

GRAPHTEC

Manual del usuario de Graphtec Studio

Acerca de este software

Contrato de licencia de Graphtec Studio

Información de derechos de autor

Los derechos de autor de todos los archivos, datos, documentos y otras obras (denominadas colectivamente aquí como “Software”, distribuidas por GRAPHTEC Corporation) son propiedad de Aspex Research & Technology Ltd (©2012).

Dichas obras con derechos de autor están protegidas bajo la ley de derechos de autor además de otras leyes y tratados relacionados con los derechos de propiedad intelectual.

Alcance del uso

(1) Usted puede crear una copia del Software como respaldo.

Sin embargo, la copia debe incluir la misma información de derechos de autor y cualquier otra indicación de derechos de propiedad presentados en el medio y junto con el Software.

(2) Si un tercero accede a los términos y condiciones del Contrato, sus derechos que surgen del Contrato pueden asignarse a dicho tercero. En ese caso, usted deberá destruir y desechar la copia de respaldo.

(3) Siempre que el Software se use en una computadora a la vez, el Software puede transferirse a otra computadora. Aquí, “usar” significa una situación en la que el Software se ejecuta en la memoria temporal (RAM) de la computadora o memoria física (disco duro) o desde una unidad de CD-ROM/DVD-ROM.

Prohibiciones

(1) Está prohibido copiar el Software, excepto para lo descrito en el Contrato.

(2) Usted no puede usar ingeniería inversa, descompilar, desmontar, modificar, alterar o crear ningún software derivado del Software, incluidos los formatos de archivo de Graphtec Studio, creado y proporcionado por el Software.

(3) Usted no puede usar, duplicar o distribuir parte del Software que incluya un código fuente, archivo de ayuda o unidad de código.

(4) Usted no puede crear el Software y distribuir o enviarlo a un tercero, o hacer que pueda transmitirse para transmisión pública automática, a menos que cuente con el consentimiento expreso de GRAPHTEC Corporation.

(5) Está prohibido usar el Software para usar ingeniería inversa, descompilar o desmontar el firmware del sistema de hardware con el que el Software se comunica con el propósito de imitar o copiar el método usado por el Software para comunicarse con el firmware.

(6) Usted no puede quitar o modificar la información de derechos de autor.

(7) Usted no puede modificar el Contrato de licencia o agregar anexos sin consentimiento escrito de GRAPHTEC Corporation.

Descargo de responsabilidad

(1) GRAPHTEC Corporation no garantiza el rendimiento o la calidad del Software, archivos y documentos anexos.

(2) El usuario asume todos los riesgos que surjan del uso del Software. GRAPHTEC Corporation no asume responsabilidad más allá del precio original de compra del Software.

(3) GRAPHTEC Corporation o sus proveedores no serán responsables por daños adicionales directos o indirectos, incluida cualquier pérdida de ganancias, ahorros u otro daño fortuito o consecuente que surja de la instalación del Software o incompatibilidad con el sistema del computador o limitación técnica del software o uso o incapacidad de uso del software o de cualquier defecto, incluso si GRAPHTEC Corporation está al tanto de que tales daños podrían ocurrir.

(4) GRAPHTEC Corporation no garantiza que: las funciones del Software satisfagan sus requisitos, el Software sea compatible con el sistema de computadora en la que se usará o que no hay limitaciones o errores en la operación del Software.

(5) La selección de este Software con el propósito de lograr los resultados deseados, la instalación y uso del Software y los resultados que produzca son su responsabilidad.

Términos

Esta licencia permanece en vigor hasta su cancelación. Esta licencia puede ser cancelada al destruir y desechar el Software y todas las copias de respaldo.

Esta licencia también puede ser cancelada cuando ha incumplido un término o condición del Contrato.

En ese caso, usted deberá destruir y desechar el Software y todos las copias.

Derechos y restricciones

Todos los derechos y restricciones que no estén específicamente concedidos en este contrato son reservados en todo el mundo.

Reconocimiento

Al instalar este software, usted reconoce que ha leído este contrato, lo entiende y está de acuerdo a estar vinculado por sus Términos y Condiciones.

Una persona que instale este Software también accede que el Contrato es una representación completa y exclusiva del acuerdo entre dicho individuo y GRAPHTEC Corporation, que sustituye toda propuesta, acuerdo previo y consultas orales o escritas hechas entre dicho individuo y GRAPHTEC Corporation.

Una modificación al Contrato es inválida si no se proporciona la firma del representante autorizado de GRAPHTEC Corporation.

Parte de este Software usa códigos protegidos por derechos de autor bajo licencia.

Copyright (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Todos los derechos reservados.

Marcas registradas

Los nombres de la compañía y productos descritos en este manual son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Descargo de responsabilidad

Algunas de las imágenes del software usadas en este manual son las que se usaron cuando el software estaba en desarrollo, por lo que puede que sean ligeramente diferentes a las que se muestran realmente. No existen diferencias entre la estructura de las funciones y ajustes que se muestran aquí y los de la versión real.

Cómo usar este manual

Graphtec Studio vs. Graphtec Studio Pro



Este manual contiene información de ambas versiones.
La versión Pro tiene más funciones que serán señaladas.
Este ícono indica que es una función de Studio Pro.



Cada una de estas notas indica información que puede tener impacto en su trabajo de corte.

Terminología

Cortador o Plotter, a menos que se especifique otra cosa, se refiere a uno de los cortadores de rollo o plano de Graphtec.

Herramienta de corte se refiere al portacuchilla con la cuchilla cargada.

Imágenes se refiere a mapas de bits y fotos.

Medio y material ambos se refieren al material usado para plotear o cortar.

Página del material se refiere al espacio en blanco dentro del Área de previsualización.

Forma abierta se refiere a la forma cuyos extremos están abiertos; los puntos de inicio y fin no están conectados.

Forma cerrada se refiere a una forma que no está abierta

Nombre del modelo en este manual

En este manual, “FC8600” en conjunto se refiere a las series FC8000 y FC8600.

Uso del software

No utilice varias aplicaciones de software de corte al mismo tiempo.

Si lo hace, puede provocar un funcionamiento inestable o un mal funcionamiento.

- No utilice Graphtec Studio y Cutting Master 2 ^{*1} al mismo tiempo.
- No utilice Graphtec Studio y Cutting Master 3 al mismo tiempo.
- No utilice este software con un tercer software de corte.

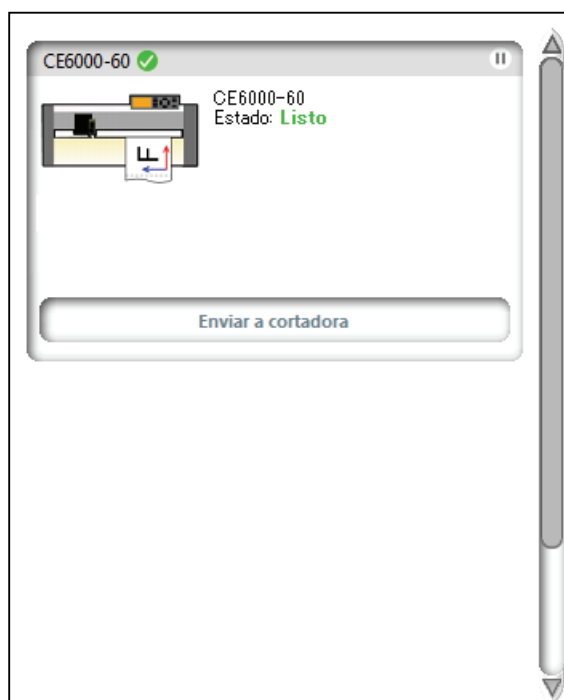
^{*1} Cutting Master 2 es una versión más antigua de Cutting Master 3.

Pantalla en modos Simple y Normal

La serie CE6000 puede pasar de modo simple a normal usando la configuración de la unidad principal.

EN el modo Simple, puede enviar datos a su cortador con operaciones sencillas desde la pantalla predeterminada del menú.

El contenido de la pantalla del menú mostrado en este software difiere según el modo (simple o normal) activado en la unidad principal del CE6000.



Pantalla del Menú cuando está activado el modo Simple.



Pantalla del Menú cuando está activado el modo Normal.

Por lo tanto, el contenido de la pantalla del menú usado en este manual es el que aparece en la pantalla en modo Normal.

Índice

Acerca de este software

Contrato de licencia de Graphtec Studio

Marcas registradas

Descargo de responsabilidad

Cómo usar este manual

Terminología

Nombre del modelo en este manual

Uso del software

Pantalla en modos Simple y Normal

Introducción

Instalación y configuración

Cómo instalar Graphtec Studio - Windows

Cómo instalar Graphtec Studio - Macintosh

Descripción general del software

Cómo abrir Graphtec Studio

Estructura del software

Área de previsualización

Botones

Cómo crear un Diseño nuevo

Cómo guardar un diseño

Cómo abrir un dibujo existente

ii	Cómo combinar un dibujo existente en un dibujo actual	10
ii	Cómo ajustar el tamaño de la Página del material	11
iii	Deshacer/Rehacer	12
iii	Herramientas de Zoom	12
iii	Cómo usar las líneas de la cuadrícula	13
iii	Cómo dibujar Líneas y Formas	14
iv	Líneas y formas básicas	14
iv	Formas avanzadas	15
v	Texto	16
1	Cómo crear un texto	16
2	Cómo editar texto	17
3	Cómo colocar texto sobre formas y trazados	19
3	Cómo editar objetos	20
4	La herramienta Seleccionar	20
4	Cómo escalar objetos	22
5	Cómo rotar objetos	23
6	Cómo borrar objetos	23
8	Cizallamiento de objetos	24
10	Orden de los objetos	26
10	Cómo alinear objetos	27
10	Espaciado de objetos	28

Índice, continuación

Edición avanzada

Cómo convertir objetos en trayectorias

Herramienta Editar punto

Herramienta Borrador

Herramienta Cuchillo

Líneas y Rellenos

Opciones básicas de color

Opciones de color avanzadas

Gradientes

Patrones de rellenos

Sombras

Cómo combinar objetos

Cómo agrupar objetos

Trazados compuestos

Cómo modificar objetos

Copiar objetos

Copiar y pegar

Duplicar

Replicar

Cómo anidar objetos

29	Opciones	50
29	Cómo crear trazados de offset	51
30	El panel lateral Offset	52
33	Mapas de bits y Trazado	53
34	Cómo ajustar las configuraciones de trazado	54
37	Biblioteca	55
37	Cómo agregar diseños a la Biblioteca	56
38	Cómo usar los objetos de la biblioteca	57
39	Cómo organizar la Biblioteca.	57
40	Cómo cortar un diseño	59
41	Pasos rápido para cortar un diseño	59
43	Cortadores conectados	59
43	Cómo usar las condiciones de corte desde el software.	61
44	Cómo definir Condiciones y Tipos de materiales	62
45	Cómo definir el tipo de material	63
46	Simulación de corte	64
46	Cómo asignar a Condiciones y Tipos de materiales	66
46	Configuraciones de recorte	67
47	Cómo clasificar los objetos	68
49	Cómo segmentar tareas	69
	Copiar matriz	77

Índice, continuación

Configurar tarea de corte	78
Imprimir y Cortar	81
Cómo crear un trayecto de corte	81
Marcas de registro	82
Cómo procesar un diseño	85
Cómo ajustar las Preferencias	86
Anexo A - Patrones de línea de corte.	91
Anexo B - Formas cerradas versus Formas abiertas	93
Anexo C - Compatibilidad de archivos	94
Actualización del software	96

Introducción

Graphtec Studio es un software de diseño fácil de usar, desarrollado exclusivamente para Graphtec. Para crear diseños originales a ser usados para una variedad de aplicaciones gráficas como signos, pancartas, calcomanías de imprimir y cortar, decoración de confecciones y otros proyectos bidimensionales.

Funciones

Graphtec Studio tiene todas las herramientas y funciones para crear diseños de corte. Estas funciones incluyen:

- Herramientas de dibujo intuitivas para hacer líneas, arcos, círculos, cuadrados, rectángulos, polígonos, mano alzada y líneas curvas.
- Herramientas de texto con todo el control de un procesador de texto.
- Agrupar, desagrupar y alineación de objetos.
- Mover, editar o borrar puntos para cambiar la forma de los objetos para crear una apariencia exclusiva.
- Agregar sombras a cualquier objeto.
- Una herramienta Borrar única para eliminar secciones de objetos o elementos
- Modificar objetos para darles un contorno, o combinar objetos de forma especial con Soldar, Quitar, Cortar y Dividir.
- Manipular objetos para cambiar el tamaño, rotar y reflejar.
- Copiar objetos usando Replicar, con formas innovadoras para hacer copias de patrones.
- Una función de trazado de mapa de bits fácil de usar para crear versiones de contornos de logos de mapas de bits, además de líneas de corte de contorno.
- Las marcas de registro generadas automáticamente hacen que el proceso de impresión y corte de calcomanías sea preciso y simple.
- Los elementos pueden rellenarse con colores, gradientes y patrones de relleno personalizados.
- Acciones "Deshacer" y "Rehacer" ilimitadas.
- Graphtec Studio está diseñado para correr varios cortadores al mismo tiempo.
- Más control sobre el cortador, como por ejemplo la posibilidad de cambiar la configuración de corte.

Instalación y configuración

Puntos a verificar antes de instalar el software Graphtec Studio

✓ Verifique los Requisitos recomendados del sistema

Antes de instalar el software, observe los requisitos de hardware que aparecen a la derecha. Asegúrese de que su hardware cumple con estos requisitos recomendados. Estos requisitos se sugieren para obtener un desempeño óptimo. Tenga en cuenta que los sistemas con procesadores más rápidos, más memoria (RAM) y discos duros más grandes y rápidos mantendrán el tiempo de procesamiento al mínimo. Esto le permitirá trabajar con archivos más complejos y grandes.

Requisitos del sistema

	Windows	Macintosh
Procesador	Procesador de 1 GHz o más. 2 GHz es preferible	
RAM	1 GB. 2 GB es preferible	
Espacio necesario para la instalación	100 MB	
Sistema operativo	Windows 8, Windows 7, Vista, XP (SP 3)	Mac OS X 10.5.8 Intel o posterior. (no compatible con PPC)
Video	Monitor de resolución de 800 x 600 con color de 32 bits o más. (1024 x 764 es preferible)	
Otro	Unidad de CD/DVD y/o conexión a Internet de alta velocidad	
	USB o puerto serial	
	Conexión Ethernet (si es necesario)	

✓ Instale los controlares incluidos con su cortador.

Aunque Graphtec Studio no necesita ni usa los controladores de Windows incluidos con su cortador, siempre es buena idea instalarlos. Esto evitará los mensajes automáticos.

✓ Configuración de su plotter

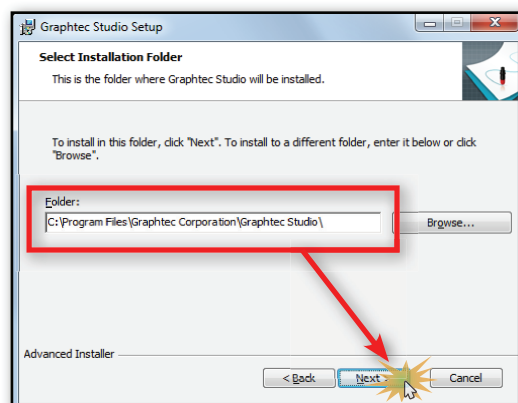
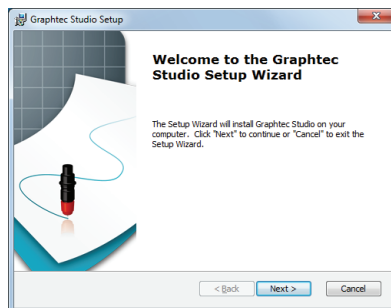
Dado que Graphtec Studio imprime en el lenguaje del cortador de Graphtec, conocido como GPGL, el cortador debe estar configurado en modo Automático o GPGL.

GPGL tiene 4 configuraciones de resolución, por lo tanto debe verificar que el TAMAÑO DE PASO o RESOLUCIÓN de su cortador coincidan con la configuración existente en Graphtec Studio. Consulte la documentación de su cortador para obtener instrucciones acerca de cómo verificar esto.

Instalación y configuración, continuación

Cómo instalar Graphtec Studio - Windows

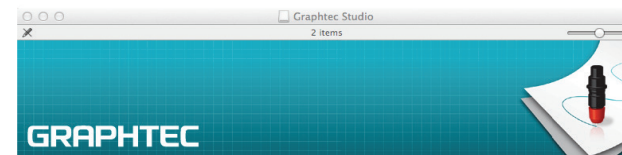
1. Desinstale todas las versiones previas de Graphtec Studio que haya en su computadora.
2. Inserte el DVD de instalación en la unidad de disco CD/DVD de su computadora.
3. Aparecerá una ventana que le preguntará si desea ejecutar el programa de instalación. Haga clic en RUN.
4. En la ventana de Bienvenida al asistente de instalación, haga clic en NEXT.
5. Seleccione la carpeta o la ubicación en la que desea instalar el software. En la mayoría de los casos, es suficiente la ubicación predeterminada. Haga clic en NEXT.
6. Haga clic en INSTALL para comenzar a instalar el software.
7. Una barra de avance le indicará el estado de la instalación.
8. Haga clic en la casilla de verificación "Launch Graphtec Studio" si desea que Graphtec Studio se abra inmediatamente después de la instalación y seleccione FINISH.



Su software está LISTO para usar.

Cómo instalar Graphtec Studio - Macintosh

1. Inserte el DVD de instalación en la unidad de disco CD/DVD de su computadora.
2. Esta acción mostrará una ventana con el ícono de Graphtec Studio y la carpeta Aplicaciones. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ícono de Graphtec Studio a la carpeta Aplicaciones.



To install, drag Graphtec Studio to the Applications folder.

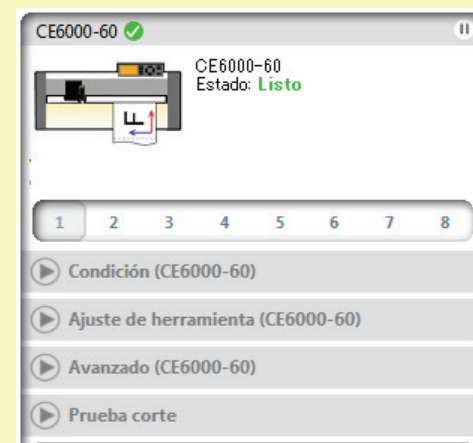
Cómo verificar la conexión

Luego de instalar el software es buena idea verificar la conexión con los pasos que aparecen a continuación:

Asegúrese de que el plotter está conectado, encendido y en modo LISTO.

Haga clic en el menú desplegable Cortador y seleccione Mostrar cortadores.

Esto abrirá el panel lateral Cortadores conectados. El modelo de su cortador debe aparecer y mostrar Listo en verde.



Descripción general del software

Cómo abrir Graphtec Studio

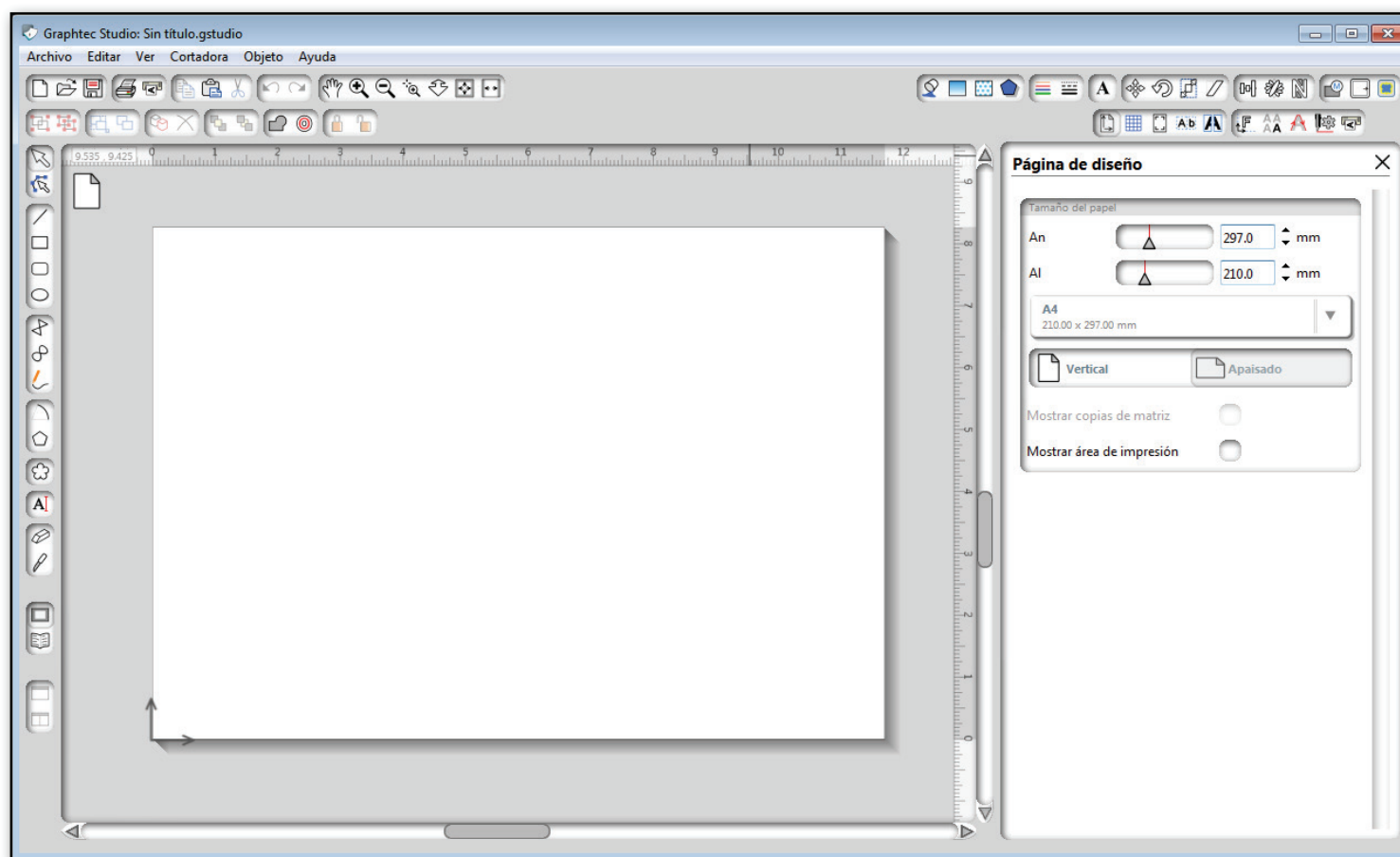
Para abrir el software en un PC, haga doble clic sobre el ícono en el escritorio o haga clic en el menú Inicio de Windows, seleccione Todos los programas, carpeta Graphtec Studio y luego Graphtec Studio.

Para abrir el software en Mac, abra la carpeta Aplicaciones e inicie Graphtec Studio.

Una vez abierto, el software debe mostrar un documento de inicio y área de trabajo disponibles como se muestra a continuación:



Ícono de
Graphtec Studio



Descripción general del software, continuación

Estructura del software

Para familiarizarse con Graphtec Studio, es necesario describir brevemente cada componente. Los detalles relacionados con la función de cada botón u operaciones específicas se discuten en capítulos posteriores.

Estructura general

La estructura se divide en cinco secciones diferentes.

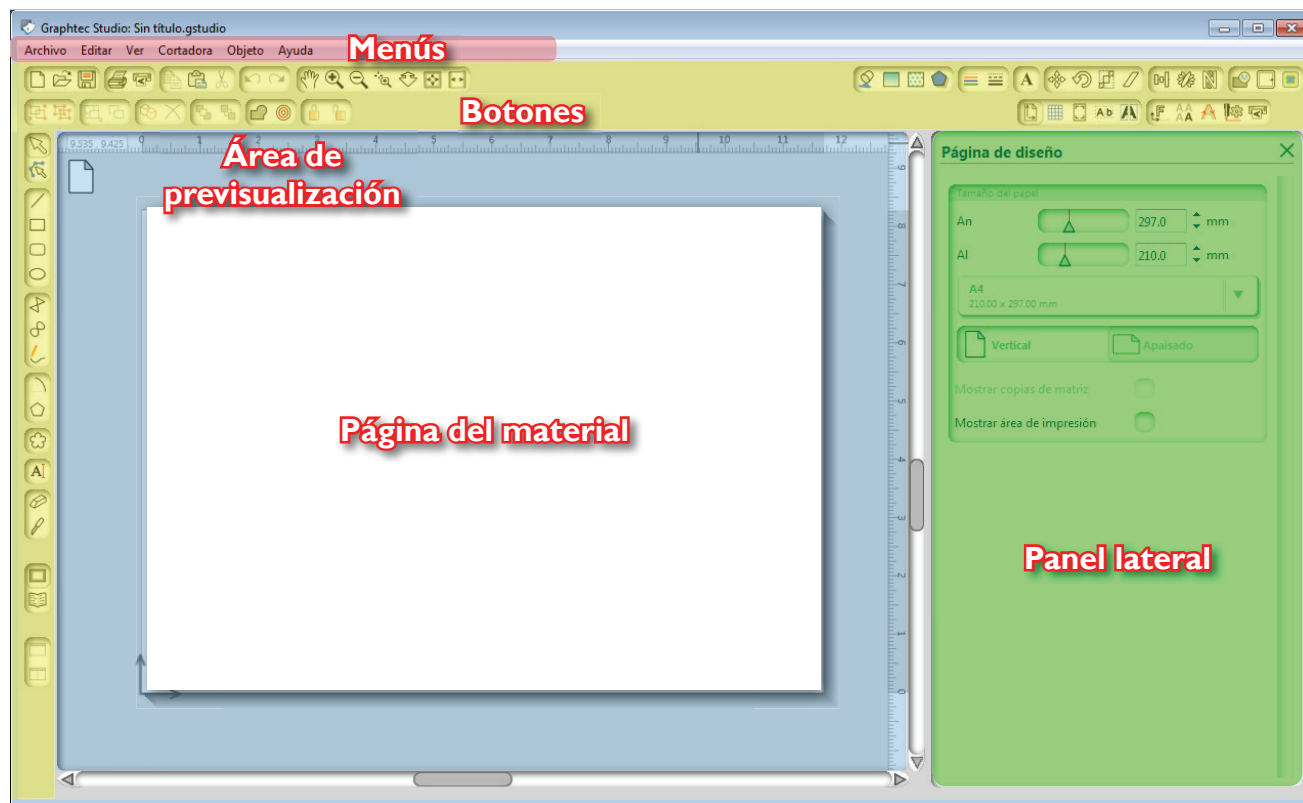
Los **Menús desplegables** contienen las diferentes funciones disponibles en Graphtec Studio. Funcionan en forma similar a los menús desplegables en otros programas. Están agrupados de acuerdo a similitud de funcionalidad.

El **Área de previsualización** es donde se ve el diseño durante el diseño o corte. Consulte [Modos del área de previsualización](#).

La **Página del material**, el espacio en blanco dentro del Área de previsualización, es donde se coloca el diseño principal.

El **panel lateral**, el área justo a la derecha del Área de previsualización, mostrará las opciones para las distintas funciones.

Cuando se oprimen los **Botones** alrededor del Área de previsualización y el panel lateral, realizan una acción específica o, si se trata de una función, mostrarán opciones en el panel lateral. Están agrupados según funcionalidad similar.



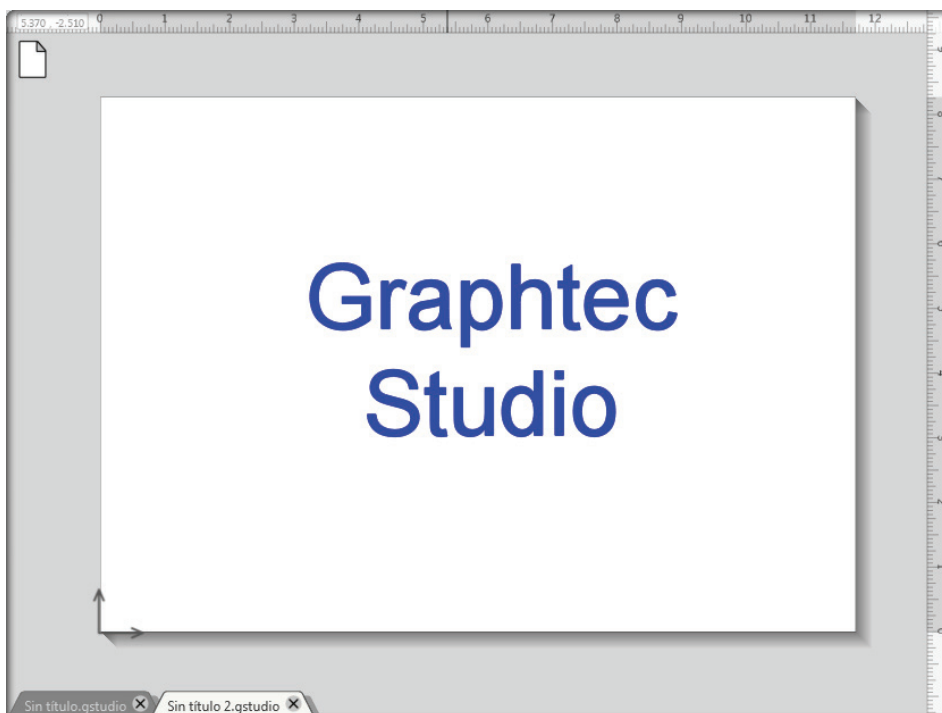
Descripción general del software, continuación

Área de previsualización

El **Área de previsualización** tiene dos modos: Estos modos son *Diseño* y *Previsualización de corte*. Graphtec Studio pasará de un modo a otro automáticamente, según la operación. Por ejemplo, al dibujar objetos, el software pasará del Área de previsualización al modo Diseño. Al usar una operación para cortar, como Simulación de corte, el Área de previsualización pasará al modo Corte.

