



DesignShop 12 - Español

Table of Contents

Manual de Usuario.....	10
Aviso de Derechos de Autor.....	11
Introducción.....	12
Novedades en DesignShop 12.....	13
Activación y Desactivación de Software.....	15
Descripción General de la Pantalla de DesignShop.....	17
Barra de Título y Menú.....	18
Barras de Herramientas.....	20
Ventana de Visualización.....	23
Ventana de visualización del proyecto.....	25
Trabajando con Archivos.....	26
Abrir Archivos.....	27
Archivos de Bordado Compatibles.....	29
Guardar un Archivo.....	31
Archivos de Bordado Compatibles para Guardar.....	33
Guardado automático.....	35
Gestión de Archivos.....	36
Compatibilidad con Archivos Gráficos.....	39
Opciones de Vectores.....	40
Opciones de Trama.....	42
Cómo Agregar Notas a un Archivo.....	43
Imprimir Archivos (Hojas de Ejecución y Vistas Previas).....	44
Opciones de Impresión.....	45
Tipos de Archivos de Bordado.....	46
Archivos de wireframe.....	47
Archivos de puntadas.....	49
Vista del Proyecto.....	50
Pestaña de Proyecto.....	52

Niveles de la pestaña de proyecto.....	53
Mostrar/ocultar elementos.....	54
Bloqueo de elementos.....	55
Funciones de la pestaña de proyecto.....	56
Menú contextual del botón derecho.....	59
Fusionar bloques de colores.....	60
Pestaña de Puntadas.....	61
Pestaña del Navegador.....	63
Pestaña del Verificar el Diseño.....	64
Navegando por el Espacio de Trabajo.....	66
Unidades de Medida.....	67
Regla.....	68
Límites del Aro.....	69
Seleccione el Tamaño del Aro.....	71
Mostrar Origen.....	73
Propiedades del Origen.....	74
Cuadrícula de Visualización.....	75
Propiedades de la Cuadrícula.....	76
Modo de Ajustar a la Cuadrícula.....	78
Mostrar Puntadas en 3D.....	79
Configuración 3D.....	80
Alternar Gráficos y Puntadas.....	81
Activar o Desactivar Conectores y Puntos.....	82
Funciones de Zoom.....	83
Herramientas de Zoom.....	84
Barra de Zoom.....	86
Zoom y Desplazamiento Usando el Ratón.....	87
Manipulando Elementos.....	88
Selección de Elementos.....	89
Secuencia de Costura.....	93

Funciones Básicas.....	94
Elementos Móviles.....	99
Escalar Elementos.....	101
Rotar Elementos.....	104
Alineación de Elementos.....	107
Sistema de Colores.....	109
Barra de Herramientas de la Paleta.....	110
Secuencia de Colores.....	113
Ventana de Propiedades de Color.....	114
Letras.....	120
Creación de un Elemento de Letras.....	121
Propiedades de las Letras.....	123
Alfabeto.....	124
Tipos de alfabetos.....	126
Categorías del alfabeto.....	129
Lista de personajes.....	131
Tipos de letras.....	135
Altura de la letra.....	137
Ancho de la letra.....	139
Inclinación de la letra.....	141
Cuadro para editar texto.....	143
Manipulación en pantalla.....	144
Kerning y espaciado.....	146
Letras con kerning.....	147
Espaciado entre palabras.....	150
Kerning en pantalla.....	152
Espaciado entre letras.....	153
Recorte.....	156
Justificación.....	160
Orden de puntadas.....	161

Tipo de línea.....	163
Arco.....	166
Costumbre.....	168
Perspectiva.....	170
Sobre.....	172
Preajustes.....	173
Incluir descendientes.....	176
Cuadro de texto.....	178
Bordes automáticos para letras.....	180
Monogramas.....	183
Alfabetos de monogramas.....	184
Modo de monograma.....	185
Monograma usando el tipo de línea de envoltura.....	187
Estilos de Letras.....	188
Grupos de Nombres.....	191
Propiedades de Objeto.....	198
Guardar propiedades como predeterminadas.....	202
Tipos de puntadas.....	204
Puntadas para caminar.....	205
Puntada para caminar normal.....	206
Puntada de frijol para caminar.....	208
Punto de caminar de salto.....	209
Paseo decorativo.....	210
Paseo con lentejuelas.....	211
Elementos de línea de puntadas múltiples.....	213
Puntadas de satén, zigzag, puntada E y puntadas de abordar.....	215
Puntadas de relleno y de relleno de bordes.....	221
Puntadas decorativas.....	230
Puntadas de lentejuelas.....	232
Puntadas de puntillismo.....	235

Puntadas de soporte.....	236
Tipos de soporte.....	239
Compensación.....	242
Compensación de tracción.....	245
Desplazamiento de tracción.....	246
Escala de compensación para columnas pequeñas.....	247
Compensación de letras.....	248
Ancho de columna.....	249
Efectos para la Costura Superior.....	250
Borde Aleatorio.....	251
Densidad personalizada.....	252
Efectos de distorsión.....	255
Propiedades Avanzadas.....	258
Línea Única (Propiedades del Objeto).....	263
Esquinas.....	265
Tapa.....	266
Inglete.....	268
Anudar y Ligar (Atar y Desatar).....	270
Añadiendo Amarres.....	272
Recorte Automático.....	274
Ver Opciones.....	275
Estilos.....	276
Vector (Propiedades del Objeto).....	278
Aplicación (Propiedades del Objeto).....	279
El Proceso de Digitalización.....	283
Ejemplo de Plan de Digitalización.....	285
Cómo Manipular un Gráfico antes de Digitalizarlo.....	287
Herramientas de Entrada y Funciones Básicas de Digitalización.....	289
Digitalización y Edición: Preferencias.....	291
Digitalización y Edición: Iconos y Cursores.....	294

Digitalización de un Elemento de Paseo.....	298
Digitalización de un Elemento de Línea Vectorial.....	301
Digitalización de un Elemento de Puntada Manual.....	302
Digitalización de Elementos de Columna.....	304
Método de Entrada de la Columna 1.....	305
Método de Entrada de la Columna 2.....	309
Método de Entrada de una Línea Única.....	311
Digitalización con Rellenos Complejos.....	313
Método de Entrada de Relleno Complejo (Modo Tradicional).....	314
Método de Entrada de Relleno Complejo (Modo de Entrada sin Relleno).....	317
Método de Entrada de Relleno Complejo (Modo de Ingreso Manual).....	321
Digitalización de Rellenos Vectoriales.....	323
Digitalización de un Elemento de Aplique.....	325
Anatomía de un Diseño de Aplique.....	326
Método de Entrada de Apliques.....	328
Insertar Recorte.....	330
Regreso al Origen.....	332
Modos de Edición.....	333
Comandos de edición de wireframes.....	335
Herramientas de edición de elementos de wireframe.....	337
Insertar orificio, dividir línea o rellenar isla.....	338
Propiedades del contorno (agujero, división o isla).....	340
Insertar un empalme.....	343
Dirección de la puntada de inserción.....	345
Operaciones con elementos.....	348
Elemento dividido.....	349
Romper objeto.....	350
Combinar elementos.....	351
Restar elemento.....	352
Contorno de compensación.....	353

Transformar esquema.....	354
(Sombra) paralela.....	355
Generar borde(s).....	357
Generar hilvanado/imprimación.....	359
Cambiar el tipo de elemento.....	362
Convertir objeto en wireframe.....	364
Secuencia automática.....	365
Paso y repetición.....	366
Convertir Ilustraciones a Bordados.....	368
Formas y Diseños Automáticos.....	376
Entrada Automática de Círculo.....	377
Herramienta de Elipse Automática.....	378
Herramienta Rectángulo Automático.....	379
Entrada Automática de Formas y Diseños Personalizados.....	380
Creación de nuevas formas y diseños personalizados.....	383
Operaciones de diseño y formas personalizadas.....	385
Formas del Portapapeles.....	386
Rellenos de Patrones.....	388
Cómo Crear y Guardar un Relleno de Patrón.....	390
Edición de Rellenos de Patrones Almacenados.....	392
Puntadas decorativas.....	394
Creando una Nueva Puntada Decorativa.....	395
Editar Puntadas Decorativas Almacenadas.....	398
Puntadas de Lentejuelas.....	400
Creación de una nueva puntada de fijación de lentejuelas.....	402
Edición de una puntada de fijación de lentejuelas.....	404
Puntadas de Lazos Personalizados.....	406
Relleno de Fotografía.....	409
Punto de Cruz (Cross Stitch).....	412
Creación del Alfabeto con Puntadas Expandidas.....	416

Editor de Alfabetos.....	418
Creación de formas de letras para un alfabeto.....	420
Edición de glifos en el editor de alfabeto.....	421
Creación y edición de monogramas.....	422
Administrador de Aros (Configuración de Aros).....	423
Aros predefinidos.....	425
Aros definidos por el usuario.....	427
Ajustes adicionales.....	432
Forma de aro personalizada.....	433
Forma de campo de costura personalizada.....	438
Menú de Herramientas de DesignShop.....	440
Preferencias.....	441
Opciones de Archivo.....	443
Filtros.....	445
Filtro de diseño.....	446
Diagrama de proximidad de puntadas.....	448
Filtro de proximidad de puntada.....	449
Editor de aceleradores.....	450
Convertir y restaurar alfabetos.....	452
Conversión por lotes.....	454
Factores de costo.....	455
Características de escala (ajustes de escala global y propiedades).....	457
Información del sistema.....	460
Seguridad.....	461
Buscar actualizaciones.....	462
Actualización de iconos.....	463
Configuración del sistema operativo Melco.....	465

melco

Manual de Usuario



Rev 250320

Aviso de Derechos de Autor

© Aviso de Derechos de Autor Melco,

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida en ninguna forma o por ningún medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro) sin la autorización previa por escrito del autor. El autor se reserva el derecho de revisar esta publicación y realizar cambios en ella en cualquier momento, sin obligación por parte del autor de notificar a ninguna persona u organización sobre dichas revisiones o cambios.

Se han tomado todas las precauciones para evitar errores o descripciones engañosas de hechos, equipos o productos. Sin embargo, el fabricante no asume ninguna responsabilidad ante ninguna de las partes por pérdidas o daños causados por errores u omisiones.

La tecnología de la máquina está protegida, entre otras, por los siguientes patentes:

- Patente US 6,445,970 B1
- Patente US 6.823.807
- Patente CH 693569 A5
- Patente US 6.736.077 B2
- Patente US 6,732,668 B2
- Patente US 6.871.605
- Patente US 6,983,192 B2
- Patente US 7,308,333 B2
- Patente US 7.513.202
- Patente US 8.851.001 B2
- Patente US 9.702.070
- Otras patentes pendientes

Introducción

DesignShop es un software de digitalización de bordados. Mediante el uso de este software, una imagen puede transformarse de un simple gráfico a una serie de movimientos y comandos de máquina que crearán un hermoso producto bordado.

El software de digitalización tendrá muchas herramientas y funciones específicas de bordado, pero muchas de las convenciones y herramientas pueden parecer familiares a otro software que no sea de bordado.

Novedades en DesignShop 12

Versión 12.02.XXX

- Se agregó una opción de esquina biselada a la herramienta de rectángulo automático.
- Se agregaron doce alfabetos y una nueva categoría de alfabeto para los alfabetos "escritos a mano".
- Varias correcciones de errores menores y mejoras.

Versión 12.01.XXX

- Mejoras en la traducción.
- Varias correcciones de errores menores y mejoras.

versión 12.00.XXX

- Las ventanas ahora tienen pestañas y se pueden separar y acoplar. Las barras de herramientas se pueden personalizar más fácilmente.
- Las pautas se pueden ampliar desde las reglas en pantalla.
- Se agregó un Cuadro de texto como función de tipo de línea de letras para restringir varias líneas de texto.
- Los tipos de arco y línea personalizados tienen características de orientación adicionales.
- El tipo de línea personalizada ahora ofrece opciones de restricción para letras.
- El espaciado entre líneas de letras ahora tiene opción de porcentaje.
- Buscar actualizaciones ahora utiliza un sistema diferente y puede usar notificaciones.
- Se agregó la capacidad de alterar las propiedades de diferentes tipos de puntadas dentro de los elementos de letras.
- Se agregaron seis alfabetos Tackle Twill redigitalizados.
- Nuevos alfabetos adicionales.
- Se ha añadido apliqué como tipo de letra.
- Se ha añadido la opción de digitalización de punto más cercano.
- Ahora se pueden crear alfabetos a partir de archivos de puntada expandidos.
- Ahora se pueden generar bordes para un elemento o grupo de elementos a través de generar bordes.

- Se han solucionado problemas de rendimiento de la función Punto de cruz.
- Se han agregado gráficos de hilos Coloreel, Madeira Sensa Green y Madeira Special Effects.
- Ahora está disponible un menú desplegable de DPI en el cuadro de diálogo para guardar archivos rasterizados.
- La información de color a través de un archivo INF adjunto ahora es compatible con los archivos EXP y DST.
- Las propiedades de la configuración del sistema operativo Melco ahora se pueden guardar como predeterminadas.
- Varias correcciones de errores menores y mejoras.

Activación y Desactivación de Software

DesignShop utiliza una clave de seguridad virtual en lugar de una física. Esto significa que cuando inicia el software por primera vez, debe estar conectado a Internet y se le solicitará que active el producto mediante una cuenta de Melco Cloud. También debe conectarse periódicamente a Internet para verificar la activación.

DesignShop se puede instalar en varias computadoras, pero solo se permite un software activado por licencia a la vez. Se permite una licencia por usuario de Melco Cloud en cualquier momento.

Sizer

Sizer es un nivel limitado del software que permite abrir, guardar, colorear y escalar archivos de diseño de forma limitada.

Para ejecutar Sizer, cree una cuenta de Melco Cloud, verifique la cuenta según las instrucciones e inicie sesión en el software. No se requiere ninguna activación adicional.

Sizer también permite el registro de una licencia.

Para registrar una licencia:

1. Vaya a Herramientas > Seguridad
2. Haga clic en [Melco Cloud Security]
3. Haga clic en [Registrar licencia]
4. Introduzca la clave de licencia/número de serie de DesignShop
5. Haga clic en [Registrar licencia]

Activación del producto

Para activar el producto con una cuenta de Melco Cloud existente:

1. Con la computadora conectada a Internet, ingrese su correo electrónico o nombre de usuario de su cuenta de Melco Cloud.
 - Si no se ha creado ninguna cuenta de Melco Cloud, al hacer clic en [Crear cuenta de Melco Cloud] se iniciará un navegador y se permitirá la creación de una cuenta.
2. Ingrese la contraseña de su cuenta de Melco Cloud.
3. Haga clic en [Iniciar sesión en su Melco Cloud].

4. Luego tendrás la opción de iniciar DesignShop.

Si se ha asignado una licencia al usuario, el software se iniciará en el nivel asociado a la licencia. Si no se ha asignado ninguna licencia, el software se iniciará en Sizer.

Desactivación del producto

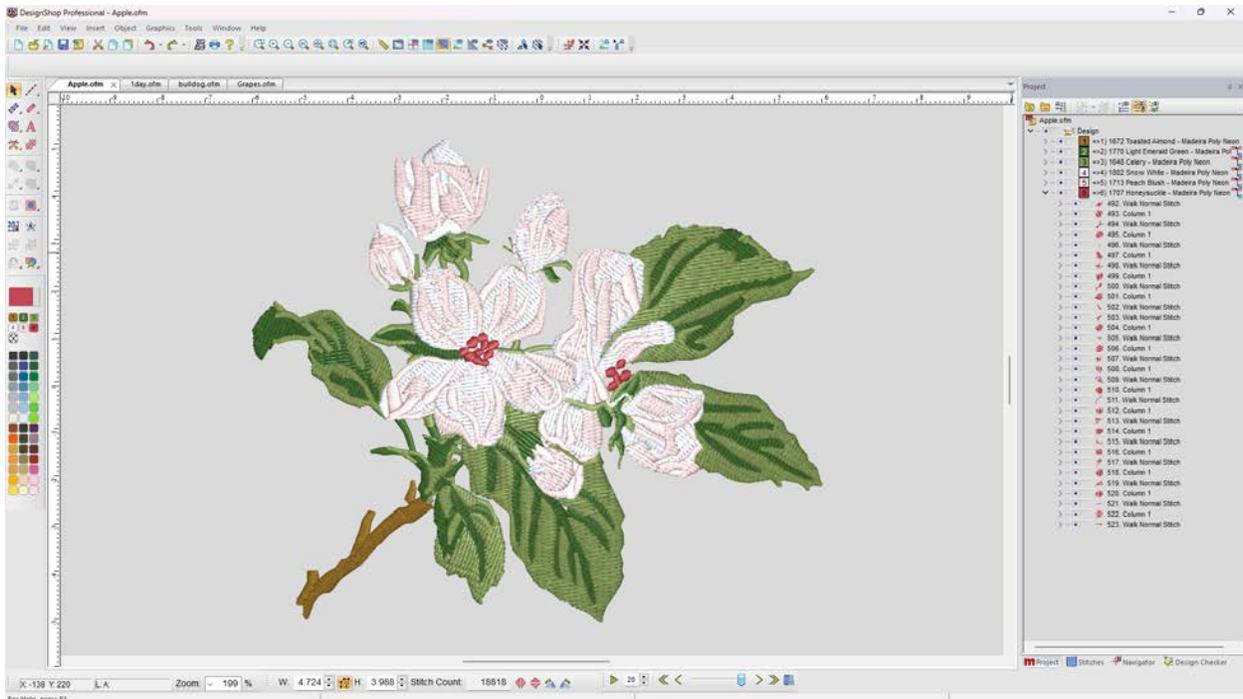
Para desactivar el software y liberar la licencia para su uso en otro dispositivo, siga los pasos a continuación:

1. Vaya a Herramientas > Seguridad
2. Haga clic en [Melco Cloud Security]
3. Haga clic en [Desactivar este equipo]

Descripción General de la Pantalla de DesignShop



Esta sección le presentará todas las diferentes áreas de la interfaz de usuario de DesignShop y le ayudará a familiarizarse con el diseño de DesignShop antes de comenzar a aprender sobre sus herramientas y funciones. Cuando DesignShop esté abierto, verá una ventana similar a la que se muestra a continuación. Es posible que algunos íconos, ventanas y pestañas no estén visibles según el nivel de software que esté ejecutando.

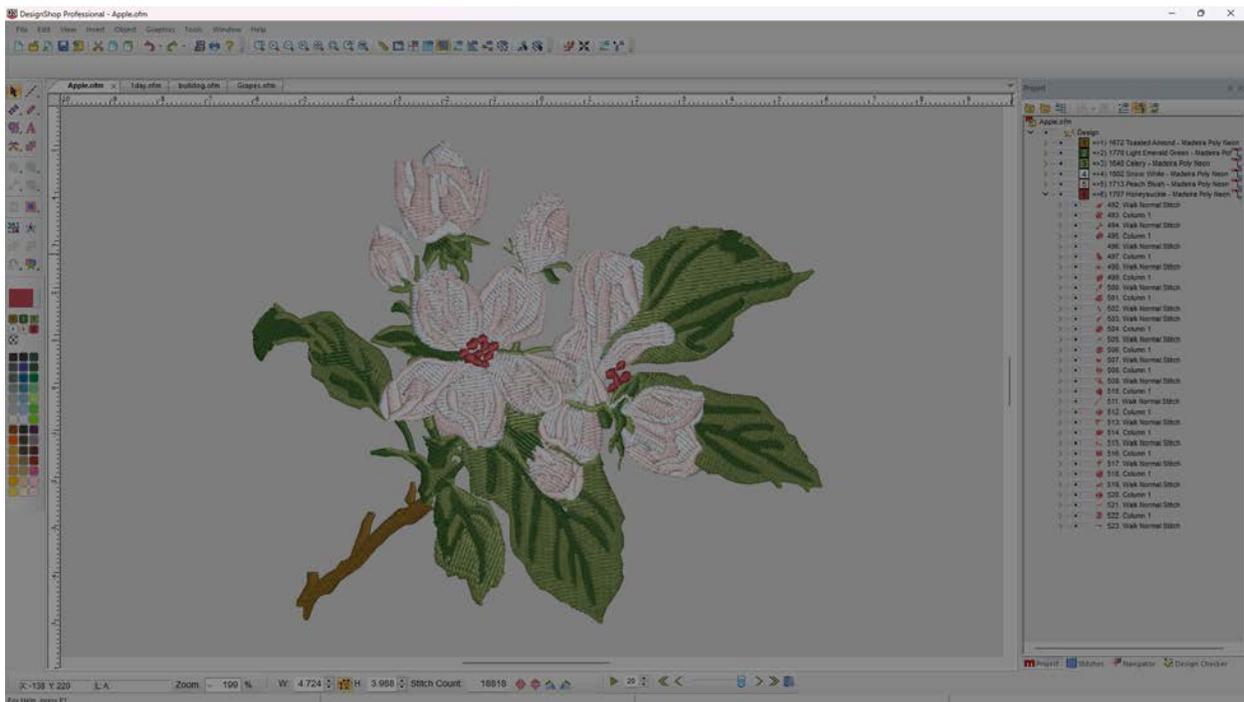


Barra de Título y Menú

Barra de Título

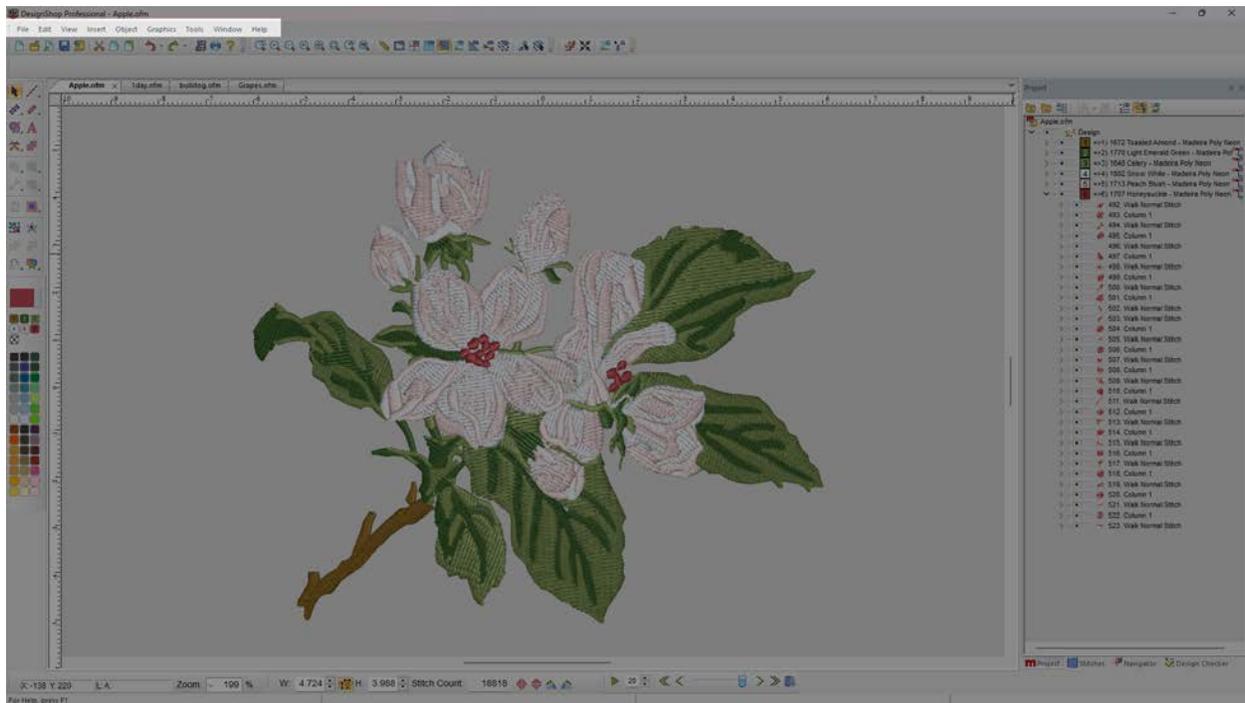
La barra de título se muestra en la parte superior de la ventana. En esta barra se mostrará el nivel del software y el nombre del archivo actual.

En el extremo derecho de esta barra, tiene la opción de minimizar la ventana, restaurar la ventana o cerrar el programa.



Barra de Menú

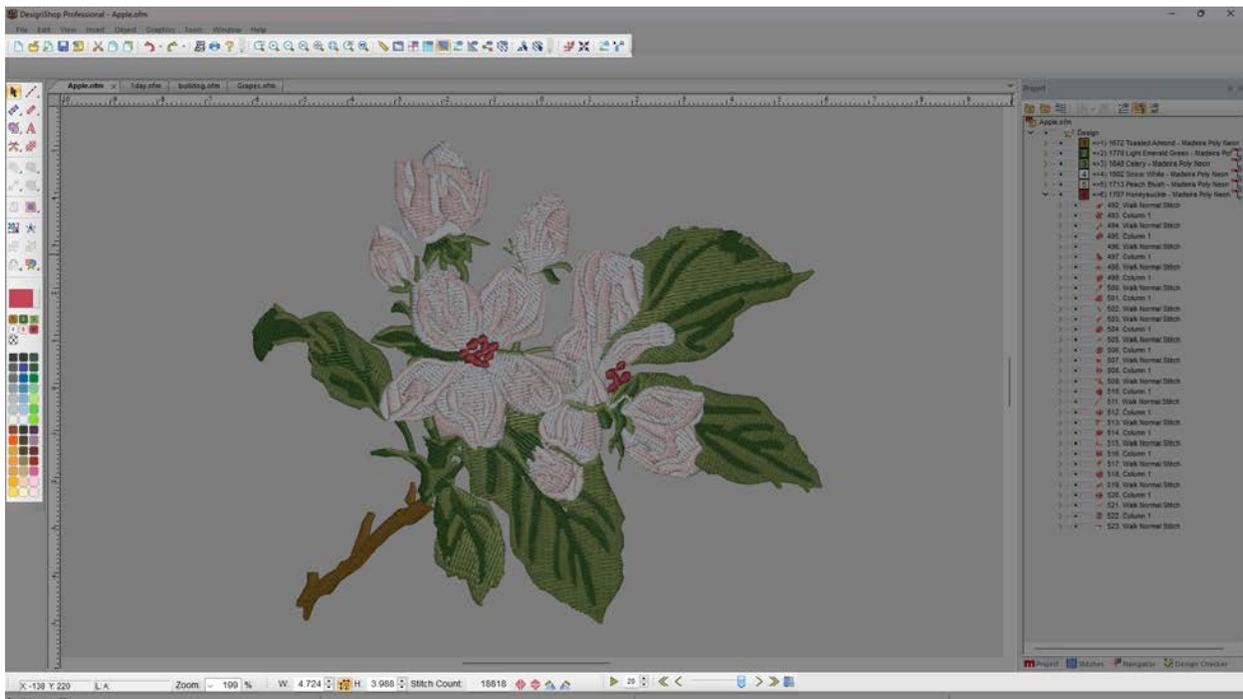
La barra de menú incluye menús desplegables desde los que puede seleccionar cualquier cantidad de comandos para el software. Muchos de estos comandos también estarán accesibles desde un acceso directo del teclado o un icono en las barras de herramientas.



Barras de Herramientas



En estas barras se encuentran muchas funciones. Se pueden mover haciendo clic y arrastrando la pequeña línea vertical que se encuentra a la izquierda o en la parte superior de cada conjunto de iconos. Cada icono mostrará una información sobre herramientas cuando se pase el ratón por encima. Esto le permitirá ver rápidamente lo que hace cada icono.



Si estas barras de herramientas están cerradas, se pueden volver a abrir yendo a Ver>Barras de herramientas y colocando una marca de verificación junto a las que faltan.

También puede hacer clic con el botón derecho en cualquier parte de la barra de herramientas superior para abrir el menú contextual. Este menú le permite activar o desactivar la visibilidad de todas las barras de herramientas, ventanas de visualización y reglas. También puede hacer clic en "Restablecer diseño..." para que todas las barras de herramientas y ventanas vuelvan a su posición predeterminada.

Barra Principal

La barra principal contiene principalmente opciones de archivo como nuevo, abrir y guardar. También contiene opciones de edición como cortar, copiar, pegar, deshacer y rehacer.



Barra de

Visualización

La barra de visualización contiene las herramientas de zoom, así como las configuraciones de visualización y los modos de edición.



Barra de Objetos

La barra de objetos contiene varias herramientas para centrar un diseño, adornos y ataduras actualizados, así como herramientas de asistencia gráfica para el bordado.



Barra de Propiedades

La barra de propiedades muestra las propiedades más comunes de cualquier herramienta o elemento seleccionado. Si se seleccionan varios elementos, solo se mostrarán las propiedades que comparten los elementos seleccionados.



Barra de Herramientas de Entrada

La barra de herramientas de entrada contiene la mayoría de las herramientas utilizadas para digitalizar, editar, seleccionar y secuenciar un diseño.

Las herramientas de esta barra cambiarán dependiendo de qué herramienta o elemento esté seleccionado.

Barra de Herramientas de Minipaleta



La barra de herramientas de la minipaleta contiene gran parte de la información de color del archivo de diseño. Controla el color de fondo y el color actual, y almacena todos los colores utilizados en el diseño. Debajo de la información de color del diseño hay un conjunto de muestras de color para obtener una vista previa rápida del color.

Barra de Zoom

La barra de zoom muestra el nivel de zoom, así como la posición X/Y del cursor. También mostrará la longitud y el ángulo entre los puntos de entrada a medida que se digitaliza un elemento.



Barra de

Escala

La barra de escala contiene información sobre el tamaño y el número de puntadas del diseño o de los elementos seleccionados actualmente. Se puede utilizar para escalar, rotar o reflejar un diseño o elemento. Esta barra se reemplazará con una actualización de estado cuando se utilice una herramienta de digitalización.



Barra de Redibujado Lento

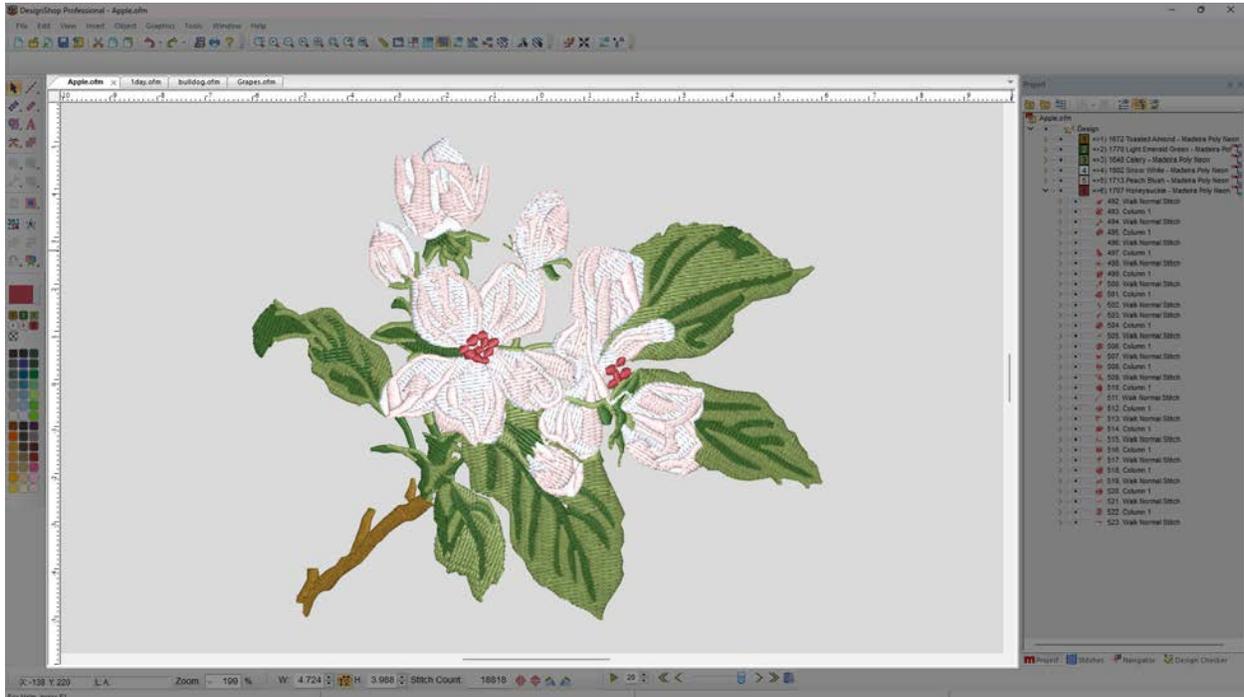
La barra de redibujado lento permite al usuario "reproducir" el diseño en la pantalla como si estuviera cosiéndolo. La velocidad se controla mediante el número que se encuentra al lado del botón de reproducción.

Haga clic derecho en los botones de pasos para acceder y ajustar los incrementos de pasos.



Ventana de Visualización

La Ventana de Visualización actúa como el espacio de trabajo principal para digitalizar y editar. Se muestra una vista previa del proyecto.



Cuando un proyecto está abierto, al hacer clic con el botón derecho en un área en blanco de la ventana de visualización, aparecerá un menú contextual de selección. Este menú contiene principalmente herramientas de entrada.

Si hay varios proyectos abiertos, cada uno de ellos tendrá una ventana de visualización. Normalmente, estas ventanas están organizadas en capas, pero se pueden reorganizar arrastrando las pestañas. Esto reorganizará o dividirá el espacio de trabajo. Luego, las pestañas se pueden volver a mover para adoptar un diseño más tradicional.

Reglas de Cuadrícula

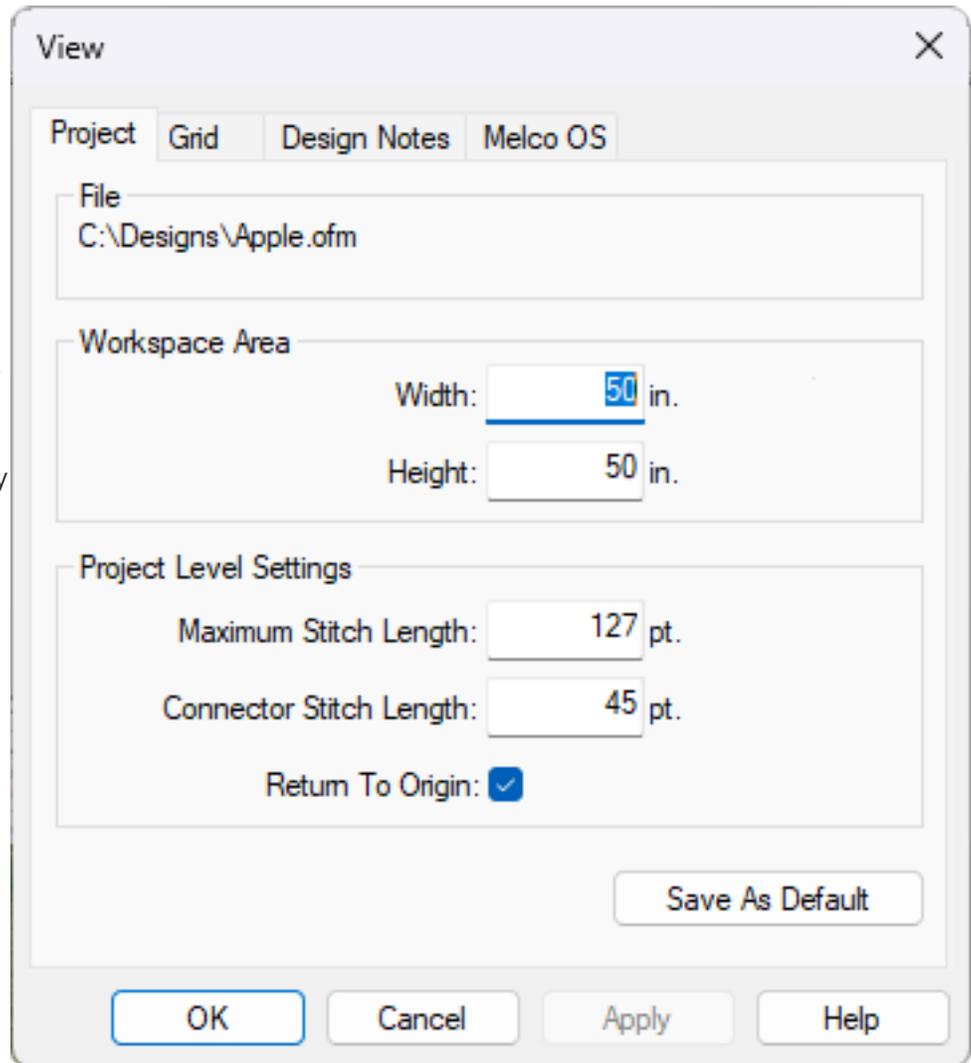
Para mostrar las reglas de cuadrícula, vaya a Ver y marque reglas de cuadrícula, o haga clic con el botón derecho en la barra de propiedades y seleccione reglas de cuadrícula.

Las guías se pueden extender desde la regla de cuadrícula haciendo clic en ella. Se pueden arrastrar a posiciones específicas. Si hace clic con el botón derecho en el triángulo guía de la regla, podrá eliminar las guías.

Cambiar el Tamaño del Espacio de Trabajo

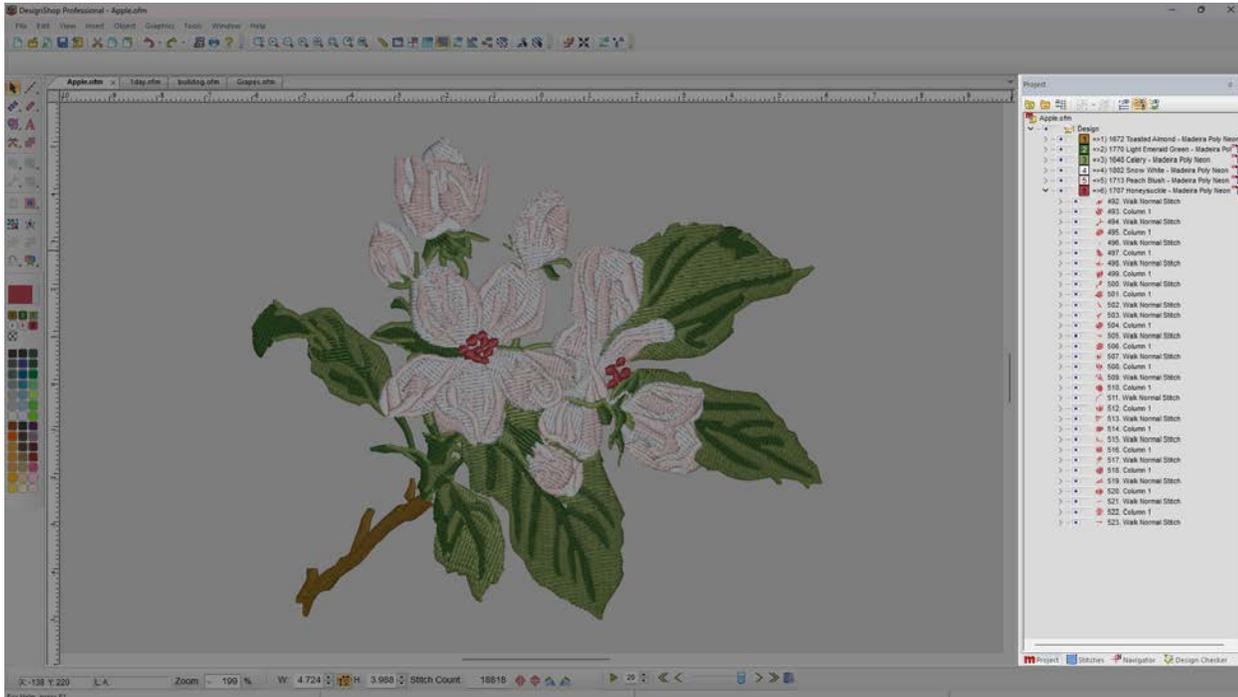
El tamaño del espacio de trabajo en la ventana de visualización se puede modificar siguiendo estos pasos:

1. Seleccione el proyecto en la vista del proyecto.
2. Haga clic derecho en el proyecto seleccionado y elija "Proyecto" en el menú contextual.
3. Cambiar las dimensiones del área del espacio de trabajo.
4. Haga clic en Aceptar.



Ventana de visualización del proyecto

La vista del proyecto, que suele encontrarse en el lado derecho de la pantalla, contiene información no visual sobre el diseño. Aquí se pueden ver la secuencia de costura, la información de color y los tipos de elementos.



Información

Si la vista del proyecto está cerrada, vaya a Ver>Vistas del proyecto y seleccione "Vista del proyecto 1" para recuperarla.

El tamaño de los elementos en la vista del proyecto se puede ajustar haciendo clic derecho y seleccionando Tamaño de imagen de árbol en el menú contextual.

El color de fondo de la vista del proyecto se puede modificar haciendo clic derecho y seleccionando Color de fondo del árbol en el menú contextual.

Ocultar/Mostrar Automáticamente

Al hacer clic en el pin en la barra de título de la vista del proyecto, se habilita la función de ocultar/mostrar automáticamente la Vista del proyecto. Al hacer clic nuevamente en el pin, se deshabilitará.

Trabajando con Archivos

Esta sección describe cómo abrir, guardar, cerrar y crear nuevos proyectos o archivos de bordado.

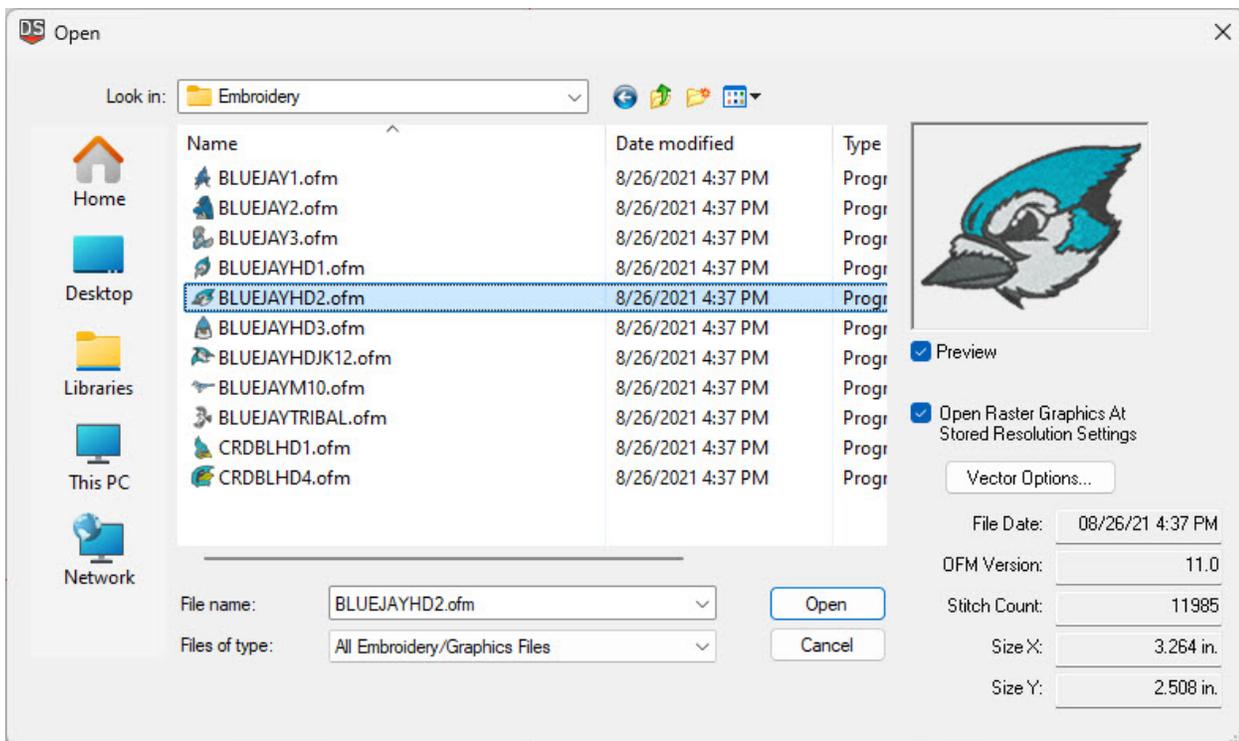
Abrir Archivos

Se abre un archivo de bordado con el comando Abrir. Se puede acceder a este comando de las siguientes maneras:

- Haga clic en Archivo>Abrir
- Utilice el atajo de teclado CTRL + O.
- Haga clic en el botón de Abrir en la barra de herramientas principal.



Al utilizar cualquiera de los métodos anteriores aparecerá un cuadro de diálogo abierto.



El cuadro de diálogo Abrir le permite explorar su computadora para encontrar el archivo deseado.

El lado derecho del cuadro de diálogo muestra una vista previa, si está disponible, del archivo de diseño seleccionado. Si el archivo seleccionado tiene una extensión OFM, debajo de la vista previa se mostrará información sobre el archivo, incluida la fecha de creación, la versión OFM, el número de puntadas y las dimensiones.

Archivos de Tipo

El menú desplegable Tipo de archivo le permite elegir qué tipo de archivos se muestran en el cuadro de diálogo Abrir. Las opciones son las siguientes:

- Todos los archivos de bordados y gráficos
- Todos los archivos de bordado
- Todos los gráficos
- Tipos específicos de archivos individuales
- Todos los archivos (incluidos los tipos de archivos no compatibles)



Archivos de Bordado Compatibles

Los siguientes son los tipos de archivos de bordado y extensiones que se pueden abrir.

Extensión	Tipos de archivos	Se abre como tipo
.ofm	Proyecto Melco	Estructura alámbrica
.cnd	Melco Condensed (v7 y anteriores)	Wireframe (relleno simple)
	Melco Condensed (v9 y posteriores)	Estructura alámbrica (puntadas manuales)
.exp	Melco se expandió	Expandido
.dst	Tajima	Expandido
.fdr	Barudan FDR	Ampliado
.fmc	Centro de Comercio de Barudan	Expandido
.zsk	ZSK	Ampliado
.pes	Baby Lock / Bernina / Brother	Ampliado
.pec	Baby Lock / Bernina / Brother	Ampliado
.coser	Elna / Janome	Ampliado
.jef	Janome	Ampliado
.jef+	Janome +	Ampliado
.piezas	Pfaff	Ampliado
.pcm	Pfaff Macintosh	Ampliado
.csd	Poema/Cantante Bordado Ilimitado	Ampliado
.xxx	Cantante	Ampliado
.casa	Vikingo	Ampliado
.oef	OEDS	Ampliado
.pat	Saurer SHC	Ampliado
.gnc	Grandes nociones condensadas	Ampliado
.emd	Elna	Ampliado
.shv	Vikingo D1	Ampliado
.vip	Husqvarna / Viking	Ampliado
.dsz	ZSK-DSZ	Ampliado
.psf	Frecuencia cardíaca de pulso	Ampliado
.emb	Wilcom	Ampliado
.arte	Bernina Artista	Ampliado
.arte50	Bernina Artista	Ampliado
.arte60	Bernina Artista	Ampliado
.art70	Bernina Artista	Ampliado
.art80	Bernina Artista	Ampliado
.art42	Exploraciones de la OESD	Ampliado
.jan	Diseñador Janome	Ampliado

Guardar un Archivo

Puede guardar el archivo activo (el archivo que está abierto y tiene el foco) de las siguientes maneras:

- Haga clic en Archivo>Guardar
- Utilice el atajo de teclado CTRL + S.
- Haga clic en el botón de Guardar en la barra de herramientas principal.

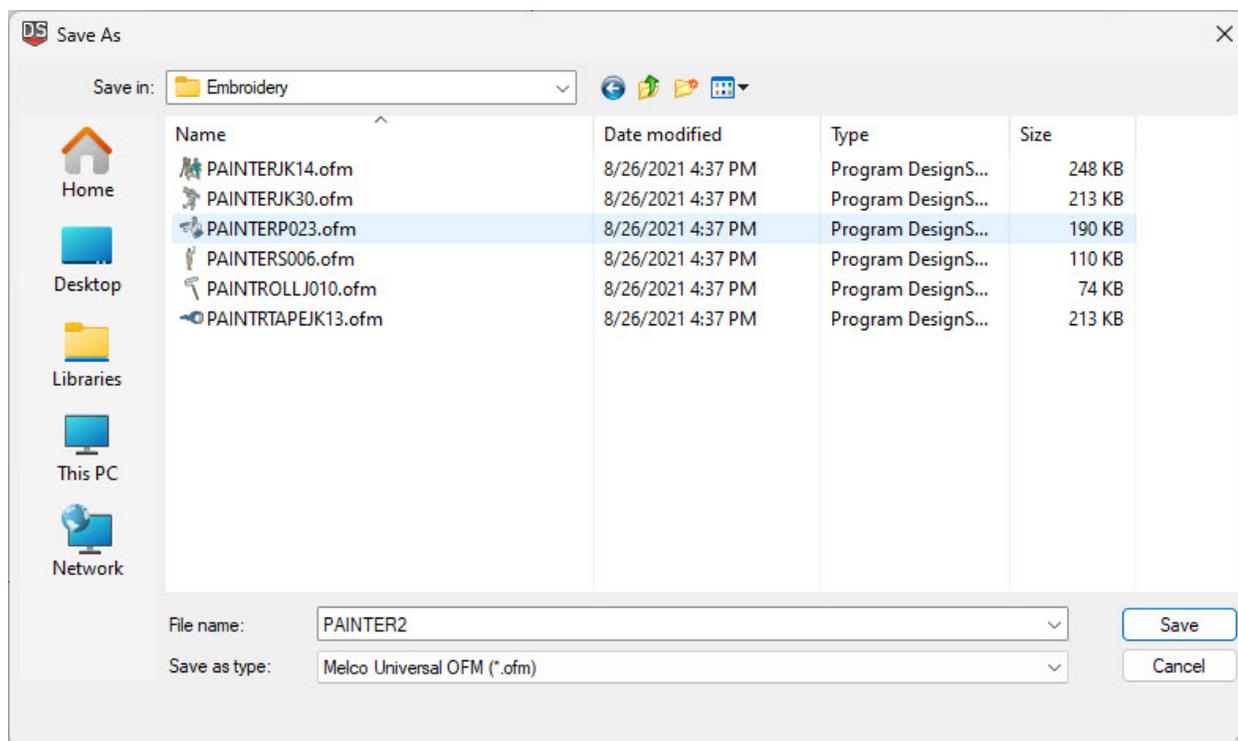


Al guardar un archivo de esta manera, se guardará el archivo activo con su nombre de archivo, ubicación y formato actuales. Si es la primera vez que se guarda, aparecerá el cuadro de diálogo de Guardar como.

Guardar Como...

Puede guardar el archivo activo con nuevas propiedades o nombre seleccionando "Guardar como...". Para guardar un archivo utilizando el cuadro de diálogo de Guardar como, haga clic en Archivo>Guardar como...

Al hacer esto, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como.



Para usar este cuadro de diálogo, deberás:

1. Especifique la ubicación del archivo navegando a la carpeta o unidad deseada.
2. Especifique el nombre del archivo escribiéndolo en el campo de nombre de archivo.
3. Especifique el tipo de archivo seleccionándolo en el menú desplegable Guardar como tipo.
 - El tipo de archivo .ofm será el predeterminado

Archivos de Bordado Compatibles para Guardar

Los siguientes son los tipos de archivos de bordado y extensiones que se pueden guardar.

Extensión	Tipos de archivos	Se abre como tipo
.ofm	OFM universal de Melco	Estructura alámbrica
.cnd	Melco Condensed (v7 y anteriores)	Wireframe (relleno simple)
.cnd	Melco Condensed (v9 y posteriores)	Estructura de alambre (puntadas manuales)
.exp	Melco se expandió	Expandido
.dst	Tajima	Expandido
.fdr	Barudan Fdr	Expandido
.fmc	Centro de Comercio de Barudan	Expandido
.zsk	ZSK	Expandido
.pes	Baby Lock / Bernina / Brother	Expandido
.pec	Baby Lock / Bernina / Brother	Expandido
.coser	Elna / Janome	Expandido
.emd	Elna	Expandido
.jef	Janome	Expandido
.piezas	Pfaff	Expandido
.pcm	Pfaff Macintosh	Expandido
.csd	Poema / Cantante Bordado ilimitado	Expandido
.xxx	Cantante	Expandido
.casa	Vikingo	Expandido
.shv	Vikingo D1	Expandido
.gnc	Grandes nociones condensadas	Expandido
.personaje	Husqvarna / Viking	Expandido
.dsz	ZSK DSZ(__34_)	Expandido

Al guardar en formato Tajima, el nombre interno del archivo se puede introducir en el cuadro de diálogo Guardar como (en el campo Nombre interno del archivo de Tajima). Si este campo se deja en blanco, el nombre interno del archivo se modificará para que coincida con el nombre del archivo de Windows.

OFM universal

El formato de archivo OFM universal permite que el archivo sea leído por todas las versiones de DesignShop. Las versiones de DesignShop que son más antiguas que la versión de DesignShop con la que se guardó el archivo generalmente leerán los datos como expandidos. Las versiones de DesignShop que son iguales o más nuevas que la versión con la que se guardó el archivo generalmente leerán el archivo como datos de wireframe.

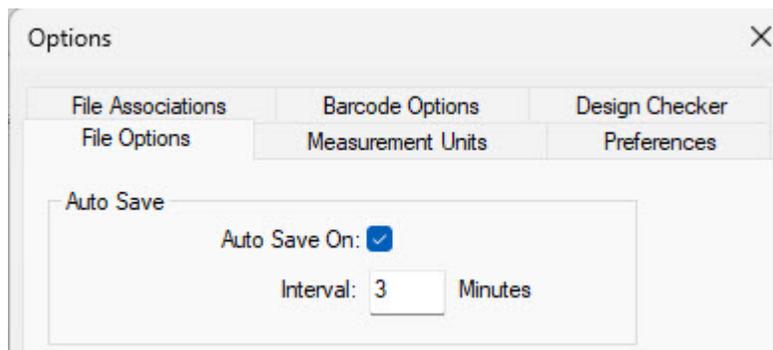
Guardado automático

Cuando se trabaja con archivos de computadora, suele ser una buena idea guardar el trabajo con frecuencia. Es posible que desee activar la función de guardado automático en el software. Esta función no es lo mismo que hacer clic en el botón de guardar cada tres minutos.

La función de guardado automático crea una versión de copia de seguridad temporal del archivo que se guarda automáticamente. No guarda sobre el archivo con el nombre de archivo original. Si el software detecta un error y se ve obligado a cerrarse, aparecerá una ventana de recuperación cuando se vuelva a iniciar el software.

Dado que el archivo es una copia de seguridad temporal, si se utiliza para recuperación, el archivo debe guardarse con un nuevo nombre en una ubicación más permanente.

Para utilizar la función de guardado automático, vaya a Herramientas > Opciones > Pestaña Opciones de archivo. El guardado automático se encuentra en la pestaña Opciones de archivo.



En esta pestaña, puede marcar la casilla para habilitar el guardado automático, así como especificar con qué frecuencia desea que se realice el guardado automático.

Gestión de Archivos

Creando un Nuevo Archivo

Se crea un nuevo archivo de bordado utilizando el comando de Nuevo.

Este comando es accesible de las siguientes maneras:

- Haga clic en Archivo>Nuevo
- Utilice el atajo de teclado CTRL + N.
- Haga clic en el botón de Nuevo en la barra de herramientas principal.



Al crear un nuevo proyecto se crea un proyecto en blanco basado en la configuración predeterminada en la que se trabajará.

Insertar un archivo

El comando de Insertar coloca un proyecto completo de un archivo de bordado o un archivo gráfico en el archivo abierto existente.

Para insertar un archivo en el proyecto activo, utilice uno de los siguientes:

- Haga clic en Archivo>Insertar
- Utilice el atajo de teclado CTRL + Insertar.
- Haga clic en el botón de Insertar en la barra de herramientas principal.



El archivo insertado aparecerá en la pestaña Proyecto con su propio diseño.



Información

Los tipos de archivos admitidos para Insertar son los mismos que para Abrir.

Cargar un archivo a una máquina

Se puede enviar un archivo a una máquina de bordar que esté habilitada para recibir archivos directamente desde DesignShop. La compatibilidad con esta función depende de cada máquina.

Para cargar un archivo en una máquina:

- Vaya a Archivo>Máquina>Cargar diseño, O
- Haga clic en el icono de Cargar diseño en la barra de herramientas principal.



Esto enviará el diseño al software operativo de la máquina y lo cargará. Si hay varias máquinas disponibles, se le solicitará que seleccione la máquina en la que desea cargar el diseño.

Envío de un diseño a una cola de máquinas

Para enviar un diseño a una cola de máquinas:

1. Vaya a Archivo>Máquina
2. Seleccionando entre las siguientes:
 - Poner en cola el diseño actual: esto agregará el diseño actual a la cola de diseño de la máquina.
 - Poner en cola todos los diseños abiertos: esto agregará todos los diseños abiertos en el software a la cola de la máquina.
 - Selección de cola: esto agregará los elementos seleccionados actualmente a la cola de la máquina como un diseño.

Cerrar un archivo

Se cierra un archivo de bordado con el comando Cerrar. Se puede acceder a este comando de las siguientes maneras:

- Haga clic en Archivo>Cerrar
- Haga clic en el botón Cerrar en la pestaña del archivo en la ventana de visualización.



Si se han realizado cambios desde la última vez que se guardó, aparecerá un mensaje solicitando que se guarden cuando se utilice el comando cerrar.

Compatibilidad con Archivos Gráficos



Los tipos de archivos gráficos que se pueden abrir, insertar o guardar dependen del nivel del software.

Extensión	Tipos de archivos	Tipo de datos	Editor Vector Profesional		
.bmp	Windows Bitmap	Trama	x	x	x
.jpg / .jpeg	Joint Photographic Experts Group	Trama	x	x	x
.tif / .tiff	Tagged Image File Format	Trama	x	x	x
.png	Portable Network Graphics	Trama	x	x	x
.pcx	Personal Computer eXchange	Trama		x	x
.eps	PostScript encapsulado	Compuesto		x	x
.emf	Enhanced Meta File	Vector		x	x
.svg	Scalable Vector Graphics	Vector		x	x
.svgz	Scalable Vector Graphics (Compressed)	Vector		x	x

Para abrir o insertar cualquiera de estos formatos de archivos gráficos, cambie el tipo de archivo a "Todos los gráficos" para verlos mejor. Si el tipo de archivo está configurado como "Todos los archivos de bordado", no se podrá ver ninguno de los archivos gráficos.

Opciones de Vectores

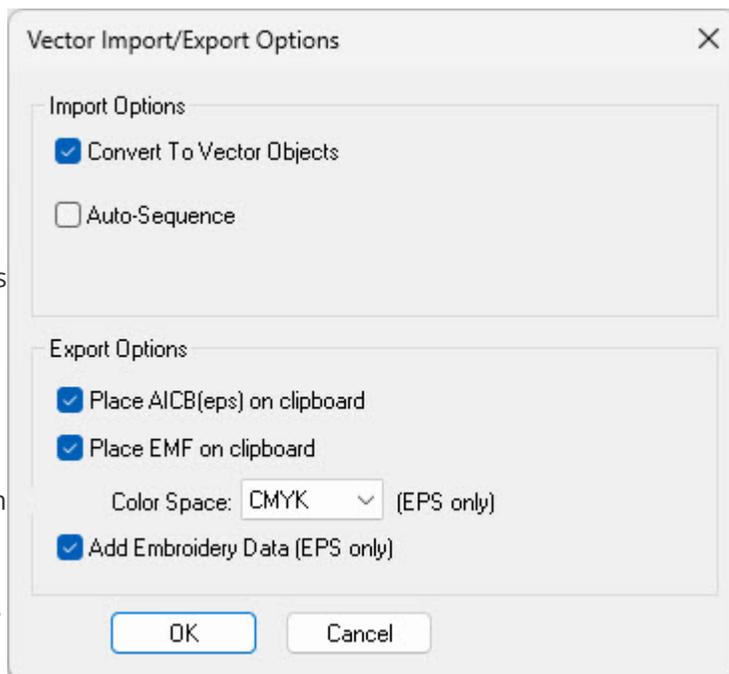
Tanto en el cuadro de diálogo Abrir como en la pestaña de opciones de archivo, en Herramientas>Opciones, encontrará el botón Opciones de vector. Al hacer clic en este botón, aparecerán las Opciones de importación/exportación de vector.

Opciones de Importación

Para importar, hay dos opciones:

Convertir a Objetos Vectoriales

- Esta opción, cuando está marcada, trae los datos vectoriales esencialmente como elementos de estructura alámbrica sin información de puntada.
- Todos los contornos y capas se incorporan al proyecto, pero los elementos carecen de las propiedades de puntada necesarias para ser un bordado completo.
- Si no está marcada, esta opción trae la información gráfica al proyecto como una imagen rasterizada plana.



Auto-Secuencia

- Cuando esta opción está marcada, se reorganizará el orden de los elementos dentro del archivo en un intento de crear un proyecto de bordado más eficiente.
- Cuando se marca esta opción, aparece un botón de Opciones para esta función. Al hacer clic en el botón de Opciones, aparecerán las propiedades y opciones de Auto-Sequence.

Opciones de Exportación

Las opciones de exportación afectan tanto al guardado de archivos vectoriales como a la copia desde DesignShop y el pegado en un programa de ilustración vectorial. Cuando se hace referencia al portapapeles, aquí es donde se colocan los datos cuando se utiliza la función de copiar o cortar en el software.

- Colocar AICB(eps) en el portapapeles: Esta opción, cuando está marcada, indica que los datos AICB (Adobe Illustrator Clipboard) deben colocarse en el portapapeles. Dado que muchos programas de

ilustración vectorial utilizan este tipo de datos, suele ser mejor utilizarlos junto con esos tipos de programas.

- Colocar campos electromagnéticos en el portapapeles: esta opción coloca los datos de campos electromagnéticos en el portapapeles. La mayoría de los programas admiten datos de campos electromagnéticos.
- Espacio de color: esta opción indica si los datos de color se almacenan como RGB o CMYK al guardarlos como un archivo EPS. Los datos RGB se guardan como rojo, verde y azul. El espectro de este espacio de color es mucho más amplio que el de CMYK. Los datos CMYK se guardan como cian, amarillo, magenta y negro. Este espacio de color tiene una gama más limitada que el RGB, pero es más preciso para imprimir en impresoras.
- Agregar datos de bordado (solo EPS): si está marcada, esta opción agrega objetos de etiqueta especiales que se copian al portapapeles o se guardan en un EPS. Esto permite mantener una cantidad limitada de información de puntada cuando se copia nuevamente al proyecto.



Información

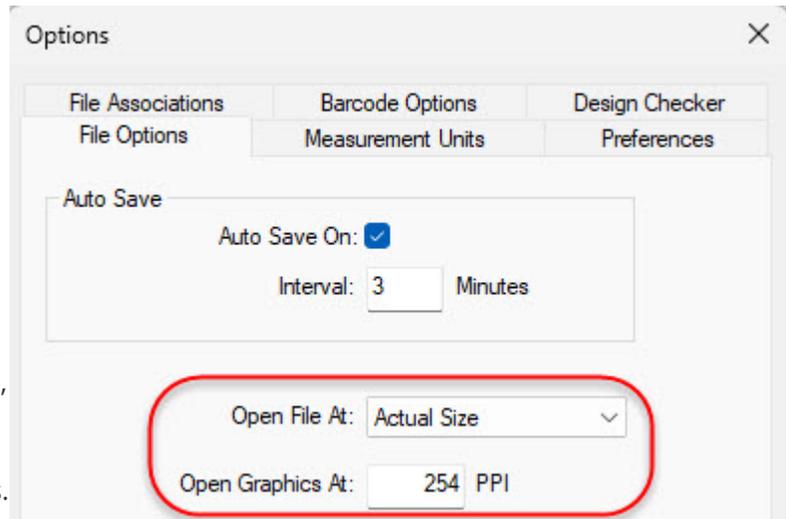
Al utilizar funciones de letras en programas de ilustración vectorial, es mejor convertir los objetos de letras en contornos antes de guardarlos o copiarlos. Si los objetos de letras no se convierten en contornos, DesignShop reinterpretará las letras utilizando las fuentes disponibles en el software.

Opciones de gráficos rasterizados Al abrir archivos rasterizados, tiene la opción de abrirlos con la resolución almacenada en los archivos. Esta opción aparece como una casilla de verificación en el cuadro de diálogo de Abrir o en la pestaña de opciones de archivos de Herramientas>Opciones. Además, en la pestaña de opciones de archivo, puede seleccionar la resolución con la que prefiere que se abran los gráficos rasterizados. Al guardar como un archivo rasterizado, hay disponible un menú desplegable de DPI en el cuadro de diálogo de Guardar.

Opciones de Trama

Al abrir archivos rasterizados, tiene la opción de abrirlos con la resolución almacenada en los archivos. Esta opción aparece como una casilla de verificación en el cuadro de diálogo Abrir o en la pestaña de opciones de archivos de Herramientas>Opciones.

Además, en la pestaña de opciones de archivo, puede seleccionar la resolución con la que prefiere que se abran los gráficos rasterizados.



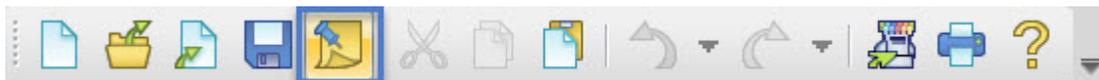
Al guardar como archivo raster, hay un menú desplegable de DPI disponible en el cuadro de diálogo de Guardar.

Cómo Agregar Notas a un Archivo

Se pueden agregar notas a un archivo y almacenarlas electrónicamente. Esta puede ser una forma conveniente de almacenar información sobre cómo se digitalizó el diseño, qué tipos de soporte, material, agujas e hilo se usaron con el diseño y cualquier otra información que pueda ser importante.

Para crear notas, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en Ver>Notas de diseño
- Haga clic en el botón Notas en la barra de herramientas principal.



Esto iniciará un editor de texto simple en el que podrá escribir sus notas.

Haga clic en Aceptar para cerrar el editor y conservar las notas. Recuerde guardar también el archivo o se perderán las notas.

Opciones de Impresión

Las siguientes opciones de impresión están disponibles:

- Colores únicos - Muestra los colores únicos dentro de un diseño, así como la secuencia de colores estándar. Esto sería lo mismo que los conos de hilo necesarios para coser el diseño, en lugar de solo el orden en el que se cosen los colores.
- Código de barras - Mostrará un código de barras del nombre del archivo. Si utiliza códigos de barras, limite los nombres de archivo a menos de 36 caracteres.
- Notas - Esto agrega un cuadro a la impresión que contiene todas las notas de diseño que se hayan agregado mediante la herramienta de notas.
- Origen - Aquí muestra el origen del diseño.
- Cuadrícula - Muestra una cuadrícula. Se mostrará una línea por pulgada o centímetro, según la configuración de la unidad de medida para el tamaño del diseño.
- Superposición - Cuando se selecciona esta opción, el origen o la cuadrícula se mostrarán encima o delante del bordado en la página. Si no se selecciona esta opción, se mostrarán debajo o detrás del bordado.
- Fondo - Al seleccionar el fondo, se mostrará e imprimirá el color de fondo.
- Tamaño real - Cuando se selecciona, el diseño se imprimirá en tamaño real. Si excede el área imprimible de la página, el diseño se distribuirá en varias páginas. También se imprimirá el diseño para que quepa en el espacio provisto en la primera página. Si no se selecciona, solo se imprimirá en el espacio provisto en la primera página.
- Información de Contacto - Aquí puede insertar su información de contacto y se mostrará en la impresión.

Tipos de Archivos de Bordado

Existen dos tipos principales de archivos de bordado. Casi todas las extensiones y tipos de archivos se dividen en dos categorías: de estructura alámbrica y expandidos.



Archivos de wireframe

Los archivos de estructura alámbrica mantienen los proyectos en elementos delineados con propiedades de puntada. Esto hace que los archivos de bordado sean más fáciles de manipular, escalar y editar. Cuando trabaje con proyectos de estructura alámbrica, deberá trabajar principalmente con una extensión de archivo OFM o CND. No todas las características de la estructura alámbrica funcionan de la misma manera entre los tipos de archivo.

A continuación se muestra una lista de las características:

Característica	CND	OFM
Los elementos son formas delineadas que contienen propiedades de los elementos, como densidad, longitud de puntada y direcciones de puntada.	x	x
Las propiedades de los elementos se pueden editar.	x	x
Las formas de los elementos se pueden editar.	x	x
Puede contener letras intactas. Puede cambiar la ortografía, el tipo de letra, el tamaño y otras propiedades.		x
Puede contener notas de diseño.		x
Se puede almacenar información de color.		x
Es posible que se almacenen algunas configuraciones de la máquina.		x



Información

Los archivos CND guardados en DesignShop V7 y versiones anteriores contendrán formas de estructura alámbrica, pero es posible que no contengan las propiedades de relleno y las ubicaciones de las puntadas exactas. Los archivos CND guardados en DesignShop V9 y versiones posteriores coincidirán exactamente con las puntadas originales, pero eso se logra con el uso de una puntada manual. Esto hace que el archivo de bordado sea más parecido al de un archivo de puntadas.

Escalado de un archivo de wireframe

Por lo general, escalar un archivo de estructura alámbrica es más exitoso que escalar un archivo de puntadas. Se escala el contorno y luego se vuelven a calcular las puntadas. Intente mantener la escala dentro del 25 % del diseño de estructura alámbrica original para obtener los mejores resultados.



Información

Si los elementos de diseño están superando los límites de lo que es posible con las puntadas, reducir el tamaño del diseño provocará roturas de hilo. Si las puntadas ya tienen la longitud del diámetro de la aguja con la que se están cosiendo, reducir el tamaño de las puntadas las hará más pequeñas que la aguja y creará problemas.

Pestaña de proyecto

La información del wireframe en la pestaña del proyecto normalmente se mostrará como una lista de elementos. Verá elementos como "Columna 2" o "Relleno complejo".

Archivos de puntadas

Los archivos de puntada, a los que a veces se denomina archivos "expandidos", no contienen propiedades. Son simplemente penetraciones de aguja trazadas. Los colores que aparecen en DesignShop se generan a partir de los colores predeterminados. Algunos archivos pueden contener información de color o pueden combinarse con un archivo INF que contiene información de color.

Los datos expandidos se pueden almacenar dentro de un OFM, pero siguen siendo puntadas trazadas. La edición de la información de puntada se realiza mediante la edición de puntada de cada penetración de aguja o utilizando el procesador de puntadas expandidas o la función Convertir a estructura alámbrica.

Cómo escalar un archivo de puntada

Los archivos de Stitch generalmente se pueden escalar hasta un 10 % más o menos. Si utiliza el procesador de Stitch expandido, ocasionalmente puede aumentar ese porcentaje hasta cerca del 20 %.

Procesador de puntadas ampliado

El procesador de puntadas expandidas básicamente convierte los datos expandidos en una estructura alámbrica para mantener las densidades mientras se escala. Esto puede cambiar el patrón en algunos rellenos.

El procesador de puntadas expandidas se encuentra debajo del menú de escala que aparece al hacer clic con el botón derecho. Si selecciona un elemento o elementos, hace clic con el botón derecho y selecciona "Escalar", verá la pestaña Escalar. Debajo de la sección superior principal para escalar el tamaño del diseño, se encuentra la casilla de verificación Procesamiento de puntadas expandidas. Marque esta casilla para habilitar el procesamiento al escalar diseños expandidos.

Pestaña de proyecto

La información de puntada de los archivos de puntada se mostrará como "Datos expandidos" en la pestaña de proyecto de DesignShop.

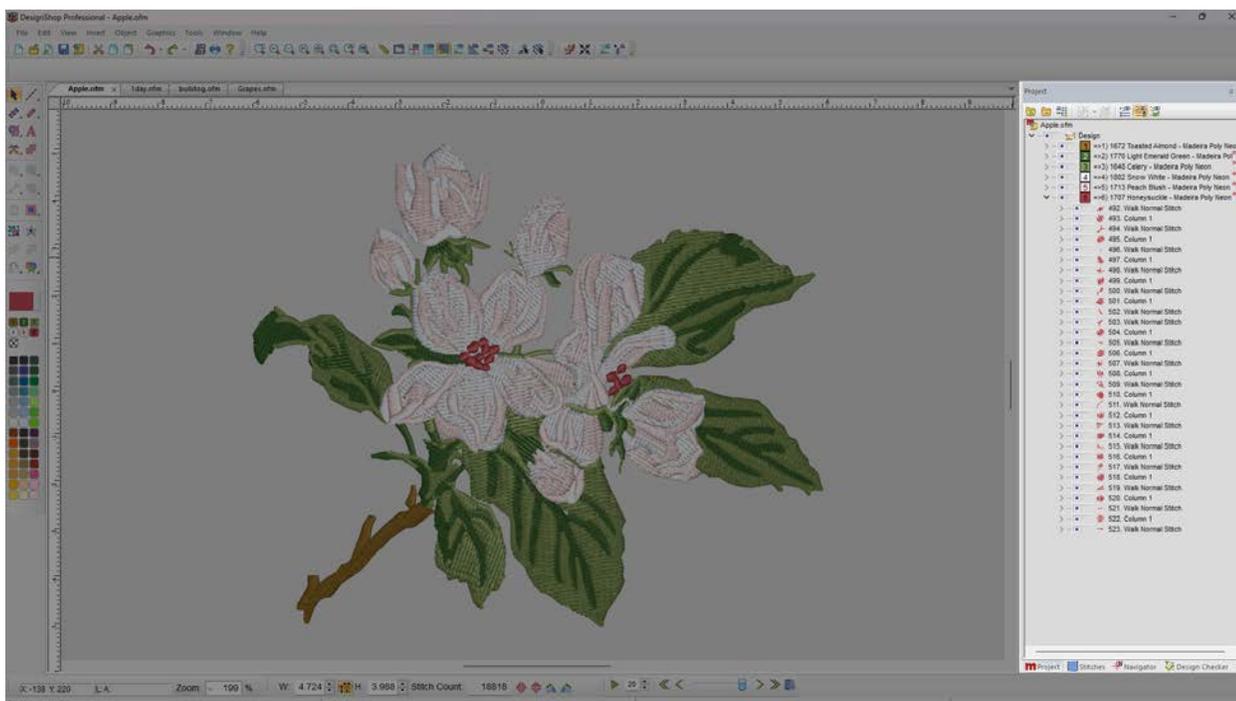
Extensiones de archivos

La tabla de la sección Apertura de archivos [enumera cómo se incorporan las diferentes extensiones a DesignShop](#).

Vista del Proyecto



La vista del proyecto, que suele encontrarse en el lado derecho de la pantalla, contiene información no visual sobre el diseño. En la vista del proyecto hay tres pestañas: la pestaña del proyecto, la pestaña de puntadas y la pestaña del navegador. Se puede acceder a estas pestañas desde la parte inferior de la vista del proyecto.



La vista del proyecto se puede separar del lateral de la pantalla y mover a otro monitor o a otra parte de la pantalla. Para ello, haga clic y arrastre la barra de título de la ventana (no existen palabras en la barra de título de la vista del proyecto). Una vez separada, la vista del proyecto se puede mover al área deseada. Si hace doble clic en la barra de título, la vista del proyecto volverá a la posición original acoplada.



Información

Si la vista del proyecto está cerrada, vaya a Ver>Vistas del proyecto y seleccione "Vista del proyecto 1" para recuperarla.

Ocultar/Mostrar Automáticamente

Al hacer clic en el pin de la barra de título de la vista del proyecto, se activa la función de ocultar o mostrar automáticamente la vista del proyecto. Si vuelve a hacer clic en el pin, se desactivará esta función.

Cómo Desacoplar y Acoplar Pestañas

Las pestañas de la parte inferior de la vista del proyecto se pueden separar y crear ventanas individuales a partir de cada pestaña. Al arrastrarlas por la barra de título, las sugerencias de acoplamiento aparecerán como áreas de flechas más pequeñas. Al pasar el cursor sobre una de ellas, aparecerá una vista previa del área acoplada y la ventana se acoplará a ese borde de la pantalla cuando se suelte.

Pestaña de Proyecto

La pestaña de proyecto contiene una lista de elementos que se encuentran en el diseño. El orden en el que se muestran estos elementos determina el orden en el que se cosen.

También se pueden seleccionar elementos y rangos de elementos desde la pestaña de proyecto. Al seleccionar elementos en la vista de proyecto, puede realizar ajustes en las propiedades de secciones grandes o pequeñas de un proyecto.

La pestaña de proyecto funciona por niveles. Si selecciona un nivel, puede afectar a todos los niveles y elementos subsiguientes. Estos niveles se pueden contraer o expandir haciendo clic en el botón de expandir o contraer a la izquierda de los niveles individuales.

Los botones de Expandir todo y de Contraer todo están disponibles en la parte superior de la pestaña del proyecto.



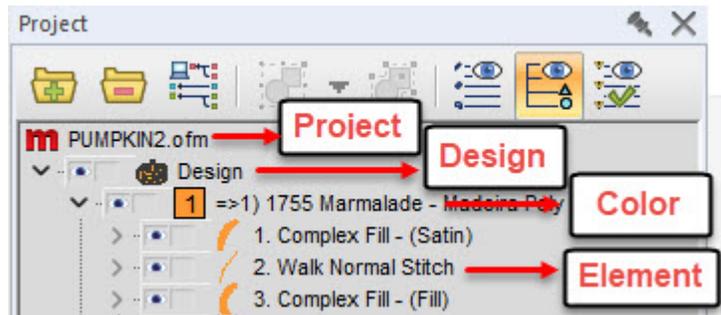
Información

Para navegar a través de la lista de elementos de la pestaña del proyecto, puede utilizar la rueda de desplazamiento del mouse, o las teclas de flecha, los botones de Inicio, Fin, Página arriba y Página abajo del teclado.

Niveles de la pestaña de proyecto

En la pestaña de proyecto, los elementos de diseño están organizados en cuatro niveles:

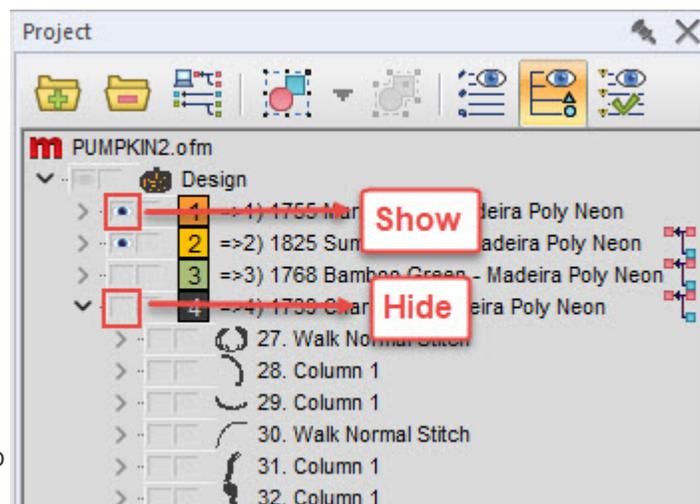
1. Nivel de proyecto - Si selecciona en el nivel de proyecto, se seleccionará todo lo que se encuentre dentro del proyecto. De esta manera, podrá modificar todos los elementos dentro de ese proyecto.
2. Nivel de diseño - El siguiente nivel es el nivel de diseño. Aunque no es habitual, puede haber más de un diseño en un archivo de proyecto. Esto le permite seleccionar un diseño completo y dejar intactos los demás diseños dentro del proyecto.
3. Nivel de color - El siguiente nivel es el color. Al hacer clic en un bloque de color en la vista del proyecto, puede seleccionar todo el contenido de ese bloque de color. Esto le permitirá realizar cambios en cada elemento dentro de ese bloque de color sin afectar a ningún otro elemento. Esto funciona con bloques de color. Si se usa el mismo color rojo tres veces en un proyecto, seleccionar un bloque de color rojo solo afectará a uno de los tres bloques de color rojo. No afectará a todos los elementos rojos de un diseño.
4. Nivel de elemento - También se pueden seleccionar elementos individuales. Al expandir un nivel de color, tendrá acceso a los elementos individuales. Estos elementos se etiquetarán por tipo de elemento (Columna 2, Relleno complejo, Recorrido normal, etc.). Los proyectos suelen contener una variedad de tipos de elementos.



Mostrar/ocultar elementos

Mostrar/ocultar elementos

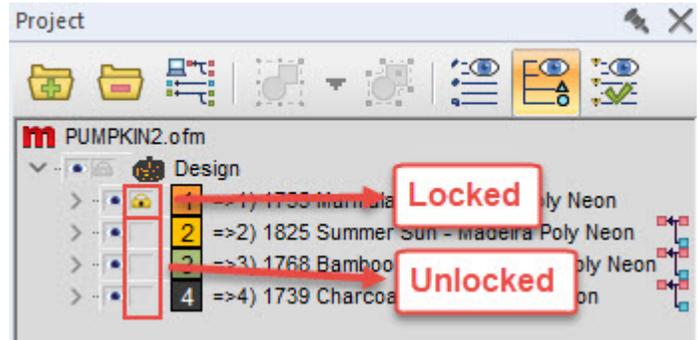
Si lo desea, puede ocultar los elementos de un proyecto. Esto no elimina los elementos y, si se cargan en una máquina, las puntadas se coserán. Ocultar elementos es útil cuando se digitaliza sobre un diseño que ya tiene puntadas encima. Puede ocultar las puntadas para volver a ver el diseño fácilmente. Ocultar puntadas también es útil cuando se editan puntadas que luego se cubren. Ocultar las puntadas de cobertura permite acceder fácilmente a las puntadas que se encuentran debajo para editarlas.



A la izquierda de cada nivel y elemento, hay dos cuadrados pequeños. El cuadrado izquierdo es el cuadro para mostrar u ocultar. Para mostrar u ocultar elementos, haga clic en el cuadro para mostrar u ocultar a la izquierda del nivel que desea mostrar u ocultar. Si hay un ojo en el cuadro, el nivel o elemento será visible. Si el cuadro está vacío, el nivel o elemento estará oculto.

Bloqueo de elementos

Se pueden bloquear secciones de un proyecto para evitar que se seleccionen o muevan accidentalmente. Los elementos bloqueados no se moverán ni se seleccionarán desde la ventana de visualización. Aún se pueden seleccionar y modificar las propiedades desde la vista del proyecto.



A la izquierda de cada nivel y elemento hay dos cuadrados pequeños. El cuadrado de la derecha es la casilla de bloqueo. Para bloquear o desbloquear elementos, haz clic en la casilla de bloqueo que está a la izquierda del nivel o elemento que deseas bloquear. Si hay un candado en la casilla, el nivel o elemento se bloqueará. Si la casilla está vacía, el nivel o elemento se desbloqueará.

Los elementos también se pueden bloquear o desbloquear seleccionándolos y eligiendo Objeto>(Des)Bloquear Elemento.

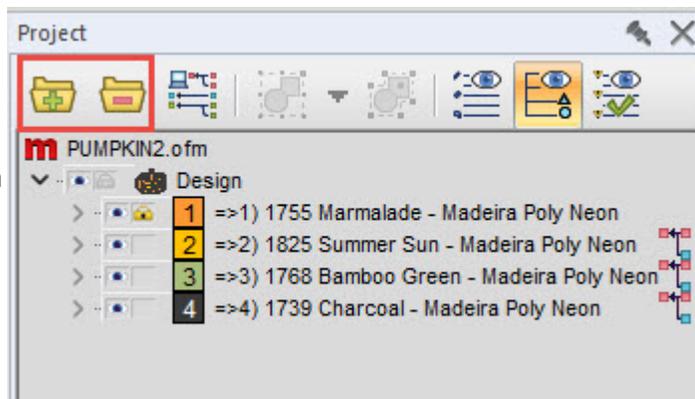
Si pasa el ratón sobre un elemento bloqueado seleccionado en la ventana de visualización, aparecerá un cursor bloqueado. Esto es solo para indicar que el elemento seleccionado está bloqueado y no se puede mover.

Funciones de la pestaña de proyecto

En la parte superior de la pestaña del proyecto, encontrará una serie de botones que cambian lo que es visible en la pestaña del proyecto, y también cómo se comportan los colores y los grupos.

Expandir/Contraer Todos los Colores

El primer botón en la parte superior de la pestaña del proyecto expande todos los niveles de la pestaña del proyecto para mostrar todo en el nivel de elemento.

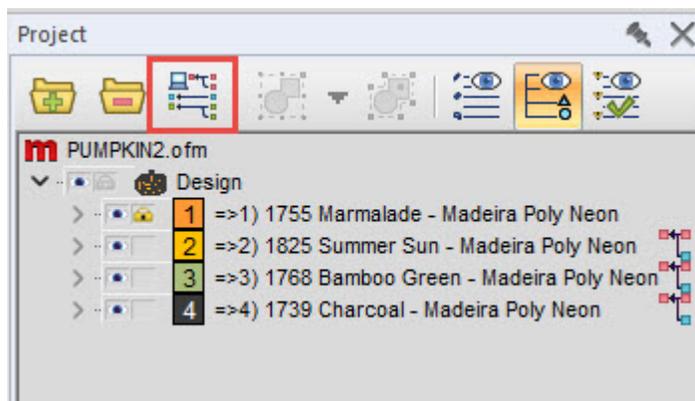


El segundo botón en la parte superior de la pestaña del proyecto contrae los elementos del proyecto para mostrar todo en el nivel de color.

Combinar Bloques de Color

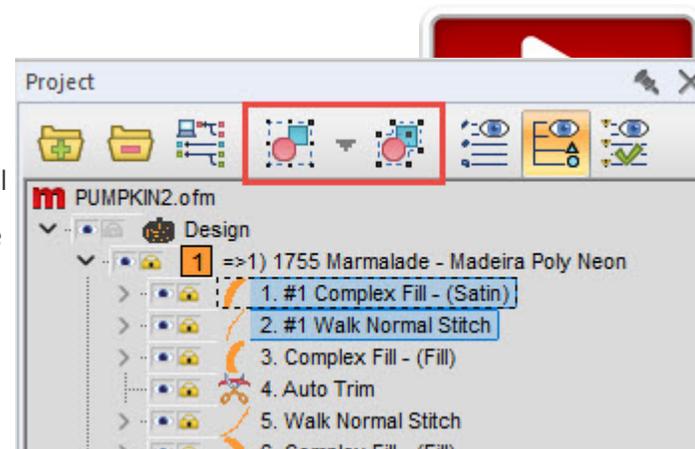
Automáticamente

El primer botón en la parte superior de la pestaña del proyecto es el botón de combinación automática de bloques de color. El botón de combinación automática de bloques de color combinará automáticamente todos los bloques de color idénticos que estén uno detrás del otro. Esto suele considerarse más eficiente. Este botón permanecerá presionado hasta que se haga clic nuevamente.



Agrupar y Desagrupar

El cuarto botón en la parte superior de la pestaña del proyecto es el botón de grupo. Este botón le permite agrupar varios elementos seleccionados en un solo grupo. Si se selecciona un elemento dentro de un grupo, todos los elementos dentro de ese grupo también se seleccionan.



La flecha a la derecha del botón de grupo proporciona un menú desplegable desde el cual se puede seleccionar cualquier grupo en el diseño.

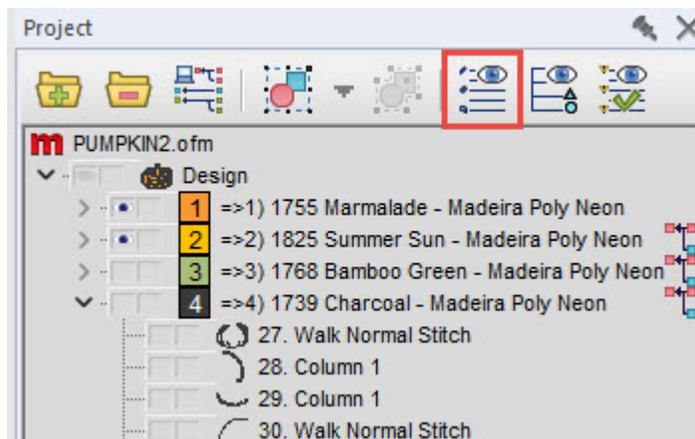
Cuando se selecciona un grupo, se puede desagrupar haciendo clic en el quinto botón en la parte superior de la pestaña del proyecto.

Agrupar y desagrupar elementos solo cambia el comportamiento de esos elementos al seleccionarlos. No cambia el orden de costura del proyecto.

Activar o Desactivar la Pestaña de Puntadas

El sexto botón en la parte superior de la pestaña de proyecto es el botón de Activar o desactivar la pestaña de puntadas. Este botón permite que la pestaña de puntadas comparta espacio con la pestaña de proyecto y que tanto la lista de elementos como la lista de puntadas sean visibles al

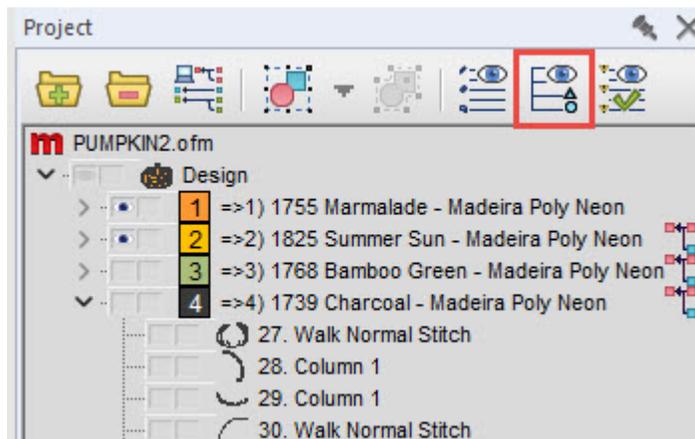
mismo tiempo. Como esto tiende a ocupar una gran parte del espacio de la pantalla, puede ser mejor tener la vista del proyecto en un monitor separado al usar esta función.



Lista de Puntos

El séptimo botón en la parte superior de la pestaña del proyecto es el botón de Activar lista de puntos. Este botón otorga acceso a la lista de puntos de entrada (estructura alámbrica) para los elementos. Por lo general, el nivel de elemento es el nivel de detalle más fino de la lista. El uso de la lista de puntos amplía la lista de elementos con un nivel de detalle más.

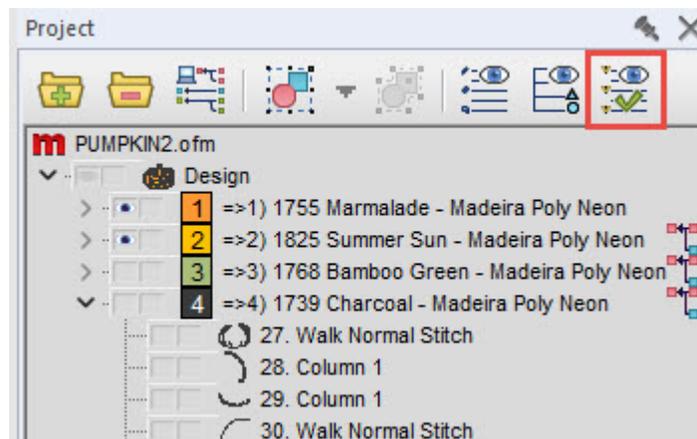
La lista de puntos detalla la ubicación X/Y y el tipo de punto para cada punto de entrada en un elemento. Luego, los puntos individuales se pueden seleccionar y modificar desde la vista del proyecto.



Activar o Desactivar el Verificador de Diseño

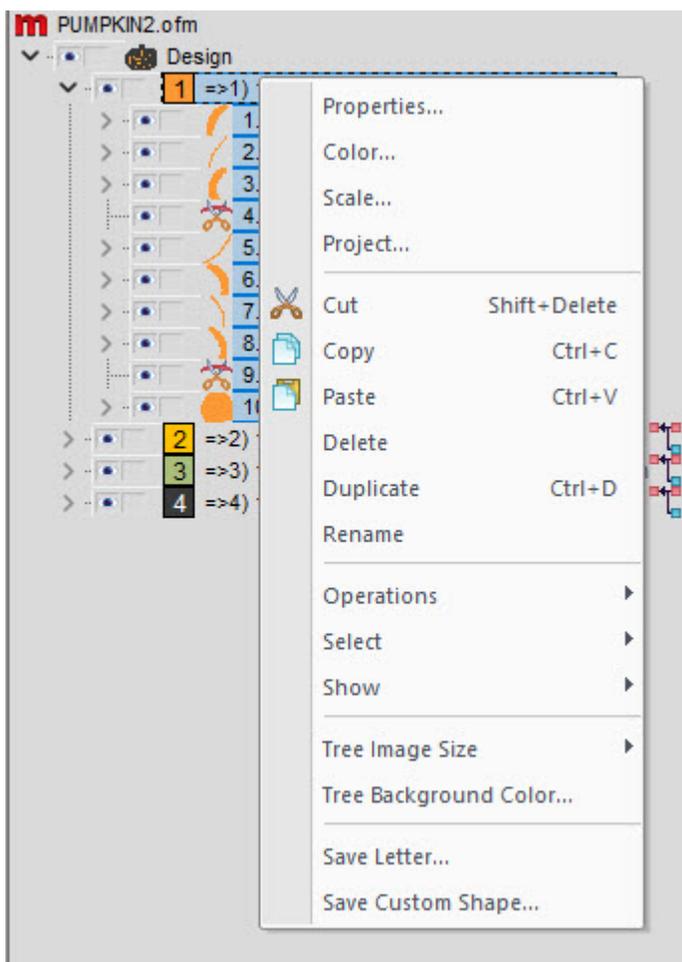
El octavo botón en la parte superior de la pestaña del proyecto es el botón de Activar o desactivar el verificador de diseño. Este botón otorga acceso al verificador de diseño sin necesidad de cambiar a la pestaña del verificador de diseño. Este botón permite que el verificador de diseño comparta

espacio con la pestaña del proyecto y que tanto la lista de elementos como la lista de verificación de diseño sean visibles al mismo tiempo. La lista de puntadas también se puede hacer visible. Como esto tiende a ocupar una gran parte del espacio de la pantalla, puede ser mejor tener la vista del proyecto en un monitor separado al usar esta función.



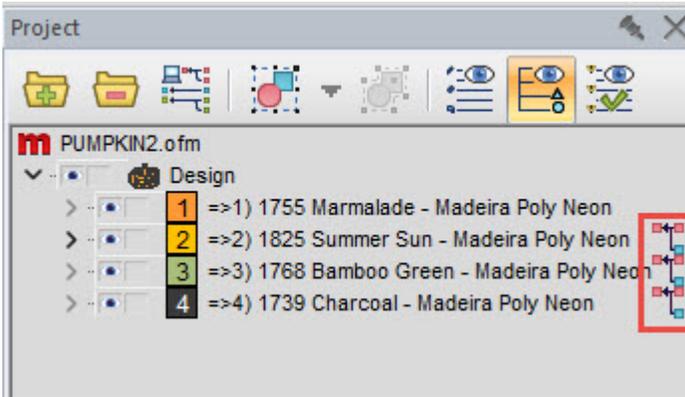
Menú contextual del botón derecho

Al hacer clic con el botón derecho en la pestaña del proyecto, aparecerá un menú contextual en el que podrá acceder a varias funciones. La mayoría de estas funciones también están disponibles en los menús y las barras de herramientas.



Fusionar bloques de colores

A la derecha de cada bloque de color se encuentra el icono de combinación. Al hacer clic en él, se combinará el bloque de color con el que se encuentra encima. Esto eliminará el comando de cambio de color enviado a la máquina y hará que los elementos de ambos bloques originales tengan el mismo color.



Pestaña de Puntadas

La segunda pestaña de la vista del proyecto es la de puntadas. En ella se enumeran todas las puntadas de un diseño. Se muestran en forma de tabla. A continuación se incluyen explicaciones de las columnas.

#, X,Y - Número y posición de puntada

Esta columna enumera primero el número de puntada, luego la X o posición horizontal en relación con el origen, seguida de la Y o posición vertical en relación con el origen.

Al comienzo de un elemento, se enumerará el tipo de elemento.

Delta X - Cambio en X

Esta columna enumera el Delta o cambio/diferencia en la posición X u horizontal desde la penetración de la aguja anterior.

Delta Y - Cambio en Y

#, X,Y	ΔX	ΔY	L	S
Walk Normal Stitch				
1. (-243,-266)				(RO)
2. (-248,-258)	-5	+8	9.4	(RO)
3. (-239,-272)	+9	-14	16.6	(RO)
4. (-244,-261)	-5	+11	12.1	(RO)
5. (-240,-266)	+4	-5	6.4	(RO)
6. (-241,-272)	-1	-6	6.1	(RO)
7. (-267,-288)	-26	-16	30.5	(RO)
8. (-289,-304)	-22	-16	27.2	(RO)
9. (-312,-321)	-23	-17	28.6	(RO)
10. (-333,-339)	-21	-18	27.7	(RO)
11. (-355,-356)	-22	-17	27.8	(RO)
12. (-376,-374)	-21	-18	27.7	(RO)
13. (-398,-391)	-22	-17	27.8	(RO)
14. (-420,-407)	-22	-16	27.2	(RO)
15. (-442,-424)	-22	-17	27.8	(RO)
16. (-471,-442)	-29	-18	34.1	(RO)
17. (-500,-461)	-29	-19	34.7	(RO)
18. (-488,-444)	+12	+17	20.8	(RO)
19. (-477,-427)	+11	+17	20.2	(RO)
20. (-472,-407)	+5	+20	20.6	(RO)
21. (-484,-401)	-12	+6	13.4	(RO)
Column 1				
22. (-484,-401)	+0	+0	0.0	(RO)
23. (-461,-401)	+23	+0	23.0	(RO)
24. (-484,-404)	-23	-3	23.2	(RO)
25. (-460,-406)	+24	-2	24.1	(RO)
26. (-484,-408)	-24	-2	24.1	(RO)
27. (-459,-410)	+25	-2	25.1	(RO)
28. (-484,-411)	-25	-1	25.0	(RO)
29. (-458,-415)	+26	-4	26.3	(RO)
30. (-484,-415)	-26	+0	26.0	(RO)
31. (-458,-419)	+26	-4	26.3	(RO)
32. (-484,-418)	-26	+1	26.0	(RO)
33. (-457,-424)	+27	-6	27.7	(RO)
34. (-484,-422)	-27	+2	27.1	(RO)
35. (-456,-429)	+28	-7	28.9	(RO)
36. (-485,-424)	-29	+5	29.4	(RO)

Esta columna enumera el Delta o cambio/diferencia en Y o posición vertical desde la penetración de la aguja anterior.

L - Longitud

Esta columna enumera la longitud de la puntada o la distancia entre las penetraciones de la aguja.

S - Tipo de puntada o estado

La última columna muestra el tipo o estado de la puntada. En ella, encontrará lo siguiente:

- (RO) - Solo lectura: no es posible manipular estas puntadas. Si cambia al modo de edición de puntadas expandido, (RO) desaparece y podrá editar las ubicaciones de penetración de las puntadas individuales.
- Jmp - Puntadas de salto: son ubicaciones a las que la máquina se moverá sin coser.
- TI - Puntadas de unión: son puntadas de unión al comienzo de los elementos creados mediante el cuadro de diálogo de propiedades.
- PARA - Puntadas de amarre: son puntadas de amarre al final de los elementos creados mediante el cuadro de diálogo de propiedades.



Información

Para navegar por la lista de elementos de la pestaña de proyecto, puede utilizar la rueda de desplazamiento del ratón o las teclas de flecha, los botones de Inicio, Fin, Página arriba y Página abajo del teclado. Si utiliza las teclas de flecha, podrá mover una puntada a la vez. Si mantiene pulsada la tecla ALT, moverá diez puntadas, y si mantiene pulsada la tecla CTRL, moverá cien puntadas.

Pestaña del Navegador

La tercera pestaña de la vista del proyecto muestra la ventana de diseño y visualización en relación con el espacio de trabajo. El cuadro rojo representa los bordes de la ventana de visualización.

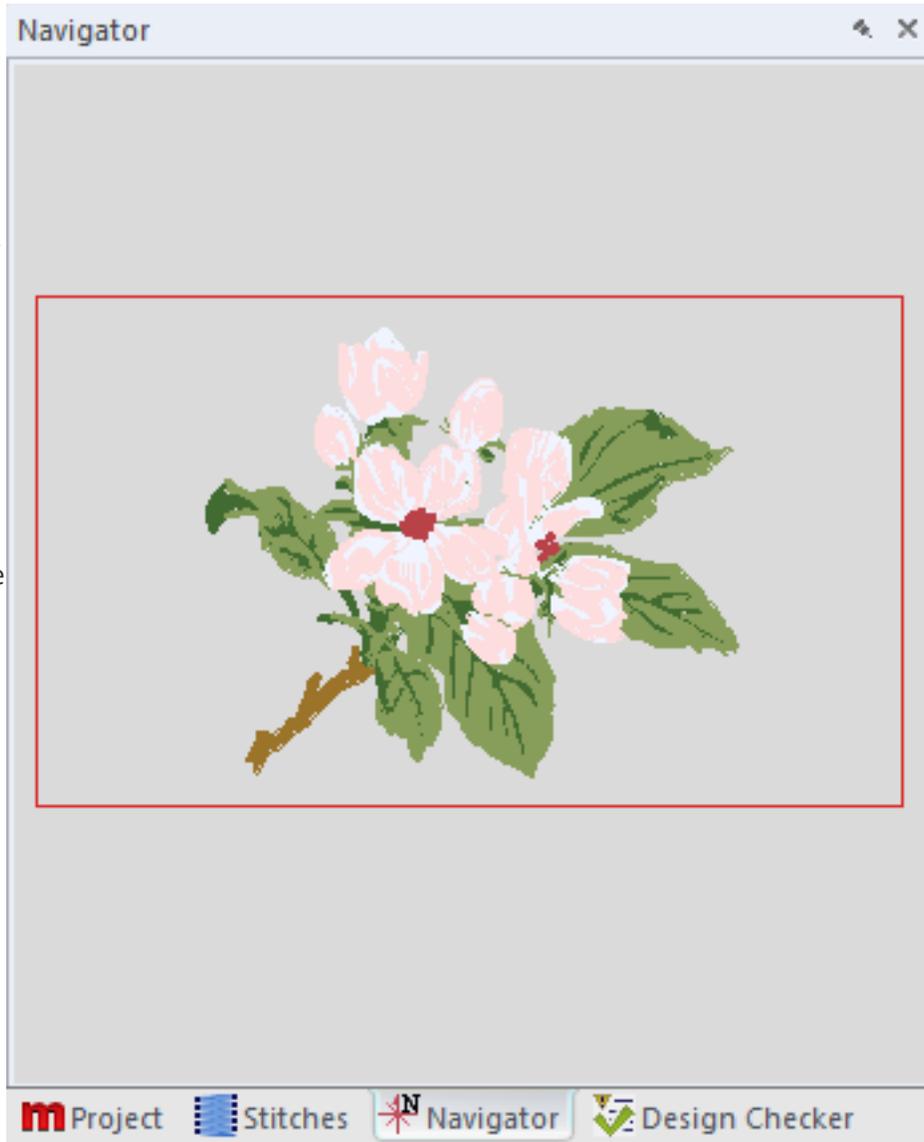
Mover la Ventana de Visualización

Al hacer clic y arrastrar el cuadro rojo, puede cambiar la posición de la ventana de visualización en relación con el diseño.

Zoom Dentro del Navegador

Para cambiar el nivel de zoom mientras está en la pestaña del navegador, mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic y arrastre un cuadro dentro de la pestaña del navegador. Cuando suelte el

botón del mouse, se mostrará un nuevo tamaño de cuadro y la ventana de visualización coincidirá con el contenido de ese cuadro.



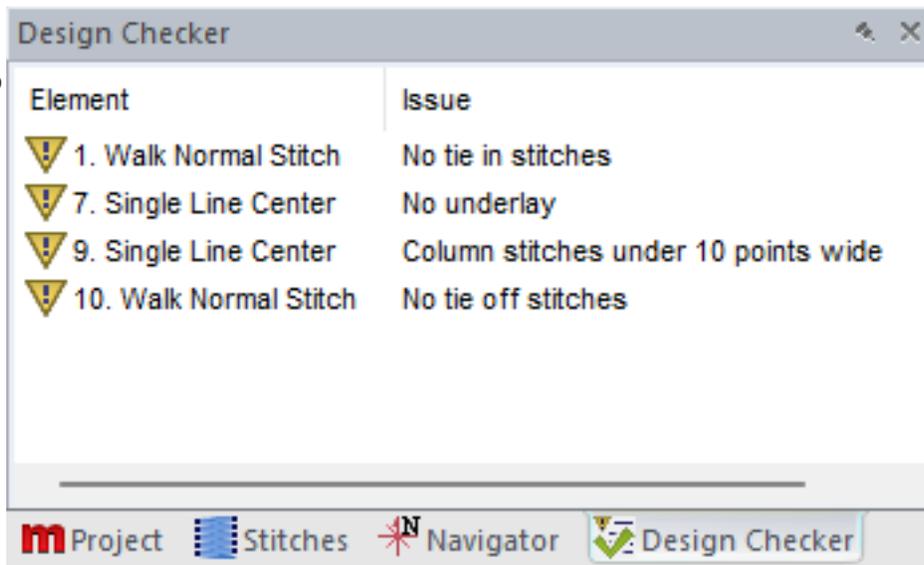
Pestaña del Verificar el Diseño



La cuarta pestaña de la vista del proyecto muestra el verificador de diseño. El verificador de diseño funciona con diseños de estructura alámbrica para resaltar las áreas problemáticas potenciales del diseño. Esta herramienta busca elementos que podrían causar problemas al coser, como:

- Puntadas demasiado largas
 - Puntadas de satén de más de 10 mm de ancho
 - Cualquier puntada de más de 12,7 mm
- Puntadas demasiado cortas
 - Rellenar puntadas menores a 2,5 mm
 - Puntadas de satén más cortas de 1 mm
 - Walk stitches shorter than 1.5 mm

- Demasiadas puntadas de amarre o muy pocas. (Esto puede provocar que se pierdan cortes o inicios)
- Demasiadas capas de puntadas o demasiadas penetraciones de aguja en una zona.
- Densidades demasiado ajustadas. Esto puede provocar un exceso de presión, tracción y fruncimiento.



Al seleccionar el problema en el verificador de diseño, también se seleccionará el elemento en la ventana de visualización. Esto hace que sea más fácil diagnosticar el problema y probablemente resolverlo. Muchos de los problemas potenciales que detecta el verificador de diseño se pueden solucionar con simples cambios en las propiedades de los objetos.

Opciones del Verificador de Diseño

Lo que el verificador de diseño marca y lo que no marca se puede modificar yendo a Herramientas > Opciones > Pestaña Verificador de diseño. En esta pestaña, se marcará lo que esté marcado. El verificador de diseño ignorará lo que no esté marcado.