El modo **Diseño** está definido para diseñar. En este modo, la Página del material se convierte en un área de dibujo. Como se mencionó, el software pasará a este modo cuando se seleccione alguna herramienta de dibujo para crear texto, formas, marcas de registro o patrón de segmentación.

El modo **Previsualización de corte** está definido para previsualizar la tarea antes de cortar. La Página del material se convierte en una representación del material a cortar. Mostrará la orientación de la tarea de diseño y cómo se colocará en el material a usar, o se piensa usar, en el cortador.



Este es un ejemplo de cómo luce el diseño en el modo Diseño del Área de previsualización.



Aquí está el mismo diseño en el modo Salida del Área de previsualización. Observe que aparece un contorno que muestra cómo debe cortarse.

Descripción general del software, continuación

Elementos del Área de previsualización

Existen cuatro elementos diferentes del Área de previsualización: la Página del material, el Área gris de espera, pestañas de Tarea abierta y las Reglas.

Espacio de trabajo del material y Área gris de espera

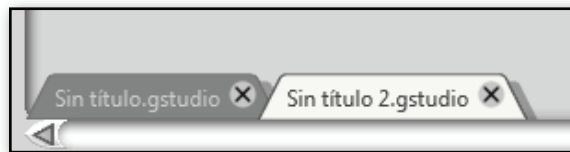
El área blanca es la **Página del material**. Es el área del documento activo que representa el área de dibujo para crear diseños o el material que se usará para cortar. Cuando el Área de previsualización está en el modo Diseño, esta área puede usarse para colocar o dibujar objetos. Los objetos que se colocan o dibujan fuera de la Página del material, el área gris, no se enviarán ni a la impresora ni al cortador. Son "invisibles" cuando es hora de enviar el trabajo. Esto es conveniente cuando necesita quitar objetos temporalmente para usarlos más adelante en el desarrollo del diseño.

Reglas

Al usar Graphtec Studio Pro, las reglas se encuentran en el lado superior derecho del **Área de previsualización**. Proporcionan orientación del tamaño del diseño. El área sombreada en gris dentro de las reglas representa el tamaño de la Página del material.

Pestañas de Tareas abiertas

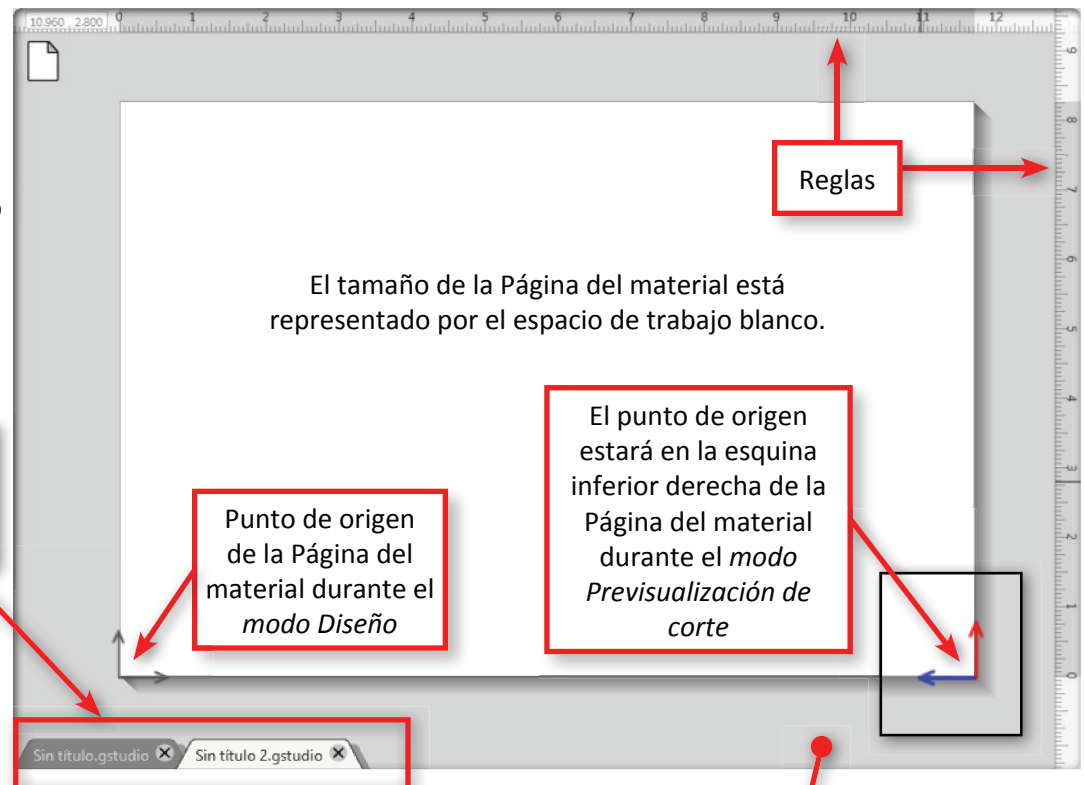
En la parte inferior del **Área de previsualización** hay pestañas que representan las tareas que están abiertas. Como puede haber varios documentos o archivos al mismo tiempo, esto es conveniente para pasar de uno a otro.



Pestañas de Tareas abiertas

Origen de la tarea

Cuando el Área de previsualización está en modo Diseño, el punto de origen con las dos flechas está en la esquina inferior izquierda de la **Página del material**. Si la Ventana de previsualización está en modo Previsualización de corte, las flechas de orientación pasarán al lado inferior derecho de la Página del material.



Reglas

El tamaño de la Página del material está representado por el espacio de trabajo blanco.

Punto de origen de la Página del material durante el modo Diseño

El punto de origen estará en la esquina inferior derecha de la Página del material durante el modo Previsualización de corte

Área de espera gris
Cualquier cosa que esté en esta área no se cortará

Descripción general del software, continuación

Botones

Los botones están agrupados según funcionalidad similar.

Administración general de archivos

Este grupo de botones en el lado superior izquierdo de la pantalla es para funciones de administración general de archivos como abrir, guardar y enviar documentos a una impresora o a un cortador de Graphtec.



Herramientas estándar de edición

Este grupo de botones en el lado superior izquierdo de la pantalla es para acciones básicas de cortar/copiar/pegar y deshacer/rehacer que se encuentran comúnmente en los programas.



Herramientas de Zoom

Este grupo de botones en el lado superior izquierdo de la pantalla es para funciones básicas de ampliación y reducción para ver partes del documento desde más cerca o más lejos.



Herramientas de Estilo

Este grupo de botones en la parte superior central de la pantalla es para cambiar estilos de objetos como relleno de imágenes, alterar líneas, agregar sombras (solo en la versión Pro) y ajustar atributos de texto. Hacer clic sobre cualquier de ellas abrirá sus opciones en el panel lateral.



Herramientas de maniobra

Este grupo de botones, al lado del grupo **Herramientas de Estilo**, sirve para cambiar la posición, rotar, cambiar el tamaño y cizallamiento. Hacer clic sobre cualquier de ellas abrirá las opciones de esa herramienta en el panel lateral.



Herramientas de manipulación

Este grupo de botones, que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla, al lado de las herramientas de maniobra, sirven para alinear, replicar y anidar. Hacer clic sobre cualquier de ellas abrirá las opciones de esa herramienta en el panel lateral.



Herramientas de cambio de forma

Este grupo de botones sirve para cambiar la forma, offset del contorno y localizar objetos. Cambiar forma incluye soldar, quitar, recortar y cortar sus formas.



Herramientas de edición rápida

Este conjunto de herramientas sirve para edición rápida. El conjunto de herramientas contiene agrupar y seleccionar imágenes, duplicar y borrar elementos, orden de objetos (Como llevar imágenes al frente o enviarlas al fondo, detrás de otras imágenes), soldado y contorno rápido y bloquear/desbloquear objetos.



Configurar página

Estos botones sirven para configurar el tamaño de página y de cuadrícula.



Herramientas de preparación de corte

Este conjunto de herramientas sirve para prepara el diseño de la tarea para el corte, por ejemplo para segmentar, configurar las marcas de registro, borde de recorte y más. Las primeras tres ajustan el Área de previsualización al modo de Diseño, mientras que los cinco últimos botones lo ajustan en el modo Previsualización de corte.



Descripción general del software, continuación



Herramientas de dibujo

El grupo de herramientas del lado izquierdo de la pantalla son las Herramientas de dibujo. Estas herramientas van desde selección de objetos, dibujo de formas de objetos, línea y arcos para crear texto directamente en su Área de previsualización.

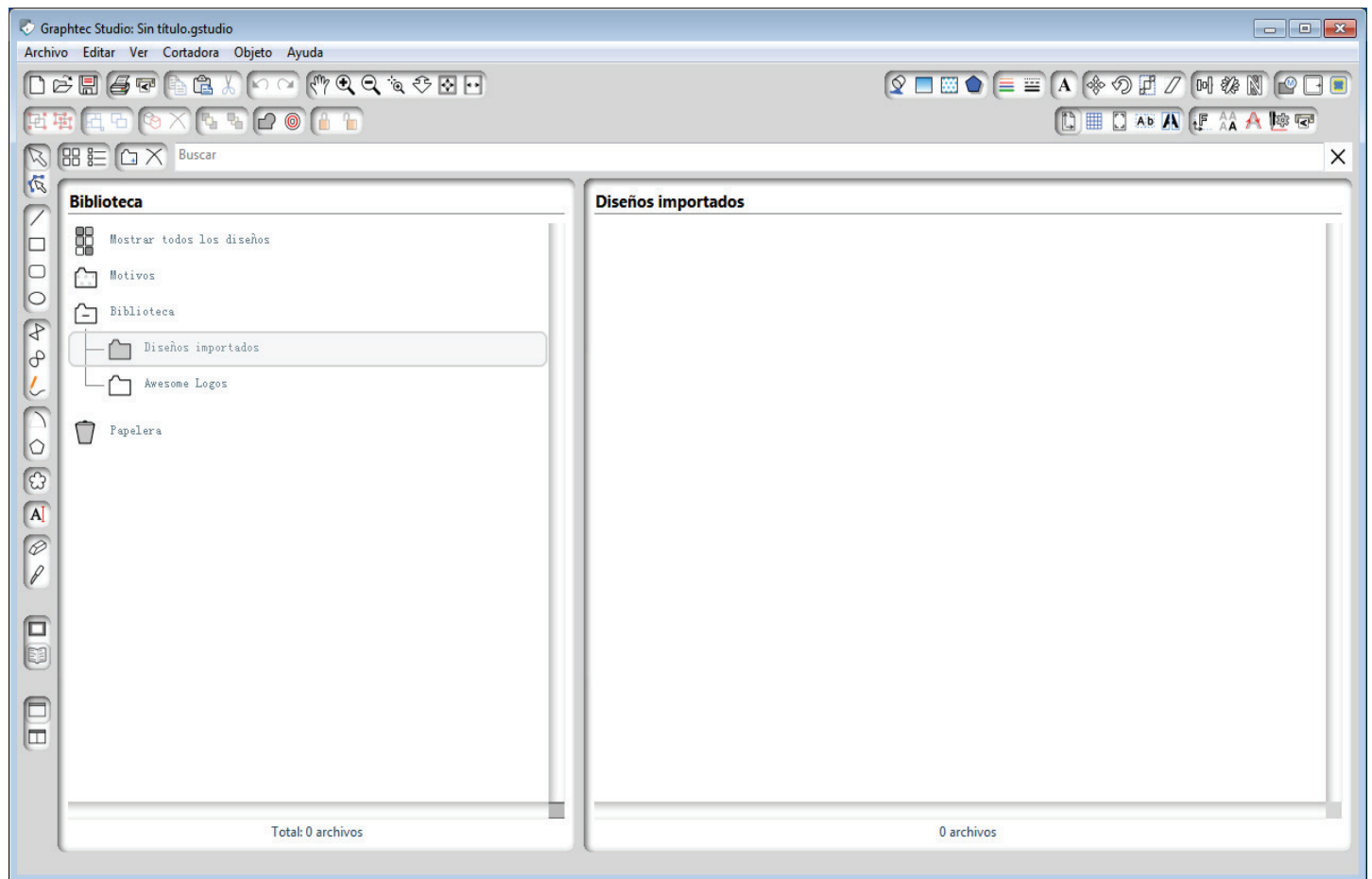
Estas son herramientas de edición, como la herramienta borrador, además de la herramienta cuchillo para cortar porciones de objetos.

Algunas herramientas tienen opciones que aparecen en el panel lateral para ajustar la forma.

Los botones de la Biblioteca



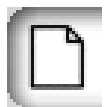
En la parte inferior izquierda están los dos botones de la biblioteca. Los dos botones pasan de mostrar la biblioteca a mostrar el Área de previsualización. Cuando se muestran los paneles de la Biblioteca, aparece un nuevo conjunto de botones relacionados con la biblioteca. (Consulte [Cómo usar la Biblioteca](#))



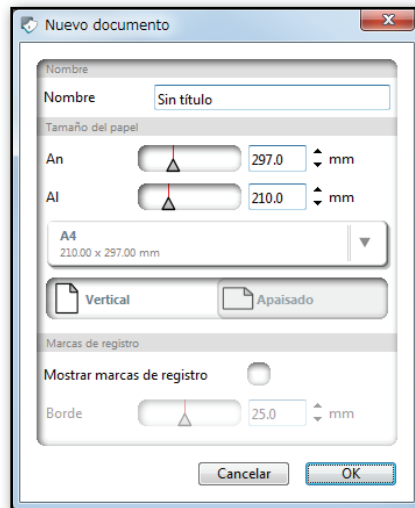
Panel Biblioteca

Descripción general del software, continuación

Cómo crear un Diseño nuevo



Para iniciar un nuevo documento de dibujo, seleccione Nuevo desde el menú desplegable Archivo o haga clic en el botón Nuevo. Esto abrirá la ventana del nuevo documento con diferentes opciones para el nuevo dibujo, como Página del material, orientación de vertical u horizontal, y si deben colocarse o no marcas de registro en las esquinas de la Página del material. Tenga en cuenta que esto solo se aplica en el modo Diseño.



Opciones para un nuevo dibujo

Cómo guardar un diseño



Para guardar un diseño, haga clic en el menú desplegable Archivo y seleccione Guardar, o haga clic en botón Guardar.

Guardar un diseño guardará el archivo con el nombre actual. Si es la primera vez que se guarda el dibujo, se le pedirá que ingrese un nombre y haga clic en Aceptar.

Para guardar un diseño con un nombre diferente, haga clic en la opción Guardar como. De nuevo, se le pedirá que ingrese un nombre y haga clic en Aceptar.

Cómo abrir un dibujo existente



Para abrir un archivo existente, use la opción Abrir del menú desplegable Archivo o haga clic en el ícono Abrir. Se le indicará que busque la carpeta donde está guardado su archivo de dibujo.

El software Graphtec Studio tiene la capacidad de abrir archivos vectoriales y de mapas de bits. (Consulte el cuadro en Archivos compatibles)

Los archivos de mapas de bits se pueden abrir o combinar para aplicaciones y ubicación de Impresión y Corte.

Cómo abrir dibujos recientes

Para abrir diseños usados recientemente, haga clic en el menú **Archivo** y seleccione **Abrir recientes**.

Cómo combinar un dibujo existente en un dibujo actual

Los dibujos existentes y tipos de archivos compatibles se puede combinar o importar al dibujo actual seleccionando el menú desplegable Archivo y luego Combinar.

Se le indicará que busque la carpeta donde está guardado su archivo de dibujo.

Haga clic en el archivo a combinar y luego haga clic en Aceptar.

Esto coloca el contenido del archivo en el Área de previsualización actual.

Los tipos de archivos y dibujos compatibles también se pueden combinar con el dibujo actual arrastrando el archivo directamente desde los archivos de su computadora hacia el espacio de trabajo en el software.

Archivos compatibles

A continuación se enumeran los tipos de archivos compatibles que Graphtec Studio puede ABRIR y COMBINAR.

Archivos vectoriales

GSTUDIO (Graphtec Studio), GSD/GST (Graphtec ROBO Master), DXF

Archivos de mapa de bits

PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4, RAS, RLC, CIT, EPS

Pro Pro

AI, PDF, SVG

Descripción general del software, continuación

Cómo ajustar el tamaño de la Página del material

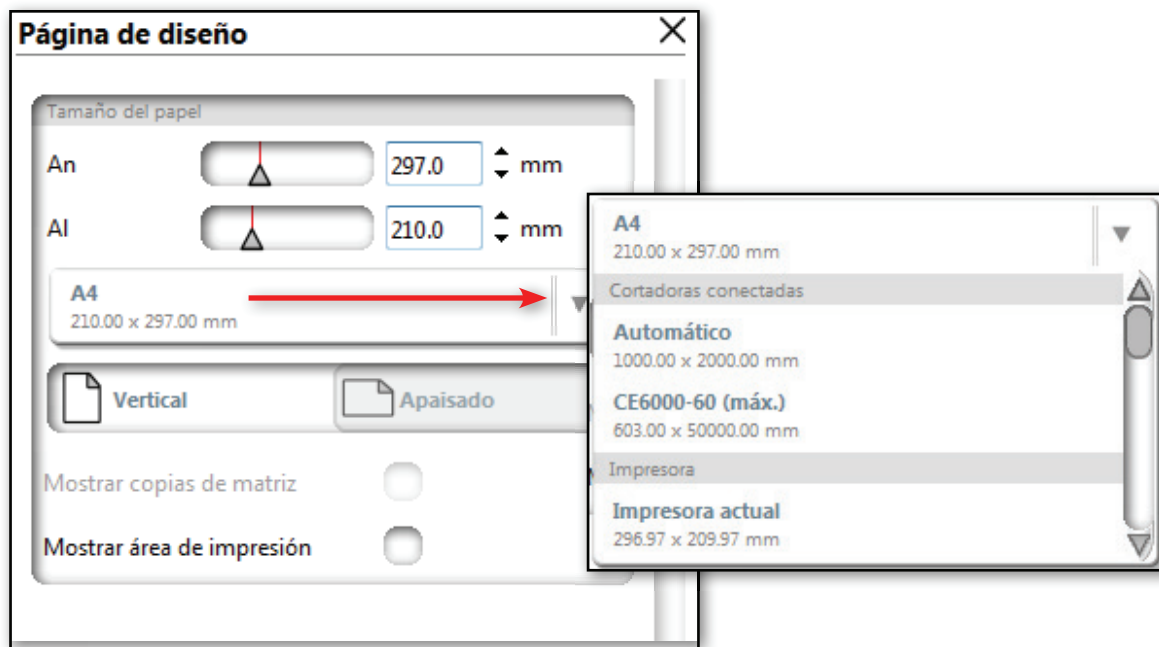
La Página del material se puede ajustar en el modo Diseño y el modo Previsualización de corte*. Para ajustar el tamaño de la Página del material en modo Diseño, haga clic en el botón Página de diseño. Esto muestra las opciones de la Página de diseño en el panel lateral.

El tamaño de la página se puede ajustar con las barras deslizantes Ancho (A) y Altura (H). Las barras deslizantes sirven para ajustar visualmente el tamaño del material. Al lado de las barras deslizantes se puede ingresar valores para un ajuste de tamaño más preciso.

Justo debajo de las barras deslizantes están las opciones predefinidas. Estas opciones van desde tamaños de documento estándar hasta tamaños tomados de los cortadores que están conectados a la computadora en ese momento. Cuando hay un cortador conectado a la computadora, el software interroga o recopila información de tamaño del cortador. **Interrogar tamaño** hará que coincida el área de dibujo con el tamaño del material que está cargado en el cortador.

Mostrar copias de la matriz muestra las copias definidas en la ventana de la matriz.

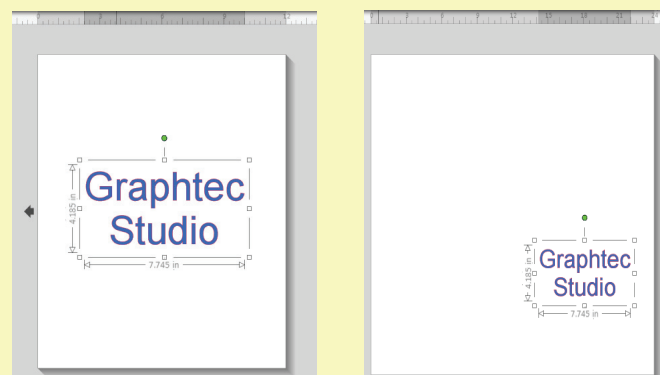
Mostrar área de impresión muestra una línea del contorno de la Página del material. Esto refleja el área que permite su impresora. Todo objeto fuera de esta línea no se imprime.



* En general, el modo Previsualización de corte se establece automáticamente al tamaño del cortador que se obtiene al interrogar. Para ajustar esto, consulte el capítulo en Cómo cortar un diseño.

Cómo cambiar el tamaño al material y Tamaño de la tarea

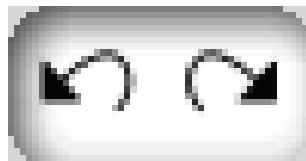
Cambiar el tamaño del material no afecta el tamaño del diseño aunque parezca que sí lo hace. La razón es que Graphtec Studio aumenta o achica el tamaño del diseño para mantener el tamaño en relación al tamaño de la página del material.



Descripción general del software, continuación

Deshacer/Rehacer

DESHACER la última acción. Esto también se puede hacer oprimiendo las teclas Ctrl y Z en el teclado, lo que se conoce como Ctrl+Z. En Mac es Command-Z.

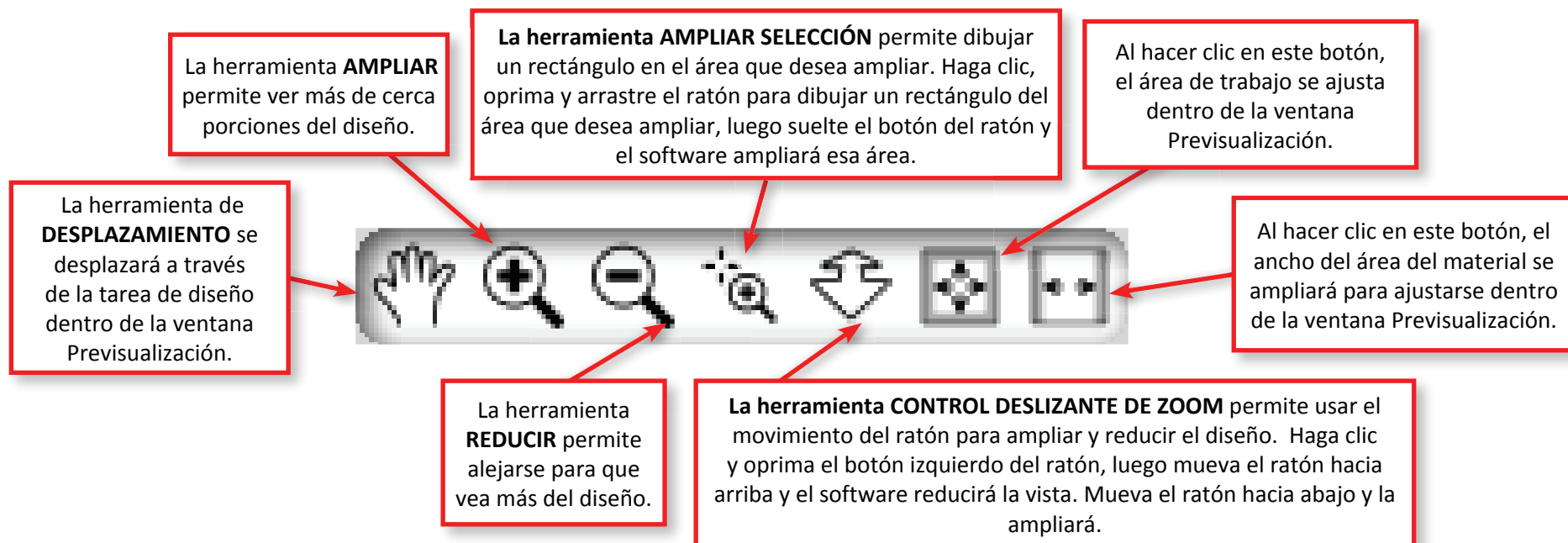


REHACER la última acción. Esto también se puede hacer oprimiendo las teclas Ctrl y SHIFT, y luego la tecla Z, o lo que se conoce como Ctrl+Shift+Z. En Mac es Command-Shift-Z.

Las funciones deshacer/rehacer están limitadas a la memoria disponible.

Herramientas de Zoom

A menudo cuando ve su espacio de trabajo, puede que requiera ampliar para ver más de cerca el diseño o partes del diseño, que puede que sean más difíciles de ver o trabajar. El grupo de herramientas de zoom ofrece varios métodos para ampliar y reducir, y ofrece una vista general más amplia del diseño. A continuación se muestra la función de cada herramienta de zoom.



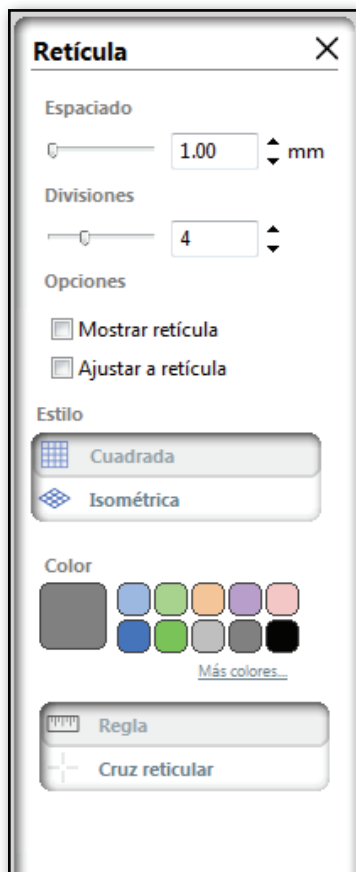
Descripción general del software, continuación

Cómo usar las líneas de la cuadrícula Pro

La cuadrícula se usa para ayudar con la visualización medidas y diseño de precisión. Una forma sencilla de ver la cuadrícula es hacer clic en el menú desplegable Ver y **Mostrar** cuadrícula.



Para ajustar el patrón de la cuadrícula, haga clic en el botón Cuadrícula en la parte superior derecha de la pantalla. Esta acción muestra las opciones en el panel lateral para ajustar el patrón de la cuadrícula.



Espaciado determina cuánto espacio hay entre las líneas de la cuadrícula

Divisiones define el número de cuadrículas antes de que aparezca una línea de cuadrícula más oscura. Esto ayuda a conocer las dimensiones de los objetos.

Mostrar cuadrícula activa y desactiva la cuadrícula.

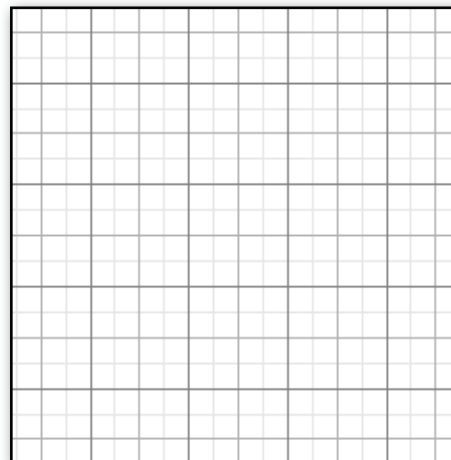
Pasar a cuadrícula hace que los objetos se ajusten a los puntos de cruce de la cuadrícula. Esto es de especial ayuda cuando un objeto requiere ajustarse a una forma o medida específica.

El **Estilo** de la cuadrícula puede seleccionarse para que aparezca como una cuadrícula **Cuadrada** tradicional o una cuadrícula **Isométrica**. La cuadrícula Isométrica tiene apariencia tridimensional. De nuevo, los diferentes estilos pueden ser de ayuda al dibujar imágenes dentro del software para proporcionar referencia de medidas mientras se dibuja.

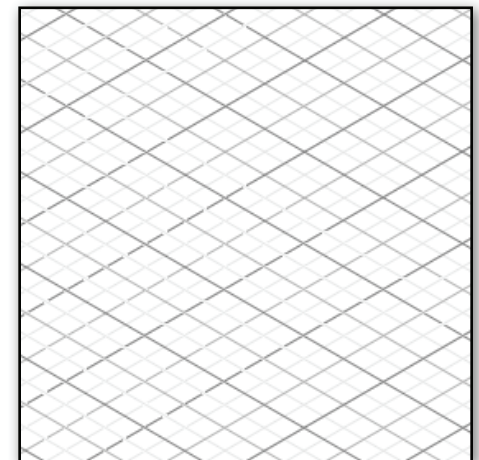
Color ofrece diferentes colores de cuadrícula.

Regla (solo para la versión Pro) activa y desactiva las reglas.

Mirilla activa la mirilla Las mirillas son útiles cuando se desea marcar puntos al dibujar objetos.



Cuadrícula cuadrada tradicional



Cuadrícula isométrica

Cómo dibujar Líneas y Formas

En el lado izquierdo del Área de previsualización está la barra de herramientas de dibujo. Dentro de la barra de herramientas hay cuatro herramientas para seleccionar y editar, diez herramientas para dibujar objetos y una herramienta Texto. Este capítulo analiza las herramientas de dibujo. (Para obtener información sobre cómo crear texto, consulte el capítulo [Texto](#))

Líneas y formas básicas

Las primeras cuatro herramientas de dibujo son Línea, Rectángulo, Rectángulo de bordes redondeados y Círculo/Elipse. Para activar una herramienta, haga clic sobre ella y comience a dibujar el objeto en el Área de previsualización. Estas cuatro herramientas de dibujo usan los mismos pasos para dibujar:

1. Haga clic una vez con el ratón donde debe comenzar el objeto*.
2. Mueva el cursor del ratón para comenzar a formar los objetos.
3. Una vez que el objeto adquiere la forma deseada, haga clic nuevamente con el ratón.

* También puede hacer clic, mantener oprimido y arrastrar el ratón, y luego, cuando se haya dibujado el objeto, soltar el ratón.

A continuación se describen las herramientas.



La **herramienta Línea** crea líneas rectas simples. Al mantener oprimida la tecla *Shift* en el teclado mientras se dibuja, la línea es vertical, horizontal o a 45 grados del punto de inicio.



La **herramienta Rectángulo** dibuja un rectángulo. Al mantener oprimida la tecla *Shift* en el teclado mientras se dibuja, el rectángulo adquirirá forma de cuadrado.



La **herramienta Rectángulo de bordes redondeados** funciona en forma similar a la herramienta Rectángulo, excepto que los vértices son redondeados. La tecla *Shift* hará que la forma sea cuadrada con vértices redondeados. Para editar el Rectángulo de bordes redondeados, vea el cuadro [Cómo editar rectángulos de bordes redondeados](#)



La **herramienta Elipse/Círculo** dibuja un óvalo o elipse. Al mantener oprimida la tecla *Shift* en el teclado mientras se dibuja, el rectángulo adquirirá forma de círculo. Mantener oprimida la tecla *Alt* en el teclado hará que el punto inicial sea el centro exacto del objeto.

Cómo editar las Formas de dibujo

Cada herramienta de dibujo dibuja una única forma. Para editar una forma deberá usar la herramienta Seleccionar. Consulte Cómo usar la herramienta Seleccionar.

Se puede cambiar este método con una configuración en Preferencias. Cómo ajustar las Preferencias

Cómo editar Rectángulos de bordes redondeados

Para editar un rectángulo de bordes redondeados elija la herramienta Seleccionar y haga clic sobre él. Aparecerán dos tiradores de control en la esquina superior izquierda del rectángulo que pueden usarse para dar forma a los vértices. Cuando se arrastra un tirador para cambiar la forma de un vértice, los otros tres reflejan los cambios.

Además, para mantener proporcional la forma de los vértices, mantenga oprimida la tecla **SHIFT MIENTRAS** mueve uno de los tiradores.

Cómo dibujar formas, continuación

Formas avanzadas

Las siguientes seis herramientas de dibujo son avanzadas porque se dibujan con un método diferente que con líneas, círculos y rectángulos simples. A continuación se presenta una descripción de cada herramienta y cómo se dibuja cada una:



La **herramienta Polígono** dibuja líneas de segmentos múltiples. La herramienta dibujará un punto luego de cada clic del ratón, con líneas dibujadas entre el nuevo punto y el anterior. Para que no se dibujen más líneas, haga doble clic con el ratón* o, si el punto final está alineado con el punto inicial, haga clic una vez**. Al hacer clic en Deshacer se revierte la acción al último punto.

Mantener oprimida la tecla **Shift** en el teclado mientras se dibuja el segmento de línea hará que el segmento sea vertical, horizontal o a 45 grados del último punto en que se hizo clic.



La **herramienta Forma curva** funciona exactamente igual que la herramienta Polígono, excepto que dibuja una línea curva.



La **Herramienta de dibujo a mano alzada** dibuja una línea continua sin forma preestablecida. Para dibujar con esta herramienta, haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón. La línea seguirá formándose con puntos de edición que se intersectan hasta que se suelte el botón del ratón. Se crea una forma cerrada si el punto final se alinea con el punto inicial.



La **herramienta Arco** dibuja un arco. Para crear un arco, se debe hacer clic en el ratón 3 veces. El primer clic define el punto central del arco. Arrastre el ratón y haga clic por segunda vez para definir el radio del arco. Arrastre nuevamente el ratón para que comience a formarse el arco. Cuando se alcanza la longitud deseada del arco, haga clic por tercera vez para crear el arco.



La **herramienta Polígono** es parte del grupo Autoformas y dibuja pentágonos. Haga clic una vez para establecer la ubicación del centro y comenzar a formar el pentágono. Una vez que se alcanza el tamaño deseado, haga clic de nuevo.



La **herramienta Autoformas** abre el panel lateral y muestra algunas formas distintas que se pueden dibujar, desde las más básicas hasta las más complejas. Cada tipo de forma se puede ajustar mediante el uso de tiradores de control y la barra deslizante de control.

* Esto crea una forma abierta. Consulte el Anexo A

** Esto crea una forma cerrada. Consulte el Anexo A



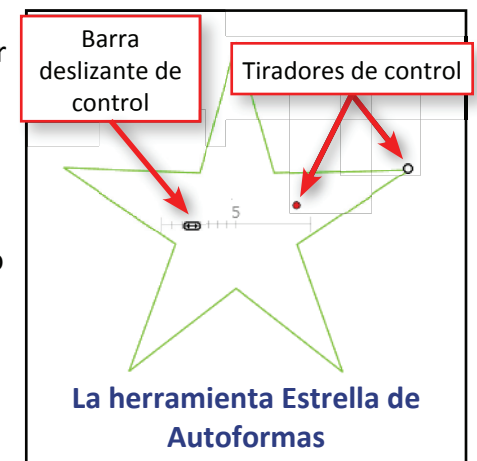
Herramienta Polígono



Herramienta Forma curva



Herramienta Dibujo a mano alzada



La herramienta Estrella de Autoformas

Texto

Cómo crear un texto



Crear un texto en Graphtec Studio es muy similar a usar un procesador de texto. Permite acceder a fuentes y estilos que son parte de su sistema, además de otras funciones como espaciado de caracteres y líneas.

Pasos para crear texto:

1. Haga clic en la herramienta ubicada en el lado izquierdo de la pantalla del software. Esto muestra las configuraciones del texto en el panel lateral, donde se puede seleccionar fuente, estilo y otros ajustes para el texto.
2. Haga clic en el Área de previsualización.
3. Aparecerá un cursores rojo intermitente.
4. Comience a escribir.

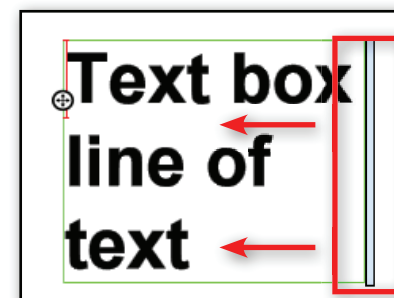


Para salir del modo de edición de texto, haga clic en cualquier parte afuera del cuadro de texto que está representado por un contorno de color verde.

El Cuadro de texto

Ingresar texto es muy similar a escribir en un procesador de texto:

- Oprima **Enter** para agregar otra línea de texto.
- Oprima **Retroceso** para borrar el último carácter. Oprima la tecla **Delete** para eliminar el carácter a la derecha del cursor.
- Para insertar texto, coloque el puntero del ratón en el lugar donde desea insertarlo. Esto se puede hacer si oprime las teclas de las flechas para colocar el cursores o si hace clic entre dos letras donde desea insertar texto.



Cuando se mueve la barra de control, se ajusta el ceñido del texto.

Cómo ajustar un Cuadro de texto

La **Barra de control** a la derecha del texto ajusta el ancho del Cuadro de texto. A medida que se mueve la **Barra de control** hacia la izquierda y la derecha, se ajustará el ceñido del texto, moviendo las palabras hacia la línea siguiente. Cuando la barra se mueve hacia la derecha, el cuadro de texto se amplía y el ceñido del texto se ajusta en forma acorde.

En la esquina inferior izquierda del Cuadro de texto hay un **Tirador de control** para mover el texto. Si está cerca del trazado de una forma, moverá el texto para colocarlo sobre el trazado de la forma. Consulte Cómo colocar texto sobre formas y trazados



Tirador de control para mover el texto

La barra de control ajusta el ancho y el ceñido del cuadro de texto

Texto, continuación

Cómo editar texto

Para cambiar las propiedades del texto o partes del texto, primero hay que resaltarlo. Esto se puede hacer moviendo el ratón sobre el primer carácter que se quiere modificar, haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón para resaltar el texto. Una vez que el texto está resaltado, todas las configuraciones que se modifiquen en el panel lateral se reflejarán en el texto resaltado.



This is the Highlighted text



This is the *Altered* text

Cómo mover y borrar un grupo de texto

Una vez que el texto está seleccionado, se puede cambiar de posición dentro del cuadro de texto usando Cortar y Pegar.

Oprimir las teclas Delete o Retroceso elimina el texto resaltado.



THIS IS TEST THAT MOVES



THIS IS MOVES TEST THAT

Modos de edición

Al igual que todos los objetos, el Cuadro de texto es un tipo de objeto que tiene dos modos: **Seleccionado** y modo **Editar**.

Modo Seleccionado - Cuando se hace clic una vez sobre un cuadro de texto, estará en modo seleccionado. De forma similar a cuando otros tipos de objetos están seleccionados, tendrá nueve tiradores de control y un tirador de control de rotación alrededor del texto. (Consulte Cómo editar objetos)

Modo Editar - Cuando se hace doble clic en un cuadro de texto, se ingresa al modo Editar. El texto mostrará el tirador de control, la barra de control y un cursor rojo intermitente. En este modo se pueden cambiar, reemplazar, modificar o borrar los caracteres dentro del Cuadro de texto.

Cuando el texto está en modo Editar, modificar el texto es similar a un procesador de texto.



This is Select Mode text



This is Edit Mode text

Texto, continuación

Cómo usar las Opciones de texto del panel lateral

En el panel lateral hay varias opciones para modificar el texto dentro del cuadro de texto seleccionado.



- La **Fuente actual** muestra la fuente que está en uso en el puntero del cursor. Si no hay texto seleccionado, muestra la fuente predeterminada. Esta se puede cambiar si se selecciona una fuente de la **Lista de fuentes**.
- La lista **Fuentes** utiliza cualquier tipo de fuente TTF (True Type Font) que esté instalado en su computadora. Graphtec Studio simplemente recupera todas las fuentes instaladas y las muestra en el panel lateral de texto.
- El **Estilo de fuente** ajusta la apariencia o "estilo" de la fuente. Algunas fuentes tienen más estilos que otras. Los estilos de fuentes generales son Negrita, Itálica y Subrayado. Haga clic en el estilo de la fuente para activarlo. Haga clic nuevamente para desactivarlo.
- Alineación de texto**, alinea el texto hacia el lado izquierdo, derecho, centro del cuadro de texto o justifica completamente el texto, que coloca espacios entre las palabras para expandir el texto de manera que alcance ambos bordes del cuadro de texto.
- La **Dirección de los caracteres** determina la dirección de escritura de los caracteres.

Tamaño de punto	pulgadas	mm
18	1/4	6
36	1/2	13
72	1	25
144	2	50
288	4	100

- Tamaño de texto** siempre está en puntos. A la derecha hay un cuadro de conversión.
- Espaciado de caracteres** determina cuánto espacio hay entre cada carácter.
- Espaciado de línea** determina cuánto espacio hay entre cada línea

Text Spacing at 125%

Line Spacing at 150%



Texto, continuación

Cómo colocar texto sobre formas y trazados

El tirador de control sobre el cuadro de texto permite moverlo a una nueva posición, o cuando se arrastra sobre una forma o trazado, el texto seguirá el trayecto de la forma.

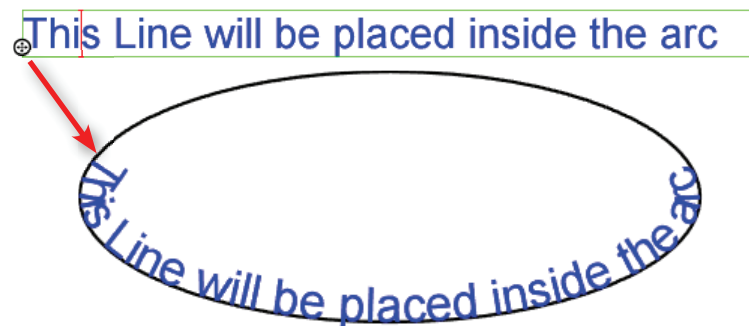
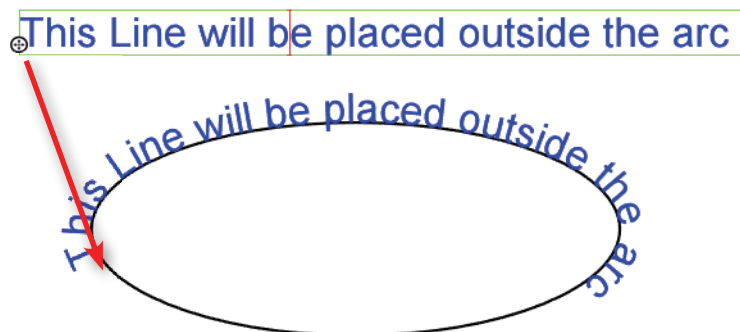
Para colocar texto en una forma:

1. En el modo Editar, haga clic, mantenga oprimido y arrastre el tirador de control sobre un trazado. Una vez que el puntero está sobre el trazado, seguirá el trayecto.
2. Con el ratón, arrastre el texto a la posición deseada del trazado. Al colocarlo sobre una forma como un círculo, el texto se puede colocar dentro de la forma; lo mismo sucede al arrastrarlo más hacia el centro de la forma.
3. Mueva el texto para colocarlo donde desea.
4. Suelte el botón del ratón.

El tirador de control se puede usar para mover el texto por el trazado. También se puede arrastrar hacia afuera del trazado, donde el texto vuelve al formato del cuadro de texto.

Cómo ajustar la línea de base

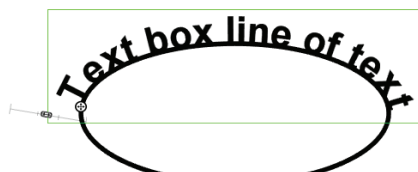
La línea de base es la línea sobre la que se asientan la mayoría de las letras, con excepción de letras extendidas como la "p" y la "q". Cuando el texto está sobre un trazado, la línea de base se ajusta al trayecto. Para ajustar cómo se coloca el texto sobre el trazado, hay una barra deslizante de control. Cuando la barra deslizante está hacia un lado, el texto se coloca por debajo de la línea del trazado. Cuando la barra deslizante está hacia el otro lado, el texto se coloca por encima de la línea del trazado.



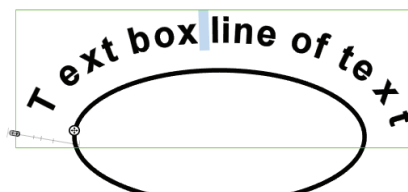
Arrastrar un tirador de control hacia un trazado coloca el texto sobre el trayecto, ya sea hacia el interior o el exterior.



La barra deslizante controla la distancia entre el texto y la curva, que actúa como línea de base.



La barra deslizante en la posición predeterminada y el texto se asienta sobre el trazado, que actúa como línea de base para el texto.



A medida que la barra deslizante se mueve hacia un lado, el texto se eleva por encima del trazado.



A medida que la barra deslizante se mueve al otro lado, el texto baja respecto al trazado.

Cómo editar objetos

La herramienta Seleccionar



La herramienta Seleccionar, que se encuentra en la parte superior de la barra de herramientas, luce como una flecha y es la herramienta principal que se usa para editar objetos. Antes de que se pueda modificar un objeto, primero debe estar seleccionado. Generalmente en forma predeterminada, luego de usar cualquier herramienta de dibujo o texto, el software automáticamente vuelve a la herramienta Seleccionar, aunque esto se puede modificar en las Preferencias. Con esta única herramienta, el objeto se puede mover, cambiar de tamaño, rotar e incluso cambiar su forma. Hay varias formas de seleccionar objetos.

Para seleccionar un único objeto:

1. Primero haga clic en la herramienta Seleccionar.
2. Haga clic sobre el objeto que desea seleccionar.

Para seleccionar varios objetos al mismo tiempo:

1. Primero haga clic en la herramienta Seleccionar.
2. Primero haga clic sobre el objeto.
3. Mantenga oprimida la tecla Shift y comience a hacer clic sobre otros objetos.

Segundo método para seleccionar varios objetos al mismo tiempo:

1. Primero haga clic en la herramienta Seleccionar.
2. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón con la herramienta Seleccionar y aparecerá un cuadro de selección punteado.
3. A medida que comienza a formarse el cuadro se seleccionan todos los objetos dentro.
4. Una vez que se seleccionan todos los objetos deseados, suelte el botón del ratón.

para seleccionar todos los objetos.

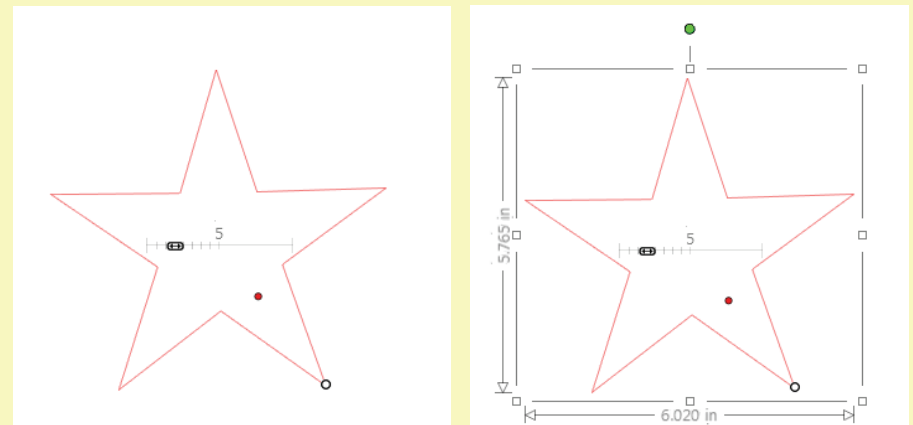
- Oprima Control-A o Command-A en Mac.
- Haga clic sobre el menú desplegable **Editar** y haga clic en Seleccionar todo.

Cómo seleccionar una Autoforma

Cuando se selecciona una autoforma, aparece con los tiradores de control de la forma. Por ejemplo, la autoforma *estrella* tiene dos tiradores de control y una barra deslizante de control. Los tiradores controlan la forma de la estrella y los controles deslizantes el número de puntos en la estrella. Esto se puede hacer incluso con varios objetos seleccionados.

Hacer clic nuevamente sobre la estrella muestra los tiradores para escalar y rotar.

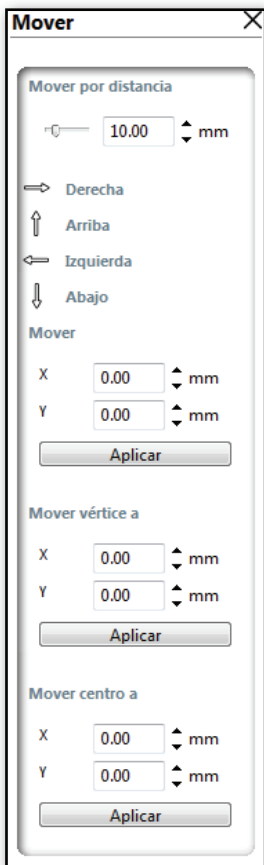
Consulte Cómo editar autoformas



Cómo editar objetos, continuación

Cómo mover un objeto

1. Primero haga clic en la herramienta Seleccionar.
2. Mueva el cursor sobre el objeto a mover. La flecha de la herramienta Seleccionar cambia a una mano pequeña, lo que indica que está sobre un objeto.
3. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el objeto a su nueva ubicación.
4. Suelte el botón del ratón.



Panel lateral Mover

Cómo mover múltiples objetos

1. Seleccione todos los objetos que desea mover.
2. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre los objetos a su nueva ubicación.
3. Suelte el botón del ratón.



Cómo mover objetos por valor

Para mover un objeto con precisión, haga clic en el botón Mover. Esto abrirá el panel lateral con varias opciones de movimiento. Este panel

lateral tiene cuatro tipos de movimientos (resaltados), como se describe debajo:

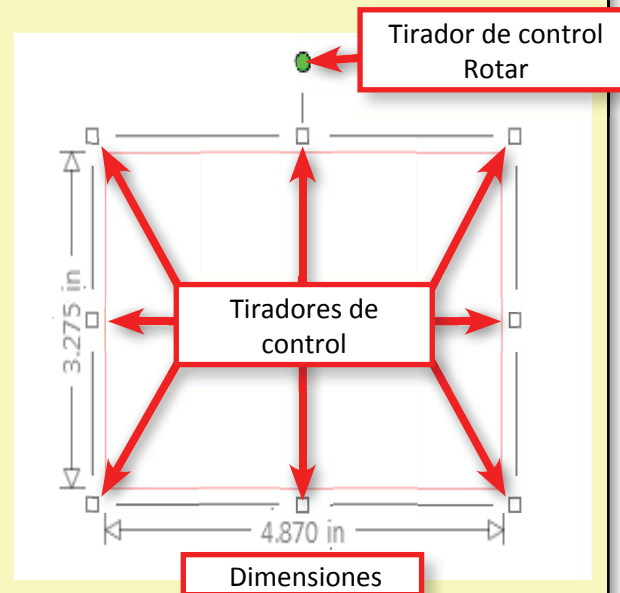
- **Mover por distancia** moverá los objetos seleccionados relativo a su posición actual por el valor de la distancia. Al hacer clic en una de las cuatro opciones de Derecha, Arriba, Izquierda y Abajo, el objeto se moverá en esa dirección.
- **Mover cursor a** mueve los objetos seleccionados relativo a su posición actual según los valores de distancia de X e Y. Una vez que se definen los valores, haga clic en **Aplicar**.
- **Mover esquina a** mueve la *esquina inferior izquierda* del objeto hacia la posición absoluta basado en la esquina inferior derecha de la Página del material. Una vez que se definen los valores, haga clic en **Aplicar**.
- **Mover centro a** mueve el *centro* del objeto hacia la posición absoluta basado en la esquina inferior derecha de la Página del material. Una vez que se definen los valores, haga clic en **Aplicar**.

Tiradores del objeto

Quando se seleccionan objetos, tienen 9 tiradores de control alrededor del objeto que se usan para mover, cambiar de tamaño y de forma el objeto.

Hay un tirador de control verde que controla la rotación del objeto.

Las dimensiones del objeto se muestran justo afuera de la forma. Estas son dinámicas ya que, mientras se cambia el tamaño de la forma, también cambian las dimensiones.



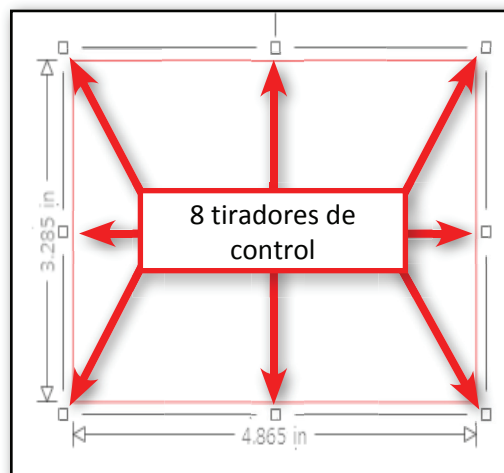
Cómo editar objetos, continuación

Cómo escalar objetos

Cuando se seleccionan objetos, se pueden escalar o cambiar de tamaño, en forma proporcional o no proporcional, usando los nueve tiradores de control o con las opciones de Escalar en el panel lateral.

Cómo escalar objetos usando los tiradores de control

1. Seleccione el objeto.
2. Para cambiar el tamaño proporcionalmente, mantenga oprimido y arrastre uno de los puntos de control de las esquinas.
3. Para cambiar el tamaño de los objetos no proporcionalmente, haga clic, mantenga oprimido y arrastre uno de los tiradores de control del medio y el objeto se estirará horizontal y verticalmente, según qué tiradores de control del medio se usen.
4. Cuando se cambia el tamaño del objeto al tamaño deseado, suelte el botón del ratón.



Cómo escalar un objeto mediante valores



Para obtener un escalado más preciso, haga clic en el botón Escalar. Esto abrirá las opciones Escalar en el panel lateral con diferentes métodos para escalar objetos.

La primera sección escala los objetos por uno de los porcentajes preestablecidos de 33%, 50%, 200%, 300% y Personalizado. Al hacer clic en uno de ellos, el tamaño de los objetos seleccionados disminuirá (menos de 100%) o aumentará (más del 100%). Estos valores de porcentaje preestablecidos también se encuentran en el menú desplegable Objeto dentro de Escalar.

Personalizado sirve para ingresar un tamaño de porcentaje específico. Una vez que se ingresa un porcentaje, haga clic en **Aplicar**.

Especificar dimensiones permite ingresar un tamaño específico para ancho (A) y alto (H). Para que el cambio de tamaño sea proporcional, asegúrese de que esté marcado Bloquear relación de tamaño, de otra forma la imagen se distorsionará.

Una vez que se define el valor, haga clic en **Aplicar** para hacer los cambios en el Área de previsualización.



Panel lateral Escalar objeto

Cómo editar objetos, continuación

Cómo rotar objetos

Cuando se selecciona un objeto, tendrá un tirador de control verde que se usa para rotar el objeto.

Cómo rotar un objeto usando el tirador de control de rotación

1. Seleccione el objeto.
2. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el tirador de control de rotación.
3. Cuando se rota el objeto el ángulo deseado, suelte el botón del ratón.

Cómo rotar un objeto mediante valores



Al hacer clic en el botón Escalar se abre el panel lateral Rotar con distintas opciones para rotar objetos.

La primera sección tiene valores preestablecidos de rotación **comunes** de 45 CW*, 90 CW, 180, 45 CCW** y 90 CCW Ellos rotan los objetos seleccionados el ángulo elegido relativo al ángulo actual del objeto.

Rotar hacia rota los objetos seleccionados a un ángulo común preestablecido de 0, 90, 180 y 270 grados.

Estos valores de ángulos preestablecidos también se encuentran en el **menú desplegable Objeto** dentro de Rotar.

Rotar en personalizado permite ingresar un ángulo de rotación específico para el objeto a partir del ángulo actual.

* Horario

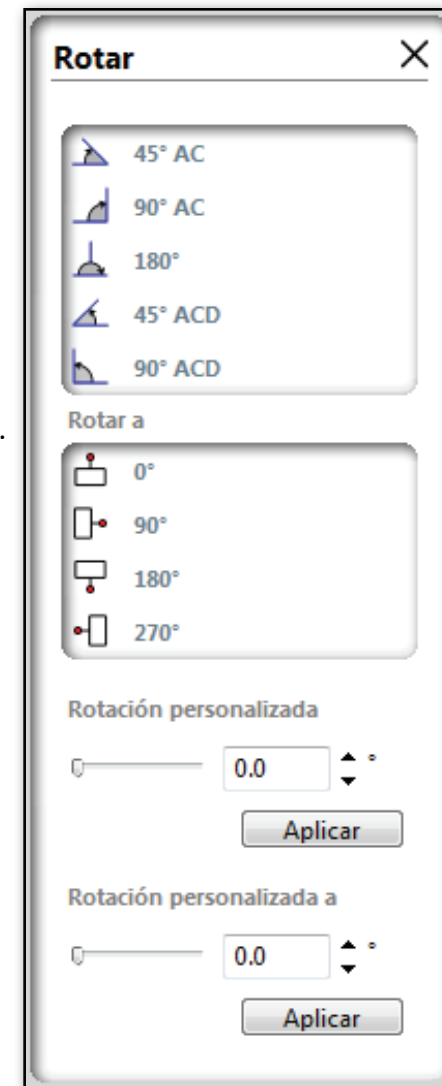
** Antihorario

Rotar hacia personalizado permite ingresar un ángulo específico hacia el que rotar.

Cómo borrar objetos

Hay tres métodos para borrar objetos.

- Seleccione los objetos a borrar y luego oprima la tecla Delete en el teclado.
- Seleccione los objetos a borrar y luego haga clic en el menú desplegable Editar y seleccione Borrar.
- Seleccione los objetos a borrar, haga clic con el botón derecho sobre los objetos y cuando aparece el menú, haga clic en Borrar.



Cómo editar objetos, continuación

Cizallamiento de objetos Pro

El cizallamiento de un objeto es básicamente inclinarlo. Los objetos pueden inclinarse vertical y horizontalmente. Con esta herramienta es posible dar una apariencia tridimensional a cualquier objeto.

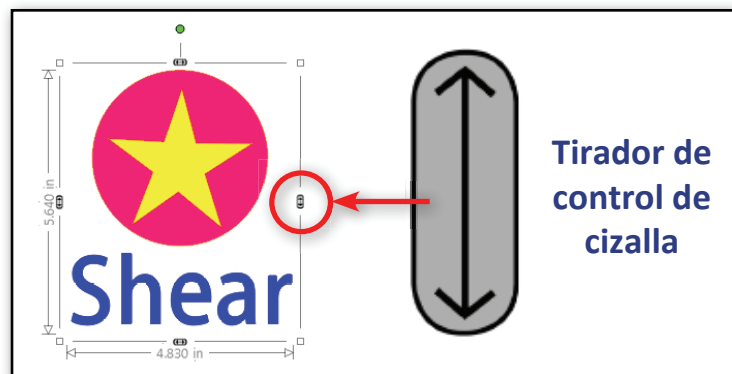
Al hacer clic sobre el botón Opción de cizallamiento se muestran diferentes opciones para los objetos seleccionados. Algunas de estas opciones son:

- **Deshacer cizalla** en la parte superior elimina la última edición de cizalla.
- **Cizalla horizontal** tiene ángulos preestablecidos para el cizallamiento de objetos en dirección horizontal. Los valores preestablecidos son 15, 30, -15 y -30 grados. Si se requiere un ángulo personalizado, aparecen los tiradores deslizantes **Personalizados** y un espacio para ingresar un valor justo debajo de los ángulo preestablecidos de Cizalla horizontal.
- **Cizalla vertical** tiene ángulos preestablecidos para el cizallamiento de objetos en dirección vertical. Los valores preestablecidos son 15, 30, -15 y -30 grados. Si se requiere un ángulo personalizado, aparecen los tiradores deslizantes **Personalizados** y un espacio para ingresar un valor justo debajo de los ángulo preestablecidos de Cizalla vertical.