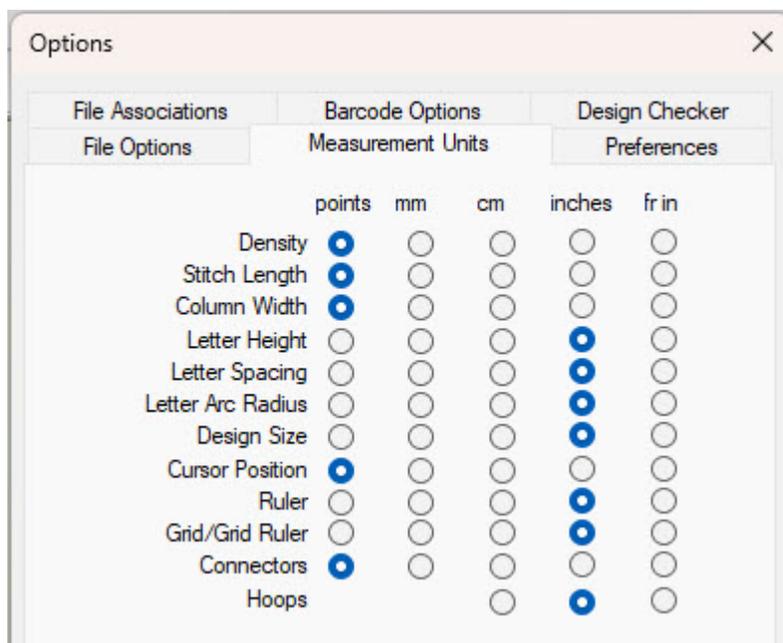
Navegando por el Espacio de Trabajo

Hay muchas formas de personalizar tu espacio de trabajo y ver tus diseños de la forma que prefieras.

Mostrar u ocultar guías, contornos de bastidores o ciertos tipos de puntadas puede resultar útil al editar o preparar un diseño para bordar. La barra de herramientas Ver será la barra de herramientas más utilizada para ajustar lo que aparece en la ventana de visualización del software. Si no está visible, vaya a Ver>Barras de herramientas> y asegúrese de que haya una marca de verificación junto a "Ver".

Unidades de Medida

Tiene la opción de cambiar las unidades de medida en el software para varias propiedades. Para acceder a esta opción, vaya a Herramientas > Opciones y seleccione la pestaña Unidades de medida.



En la pestaña de unidades de medida, puede

seleccionar distintas unidades de medida para distintas propiedades. Es habitual que los bordadores y digitalizadores tengan algunas propiedades en pulgadas y otras en puntos. La siguiente tabla describe las tasas de conversión entre las unidades de medida disponibles.

	Punto	mm	cm	Pulgada	Pulgar
1 punto	1	0,1	0,01	0,003937	0,0036941
1 mm	10	1	0,1	0,03937	0,0369412
1 cm	100	10	1	0,3937	0,3694126
1 pulgada	254	25.4	2.54	1	0,9380863
1 pulgada	270.7	27.07	2.707	1.066	1

Límites del Aro

Mostrar los límites del aro o bastidor que piensas usar es una excelente manera de evitar sorpresas al pasar a la máquina para comenzar a bordar. Te permite asegurarte de que todo lo que crees que cabe en el bastidor realmente lo hará.

Muestra el aro seleccionado actualmente utilizando uno de los siguientes:

- Vaya a Ver > Mostrar Aro
- Haga clic en el icono de visualización del aro en la barra de herramientas de vista.



Para ocultar el aro, realice cualquiera de los pasos anteriores una segunda vez.

Esto mostrará el aro seleccionado actualmente en la pantalla. Las líneas continuas representan el aro físico. La línea de puntos representa el límite del aro. Esto es lo más cerca que la máquina puede coser de la pared del aro sin riesgo de golpearlo.



Seleccione el Tamaño del Aro

Para seleccionar el aro que planeas usar:

1. Haga clic derecho en el icono del aro de visualización.



2. Esto abrirá la ventana del administrador de aro.
3. Los valores predeterminados están configurados para admitir máquinas Melco. Asegúrese de que el fabricante y el nombre de la máquina estén configurados correctamente.



Nota:

Los modelos XTS y XT se enumeran como máquinas asociadas en la lista EMT 16. Los modelos utilizados en XT y XTS se enumeran en la lista EMT.

4. Seleccione el nombre/tamaño del aro en el menú desplegable Nombre del aro.
5. Haga clic en Aceptar.

Hoop Manager

Hoop Manager



Machine Manufacturer: Arc - Melco

Machine Name: EMT16 / EMT16 PLUS/EMT16X

Hoop Name: Round (4.72 in.)

Part Number: 10217-01

Customize Hoop List

Hoop Attributes

Type: Oval

X Dimension: 4.724 in.

Y Dimension: 4.724 in.

X Hoop Offset: 0 in.

Y Hoop Offset: 0 in.

Thickness: 0.236 in.

Associated Machines:

EMT16 / EMT16 PLUS/EMT16X
Melco XT / XTS / Bravo

Change Associated Machines

Advanced

Bitmap File:

Default Sew Field Margin: 0.476 in.

Edit Hoop Shape

Outer Hoop Shape

Sew Field Shape

Multi-Ring Setup

Delete

Trace

Save As Default

Add Hoop

OK

Cancel

Apply

Help

Mostrar Origen

El origen se muestra normalmente como el centro del espacio de trabajo. Las coordenadas predeterminadas son (0,0) y las líneas que se muestran muestran el centro horizontal y vertical.

Muestra el origen realizando una de las siguientes acciones:

- Vaya a Ver>Mostrar origen
- Marque la casilla de Mostrar origen en la pestaña de Propiedades de la cuadrícula
- Haga clic en el icono de origen de la pantalla en la barra de herramientas de visualización

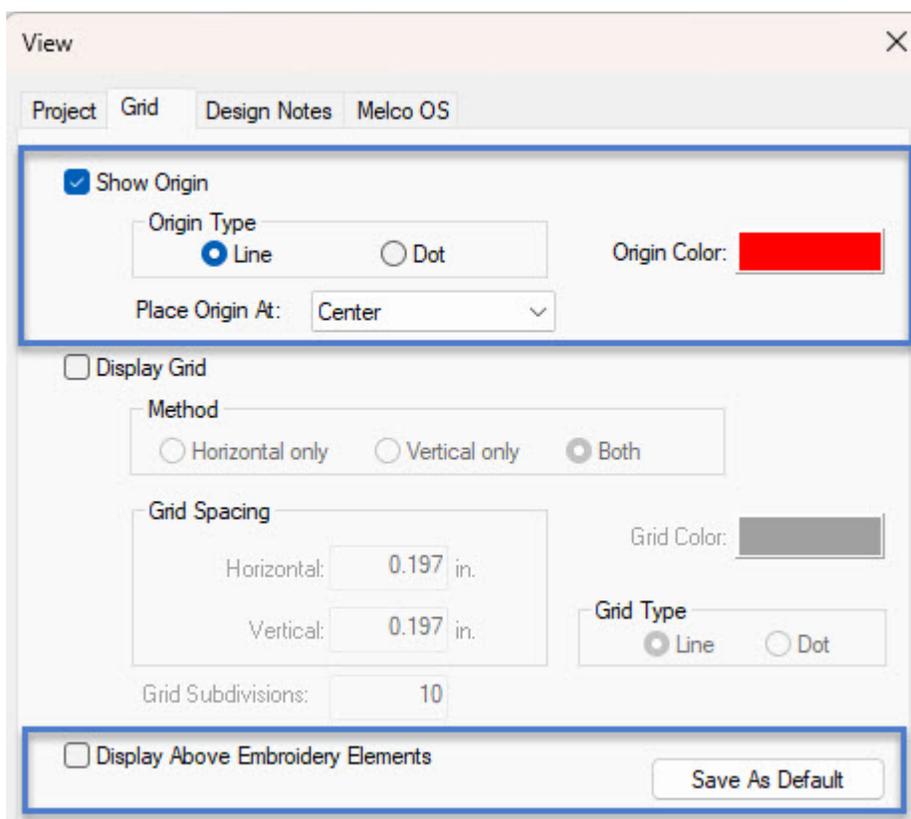


Para ocultar el origen, realice cualquiera de las acciones anteriores una segunda vez.

Propiedades del Origen

Para acceder a las propiedades y valores predeterminados, haga clic con el botón derecho en el ícono de Cuadrícula. Esto abrirá la pestaña de Cuadrícula con las siguientes propiedades:

- Mostrar origen - La casilla de verificación de Mostrar origen muestra u oculta el origen.
- Tipo de origen - El tipo de origen muestra el origen como una línea sólida o de puntos, con puntos que caen a lo largo de las subdivisiones de la cuadrícula.
- Color de origen - El color de origen le permite seleccionar el color en el que se muestra el origen.
 - Haga clic en la muestra de color para cambiar.
- Lugar de origen en - Este menú desplegable le permite elegir dónde se mostrará el origen.
 - Centro: muestra el origen en las coordenadas (0,0).
 - Primera puntada - Muestra el origen en las coordenadas de la primera puntada.
- Mostrar elementos superiores - Esta casilla de verificación afecta tanto al origen como a la cuadrícula.
 - Al marcar esta opción, se mostrarán tanto la cuadrícula como el origen (si está visible) como una superposición a los elementos de diseño de bordado.
- Guardar como predeterminado - Guarda la configuración actual en los valores predeterminados del software.



Cuadrícula de Visualización

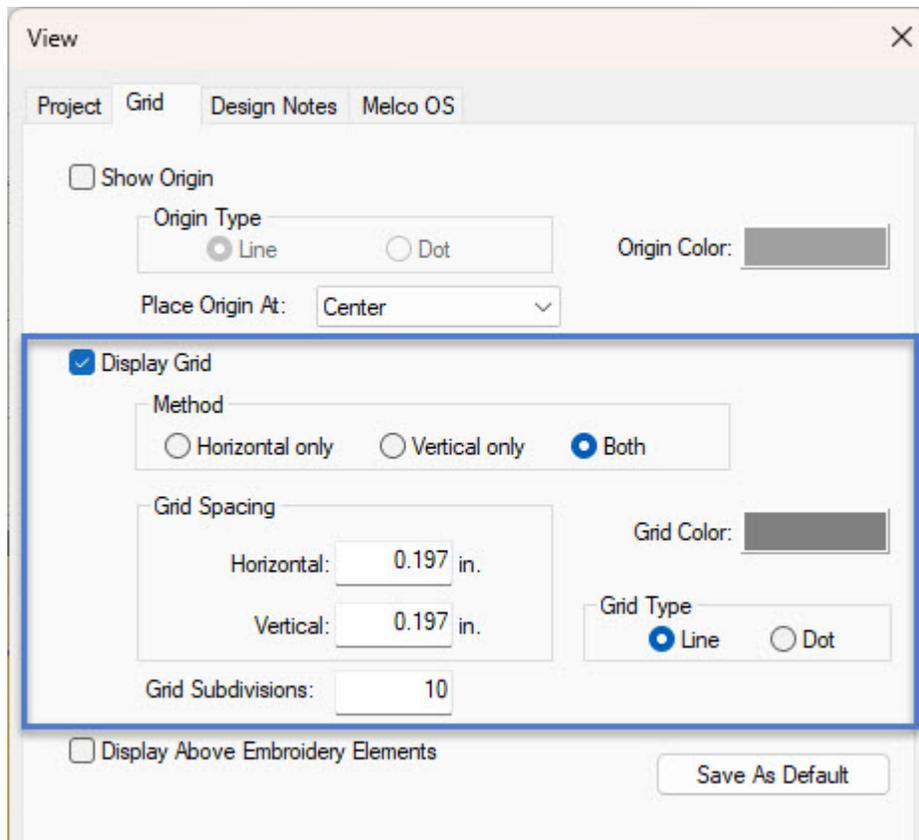
Se puede utilizar una cuadrícula para alinear o espaciar los elementos de un diseño. Dado que los niveles de zoom pueden minimizar cualquier sensación de escala, mostrar una cuadrícula puede ayudar a mantener la relación entre el tamaño de los elementos y el tamaño real de la aguja y los hilos con los que se coserán.

Visualice la cuadrícula realizando una de las siguientes acciones:

- Vaya a Ver>Cuadrícula de Visualización
- Marque la casilla de Mostrar cuadrícula en la pestaña de Propiedades de cuadrícula
- Haga clic en el icono de Cuadrícula de visualización en la barra de herramientas de vista.



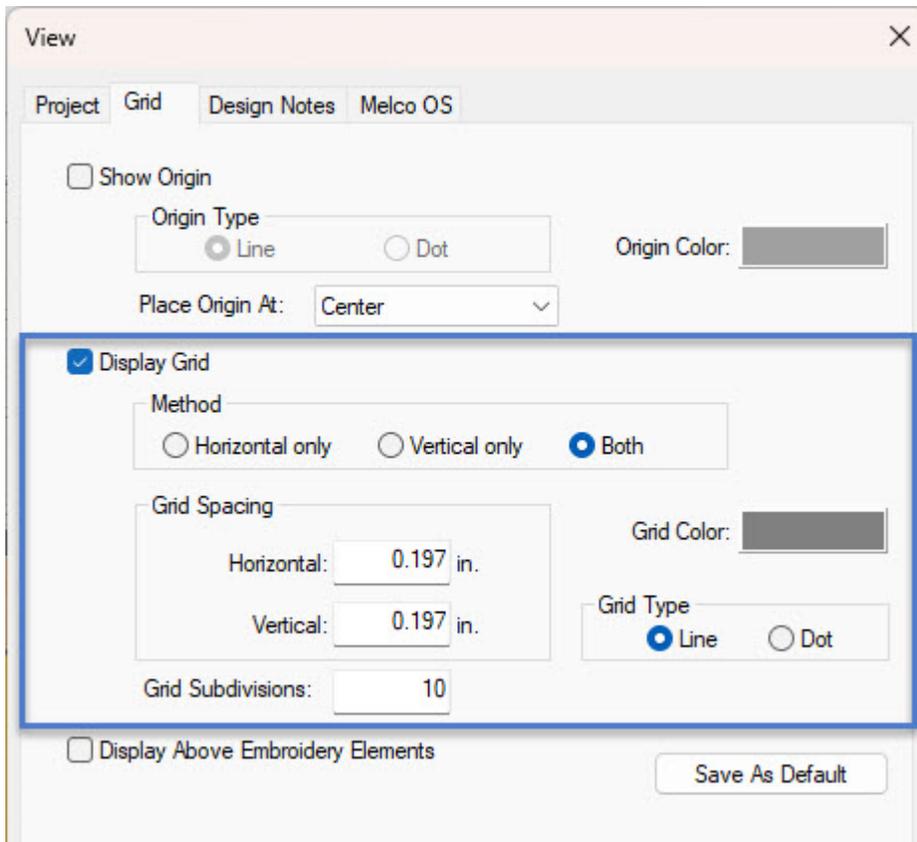
Para ocultar la cuadrícula, realice cualquiera de las acciones anteriores una segunda vez.



Propiedades de la Cuadrícula

Para acceder a las propiedades y valores predeterminados de esta herramienta, haga clic derecho en el ícono. Esto abrirá la pestaña de Cuadrícula y las propiedades de origen.

- **Mostrar Origen** - La casilla de verificación **Mostrar origen** muestra u oculta el origen.
- **Método** - El método ofrece la posibilidad de elegir qué líneas se muestran en la cuadrícula.
 - Solo horizontal
 - Solo vertical
 - Ambas (líneas horizontales y verticales)
- **Espaciado de la Cuadrícula** - Aquí se puede ajustar el espaciado de la cuadrícula. Introduzca el espaciado deseado para las líneas principales de la cuadrícula en estos campos. El espaciado horizontal y vertical se puede ajustar de forma independiente. Las unidades de medida se pueden cambiar yendo a **Herramientas > Opciones > pestaña Unidades de medida**.
- **Subdivisiones de la cuadrícula** - Establezca la cantidad de subdivisiones que preferiría entre las líneas principales de la cuadrícula.
- **Color de la cuadrícula** - El color de la cuadrícula le permite seleccionar el color en el que se mostrará la cuadrícula. Haga clic en la muestra de color para cambiarla.
- **Tipo de cuadrícula** - El tipo de cuadrícula muestra la cuadrícula como una línea sólida o de puntos, con puntos que caen a lo largo de las subdivisiones de la cuadrícula.
- **Mostrar encima de los elementos** - Esta casilla de verificación afecta tanto al origen como a la cuadrícula. Si la marca, se mostrarán tanto la cuadrícula como el origen (si están visibles) como una superposición a los elementos del diseño de bordado.
- **Guardar como predeterminado** - Guarda la configuración actual en los valores predeterminados del software.



Modo de Ajustar a la Cuadrícula

Ajustar a la cuadrícula puede resultar útil al digitalizar. Solo es necesario espaciar la cuadrícula de la forma que prefiera. No es necesario que esté visible para utilizar Ajustar a la cuadrícula.

Cuando la opción de Ajustar a la cuadrícula está habilitada, los puntos de entrada creados durante la digitalización se "ajustarán" al punto de intersección de la cuadrícula más cercano.

- Para habilitar Ajustar a la cuadrícula, vaya a Ver > Ajustar a la cuadrícula.
- Se mostrará una marca de verificación si está habilitado.
- Repetir el proceso deshabilitará la función.

Mostrar Puntadas en 3D

Ver las puntadas en la ventana de visualización en 3D es una manera fácil de ver rápidamente las capas de hilo y los tipos de puntada. Las puntadas de relleno y de satén tienden a verse iguales en la ventana de visualización hasta que se activa la función 3D.

La opción de Mostrar puntadas en 3D muestra las puntadas como si fueran tridimensionales en lugar de líneas planas y delgadas. Se puede utilizar para darte una idea aproximada de cómo se vería el bordado.

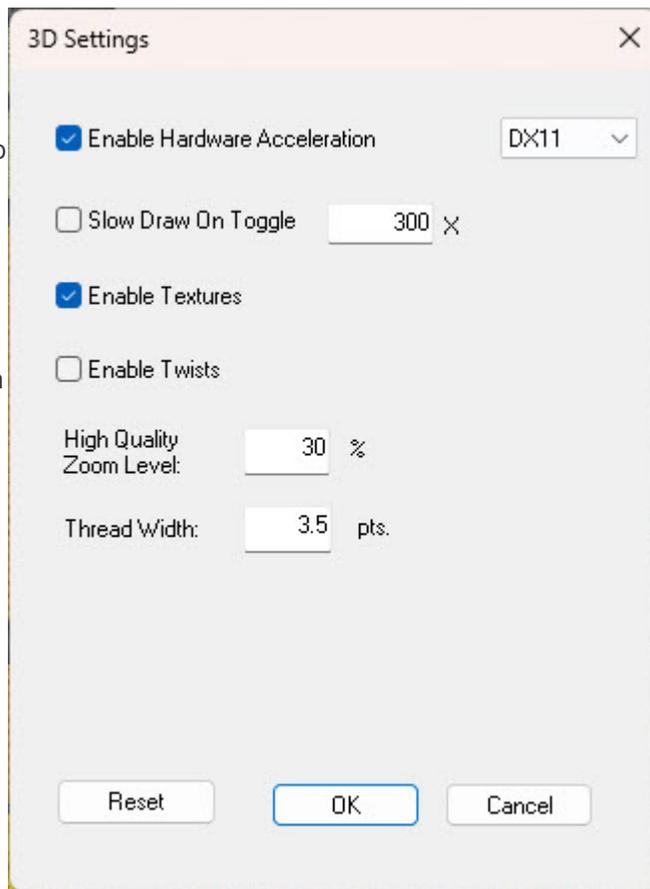
Habilite la función de 3D haciendo clic en el icono Mostrar puntadas en 3D en la barra de herramientas de visualización. Para volver a mostrar las puntadas como líneas delgadas y planas, haga clic en el icono una segunda vez.



Configuración 3D

Para acceder a la configuración y los valores predeterminados de esta herramienta, haga clic derecho en el ícono. Esto abrirá la ventana de Configuración 3D.

- Habilitar aceleración de hardware - Esta opción permite que la unidad de procesamiento de la tarjeta gráfica de su computadora ayude en gran medida en la representación de los gráficos, en lugar de pedirle a la emulación del software que haga la mayor parte del trabajo de representación.
- Dibujo lento activado - Cuando está habilitada, esta opción dibuja el diseño de bordado lentamente, como si se estuviera cosiendo cuando se hace clic en el botón de 3D. La velocidad del dibujo lento se modifica cambiando el número en el campo de la derecha.
- Habilitar texturas - Esta opción le da al hilo un poco de textura cuando se renderiza en 3D. Sin esta opción habilitada, el hilo aparece completamente liso y redondeado.
- Habilitar Giros - Esta opción le da al hilo una apariencia retorcida, imitando la torsión del hilo real. Esta opción solo está disponible en el nivel de zoom de alta calidad.
- Nivel de zoom de alta calidad - Establece el nivel en el que se aplican los giros, si están habilitados.
- Ancho del hilo - Esta configuración determina el ancho con el que se representa el hilo en 3D.
- Restablecer: restablece la configuración 3D a los valores predeterminados de fábrica.



Información

Si las puntadas se muestran en 3D, se imprimirán renderizadas de la misma manera. Si la renderización 3D está desactivada, se imprimirán como líneas finas.

Alternar Gráficos y Puntadas

Mostrar/ocultar gráfico

Si se utiliza un gráfico en un proyecto de bordado, normalmente se utiliza como punto de partida para la digitalización. Suele ser útil ocultar el gráfico para ver solo las puntadas y luego volver a mostrarlo para continuar con la digitalización o la edición. Si no existe ningún archivo gráfico en el proyecto, este icono aparecerá en gris.

Para mostrar u ocultar el gráfico, realice una de las siguientes acciones:

- Utilice el cuadro mostrar/ocultar a la izquierda del archivo gráfico en la vista del proyecto.
- Haga clic en el icono mostrar/ocultar gráfico en la barra de herramientas de visualización.



Utilice el cuadro mostrar/ocultar a la izquierda del archivo gráfico en la vista del proyecto.

Mostrar/ocultar puntadas

A veces resulta útil ocultar y mostrar puntadas o grupos de puntadas dentro de un proyecto de bordado. Esto le permite ver más fácilmente qué puntadas pueden quedar debajo de las puntadas superiores o las capas.

Para mostrar u ocultar las puntadas, realice una de las siguientes acciones:

- Utilice el cuadro mostrar/ocultar a la izquierda del diseño, color o elemento(s) en la vista del proyecto.
- Vaya a Ver > Mostrar seleccionados, Ocultar seleccionados, Ocultar no seleccionados o Mostrar todo para obtener mayor flexibilidad de mostrar/ocultar.
- Haga clic en el icono mostrar/ocultar puntadas en la barra de herramientas de visualización.



Activar o Desactivar Conectores y Puntos

Activar o desactivar conectores

La función de alternancia de conectores muestra mejor los hilos recortados y no recortados. Cuando está habilitada, se mostrarán los hilos sobrantes entre elementos (conectores). Cuando está deshabilitada, solo se mostrarán los hilos contenidos dentro de los elementos.

Para mostrar u ocultar los conectores, haga clic en el ícono de alternancia de conectores en la barra de herramientas de vista.



Activar o desactivar puntos expandidos

Esta opción, que solo está disponible cuando se seleccionan elementos de puntada, muestra cada penetración de la aguja como un pequeño signo más (+). Su finalidad es mostrar, no editar, dónde se encuentran las penetraciones de la aguja.

Para mostrar u ocultar los conectores, haga clic en el ícono de alternancia de puntos expandidos en la barra de herramientas de vista con los elementos de bordado seleccionados.



Funciones de Zoom

Cambiar el nivel de zoom de un diseño le ayudará a ver mejor lo que está haciendo al editar o digitalizar. Hay varias funciones de zoom integradas en el software.



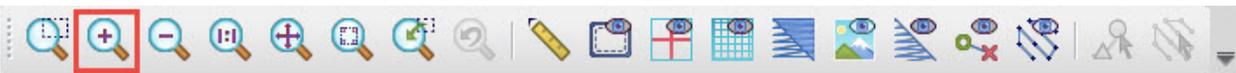
Herramientas de Zoom

En la barra de herramientas de visualización hay una serie de herramientas de zoom. Estas herramientas también están disponibles en el menú de visualización.

- Zoom gráfico - La herramienta de zoom gráfico le permite hacer clic y arrastrar un cuadro. Cuando suelte el botón del mouse, el nivel de zoom cambiará para llenar la ventana de visualización con el contenido de ese cuadro dibujado. Para usar el zoom gráfico, haga clic en la herramienta en la barra de herramientas de visualización. Luego, con la herramienta, haga clic y arrastre un cuadro dentro de la ventana de visualización.



- Acercar - El botón Acercar aumenta el nivel de zoom a aproximadamente el 150% del nivel de zoom actual con cada clic.



- Alejar - El botón Alejar disminuye el nivel de zoom a aproximadamente el 67% del nivel de zoom actual con cada clic.



- Tamaño real - El botón de tamaño real establece el nivel de zoom al 100%.



- Ajustar ventana - El botón Ajustar ventana establece el nivel de zoom para ajustar/llenar el proyecto dentro de la ventana de visualización en el nivel de zoom más alto posible.



- Ajustar selección - El botón de Ajustar selección establece el nivel de zoom para ajustar/rellenar los elementos seleccionados actualmente dentro de la ventana de visualización con el nivel de zoom más alto posible. Este botón aparece en gris si no se selecciona nada.



- Selección central - El botón de selección central no modifica el nivel de zoom. Cambia la ventana de visualización para centrarla en los elementos seleccionados actualmente. Este botón aparece en gris si no se selecciona nada.

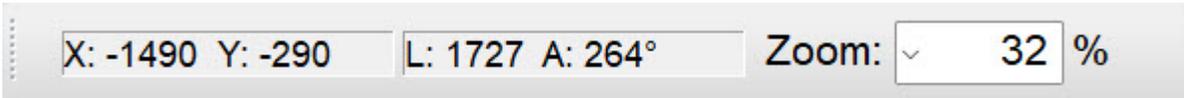


- Zoom anterior - El botón de Zoom anterior establece el nivel de zoom al último nivel de zoom utilizado en el proyecto actual.



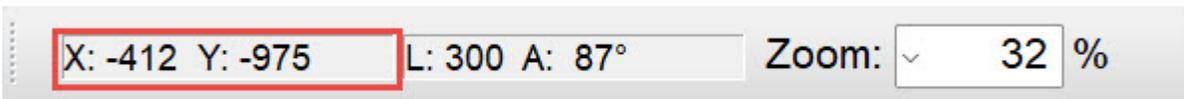
Barra de Zoom

La barra de zoom muestra el nivel de zoom, así como la posición X/Y del cursor. También mostrará la longitud y el ángulo entre los puntos de entrada a medida que se digitaliza un elemento.



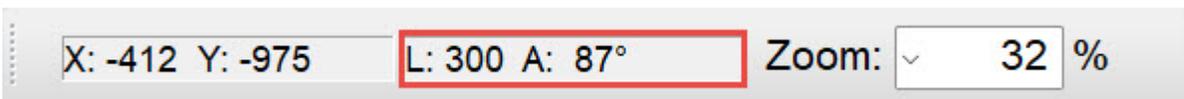
X: -1490 Y: -290 L: 1727 A: 264° Zoom: ▾ 32 %

- Posición X/Y - En este campo se muestra la posición X/Y del cursor. A medida que el cursor se mueve por la ventana de visualización, estos valores cambiarán.



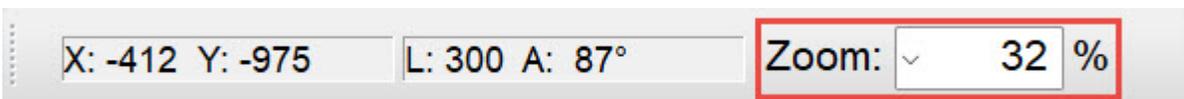
X: -412 Y: -975 L: 300 A: 87° Zoom: ▾ 32 %

- Longitud y ángulo - A medida que se digitaliza un elemento, este campo mostrará la longitud y el ángulo desde el punto de entrada anterior.



X: -412 Y: -975 L: 300 A: 87° Zoom: ▾ 32 %

- Nivel de zoom - El nivel de zoom se puede cambiar seleccionando un nuevo nivel en el menú desplegable o escribiendo el nivel deseado dentro del cuadro y presionando la tecla Enter.



X: -412 Y: -975 L: 300 A: 87° Zoom: ▾ 32 %

Zoom y Desplazamiento Usando el Ratón

A menudo puede resultar más conveniente utilizar el ratón y la rueda de desplazamiento en lugar de las barras de herramientas para desplazarse y hacer zoom.

Utilizando la rueda de desplazamiento del ratón y el teclado, se pueden utilizar las siguientes funciones:

Función	Rueda del ratón + Tecla
Desplazarse hacia arriba	Arriba
Desplazarse hacia abajo	Abajo
Panorámica hacia la izquierda	Arriba + CTRL
Panorámica hacia la derecha	Abajo + CTRL
Zoom desde el centro	Arriba + ALT
Zoom al centro	Abajo + ALT
Zoom desde el cursor	Arriba + Shift
Zoom al cursor	Abajo + Shift

Manipulando Elementos

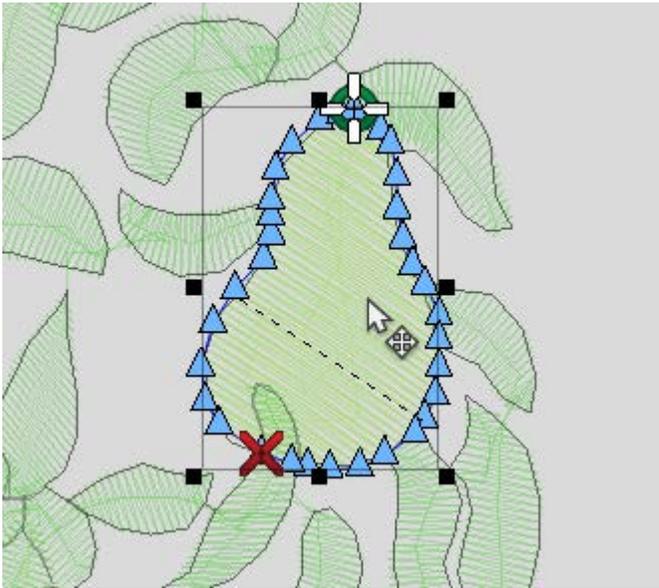
Al trabajar en un proyecto, normalmente seleccionará elementos y los manipulará de distintas maneras. Las siguientes secciones describen cómo rotar, escalar y mover un elemento a una nueva posición o a un nuevo orden de costura dentro de un proyecto.

Selección de Elementos



Los elementos se pueden seleccionar en la ventana de visualización o en la vista del proyecto.

Los elementos seleccionados se muestran con un color más intenso y una línea ligeramente más gruesa en la ventana de visualización. Se resaltan en la vista del proyecto.



Selección de un Elemento de Estructura Alámbrica

Para seleccionar un elemento en la vista del proyecto, haga clic izquierdo en el elemento deseado. Cuando se selecciona un elemento, se mostrará con el cuadro de cambio de tamaño/edición a su alrededor. Este cuadro tiene un recuadro opaco en cada esquina y en el centro de cada lado. Los bordes del recuadro descansan justo en los bordes exteriores de las puntadas del elemento.

Cuando se selecciona un solo elemento en el modo de edición de wireframe (predeterminado), también se mostrarán los puntos de entrada, salida y entrada del elemento. También se mostrará la última puntada del elemento anterior.



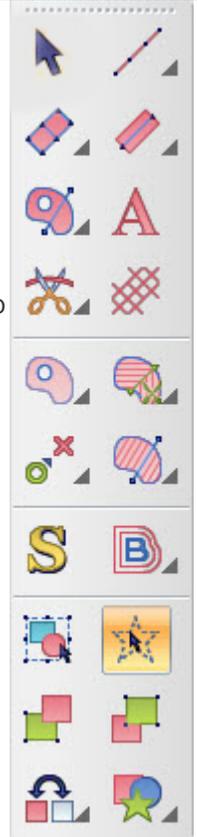
Información

Tenga en cuenta que solo se podrá seleccionar la capa superior de puntadas al hacer clic en un elemento en la vista del proyecto. Para seleccionar capas inferiores de puntadas, se deberán utilizar otras herramientas como bloquear elemento, ocultar o seleccionar elemento anterior. En muchos sentidos, es como colocar un dedo sobre el bordado físico. Solo puede seleccionar lo que puede tocar.

Selección de Varios Elementos de Estructura Alámbrica

Puede seleccionar varios elementos en la ventana de visualización mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Hacer clic y arrastrar un cuadro - Con el botón izquierdo del ratón, haga clic y arrastre un cuadro alrededor de los elementos que desea seleccionar. Este método está exento de las limitaciones de capas mencionadas anteriormente.
- Herramienta de selección de puntos personalizados - La herramienta de selección de puntos personalizados se encuentra en la barra de herramientas de entrada. Cuando se selecciona, el cursor cambia para coincidir con el ícono. Use la herramienta para hacer clic y arrastrar una línea alrededor de los elementos que desea seleccionar. La forma creada puede ser cualquier forma. Cuando la línea encierre casi por completo los elementos deseados, mantenga presionado el botón izquierdo del mouse y presione la tecla Enter. Esto completará la forma y seleccionará los elementos incluidos. También deseleccionará la herramienta de selección de puntos personalizados.
- CTRL + clic - Si mantiene presionada la tecla CTRL mientras hace clic izquierdo sobre los elementos, se seleccionarán varios elementos. Este método de selección está sujeto a las mismas limitaciones de capas mencionadas anteriormente.



Cuando se seleccionan varios elementos en el modo de edición de estructura alámbrica, el cuadro de edición de cambio de tamaño se muestra alrededor de todos los elementos seleccionados. Los cuadros de elementos individuales se muestran como líneas discontinuas y no se muestran puntos de entrada.

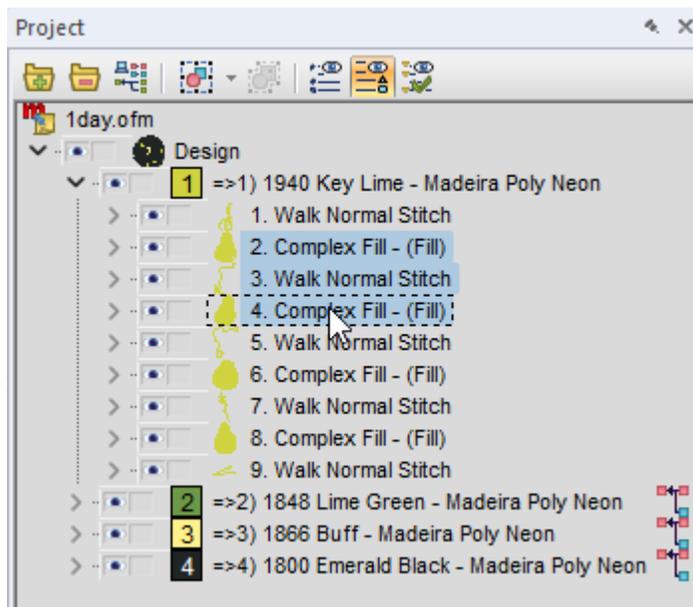
Selección de Elementos de Estructura Alámbrica

Selecciona elementos individuales en la vista del proyecto haciendo clic en el elemento (vista previa, número o nombre). El elemento seleccionado se resaltará en la vista del proyecto y se mostrará con un cuadro de cambio de tamaño/edición en la ventana de vista.

Selección de Varios Elementos de Estructura Alámbrica

Se pueden seleccionar varios elementos en la vista del proyecto mediante los siguientes métodos:

- CTRL + Clic - Seleccionar elementos no consecutivos - Haga clic en un solo elemento. Mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic en cualquier otro elemento que desee seleccionar. Esto seleccionará solo los elementos en los que hizo clic.
- Shift + Clic - Seleccionar elementos consecutivos - Hacer clic en un solo elemento. Mantener presionada la tecla CTRL y hacer clic en otro elemento. Esto seleccionará estos dos elementos y todos los elementos intermedios.
- Seleccionar el mismo tipo - Haga clic con el botón derecho en un elemento seleccionado y elija Seleccionar>Seleccionar el mismo tipo en el menú contextual. Esto seleccionará todos los elementos de ese tipo dentro de un proyecto. Esta opción también está disponible en el menú de Editar.
- Seleccionar todo el diseño - Haga clic con el botón derecho en un elemento seleccionado y elija Seleccionar>Seleccionar todo el diseño en el menú contextual. Esto seleccionará todo el diseño del que forma parte ese elemento. Esta opción también está disponible en el menú Editar.
- Seleccionar todo - Haga clic con el botón derecho en un elemento seleccionado y elija Seleccionar>Seleccionar todo en el menú contextual. Esto seleccionará todo el proyecto. Esta opción también está disponible en el menú Editar.



Otros Métodos de Selección

Los siguientes métodos de selección quedan fuera de la ventana de visualización y de la vista del proyecto:

- Seleccionar todo el proyecto - Haga clic en el botón Seleccionar todo el proyecto en la barra de herramientas de entrada para seleccionar el proyecto completo.
- Seleccionar color - Haga clic derecho en un color activo y elija Seleccionar color para seleccionar cada instancia de ese color en un proyecto.
- Deseleccionar todo: haga clic con el botón derecho en un elemento seleccionado y elija Seleccionar>Deseleccionar todo en el menú contextual. Esto deselectionará todos los elementos seleccionados. Esta opción también está disponible en el menú Editar.

Seleccionar Elementos Expandidos

Los elementos expandidos se pueden seleccionar utilizando los mismos métodos que los elementos de estructura alámbrica. La principal diferencia es que los elementos expandidos suelen estar separados únicamente por un borde o un bloque de color. Esto significa que normalmente seleccionará secciones más grandes de puntadas.



Secuencia de Costura

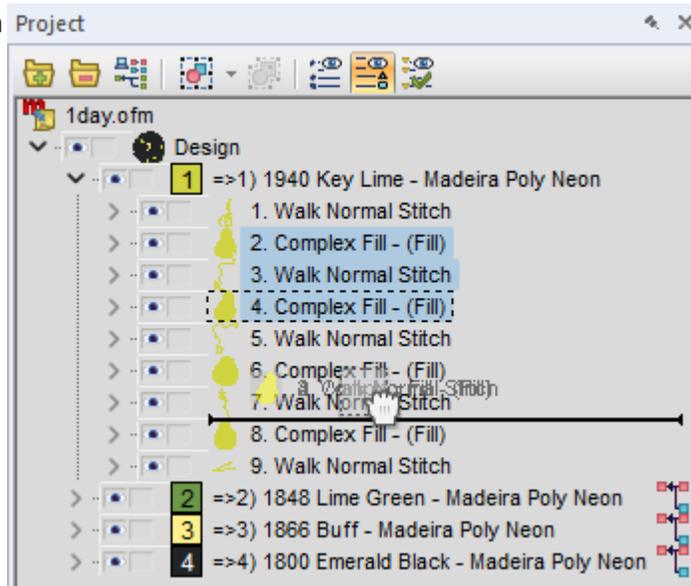
El orden en el que aparecen los elementos en la vista del proyecto es el orden en el que se cosen. Es útil tener esto en cuenta al determinar la forma en que se superpondrán las puntadas.

Para cambiar la secuencia de los elementos, utilice uno de los siguientes métodos:

Seleccionar y Arrastrar

1. Seleccione los elementos deseados
2. Arrástrelos hacia arriba o hacia abajo en la lista de elementos hasta la ubicación

deseada. Al arrastrarlos, observe la línea de inserción que indica dónde se volverán a insertar los elementos en la lista.



Cortar y Pegar (Ver Sección Funciones Básicas)

1. Seleccione los elementos deseados.
2. Cortarlos
3. Seleccione el elemento después del cual desea que aparezcan los elementos cortados.
4. Pegar los elementos en la lista.



¡Precaución!

¡Ten cuidado! Si cambias el orden de un diseño, se alterará la forma en que se superponen las puntadas. Esto puede revelar puntadas de desplazamiento que estaban ocultas anteriormente o crear adornos sin asegurar.

Funciones Básicas

Las funciones comunes de muchos programas son la capacidad de cortar, copiar y pegar. Estas funciones suelen ahorrar tiempo y esfuerzo al usuario. A continuación se explican algunas de estas funciones básicas.

Cortar

El comando de Cortar elimina los elementos seleccionados del proyecto y los coloca en el portapapeles de la computadora. Desde el portapapeles, estos elementos se pueden pegar nuevamente en el proyecto más tarde.



Información

Si se coloca otro elemento en el portapapeles, el nuevo elemento reemplazará al original y este último se perderá.

Para utilizar el comando cortar, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Cortar.
- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione Cortar en el menú contextual.
- Utilice el atajo de teclado CTRL + X.
- Haga clic en el icono de Cortar en la barra de herramientas principal.



Copiar

El comando de Copiar colocará una copia de los elementos seleccionados en el portapapeles. A diferencia del comando de Cortar, no eliminará los elementos del proyecto.

Desde el portapapeles, estos elementos se pueden pegar nuevamente en el proyecto más tarde.



Información

Si se coloca otro elemento en el portapapeles, el nuevo elemento reemplazará la copia original.

Para utilizar el comando copiar, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Copiar.
- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione Copiar en el menú contextual.
- Utilice el atajo de teclado CTRL + C.
- Haga clic en el icono de Copiar en la barra de herramientas principal.



Pegar

El comando de Pegar colocará una copia de los elementos del portapapeles en el proyecto. A diferencia de algunos programas de gráficos, los nuevos elementos no se desplazarán ligeramente con respecto a los originales. Se mantienen las posiciones exactas de los puntos de entrada o las penetraciones de la aguja.



Información

Al pegar desde el portapapeles, se establece la posición X/Y, pero deberá considerar dónde/cuándo en la secuencia de costura preferiría que aparecieran los nuevos elementos. Los elementos pegados se insertarán en el proyecto después del elemento que se seleccione. Si no se selecciona ningún elemento, el elemento pegado aparecerá al final del proyecto. Esto se observa más fácilmente en la pestaña del proyecto.

Para utilizar el comando pegar, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Pegar.
- Haga clic derecho en un elemento seleccionado y seleccione Pegar en el menú contextual.
- Utilice el atajo de teclado CTRL + V.
- Haga clic en el icono de Pegar en la barra de herramientas principal.



Cortar, Copiar y Pegar entre Programas

Los comandos cortar, copiar y pegar se pueden utilizar ocasionalmente entre DesignShop y otros programas con distintos grados de éxito. Algunos programas de ilustración pueden utilizar los datos de la estructura alámbrica como formas vectoriales mientras mantienen cierta información de puntada en segundo plano. Esto le permite editar las formas en un programa y pegarlas nuevamente en DesignShop mientras mantiene cierta información de puntada.

Con algunos archivos de ilustraciones, abrir toda la información gráfica puede resultar abrumador, pero copiar las ilustraciones del programa nativo y pegarlas en un proyecto de DesignShop puede funcionar bien.

Si intenta copiar texto de un programa de ilustración y mantener el aspecto exacto de las formas de las letras, es mejor convertir el texto en contornos en el programa de ilustración antes de copiarlos al portapapeles y pegarlos en DesignShop.

Para obtener más información y control sobre cómo se utilizan los elementos entre programas, consulte Opciones de importación/exportación de vectores.

Duplicado

El comando Duplicar básicamente copiará y pegará los elementos seleccionados en un solo comando. Los nuevos elementos se insertarán directamente después de los elementos seleccionados.

Para utilizar el comando duplicar, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Duplicar.
- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione Duplicar en el menú contextual.
- Utilice el atajo de teclado CTRL + D.

Borrar

La función de Eliminar elimina los elementos seleccionados del proyecto.

Para utilizar el comando de eliminar, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Eliminar.
- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione Eliminar en el menú contextual.
- Utilice la tecla de Eliminar (no Retroceso) del teclado.

Deshacer

El comando de Deshacer se utiliza para deshacer determinadas acciones. Por ejemplo, si eliminaste un elemento por accidente y quieres recuperarlo, utiliza el comando de Deshacer.

Junto al comando Deshacer en la barra de herramientas principal hay un menú desplegable. Este menú presenta un historial de acciones. Con este historial, puede seleccionar la acción a la que desea volver.

Las acciones sólo pueden deshacerse en el orden inverso al que ocurrieron.

Para utilizar el comando deshacer, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Deshacer.
- Utilice el atajo de teclado CTRL + Z.
- Haga clic en el icono Deshacer en la barra de herramientas principal o seleccione del menú desplegable junto a él.



Rehacer

El comando de Rehacer se utiliza para rehacer acciones recientes que se revirtieron con el comando de Deshacer. Por ejemplo, si utilizó accidentalmente el comando de Deshacer y desea revertir el comando, utilice el comando de Rehacer.

Junto al comando de Rehacer en la barra de herramientas principal hay un menú desplegable. Este menú presenta un historial de acciones deshechas recientemente. Con este historial, puede seleccionar la acción a la que desea volver.

Las acciones sólo pueden rehacerse en el orden inverso al que se deshicieron.

Para utilizar el comando rehacer, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Rehacer.
- Utilice el atajo de teclado CTRL + Y.
- Haga clic en el ícono de Rehacer en la barra de herramientas principal o selecciónelo en el menú desplegable junto a él.



Encontrar

El comando Buscar le permite desplazarse por un diseño y seleccionar la aparición siguiente, anterior o específica de un tipo de elemento en particular. Resaltará el elemento seleccionado tanto en la ventana de visualización como en la vista del proyecto.

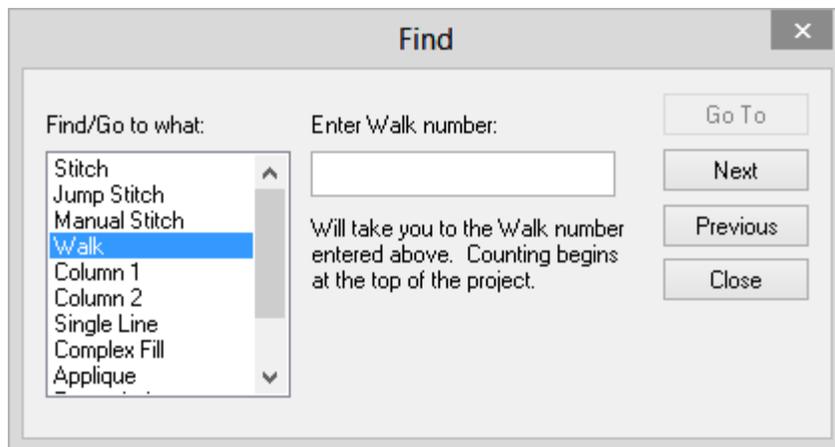
Para utilizar el comando buscar, utilice uno de los siguientes métodos:

- Vaya a Editar>Buscar...
- Utilice el atajo de teclado CTRL + F.

Para buscar un elemento, seleccione el

tipo de elemento deseado de la lista de la izquierda. A continuación, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Siguiente para buscar el siguiente elemento del tipo especificado en la secuencia de costura.
- Haga clic en el botón Anterior para buscar el elemento anterior del tipo especificado en la secuencia de costura.
- Ingrese un número en el campo y haga clic en el botón Ir a. Si especificó elementos de caminata e ingresó el número 3, esto lo llevará al tercer elemento de caminata del proyecto.



Elementos Móviles

Centrar el Diseño

Para centrar el proyecto sobre (0,0) o el origen, haga clic en el botón Centrar diseño en la barra de objetos.



Esto centrará todo el proyecto de forma horizontal y vertical. Suele ser una buena idea hacer esto antes de coser un proyecto en una máquina.

Elementos Móviles de un Diseño

El software permite mover elementos seleccionados de varias maneras. Es habitual mover estos elementos para alinearlos mejor con otros elementos dentro de un proyecto.

Mover Elementos Arrastrándolos

Una de las formas más sencillas de mover un elemento seleccionado es hacer clic en él y arrastrarlo hasta donde desees colocarlo. Hacer clic y arrastrar es una función común en muchos programas y también funciona bien con diseños de bordado.

Movimiento Horizontal o Vertical

Si desea arrastrar un elemento y bloquearlo en un eje horizontal o vertical, mantenga presionada la tecla ALT mientras lo arrastra. Esto le permitirá moverse solo en sentido horizontal o vertical, pero no en ambos.

Mover Elementos con las Teclas de Flecha

Si prefieres un poco más de precisión en tus movimientos de diseño, puedes usar las teclas de flecha del teclado para mover los elementos de diseño.

Para utilizar las teclas de flecha:

1. Seleccione el(los) elemento(s) deseado(s).
2. Mueva el cursor a la ventana de visualización para que esa ventana tenga el foco.
3. Utilice los siguientes comandos para mover los elementos.

Comandos de teclado	Movimiento
Shift + teclas de flecha	1 punto
Shift + ALT + teclas de flecha	10 puntos o 1 mm
Shift + CTRL + teclas de flecha	100 puntos o 1 cm

Moverse por el menú contextual

También puede mover elementos en incrementos muy específicos utilizando el menú contextual del botón derecho. Simplemente, haga clic derecho en el elemento o los elementos seleccionados y seleccione "Escalar". Esto abrirá una pestaña de escala. Seleccione la pestaña de posición para acceder a las funciones de movimiento.

Introduzca la cantidad que desea mover en los campos X e Y. Los números positivos moverán el elemento hacia arriba o hacia la derecha. Los números negativos lo moverán hacia abajo o hacia la izquierda. Haga clic en Aplicar para aplicar el cambio.

Escalar Elementos



La capacidad de cambiar el tamaño de los elementos es una de las funciones básicas de DesignShop. Como diseñador, tiene una capacidad relativamente ilimitada para cambiar el tamaño de los elementos en el software. Sin embargo, deberá tener en cuenta las limitaciones físicas del bordado al hacerlo. Asegúrese de tener en cuenta el tamaño de la aguja y el hilo al cambiar el tamaño de los elementos de diseño.

Para escalar elementos, primero debes seleccionarlos. Una vez seleccionados, aparecerá un cuadro de cambio de tamaño/edición alrededor de los elementos.

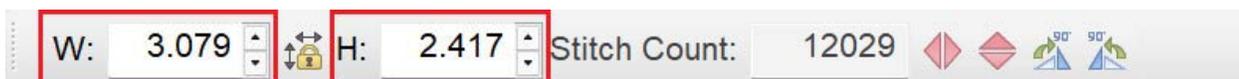
Escalado gráfico

Se puede cambiar la escala de un elemento haciendo clic y arrastrando cualquiera de los controladores opacos en las esquinas o los costados del cuadro de edición de cambio de tamaño. Agregar un comando de teclado mientras arrastra puede modificar la forma en que se escalan los elementos.

Comandos del ratón y del teclado	Comportamiento de escalamiento
Haga clic y arrastre el controlador de la esquina	Escalas X e Y (desproporcionadamente)
Haga clic y arrastre el controlador superior o inferior	Escalas verticales solamente (Y)
Haga clic y arrastre el controlador lateral	Escala horizontalmente (X) solamente
Haga clic y arrastre el controlador + ALT	Escalas desde el centro
Haga clic y arrastre el controlador + Shift	Escalas proporcionales
Haga clic y arrastre el controlador + ALT + Shift	Escalas proporcionales desde el centro

Escalar a un tamaño específico (barra de escala)

Se puede escalar un elemento seleccionado a un tamaño específico escribiendo el tamaño deseado en la barra de escala con el elemento seleccionado (que se encuentra de manera predeterminada debajo de la ventana de visualización).



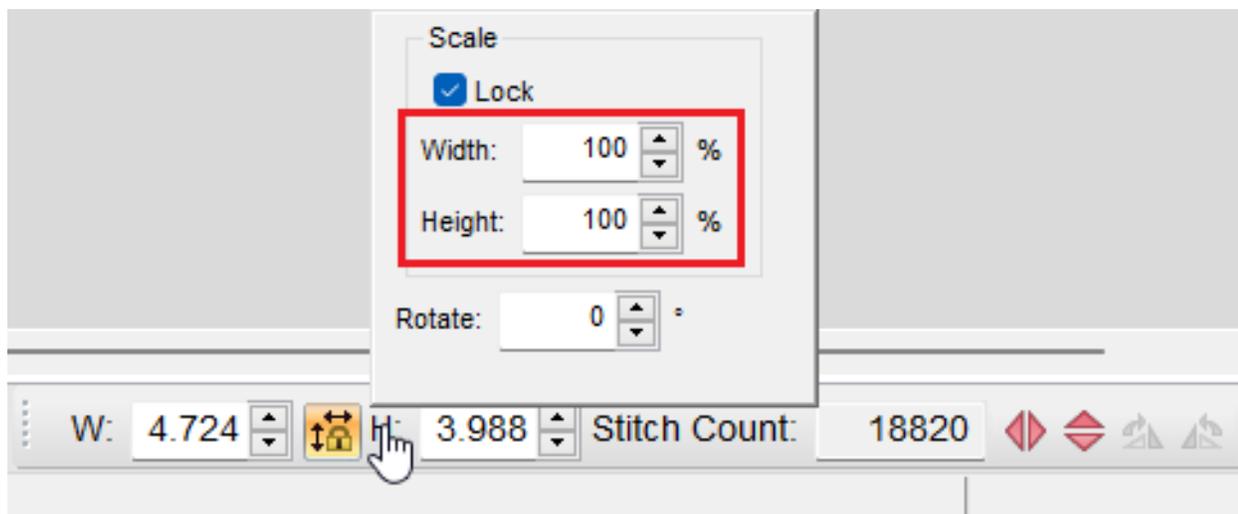
Cuando se selecciona un elemento, el tamaño de ese elemento se muestra en la barra de escala. Puede cambiar el tamaño de los elementos realizando una de las siguientes acciones:

- Escriba un nuevo valor en el campo Alto o Ancho y presione Entrar para aplicar.

- Utilice los botones de flecha a los lados de cada campo para cambiar el tamaño.
- Haga clic en cualquiera de los campos y desplácese con la rueda del mouse para cambiar el tamaño.

Escala por porcentaje

Si prefieres escalar por porcentaje, selecciona los elementos que desees y haz clic en Alto o Ancho en la barra de escala. Esto abrirá una ventana emergente de escala, desde la cual puedes escalar por porcentaje.



Escriba el porcentaje deseado en el campo y presione la tecla Enter para aplicar el cambio.

Escalando proporcionalmente

Junto con los comandos de teclado enumerados anteriormente para escalar gráficamente de manera proporcional, puede mantener las cosas proporcionales al usar el tamaño o porcentaje específico.



Entre el ancho y el alto de la barra de escala se encuentra el botón Mantener relación de aspecto. Asegúrese de que este botón esté presionado para mantener la proporción de la escala. Esta misma función está representada por la casilla de verificación de bloqueo en la ventana emergente de porcentaje.

Escalado a través del menú contextual

También puede escalar elementos utilizando el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho. Simplemente haga clic con el botón derecho en los elementos seleccionados y seleccione "Escalar". Esto abrirá una pestaña de escala en la que están disponibles muchas de las mismas técnicas de escalado mencionadas anteriormente.

Los factores de escala y la compensación de tracción global también están disponibles en esta pestaña. Estos se ocupan de las propiedades del objeto. Consulte esas secciones para obtener más información.

Rotar Elementos



Los elementos se pueden rotar gráficamente o en grados específicos. Utilice el método que mejor se adapte a sus necesidades.

Girar gráficamente

Para rotar un elemento gráficamente, siga estos pasos:

1. Seleccione uno o más elementos que desea rotar.
2. Cambie el cuadro de cambio de tamaño/edición para rotar de una de las siguientes maneras:
 - Haciendo clic dentro del cuadro
 - Right-click and chose "Rotate" from the context menu
 - El modo rotar se muestra mediante controladores huecos a diferencia de los controladores opacos o el modo de cambio de tamaño/edición.
3. Haga clic y arrastre uno de los controladores de las esquinas para rotar el elemento.
4. Suelte el botón del ratón para completar el proceso de rotación.



Información

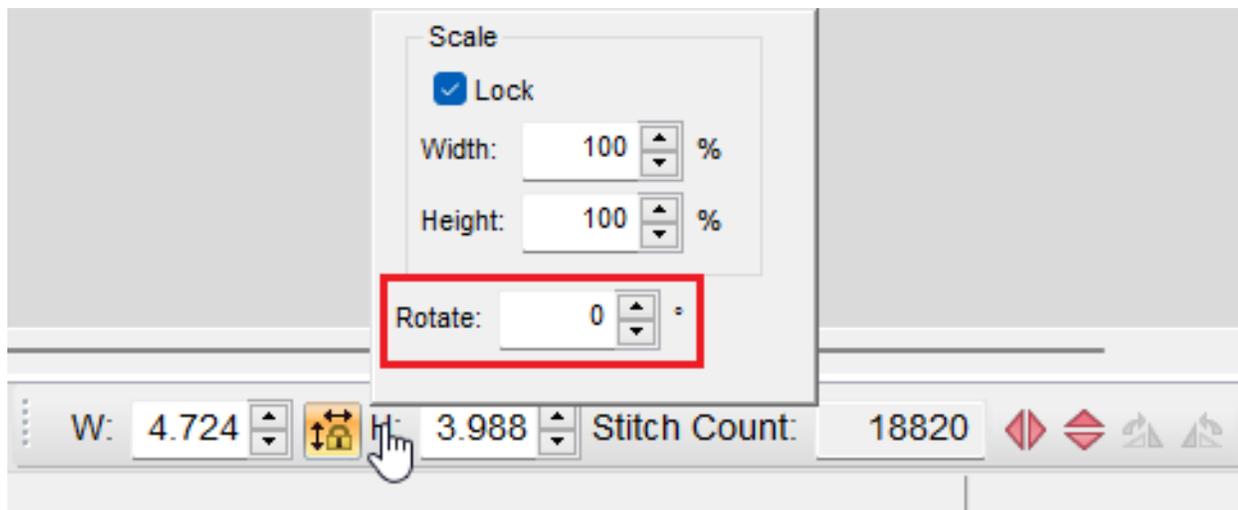
A medida que giras el elemento, observa la barra de estado (donde estaba la barra de escala). Mostraré la rotación en grados.

Cambiar el punto de pivote

Cuando un elemento seleccionado está en modo de rotación, aparece una X en un círculo en el centro del elemento. Este es el punto de pivote. Puede hacer clic y arrastrar este punto en cualquier lugar dentro o fuera de la selección. Cuando gira, este es el punto alrededor del cual pivotará su selección.

Girar por grados

Si prefieres rotar por grados, selecciona los elementos que desees y haz clic en la altura o el ancho de la barra de escala. Esto abrirá una ventana emergente de escala, desde la que también puedes rotar por grados.



Escriba la rotación deseada en el campo y presione la tecla Enter para aplicar el cambio.

Girar 90°

Girar un diseño 90° está disponible como un solo botón en la barra de escala.

Para rotar un elemento 90°, siga estos pasos:

1. Seleccione uno o más elementos que desea rotar.
2. Haga clic en el botón 90° en el sentido de las agujas del reloj o 90° en el sentido contrario a las agujas del reloj ubicado en la barra de escala.



Girar a través del menú contextual

También puedes escalar elementos utilizando el menú contextual del botón derecho. Simplemente haz clic derecho en los elementos seleccionados y selecciona "Escalar". Esto abrirá una pestaña de escala. Selecciona la pestaña de posición para acceder a la rotación.

Puede rotar ingresando el grado deseado en el campo de rotación. Haga clic en Aplicar para aplicar el cambio.

El botón de orientación se puede utilizar para rotar rápidamente en incrementos de 90°. Si hace clic en 360°, comenzará a reflejar el diseño y continuará rotando. Haga clic en Aplicar para aplicar el cambio.



Elementos sesgados o inclinados

Los elementos pueden estar inclinados o sesgados gráficamente.

Para inclinar o torcer un elemento gráficamente, siga estos pasos:

1. Seleccione uno o más elementos que desea rotar.
2. Cambie el cuadro de cambio de tamaño/edición para rotar de una de las siguientes maneras:
 - o Haciendo clic dentro del cuadro
 - o Haga clic derecho y seleccione "Rotar" en el menú contextual.
 - o El modo rotar se muestra mediante controladores huecos a diferencia de los controladores opacos o el modo de cambio de tamaño/edición.
3. Haga clic y arrastre uno de los controladores laterales para inclinar o torcer el elemento.
4. Suelte el botón del ratón para completar el proceso.

Elementos de espejo

Reflejar o voltear un diseño a lo largo del eje X o Y es un comando simple en su software. Para reflejar un elemento, siga estos pasos:

1. Seleccione uno o más elementos que desea reflejar.
2. Haga clic en el botón de espejo horizontal o vertical ubicado en la barra de escala.



Alineación de Elementos

Los elementos o grupos de elementos pueden estar alineados entre sí en el software. También pueden estar distribuidos de manera uniforme entre los dos elementos más alejados.

Para alinear o espaciar elementos, utilice uno de los siguientes:

- Vaya a Objeto>Alinear>[Acción deseada]
- Utilice los iconos de la barra de herramientas Alinear.
 - Alinear parte superior: alinea la parte superior de los elementos seleccionados con el borde superior del elemento superior.



- Alinear parte inferior: alinea el borde inferior de los elementos seleccionados con el borde más inferior del elemento más inferior.



- Alinear a la izquierda: alinea el borde izquierdo de los elementos seleccionados con el borde más a la izquierda del elemento más a la izquierda.



- Alinear a la derecha: alinea el borde inferior de los elementos seleccionados con el borde más inferior del elemento más inferior.



- Centrar verticalmente: alinea el centro de los elementos seleccionados con el eje horizontal central del cuadro de edición/cambio de tamaño.



- Centrar horizontalmente: alinea el centro de los elementos seleccionados con el eje vertical central del cuadro de edición/cambio de tamaño.



- Espaciar uniformemente verticalmente: distribuye las alturas de los elementos seleccionados de manera uniforme entre el borde superior del elemento más alto y el borde inferior del elemento más bajo.



- Espaciar uniformemente horizontalmente: distribuye los anchos de los elementos seleccionados de manera uniforme entre el borde izquierdo del elemento más a la izquierda y el borde derecho del elemento más a la derecha.



Información

Los comandos de alineación solo estarán disponibles cuando se seleccionen dos o más elementos. Los comandos de espaciado uniforme solo estarán disponibles cuando se seleccionen tres o más elementos.

Sistema de Colores

La información de color se almacena en archivos OFM y el software la muestra en un par de lugares. La mayor parte de la información de color se muestra en la barra de herramientas de la minipaleta y en la pestaña del proyecto.



Barra de Herramientas de la Paleta

La barra de herramientas Mini-Paleta muestra el color actual, el color de fondo de la ventana de visualización, los colores activos y una pequeña paleta de colores con posibles opciones de color. Al pasar el cursor sobre una muestra, se mostrará el color.

Si esta barra de herramientas se cierra, se puede volver a abrir seleccionando Ver>Barras de herramientas>Barra de herramientas de minipaleta.

Color actual



El color actual muestra el color de los elementos seleccionados actualmente. Si se seleccionan varios colores de elementos, se mostrará un color indeterminado en forma de líneas diagonales.

Si se digitaliza, esta muestra mostrará el color con el que se digitalizará el elemento actual o el siguiente.

Para cambiar el color actual, utilice uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en el color activo deseado o en el color de la paleta de colores que aparece a continuación.
- Haga clic en la muestra de color actual para abrir la ventana de propiedades de color. Desde aquí, se puede seleccionar una nueva muestra de color o un nuevo color de hilo. Consulte la sección de propiedades de color para obtener más información.

Color de fondo



La muestra de color de fondo muestra el color del fondo de la ventana de visualización. A menudo, cambiar el fondo puede ayudar a imitar mejor el color de la prenda sobre la que se colocará el bordado.

Para cambiar el color de fondo, haga clic en la muestra de color de fondo para abrir la ventana de propiedades de color. Desde aquí, se puede seleccionar una nueva tabla de colores, color de hilo, valor RGB o archivo gráfico. Consulte la sección de propiedades de color para obtener más información.



Colores activos

Estos colores son los colores que se utilizan en el proyecto actual. Los colores activos difieren de la secuencia de colores en que estas muestras de color muestran solo colores únicos. Si un diseño tuviera la secuencia de colores rojo, blanco y rojo, los colores activos solo mostrarían dos muestras.

Puede resultar útil pensar en estas muestras como los conos de hilo de su máquina. Si cambia el color de una muestra de color activa, cambiará cada aparición de ese color en la secuencia de colores del proyecto de bordado.

Para cambiar un color activo, utilice uno de los siguientes métodos:

- Haga clic con el botón derecho en una muestra de color activa y seleccione "Editar color...". Esto abrirá la ventana de propiedades de color. Desde aquí, se puede seleccionar una nueva muestra de color o un nuevo color de hilo. Consulte la sección de propiedades de color para obtener más información.
- Arrastre una muestra de color de la paleta de colores sobre un color activo.



Información

Los números en las muestras de color activas no se correlacionan con la secuencia de colores.

Menú contextual del botón derecho

Al hacer clic con el botón derecho en una muestra de color activa, aparecerá un menú contextual. Desde allí, puede seleccionar cualquiera de las siguientes opciones:

- Editar color... - Esta opción abrirá el cuadro de propiedades de color y le permitirá cambiar el color activo.
- Bloqueado: esto bloqueará el color activo. Una muestra de color activo bloqueada permanecerá en las muestras de color activo incluso si no aparece ninguna instancia de ese color en la secuencia de colores. Una muestra bloqueada sin instancias en la secuencia de colores aparece con un fino rayado cruzado a lo largo de la muestra. Se puede hacer clic derecho sobre la muestra de color bloqueada vacía al final de los colores activos y completarla con un color que planea usar más adelante. Algunos digitalizadores cargarán sus colores activos con los hilos que planean usar en el diseño. Bloquear un

color esencialmente conserva la muestra para uso futuro, incluso cuando ningún elemento usa actualmente ese color.

- Ocultar color: esta opción ocultará todas las instancias del color en la secuencia de colores. Una muestra de color activa oculta aparece con una "X" en negrita sobre la muestra.
- Mostrar color: esto mostrará cada instancia (oculta) de un color en la secuencia de colores.
- Seleccionar color: esto seleccionará cada instancia de ese color específico en la secuencia de colores.
- Ocultar otros colores: esto ocultará cualquier bloque de color en la secuencia de colores que no esté usando ese color activo.
- Mostrar todos los colores: esto muestra de manera efectiva todos los elementos y colores de bordado dentro de un proyecto de bordado.

Paleta de colores

La paleta de colores se encuentra directamente debajo de los colores activos. Estas muestras son simplemente sugerencias de colores que se pueden extraer rápidamente para obtener una idea rápida de un color. Se pueden arrastrar hasta una muestra de color activa para cambiar el color rápidamente. También se pueden completar con los colores que se planea utilizar.

Para cambiar una muestra de color en la paleta de colores, haga clic derecho en la muestra. Esto abrirá la ventana de propiedades de color.



Secuencia de Colores

La pestaña del proyecto también contiene información sobre los colores. Dado que el orden en que aparecen los elementos en la lista del proyecto refleja el orden en que se muestran esos elementos, la información de color en la vista del proyecto determina la secuencia de colores.



Para cambiar el color de un bloque de color o de elementos en la pestaña del proyecto, utilice uno de los siguientes métodos:

- Haga clic con el botón derecho en los bloques de color o elementos seleccionados y seleccione "Color...". Esto abrirá la ventana de propiedades de color. Desde aquí, se puede seleccionar una nueva tabla de colores o un nuevo color de hilo. Consulte la sección de propiedades de color para obtener más información.
- Seleccione los bloques de color o elementos deseados y haga clic en una muestra de color de la paleta.

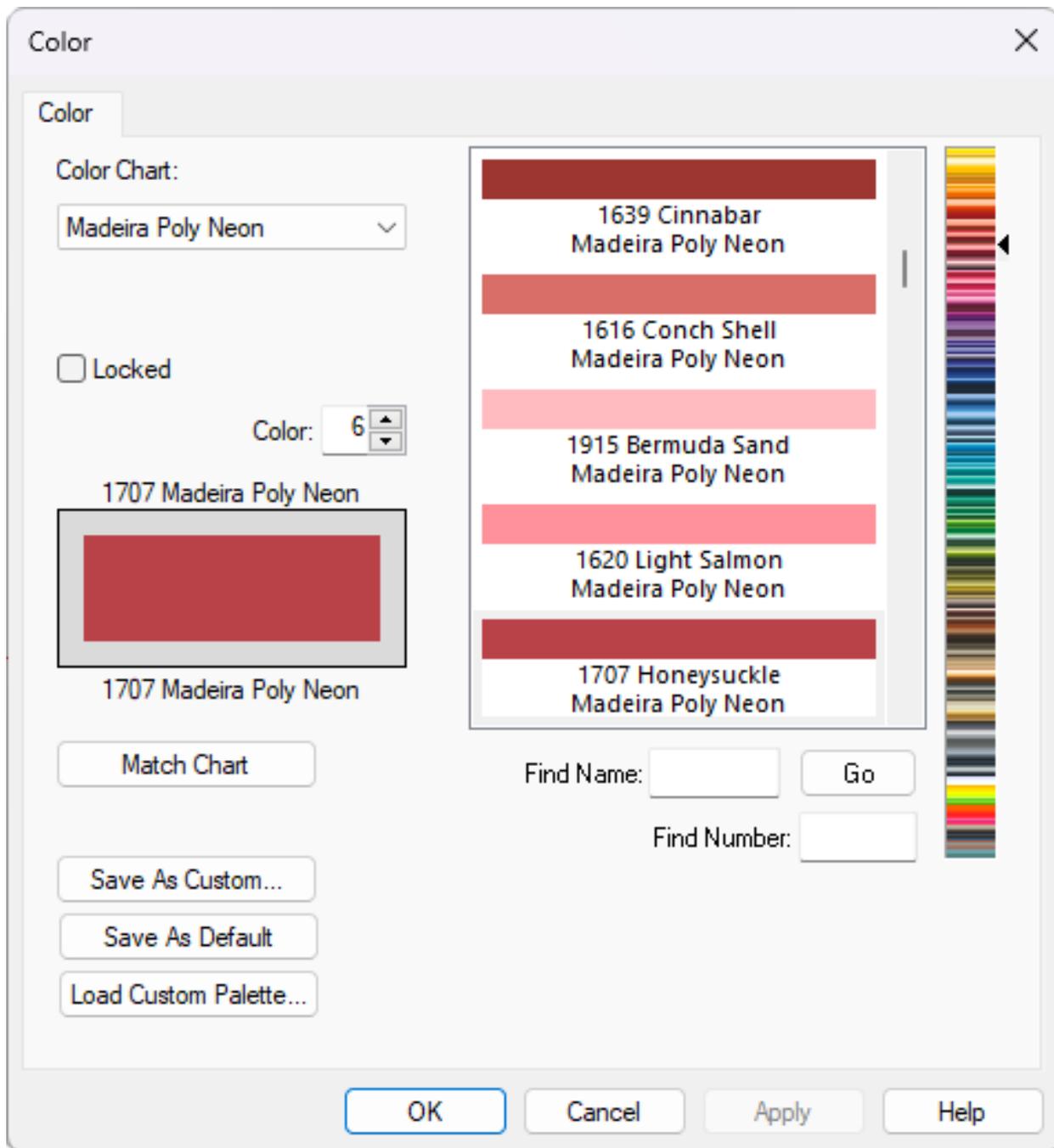


Información

Los bloques de color se pueden renombrar haciendo clic derecho y seleccionando "cambiar nombre" en el menú contextual.

Ventana de Propiedades de Color

Por lo general, se accede a la ventana de propiedades de color haciendo clic derecho en los elementos seleccionados y seleccionando "Color..." o haciendo clic derecho en una muestra de color en la barra de herramientas de la minipaleta. Si se accede desde la barra de herramientas de la minipaleta, esta ventana se puede utilizar para cambiar el color actual del hilo y el color activo, una muestra de color de la paleta o el color de fondo de la ventana de visualización. Si se accede desde la pestaña del proyecto o la ventana de visualización, se puede utilizar para cambiar las propiedades de color de los elementos seleccionados actualmente.



Carta de colores

En el menú desplegable de la tabla de colores, puede seleccionar el catálogo de hilos (marca o línea) que está utilizando para este proyecto. No todos los hilos del proyecto tienen que existir en el mismo catálogo.

A la derecha del menú desplegable se muestra una pantalla desplazable con todos los colores de hilo de ese catálogo. Desplácese por la lista y haga clic en el nuevo color que desee para completar la mitad inferior de la vista previa de comparación. Haga clic en Aplicar para aplicar el cambio. Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana.

A la derecha de la pantalla de desplazamiento hay un control deslizante de color. Haga clic en el pequeño triángulo que se encuentra a la derecha y arrástrelo para desplazarse rápidamente hasta el área de color deseada.

Mezcla tu propio color

En la parte inferior de la lista de colores se encuentra el color RGB del sistema. Esto convierte el catálogo de hilos en controles deslizantes y muestras para colores básicos de computadora. Esto puede resultar útil al cambiar el color de fondo. Puede utilizar los controles deslizantes para mezclar el color correcto para imitar su prenda.

Bloqueado (solo colores activos)

La casilla de verificación bloqueada aparece solo para los colores activos. Esto indica si el color activo está bloqueado o no. Para obtener más información sobre esto, consulte la sección Colores activos más arriba.

Color (#)

El campo de número de color indica qué color de la lista se está mostrando. Si se accedió a esta ventana para la muestra de color activa, se mostrarán los colores activos. Si se accedió desde la paleta, se mostrarán los colores de la paleta. El color cero muestra el color de fondo.

Si se accede desde la pestaña del proyecto, el color actual o la ventana de visualización, no se mostrará el campo de número de color.

Comparación de colores / Vista previa

La ventana de comparación/vista previa de colores se muestra justo debajo del campo de número de color. Aquí se muestra el color original en la parte superior y un color recién seleccionado en la parte inferior para comparar.

Cuadro de coincidencias

Si se selecciona una tabla de colores diferente a la que se está utilizando, el botón de combinación de tablas buscará la coincidencia RGB más cercana para la nueva tabla y cambiará el color del hilo para que coincida. Si bien esto funciona bien para una búsqueda rápida, se recomienda que, para obtener la precisión del color, se comparen las tablas de hilos físicas, los conos o las muestras con luz natural para obtener los mejores resultados.

Guardar como predeterminado

Guardar como predeterminado guardará la paleta actual y el gráfico de hilos como predeterminados para el software.

Buscar nombre

Esta herramienta, que solo está disponible si el diagrama de hilos tiene colores con nombre, le permite buscar los colores de los hilos por nombre. Presione el botón Ir para iniciar la búsqueda. Si lo presiona nuevamente, se moverá al siguiente nombre de hilo, incluida esa palabra o grupo de letras.

Encuentra el número

Este campo le permite buscar un hilo específico por número de hilo en el cuadro de hilos seleccionado actualmente. La búsqueda se realizará a medida que escribe.

Creación de paletas o gráficos de colores personalizados

Se pueden crear paletas y tablas de colores personalizadas para que se adapten mejor a sus necesidades. Las paletas personalizadas se pueden cargar para reemplazar la paleta en la barra de herramientas de minipaletas. Las tablas de colores personalizadas aparecerán en el menú desplegable de tablas de colores.

Las paletas personalizadas se deben cargar en la barra de herramientas de minipaletas. Las tablas de colores personalizadas se completan en el menú desplegable de tablas de colores tan pronto como se crean.

Para crear una paleta o tabla de colores personalizada, siga los siguientes pasos:

1. Haga clic derecho en la muestra superior izquierda de la paleta de colores (ver sección anterior) para que aparezca la pestaña de color 1.
2. Selecciona la carta de colores y el color que deseas que ocupe esa muestra.

3. Haga clic en Aplicar.
4. Haga clic en la flecha hacia arriba a la derecha del número de color para incrementar el número de color y pasar a la siguiente muestra.
5. Repita los pasos 2 a 4 hasta completar la cantidad de colores deseada. La paleta mostrará un máximo de 42 muestras de color.
6. Haga clic en el botón Guardar como personalizado...
7. Escriba una etiqueta en el campo Nombre
8. Especifique el número de colores.
9. Especifique si se trata de una paleta o de una tabla de colores haciendo clic en el botón junto al tipo apropiado.
10. Haga clic en Aceptar.



Información

Las paletas y tablas de colores personalizadas pueden contener colores de hilo de varias marcas.

Cargar una paleta personalizada

Para cargar una paleta personalizada, siga los siguientes pasos:

1. Haga clic derecho en una muestra en la paleta.
2. Haga clic en el botón Cargar paleta personalizada...
3. Seleccione la paleta deseada de la lista.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Haga clic en Aplicar para efectuar el cambio y en Aceptar para cerrar la ventana.



Información

Los archivos de paletas y cartas de colores se encuentran en la carpeta "Datos de color" dentro de la carpeta principal de DesignShop en su disco duro. Las cartas de colores usan la extensión ".clr" y las paletas usan la extensión ".pal".

Cambiar los colores de los elementos

Para cambiar el color de los elementos seleccionados, utilice una de las siguientes opciones:

- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione "Color..." para acceder a la pestaña de color.
- Haga clic en un nuevo color en la paleta.

Cambiar colores a medida que se digitaliza

Para cambiar los colores mientras está digitalizando, seleccione su herramienta de digitalización y utilice una de las siguientes:

- Haga clic en un nuevo color de la paleta de colores.
- Haga clic en la muestra de color actual para acceder a la pestaña de color y seleccionar un color específico.

Cambiar los colores de las letras

Si desea cambiar el color de las letras de un elemento de letras, seleccione las letras individuales cuyo color desea modificar haciendo clic en el controlador (X) de la letra. Si desea seleccionar varias letras, mantenga presionada la tecla CTRL mientras hace clic para seleccionar varias letras.

Con las letras seleccionadas, utilice uno de los siguientes métodos para cambiar el color:

- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione "Color..." para acceder a la pestaña de color.
- Haga clic en un nuevo color en la paleta.

Visualización de un fondo gráfico

Se puede mostrar una imagen en el fondo de la ventana de visualización. El objetivo es dar una mejor idea del bordado sobre un fondo estampado. Para ello, haga clic en la muestra de fondo en la barra de herramientas de la minipaleta. Acceda a la pestaña Fondo gráfico. Desmarque la casilla Sin fondo gráfico. Busque el archivo gráfico. Haga clic en Aceptar para ver el cambio.

Letras

La creación de letras es una herramienta básica para cualquier bordador o digitalizador. DesignShop cuenta con una variedad de funciones y herramientas para crear letras que se adaptan a sus necesidades.

Creación de un Elemento de Letras

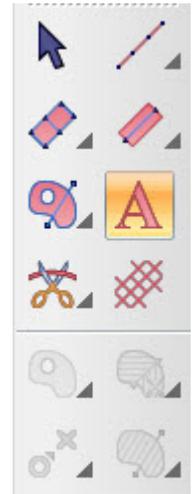


El primer paso para trabajar con letras es colocarlas en la pantalla y en el proyecto de bordado.

Para crear un elemento de letras, utilice uno de los siguientes métodos:

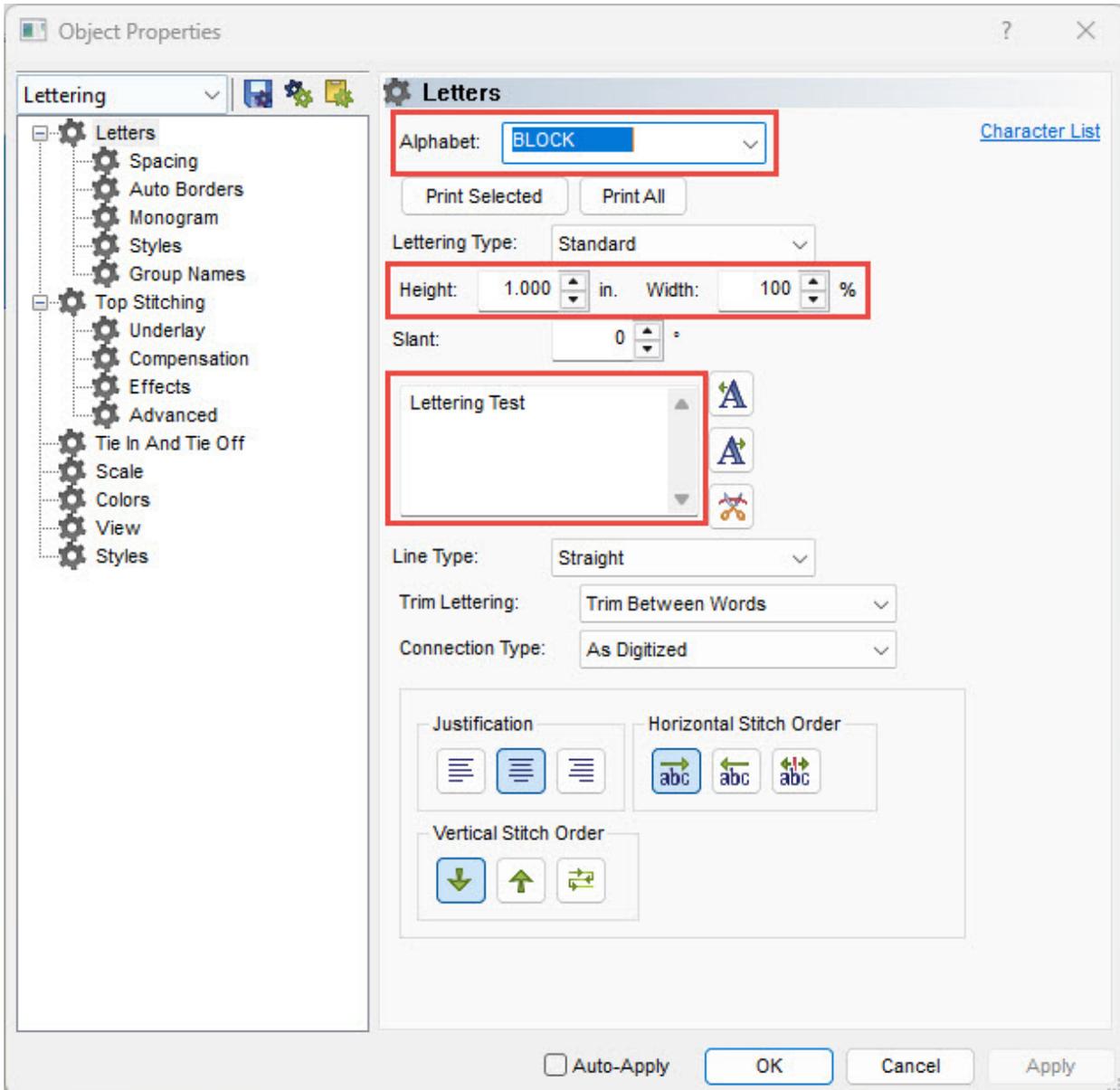
Letras en pantalla

1. Seleccione la herramienta de letras haciendo clic en el ícono [A] en la barra de herramientas de entrada.
2. Seleccione sus propiedades (alfabeto y tamaño) en la barra de propiedades, justo debajo de las barras de herramientas principales.
3. Haga clic en la ventana de visualización donde desea que aparezca el elemento de letras. Debería aparecer un cursor parpadeante en la pantalla.
4. Escriba el texto deseado con el teclado.
5. Presione la tecla Enter para completar el elemento de letras o use CTRL + Enter para crear una segunda línea de texto.



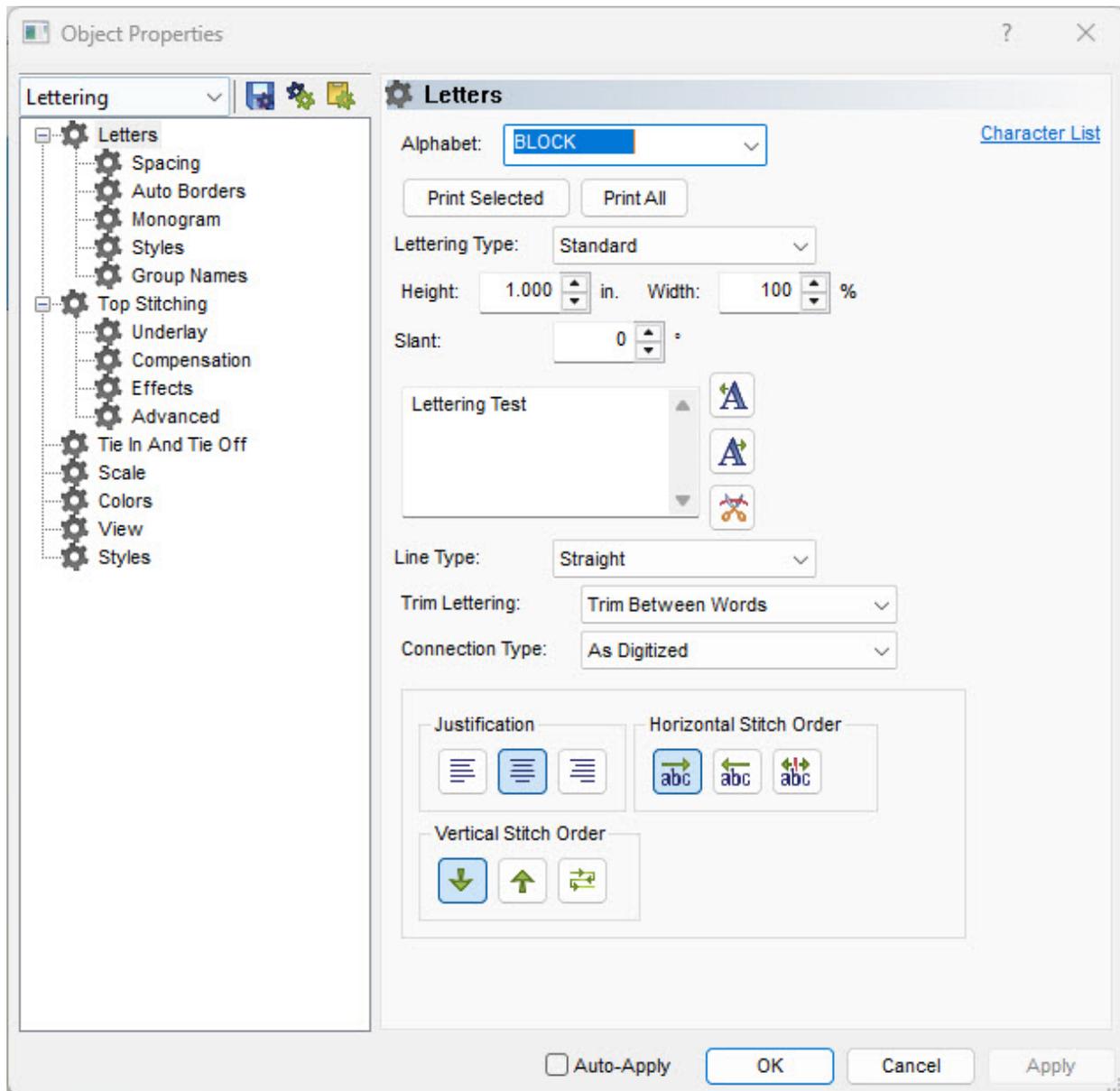
A través de Propiedades

1. Seleccione la herramienta de letras haciendo clic en el ícono [A] en la barra de herramientas de entrada.
2. Haga clic en la ventana de visualización donde desea que aparezca el elemento de letras. Debería aparecer un cursor parpadeante en la pantalla.
3. Presione Enter para ir directamente a la ventana de propiedades de letras.
4. Elige tu alfabeto y tamaño.
5. Haga clic dentro del cuadro de letras.
6. Escriba el texto deseado en el cuadro.
7. Haga clic en Aplicar para ver el texto aparecer en la pantalla.
8. Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana.



Propiedades de las Letras

Las propiedades de las letras consisten en una gran variedad de atributos, desde la elección del alfabeto, el tamaño y la justificación hasta el orden en que se cosen las letras y muchos más.



Se puede acceder a las propiedades del objeto del elemento de letras haciendo clic derecho en un elemento de letras seleccionado y seleccionando propiedades. También puede hacer doble clic en el elemento de letras.

Alfabeto

El menú desplegable de selección de alfabetos brinda acceso a todos los alfabetos de bordado cargados con el software. Si el nivel del software lo permite, también brindará acceso a las fuentes TrueType y a las fuentes OpenType de estilo TrueType en la carpeta de fuentes del sistema de su computadora.

Buscando el nombre del alfabeto

Al hacer clic en este cuadro, también podrá escribir el nombre del alfabeto que desee. Los resultados comenzarán a mostrarse y filtrarse a medida que se escriban más letras. Si, por ejemplo, supiera que su alfabeto preferido contiene la palabra "times", podría escribirla en el campo del alfabeto y ver todos los nombres de alfabetos que contienen esa palabra.

Vista previa y pautas del alfabeto

Mientras explora los alfabetos desde el menú desplegable, pase el cursor sobre el nombre del alfabeto para ver una vista previa del alfabeto junto al nombre del alfabeto. Por lo general, esta vista previa mostrará todos los caracteres disponibles dentro de un alfabeto de bordado.

Si hay información de orientación disponible para el alfabeto, se muestra información como el tamaño mínimo y máximo sugerido debajo del nombre del alfabeto. Si esta información no está disponible, solo se mostrará el nombre del alfabeto sobre la imagen de vista previa.

Tipos de alfabetos



A medida que ha evolucionado la tecnología, se han incorporado nuevos tipos de alfabetos al software. Hay un par de tipos de alfabetos de bordado que utiliza el software.

Alfabetos de bordado (más nuevos)

Los nuevos alfabetos de bordado se han desarrollado en los últimos años utilizando herramientas de digitalización más versátiles. Estos alfabetos suelen escalarse y coserse con menos ajustes de propiedades que los alfabetos más antiguos. Estos alfabetos se indican con una estrella a la izquierda del nombre.



Información

Estos archivos de alfabeto se han digitalizado para bordado teniendo en cuenta las limitaciones de la aguja y el hilo. Son las opciones de alfabeto más versátiles y requieren la menor cantidad de ajustes de propiedades.

Alfabetos monogramas (más nuevos)

Los nuevos alfabetos de monogramas se han desarrollado para su lanzamiento con DesignShop V11 y utilizan herramientas de digitalización más versátiles. Estos alfabetos suelen escalarse y coserse con menos ajustes de propiedades que los alfabetos más antiguos. Se les ha dado forma y pueden intercambiar caracteres según la cantidad de caracteres en el elemento de letras.



Información

Estos archivos de alfabeto se han digitalizado para bordado teniendo en cuenta las limitaciones de la aguja y el hilo. Son las opciones de alfabeto más versátiles y requieren la menor cantidad de ajustes de propiedades.

Alfabetos de bordado (antiguos)

Los alfabetos de bordado más antiguos utilizan métodos de digitalización más antiguos y son un poco menos dinámicos en cuanto a sus usos. Estos alfabetos están marcados con una marca de precaución a la izquierda del nombre. Esto indica que estos alfabetos pueden requerir ajustes importantes en sus propiedades para coserlos bien para su aplicación.

Fuentes TrueType (TTF): dependen del nivel de software

Las fuentes TrueType cargadas en la carpeta de fuentes del sistema de su computadora pueden ser utilizadas por su software. Estas fuentes utilizan formas vectoriales en la creación de las letras, y esas formas vectoriales son convertidas en elementos de puntada de estructura alámbrica por su software. Estas fuentes se encuentran en la categoría de alfabeto TrueType. La ubicación de los archivos de fuentes reales está en la carpeta de fuentes del sistema de su computadora.



¡Precaución!

Como estas fuentes nunca fueron pensadas para ser bordadas, es posible que sea necesario ajustar algunas propiedades o editar las formas del marco para coserlas bien.

Fuentes OpenType (OTF): dependen del nivel de software

Las fuentes OpenType se cargan y funcionan igual que las fuentes TrueType, con el beneficio adicional de la posibilidad de incluir caracteres adicionales. Las fuentes OpenType pueden contener varias versiones de un carácter, así como ligaduras que pueden combinar caracteres. No todas las fuentes OpenType contienen estas características adicionales. Se puede acceder a estos caracteres adicionales a través de la lista de caracteres de DesignShop en la ventana de propiedades de letras, la lista de caracteres que se encuentra debajo del menú desplegable de formas automáticas o mediante la utilidad Mapa de caracteres de Windows. Al igual que las fuentes TrueType, estas fuentes se encuentran en la categoría de alfabeto TrueType. La ubicación de los archivos de fuentes reales se encuentra en la carpeta de fuentes del sistema de su computadora.



¡Precaución!

Como estas fuentes nunca fueron pensadas para ser bordadas, es posible que sea necesario ajustar algunas propiedades o editar las formas del marco para coserlas bien.



Fuentes modificadas TrueType: dependen del nivel de software

DesignShop puede modificar las fuentes TrueType y OpenType para que funcionen más como un alfabeto de bordado. Con Herramientas > Convertir alfabetos, puede convertir una de estas fuentes en un TTM que permitirá la edición de wireframes mediante la herramienta Editor de alfabetos en DesignShop.

Un TTM comienza con las formas convertidas automáticamente, pero conservará las modificaciones que realice en caracteres individuales en el editor de alfabetos. Esto significa que si edita un carácter en el editor, cada vez que utilice el TTM, estará utilizando su versión editada de la fuente.

Los TTM utilizarán un conjunto de caracteres básicos y no transferirán alternativas ni ligaduras desde un OTF.



Alfabetos expandidos: dependen del nivel de software

Los alfabetos creados a partir de archivos de bordado expandidos mostrarán este icono. Estos alfabetos deben usarse teniendo en cuenta las limitaciones de las puntadas expandidas. Se debe minimizar la escala y las propiedades de las puntadas.

Categorías del alfabeto

Los alfabetos del menú desplegable están divididos en categorías. Estas categorías suelen basarse en las formas de las letras.

Algunos alfabetos pueden aparecer en más de una categoría:

- Proyectos recientes: aquí se mostrarán los alfabetos y fuentes utilizados más recientemente.
- Bloque: por lo general, estos alfabetos contienen serifas en losa o no tienen serifas en absoluto.
- Escritura: Estos alfabetos imitan el flujo de las letras escritas a mano.
- Serif: Estos alfabetos contienen pequeños destellos en los extremos de los trazos.
- Sans Serif: Estos alfabetos contienen pocos o ningún destello en los extremos de los trazos.
- Slab Serif: los rebordes en los extremos de estos alfabetos tienden a ser cuadrados.
- Micro: el bordado en tamaños pequeños es un desafío. Estos alfabetos fueron diseñados para coserse bien en tamaños más pequeños. Debido a que fueron digitalizados y optimizados para micro letras, pueden verse bien cuando se cosen en tamaños pequeños, pero un poco extraños cuando se cosen en tamaños más grandes.
- Puff: estos alfabetos se crearon para usarse con espuma de bordado tridimensional para bordar letras abullonadas. Para lograr este efecto por completo, será necesario ajustar las propiedades para que se adapten a la espuma. Estas se pueden ajustar aplicando un estilo abullonado desde las propiedades del estilo.
- Multicolor: este estilo se agregó para contener los alfabetos con bordes y múltiples colores en caracteres individuales.
- Monograma: estos alfabetos fueron diseñados para usarse como monogramas. A excepción del monograma clásico, estos alfabetos están limitados a tres letras y un borde o elemento gráfico.
- Especialidad: Estos alfabetos pueden ser un poco únicos, divertidos o usarse para agregar elementos al tipo.
- Tackle Twill: estos alfabetos están diseñados para coserse en el tamaño especificado y con el agregado de una tela de aplicación.
- Legado: esta categoría es para los alfabetos reemplazados y en su mayoría retirados. Si los necesita para archivos de diseño más antiguos, todavía están allí, pero sus reemplazos más nuevos y mejorados han ocupado su lugar en las categorías anteriores.
- Personalizado: esta categoría está reservada para alfabetos creados por el usuario.

melco

- TrueType: esta categoría enumera todas las fuentes TrueType y OpenType cargadas en la carpeta de fuentes del sistema de su computadora. Recuerde que estas fuentes no fueron diseñadas originalmente para bordados. Es posible que sea necesario editarlas para coserlas bien.



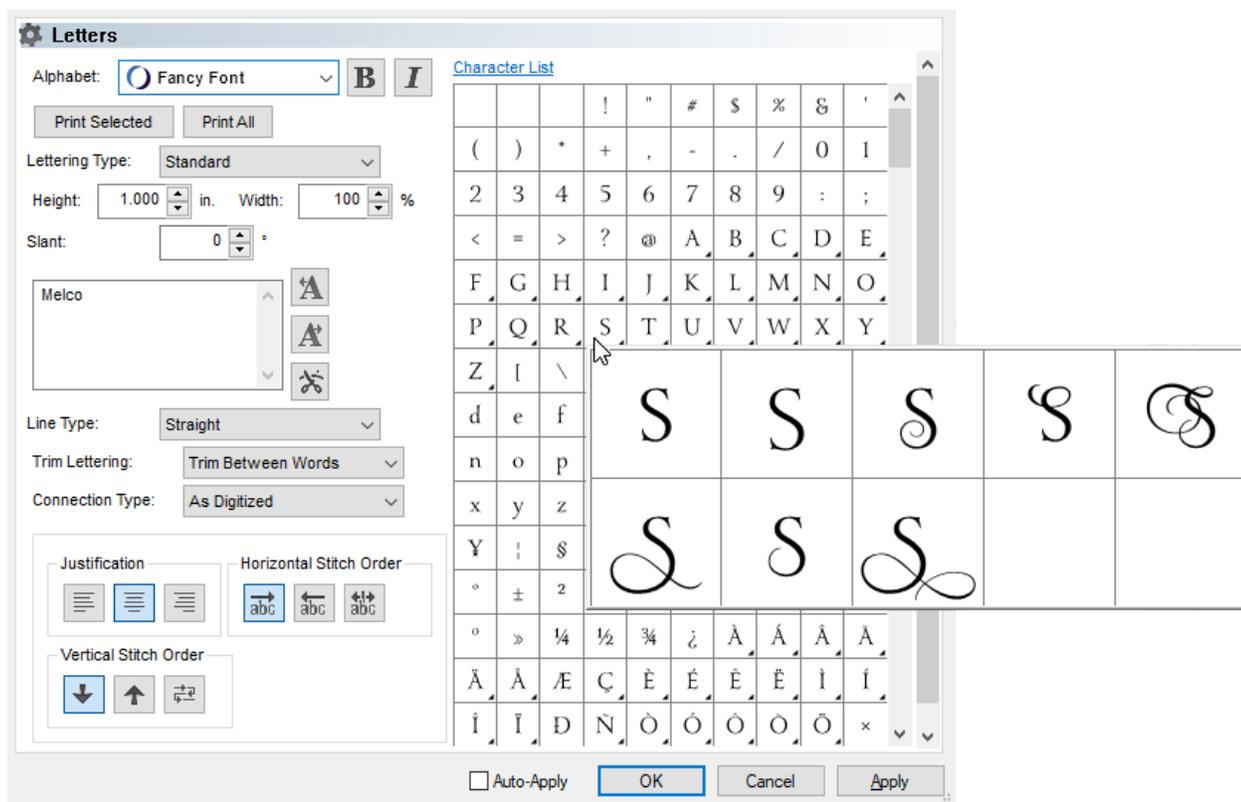
Lista de personajes



La lista de caracteres de la ventana de propiedades del objeto de letras se puede ampliar haciendo clic en ella. Esto proporciona acceso a todos los caracteres contenidos en el alfabeto o la fuente. Si utiliza una fuente OpenType con alternativas disponibles, haga clic en cualquier carácter que tenga un pequeño triángulo en la esquina del cuadro de letras para ver las alternativas.

Para insertar un carácter de la lista de caracteres:

1. Inserte el cursor donde desea el nuevo carácter en el cuadro de edición de texto.
2. Haga doble clic en el carácter deseado en la lista de caracteres. Debería ver un carácter insertado en el cuadro de edición de texto.
3. Haga clic en Aplicar para ver los cambios en el elemento de letras en el diseño.





Nota:

Las alternativas aparecerán como caracteres normales en el cuadro de letras.

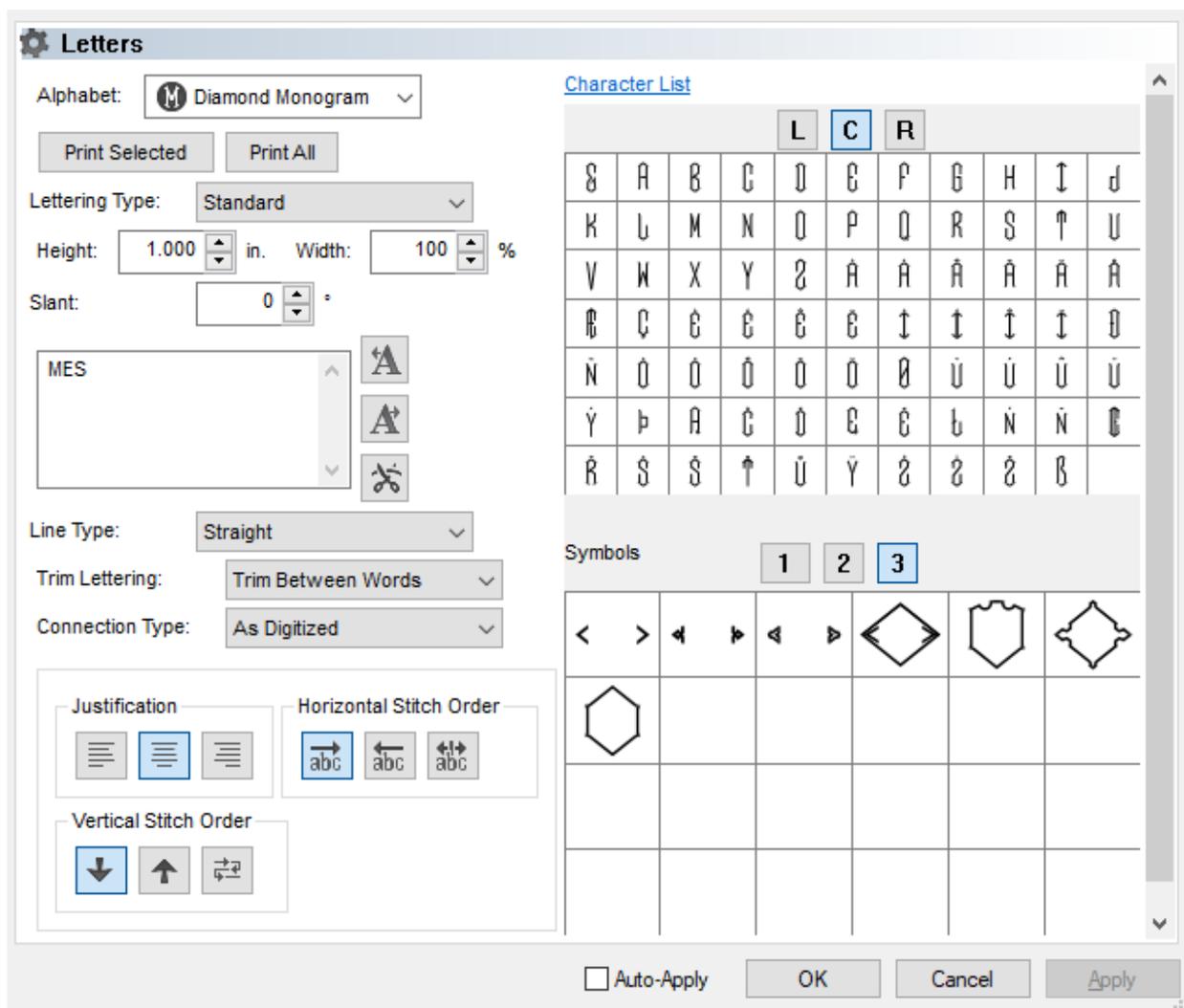
Listas de caracteres y bordes

Los monogramas tendrán dos listas. La lista superior contiene caracteres del alfabeto. La vista previa se puede cambiar seleccionando L, C o R para ver los caracteres izquierdo, central o derecho de un monograma.

La lista inferior contendrá símbolos, bordes u opciones de decoración para el alfabeto de monograma seleccionado. Aquí, puede ver una selección de lo que está disponible para monogramas de 1, 2 o 3 letras. Estos bordes se pueden insertar de la misma manera que cualquier carácter de la lista de caracteres.

Para insertar un carácter de la lista de caracteres:

1. Inserte el cursor donde desea el nuevo carácter en el cuadro de edición de texto.
2. Haga doble clic en el carácter deseado en la lista de caracteres. Debería ver un carácter insertado en el cuadro de edición de texto.
3. Haga clic en Aplicar para ver los cambios en el elemento de letras en el diseño.



Nota:

Estos símbolos aparecerán en el cuadro de letras como el carácter no alfabético que se asignó a esa forma en el editor del alfabeto.

Caracteres especiales

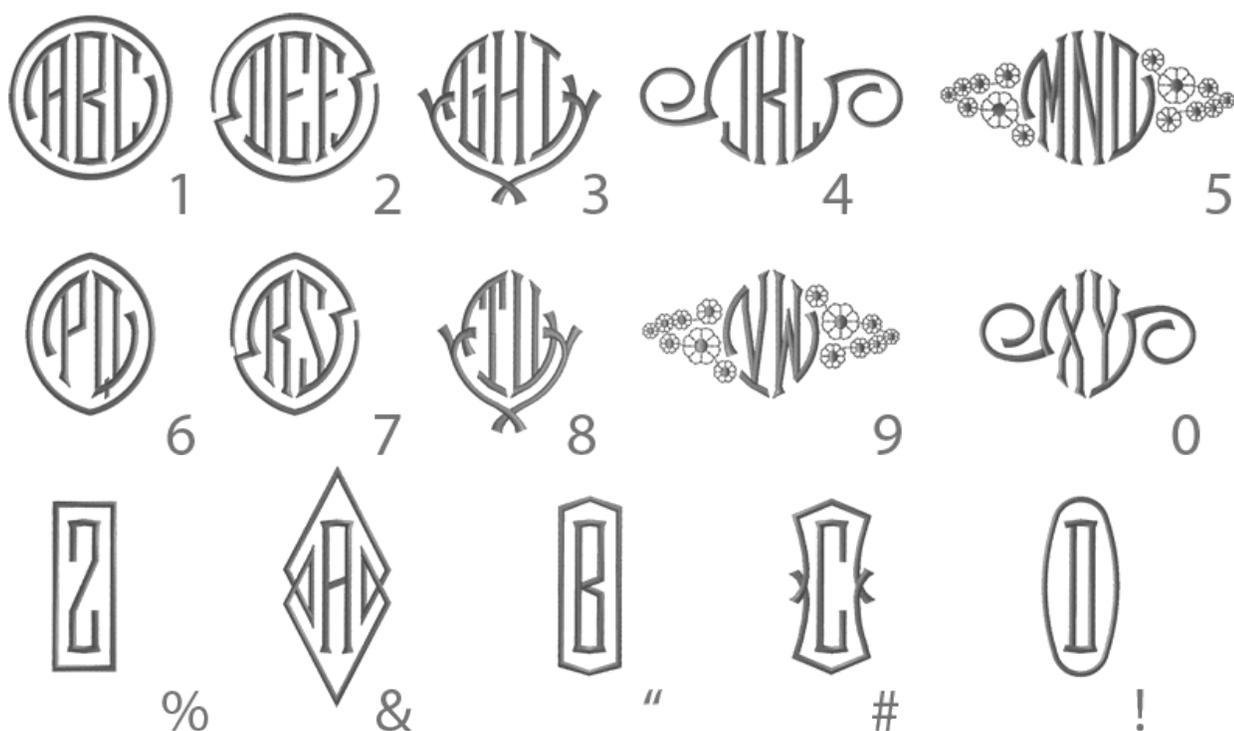
Muchos de los alfabetos incluyen caracteres que no existen en un teclado estándar. Si

son específicos de ese alfabeto y solo existen para bordado, mostrarán un carácter

junto a ellos para indicar qué tecla presionar para utilizar ese carácter. Muchos de los alfabetos con

monogramas e imágenes muestran esta información en sus vistas previas.