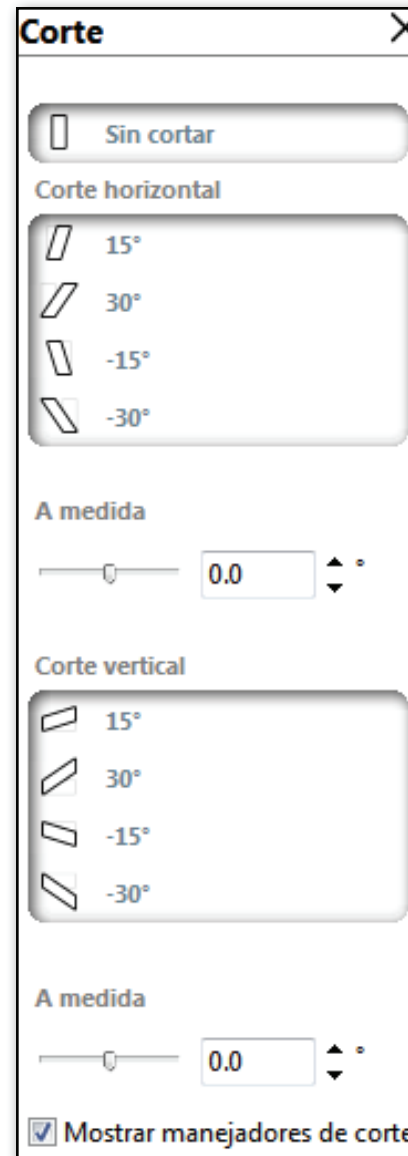
Cizallamiento y uso de los tiradores.

En la parte inferior del panel lateral se encuentra la casilla de verificación **Mostrar tiradores de cizalla**. Cuando está marcado, aparecen los tiradores deslizantes en los cuatro lados* de un objeto para ajustar la cizalla visualmente.

* Para obtener una apariencia más tridimensional, pruebe las funciones rotar y cizalla.



1. Active **Mostrar tiradores deslizantes** haciendo clic en la casilla.
2. Haga clic sobre el objeto para seleccionarlo y aparecerán los tiradores. Haga clic nuevamente sobre el si es una Autoforma.
3. Haga clic y arrastre el tirador para ajustar la cizalla del objeto.

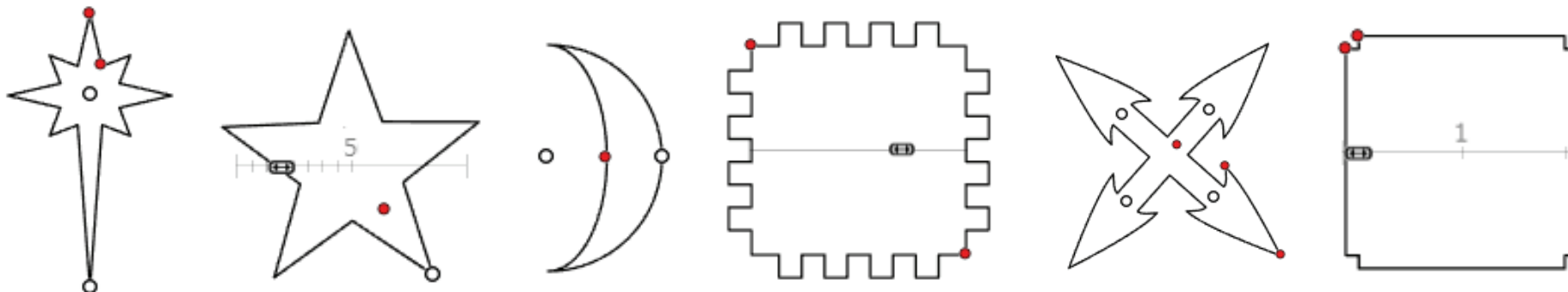


Opciones de cizalla del panel lateral

Cómo editar objetos, continuación

Cómo editar Autoformas



Para editar una Autoforma, haga clic una vez sobre la forma y aparecerán los tiradores de control y una barra que es exclusiva de cada forma.* Esos tiradores pueden ajustar la autoforma arrastrando los tiradores a diferentes posiciones.

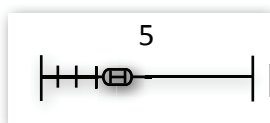


Cada autoforma tiene su propio grupo de tiradores de control

Tiradores y barras deslizantes de control

A continuación se describe en forma general los distintos de control de los tiradores y barras deslizantes de control que aparecen con las Autoformas.

-  El tirador de control ROJO alarga o acorta partes repetitivas de la forma.
-  El tirador de control BLANCO manejará el tamaño general de la forma.



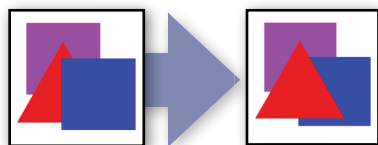
La BARRA DESLIZANTE establece el número de partes repetitivas a la forma. Por ejemplo, la estrella tendrá una barra deslizante que determina el número de puntas de la estrella. La barra deslizante de un polígono determinará el número de lados.

* Nota: seleccionar texto tiene el efecto opuesto a seleccionar autoformas. Al hacer clic una vez se muestran los tiradores de control de Escalar y Rotar. Al hacer doble clic sobre el texto aparece el tirador de control de posición y la barra. (Consulte Cómo editar texto)

Cómo editar objetos, continuación

Orden de los objetos

A medida que se colocan múltiples objetos en el multiplexado, puede que comiencen a superponerse. Cuando un objeto o forma está en el frente o en el fondo de otras formas, se puede arreglar el orden del objeto. Esto se vuelve más obvio cuando se usan formas con relleno. Hay varios ejemplos de cómo trabaja el Orden o Arreglo de objetos. En estos ejemplos, observe que el triángulo rojo está afectado por su "nivel" en el orden. Hay cuatro opciones para rearreglar el orden junto con las teclas de acceso directo, usando combinaciones de Control, Shift y la tecla de clave.

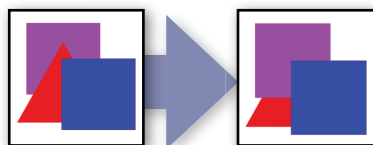


Traer al frente

(PC) Ctrl+Shift+]

(Mac) Cmd+Shift+]

El triángulo rojo se lleva al frente de los otros objetos

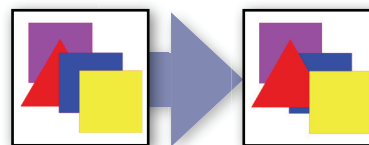


Enviar al fondo

(PC) Ctrl+Shift+[

(Mac) Cmd+Shift+[

El triángulo rojo se envía al fondo de los otros objetos.

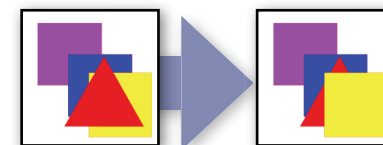


Traer hacia adelante

(PC) Ctrl+]

(Mac) Cmd+]

El triángulo rojo se lleva hacia adelante un nivel.



Enviar hacia atrás

(PC) Ctrl+[

(Mac) Cmd+[

El triángulo rojo se lleva hacia atrás un nivel.

Atrás se refiere en dirección al fondo. Frente es hacia usted.

Hay varios métodos para cambiar el orden.

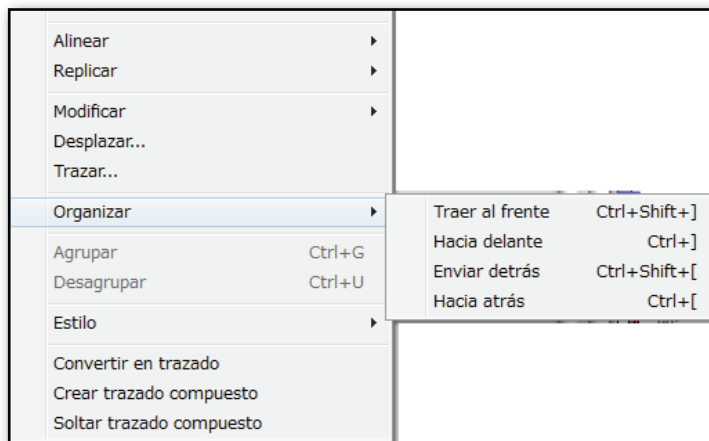
1. Primero haga clic sobre los objetos que desea arreglar.
2. Seleccione el orden en que desea que se arreglen. Esto se puede hacer:
 - Haga clic en el menú desplegable Objeto, seleccione Arreglar y luego seleccione una de las cuatro opciones.
 - Haga clic con el botón derecho sobre un objeto y desde la lista desplegable seleccione una de las cuatro opciones.
 - En la barra de herramientas, los botones de Configuración rápida de la izquierda ofrecen dos opciones:



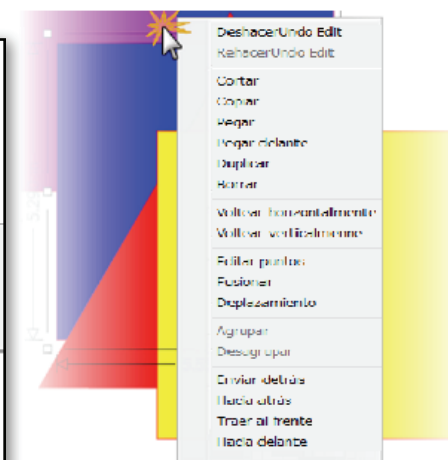
Traer al frente



Enviar al fondo



Menú desplegable Objeto > Menú Arreglar



Haga clic con el botón derecho sobre un objeto y aparecerá este menú desplegable. En la parte inferior hay cuatro opciones

Cómo editar objetos, continuación

Cómo alinear objetos

Puede alinear múltiples objetos entre ellos. Para alinear objetos:

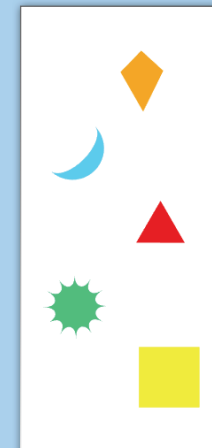
1. Haga clic en el botón Alinear para abrir las opciones de alineación en el panel lateral.
2. Seleccione dos o más objetos a alinear.
3. Seleccione una de las opciones de cómo deben alinearse los objetos en el panel lateral.

Los objetos se alinean en el área en la que se encuentran. Por ejemplo, Alinear izquierda alinea todos los objetos seleccionados hacia el punto más a la izquierda de los objetos seleccionados. Alinear en la parte inferior alinea todos los objetos seleccionados en su punto inferior y así sucesivamente. A continuación se presentan diagramas de cómo cada tipo de alineación afecta a los objetos seleccionados.

Centrar en la página

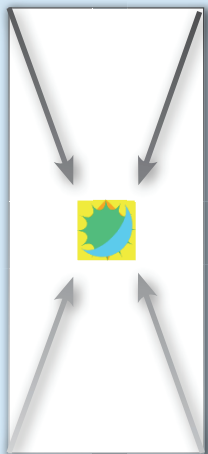
Esta opción, que es la opción de más abajo, mueve los objetos seleccionados como un grupo hacia el centro de la página del material y mantiene intactas sus posiciones relativas.

Objetos en
sus posiciones
originales



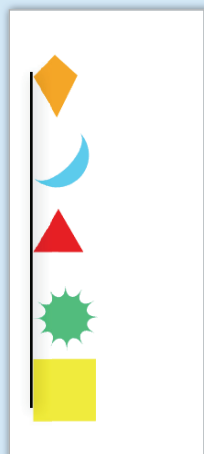
Centro

Los objetos se alinean al centro de los objetos seleccionados



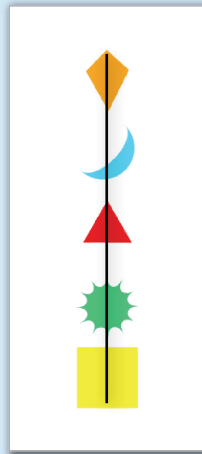
Alinear a la izquierda

Los objetos se alinean al punto más a la izquierda del área seleccionada



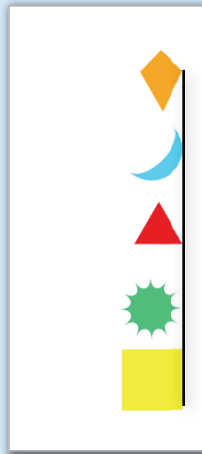
Alinear en el centro

Los objetos se alinean al punto vertical central de los objetos seleccionados



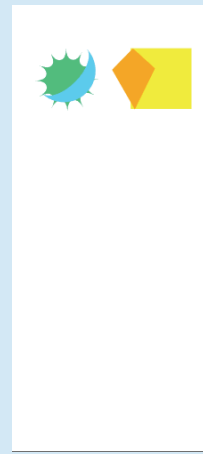
Alinear a la derecha

Los objetos se alinean al punto más a la derecha de los objetos seleccionados



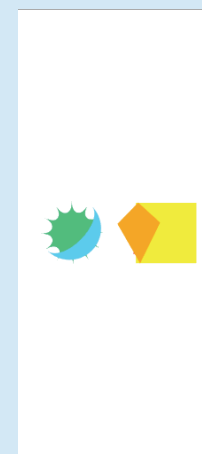
Alinear arriba

Los objetos se alinean en el punto de más arriba de los objetos seleccionados



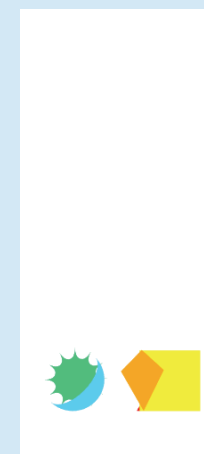
Alinear en el medio

Los objetos se alinean en el punto de más al medio de los objetos seleccionados



Alinear en la parte inferior

Los objetos se alinean en el punto de más abajo de los objetos seleccionados

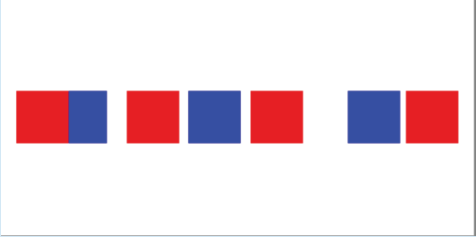


Cómo editar objetos, continuación

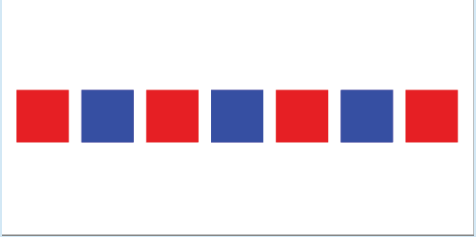
Espaciado de objetos

En las opciones de Alineación hay seleccione de espaciado. El espaciado distribuye los objetos seleccionados uniformemente, usando los objetos más externos como límites.

Objetos en sus posiciones originales



Objetos con Espacio horizontal aplicado



Alineación y Espaciado se pueden aplicar al hacer clic en el menú desplegable Objeto, seleccionando Alinear y luego eligiendo las opciones de alineación o espaciado disponibles.

Objetos en sus posiciones originales	Objetos con espacio vertical aplicado
Space 1 Space 2	Space 1 Space 2
Space 3 Space 4 Space 5	Space 3 Space 4 Space 5
Space 6	Space 6

Edición avanzada

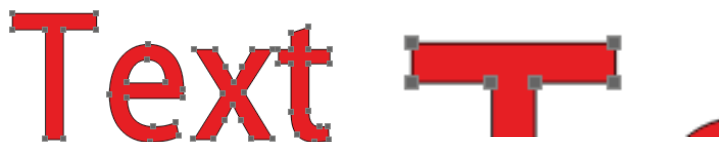
Las formas de los objetos pueden cambiarse completamente de forma mediante algunas de las herramientas más avanzadas dentro de Graphtec Studio. Este capítulo cubre estas herramientas, la herramienta **Editar puntos**, la herramienta **Borrador** y la herramienta **Cuchillo**.

Cómo convertir objetos en trayectorias

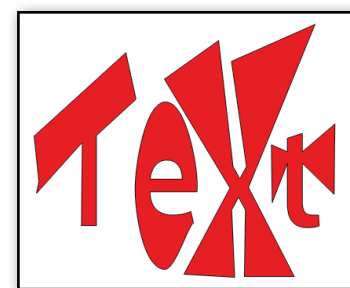
Algunos objetos como los rectángulos de bordes redondeados, texto y autoformas deben ser convertidos a curvas para editar sus puntos. Tenga en cuenta que una vez que las formas se convierten en curvas, no pueden regresar a su estado original. Por ejemplo, una vez que el texto se convierte a curvas, no puede editarse usando el modo de edición para agregar o eliminar caracteres.



Un objeto de texto



Un objeto de texto convertido en trayecto. Observe los puntos en cada esquina.



Un ex objeto de texto cambió de forma

Pasos para convertir objetos

Los objetos como rectángulos, círculos/elipses, polígonos, formas curvas y líneas no deben ser convertidos a curvas para poder editar sus puntos.

Para convertir Autoformas y Rectángulos de bordes redondeados en un trayecto:

1. Seleccione la Autoforma o Rectángulos bordes redondeados a convertir.
2. Haga clic sobre el menú desplegable Objeto y luego sobre Convertir a trayecto o Crear trayecto compuesto.

Para convertir texto a trayecto:

1. Seleccione el texto a convertir.
2. Desde el menú desplegable Objeto, seleccione Convertir a trayecto o Crear trayectos compuestos.
3. Si se usa la opción Convertir a trayectorias, desagrupe el texto seleccionando Desagrupar desde el menú desplegable Objeto.

Edición avanzada, continuación

Herramienta Editar punto

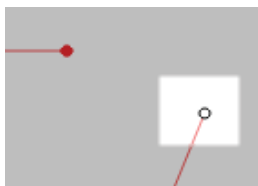
Todos los puntos de la línea sobre objetos y línea pueden editarse. Como se mencionó en la sección anterior, algunas formas como texto, autoformas y otros objetos pueden ser convertidos en un trayecto antes de ingresar al modo Editar punto. Una vez que se ingresa al modo Editar punto, se puede mover, separar, borrar y agregar cualquier punto del objeto. Las curvas, incluidos los arcos, se pueden aplanar y se puede dar forma curva a las líneas. Todas estas opciones se encuentran en el panel lateral Editar punto.

Operación

Para ingresar el modo Editar punto, haga doble clic en un objeto seleccionado o simplemente seleccione la herramienta Editar puntos. Esto muestra las opciones de Editar puntos en el panel lateral. Para salir del modo Editar puntos, puede hacer doble clic nuevamente sobre un objeto o hacer clic con el botón derecho y seleccionar Salir del modo de edición de puntos. Observe que los objetos en esa parte del un grupo no ingresan al modo Editar puntos.

Cómo seleccionar un punto

1. Haga doble clic sobre el objeto para ingresar al modo Editar puntos.
2. Mueva el puntero del ratón sobre el punto que desea mover. Una vez que hace esto, aparecerá un ícono de un punto atravesado por una línea. Esto indica que el puntero del ratón está sobre un punto.
3. Haga clic sobre uno de los puntos (curva o línea) y el segmento se pondrá de color rojo, lo que indica que puede ser ajustado.



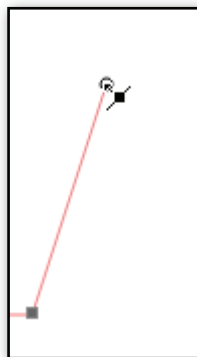
Los puntos seleccionados se ponen de color blanco.

Cuando se selecciona un punto, se pone de color blanco.

Cómo mover un punto

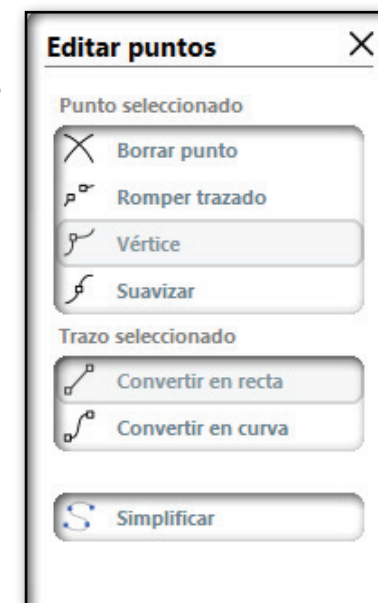
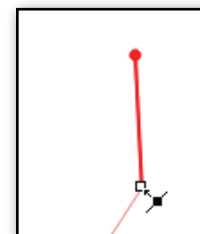
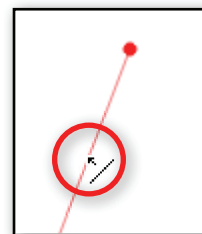
1. Seleccione un punto.
2. Haga clic y arrastre el punto a una nueva ubicación.

Esto también se puede hacer en una sola acción de clic, mantener oprimido y arrastrar sobre el punto hacia una nueva ubicación.



Cómo agregar un punto

1. Mueva el cursor sobre el segmento de línea o curva. El cursor se convertirá en una línea con una flecha pequeña.
2. Haga clic y arrastre un nuevo punto a la ubicación deseada.
3. Suelte el botón del ratón.



Cómo borrar un punto

1. Seleccione un punto.
2. Haga clic en Borrar punto en el panel lateral o haga clic con el botón derecho y seleccione Borrar punto.

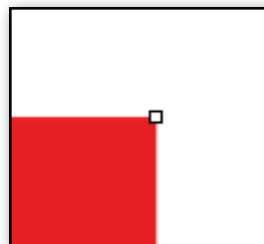
Edición avanzada, continuación

Cómo separar un trazado

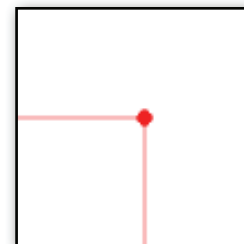
Romper un trazado significa separar la línea de un objeto en determinado punto de la forma del objeto. Si es un objeto cerrado, el objeto se abre y se elimina el relleno.

Pasos para separar un punto:

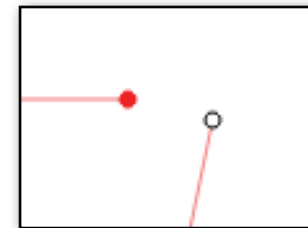
1. Seleccione un punto en que desea separar el trazado.
2. Haga clic en el panel lateral Separar trazado.



Punto original de la esquina

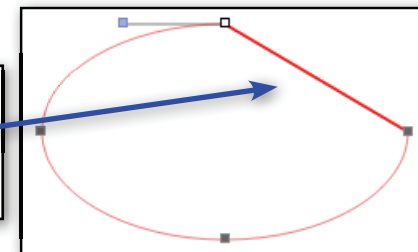
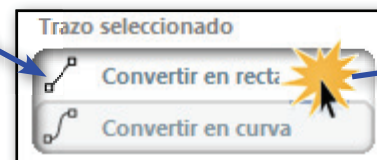
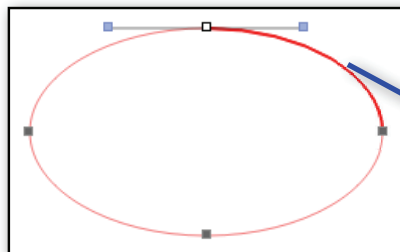


El trazado se separa en el punto de la esquina y se elimina el relleno.



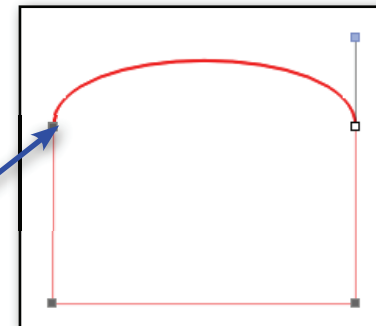
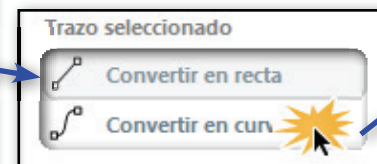
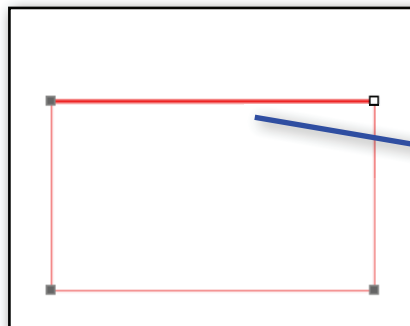
Cómo convertir un segmento curvo en uno plano.

1. Seleccione el punto adjunto a la curva o arco. El segmento a convertir se resalta y pone de color rojo. Si se selecciona el segmento equivocado, elija el siguiente punto. Nota: No haga clic sobre el segmento, esto solo agregará otro punto.
2. En el panel lateral, haga clic en Volver plano, o haga clic con el botón derecho sobre el punto y seleccione Volver plano.



Cómo convertir un segmento de línea en una curva

1. Seleccione el punto adjunto al segmento de línea. El segmento a convertir se resalta y pone de color rojo. Si se selecciona el segmento equivocado, elija el siguiente punto.
2. En el panel lateral, haga clic en Convertir a curva, o haga clic con el botón derecho sobre el punto y seleccione Volver plano.



Edición avanzada, continuación

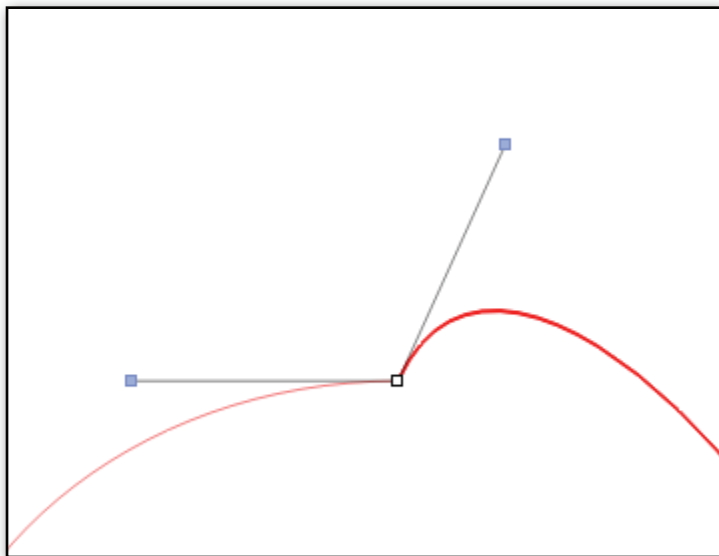
Cómo trabajar con curvas

El ajuste de curvas sobre formas funciona sobre el concepto de Bézier. Una vez que se selecciona un punto de una curva (también llamado Punto de anclaje), habrá dos tiradores de ajuste de la curva. Para ajustar la curva, simplemente haga clic en los tiradores de ajuste de la curva y arrástrela hacia arriba y hacia abajo. Esto cambiará la forma de la curva.

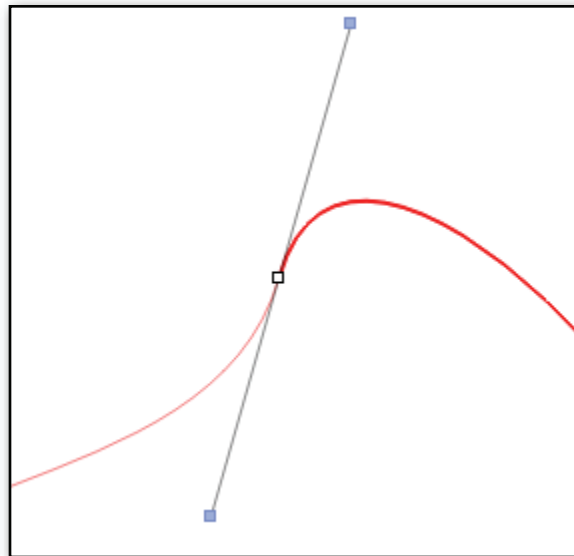
Graphtec Studio ofrece dos tipos de tiradores de ajuste de curvas que se muestran en el panel lateral: **Vértice** y **Suavizar**.

Si selecciona **Vértice** habrá dos tiradores de ajuste de curva que funcionan independientemente. Cuando uno se mueve hacia arriba, el otro se queda quieto. Esto crea un efecto de vértice con las dos curvas adyacentes.

Si selecciona **Suavizar** habrá dos tiradores de ajuste de curva que funcionan en conjunto. En otras palabras, a medida que se ajusta un tirador, el otro se mueve con él. A medida que un tirador sube, el otro baja. El propósito del tirador Suavizar es que mantiene los dos segmentos de curva adyacentes en línea uno con el otro, creando una curva más suave.



Tiradores de ajuste de curva
con el parámetro Vértice

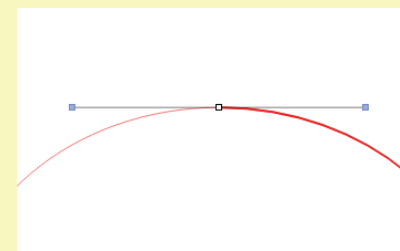


Tiradores de ajuste de curva
con el parámetro Suavizar

Cómo distinguir entre una línea y una curva

Generalmente, es sencillo ver si un segmento es una línea o una curva.

Sin embargo, a veces puede ser difícil de distinguir. Para saber si un segmento es una línea o una curva, haga clic una vez sobre un punto. Si el segmento es una curva, aparecerán dos tiradores de ajuste de curva.

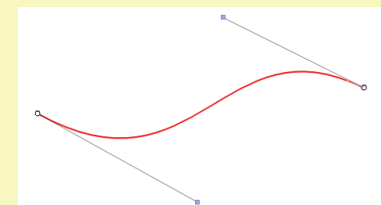


Cómo trabajar con curvas Bézier

Si nunca ha trabajado con una curva Bézier, los tiradores de ajuste de curva pueden moverse en cualquier dirección.

Imagine que los tiradores son imanes que tienen influencia o atraen a la curva.

Los dos tiradores en cualquiera de los extremos de un segmento de curva tendrán influencia sobre su lado del segmento de curva.



Edición avanzada, continuación

Herramienta Borrador

Esta herramienta puede ser muy útil para eliminar partes no deseadas de objetos. También puede crear algunos efectos únicos para sus objetos y diseños. Al hacer clic sobre la herramienta Borrador, las opciones para esa herramienta se muestran en el panel lateral. El cursor del ratón se convierte en un ícono que representa la forma del borrador definida en las opciones del panel lateral.

Diferentes tipos de borradores

En el panel lateral hay varias opciones preestablecidas de formas de borrador. Justo debajo de las formas de borrador se puede ajustar el tamaño simplemente arrastrando el pequeño círculo blanco al tamaño deseado. Una vez determinados el tamaño y la forma, el cursor del ratón reflejará los cambios.

Modos de borrado

El borrador tendrá un efecto diferente en formas cerradas y en formas abiertas.

Formas abiertas

Recuerde que una forma abierta es aquella que tiene una abertura o separación en la forma. Un arco, línea y polilínea son formas abiertas. El borrador eliminará parte del trayecto, separándolo en partes individuales si se borra desde el medio del trayecto.

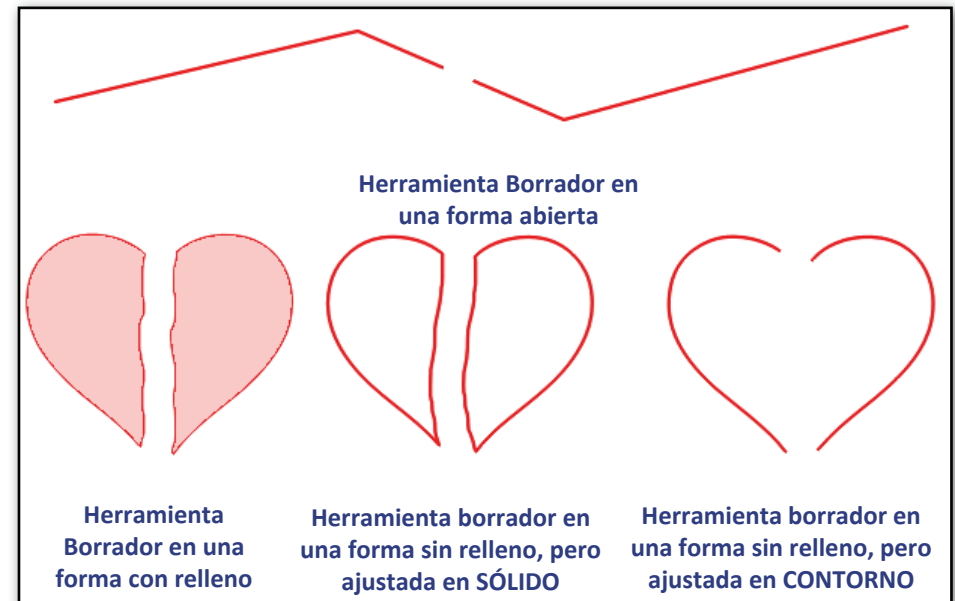
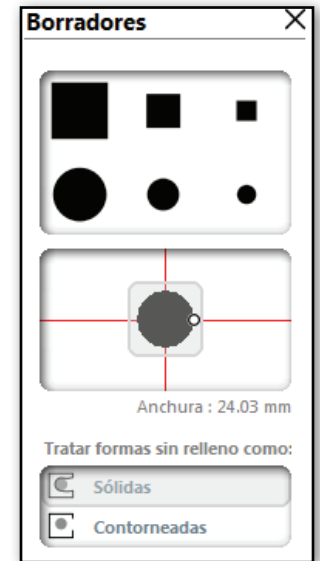
Formas cerradas

Al borrar objetos cerrados que tienen relleno o son sólidos, la forma permanecerá cerrada. Cuando la forma no tiene relleno, hay dos tipos de borrado disponible en **Tratar formas sin relleno como:**

- **Sólido** mantiene el objeto como un objeto cerrado, ya sea que haya relleno sólido o no.
- **Contorno** mantiene el objeto relleno como un objeto cerrado, pero separa la línea de la forma cerrada, convirtiéndola en una forma abierta. También es una buena herramienta para usar en formas abiertas para borrar partes de líneas.

Pasos para usar el Borrador:

1. Haga clic en la herramienta Borrador.
2. Defina el tamaño, forma y modo.
3. Haga clic y arrastre el cursor del ratón sobre el área del objeto que desea borrar.



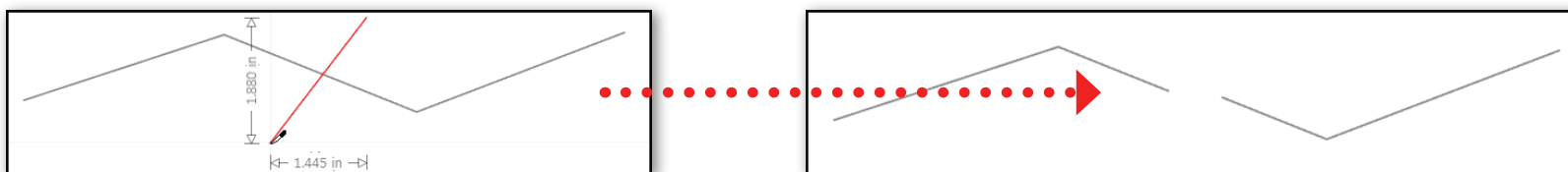
Edición avanzada, continuación

Herramienta Cuchillo

Esta herramienta segmenta objetos en partes separadas. Esta herramienta devuelve cortes de patrones múltiples para separar partes de imágenes y crear nuevas formas independientes. Al hacer clic en el botón de la herramienta Cuchillo, el panel lateral muestra las opciones para esa herramienta y el cursor del ratón se convierte en un ícono que representa un cuchillo.

Efecto sobre las formas abiertas y cerradas

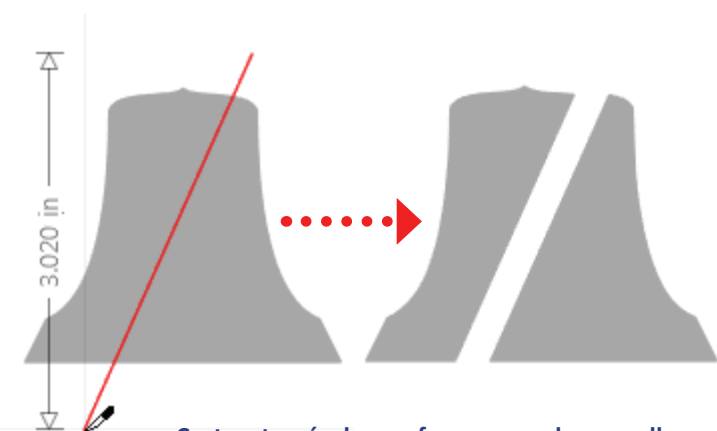
Cuando la herramienta Cuchillo corta trozos de líneas a través de una forma ABIERTA (como una línea o arco), cortará el trayecto en dos segmentos separados.



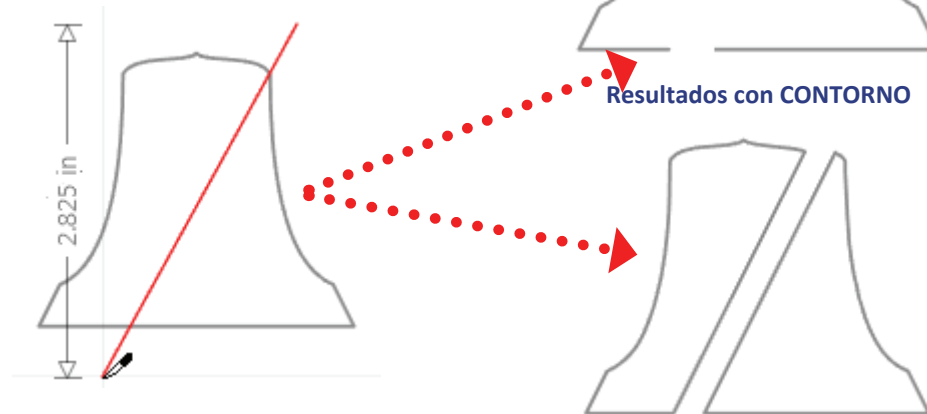
Si la herramienta Cuchillo corta trozos de líneas a través de una forma CERRADA con relleno, similar a la herramienta Borrador, mantendrá cerrado el objeto.

Si la forma es CERRADA sin relleno, hay una opción en la barra lateral bajo **Tratar formas sin relleno como:**

- **Sólido** trata la forma como si fuera una forma con relleno. Permanecerá cerrada.
- **Contorno** separa la línea de la forma cerrada, convirtiéndola en una forma abierta.



Corta a través de una forma cerrada con relleno



Corta a través de una forma cerrada sin relleno

Resultados con SÓLIDO

Edición avanzada, continuación

Opciones de Cuchillo

La primera sección es el tipo de trazado que el cuchillo dibujará, ya sea una línea recta, una línea de múltiples segmento o polígono, una línea de curvas múltiples o solo dibujo a mano alzada. Debajo aparecen los distintos métodos y sus pasos:

Línea Recta dibujará una línea recta a través del objeto.

1. Haga clic y arrastre el ratón al punto deseado.
2. Haga clic nuevamente sobre el ratón para terminar el segmento. Todas las líneas o formas que interseca la línea del cuchillo serán cortadas.

Poli dibujará una línea multisegmentada.

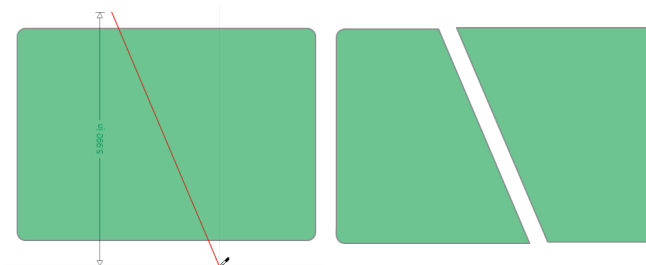
1. Haga clic una vez y arrastre el ratón; el primer segmento de la polilínea comenzará a formarse. Cada clic posterior del ratón creará un nuevo segmento.
2. Hacer doble clic sobre un punto termina la operación de creación de segmentos. Todas las líneas o formas que interseca la polilínea serán cortadas.

Curva continua dibujando curvas con cada clic del ratón.

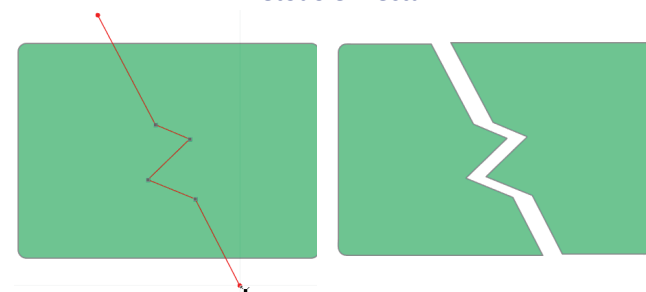
1. Haga clic una vez y arrastre el ratón; el primer segmento de la curva comenzará a formarse. Cada clic posterior del ratón creará un nuevo segmento de curva.
2. Al hacer doble clic en el último punto terminará la operación de creación de segmentos de curva. Todas las líneas o formas que interseca la línea de la curva serán cortadas.

Mano alzada dibuja una línea continua de forma libre. La línea de corte dibujada con esta herramienta continúa hasta que se suelta el botón del ratón.

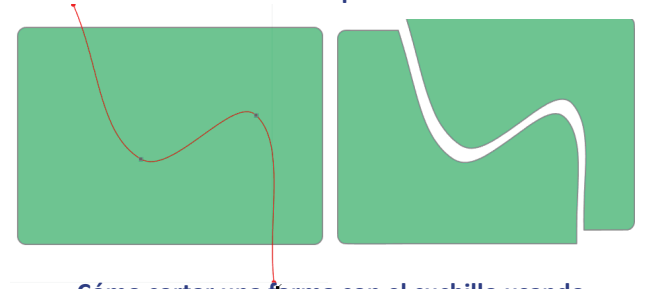
1. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre la herramienta para dibujar libremente en cualquier parte.
2. Suelte el ratón y la línea del cuchillo deja de dibujar. Todas las líneas o formas que interseca la línea de la curva serán cortadas.



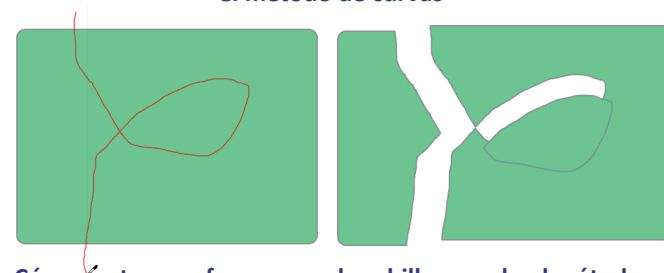
Cómo cortar una forma con el cuchillo usando el método en recta



Cómo cortar una forma con el cuchillo usando el método de polilíneas



Cómo cortar una forma con el cuchillo usando el método de curvas



Cómo cortar una forma con el cuchillo usando el método a mano alzada

Edición avanzada, continuación

Opciones de patrones de corte Pro

Justo debajo de los métodos de cuchillo están los patrones de corte. Estos pueden ser eficaces cuando se requiere un patrón especial de borde. Cada patrón se puede ajustar al desactivar la casilla de verificación Aplicar automáticamente.

Pasos para usar el Cuchillo con un patrón

1. Haga clic en la herramienta Cuchillo.
2. Seleccione el método y el patrón del Cuchillo.
3. Haga clic en el primer punto.
4. Muévase al segundo punto y haga clic. Se dibujará el patrón.

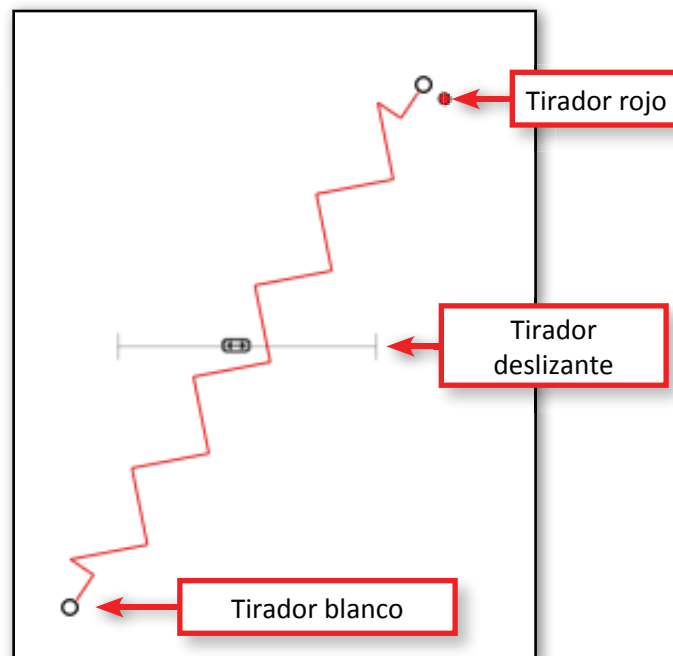
Si **está marcada la casilla Aplicar automáticamente**, el patrón cortará inmediatamente la forma de acuerdo al patrón.

Si **no está marcada la casilla Aplicar automáticamente**, el patrón se puede ajustar. Hay un tirador deslizante, un tirador rojo y un tirador blanco.

En un extremo hay un **tirador rojo** que estira los picos y valles del patrón.

En el medio hay un **tirador deslizante**. Esto controla la frecuencia del patrón.

El **punto blanco** cambia el tamaño del trazado de corte.



Líneas y Rellenos

Opciones básicas de color

Las Formas de objetos puede usar diferentes propiedades como colores de línea, tipos de línea, colores de relleno, rellenos en gradiente y patrones de relleno que afectan cómo se ven. Los pasos para cambiar el color de línea y relleno de los objetos funciona de la misma forma. Al hacer clic en alguno de estos íconos se abre un cuadro de colores comunes en el panel lateral.

Las líneas, en forma predeterminada, aparecen de color rojo, mientras que los rellenos son transparentes o de color blanco en forma predeterminada. Tanto el color de relleno o de línea pueden llevarse al color deseado.

Para cambiar el color de línea de un objeto:



1. Seleccione un objeto u objetos.
2. Abra el panel lateral Color de línea haciendo clic en el botón Color de línea.
3. Esto abre el panel lateral con un cuadro de color, como se muestra a la derecha.
4. Al hacer clic en cualquier color se cambia el color de línea de los objetos seleccionados.

Para cambiar el Color de línea



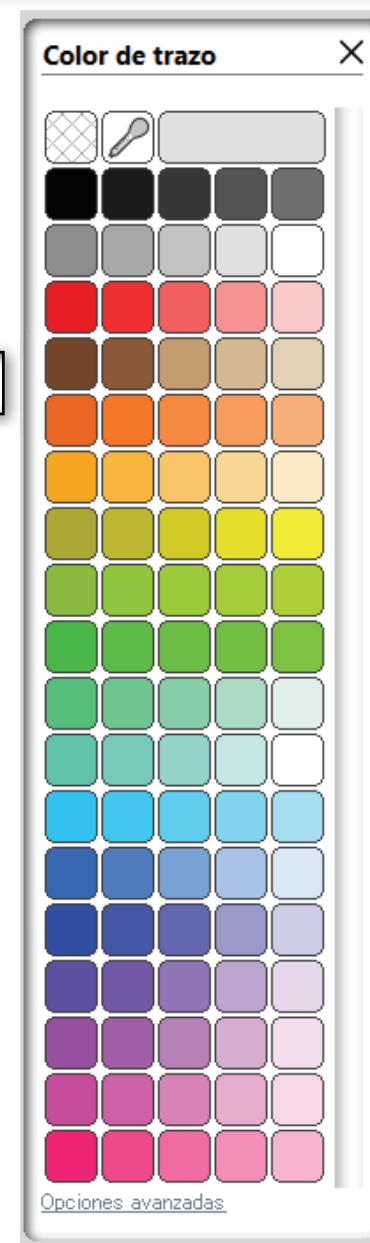
1. Seleccione un objeto u objetos.
2. Abra el panel lateral Color de relleno haciendo clic en el botón Color de relleno.
3. Esto abre el panel lateral con un cuadro de color similar a la paleta de colores de línea a la derecha.
4. Al hacer clic en cualquier color se cambia el color de línea de los objetos seleccionados.



En la parte superior del cuadro de color hay una paleta con líneas punteadas. Esta selección, cuando está marcada, la línea de color del objeto se pondrá transparente. NOTA: Tenga cuidado cuando una línea de color se pone transparente que no tiene relleno. El objeto puede desaparecer virtualmente. Si está en la Página del material, será cortado.



Al lado del color Transparente está la herramienta Selector de color. Esto es útil en casos en que se necesita color de uno de los otros objetos. Esto funciona seleccionando el objeto cuyo color desea cambiar. Haga clic en la herramienta Selector de color y seleccione cualquier color en el diseño.



Las Paletas de color de relleno y de línea son similares.

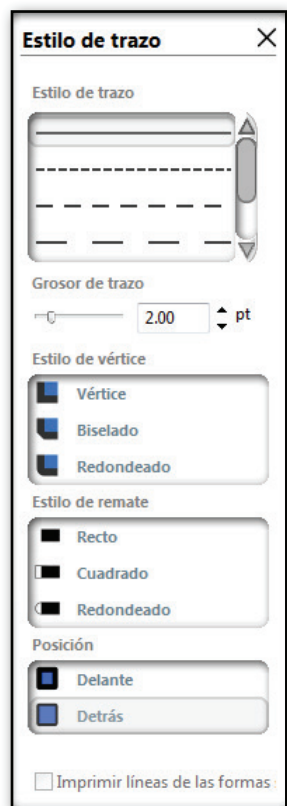
Líneas y Rellenos, continuación

Opciones de color avanzadas

En la parte inferior del cuadro de color está la opción de ver las Opciones Avanzadas. Al hacer clic en este enlace cambia el panel lateral a las opciones de color personalizadas. Esto puede hacerse eligiendo un color del **Espectro**, ingresando **valores de color** específicos (RGB, HSL) o ingresando el número de un color.

La **Transparencia** de la línea también se puede ajustar desde este panel arrastrando la barra de Transparencia de izquierda a derecha o ingresando el porcentaje deseado: 0% es completamente opaco y 100% es completamente transparente.

Para volver a la paleta de color estándar, haga clic en **Opciones básicas** en la parte inferior del panel lateral.



Estilos de líneas



Las opciones del panel lateral de Estilos de línea (que se muestran en el diagrama a la izquierda) incluyen el ancho y el tipo de línea (sólido, punteado, etc.). Al hacer clic en el botón Estilo de línea, el panel lateral se abre con opciones para ajustar el ancho y el tipo de línea.

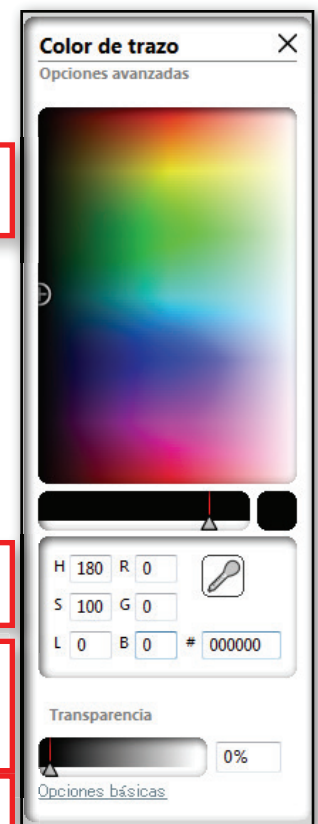
- **Estilo de línea** es el ajuste del tipo de línea. Hay varios tipos de línea de los que elegir.
- El **Grosor de línea** determina el ancho de la línea. Se mide y modifica usando tamaños de puntos, y puede ajustarse a cualquier grosor. Se ajusta arrastrando manualmente la barra deslizante Grosor de línea o ingresando el tamaño de punto deseado manualmente. Observe que, aunque el ancho de la línea se puede ajustar, la línea siempre se cortará como una línea simple cuando se envía al cortador. Así, las líneas más gruesas se usan generalmente para modificar la apariencia de un objeto para impresión.
- La opción **Estilo de vértice** ajusta cómo se ven las líneas en los puntos de las esquinas de un objeto. Vértice es un ángulo agudo de las dos líneas que lo componen, mientras que Redondeado redondea las esquinas.
- La opción de **Estilo angular** solo ajustará líneas con extremos abiertos, mientras que Plano proporciona un borde plano más nítido y Redondeado ofrece un borde redondeado más suave a la punta de la línea.
- La opción **Posición** coloca la línea Al frente de una forma con relleno o Detrás de la forma con relleno.
- Si desea enviar su documento a una impresora para imprimir sus imágenes, la opción **Imprimir líneas de las formas seleccionadas** habilitará que se impriman todas las líneas de las imágenes seleccionadas tal como aparecen en la pantalla.

Espectro de color

Valores de color

Valor de porcentaje de transparencia

Volver a las Opciones básicas



Opciones avanzadas

Líneas y Rellenos, continuación

Gradientes

Los gradientes son muy eficaces para agregar interés a objetos de su diseño. Al igual que al rellenar imágenes con colores sólidos, puede seleccionar rellenar cualquier imagen de línea cerrada con un relleno en gradiente. Para ver las opciones de gradientes en el panel lateral, haga clic en el botón Gradiente al lado del botón Relleno.



Para aplicar un relleno en gradiente a un objeto:

Seleccione una forma (objeto cerrado)

1. Haga clic en el botón Relleno en gradiente para que se abra el cuadro de gradientes en el panel lateral.
2. Luego puede seleccionar cualquiera de las Opciones básicas de opciones de gradientes preexistentes. De nuevo, la selección de línea punteada representa siempre "transparente".
3. También puede modificar la dirección básica del gradiente al hacer clic en cualquiera de las opciones de Dirección en la parte inferior del panel de Opciones básicas.

Muestras
preestablecidas
de gradientes

Ángulos
preestablecidos
de gradientes



Opciones
avanzadas

Opciones avanzadas

Al hacer clic en el enlace de Opciones avanzadas en la parte inferior del panel se abre el panel de Opciones avanzadas, donde se pueden crear rellenos en gradiente basados en el relleno en gradiente que esté seleccionado.

Crear o ajustar un Gradiente

En la parte superior del panel lateral es donde se puede definir el número de barras de color en el gradiente. Cada barra representa un color diferente. En forma predeterminada, los rellenos en gradiente siempre tiene un mínimo de dos (2) colores, con un color en la parte superior y uno en la parte inferior.

Para agregar más color al gradiente:

1. Haga clic en el espacio blanco a la derecha del panel de espectro del gradiente. Esto agregará un color a la barra.
2. La barra de color se puede arrastrar a otra posición en el gradiente.
3. Cambie el color de la barra al hacer clic en la paleta de color debajo del espectro.
4. Rote el ángulo del gradiente al arrastrar la barra roja en el panel Ángulo o ingresando los grados.
5. Cambie la **Transparencia** moviendo la barra deslizante de Transparencia a la derecha o izquierda, o ingresando un porcentaje.

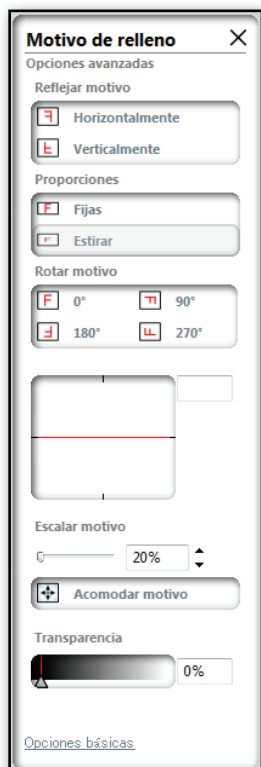
Líneas y Rellenos, continuación

Patrones de rellenos

La opción final es Patrones de rellenos. Para acceder a las opciones de Patrón de relleno, haga clic en el botón Patrón de relleno.

Para aplicar patrones de relleno:

1. Seleccione el objeto o forma que desea rellenar.
2. Seleccione cualquiera de las opciones de patrones en el panel lateral. Esto rellenará los objetos seleccionados con este patrón.
3. Haga clic en el enlace Opciones avanzadas en la parte inferior del panel lateral para ajustar el patrón.



Opciones avanzadas del panel lateral

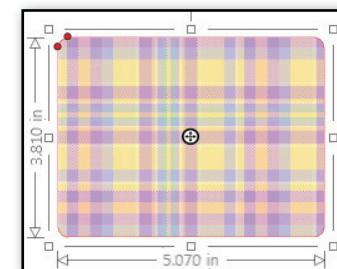
Cómo ajustar un Patrón - Opciones avanzadas

A continuación se presenta una descripción de cada opción en las Opciones avanzadas:

- **Patrón espejo** refleja el patrón en dirección horizontal o vertical.
- **Relación de aspecto** ajusta el patrón como Fijo (el patrón aparece tal cual) o Extendido (el patrón se extiende al tamaño de la forma).
- **Rotar patrón** rota el patrón en grados preestablecidos simples u grados personalizados, ya sea en forma manual arrastrando la herramienta Ángulo o ingresando un ángulo específico.
- **Escalar patrón** escala el tamaño del patrón para modificarlo a medida que rellena la forma seleccionada. Esto se puede hacer arrastrando manualmente la barra Escala patrón o ingresando un valor nuevo de porcentaje de cómo el patrón rellena la forma.
- **Panear patrón** se usa para mover el patrón dentro de la forma. Una vez que selecciona Panear patrón, aparece un tirador de control en la forma con el patrón de relleno. Para mover el patrón, haga clic, mantenga oprimido y arrastre el tirador de control para cambiar la posición del patrón dentro de la forma.
- **Transparencia** ajusta la transparencia del patrón arrastrando en forma manual la barra deslizando Transparencia, o ingresando el porcentaje deseado, donde 0% es opaco y 100% es completamente claro.



El panel lateral de Opciones básicas



Tirador de control para mover el patrón dentro de la forma.

Sombras

Las Caídas de sombras son un efecto que puede agregar lindos efectos 3D a los objetos. Cuando se aplican sombras a una forma u objeto, se adjuntarán al objeto original como si fueran parte de él. De esta forma, cuando se ajusta la forma, también lo hace la sombra.

Haga clic en el botón de opciones de Sombras, que está a la derecha de grupo de botones Rellenar, para ver la configuración de ajuste de la sombra en el panel lateral. Las opciones se muestran a continuación:



- Se debe marcar la casilla de verificación **Mostrar Sombra** para ver la sombra y ajustar la configuración.

Tipos de sombras:

- Dinámica** mantiene la sombra en la misma dirección. En otras palabras, si se rota el objeto, la sombra siempre permanecerá en la misma dirección desde el objeto.
- Fija** conectará el objeto de manera que, si se rota el objeto, la sombra rota con él.

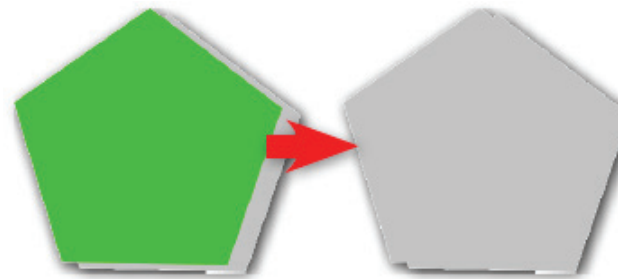
Las configuraciones de **Offset de la sombra** la colocarán relativa al objeto de origen:

- Desplazar sombra**, cuando está activada, permitirá mover usando el ratón. Esto es útil para colocar la sombra visualmente. Cuando se usa este método, aparecerá un tirador de control que permite mover la sombra haciendo clic, manteniendo oprimido y arrastrando el tirador de control. A medida que se cambia la sombra de lugar, los dos valores de abajo reflejarán los valores de posición.