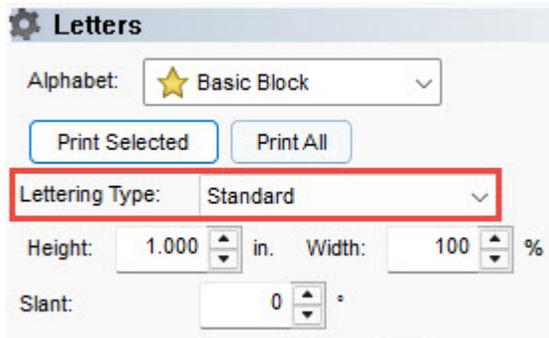
En el ejemplo que se muestra arriba para la fuente de monograma *3 Letter Seal*, al agregar la combinación de teclas "1" en el cuadro de edición de texto, se agregará un borde circular apropiado para un monograma de tres letras en la ventana de visualización.

Para los alfabetos con caracteres europeos estándar, utilice la utilidad de mapa de caracteres de su computadora para acceder a las combinaciones de teclas adecuadas o expandir la lista de caracteres en la ventana de propiedades de letras o debajo de las formas automáticas.

Tipos de letras



El menú desplegable de tipo de letra proporciona la posibilidad de elegir qué tipo de elementos estarán contenidos en las letras.



Las opciones son:

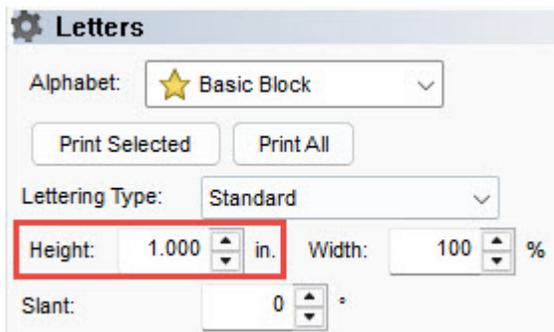
- Estándar: esta opción genera caracteres tal como los creó originalmente el digitalizador. La mayoría de las veces, estos caracteres contendrán múltiples direcciones de puntada y harán que las puntadas caigan normalmente a lo largo de las formas.
- Relleno plano: esto generará caracteres con una sola dirección de puntada y una puntada de relleno sólida. Esta es una buena opción para letras más grandes y cuando va seguida de un borde. Tipo de letras
- Relleno vectorial: esto generará caracteres sin puntadas. Esto creará solo los elementos vectoriales que se pueden editar más adelante.
- Apliques: esto generará caracteres con una puntada de ubicación, una puntada de hilván y una puntada de cobertura. Esto debe usarse solo para letras lo suficientemente grandes como para acomodar esas puntadas, así como el material del aplique.

Standard Flat Fill Vector Applique

Altura de la letra



El campo de altura permite configurar la altura de las letras dentro del elemento de letras. Esto escalará el elemento de letras proporcionalmente.



La altura de las letras se puede cambiar de las siguientes maneras:

- Haga doble clic en el campo de altura y escriba la altura de letra deseada.
- Haga doble clic en el campo de altura y desplácese con la rueda del mouse para cambiar el valor.
- Haga clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo adjuntas al campo de altura para cambiar el valor.



Información

Presione la tecla Enter o haga clic en el botón Aplicar para efectuar el cambio.

El campo de altura también se puede encontrar en la barra de propiedades cuando se selecciona un elemento de letras.

Cómo se miden las letras

La altura de la letra puede diferir de la altura del elemento. Si observa el campo de altura de la letra y lo compara con el campo de altura (H:) en la barra de escala, probablemente notará la diferencia.

La altura de las letras se mide desde la línea base del elemento de letras hasta la altura de la mayúscula indicada cuando se creó el alfabeto. No todas las formas de las letras encajarán perfectamente dentro de estas dos líneas indicadas. La línea base y la altura de la mayúscula son líneas imaginarias determinadas por el digitalizador/diseñador durante la creación del archivo del alfabeto.

Las dimensiones de los elementos se miden desde los bordes del alambre de las formas.



Información

La altura de las letras también se puede modificar gráficamente. Consulta la sección de escalado para ver cómo cambiar proporcionalmente el tamaño de los elementos seleccionados.

Ancho de la letra



La propiedad de ancho de letra le permite modificar el ancho de la letra en función de la forma de letra digitalizada original. La altura de la letra permanecerá como se especifica en el campo de altura, pero el ancho cambiará utilizando el porcentaje en el campo de ancho.

Para cambiar el ancho de la letra, utilice uno de los siguientes métodos:

- Haga doble clic en el campo de ancho y escriba la altura de letra deseada.
- Haga doble clic en el campo de ancho y desplácese con la rueda del mouse para cambiar el valor.
- Haga clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo asociadas al campo de ancho para cambiar el valor.



Información

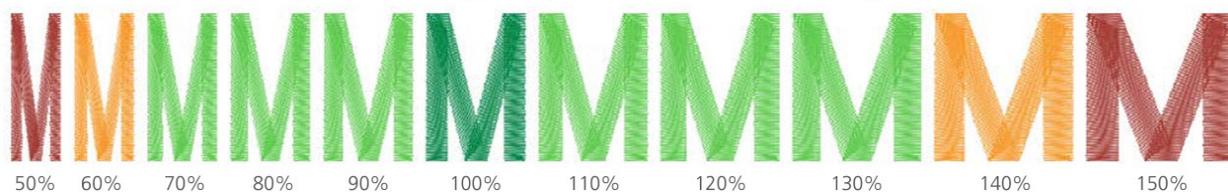
Presione la tecla Enter o haga clic en el botón Aplicar para efectuar el cambio.



¡Precaución!

Al igual que ocurre con muchas manipulaciones de este software, el software no te pondrá límites. Asegúrate de no llevar la manipulación más allá de las limitaciones físicas del bordado. Básicamente, asegúrate de que las puntadas tengan al menos un milímetro de largo y que no se amontonen ni provoquen roturas de hilo.

Dado que los distintos alfabetos y fuentes pueden soportar distintos niveles de manipulación, se permite un amplio rango de manipulación. Para permanecer en un rango más seguro al usar el campo de ancho para modificar las letras, manténgase entre el 70 % y el 130 %. Ir más allá de ese rango puede funcionar, pero también puede requerir algo de edición.



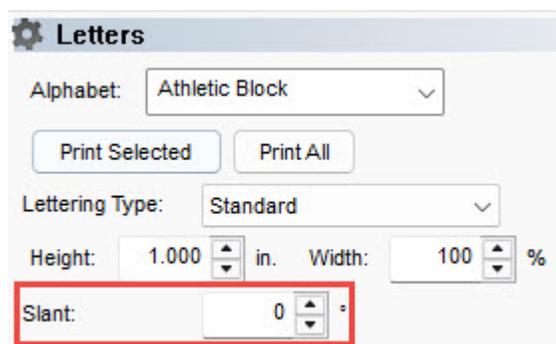
Información

El ancho de las letras también se puede modificar gráficamente. Consulta la sección de escalado para ver cómo cambiar el ancho de los elementos seleccionados.

Inclinación de la letra



El campo de inclinación le permite modificar el ángulo de inclinación de la letra en función de la forma de la letra digitalizada original. La altura de la letra permanecerá como se especifica en el campo de altura, pero el ángulo cambiará utilizando el grado especificado en el



campo de inclinación.

Para cambiar la inclinación, utilice uno de los siguientes métodos:

- Haga doble clic en el campo de inclinación y escriba el grado de inclinación deseado.
- Haga doble clic en el campo inclinado y desplácese con la rueda del mouse para cambiar el valor.
- Haga clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo asociadas al campo de inclinación para cambiar el valor.



Información

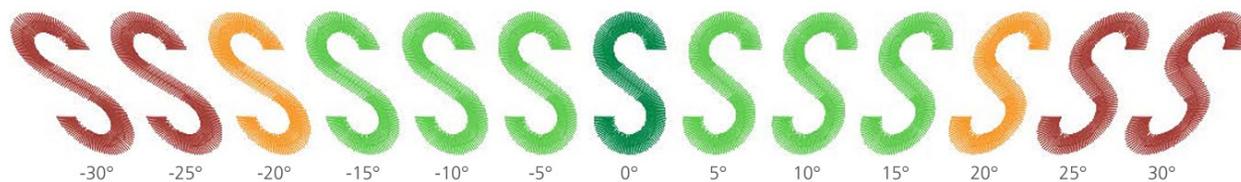
Presione la tecla Enter o haga clic en el botón Aplicar para efectuar el cambio.



¡Precaución!

Al igual que ocurre con muchas manipulaciones de este software, el software no te pondrá límites. Asegúrate de no llevar la manipulación más allá de las limitaciones físicas del bordado. Básicamente, asegúrate de que las puntadas tengan al menos un milímetro de largo y que no se amontonen ni provoquen roturas de hilo.

Dado que los distintos alfabetos y fuentes pueden soportar distintos niveles de manipulación, se permite un amplio rango de manipulación. Para permanecer en un rango más seguro al usar el campo de inclinación para alterar las letras, manténgase entre -15° y 15° . Ir más allá de ese rango aún puede funcionar, pero también puede requerir algo de edición.



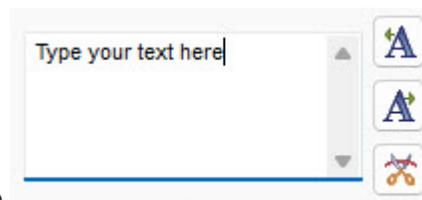
Información

El ángulo de inclinación también se puede modificar gráficamente. Consulta la sección Inclinación y sesgo de elementos para saber cómo cambiar el ángulo de inclinación de los elementos seleccionados.

Cuadro para editar texto

El cuadro de edición de texto funciona bien para cualquier edición básica que se requiera para el elemento de letras. Al hacer clic en este cuadro, se inserta un cursor parpadeante. A partir de este punto, el cuadro funciona de manera muy similar a la mayoría de los programas de edición de texto simples. Las letras y

palabras se pueden cortar, copiar o pegar utilizando los atajos del teclado.



Haga clic en el botón Aplicar para ver los cambios aparecer en la pantalla.



Información

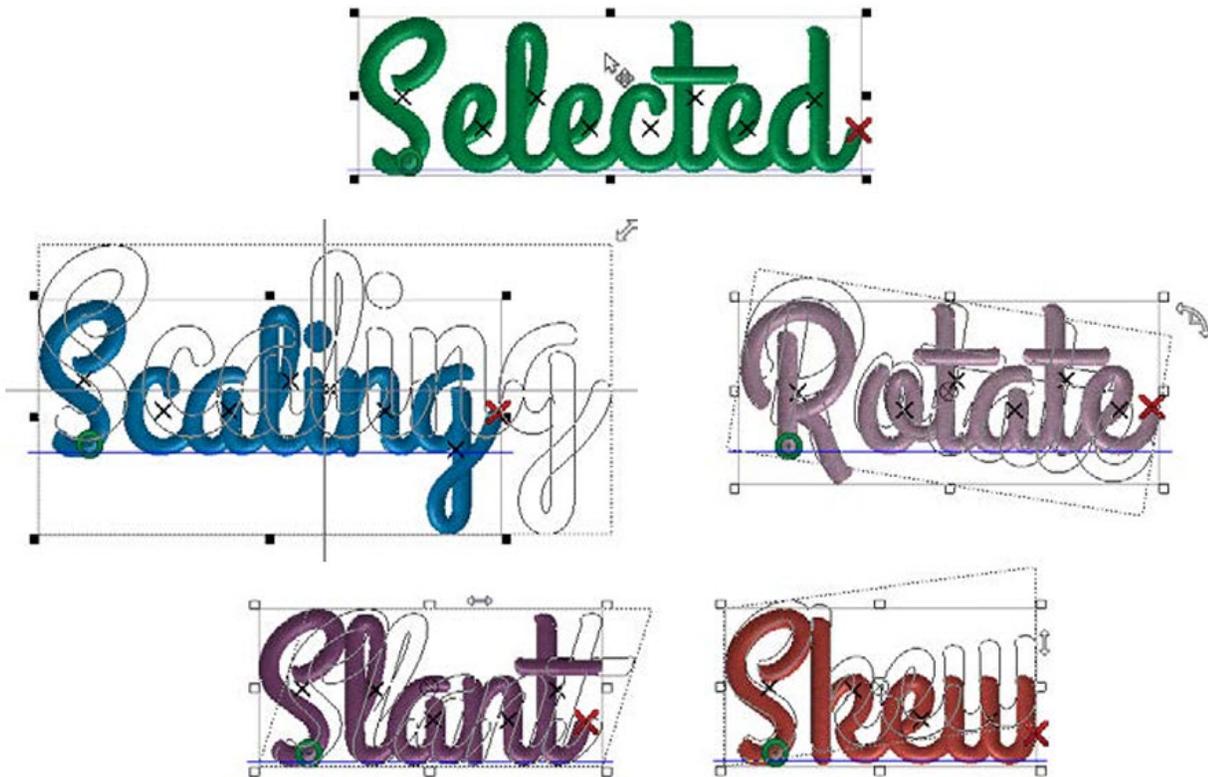
Copiar texto, como por ejemplo el nombre de un correo electrónico de un cliente, es una excelente forma de evitar errores ortográficos embarazosos en productos bordados.

Manipulación en pantalla

La altura, el ancho, el ángulo de inclinación y el interletraje de las letras se pueden modificar en la ventana de visualización, lo que facilita la visualización para el diseñador o digitalizador.

Elemento de rotulación (entero)

Para seleccionar el elemento de letras completo, haga clic en él en la ventana de visualización o en la vista del proyecto. Esto rodeará el elemento seleccionado con el cuadro de cambio de tamaño/edición. Esto funciona igual que los elementos de bordado normales. Consulte la sección sobre cómo escalar, rotar, inclinar y torcer elementos para realizar estas modificaciones en los elementos seleccionados.



Cartas individuales

Después de seleccionar un elemento de letras, se puede seleccionar un elemento individual haciendo clic en el controlador (X en el medio) de la letra. Si se desea más de una letra, haga clic en el controlador de una letra, luego mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic en el controlador de las otras letras deseadas. Esto seleccionará varias letras. Suelte la tecla CTRL. Con las letras individuales seleccionadas, se puede utilizar cualquiera de las manipulaciones anteriores. También puede alterar el color de esas letras seleccionando una nueva muestra o cambiando el color en las propiedades.

Once upon a time.

Clarendon



Clarendon with the first letter scaled up, changed to Olde English, and altered color.

Kerning y espaciado

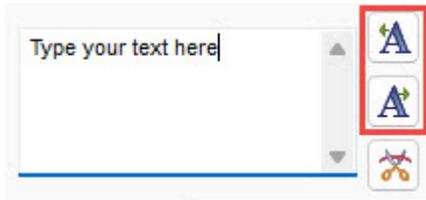
Cualquier diseñador que trabaje con texto debe tener en cuenta el interletraje en sus elementos de rotulación. El interletraje es el proceso de ajustar el espacio entre las formas de las letras individuales. Esto deberá hacerse con cualquier tipo de letra que contenga caracteres de distintos anchos. El objetivo del interletraje es dar la apariencia de que el espacio en blanco entre las letras tiene aproximadamente el mismo peso óptico.

Algunas letras son más propensas a necesitar ajustes de kerning. Las letras que son más anchas en un extremo que en el otro (A F J L P T V W Y) suelen requerir más trabajo.

Letras con kerning

Kerning manual

El uso de las marcas de kerning a la derecha del cuadro de edición de texto le permitirá ajustar el kerning entre letras.



Para ajustar manualmente el kerning, siga los siguientes pasos:

1. Haga clic dentro del cuadro de edición de texto e inserte el cursor donde necesita realizar un ajuste.
2. Haga clic en uno de los botones de kerning para ajustar el espacio. Estos botones eliminarán o agregarán espacio entre las letras. La cantidad de ajuste es igual a 1/16 de la altura de la letra.
 - [«A] - este botón elimina el espacio entre las letras. Se muestra en el cuadro de edición de texto como "«".
 - [A»]: este botón agrega espacio entre las letras. Se muestra en el cuadro de edición de texto como "»".
3. Si una de estas marcas de kerning no es suficiente, puede agregar más. Por ejemplo, en el cuadro de edición de texto, puede tener un elemento de letras que se parezca a "T««o«y".

The word "Toy" is displayed in a large, blue, 3D-style font. The letters are spaced out naturally, with no manual kerning applied.

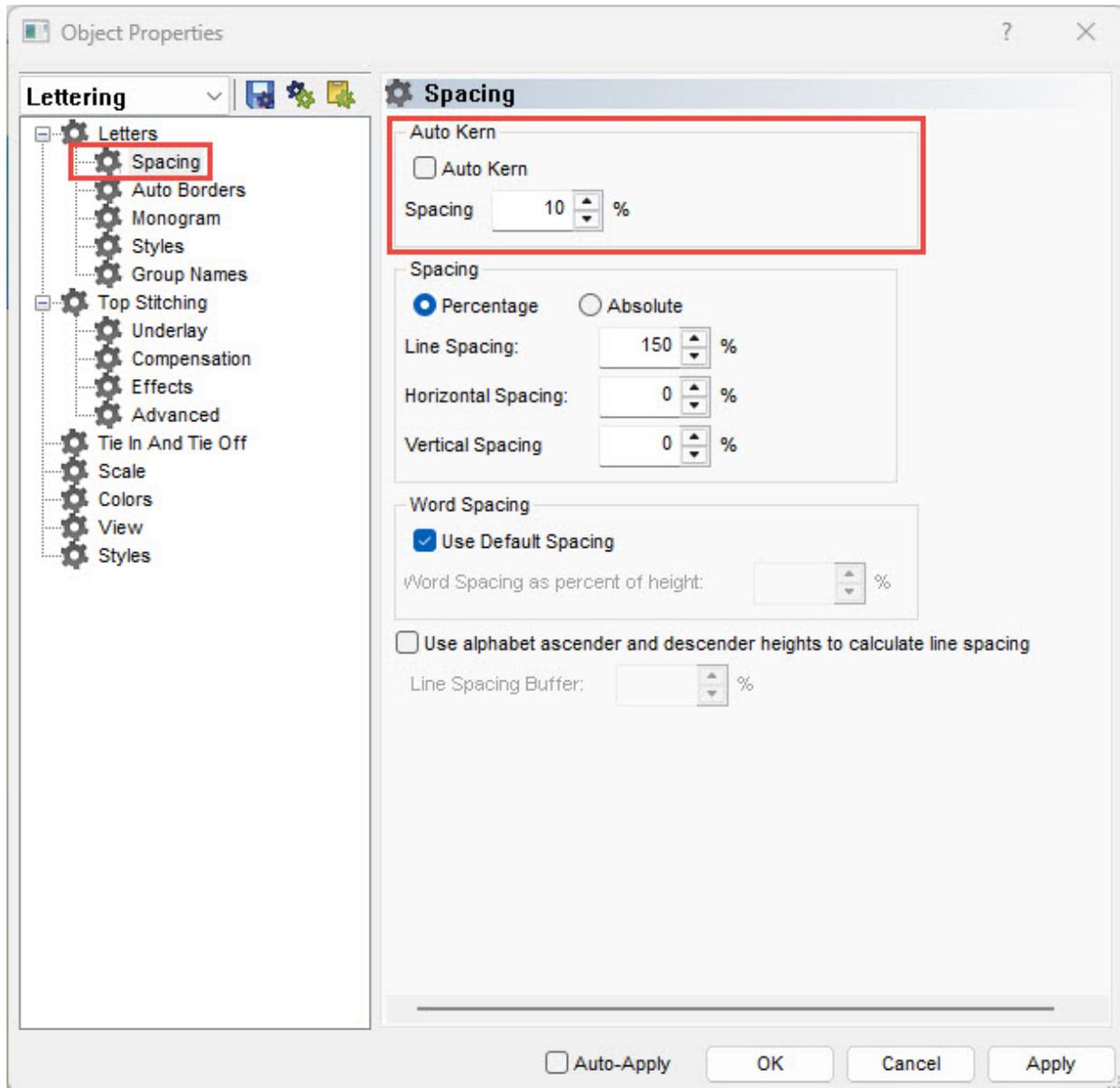
No Kerning
Displayed as "Toy" in text edit box

The word "Toy" is displayed in a large, blue, 3D-style font. The letters are spaced out naturally, with no manual kerning applied.

Manual Kerning
Displayed as "T««o«y" in text edit box

Kern automático

Si bien el control del kerning manual o en pantalla (abajo) es excelente, a veces para acelerar la producción se necesita una opción automática. El kerning automático es una función del software que examinará las letras por usted y ajustará el espacio para que aparezca como un porcentaje de la altura.



Para utilizar la función de kern automático:

1. Acceda a las propiedades del elemento de letras seleccionado.
2. Seleccione el submenú "Espaciado" debajo de "Letras"
3. Marque la casilla de verificación Kern automático para habilitarlo.

4. Ajustar el porcentaje.
5. Haga clic en Aplicar para ver los cambios.



¡Precaución!

El kern automático funciona bien con una variedad de tipos de letra, pero no con todos. Tenga cuidado al trabajar con letras conectadas o con cualquier alfabeto monográfico. El kern automático agrega espacios no deseados a los alfabetos conectados o con espacios precisos.

Quick Brown Fox
Times New Roman - No Auto Kern

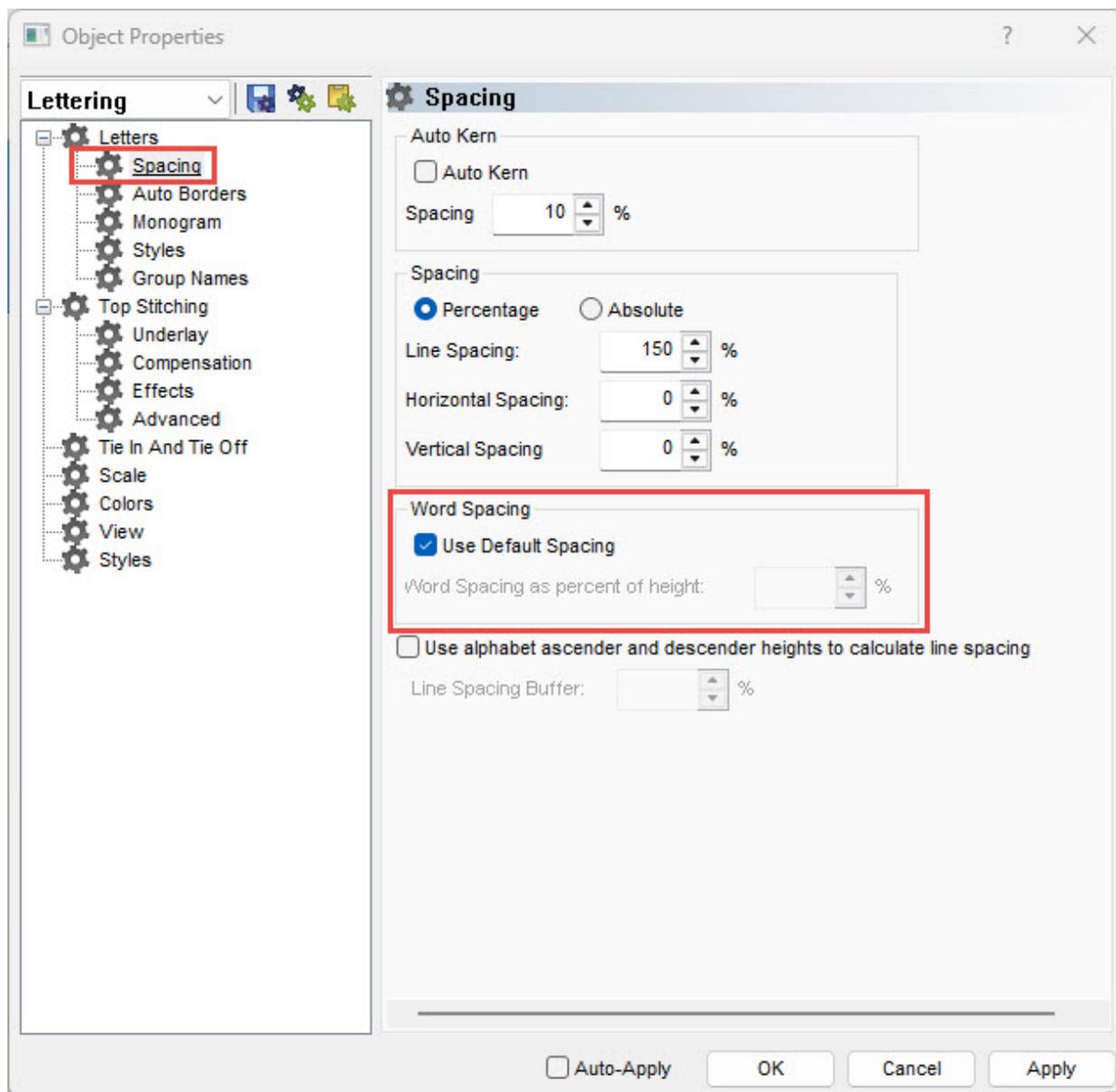
Quick Brown Fox
Times New Roman - Auto Kern at 10%

Quick Brown Fox
Shell Script - No Auto Kern

Quick Brown Fox
Shell Script - Auto Kern at 10%

Espaciado entre palabras

El espaciado automático entre palabras se encuentra en la misma ventana que el espaciado automático entre caracteres (arriba). Esta opción ignorará el espacio programado asignado a la barra espaciadora y utilizará un porcentaje de la altura de la letra.



Para utilizar el espaciado entre palabras:

1. Acceda a las propiedades del elemento de letras seleccionado.
2. Seleccione el submenú "Espaciado" debajo de "Letras"

3. Desmarque la casilla de verificación "Usar espaciado predeterminado" para habilitar el uso del porcentaje.
4. Ajustar el porcentaje.
5. Haga clic en Aplicar para ver los cambios en la ventana de visualización.

El siguiente ejemplo utiliza la fuente Micro Block para comparar el espaciado entre palabras predeterminado (arriba) y el espaciado entre palabras al 40 % (abajo).

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Kerning en pantalla

Si la manipulación en pantalla se adapta más a sus preferencias, puede aplicar kerning a las letras en la ventana de visualización.

Para interletraje gráfico de letras, utilice los siguientes pasos:

1. Seleccione el elemento de letras en la ventana de visualización haciendo clic en él.
2. Haga clic y arrastre el controlador (X en el medio de la letra) de la letra que desea mover. La letra se moverá a lo largo de la línea de base.
 - Si se desea mover más de una letra a la vez, haga clic en el controlador de una letra, luego mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic en el controlador de las otras letras deseadas. Esto seleccionará varias letras. Suelte la tecla CTRL.
 - Para moverlas, haga clic dentro del cuadro de edición/cambio de tamaño (esta vez evitando los controladores) y arrástrelas. Si hace clic en el controlador de una sola letra, el cuadro de edición/cambio de tamaño se reducirá a esa letra y deseleccionará todas las demás letras seleccionadas actualmente.
3. Suelte el mango y examine su trabajo.



On-screen Kerning
Before



On-screen Kerning
During



On-screen Kerning
After



Información

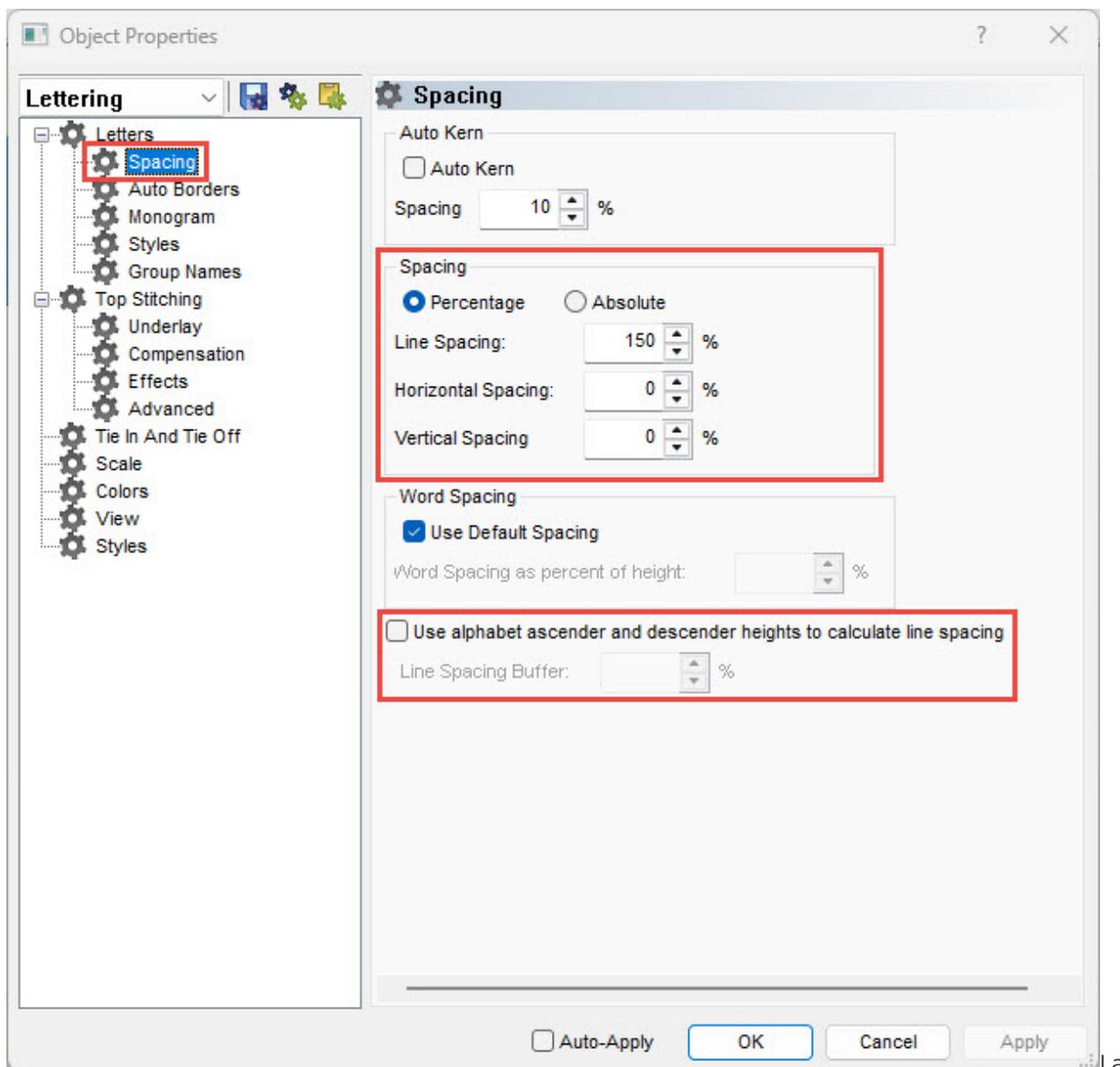
Mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra una sola letra para moverla fuera de la línea base.

Espaciado entre letras

Para ajustar el espaciado de los elementos de letras, se accede a través de la subventana de Espaciado. Para acceder a ella, haga lo siguiente:



1. Seleccione un elemento de letras.
2. Acceda a las propiedades del elemento haciendo clic derecho en el elemento y seleccionando propiedades, o haga doble clic en el elemento.
3. Si la categoría de Cartas está contraída a la izquierda, expándela.
4. Seleccione la subcategoría de espaciado.



La subcategoría de Espaciado controla el kerning automático, el espaciado de líneas, horizontal y vertical de los elementos de letras, así como el espaciado entre palabras.

El kerning automático y el espaciado entre palabras se tratan en la sección anterior sobre kerning.

La sección de espaciado está dedicada a lo siguiente:

- Interlineado: este valor, denominado "interlineado" en la tipografía tradicional, controla el espaciado entre líneas de texto. Ajusta la distancia entre la línea de base de la primera línea y la altura de la mayúscula de la línea siguiente. Consulta la sección de altura para ver dónde se ubican estas líneas invisibles.
 - Esto se puede cambiar entre valores absolutos y porcentajes.

- Usar longitudes ascendentes y descendentes del alfabeto... - Cuando está habilitado en la parte inferior, esto puede usar las puntadas más altas y más bajas contenidas dentro de un alfabeto en lugar de la altura de mayúscula y la línea de base estándar.
- Espaciado horizontal: este valor, denominado "tracking" en la tipografía tradicional, ajusta el espaciado entre todas las letras. Los pequeños ajustes generan un gran impacto visual.



Información

El uso de un número negativo en el campo de espaciado horizontal puede acercar las letras sin cambiar el tamaño de las formas de las letras individuales. Esto puede ayudar a colocar una mayor cantidad de texto en un área más pequeña sin comprometer la integridad del bordado. También puede ayudar a ocultar las conexiones si se utiliza el punto más cercano y se dejan las conexiones entre las letras sin recortar.

- Espaciado vertical: este valor ajusta el espacio vertical entre las letras. Básicamente, puede crear un efecto escalonado. Desplazará la línea de base de cada letra sucesiva en la cantidad especificada.
- Espaciado entre palabras: cuando está habilitado, esto niega el valor de la barra espaciadora y lo reemplaza con un porcentaje de la altura de la letra.

line
spacing

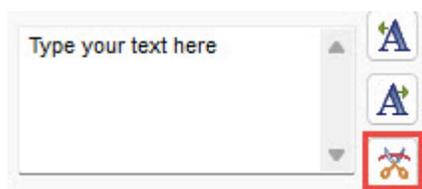
vertical spacing

horizontal spacing

Recorte

Recorte entre letras específicas

Si prefiere que la máquina recorte entre las letras específicas, es posible que necesite insertar un comando de recorte entre las letras en el cuadro de edición de texto.



Para hacer esto:

1. Haga clic dentro del cuadro de edición de texto e inserte el cursor donde necesita agregar el comando de recorte.
2. Haga clic en el botón de comando de recorte a la derecha del cuadro de edición de texto. Esto insertará un comando de recorte.
 - Un comando de recorte se muestra en el cuadro de edición de texto como "⌘".



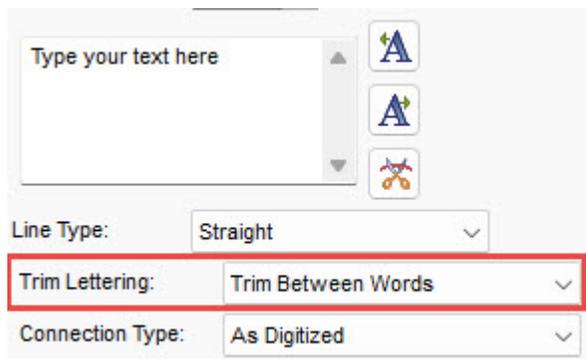
Información

La función Recortar letras se puede utilizar para insertar automáticamente recortes entre letras o palabras. La función Recortar automáticamente se puede utilizar para insertar automáticamente recortes entre elementos que estén separados por una distancia mayor que la especificada. Si alguna de estas funciones de recorte está creando los comandos de recorte, no aparecerán en el cuadro de edición de texto.

Letras recortadas

El diseño de letras tiene tres opciones para controlar los bordes dentro de un elemento de letras. Estos bordes no se mostrarán en el cuadro de edición de texto, pero sí en el diseño si tiene conectores visibles.





Las tres opciones del menú desplegable son las siguientes:

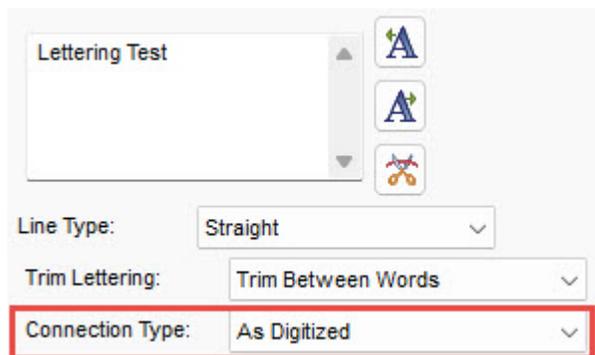
- Solo cuando se especifique: esto recortará solo cuando se ingrese un comando de recorte en el cuadro de edición de texto o si el recorte automático está habilitado y la longitud del conector excede la cantidad especificada.
- Recortar entre palabras: esta opción garantizará el recorte entre palabras (o donde se ha utilizado la barra espaciadora) incluso si no se ha ingresado un comando de recorte en el cuadro de edición de texto o si el recorte automático está deshabilitado o no se excede la longitud.
- Recortar entre letras: esta opción garantizará el recorte entre letras incluso si no se ha ingresado un comando de recorte en el cuadro de edición de texto o si el recorte automático está deshabilitado o no se excede la longitud. Esta opción no se recomienda para scripts conectados o cuando se utilizan las conexiones de puntos más cercanos.

Tipo de conexión

No siempre es necesario recortar las puntadas de unión entre las letras. A menudo, cuando se trabaja con letras más pequeñas, el bordado se cose de forma más prolija y tiene mejor aspecto si las letras no se recortan.



Cambiar el tipo de conexión de las letras modificará la forma en que se cosen las letras. Puede cambiar dónde se coloca el hilo de conexión.



Las opciones son las siguientes:

- Tal como se digitalizó: esto mantiene las intersecciones y superposiciones exactamente como las pretendía el digitalizador. Los puntos de entrada y salida de las letras individuales son independientes de las letras adyacentes.
 - El formato digitalizado se utiliza generalmente para recortar entre letras. Mantiene la integridad del alfabeto. Tipos de conexión Vídeo
- Conexión inferior: esta opción vuelve a secuenciar los elementos de las letras individuales para colocar los puntos de entrada y salida en la parte inferior de las letras individuales. Esto puede cambiar las superposiciones y las intersecciones.
- Punto más cercano: esta opción vuelve a secuenciar los elementos de las letras individuales para colocar los puntos de entrada y salida donde la forma de la letra esté más cerca de la siguiente letra. Esto puede cambiar las superposiciones y las intersecciones.
 - Las conexiones de punto más cercano se utilizan a menudo cuando se trabaja con letras más pequeñas que no se recortarán.

melco

As Digitized
Bottom Connect
Closest Point



Connections Highlighted in Red

Justificación



Debajo del cuadro de edición de texto en las propiedades de las letras, encontrarás los botones de justificación. Estos íconos modifican la alineación del texto.



Las opciones son las siguientes:

- Alineación a la izquierda: esta opción alinea el lado izquierdo de las líneas de texto con el lado izquierdo del cuadro del elemento de letras. Los lados derechos de las líneas de texto son irregulares.
- Centrado: centra horizontalmente cada línea de texto dentro del cuadro del elemento de letras. Ambos lados de las líneas de texto tienen una distribución uniforme.
- Alineación a la derecha: esta opción alinea el lado derecho de las líneas de texto con el lado derecho del cuadro del elemento de letras. Los lados izquierdos de las líneas de texto son irregulares.

Esta es una decisión estética y tiene poco o ningún impacto en la calidad de la costura del proyecto.

Flush left
Ragged right

Centered
Text

Flush right
Ragged left

Orden de puntadas



Orden de puntada horizontal

El orden de puntada horizontal determina el orden en el que se coserán las letras dentro de un solo elemento de letras.



Las opciones son las siguientes:

- De izquierda a derecha: esto cose primero la letra más a la izquierda de una línea de texto y continúa cosiendo hacia la derecha.
- De derecha a izquierda: esto cose primero la letra más a la derecha de una línea de texto y continúa cosiendo hacia la izquierda.
- Desde el centro: divide la línea de letras por la mitad. Se cose desde el centro hacia la derecha y luego se termina cosiendo la otra mitad de la línea desde el centro hacia la izquierda.



¡Precaución!

¡Evita las ondulaciones! Cuando selecciones una dirección para coser los elementos de bordado, es importante coser en dirección opuesta a los elementos cosidos previamente. Estos elementos unen el material al soporte. Coser hacia estos elementos anclados puede generar ondulaciones en el material.

Orden de puntada vertical

El orden de puntada vertical determina el orden en que se coserán las líneas de texto dentro de un solo



elemento de letras.

Las opciones son las siguientes:

- Desde arriba: esto cose primero la línea de texto más superior y continúa cosiendo hasta la parte inferior.
- Desde abajo: esto cose primero la línea de texto más inferior y continúa cosiendo hasta la parte superior.
- Enrollado: esto anula el orden de puntada horizontal. Cose desde arriba. Cada línea sucesiva altera la dirección de la puntada horizontal. Esto minimiza los movimientos de la máquina y, en el caso de las máquinas sin recortadores, hace que los conectores entre las líneas caigan en los bordes exteriores, donde es más fácil recortarlos a mano.



¡Precaución!

¡Evita las ondulaciones! Utiliza las mismas consideraciones de empuje del material que con el orden de puntada horizontal.

Tipo de línea



La función de tipos de línea le permite cambiar la línea por la que fluye el texto. Con algunos tipos de línea, será necesario manipular la línea adicionalmente para ver el



efecto y el potencial completos del tipo de línea.

Para seleccionar un tipo de línea, haga clic en el menú desplegable y elija el tipo que desee.



Las distintas opciones de tipo de línea se muestran a continuación y en las siguientes secciones.

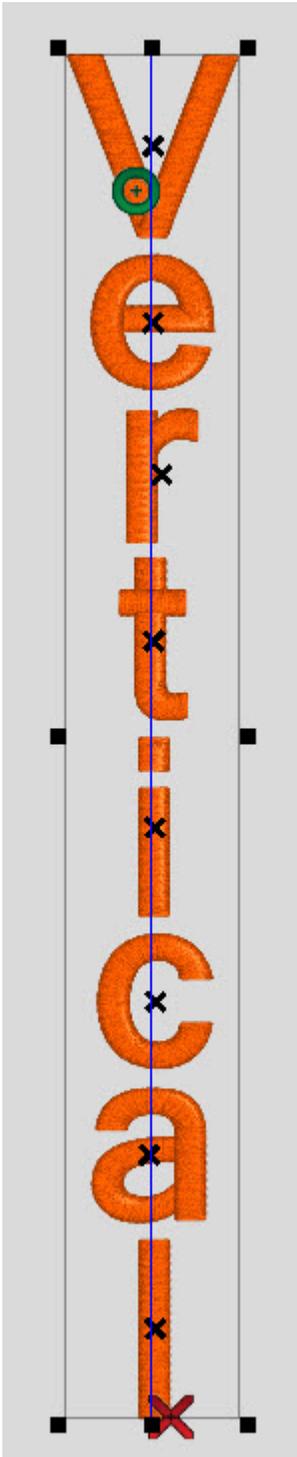
Derecho

Este es probablemente el tipo de línea más común. Las letras se encuentran a lo largo de una línea horizontal con la línea base digitalizada como línea horizontal.



Vertical

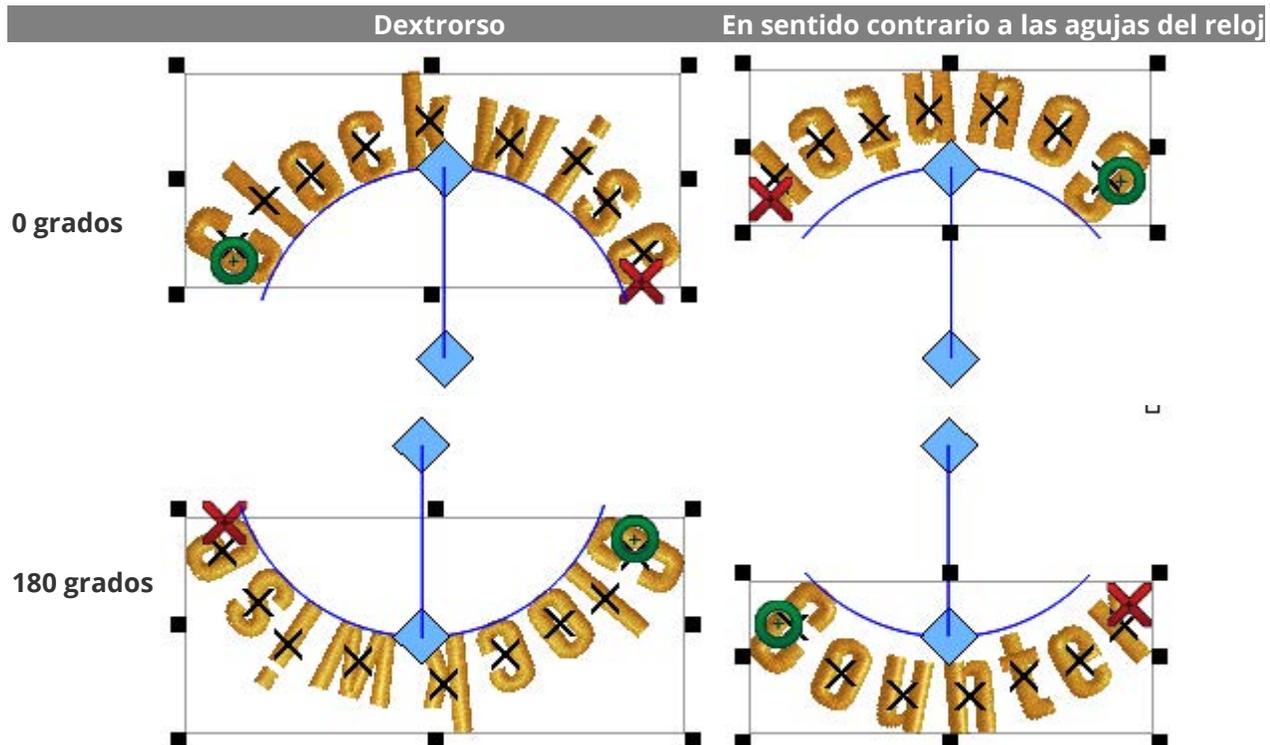
Este tipo de línea alinea el centro horizontal de las letras a lo largo de una línea vertical.



Arco

El tipo de línea de arco curva la línea a lo largo de la cual caen las letras. La línea base de las letras se alinea con la línea de arco. Al seleccionar este tipo de línea, tiene la opción de cambiar algunas propiedades asociadas con este tipo de línea. Estas propiedades aparecen cuando se selecciona "Arco".

- Radio: el radio del arco mide la distancia desde el centro del círculo hasta el borde. Tanto el centro como el borde se indican en la ventana de visualización mediante un diamante azul. Esta configuración se puede modificar modificando el número en el campo de radio de la ventana de propiedades o arrastrando cualquiera de los controladores en la ventana de visualización.
- Ángulo: el ángulo determina en qué parte del arco caerán las letras. El ángulo se aplica al centro horizontal del texto. 0° indica la parte superior del círculo. 180° indica la parte inferior del círculo. Esta configuración se puede modificar modificando el número en el campo de radio de la ventana de propiedades o arrastrando cualquiera de los controladores en la ventana de visualización.
- En sentido horario y antihorario: esta opción cambia la dirección en la que fluyen las letras alrededor del arco.



Para lograr el aspecto común de las letras tanto en la parte superior como en la inferior de un círculo, con ambas piezas de letras leyéndose de izquierda a derecha, se deben crear dos segmentos de letras. La parte superior se configuraría en el sentido de las agujas del reloj a 0°. Las letras inferiores se configurarían en el sentido contrario a las agujas del reloj a 180°.



Información

Al utilizar un tipo de línea de arco, y especialmente cuando se ejecuta en sentido contrario a las agujas del reloj, es posible que sea necesario ajustar el espaciado horizontal (consulte la sección de espaciado) y el interletraje automático. Si se utilizan varias líneas de texto dentro de un solo elemento, es posible que también sea necesario ajustar el espaciado entre líneas.

Orientación de las letras

- Curva: Curva rotará las letras para que la línea base de cada carácter intente seguir la curva alrededor del arco.
- Fijo: Fijo mantendrá un ángulo fijo de la línea base de cada personaje, pero hará que los personajes sigan el arco. El ángulo se puede editar.

Costumbre

El tipo de línea personalizada le permite editar en formato wireframe la línea a lo largo de la cual fluyen las letras.

Cuando se selecciona por primera vez un tipo de línea personalizada, la línea tendrá puntos de entrada de estructura alámbrica en cada extremo. Si pasa el cursor sobre la línea o los puntos, el cursor cambiará y podrá modificar la línea. Para obtener más información sobre la edición de la estructura alámbrica de la línea, consulte la sección de edición de la estructura alámbrica.



Información

Debido a que la línea base de las letras intenta seguir la línea del alambre lo más fielmente posible, esta función funciona mejor con una ruta más suave.



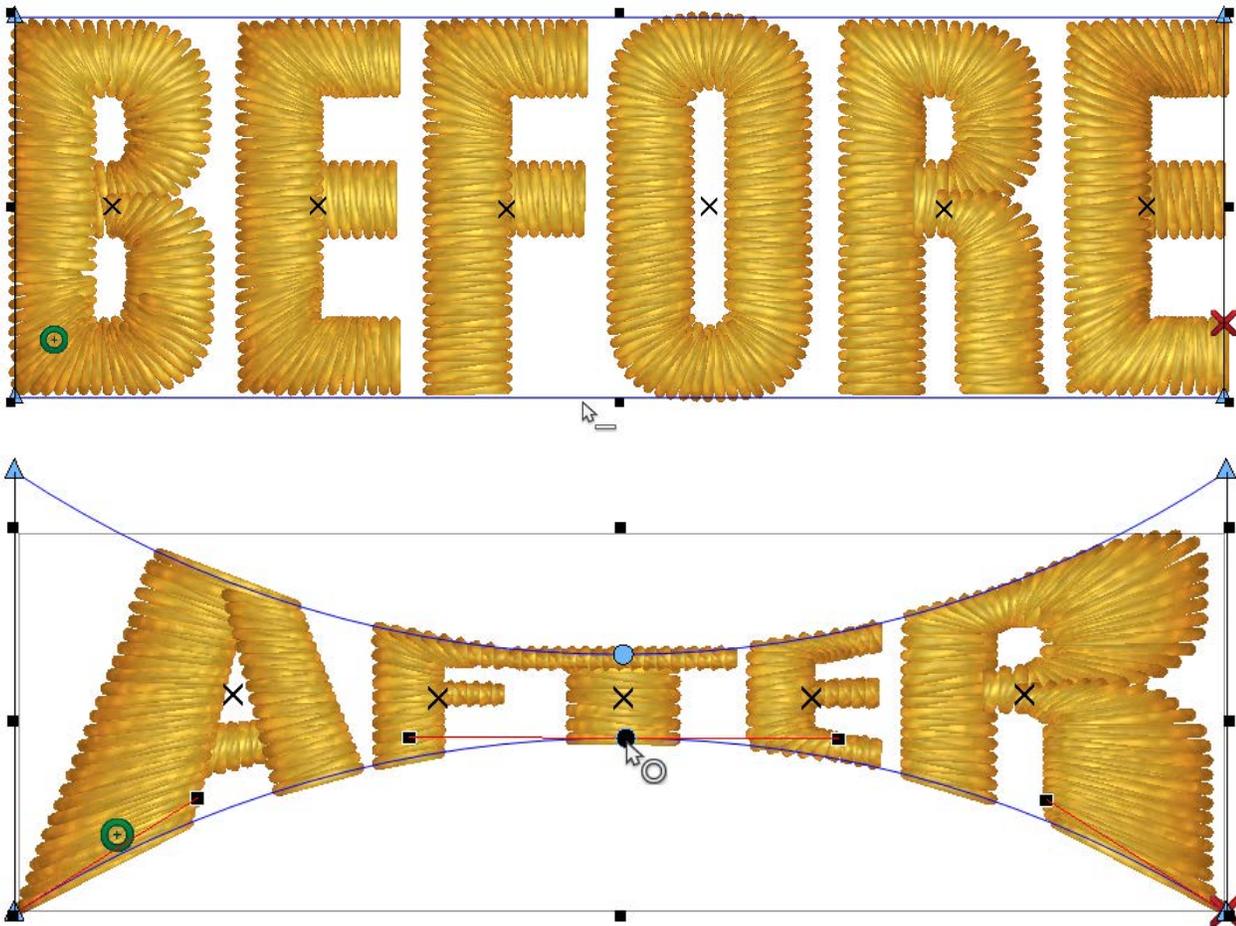
- Ajuste automático: una vez que se ha establecido la línea personalizada, se pueden modificar los valores del texto (cambiar nombres o formas de escribir). La forma en que las nuevas letras se incluyen dentro de los límites se establece a continuación.
 - Espacio: Esto ajusta el espacio entre las letras, pero no el tamaño de las letras.
 - Tamaño: Esto ajusta el tamaño de las letras proporcionalmente.

- Ninguno: esto permite que las letras se extiendan más allá de los extremos de la línea especificada y fuera de los límites de la línea de letras.
- Ajustar solo si es demasiado ancho: cuando está marcada, esta opción solo ajustará las letras para que se ajusten a los límites de la línea si las letras exceden los límites. Si las letras encajan dentro de los límites, no se modifican.
- Orientación de las letras
 - Curva: Curva rotará las letras para que la línea base de cada carácter intente seguir la curva alrededor del arco.
 - Fijo: Fijo mantendrá un ángulo fijo de la línea base de cada personaje, pero hará que los personajes sigan el arco. El ángulo se puede editar.

Perspectiva

El tipo de línea de perspectiva puede crear la ilusión de profundidad. Al manipular las líneas de estructura alámbrica, las letras parecen avanzar o retroceder en el espacio. Para lograrlo, el tipo de línea de perspectiva mantiene el ancho de las letras en una proporción relativamente cercana a la altura.

Cuando se selecciona por primera vez el tipo de línea perceptiva, aparecerá una línea de estructura alámbrica en la parte superior del elemento de letras, así como en la parte inferior. Si pasa el cursor sobre una de estas líneas o los puntos en cualquiera de sus extremos, el cursor cambiará y podrá modificar la línea. Para obtener más información sobre la edición de líneas de estructura alámbrica, consulte la sección de edición de estructura alámbrica.





Información

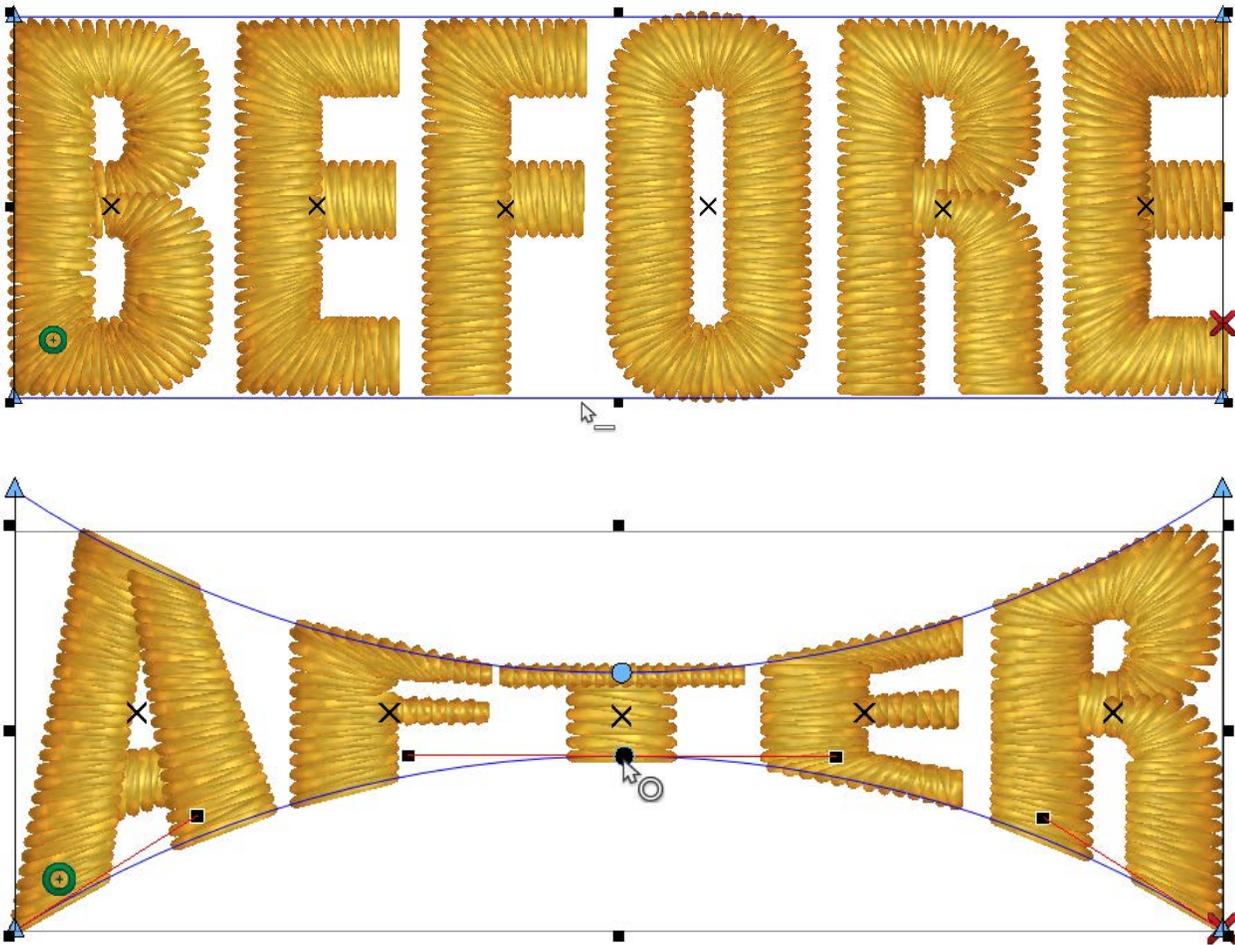
El software no te limitará en cuanto a las distorsiones y la manipulación del texto. Ten cuidado de que lo que crees tenga puntadas más grandes que la aguja. Intenta que la longitud de las líneas de puntada sea superior a 1 mm.

La línea base de perspectiva agrega "Propiedades de envoltente" a la ventana de propiedades. Consulte las siguientes secciones sobre cómo usar esas propiedades y "Escalar para ajustar".

Sobre

El tipo de línea de perspectiva puede crear la ilusión de profundidad. Al manipular las líneas de estructura alámbrica, las letras se adhieren a las líneas superiores e inferiores sin cambiar el ancho de las letras.

Cuando se selecciona por primera vez el tipo de línea de sobre, aparecerá una línea de estructura alámbrica en la parte superior del elemento de letras, así como en la parte inferior. Si pasa el cursor sobre una de estas líneas o los puntos en cualquiera de sus extremos, el cursor cambiará y podrá modificar la línea. Para obtener más información sobre la edición de líneas de estructura alámbrica, consulte la sección de edición de estructura alámbrica.



Información

El software no te limitará en cuanto a las distorsiones y la manipulación del texto. Ten cuidado de que lo que crees tenga puntadas más grandes que la aguja. Intenta que la longitud de las líneas de puntada sea superior a 1 mm.

Preajustes

Hay formas predefinidas disponibles para Envolvente o Perspectiva. Son formas de inicio rápido para las letras. Se pueden editar fácilmente después de hacer clic en Aplicar para completar la forma.

Ajustar a escala (tipos de línea de perspectiva y envolvente)

La función de escala para ajustar le permite utilizar el tipo de línea de perspectiva o de sobre para crear una plantilla de letras con forma.

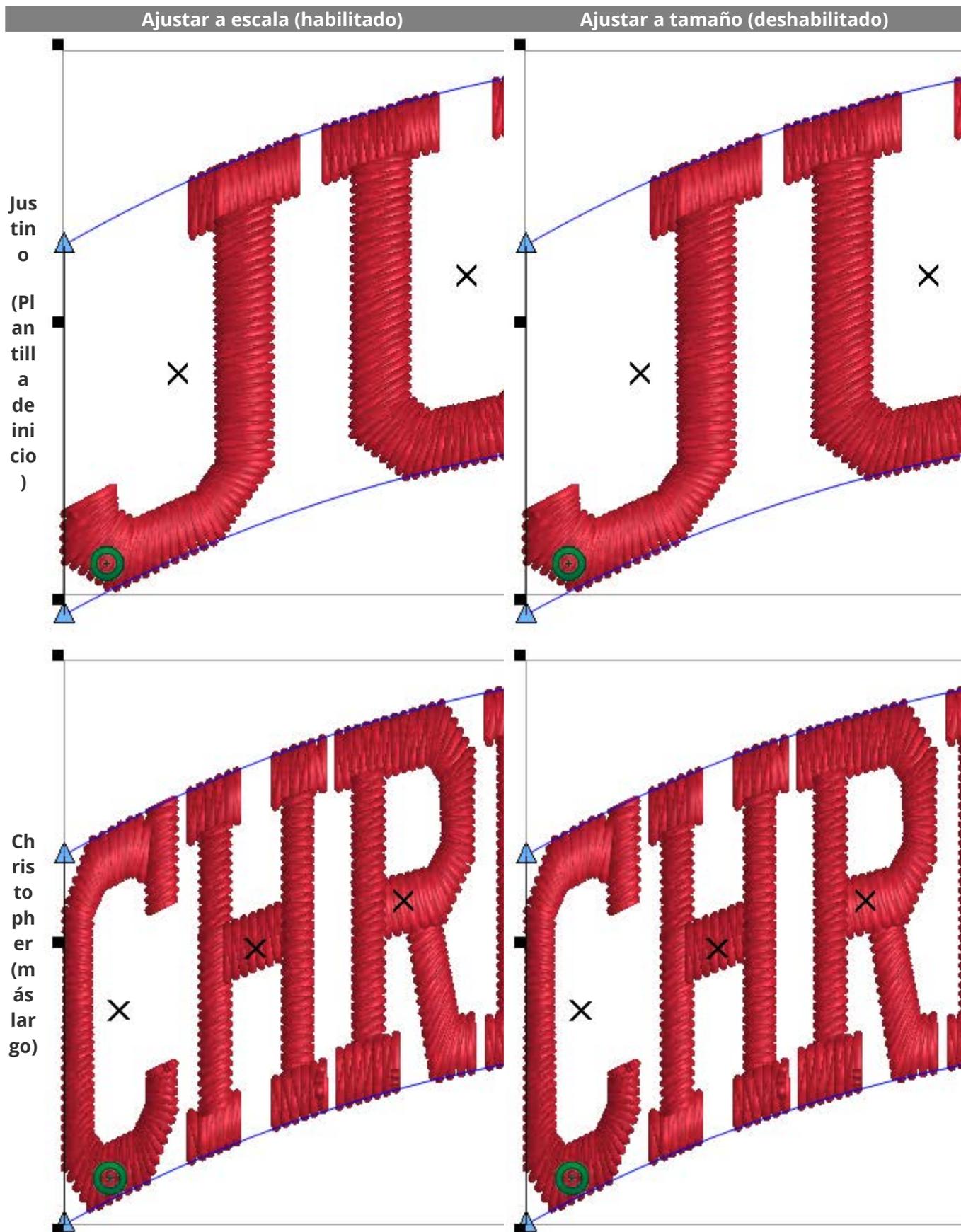
Si la opción de escalar para ajustar está habilitada, cualquier letra que se edite en el cuadro de edición de texto estirará o encogerá el ancho de la letra para ajustarse o llenar la forma del sobre.

Si la opción Ajustar a tamaño está deshabilitada, cualquier letra que sea más larga que el texto original y que se edite en el cuadro de edición de texto reducirá el ancho de la letra para que se ajuste a la forma del sobre. Si la letra es más corta que el texto original, no se expandirá para llenar la forma del sobre.

Creación de una plantilla con escala ajustable

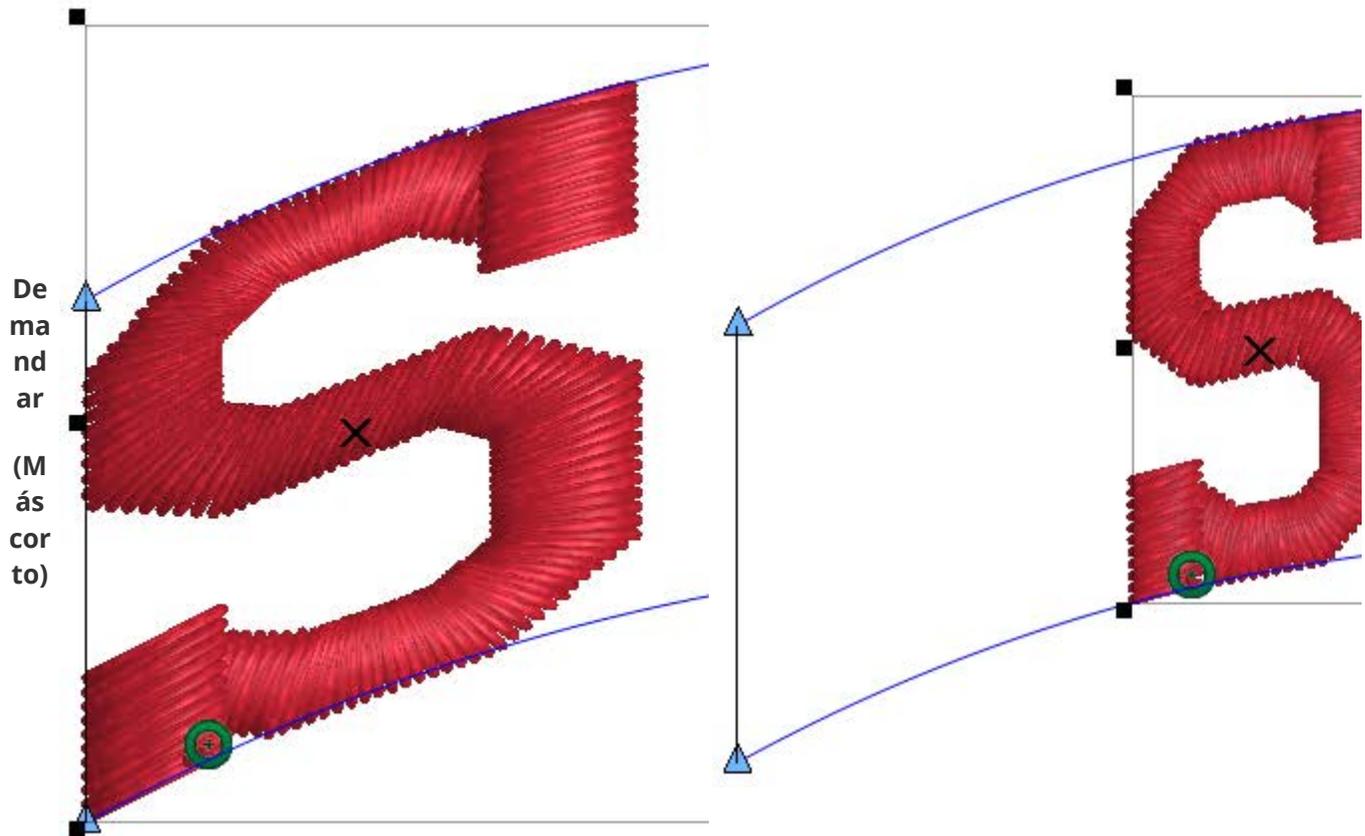
La forma más sencilla de utilizar esta función para las plantillas es hacer lo siguiente:

1. Seleccione una palabra o nombre que se adapte a su aplicación lo más fácilmente posible. Por lo general, será uno de aproximadamente seis letras.
2. Cree un elemento de letras con un tipo de línea recta utilizando esa palabra. Establezca la mayoría de las propiedades de las letras (altura, ancho, inclinación, interletraje automático, etc.).
3. Cambie el tipo de línea a envolvente o perspectiva y cree la forma deseada. Haga clic en aplicar.
4. Cambie las letras en el cuadro de edición de texto por una nueva palabra y haga clic en aplicar para ver los cambios.



Ajustar a escala (habilitado)

Ajustar a tamaño (deshabilitado)

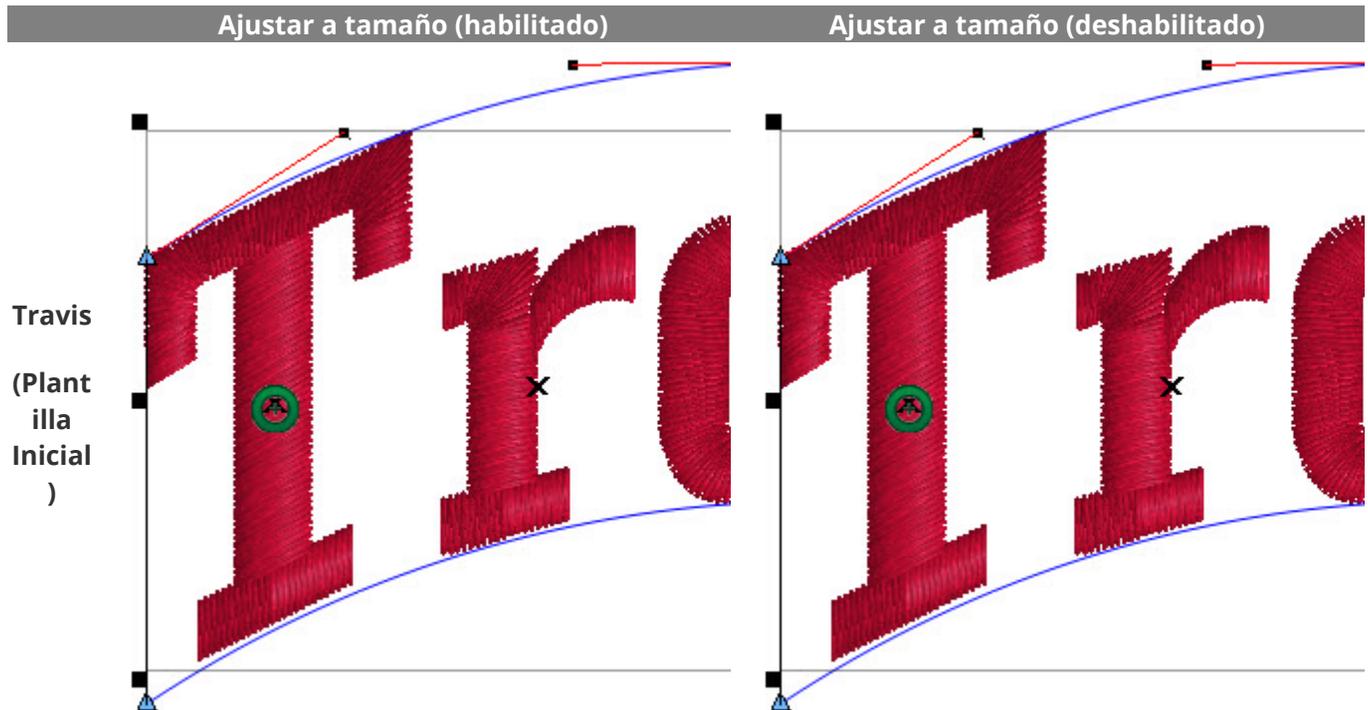


Incluir descendientes

La función de Incluir descendientes le permite modificar la forma en que las palabras con descendientes encajan dentro de las líneas de distorsión superiores e inferiores utilizadas por los tipos de líneas de envolvente y perspectiva.

- Si la opción de Incluir descendientes está deshabilitada, cualquier letra que contenga descendientes utilizará la línea de base del carácter para descansar sobre la línea de distorsión inferior.
- Si la opción de Incluir descendientes está habilitada, cualquier letra que contenga descendientes reducirá la altura de la letra para ajustar todo el elemento de letra dentro de la forma del sobre.

Utilice la siguiente tabla para ver qué combinación de Escala para ajustar e Incluir descendientes se adapta a sus necesidades:



Ajustar a tamaño (habilitado)

Ajustar a tamaño (deshabilitado)

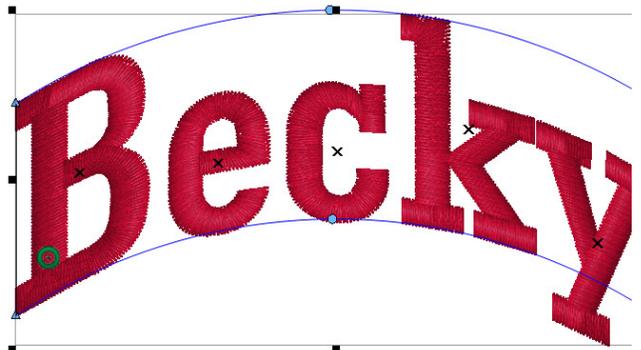
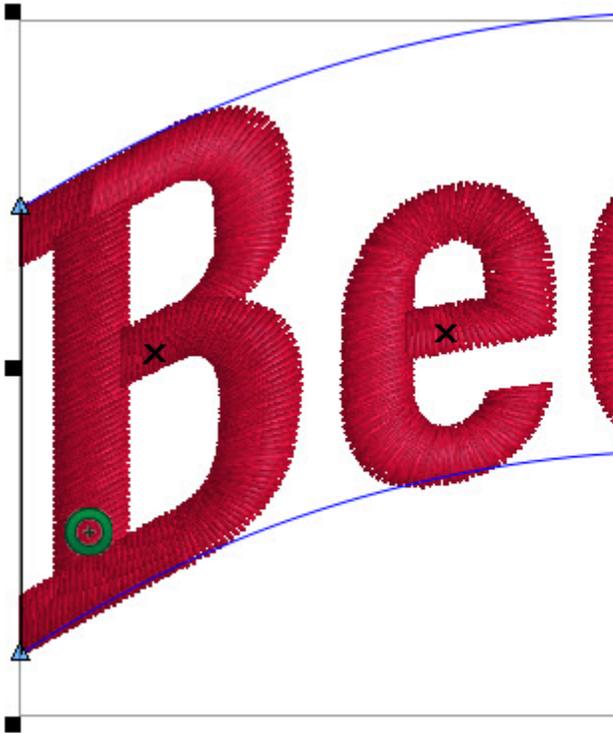
Becky

(Un poco Más corto)

Incluir

Descendientes

Apagado



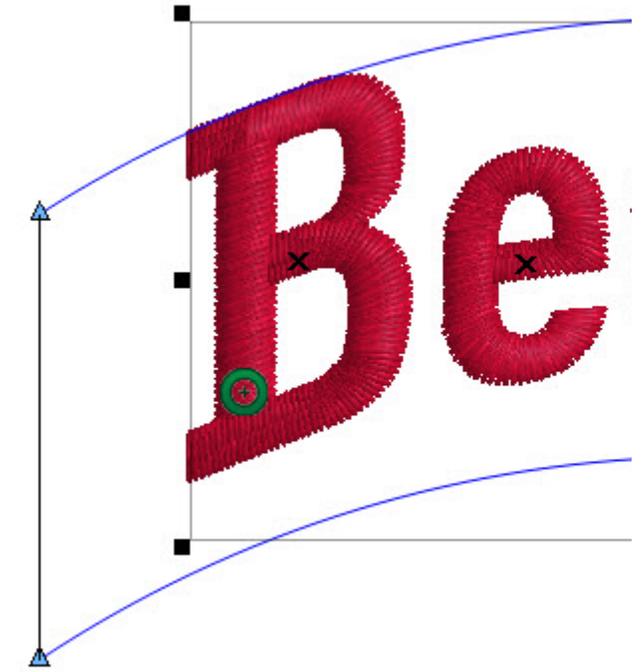
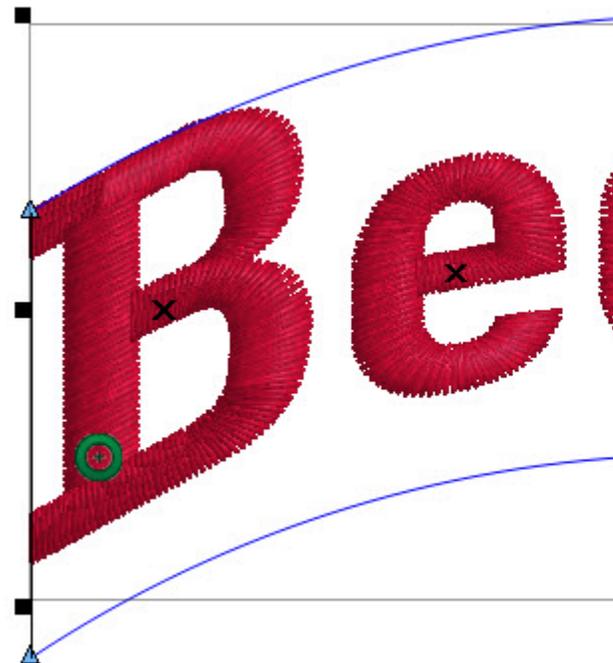
Becky

(Un poco más corto)

Incluir

Descendientes

Encendido

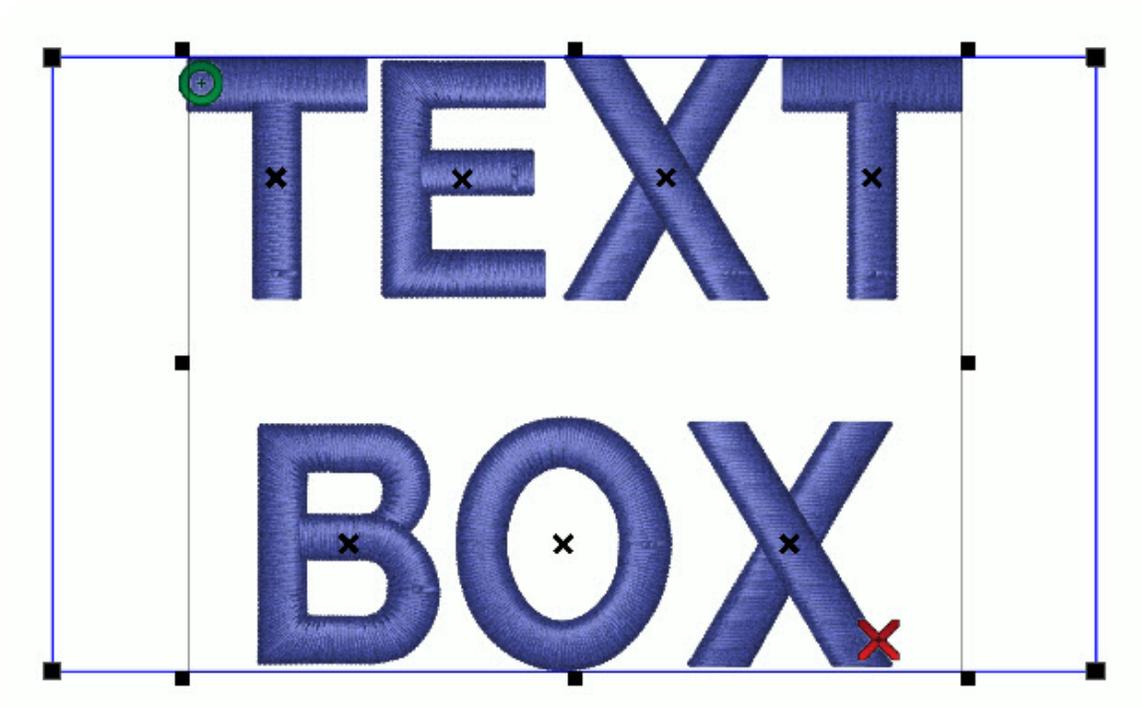


Cuadro de texto

El tipo de línea de cuadro de texto permite la restricción de múltiples líneas de texto.

Una vez seleccionadas y aplicadas, las siguientes propiedades se pueden modificar para lograr el efecto deseado.

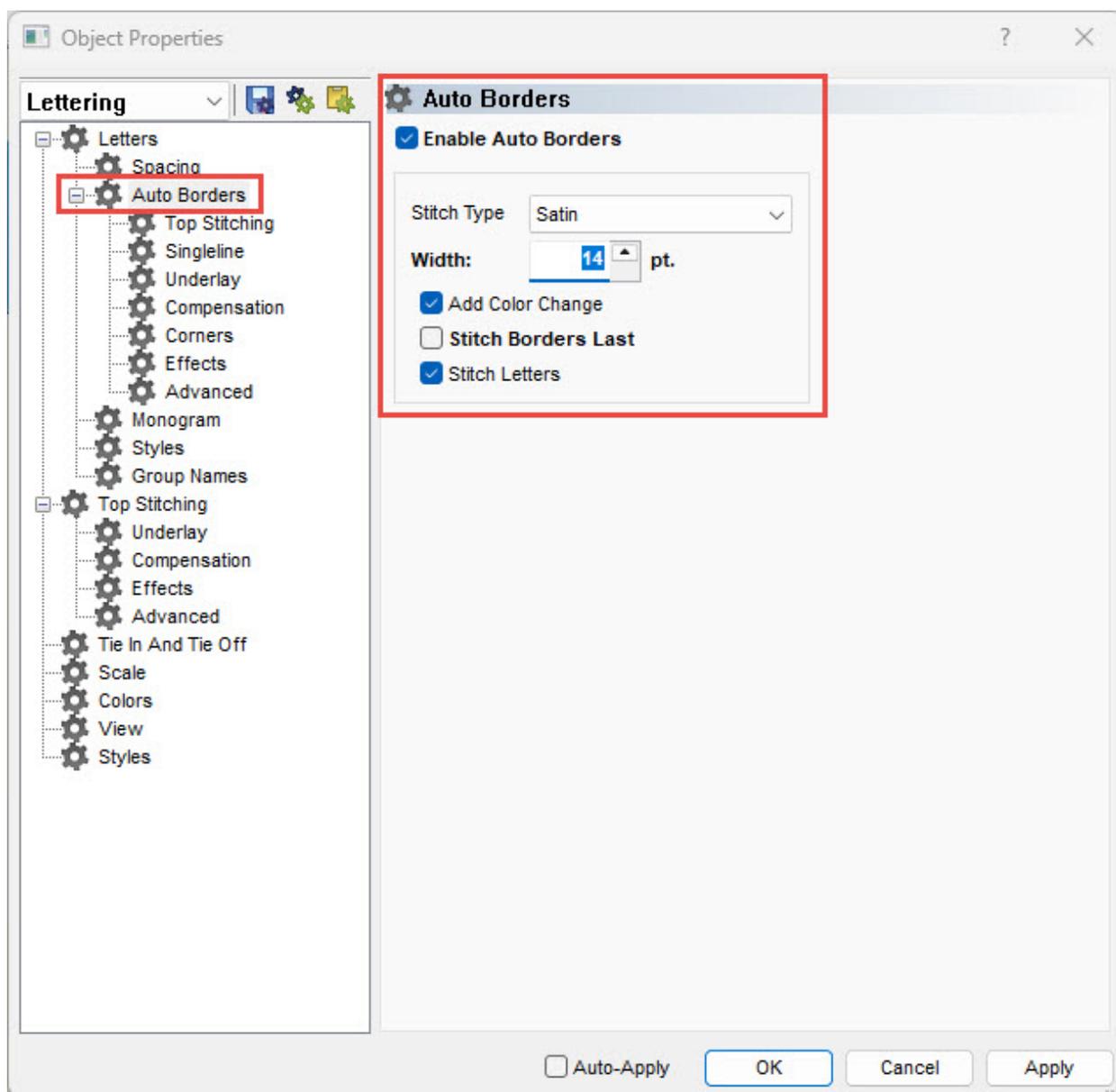
Una vez que se ha configurado el cuadro de texto, se pueden modificar los valores del texto (cambiar nombres o grafías). La forma en que las nuevas letras se incluyen dentro de los límites se establece a continuación.



- Justificación vertical: dónde se ubicarán las letras en el cuadro. Las opciones son Superior, Medio o Inferior.
- Habilitar ajuste de línea: cuando está habilitado, una línea de texto continúa automáticamente en una línea posterior si la cantidad de caracteres excede la cantidad especificada.
- Dimensiones: aquí se pueden especificar el ancho y la altura del cuadro de texto. Una vez configurados, las letras se reducirán proporcionalmente para ajustarse si exceden las dimensiones actuales.
- Justificación: si bien también altera la relación de varias líneas de texto, también afectará la posición horizontal del texto dentro del cuadro de texto.

Bordes automáticos para letras

Se
accede a
la
adición



automática de bordes a los elementos de letras a través de la subventana de bordes automáticos.

Para habilitar esta función, haga lo siguiente:

1. Seleccione un elemento de letras.
2. Acceda a las propiedades del elemento haciendo clic derecho en el elemento y seleccionando propiedades, o haga doble clic en el elemento.
3. Si la categoría de cartas está contraída a la izquierda, expándela.
4. Seleccione la subcategoría de bordes automáticos.
5. Marque la casilla de verificación de habilitar borde automático.

6. Ajuste las propiedades a continuación.
7. Haga clic en Aplicar para ver los cambios.

Propiedades de borde automático

Debajo de la casilla de verificación de habilitación, hay varias propiedades para ajustar. Estas solo se habilitarán si se ha habilitado la función.

Tipo de puntada

Desde el menú desplegable de tipo de puntada, puede elegir los siguientes tipos de puntadas para sus bordes:

- Satén: posiblemente el tipo de borde más común. Solo asegúrate de que el ancho sea mayor que la aguja con la que estás cosiendo y que te dé suficiente espacio para que la letra que está debajo tire un poco. Si es demasiado fino, la letra y el borde no se alinearán como aparecen en la pantalla.
- Caminar normalmente: bordea tus letras con una sola línea de puntadas.
- Walk Bean: esta opción bordeará las letras con una línea de puntadas triples. Cada puntada pasará por el mismo lugar tres veces antes de continuar con la siguiente puntada.
- Apliqué: una opción que depende del nivel; esto cambiará sus letras de un bordado normal a un elemento de applique.
- Tackle - Esto bordeará tus letras con una puntada estilo tackle.

Todas las propiedades de los tipos de puntada se enumeran como subcategorías de los bordes automáticos.



Información

Ajustar el desplazamiento de las letras que desea bordear agregando un par de puntos aumentará la probabilidad de que las letras y los bordes se alineen como aparecen en la pantalla. El uso de una capa subyacente debajo de las letras también ayudará. Consulte las secciones de desplazamiento y capa subyacente para obtener más información sobre esas funciones.

Ancho

Este campo cambiará el ancho de un borde de satén. Tenga en cuenta que debe ser más ancho que el diámetro de su aguja. Además, el centro de la puntada de satén cae a lo largo del borde de la estructura de alambre de la letra. Esto significa que solo la mitad del ancho se superpone al borde de la letra.

Añadir cambio de color

Esto permite que los bordes sean bloques de color separados de las letras que rodean. Si desmarca esta opción, las letras y los bordes serán del mismo color.

Coser los bordes al final

Esta función hará que se cosan primero todas las letras y luego todos los bordes. Esta función se utiliza mejor en palabras cortas y materiales estables. Si se deja esta función deshabilitada, se obtendrá un mejor registro de las letras y los bordes en materiales menos estables y elementos de letras más largos.

Coser letras

Esta función coserá tanto las letras como los bordes. Si desmarca esta opción, coserá solo los bordes. Esto permite hacer letras mucho más grandes con menos puntadas.

Ejemplo mostrado arriba con bordes automáticos habilitados. Se deshabilitan los cambios de color, los bordes de puntada al final y las letras de puntada.



¡Precaución!

El uso de bordes automáticos con un alfabeto superpuesto como una escritura conectada delineará cada forma de letra, lo que hará que las áreas superpuestas tengan cuatro capas de costura de espesor. Esto no se recomienda sin una edición exhaustiva.

Monogramas

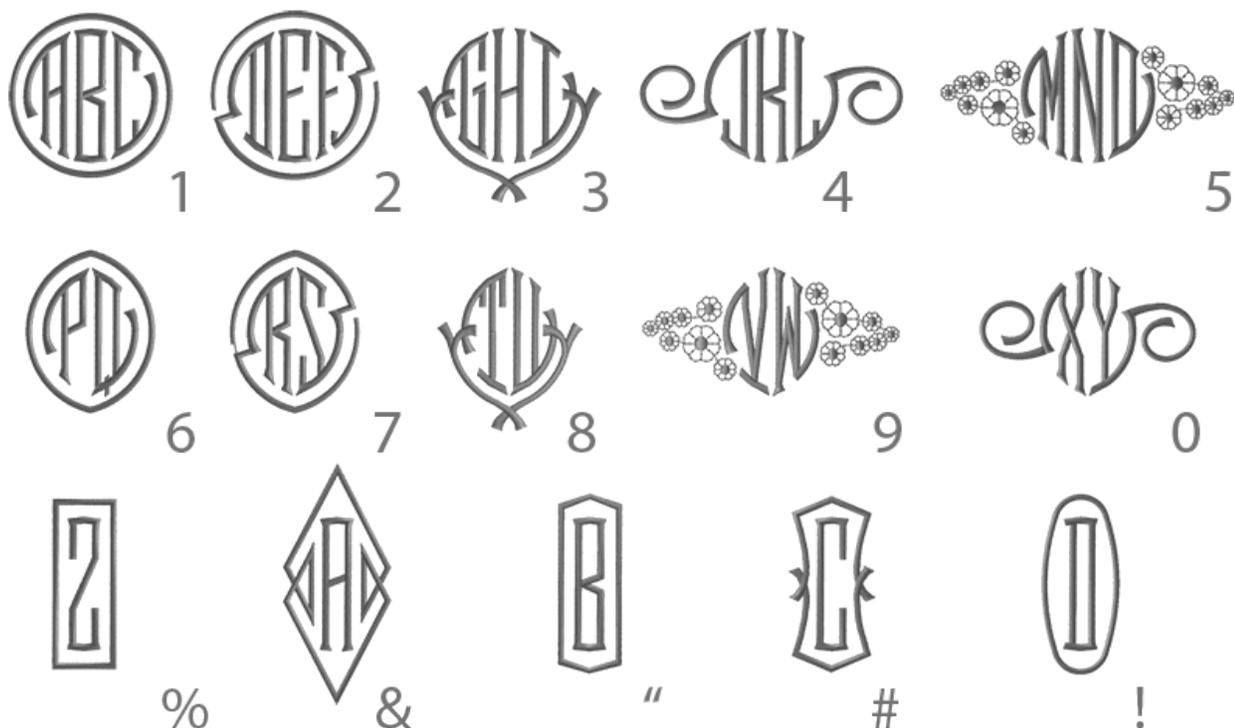
Hay tres formas de crear monogramas en el software:

- Alfabetos monogramas
- Modo monograma
- Uso del tipo de línea de sobre

Utilice el método que mejor se adapte a sus necesidades.

Alfabetos de monogramas

Los alfabetos de monogramas fueron diseñados para usarse específicamente para el bordado de iniciales en formato de monograma. La mayoría de ellos fueron diseñados para monogramas de hasta tres letras.

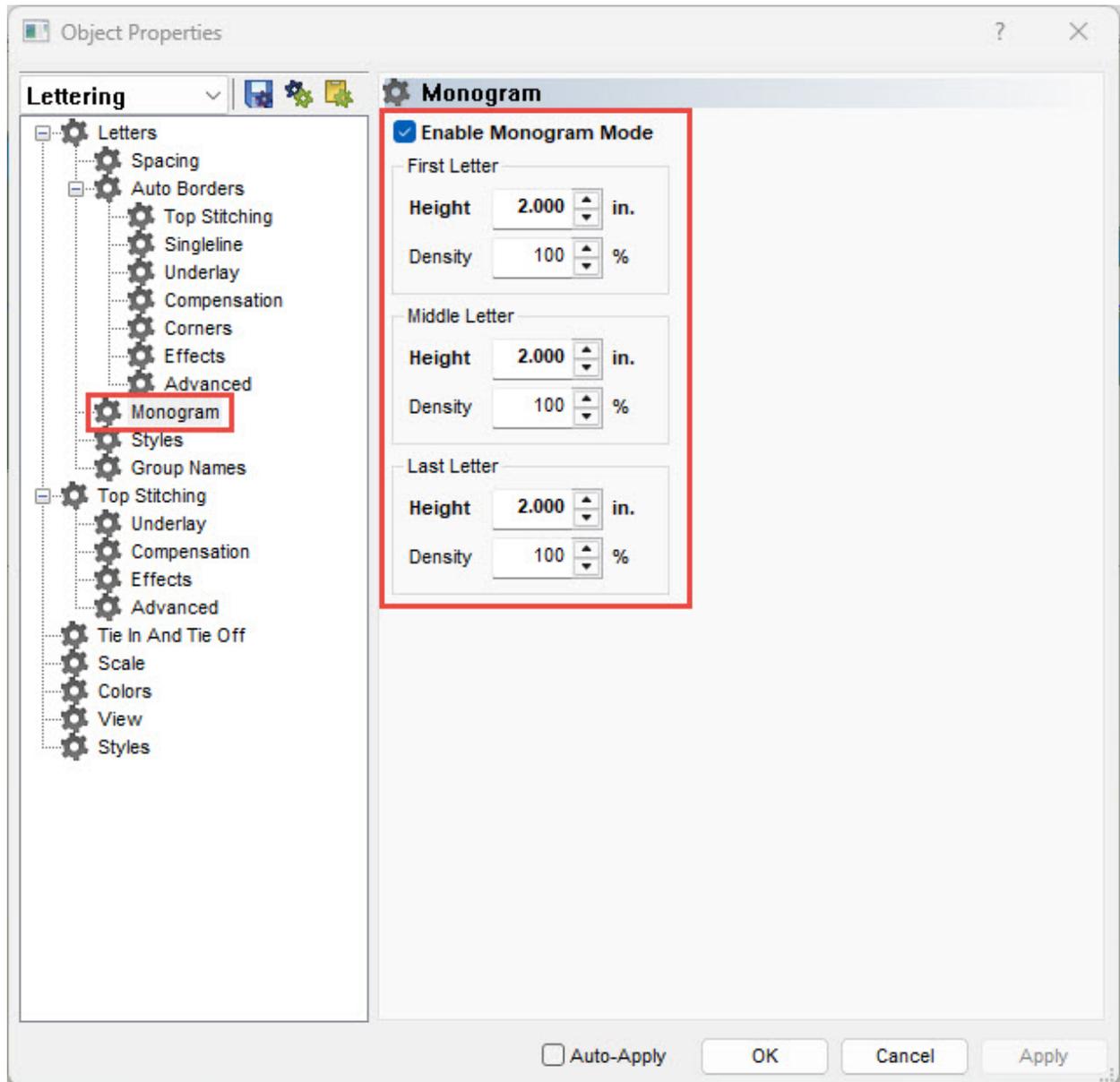


Varios de estos alfabetos también tendrán bordes y adornos para acompañar las formas de las letras. Por lo general, se accede a ellos escribiendo un número o símbolo en el cuadro de edición de texto o seleccionándolos haciendo doble clic en el borde deseado en la lista de caracteres (borde). La vista previa de los alfabetos muestra la combinación de teclas correspondiente por elemento de acento.

Algunos de estos alfabetos utilizan letras mayúsculas y minúsculas para distinguir qué formas de letras contienen acentos. Esto también se puede ver en la vista previa.

Modo de monograma

La



subcategoría de Monograma puede utilizar prácticamente cualquier alfabeto para crear un diseño con apariencia de monograma. Esta herramienta le permite modificar la altura de cada letra por separado. Esto funciona para elementos de letras de tres letras.

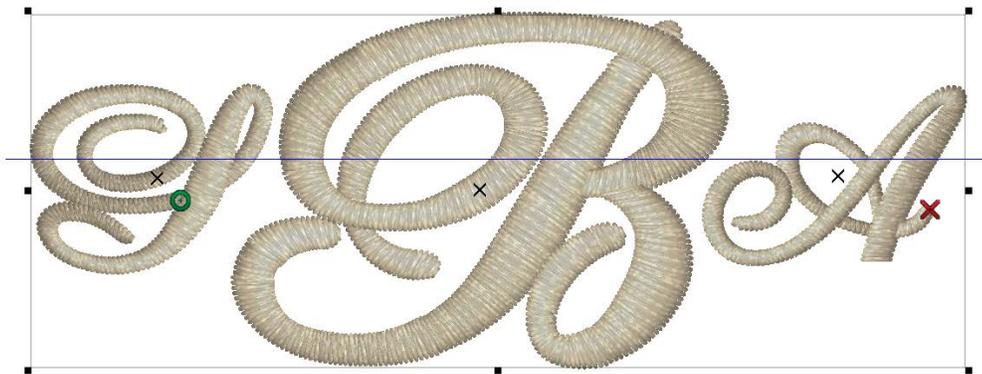


Información

Esta función está pensada para usarse con alfabetos estándar y no con alfabetos monogramas.

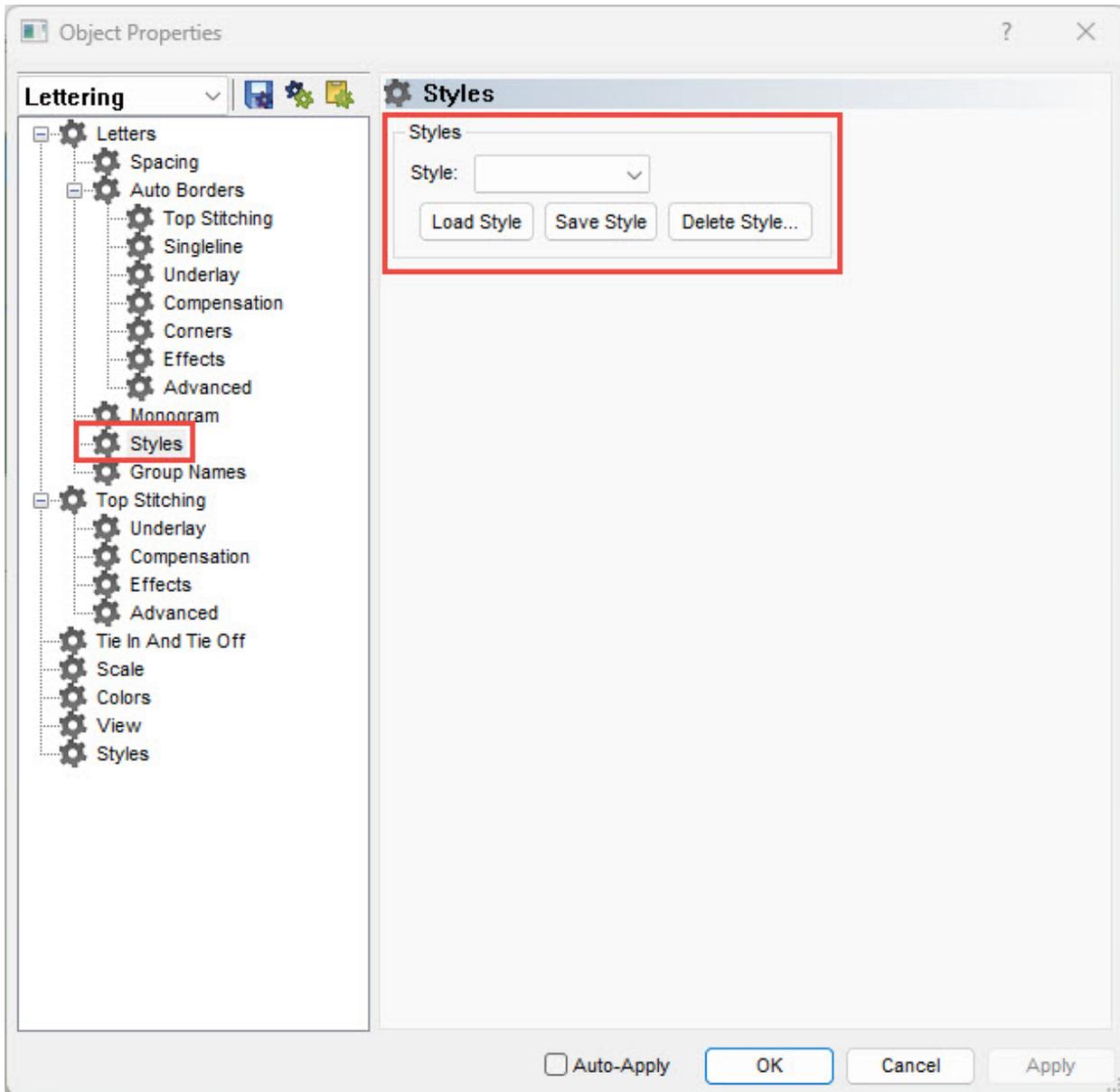
Para utilizar este modo, siga estos pasos:

1. Comience con un elemento de letras que contenga solo tres letras.
2. Acceda a las propiedades del objeto del elemento de letras.
3. Seleccione la subcategoría de Monograma de Letras en el lado izquierdo de la ventana de propiedades.
4. Marque "Habilitar modo monograma".
5. Cambia la altura de las letras del monograma. Normalmente, la letra del medio es la más grande.
6. Haga clic en Aplicar para ver el cambio en la ventana de visualización.
7. Las letras se desplazarán a lo largo de la línea para quedar centradas verticalmente entre sí, y las alturas de las letras individuales cambiarán.
8. Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana de propiedades del objeto.



Estilos de Letras

Los estilos de letras son conjuntos de propiedades de letras que se pueden guardar y cargar más tarde. Estos proporcionan una forma rápida de utilizar todas sus configuraciones favoritas o más utilizadas para una fuente determinada.



Por ejemplo, puede configurar sus letras para que se cosan a un cuarto de pulgada de alto con densidades específicas, desplazamiento de tracción y base para ayudar a que se cosan en un tamaño tan pequeño. Cosa las letras y asegúrese de que funcionan bien para usted. Luego, puede ingresar al archivo y guardar todas las configuraciones como un estilo de letras llamado "[Tipo de letra] cuarto de pulgada" o cualquier nombre que tenga sentido para usted. La próxima vez que necesite esas letras pequeñas, puede cargar el estilo y completará todas las propiedades con las configuraciones que haya probado y sepa que funcionan bien para usted.

Guardar un estilo (de letras)

Para crear un estilo, siga estos pasos:

1. Crea un elemento de letras con todas las propiedades que desees.
2. Pruebe a coser su proyecto sobre el material y el soporte previstos.
3. Ajuste sus propiedades según sea necesario y posiblemente vuelva a realizar una prueba de costura.
4. Una vez que todas las propiedades sean de su agrado, vaya a la subcategoría Estilos de Letras en las propiedades del objeto de su elemento de letras.
5. Haga clic en Guardar estilo.
6. Aparecerá una ventana Crear estilo y deberá completarla con el nombre de tu nuevo estilo.
7. Haga clic en Aceptar.

Cargar (aplicar) un estilo (de letras)

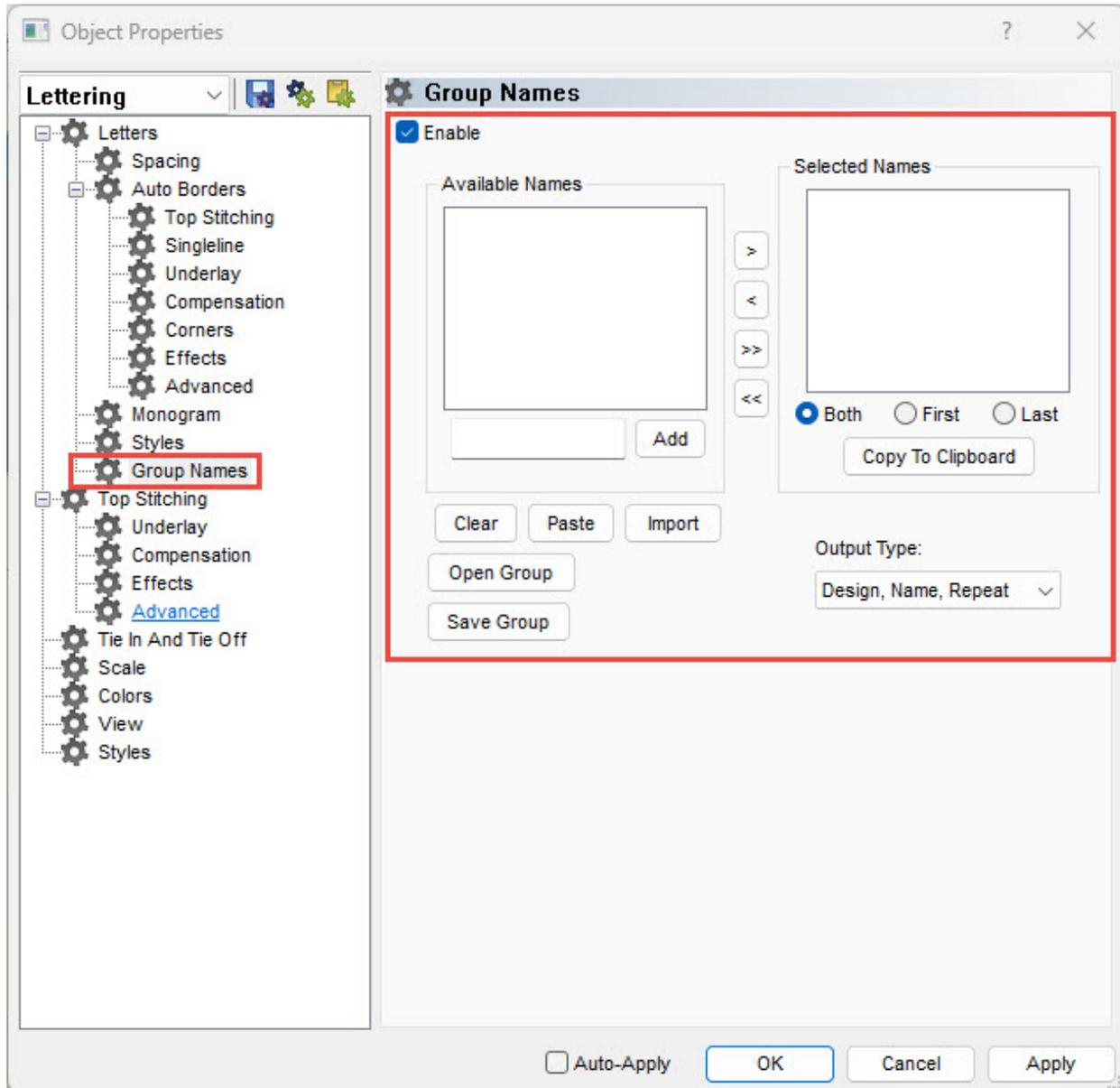
Después de crear y guardar un estilo de letras, se puede aplicar a otros elementos de letras en otros proyectos.

Para aplicar un estilo de letras y cargar todas las propiedades asociadas a él, siga estos pasos:

1. Crea o selecciona un elemento de letras.
2. Acceda a las propiedades de ese elemento.
3. Vaya a la subcategoría de Estilos de Letras.
4. Seleccione el estilo deseado en el menú desplegable.
5. Haga clic en Cargar estilo.
6. Haga clic en Aplicar para ver los cambios en el elemento de letras.

Grupos de Nombres

La función de grupo de nombres le permite crear un proyecto de bordado en el que uno de los elementos de letras se puede intercambiar por letras diferentes (nombres, palabras, números, etc.). Esto significa que, básicamente, puede crear una plantilla y hacer que el software genere los diferentes archivos para usted.



Por ejemplo, puede elegir tener un elemento de letras encima o debajo de un diseño de pelota. Luego, complete la función de grupo de nombres con todos los nombres de un equipo deportivo. La función le permitirá copiar esos nombres de un correo electrónico o documento de texto y pegarlos en el software (eliminando errores tipográficos embarazosos). Una vez completado, la función se puede utilizar para generar un archivo con nombres apilados o archivos separados, según sus necesidades. El tipo de salida permitirá estas opciones.



Información

Tipo de línea de envoltura + Grupo de nombres = Plantilla para Trabajo con nombres de grupo a menudo requiere algunas pruebas para garantizar que la mayoría de los nombres que se utilizan se vean bien y encajen en el bastidor. El uso del tipo de línea de envoltura puede ayudar a reducir las conjeturas sobre el ajuste de los nombres. Consulte las secciones sobre envoltura y escala para ajustar para obtener más información.

La posición y muchas de las propiedades no se pueden modificar de un nombre a otro. El uso de funciones automáticas como densidad automática, subcapa automática y ajuste automático del espacio entre caracteres (solo para tipos de letra no conectados) puede reducir en gran medida la necesidad de abordar problemas con nombres individuales.

Configuración de nombres de grupos

Para configurar un proyecto para utilizar grupo de nombres, siga los siguientes pasos:

1. Cree un proyecto de bordado utilizando un elemento de letras que sea emblemático de las palabras que lo reemplazarán.



- Intenta utilizar una palabra de longitud media. Podría ser una serie de una sola letra (XXXXX).