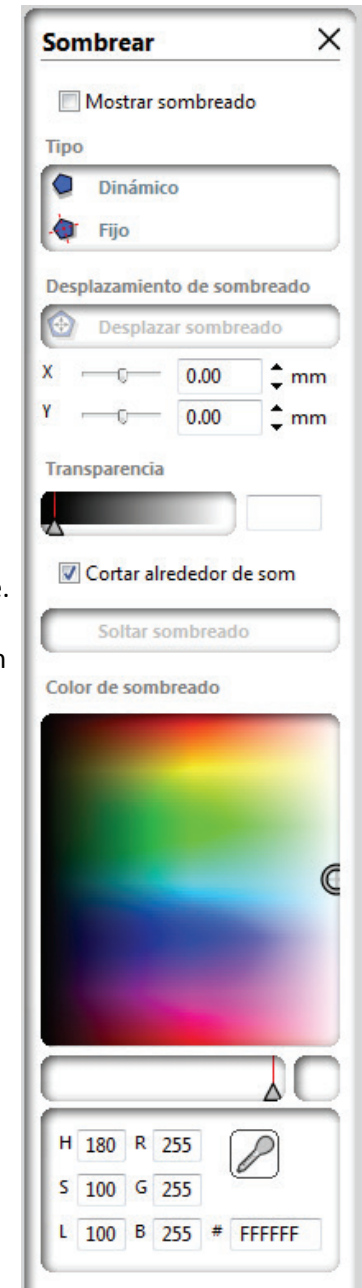
La sombra también se puede mover con la barra deslizante o mediante un valor. El valor superior es para mover la sombra de lado a lado y el valor inferior es para mover la sombra hacia arriba y hacia abajo.

Color y otras configuraciones:

- Transparencia** define la transparencia de la sombra.
- Cortar alrededor de la sombra** garantiza que cuando se corta un objeto, la sombra sea parte de la forma, como si estuvieran fusionadas. Esto se usa principalmente al cortar vinilos, porque impide que los bordes de la pieza de sombra subyacente aparezcan. Pasos rápidos para cortar una sombra.
- Liberar sombra** separa la sombra del objeto y la convierte en un objeto aparte.
- Color de sombra** es donde puede ajustarse el color de la sombra al arrastrar el selector de color, establecer la saturación o ingresando un valor de color HSL/RGB. Un selector de color puede usarse para seleccionar un control dentro de un diseño en el Área de previsualización.



Cuando se activa **Cortar alrededor de la sombra**, Graphtec Studio corta la forma original y la forma de la sombra.



Sombras, continuación

Pasos para Crear una sombra:

1. Seleccione el objeto u objetos a los que desea aplicar la sombra.
2. Haga clic en el botón Opciones de sombra.
3. Active Mostrar Sombras haciendo clic en la casilla de verificación. Aparecerá una sombra.
4. Ajuste el Offset de la sombra.
5. Ajuste la Transparencia y el Color.



Si el diseño usa vinilos de diferentes colores:

1. Siga los pasos que se muestran en esta página.
2. Active Cortar alrededor de la sombra marcando la casilla de verificación. Esto cortará el objeto y la sombra incluso como si fueran un único objeto o estuvieran fusionados.
3. Cargue el color de vinilo usado para la sombra y luego envíe la tarea al cortador.
4. Desactive Cortar alrededor de sombra. Esto sólo cortará la fuente u objeto de origen.
5. Cargue el color de vinilo usado para el objeto de origen y luego envíe la tarea al cortador.

Cómo combinar objetos

Combinar objetos puede ser útil cuando se quiere agrupar objetos para que actúen como un solo objeto. Esto es especialmente útil cuando se trabaja con logos y formas complejas. Graphtec Studio ofrece varias formas de combinar objetos con diferentes propósitos:

Agrupar es el método más simple para combinar objetos. Toma los objetos seleccionados y los agrupa como un solo objeto. Cuando cualquier objeto en el grupo se selecciona, mueve, escala o cambia de cualquier manera, todo el grupo cambia.

Crear un trazado compuesto es similar a agrupar objetos porque toma los objetos actualmente seleccionados y los agrupa como un solo objeto. La diferencia está en que si hay objetos dentro de un objeto más grande, se convertirán en "huecos" de ese objeto más grande. Esto se hace obvio cuando se aplica un relleno al grupo combinado. El objeto, u objetos, internos se comportarán como huecos, por lo que se pueden ver los objetos que hay en el fondo a través de ellos. En el ejemplo que aparece a continuación, hay texto dentro de un rectángulo. El fondo se ha rellenado con un patrón. El fondo no es parte del trazado compuesto pero el ejemplo sirve para ilustrar cómo agrupar objetos difiere de los objetos compuestos.



Fusionar toma objetos superpuestos y crea un objeto del contorno para todos los objetos seleccionados, eliminando todas las piezas interiores. Esta es una excelente opción cuando se usan fuentes caligráficas con letras que se superponen. La función Fusionar se discute en un capítulo más adelante. (Consulte Cómo modificar objetos).

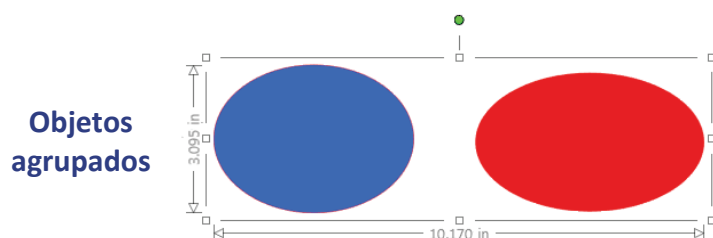
Cómo agrupar objetos

Para agrupar objetos:

Seleccione los objetos que serán parte del grupo.

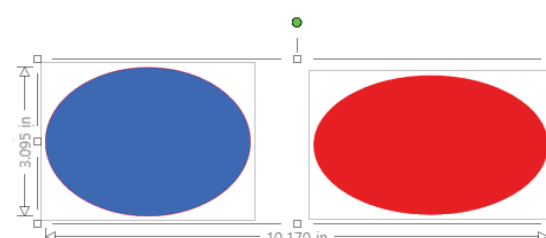
Haga una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón Agrupar.
- Haga clic en el menú desplegable Objeto y seleccione **Agrupar**
- Simplemente oprima Control-G.



Para Desagrupar los objetos:

1. Seleccione el grupo.
2. Haga una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el botón Desagrupar.
 - Haga clic en el menú desplegable Objeto y seleccione **Desagrupar**
 - Simplemente oprima Control-U.

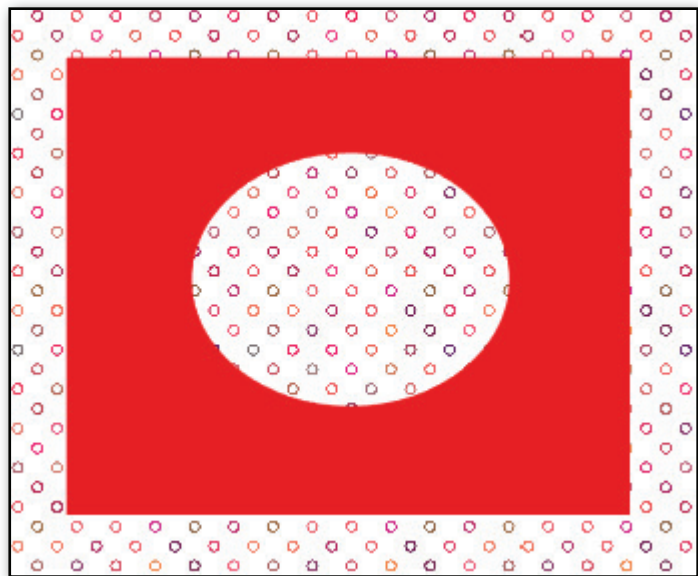


Cómo combinar objetos

Trazados compuestos

Para crear un Trazado compuesto:

1. Seleccione los objetos que serán parte del compuesto.
2. Para crear un trazado compuesto, haga una de las siguientes:
 - Haga clic en el botón Modificar y seleccione Crear trazado compuesto en la parte inferior del panel lateral.
 - Haga clic en el menú desplegable Objeto y seleccione Crear trazado compuesto.
 - Haga clic con el botón derecho sobre los objetos seleccionados y seleccione Crear trazado compuesto.



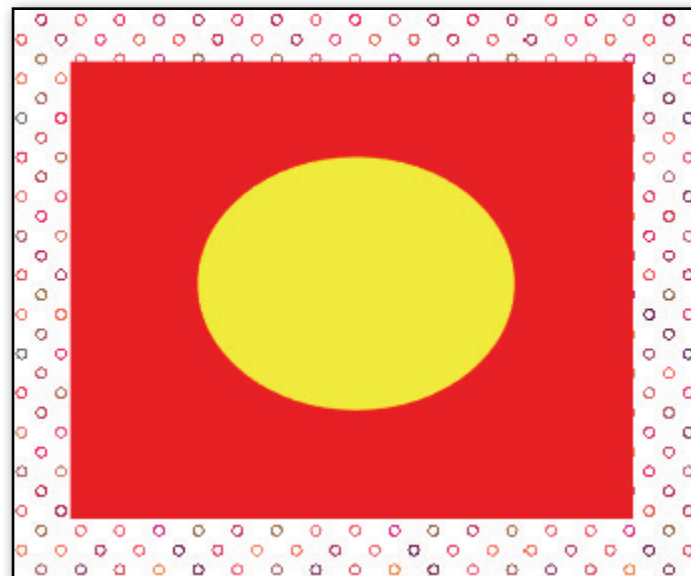
El cuadrado y el círculo se hacen en un trazado compuesto

Cómo separar el trazado compuesto

Seleccione el objeto compuesto que desea liberar.

Para liberar el Trazado compuesto:

- Haga clic en el botón Modificar y seleccione Liberar trazado compuesto en la parte inferior del panel lateral.
- Haga clic en el menú desplegable Objeto y seleccione Liberar trazado compuesto.
- Haga clic con el botón derecho sobre los objetos seleccionados y seleccione Liberar trazado compuesto.



El cuadrado y el círculo se separan

Cómo modificar objetos

Los objetos superpuestos se pueden modificar de muchas formas. El botón de opciones Modificar proporcionar opciones en el panel lateral para cambiar la forma de los objetos. Las opciones y ejemplos para cada opción se muestran debajo:

Fusionar toma objetos superpuestos y crea un objeto del contorno para todos los objetos seleccionados, eliminando todas las piezas interiores. Fusionar puede ser de particular utilidad cuando se corta para que las líneas de corte no se superpongan durante el proceso de cortado.

Intersecar deja solamente las secciones que se superponen o intersecan de los objetos seleccionados.

Sustraer elimina todas las secciones de objetos que se superponen que están al frente de otro objeto para que solo el objeto que se encuentra al fondo permanezca con las partes superpuestas del objeto eliminado.

Cortar elimina áreas que no son compartidas por objetos superpuestos.

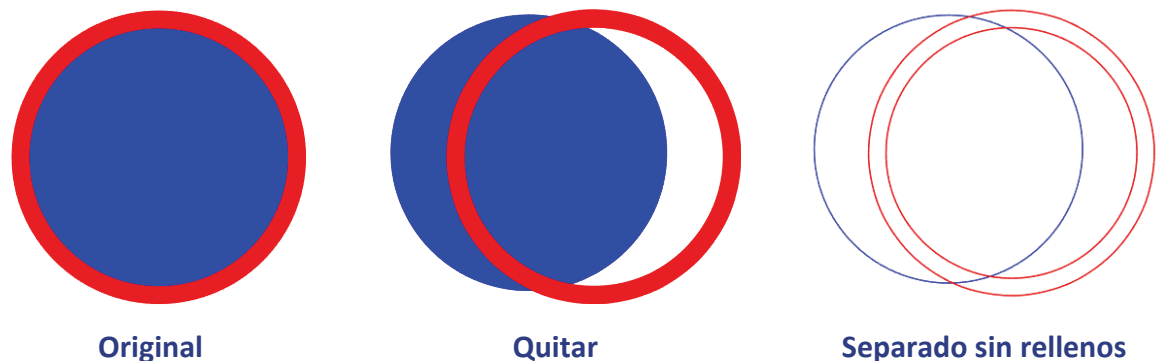
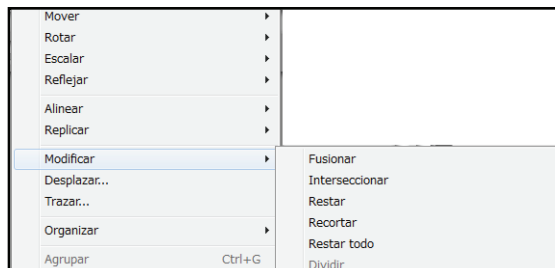
Sustraer todos elimina toda sección de un objeto que esté detrás de otro objeto.

Dividir crea objetos individuales desde las intersecciones de hasta ocho imágenes seleccionadas.



Cuando los objetos tienen un relleno y/o líneas gruesas, **Quitar líneas** puede separar y mover el contorno para crear dos objetos separados; un objeto con solo las líneas y uno solo con los efectos de relleno.

Al igual que otras funciones, se puede acceder a Modificar a través del menú desplegable Objeto y luego **Modificar**.



Copiar objetos

Existen cuatro métodos para hacer copias de objetos: copiar y pegar, duplicar, replicar o con la función Copiar matriz. Cada uno de estos métodos se usa por razones diferentes que se discuten en este capítulo, excepto por Copiar matriz, que se discutirá en el capítulo Cómo cortar el diseño.

Copiar y pegar

Copiar y pegar es probablemente la forma más común de hacer copias de objetos. Funciona en forma similar a otras aplicaciones porque una copia del objeto seleccionado se coloca en la memoria y luego se pega de nuevo en el Área de previsualización.

Para hacer copiar con este método, primero seleccione los objetos a copiar.

Coloque una copia en la memoria de una de las dos formas siguientes:

- Haga clic en el botón Copiar en la barra de herramientas.
- Oprima Control-C.
- Haga clic en el menú desplegable Editar y seleccione Copiar.
- Haga clic con el botón derecho en el Área de previsualización sobre el objeto y seleccione Copiar.

Para Pegar los objetos copiados de una de las siguientes formas:

- Haga clic en el botón Pegar en la barra de herramientas.
- Oprima Control-V.
- Haga clic en el menú desplegable Editar y seleccione Pegar.
- Haga clic con el botón derecho en el Área de previsualización y seleccione Pegar.

Duplicar

Duplicar objetos es similar a copiar y pegar excepto que no se coloca una copia en la memoria. En cambio, se duplica lo que está seleccionado. Esta puede ser la forma más simple y rápida de hacer copias, ya que hay menos pasos involucrados.

Para duplicar objetos usando este método, primero seleccione los objetos a duplicar, luego duplíquelos de una de las siguientes formas:

- Haga clic en el botón Duplicar.
- Oprima Control-D.
- Haga clic en el menú desplegable Editar y seleccione Duplicar.
- Haga clic con el botón derecho sobre los objetos y seleccione Duplicar.



¿Cuál es la diferencia entre Copiar y Pegar y usar Duplicar?

Ambos métodos hacen copias con un par de teclas pero:

Copiar y Pegar puede tomar objetos de un archivo de diseño abierto y los coloca en otro archivo de diseño abierto dentro de Graphtec Studio.

Duplicar es una forma más rápida de hacer copias de objetos pero no puede copiarlos en otro archivo de diseño abierto con Graphtec Studio.

Cómo editar objetos, continuación

Replicar

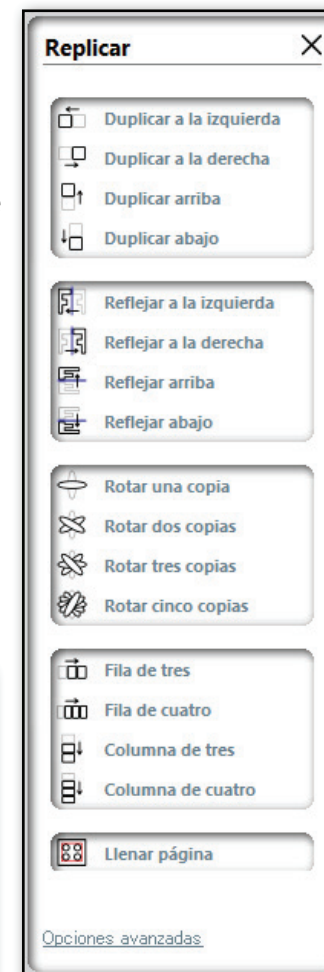
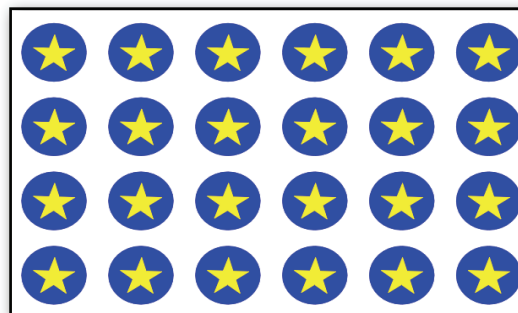
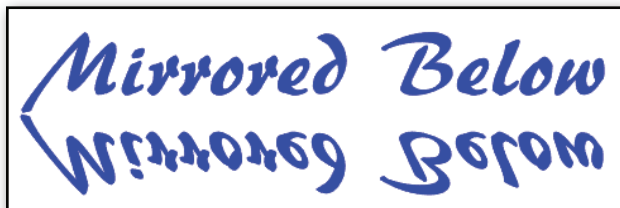
Replicar es un método más sofisticado para crear copiar de patrones. Con esta herramienta se pueden crear rápidamente múltiples copias sin tener que copiar, pegar o duplicar.

Haga clic en el botón Replicar para abrir las opciones de Replicar. Las opciones para hacer copias de patrones aparecen en el panel lateral.

Replicar - Opciones básicas

Estas opciones sirven para hacer copias rápidas en determinada dirección, reflejo o rotación, o en filas y columnas. Las copias se hacen con la mínima cantidad de espacio entre los objetos.

- **Duplicar a la izquierda** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia directamente a la izquierda.
- **Duplicar a la derecha** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia directamente a la derecha.
- **Duplicar encima** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia directamente encima.
- **Duplicar debajo** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia directamente debajo.
- **Reflejar a la izquierda** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia espejo directamente a la izquierda. El punto pivotante estará en el borde izquierdo del objeto copiado.
- **Reflejar a la derecha** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia espejodirectamente a la derecha.
- **Reflejar encima** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia espejodirectamente encima.
- **Reflejar debajo** duplica los objetos seleccionados y coloca una copia espejodirectamente debajo con el mínimo espacio posible entre objetos.
- **Rotar una copia, Rotar dos copias, Rotar tres copias y Rotar cinco copias** copia los objetos seleccionados y hace copias de uno a cinco, según la decisión que se tome, coloca, y coloca las copias arriba de la imagen original.
- **Fila de tres/Fila de cuatro** copia los objetos seleccionados y replica dos o tres copias adicionales de cada una en una fila, horizontalmente una al lado de la otra, con la mínima cantidad de espacio posibles entre los objetos.
- **Llenar página** hace copias suficientes como para llenar la Página del material con la mínima cantidad de espacio entre copias.



Cómo editar objetos, continuación

Replicar - Opciones avanzadas

Se puede acceder a las Opciones avanzadas en la parte inferior del panel lateral. En este panel se puede personalizar el número de copias a hacer de los objetos seleccionados y establecer la distancia entre los objetos replicados. Esto incluye la capacidad de seleccionar cualquier dirección personalizada. Las opciones son:

Número de copias se puede ajustar con la barra deslizante o ingresando un valor.

Posicionar cada copia determina dónde se colocan las siguientes copias. Si se selecciona Posición personalizada, la posición se puede determinar mediante los valores de X e Y justo debajo de la lista.

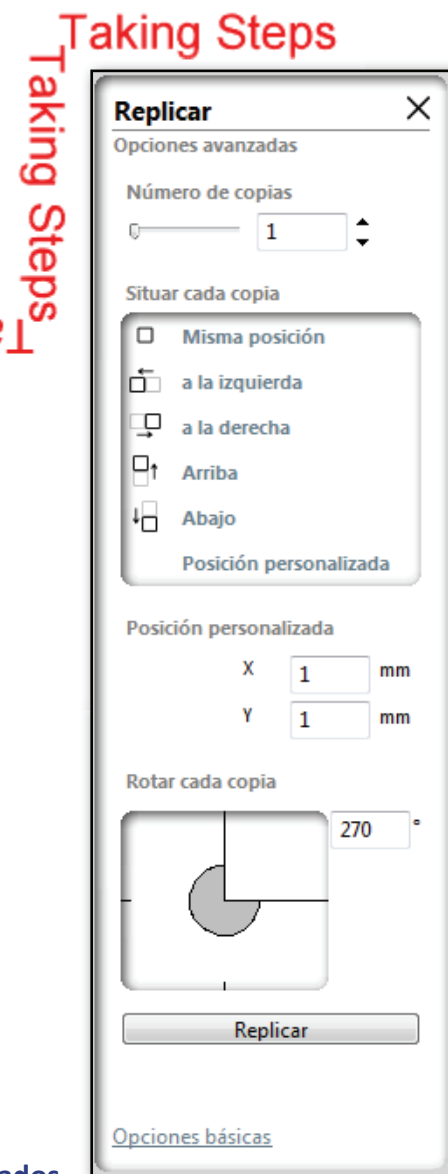
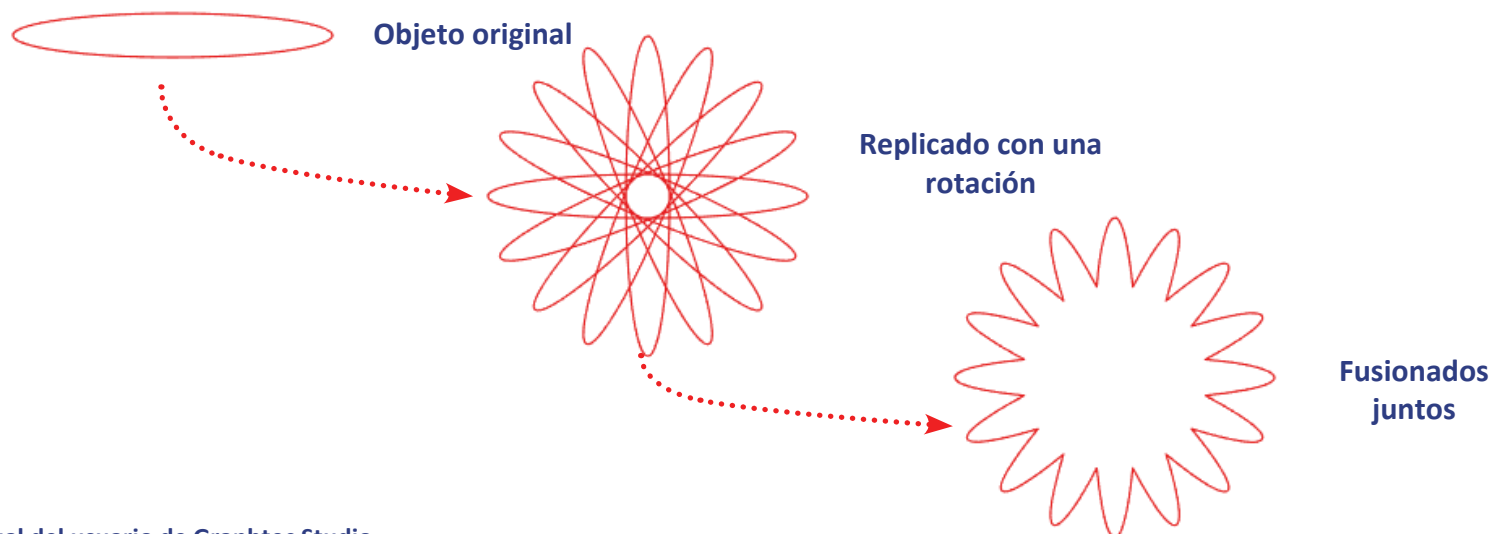
Rotar cada copia rota cada copia adicional el ángulo establecido en esta configuración.

Una vez que se define el número de copias y la dirección, oprima el botón **Replicar** en la parte inferior del menú Opciones avanzadas para aplicar los atributos seleccionados.

Haga clic en el enlace **Opciones básicas** para regresar a las opciones de Replicar previas.

La función Replicar es muy útil cuando se combina con una de las opciones de fusionar.

Cualquiera de estas opciones Replicar se puede encontrar también en el menú desplegable Objeto.



Cómo anidar objetos Pro

La función Anidar es una manera productiva de organizar objetos para que se use una cantidad mínima de material cuando se corten los objetos. Lo hace cambiando la posición de todos los objetos para que ocupen el mínimo espacio posible.

Cuando anida objetos, sólo se anidan los objetos seleccionados; si no hay objetos seleccionados, se anidan todos los objetos.

Los objetos anidados pueden usar la Página del material como límite o un objeto seleccionado puede ser el límite.

El anidado puede hacerse dentro de la Página del material o dentro de un objeto.

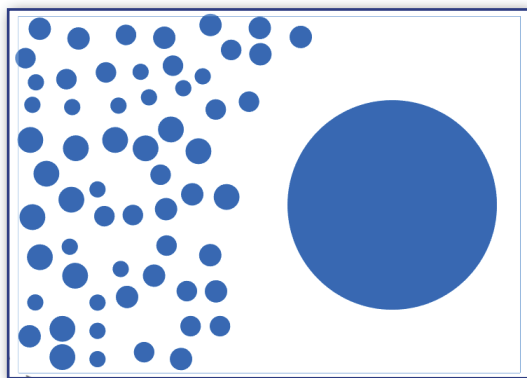


Para ver las opciones de Anidar, haga clic en botón Anidar en el área superior izquierda al lado de Replicar. Esto muestra las opciones de Anidar en el panel lateral.

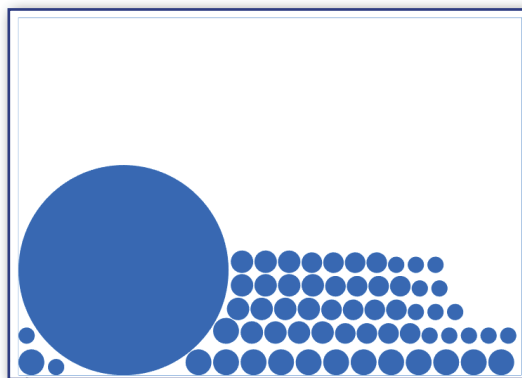
Límite

Usar material establecerá los bordes de la Página del material como el límite para las formas anidadas.

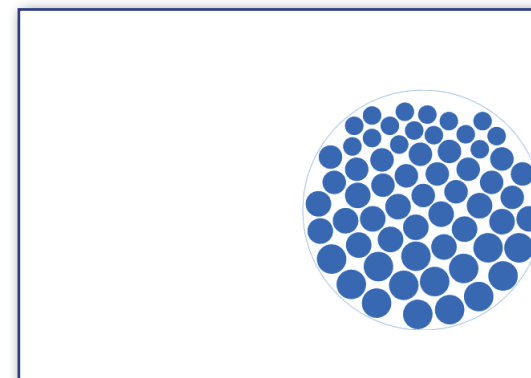
Cuando se selecciona **Usar forma seleccionada**, la forma se convierte en el límite para las formas anidadas. Se puede crear un límite para cualquier forma. Seleccione Dibujar forma y haga clic en el botón “Establecer forma seleccionada como límite” para que la forma seleccionada se convierta en la forma límite y su contorno esté de color azul.



El diseño original



Cómo usar el material como límite



Cómo usar un objeto seleccionado como límite

Cómo anidar objetos, continuación

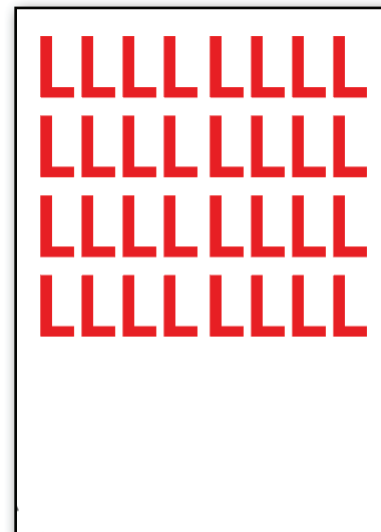
Opciones

- **Interbloquear** intenta hacer que las formas se ajusten juntas o se interbloqueen. Esta opción es útil cuando se anidan determinados tipos de caracteres como L.
- **Mantener grano** se usa cuando se cortan formas sobre el material que tiene cierto tipo de grano. Esta opción rotará los objetos 0 y 180 grados para mantenerlos en línea con el patrón o grano. Así se asegura de que todas las formas se cortan siempre con el mismo grano o patrón del material.
- **Alinear verticalmente** usa el borde más largo de cada forma para rotarla verticalmente. Esto elimina la necesidad de que la rutina de anidado intente demasiadas opciones para crear un buen anidado que, en cambio, hará el anidado mucho más rápido.
- **Desagrupar texto** separará el texto de manera que cada carácter de texto sea creado como una forma individual antes de anidar. Esto garantiza que cada carácter pueda ser rotado para obtener el mejor ajuste.