- Recuerde que este texto es simplemente un marcador de posición y se intercambiará por los valores de texto de la función de grupo de nombres.
- 2. Establezca todas las propiedades (alfabeto, ancho de letra, densidades, capas subyacentes, etc.) de los elementos en el diseño.
- 3. Cosa una muestra de prueba para asegurarse de que las propiedades sean las que realmente necesita.
- 4. Acceda a las propiedades del elemento de letras que desea modificar.
- 5. Seleccione la subcategoría de grupo de nombres.
- 6. Marque la casilla de verificación de Habilitar.
- 7. Complete el cuadro de nombres disponibles.

Nombres disponibles

La lista de nombres de grupo tiene dos listas de nombres asociadas. La primera es la de los nombres disponibles. Por ejemplo, se puede completar con una lista de todos los jugadores de un equipo deportivo. La lista de nombres disponibles es de donde se extraen los nombres seleccionados.

La segunda lista contiene los nombres seleccionados. Se trata de un subconjunto de los nombres disponibles. Puede utilizarse para facilitar la producción. Por ejemplo, puede elegir seleccionar a todos los miembros del equipo que tenían una camisa de tamaño mediano. Esto le permitiría producir todos los de un mismo tamaño a la vez y ayudaría a evitar confusiones.

Para completar la lista de nombres disponibles, utilice uno de los siguientes métodos:

- **Agregar los nombres manualmente**
 - Escriba los nombres en el campo que se encuentra justo debajo de la lista de nombres disponibles y haga clic en Agregar después de cada nombre o sepárelos con comas (John Smith, Rose, Jack Jones). Tenga cuidado de no cometer errores tipográficos.
- **Copiar y pegar los nombres de un documento de texto**
 - Seleccione los nombres en un correo electrónico o un documento de procesamiento de textos.
 - Copiar los nombres al portapapeles de la computadora (CTRL+ C generalmente funciona con la mayoría de los programas de software)

- Haga clic en el botón de Pegar debajo de la lista de nombres disponibles para pegar los nombres del portapapeles en la lista.
- **Importar los nombres desde un archivo .TXT**
 - Si tiene un archivo .TXT de los nombres, puede importarlo utilizando el botón de importación debajo de la lista de nombres disponibles.

Formato de los nombres

Al completar la lista, el formato de los nombres es importante.

- Nombres: Los nombres enumerados se considerarán el primer nombre de la persona al seleccionar los nombres en la lista de nombres seleccionados.
- Apellidos: Cualquier palabra después del primer espacio se considerará el apellido de la persona.
- Nombres duales: para los nombres de pila que tienen dos nombres, sepárelos con un guión bajo. El guión bajo se convertirá en un espacio cuando se generen los archivos de puntada, pero mantendrá los nombres juntos. Por ejemplo, Sarah_Jane, Mary_Jo y Mary_Beth.

Nombre Disponible (como entrada)	Nombres Seleccionados (primero)	Nombres Seleccionados (apellido)
Juan Smith	Juan	Herrero
Smith, John (agregado manualmente)	Herrero	
	Juan	
Smith, John (pegado o importado)	Herrero,	Juan
Sarah Jane Smith	Sarah	Jane Smith
Sarah_Jane Smith	Sarah_Jane	Herrero
Herrero	Smith	

Nombres Seleccionados

La lista de nombres seleccionados es un subconjunto de la lista de nombres disponibles. Estos nombres son los que se utilizarán al generar los archivos de nombres de grupo.

Puede resultar útil utilizar esta función para realizar un seguimiento de los tamaños de las prendas. Por ejemplo, puede generar todos los tamaños medianos a la vez y luego volver a ingresar y cambiar todos los nombres de las prendas grandes.

Agregar nombres a la lista de nombres seleccionados

Para agregar nombres a la lista de nombres seleccionados, utilice los botones entre las dos listas.

- [>] - Este botón agrega el nombre resaltado (seleccionado) en la lista Nombres disponibles a la lista Nombres seleccionados.
- [<] - Este botón elimina el nombre resaltado (seleccionado) de la lista Nombres seleccionados.
- [»] - Este botón agrega todos los nombres de la lista Nombres disponibles a la lista Nombres seleccionados.
- [«] - Este botón elimina todos los nombres de la lista de Nombres seleccionados.

Los botones debajo de la lista de nombres seleccionados muestran qué partes de los nombres se agregarán a la lista de nombres seleccionados.

- Ambos: esta opción agrega tanto el nombre como el apellido (si están disponibles) a la lista de nombres seleccionados.
- Primero: esta opción agrega el primer nombre (primera palabra listada) a la lista de nombres seleccionados.
- Apellido: esta opción agrega el segundo nombre (todas las palabras después del primer espacio) a la lista de nombres seleccionados.
- Copiar al portapapeles: este botón copia el nombre seleccionado al portapapeles de la computadora.

Editar nombres individuales

Una vez que se complete la lista de nombres seleccionados, puede ver los nombres en el diseño seleccionando un nombre de la lista de nombres seleccionados y haciendo clic en Aplicar. Luego puede proceder a editar el espaciado, el interletraje o el ancho de las letras de ese nombre individual.

Generación de los archivos de grupo de nombres

Los archivos con nombres de grupos se generan al guardar. El formato de archivo determinará cómo se generan los archivos.

- OFM: guarda el archivo de configuración pero no genera los nombres de los grupos.
- EXP o CND: genera los archivos de nombre de grupo según el tipo de salida seleccionado.

Tipo de producción

El tipo de producción determina cómo se generarán los archivos para los nombres de grupo.

- **Diseño, nombre, repetir:** esta opción coserá el diseño y el nombre de la lista. Luego, después de un cambio de color, coserá el diseño nuevamente y el siguiente nombre de la lista. Se repetirá hasta que se complete la lista. Esto genera un archivo, a esto a veces se lo denomina pila de nombres. Para coser esto, configure su secuencia de colores para el primer conjunto del diseño y el nombre, luego coloque un comando de pausa/retención para que la máquina espere. Repita esta secuencia. Esto permitirá que el diseño se cosa en una prenda; cuando se alcance la pausa, la máquina esperará a que usted intercambie las prendas. Luego, puede coser la siguiente combinación de diseño/nombre en la siguiente prenda.
- **Diseñar una sola vez:** esta opción coserá los elementos de diseño una sola vez y luego apilará los nombres. Esto puede funcionar bien para configuraciones tradicionales de múltiples cabezales. Pueden coser el diseño en todos los cabezales y luego apagar todos los cabezales menos uno para coser un nombre. Luego, apague ese cabezal y encienda el siguiente para coser el siguiente nombre. Repita hasta que se hayan cosido todos los nombres. Lo ideal es que con esta configuración no tenga más nombres que cabezales.
- **Solo nombres:** esto generará un archivo con solo los nombres apilados.
- **Solo diseño:** esto generará un archivo solo con los elementos de diseño.
- **Archivos separados:** esto generará archivos separados. Cada archivo contendrá los elementos de diseño y un nombre único. La ventaja de este método es que puede rastrear el diseño de cada prenda. Estos archivos se nombrarán con un número del orden de la lista y el nombre. Ejemplo:
01TOMMY.exp

Guardar y abrir grupos

Si necesita utilizar varias plantillas o diseños con el mismo conjunto de nombres, puede configurar primero un archivo y guardar el grupo. Por ejemplo, puede tener un grupo que quiera sus nombres con un balón de fútbol y otro lote de prendas con sus mismos nombres con una mascota. En lugar de ingresar los nombres dos veces, puede reutilizar el grupo.

- Para guardar un grupo, haga clic en el botón de Guardar grupo. Esto guardará tanto la lista de nombres disponibles como la lista de nombres seleccionados en un archivo .GRN. Solo recuerde dónde lo guardó.

- Para abrir o utilizar un grupo guardado, haga clic en el botón de Abrir grupo. A continuación, navegue hasta el archivo .GRN que desea utilizar. Haga clic en Abrir para completar las listas de nombres disponibles y seleccionados.

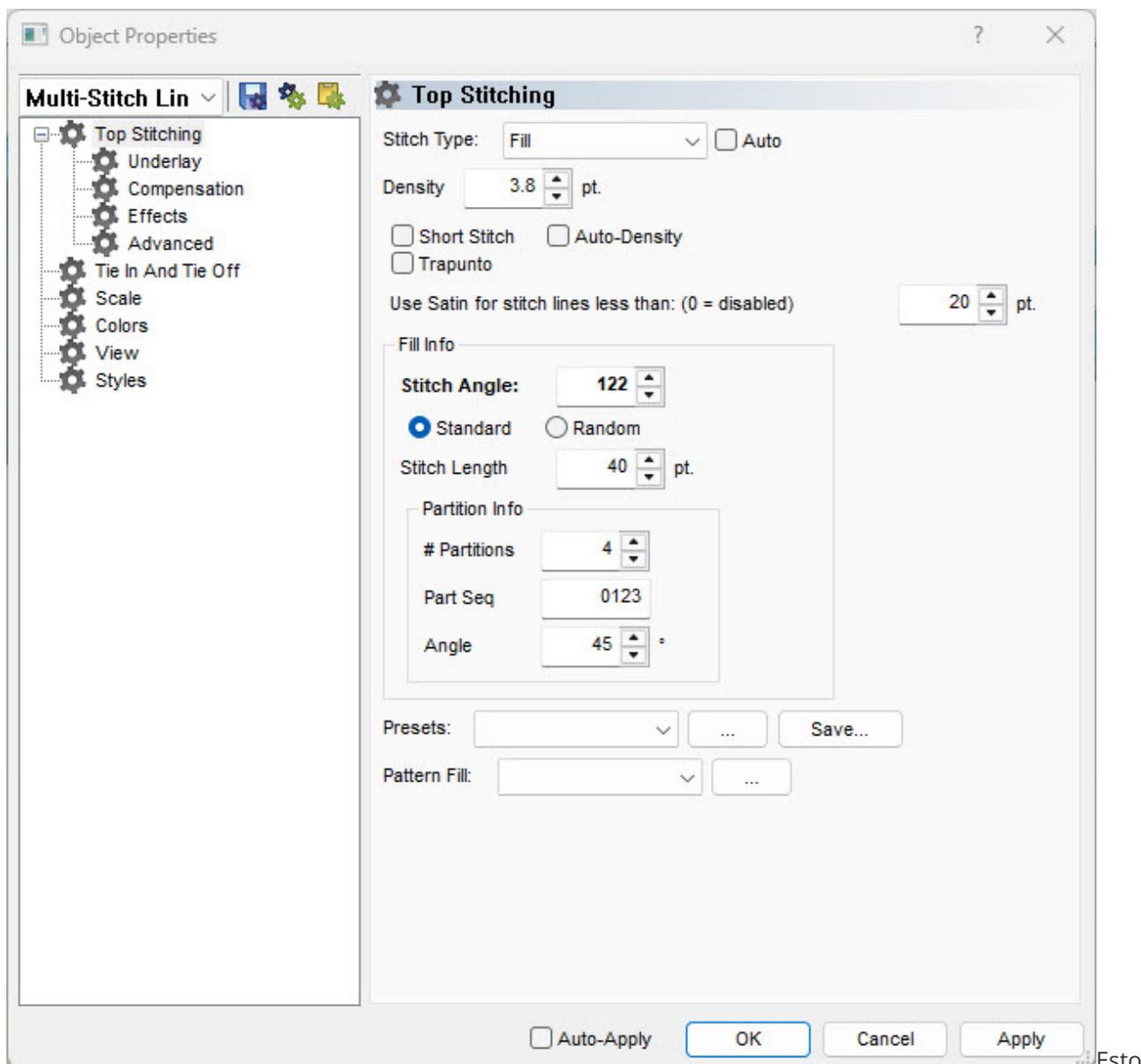
Propiedades de Objeto



Las Propiedades de objeto contienen una variedad de configuraciones para los elementos dentro de los proyectos de bordado. Estas configuraciones o propiedades cambiarán según el tipo de elemento o elementos que se seleccionen.

Para acceder a la ventana de propiedades del objeto:

1. Seleccione el(los) elemento(s) deseado(s).
2. Acceda a las propiedades mediante uno de estos métodos.
 - Haga clic derecho en el elemento seleccionado y seleccione Propiedades en el menú contextual.
 - Haga doble clic dentro del cuadro de cambio de tamaño/edición de un elemento seleccionado.
 - Vaya a Ver>Propiedades.



Esto

abrirá la ventana de propiedades del objeto. La ventana está dividida en dos. El lado izquierdo contiene categorías y subcategorías, mientras que el lado derecho de la ventana muestra las propiedades contenidas en la categoría seleccionada.

Menú desplegable de selección de tipo de elemento/puntada

Cuando se seleccionan varios elementos, la ventana de propiedades del objeto le permitirá afectar diferentes subconjuntos de esos elementos en función de su tipo de elemento y/o tipo de puntada.

El menú desplegable de selección de tipo de elemento/puntada le permitirá seleccionar si desea afectar los siguientes subconjuntos de elementos:

- Todos los elementos: esto mostrará las propiedades que son comunes entre todos los elementos seleccionados.
- Letras: esto mostrará propiedades que afectarán todas las letras dentro de los elementos seleccionados.
- Línea única: esto mostrará propiedades que afectarán a todos los elementos de línea única dentro de los elementos seleccionados.
- Elementos de línea de puntada múltiple: están etiquetados así porque estos elementos contienen múltiples líneas de puntada; al seleccionar esta opción, se mostrarán propiedades que afectarán todos los siguientes tipos de puntada.
 - Satén: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas de satén seleccionadas.
 - Relleno: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas de relleno seleccionadas.
 - Zigzag: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas en zigzag seleccionadas.
 - Puntada electrónica: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas electrónicas seleccionadas.
 - Tackle: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas de tackle seleccionadas.
 - Relleno de borde: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas de relleno de borde seleccionadas.
 - Decorativo: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas decorativas seleccionadas que se encuentren en una columna o en un elemento de relleno complejo.
 - Lentejuela: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas de fijación de lentejuelas seleccionadas que se encuentren en una columna o en un elemento de relleno complejo.
 - Punteado: un subconjunto de los elementos de línea de puntadas múltiples. Esto afectará a todas las puntadas de punteado seleccionadas contenidas en una columna o en un elemento de relleno complejo.

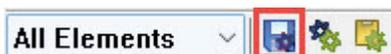
- Caminar: esta selección afectará a todos los tipos de caminata, incluidos los siguientes tipos de puntadas.
 - Normal: un subconjunto de elementos de recorrido. Esto afectará a todos los elementos normales de recorrido seleccionados.
 - Salto: un subconjunto de elementos de caminata. Esto afectará a todos los elementos de salto de caminata seleccionados.
 - Bean: un subconjunto de elementos walk. Esto afectará a todos los elementos bean walk seleccionados.
 - Decorativo: un subconjunto de elementos de la pasarela. Esto afectará a todos los elementos decorativos de la pasarela seleccionados.
 - Lentejuela: un subconjunto de elementos de paseo. Esto afectará a todos los elementos de lentejuelas de paseo seleccionados.
- Punto de cruz: esto mostrará propiedades que afectarán a todos los elementos de punto de cruz dentro de los elementos seleccionados.
- Aplique: esto mostrará propiedades que afectarán a todos los elementos de aplique dentro de los elementos seleccionados.
- Expandido: esto mostrará propiedades que afectarán a todos los elementos expandidos dentro de los elementos seleccionados.
- Manual: esto mostrará las propiedades que afectarán a todos los elementos de puntada manual dentro de los elementos seleccionados.
- Vector: esto mostrará propiedades que afectarán a todos los elementos vectoriales dentro de los elementos seleccionados.

Guardar propiedades como predeterminadas

Sus propiedades de objeto preferidas se pueden almacenar como predeterminadas para el proyecto actual o el software.

Para establecer sus propios valores predeterminados de propiedad, siga los siguientes pasos:

1. Abra la ventana de propiedades del objeto.
2. Seleccione la configuración que desee para las propiedades que utilice. Puede hacerlo por elemento o tipo de puntada modificando la selección en el menú desplegable.
3. Una vez satisfecho, haga clic en el ícono Guardar como predeterminado cerca de la parte superior del lado izquierdo de la ventana de propiedades (que se muestra a continuación).



4. En la ventana que aparece, seleccione si prefiere guardar los valores predeterminados de forma permanente o solo para el proyecto actual.
5. Haga clic en Aceptar.

Copiar y pegar propiedades

Las propiedades de los objetos se pueden copiar de un elemento y pegar en otros. Esta es una excelente manera de obtener la configuración que prefiera. Ajuste un elemento pequeño y cóselo para comprobarlo. Una vez que esté satisfecho, esas propiedades se pueden copiar de ese elemento y pegar en otros.

Para copiar propiedades de un elemento:

1. Seleccione el elemento deseado.
2. Acceda a la ventana de propiedades del objeto.
3. Haga clic en el botón de Copiar propiedades.



Para pegar propiedades de un elemento:

1. Seleccione el elemento deseado.
2. Acceda a la ventana de propiedades del objeto.
3. Haga clic en el botón de Pegar propiedades.



4. Haga clic en Aplicar para ver los cambios.

Tipos de puntadas



Los tipos de puntada tienen distintos propósitos y apariencias. Muchas de las propiedades son específicas del tipo de puntada o del tipo de elemento. Algunos tipos de puntada dependen del nivel de software. A continuación, se muestran los tipos de puntada más comunes en el software. Los ejemplos se muestran en plano a la izquierda y en 3D a la derecha. No todos los tipos de puntada están disponibles para todos los tipos de elementos.

Puntadas para caminar

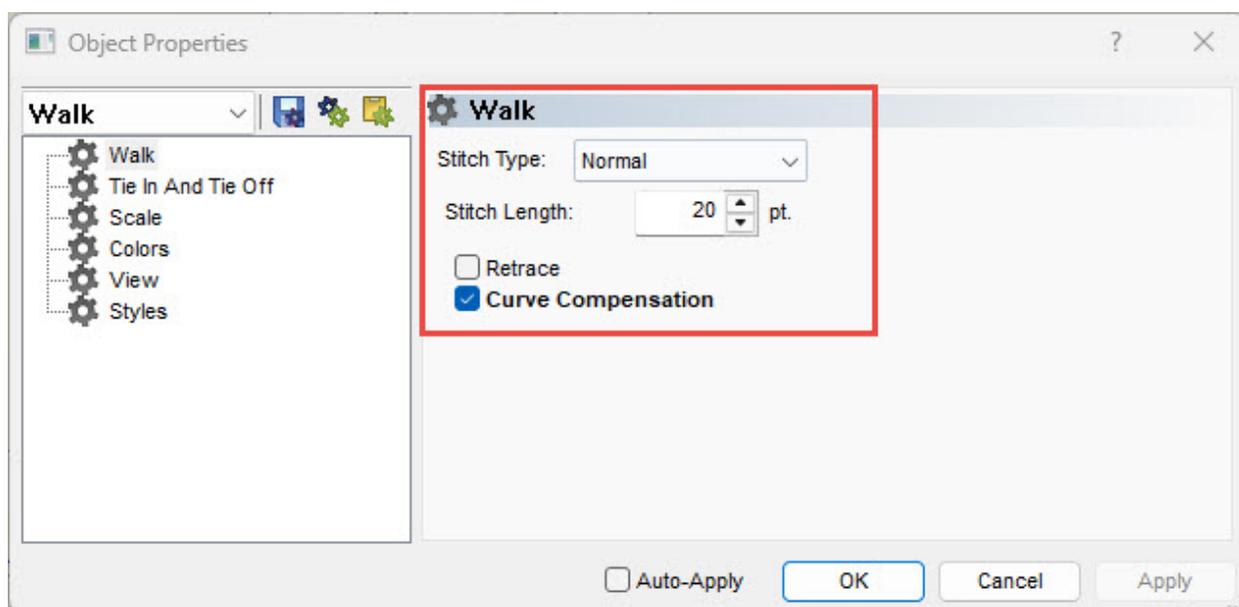
Los elementos de caminar mostrarán diferentes propiedades según el tipo de puntada. El tipo de puntada es una propiedad común a todos los elementos de paseo y se explica en la sección anterior. Al seleccionar el tipo de puntada, se mostrarán las propiedades que se enumeran en las secciones siguientes.



Puntada para caminar normal

Las puntadas normales son puntadas simples que se suceden una tras otra. A estas puntadas a veces se las denomina puntadas rectas o puntadas continuas. Se utilizan normalmente para desplazarse de un área de un diseño a otra sin recortar, para crear una base digitalizada manualmente y para crear pequeños detalles o contornos.

Las



siguientes propiedades se utilizan con puntadas de caminata:

- Longitud de puntada: esta propiedad controla la longitud de cada puntada o la distancia entre las penetraciones de la aguja. Las puntadas más largas se mantendrán fuera de la tela por más tiempo. Las puntadas cortas tienden a hundirse en la tela. Asegúrese de que las longitudes de puntada sean más largas que el diámetro de la aguja para evitar que se rompan los hilos. Las configuraciones comunes para las longitudes de puntada varían según el propósito.
- 15-25 puntos de longitud: ideal para puntadas de desplazamiento, de base y de detalle
- Longitud de 40 a 65 puntos: ideal para hilvanar puntadas que se quitarán más tarde
- Retroceder: esto hará que el elemento de desplazamiento cosa hacia adelante y luego hacia atrás. Cada penetración de la aguja se alinearán. El elemento terminará de coser exactamente donde comenzó. Marque la casilla en la ventana de propiedades o en la barra de propiedades para habilitar esta función.

- Desplazamiento: solo disponible si se marca la opción Retroceso. Esta opción modificará las penetraciones de la aguja en el retorno para evitar que caigan en el mismo orificio. Si se cambia esta opción, las penetraciones de la aguja en el retorno se desplazarán en la cantidad especificada.
- Compensación de curvas: acortará la longitud de las puntadas en el interior de las curvas para ayudar a mantener la forma. Dado que las puntadas más largas dan a las curvas más cerradas una apariencia más angular, esta opción le dará a la curva una apariencia mucho más suave y uniforme.



Puntada de frijol para caminar

Las puntadas de frijol son similares a las de caminar normal en el sentido de que las puntadas caen en línea y se suceden unas a otras. La gran diferencia es que las puntadas de arrastre se superponen a sí mismas varias veces antes de avanzar. Estas puntadas se utilizan a menudo para contornos, detalles y trabajos decorativos. Cuando las puntadas se muestran planas en el software, estas puntadas aparecen un poco más audaces que una puntada de arrastre normal. En 3D, estas puntadas tienen el mismo aspecto en el software. Cuando se cosen, las capas adicionales de puntadas forman una puntada más audaz y ligeramente más redondeada.



Las puntadas de caminar tienen todas las propiedades enumeradas para las puntadas de caminata normales.

También tienen una propiedad más:

- Grosor de la puntada: esta propiedad determina cuántas veces se repetirá cada puntada sobre sí misma antes de avanzar. Puede configurarse en cualquier número impar entre 3 y 13. Por lo general, de 3 a 5 puntadas funcionan bien para la mayoría de las aplicaciones.

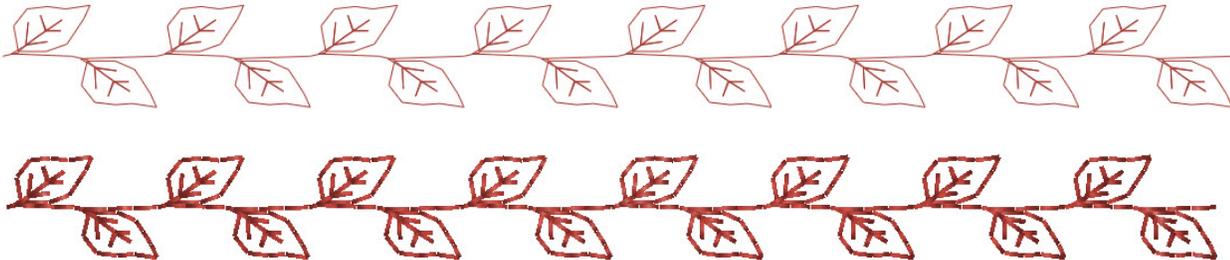
Punto de caminar de salto

Este tipo de puntada es en realidad una falta de puntadas. Si se selecciona como un tipo de desplazamiento, la máquina se moverá a lo largo de la ruta indicada sin realizar puntadas. En el software, se muestra como una línea de puntos. Cuando se ve en 3D, estos elementos no son visibles. Esto se utiliza para digitalizar máquinas antiguas y rara vez se utiliza en la actualidad.

Los saltos de caminar utilizan las mismas propiedades que un movimiento normal de caminata. Los saltos de caminar solo utilizan esas propiedades para mover la máquina sin realizar cosidos.

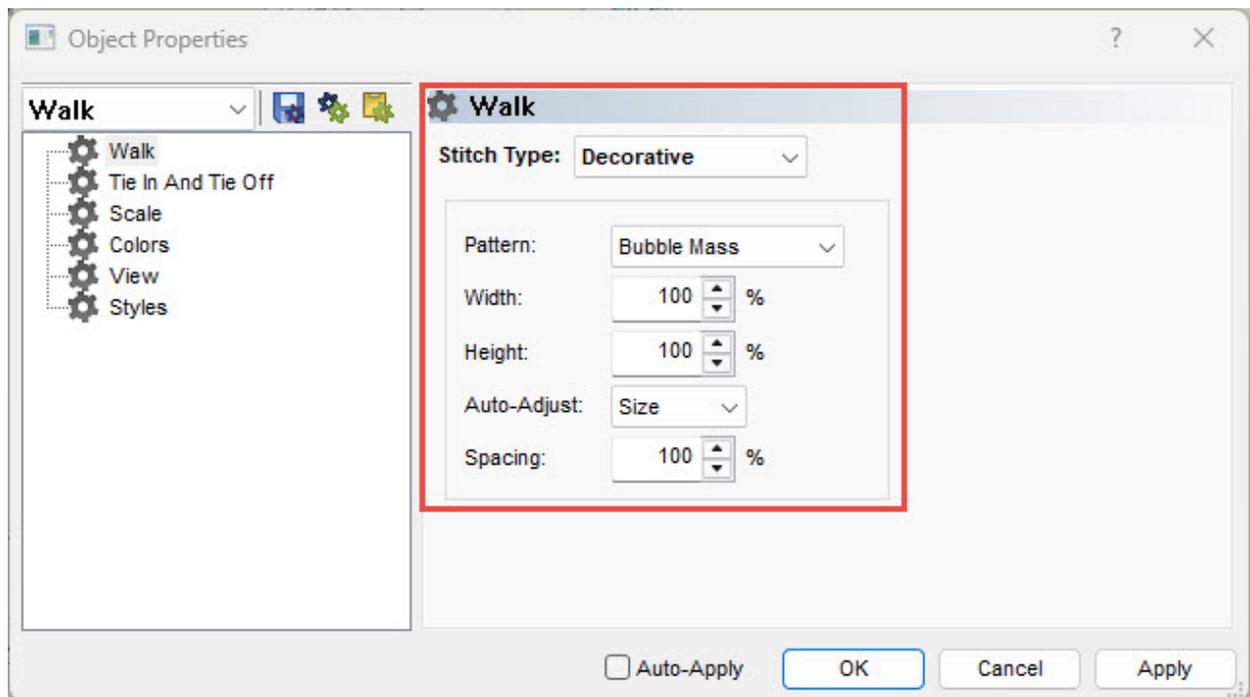
Paseo decorativo

Paseo decorativo permite que un motivo digitalizado o estándar siga el camino especificado.



Caminar

Las

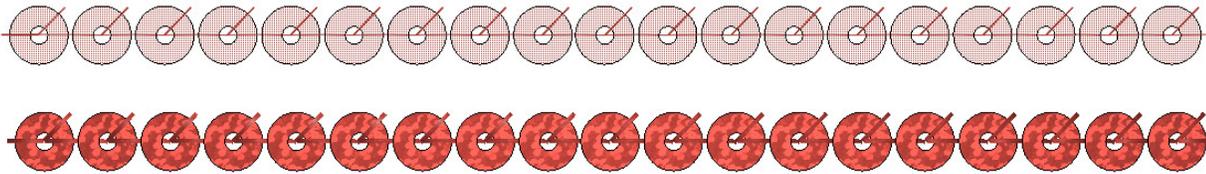


puntadas decorativas tienen las siguientes propiedades:

- Patrón: este menú desplegable le permite seleccionar el motivo decorativo que se repetirá a lo largo del elemento del paseo.
- Las siguientes propiedades se utilizan con puntadas de frijol:
- Ancho: Esto permite ajustar el ancho del motivo decorativo.
- Altura - Permite ajustar la altura del motivo decorativo.
- Ajuste automático: ajusta automáticamente el motivo según la dimensión especificada para rellenar el elemento de recorrido lineal. La forma en que se realiza el ajuste se puede cambiar seleccionando una dimensión diferente en el menú desplegable.
- Espaciado: esto le permite cambiar el espaciado del motivo a lo largo del elemento de caminata.

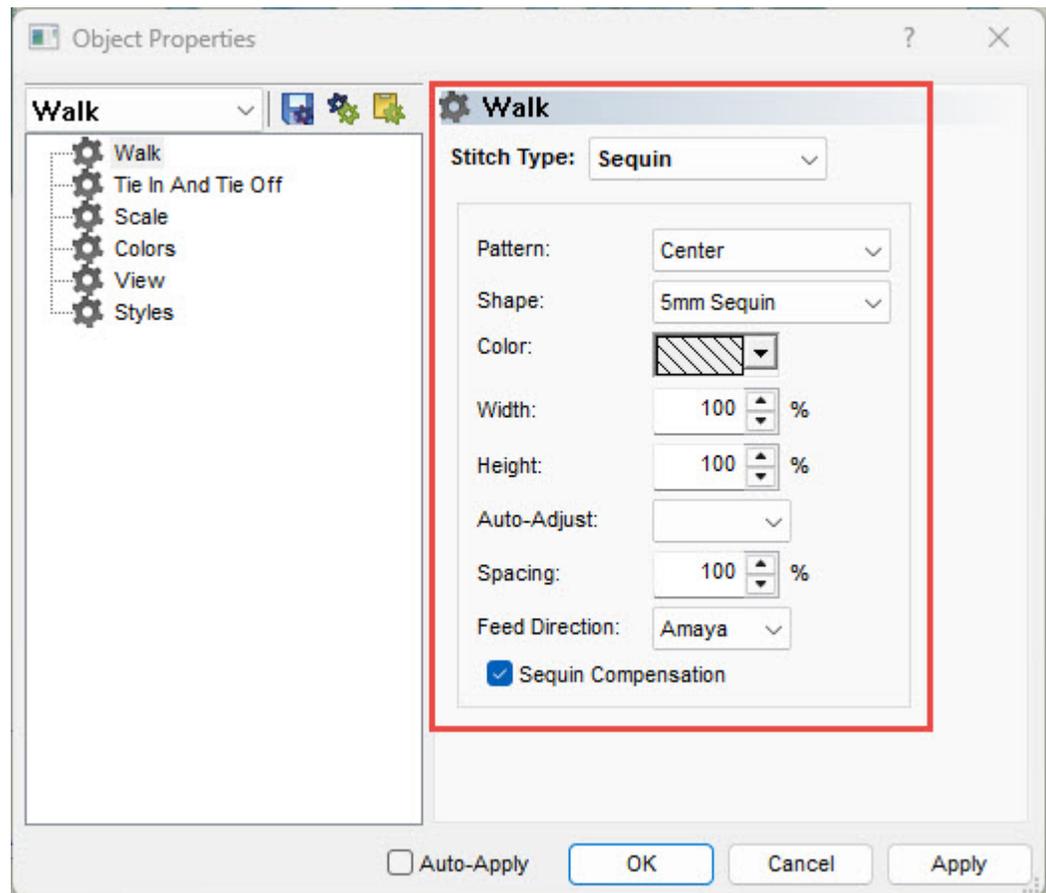
Paseo con lentejuelas

Este tipo de puntada, que es idéntica a la puntada decorativa Walk en muchos aspectos, repite un motivo a lo largo de un camino. El motivo de este tipo de puntada también contiene un comando de expulsión de lentejuelas para máquinas que tienen capacidad para aplicar lentejuelas.



Las siguientes propiedades están disponibles para las puntadas Walk Lens:

- Patrón: este menú desplegable le permite seleccionar las puntadas de fijación de lentejuelas que desee para repetir a lo largo del elemento de caminata.



Forma: desde este menú desplegable, puede seleccionar el tamaño y la forma de las lentejuelas que se utilizarán en el elemento.

- Color: se puede seleccionar un color específico para que se muestre la lentejuela. Si no se selecciona ningún color, el cuadro mostrará líneas diagonales y las lentejuelas coincidirán con el color del hilo del elemento.
- Ancho: esto permite ajustar el ancho de las puntadas de fijación.
- Altura: Permite ajustar la altura de las puntadas de fijación.

- Ajuste automático: ajusta automáticamente las puntadas de fijación según la dimensión especificada para rellenar el elemento de recorrido lineal. La forma en que se realiza el ajuste se puede cambiar seleccionando una dimensión diferente en el menú desplegable.
- Espaciado: esto le permite cambiar el espaciado de las lentejuelas a lo largo del elemento de caminata.
- Dirección de alimentación: permite la compensación para diferentes máquinas de bordado y ángulos de colocación de lentejuelas. Asegúrese de seleccionar la dirección adecuada para su dispositivo.
- Compensación de lentejuelas: esto agregará puntadas para salir del camino de la lentejuela cuando se expulsa al viajar en una dirección que de lo contrario dañaría una lentejuela.

Elementos de línea de puntadas múltiples

Las propiedades de la puntada superior se mostrarán de forma diferente según el tipo de puntada seleccionado. El tipo de puntada se puede seleccionar en el menú desplegable Tipo de puntada o determinarse automáticamente mediante el uso de auto.

Tipo de puntada automática

El tipo de puntada automática se habilita marcando la casilla Automático a la derecha del menú desplegable de tipo de puntada. El

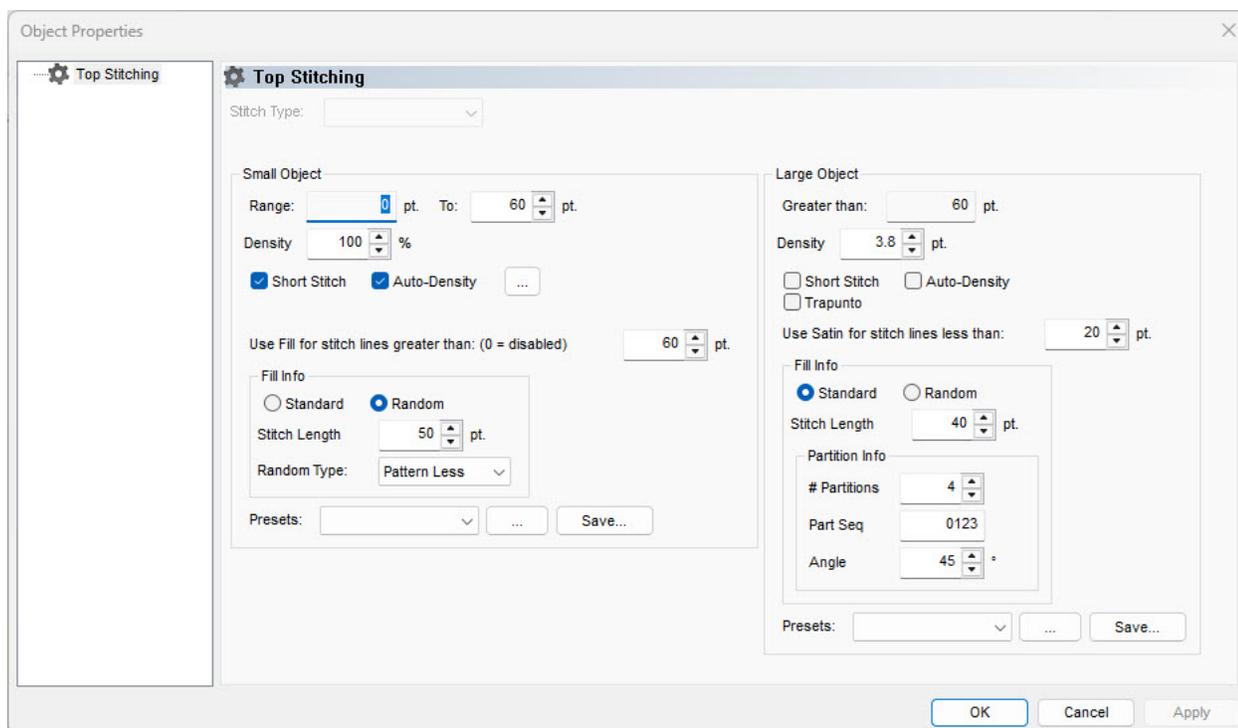


tipo de puntada automática promediará las longitudes de las líneas de puntada del elemento para determinar por tamaño si el elemento debe contener una puntada de satén o de relleno.

El tipo de puntada se evaluará cuando se escale el elemento, por lo que si el elemento cambia de tamaño, también puede cambiar el tipo de puntada para adaptarse a la nueva longitud promedio de la línea de puntada.

Parámetros del tipo de puntada automática

Se puede acceder a los parámetros para el tipo de puntada automática haciendo clic en el cuadro [...] a la derecha de una casilla automática marcada.



Estos parámetros enumeran las propiedades de ambos rangos de tamaño. El rango más pequeño (puntada de satén) se muestra a la izquierda y el más grande (puntada de relleno) se muestra a la derecha. Estos rangos y propiedades se pueden ajustar en estos campos. Para obtener más información sobre estas propiedades, consulte las siguientes secciones sobre propiedades para puntadas de satén y puntadas de relleno.

Cuando la densidad automática está habilitada, el menú desplegable de tipo de puntada aparece en gris, pero mostrará el tipo de puntada que se está utilizando en el elemento seleccionado.

Puntadas de satén, zigzag, puntada E y puntadas de abordar

Puntada de satén

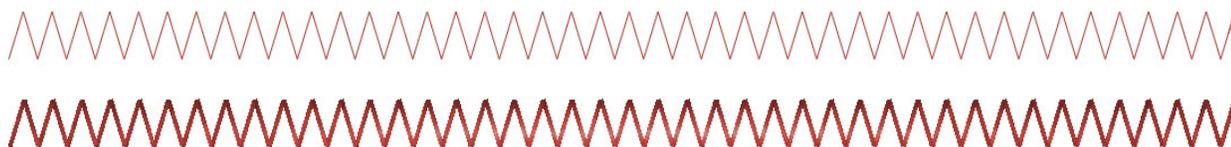
Las puntadas de satén son probablemente las puntadas en las que más se piensa cuando se piensa en bordado a máquina. Las puntadas solo penetran la aguja en ambos lados de la forma y suelen correr perpendiculares a los bordes o a lo largo de la forma. Esto le da a las puntadas de satén un aspecto muy redondeado, brillante y escultural.

Las puntadas de satén tienen un rango de tamaño un poco limitado. Para evitar que las puntadas se enganchen, mantenga las longitudes de las líneas de puntada por debajo de los 60 puntos o 6 mm. Si desea líneas de puntada más largas, considere una puntada de relleno para mantener las puntadas en la tela.



Zigzag

Las puntadas en zigzag se utilizan a menudo en diseños de bordado para sujetar el material de aplicación. Son similares a las puntadas de satén en el sentido de que atraviesan la forma y solo hunden puntadas en el borde. Las mayores diferencias son las densidades predeterminadas (la puntada en zigzag es bastante ligera) y las puntadas finales. Las puntadas de satén suelen generar una puntada completa en los extremos de los elementos. Las puntadas en zigzag no lo hacen. Siempre avanzan paso a paso.



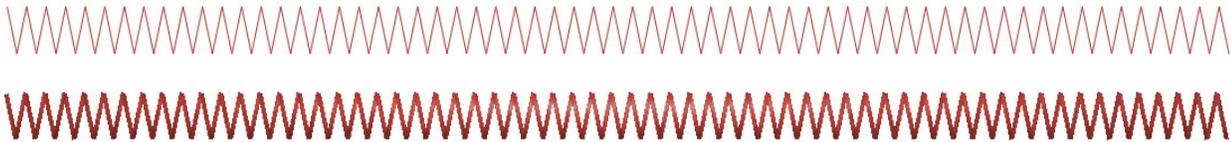
Puntada electrónica

También llamadas puntadas de manta, estas puntadas también se usan más comúnmente como puntadas de sujeción para materiales de aplicación o bordes decorativos.



Puntada de aparejo

Las puntadas de aparejo se utilizan a menudo en diseños de bordado para sujetar el material de aplicación. Son muy similares a las puntadas en zigzag en el sentido de que atraviesan la forma y solo hunden puntadas en el borde. La mayor diferencia es que las puntadas de aparejo son, por defecto, más densas. Siempre avanzan y no tendrán una puntada completa en el extremo del elemento.



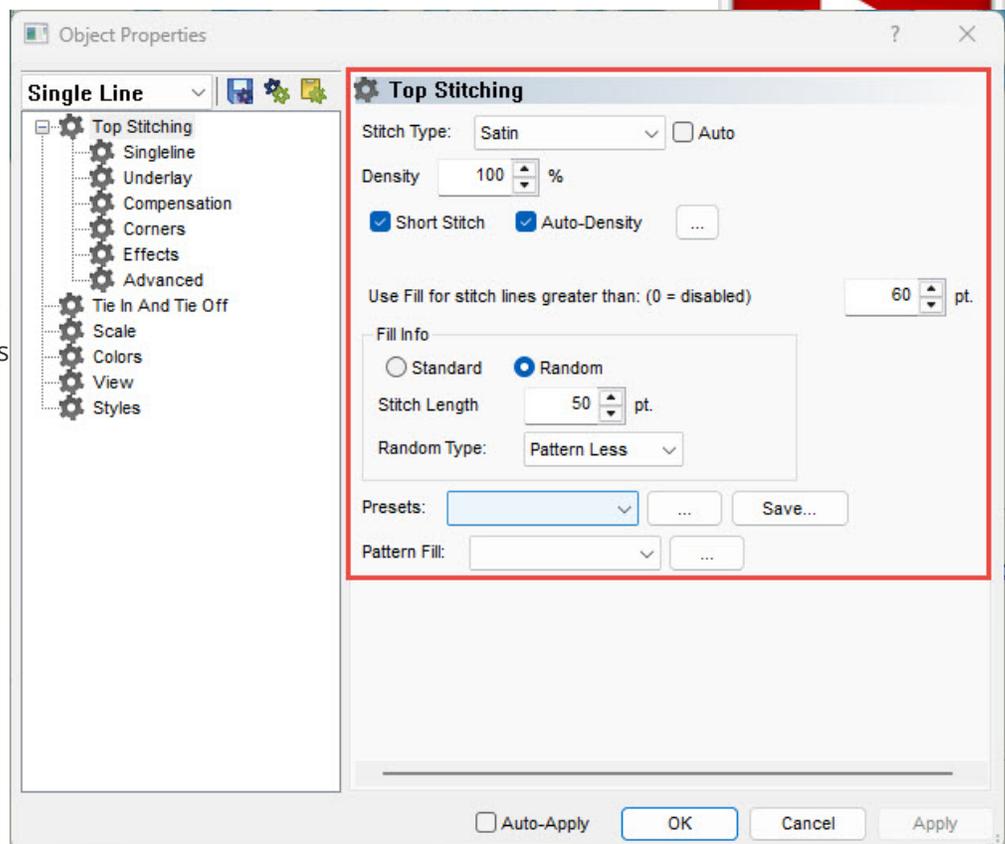
Propiedades de satén, zigzag, puntada E y aparejos

Si bien las puntadas para satén, zigzag, costura cruzada y puntada electrónica actúan de manera ligeramente diferente, sus propiedades son las mismas.

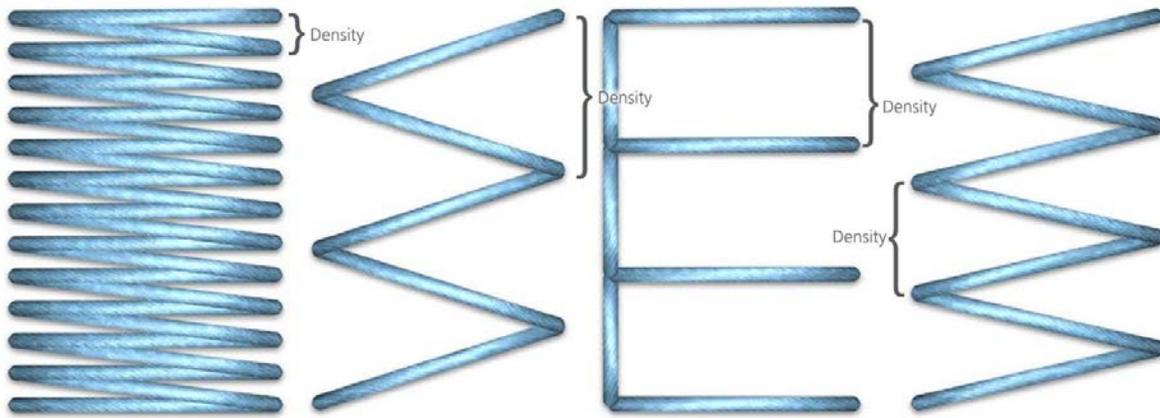


Densidad

La propiedad de densidad representa el espacio entre las líneas de puntada que recorren la misma dirección. Si se reduce este número, las puntadas se acercan más. Si se aumenta el número, las puntadas se alejan.

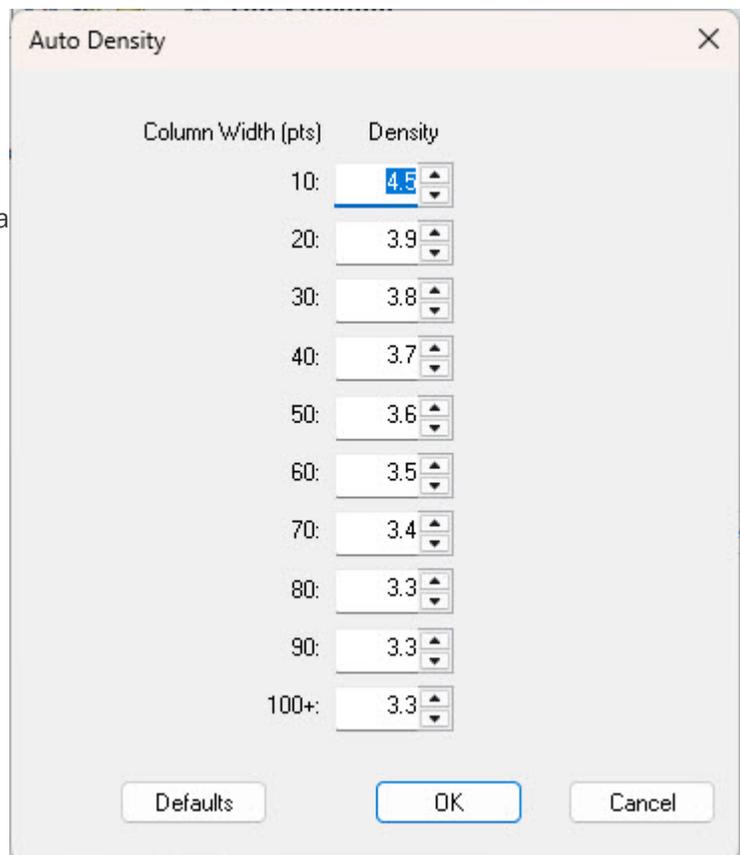


Es posible que sea necesario cambiar la densidad según la longitud de la puntada o la aplicación. Las puntadas más largas pueden requerir densidades más ajustadas, ya que se mantienen más alejadas de la tela. Los materiales con textura pesada pueden requerir puntadas con densidades más ajustadas para cubrir completamente el material.



Densidad automática

La densidad automática basa la densidad en la longitud de la línea de puntada. Si un elemento cambia de grueso a fino, la densidad variará con la longitud de la línea de puntada. Esto permite que los elementos más finos tengan una densidad más abierta, mientras que los elementos más gruesos tienen densidades más ajustadas.



Para habilitar la densidad automática, marque la casilla de densidad automática debajo del campo de densidad. Esto cambiará el número en el campo de densidad a un porcentaje y basará la densidad en la tabla de ancho/densidad que se encuentra al hacer clic en el botón [...] a la derecha de la casilla de densidad automática marcada.

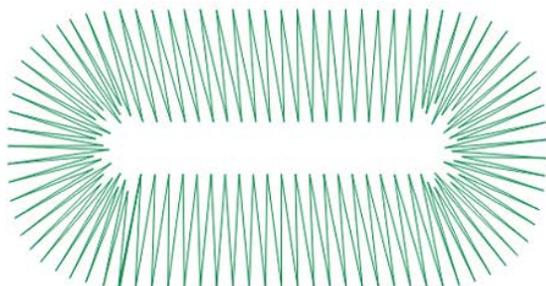
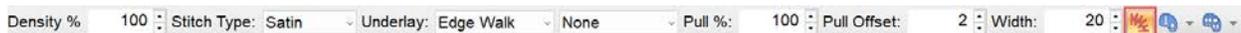
Cambiar el porcentaje de densidad alterará la densidad multiplicando los valores de densidad en la tabla por ese porcentaje.

Puntadas cortas

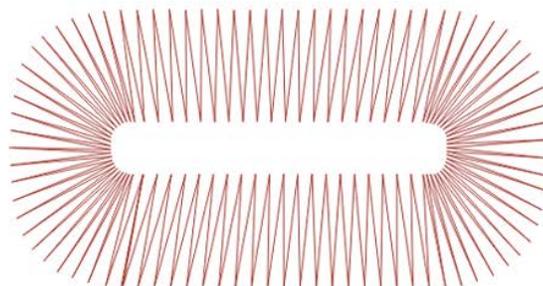


Las puntadas cortas se utilizan en esquinas y curvas cerradas donde las puntadas tienden a amontonarse y pueden crear agujeros en las prendas. Esta función comienza a ajustar las penetraciones de la aguja en el borde interior de estos elementos curvos o con ángulos bien formados para evitar tantas penetraciones de la aguja en un solo lugar.

Esta función está habilitada de forma predeterminada para evitar que se rompan los hilos. Puede deshabilitarse o habilitarse mediante una casilla de verificación en la categoría de costura superior o en la página de propiedades. También aparece en la barra de propiedades como un botón pequeño.



Short Stitches On



Short Stitches Off

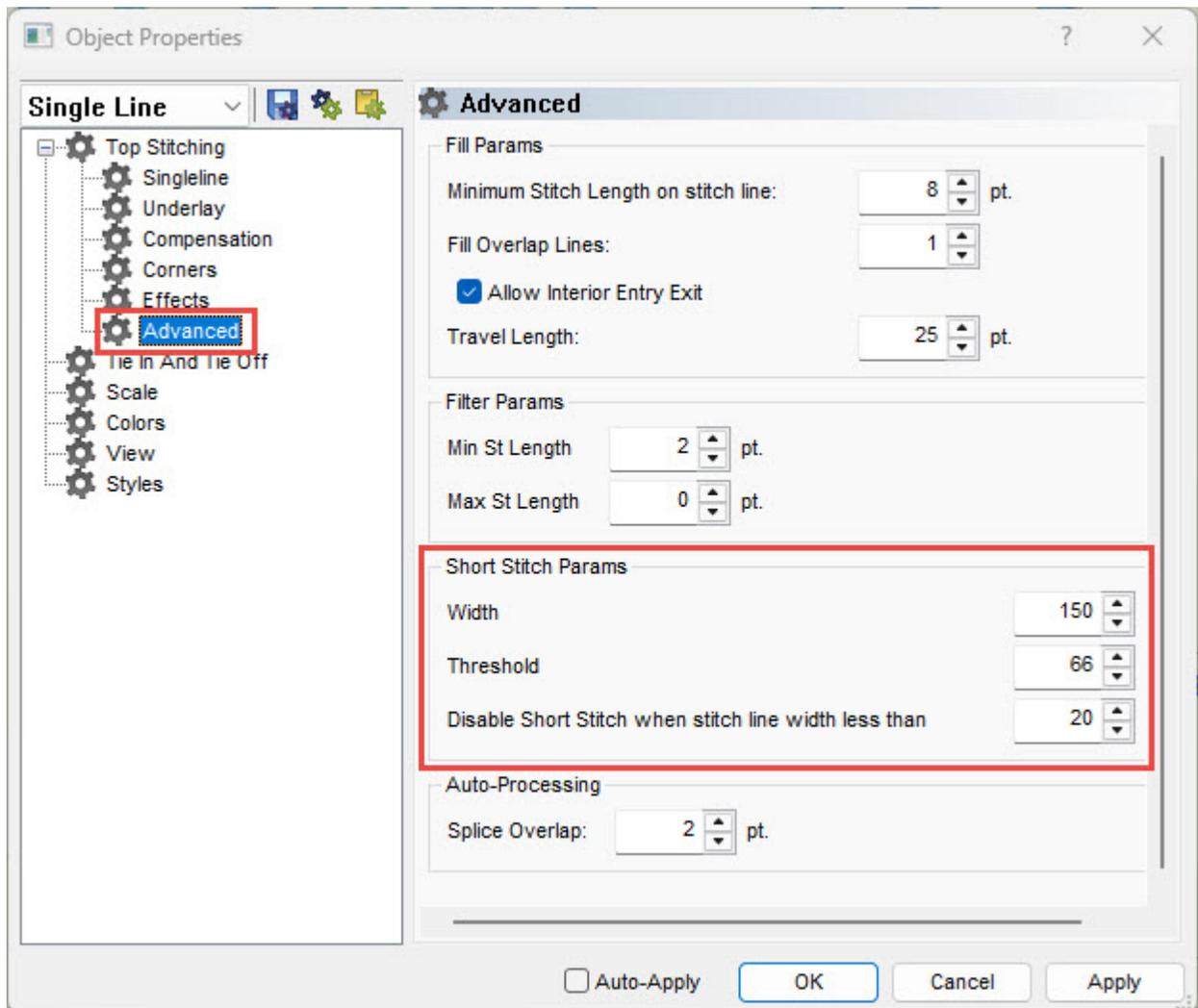


Información

Al investigar o analizar las puntadas cortas, es posible que encuentre la recomendación de desactivarlas para letras pequeñas o elementos más delgados. Esto es para evitar que se rompan los hilos. En su software, las puntadas cortas se desactivan automáticamente de forma predeterminada para líneas de puntada de menos de 20 puntos de longitud. El botón o la casilla de verificación seguirán apareciendo activos, pero no se generarán las puntadas cortas. La configuración para esto se encuentra en la subcategoría avanzada.

Parámetros de puntada corta

Los



parámetros para puntadas cortas se encuentran en la subcategoría avanzada.

Los parámetros son los siguientes:

- Ancho: este porcentaje ajusta el ancho de las puntadas más cortas. Es un porcentaje de una puntada corta programada. No es un porcentaje de la longitud de la línea de puntada.

- Umbral: cuando la dimensión interior de la curva o el ángulo sea menor o igual a este porcentaje especificado de la dimensión exterior, se generarán puntadas cortas.
- Deshabilitar puntadas cortas cuando...: cuando la longitud de la línea de puntada cae por debajo de esta cantidad especificada, no se generarán puntadas cortas incluso cuando la función esté habilitada. Esto se hace generalmente para evitar que se rompan los hilos.

Utilice relleno para puntadas grandes



Para evitar que las puntadas de satén se vuelvan tan largas que puedan engancharse y salirse del material, esta función cambiará automáticamente las puntadas a una puntada de relleno en cualquier línea de puntadas que sea más larga que esta cantidad especificada.

De forma predeterminada, esto generará un relleno aleatorio sin patrón para esas puntadas. Esto es más visible en la pantalla que en la costura y aumentará la durabilidad del bordado.

Para desactivar esta función, ingrese "0" en el campo.

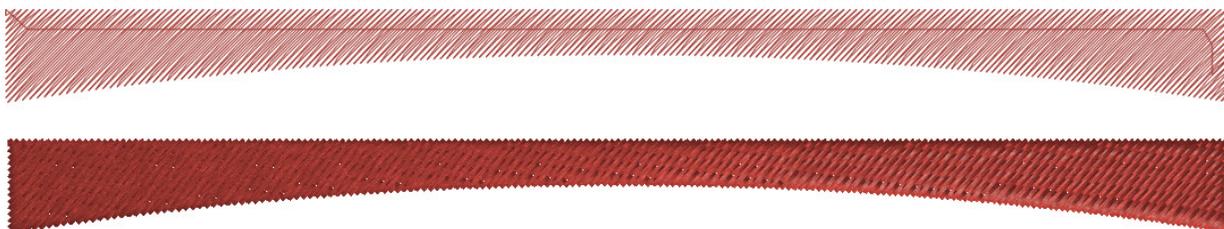


Puntadas de relleno y de relleno de bordes

Rellenar puntadas

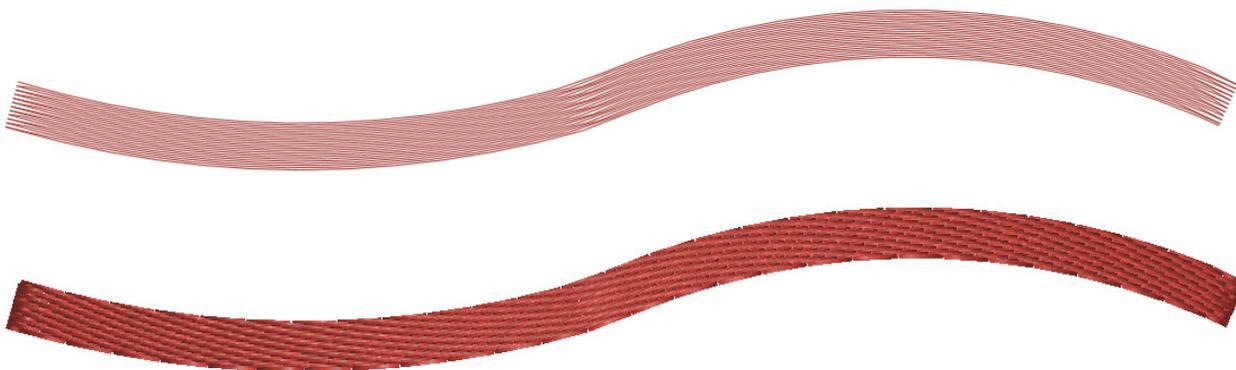
Las puntadas de relleno se utilizan a menudo para áreas más grandes en las que, de lo contrario, las puntadas podrían engancharse. Un elemento que contenga una puntada de relleno tendrá penetraciones de aguja en toda la forma. Estas penetraciones suelen seguir un patrón específico.

El aspecto de las puntadas de relleno tiende a ser un poco más plano que el de las puntadas de satén. El número de puntadas de los elementos de puntada de relleno también tiende a ser mayor que el de los elementos de puntada de satén debido a las penetraciones adicionales de la aguja dentro de la forma.



Relleno de bordes

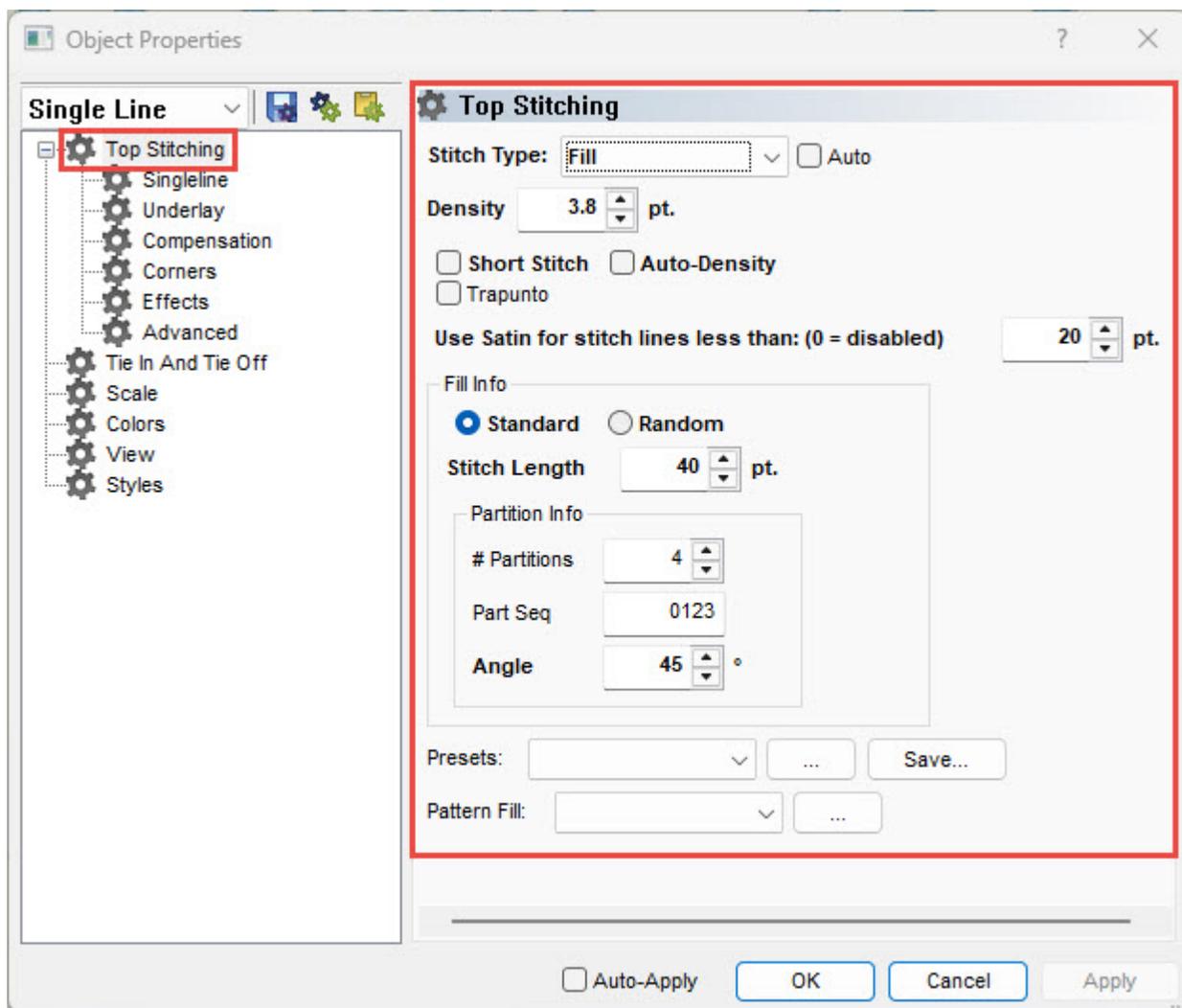
Crea un patrón similar a un ladrillo con múltiples penetraciones de aguja, al igual que la puntada de relleno. La diferencia es que las puntadas corren perpendiculares a las líneas de dirección de puntada indicadas.



Propiedades de relleno y relleno de bordes

Tanto los rellenos como los rellenos de borde tienen propiedades similares. Las puntadas de densidad y cortas funcionan como se describe en la sección anterior para las puntadas de satén.



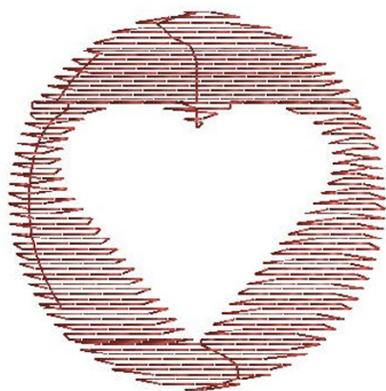


Trapunto

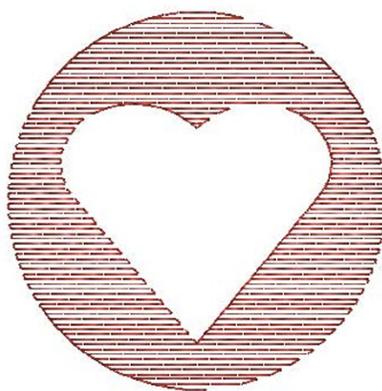
La función trapunto mueve las puntadas de desplazamiento desde el interior de una forma hasta los bordes exteriores del elemento. Esta función normalmente solo se utiliza en rellenos de densidad más baja, ya que las puntadas en los bordes se vuelven demasiado pequeñas para coserlas bien en densidades más ajustadas.

Trazar frontera

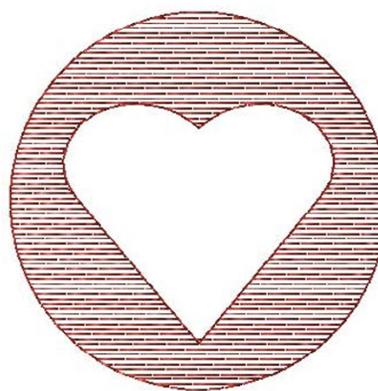
El borde de trazado es una propiedad secundaria que se vuelve disponible cuando se habilita Trapunto. Esta función recorre los bordes externos de la forma para ocultar aún más la evidencia de las puntadas de desplazamiento y dar un aspecto más limpio al borde de la forma.



Trapunto Disabled



Trapunto Enabled



Trapunto Enabled + Trace Border

Utilice satén para las líneas de costura

Para mantener los elementos de relleno cosidos suavemente y ayudar a evitar roturas de hilo, esta función esencialmente eliminará las penetraciones internas de la aguja en líneas de puntada menores a esta cantidad especificada.

Para desactivar esta función, ingrese "0" en el campo.

Completar información

Esta sección contiene información sobre cómo se crea el relleno y, esencialmente, qué patrón funcionarán las puntadas o las penetraciones de la aguja.

Ángulo de puntada

El ángulo de la puntada se establece mediante la herramienta de edición de dirección de la puntada o el campo de ángulo de la puntada en la ventana de propiedades o en la barra de propiedades. Si se utiliza más de un ángulo dentro del elemento, este campo no estará presente.

Patrón de relleno (estándar o aleatorio)

Según la estética deseada, se puede seleccionar un patrón de relleno aleatorio o estándar. Estas opciones de patrón modifican la forma en que las líneas sucesivas de puntadas y las penetraciones de la aguja se alinean entre sí.

- Estándar: los rellenos estándar crean un patrón uniforme y constante con las puntadas. Esto se puede comparar con el patrón que un albañil puede hacer con ladrillos.
- Aleatorio: los rellenos aleatorios no tienen un método estándar para colocar las puntadas. A veces, un relleno aleatorio puede casi imitar el aspecto de una puntada de satén.

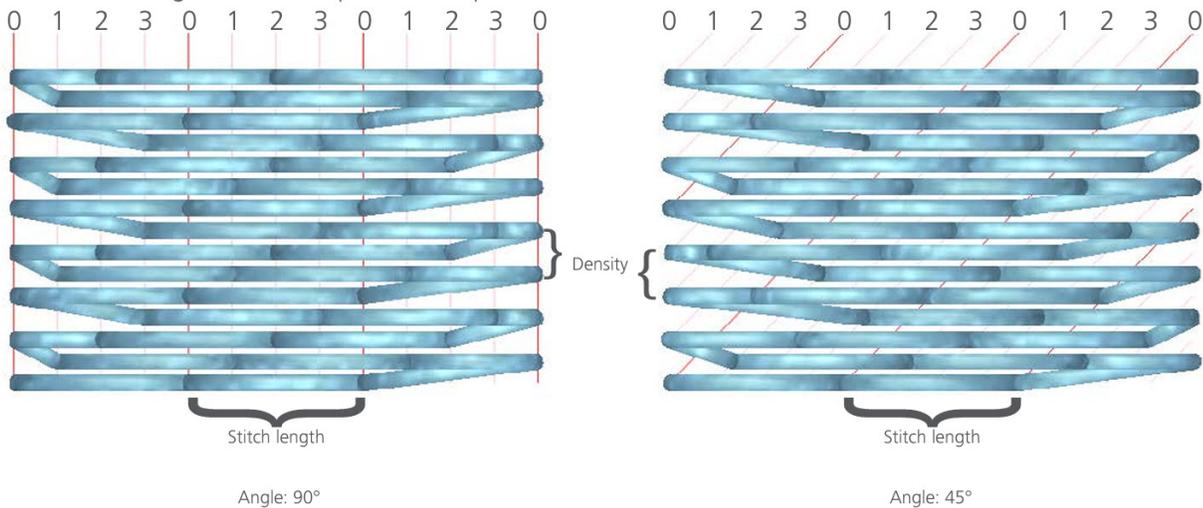
Longitud de puntada

El campo de longitud de puntada determina la distancia entre la mayoría de las penetraciones de la aguja o la longitud de las puntadas dentro del relleno. A lo largo de los bordes, las puntadas pueden ser más cortas que esta longitud para preservar el patrón del relleno.

Información de la partición

En un relleno estándar, la información de partición es lo que crea el patrón de las puntadas. Es lo que determina cómo se escalonan las puntadas y en qué ángulo se repite el patrón.

- **# Particiones:** al crear el relleno, este número divide la longitud de la puntada por la cantidad especificada. Estas divisiones se utilizan para determinar dónde caerán las penetraciones de la aguja en las líneas sucesivas del relleno. Esto también indicará cuántas líneas de puntadas se coserán antes de que se repita el patrón.
- **Secuencia de la parte:** la secuencia de partición es el orden en el que las penetraciones de la aguja caen en líneas sucesivas de un relleno. Las divisiones de las particiones se numeran del cero al número de particiones menos uno. Si tiene cuatro particiones, la secuencia puede contener los números 0, 1, 2 y 3. De manera predeterminada, estos números caen en orden, lo que crea un aspecto lineal para el relleno. Estos números se pueden cambiar para alterar el aspecto de un relleno.
- **Ángulo:** este ángulo de partición se establece en relación con el ángulo de la puntada. Esta línea imaginaria indica la línea a lo largo de la cual cae la repetición del patrón.
- Los ejemplos de relleno a continuación utilizan 4 particiones en una secuencia de 0123.



Rellenos aleatorios

Longitud de puntada Ángulo: 45° Cuando se selecciona Aleatorio como opción de relleno, puede elegir el tipo aleatorio.

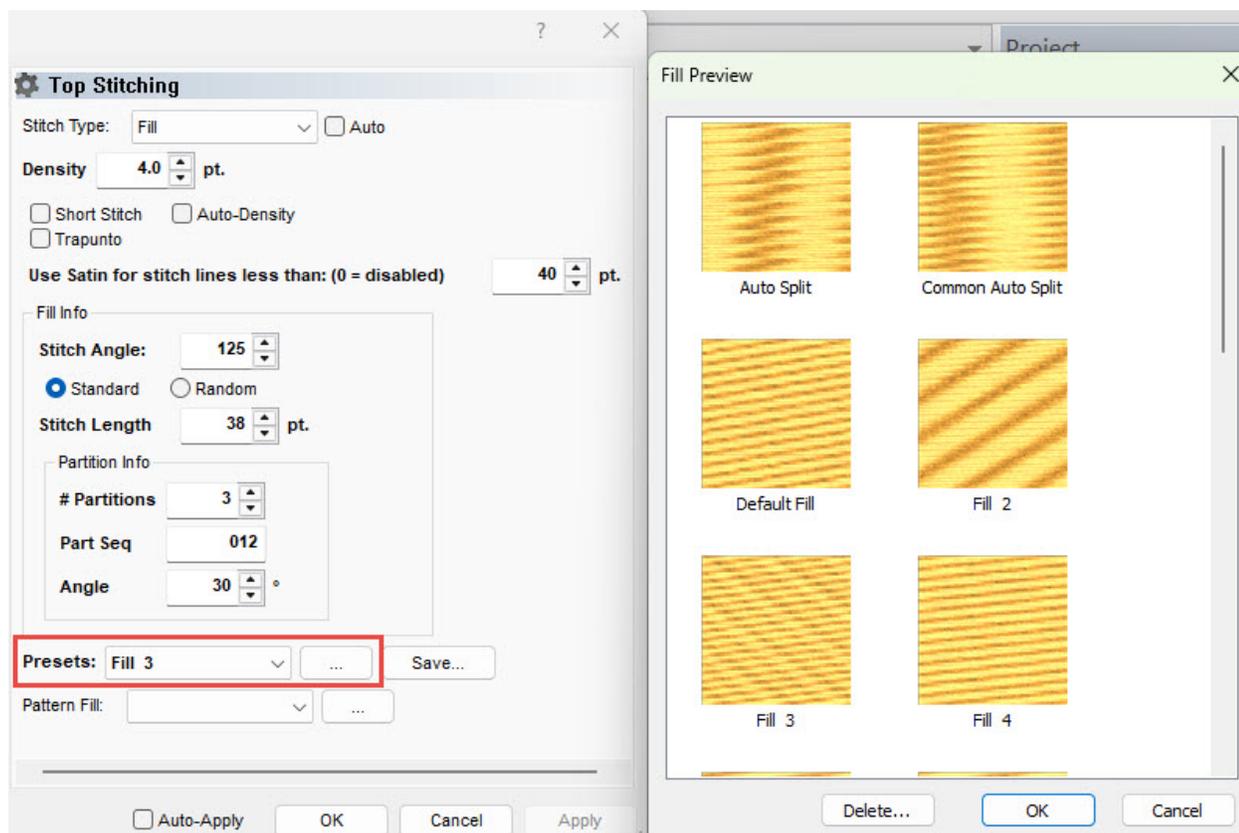
- Sin patrón: crea un relleno aleatorio y sin patrón en el que es difícil distinguir cualquier patrón, pero mantiene la longitud de la puntada.
- Desplazamiento aleatorio: esto altera el patrón de puntada variando las particiones mientras mantiene la longitud de la puntada.
- Longitud de puntada aleatoria: esto modifica la longitud de la puntada.
 - Factor aleatorio: este porcentaje determina la cantidad en que la longitud de puntada aleatoria puede desviarse de la longitud de puntada especificada.

Preajustes

Estos rellenos preestablecidos completarán la información de la longitud de la puntada y la partición. Están disponibles en la ventana de propiedades, así como en la barra de propiedades.



Seleccione uno de estos rellenos en el menú desplegable. Para obtener una vista previa del relleno, haga clic en el botón [...] a la derecha del menú desplegable de valores predeterminados.



Guardando sus rellenos

Para guardar uno de sus rellenos en los ajustes preestablecidos:

1. Establezca todas sus propiedades de relleno.
2. Haga clic en el botón Guardar a la derecha de Ajustes preestablecidos.
3. Asígnele un nombre y haga clic en Aceptar.

Relleno de patrón

Los rellenos de patrones se crean repitiendo una división o un grupo de divisiones o islas de relleno a lo largo de una forma. Las penetraciones de la aguja se alinean en esas líneas de división, lo que crea un aspecto en relieve en el relleno.

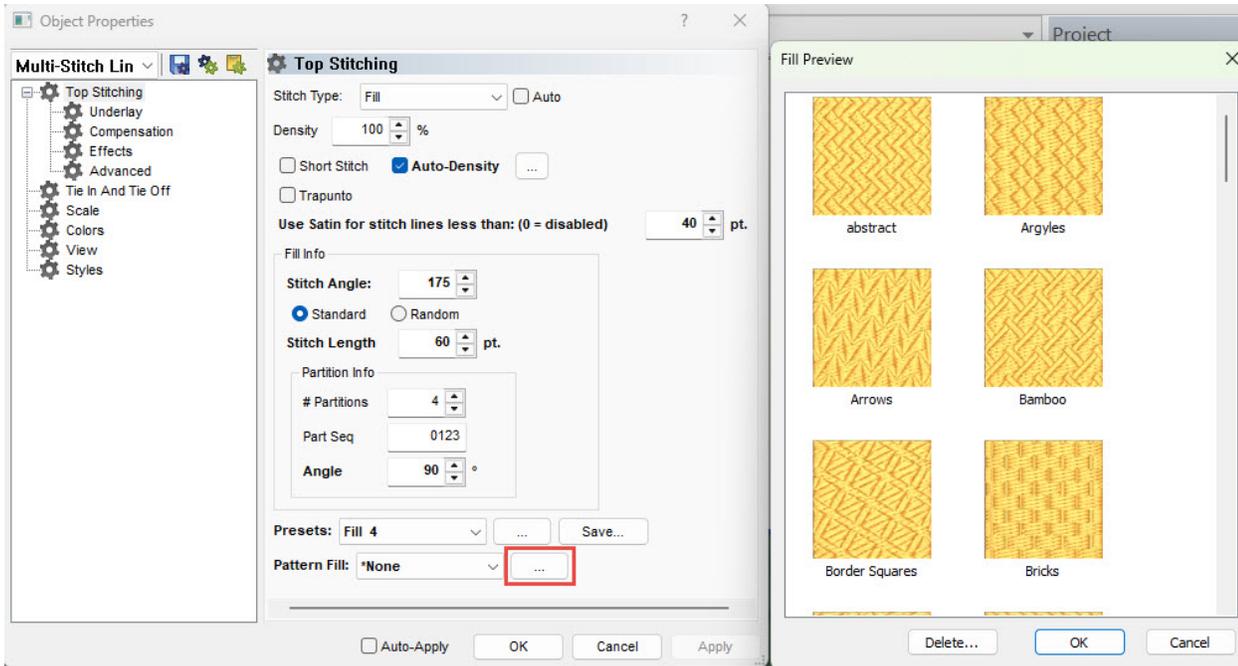


Seleccione uno de estos rellenos en el menú desplegable. Para obtener una vista previa del relleno, haga clic en el botón [...] a la derecha del menú desplegable de valores predeterminados.



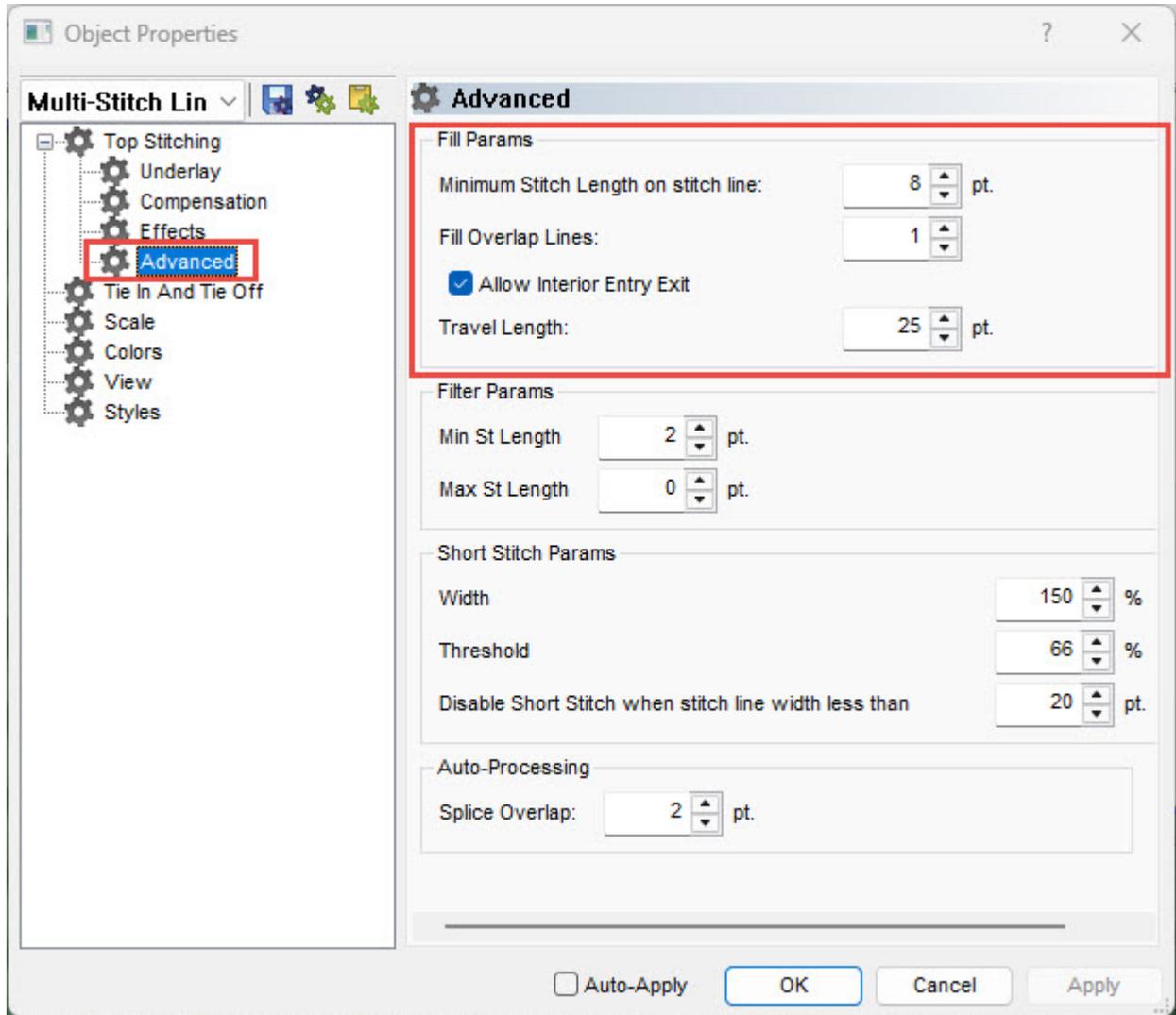
Información

Los rellenos de patrones son mucho más visibles con un tipo de puntada de satén y se ven en 3D en la pantalla.



Rellenar parámetros

Las



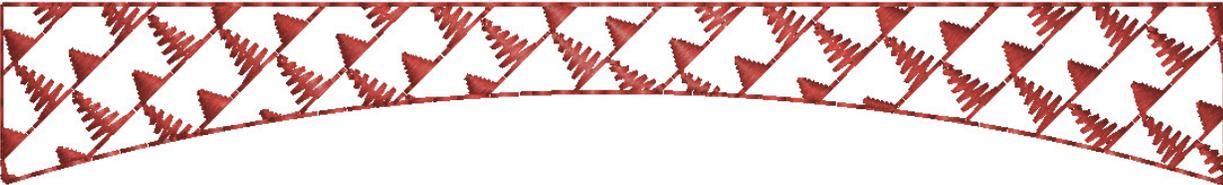
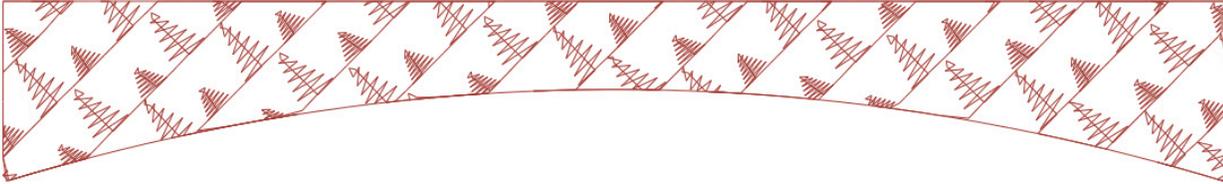
propiedades de la subcategoría Avanzada afectarán la forma en que se cosen los rellenos.

Los parámetros de relleno son los siguientes:

- Longitud mínima de puntada en la línea de puntada: esto evitará que un relleno cree una puntada menor que la cantidad especificada en cualquier línea de puntada dentro de ese relleno.
- Rellenar líneas superpuestas: esto permitirá que un relleno se superponga en la cantidad especificada de líneas de puntada cuando secciones más pequeñas del relleno necesitan encontrarse entre sí.
- Permitir entrada y salida interior: permite que el relleno comience o termine dentro de la forma. Si está deshabilitada, moverá la primera y/o la última puntada al borde más cercano.
- Longitud de viaje: esto ajustará la longitud de las puntadas de caminata utilizadas para las puntadas de viaje generadas.

Puntadas decorativas

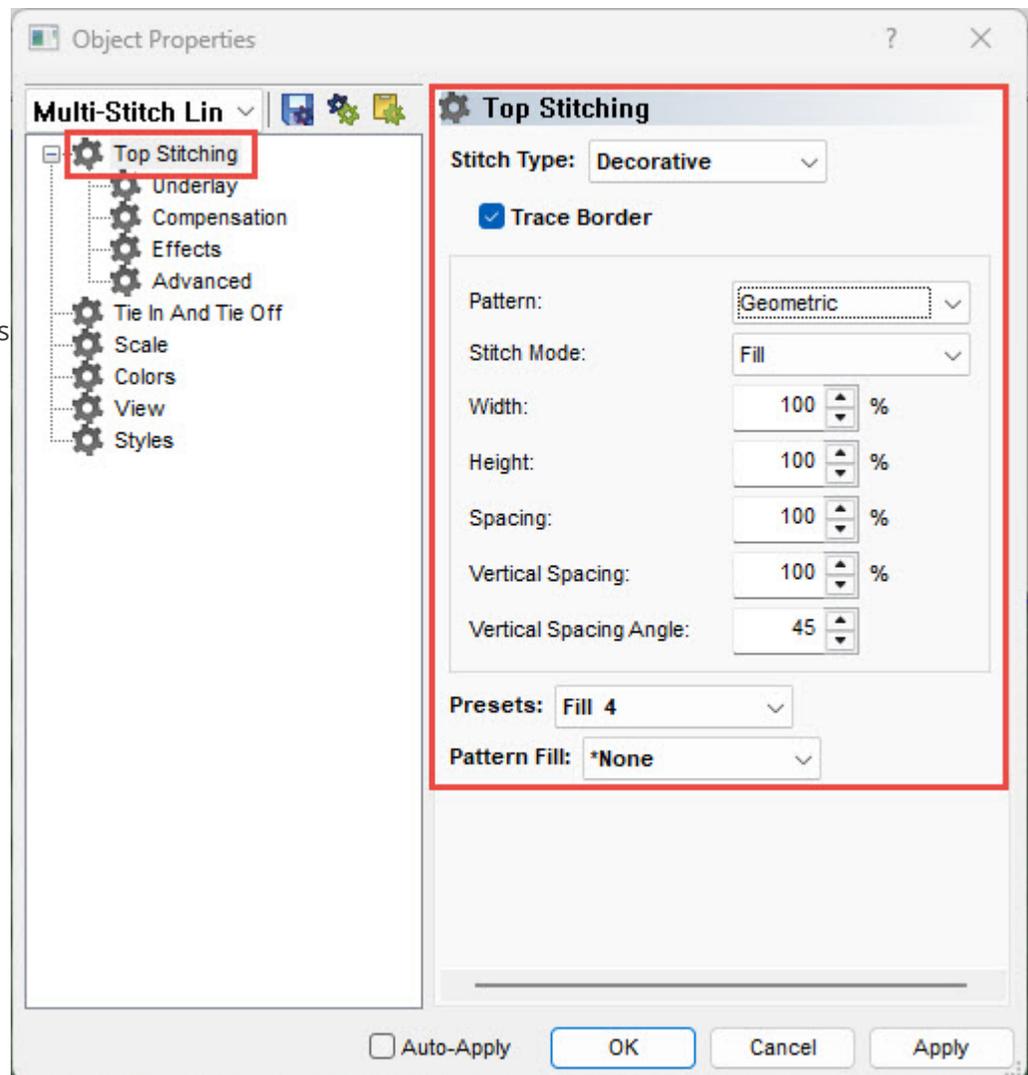
Cuando se utilizan puntadas decorativas dentro de un elemento de línea de puntadas múltiples, se repiten líneas de motivos repetidos para llenar un área. El espaciado y la escala de estos motivos se pueden cambiar.



Propiedades de las puntadas decorativas

La mayoría de las propiedades de los elementos de múltiples líneas de puntada que contienen puntadas decorativas son las mismas que las de los elementos de caminata con puntadas decorativas.

- Trazar borde: esto ejecutará una puntada de desplazamiento alrededor de los

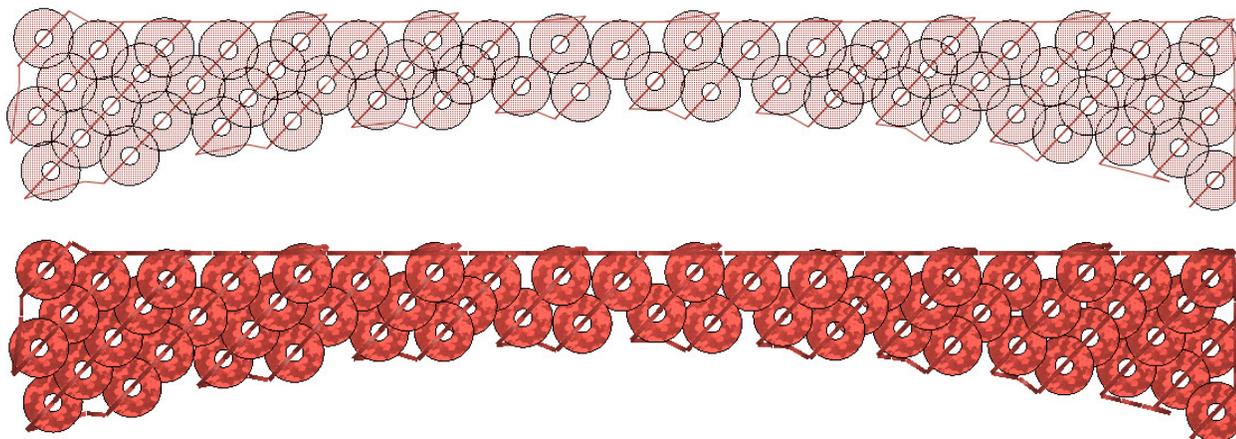


bordes del elemento para ocultar las puntadas de desplazamiento y dar una apariencia más uniforme a la forma.

- **Ángulo de puntada:** este ángulo indica la dirección de la línea que seguirán los elementos decorativos. Si hay más de una línea de dirección en el elemento, este campo no será visible.
- **Patrón:** este menú desplegable le permite seleccionar el motivo decorativo que se repetirá a lo largo del elemento del paseo.
- **Modo de puntada:** modifica la forma en que se rellena el elemento. Básicamente, modifica si las puntadas decorativas caen en la dirección de la puntada o de manera perpendicular.
- **Ancho:** Esto permite ajustar el ancho del motivo decorativo.
- **Altura -** Permite ajustar la altura del motivo decorativo.
- **Ajuste automático:** ajusta automáticamente el motivo según la dimensión especificada para rellenar el elemento de recorrido lineal. La forma en que se realiza el ajuste se puede cambiar seleccionando una dimensión diferente en el menú desplegable.
- **Espaciado:** esto le permite cambiar el espaciado del motivo a lo largo del elemento de caminata.
- **Espaciado vertical:** ajusta el espaciado entre las líneas de puntadas decorativas dentro de un elemento.
- **Ángulo de espaciado vertical:** ajusta cómo se alinea la siguiente línea de costura decorativa con la anterior.
- Tanto el espaciado como el espaciado vertical se pueden ajustar gráficamente utilizando las manijas de color azul claro que se extienden desde el motivo principal dentro de un elemento decorativo de múltiples líneas de puntada seleccionado.

Puntadas de lentejuelas

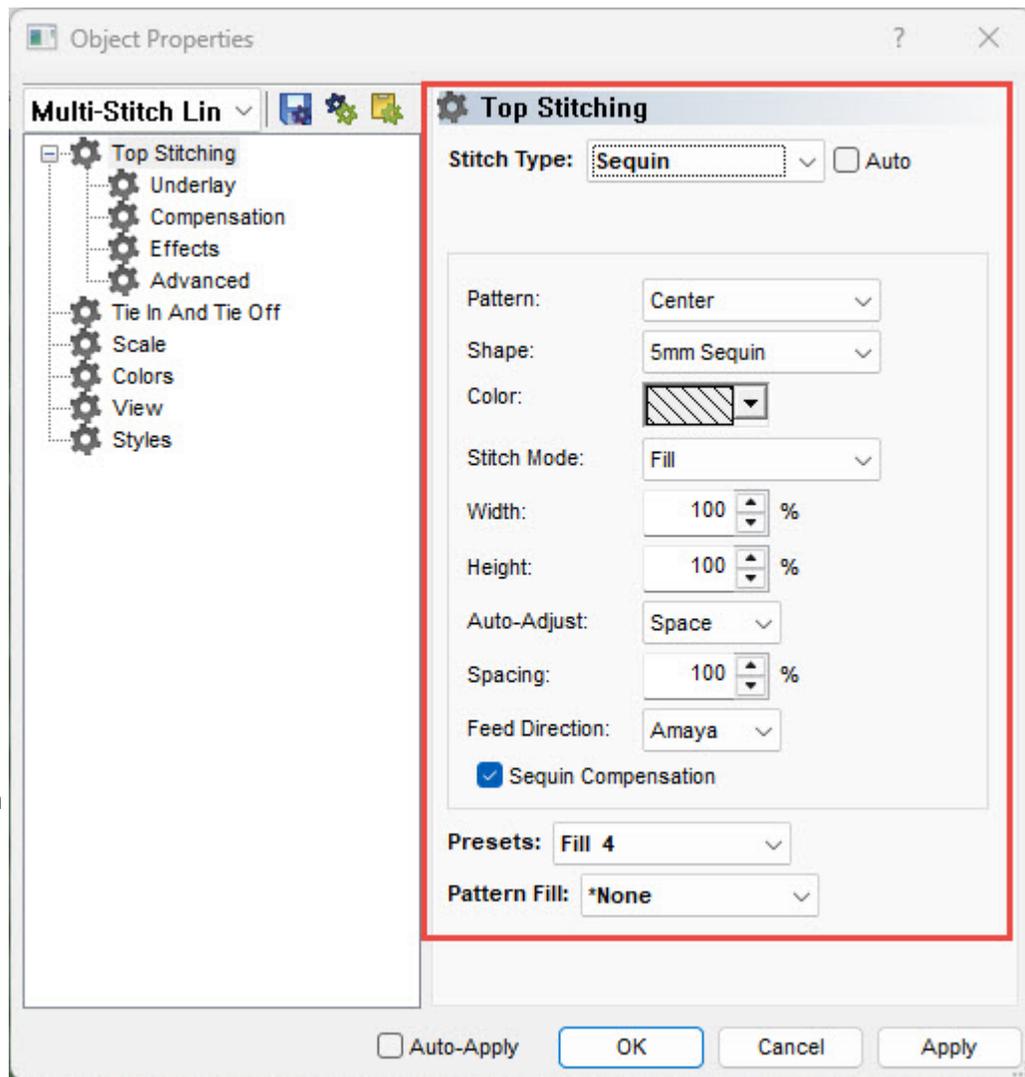
Las puntadas de lentejuelas en elementos de línea de puntadas múltiples funcionan como las puntadas decorativas. Solo que también incluyen comandos de expulsión de lentejuelas para máquinas con capacidades de lentejuelas. Es posible que sea necesario ajustar las lentejuelas o las puntadas para evitar dañarlas o perforarlas con una puntada.



Propiedades de la puntada de lentejuelas

La mayoría de las propiedades de los elementos de múltiples líneas de puntada que contienen puntadas de lentejuelas son las mismas que las de los elementos de caminata con puntadas de lentejuelas.

- **Ángulo de puntada:** este ángulo indica la dirección de la línea que seguirán las lentejuelas. Si hay más de una línea de dirección en el elemento, este campo no será visible.

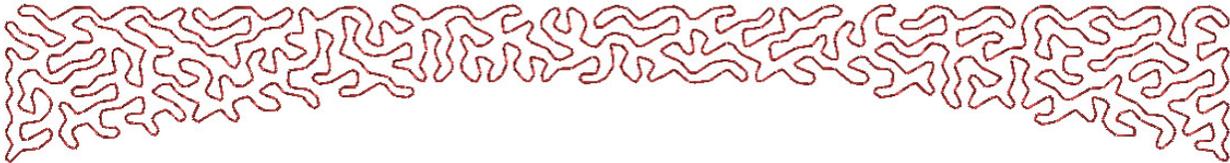
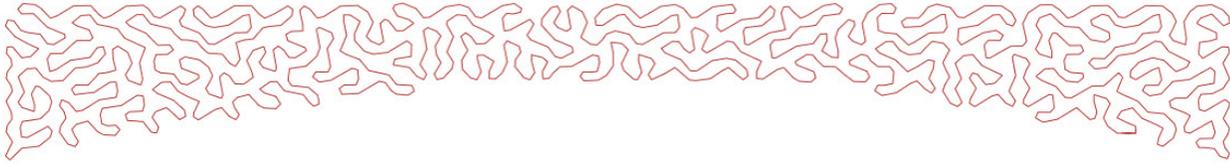


- **Patrón:** este menú desplegable le permite seleccionar las puntadas de fijación de lentejuelas que desee para repetir a lo largo del elemento de caminata.
- **Forma:** desde este menú desplegable, puede seleccionar el tamaño y la forma de las lentejuelas que se utilizarán en el elemento.
- **Color:** se puede seleccionar un color específico para que se muestre la lentejuela. Si no se selecciona ningún color, el cuadro mostrará líneas diagonales y las lentejuelas coincidirán con el color del hilo del elemento.
- **Modo de puntada:** al cambiar esta opción, se cambiará si las líneas de lentejuelas imitan las líneas de puntada en un relleno estándar o un relleno de borde.

- Ancho: Esto permite ajustar el ancho de las puntadas de fijación.
- Altura: Permite ajustar la altura de las puntadas de fijación.
- Ajuste automático: ajusta automáticamente las puntadas de fijación según la dimensión especificada para rellenar el elemento de recorrido lineal. La forma en que se realiza el ajuste se puede cambiar seleccionando una dimensión diferente en el menú desplegable.
- Espaciado: esto le permite cambiar el espaciado de las lentejuelas a lo largo del elemento de caminata.
- Dirección de alimentación: permite la compensación para diferentes máquinas de bordado y ángulos de colocación de lentejuelas. Asegúrese de seleccionar la dirección adecuada para su dispositivo.
- Compensación de lentejuelas: esto agregará puntadas para salir del camino de la lentejuela cuando se expulsa al viajar en una dirección que de lo contrario dañaría una lentejuela.

Puntadas de puntillismo

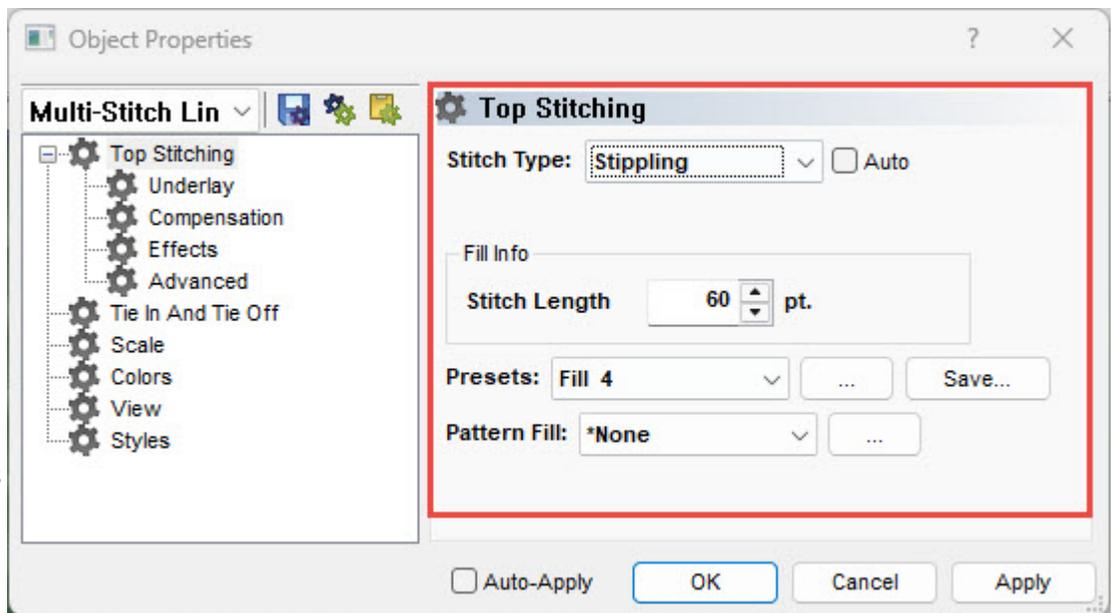
Las puntadas punteadas en elementos de líneas de puntadas múltiples serpentean a lo largo de la forma sin coserse sobre sí mismas ni tocar el borde.



Propiedades de la puntada puntillista

Hay tres propiedades para el puntillismo:

- Densidad: Es la distancia promedio entre las líneas de los remolinos que forman el punteado.



- Ángulo de puntada: este ángulo indica la dirección de la línea que seguirán los elementos decorativos. Si hay más de una línea de dirección en el elemento, se ignoran todas menos una.
- Longitud de puntada: el campo de longitud de puntada determina la distancia entre la mayoría de las penetraciones de la aguja o la longitud de las puntadas dentro del punteado. A lo largo de los bordes y las curvas más cerradas del patrón, las puntadas pueden ser más cortas que esta longitud para preservar el patrón del punteado.

Puntadas de soporte

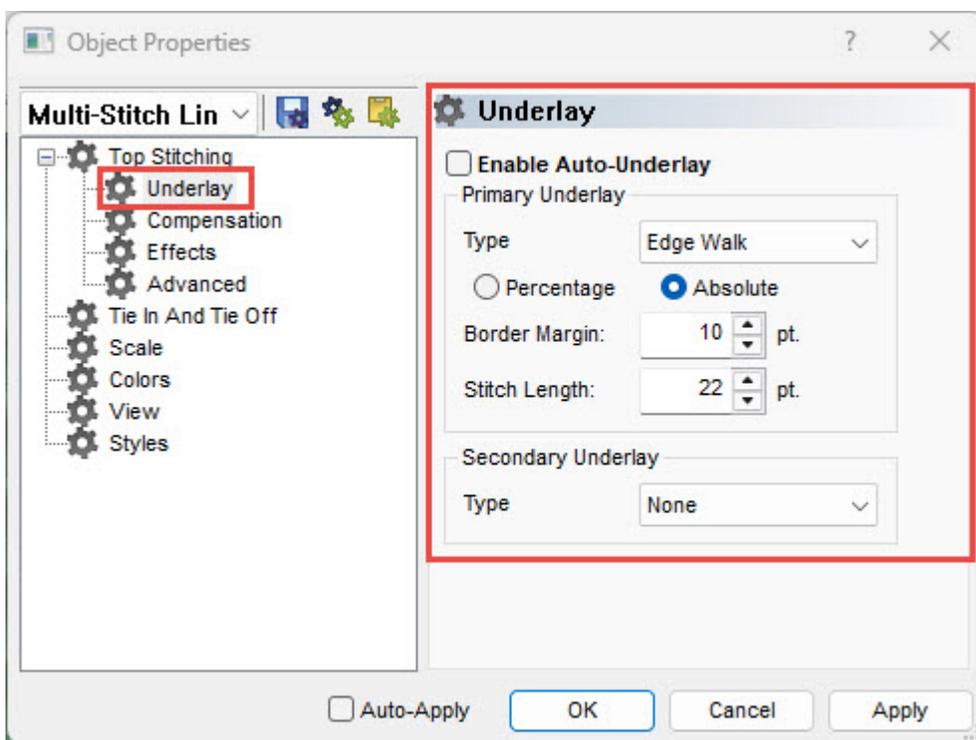


Las puntadas de soporte es una subcategoría de la costura superior y se aplica a elementos con varias líneas de costura. Se puede acceder a ella tanto desde la barra de propiedades como desde la ventana de propiedades.

Las puntadas de soporte se utilizan a menudo como puntadas de base para el bordado. Las puntadas de soporte se utiliza para estabilizar el material fijándolo al soporte. Puede sujetar la pelusa del material y puede agregar altura al aumentar las puntadas.

Subcapa continua (letras)

Los elementos de letras tienen la opción de usar una base continua. Esta casilla de verificación solo aparece para los elementos de letras. Al usar esta función, se colocará una base sobre toda la forma de la letra antes de comenzar la costura superior. Si esta función está deshabilitada,



cada segmento de la letra se colocará debajo y se coserá la costura superior antes de pasar al siguiente segmento.

Una base continua puede ayudar a evitar que las uniones de letras más pequeñas queden separadas.

Soporte automático

Auto-Soporte es una función que basa el tipo de base en la longitud promedio de la línea de puntada del elemento.

Tipo

Auto-Soporte tiene un menú desplegable para el tipo. Esto ajustará la base para que se adapte mejor a los tipos de tela o aplicaciones. Varían desde base ligera, media y pesada. La ligera es la base menos agresiva y la pesada es la más agresiva.

Definido por el usuario comienza con campos completos, pero el usuario puede editar esas propiedades. Hay cuatro rangos de tamaño y se puede acceder a las propiedades de esos rangos mediante el botón [...].

Puntadas de soporte primarias y secundarias

Las puntadas de soporte primarias y secundarias brindan la oportunidad de usar dos tipos de capas base en conjunto. Esto también le permite colocar un soporte sobre otro.

The image displays four panels of software settings for primary and secondary underlay stitches, arranged in a 2x2 grid. Each panel includes a range selector, a primary underlay section, and a secondary underlay section.

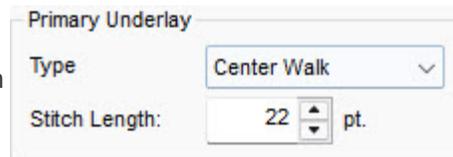
- Top-Left Panel:** Range: 0 pt. To: 20 pt. Primary Underlay Type: Center Walk, Stitch Length: 20 pt. Secondary Underlay Type: None.
- Top-Right Panel:** Range: 20 pt. To: 50 pt. Primary Underlay Type: Edge Walk, Radio buttons: Percentage (unselected), Absolute (selected), Border Margin: 10 pt., Stitch Length: 22 pt. Secondary Underlay Type: None.
- Bottom-Left Panel:** Range: 50 pt. To: 90 pt. Primary Underlay Type: Zig Zag, Radio buttons: Percentage (selected), Absolute (unselected), Width: 60 %, Density: 20.0 pt. Secondary Underlay Type: Edge Walk, Radio buttons: Percentage (unselected), Absolute (selected), Border Margin: 10 pt., Stitch Length: 25 pt.
- Bottom-Right Panel:** Greater than: 90 pt. Primary Underlay Type: Fill, Border Margin: 10 pt., Density: 20.0 pt., Angle: 90 °, Stitch Length: 28 pt. Secondary Underlay Type: Edge Walk, Radio buttons: Percentage (unselected), Absolute (selected), Border Margin: 10 pt., Stitch Length: 25 pt.

Tipos de soporte

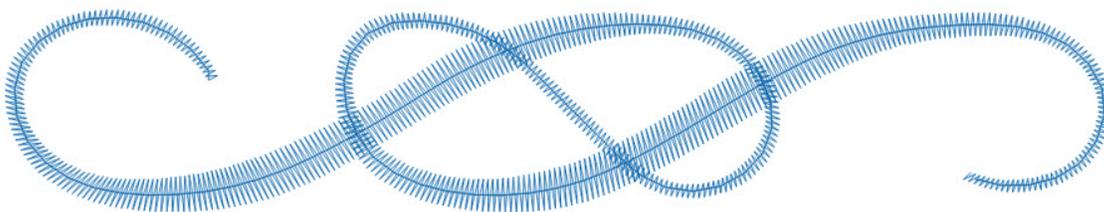
Los distintos tipos de soporte tienen distintos usos y beneficios. A continuación, se enumeran los tipos, desde los más agresivos hasta los más agresivos.

Paseo central

El punto central es una buena base para letras más pequeñas y elementos más delgados. Agrega una línea de costura en el medio de un elemento o letra.

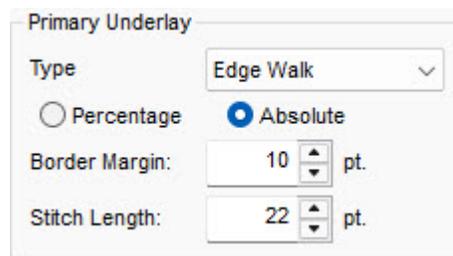


- Longitud de puntada: ajusta la longitud máxima de las puntadas en la base. Las puntadas pueden ser más cortas que esta longitud para adaptarse mejor a las curvas.

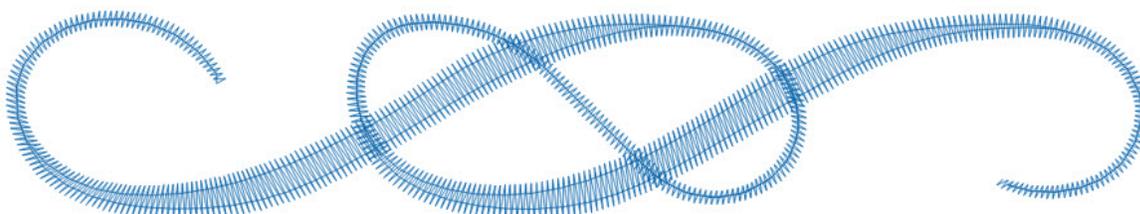


Paseo por el borde

Los recorridos por los bordes son capas subyacentes muy útiles para limpiar los bordes de elementos más anchos en materiales con textura, como punto piqué, felpa o punto gofrado. El recorrido por los bordes agrega una línea de costura justo en el interior de los bordes de un elemento o letra.



- Margen de borde (absoluto): solo disponible cuando se selecciona el botón de opción Absoluto, el margen de borde le da al borde una inserción específica desde el borde.
- Ancho (Porcentaje): solo disponible con la selección del botón de opción Porcentaje, esto ajusta dónde cae el borde dentro del elemento en función de un porcentaje del ancho.
- Longitud de puntada: funciona igual que para el paseo central.



Zigzag

Las puntadas de soporte de zigzag comienzan a sujetar la pelusa del material y comienzan a aumentar el desván de las puntadas. Esta puede ser una buena capa inferior para telas de toalla, vellón polar y tejidos de punto gruesos. Pasa por el medio del elemento y luego vuelve en zigzag.

Primary Underlay

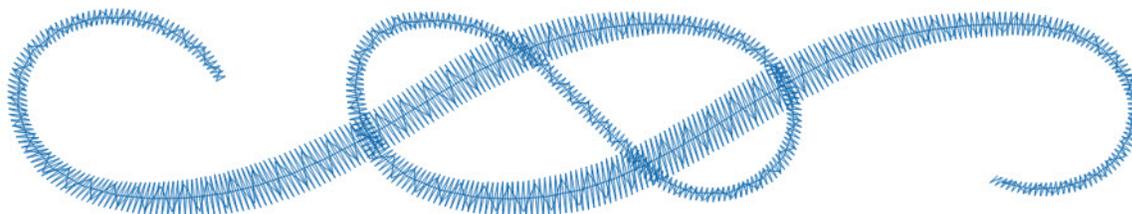
Type: Zig Zag

Percentage Absolute

Width: 60 %

Density: 20.0 pt.

- Margen de borde (absoluto): solo disponible cuando se selecciona el botón de opción Absoluto, el margen de borde le da a la base una inserción específica desde el borde.
- Ancho (Porcentaje): solo disponible con la selección del botón de opción Porcentaje, esto ajusta el ancho de la capa subyacente debajo del elemento en función de un porcentaje del ancho del elemento.
- Densidad: Esto ajusta la distancia entre las puntadas de la base.



Doble Zig-Zag

Doble zigzag: los soportes zigzaguean hacia adelante y luego hacia atrás. Las puntadas se cruzan una sobre otra.

Primary Underlay

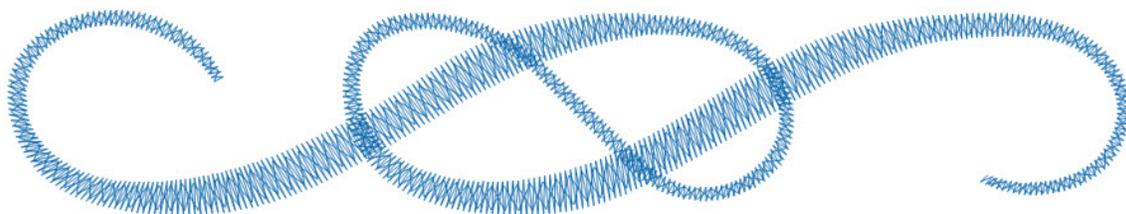
Type: Double ZigZag

Percentage Absolute

Width: 60 %

Density: 20.0 pt.

- Margen de borde (absoluto): solo disponible cuando se selecciona el botón de opción Absoluto, el margen de borde le da a la base una inserción específica desde el borde.
- Ancho (Porcentaje): solo disponible con la selección del botón de opción de Porcentaje, esto ajusta el ancho de la capa subyacente debajo del elemento en función de un porcentaje del ancho del elemento.
- Densidad: ajusta la distancia entre las puntadas de soporte en cada capa.

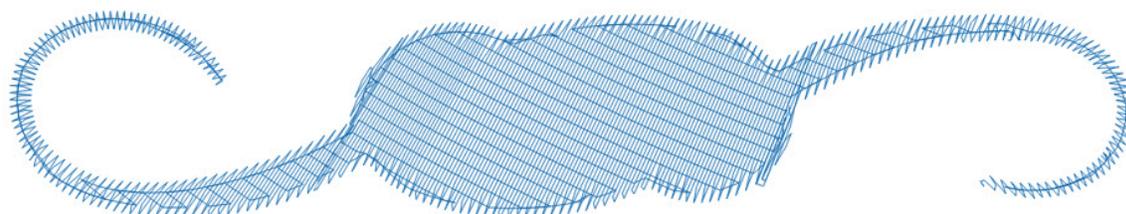


Soporte de Relleno

El soporte de relleno crea un relleno ligero debajo de las puntadas superiores. Esta es una buena opción para estabilizar áreas más grandes. Puede ajustar el ángulo de la base en relación con el ángulo de las puntadas superiores. Esta base combina bien con un borde de paso o un relleno secundario en otro ángulo.

Primary Underlay	
Type	Fill <input type="text"/>
Border Margin:	10 <input type="text"/> pt.
Density:	20.0 <input type="text"/> pt.
Angle:	90 <input type="text"/> °
Stitch Length:	22 <input type="text"/> pt.

- Margen del borde: el margen del borde le da a la base una inserción específica desde el borde.
- Densidad: Esto ajusta la distancia entre las puntadas subyacentes.
- Ángulo: establece la dirección de la puntada de base en relación con la dirección de la puntada de costura superior.
- Longitud de puntada: ajusta la longitud máxima de las puntadas en la base.

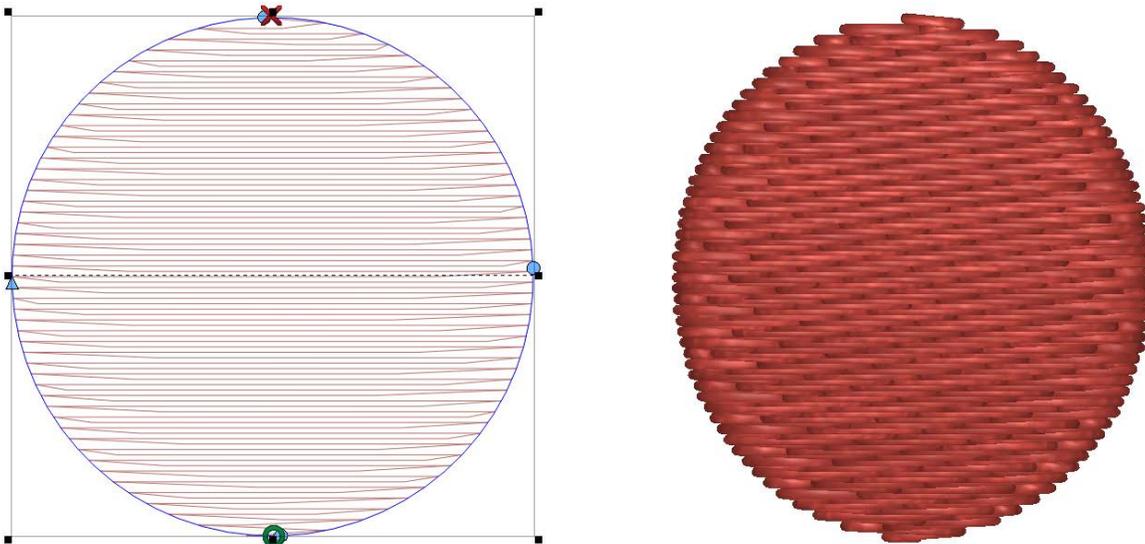


Compensación

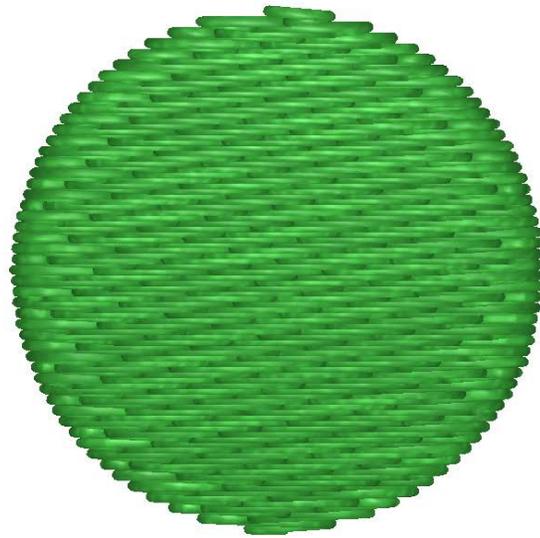
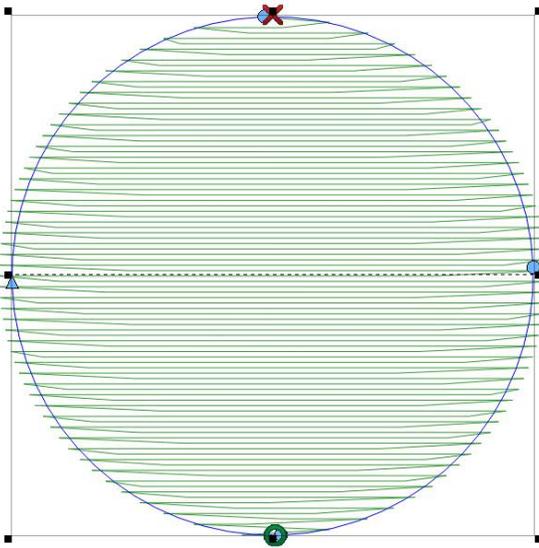
El uso de la compensación de tracción es una forma de compensar la tracción de las puntadas en un material. Si digitalizara un círculo y luego lo cosiera, podría notar que el círculo se parece más a un óvalo. A medida que se cosen las puntadas, se tiran hacia adentro. La distorsión de la forma depende de la dirección de la puntada del elemento.

Se puede utilizar una compensación de tracción para compensar esto. Es mejor si se combina con una base, configuraciones de densidad adecuadas y un buen soporte.

Si digitaliza un círculo, es posible que tenga un óvalo en la costura, como se muestra a continuación.



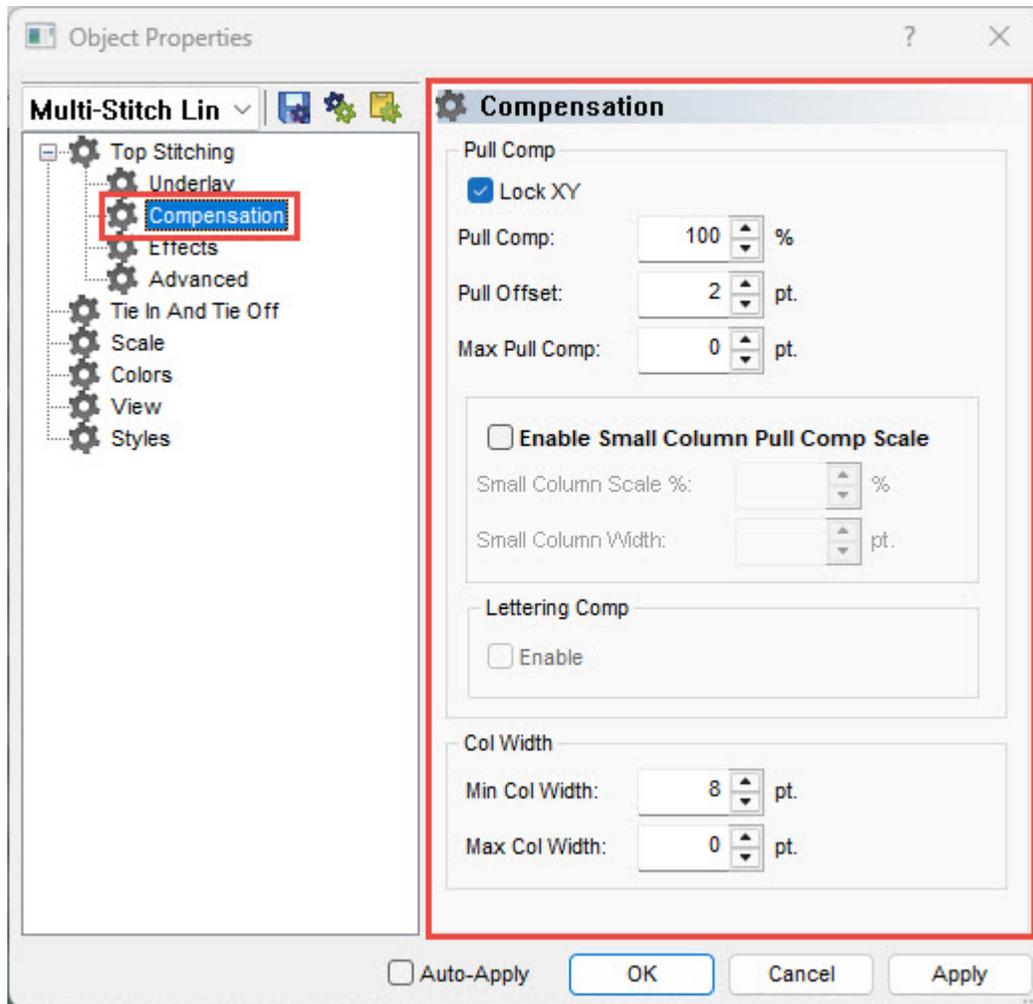
Según el tipo de material que estás cosiendo, es posible que tengas que añadir algo de fuerza de tracción. A medida que añades fuerza de tracción al diseño digitalizado, las líneas de puntada se extienden para compensar la fuerza de tracción de las puntadas. El círculo digitalizado con la fuerza de tracción añadida se coserá como un círculo, como se muestra a continuación.



Cuando se selecciona un elemento o una herramienta de entrada, se puede agregar o cambiar la compensación de tracción mediante el porcentaje en la barra de propiedades. También se puede utilizar la ventana de propiedades del objeto para acceder a más opciones.



La barra de propiedades solo tiene acceso a la compensación de extracción. Si desea utilizar la compensación de extracción en su lugar, deberá utilizar la ventana de propiedades del objeto.



Bloquear XY

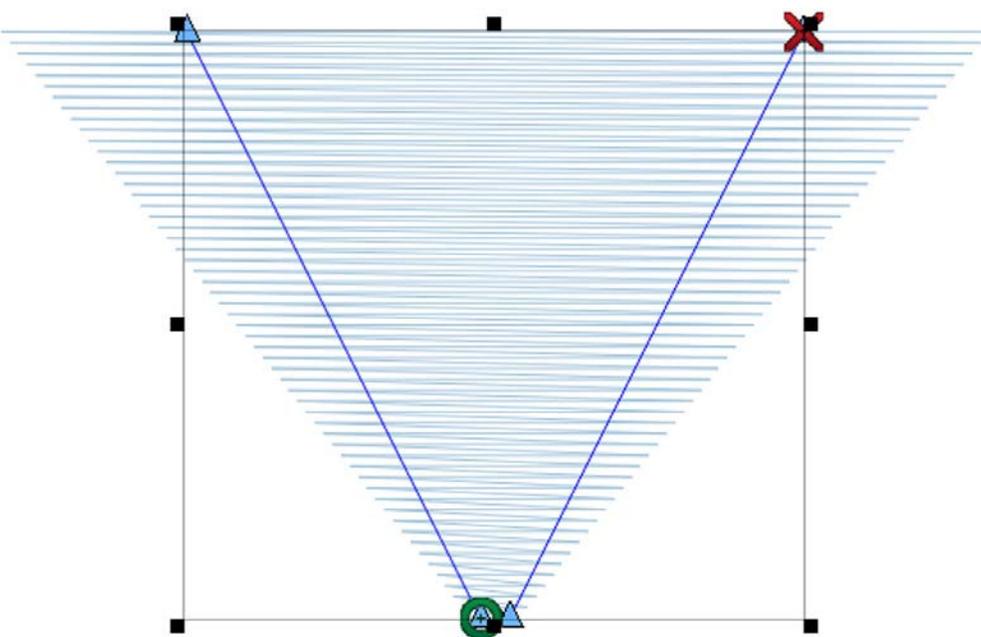
Al bloquear los ejes X e Y, la compensación de tracción se mantendrá igual en todas las direcciones. Si prefiere ajustar en una dirección más que en otra, desmarque esta casilla.

Compensación de tracción

La compensación de tracción multiplica las líneas de puntada en un elemento por el porcentaje especificado, extendiéndolas más allá del borde del marco de alambre.

Debido al uso de la multiplicación, afecta áreas más amplias con mayor rapidez y de manera más drástica que las áreas más delgadas. Esto puede tener

sentido, ya que las líneas de puntada más largas tienen más fuerza de tracción que las más cortas.



En el ejemplo, el trapezoide tiene 10 puntos de ancho en la parte más angosta y 100 puntos de ancho en la parte más ancha del wireframe. Se aplicó una compensación de tracción del 160 % para hacer que la sección angosta tenga una línea de puntada de 16 puntos ($10 \times 160\% = 16$). Esto hace que las líneas de puntada más anchas tengan 160 puntos de ancho ($100 \times 160\% = 160$). Este ejemplo es un poco extremo, pero ilustra cuánto más drásticamente se ven afectadas las líneas de puntada más largas por la compensación de tracción.

Si deja esta configuración al 100 %, las longitudes de las líneas de puntada no se ajustarán en este campo.

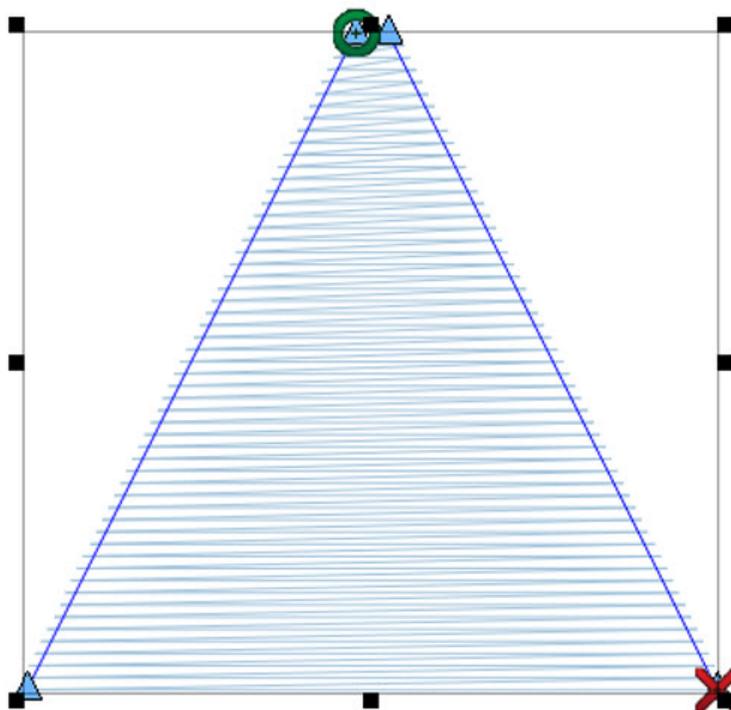
Comp. de tracción máxima

El valor máximo de compensación por tracción especifica la cantidad máxima que se puede extender una línea de puntada mediante la compensación por tracción. No especifica la longitud máxima de una línea de puntada. Simplemente especifica la cantidad máxima que se le puede agregar.

Desplazamiento de tracción

El desplazamiento de extracción extiende las líneas de costura de un elemento agregando la cantidad especificada a cada lado. Afecta a todas las líneas de costura por igual.

En el ejemplo, el trapecoide tiene 10 puntos de ancho en la parte más angosta y 100 puntos de ancho en la parte más ancha del modelo de alambre. Se han aplicado tres puntos de desplazamiento de tracción para hacer que la sección angosta tenga una línea de puntada de 16 puntos ($3 + 10 + 3 = 16$). Debido a que se suma a cada lado de la línea, esto efectivamente duplica el número en el campo y lo suma a la longitud de la línea de puntada. Esto también hace que las líneas de puntada más anchas tengan 106 puntos de ancho ($3 + 100 + 3 = 106$). Este ejemplo ilustra cómo todas las líneas de puntada se ven afectadas de manera uniforme por el desplazamiento de tracción.



Si deja esta configuración en cero, las longitudes de las líneas de puntada no se ajustarán en este campo.

Información

Muchas veces, agregar algunos puntos de compensación de tracción puede ayudar a que letras más pequeñas y elementos más delgados se cosan un poco más suavemente.

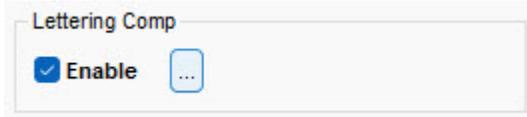
Escala de compensación para columnas pequeñas

Esta propiedad ajusta las áreas más pequeñas de los elementos de forma diferente a las más grandes. Si está habilitada, deberá especificar cuánto más desea que se ajusten los elementos más pequeños y qué tamaño de elementos considera más pequeños.

- Escala de columna pequeña %: este valor es el porcentaje de compensación de extracción que se agrega a elementos más pequeños.
- Ancho de columna pequeño: cualquier línea de puntada más pequeña que esta cantidad especificada se considera una columna pequeña y se ajusta según la configuración anterior.

Compensación de letras

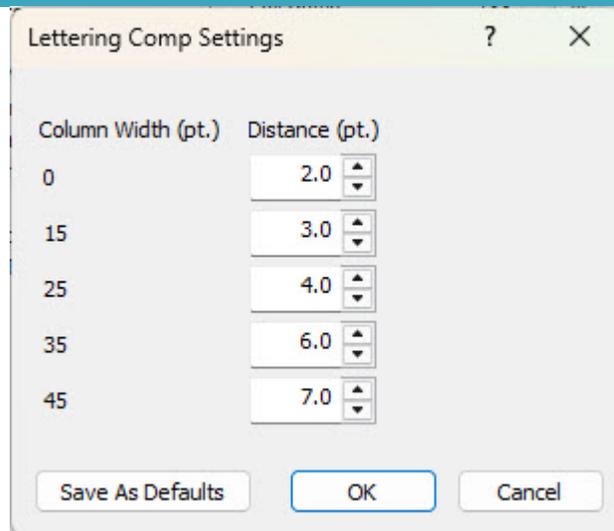
La compensación de letras está disponible para los elementos de letras. Compensa el empuje de las puntadas finalizándolas antes en los elementos con puntadas paralelas a la línea de base y la altura de la tapa. Tira de las puntadas en esos elementos hacia atrás desde las líneas de línea de base y la altura de la tapa en la cantidad especificada para el rango de ancho de columna. Para modificar la cantidad de compensación para estos rangos, haga clic en [...].



Información

Esta función se utiliza para compensar el empuje de las puntadas. Esto hará que las puntadas en la pantalla se vean demasiado cortas en algunas áreas, pero a medida que las puntadas empujan hacia adentro de la costura física, se emparejarán las letras.

En la imagen de abajo, la compensación de letras se destaca con flechas verdes que señalan la dirección de la compensación. La línea base y la altura de la tapa se muestran como líneas rojas.



Ancho de columna

Con esta función se pueden establecer valores mínimo y máximo para las líneas de puntada.

- Ancho mínimo de columna: si una línea de puntada digitalizada dentro de un elemento de líneas de puntada múltiples no alcanza este valor, se extenderá para cumplir con esta longitud.
- Ancho máximo de columna: si una línea de puntada dentro de un elemento de múltiples líneas de puntada excede este valor, se acortará para adaptarse a esta longitud.



Información

A veces se puede usar un ancho de columna mínimo de 8 a 10 puntos para ayudar a prevenir roturas de hilo en diseños problemáticos con puntadas más pequeñas que el diámetro de una aguja.

Efectos para la Costura Superior

Las propiedades de la subcategoría de efectos se utilizan a menudo para crear mezclas, efectos de pelaje y la ilusión de espacio.

Las siguientes secciones describen los efectos de costura superior que están disponibles.

Borde Aleatorio

La función de borde aleatorio permitirá que los bordes de las líneas de puntada terminen de forma aleatoria. Se extenderán o acortarán hasta el porcentaje especificado del ancho.

Para habilitar el borde aleatorio, marque la casilla de habilitación. El borde aleatorio afectará a los distintos tipos de puntada de manera diferente.

- Ancho: utilizando el campo de ancho, especifique con un porcentaje la cantidad en que las líneas de puntada deben extenderse o contraerse más allá del borde del marco de alambre.
- Tipo: especifique qué extremos de las líneas de puntada preferiría que se vean afectados por el borde aleatorio.



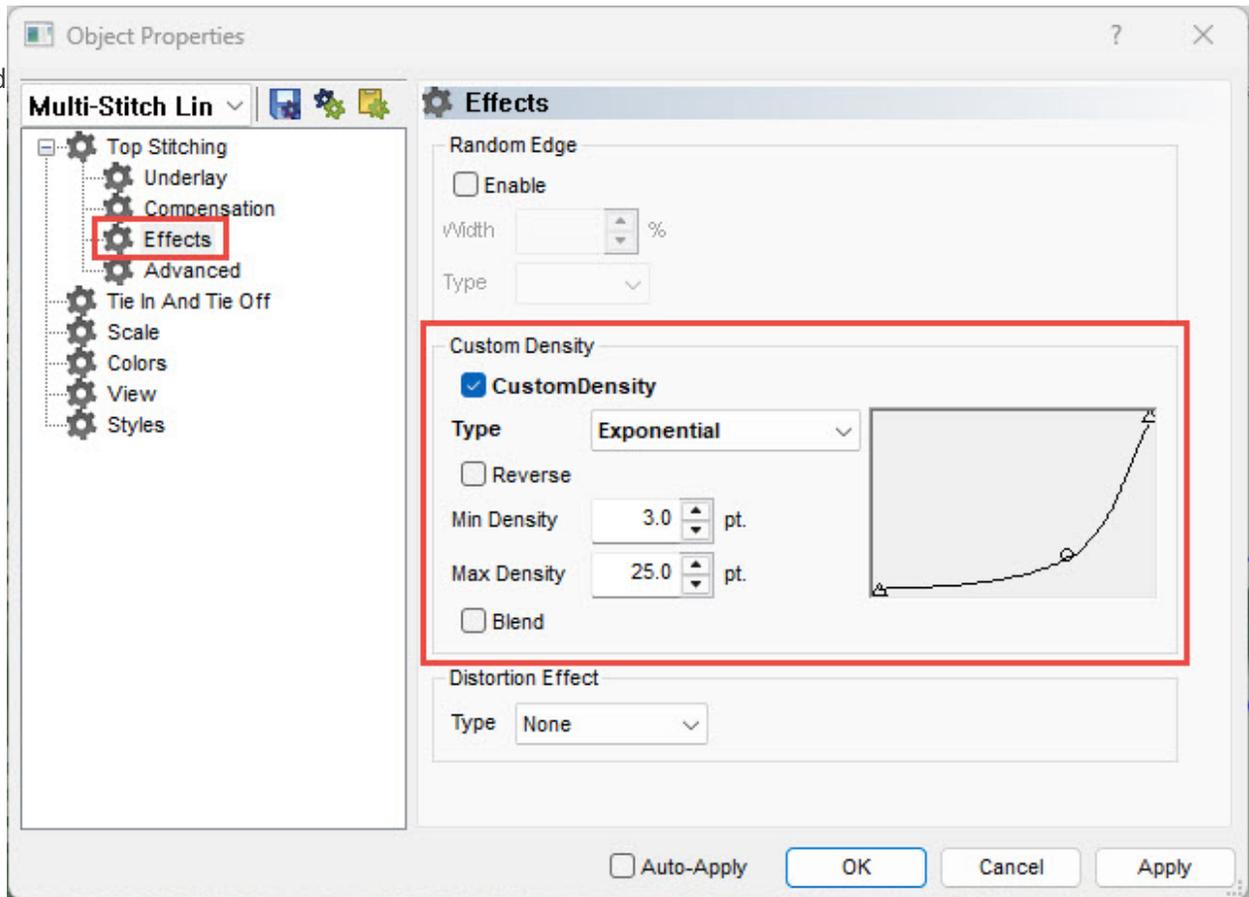
Información

El borde aleatorio se puede usar para imitar rápidamente hierba, pelaje o plumas en los bordes de una forma.



Densidad personalizada

La densidad



personalizada permite cambiar la densidad en todo el formulario. Esto se suele utilizar para mezclar un color con otro mediante la superposición de rellenos con densidades personalizadas.

Para habilitar la densidad personalizada, marque la casilla de verificación Densidad personalizada. Luego, revise las opciones que se indican a continuación:

- Tipo: elija la forma en que desea que varíe la densidad a través del formulario.
 - Lineal: esto crea una progresión lineal para la densidad desde el mínimo hasta el máximo.
 - Convexo: cambia la densidad a lo largo de una curva desde el mínimo al máximo y viceversa.
 - Exponencial: esto crea una progresión curvilínea exponencial para la densidad desde el mínimo hasta el máximo.
 - Onda: Esto crea una progresión curvilínea para la densidad desde el mínimo al máximo, al mínimo y finalmente de nuevo al máximo.
 - Personalizado: esto le permite editar la línea/curva de densidad en la ventana como lo haría con un contorno de estructura alámbrica.

- Invertir: invierte el gráfico de densidad. Esto hace que lo convexo se vuelva cóncavo y, en lugar de progresar del mínimo al máximo, las densidades lineales se moverán del máximo al mínimo.
- Densidad mínima: esto especifica la densidad mínima para el gráfico de densidad.
- Densidad máxima: esto especifica la densidad máxima para el gráfico de densidad.
- Mezcla: combina dos colores. La primera capa tiene la densidad inversa a la segunda.



Información

Para lograr mezclas más efectivas, intente mezclar colores que estén más cerca entre sí en el círculo cromático. Si se produce un salto demasiado grande, se puede arruinar una mezcla que de otro modo sería efectiva.

Utilice puntadas más largas para realzar el efecto de las mezclas. Dado que las puntadas más largas quedan fuera de la tela y las más cortas se hunden, utilice una longitud de puntada ligeramente más corta en las capas posteriores para ayudar a que las puntadas se hundan en las capas anteriores y completar mejor el aspecto de la mezcla.

Preste atención a las direcciones de las puntadas al colocar capas de relleno para realizar mezclas. Las direcciones de puntada alineadas permitirán realizar mezclas mucho más efectivas.

En el ejemplo que se muestra a continuación, se utilizaron densidades personalizadas en los números y el fondo del "JACKPOT". También se utilizaron bordes aleatorios en los reflejos de muchas de las frutas.

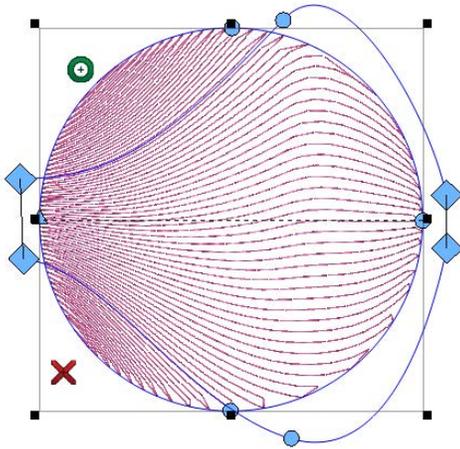
melco



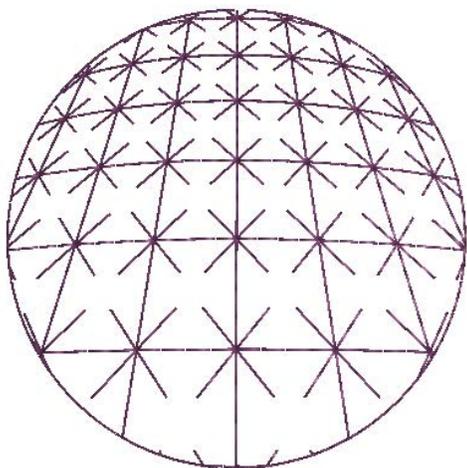
Efectos de distorsión

Los efectos de distorsión se utilizan con mayor frecuencia con rellenos. Se pueden utilizar junto con los efectos anteriores para aumentar la ilusión de espacio o profundidad de campo.

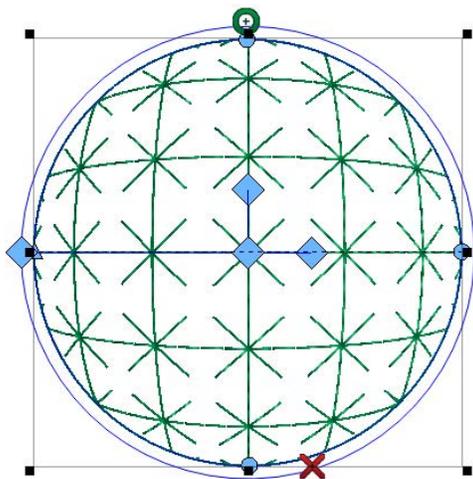
- Tipo: en el menú desplegable, seleccione el tipo de distorsión que desea aplicar a su elemento.
 - Doble onda: esto crea una línea editable en la parte superior y otra en la parte inferior del elemento. Estas líneas se pueden editar como cualquier línea de estructura alámbrica y se pueden manipular las líneas de puntada. Las líneas de puntada intentarán progresar desde la primera forma de línea hasta la segunda forma de línea. Es útil si la dirección de puntada del elemento se encuentra entre estas dos líneas.



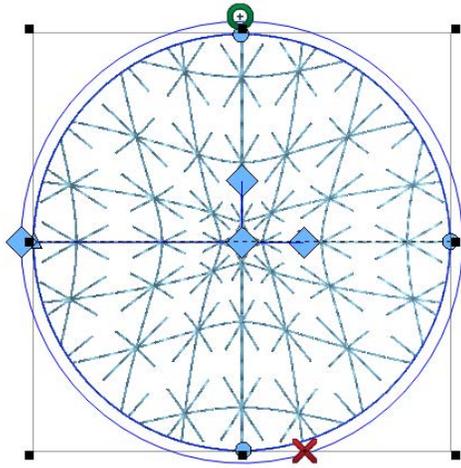
- Perspectiva: la distorsión de perspectiva, que se ve más fácilmente con un relleno decorativo, crea los mismos tipos de líneas que el relleno de onda doble, pero al igual que el tipo de línea de perspectiva en la herramienta de letras, hace que las puntadas dentro del elemento parezcan retroceder en el espacio. Al igual que las líneas de onda doble, las líneas de perspectiva se pueden editar como cualquier línea de estructura alámbrica. Cruzar la línea de distorsión sobre el contorno de la estructura alámbrica puede crear algunos resultados inusuales.



- Radial Out (Radial hacia afuera): esto crea la ilusión de que las puntadas crean una media esfera que sobresale de la superficie. El tamaño y la profundidad del efecto de esfera se pueden modificar seleccionando y arrastrando el controlador de la línea de efecto circular. El controlador aparecerá como un diamante azul claro. Funciona de manera muy similar al tipo de línea de arco en las letras. Para este efecto de distorsión, el círculo puede quedar dentro o fuera de las líneas de estructura alámbrica.



- Radial In: esto crea la ilusión de que las puntadas crean una media esfera que se hunde en la superficie. El tamaño y la profundidad del efecto de esfera se pueden modificar seleccionando y arrastrando el controlador de la línea de efecto circular. El controlador aparecerá como un diamante azul claro. Funciona de manera muy similar al tipo de línea de arco en las letras. Para este efecto de distorsión, el círculo puede quedar dentro o fuera de las líneas de estructura alámbrica.



¡Precaución!

Al utilizar cualquiera de los efectos, tenga en cuenta la densidad y la gravedad de los mismos. Estos pueden acumularse y comenzar a ondular la superficie del material si se llevan al extremo.

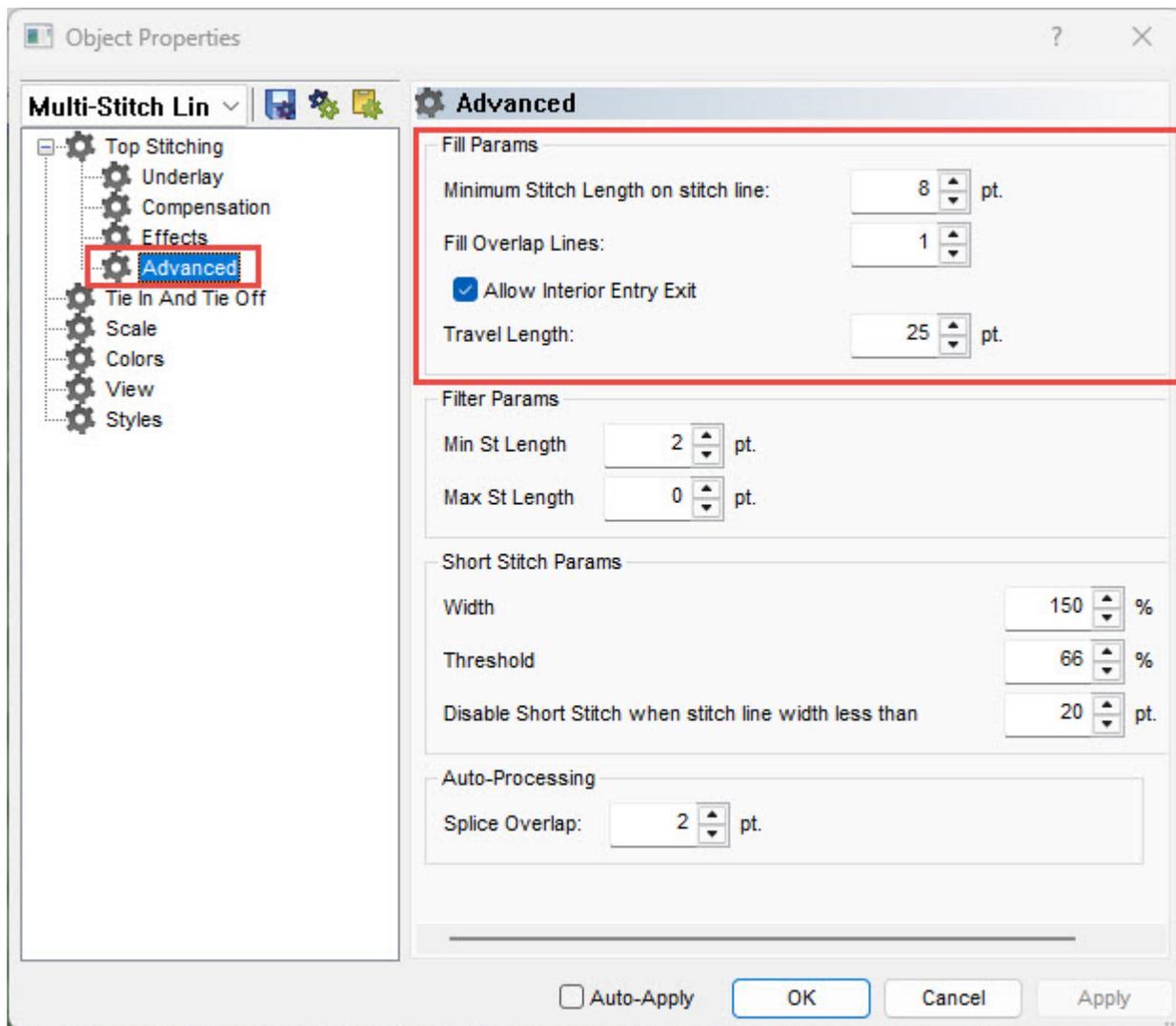
Propiedades Avanzadas

La subcategoría avanzada contiene filtros y parámetros para muchos de los elementos de líneas de puntada múltiples.

Parámetros de relleno

Las propiedades de la subcategoría Avanzado afectarán la forma en que se cosen los rellenos. Estos son los parámetros de relleno:

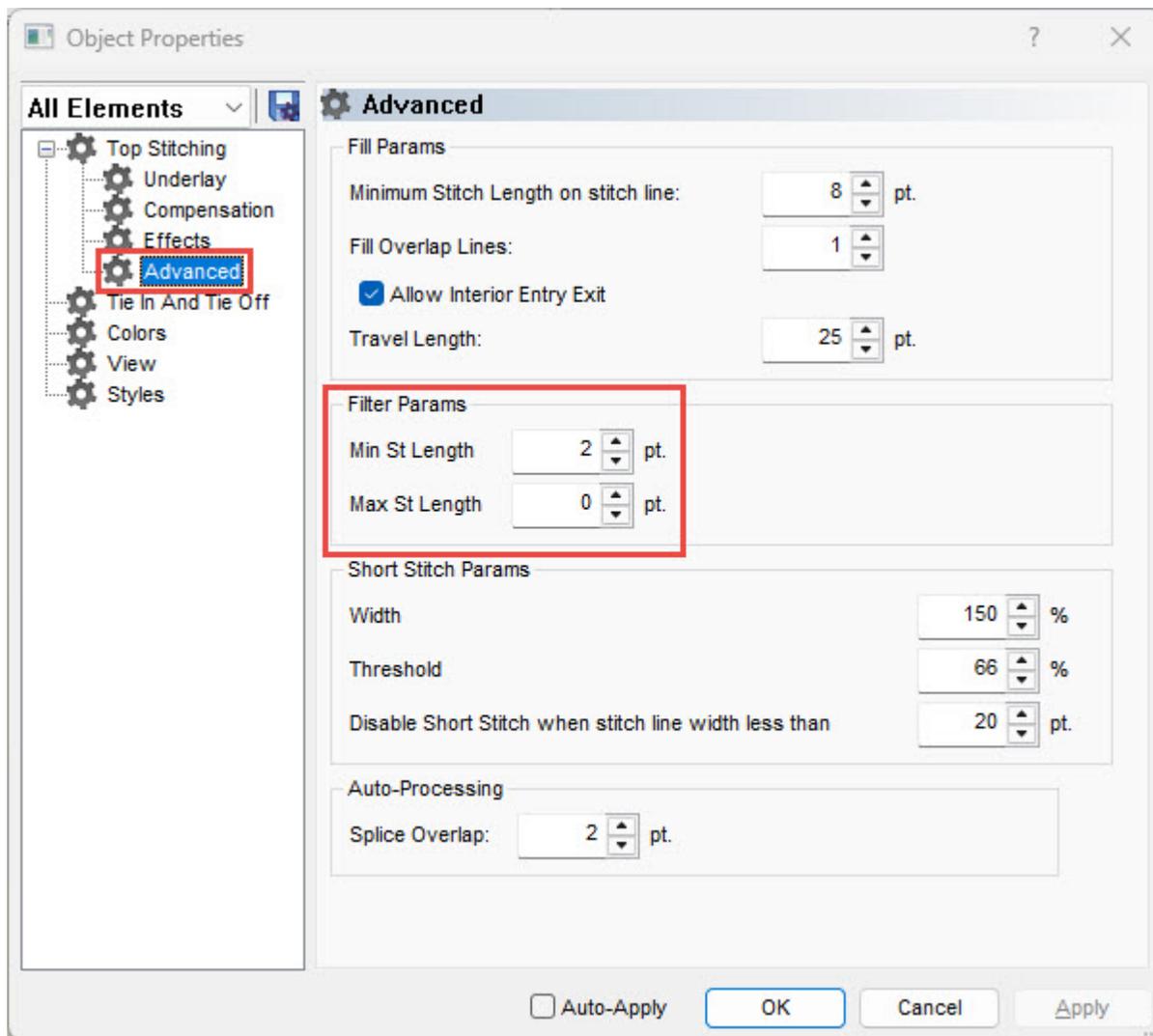
- Longitud mínima de puntada en la línea de puntada: esto evitará que un relleno cree una puntada menor que la cantidad especificada en cualquier línea de puntada dentro de ese relleno.
- Rellenar líneas superpuestas: esto permitirá que un relleno se superponga en la cantidad especificada de líneas de puntada cuando secciones más pequeñas del relleno necesitan encontrarse entre sí.
- Permitir entrada y salida interior: permite que el relleno comience o termine dentro de la forma. Si está deshabilitada, moverá la primera y/o la última puntada al borde más cercano.
- Longitud de viaje: esto ajustará la longitud de las puntadas de caminata utilizadas para las puntadas de viaje generadas.



Parámetros de filtro

Los parámetros de filtro filtrarán las puntadas dentro de un diseño. Si se establece el valor en 0, se desactivará ese filtro.

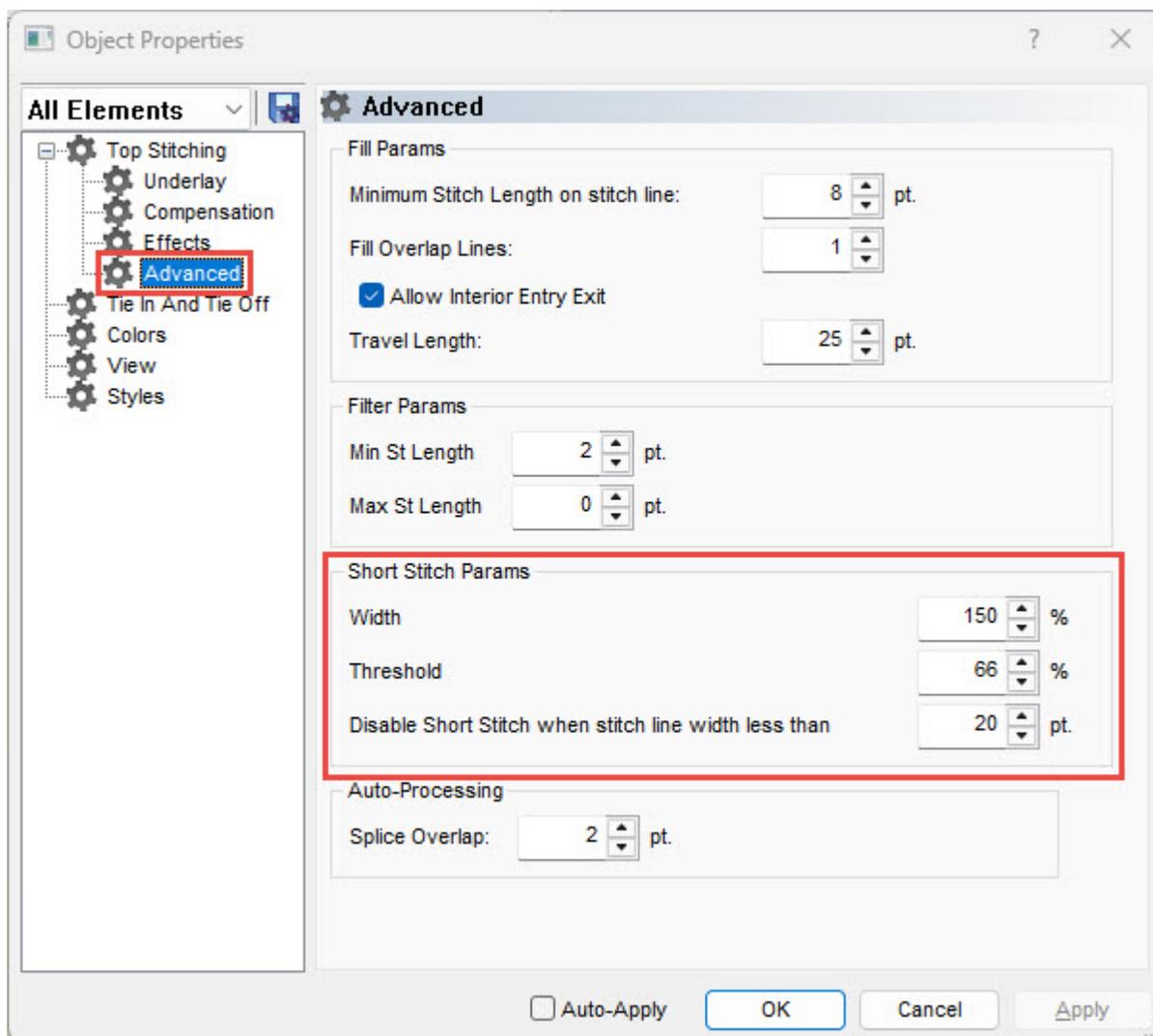
- Longitud mínima de puntada: si la longitud de puntada cae por debajo de esta cantidad, el software comenzará a filtrar puntadas alternativas hasta que las longitudes de puntada caigan por encima de esta cantidad.
- Longitud máxima de puntada: si las longitudes de puntada dentro de un formulario caen por encima de esta cantidad, el software hundirá puntadas a lo largo de esa línea de puntada a intervalos iguales a esta cantidad hasta que las líneas de puntada caen por debajo de esta cantidad.



Parámetros de puntada corta

Los parámetros para puntadas cortas se encuentran en la subcategoría avanzada. Los parámetros son los siguientes:

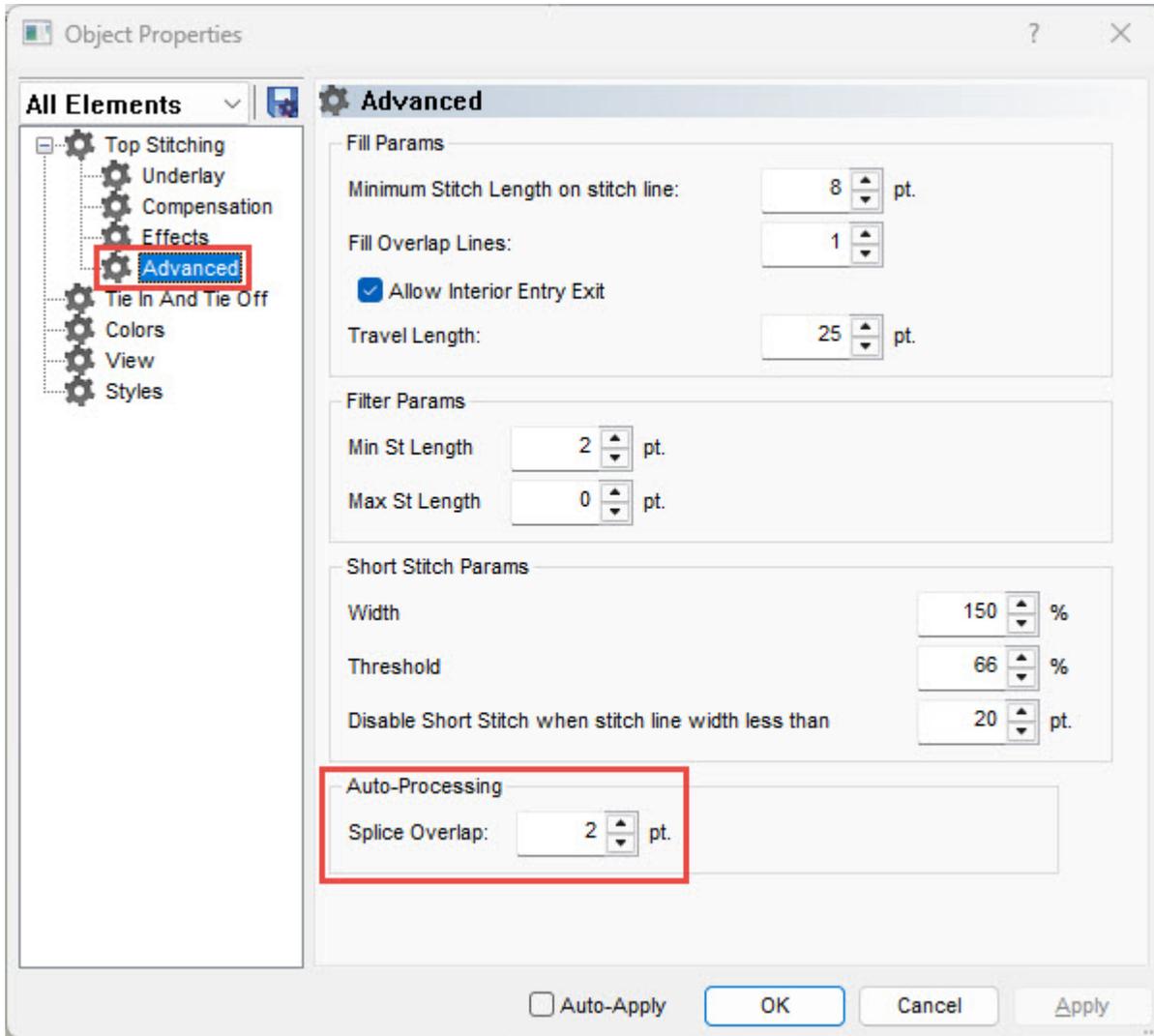
- Ancho: este porcentaje ajusta el ancho de las puntadas más cortas. Es un porcentaje de una puntada corta programada. No es un porcentaje de la longitud de la línea de puntada.
- Umbral: cuando la dimensión interior de la curva o el ángulo sea menor o igual a este porcentaje especificado de la dimensión exterior, se generarán puntadas cortas.
- Deshabilitar puntadas cortas cuando...: cuando la longitud de la línea de puntada cae por debajo de esta cantidad especificada, no se generarán puntadas cortas incluso cuando la función esté habilitada. Esto se hace generalmente para evitar que se rompan los hilos.



Procesamiento automático

El procesamiento automático se ocupa de las líneas de unión dentro de un relleno complejo. Estas líneas permiten subdivisiones dentro de un elemento. Por este motivo, es necesario que esas regiones de unión se superpongan.

- Superposición de empalme: esta configuración controla la cantidad de superposición utilizada por las subregiones de un relleno creado por una línea de empalme.



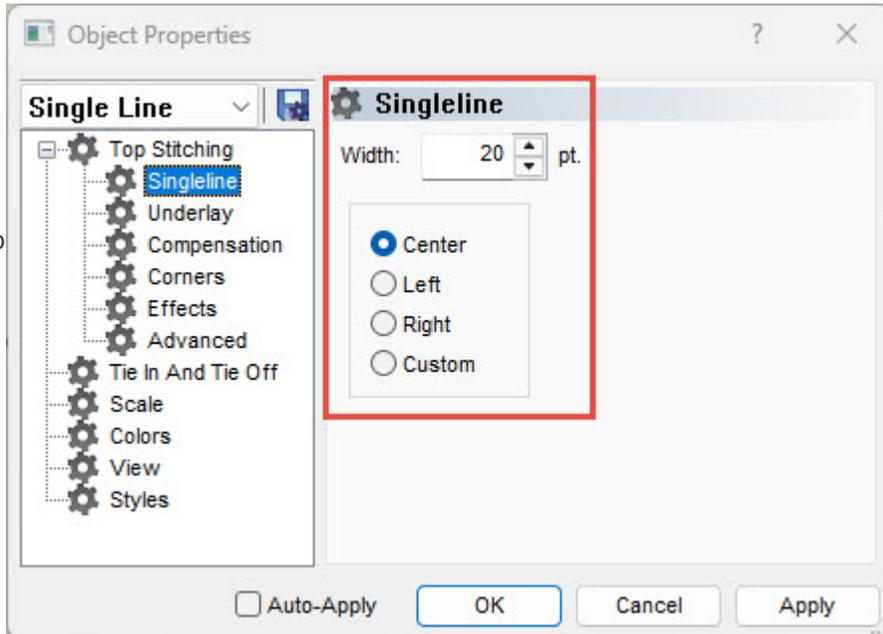
Línea Única (Propiedades del Objeto)

Los elementos de una sola línea son un elemento de columna único que utiliza una línea de entrada y genera puntadas a partir de esa línea. El ancho de la línea es uniforme en todo el elemento y está determinado por las propiedades.

Ancho

El ancho de la línea se puede configurar en la ventana de propiedades, en la barra de

propiedades o de forma gráfica mediante los controladores de ancho (rombos de color azul claro). Este ancho será uniforme en toda la línea.



Posición de línea

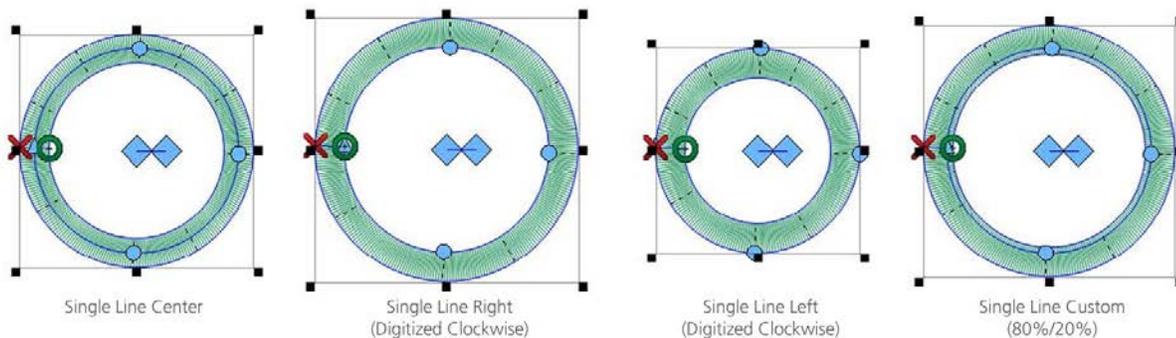
Las puntadas de un elemento de línea única se generan en relación con la línea de entrada. Esta relación se selecciona primero seleccionando la herramienta de digitalización que se utilizará, pero se puede cambiar en las propiedades del objeto.

- Centro: esto hace que las puntadas se dividan de manera uniforme en cada lado de la línea. La línea de entrada recorre el centro de las puntadas.
- Derecha: Esto hace que los puntos caigan en el lado derecho de la línea de entrada.
- Izquierda: Esto hace que los puntos caigan en el lado izquierdo de la línea de entrada.
- Personalizado: esta opción genera un porcentaje y un control deslizante. Se pueden utilizar para ajustar las puntadas para que caigan un porcentaje a la izquierda y el resto al lado derecho de la línea.

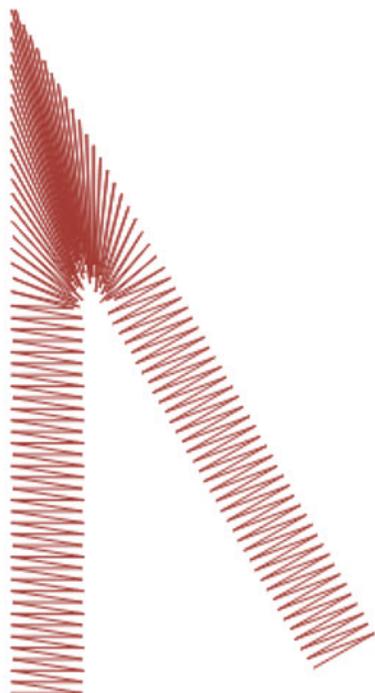


Información

Al igual que cuando se conduce, el lado de la línea se determina según la dirección de digitalización. Si se digitaliza un círculo en el sentido de las agujas del reloj, al seleccionar una sola línea a la derecha, las puntadas caerían hacia el interior del círculo. Si se digitaliza en el sentido contrario a las agujas del reloj, las puntadas caerían hacia el exterior del círculo.



Esquinas



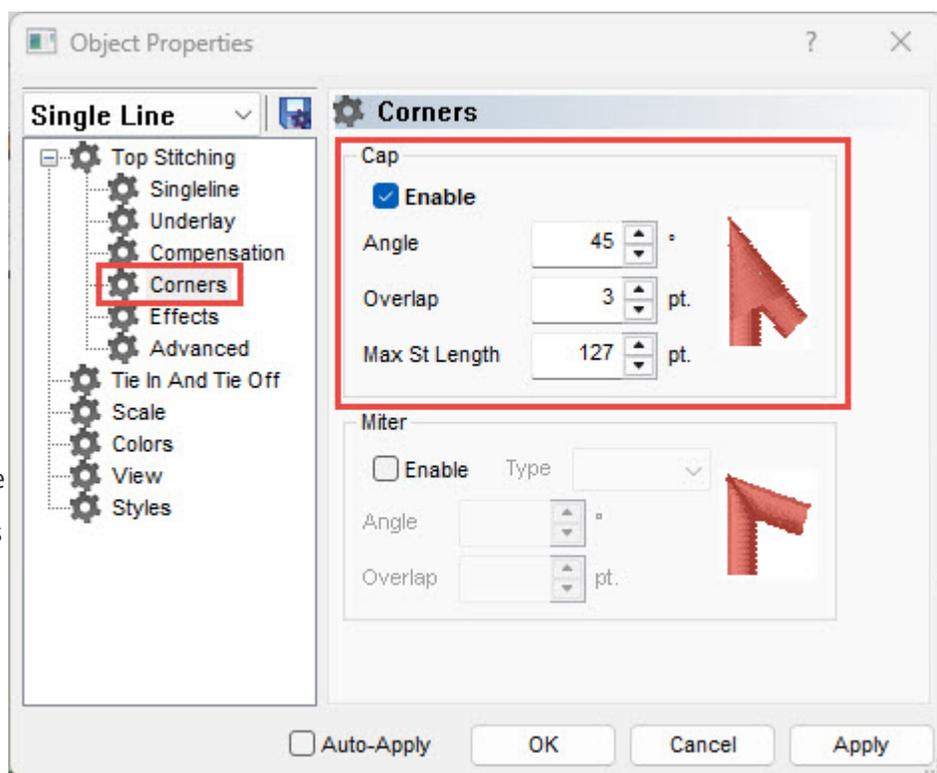
Las esquinas pueden ser áreas problemáticas para el bordado. El problema surge cuando las puntadas pasan por las esquinas. Puede ser común que se amontonen y provoquen frunces, roturas de hilo e incluso agujeros en la prenda. Observe el área oscura de las puntadas en el ejemplo. Una costura tan apretada es problemática.

Cambiar el modo en que las puntadas manejan las esquinas con ángulos más estrechos puede solucionar estos problemas.

Los elementos de columna de una sola línea tienen una propiedad "Esquinas". Esta subcategoría de propiedades de objeto le permitirá elegir cómo maneja las esquinas ese elemento.

Tapa

Rematar las esquinas es una forma de mantener las puntadas en una dirección uniforme y mantener un espaciado uniforme. El inconveniente de rematar es que su uso es limitado. No se deben rematar las esquinas más grandes, ya que las puntadas de satén más largas tienden a engancharse y aflojarse. Trate de evitar crear puntadas de satén de más de 60 puntos de longitud.



Para tapar la esquina de una columna de una sola línea, marque la casilla de verificación de opción de tapa en la subcategoría "Esquinas". Si el ángulo de la esquina se encuentra dentro del rango, la esquina se tapará.

- Ángulo: establece el umbral para cuando se tapa una esquina.
- Superposición: esto establece la cantidad de líneas en las que las puntadas de la tapa se superpondrán a la pata principal de la columna.
- Longitud máxima de puntada: determina la longitud máxima de puntada permitida en la gorra. Por lo general, no se alcanzará este límite a menos que se haya desactivado la función "Usar relleno para puntadas mayores a...".

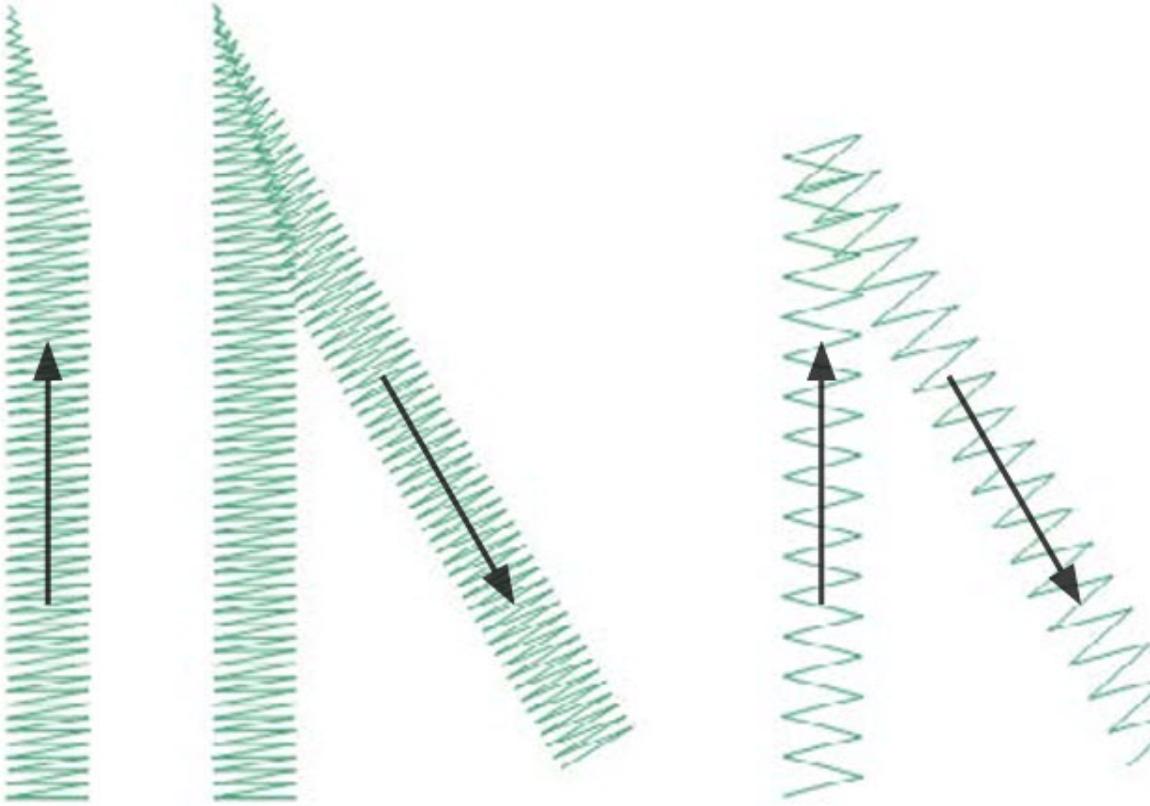


Información

Si dentro del área que se va a tapar existe un punto de entrada distinto a la esquina exacta o una línea de dirección de puntada distinta a la que divide la esquina, la función de tapado no tapará la esquina.

A continuación, encontrará un ejemplo de cómo se cose una esquina rematada.

melco

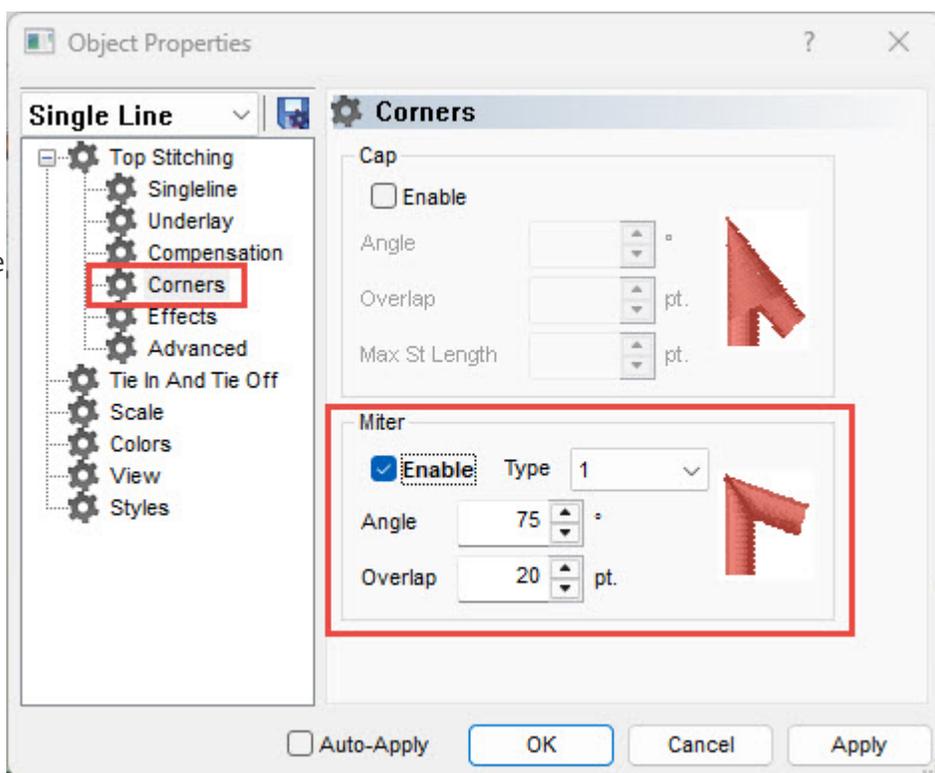


Inglete

Las esquinas en inglete son otra forma de mantener las puntadas en una dirección más uniforme y mantener un espaciado uniforme entre puntadas. El inglete funciona bien para ángulos menos extremos y puntadas de satén más anchas. Divide la esquina en dos partes y se superpone en la bisección del ángulo.

Para biselar la esquina de una columna de una sola línea,

marque la casilla de verificación de inglete habilitado en la subcategoría "Esquinas". Si el ángulo de la esquina se encuentra dentro del rango, la esquina se biselará.



Si el ángulo de la esquina se encuentra dentro del rango, la esquina se biselará.

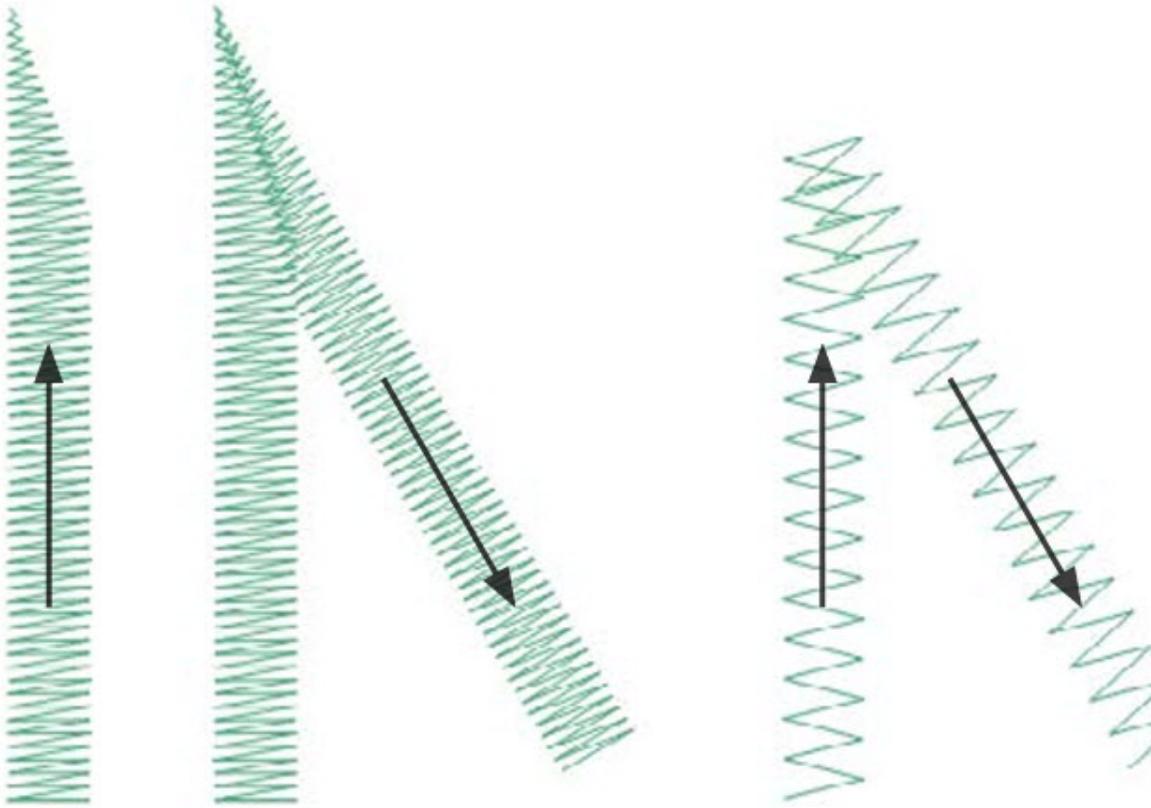
- Tipo: Esto le permite seleccionar el tipo de inglete.
 - Tipo 1: esto es lo que muchas personas piensan cuando piensan en una esquina en inglete. Da la apariencia de la esquina de un marco de fotos.
 - Tipo 2: este tipo de inglete puede imitar la esquina más tradicional de una máquina de coser tradicional. No estrecha las puntadas, sino que le da un aspecto más cuadrado a la esquina.
- Ángulo: establece el umbral para cuando se ingletea una esquina.
- Superposición: establece la cantidad en que se extienden las líneas de puntada debajo de la segunda mitad de la esquina ingleteada.



Información

Si dentro del área que se va a ingletear existe un punto de entrada distinto a la esquina exacta o una línea de dirección de puntada distinta a la que divide la esquina, la función de ingleteado no afectará la esquina.

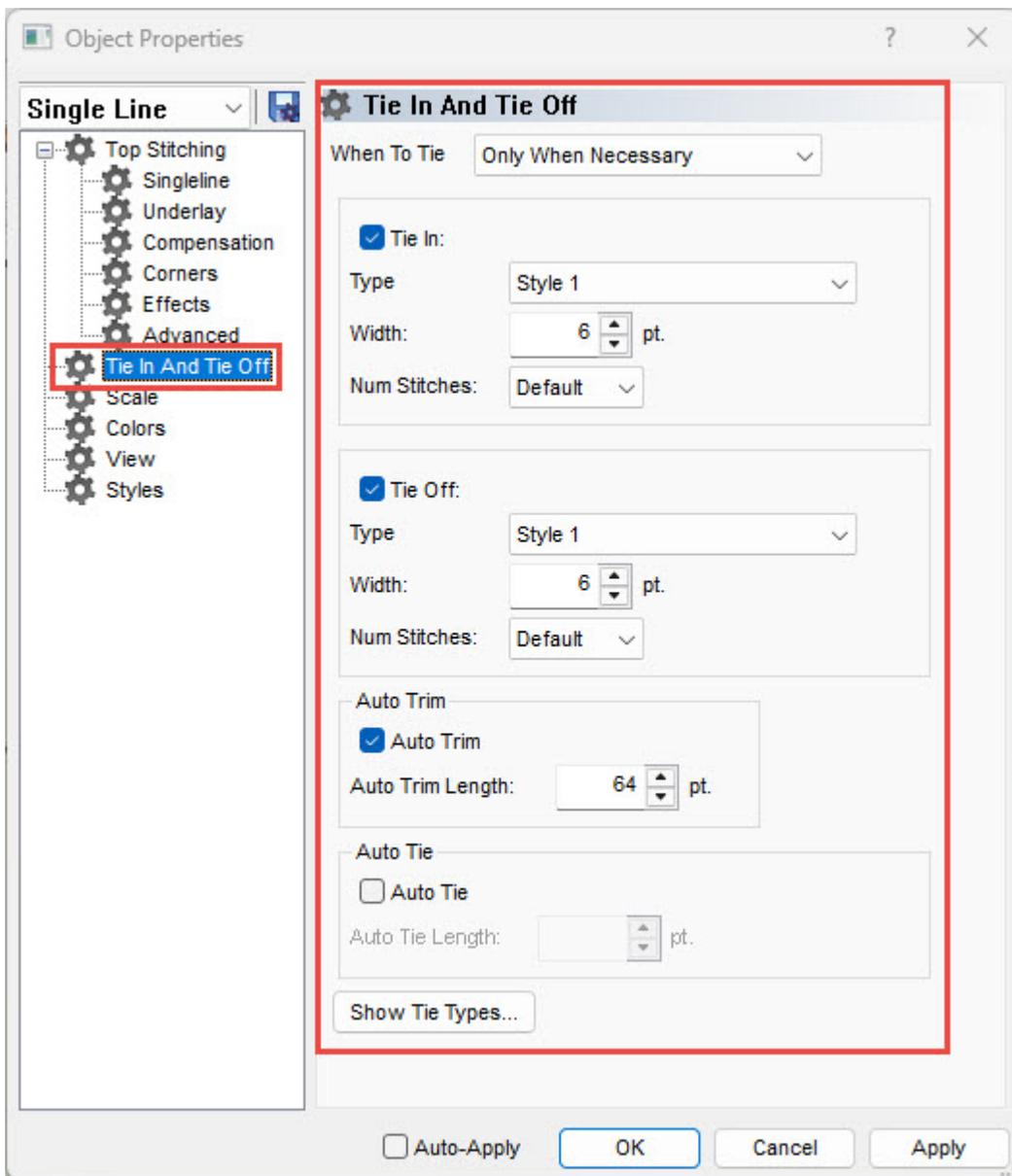
A continuación, encontrará un ejemplo de cómo se cose una esquina en inglete.



Anudar y Ligar (Atar y Desatar)



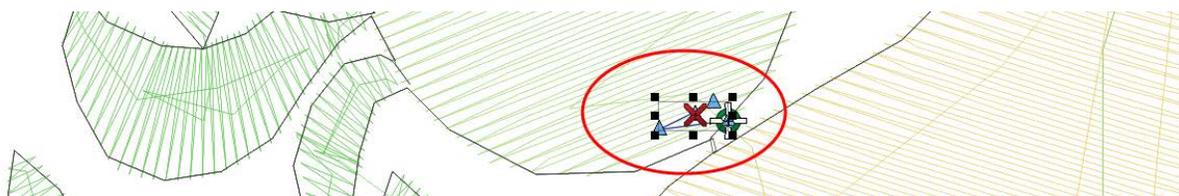
Las puntadas de amarre son pequeñas agrupaciones de puntadas que se colocan al principio o al final de los elementos de bordado. Su propósito es fijar el hilo en su lugar y evitar que se salga cuando la máquina comienza a coser o a cortar. Colocar las puntadas de amarre de manera adecuada para el diseño ayudará a que este funcione sin problemas y a que permanezca en la prenda después del lavado.



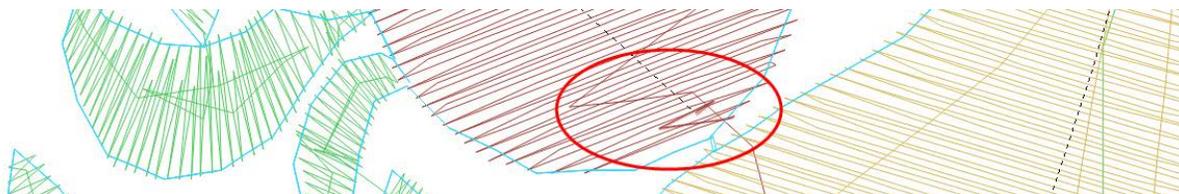
Puntadas de amarre digitalizadas manualmente

En los archivos de estructura alámbrica, es posible que encuentre puntos de unión en forma de pequeños elementos de puntada manual o normales de recorrido digitalizados manualmente al principio y al final de un elemento. Esto es típico de diseños antiguos o de diseños de digitalizadores que pueden haber comenzado a digitalizar en versiones anteriores de software.

Si amplías el último elemento de un color, es posible que veas estas puntadas que van y vienen unas sobre otras. Si no las ves, consulta las propiedades del proyecto para ver si hay puntadas de unión.



En los archivos de puntadas expandidas, estas puntadas de unión son un poco más difíciles de ver porque no se puede simplemente seleccionar el último elemento antes de un corte.



Añadiendo Amarres

La ventana de propiedades le permite agregar automáticamente puntadas de amarre a un diseño de estructura alámbrica.

Para hacer esto:

1. Seleccione los elementos o proyectos a los que desea agregar vínculos.
2. Acceda a la categoría de propiedades de Anudar y Ligar.
3. Coloque una marca en la casilla de verificación junto a las puntadas de amarre que desea agregar.
4. Ajuste las propiedades según sea necesario.

Los enlaces de entrada ocurren al principio del elemento (o después de un recorte), mientras que los enlaces de salida ocurren al final de los elementos (o antes de un recorte).

Propiedades de la puntada de amarre

- Cuándo atar: este menú desplegable le permite seleccionar cuándo prefiere agregar puntadas de amarre.
 - Siempre: esta opción agregará puntadas de unión a cada elemento de estructura alámbrica dentro de un diseño.
 - Solo cuando sea necesario: esta opción agregará puntadas de unión al principio y al final de un diseño, así como antes y después de cualquier comando de corte. Esta opción es más eficiente y puede crear una costura más suave.
- Tipo: seleccione el estilo de puntada de amarre que desea utilizar en este menú desplegable.
 - Estilo 1: el más común y útil de los puntos de amarre, este estilo utiliza puntos completos y medios puntos de ida y vuelta uno sobre el otro para fijarlos en su lugar. Mantiene los puntos en un patrón lineal, que es un poco más fácil de ocultar dentro de los puntos superiores. Si la cantidad de puntos se deja en "Predeterminado", este estilo ajustará la cantidad de puntos utilizados en función de la longitud de las líneas de puntada ejecutadas antes del punto de amarre. Esto permitirá que los



puntos más largos tengan un amarre más agresivo y los puntos más cortos tengan un punto de amarre más fácil de ocultar.

- Estilo 2: este estilo de anudado mantiene las penetraciones de la aguja alineadas con las penetraciones de la aguja anteriores a la puntada de anudado. Este es el estilo de anudado menos agresivo.
- Estilo 3: este estilo también mantiene las penetraciones de la aguja con las penetraciones de la aguja antes de la puntada de unión. Este estilo funcionará bien solo para elementos de tipo caminar.
- Estilo 4: Esto extiende las puntadas de unión más allá del contorno del marco de alambre.
- Estilo 5: el estilo de corbata más agresivo y más difícil de ocultar. Se cruza en múltiples direcciones y crea una pequeña cruz.
- Ancho: esto establece el ancho de las puntadas de los nudos. En la mayoría de las puntadas, es mejor mantener una puntada de más de 10 puntos, pero los nudos generalmente pueden soportar ser un poco más pequeños. Intente mantener las puntadas de los nudos entre 6 y 8 puntos. Las puntadas más pequeñas se hundirán en el material y se sujetarán mejor, pero si las puntadas son demasiado cortas, pueden provocar que se rompan los hilos.
- Número de puntadas: establece la cantidad de puntadas del nudo. Cuanto mayor sea el número, más agresivo y difícil de ocultar será el nudo. Para el estilo 1, dejar esta configuración en el valor predeterminado permitirá que la cantidad de puntadas se ajuste en función de la longitud de las puntadas anteriores.

Recorte Automático

Cuando se habilita marcando la casilla, el recorte automático agregará recortes dondequiera que la distancia entre el punto de salida de un elemento y el punto de entrada del siguiente elemento exceda la cantidad especificada.

Letras recortadas

El diseño de letras tiene tres opciones para controlar los bordes dentro de un elemento de letras. Estos bordes no se mostrarán en el cuadro de edición de texto, pero sí en el diseño si tiene conectores visibles.

Las tres opciones del menú desplegable son las siguientes:

- Solo cuando se especifique: esto recortará solo cuando se ingrese un comando de recorte en el cuadro de edición de texto o si el recorte automático está habilitado y la longitud del conector excede la cantidad especificada.
- Recortar entre palabras: esta opción garantizará el recorte entre palabras (o donde se ha utilizado la barra espaciadora) incluso si no se ha ingresado un comando de recorte en el cuadro de edición de texto o si el recorte automático está deshabilitado o no se excede la longitud.
- Recortar entre letras: esta opción garantizará el recorte entre letras incluso si no se ha ingresado un comando de recorte en el cuadro de edición de texto o si el recorte automático está deshabilitado o no se excede la longitud. Esta opción no se recomienda para scripts conectados o cuando se utilizan las conexiones de puntos más cercanos.

Atado automático

Cuando se habilita marcando la casilla, el vínculo automático agregará vínculos a los elementos donde la distancia entre el punto de salida de un elemento y el punto de entrada del siguiente elemento exceda la cantidad especificada.

Ver Opciones

La categoría de Ver enumera las casillas de verificación de los componentes visuales. Marque las que desee ver. Las que no estén marcadas permanecerán ocultas.

- **Mostrar puntos del modelo de alambre:** esta opción muestra los puntos del modelo de alambre incluso cuando el elemento no está seleccionado. Los elementos seleccionados suelen mostrar estos puntos ligeramente ampliados.
- **Mostrar líneas de estructura alámbrica:** esta opción muestra los contornos de estructura alámbrica de los elementos incluso cuando el elemento no está seleccionado.
- **Mostrar puntadas:** este elemento muestra las puntadas del elemento. Tiene la misma función que el botón para mostrar u ocultar puntadas de la barra de herramientas de visualización.

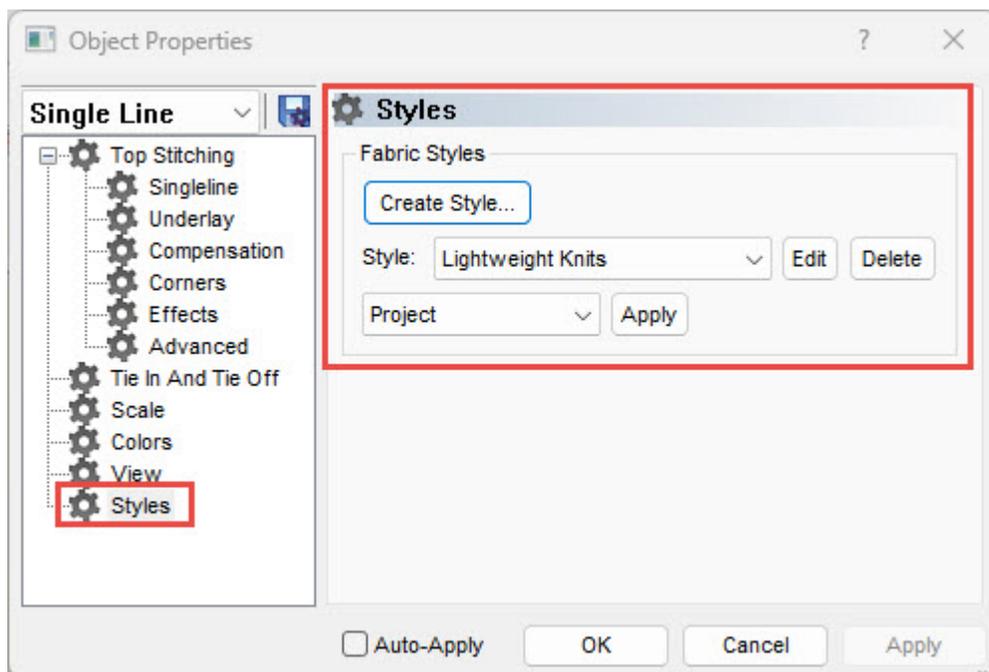


- **Mostrar puntos expandidos:** muestra los puntos expandidos de un elemento. Muestra las penetraciones de la aguja como pequeños signos más. Esta es la misma función que el botón para alternar puntos expandidos en la barra de herramientas de visualización.



Estilos

La categoría de Estilos le permite aplicar un conjunto de propiedades a un proyecto, una selección o los valores predeterminados del software. Esta puede ser una forma rápida de modificar un diseño para una tela o aplicación determinada.



Creando un estilo

Para crear un estilo:

1. Acceda a la categoría Estilos en Propiedades del objeto.
2. Haga clic en el botón Crear estilo...
3. Nombra el estilo que deseas crear y haz clic en Aceptar.
4. Complete la ventana de propiedades del objeto que aparece con las propiedades deseadas.
5. Haga clic en Aceptar.

El nuevo estilo ahora está disponible en el menú desplegable.

Editar un estilo existente

Para editar un estilo:

1. Acceda a la categoría Estilos en Propiedades del objeto.
2. Seleccione el estilo que desea editar en el menú desplegable de estilos.

3. Haga clic en el botón Editar.
4. Realice los cambios deseados en la ventana emergente de propiedades.
5. Haga clic en Aceptar.

Eliminar un estilo existente

Para eliminar un estilo:

1. Acceda a la categoría Estilos en Propiedades del objeto.
2. Seleccione el estilo que desea editar en el menú desplegable de estilos.
3. Haga clic en el botón Eliminar.

Aplicando un estilo

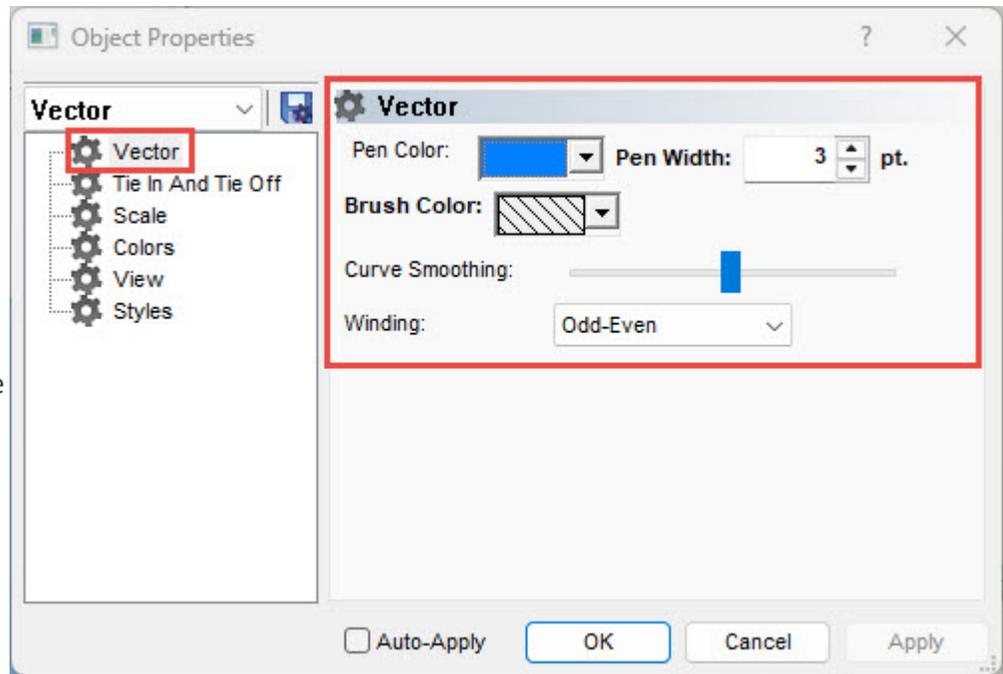
Para aplicar un estilo:

1. Acceda a la categoría Estilos en Propiedades del objeto.
2. Seleccione el estilo que desea editar en el menú desplegable de estilos.
3. Seleccione para aplicar el estilo al proyecto, valores predeterminados o selección del menú desplegable.
4. Haga clic en Aplicar.

Vector (Propiedades del Objeto)

Brush:  Pen:  Width: 3 | Convert To Embroidery Walk Bean Stitch | Convert... Use Vector Color Flatten Flatten Overlap: 5.0 | Options...

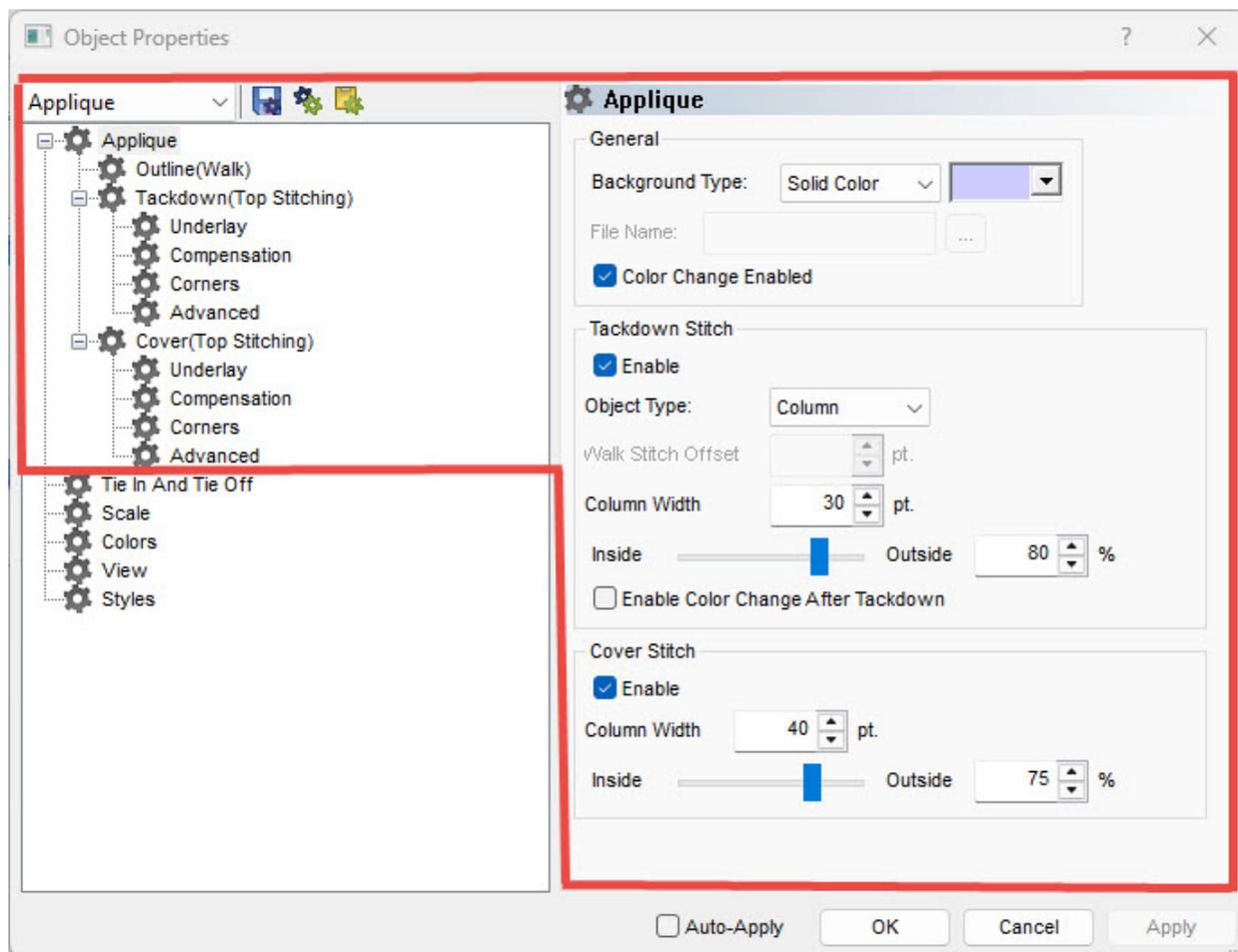
Las propiedades de los objetos vectoriales se ocupan principalmente de la apariencia de los elementos de las ilustraciones vectoriales. Esta categoría de propiedades solo está disponible cuando se selecciona un elemento vectorial.



- Color del lápiz: el color del lápiz afecta el color de la línea vectorial.
 - Al hacer clic en "Más colores" podrá mezclar su propio color personalizado con controles deslizantes o números.
 - Ningún color o varios colores seleccionados se mostrarán como líneas diagonales. (Como se muestra)
- Ancho de la pluma: esta configuración afecta el ancho de la línea vectorial.
- Color del pincel: afecta el color de relleno o el color interior de una forma vectorial cerrada.
- Suavizado de curvas: este control deslizante agregará o eliminará puntos de entrada y controladores de Bézier a lo largo del elemento vectorial. Para formas complejas o ásperas, esto puede simplificar la forma.
- Bobinado: el bobinado altera la forma en que se representa un relleno vectorial con agujeros. Esto puede alterar drásticamente la forma en que un relleno vectorial se transforma en una sola línea o elemento de aplique. Esto lo determina inicialmente el programa de ilustración que creó el relleno vectorial.

Aplicación (Propiedades del Objeto)

Las propiedades de un elemento de aplique afectan a las diferentes partes de un diseño de aplique tradicional. La puntada de contorno o de ubicación, la vista previa del color del aplique, el hilván y la puntada de cobertura se controlan mediante esta categoría de propiedades.



General

La sección General de las propiedades del aplique controla la vista previa de la tela y el cambio de color entre la puntada del contorno (colocación/localizador) y la costura de unión.

- Tipo de fondo: el tipo de fondo le permite seleccionar el estilo de la vista previa de la tela. Esto se mostrará dentro de la forma del elemento, pero no generará puntadas.
 - Color sólido: seleccione un color del menú desplegable o vaya a "Más colores" para mezclar los suyos. Esto muestra el interior del elemento como un color sólido.

- Trama cruzada: seleccione un color como lo haría para un color sólido (arriba) y el interior del elemento se mostrará con un pequeño patrón de trama cruzada que utiliza el color especificado.
- Gráfico: se puede utilizar una imagen de tela para representar la tela del aplique en el interior del elemento. Después de seleccionar "Gráfico", haga clic en [...] junto al nombre del archivo para navegar hasta la imagen de tela que se utilizará.
- Cambio de color habilitado: esto habilitará un comando de cambio de color entre el contorno y las puntadas de hilván. Esto permite que un bordador agregue un comando a la secuencia de colores de la máquina para detener la máquina y colocar el material de aplicación.

Puntada de sujeción

El propósito de una puntada de costura es unir el material del aplique a la prenda/producto lo más rápido posible sin mover el material.

- Habilitar: esta casilla de verificación habilita la puntada de hilván. Si la casilla no está marcada, no se generará ninguna puntada de hilván.
- Tipo de objeto: la puntada de hilván para un aplique puede cambiar según la aplicación o la estética deseada. Este menú desplegable le permitirá cambiar de un tipo de columna (adecuado para puntadas de hilván, zigzag y puntadas en E) a un tipo de paso (adecuado para normales de paso y puntadas de paso).
- Desplazamiento de puntada de paso (tipo de objeto de paso): establece la distancia desde la puntada de contorno. Lo ideal es que la puntada de hilván se inserte desde la puntada de contorno para garantizar que se atrape la tela. Lo ideal es que también quede cubierta por la puntada de cobertura, si está presente.
- Ancho de columna (tipo de objeto Columna): establece el ancho de la columna que se utiliza para el remate. Funciona como un elemento de columna de una sola línea, ya que es uniforme en todo el contorno del formulario.
- Control deslizante y porcentaje de interior/exterior: al igual que los elementos de columna de una sola línea, las puntadas de hilván se pueden desplazar a lo largo del contorno. A menudo resulta beneficioso tener la mayor parte de la puntada en el interior de la forma, con la puntada justa en el exterior de la forma para cubrir cualquier pequeña imperfección en el borde de la tela o en la colocación.

- Activar cambio de color después de hilar: esto permite un cambio de color entre la puntada de hilar y la puntada de cobertura. Algunas bordadoras pueden optar por detener la máquina entre estas dos puntadas para asegurarse de que el material de aplicación quede completamente atrapado por la puntada de hilar y recortar a mano todo lo que sobresalga demasiado de debajo de la puntada de hilar.

Puntada de cobertura

El propósito de una puntada de cobertura es cubrir la puntada de sujeción y el borde del material con, generalmente, una puntada de satén.

- Habilitar: esta casilla de verificación habilita la puntada de cobertura. Si la casilla no está marcada, no se generará una puntada de cobertura. Esta opción se puede dejar sin marcar si se desea un aspecto de sarga tradicional.
- Ancho de columna: establece el ancho de la columna que se utiliza para la puntada de cobertura. Funciona como un elemento de columna de una sola línea en el sentido de que es uniforme en todo el perímetro de la forma. Es posible que prefieras establecerlo con un valor ligeramente mayor que el ancho de la costura de remate, ya que ayudará a cubrir todos los bordes.
- Control deslizante y porcentaje de interior/exterior: al igual que los elementos de columna de una sola línea, las puntadas de cobertura se pueden desplazar a lo largo del contorno. A menudo resulta beneficioso tener la mayor parte de la puntada en el interior de la forma, con la puntada justa en el exterior de la forma para cubrir cualquier pequeña imperfección en el borde de la tela o en la colocación.

Subcategorías de apliques

En el lado izquierdo de la ventana de propiedades del objeto, se pueden configurar las propiedades de los puntos de contorno, de hilván y de cobertura como cualquier otro elemento. Sus tipos de propiedades se muestran entre paréntesis.



Información

Tenga en cuenta que la propiedad de esquinas está disponible para elementos de aplicación como para una sola línea y se puede configurar por separado para el tachón y la cubierta.

El Proceso de Digitalización



Los detalles y las opciones de digitalización individuales suelen ser específicos del digitalizador, pero la mayoría de los digitalizadores pasan por procesos de digitalización muy similares. A continuación, se ofrece una descripción general del proceso que siguen muchos digitalizadores al convertir diseños en bordados.

1. Obtener el gráfico en la pantalla
 - a. Puede abrir un archivo gráfico o insertarlo en un proyecto abierto. En el caso de algunos gráficos, también puede copiarlos desde un programa y pegarlos en DesignShop.
2. Cambiar el tamaño del gráfico
 - a. Ajuste el tamaño del gráfico al tamaño deseado para la costura final. Selecciónelo en la vista del proyecto para ajustarlo.
 - b. Muchas decisiones sobre los tipos de puntada se basan en el tamaño de los elementos. Digitalizar en un tamaño y luego ampliar o reducir la escala antes de coser puede provocar roturas de hilo, puntadas enganchadas y pérdida de registro.
3. Planifícalo
 - a. Capas: considere cómo colocará las capas de su diseño. El bordado puede tener muchas dimensiones. Piense en pasar del fondo al primer plano.
 - b. Colores del hilo: ¿Los colores del hilo de la parte superior ocultarán los de la parte inferior?
 - c. Ruta: ¿Cómo llegarás de una zona a otra? ¿Tienes que podar? ¿Hay alguna forma de evitarlo?
 - d. Empujar: Piensa en la dirección en la que estás cosiendo. Intenta coser alejándote de los elementos que ya has cosido. Si coses hacia las puntadas existentes sin estabilizar el área primero, a veces se puede crear una ondulación en el material.
4. Tipos de puntadas y direcciones de puntada
 - a. Diferentes tipos de puntadas pueden crear una variedad de texturas y la ilusión de profundidad en un diseño.
 - b. Rango de tamaño: muchas veces, el tamaño de un elemento determinará el tipo de puntada apropiado.
 - c. Contorno cruzado: si puede crear puntadas que parezcan atravesar una forma, puede crear una apariencia más realista y tridimensional.

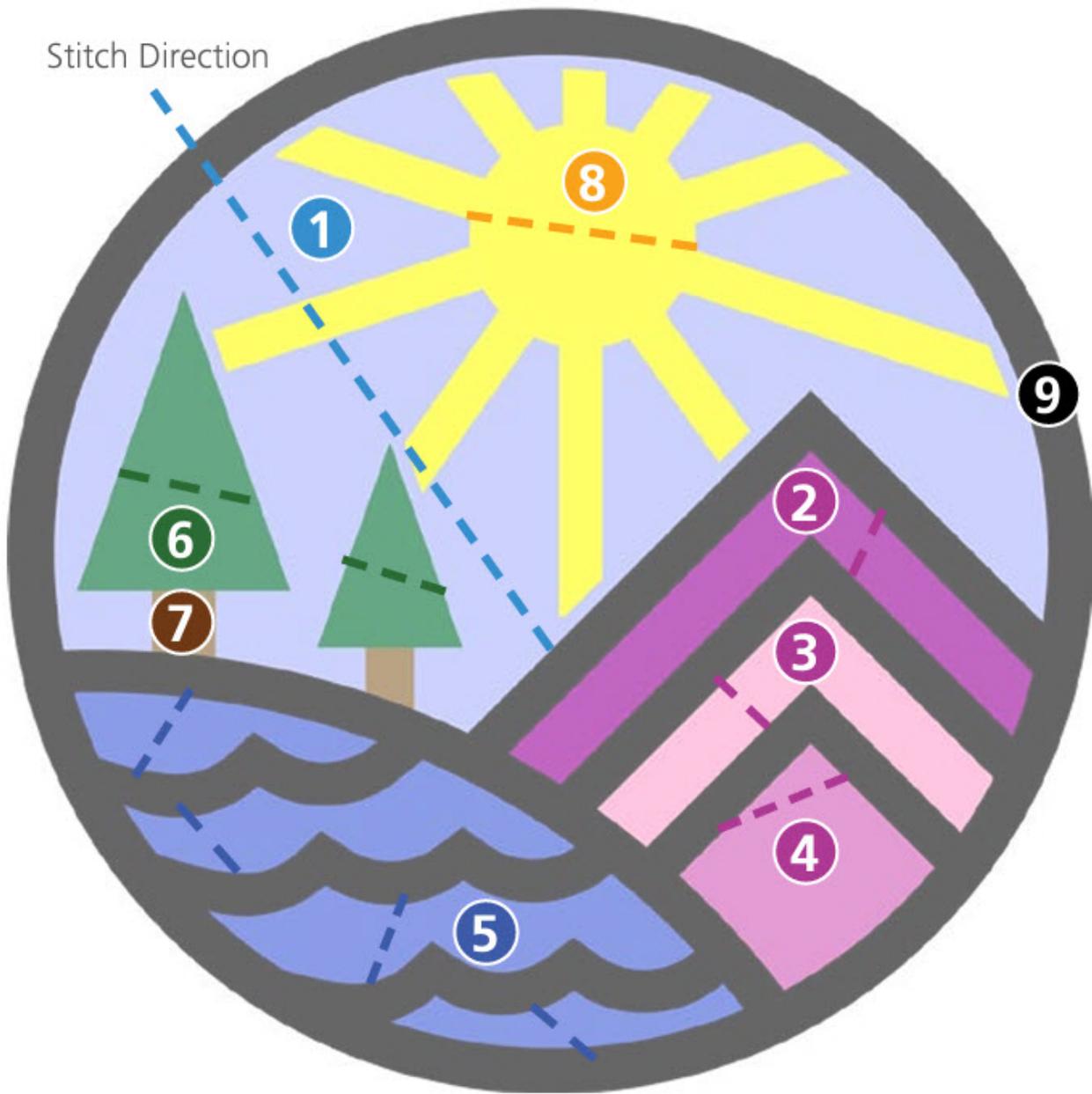
- d. Dirección de la puntada: al cambiar la dirección de la puntada, se altera la forma en que la luz se refleja en el hilo. De esta manera, se utiliza un color de hilo para crear lo que parecen ser muchos tonos.
5. Configura tus propiedades
 - a. Vaya a Ver > Propiedades para configurar las propiedades predeterminadas para el proyecto. Luego haga clic en "Guardar configuración actual como predeterminada" y guárdelas para el proyecto. Es posible que la aplicación de un estilo sea una forma rápida de configurar sus propiedades.
 - b. La configuración de las propiedades se puede realizar antes o después de la digitalización. El digitalizador decide qué flujo de trabajo funciona mejor.
 6. Introducir los elementos
 - a. Cree sus elementos utilizando las herramientas de entrada de DesignShop. Es posible que la digitalización en un color contrastante sea una forma conveniente de ver mejor lo que está creando.
 7. Terminar
 - a. Realizar ajustes a las propiedades.
 - b. Añadir puntadas de amarre.
 - c. Centrar el diseño.
 - d. Ajuste para empujar y tirar.
 8. Coserlo
 - a. Cosa el diseño en una muestra de material que sea similar al producto final.
 9. Ediciones finales
 - a. Usando la costura como guía, haga los ajustes necesarios a su diseño.
 - b. A veces es necesaria otra ronda de costuras y revisiones.

Ejemplo de Plan de Digitalización



A continuación se muestra un ejemplo de plan de digitalización para la obra de arte del Día de la Tierra en la carpeta de gráficos cargada con el software. Es solo una de las muchas formas en que esta obra de arte podría convertirse en puntadas.