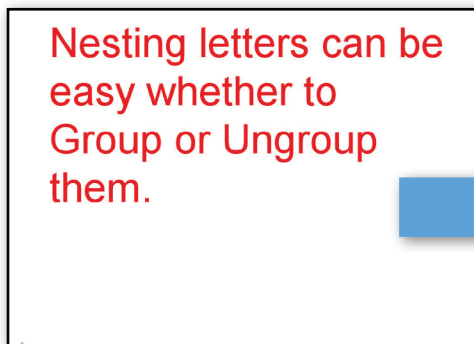
Anidar

- **Rotaciones** es el número de rotaciones que pueden aplicarse a una forma para encontrar su mejor ajuste.
- **Precisión** es el nivel de precisión cuando se aplica el anidado. Cuando la precisión se establece en **Baja**, el anidado es más rápido. Cuando se ajusta en Medio, la velocidad es promedio y cuando se ajusta en Alta, es más lenta.
- **Relleno** controla el espacio entre las formas y se define antes de anidar.

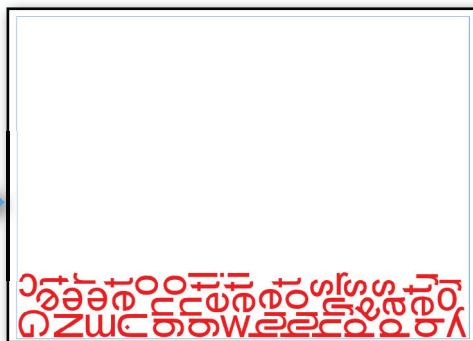
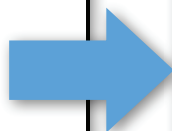
Una vez que se definen las opciones, haga clic en **Anidar**.



Antes de anidar.



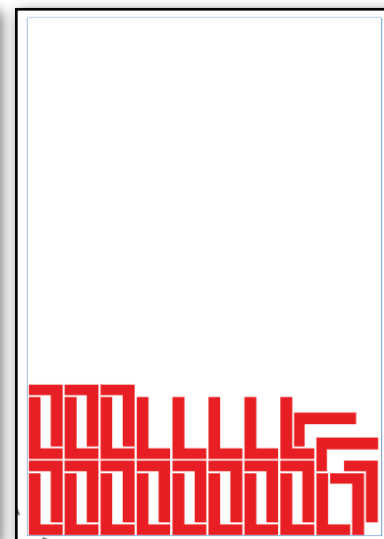
Texto antes de anidar.



Texto después de anidar y
desagrupar texto activo



Anidado con interbloqueo



Anidado sin interbloqueo

Cómo crear trazados de offset

Crear un trazado de offset realmente puede mejorar un diseño. También se puede usar para crear una línea de corte para aplicaciones de Impresión y Corte. Un offset es un contorno o línea interna de la forma u objeto.



Se aplicaron contornos con colores diferentes para mejorar el diseño



Se aplicó un contorno a este diseño, que será el trayecto de corte para la aplicación de impresión y corte.

El contorno generalmente se denomina offset y la línea interna se denomina offset interno.



Se aplicó un *contorno* rojo u *offset* a este texto



Se aplicó una *línea interna* azul u *offset interno* a este objeto

Cómo crear trazados de offset, continuación

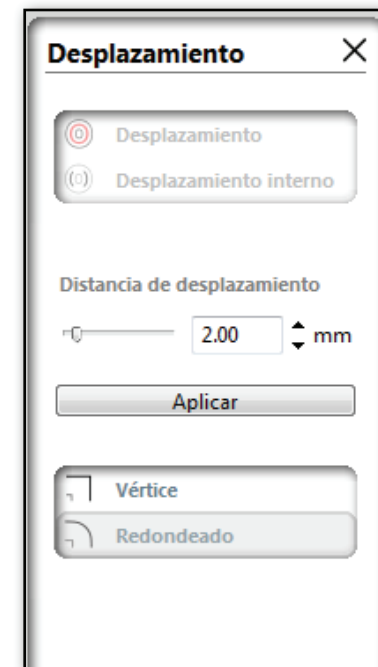
El panel lateral Offset

Cuando se hace clic en el botón Offset, aparecen las opciones en el panel lateral para crear y ajustar el offset:

- **Offset** se selecciona si se desea un Contorno, línea exterior, en el objeto.
- **Offset interno** se selecciona si se desea una línea interna de contorno en el objeto.
- **Distancia de offset** es el espacio entre el objeto y la línea externa o interna, según si se elige Offset u Offset interno.
- **Vértice** aplica un vértice nítido a los vértices del offset.
- **Redondo** aplica un vértice redondeado a los vértices del offset.
- **Aplicar** aplica la configuración al offset interno o externo.

Pasos para crear un offset.

1. Haga clic sobre el objeto.
2. Haga clic en Offset (contorno) u Offset interno (línea interna). Debe aparecer el contorno.
3. Defina la Distancia de offset con la barra deslizante o ingresando un valor.
4. Haga clic en Vértice para elegir si desea un vértice nítido y redondeado.
5. Haga clic en APLICAR.



Panel lateral de
Offset

Mapas de bits y Trazado

El trazado es una forma de tomar objetos, por lo general mapas de bits, para crear el contorno de un objeto. Los mapas de bits deben trazarse porque un cortador solo comprende trayectorias vectoriales y líneas, y no mapas de bits que contienen puntos (lo que se llama pixel) que crean la imagen o foto. Esta función es excelente para convertir logos de mapas de bits en un objeto delineado (o trazado), como se muestra en el siguiente ejemplo. Dado que los mapas de bits por lo general son objetos que deben ser trazados, este capítulo se centra, en su mayoría, en mapas de bits.

Hay básicamente 5 pasos para trazar un mapa de bits:

- Coloque el mapa de bits en el Área de previsualización.
- Abra las opciones de Trazado en el panel lateral haciendo clic en el botón Trazar.
- Seleccione un área del objeto o todo el mapa de bits que desea trazar.
- Ajuste la configuración del contorno.
- Finalmente trace el mapa de bits.



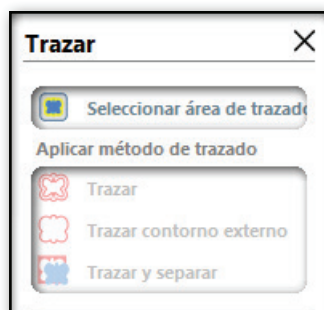
Tipos aceptables de mapas de bits que se pueden trazar



PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4

Cómo seleccionar el área de trazado

El software necesita saber qué área del mapa de bits debe trazar. Para seleccionar un área:



El panel lateral Trazar

1. Haga clic en el botón Trazar.
2. Una vez que se abre el panel lateral Trazado, haga clic en la selección de más arriba, **Seleccionar área de trazado**.
3. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón para que comience a formarse el cuadro de trazado. El rectángulo será gris oscuro translúcido, con un área de trazado de color amarillo.
4. Suelte el botón del ratón.

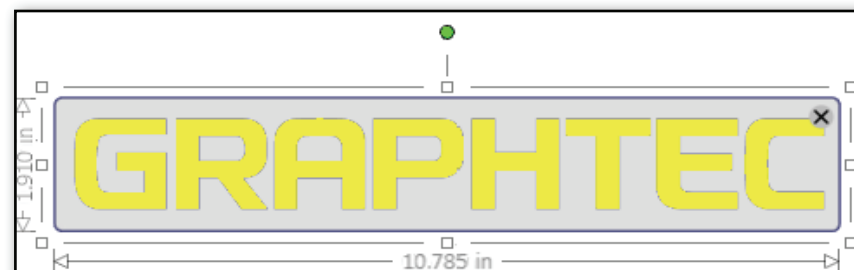
El cuadro de trazado gris tiene nueve tiradores de control que pueden cambiar la forma del cuadro y un tirador de control, similar a lo que se muestra en un objeto seleccionado. Para eliminar el cuadro, haga clic en la X de la esquina superior derecha u oprima Borrar.



Mapa de bits del logo de Graphtec



Contorno trazado del logo

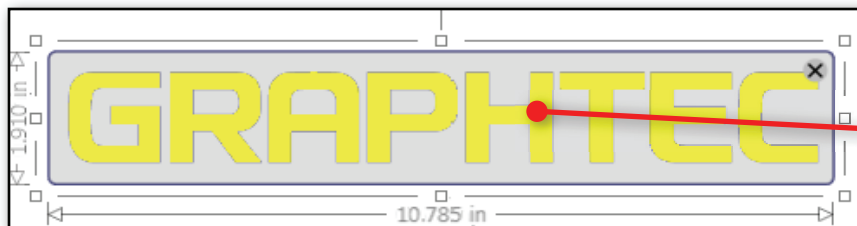


El cuadro gris Trazar rodeando el logo de mapa de bits de Graphtec con un área de trazado amarilla.

Mapas de bits y Trazado, continuación

Cómo ajustar las configuraciones de trazado

Una vez que se selecciona el área a trazar, tendrá un área de trazado amarilla alrededor del mapa de bits. Esta es el área que marcarán las líneas de trazado. Las opciones en el panel lateral Trazar se ajusta al área amarilla. Así, el software usará esta área amarilla y trazará alrededor de ella. A continuación se muestran descripciones de cada parámetro que controla el área amarilla.



El área amarilla es el área que se va a trazar.

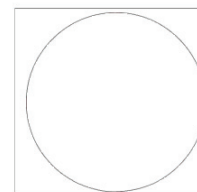
Configuraciones de trazado

- **Filtro de paso alto**, cuando está activado, filtra o suaviza las diferencias entre los píxeles más oscuros y más claros de un mapa de bits y, según el Umbral, agranda o achica el área amarilla de trazado.
- **Filtro de paso bajo**, cuando está activado, sirve mayormente para eliminar el “ruido” de una imagen. Se debe tener cuidado cuando se usa este filtro ya que puede reducir la nitidez de la línea del trazado.
- **Umbral** aumenta o disminuye la sensibilidad de los colores más claro cuando se aplica el Filtro de paso alto.
- **Escala** determina cómo se escala la imagen de mapa de grises. En otras palabras, es cuánto se oscurece la iluminación de un píxel para que el borde de la imagen sea más fácil de trazar. Se puede aumentar en 1 o 2 antes de ajustar el valor del Umbral.

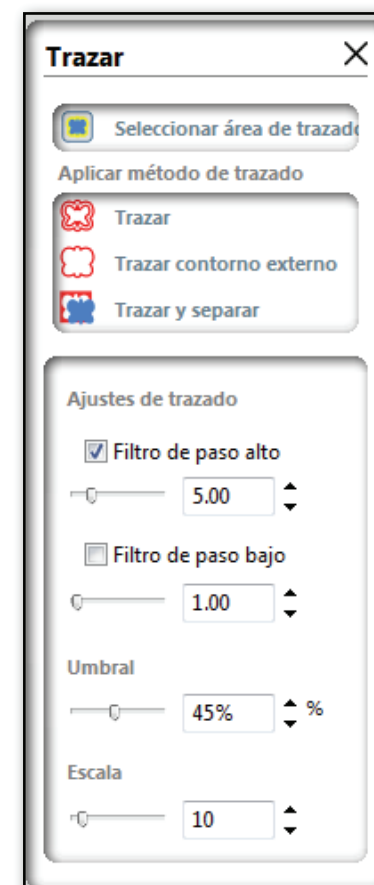
Aplicar método de trazado

Luego de ajustar las configuraciones de Trazado, haga clic en una de las tres opciones para completar el trazado:

- **Trazar** creará un trazado alrededor del área de trazado amarilla.
- **Trazar borde externo** ignorará cualquier punto abierto dentro del área de trazado amarilla.
- **Trazar y separar** traza y separa el área de trazado amarilla del mapa de bits del área sin trazar. Esta función es muy útil para mapas de bits de la que puede separarse una porción del mapa de bits del original.



Trazar y Separar separan parte del área trazada del mapa de bits del original



Biblioteca

La biblioteca es un método para coleccionar y almacenar objetos y patrones que se usan comúnmente en los diseños. Esto ahorra tiempo de manera que, en lugar de recrear estos objetos o patrones una y otra vez, se creen una vez y se guarden para usarlos en otro momento. También puede guardar o importar a la biblioteca los patrones de relleno de objetos.



Para acceder a la biblioteca, haga clic en el botón **Mostrar biblioteca** en la parte inferior de la barra de herramientas de dibujo. Una vez que la selecciona, desaparece el Área de previsualización y aparece la Biblioteca y una nueva barra de herramientas con botones encima de la ventana de la biblioteca.

Estructura de la Biblioteca

La ventana de la biblioteca se divide en dos paneles principales. El **panel izquierdo** contiene carpetas que categorizan a la Biblioteca.

- **Mostrar todos los diseños**, cuando está seleccionado, muestra todos los objetos y patrones en la biblioteca. Cualquier de ellos puede ser colocado en el Área de previsualización para usarse en nuevos diseños.
- La **carpeta Patrones** contiene mapas de bits e imágenes usadas para rellenar objetos. Los patrones en esta carpeta también aparecen como parte de Patrones de relleno. Ver diagrama.
- La **carpeta Biblioteca** contiene diseños vectoriales y de mapas de bits. Estos objetos pueden colocarse en el Área de previsualización cuando sea necesario. La carpeta predeterminada es la carpeta Diseños importados. Aquí se almacenan los diseños. La carpeta se puede agregar a la carpeta principal para obtener una mejor organización.

Cómo ver el Área de previsualización y la Biblioteca



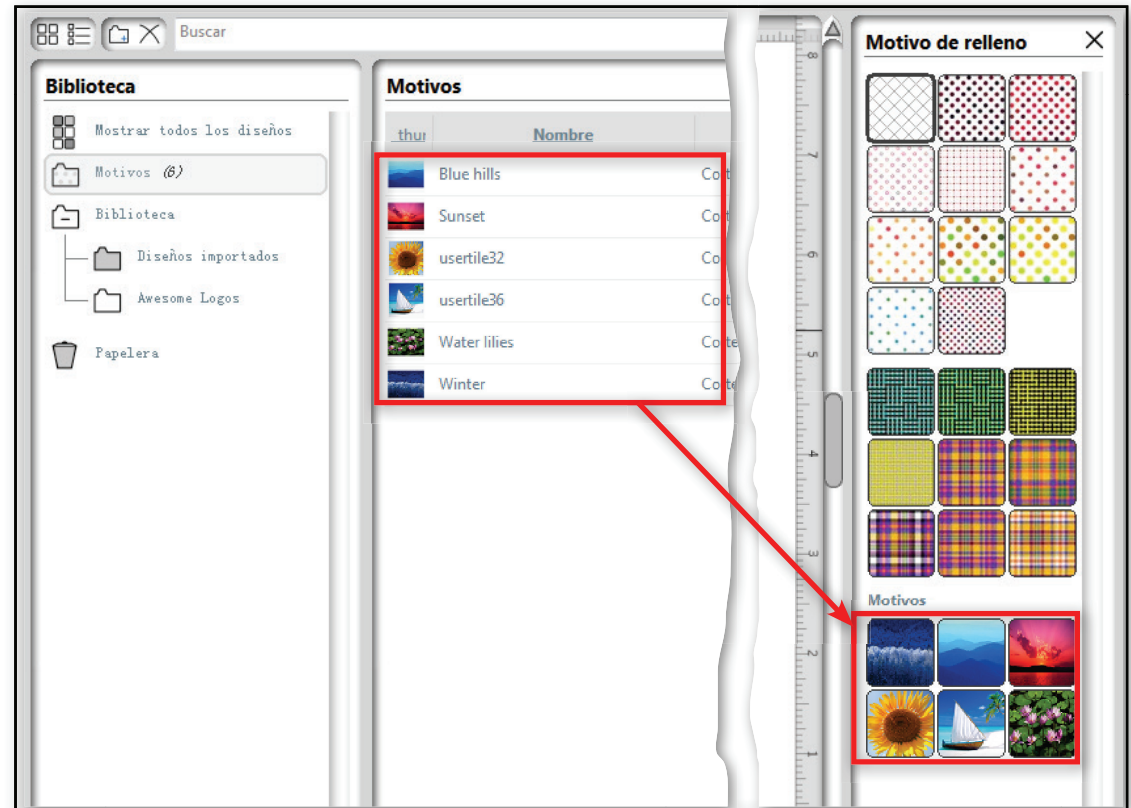
Para ver el **Área de previsualización** con la **Biblioteca** en forma simultánea, haga clic en el botón **Mostrar Biblioteca y Área de previsualización** en la parte inferior de la barra de herramientas de Dibujo. Esto muestra el Área de previsualización al lado de la Biblioteca.



Para desactivar el Área de previsualización, haga clic en botón debajo del botón **Dividir vista**.



Para ver el Área de previsualización, haga clic en el botón **Mostrar Área de previsualización** justo debajo del botón **Mostrar Biblioteca**.



Los mapas de bits e imágenes en la carpeta de patrones automáticamente formarán parte de Patrones de relleno.

Biblioteca, continuación

Cómo agregar diseños a la Biblioteca

Existen dos métodos para agregar diseños a la Biblioteca. El primero de ellos es guardar el diseño actual en el Área de previsualización en la Biblioteca. El segundo es arrastrar archivos a la librería desde una carpeta de Windows.

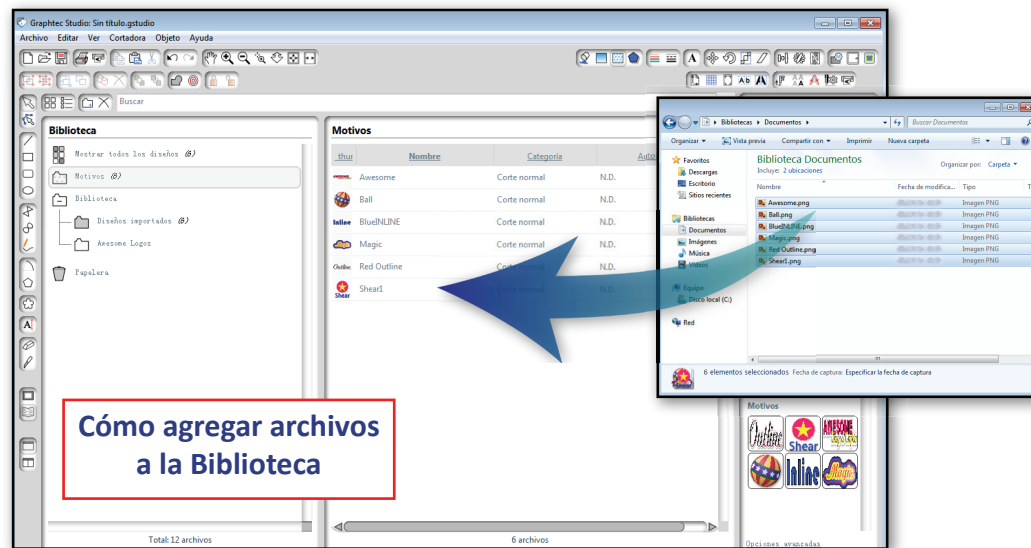
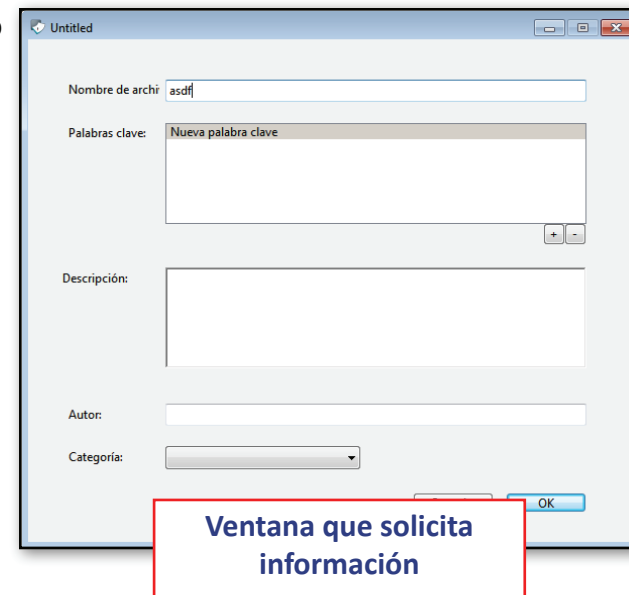
Cómo guardar un diseño desde el Área de previsualización

1. Haga clic en el menú desplegable Archivo y seleccione **Guardar en Biblioteca**.
2. Esto abre una ventana que le pide que ingrese:
 - **Nombre del archivo:** Los objetos en la Biblioteca son archivos de diseño.
 - **Palabras clave:** Esto ayuda a encontrar un objeto en la Biblioteca en otro momento.
 - **Descripción:** es una nota que describe el objeto o su propósito.
 - **Artista** es el nombre de la persona que diseñó el objeto.
 - **Categoría** es para qué se diseñó el diseño u objeto originalmente: Corte regular, Impresión y corte, Patrón rinoceronte, Boceto de diseño y Objetos 3D.
3. Una vez que se completa está información, haga clic en OK.

Guarda todo el diseño en la Página del material en la Biblioteca. Para guardar un objeto, intente copiarlo y pegarlo, colóquelo en un nuevo dibujo y guárdelo en la Biblioteca.

Cómo importar un Grupo de archivos a la Biblioteca

1. Abra la carpeta de la Biblioteca o carpeta del Patrón* a la que desea importar.
2. Abra la carpeta de Windows donde están los archivos.
3. Seleccione los archivos a agregar a la Biblioteca.
4. A continuación, arrástrelos a la carpeta de la Biblioteca**.



* Solo puede importar mapas de bits e imágenes a la carpeta Patrones.

** Puede que tome unos minutos hasta que aparezcan en la carpeta Biblioteca, según el tamaño de los archivos.

Biblioteca, continuación

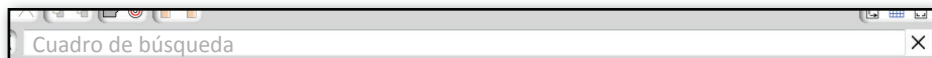
Cómo usar los objetos de la biblioteca

Pasos para colocar un objeto desde la Biblioteca:

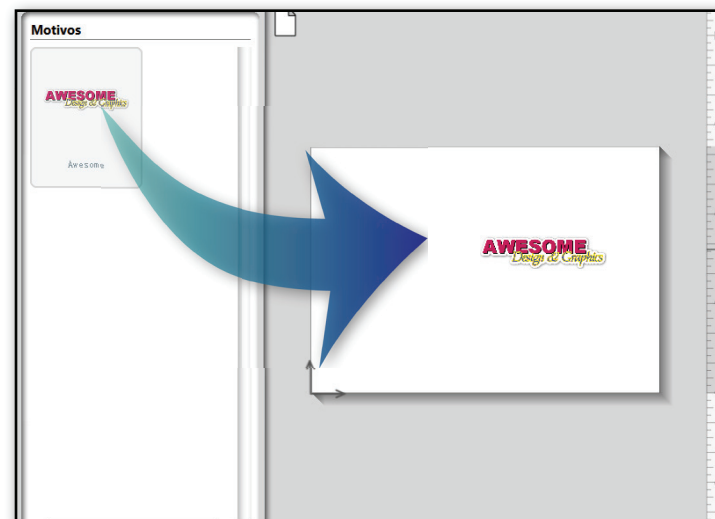
1. Abra el Área de previsualización haciendo clic en el botón Mostrar Biblioteca y Área de previsualización.
2. Abra la carpeta donde se encuentra el diseño haciendo clic sobre ella.
3. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el diseño en el Área de previsualización.

Cómo buscar un objeto

Si hay una gran cantidad de objetos en la carpeta de la Biblioteca, hay un cuadro de búsqueda en la barra de herramientas Biblioteca. Comience a escribir y el software enumerará todos los objetos dentro del cuadro de búsqueda.



El Cuadro de búsqueda en la barra de herramientas de la Biblioteca.



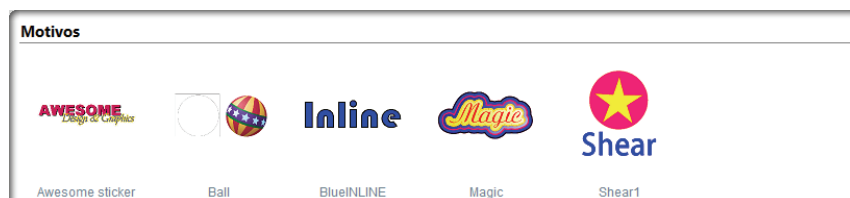
Arrastrar objetos al Área de previsualización

Cómo organizar la Biblioteca.

Graphtec Studio ofrece un barra de herramientas de la Biblioteca con varios opciones para organizar la Biblioteca.

Cómo ver objetos en la Biblioteca

Los primeros dos botones muestran el contenido ya sea como íconos o como lista. Ver los objetos como íconos permite una mejor visualización. Cuando los objetos están en modo lista, pueden clasificarse Nombre, Artista, Categoría o Fecha de creación.



Vista de íconos



Motivos				
	Nombre	Date Added	Tamaño	
Awesome	Awsome sticker	1/28/2017 Thu, Aug 16, 2017	68.9 KB	
Ball	Ball	1/28/2017 Thu, Aug 16, 2017	42.2 KB	
Inline	BlueINLINE	1/28/2017 Thu, Aug 16, 2017	11.8 KB	
Magic	Magic	1/28/2017 Thu, Aug 16, 2017	52.5 KB	
Shear	Shear1	1/28/2017 Thu, Aug 16, 2017	8.8 KB	

Vista de lista

Biblioteca, continuación

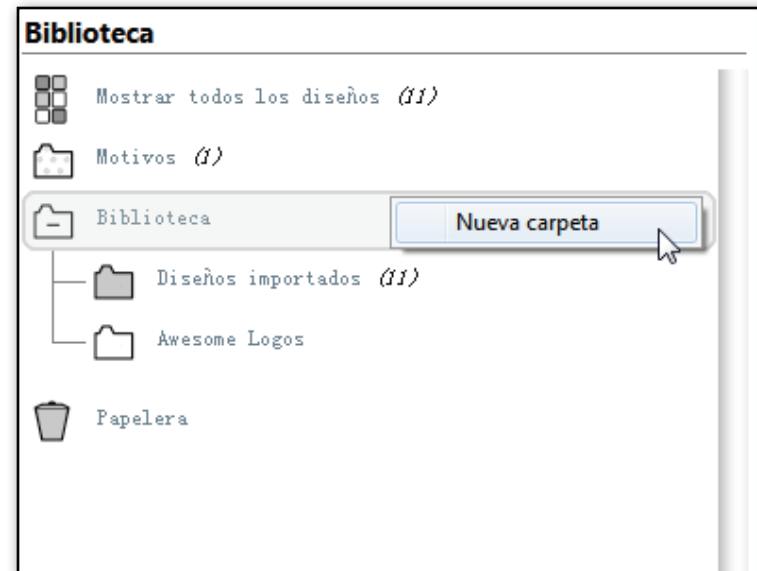
Cómo crear carpetas

Otro método para organizar la biblioteca es creando carpetas. Las carpetas pueden usarse para agrupar objetos similares. Se pueden crear carpetas dentro de carpetas. Al crear carpetas, los objetos se organizan por grupos o categorías.

Para crear una carpeta:



1. Haga clic en el botón Nueva carpeta o haga clic con el botón derecho en la carpeta Biblioteca o Patrones. Seleccione Nueva carpeta.
2. Etiquete la carpeta y oprima Enter.

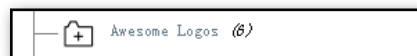


Cómo crear una nueva carpeta en la Biblioteca

Cómo mover objetos dentro de la Biblioteca.

Una vez que se crean carpetas, puede arrastrar objetos desde una carpeta de la Biblioteca a otra.

Al lado de cada carpeta aparece un número entre paréntesis que indica cuántos objetos hay en ella.



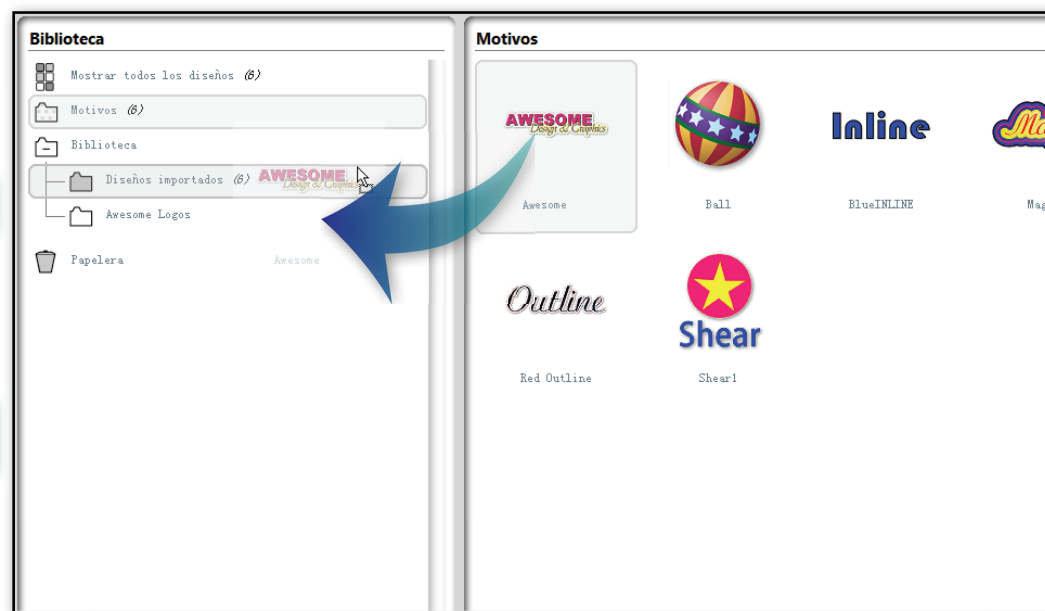
Cómo eliminar objetos y carpetas.

Para eliminar un objeto o carpeta, seleccione el elemento a borrar.

Haga clic con el botón derecho y seleccione Borrar

O

Haga clic en el botón Borrar en la barra de herramientas de la Biblioteca.



Los objetos se pueden organizar arrastrándolos de una carpeta a otra.