1. Cielo - Relleno
2. Cima de la montaña - Rellenar
3. Montaña Media - Relleno
4. Montaña inferior - Relleno
5. Agua - Relleno (crea profundidad con diferentes direcciones de puntada para cada ola)
6. Parte superior del árbol: rellenar (evitar podar pasando por debajo de los troncos y el contorno negro)
7. Troncos de árboles: satén (crea un efecto redondeado con satén. Evita recortar pasando por debajo del contorno negro)
8. Sol - Satén para los rayos, relleno para el medio (coser los rayos primero y pasar por debajo del medio del sol. Cubrir las puntadas de paso con el relleno cosiendo el medio al final).
9. Contorno - Satén (Primero delinea las ondas y las montañas. Cubre las puntadas de desplazamiento con la línea del horizonte, luego limpia todo con el borde más externo.)



Cómo Manipular un Gráfico antes de Digitalizarlo

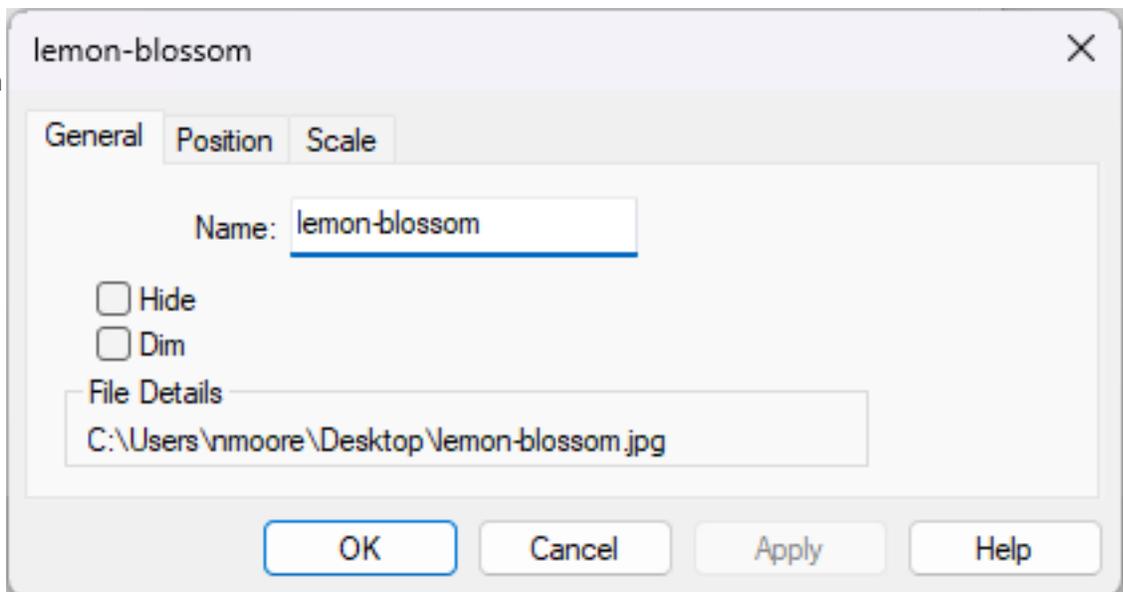
Los elementos gráficos deben escalarse y ubicarse adecuadamente antes de digitalizar las puntadas sobre el diseño. Con el archivo gráfico seleccionado en la vista del proyecto, aparecen controladores de tamaño en la ventana de visualización que pueden usarse como escalas para elementos de bordado.

Los elementos vectoriales se pueden manipular como elementos de bordado. Se pueden escalar, rotar e incluso editar de la misma manera.

Propiedades de la imagen rasterizada

Las imágenes rasterizadas tienen algunas propiedades que pueden hacer que la digitalización y preparación de la obra de arte sea un poco más fácil.

Para acceder a estas propiedades:



1. Seleccione el archivo gráfico en la lista de gráficos de la vista del proyecto.
2. Haga clic derecho en el gráfico seleccionado y seleccione Propiedades.

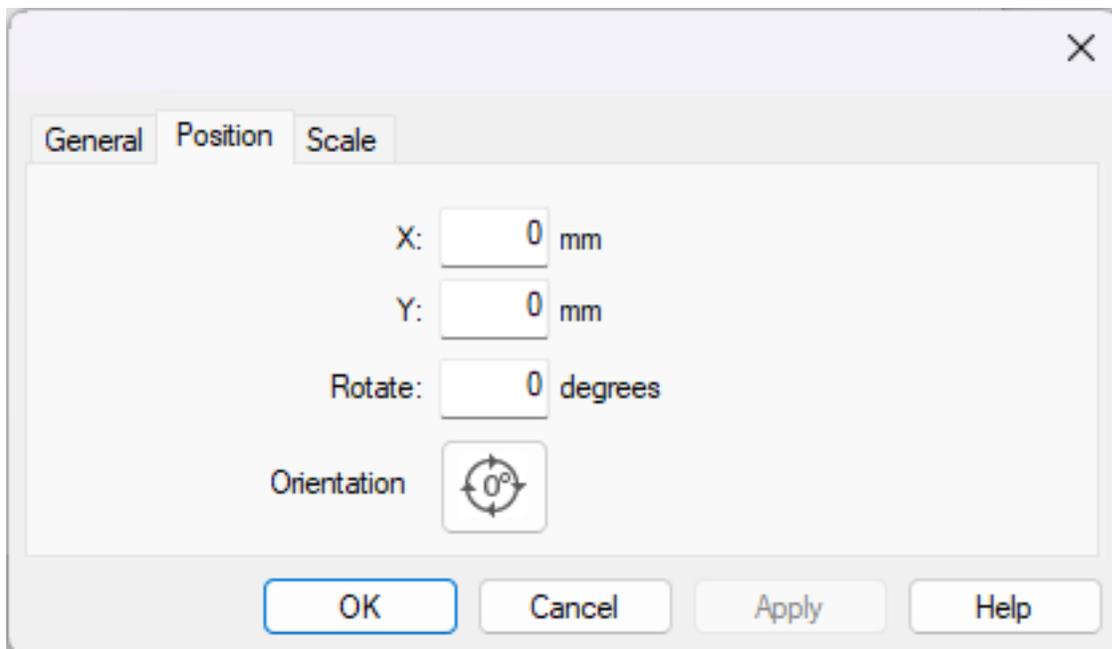
Propiedades generales de gráficos (pestaña)

- Nombre: Esto cambiará la etiqueta del archivo de gráficos en la vista del proyecto.
- Ocultar: esta opción ocultará el archivo gráfico. Es lo mismo que el botón Ocultar gráfico en la barra de herramientas de visualización o el botón para mostrar/ocultar gráfico en la vista del proyecto.
- Atenuar: esto iluminará significativamente todos los colores y reducirá el contraste. A veces, puede ayudar a que las puntadas sean más visibles en capas sobre el gráfico cuando se ve de esta manera.

Pestaña de posición

La pestaña de posición le permite manipular la posición y la rotación del gráfico utilizando incrementos específicos.

- X - Esto moverá la imagen hacia la izquierda o hacia la derecha.



números positivos se moverán hacia la derecha.

- Los números negativos se moverán hacia la izquierda.
- Y - Esto moverá la imagen hacia arriba o hacia abajo.
 - Los números positivos subirán.
 - Los números negativos se moverán hacia abajo.
- Girar: Esto permite la rotación en grados específicos.
- Orientación: rotará en incrementos de 90° con cada clic.
 - Con cuatro clics, la imagen se reflejará y podrás continuar con las rotaciones.

Pestaña de escala

Solo la sección superior de la pestaña Escala está disponible para gráficos. Esto le permite escalar el diseño a un tamaño específico o por porcentaje.

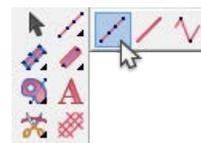
Herramientas de Entrada y Funciones Básicas de Digitalización

Si bien las herramientas de digitalización del software crean diferentes tipos de elementos, utilizan asistencias de teclado y atajos similares.



Seleccionar una herramienta de entrada

Para seleccionar una herramienta de entrada, haga clic en la herramienta deseada en la barra de herramientas de entrada:



- Si no ve la herramienta deseada, puede que sea necesario seleccionarla desde un menú desplegable.
- Para acceder a un menú desplegable, haga clic y mantenga presionado el botón de la herramienta dentro de la misma familia de herramientas. Después de medio segundo, las otras herramientas dentro de esta familia aparecerán a la derecha. Luego, puede seleccionar la herramienta que desee. Esta herramienta recién seleccionada ahora se mostrará en la barra de herramientas de entrada para esta familia de herramientas.
- Las herramientas con menús desplegables se indican mediante una pequeña flecha negra en la esquina inferior derecha de la herramienta.

Seleccionar propiedades

Una vez seleccionada una herramienta de digitalización o un elemento, puede cambiar las propiedades en la barra de propiedades.

Creando los elementos

Después de seleccionar una herramienta de digitalización y configurar las propiedades, puede crear los elementos en la ventana de visualización. Muchos de estos comandos de teclado acelerarán su digitalización.

- Clic izquierdo = Crea un punto recto
- Clic derecho = Crea un punto de curva
- Hacer clic y arrastrar = tira de los controladores de Bézier desde un punto mientras digitaliza
- [Retroceso] = Elimina el último punto de entrada creado

- [Enter] = Completa el elemento o pasa al siguiente paso de un elemento
- [Ctrl] + [Enter] = Completa una columna con el punto de salida en el lado opuesto
- [Shift] + [Enter] = Cierra una forma abierta y completa el elemento
- Mantener presionada la tecla [Alt] = Restringe los ángulos de línea a incrementos de 15°
- [Esc] = Elimina todos los puntos del elemento
- [Esc] x 2 = anula la selección de la herramienta de entrada



Información

Utilice la menor cantidad posible de puntos para crear sus formas al digitalizar. Cuantos menos puntos tenga un elemento, más fácil será editarlo y escalarlo. Una línea recta no se vuelve más recta si se le agregan más puntos rectos. Una línea recta se crea de manera más efectiva con dos puntos rectos. Cuando trabaje con curvas, intente mantenerse dentro de los 180° en cualquier secuencia de tres puntos.

Digitalización y Edición: Preferencias

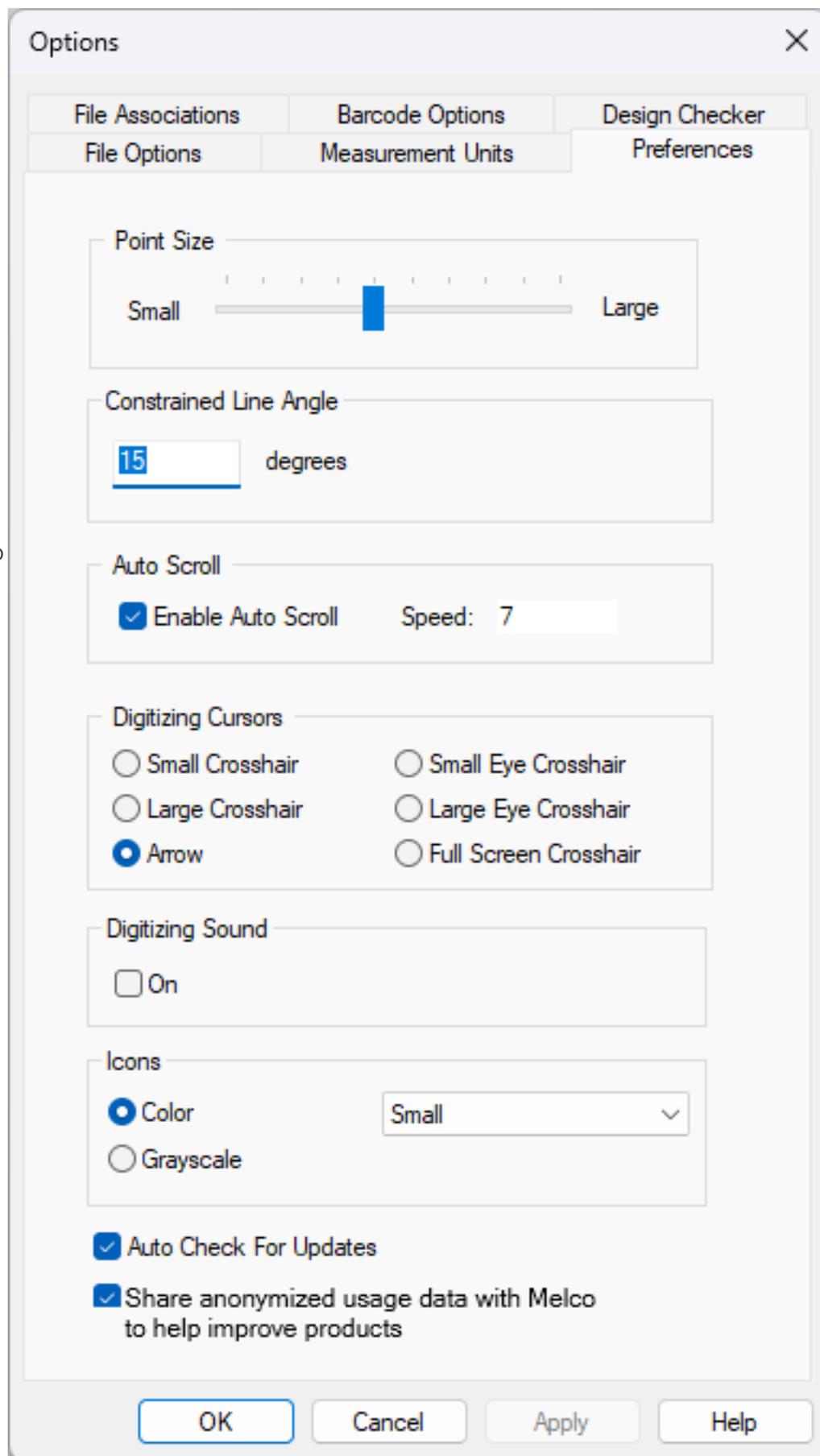


Su estilo y preferencias de digitalización suelen ser bastante personales. Para personalizar el software para que se adapte mejor a su estilo, acceda a la pestaña Preferencias.

Para cambiar sus preferencias de digitalización:

1. Vaya al menú Herramientas y seleccione Opciones.
2. Haga clic en la pestaña de Preferencias.

3. Seleccione sus preferencias.
 - o Tamaño del punto: este control deslizante cambia el tamaño en el que se muestran los puntos del modelo de alambre.



- Restringir el ángulo de la línea: al mantener presionada la tecla ALT para restringir el ángulo de la línea mientras se digitaliza, este campo especificará el grado de restricción.
 - Desplazamiento automático: mientras utiliza una herramienta de entrada, si empuja el costado de la ventana de visualización, esta comenzará a moverse automáticamente con el cursor. Esta configuración habilita esta función y controla la velocidad.
 - Cursores de digitalización: esto le permite seleccionar el cursor que se ve al utilizar una herramienta de entrada de digitalización.
 - Cruz pequeña
 - Punto de mira grande
 - Flecha
 - Mira de ojo pequeño
 - Mira de ojo grande
 - Mira de pantalla completa
 - Sonido de digitalización: marque esta casilla si prefiere escuchar un pitido para cada punto del modelo de alambre digitalizado.
 - Los tonos más bajos indican puntos rectos.
 - Los tonos más altos indican puntos de curva.
 - Iconos: seleccione para ver el software con iconos en color o en escala de grises.
 - Tamaño de los íconos: con el menú desplegable, puede seleccionar el tamaño de los íconos y las etiquetas.
4. Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

Digitalización y Edición: Iconos y Cursores

A medida que mueva el cursor por la ventana de visualización, cambiará para indicar una multitud de posiciones o estados. Estos se enumeran a continuación.

Edición de cursores



Modo de edición

- Puedes seleccionar elementos



Cursor sobre un elemento

- Puede hacer clic y arrastrar para mover el elemento.
- Mantenga presionada la tecla [Alt] para restringir el movimiento al eje X o Y.



Cursor sobre una línea

- Puedes agregar puntos a lo largo de la línea.
- Haga clic y arrastre para mover la línea



Cursor sobre un punto recto

- Haga clic y arrastre para mover el punto.
- Mantenga presionada la tecla [Shift] y haga clic en el punto para cambiarlo a un punto de curva.
- Mantenga presionada la tecla [Shift] y haga clic y arrastre fuera del punto para crear la manija Bézier.



Cursor sobre un punto de curva

- Haga clic y arrastre para mover el punto.
- Mantenga presionada la tecla [Shift] y haga clic en el punto para cambiarlo a un punto recto.



Cursor sobre un punto de entrada o salida (o utilizando la herramienta de entrada/salida)

- Haga clic y arrastre para mover el punto de entrada o salida a una nueva ubicación.



Cursor sobre un identificador de letra

- Haga clic y arrastre la manija para mover la letra.
- Mantenga presionada la tecla [Ctrl] y haga clic y arrastre para mover la letra fuera de la línea.



Cursor sobre un controlador de espaciado

- Haga clic y arrastre la manija para modificar el espaciado o la línea de arco. Cursor sobre la manija de Bézier
- Haga clic y arrastre la manija Bézier para modificar una curva.



Cursor sobre la manija de Bézier

- Haga clic y arrastre la manija Bézier para modificar una curva.

Cursores de digitalización



Insertar orificio, dividir línea o rellenar isla

- Inserta agujeros, divide líneas o rellena islas en elementos seleccionados.



Insertar puntos de entrada/salida

- Insertar o cambiar los puntos de entrada y salida del elemento seleccionado.
- Esta herramienta también puede resecuenciar con múltiples elementos seleccionados.



Insertar línea de empalme

- Inserta líneas de empalme dentro de un elemento de relleno. Esto crea subregiones de un elemento que pueden contener direcciones de puntada opuestas.



Insertar línea de dirección de puntada

- Inserta líneas de dirección de puntada dentro de un elemento de líneas de puntada múltiples.

Puntos de elementos



Punta recta

- Los puntos no seleccionados se muestran en azul.
- Los puntos seleccionados se muestran en negro.
- Las manijas de Bézier que se extienden desde estos puntos se pueden mover de forma independiente.



Punto de curva

- Los puntos no seleccionados se muestran en azul.
- Los puntos seleccionados se muestran en negro.
- Las manijas de Bézier que se extienden desde estos puntos están bloqueadas entre sí.



Mango Bezier

- Desde un punto recto, las manijas funcionan de forma independiente.
- Desde un punto de curva, maneja el trabajo en tándem.



Punto de entrada

- Indica el inicio de un elemento.



Punto de salida

- Indica el final de un elemento.



Última puntada del elemento anterior

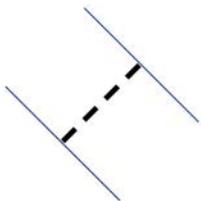
- Muestra la última puntada del elemento anterior. Si está creando el primer elemento del diseño, indica el origen del diseño.



Manija espaciadora

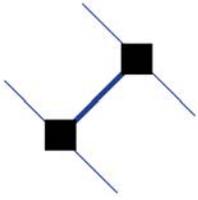
- Con estos controladores se pueden ajustar el espaciado entre puntadas decorativas, elementos de relleno de patrones, ancho de columna de línea única y tipos de líneas de arco.

Líneas de elementos



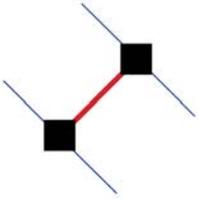
Línea de dirección de puntada (modo de edición de estructura alámbrica)

- Indica la dirección de puntada de un elemento.



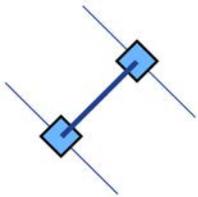
Línea de dirección de puntada (Herramienta de edición de dirección de puntada seleccionada)

- Crea una línea de dirección de puntada a lo largo de una forma. Se pueden utilizar varias líneas de dirección de puntada para crear diferentes efectos.
- Esta línea se crea haciendo clic y arrastrando sobre un elemento con la herramienta de dirección de puntada.



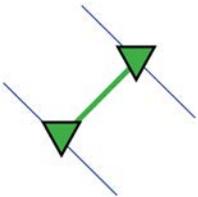
Línea final (Edición de la dirección de la puntada)

- Crea una línea final antes del final de la forma de relleno. Esto permite compensar el empuje de la puntada.
- Esta línea se crea haciendo clic derecho y arrastrando sobre un elemento de relleno con la herramienta de dirección de puntada.



Ancho de línea única

- Esta línea indica el ancho de una columna de una sola línea.
- El ancho de la columna se puede cambiar haciendo clic en uno de los puntos del ancho y arrastrándolo.



Líneas de empalme

- Estas líneas dividen las formas más grandes y complejas en regiones más pequeñas. Cada región puede tener su propia línea de dirección de puntada.
- Esta línea se crea haciendo clic y arrastrando sobre un elemento con la herramienta de empalme. (Esto se hace generalmente en una unión o un ángulo extraño en la forma.)

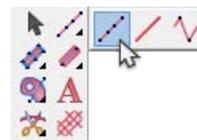
Digitalización de un Elemento de Paseo



El proceso para crear elementos con el método de entrada caminar es el mismo para todos los tipos de caminata.

Método de entrada de caminar

Seleccione el método de entrada de caminar haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si el método de entrada de caminar no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de la herramienta. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso.



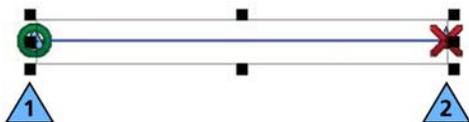
Información

Lines.bmp, ubicado en la carpeta de gráficos que se cargó con el software, es un buen gráfico para practicar la creación de estos elementos de caminata lineal.

Digitalización de líneas rectas

Para crear una línea recta utilizando un método de entrada de caminata, seleccione la herramienta y luego:

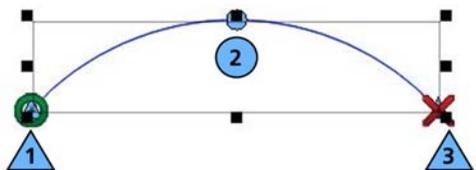
1. Haga clic izquierdo para crear un punto recto al comienzo de la línea.
2. Mueva el mouse hasta el final de la línea y haga clic izquierdo nuevamente para crear un punto recto al final de la línea.
 - o Si desea restringir el ángulo de la línea a incrementos de 15°, mantenga presionada la tecla ALT mientras mueve el mouse.
3. Presione la tecla ENTER del teclado para completar el elemento.



Digitalización de líneas curvas

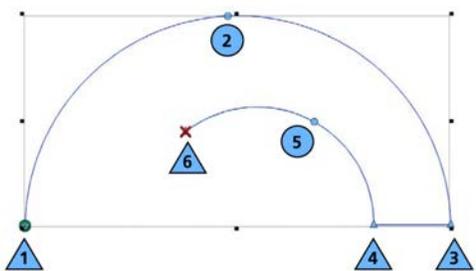
Para crear una línea curva utilizando un método de entrada de caminata, seleccione la herramienta y luego:

1. Haga clic izquierdo para crear un punto recto al comienzo de la línea.
2. Muévase al centro de la curva y haga clic derecho para crear un punto de curva.
3. Muévase hasta el final de la línea y haga clic izquierdo para crear un punto recto.
4. Presione la tecla ENTER del teclado para completar el elemento.



Digitalización de líneas complejas

- Al crear segmentos curvos, intente dividir las curvas en porciones iguales y utilice la menor cantidad de puntos posible. Sin embargo, si una curva supera los 180°, utilice varios puntos de curva.
- Para crear ángulos agudos, utilice un punto recto (clic izquierdo). Los puntos rectos permiten que una línea cambie drásticamente de una curva a una línea recta, o de un ángulo a otro.

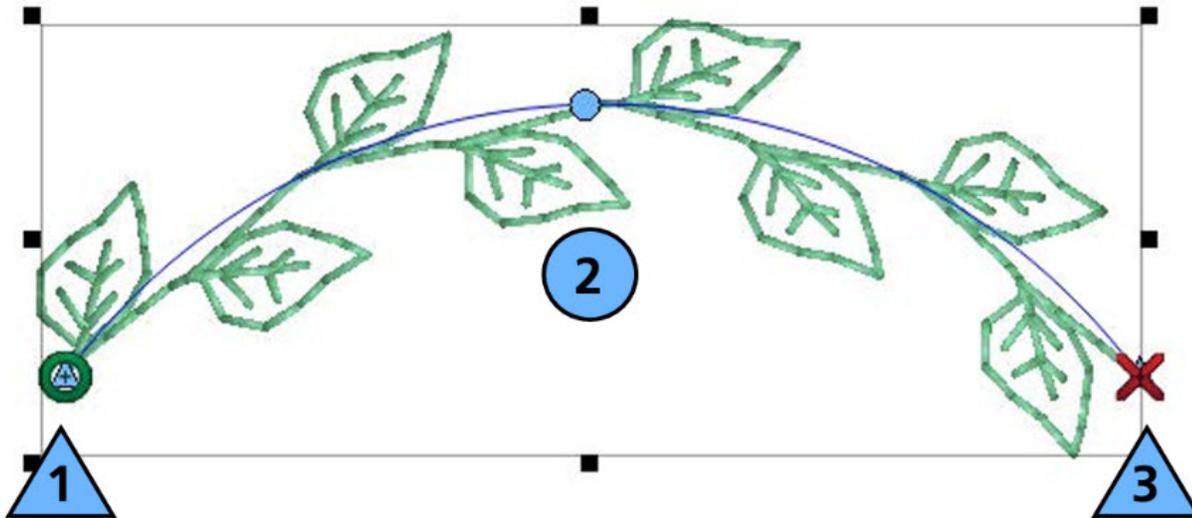


Elementos decorativos Walk y Walk con lentejuelas

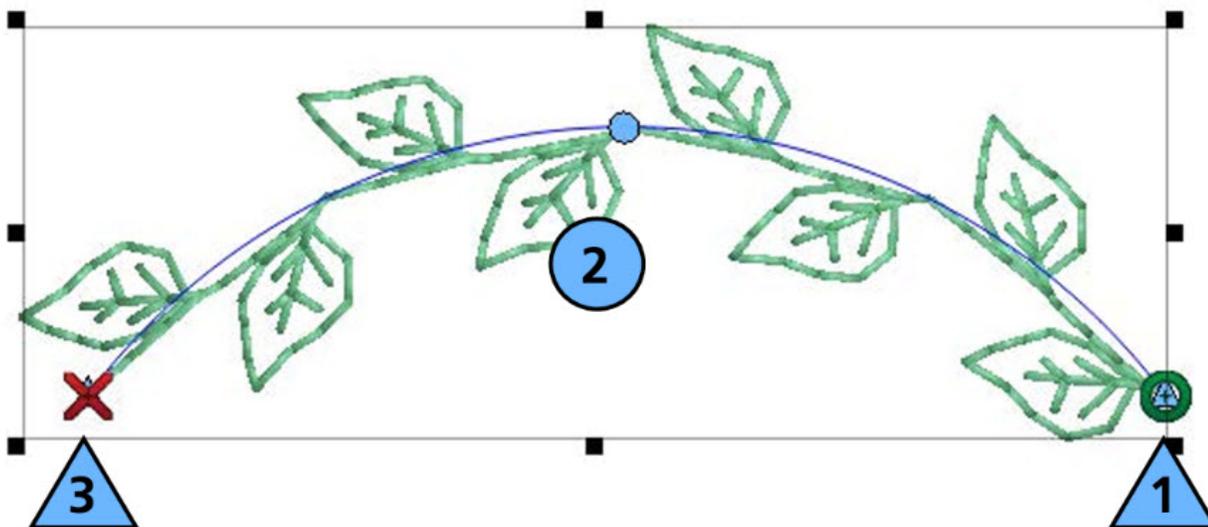
La orientación de los motivos decorativos y las puntadas de fijación de las lentejuelas está determinada por la dirección en la que se digitalizó el elemento de caminata.

El ejemplo a continuación fue digitalizado de izquierda a derecha. Observe la dirección de las hojas.

melco



El ejemplo que se muestra a continuación se digitalizó de derecha a izquierda. Las hojas fluyen en dirección opuesta al ejemplo anterior.

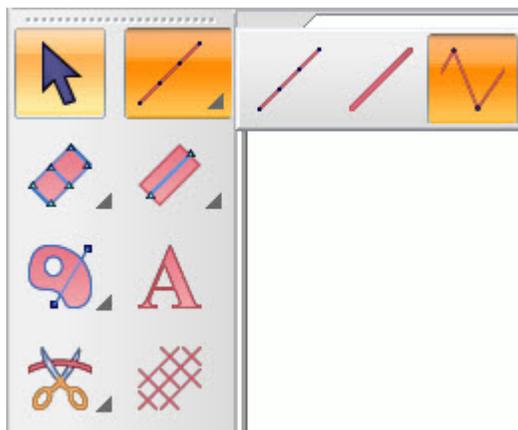


Digitalización de un Elemento de Puntada Manual

Los elementos de puntada manual se diferencian de cualquier otro elemento de entrada de bordado en que cada punto de entrada crea una penetración de aguja y solo donde existan puntos de entrada habrá una penetración de aguja. Esto significa que solo donde haga clic con esta herramienta habrá una penetración de aguja.

Entrada de puntada manual

Método Seleccione el método de entrada de puntada manual haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si el método de entrada de puntada manual no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.



Digitalización con puntadas manuales

Dado que está digitalizando cada penetración de la aguja con el método de ingreso de puntada manual, debe hacer lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta y haga clic izquierdo en cada lugar donde desea que penetre la aguja.
 - Al hacer clic derecho no se producirá un punto de curva ya que no es posible tener una sola puntada curva.
2. Presione la tecla Enter para completar el elemento.

Usos de las puntadas manuales

Las puntadas manuales son una herramienta que rara vez se utiliza en la caja de herramientas del digitalizador, pero se pueden utilizar con gran efecto.

A continuación se muestra una lista de posibles usos para las puntadas manuales:

- Cabello, pelaje y detalles similares a la hierba.
- "Viajando" sobre una puntada de satén del mismo color.

- Puntadas de corbata personalizadas
- Puntadas de fijación de lentejuelas personalizadas

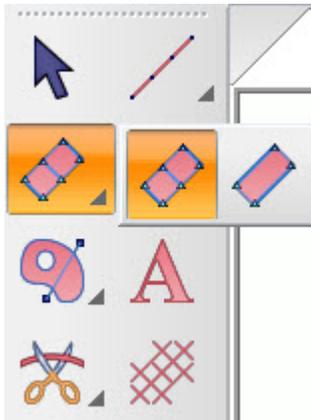
Digitalización de Elementos de Columna

Las herramientas de columna se utilizan normalmente para crear elementos con puntadas que cambian de dirección con frecuencia a lo largo de la forma. Tradicionalmente, estas herramientas se utilizaban para digitalizar letras y elementos más escultóricos dentro de un diseño.

Método de Entrada de la Columna 1



El método de entrada de la columna 1 utiliza pares de puntos alternados. La línea generada entre estos puntos determina la dirección de la puntada. Por este motivo, la dirección de la puntada del elemento de la columna 1 se determina a medida que se digitaliza y debe tenerse en cuenta al crear los puntos de entrada y el contorno del modelo de alambre.



Seleccione el método de entrada de la columna 1 haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si el método de entrada de la columna 1 no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.



Información

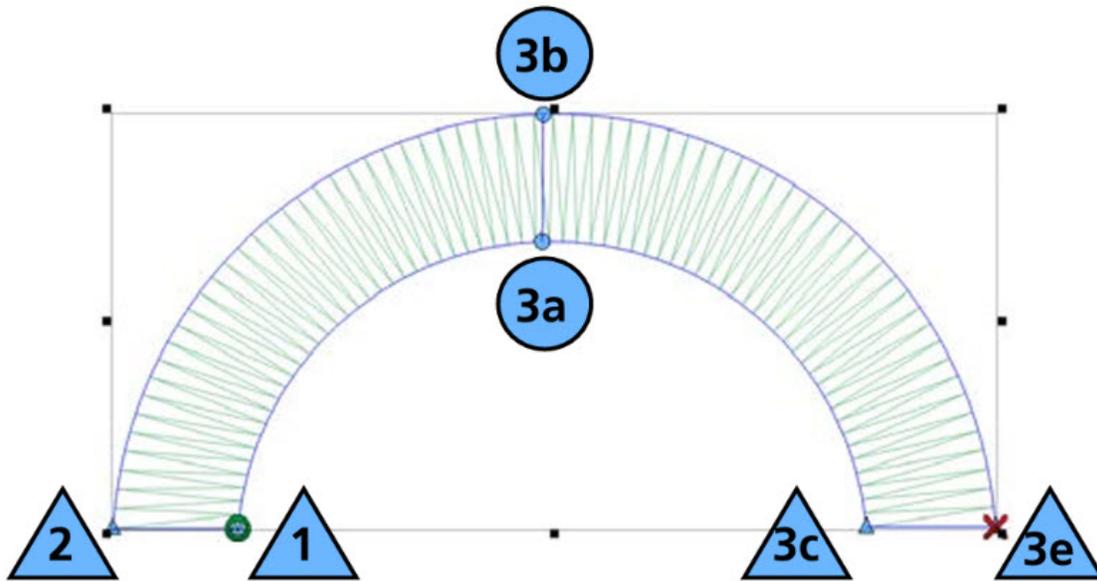
Columns.bmp, ubicado en la carpeta de gráficos que se cargó con el software, es un buen gráfico para practicar la creación de elementos de columna.

Creación de formas con la columna 1

Para utilizar un método de entrada de columna 1:

1. Mueva el cursor a la ventana de visualización y comience con un clic izquierdo para crear un punto recto.
2. Cruza la forma hacia el otro lado y haz clic izquierdo nuevamente para crear el primer extremo y la dirección de puntada de tu elemento.
3. Continúe cruzando hacia adelante y hacia atrás sobre la forma, haciendo clic para crear los puntos del modelo de alambre.
 - Haga clic derecho para crear una curva.
 - Haga clic izquierdo para crear un punto recto que pueda crear una transición o un ángulo nítido.

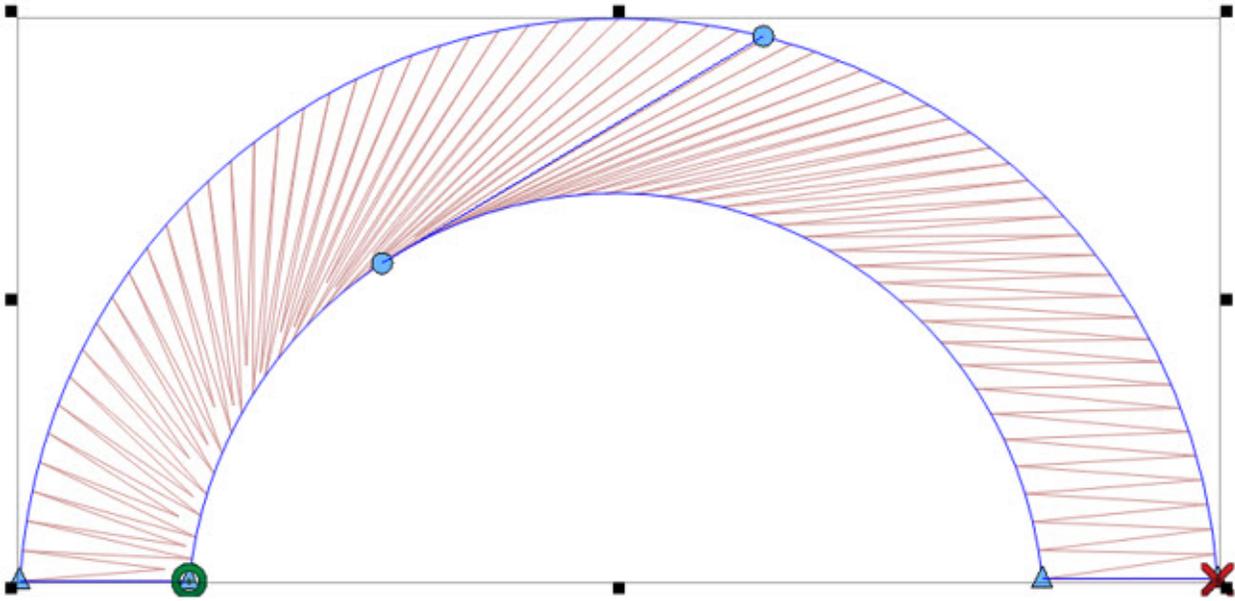
- Observa las líneas que conectan los puntos del alambre. Éstas determinarán la dirección de la puntada.
4. Pulse la tecla Intro para completar la forma y generar las puntadas. Asegúrese de completar un par de puntos antes de pulsar la tecla Intro.
- El punto de salida estará en el último punto de entrada.
 - Presione CTRL + Enter para completar un elemento con el punto de salida en el lado opuesto del último punto de entrada.



Direcciones y curvas de puntadas

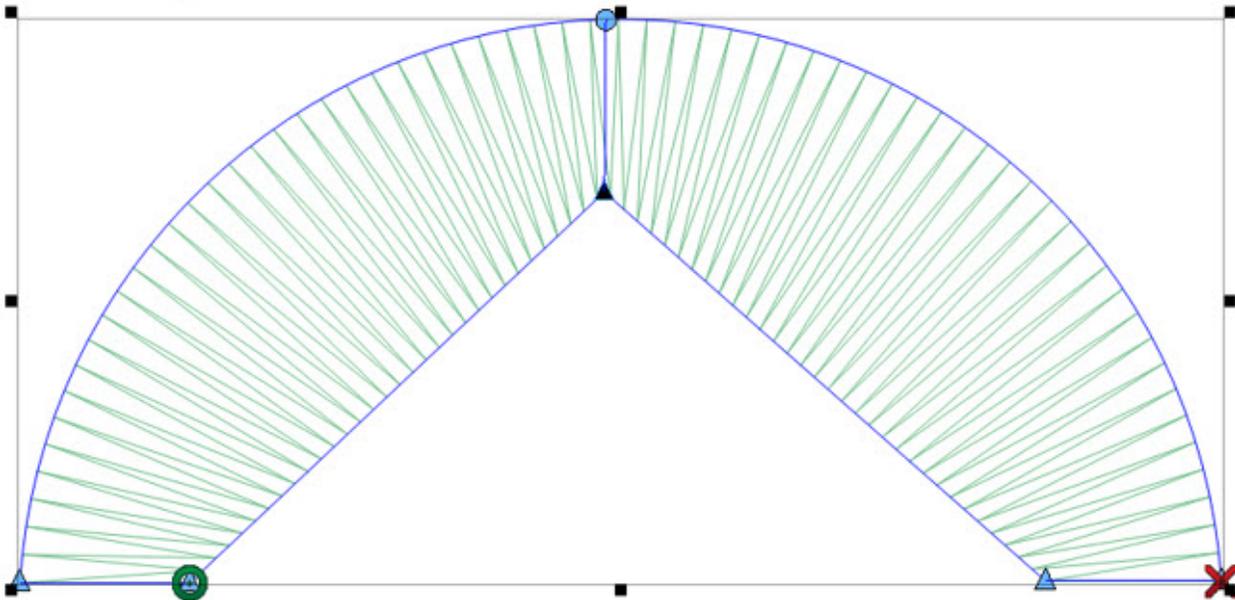
Observa la dirección de las puntadas en las curvas. Piensa en los radios de una rueda. No intentes "ayudar" a que la curva avance. Observa lo mal que se abren las puntadas en el ejemplo.

melco



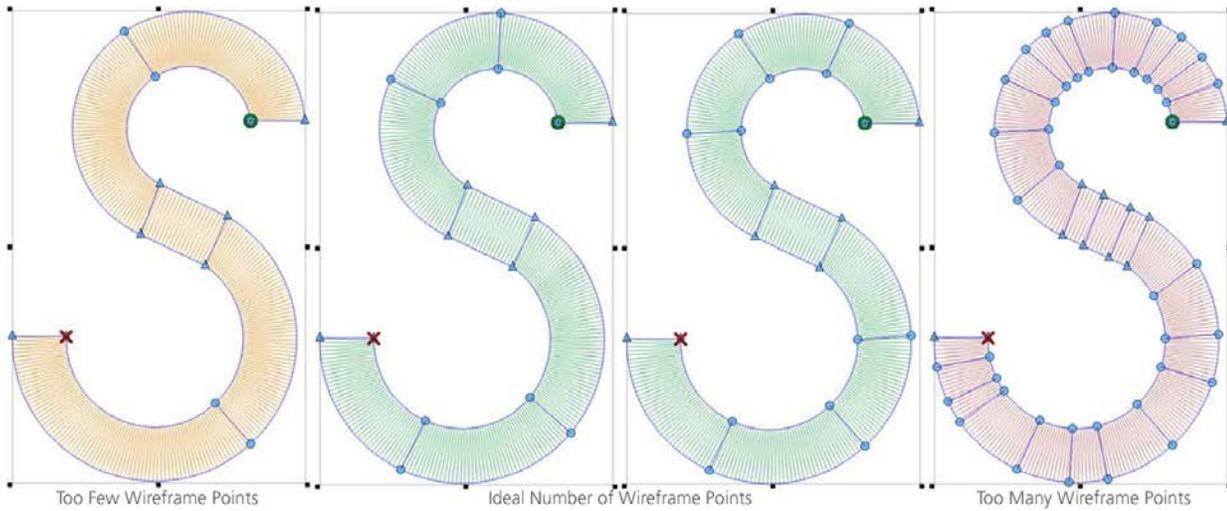
"Pares" de puntos

Los puntos dentro de un par no tienen por qué ser del mismo tipo. Observe que en el par del medio el punto superior es un punto curvo y el inferior es una línea recta.

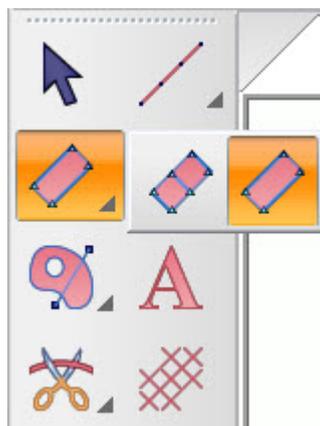


Creación de curvas complejas con columnas

Cuando trabajas con curvas más complejas, intenta dividir las en otras más simples. Evita exceder los 180° en cualquier conjunto de tres pares. Además, intenta pensar en las direcciones de las puntadas como si fueran los radios de una rueda. Cada uno debe salir del centro del arco.



Método de Entrada de la Columna 2



El método de entrada de la columna 2 crea el contorno del modelo de alambre y las direcciones de puntada de forma

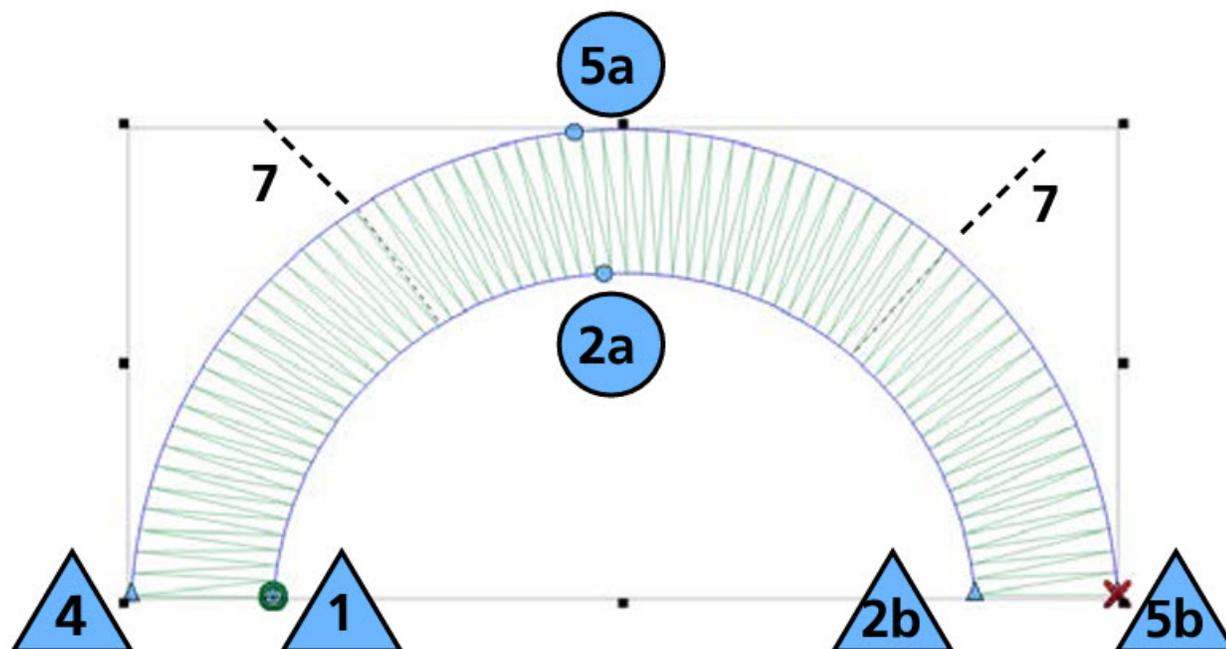
independiente. Las direcciones de puntada no están vinculadas a los puntos del modelo de alambre y se establecen después de crear el contorno. La herramienta se presta a formas más orgánicas o irregulares.

Seleccione el método de entrada de la columna 2 haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si el método de entrada de la columna 2 no

está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.

Creación de formas con la columna 2

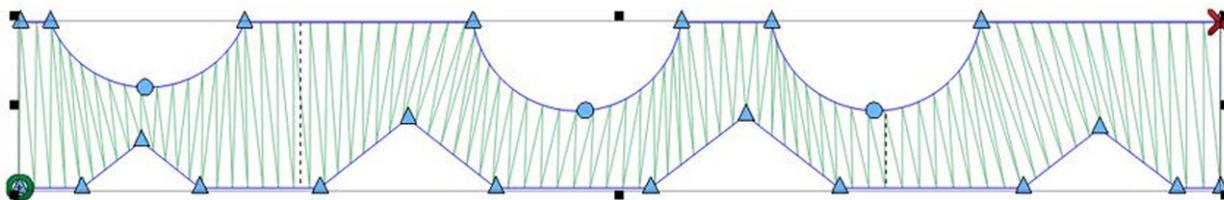
Para utilizar un método de entrada de columna 2:



1. Comience con un clic izquierdo para crear un punto recto.

2. Continúa por el primer lado del elemento hasta llegar al final.
3. Presione la tecla Enter para completar el primer lado.
4. Haz clic izquierdo para comenzar el segundo lado con una punta recta. Ten en cuenta que tendrás que digitalizar en la misma dirección, así que comienza cada lado en el mismo extremo de la forma.
5. Continúe por el segundo lado. Digitalice en la misma dirección que el primer lado.
6. Presione la tecla Enter para completar el segundo lado. La herramienta de la columna 2 cambiará temporalmente a la herramienta de dirección de puntada.
7. Haga clic y arrastre el cursor por el formulario para agregar una dirección de puntada. Continúe agregando direcciones de puntada hasta lograr el efecto deseado. El orden de las líneas de dirección de puntada no importa.
8. Presione la tecla Enter para completar la forma y generar las puntadas.
 - o El punto de salida estará en el último punto de entrada.
 - o Presione CTRL + Enter para completar un elemento con el punto de salida en el lado opuesto del último punto de entrada.

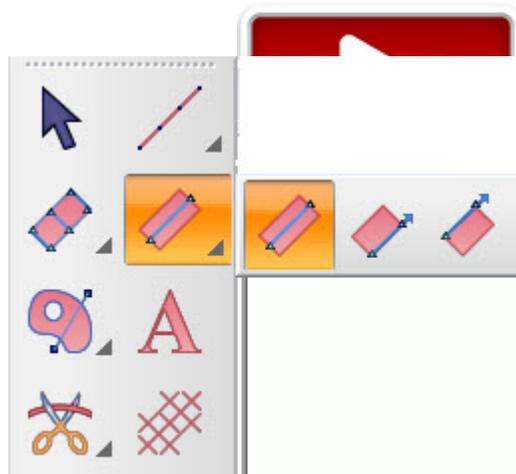
El siguiente ejemplo muestra cómo el método de entrada de la Columna 2 funciona bien para formas con lados pares.



Método de Entrada de una Línea Única

El método de entrada de una sola línea utiliza una sola línea digitalizada y coloca puntadas a lo largo de esa línea. El ancho de las puntadas es constante a lo largo de la línea, lo que la convierte en una herramienta excelente para muchos bordes.

Seleccione el método de entrada de línea única haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si prefiere un método de línea única diferente al que se muestra, haga clic y mantenga presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si el método deseado está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta. Si selecciona el método de línea única incorrecto, no se preocupe. Las configuraciones para la línea única se pueden cambiar después de que se haya digitalizado el elemento.

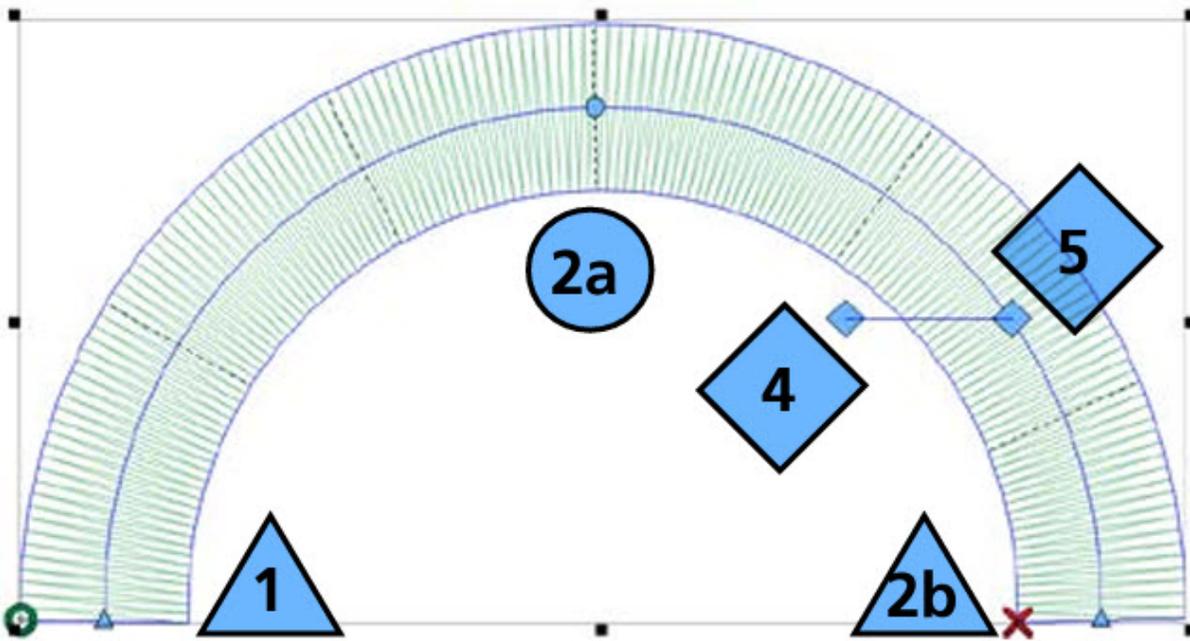


Creación de formas con el método de entrada de una sola línea

Para utilizar cualquier método de entrada de una sola línea:

1. Comience con un clic izquierdo para crear un punto recto.
2. Continúe agregando puntos de entrada a lo largo de la ruta. En este punto, esto es muy similar a un método de entrada de caminata.
3. Presione Enter para completar el elemento lineal.
4. Ingrese el primer punto de ancho con un clic izquierdo o presione Enter para aceptar el ancho predeterminado.
5. Introduzca el segundo punto de ancho con un clic izquierdo. Esto determinará el ancho del elemento y generará las puntadas.

melco



Información

Para obtener más opciones para la ubicación de las puntadas a lo largo de la línea de entrada o cómo las puntadas navegan por las esquinas agudas, consulte la sección Propiedades de línea única.

Digitalización con Rellenos Complejos

Los rellenos complejos se utilizaban tradicionalmente para digitalizar áreas más grandes o áreas con bordes irregulares que no eran adecuadas para herramientas de columna o puntadas de satén.



Información

Fills.bmp, ubicado en la carpeta de gráficos que se cargó con el software, es un buen gráfico para practicar la creación de elementos de relleno complejos.

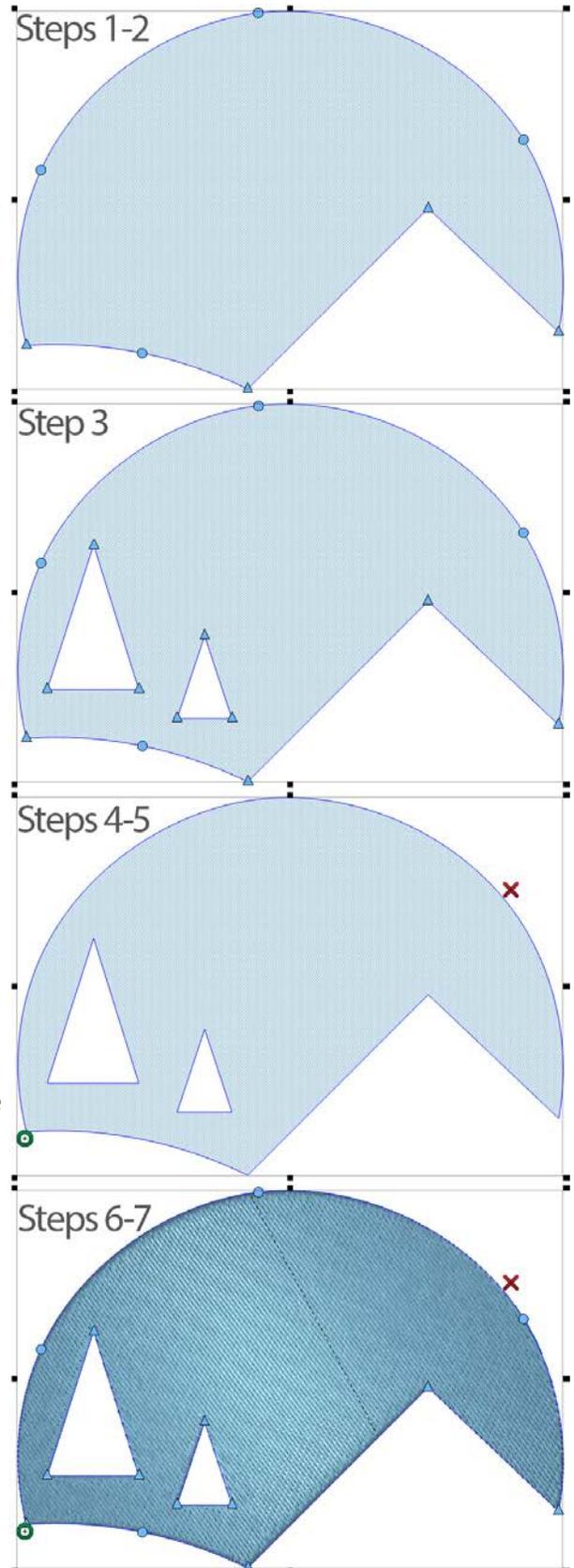
Método de Entrada de Relleno Complejo (Modo Tradicional)

El modo tradicional para la entrada de relleno complejo incluye una única dirección de puntada y ninguna subregión. Utiliza los mismos pasos y la información más común y limitada que se ha utilizado durante años. Por este motivo, es el método más rápido para crear un relleno complejo.

Seleccione el método de entrada de relleno complejo (modo de entrada tradicional) haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.

Creación de formas con el modo tradicional

1. Ingrese el contorno del modelo de alambre del relleno complejo haciendo clic izquierdo en el mouse para crear puntos rectos y haciendo clic derecho en el mouse para crear puntos de curva.

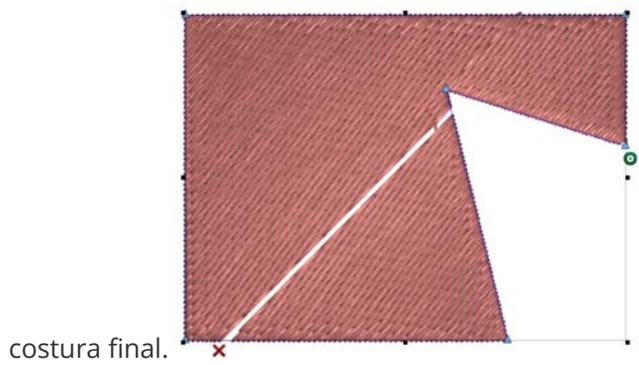


- Intenta utilizar la menor cantidad de puntos posible. Las líneas son más rectas cuando están entre dos puntos rectos y las curvas son más suaves cuando se utilizan menos puntos. Si bien lo ideal es utilizar menos puntos, evita crear curvas que superen los 180° en cualquier conjunto de tres puntos.
2. Para completar la forma, presione Enter en su teclado. Esto conectará la línea entre el primer y el último punto, cerrando la forma.
 3. Si la forma tiene agujeros o lugares en los que no desea que haya puntadas, puede digitalizar un contorno de alambre alrededor de esas áreas a continuación, presionando Enter después de cada una. Cuando haya terminado de agregar agujeros, presione Enter nuevamente.
 4. Ingrese su punto de entrada haciendo clic en el lugar donde desea que comience a coserse el relleno. Muchas veces, este será el lugar donde terminó el elemento anterior. La última puntada del elemento anterior se muestra con una cruz blanca. Puede estar dentro o fuera de la forma de la estructura alámbrica.
 5. Introduzca el punto de salida. Aquí es donde desea que finalice el relleno. Puede ser dentro o fuera de la forma del modelo de alambre.
 6. Por último, se debe determinar la dirección de la puntada. Para ello, haga clic con el botón izquierdo del ratón y arrastre el cursor por el molde, utilizando la línea creada para controlar el ángulo de la puntada. Cuando suelte el botón del ratón, se creará la dirección de la puntada. Para utilizar la dirección de la puntada predeterminada, puede pulsar Intro en el teclado en lugar de hacer clic y arrastrar el cursor por el molde.
 7. Las puntadas se generarán una vez que se haya determinado la dirección de la puntada.

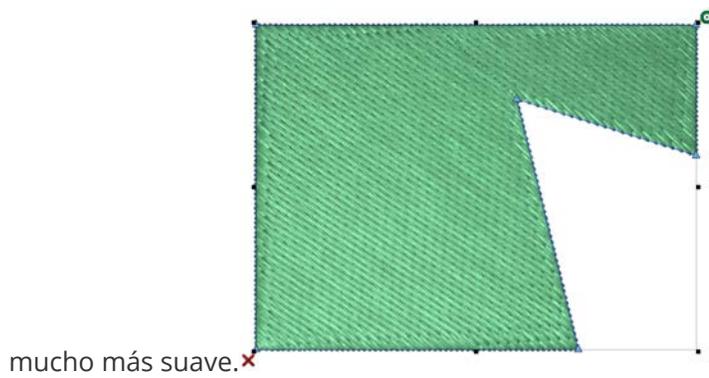
Planificación para empujar, tirar y dirección de costura

A medida que avanza con los elementos, piense en la dirección de la costura. Intente completar formas simples con un relleno fluido. Si un relleno tiene que coserse hacia atrás, existe la posibilidad de que empuje una ondulación de tela hacia atrás con él. Esto creará una línea de tela donde el relleno no se junta. Este efecto se puede minimizar con el uso de una base adecuada, pero coser en una dirección puede aliviar cualquier problema potencial con el empuje del material.

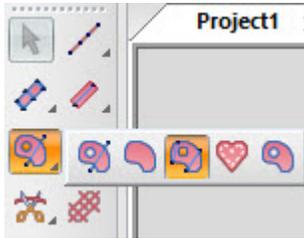
En el ejemplo siguiente, las puntadas han empujado una ondulación del material y no se juntan del todo en la



Al modificar la dirección de la puntada y los puntos de entrada y salida, se puede lograr una costura final



Método de Entrada de Relleno Complejo (Modo de Entrada sin Relleno)



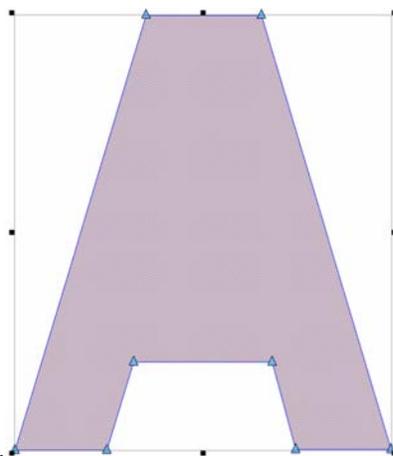
El modo unafil para la entrada de relleno complejo incluye subregiones y múltiples direcciones de puntada. Amplía los pasos del modo tradicional. Por eso, es una herramienta más flexible y se puede utilizar para más aplicaciones que el modo tradicional.



Seleccione el método de entrada de relleno complejo (modo de entrada sin relleno) haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.

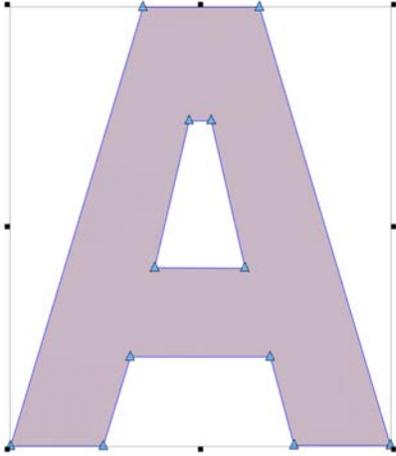
Creación de formas con el modo Sin relleno

1. Ingrese el contorno del modelo de alambre del relleno complejo haciendo clic izquierdo en el mouse para crear puntos rectos y haciendo clic derecho en el mouse para crear puntos de curva.
 - o Intente utilizar la menor cantidad de puntos posible. Las líneas son más rectas cuando están entre dos puntos rectos y las curvas son más suaves cuando se utilizan menos puntos. Si bien lo ideal es utilizar menos puntos, evita crear curvas que superen los 180° en cualquier conjunto de tres puntos.
2. Para completar la figura, presione Enter en su teclado. Esto conectará la línea entre el primer y el

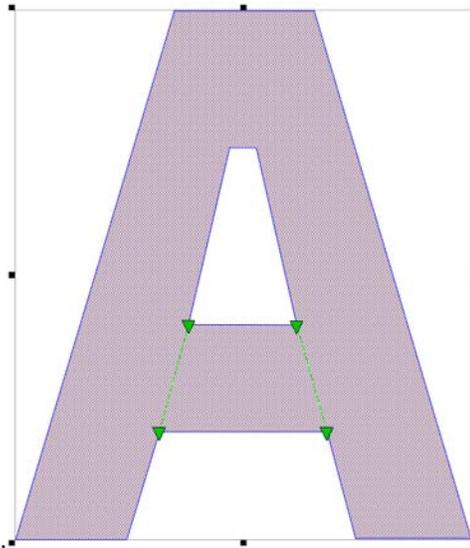


último punto, cerrando la figura.

3. Si la forma tiene agujeros o lugares en los que no desea que haya puntadas, puede digitalizar un contorno de alambre alrededor de esas áreas a continuación, presionando Enter después de cada una. Cuando haya terminado de agregar agujeros, presione Enter nuevamente.



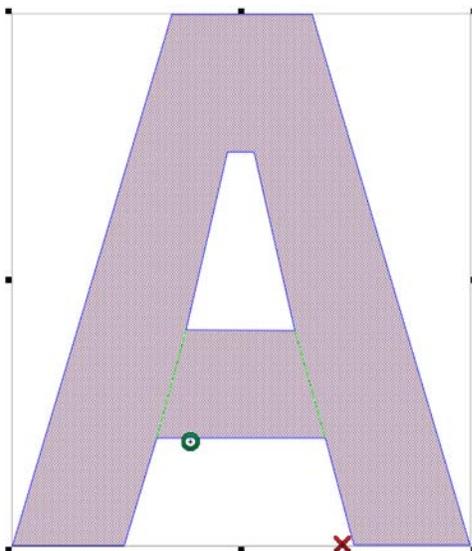
4. Ahora, puede introducir las líneas de empalme que necesite. Para introducir una línea de empalme, haga clic desde un borde del relleno y arrástrelo hacia el otro. La línea de empalme se mostrará en verde. Las líneas de empalme dividen un relleno en regiones más pequeñas. Cada región puede contener su propia dirección de puntada. Presione Enter en el teclado cuando se hayan colocado



todas las líneas de empalme deseadas.

5. Ingrese su punto de entrada haciendo clic en el lugar donde desea que comience a coserse el relleno. Muchas veces, este será el lugar donde terminó el elemento anterior. La última puntada del elemento anterior se muestra con una cruz blanca. Puede estar dentro o fuera de la forma de la estructura alámbrica.

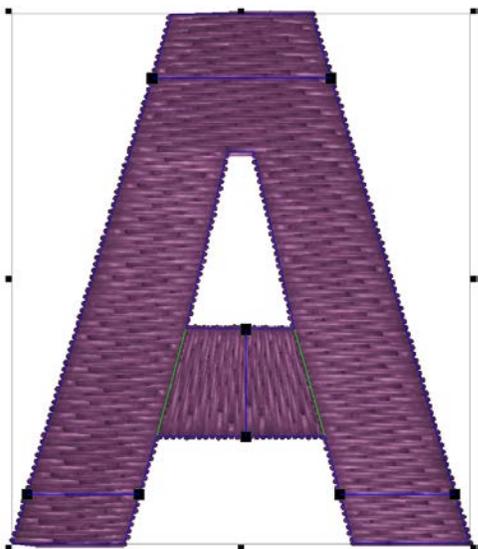
- Ingrese el punto de salida. Aquí es donde desea que finalice el relleno. Puede ser dentro o fuera de la



forma del modelo de alambre.

- Por último, se deben determinar las direcciones de las puntadas. Para ello, haga clic con el botón izquierdo del ratón y arrastre el cursor por la forma o región, utilizando la línea creada para controlar el ángulo de la puntada. Cuando suelte el botón del ratón, se creará la dirección de la puntada. Continúe añadiendo direcciones de puntada para todas las regiones unidas. Si lo desea, puede añadir varias direcciones de puntada a una región para crear un efecto de abanico. Las líneas de dirección de puntada se mostrarán como una línea azul con cuadrados negros en cada extremo.
- Opcional: al determinar las direcciones de las puntadas, también puede definir líneas finales. Las líneas finales se utilizan tanto para determinar la dirección de las puntadas como para detener la costura antes del borde de la estructura alámbrica de una forma. Por lo general, esta función se utiliza para compensar el empuje de las puntadas o para garantizar una puntada completa al final de una forma. Para crear una línea final, haga clic con el botón derecho y arrastre desde un borde del elemento hasta el otro. Se creará una línea final y se mostrará como una línea roja. Las puntadas también se detendrán en esa línea.

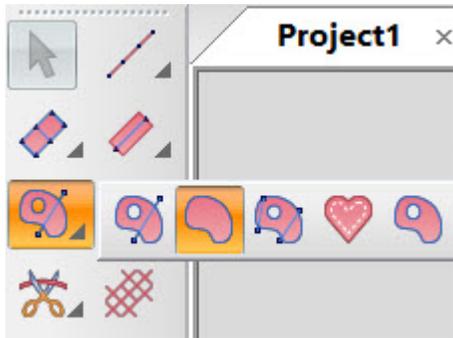
9. Presione Enter para completar la forma y generar las puntadas.



Información

Con el modo de entrada de Unafil, se pueden introducir muchas direcciones de puntada diferentes para un contorno de estructura alámbrica. Esto se puede utilizar para crear una sensación de movimiento o profundidad en un diseño.

Método de Entrada de Relleno Complejo (Modo de Ingreso Manual)

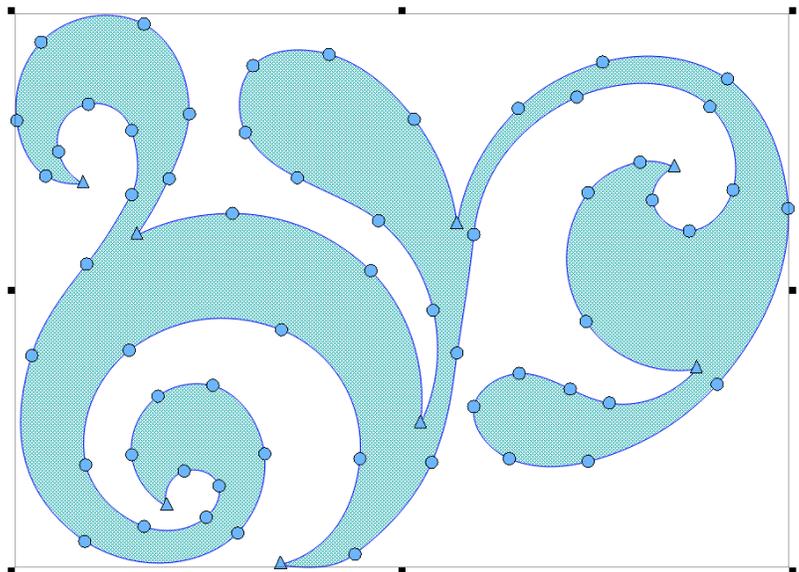


El método de entrada de relleno complejo (modo de entrada manual) creará formas sin puntadas. Los puntos de entrada, los puntos de salida, los empalmes y las direcciones de las puntadas se pueden determinar más adelante utilizando sus respectivas herramientas de edición.

Seleccione el método de entrada de relleno complejo (modo de entrada manual) haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.

Creación de formas con el modo Sin relleno

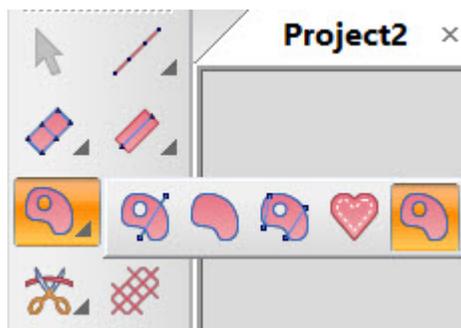
1. Ingrese el contorno del modelo de alambre del relleno complejo haciendo clic izquierdo en el mouse para crear puntos rectos y haciendo clic derecho en el mouse para crear puntos de curva.
 - Intente utilizar la menor cantidad de puntos posible. Las líneas son más rectas cuando están entre dos puntos rectos y las curvas



son más suaves cuando se utilizan menos puntos. Si bien lo ideal es utilizar menos puntos, evita crear curvas que superen los 180° en cualquier conjunto de tres puntos.

2. Para completar la forma, presione Enter en su teclado. Esto conectará la línea entre el primer y el último punto, cerrando la forma.
 - No hay puntadas en la forma en este punto y se muestra como un relleno vectorial en la sección Diseño de la Vista del proyecto.
3. Posteriormente se pueden agregar al elemento agujeros, puntos de entrada, puntos de salida, líneas de empalme y líneas de dirección de puntada.

Digitalización de Rellenos Vectoriales



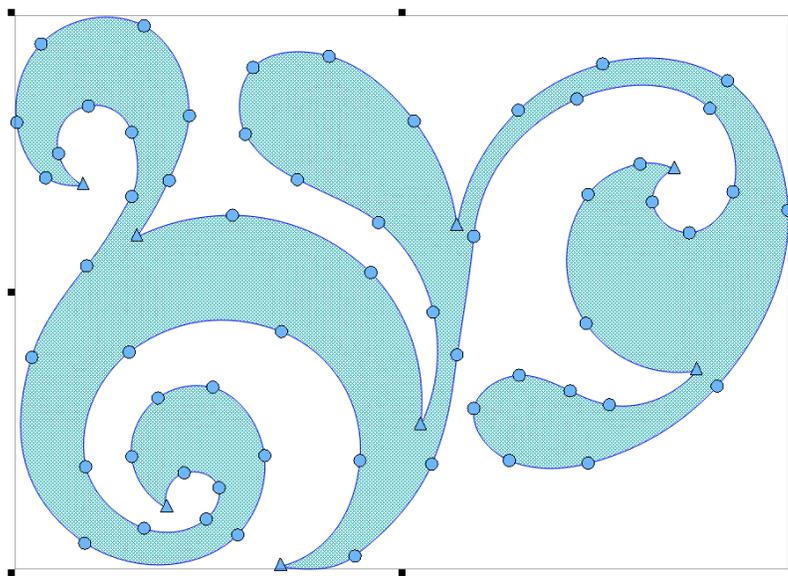
El método de entrada de relleno vectorial creará formas sin puntadas. Los puntos de entrada, los puntos de salida, los empalmes y las direcciones de las puntadas se pueden determinar más tarde utilizando sus respectivas herramientas de edición para convertir la forma vectorial en bordado.

Seleccione el método de entrada de relleno vectorial haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.

Creación de formas con el método de entrada de relleno vectorial

1. Ingrese el contorno del modelo de alambre del relleno vectorial haciendo clic izquierdo en el mouse para crear puntos rectos y haciendo clic derecho en el mouse para crear puntos de curva.

- Intente utilizar la menor cantidad de puntos posible. Las líneas son más rectas cuando están entre dos puntos rectos y las curvas son más suaves cuando se utilizan menos puntos. Si bien lo ideal es utilizar menos puntos, evita crear curvas que superen los 180° en cualquier conjunto de tres puntos.



son más suaves cuando se utilizan menos puntos. Si bien lo ideal es utilizar menos puntos, evita crear curvas que superen los 180° en cualquier conjunto de tres puntos.

2. Para completar la forma, presione Enter en su teclado. Esto conectará la línea entre el primer y el último punto, cerrando la forma.
 - No hay puntadas en la forma en este punto y se muestra como un relleno vectorial en la sección Lista de vectores de la Vista del proyecto.

3. Posteriormente se pueden agregar al elemento agujeros, puntos de entrada, puntos de salida, líneas de empalme y líneas de dirección de puntada para convertir la forma vectorial en bordado.

Digitalización de un Elemento de Aplique

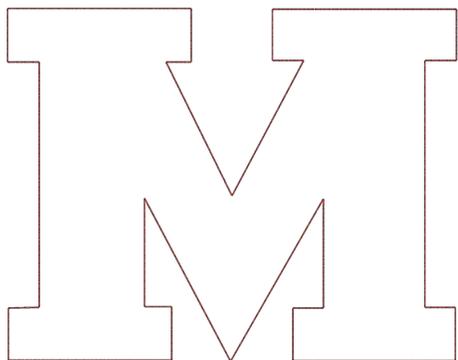


Los diseños de apliques y sarga de aparejos son diseños que se digitalizan específicamente para usar tela en lugar de puntadas para rellenar un área de un diseño. Para crear un elemento de aplique eficaz, es importante comprender el proceso de costura para un diseño de aplique.

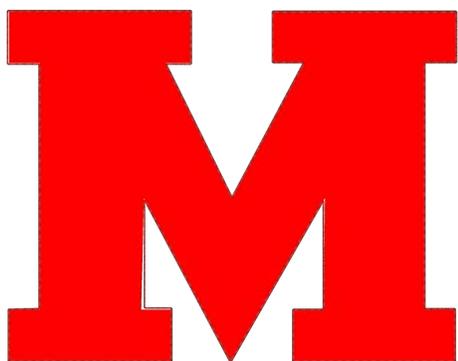
Hay artículos enteros en revistas y libros dedicados a distintas formas de hacer apliques con distintos tipos de tela. La variedad es infinita, pero el proceso básico sigue siendo básicamente el mismo.

Anatomía de un Diseño de Aplique

1. Puntada de colocación: para comenzar, el bordador debe saber dónde colocar el material y en qué forma cortarlo. Esto se logra mediante una puntada de paso o de carrera que traza el borde exterior de la forma del aplique. Esta línea de puntada se conoce como puntada de colocación, puntada de localización, puntada de contorno o, a veces, incluso línea de corte. No importa cómo se llame la línea, tiene el mismo propósito: muestra al bordador dónde colocar el material del aplique.



2. Colocar el material: por lo general, después de coser la puntada de colocación, la máquina se detiene para poder colocar el material. Por lo general, se utiliza un adhesivo ligero para mantener el material en su lugar mientras se fija. Algunos fabricantes de sarga aplican un adhesivo sensible a la presión (que se despegua y pega) en la parte posterior de la sarga.

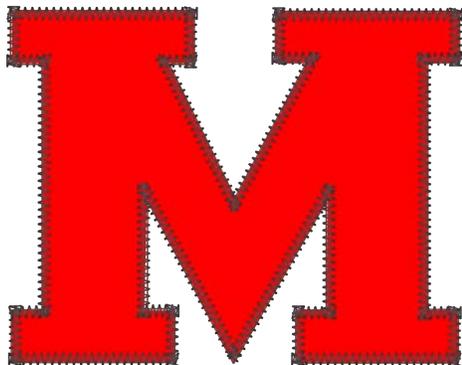


Información

Si usa adhesivo en aerosol, rocíe al aire libre o al menos lejos de su máquina.

3. Puntada de hilván: después de colocar el material, los bordes se hilvanan con una puntada de hilván. Esta puntada suele ser una puntada de paso o de zigzag, una puntada de enganche o una puntada de

manta. El objetivo de esta puntada es unir el material al producto lo más rápido posible sin desplazarlo ni perder el registro. Intentar hilván con una puntada de satén de densidad estándar suele provocar fruncimientos, amontonamientos y desplazamientos del material.



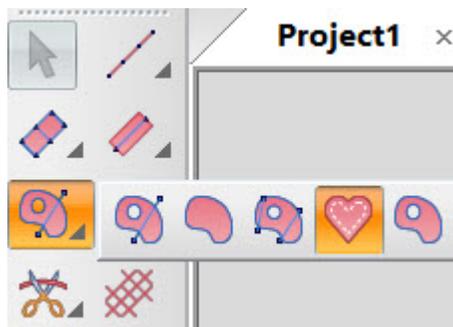
4. Puntada de cobertura (opcional): muchos diseños se detendrán después del hilván, pero muchos otros terminarán el borde continuando con una puntada de satén sobre la parte superior del hilván.



Aplique precortado

Si prefieres cortar el material del aplique con anticipación, puedes usar la puntada de colocación como plantilla. Algunas bordadoras cosen solo esa puntada sobre el material del aplique, mientras que otras lo cosen sobre una carpeta manila y la usan como plantilla para cortar las piezas del aplique.

Método de Entrada de Apliques



El método de entrada de apliques creará elementos que pueden contener la puntada de ubicación, la puntada de hilván y la puntada de cobertura, todo dentro de un solo elemento. Esto significa que, si bien las propiedades de cada parte se pueden editar de forma independiente, la forma del modelo de alambre ajustará las tres.

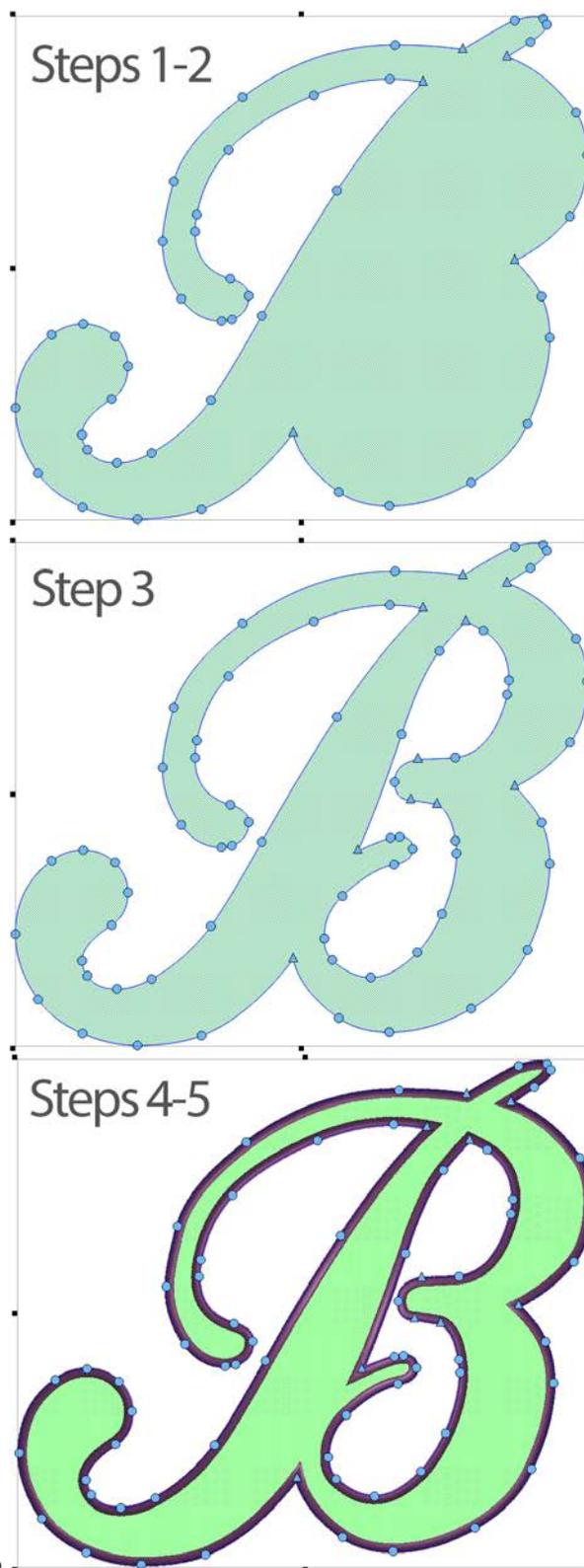


Seleccione el método de entrada de apliques haciendo clic en la herramienta en la barra de herramientas de entrada. Si no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso. Espere a que aparezca la información sobre herramientas si no está seguro de cuál es la herramienta correcta.

Creación de formas con el método de entrada de apliques

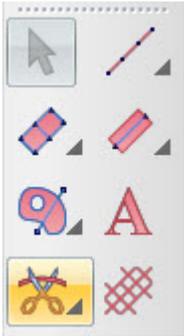
1. Ingrese el contorno del modelo de alambre del elemento de aplicación haciendo clic izquierdo en el mouse para crear puntos rectos y haciendo clic derecho en el mouse para crear puntos de curva.
 - o Intente utilizar la menor cantidad de puntos posible. Las líneas son más rectas cuando están entre dos puntos rectos y las curvas son más suaves cuando se utilizan menos puntos. Si bien lo ideal es utilizar menos puntos, evita crear curvas que superen los 180° en cualquier conjunto de tres puntos.
2. Para completar la forma, presione Enter en su teclado. Esto conectará la línea entre el primer y el último punto, cerrando la forma.
3. Si la forma tiene agujeros o lugares donde no desea que haya puntadas, puede digitalizar un contorno de estructura alámbrica alrededor de esas áreas, presionando Enter después de cada una.
4. Cuando haya terminado de agregar agujeros, presione Enter nuevamente para completar el elemento y generar las puntadas.

5. Las propiedades del aplique se pueden modificar en la ventana de propiedades del objeto. Desde allí, las puntadas de contorno, las puntadas de hilván y las puntadas de cobertura se pueden cambiar o



desactivar de forma independiente.

Insertar Recorte



Los comandos de recorte de máquina se insertan entre los elementos. Los comandos de recorte se ejecutan automáticamente entre colores, pero si se requiere un recorte dentro de un color, se debe insertar el comando.

Para insertar un recorte:

1. Seleccione el elemento después del cual se desea realizar un recorte.
2. Inserte la moldura utilizando uno de los siguientes:
 - Haga clic en el botón de Insertar recorte en la barra de herramientas de entrada.
 - Vaya al menú de Insertar y seleccione Recortar.

Recorte automático

Los recortes se pueden configurar para que se realicen automáticamente si los conectores (la longitud entre elementos) son más largos que una cantidad especificada. Esta configuración se controla en la categoría de propiedades Tie In y Tie Off.

Estos recortes se mostrarán de forma diferente en la vista del proyecto. Se mostrarán como "Recorte automático" y se actualizarán al guardar o al presionar el botón Actualizar recortes/ligas automáticas en la barra de objetos.



Object Properties

Lettering

- Letters
 - Spacing
 - Auto Borders
 - Monogram
 - Styles
 - Group Names
- Top Stitching
 - Underlay
 - Compensation
 - Effects
 - Advanced
- Tie In And Tie Off**
- Scale
- Colors
- View
- Styles

Tie In And Tie Off

When To Tie: Only When Necessary

Tie In:

Type: Style 1

Width: 7 pt.

Num Stitches: 3

Tie Off:

Type: Style 1

Width: 6 pt.

Num Stitches: Default

Auto Trim

Auto Trim

Auto Trim Length: 32 pt.

Trim Lettering: Trim Between Words

Auto Tie

Auto Tie

Auto Tie Length: pt.

Show Tie Types...

Auto-Apply

Regreso al Origen

El comando de regreso al origen tradicionalmente se insertaba al final de un diseño.

En las propiedades del proyecto (a las que se accede haciendo clic derecho en el nombre del proyecto en la vista del proyecto y seleccionando "Proyecto") hay una casilla de verificación para volver al origen. Si esta casilla está habilitada, se insertará automáticamente un comando para volver al origen al finalizar el proyecto al guardarlo.

Si necesita insertar el comando manualmente, aún está disponible debajo del menú desplegable del comando Insertar recorte.

Modos de Edición

Existen dos formas principales de edición que se pueden realizar en un diseño de bordado. Estos modos de edición dependen en gran medida del tipo de archivo o elemento de bordado que se deba editar.

El modo predeterminado para la mayor parte del trabajo que se realiza en el software es el modo de edición de wireframe. Este modo se puede cambiar al modo de edición ampliada (edición de las penetraciones de aguja individuales). También se puede utilizar para ampliar las capacidades de edición de wireframe para un elemento de wireframe.

Modo de edición de wireframe

Los bordes de los elementos dentro de un diseño de estructura alámbrica se pueden manipular utilizando el mouse combinado con comandos del teclado.

A medida que mueva el cursor por la ventana de visualización, cambiará para indicar una multitud de posiciones o estados. Para obtener información sobre estos íconos y cursores, consulte la sección [Digitalización y edición: íconos y cursores](#).



Este botón, ubicado en la barra de herramientas de visualización, permitirá editar formas de wireframe. También afectará de forma ligeramente diferente a los siguientes elementos:

- Letras seleccionadas individualmente: se mostrarán con información de estructura alámbrica y permitirán editar la forma de la letra mientras se mantiene la integridad del elemento de letras. Esto puede evitar la necesidad de convertir las letras a estructura alámbrica.
- Elementos de lentejuelas: al usar este botón se mostrarán controladores para cada lentejuela y se pueden mover como letras a lo largo de una línea.

El modo de edición de wireframe también está disponible a través del menú contextual del botón derecho en "Modo".

Modo de edición ampliado

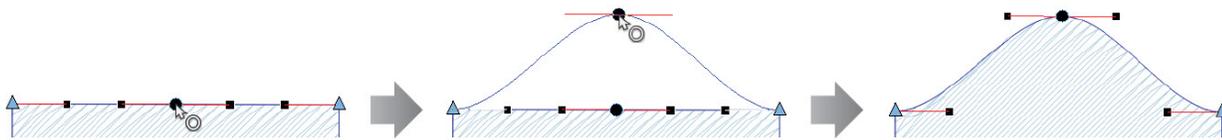
El modo de edición ampliado se utiliza para editar las penetraciones de aguja individuales de un elemento de bordado.

Comandos de edición de wireframes

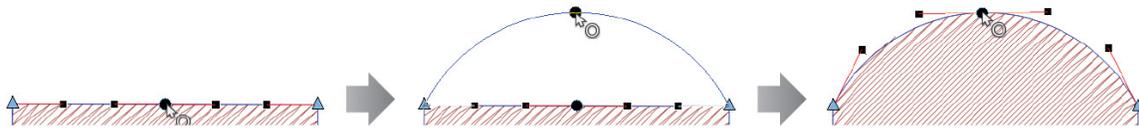


Los siguientes comandos se utilizan para manipular los contornos del wireframe:

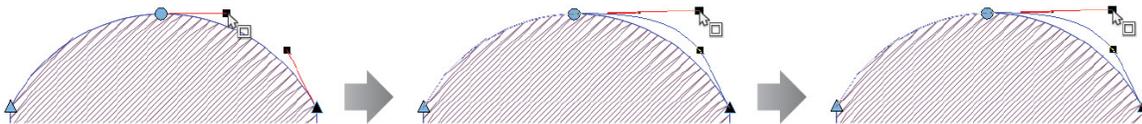
- Arrastrar un punto: al hacer clic y arrastrar un punto seleccionado, se arrastra el punto y los controladores Bézier conectados a ese punto.
- Alt + Arrastrar un punto: mantener presionada la tecla ALT mientras arrastra un punto seleccionado restringirá el movimiento de ese punto a incrementos de 15°.



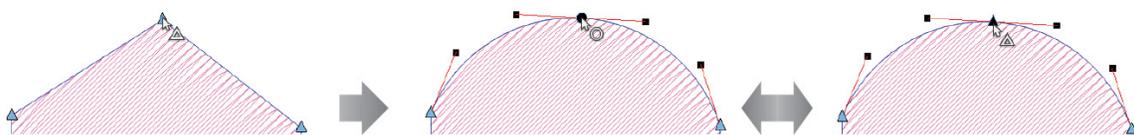
- CTRL + Arrastrar un punto: al mantener presionada la tecla CTRL mientras se arrastra un punto seleccionado, se arrastra el punto y se ajustan los controladores de Bézier conectados a ese punto para generar un arco perfecto entre el punto siguiente y el anterior en esa línea.



- Ctrl + Arrastrar un controlador de Bézier: si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra un controlador de Bézier, se fija el ángulo del controlador. Esto significa que incluso si mueve el mouse fuera de esa línea, el controlador de Bézier permanecerá en el mismo ángulo.



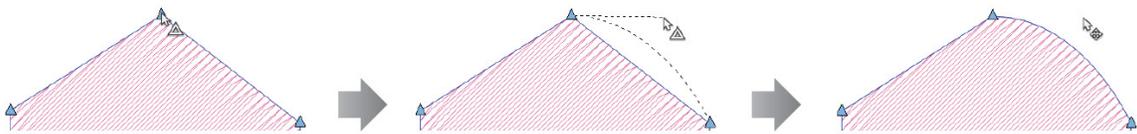
- Mayús + clic en un punto: si mantienes presionada la tecla Mayús mientras haces clic en un punto, este pasará de ser una línea recta a una curva. Si cambias de un punto de curva a un punto recto, los controladores permanecerán, pero se pueden mover de forma independiente. Los controladores en los puntos de curva están bloqueados.



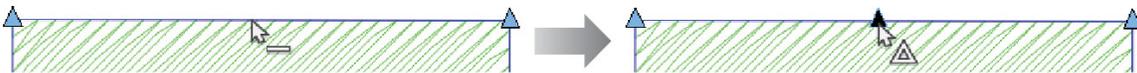
- Haga doble clic en un punto seleccionado: al hacer doble clic en un punto seleccionado, aparecerá el cuadro de propiedades de digitalización del punto. Esto le permitirá elegir el tipo de punto que desea haciendo clic en uno de los botones de opción.



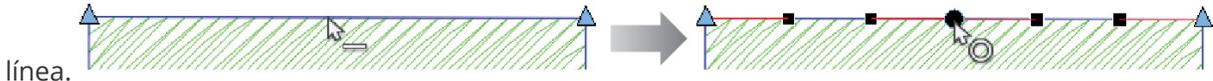
- Mayús + Arrastrar sobre un punto: si mantienes presionada la tecla Mayús mientras arrastras sobre un punto, se extraerá un controlador de Bézier desde un punto que no lo tenga. Esta es una manera fácil de curvar una línea que sale de un punto recto.



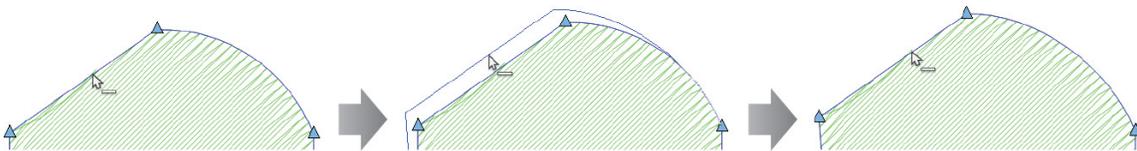
- Haga clic en una línea: al hacer clic izquierdo en una línea, se agregará un punto recto en la línea.



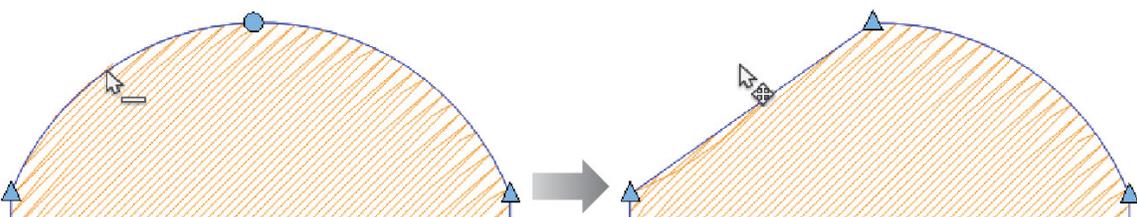
- Haga clic derecho en una línea: al hacer clic derecho en una línea, se agregará un punto de curva en la línea.



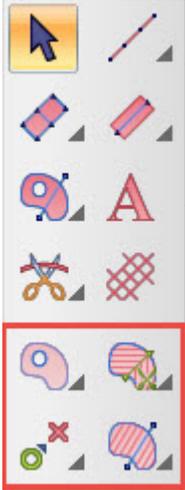
- Haga clic y arrastre sobre una línea O mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic y arrastre sobre una línea: al hacer clic y arrastrar sobre una línea, se arrastrará ese segmento. También se ajustarán las curvas. Esto le permite editar formas sin agregar puntos. Mantener presionada la tecla CTRL mientras hace esto evita agregar un punto accidentalmente.



- CTRL + clic derecho en una línea: si mantiene presionada la tecla CTRL mientras hace clic derecho en una línea, esta cambiará de un segmento de curva a un segmento recto.



Herramientas de edición de elementos de wireframe



Justo debajo de la barra de herramientas de entrada, encontrará las herramientas de edición. Estas herramientas se utilizan para cambiar rellenos complejos existentes o convertir rellenos manuales y vectoriales en puntadas. También se pueden utilizar en muchos elementos de columna. Para utilizar estas herramientas, primero debes tener seleccionado el elemento que deseas modificar.



Insertar orificio, dividir línea o rellenar isla



Estas herramientas insertan formas en elementos de líneas de puntada múltiples o rellenos vectoriales existentes. Estas herramientas se pueden utilizar para crear agujeros o efectos de relieve en las puntadas. Si la herramienta deseada no está disponible, es posible que deba hacer clic y mantener presionado durante medio segundo para acceder al menú desplegable de herramientas. Si está disponible en la barra de herramientas de entrada, simplemente haga clic en la herramienta para seleccionarla para su uso.

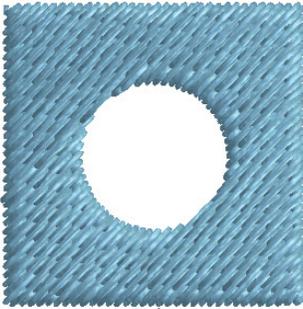
Las herramientas son las siguientes:

- Insertar agujero: esta herramienta se utiliza para insertar un agujero en un elemento. No habrá puntadas dentro de la forma del agujero.
- Insertar división: esta herramienta crea una línea dentro de un elemento. Las penetraciones de la aguja en las puntadas se fuerzan a caer a lo largo de esta línea, creando una línea visible, casi en relieve, en la costura.
- Insertar isla de relleno: al igual que Insertar agujero, esta herramienta crea una forma cerrada dentro de un elemento. En lugar de eliminar puntos de esta forma, se les aplica a los puntos un patrón de relleno diferente. El patrón de relleno se puede cambiar accediendo a la página de propiedades del objeto mientras la isla está seleccionada.

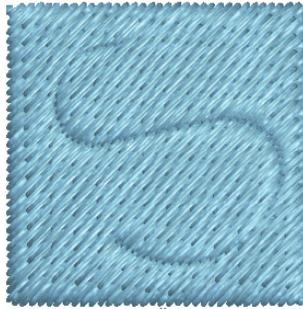
Para utilizar una de estas herramientas:

1. Para insertar un agujero en un relleno complejo, manual o vectorial, o en cualquier columna, seleccione el elemento.
2. Seleccione la herramienta de inserción deseada.
3. Ingrese el contorno del modelo de alambre del agujero, la división o la isla de relleno haciendo clic izquierdo en el mouse para crear puntos rectos y haciendo clic derecho en el mouse para crear puntos de curva.
 - Los agujeros y las islas de relleno deben estar dentro del contorno del modelo en alambre. También se cerrarán solos cuando estén terminados.
 - Las divisiones pueden extenderse más allá del contorno del modelo de alambre para garantizar que la línea se extienda hasta el borde de la forma. Las divisiones no se cerrarán automáticamente al finalizar. Pueden permanecer como un segmento de línea.

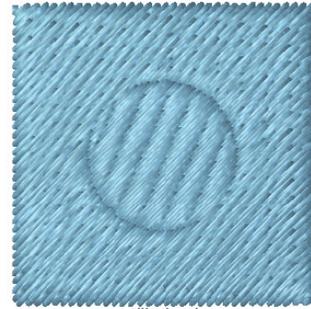
4. Para completar la forma, presione Enter en su teclado. Presione Esc para deseleccionar la herramienta.
 - Para agujeros e islas de relleno, esto conectará la línea entre el primer y el último punto, cerrando la forma y completando el agujero o la isla.



Hole



Split



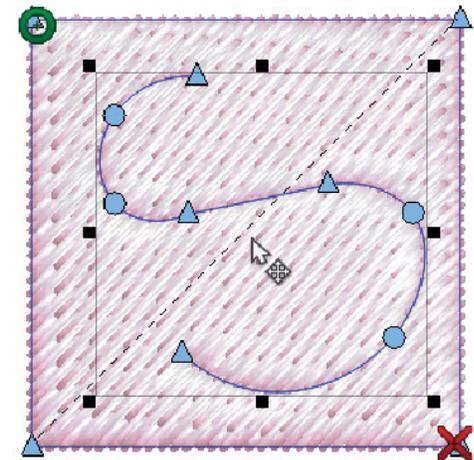
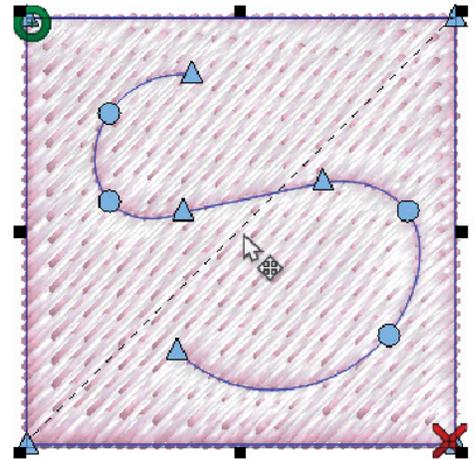
Fill Island

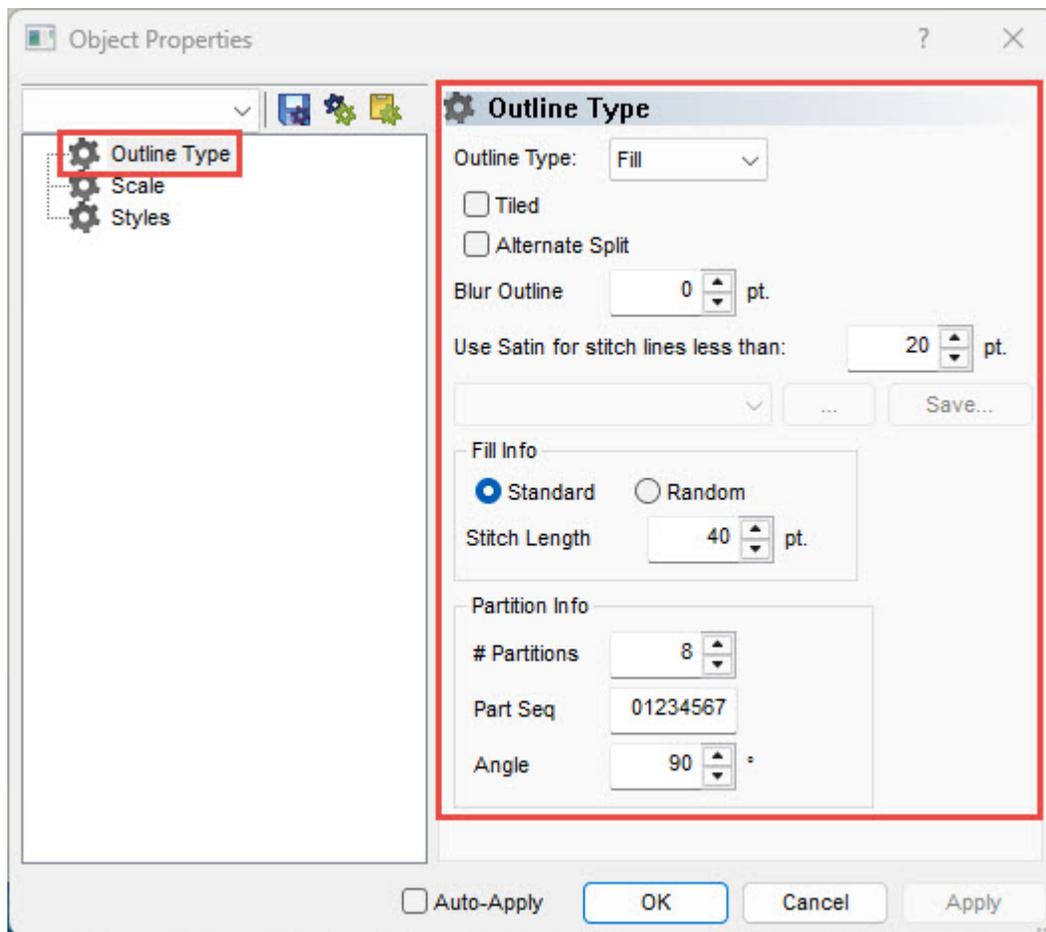
Propiedades del contorno (agujero, división o isla)

Es posible modificar las propiedades de los contornos internos creados por el orificio de inserción, la división o la isla de relleno.

Para ello, primero se debe seleccionar el contorno en sí.

1. Seleccione el elemento con el contorno interno.
2. Con el elemento seleccionado, haga clic dentro de la isla o agujero de relleno.
 - Para las divisiones, será necesario expandir el elemento en la vista del proyecto y seleccionar la opción "dividir". Esto debe hacerse dentro de la vista del proyecto para las divisiones.
 - La Lista de puntos de alternancia debe estar habilitada para expandir la vista del proyecto lo suficiente como para acceder a los puntos del modelo alámbrico y al contorno dividido.
3. El cuadro de cambio de tamaño/edición ahora rodeará el contorno interno.
4. Haga clic derecho dentro del cuadro y seleccione "propiedades" para acceder a las propiedades del contorno.





Las propiedades también están disponibles en la barra de propiedades cuando se selecciona el contorno interno.

Outline Type: **Fill** Tiled Alternate Split Blur Outline **0**

- Tipo de esquema: desde aquí, puede seleccionar lo siguiente:
 - Agujero: No contiene puntadas.
 - Dividir: contiene las mismas puntadas que el elemento principal, pero las penetraciones de la aguja caerán a lo largo del contorno.
 - Relleno: esta es una isla de relleno. Las puntadas en el interior de este contorno pueden contener un patrón de relleno diferente al del elemento principal.
 - Satén: Esta también es una isla de relleno, pero las puntadas en el interior del contorno son puntadas de satén.

- Mosaico: al marcar esta casilla, se repetirá el contorno en todo el elemento. Aparecerán controladores espaciadores con los que se podrá ajustar el espaciado de la repetición. Así es como se crean los rellenos con patrones.
- División alternada: esto se alternará de modo que solo una de cada dos líneas de puntada se hundirá a lo largo del contorno.
- Desenfocar contorno: esta opción creará básicamente dos contornos separados entre sí según la cantidad especificada. Las líneas de puntada pares caerán en un contorno. Las líneas de puntada impares caerán en el otro.

El resto de las propiedades son coherentes con las propiedades de relleno y puntada de satén. Estas solo se mostrarán para el tipo de contorno de relleno de satén.



Información

Con la herramienta Insertar empalme seleccionada, al hacer clic derecho en el cuadro de cambio de tamaño/edición aparecerá la opción para calcular automáticamente todas las líneas de empalme.

Eliminación de una línea de empalme

Para eliminar una línea de empalme, utilice los siguientes pasos:

1. En la edición de wireframe, seleccione el elemento.
2. Seleccione uno de los puntos finales de la línea de empalme que desea eliminar.
3. Presione la tecla Eliminar en el teclado para eliminar toda la línea de empalme.
4. Será necesario abordar las direcciones de puntada después de eliminar una línea de empalme.

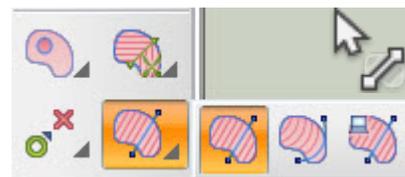


Información

Con la herramienta de inserción de empalme seleccionada, al hacer clic derecho en el cuadro de cambio de tamaño/edición aparecerá la opción para borrar todas las líneas de empalme y todas las líneas de dirección de puntada.

Dirección de la puntada de inserción

Las líneas de dirección de puntada se utilizan para dar dirección a las puntadas de bordado en un elemento. Hay tres herramientas de dirección de puntada debajo del icono de la herramienta de dirección de puntada.



- Insertar dirección de puntada: esta herramienta crea una línea recta para la dirección de la puntada.
 1. Haga clic izquierdo y arrastre sobre el formulario donde desea una línea de dirección de puntada.
 2. Presione Esc para terminar de editar las direcciones de puntada y deseleccionar la herramienta.
- Insertar dirección de puntada curva: esta herramienta de dirección de puntada permite líneas de dirección de puntada curvas. Por lo general, funcionan mejor con una curva más suave. Las curvas cerradas pueden causar problemas de densidad y fruncimiento.
 1. Con el elemento y la herramienta seleccionados, comience a digitalizar el empalme como lo haría con un elemento de caminata. Comience con un clic izquierdo. Esto puede comenzar fuera del contorno del elemento.
 2. Continúe digitalizando a lo largo de la forma donde se desea una línea de empalme. Haga clic derecho para crear curvas. Haga clic izquierdo para crear puntos rectos y ángulos agudos.
 3. Presione Enter para finalizar la línea de dirección de puntada.
 4. Ahora se pueden agregar más líneas de dirección de puntada o presionar Esc para deseleccionar la herramienta.
- Calcular automáticamente la dirección de puntada: seleccione esta herramienta para generar automáticamente líneas de dirección de puntada para el elemento seleccionado.
 1. Las líneas de dirección de puntada y posiblemente líneas de empalme se generan tan pronto como se selecciona la herramienta.



Información

Con la herramienta de inserción de dirección de puntada seleccionada, al hacer clic derecho en el cuadro de cambio de tamaño/edición aparecerá la opción para calcular automáticamente la dirección de puntada y posiblemente empalmar líneas.

Edición de instrucciones de puntadas

Para editar las direcciones de puntada utilizando la herramienta, utilice lo siguiente:

1. En la edición de wireframe, seleccione el elemento.
2. Seleccione la herramienta Insertar dirección de puntada. Esto cambiará la vista del elemento. Los puntos de entrada desaparecerán y las direcciones de puntada cambiarán de una línea negra punteada a una línea azul editable con cuadrados negros en cada extremo.
3. Estas líneas ahora se pueden editar como una línea de wireframe normal.

Eliminar una línea de dirección de puntada

Para eliminar una línea de dirección de puntada, utilice los siguientes pasos:

1. En la edición de wireframe, seleccione el elemento.
2. Seleccione la herramienta Insertar dirección de puntada. Esto cambiará la vista del elemento. Los puntos de entrada desaparecerán y las direcciones de puntada cambiarán de una línea negra punteada a una línea azul editable con cuadrados negros en cada extremo.
3. Ahora es posible editar estas líneas como si fueran una línea de estructura alámbrica normal. Seleccione el final de la línea que desea eliminar.
4. Presione la tecla Eliminar del teclado para eliminar la línea.

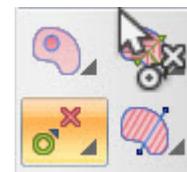


Información

Con la herramienta de inserción de dirección de puntada seleccionada, al hacer clic derecho en el cuadro de cambio de tamaño/edición aparecerá la opción para borrar todas las líneas de dirección de puntada.

Insertar puntos de entrada/salida

Esta herramienta se utiliza para cambiar los puntos de entrada y salida de un elemento. Los puntos de entrada y salida de un elemento también se pueden cambiar seleccionando el elemento y haciendo clic en el punto de entrada o salida y arrastrándolo a la ubicación deseada.



Para insertar un punto de entrada y un punto de salida en un elemento:

1. Seleccione el elemento.

2. Luego, seleccione la herramienta Insertar puntos de entrada/salida.
3. Haga clic en el lugar donde desea que el elemento comience a unirse. Se insertará un punto de entrada.
4. Haga clic en el lugar donde desea que el elemento termine de coserse. Se insertará un punto de salida.

Secuencia automática



Si se seleccionan varios elementos, se puede utilizar esta herramienta para volver a secuenciar esos elementos, comenzando donde se encuentra el punto de entrada y terminando donde se encuentra el punto de salida. Las puntadas de desplazamiento se regenerarán para adaptarse al nuevo orden.

Operaciones con elementos

Se pueden realizar muchas operaciones en los elementos para acelerar la edición y la creación del diseño.

Las siguientes secciones describen estas operaciones y cómo utilizarlas.

Elemento dividido



Los elementos se pueden dividir en dos partes a lo largo de una línea o punto designado. Esto resulta útil para eliminar partes no deseadas de los elementos o insertar otro elemento entre las dos mitades para lograr una secuencia de costura más eficiente.

Para dividir un elemento:

1. Seleccione el elemento que desea dividir.
2. Determine dónde debe realizarse la división seleccionando los puntos del modelo de alambre.
 - Si se requieren varios puntos, haga clic en uno primero, mantenga presionada la tecla CTRL y haga clic en el segundo para seleccionarlos ambos.
 - Para los elementos de caminata, de línea única y de columna 1, solo es necesario seleccionar un único punto de estructura alámbrica.
 - Para la columna 2 y los elementos de relleno, se deben seleccionar dos puntos. La división se realizará a lo largo de la línea entre los dos puntos seleccionados.
3. Una vez que se seleccionan los puntos del modelo de alambre, se divide el elemento. Esto se puede hacer de varias maneras.
 - Haga clic derecho en uno de los puntos seleccionados y vaya a Operaciones>Dividir elemento en el menú contextual.
 - Haga clic y mantenga presionada durante medio segundo la herramienta de cambio de tipo de elemento para acceder al elemento dividido desde el menú desplegable.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Dividir elemento.

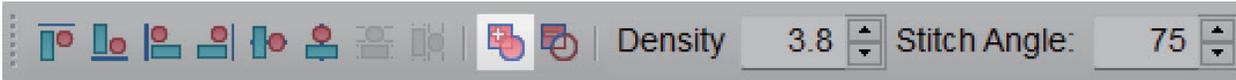
Romper objeto

Los rellenos con líneas de empalme pueden romperse en esos empalmes. Cuando esto ocurre, las subregiones del relleno se convierten en rellenos individuales. Esto puede resultar útil para modificar la secuencia de costura y la superposición de elementos.

Para romper un relleno con líneas de empalme:

1. Seleccione el elemento que desea romper.
2. Rompa el elemento utilizando uno de los siguientes métodos.
 - Haga clic derecho en el elemento seleccionado y vaya a Operaciones>Romper objeto en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Romper objeto.

Combinar elementos

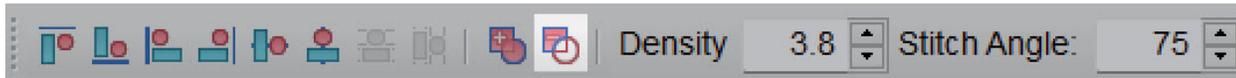


Si se desea, se pueden combinar dos o más rellenos superpuestos en un solo relleno.

Para combinar rellenos superpuestos:

1. Seleccione los rellenos superpuestos que desea combinar.
2. Combine los rellenos utilizando uno de los siguientes métodos.
 - Haga clic en el botón Combinar elementos en la barra de propiedades. Esta opción solo estará disponible si se seleccionan varios rellenos.
 - Haga clic derecho en los rellenos seleccionados y vaya a Operaciones>Combinar elementos en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Combinar elementos.

Restar elemento



Los rellenos superpuestos también se pueden restar entre sí. La operación eliminará la parte superpuesta de uno de los rellenos en capas.

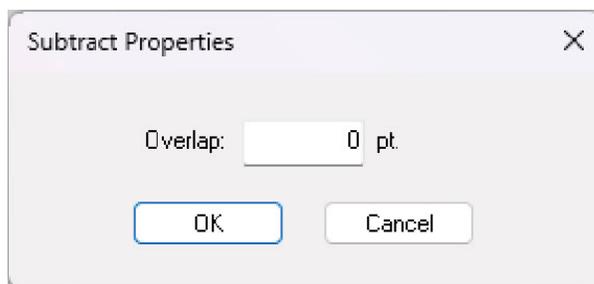
Para restar una superposición de un elemento:

1. Seleccione el relleno que desea eliminar primero. La disposición en capas de los elementos no importa. El primer relleno seleccionado será el que se eliminará en parte.
2. Mantenga presionada la tecla CTRL y seleccione el segundo relleno que se superpone al primero.
3. Con ambos rellenos seleccionados, reste el área superpuesta utilizando una de las siguientes opciones.
 - Haga clic en el botón para quitar elementos de la barra de propiedades. Esta opción solo estará disponible si se seleccionan varios rellenos.
 - Haga clic derecho en los rellenos seleccionados y vaya a Operaciones>Restar elementos en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Restar elementos.

Superposición

Cuando los elementos están uno al lado del otro en la pantalla, lo más probable es que se cosan con un pequeño espacio entre ellos en la tela. Para evitar esto, la mayoría de los elementos de bordado se superponen ligeramente.

Al utilizar el elemento de sustracción, puede especificar que se superponga cuando se elimine la parte del relleno. Esto debe especificarse antes de ejecutar la operación.

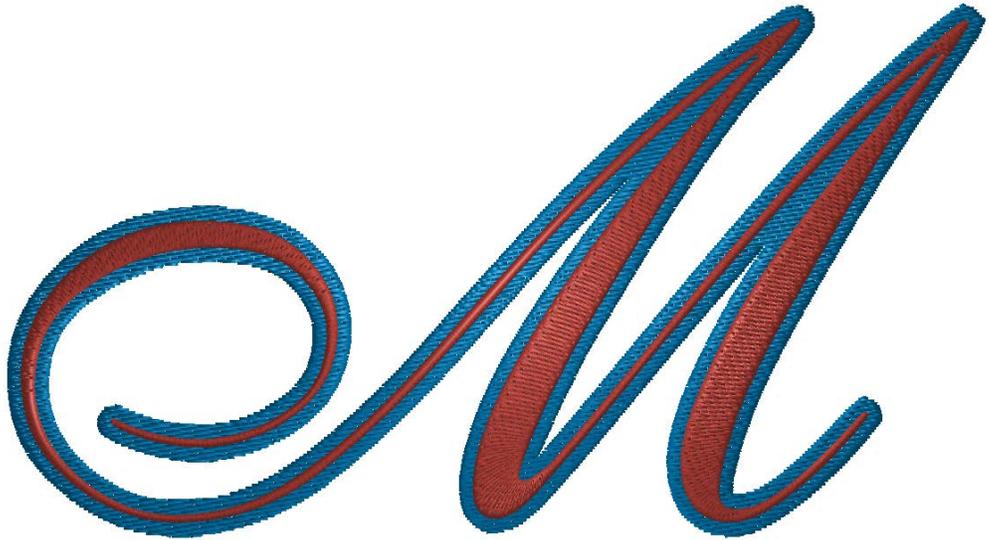


Para especificar y superponer:

1. Haga clic derecho en el botón restar elementos en la barra de propiedades.
2. Especifique y superponga y haga clic en Aceptar.

Contorno de compensación

Se puede modificar un relleno desplazando el contorno. Esto empujará los bordes del contorno del modelo de alambre hacia afuera de manera uniforme por todo el contorno del formulario.



En el ejemplo, primero se duplicó el relleno para mostrar el cambio. El rojo es el original, el azul se desplazó 20 puntos.

Para compensar un contorno:

1. Seleccione el relleno que desea modificar.
2. Desplace el contorno utilizando uno de los siguientes métodos.
 - Haga clic derecho en los rellenos seleccionados y vaya a Operaciones>Desplazar contorno en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Desplazamiento del contorno.
3. Especifique la cantidad que desea que se desplace el contorno.
 - Los números positivos hacen que el contorno destaque.
 - Los números negativos insertan el contorno.
4. Haga clic en Aceptar

Transformar esquema

Así como el tipo de línea de perspectiva manipula letras, el tipo de transformación de contorno puede manipular elementos y grupos de elementos.

Para transformar un elemento o grupo de elementos:

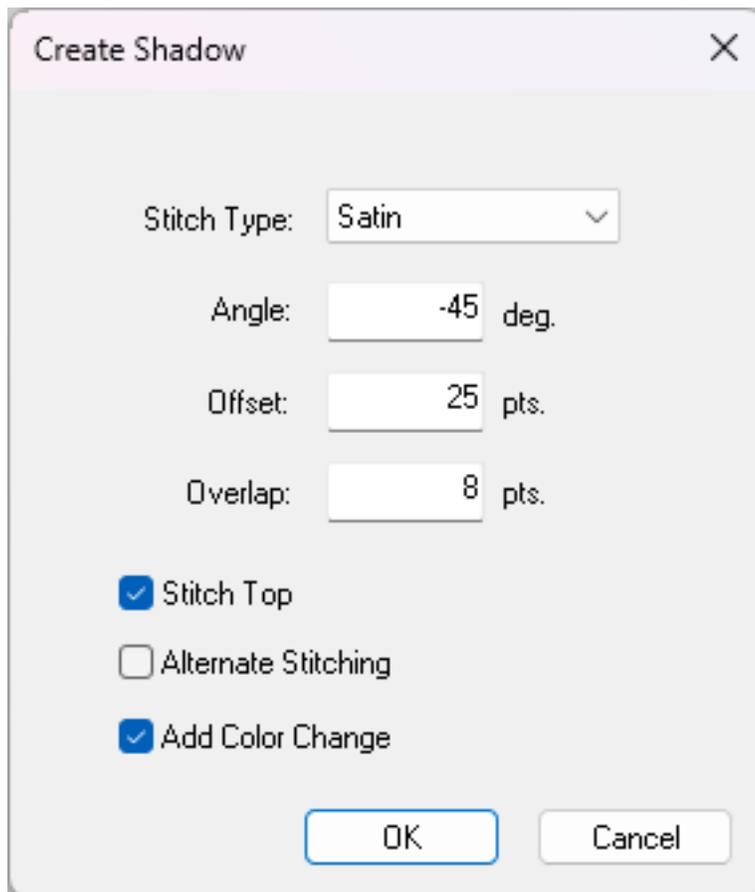
1. Seleccione el(los) elemento(s) que desea transformar.
2. Acceda a las líneas de contorno de transformación utilizando uno de los siguientes métodos.
 - Haga clic derecho en los elementos seleccionados y vaya a Transformar contorno en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Transformar contorno.
3. Aparecerá una línea azul en la parte superior e inferior de los elementos. Estas se pueden editar como cualquier línea de estructura alámbrica y los elementos se distorsionarán para coincidir con los límites recién definidos.
4. Para completar la transformación, deseccione los elementos.

(Sombra) paralela

Se puede generar una sombra proyectada para un elemento de estructura alámbrica utilizando la función de sombra.

Para crear un elemento de sombra:

1. Seleccione el elemento o los elementos que desea sombrear.
2. Acceda a la sombra yendo al menú Objeto y seleccionando Sombra.
3. Seleccione la configuración deseada en la ventana Crear sombra.
 - Tipo de puntada: seleccione un satén o un relleno
 - Ángulo: Esto establece el ángulo de la sombra.
 - Desplazamiento: indica a qué distancia del elemento original se generará la sombra.
 - Superposición: esto determina hasta dónde se extenderá el elemento de sombra debajo de la costura superior.
 - Coser arriba: esto determina si el elemento original se coserá o no.
 - Costura alternada: si se utiliza junto con Agregar cambio de color y un elemento de letras, generará una sombra para cada letra, de modo que la secuencia de costura cosa una sombra y luego la letra correspondiente. Cada letra coserá primero la sombra y luego la letra, en lugar de coser todas las sombras y luego todas las letras. Esto ayudará con el registro.
 - Agregar cambio de color: esto creará un bloque de color separado para el elemento de sombra.
4. Haga clic en Aceptar para generar el elemento de sombra.



5. El elemento de sombra o el elemento superior se pueden seleccionar y mover y las áreas eliminadas del elemento de sombra continuarán siendo eliminadas y regeneradas a medida que se reposicionen los elementos.

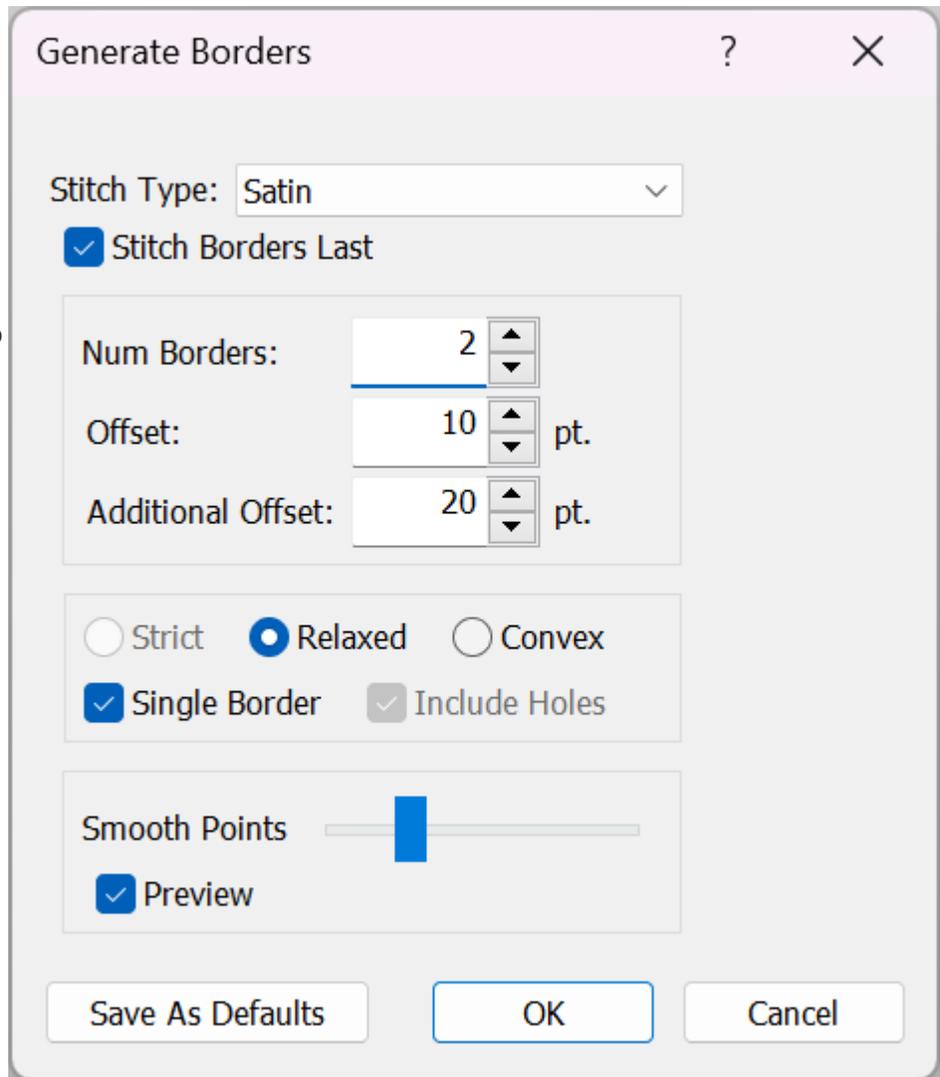


Generar borde(s)

Se puede generar un borde para un elemento o grupo de elementos utilizando la función generar borde.

Para crear un elemento de sombra:

1. Seleccione el(los) elemento(s) que desea bordear.
2. Acceda a la sombra yendo al menú Objeto y seleccionando Generar borde o seleccionando el botón en la barra de herramientas de entrada.
3. Seleccione la configuración deseada en la ventana Generar bordes.
 - Tipo de puntada: seleccione entre satén (elemento de una sola línea), puntada normal o puntada recta.



- Coser bordes al final: cuando está habilitado, esto generará los bordes al final.
- Número de bordes: seleccione el número de bordes a generar.
- Desplazamiento: la distancia en puntos entre los elementos y el primer borde.
- Desplazamiento adicional: la distancia entre cada borde adicional.
- Controles de forma de borde
 - Estricto: crea un borde que se acerca más a la forma del elemento.
 - Relajado: crea un borde que promedia la forma.

- Convexo: crea un borde que se adhiere principalmente a los bordes externos de los elementos.
- Borde único: combina las formas para crear un único borde para todo el elemento o grupo. Disponible únicamente para el modo Relajado.
- Incluir agujeros: crea bordes para los agujeros dentro de las formas. Solo está disponible si no está habilitado el borde único.
- Puntos suaves: arrastre este control deslizante para modificar la complejidad de las formas del borde.
- Vista previa: habilite esta opción para obtener una vista previa de las líneas del borde antes de su generación.

4. Haga clic en Aceptar para generar los bordes.



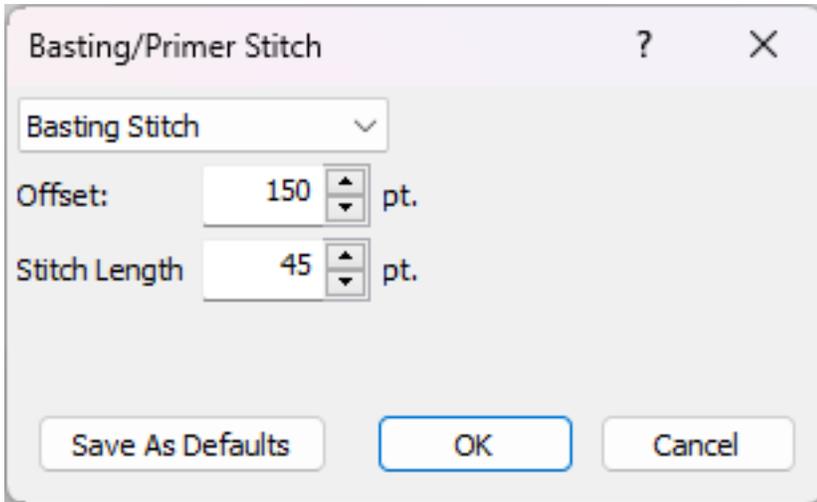
Generar hilvanado/imprimación

Las puntadas de hilván suelen ser puntadas temporales destinadas a mantener la tela o las capas en su lugar mientras se cosen las puntadas finales. Como tienden a ser más largas y más sueltas que las puntadas normales, son relativamente fáciles de quitar.

Las puntadas de imprimación actúan como una base para el diseño o el grupo. A menudo, se cosen en el color del producto que se está cosiendo, estas puntadas cubren toda el área y sujetan el pelo del material.

Las puntadas de hilván y de imprimación se generan de la misma manera:

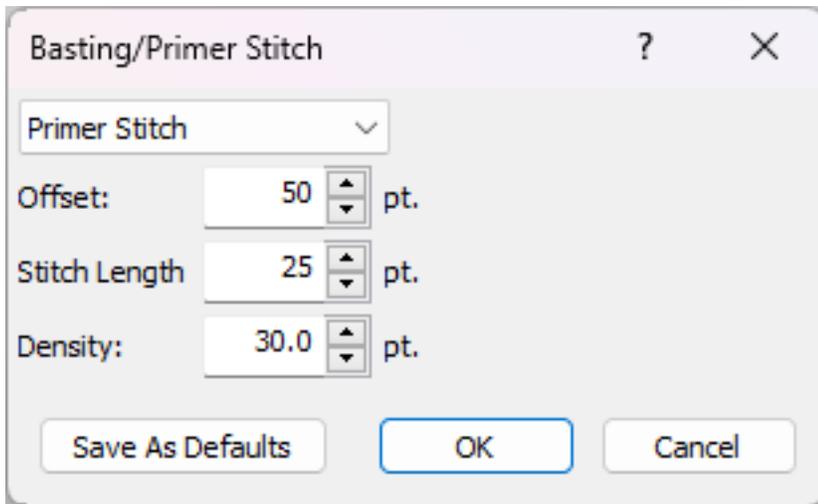
1. Para generar, seleccione el(los) elemento(s) o diseño(s) que desea que tengan puntadas de hilvanado o de imprimación.
2. Acceda a las propiedades de las puntadas utilizando uno de los siguientes.
 - Haga clic derecho en el elemento(s) seleccionado(s) y vaya a Operaciones>Generar hilvanado/imprimación en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Generar Hilvanado/Imprimación...
3. Especifique la configuración de las puntadas.
 - Desplazamiento: los números positivos empujan la nueva forma hacia afuera, mientras que los números negativos crean una forma insertada.
 - Longitud de puntada: establece la longitud de puntada para el elemento que se va a crear. Para las puntadas de hilván, a menudo se desea una puntada más larga, ya que son más fáciles de quitar más tarde. Para las puntadas de imprimación, a menudo se desea una puntada más corta para sujetar de manera más eficiente la fibra del producto que se está bordando.
 - Densidad (solo imprimación): establece la densidad de los rellenos de imprimación generados.
4. Haga clic en Aceptar.



Ventana de diálogo de puntada de hilván



Resultado de la puntada de hilván



Ventana de diálogo de puntada de imprimación



Resultado de la puntada de imprimación

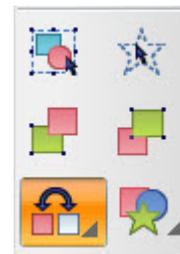
Cambiar el tipo de elemento

La función de cambio de tipo de elemento le permite seleccionar uno o más elementos y cambiarlos de un tipo a otro. Los elementos originales se pueden reemplazar o agregar. Esta función funcionará en la mayoría de los tipos de elementos, pero no se puede cambiar desde una unión manual o datos expandidos.

Para utilizar el tipo de elemento de cambio:

1. Seleccione el(los) elemento(s) que desea cambiar.
2. Acceda a la función de cambio de tipo de elemento utilizando uno de los siguientes métodos.

- Haga clic en el botón cambiar tipo de elemento en la barra de entrada.
- Haga clic derecho en los elementos seleccionados y vaya a Operaciones>Cambiar tipo de elemento en el menú contextual.
- Vaya al menú Objeto y seleccione Cambiar tipo de elemento.



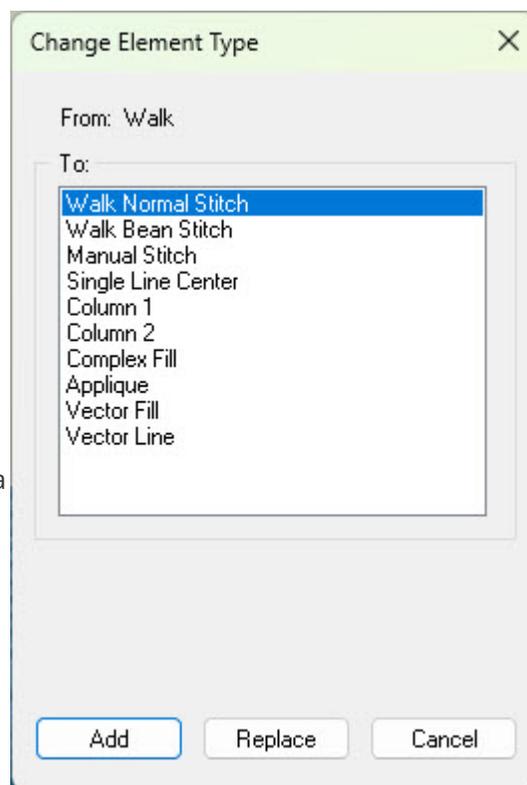
3. En la ventana Cambiar tipo de elemento, seleccione el tipo de elemento al que desea que se cambien los elementos seleccionados.

- Si se selecciona una columna de una sola línea, tiene la opción de utilizar el borde o la línea de entrada como referencia para el nuevo elemento.

4. Haga clic en Agregar o Reemplazar para cambiar el tipo de elemento.

- Agregar agregará un elemento con la misma forma pero con un nuevo tipo de elemento.
- Reemplazar reemplazará el elemento antiguo por el nuevo.

5. Los nuevos elementos seguirán inmediatamente a los elementos originales en la vista del proyecto.



Uso de atajos de teclado

Si se desea, se pueden utilizar atajos de teclado para acceder a esta función más rápidamente.

Para hacer esto:

1. Seleccione el(los) elemento(s) que desea cambiar.
2. Mantenga presionada la tecla Shift para la función agregar o CTRL para la función reemplazar.
3. Haga clic en la herramienta de entrada del tipo de elemento al que desea cambiar.



Información

El uso del atajo de teclado utiliza las líneas de entrada de las columnas de una sola línea como línea de referencia.

Se puede agregar rápidamente una columna de una sola línea a un relleno para crear un borde.



¡Precaución!

Es posible que sea necesario editar algunos elementos después de un cambio de elemento. Preste especial atención a las esquinas más estrechas o a aquellas con muchos puntos de estructura alámbrica al convertir a una columna de una sola línea.

Convertir objeto en wireframe



La operación de convertir objetos en estructuras alámbricas es una forma de producir elementos más fácilmente editables a partir de un objeto de bordado. Afectará a los distintos tipos de elementos de distintas maneras.

- Letras: al convertir las letras en wireframe, las letras se dividirán en los elementos que forman las formas de las letras. Esto llenará la vista del proyecto con elementos de columna, recorrido y relleno que imitan la forma en que el digitalizador creó las letras originalmente. Convertir a wireframe Video
- Aplicación: si se utiliza Convertir objeto en estructura alámbrica en un elemento de aplicación, se creará un elemento independiente para la colocación, el hilván y las puntadas de cobertura. Normalmente, esto tendrá la forma de elementos de columna de una sola línea y de recorrido.
- Expandido: al convertir los datos expandidos en un modelo de alambre, el bordado volverá a ser un elemento de modelo de alambre. El software procesará los datos expandidos y traducirá la mayor parte de la información, pero no se conservarán todos los datos. Es posible que se pierdan patrones de relleno específicos o elementos decorativos en la traducción.

Para utilizar Convertir objeto a estructura alámbrica:

1. Seleccione el(los) elemento(s) que desea convertir.
 - Acceda a la función de convertir objeto a modelo de alambre mediante uno de los siguientes métodos.
 - Haga clic derecho en los elementos seleccionados y vaya a Operaciones>Convertir objeto en estructura alámbrica en el menú contextual.
2. Vaya al menú Objeto y seleccione Convertir objeto en estructura alámbrica.
3. Los elementos recién convertidos reemplazarán a los originales en la vista del proyecto.

Secuencia automática

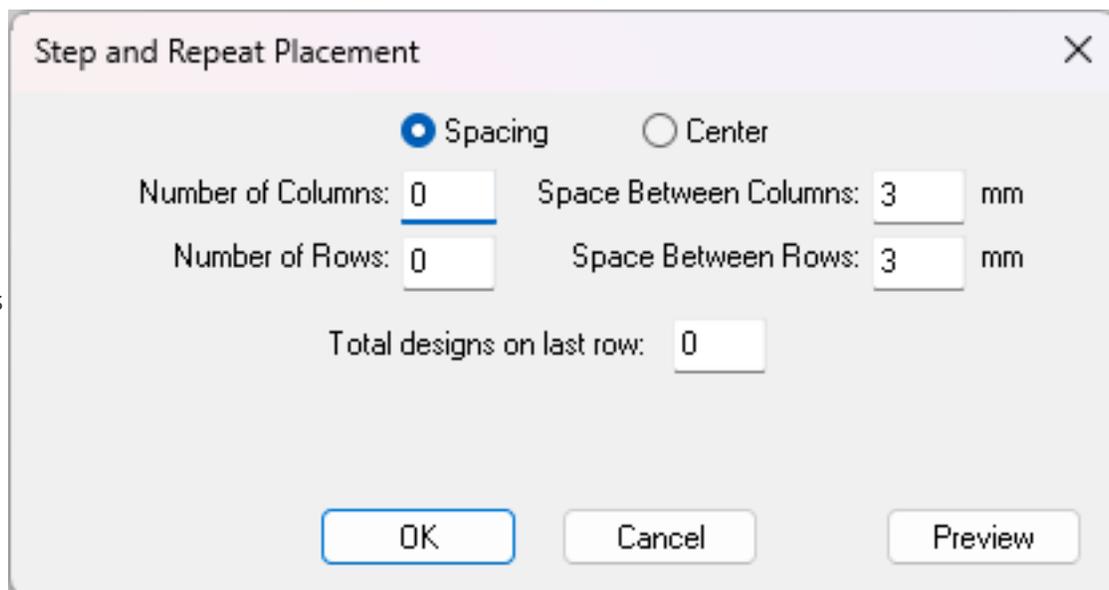
La secuencia automática es una función que alterará la secuencia de costura de un conjunto de elementos según los parámetros establecidos en la ventana de secuencia automática.

Para utilizar la secuencia automática:

1. Seleccione los elementos o diseño a secuenciar.
2. Acceda a la secuencia automática utilizando uno de los siguientes métodos.
 - Haga clic en el botón de secuencia automática en la barra de entrada (que se encuentra en el menú desplegable de entrada/salida).
 - Haga clic derecho en los elementos seleccionados y vaya a Operaciones>Secuencia automática en el menú contextual.
 - Vaya al menú Objeto y seleccione Secuencia automática.
3. Seleccione los parámetros con los que se secuenciarán los elementos.
 - Minimizar saltos: esto minimizará los saltos dentro de los elementos/diseño.
 - Entrada y salida automática: esto cambiará los puntos de entrada y salida con los elementos.
 - Generar viaje: esto generará puntadas de viaje si se excede el umbral de viaje.
 - Minimizar los cambios de color: esto minimizará los bloques de color dentro del diseño.
4. Haga clic en Aceptar para ver los cambios.

Paso y repetición

La función de paso y repetición es útil para coser muchos diseños más pequeños dentro de un bastidor más grande. Esto se puede hacer para parches o emblemas y coloca los diseños en columnas y filas.



Para utilizar paso y repetición:

1. Acceda a la función de paso y repetición yendo al menú Objeto y seleccionando Paso y repetición.
2. Aparecerá la ventana de colocación de pasos y repeticiones. Ingrese la configuración que prefiera.



Información

Estas configuraciones se completarán con los números óptimos para adaptarse a cualquier aro que se muestre actualmente en la ventana de visualización.

- Espaciado o centro: esta opción determina en qué se basa el espaciado. Los diseños estarán espaciados según la distancia entre los bordes del diseño (espaciado) o según la distancia entre los centros de los diseños (centro).
- Número de columnas: especifique el número de columnas que prefiera.
- Espacio entre columnas: ingrese la cantidad de espacio horizontal que desea entre las columnas de diseño (dependiendo del espaciado o la opción de centro mencionada anteriormente).
- Número de filas: especifique el número de filas que prefiera.
- Espacio entre filas: ingrese la cantidad de espacio vertical que desea entre las filas de diseño (dependiendo del espaciado o la opción de centro anterior).

- Total de diseños en la última fila: si la cantidad deseada de diseños es menor que la cantidad de columnas multiplicada por la cantidad de filas, se puede especificar la cantidad de diseños en la última fila para que no se creen diseños adicionales. "0" deshabilita esta función.
3. Obtenga una vista previa del diseño presionando el botón Vista previa.
 4. Haga clic en Aceptar para generar los diseños repetidos.



Información

Se puede usar Paso y repetición con nombres de grupo para generar diseños utilizando nombres diferentes de la lista de nombres de grupo.

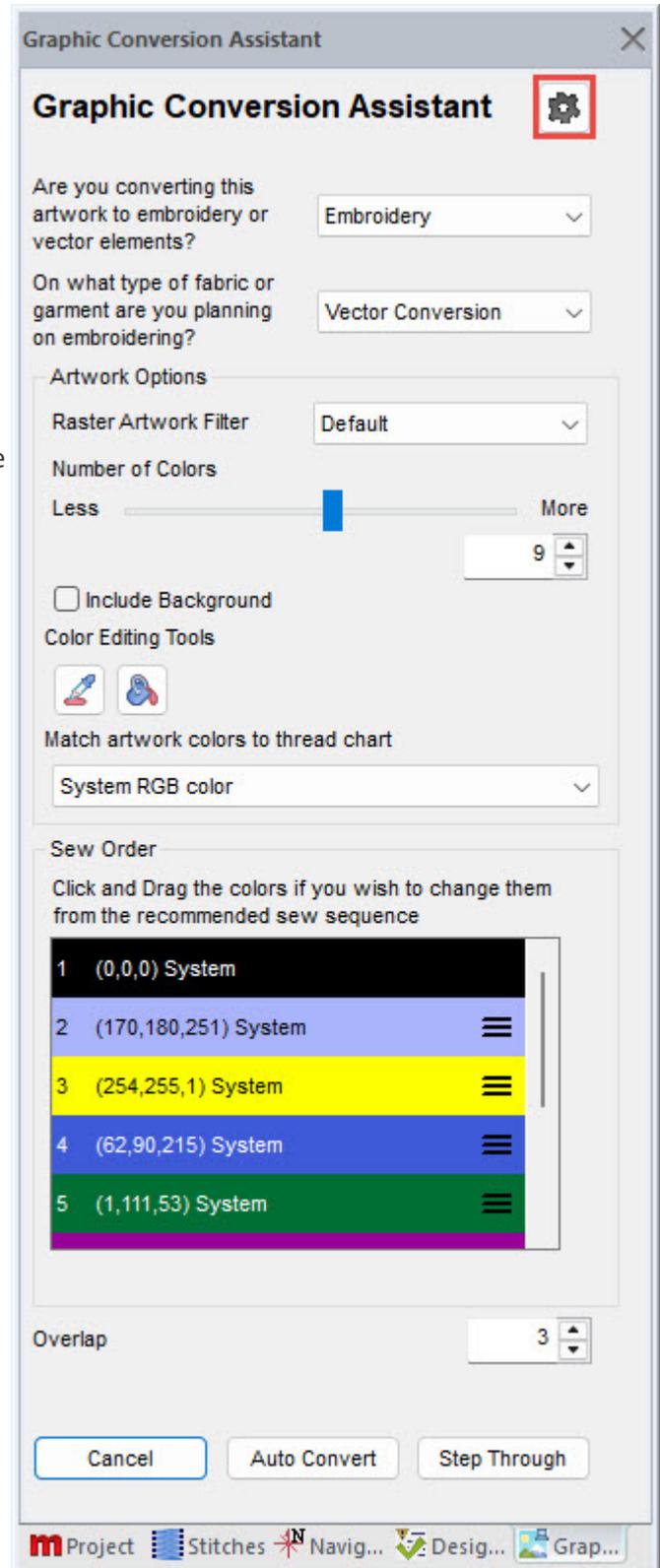
Convertir Ilustraciones a Bordados

El software permite convertir las ilustraciones en bordados de distintas maneras. Estos métodos varían según el tipo de ilustración y el esfuerzo requerido.

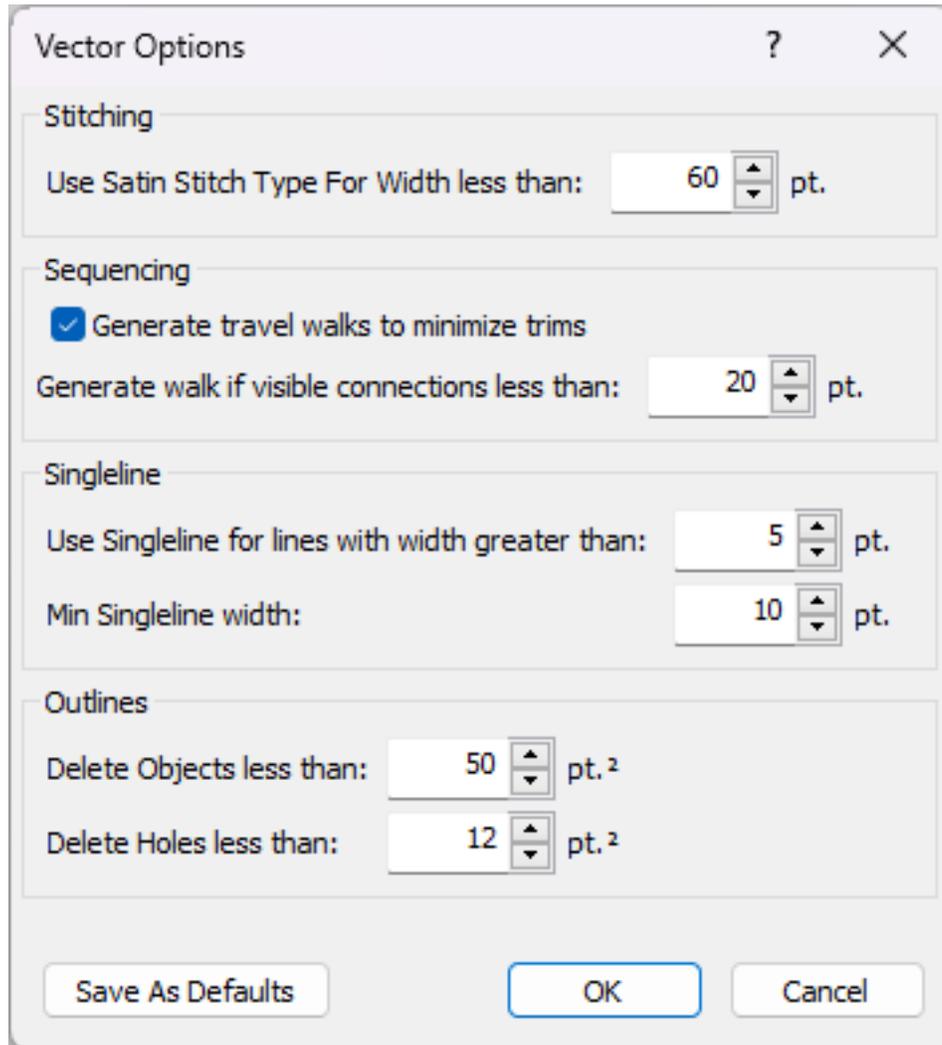
Asistente de conversión de gráficos

Si desea una conversión completamente automática, puede lograrla utilizando el siguiente método:

1. Abra un archivo de imagen y escálelo al tamaño deseado.
2. Haga clic en el botón Asistente de conversión de gráficos.
3. Esto abrirá el Asistente de conversión gráfica en la Vista del proyecto.



- Opciones  - Al hacer clic aquí, aparecerán opciones sobre cómo se deben manejar los elementos vectoriales en la conversión.



- Costura: especifique el umbral para que sea satén o relleno.
 - Secuenciación: determinar cómo y cuándo generar puntadas de viaje.
 - Línea única: al convertir elementos de línea vectorial, esto determinará cuándo utilizar elementos de línea única en lugar de elementos de recorrido. También determina el ancho.
 - Contornos: aquí se establecen pautas para eliminar elementos y agujeros en elementos que sean demasiado pequeños para el bordado.
4. Tipo de conversión: seleccione en el menú desplegable si desea convertir a vector o bordado.
- Bordado: Esto creará elementos de bordado a partir de la obra de arte.

- Vector: esto convertirá imágenes rasterizadas en vectores o creará nuevos elementos vectoriales a partir de los existentes según las opciones del proceso seleccionadas.
5. Estilo de tela: este menú desplegable contiene estilos de propiedades que se aplicarán al bordado convertido. Estos estilos dependerán del tipo de tela o aplicación para la que está destinado el diseño de bordado.
6. Opciones de ilustración:

- Filtro de ilustración rasterizada: este menú desplegable solo está disponible para archivos de ilustración rasterizada. Permite aplicar distintos filtros a la ilustración rasterizada. Esto modificará la ilustración y cambiará el resultado del bordado. Si se combina el filtro con el tipo de ilustración, se mejorará el bordado.

- Limpiar: utilice esta opción para limpiar el material gráfico. Esta opción tiene muy pocos filtros.
- Predeterminado: esta opción tiene algunos filtros. Filtra más que el contenido limpio, pero menos que el contenido ruidoso.
- Ruidoso: esta opción tiene más filtros. Úsela para filtrar artefactos y ruido de imágenes de menor calidad.
- Arte lineal: esta opción está diseñada para ilustraciones de un solo color y se centra en elementos de bordado lineal, como columnas y paseos de una sola línea.

- Número de colores: este control deslizante se puede utilizar para especificar el número de colores del diseño. Se puede utilizar para reducir los colores y simplificar el bordado final.

- Incluir fondo: solo disponible para gráficos rasterizados. Al marcar esta casilla se incluirá el color de fondo de la imagen. Determina el color de fondo examinando los píxeles del borde de la imagen y seleccionando el color que aparece con más frecuencia.

- Herramientas de edición de color: estas herramientas se pueden utilizar para alterar los colores dentro de la ilustración.

- Selector de color : use esta herramienta para seleccionar un color específico de la ilustración que se va a



Clean



Noisy



Line Art

- Rellenar región : utilice esta herramienta para aplicar el color actual a un área de color en la ilustración. Esta herramienta se puede utilizar para seleccionar qué colores se conservarán en la ilustración. En lugar de cuatro tonos de rosa para una flor, la ilustración se puede simplificar manualmente a dos colores de rosa.
 - Coincidir con los colores de la ilustración... - Este menú desplegable hará coincidir los valores RGB inherentes de la ilustración con el diagrama de hilos seleccionado. Esta es la coincidencia más cercana según la luz RGB proyectada y es posible que deba ajustarse comparando un diagrama de hilos o un cono de hilos con luz natural reflejada.
7. Orden de costura: estas barras de colores se pueden arrastrar hacia arriba y hacia abajo para cambiar el orden de costura de los colores. Los colores se coserán en orden descendente desde la parte superior. A menudo, es mejor coser primero las secciones más grandes o de fondo. A continuación, continúe con las secciones exteriores, más pequeñas y de detalle.
8. Superposición: esto compensará el contorno de las formas para permitir una mayor superposición de puntadas. Esto ayudará a evitar espacios en la costura final.
- Eliminar capas adicionales (Aplanar): en el caso de los archivos vectoriales con elementos apilados, esta casilla de verificación eliminará las capas subyacentes para evitar puntadas adicionales. Esto reducirá la cantidad de puntadas, las ondulaciones y las posibles roturas de hilo en los diseños.
9. Cancelar, Convertir automáticamente o Recorrer paso a paso:
- Haga clic en Cancelar para salir del Asistente de conversión de gráficos.
 - Haga clic en Conversión automática para usar la configuración anterior para convertir la ilustración automáticamente en puntadas y salir del asistente de conversión gráfica.
 - Haga clic en el botón Recorrer paso a paso para comenzar a recorrer los colores y convertir la ilustración en puntadas con un poco más de orientación. Los pasos restantes explican el recorrido.

10. Color a convertir: use esta opción para seleccionar el color que desea convertir en bordado. Si bien el orden de colores se configuró en la ventana anterior, puede cambiar de opinión o volver a un color diferente para bordar un color en dos momentos diferentes, tomar piezas que se eliminaron de un bloque de color anterior o crear un duplicado de un elemento. Esto creará un bloque de color en la vista del proyecto cuando se complete.

11. Para editar elementos:

- Agregar o eliminar elementos: en esta etapa, puede agregar o eliminar elementos del color seleccionado.

- Agregar elementos : Usando la flecha con el símbolo más, puedes hacer clic en elementos no incluidos en este color para agregarlos.

- Eliminar elementos : Usando la flecha con el signo menos, puedes hacer clic en los

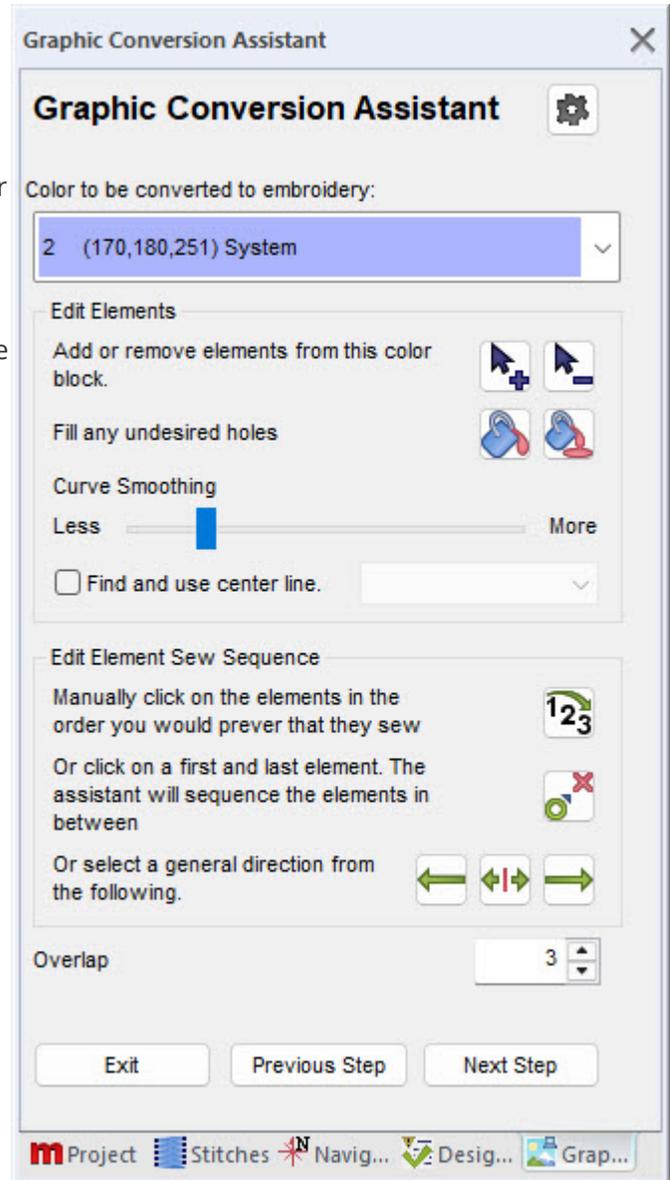
elementos del color para eliminarlos de esta ronda de conversión.

- Rellenar agujeros

- Rellenar región : Usando el bote de pintura, puedes rellenar una sola región (agujero).

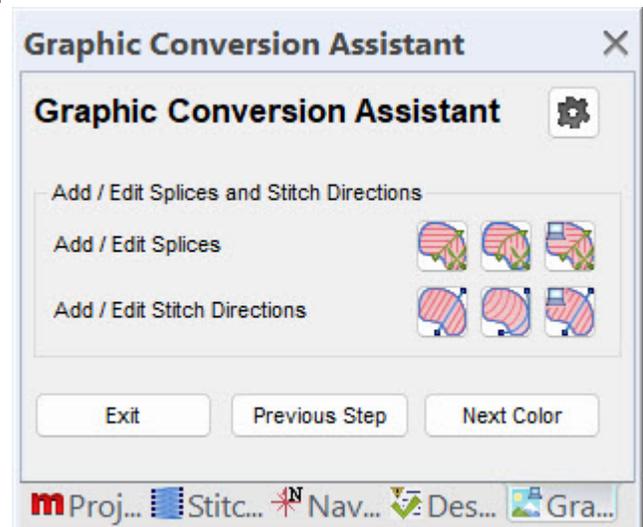
- Rellenar todos los agujeros : Con el segundo cubo de pintura, puedes hacer clic dentro de un agujero para rellenar todos los agujeros dentro de ese elemento o forma. Esto puede resultar útil al crear un relleno que luego tendrá letras encima. Puedes rellenar todos los agujeros de las letras a la vez.

- Suavizado de curvas



- Si es necesario o lo desea, utilice esta diapositiva para suavizar formas más ásperas y reducir los puntos de entrada.
 - Buscar y utilizar la línea central
 - Para utilizar con elementos más lineales, esta casilla de verificación hará que el asistente encuentre las líneas centrales de los elementos y las utilice para la conversión a elementos lineales. En el menú desplegable, puede seleccionar si esos elementos se convierten en elementos de centro de línea única, de recorrido normal o de recorrido Bean.
12. Editar secuencia de costura: en esta sección, determinará el orden de costura de los elementos de bordado dentro del bloque de color actual. Hay tres opciones para seleccionar. Los números en los cuadros azules de los elementos cambiarán para indicar el orden de costura.
- Secuenciación manual : con esta herramienta, haga clic en los elementos en el orden en que desea que se cosan. Los números de los elementos cambiarán para reflejar este proceso.
 - Insertar puntos de entrada y salida : con esta herramienta, seleccione dónde desea que comiencen a coserse los elementos y dónde desea que terminen. El software los secuenciará de acuerdo con esto.
 - De izquierda a derecha , de derecha a izquierda  o de centro a afuera : seleccione cualquiera de estas opciones para coser en ese orden.
13. Salir, Paso anterior o Paso siguiente
- Haga clic en Salir para salir del Asistente de conversión de gráficos
 - Haga clic en Paso anterior para volver a la ventana anterior.
 - Haga clic en Siguiente paso para pasar a la siguiente ventana.

14. Editar empalmes y direcciones de puntada



- Agregar/Editar empalmes: se pueden agregar empalmes para crear subregiones con los elementos. Esto resulta útil si desea direcciones de puntada opuestas o drásticamente diferentes dentro de una forma. Las herramientas permiten realizar empalmes rectos, empalmes curvos y empalmes automáticos. Estas herramientas se describen con mayor detalle en la sección anterior "Insertar empalme".
- Añadir/Editar direcciones de puntada: las direcciones de puntada se pueden añadir a los elementos, editar o eliminar con la herramienta de edición de direcciones de puntada. Cualquier elemento de línea de múltiples puntadas debe contener al menos una dirección de puntada para que se llene con puntadas. Las herramientas permiten direcciones de puntada rectas, direcciones de puntada curvas y direcciones de puntada automáticas. La herramienta de dirección de puntada automática también agregará empalmes automáticamente. Estas herramientas se describen con mayor detalle en la sección anterior "Insertar dirección de puntada".

15. Salir, Paso anterior o Color siguiente:

- Haga clic en Salir para salir del Asistente de conversión gráfica con los elementos de bordado creados.
- Haga clic en Paso anterior para volver a la ventana anterior.
- Haga clic en Siguiente color para pasar a la siguiente ventana. Esto iniciará un ciclo de los pasos 10 a 15 que se repetirá hasta que se hayan aplicado puntadas a todos los elementos o hasta que salga del Asistente de conversión de gráficos.

Región gráfica de puntada (vectorial o rasterizada)

Esta herramienta funciona tanto para ilustraciones vectoriales como rasterizadas. Rellena con puntadas cualquier área en la que se haga clic.

Para utilizar la herramienta:

1. Seleccione la herramienta Región gráfica de costura en la barra de Objeto.
2. Con la herramienta seleccionada, haga clic en la región del gráfico que desea convertir en puntadas.
3. Los nuevos elementos de bordado creados se mostrarán en la lista de diseños en la vista del proyecto.



Conversión manual (gráfico vectorial)

Los elementos vectoriales se pueden convertir rápidamente en puntadas utilizando las herramientas de edición para indicar puntos de entrada, puntos de salida, líneas de empalme y direcciones de puntada.

Para obtener más información, consulte "Herramientas de edición de elementos de estructura alámbrica".

Formas y Diseños Automáticos

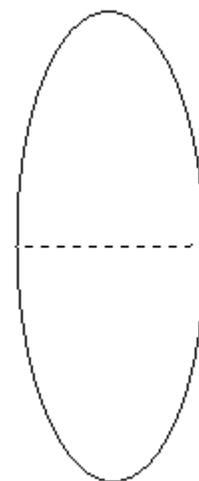
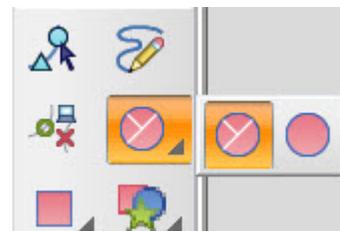
DesignShop cuenta con herramientas para formas automáticas. Algunas de estas herramientas se utilizan con herramientas de entrada de digitalización. Otras herramientas proporcionan un acceso rápido a una biblioteca editable de diseños personalizados.

Entrada Automática de Círculo

La herramienta de entrada automática de círculos se puede combinar con los métodos de entrada de caminar, línea vectorial, línea simple, relleno complejo, relleno vectorial y aplique. También se puede utilizar con insertar, mantener, dividir y rellenar isla. Ayuda a crear elipses y círculos perfectos.

Para utilizar la herramienta:

1. Seleccione el método de entrada o la herramienta de inserción (primero se debe seleccionar el elemento si se utiliza la herramienta de inserción).
2. Con las herramientas seleccionadas, seleccione la Entrada de círculo automática.
3. Cree la forma con la herramienta. Si utiliza una herramienta de entrada, creará un elemento. Si selecciona una herramienta de inserción, deberá crear la forma dentro del elemento en el que desea insertar un agujero/división/isla de relleno.
 - a. Haga clic en un lado de la elipse deseada.
 - b. Mueva el ratón hacia el otro lado de la elipse. Aparecerá una línea de puntos. Esto crea uno de los ejes de la elipse.
 - c. Haga clic en el otro lado de la elipse. Esto completará el primer eje.
 - d. Mueva el ratón en dirección perpendicular. Esto creará el segundo eje de la elipse y mostrará el contorno de la elipse.
 - e. Haga clic para finalizar la elipse y generar las puntadas o el contorno del alambre.



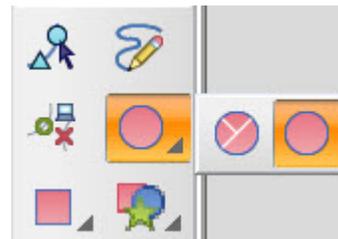
Información

Para crear un círculo perfecto, mantenga presionada la tecla ALT entre los dos primeros clics.

Herramienta de Elipse Automática

La herramienta de entrada automática de elipse funciona con las mismas herramientas que la herramienta de entrada automática de círculo.

Para utilizar la herramienta:



1. Seleccione el método de entrada o la herramienta de inserción (primero se debe seleccionar el elemento si se utiliza la herramienta de inserción).
2. Con las herramientas seleccionadas, seleccione la entrada automática de elipse. Es posible que deba acceder a ella desde el menú desplegable que se encuentra debajo de la herramienta de entrada automática de círculo.
3. Para crear la forma usando la herramienta:
 - a. Haga clic en una "esquina" de la elipse.
 - b. Mueva el ratón y haga clic en la "esquina" opuesta de la elipse para completar la forma.
 - o Mantener presionada la tecla ALT generará un círculo perfecto desde el centro.
 - o Mantener presionada la tecla Shift generará un círculo perfecto a partir de una "esquina".

Herramienta Rectángulo Automático

La herramienta de entrada automática de rectángulo funciona con las mismas herramientas que la herramienta de entrada automática de círculo.

Para utilizar la herramienta:

1. Seleccione el método de entrada o la herramienta de inserción (primero se debe seleccionar el elemento si se utiliza la herramienta de inserción).
2. Con las herramientas seleccionadas, seleccione la Entrada de rectángulo automática.
 - o Las esquinas redondeadas están disponibles a través del menú desplegable.
3. Crea la forma usando la herramienta
 - a. Haga clic en una esquina de la elipse.
 - b. Mueva el mouse y haga clic en la esquina opuesta de la elipse para crear la forma.
 - c. Mantener presionada la tecla ALT generará un cuadrado perfecto desde el centro.
 - d. Mantener presionada la tecla Shift generará un cuadrado perfecto a partir de una esquina.
4. Si se seleccionó una entrada de rectángulo automática con esquinas modificadas, se requerirá otro clic después de crear la forma.
 - a. Aleje el mouse del clic anterior para modificar el grado de afectación de las esquinas.
 - b. Una vez alcanzada la cantidad deseada, haga clic para completar la forma.



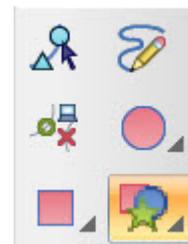
Entrada Automática de Formas y Diseños Personalizados

La herramienta de entrada de formas personalizadas proporciona un catálogo de formas y diseños que se pueden arrastrar y soltar en los proyectos. Las formas personalizadas también se pueden utilizar con las mismas herramientas de entrada que las herramientas automáticas de círculo, elipse y rectángulo.

La herramienta de entrada de forma personalizada se encuentra debajo de las herramientas de edición en la barra de herramientas de entrada.

Para acceder a la herramienta:

1. Haga clic en la herramienta de entrada de forma personalizada.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.



Categorías

Las categorías se navegan a través de los menús desplegables en el lado izquierdo de la ventana de formas del cliente.

La biblioteca de formas personalizadas tiene cinco categorías y algunas subcategorías:

- Diseños personalizados: esta es una biblioteca de diseños. Estos diseños conservan la información de las puntadas y son ideales para incorporarlos a los proyectos según sea necesario.
 - Hay subcategorías de diseño personalizado y puedes agregar más.
- Formas personalizadas: se almacenan como formas con poca información de puntada y son excelentes tanto para arrastrar y soltar como para usar con herramientas de entrada.
 - Hay subcategorías de formas personalizadas y puedes agregar más.
- Puntadas decorativas: se utilizan con los patrones y rellenos decorativos, pero la biblioteca desplazable ofrece una bonita vista previa de ellas. También proporciona un acceso fácil para editar los motivos decorativos.
- Lazos personalizados: una biblioteca de puntadas de lazo que usted crea para usar con las propiedades Atar y Desatar.
- Puntadas de lentejuelas personalizadas: esta es una biblioteca de puntadas de fijación de lentejuelas que se pueden usar con los tipos de relleno de lentejuelas y paseo de lentejuelas.

Uso de arrastrar y soltar

Las formas y diseños automáticos se utilizan fácilmente con un método de arrastrar y soltar.

Para utilizar este método:

1. Acceda a las herramientas/bibliotecas de entrada de formas personalizadas.
2. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta la forma/diseño que desee utilizar.
3. Haga clic izquierdo y arrastre la forma o el diseño desde la biblioteca hasta la ventana de visualización donde desea colocarlo. Puede moverlo más tarde.
4. Suelte el botón del mouse para colocar la forma/diseño en la ventana de visualización y en su proyecto.

Uso independiente

También se pueden insertar formas y diseños automáticos, escalarlos o rotarlos.

Para utilizar este método:

1. Acceda a las herramientas/bibliotecas de entrada de formas personalizadas.
2. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta la forma que desea utilizar.
3. Haga doble clic en la forma o el diseño en la ventana de formas personalizadas automáticas. Se resaltará.
4. Inserte la forma de una de las siguientes maneras:
 - Haga doble clic para insertar la forma en la ventana de visualización y proyectarla en el tamaño y la orientación almacenados.
 - Haga clic en una "esquina" de la elipse, luego mueva el mouse y haga clic en la "esquina" opuesta de la elipse para completar la forma.
 - Mantener presionada la tecla ALT generará una forma proporcional desde el centro.
 - Mantener presionada la tecla Shift generará una forma proporcional a partir de una "esquina" y permitirá la rotación.

Uso con herramientas de entrada

Las formas automáticas también se pueden utilizar con las mismas herramientas que el círculo, la elipse o el rectángulo automáticos. Esto funciona mejor con la categoría Formas personalizadas.

Para hacer esto:

1. Acceda a las herramientas/bibliotecas de entrada de formas personalizadas.
2. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta la forma que desea utilizar.
3. Seleccione la herramienta de entrada o inserción que desea utilizar con la forma.
4. Haga doble clic en la forma o el diseño en la ventana de formas personalizadas automáticas. Se resaltará.
5. Inserte la forma utilizando la herramienta de entrada de una de las siguientes maneras:
 - Haga doble clic para insertar la forma en la ventana de visualización y proyectarla en el tamaño y la orientación almacenados.
 - Haga clic en una "esquina" de la elipse, luego mueva el mouse y haga clic en la "esquina" opuesta de la elipse para completar la forma.
 - Mantener presionada la tecla ALT generará una forma proporcional desde el centro.
 - Mantener presionada la tecla Shift generará una forma proporcional a partir de una "esquina" y permitirá la rotación.

Creación de nuevas formas y diseños personalizados

Se pueden agregar nuevas formas y diseños personalizados a la biblioteca.

Para ello, utilice el siguiente método:

1. Seleccione el elemento o grupo de elementos que se agregarán a la biblioteca de formas o diseños personalizados.
2. Cópielos y péguelos en un nuevo proyecto.
3. Centrar el diseño.
4. Con los elementos seleccionados, realice una de las siguientes acciones:
 - a. Haga clic derecho y seleccione "Guardar forma personalizada" en el menú contextual.
 - b. Haga clic en el botón "Agregar actual" en el lado izquierdo de la ventana de formas personalizadas.

5. Esto abrirá el cuadro de diálogo Guardar forma personalizada.
6. Nombra la forma.
7. Seleccione Forma personalizada o Diseño personalizado según el uso previsto y la cantidad de información de puntada que se almacenará.
8. Seleccione la categoría para la nueva forma.
9. Si desea una nueva categoría, haga clic en el campo/desplegable del nombre de la categoría y escriba el nuevo nombre.

Save Custom Shape

Shape

Shape Name:

Custom Shape

Custom Design

Decorative

Custom Tie

Category

Category Name:

Sequin

- a. Haga clic en Agregar... para agregar la nueva categoría

- b. Evite la categoría "Patrones", ya que se utiliza para rellenos de patrones.
10. Haga clic en Aceptar.
 11. El nuevo diseño/forma y posiblemente la subcategoría ahora estarán disponibles usando la herramienta de ingreso de forma personalizada.

Operaciones de diseño y formas personalizadas

Cambiar el nombre de una forma o diseño personalizado

1. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue y seleccione la forma/diseño que desea cambiar de nombre.
2. Haga clic en el nombre del diseño.
3. El nombre cambiará a un campo de edición (como cambiar el nombre de una carpeta o archivo en su explorador de archivos).
4. Escriba el nuevo nombre y presione Enter en el teclado.

Edición de una forma o diseño personalizado

1. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue y seleccione la forma/diseño que desea editar.
2. Haga clic derecho en la forma/diseño y seleccione "Editar" en el menú contextual.
3. Esto abrirá el archivo de diseño/forma almacenado.
4. Realice sus modificaciones en la ventana de visualización y guarde el archivo.
5. Cerrar el archivo de forma/diseño.

Eliminar una forma o un diseño personalizado

1. Utilizando los menús desplegables de la izquierda, navegue y seleccione la forma/diseño que desea eliminar.
2. Haga clic derecho en la forma/diseño y seleccione "Eliminar" en el menú contextual.
3. Aparecerá una ventana de confirmación. Confirme la eliminación para quitarlo de la biblioteca.

Información

Las subcategorías vacías se eliminarán automáticamente de los menús desplegables.

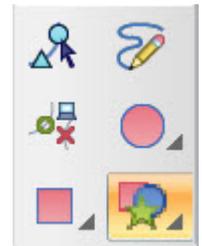
Formas del Portapapeles

La herramienta de formas del portapapeles le permite utilizar datos de formas o diseños como si se tratara de formas o diseños personalizados. Puede utilizarse de forma independiente (casi como un sello de goma) o puede combinarse con los métodos de entrada de recorrido, línea vectorial, línea simple, relleno complejo, relleno vectorial y aplique. También puede utilizarse con los métodos de inserción de orificios, división y relleno de isla.

Uso independiente

Para utilizar esta herramienta sin acoplarla con una herramienta de entrada:

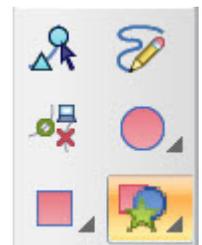
1. Seleccione el(los) elemento(s) que se utilizarán como referencia.
2. Copie los elementos al portapapeles utilizando cualquiera de los métodos de copia enumerados en la sección de funciones básicas.
3. Seleccione la herramienta de formas del portapapeles. Esta se encuentra en el menú desplegable debajo de la herramienta de entrada de formas personalizadas.
4. Inserte la forma utilizando la herramienta de entrada de una de las siguientes maneras:
 - Haga doble clic para insertar la forma en la ventana de visualización y proyectarla en el tamaño y la orientación almacenados.
 - Haga clic en una "esquina" de la elipse, luego mueva el mouse y haga clic en la "esquina" opuesta de la elipse para completar la forma.
 - Mantener presionada la tecla de ALT generará una forma proporcional desde el centro.
 - Mantener presionada la tecla de Shift generará una forma proporcional a partir de una "esquina" y permitirá la rotación.



Uso con herramientas de entrada

Para utilizar esta herramienta sin acoplarla con una herramienta de entrada:

1. Seleccione el(los) elemento(s) que se utilizarán como referencia.
2. Copie los elementos al portapapeles utilizando cualquiera de los métodos de copia enumerados en la sección Funciones básicas.
3. Seleccione la herramienta de entrada o inserción que desea utilizar con la forma.



4. Seleccione la herramienta de formas del portapapeles. Esta se encuentra en el menú desplegable debajo de la herramienta de entrada de formas personalizadas.
5. Inserte la forma utilizando la herramienta de entrada de una de las siguientes maneras:
 - a. Haga doble clic para insertar la forma en la ventana de visualización y proyectarla en el tamaño y la orientación almacenados.
 - b. Haga clic en una "esquina" de la elipse, luego mueva el mouse y haga clic en la "esquina" opuesta de la elipse para completar la forma.
 - Mantener presionada la tecla de ALT generará una forma proporcional desde el centro.
 - Mantener presionada la tecla de Shift generará una forma proporcional a partir de una "esquina" y permitirá la rotación.

Rellenos de Patrones

Los rellenos de patrón son rellenos con divisiones repetidas o islas de relleno. Para verlos en pantalla, es necesario visualizar las puntadas en 3D.

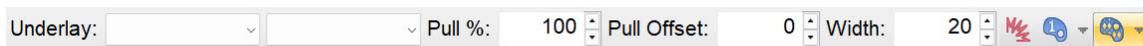
Los rellenos de patrones funcionan mejor con los tipos de puntada de satén, relleno y relleno de borde.

Uso de rellenos con patrones almacenados

Se cargan y almacenan varios motivos de relleno de patrones con su software.

Para utilizar uno de estos patrones:

1. Seleccione el(los) elemento(s) a los que desea agregar un patrón.
2. Acceda a los patrones almacenados desde las propiedades del objeto o la barra de propiedades.

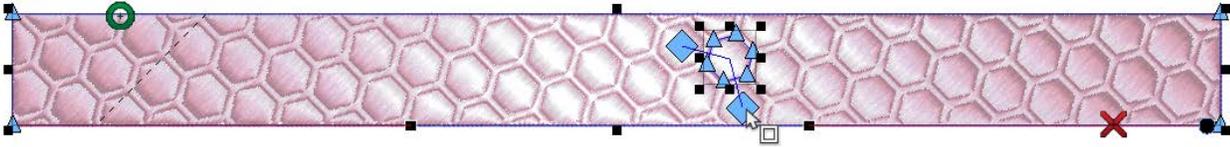


3. Seleccione uno de los rellenos de patrones almacenados en el menú desplegable.
4. El contorno del patrón se colocará en los elementos seleccionados como una división y se habilitará la opción de mosaico.

Modificando el patrón

- El espaciado del patrón se puede ajustar moviendo las manijas de espaciado que sobresalen del contorno del patrón.
- El tamaño del patrón se puede cambiar seleccionando el contorno dividido y usando los controladores de tamaño alrededor del elemento dividido en la ventana de visualización para escalar la división.
- Una vez seleccionado, el contorno dividido se puede editar como cualquier forma de estructura alámbrica.
- El patrón se puede cambiar a un patrón almacenado diferente seleccionando un nuevo patrón en el menú desplegable de rellenos de patrones almacenados.
- El patrón se puede eliminar seleccionando "Ninguno" en el menú desplegable de rellenos de patrones almacenados o eliminando todos los contornos divididos internos del elemento.

melco



Cómo Crear y Guardar un Relleno de Patrón

Se crean nuevos rellenos de patrones insertando una isla dividida o de relleno en un elemento de líneas de puntada múltiples y colocando en mosaico ese contorno dividido.

Para crear un nuevo relleno de patrón:

1. Seleccione el elemento al que desea agregar un patrón.
2. Inserte una isla de relleno o una división utilizando las herramientas de edición correspondientes. Consulte la sección Insertar orificio, división e isla de relleno para obtener más información.
 - Cualquiera de las herramientas de formas automáticas o formas del portapapeles funcionan bien para esta tarea.
3. Una vez insertado, seleccione el contorno interno. Es posible que deba hacerlo desde la vista del proyecto en el caso de un contorno abierto.
4. Mosaico del contorno interno seleccionado utilizando la barra de propiedades o la ventana de propiedades del objeto.
5. Ajuste el espaciado utilizando los controladores de espaciado alrededor de la división en la ventana de visualización.



Información

Recuerde que los rellenos de patrones solo son visibles en la pantalla si las puntadas se ven en 3D o si los puntos expandidos son visibles.

Cómo guardar un relleno de patrón

Para guardar un motivo de relleno de patrón que haya creado para usarlo más adelante, siga los pasos a continuación:

1. Cree un relleno de patrón utilizando el proceso descrito anteriormente.
2. Seleccione el contorno de la isla dividida o de relleno en el relleno de patrón.
3. Haga clic derecho dentro del cuadro de cambio de tamaño/edición y seleccione "Guardar forma personalizada".
4. Nombra la forma.
5. Seleccione la forma personalizada y la categoría Patrones.
6. Haga clic en Aceptar
7. El patrón ahora aparecerá en el menú desplegable de rellenos de patrones.

Save Custom Shape

Shape

Shape Name:

Custom Shape

Custom Design

Decorative

Custom Tie

Category

Category Name:

Sequin

1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables de la izquierda, navegue y seleccione la forma/diseño que desea eliminar.
4. Haga clic derecho en la forma/diseño y seleccione "Eliminar" en el menú contextual.
5. Aparecerá una ventana de confirmación. Confirme la eliminación para quitarlo de la biblioteca.

Puntadas decorativas

Las puntadas decorativas son motivos repetidos que suelen estar compuestos por elementos más pequeños. Esto se diferencia de un relleno de patrón en que las puntadas decorativas suelen parecer más abiertas y los motivos pueden contener varios tipos de elementos, a diferencia del aspecto en relieve de los rellenos de patrón.

Se pueden utilizar puntadas decorativas con elementos de caminata o elementos de línea de puntadas múltiples.

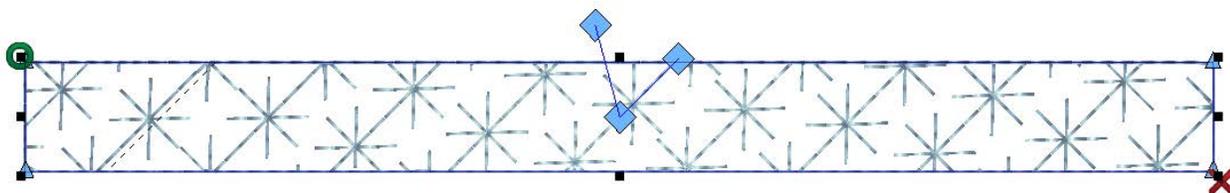
Cómo usar una puntada decorativa almacenada

Para utilizar una puntada decorativa almacenada:

1. Cambie el tipo de puntada del elemento seleccionado o la herramienta de entrada a "Decorativo".
2. Seleccione un patrón en el menú desplegable de la barra de propiedades o en la ventana de propiedades del objeto. Haga clic en Aplicar si utiliza la ventana de propiedades del objeto.
3. El elemento decorativo seleccionado se repetirá a lo largo de un elemento de caminata o en todo un elemento de líneas de puntada múltiples.

Modificación del elemento decorativo

- El espaciado decorativo se puede ajustar moviendo las manijas de espaciado que se muestran en un elemento decorativo de líneas de puntada múltiples.
- El tamaño y el espaciado del motivo decorativo se pueden cambiar a través de la ventana de propiedades del objeto en todos los elementos decorativos.
- El motivo decorativo se puede cambiar a una puntada decorativa almacenada diferente seleccionando un nuevo motivo en el menú desplegable de patrones.

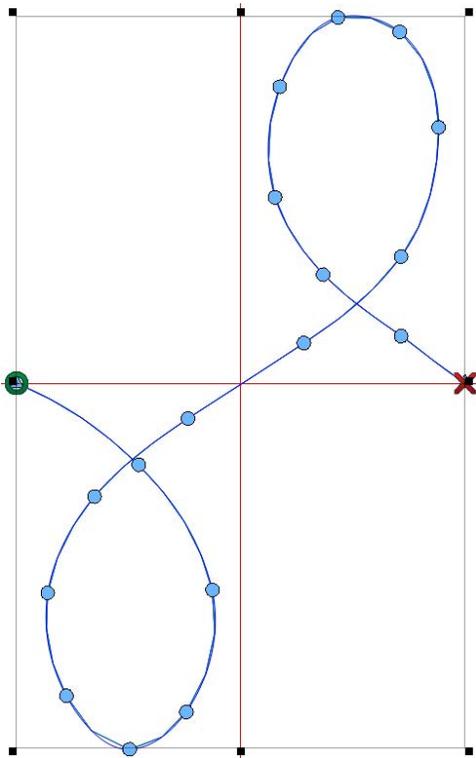


Creando una Nueva Puntada Decorativa

Las puntadas decorativas se crean digitalizando un elemento más pequeño o un grupo de elementos usando un solo color y guardándolo como una puntada decorativa, de la misma manera que se guardan las formas y los diseños personalizados.

Para crear una nueva puntada decorativa:

1. Utilizando las herramientas de entrada, crea un pequeño motivo que quieras usar como puntada decorativa, como la que se muestra a continuación.



2. Asegúrate de que la penetración inicial de la aguja y la penetración final de la aguja se encuentren en la misma coordenada Y. Es posible que tengas que buscar en la vista del proyecto o usar la función Ajustar a la cuadrícula para esto. Esto es para permitir que el motivo decorativo siga un camino sin puntadas de conexión.

Save Custom Shape

Shape

Shape Name:

Custom Shape

Custom Design

Decorative

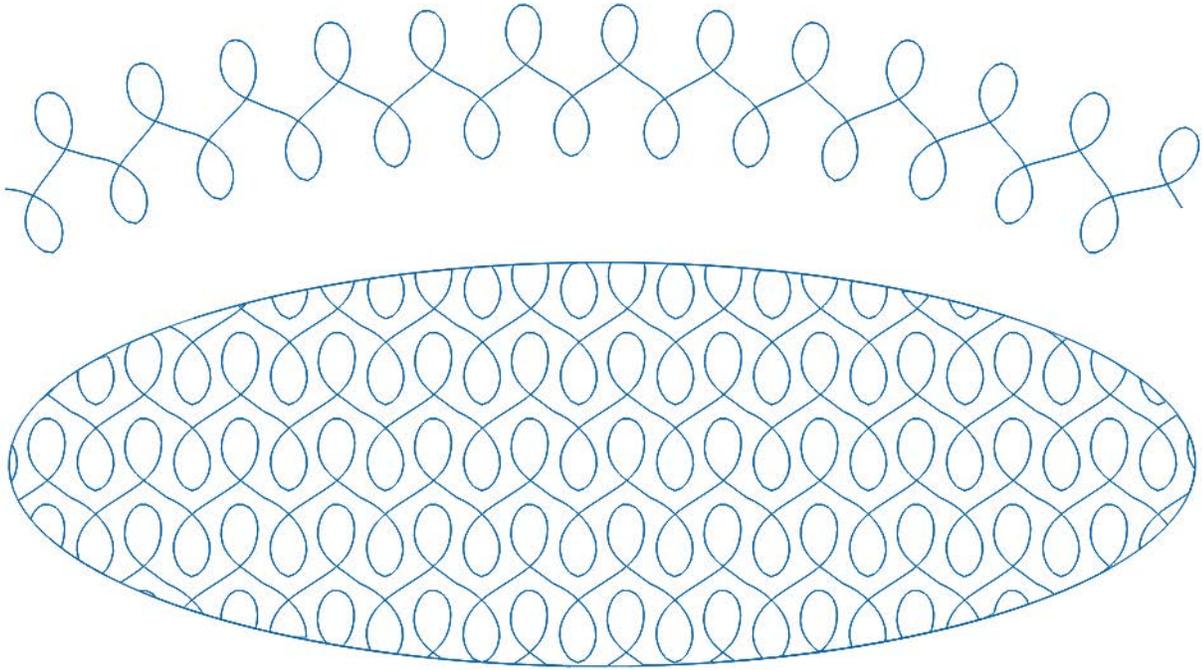
Custom Tie

Category

Category Name:

Sequin

3. Centrar el diseño.
4. Seleccione los elementos.
5. Haga clic derecho dentro del cuadro de cambio de tamaño/edición y seleccione "Guardar forma personalizada".
6. Nombra la forma.
7. Seleccione "Decorativo" como forma.
8. Haga clic en Aceptar.
9. El nuevo motivo ahora estará disponible en el menú desplegable Patrones decorativos.



Puntada decorativa utilizada como puntada de paseo y de relleno.

1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Puntadas decorativas. Seleccione la puntada decorativa que desea eliminar.
4. Haga clic derecho en la puntada decorativa y seleccione "Eliminar" en el menú contextual.
5. Aparecerá una ventana de confirmación. Confirme la eliminación para quitarlo de la biblioteca.

Edición de una puntada decorativa almacenada (espacio de relleno)

Una puntada decorativa almacenada se puede modificar como cualquier forma personalizada en la biblioteca, pero para cambiar su comportamiento en un elemento de línea de puntadas múltiples, será necesario guardar las configuraciones de relleno de manera diferente:

1. Crea un relleno complejo con el motivo de puntada decorativa que deseas ajustar.
2. A través de las propiedades o mediante los controladores, ajuste el espaciado de los elementos del motivo y las líneas de costura.
3. Haga clic derecho en el relleno complejo y seleccione "Guardar forma personalizada".
4. Seleccione el botón de opción Decorativo
5. Nombra la forma. Ponle el mismo nombre que el decorativo original o algo diferente si quieres diferentes versiones del relleno decorativo.
6. Haga clic en Aceptar para guardar el espaciado con el elemento decorativo.

Puntadas de Lentejuelas

La lentejuela como tipo de puntada se puede utilizar con elementos de caminata y elementos de líneas de puntada múltiples.

Cómo usar una puntada de lentejuelas almacenada

Para utilizar una puntada de lentejuelas almacenada:

1. Cambiar el tipo de puntada de un elemento seleccionado o herramienta de entrada a "Lentejuela".
2. Seleccione una puntada de fijación en el menú desplegable de patrones de la barra de propiedades o en la ventana de propiedades del objeto. Haga clic en Aplicar si utiliza la ventana de propiedades del objeto.
3. Seleccione una forma de lentejuela en el menú desplegable de formas de la barra de propiedades o en la ventana de propiedades del objeto. Haga clic en Aplicar si utiliza la ventana de propiedades del objeto.
4. La puntada de fijación de lentejuelas seleccionada se repetirá a lo largo de un elemento de caminata o en todo un elemento de líneas de puntada múltiples.
5. Las puntadas de fijación de lentejuelas incluyen un comando de expulsión de lentejuelas que se representa mediante una pequeña forma con un orificio. La forma varía según la forma de lentejuela seleccionada.

Modificación del elemento de lentejuelas

Un elemento de lentejuelas se puede modificar de varias maneras:

- El espaciado de las lentejuelas se puede ajustar moviendo las manijas de espaciado que se muestran en un elemento decorativo de líneas de puntada múltiples.
- El tamaño y el espaciado de la puntada de fijación de las lentejuelas se pueden cambiar a través de la ventana de propiedades del objeto en todos los elementos de lentejuelas.
- La puntada de fijación de lentejuelas se puede cambiar a una puntada de fijación almacenada diferente seleccionando un nuevo patrón en el menú desplegable de patrones.
- Se pueden mover las lentejuelas individuales seleccionando el elemento y haciendo clic en el modo de edición de estructura alámbrica. Esto agregará pequeños controladores (X) a cada lentejuela. Al

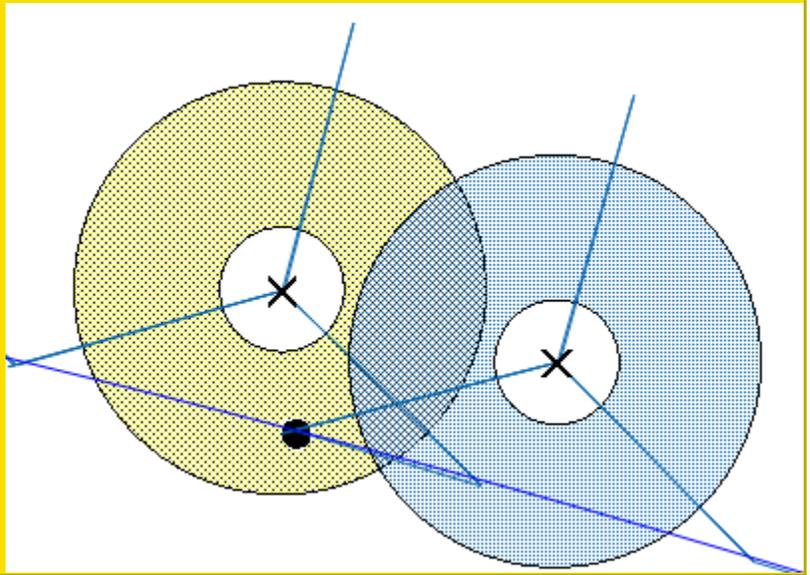
mover este controlador, se moverán la lentejuela y la puntada de fijación como una letra en una línea en un segmento de letras.

- Al arrastrar el mango, la lentejuela se moverá a lo largo de la línea de costura.
- Si mantiene presionada la tecla CTRL mientras arrastra el controlador, la lentejuela se moverá fuera de la línea de costura. Esto creará una puntada de conexión.
- En ocasiones, cuando se trabaja con lentejuelas, la edición de puntada expandida es la forma más sencilla de evitar perforar una lentejuela. Para realizar la edición de puntada expandida del elemento de lentejuela, seleccione el elemento y haga clic en el modo de edición expandida.



¡Precaución!

Las lentejuelas se mostrarán en amarillo con un patrón de semitonos negro si se van a perforar con una puntada posterior. Esto solo es visible cuando NO se ve en 3D. Estas lentejuelas perforadas se pueden evitar utilizando las técnicas de modificación anteriores. La penetración de la aguja que causa el problema se resalta y se amplía. Esto se ve más fácilmente en niveles de zoom más altos.

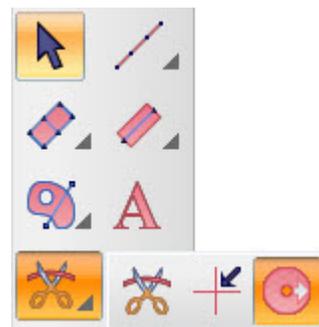


Creación de una nueva puntada de fijación de lentejuelas

Las puntadas de fijación de lentejuelas se crean digitalizando un elemento más pequeño o un grupo de elementos con un solo color y guardándolo como una puntada de fijación de lentejuelas. Este proceso es casi idéntico al de crear una nueva puntada decorativa.

Para crear una nueva puntada de fijación de lentejuelas:

1. Usando las herramientas de entrada, crea un pequeño motivo que quieras usar como puntada de fijación.
 - Asegúrese de que la penetración inicial de la aguja y la penetración final de la aguja se encuentren en la misma coordenada Y. Es posible que deba buscar en la vista del proyecto o usar la función Ajustar a la cuadrícula para esto. Esto es para permitir que las puntadas de fijación sigan una ruta sin puntadas de conexión.
 - Asegúrate de que los puntos de inicio y fin estén en los bordes más alejados del diseño. Esto también es para permitir que las puntadas de fijación sigan un recorrido sin puntadas de conexión.
 - Es mejor utilizar puntadas manuales para la parte de la puntada decorativa que fija la lentejuela. Esto evitará que la puntada de fijación la perfore.
2. Prepárate para las lentejuelas.
 - a. Cree todos los elementos de diseño que deben aparecer antes del comando de expulsión de lentejuelas.
 - b. Digitalice hasta el exterior de donde caerá la lentejuela. Si no desea elementos de diseño, ingrese al menos un único punto de entrada de puntada manual.
3. Insertar un comando de expulsión de lentejuelas. Este comando se encuentra en el menú desplegable debajo del comando de recorte.
4. Con una puntada manual, haz clic en el centro del lugar donde quieres que caiga la lentejuela y luego continúa haciendo clic en los puntos del borde de la lentejuela y regresa al centro según sea necesario. La lentejuela aparecerá cuando presiones Enter y la puntada manual esté completa.
5. Continúe creando más puntadas manuales o partes decorativas de la puntada de fijación.
6. Centrar el diseño.



7. Seleccione los elementos.
8. Haga clic derecho dentro del cuadro de cambio de tamaño/edición y seleccione "Guardar forma personalizada".
9. Nombra la forma.
10. Marque la casilla "Lentejuelas" en la mitad inferior. Esto limitará tus opciones de categoría a la forma de las lentejuelas y la puntada de las lentejuelas.
11. Seleccione la puntada de lentejuelas como forma.
12. Haga clic en Aceptar.
13. Las nuevas puntadas de fijación ahora estarán disponibles en el menú desplegable Patrones de lentejuelas.

Save Custom Shape

Shape

Shape Name:

Sequin Shape

Custom Design

Sequin Stitch

Custom Tie

Category

Category Name:

Sequin

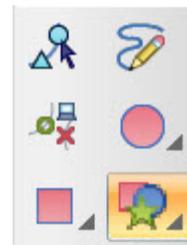
Guardar archivos de lentejuelas

Los comandos de expulsión de lentejuelas se guardan únicamente en los formatos de archivo OFM y DST. Si se guardan como cualquier otro tipo de archivo, se eliminarán todos los comandos de expulsión de lentejuelas.

Edición de una puntada de fijación de lentejuelas

Una puntada de fijación de lentejuelas almacenada se puede modificar como cualquier forma personalizada en la biblioteca:

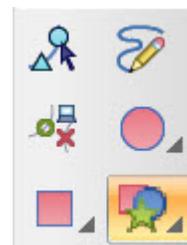
1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Puntadas de lentejuelas personalizadas. Seleccione la puntada de fijación de lentejuelas que desea editar.
4. Haga clic derecho en la puntada de fijación de lentejuelas y elija "Editar" en el menú contextual.
5. Esto abrirá el archivo de puntada de fijación de lentejuelas almacenado.
6. Realice sus modificaciones en la ventana de visualización y guarde el archivo.
7. Cierre el archivo de puntada de fijación de lentejuelas.



Cambiar el nombre de una puntada de fijación de lentejuelas

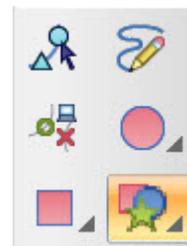
Para cambiar el nombre de una puntada de fijación de lentejuelas:

1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Puntadas de lentejuelas personalizadas. Seleccione la puntada de fijación de lentejuelas a la que desea cambiarle el nombre.
4. Haga clic en el nombre de la puntada de fijación de lentejuelas.
5. El nombre cambiará a un campo de edición (como cambiar el nombre de una carpeta o archivo en su explorador de archivos).
6. Escriba el nuevo nombre y presione Enter en el teclado.



Cómo eliminar una puntada de fijación de lentejuelas

Para eliminar una puntada de fijación de lentejuelas:



1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Puntadas de lentejuelas personalizadas. Seleccione la puntada de fijación de lentejuelas que desea eliminar.
4. Haga clic derecho en la puntada de fijación de lentejuelas y elija "Eliminar" en el menú contextual.
5. Aparecerá una ventana de confirmación. Confirme la eliminación para quitarlo de la biblioteca.

Puntadas de Lazos Personalizados

Creación de una nueva puntada de anudado personalizada

Las puntadas de lazo personalizadas se crean digitalizando un elemento más pequeño o un grupo de elementos usando un solo color y guardándolo como una puntada de lazo personalizada, de la misma manera que se guardan las formas y los diseños personalizados.

Para crear una nueva puntada de nudo personalizada:

1. Usando herramientas de entrada (generalmente una puntada manual), crea una forma de lazo que te gustaría usar como puntada de lazo personalizada.
2. Centrar el diseño.
3. Seleccione el(los) elemento(s).
4. Haga clic derecho dentro del cuadro de cambio de tamaño/edición y seleccione "Guardar forma personalizada".
5. Nombra la forma.
6. Seleccione "lazo personalizado" como forma.
7. Seleccione Ambos, Vincular o Vincular
8. Seleccione la rotación para el lazo.
9. Haga clic en Aceptar.

Save Custom Shape

Shape

Shape Name:

Custom Shape

Custom Design

Decorative

Custom Tie Both

Rotation:

Category

Category Name:

Sequin Add...

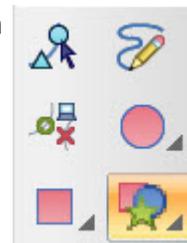
OK Cancel

10. La nueva puntada de amarre ahora estará disponible en las propiedades del objeto en la categoría de amarres de entrada y de salida.

Edición de una puntada de lazo personalizada almacenada

Una puntada decorativa almacenada se puede modificar como cualquier forma personalizada en la biblioteca:

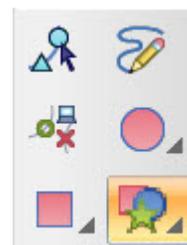
1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Lazos personalizados. Seleccione la puntada de lazo que desea editar.
4. Haga clic derecho en la puntada decorativa y seleccione "Editar" en el menú contextual.
5. Esto abrirá el archivo de puntada de amarre almacenado.
6. Realice sus modificaciones en la ventana de visualización y guarde el archivo.
7. Cierra el archivo de puntada de amarre.



Cambiar el nombre de una puntada de lazo personalizada almacenada

Para cambiar el nombre de una puntada de lazo personalizada almacenada:

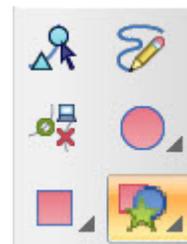
1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.
2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Lazos personalizados. Seleccione la puntada de lazo a la que desea cambiarle el nombre.
4. Haga clic en el nombre del punto de anudar.
5. El nombre cambiará a un campo de edición (como cambiar el nombre de una carpeta o archivo en su explorador de archivos).
6. Escriba el nuevo nombre y presione Enter en el teclado.



Cómo eliminar una puntada de lazo personalizada almacenada

Para eliminar una puntada de lazo personalizada almacenada:

1. Haga clic en la herramienta de entrada de formas personalizadas para acceder a la biblioteca de formas personalizadas.



2. La biblioteca desplazable aparecerá en la pantalla.
3. Utilizando los menús desplegables a la izquierda de la ventana, navegue hasta Lazos personalizados. Seleccione la puntada de lazo que desea eliminar.
4. Haga clic derecho en la puntada de lazo y seleccione "Eliminar" en el menú contextual.
5. Aparecerá una ventana de confirmación. Confirme la eliminación para quitarlo de la biblioteca.

Relleno de Fotografía

La función de Rellenar foto le permite procesar una imagen para convertirla en una imagen en blanco y negro o en un proceso de tres colores. La función Rellenar foto genera elementos expandidos y no está diseñada para ser editada.

Rellenar foto procesa una imagen en una cuadrícula de elementos de puntadas. Estos elementos varían en valor de oscuro a claro. Esto se logra variando la cantidad, la longitud y la densidad de las puntadas dentro de los elementos. Cuando se juntan y se observan desde la distancia, la imagen renderizada se vuelve claramente visible.

Para utilizar el relleno de foto:

1. Abra un gráfico rasterizado que desee convertir.
2. Seleccione el archivo gráfico en la lista de gráficos en la vista del proyecto.
3. Haga clic derecho en el archivo seleccionado y seleccione "Relleno de foto"
4. Elija su configuración en el cuadro de diálogo que aparece.
 - Tamaño del gráfico: son las dimensiones en píxeles del gráfico original tal como lo abrió el software.
 - Tamaño del diseño de salida: este es el tamaño del elemento de bordado que se creará.
 - Cantidad de elementos de diseño: esto especifica la cantidad de elementos de puntada que se utilizarán en filas y columnas.
 - Tamaño del elemento: determina el tamaño de los elementos de puntada que se colocarán en la cuadrícula. Los elementos más pequeños brindarán más detalles, pero también aumentarán sustancialmente la cantidad de puntadas.
 - Tipo de diseño: aquí puede decidir si el diseño de bordado final es un proceso de un solo color o de tres colores.
 - Distribución lineal: esto alterará los valores dentro de la imagen para una distribución más uniforme de las luces y las sombras.
 - Ecuilizar contraste: esto ajustará los valores dentro de la imagen para igualar el contraste.
 - Ajuste de brillo: esta opción desplazará toda la escala de valores de la imagen hacia arriba o hacia abajo. Hará que toda la imagen sea más clara o más oscura.

- Contorno de columna automático: esto generará un elemento central de una sola línea alrededor de la imagen para crear un borde.
- Ocultar gráfico al finalizar: si esta opción está marcada, el gráfico se ocultará cuando se generen las puntadas.

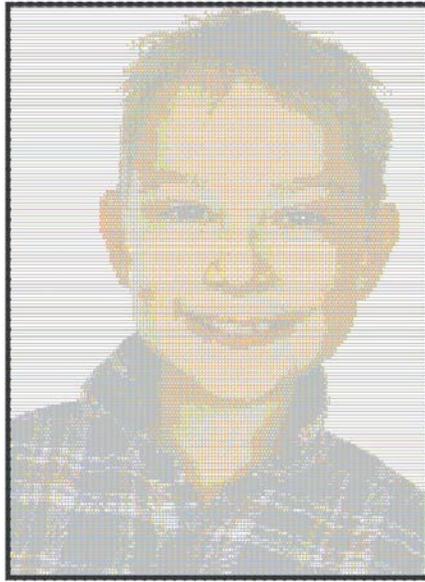
5. Haga clic en Aceptar para generar las puntadas.



Ejemplo gráfico



Salida en blanco y negro



Salida de color



Información

Las imágenes en color deben coserse con la secuencia de colores amarillo, magenta y cian y deben coserse sobre material blanco. Estos hilos deben coincidir lo más posible con los colores del proceso de impresión de la impresora para obtener los mejores resultados.

Punto de Cruz (Cross Stitch)

La función Cross Stitch le permite imitar el arte del Cross Stitch hecho a mano. Estos elementos de punto de cruz se pueden digitalizar o convertir a partir de imágenes.

Digitalización manual de Cross Stitch

Para digitalizar manualmente un elemento de Cross Stitch:

1. Seleccione el método de entrada de Cross Stitch.
2. Haga clic y arrastre un cuadro dentro de la ventana de visualización. Esto creará la cuadrícula dentro de la cual se colocarán las cruces pequeñas.
 - El tamaño de la cuadrícula se puede cambiar arrastrando cualquiera de los controladores de tamaño en la cuadrícula seleccionada.
3. Ingrese su diseño de Cross Stitch en la cuadrícula utilizando las siguientes herramientas en la barra de herramientas de Cross Stitch:



- Menú desplegable de colores: la función de Cross Stitch tiene una cantidad determinada de colores para coser. Coserá todos los colores de un solo color antes de pasar al siguiente. Este menú desplegable le permite elegir el color (número) en el que desea digitalizar.
 - La primera vez que utilice un número de color, deberá seleccionar un color de la paleta para él.
- Menú desplegable de cruz: este menú le permite rellenar las áreas de la cuadrícula con una variedad de formas, desde cruces hasta estrellas y medias formas.
- Lápiz para punto de cruz: esta herramienta le permite dibujar su diseño en la cuadrícula. Haga clic izquierdo y arrastre para hacerlo. Con un solo clic se creará una sola cruz.
 - Mantenga presionada la tecla ALT y haga clic con la herramienta para inundar un área cerrada con el color seleccionado.
- Línea de punto de cruz: funciona como los métodos de entrada de caminata, pero genera puntos de cruz dentro de la cuadrícula.
- Relleno de punto de cruz: esta herramienta funciona como el relleno manual o el relleno vectorial, pero genera puntos de cruz dentro de la cuadrícula.
- Retocar: esta herramienta le permite borrar segmentos individuales de las cruces.

Convertir una imagen en punto de cruz

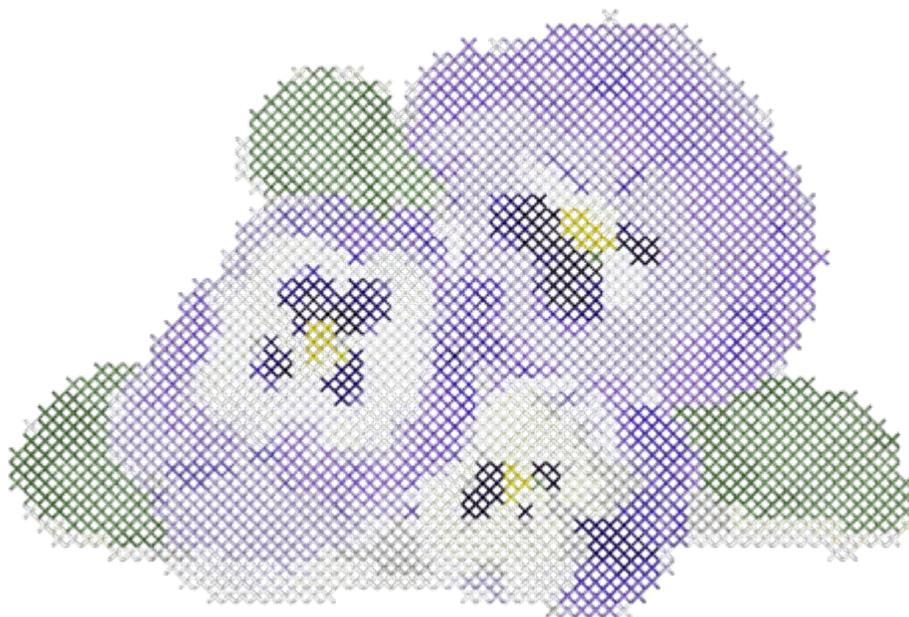
Cualquier archivo gráfico rasterizado se puede convertir en punto de cruz.

Para hacer esto:

1. Abra un archivo de gráfico rasterizado como el que se muestra a continuación.



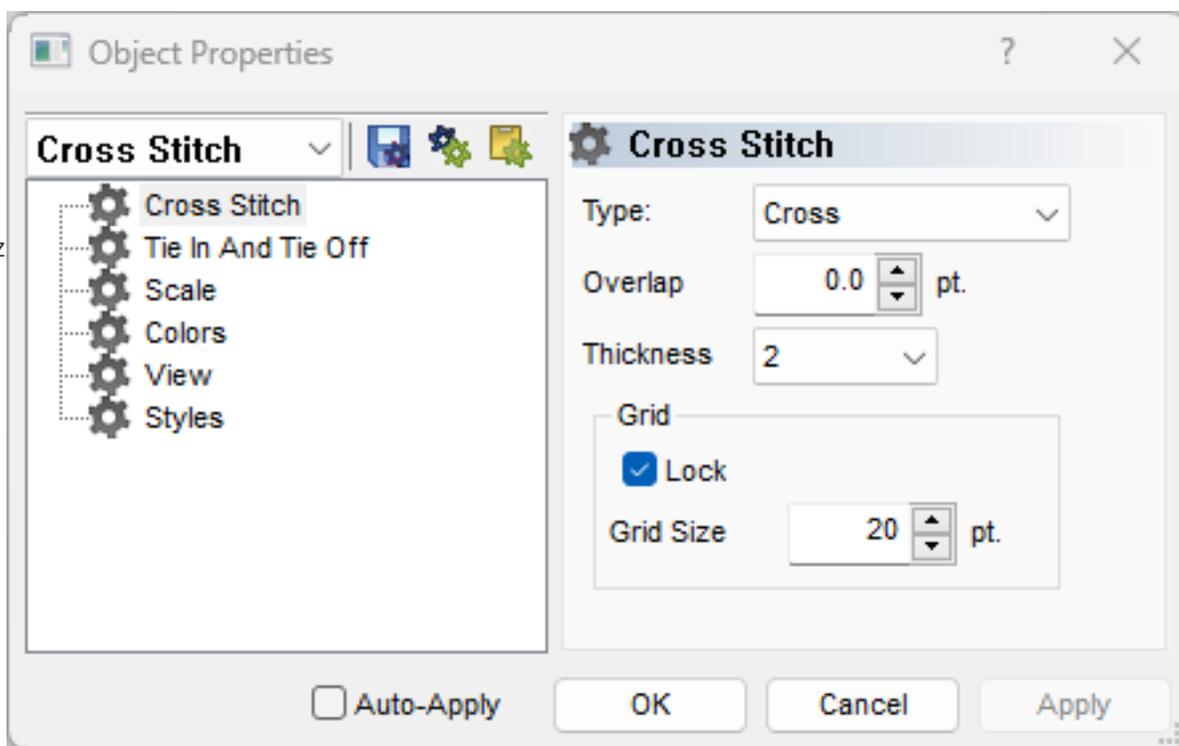
2. Seleccione el archivo gráfico en la lista de gráficos en la vista del proyecto.
3. Haga clic derecho en el archivo seleccionado y seleccione "cruz"
4. Elija su configuración en el cuadro de diálogo que aparece.
 - Grosor: similar al grosor del frijol, esto establece la cantidad de veces que el hilo pasará sobre sí mismo para cada elemento.
 - Forma: establece la forma del elemento de puntada (cruz)
 - Tamaño X: establece el ancho del elemento de puntada.
 - Tamaño Y: establece la altura del elemento de puntada.
 - Bloquear: bloquea el tamaño de X e Y para que siempre sean iguales.
 - Número de colores: especifique la cantidad de colores que se utilizarán para el diseño.
 - Usar colores de la paleta: esta opción le permite especificar los colores a través de la paleta. Si no está marcada, la herramienta seleccionará valores RGB para los colores.
 - Filtro: seleccione la cantidad de filtrado para la imagen.
 - Incluir fondo: habilítelo solo si desea que el color de fondo se incluya en el elemento de punto de cruz.
 - Haga clic y arrastre el orden de los colores: desde aquí puede modificar el orden de costura arrastrando los bloques de color dentro de este campo.
5. Haga clic en Aceptar para generar el elemento de punto de cruz. A continuación se muestra un ejemplo.



Propiedades del punto de cruz

Las propiedades de un elemento de punto de cruz existente están disponibles en la ventana de propiedades del objeto.

Son los siguientes:

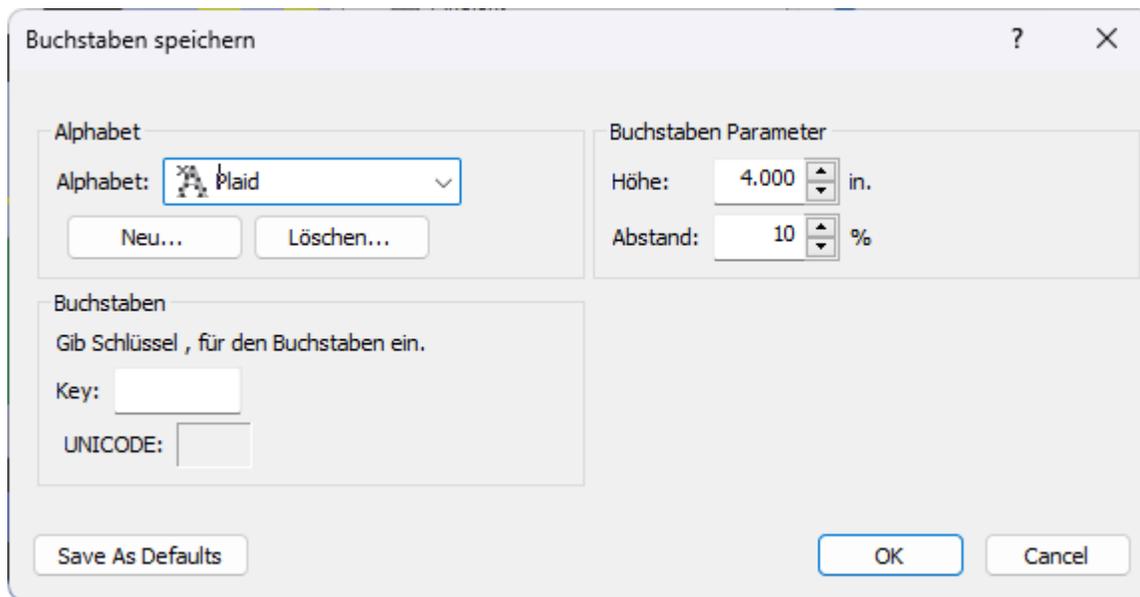


- Tipo: selecciona la forma del elemento de puntada (cruz) a utilizar.

- Superposición: establece la superposición de las cruces.
- Grosor: similar al grosor del frijol, esto establece la cantidad de veces que el hilo pasará sobre sí mismo para cada elemento.
- Tamaño de la cuadrícula: establece el tamaño de los cuadrados de la cuadrícula.

Creación del Alfabeto con Puntadas Expandidas

Se pueden crear alfabetos a partir de diseños ampliados. Esto puede facilitar la manipulación de conjuntos de alfabetos de puntadas ampliadas adquiridos a proveedores externos.



Creando un nuevo alfabeto

Para crear un nuevo alfabeto:

1. Con un diseño abierto, seleccione los elementos expandidos que crean una letra.
2. Haga clic derecho en los elementos seleccionados.
3. Seleccione "Guardar carta".
4. En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en Nuevo para crear un nuevo alfabeto.
5. Agregue un nombre para el alfabeto y seleccione el tipo de alfabeto en el menú desplegable.

Cómo añadir una letra a un alfabeto

Para agregar una letra a un alfabeto:

1. Con un diseño abierto, seleccione los elementos expandidos que crean una letra.
2. Haga clic derecho en los elementos seleccionados.
3. Seleccione "Guardar carta".

4. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el nombre del alfabeto deseado.
5. Complete los parámetros apropiados:
 - Altura: establece la altura deseada del alfabeto; debe permanecer constante para todo el alfabeto.
 - Espaciado: establece el espaciado entre letras del alfabeto; debe permanecer constante para todo el alfabeto.
 - Carácter: escriba la combinación de teclas asociada con la letra.
6. Haga clic en Aceptar.

Cómo editar una letra del alfabeto

Para editar una letra de un alfabeto:

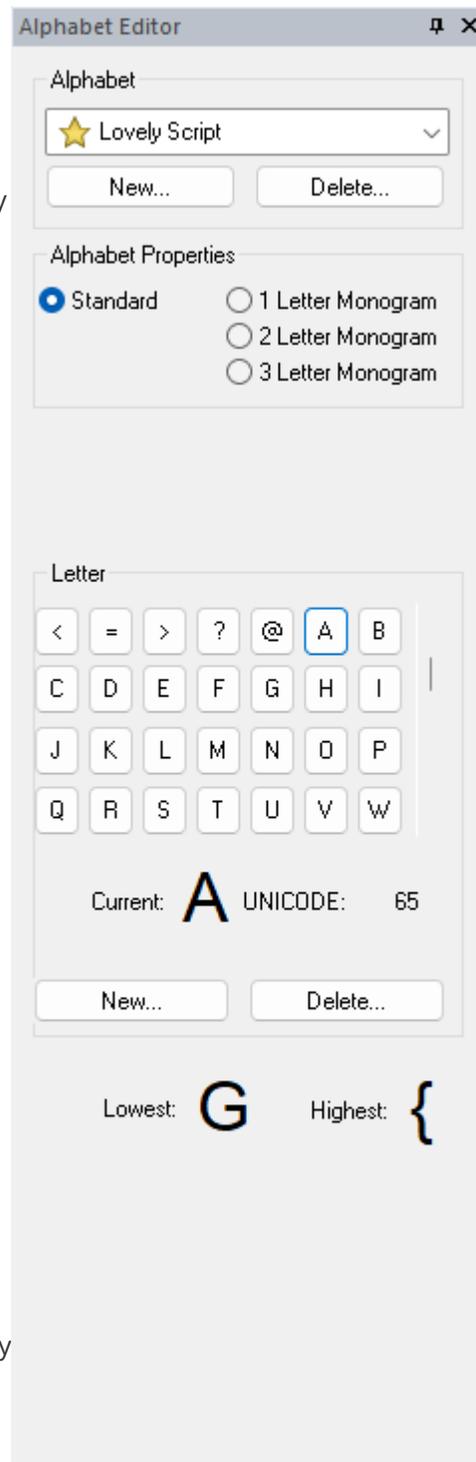
1. Crea un elemento de letras con el alfabeto deseado.
2. Utilizando el mango de la letra, realice ajustes a lo largo o fuera de la línea de base.
3. Haga clic derecho en la letra seleccionada y haga clic en Guardar carta.
4. Esto alterará el espaciado de la letra seleccionada dentro del alfabeto.

Editor de Alfabetos

El editor de alfabetos le permite realizar cambios en alfabetos existentes, así como crear nuevos. Para acceder al editor de alfabetos, vaya al menú Herramientas y seleccione Editor de alfabetos. Los alfabetos de bordado de estilo más reciente, como se indica con (★) y los alfabetos de monogramas más nuevos (M), se pueden editar con el editor de alfabetos. Los alfabetos de bordado heredados (▼), las fuentes TrueType (T) y las fuentes OpenType (O) se duplicarán y convertirán antes de que se puedan editar.

Para crear un nuevo alfabeto:

1. En el editor del alfabeto, en el menú desplegable del alfabeto, haga clic en Nuevo.
2. Aparecerá el cuadro de diálogo de Nuevo alfabeto. Ponle un nombre a tu nuevo alfabeto y selecciona el tipo de alfabeto que deseas crear en el menú desplegable.
3. Haga clic en Aceptar
4. Aparecerá el cuadro de diálogo de Nueva letra. Ingrese la combinación de teclas que desea crear.
 - Si está creando un monograma, seleccione la versión de la letra con la que desea comenzar. Izquierda, Derecha, Centro, o Símbolo **1**, **2**, o **3**.
5. Haga clic en Aceptar
6. Crea o pega tu letra digitalizada en la ventana de visualización.
7. Ajuste la posición de la letra en relación con las líneas de base y de altura de mayúscula.
8. Ajuste el marcador para el inicio del próximo glifo.
9. Haga clic en Nuevo debajo de la ventana Letra en el lado izquierdo para crear otra letra/combinación de tecla y guardar la primera.



Para editar un alfabeto:

1. En el editor de alfabeto, seleccione el alfabeto o la fuente que desea editar.
2. Debajo del nombre se muestra una lista de los glifos que contiene el alfabeto. Haga clic en el glifo que desea editar.
 - Si el alfabeto es un alfabeto de estilo más nuevo, la forma de la letra se mostrará en la ventana de visualización.
 - Si el alfabeto es de un estilo antiguo o una fuente TrueType, aparecerá el cuadro de diálogo Convertir alfabeto. Debe completar esta operación para poder editar las formas de las letras.
 - Nombra la nueva versión del alfabeto heredado y haz clic en Aceptar para iniciar la conversión.
 - Aparecerá el alfabeto recién convertido y ahora será posible seleccionar y editar los glifos.
3. Después de editar una letra, haga clic en un glifo nuevo o diferente para guardar los cambios.

Creación de formas de letras para un alfabeto

Al planificar un alfabeto, tenga en cuenta el tamaño al que se escalarán las letras. Se debe considerar el tamaño mínimo para evitar que se rompan los hilos y el tamaño máximo para evitar espacios y problemas de inserción.

De manera predeterminada, los glifos se introducen en el editor de alfabetos con una pulgada entre la línea de base y la línea de altura de mayúsculas. Esto se puede modificar arrastrando la línea de altura de mayúsculas, pero suele ser más fácil y produce los mejores resultados planificar una altura de mayúsculas de una pulgada.



Como digitalizar cada letra dentro del editor del alfabeto puede resultar incómodo, los digitalizadores suelen optar por digitalizar todos los glifos de un alfabeto en un único proyecto. Luego pueden copiarlos de ese proyecto y pegarlos en el editor para crear las pulsaciones de teclas individuales. Esto también suele facilitar un poco las pruebas de costura.

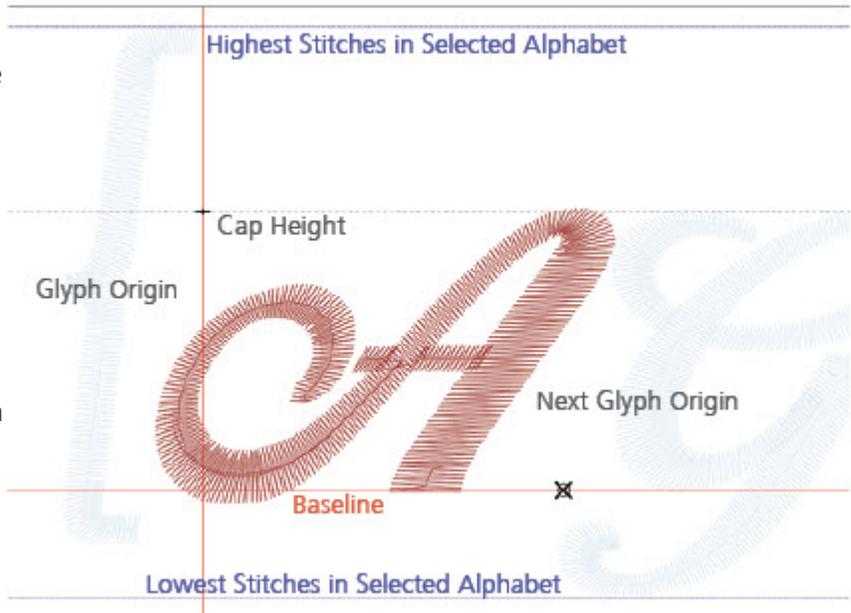
Edición de glifos en el editor de alfabeto

La mayor parte de la edición de un glifo en el editor de alfabetos es la misma que la edición de cualquier estructura alámbrica. Las mayores diferencias tienen que ver con la especificación del espaciado.

- La posición del glifo respecto del origen y la altura de la mayúscula se modifican fácilmente seleccionando y arrastrando los elementos de bordado en la ventana de visualización. La

relación de la forma de la letra con el origen y el siguiente origen del glifo determinará la relación de las formas de las letras cuando se escriban una al lado de la otra.

- El punto de origen siguiente se puede mover haciendo clic y arrastrando el punto.
- La altura de la mayúscula también se puede cambiar de la misma manera, pero no se recomienda ya que esto cambia la escala del alfabeto.
- Se muestran las líneas de puntada más altas y más bajas del alfabeto. Los caracteres se muestran en la pestaña, pero no en el editor a menos que se seleccionen. En el ejemplo anterior, se colocaron como superposición solo como referencia.



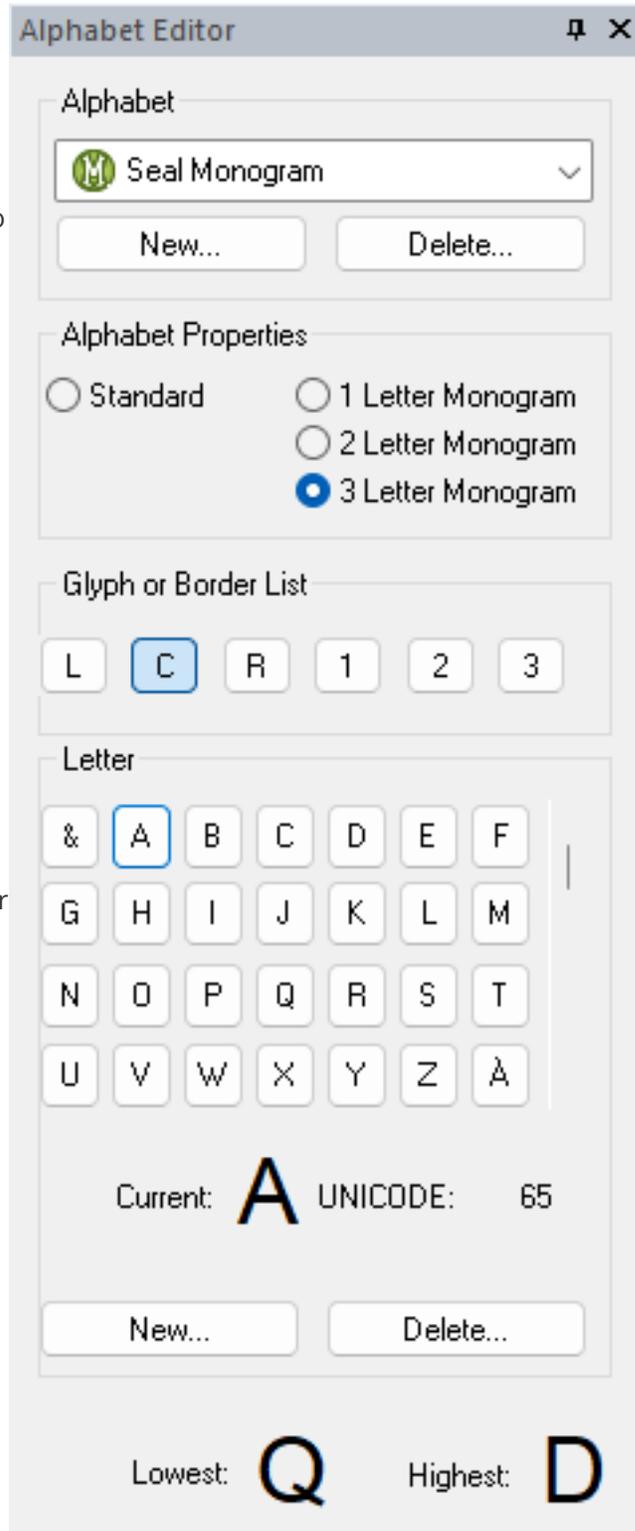
Creación y edición de monogramas

La creación y edición de monogramas funciona como la creación y modificación de alfabetos estándar, con sólo unas pocas excepciones.

En esencia, los monogramas funcionan como un conjunto de alfabetos estándar. Cada posición del monograma se crea como un alfabeto individual. Estos conjuntos se seleccionan mediante la lista de glifos o bordes. Aquí puede seleccionar el conjunto con el que desea trabajar. Izquierda, Centro, Derecha, o bordes/decoraciones para monogramas de 1, 2 o 3 letras.

Las formas y las letras deben tener asignada una combinación de teclas estándar. Sin embargo, los caracteres que se ingresan en los conjuntos 1, 2 o 3 no se pueden compartir con los otros conjuntos. Los otros conjuntos están destinados a las letras y posiblemente algunos símbolos como el ampersand que pueden formar parte de un monograma. Los símbolos y las decoraciones se asignan mejor a las combinaciones de teclas que no se usarían en los monogramas. Considere los símbolos de puntuación extraños como buenas combinaciones de teclas para elementos decorativos.

Por ejemplo, L, C y R pueden contener una "A" asignada a la combinación de teclas A, pero no se puede asignar ningún borde a la combinación de teclas A. Si asigna un borde a un corchete de cierre "]", es posible que L, C o R no contengan ningún elemento asignado a esa combinación de teclas. Las letras pueden tener combinaciones de teclas comunes y los bordes pueden tener combinaciones de teclas comunes, pero las letras y los bordes no pueden compartir una combinación de teclas.

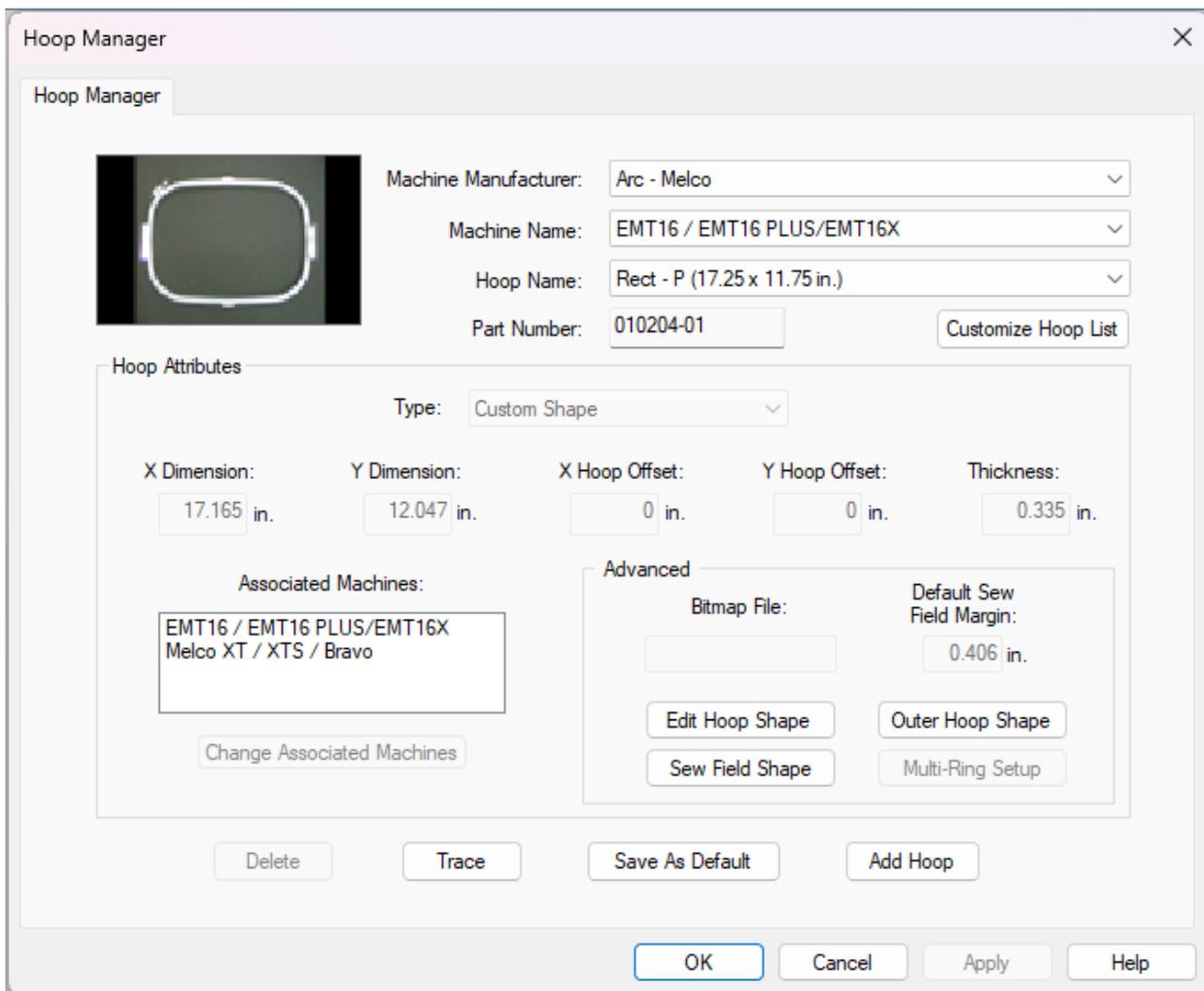


Administrador de Aros (Configuración de Aros)

Si selecciona Herramientas > Configuración de bastidor, accederá al Administrador de bastidores. El Administrador de bastidores le permite ver información sobre los bastidores predefinidos que se utilizan comúnmente con su máquina y otras máquinas de bordar. El Administrador de bastidores también le permite crear bastidores personalizados definidos por el usuario.

 **Información**

Si configura el tipo de máquina en una máquina específica, algunos aros estarán desactivados. Para ver todos los aros, vaya al botón Personalizar lista de aros y active los aros.





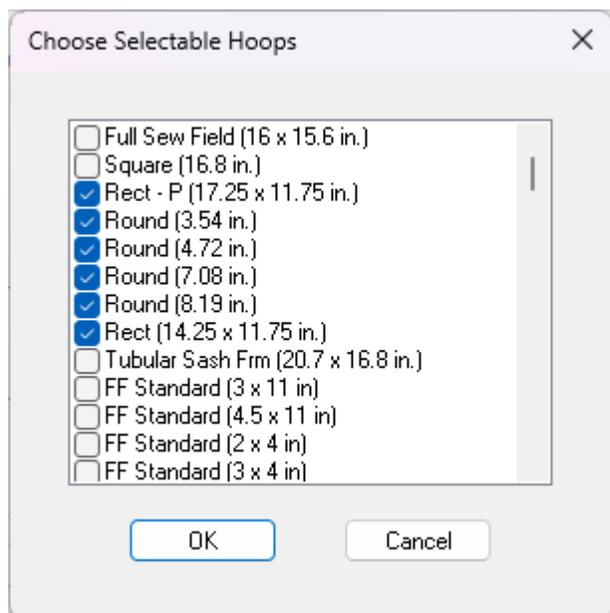
Información

Tiene la opción de cambiar las unidades de medida que muestra el Administrador de aros. Para ello, seleccione Herramientas->Opciones y, a continuación, haga clic en la pestaña Unidades de medida. Aquí puede seleccionar pulgadas o centímetros para los aros.

Aros predefinidos

El Administrador de aros almacena y muestra la siguiente información sobre los aros predefinidos. Esta información no se puede modificar.

- Fabricante de la máquina: muestra varios fabricantes de máquinas de bordar. (Haga clic en la flecha desplegable para visualizar la lista y, a continuación, haga clic izquierdo en un fabricante para seleccionarlo). El fabricante seleccionado determinará qué máquinas se muestran en la lista Nombres de máquinas.
- Lista de nombres de máquinas: muestra las máquinas producidas por el fabricante seleccionado. Por ejemplo, el nombre de su máquina solo aparecerá en la lista de nombres de máquinas cuando se seleccione ARC - Melco como fabricante. (Haga clic en la flecha desplegable para visualizar la lista y, a continuación, haga clic con el botón izquierdo en el nombre de una máquina para seleccionarla). La máquina seleccionada determinará qué aros están disponibles en la lista de nombres de aros.
- Nombre del aro: la lista de nombres del aro muestra qué aros están asociados con la máquina seleccionada. Para cambiar los aros que se muestran en esta lista, haga clic en el botón Personalizar lista de aros (ubicado directamente debajo del menú desplegable Nombre del aro). Esto mostrará el siguiente cuadro de diálogo:



- Cuando la casilla de verificación junto al nombre de un aro está marcada, el aro se mostrará en la lista. Para ocultar el nombre de un aro en la lista, desmarque la casilla de verificación correspondiente del aro. Cuando haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y mostrar los

cambios, el aro no estará visible en la lista. Para mostrar un aro que se ha ocultado, simplemente marque la casilla de verificación correspondiente en este cuadro de diálogo.



Información

El aro de 15 cm/5,9 pulgadas no estará disponible en este cuadro de diálogo porque es el aro que se muestra predeterminado.

- Número de pieza: Aquí se muestra el número de pieza del aro que ha seleccionado.

Atributos del aro

Cuando se selecciona un aro (haga clic en la flecha desplegable para visualizar la lista y luego haga clic izquierdo en el nombre de un aro para seleccionarlo), se mostrarán los atributos de ese aro. Estas dimensiones programadas aparecerán en gris; esta información no se puede cambiar.

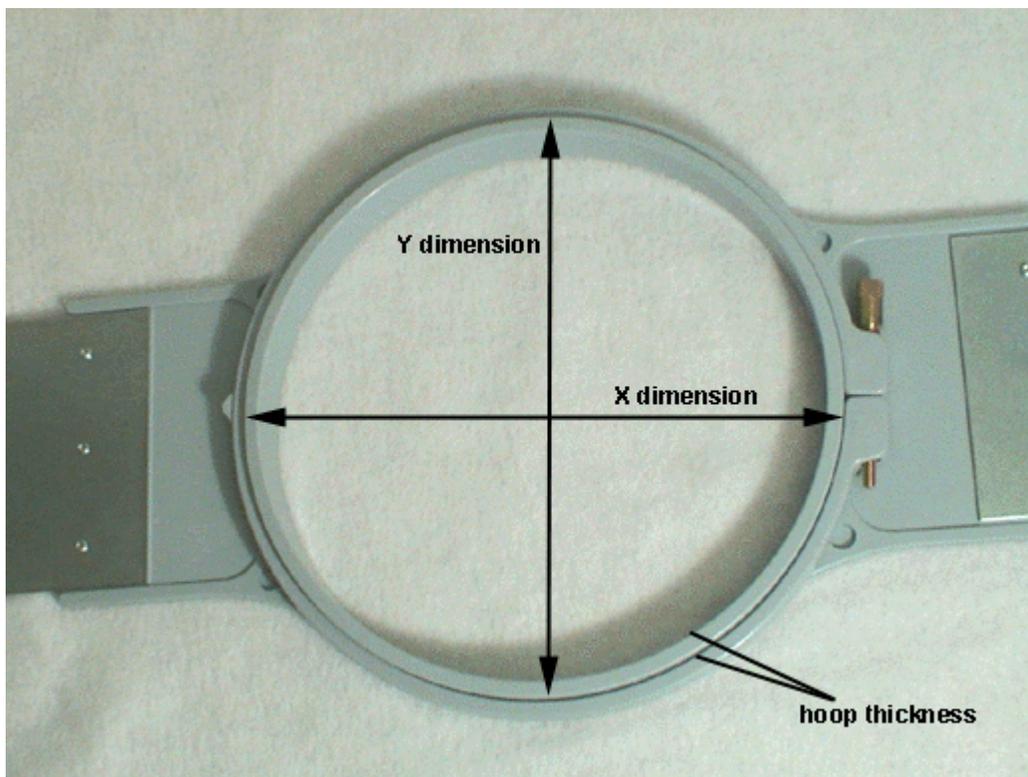
- Tipo de aro: el tipo de aro seleccionado (rectangular, circular, cuadrado, etc.)
- Dimensión X: el ancho del aro de izquierda a derecha (medido desde el borde exterior de un lado del aro interior hasta el borde exterior del otro lado del aro interior)
- Dimensión Y: la altura del aro de arriba a abajo (medida desde el borde exterior de un lado del aro interior hasta el borde exterior del otro lado del aro interior)
- Desplazamiento X e Y: la distancia desde el origen de la máquina hasta el centro del bastidor
- Grosor del aro: el ancho del borde exterior de la pared del aro hasta el borde interior de la pared del aro

Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Administrador de aros.

Aros definidos por el usuario

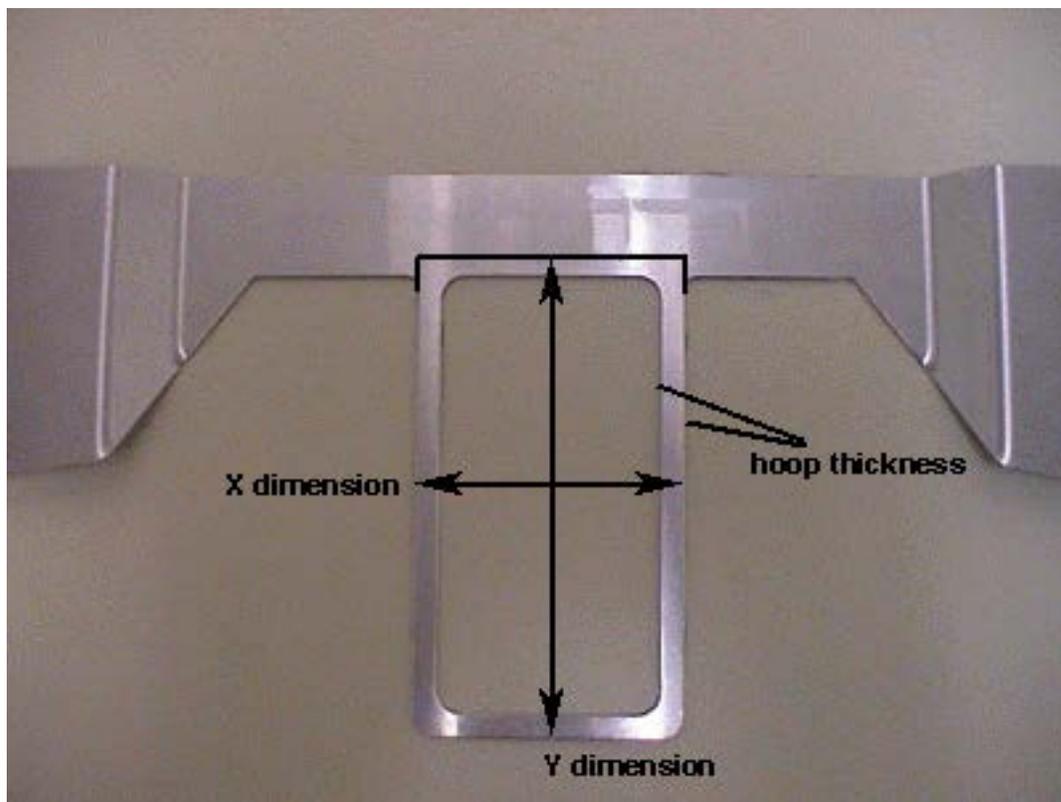
Complete los siguientes pasos para crear un aro personalizado en el software:

1. Asegúrese de que su máquina esté seleccionada en el menú desplegable Nombre de la máquina (Arc - Melco debe estar seleccionado como Fabricante de la máquina).
2. Haga clic en el botón Agregar aro en la ventana Administrador de aros. Escriba un nombre para el nuevo aro y haga clic en Aceptar.
3. Seleccione una forma de aro en el menú desplegable de Tipo de aro.
4. Introduzca los atributos del nuevo aro en el área de Atributos del aro.
 - Tipo de aro: el tipo de aro seleccionado (rectangular, circular, cuadrado, etc.)
 - Dimensión X: el ancho del aro de izquierda a derecha. Esta medida debe ser desde el borde exterior de un lado del aro interior hasta el borde exterior del otro lado del aro interior (ver imagen a continuación).
 - Dimensión Y: la altura del aro desde la parte superior hasta la inferior. Esta medida debe ser desde el borde exterior de un lado del aro interior hasta el borde exterior del otro lado del aro interior (ver imagen a continuación).
 - Grosor del aro: el ancho desde el borde exterior del aro interior hasta el borde interior del aro interior (ver la imagen a continuación). Si no ingresa un grosor de aro, el Administrador de aros utilizará un grosor predeterminado de 65 puntos.



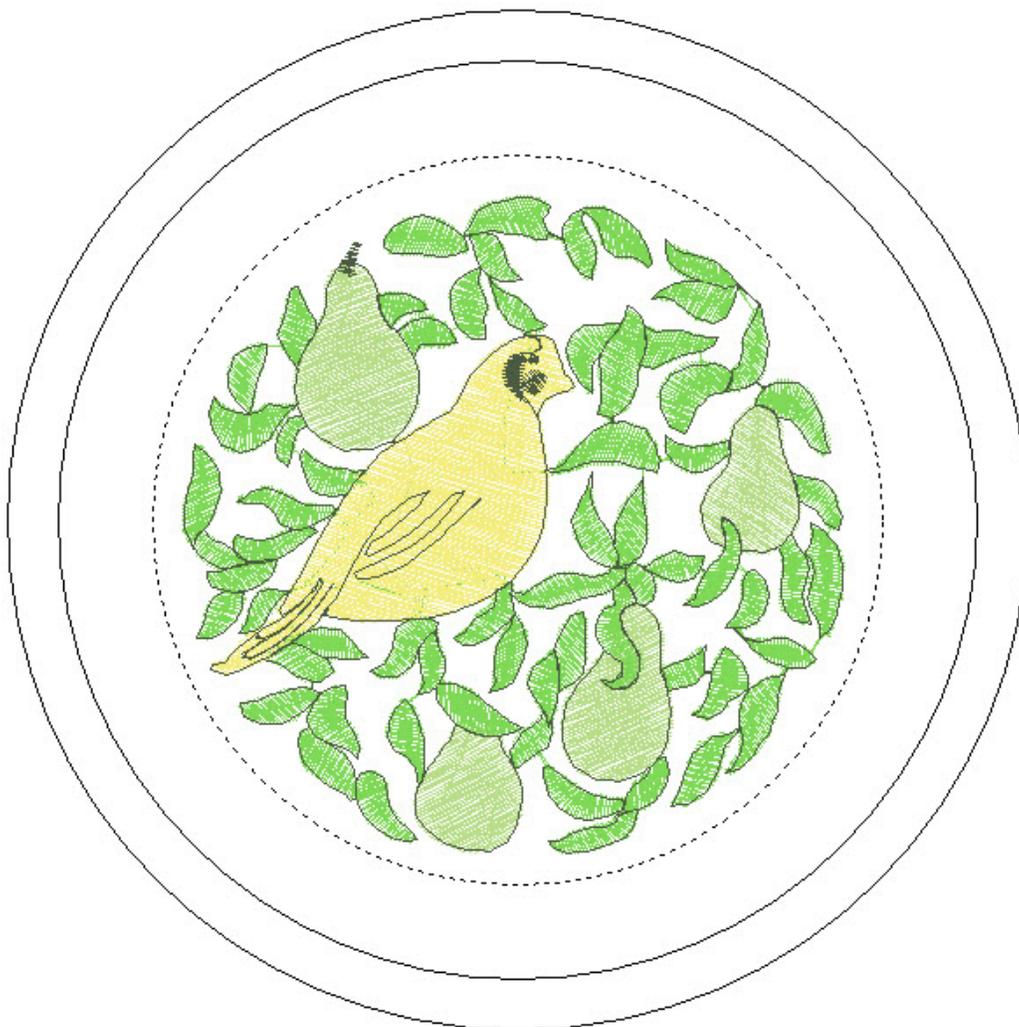
Información

Algunos aros (como Fast Frames) constan de un solo marco en lugar de un aro interior y otro exterior. Para medir el grosor del aro de este tipo de aro, mida el grosor del marco como se muestra en el aro de ejemplo que aparece a continuación. Para obtener la dimensión X, mida el borde exterior del marco horizontalmente (de izquierda a derecha). Para obtener la dimensión Y, mida verticalmente (de arriba a abajo) como se muestra en la siguiente imagen. Tenga en cuenta que la dimensión Y no se mide hasta el borde del soporte.



- Desplazamiento X e Y: la distancia desde el origen de la máquina hasta el centro del bastidor. Es necesario introducir desplazamientos cuando el centro del bastidor no está alineado con el origen de la máquina (el orificio de la placa de la aguja). Los desplazamientos alinearán el centro del bastidor con el origen de la máquina. Tenga en cuenta que no siempre necesitará un desplazamiento X e Y; por ejemplo, en muchos casos, solo se necesita un desplazamiento Y.
 - Para medir los desplazamientos, primero debe seleccionar un bastidor predefinido (por ejemplo, 15 cm) en el menú Selección de bastidor y, luego, hacer clic en el botón Centro del bastidor. Luego, coloque el bastidor que está definiendo en su máquina.
 - Para medir el desplazamiento X, mida la distancia horizontal (en pulgadas) desde el centro del bastidor hasta el orificio de la placa de la aguja. Si necesita mover el centro del bastidor hacia la izquierda (hacia la izquierda cuando mira hacia la máquina), ingrese un número negativo para este valor.
 - Para medir el desplazamiento Y, mida la distancia vertical (en pulgadas) desde el centro del bastidor hasta el orificio de la placa de la aguja. Si necesita mover el centro del bastidor hacia la máquina, ingrese un número negativo para este valor.

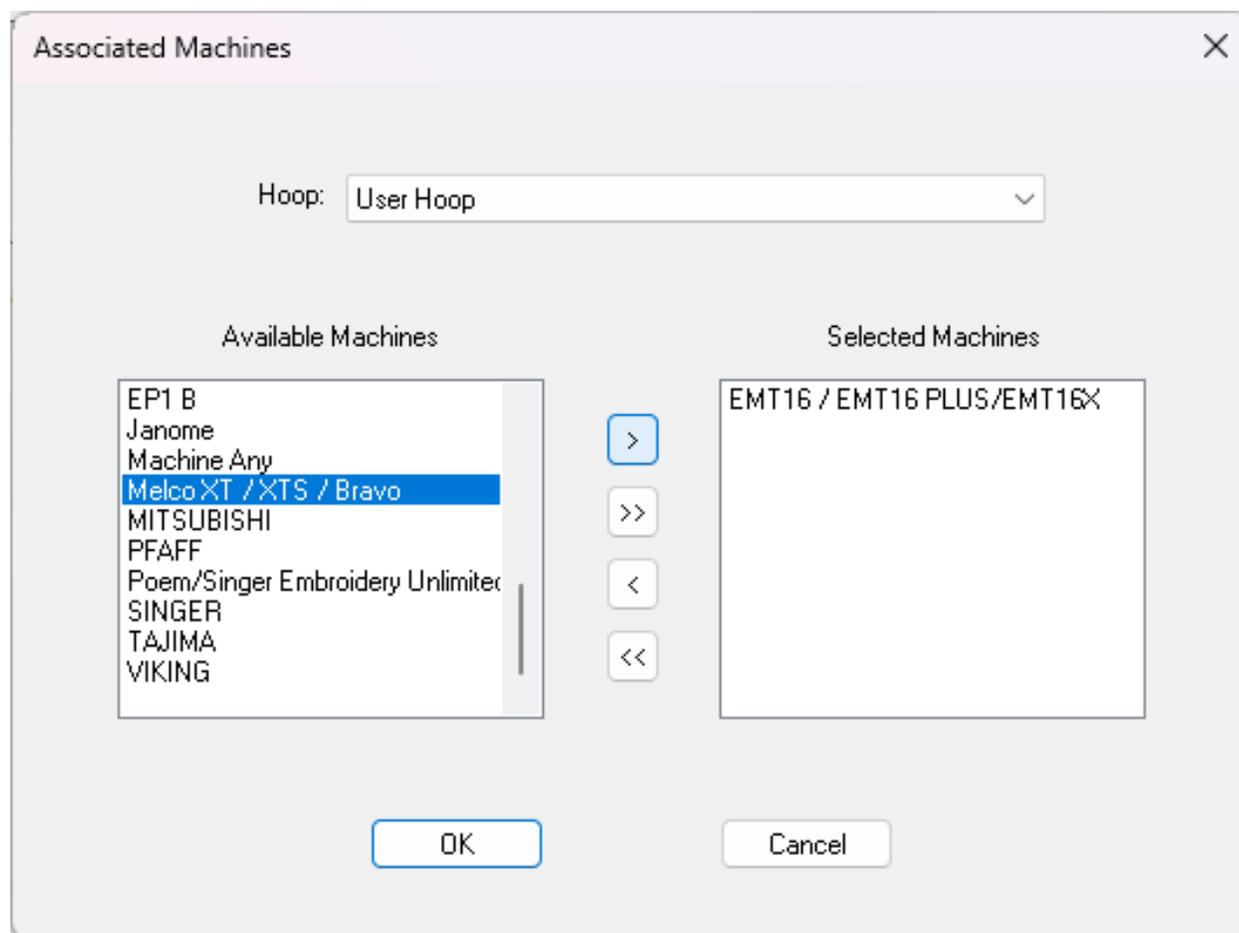
5. Después de introducir los atributos del aro, el Administrador de aros tendrá la información necesaria para crear el nuevo aro. Haga clic en Aceptar para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Administrador de aros. El nuevo aro estará ahora disponible en el menú Selección de aro.
 - Cuando el aro se muestra en la ventana de visualización (el aro se mostrará cuando se seleccione en el menú Selección de aro), verá dos líneas continuas y una línea discontinua.



- La línea sólida exterior representa el borde exterior del bastidor interior (dibujado en función de las dimensiones X e Y introducidas). La línea sólida interior representa el borde interior del bastidor interior (el Administrador de bastidores determina esto duplicando el grosor del bastidor y restándolo de las dimensiones X e Y). La línea de puntos representa el campo de costura del bastidor definido. El Administrador de bastidores determina el campo de costura a partir del valor del cuadro Margen de campo de costura predeterminado. Si no ha cambiado este valor, el campo de costura será de 126 puntos de bordado (aproximadamente 0,50 pulgadas) desde el borde interior del bastidor interior (la línea sólida interior). Puede cambiarlo a cualquier valor que desee y este valor se guardará con el bastidor.

Ajustes adicionales

Máquinas asociadas: para cambiar las máquinas asociadas con el nuevo bastidor, haga clic en el botón Cambiar máquinas asociadas en el cuadro de diálogo Propiedades del administrador de bastidores. Para seleccionar una máquina, haga clic con el botón izquierdo en el nombre de la máquina y, a continuación, haga clic en (>). [Para seleccionar todas las máquinas, haga clic en (<<)]. Haga clic en Aceptar cuando haya terminado de seleccionar las máquinas.



Puede introducir un nombre de archivo de imagen (en el cuadro Archivo de mapa de bits) si tiene una imagen del nuevo bastidor. Esta imagen se mostrará en la ventana principal del Administrador de bastidores. (El tamaño ideal para esta imagen es 1,3 pulgadas de ancho x 0,82 pulgadas de alto). Después de escribir el nombre de la imagen en el cuadro Archivo de mapa de bits, copie el archivo de imagen en el siguiente directorio (Directorio de instalación\Sistema\Bitmaps).

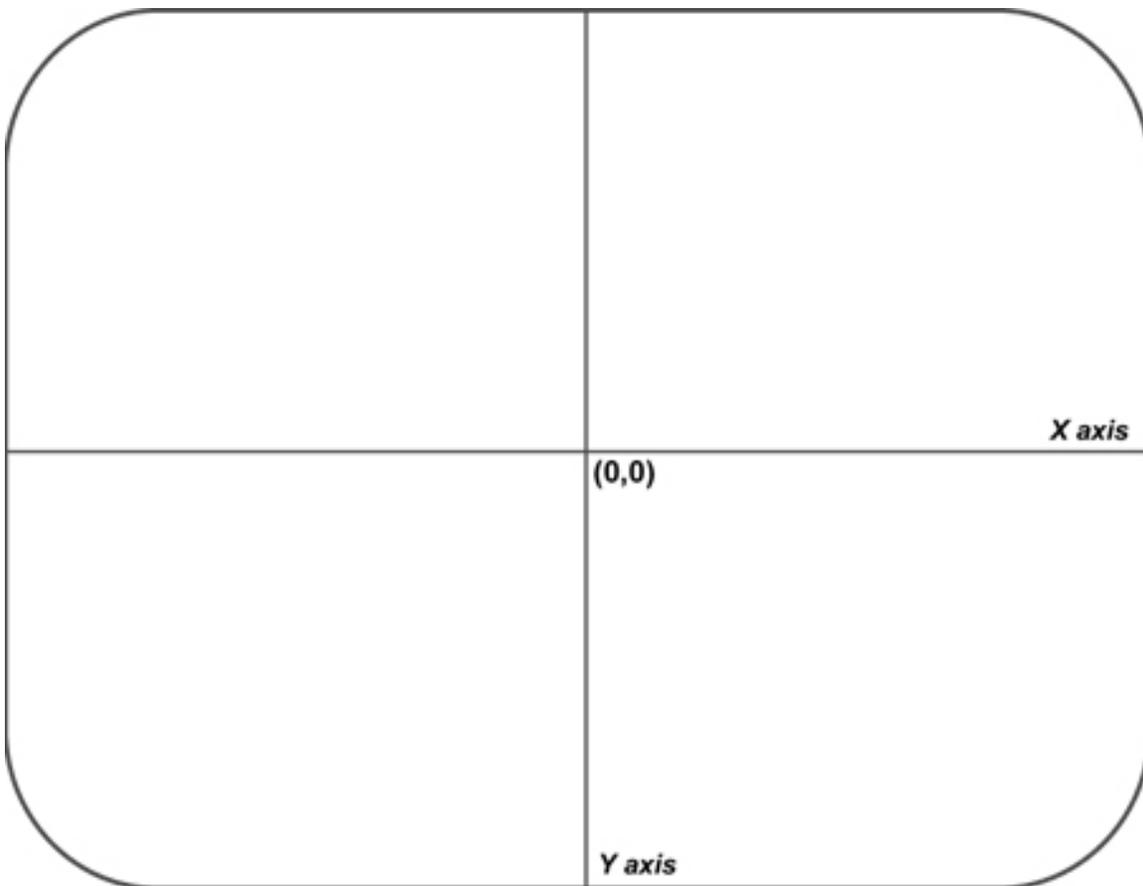
Haga clic en Aceptar o Aplicar cuando haya completado los cambios.

Forma de aro personalizada

Al crear un aro personalizado, es posible que la forma del aro no esté disponible en el menú Tipo de aro. Si no lo está, deberá crear una forma de aro personalizada. En nuestro ejemplo, crearemos un aro rectangular con bordes redondeados de 11 x 8,5 pulgadas (28 x 22 cm).

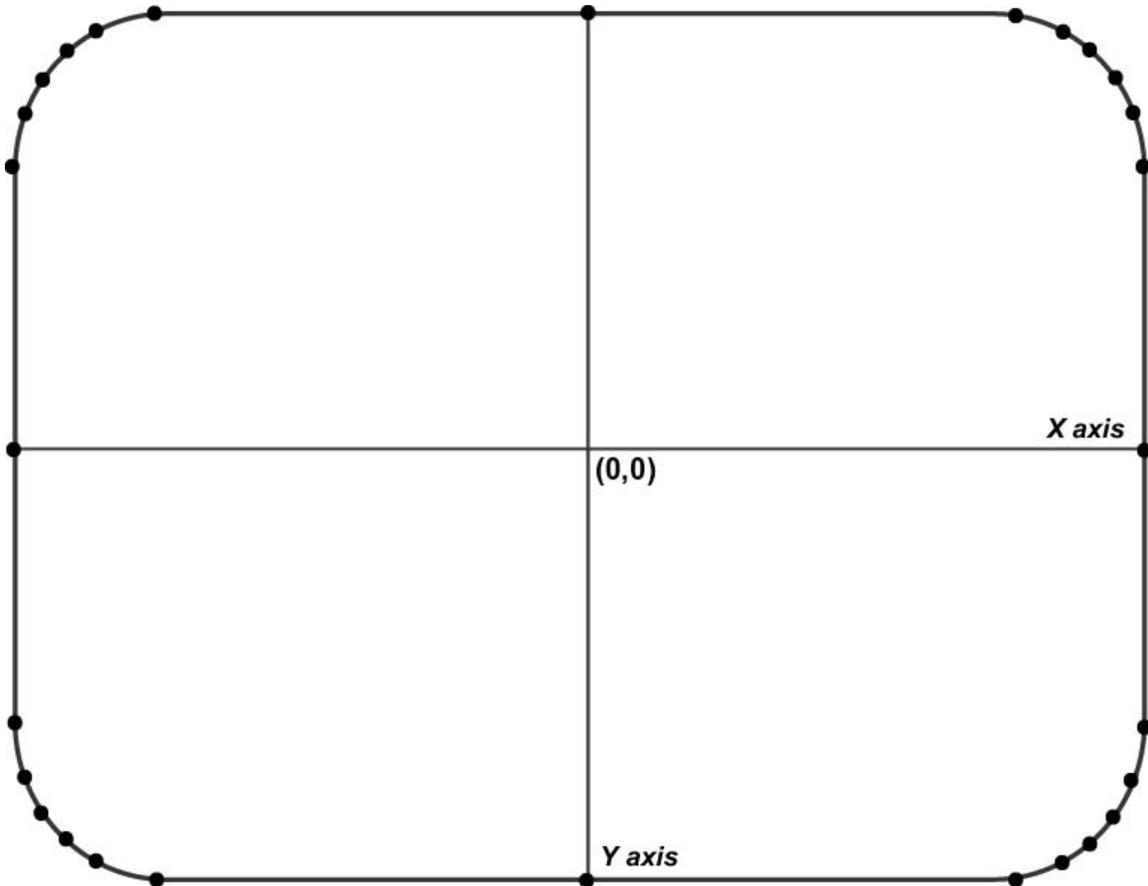
Para crear una forma de aro personalizada:

1. Para crear una forma de aro personalizada, es necesario introducir una lista de puntos que definirán la forma en el Administrador de aros. Antes de abrir el Administrador de aros, puede determinar estos puntos.



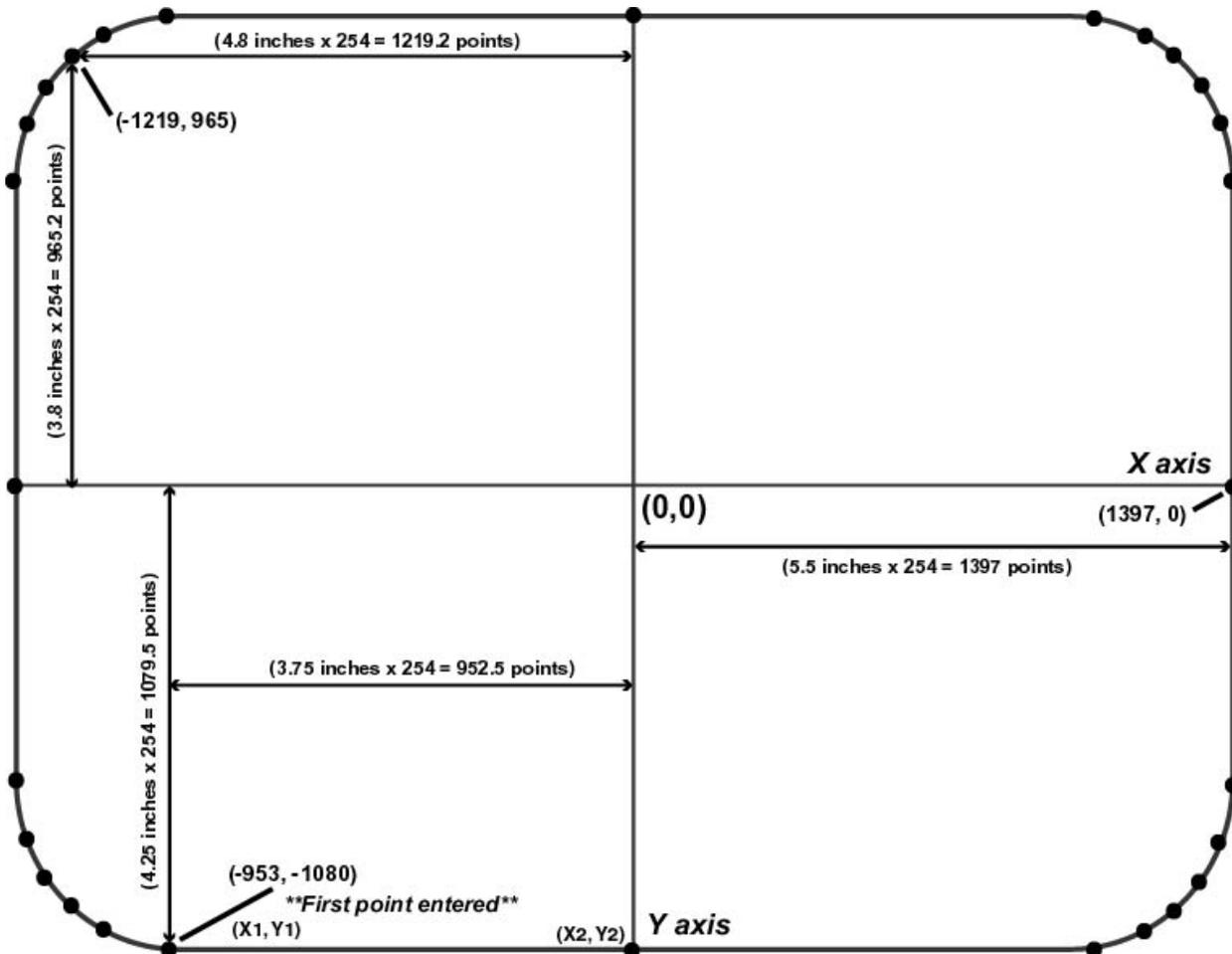
- o La forma más fácil de obtener estos puntos es trazar el aro en una hoja de papel. Al trazarlo, traza el contorno exterior del aro interior. Después de trazarlo, dibuja una línea vertical para dividir el aro exactamente por la mitad verticalmente (este será el eje Y). A continuación, dibuja una línea horizontal para dividir el aro exactamente por la mitad horizontalmente (este será el eje X). El punto donde se cruzan las dos líneas será el centro del aro (0,0). (Mira la siguiente imagen, que muestra el contorno trazado de nuestro aro de ejemplo).

- Ahora debe determinar los puntos que va a ingresar en el Administrador de aros. En el aro trazado, dibuje hasta 32 puntos a lo largo de todo el perímetro del aro. Debe colocar un punto en cualquier ubicación donde los ejes X/Y se crucen con el contorno del aro (vea la siguiente imagen).



- Cuantos más puntos elijas introducir, más suave será el dibujo del aro en la pantalla. Intenta colocar tantos puntos como puedas en las áreas curvas del aro. (La siguiente imagen muestra 28 puntos seleccionados para introducir en nuestro aro de ejemplo. Observa cómo la mayoría de los puntos están agrupados en las curvas del aro).
- Ahora tienes que medir la distancia desde cada punto hasta el centro del aro. Puedes tomar estas medidas en pulgadas o centímetros. Para cada punto, tendrás que tomar dos medidas: la distancia horizontal desde el centro del aro (0,0) y la distancia vertical desde el centro del aro. Ten en cuenta que cuanto más cerca estén los puntos, más exactas serán las medidas.

- Una vez que tenga estas medidas, deberá determinar las coordenadas de cada punto en puntos de bordado. Para la coordenada X, multiplique la distancia horizontal por 254 si se mide en pulgadas o por 100 si se mide en centímetros. Si el punto está a la izquierda del centro del aro, la coordenada será un número negativo. Repita esto para la coordenada Y (distancia vertical). Si el punto está debajo del centro del aro, esta coordenada será un número negativo. Después de calcular los puntos de bordado, redondéelos a números enteros. Ahora tendrá las coordenadas necesarias para ingresar en Hoop Manager.
- Vea la siguiente imagen para ver ejemplos de estas medidas (tenga en cuenta que las distancias se midieron en pulgadas).



4. Haga clic en el botón de Agregar aro en el cuadro de diálogo Propiedades del administrador de aros. Ingrese un nombre para el nuevo aro y haga clic en Aceptar.
5. Haga clic en el botón de Editar forma del aro. Verá el cuadro de diálogo de Definición de forma del aro.

6. En este cuadro de diálogo, ingresará puntos para trazar la forma de su aro. Una vez que haya calculado todos los puntos, puede ingresarlos en el Administrador de aros. En el cuadro de diálogo de Definición de forma de aro, seleccione Forma personalizada en el menú desplegable de Tipo de aro.
7. En el cuadro de texto de Número de puntos, escriba la cantidad de puntos que va a introducir. Una vez que escriba este número, los cuadros de texto de coordenadas ya no aparecerán en gris.
8. Ahora puede escribir las coordenadas de sus puntos, comenzando por el punto más bajo (escriba este punto en los cuadros X1 e Y1). Si tiene más de un punto más bajo, ingrese el punto que esté más a la izquierda. El primer punto de nuestro aro de ejemplo se indica en la imagen de arriba. Después de ingresar el primer punto, proceda en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del aro e ingrese los puntos restantes.
9. La siguiente imagen muestra todos los puntos de nuestro aro de ejemplo escritos en el cuadro de diálogo de Definición de forma de aro.

Hoop Shape Definition ✕

Hoop Type: Custom Shape

X Dimension 11 in.
 Y Dimension 8.504 in.
 X Hoop Offset 0 in.
 Y Hoop Offset 0 in.
 Number of Custom Points 28

X1	Y1	X2	Y2	X3	Y3	X4	Y4	X5	Y5	X6	Y6	X7	Y7	X8	Y8
-953	1080	-254	.080	254	-1080	953	-1080	1143	-1016	1219	-965	1321	-889	1372	-813
X9	Y9	X10	Y10	X11	Y11	X12	Y12	X13	Y13	X14	Y14	X15	Y15	X16	Y16
1397	-699	1397	-254	1397	254	1372	699	1372	813	1321	889	1219	965	1143	1016
X17	Y17	X18	Y18	X19	Y19	X20	Y20	X21	Y21	X22	Y22	X23	Y23	X24	Y24
953	1080	254	.080	-254	1080	-953	1080	-1143	1016	-1219	965	-1321	889	-1372	813
X25	Y25	X26	Y26	X27	Y27	X28	Y28	X29	Y29	X30	Y30	X31	Y31	X32	Y32
-1397	699	-1397	254	-1397	-254	-1397	-699	-1372	-813	-1321	-889	-1219	-965	-1143	-1016

NOTE: Point coordinates should be entered in units of embroidery points (1/254 in.) and centered around an axis of (0,0). Points should be entered in a counter clockwise fashion beginning with the lowest point. If you have more than one lowest point, enter the leftmost of these points.

OK
 Apply
 Cancel

10. Después de ingresar todos los puntos, haga clic en el botón de Aplicar.
 - El administrador de aros le notificará si la forma no es válida. Por ejemplo, recibirá un mensaje de error si su forma no forma un polígono convexo (el aro debe ser un polígono convexo, es decir, ninguno de los lados puede estar abollado hacia adentro).

- Si recibió un mensaje de error, verifique sus puntos para asegurarse de haberlos ingresado correctamente.
11. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Definición de forma de aro. Su aro personalizado con forma de aro personalizada ahora estará disponible en el Administrador de aros.

Forma de campo de costura personalizada

Como se mencionó anteriormente, el Administrador de aros determinará el campo de costura a partir del valor en el cuadro Margen de campo de costura predeterminado (el campo de costura toma la forma del aro definido). Si desea cambiar el campo de costura, haga clic en el botón Forma del campo de costura en el cuadro de diálogo de Propiedades del Administrador de aros. Verá la siguiente ventana:

Hoop Shape Definition

Hoop Type: Custom Shape

X Dimension: 11 in.

Y Dimension: 8.504 in.

X Hoop Offset: 0 in.

Y Hoop Offset: 0 in.

Number of Custom Points: 28

X1	Y1	X2	Y2	X3	Y3	X4	Y4	X5	Y5	X6	Y6	X7	Y7	X8	Y8
-953	1080	-254	.080	254	-1080	953	-1080	1143	-1016	1219	-965	1321	-889	1372	-813
X9	Y9	X10	Y10	X11	Y11	X12	Y12	X13	Y13	X14	Y14	X15	Y15	X16	Y16
1397	-699	1397	-254	1397	254	1372	699	1372	813	1321	889	1219	965	1143	1016
X17	Y17	X18	Y18	X19	Y19	X20	Y20	X21	Y21	X22	Y22	X23	Y23	X24	Y24
953	1080	254	.080	-254	1080	-953	1080	-1143	1016	-1219	965	-1321	889	-1372	813
X25	Y25	X26	Y26	X27	Y27	X28	Y28	X29	Y29	X30	Y30	X31	Y31	X32	Y32
-1397	699	-1397	254	-1397	-254	-1397	-699	-1372	-813	-1321	-889	-1219	-965	-1143	-1016

NOTE: Point coordinates should be entered in units of embroidery points (1/254 in.) and centered around an axis of (0,0). Points should be entered in a counter clockwise fashion beginning with the lowest point. If you have more than one lowest point, enter the leftmost of these points.

OK Apply Cancel

En esta ventana, puede seleccionar una forma de campo de costura predefinida o crear una forma de campo de costura personalizada. Para seleccionar una forma de campo de costura predefinida (según los tipos de bastidor), seleccione el tipo en el menú de Tipo de bastidor (por ejemplo, circular en la imagen anterior). Para especificar el tamaño del campo de costura, ingrese la dimensión X (ancho del campo de costura), la dimensión Y (altura del campo de costura) y los desplazamientos X e Y (las distancias verticales y horizontales desde el centro del campo de costura hasta el centro del bastidor).

También puede introducir puntos para crear una forma de campo de costura personalizada. Para ello, utilice el mismo procedimiento que utilizó para crear una forma de aro personalizada. (Consulte Forma de aro personalizada para conocer el procedimiento).

Al hacer clic en Restablecer valor de campo de costura predeterminado, se restablecerá el campo de costura al valor que aparece en el cuadro de diálogo de Propiedades del Administrador de aros. (Consulte Valor de campo de costura predeterminado).

Cuando haya terminado, haga clic en Aplicar. Recibirá un mensaje si el campo de costura no es válido.

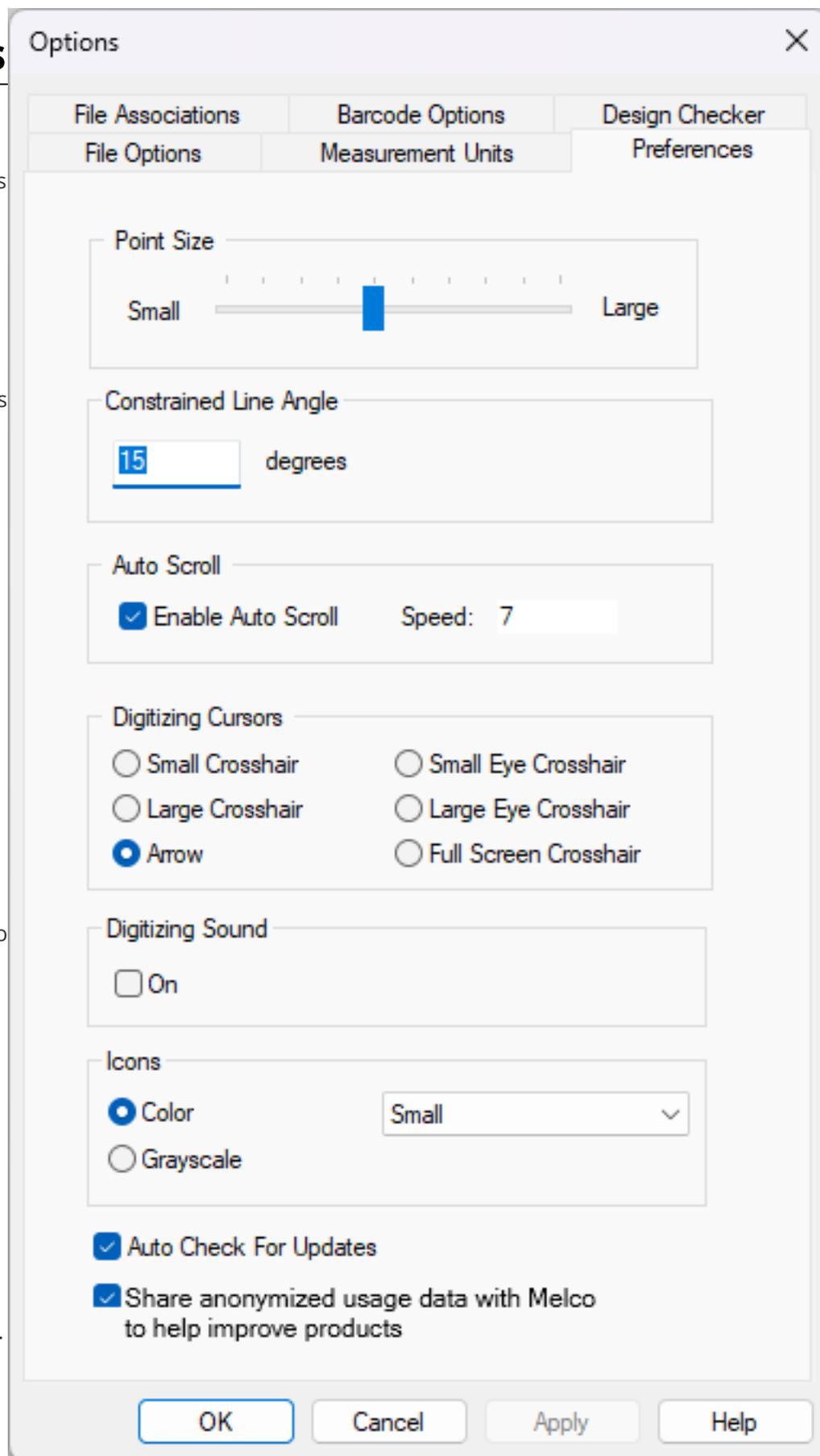
Menú de Herramientas de DesignShop

En el menú de Herramientas del software existen varias herramientas y configuraciones que afectan directamente el funcionamiento o los proyectos del software. Estas herramientas, filtros, preferencias y configuraciones se detallan a continuación.

Preferencias

La pestaña de Preferencias proporciona acceso a las preferencias de digitalización como se describe en esa sección, así como a las preferencias de software como las siguientes:

- Búsqueda automática de actualizaciones: cuando está habilitada, esta función le notificará cuando haya una actualización disponible. Cuando está deshabilitada, puede buscar actualizaciones yendo a Herramientas > Buscar actualizaciones.
- Compartir datos de uso anónimos...
 - Cuando esta opción está





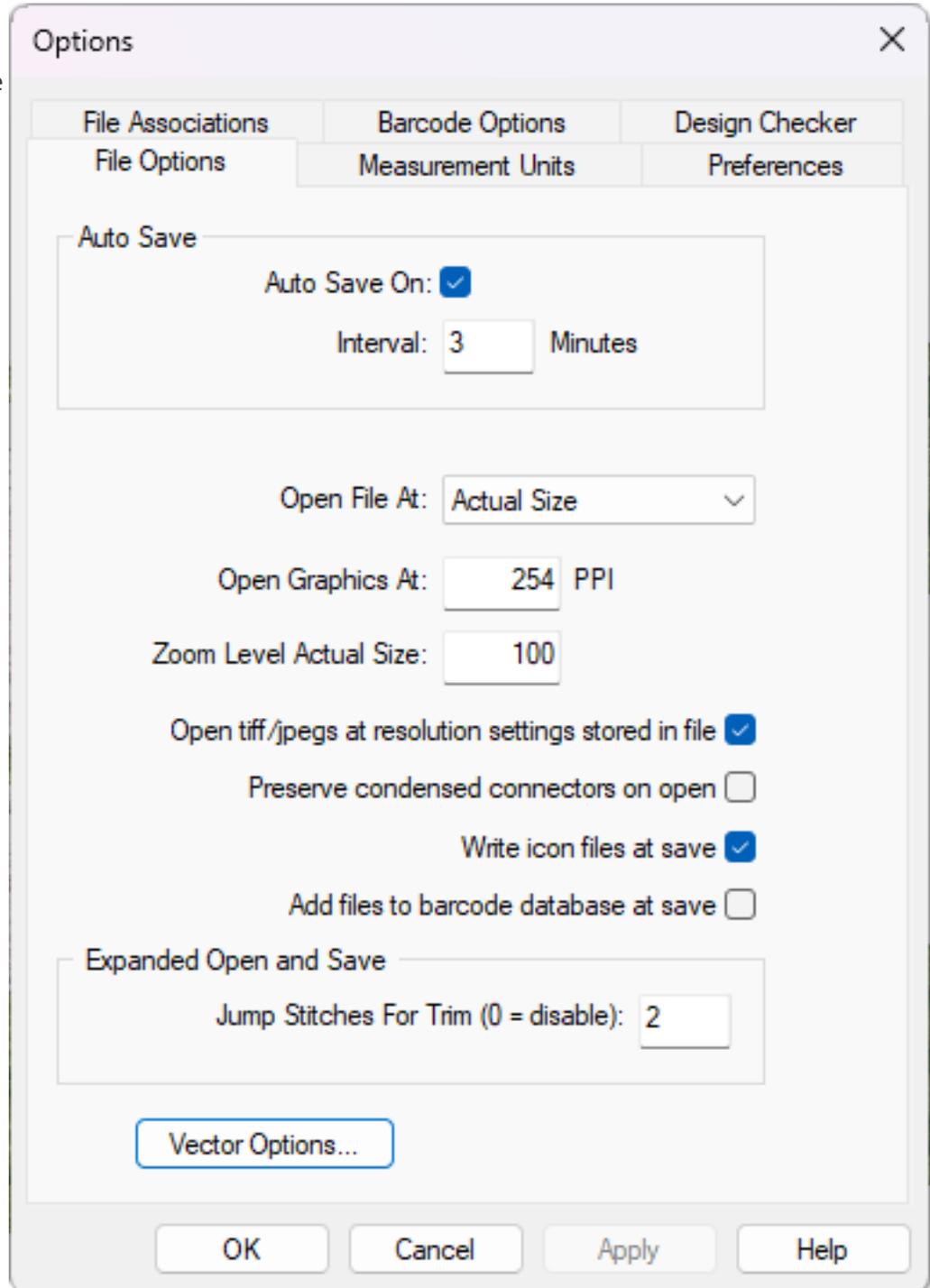
habilitada, partes de datos de uso anónimos se envían a Melco para abordar mejor errores, problemas de rendimiento y creación de funciones.

Opciones de Archivo

La pestaña de opciones de archivo proporciona acceso a las configuraciones relacionadas con cómo el software maneja los archivos al abrir, guardar, importar y exportar.

Para utilizar la pestaña de Opciones de archivo:

1. Vaya al menú de Herramientas y seleccione "Opciones".
2. Haga clic en la pestaña de Opciones de archivo.
3. Seleccione la configuración deseada.
 - Guardado



automático: cuando está habilitado, se guarda un archivo temporal en el intervalo especificado. Si algo le sucede al software, esta versión guardada automáticamente estará disponible.

- El archivo guardado automáticamente se almacena en una ubicación temporal. Si se utiliza como archivo de recuperación, GUARDE COMO con un nuevo nombre en una ubicación permanente o el archivo se eliminará después de un tiempo.
 - Abrir archivo en: puede seleccionar abrir archivos ampliados al tamaño real o para llenar la pantalla.
 - Abrir gráficos en: esto le permite abrir gráficos en la resolución especificada.
 - Nivel de zoom Tamaño real: si la resolución de su pantalla está configurada de manera que el nivel de zoom del 100 % no equivale al tamaño real de su pantalla, puede cambiar el nivel de zoom aquí.
 - Abrir tiff/jpegs con la configuración de resolución almacenada en el archivo: si está marcada, esta opción abrirá el gráfico con la configuración de resolución almacenada en el archivo.
 - Conservar conectores condensados al abrir: cuando esta opción está marcada, se creará un objeto de puntada de salto para cada parte de un diseño condensado que estaba en modo de aguja arriba. Si la casilla no está marcada, las secciones de aguja arriba del diseño condensado se descartan y se crean conectores en su lugar.
 - Escribir archivos de iconos al guardar: si esta casilla está marcada antes de guardar un archivo, se creará un archivo de iconos al guardarlo. Esto significa que cuando vaya a abrir un archivo, puede hacer clic en el nombre del archivo y verá una imagen del archivo a la derecha del cuadro de diálogo de apertura.
 - Abrir expandido - Puntadas de salto para recorte (0=deshabilitar) - Al abrir un archivo de puntada, esta función traducirá grupos de puntadas de salto consecutivas en comandos de recorte. Si la cantidad de saltos en el archivo alcanza o supera la cantidad especificada, se creará un recorte y reemplazará los saltos. Si ingresa "0" en este campo, se deshabilita la función.
 - Opciones vectoriales: accede a las opciones vectoriales como se describe en la sección Compatibilidad con archivos gráficos de este documento.
4. Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar la ventana.

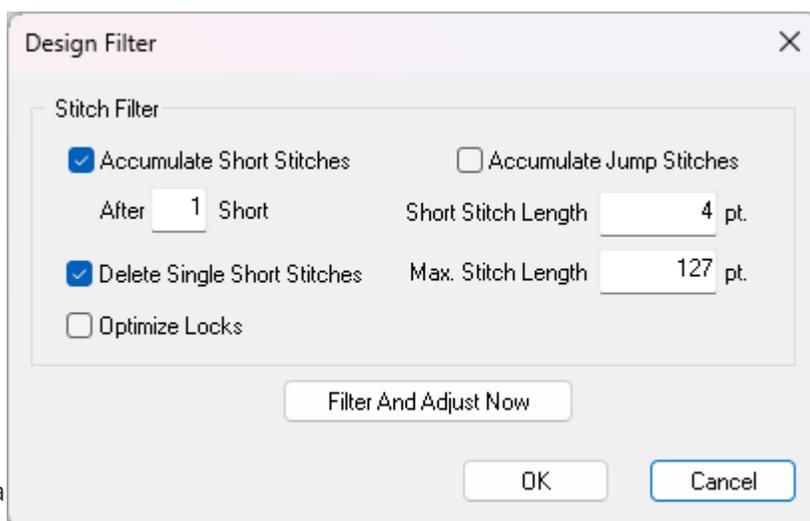
Filtros

En Herramientas>Filtros, encontrará algunos filtros para facilitar diseños problemáticos y acelerar la edición expandida.

Filtro de diseño

Ubicada en Herramientas>Filtros>Filtro de diseño, esta ventana permite realizar los siguientes ajustes a los diseños.

- Acumular puntadas cortas: esta función eliminará todas las puntadas cortas que sean iguales o menores que la longitud que haya establecido en Longitud de puntada corta. Esta función filtrará una serie de puntadas cortas; por lo tanto, si desea proteger sus puntadas de bloqueo, debe ingresar la cantidad de puntadas cortas consecutivas que desea proteger en el cuadro Conteo de puntadas cortas posteriores.
- Después de puntadas cortas: el cuadro que se encuentra debajo de Acumular puntadas cortas, denominado Después de puntadas cortas, es el recuento de puntadas cortas. Esta función se utiliza junto con Acumular puntadas cortas y le permite determinar la cantidad de puntadas cortas consecutivas que no se eliminarán cuando utilice la función Acumular puntadas cortas. Puede ingresar cualquier cantidad hasta 20 puntadas inclusive.
- Longitud de puntada corta: esta función le permite ingresar una longitud, de 0 a 10 puntos, que define lo que el filtro considera una puntada corta. Por ejemplo, si ingresa una longitud de 3 puntos, cualquier puntada que tenga una longitud de 3 puntos o menos se considerará una puntada corta y las demás funciones de puntada corta la aplicarán.
- Acumular puntadas de salto: cuando digitaliza una puntada de salto entre dos puntos, la computadora realiza el movimiento en incrementos de la longitud de la puntada que está utilizando. Por ejemplo, si la distancia total que se está moviendo es de 360 puntos y la longitud de la puntada es de 40 puntos, entonces la computadora generará 9 puntadas (en el modo de puntada de salto) para cubrir esa distancia.
- Al activar esta función, obligará a la computadora a cubrir la distancia de 360 puntos en incrementos de la longitud máxima de puntada para el formato que esté utilizando. La mayoría de las máquinas de cabezales múltiples tienen una longitud máxima de puntada de 127 puntos.



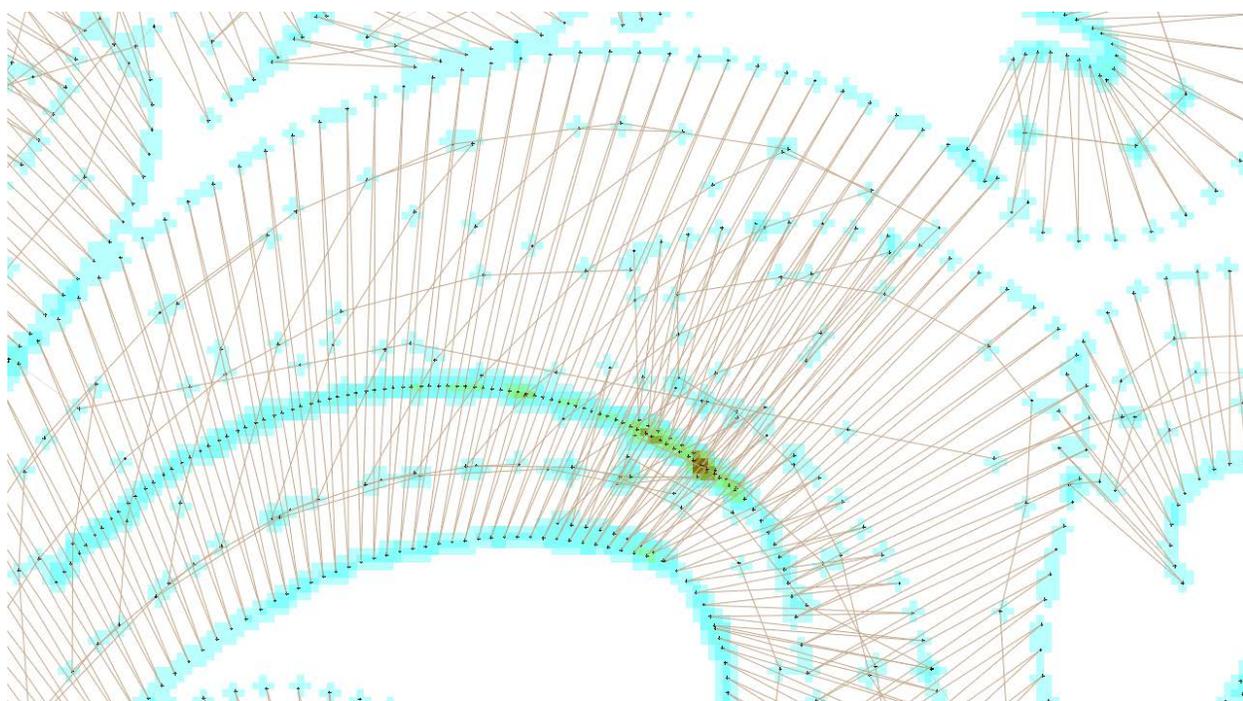
- Longitud máxima de puntada: la computadora dividirá las puntadas que superen este valor con puntadas de salto intermedias. Para la mayoría de los formatos de cabezales múltiples, este valor no debe superar los 127 puntos.
- Optimizar candados: al marcar esta casilla, se reemplazan los candados de un diseño expandido con una puntada de unión predeterminada. Si no hay candados en un diseño expandido, esta función agregará puntadas de unión predeterminadas.
- Filtrar y ajustar ahora: utilice este botón para aplicar los filtros al diseño actual.

Diagrama de proximidad de puntadas

La herramienta de gráfico de proximidad de puntadas crea un mapa de densidad de penetraciones de aguja. Básicamente, muestra dónde se superponen las penetraciones de aguja.

Para utilizar el gráfico de proximidad de puntadas:

1. Vaya a Herramientas>Filtros>Coser gráfico de proximidad.
2. El mapa de proximidad aparecerá detrás de los puntos en la ventana de visualización. Se puede ver haciendo zoom sin que se muestren los puntos en 3D o ocultándolos.
3. Las puntadas se pueden ajustar manualmente o utilizando el filtro de proximidad de puntada.
4. Para desactivar el gráfico, vaya a Herramientas>Filtros>Unir gráfico de proximidad nuevamente.

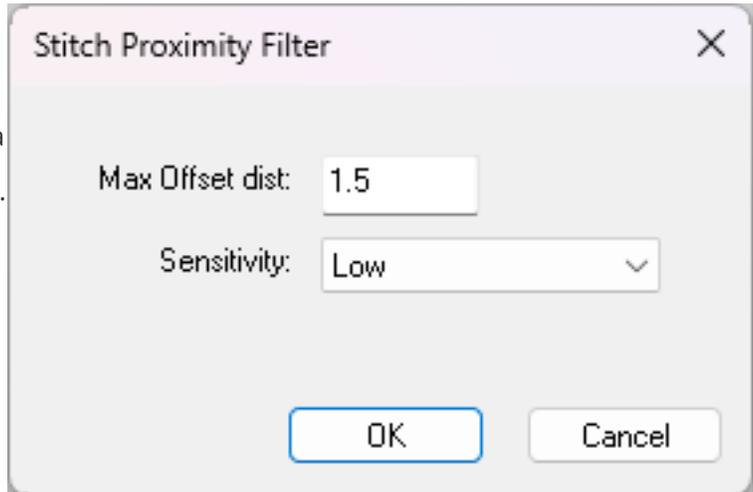


Filtro de proximidad de puntada

El filtro de proximidad de puntada se puede utilizar para alejar los puntos expandidos entre sí en un intento de crear un diseño que se cose más suavemente con menos roturas de hilo.

Para utilizar el filtro de proximidad de puntada:

1. Vaya a Herramientas>Filtros>Filtro de proximidad de puntada
2. Seleccione la configuración deseada en la ventana Filtro de proximidad de puntada.
 - Distancia de desplazamiento máxima: esta configuración determina qué tan lejos se permitirá que se muevan los puntos expandidos entre sí.
 - Sensibilidad: ajusta la sensibilidad del filtro.



- Bajo: esto afectará solo las áreas más oscuras de un gráfico de proximidad de puntada.
 - Medio: esto afectará más áreas del gráfico de proximidad de puntada.
 - Alto: Esto afectará la mayoría de las áreas del proyecto.
3. Haga clic en Aceptar
 4. El diseño se filtrará y se convertirá en datos ampliados en la vista del proyecto.



¡Precaución!

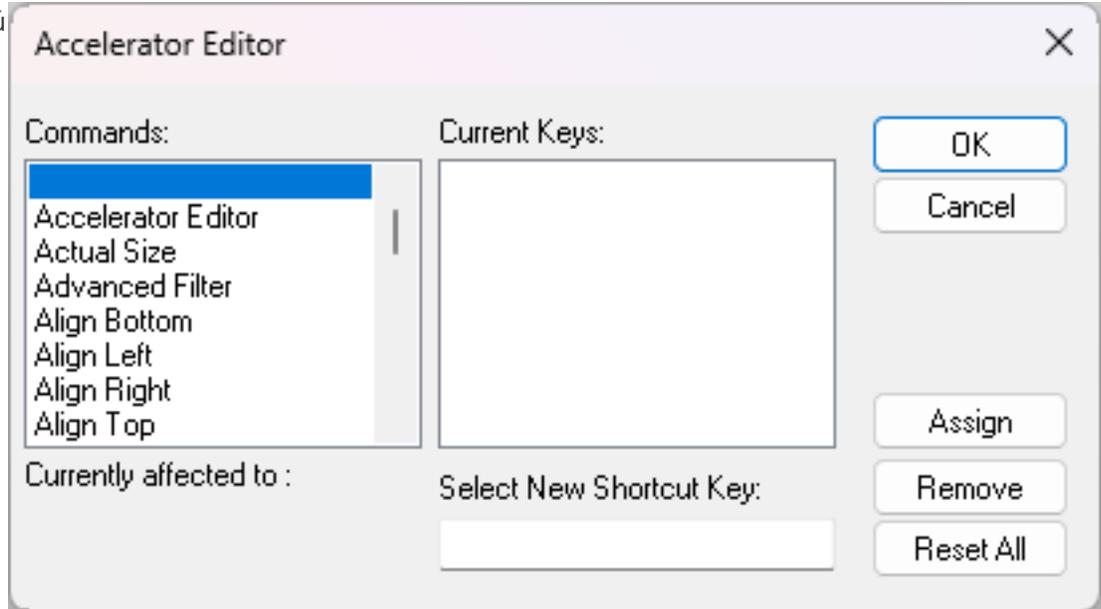
El filtro de proximidad de puntada mueve puntos expandidos y cambia todos los elementos del modelo de alambre a datos expandidos.

Editor de aceleradores

Para acelerar la digitalización y edición, así como para reducir la curva de aprendizaje, puede personalizar los atajos de teclado de su software. De esta manera, puede hacer que DesignShop se parezca más al software con el que ya está familiarizado.

Para agregar un atajo de teclado:

1. Vaya al menú



Herramientas y seleccione "Editor de aceleradores".

2. En el Editor de aceleradores, seleccione de la lista de comandos el comando al que desea asignar un atajo de teclado. Si está intentando asignar un atajo a un comando para el que no conoce el nombre, a menudo puede encontrar el nombre de una herramienta colocando el mouse sobre ella y leyendo la información sobre herramientas que aparece.
 - Teclas actuales: esta lista mostrará todos los atajos de teclado que estén asignados actualmente al comando seleccionado.
 - Los comandos que se muestran en gris claro están codificados y no se pueden modificar ni utilizar para otro comando. Sin embargo, puedes agregar otro atajo.
 - Los comandos negros son comandos de usuario que se pueden eliminar.
3. En el campo Seleccionar nueva tecla de acceso directo, ingrese el acceso directo del teclado como desea utilizarlo.
 - Si el acceso directo está asignado actualmente a un comando alternativo, se mostrará en el área "Actualmente afectado por:" a la izquierda.

4. Haga clic en el botón Asignar para asignar el acceso directo al comando.
5. Continúe seleccionando comandos y asignando atajos.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana y utilizar los nuevos atajos de teclado.

Para eliminar un atajo de teclado:

1. Acceda al editor del acelerador.
2. Seleccione el comando.
3. Seleccione el acceso directo que desea eliminar.
4. Haga clic en Eliminar y luego en Aceptar.
 - o Restablecer todo eliminará todos los atajos de teclado definidos por el usuario.



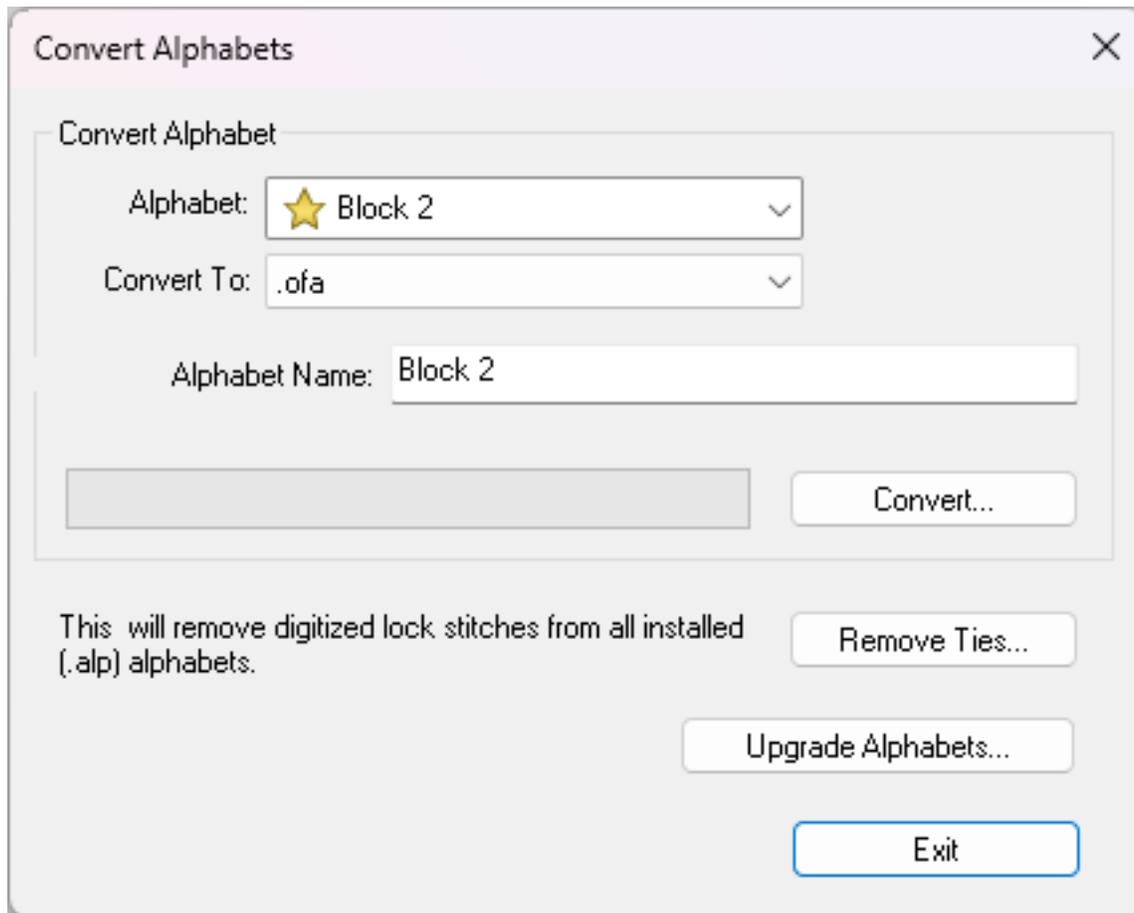
Información

Las teclas aceleradoras se almacenan en C:\Users\{username}\AppData\Roaming\Melco\Settings\Accelerators.xml y pueden transferirse a otra computadora para usar automáticamente los atajos de teclado guardados en la nueva computadora.

Convertir y restaurar alfabetos

Una parte de los alfabetos de bordado de estilo antiguo contienen puntadas de unión digitalizadas manualmente en las formas de las letras. El estilo más nuevo de alfabetos de bordado no contiene puntadas de unión y, en su lugar, se basa en el uso de propiedades de objetos para agregar las puntadas de unión.

Agregar puntos de unión a alfabetos más antiguos que ya contienen puntos de unión duplicará los puntos de unión, lo que puede provocar un bulto visible en el hilo de la letra, así como posibles fallas en el corte.



Eliminar los vínculos de los alfabetos

Para tratar todos los alfabetos por igual y utilizar las propiedades de los objetos para agregar puntos de unión, los lazos digitalizados se pueden eliminar de los alfabetos de estilo más antiguo.

Para eliminar las puntadas de corbata digitalizadas de cualquier alfabeto que las contenga:

1. Vaya a Herramientas>Convertir alfabetos.

2. Haga clic en el botón de Eliminar vínculos.

Restablecer los vínculos a los alfabetos

Si después de quitar las puntadas de los alfabetos más antiguos decide que los quiere de vuelta, se pueden restaurar.

Para Restaurar vínculos a los alfabetos:

1. Vaya a Herramientas>Restaurar alfabetos.
2. Haga clic en el botón Restaurar ahora.

Esto solo restaurará los puntos de unión a los alfabetos que los tenían originalmente. No agregará puntos de unión a los alfabetos que no los tenían originalmente.

Convertir alfabetos

Los alfabetos de estilos más antiguos se pueden convertir a alfabetos de estilos más nuevos para facilitar la edición en el Editor de alfabetos. Las fuentes TrueType también se pueden convertir a un alfabeto que se pueda editar. Esto se puede hacer en el editor de alfabetos o mediante la ventana Convertir alfabetos.

Para convertir alfabetos:

1. Vaya a Herramientas>Convertir alfabetos.
2. Seleccione el alfabeto del menú desplegable.
3. El menú desplegable de Convertir se completará automáticamente con el tipo de alfabeto apropiado.
 - OFA: Este es el estilo más nuevo de alfabeto.
 - TTM: este es un TrueType que ha sido modificado para su uso con el Editor del alfabeto.
4. Nombra el alfabeto.
5. Haga clic en el botón de Convertir.

Conversión por lotes

En el menú de herramientas hay un conversor por lotes. Esta herramienta se utiliza para convertir un grupo de archivos de bordado a cualquier formato de archivo de bordado compatible.

Para utilizar el convertidor por lotes:

1. Vaya a Herramientas>Convertidor por lotes.
2. Seleccione la configuración deseada en la ventana del Convertidor de archivos por lotes.
 - Carpeta de origen: busque la ubicación de la carpeta que contiene los archivos de bordado que se convertirán.
 - Carpeta de destino: busque la ubicación de la carpeta que contendrá los archivos recién convertidos.
 - Seleccionar archivos: si solo se desean unos pocos archivos en lugar de una carpeta entera, se pueden buscar y seleccionar usando este botón.
 - Tipo de archivo de entrada: seleccione el tipo de archivo de bordado que se convertirá.
 - Tipo de archivo de salida: seleccione el tipo de archivo de bordado al que se convertirá.
 - Convertir datos expandidos en elementos de estructura alámbrica: durante el proceso, los datos expandidos se convertirán en elementos de estructura alámbrica. Esto es similar a la operación de conversión a estructura alámbrica.
 - Aplicar estilo: seleccione un estilo de tela y aplique las propiedades a los elementos del modelo de alambre durante la conversión.
 - Convertir datos de color: con archivos que almacenan datos de color, esto convertirá los datos de color de lo que está almacenado en el archivo (si hay alguno) al gráfico de hilos de datos de color seleccionado.
3. Haga clic en el botón de Convertir para iniciar la conversión.
4. Los resultados se enumerarán a continuación.
5. Haga clic en Listo para cerrar la ventana.

Factores de costo

Los factores de costo le permiten calcular los costos y el número de puntadas de un diseño. Puede elegir ingresar el valor máximo en dólares que desea que cueste el diseño y le proporcionará el número de puntadas necesario. Por el contrario, puede ingresar el número de puntadas que desea utilizar y calcular el costo de coser el diseño. Además, los factores de escala en esta pestaña le permiten escalar globalmente (a lo largo de todo un diseño) algunas propiedades de los elementos de estructura alámbrica.

La función de factores de costo está disponible en el menú de Herramientas.

	Current	New (Approximate)
Cost Per 1000 Stitches: \$	1.00	
Additional Charge: \$	0.00	
Cost:	3.64	3.64
Number Stitches:	3639	3639

Scale Factors	
Column Density:	100 %
Column Fill Density:	100 %
Column Fill Stitch Length:	100 %
Walk/Underlay Stitch Length:	100 %
Fill Density:	100 %
Fill Stitch Length:	100 %

Para utilizar factores de costo:

1. Vaya a Herramientas>Factores de costo.

2. Ingrese el costo por cada 1,000 puntadas para su empresa.
3. Ingrese cualquier cargo adicional que tenga su empresa, como tarifas base, costo de prenda, hilo, suministros, etc.
4. Cambiar el número de puntadas o la cantidad monetaria.
5. Haga clic en Aplicar.
6. Los factores de costo ajustan automáticamente todos los factores de escala de acuerdo con lo que ingresaste.

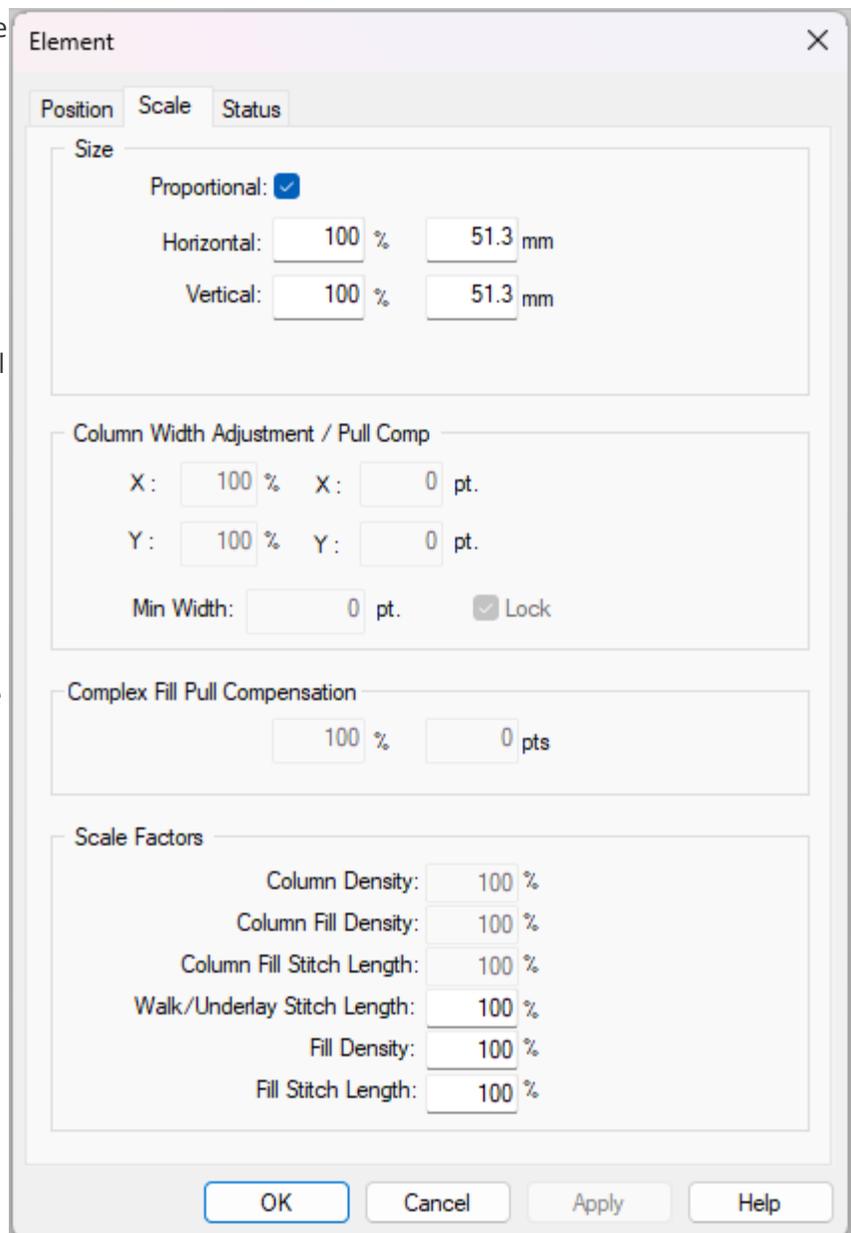
Características de escala (ajustes de escala global y propiedades)

La pestaña de escala permite escalar y ajustar diseños de estructura alámbrica completos y expandidos. Los ajustes realizados son relativos a las propiedades de elementos individuales en un diseño de estructura alámbrica y se aplicarán posteriormente a ellas.

Cualquier elemento que el software no detecte aparecerá en gris, ya que no es aplicable a la selección.

Para utilizar la pestaña de Escala:

1. Seleccione el(los) elemento(s) que desea ajustar.
2. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione "Escala" en el menú contextual.
 - Haga clic derecho en los elementos seleccionados y seleccione "Propiedades", luego seleccione la categoría de Escala en la ventana de propiedades.
 - Vaya a Herramientas>Factores de escala
3. Seleccione la configuración deseada de las opciones de escala.



- Casilla de verificación proporcional: si está marcada, cualquier cambio que se haga en la horizontal se reflejará también en la vertical. Si se realiza un cambio en la vertical, también se reflejará en la horizontal. Esto sirve para mantener la relación de aspecto mientras se cambia el tamaño de los elementos seleccionados.
- Horizontal: esto modificará el ancho de los elementos seleccionados. Se puede modificar en un porcentaje o ingresando el tamaño deseado.
- Vertical: esto modificará la altura de los elementos seleccionados. Se puede modificar en un porcentaje o ingresando el tamaño deseado.
- Ajuste del ancho de columna/compensación de extracción: esta sección le permitirá ajustar la compensación de extracción, el desplazamiento de extracción y el ancho mínimo de columna para los elementos que el software ve como elementos de columna. Este ajuste se aplicará luego a la categoría de propiedades de compensación de extracción de los elementos.
- Compensación de extracción de relleno complejo: esta sección le permitirá ajustar la compensación de extracción, el desplazamiento de extracción y el ancho mínimo de columna para los elementos que el software considera como elementos de relleno complejo. Este ajuste se aplicará luego a la categoría de propiedades de compensación de extracción de los elementos.
- Factores de escala: esta sección ajustará las propiedades de densidad y longitud de puntada de los elementos seleccionados. El porcentaje ingresado se aplicará a las propiedades de los elementos individuales.
 - Densidad de columna: esto ajustará la densidad de los elementos que el software ve como columnas con puntadas de satén.
 - Densidad de relleno de columna: esto ajustará la densidad de los elementos que el software ve como columnas con puntos de relleno.
 - Longitud de puntada de relleno de columna: esto ajustará la longitud de puntada de los elementos que el software ve como columnas con puntadas de relleno.
 - Longitud de puntada de caminata/subyacente: esto ajustará la longitud de puntada de los elementos que el software ve como un elemento de caminata, subyacente o puntada de viaje.
 - Densidad de relleno: esto ajustará la densidad de los elementos que el software ve como rellenos complejos.

- Longitud de puntada de relleno: esto ajustará la longitud de puntada de los elementos que el software ve como rellenos complejos.



Información

Los factores de escala ajustan la densidad en función de la cantidad de puntadas, no del espaciado entre puntadas. Si aplica un valor de 400 % a una configuración de densidad, obtendrá más puntadas en lugar de hacer que las puntadas estén más separadas.

Información del sistema

Para solucionar problemas y ayudar al soporte técnico, el software puede generar un documento de texto que incluya toda la información relevante del sistema. Este documento se puede enviar por correo electrónico al personal de soporte para agilizar su asistencia.

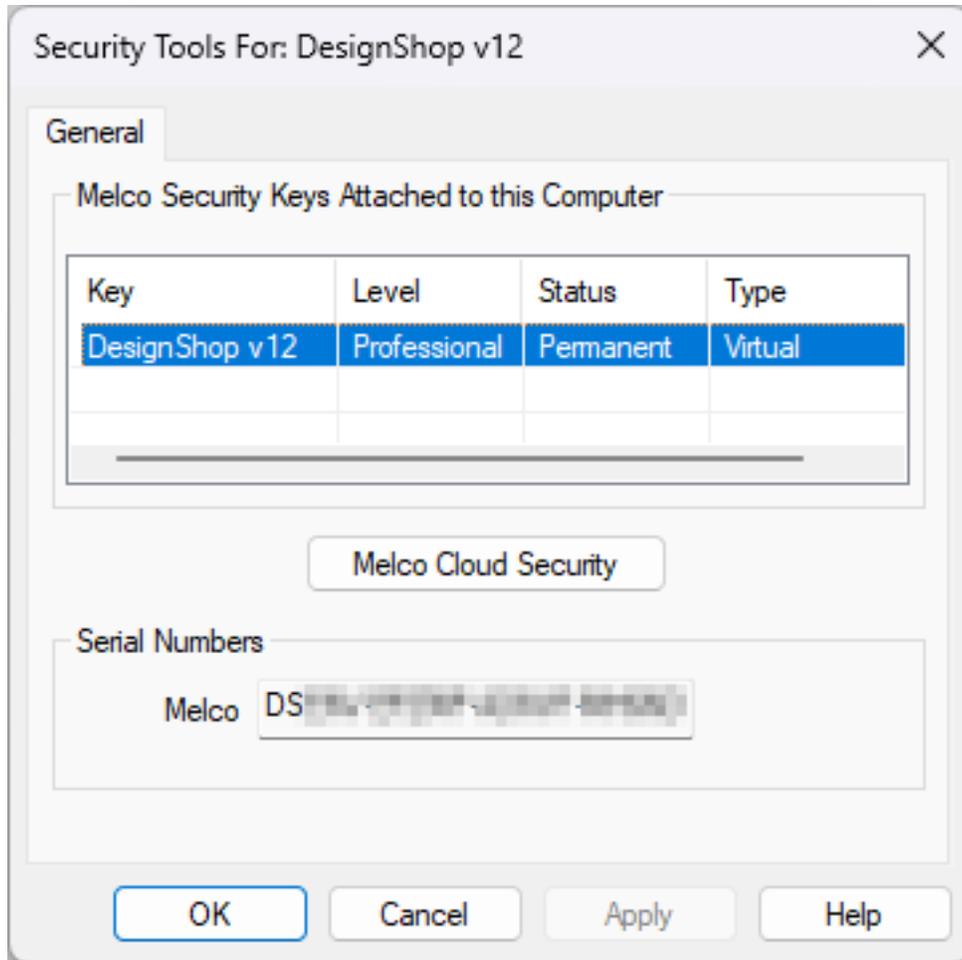
Para generar el documento de información del sistema:

1. Vaya a Herramientas>Información del sistema.
2. McSysInfo.txt aparecerá en la carpeta C:\Archivos de programa (x86)\Melco\Design Shop v11\Temp.
Este documento se puede adjuntar a un correo electrónico y enviar al personal de soporte.

Seguridad

La ventana de seguridad muestra las claves de seguridad de Melco actualmente asignadas a su computadora. Esto le permitirá ver los niveles de producto, los números de serie y las identificaciones de los dispositivos. También le permitirá desactivar algunos productos y liberar la licencia para usarla en otro dispositivo.

Para acceder a la ventana de seguridad, vaya a Herramientas>Seguridad.



Buscar actualizaciones

El software incluye la posibilidad de buscar actualizaciones en Internet. Si se encuentran, se descargará e instalará el software más nuevo. Esta función solo funciona con el mismo número de versión.

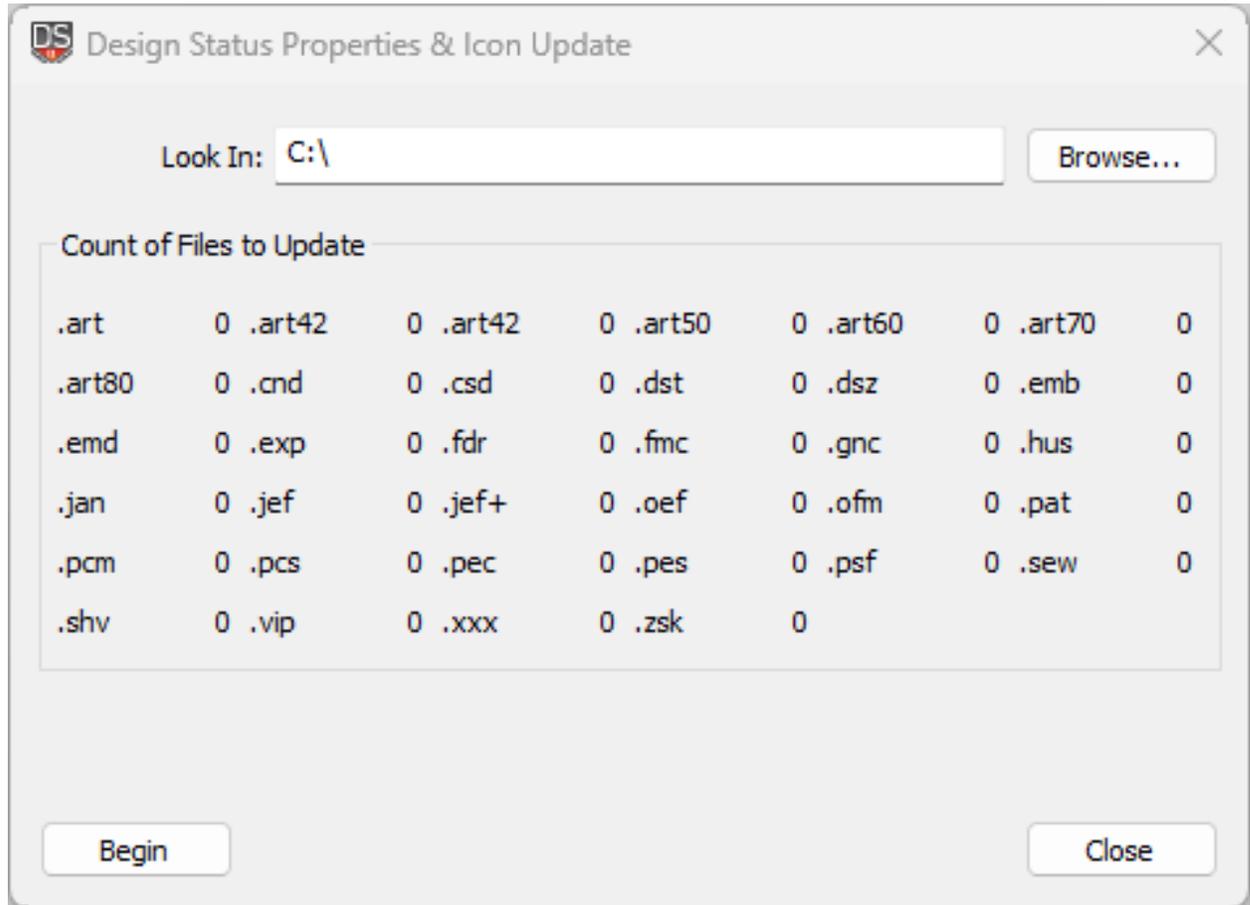
Para comprobar si hay actualizaciones:

1. Vaya a Herramientas>Buscar actualizaciones
2. Siga las instrucciones en pantalla.

Las notificaciones de actualizaciones se encuentran en Herramientas > Opciones > Pestaña Preferencias en la parte inferior de la ventana. La función de búsqueda automática de actualizaciones buscará actualizaciones en Internet periódicamente y le notificará cuando haya una disponible.

Actualización de iconos

La



actualización de iconos se encuentra en Herramientas > Actualización de iconos.

DesignShop incluye una extensión de shell de Windows que muestra iconos para archivos de bordado en los cuadros de diálogo Explorador, Buscar archivos, Abrir archivo, Guardar y Guardar como dentro de DesignShop. Los archivos de iconos con extensiones como .cpf y .epf (archivos escondidos) que fueron producidos por versiones anteriores del software de digitalización de Melco seguirán siendo utilizados por DesignShop cuando estén disponibles. Para los diseños que no fueron producidos por el software de Melco, por ejemplo, los adquiridos como biblioteca, se deben generar estos archivos escondidos.

Icon Update escanea sus unidades en busca de archivos de bordado. Mantiene un registro de los archivos expandidos, condensados y de proyecto (OFM) cuyos íconos y propiedades de diseño deben generarse o actualizarse. Esto solo debe hacerse cuando instala DesignShop por primera vez y siempre que copia nuevos diseños de bordado a sus unidades.

Para utilizar la actualización de iconos:

1. Especifique dónde desea que el generador de iconos busque los archivos utilizando el botón de Explorar en el cuadro de diálogo.
2. Haga clic en Iniciar para empezar a escanear.
3. Icon Update le dirá qué tipo de archivos y cuántos necesitan actualizarse.

Errores de actualización de iconos

Dos cosas pueden provocar que Icon Update falle. En primer lugar, si encuentra archivos que no sean de bordado con extensiones EXP, CND u OFM, pueden producirse diversos fallos. El archivo en cuestión se puede leer desde la línea que contenía inicialmente la ruta raíz de destino, por lo que puede identificar fácilmente la fuente del fallo. Además, una cantidad muy pequeña de errores de diseño de bordado no se pueden diagnosticar correctamente en archivos condensados. Esto ocurre menos de tres veces en mil archivos entre los más de quince mil archivos utilizados para probar Icon Update y DesignShop. Si experimenta un fallo de este tipo, anote el nombre del archivo en cuestión y elimínelo o cámbiele el nombre con una extensión de archivo diferente y reinicie Icon Update.

Configuración del sistema operativo Melco

Algunos de los ajustes de la máquina de bordar se pueden configurar en DesignShop. Esta función depende completamente de que la máquina y el software operativo puedan recuperar estos ajustes. No todas las máquinas o software operativo pueden acceder a estos ajustes.

Para configurar los ajustes de la máquina:

1. Vaya a Herramientas>Configuración de Melco OS.
2. Complete la configuración de la máquina como lo haría en el software operativo.
3. Haga clic en Aceptar.
4. La próxima vez que se guarde el archivo, la configuración de la máquina se guardará con él.