Cómo cortar un diseño

Pasos rápido para cortar un diseño

Para cortar un diseño, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón Cortadores. En el panel lateral, el cortador (generalmente el cortador predeterminado) debe estar en estado LISTO. Si no lo está, verifique que el cortador está encendido y conectado. (Consulte el manual del cortador Graphtec).
2. Haga clic en **Condiciones** del cortador que desea usar en el panel lateral. Defina las condiciones adecuadas para el material cargado.
3. Haga clic en Avanzadas si necesita ajustar las configuraciones avanzadas.
4. Haga clic en el menú desplegable Cortador, seleccione **Enviar tarea de corte** y seleccione el cortador al que desea enviar la tarea.
5. Para poner la tarea en cola en uno de los cortadores, haga clic en **Poner tarea de corte en cola**. Esto guardará la tarea hasta que la libere manualmente. **Para liberar una tarea**, haga clic en Iniciar corte.

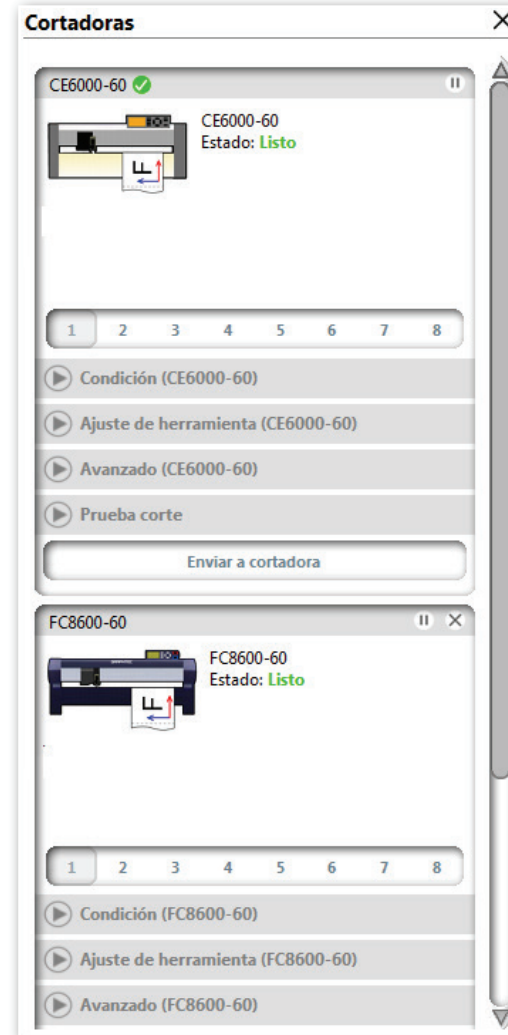
Cortadores conectados

Graphtec Studio es muy interactivo con todos los cortadores Graphtec conectados. Haga clic en el botón Cortador para abrir el panel lateral Opciones del cortador, que no sólo muestra cada cortador conectado a la computadora, sino también su estado y condiciones.

Cada cortador mostrado tiene una sección superior que muestra una imagen del cortador, número de modelo y estado. A continuación se muestra cada estado* y su significado:

- **Listo:** el cortador está listo para recibir tareas de Graphtec Studio.
- **Pausa:** el cortador está en pausa. Recibirá una tarea pero la almacenará en la memoria en lugar de cortarla. Una vez que se quita la pausa, se cortan las tareas guardadas en la memoria.
- **Ocupado:** El cortador está ocupado cortando una tarea. Puede recibir tareas y las cortará una vez que finalice la tarea de corte en curso.
- **Sincronizando:** el software está recopilando información del cortador. Esto ocurre generalmente cuando el plotter se pone en línea por primera vez.

La siguiente figura muestra información básica, como versión de firmware o cómo está conectado el cortador.



* Hay otros estados, pero estos son los principales.

Cómo cortar un diseño, continuación

Configuraciones del cortador

Las barras grises son grupos de configuraciones actuales. El grupo estándar de configuraciones es: Condición, Avanzadas y Corte de prueba. Los modelos FC8600 y CE6000 tienen dos grupos adicionales: Herramientas de configuración y Conexión.

Al hacer clic en las flechas al lado de cada grupo aparecen sus configuraciones. A continuación se describen brevemente:

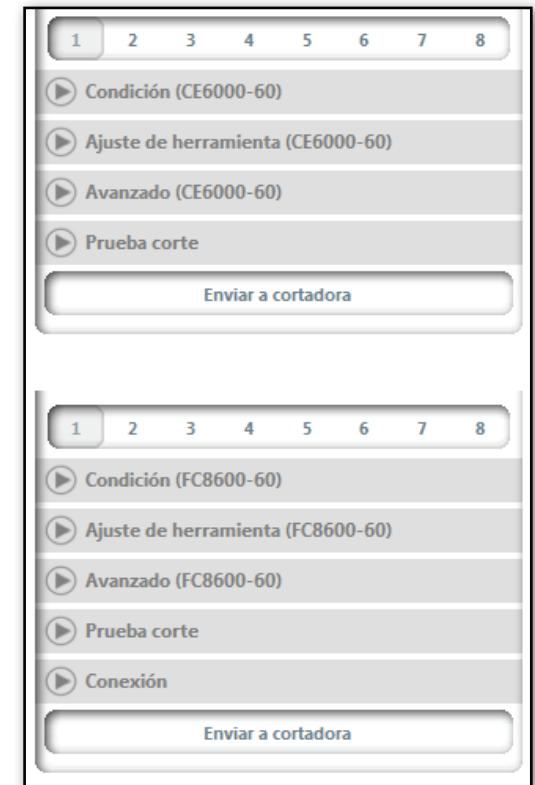
- **Condición** muestra la condición actual del cortador. Para los modelos FC8600 y CE6000, habrá número de 1 a 8 que representan las ocho condiciones de esos cortadores.
- **Avanzadas** muestra más funciones avanzadas. Para obtener más detalles acerca de las configuraciones avanzadas, consulte el manual de su cortador Graphtec.
- **Corte de prueba** contiene diferentes tipos de patrones para crear condiciones de corte. Son similares a los del botón corte de prueba del cortador.

Específicos de FC8600/CE6000:

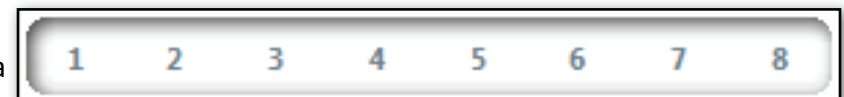
- **Herramientas de configuración** tiene más configuraciones* avanzadas específicas para cortar, como Paso de escalón, Fuerza de Offset y Ángulo, entre otros. Fuerza de Offset, Ángulo de Offset y Posición inicial de cuchilla.
- **Conexión** contiene la configuración para el puerto Ethernet o el puerto serial (RS232-C)

Por lo general, cada cortador muestra la condición actual en la que está. Los modelos FC8600 y CE6000, por otro lado, tendrán números de 1 a 8 justo encima de las barras grises. Cada número representa las ocho condiciones de ese cortador. La información para la condición elegida estará en el grupo Condición. Esto es conveniente porque las ocho configuraciones pueden ajustarse desde el software.

* Se recomienda que si desea ajustar estas configuraciones, revise el Manual del usuario de las series FC8600 o CE6000 para familiarizarse con estas configuraciones.



Grupos de configuraciones del cortador



Los modelos FC8600/CE6000 muestran esta barra de Condición que representa las ocho condiciones del cortador.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo usar las condiciones de corte desde el software.

What are Cutting Conditions?

Hay ocho condiciones de corte en un cortador Graphtec, que son valores de corte predeterminados, cada uno con su propia configuración de corte como velocidad, fuerza, aceleración y tipo de cuchilla. El propósito de esto es que cada vez que se carga un material, en lugar de cambiar la velocidad, fuerza o tipo de cuchilla, se puede pasar fácilmente a una condición que está definida específicamente para cortar ese material.

(Para obtener más información, consulte el manual de su cortador Graphtec.)

Graphtec Studio puede aprovechar completamente las condiciones de corte de su cortador (Consulte el cuadro [¿Qué son las condiciones de corte?](#)) al obtener y controlar en forma interactiva las condiciones de configuración bajo el Grupo de condición del panel lateral. Una vez que se ajustan, el software cambia inmediatamente las configuraciones en el cortador. Esto es conveniente ya que, en forma predeterminada, cuando la tarea está lista para enviarse a cortar, no es necesario ajustar la condición del cortador. Observe que una Condición o tipo de material asignados a un color de línea o capa anulan la configuración de condición en el panel lateral.

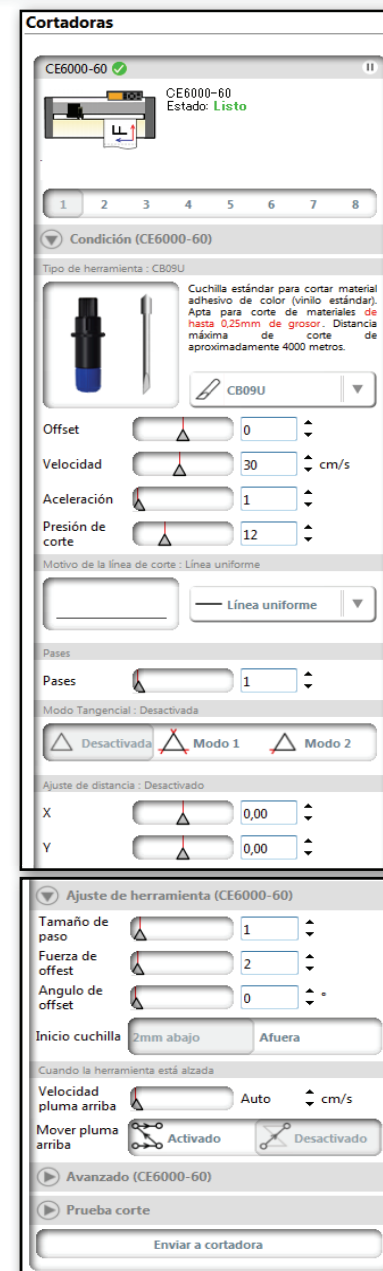
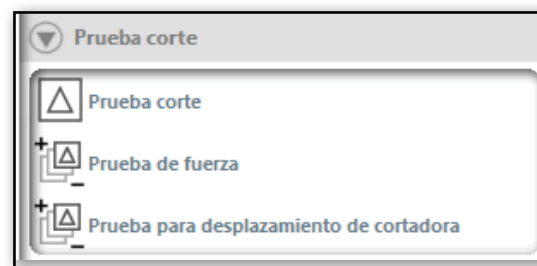
Configuraciones de condición

Bajo el modelo del cortador, en el panel lateral, está el grupo de configuraciones de Condición*. Al hacer clic en la barra gris aparece la condición de configuración actual como se muestra en el panel de control del cortador.** Estas incluyen:

- tipo de cuchilla, velocidad, fuerza, aceleración y offset.
- Modo Tangencial con Modo 1 y Modo 2.
- Patrón de línea de corte. Consulte el Anexo A para obtener más detalles.

Cada una de estas configuraciones se puede ajustar con la barra deslizante o ingresando un valor. A medida que se ajusta cada parámetro, se refleja automáticamente en el cortador.

Para probar nuevas configuraciones, haga clic en la barra gris Corte de prueba y elija cortar patrón.



Configuraciones del panel lateral para los cortadores conectados

* En los modelos FC8600 y CE6000 habrá una opción de ocho condiciones en los cortadores.

** Para obtener más detalles acerca de las configuraciones avanzadas, consulte el manual de su cortador Graphtec.

Cutting a Design, continued

Cómo definir Condiciones y Tipos de materiales

Esta función del software es útil cuando se planea asignar configuraciones de condición a trayectos de líneas en un diseño, con la condición del cortador o las configuraciones dentro de un tipo de material. Aquí es donde pueden definirse la Condición y Tipos de materiales asignables. Esto es útil cuando se tiene un diseño con dos trazados que necesitan herramientas o ajustes diferentes. Un ejemplo perfecto de esto se encuentra en diseños de empaques en los que se necesita un lápiz, herramienta de corte y herramienta de pliegue para una tarea.

Para abrir las opciones para Definir de condiciones, haga clic en el menú desplegable Cortador y seleccione Definir condiciones. Cuando se abren las opciones para Definir condiciones en el panel lateral, aparecen dos carpetas:

Números de condiciones contiene las ocho condiciones donde se pueden asignar los tipos de línea y pases de corte a cada condición.

Predeterminados de Graphtec contiene Tipos de materiales preinstalados. Consulte [Cómo definir Tipos de materiales](#) más adelante en el capítulo.

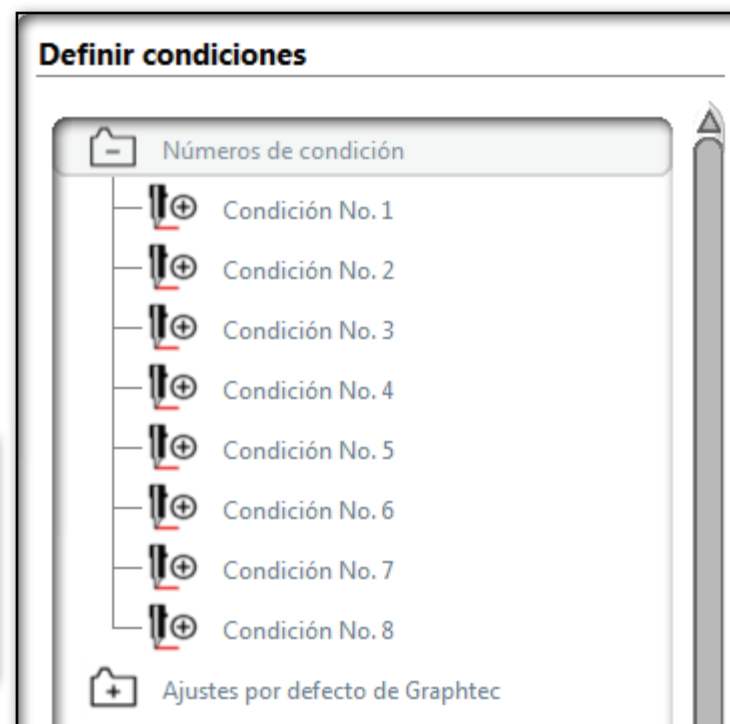
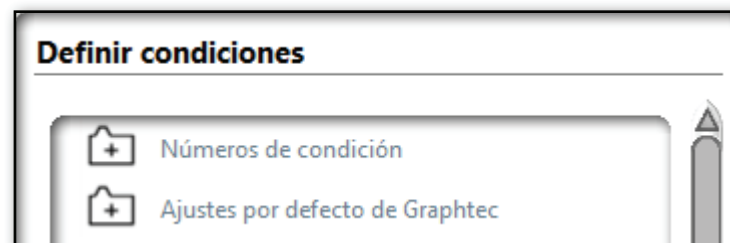
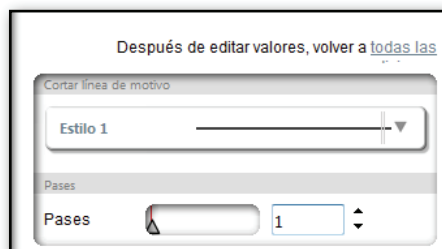
Haga clic en una carpeta y aparecerá su contenido.

Cómo definir tipos de línea y números de saltos de condición

Cuando se abre la carpeta Números de condiciones, aparecen ocho condiciones. Al hacer doble clic sobre una condición aparecen dos configuraciones en el panel lateral:

- **Tipo de línea** asigna un tipo de línea, ya sea sólida o punteada, a la condición, independientemente de qué cortador se use*.
- Los **Pases** determinan cuántos pases se usan para cada línea. Esta función se usa cuando se cortan materiales más duros en los que se necesita más de un corte para atravesar el material.

Si hay más de un cortador conectado a la computadora, puede que sea necesario definir el tipo de línea o número de pases en forma separada para cada cortador. Para establecer el modelo de cortador para cada condición, haga clic en el ícono Condiciones. Esto muestra los cortadores conectados. Cada cortador entonces tiene su propio tipo de línea o pases asignados a esa condición.



* Cuando se usan los modelos FC8600/CE6000, este tipo de línea no debe confundirse con el Patrón de línea de corte.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo definir el tipo de material

Los tipos de material con parámetros de condición preestablecidos dentro de Graphtec Studio que permiten etiquetar configuraciones. Estas configuraciones, que son similares a una condición, tienen valores como velocidad, fuerza de corte, aceleración, offset, entre otros (Consulte [¿Cuál es la diferencia entre Condiciones de corte y Tipos de materiales?](#)). También pueden asignarse a una capa o color de línea. Cuando se hace, Graphtec Studio usará la configuración de corte dentro del Tipo de material para modificar la condición en el cortador antes de enviar la tarea.

Al hacer clic en el botón Definir condiciones, se abre el panel lateral Definir condiciones. En este panel es donde se pueden crear o ajustar los Tipos de material preestablecidos.

Para agregar, editar o cambiar cualquier cosa en el panel lateral Definir condiciones, siempre debe hacer doble clic después de la última entrada. Esto abrirá un menú desplegable con las diferentes acciones disponibles. Según donde se haga clic, el menú mostrará el elemento disponible. Por ejemplo, se puede elegir más acciones cuando se selecciona un tipo de material en lugar de hacer clic con el botón derecho en el espacio vacío debajo de la última entrada de tipo de material.

Cómo agregar un tipo de material

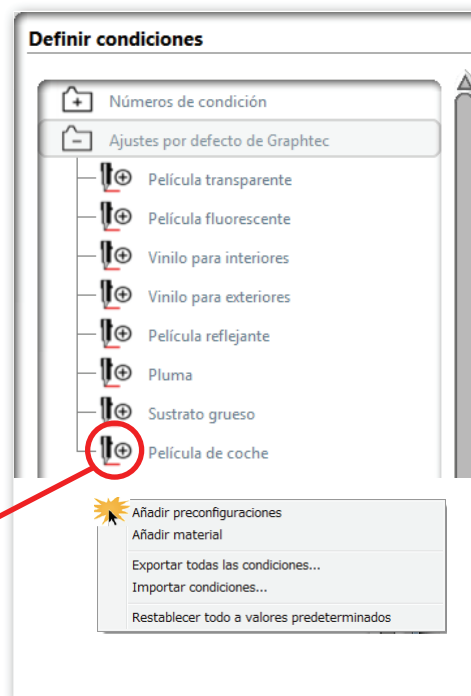
Pasos para agregar un tipo de material:

1. Haga clic con el botón derecho en el área debajo de la última entrada de Tipo de material. Si es la primera vez, está justo debajo de Lámina reflectora. Aparecerá un menú desplegable con varias opciones.
2. Seleccione la segunda opción, "Agregar material".
3. Aparecerá un tipo de material sin nombre. Ingrese el nombre del nuevo material y oprima ENTER.

Una vez que haya creado el Tipo de material, puede ajustar los valores (Consulte [Cómo editar los tipos de materiales](#)).



Hay un ícono a la izquierda del nombre del tipo de material. Al lado del ícono hay un pequeño círculo con un signo de "+" dentro. Al hacer clic en el signo de más, el software mostrará los distintos modelos de Graphtec, cada uno con su propia configuración. Esto se debe a que algunos modelos tienen funciones especiales que se pueden usar dentro de una condición. Un ejemplo de esto es el Patrón de línea de corte del modelo FC8600. Además, no todos los modelos cortan el mismo material con la misma configuración. Un modelo puede requerir mayor fuerza o, si dos cortadores están conectados, puede que uno use una herramienta de corte diferente que el otro.



Diferencias entre Condiciones de corte y Tipos de materiales

Cuando se usa Condición de corte para corte en Graphtec Studio, el software envía una orden para cambiar la condición específica del cortador. Por ejemplo, si se elige la Condición 4, el software hará que el cortador pase a la Condición 4 antes de cortar la tarea. Esto significa que la condición debe estar configurada para un material en particular en el cortador antes de enviar una tarea. Las condiciones en el cortador no se pueden etiquetar, lo que puede generar confusión. Nota: si desea usar las Condiciones en el panel de control del cortador, asegúrese de que Prioridad de condición esté desactivado (consulte el manual del cortador para obtener más información).

Un Tipo de material es donde se configuran los ajustes y se almacenan en el software. Esto permite que tenga una etiqueta o nombre descriptivo (por ejemplo: Vinilo de alto rendimiento XYZ). Cuando se usa Tipo de material para cortar, el software cambiará la configuración de la condición usando una condición adicional en el cortador. Esto facilita el trabajo, ya que se pueden etiquetar, en lugar de trabajar con números de condición.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo editar Tipos de materiales

Graphtec Studio tiene tipos de materiales preestablecidos instalados. Para verlos, haga clic en la carpeta Predeterminados de Graphtec que tiene un gran signo "+" en el medio.

Para cambiar el nombre de un tipo de material preexistente

1. Haga clic con el botón derecho en el tipo del material y seleccione Cambiar nombre o haga doble clic en el nombre del tipo de material.
2. Ingrese el nuevo nombre y oprima ENTER.



Cómo ajustar la configuración de un Tipo de material

Hay dos formas de cambiar la configuración de un tipo de material preexistente:

- Coloque el puntero del ratón a la derecha del nombre del material y haga clic en el Editar que aparece en rojo (que aparece cuando coloque el puntero del ratón sobre el área).
- Haga doble clic en el lado derecho del nombre del material.

Ambas acciones abren la configuración del tipo de material en el panel lateral similar a cuando se define una condición. (Para saber más acerca de como ajustarlo, consulte Cómo cambiar la configuración de condición).

Una vez que haya ajustado la configuración, haga clic en el enlace *Todas las condiciones* en la parte superior del panel lateral, o haga clic nuevamente en el botón *Definir condiciones*.



Simulación de corte Pro

Esta función ofrece la capacidad de ver el trayecto que seguirá la cuchilla del cortador antes de cortar realmente la tarea. El software anima la posición de la cuchilla en cada momento, además de el estado arriba o abajo.



Esto es de ayuda en aplicaciones que requieren información como la dirección del corte. Un ejemplo de esto es cuando se corta tinta o madera prensada.

Para acceder a esta función, haga clic en el botón Simulación.

Prueba de corte antes de crear un Tipo de material



Antes de crear un Tipo de material, haga una prueba de corte del material en su cortador. Una vez que conoce el tipo de cuchilla, fuerza, velocidad, aceleración y demás ajustes, anótelos para usarlos para el nuevo Tipo de material.



Panel de configuración de la Condición del tipo de material

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo organizar Tipos de materiales

A veces, es necesario agrupar los Tipos de materiales. Por ejemplo, usted puede querer agrupar todos los Tipos de materiales de determinado fabricante o de determinado tipo de material. Aquí es donde se pueden usar las carpetas Valores predefinidos. Crear una carpeta es similar a crear un Tipo de material.

Cómo crear una nueva carpeta Preestablecida

1. Haga clic con el botón derecho sobre el espacio abierto debajo (en amarillo) de la última entrada.
2. Seleccione Agregar valor predefinido.
3. En la parte inferior de la lista del panel, aparecerá una nueva carpeta de valores predefinidos. Ingrese el nombre de la carpeta de valores predefinidos y oprima Enter.

Cómo crear una carpeta dentro de una carpeta

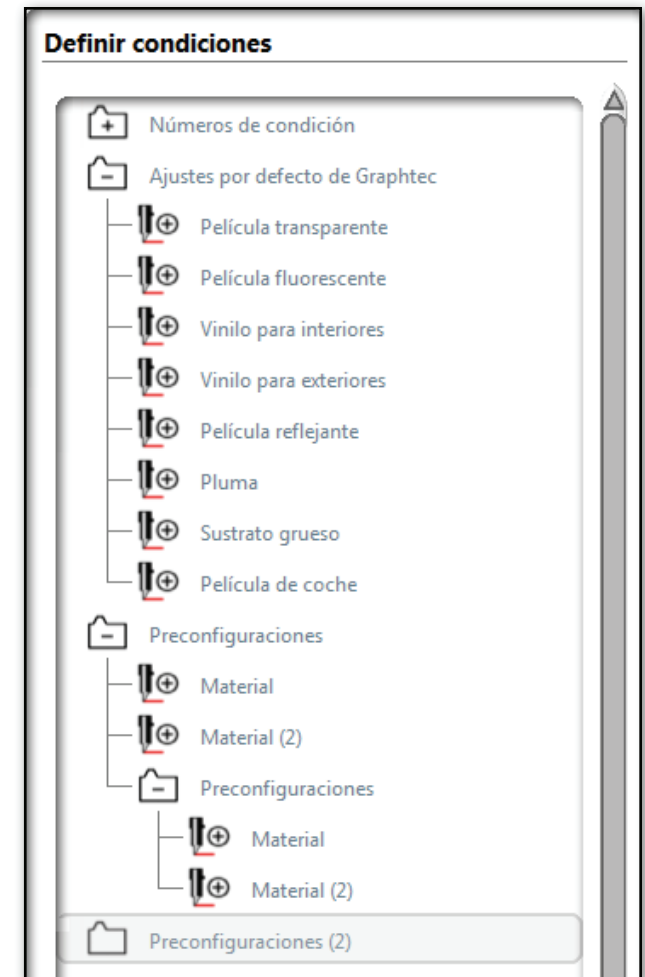
También puede anidar las carpetas de valores predefinidos. En otras palabras, es similar a cómo funcionan las carpetas en su computadora; puede tener una carpeta dentro de otra.

Las carpetas de valores predefinidos internas se pueden usar para organizar el contenido dentro de una carpeta. Por ejemplo, usted puede tener una carpeta principal para determinado fabricante y luego crear carpetas internas para distintos tipos de materiales de ese fabricante.

Pasos para crear una carpeta dentro de una carpeta:

1. Haga clic con el botón derecho sobre la carpeta
2. Seleccione Agregar valores predefinidos.
3. Ingrese el nombre de la carpeta y oprima Enter.*

Una vez que creó la carpeta, puede colocar los Tipos de materiales en ella arrastrándolos.



* Nota: Graphtec Studio permite tener un número ilimitado de carpetas.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo asignar a Condiciones y Tipos de materiales

Dentro del software Graphtec Studio, puede asignar cualquier Condición o Tipos de materiales a una línea de color o capa. Esto es útil cuando dos trazados se separan para operaciones diferentes. Por ejemplo, un trazado podría usarse para una línea de pliegue mientras que otro podría usarse para cortar. El resultado final sería que el cortador plotea las líneas de pliegue para el primer trazado, cambiara de herramienta o condición y luego cortara el segundo trazado.

El primer paso sería definir las Condiciones en el cortador o Tipo de material en el panel Definir condiciones, según cuál vaya a usar (Consulte [Cómo definir Tipos de materiales](#)). Luego de que están definidas, serán asignadas a distintos tipos de trazados ya sea para pliegue, ploteo o corte.

Para asignar una Condición o Tipo de material a un trayecto de color

1. Haga clic en el botón **Configurar tarea de corte**. Esto abre las configuraciones de Configurar tarea de corte en el panel lateral.
2. Haga clic en la carpeta **Aplicar condiciones**. Esto abrirá la configuración para asignar condiciones y tipos de medios.
3. Estas son las opciones de corte: **Todo**, **Por color** o **Por capa**. Haga clic en **Por color**. Cuando esté listo, se muestran todos los colores para el diseño.
4. Haga clic en la columna Condición y elija una Condición o Tipo de material para asignar a cada color.

No se cortan o pliegan los trazados de colores si hace clic en la casilla de verificación al lado del color.

Para asignar una Condición o Tipo de material a una capa

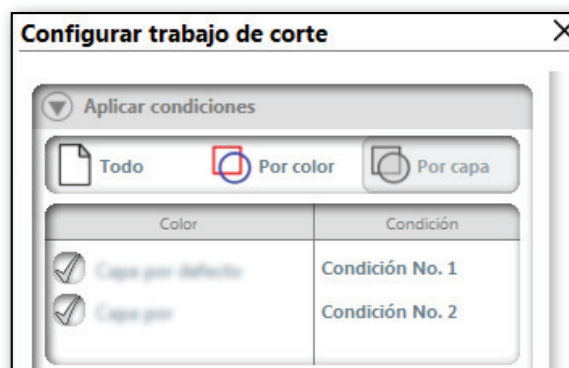
1. Siga los pasos 1 a 3 anteriores.
2. Haga clic en Por capa para que se muestren todas las capas en el diseño.
3. Haga clic en la columna Condición y elija una Condición o Tipo de material para cada capa.
4. Las capas no se cortarán y se desactivan los pliegues. Esto hace haciendo clic en la casilla de verificación al lado de la capa.



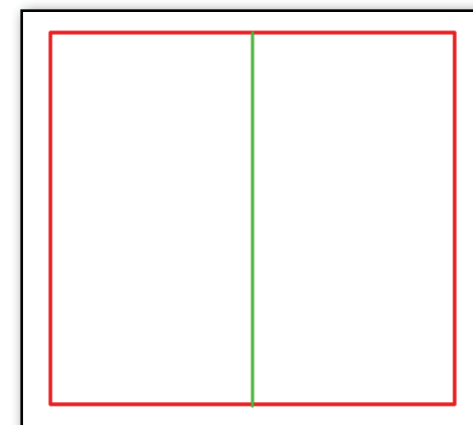
Es importante tener en cuenta que el orden de cada color o capa determinará el orden de salida. En otras palabras, los objetos de color o capa superiores serán los primeros en enviarse al cortador.



En la carpeta Aplicar condiciones, la línea verde está configurada en la Condición 1, que para pliegues y la línea roja está en la Condición 2, que es para corte. Se han desactivado las líneas azules porque no se enviarán al cortador.



En la carpeta Aplicar condiciones, la capa Pliegue está definida para Plegar tipo de material y la capa Cortar está definida para Cortar tipo de material.



Un diseño que contiene una línea de pliegue verde y una línea de corte roja

Cómo cortar un diseño, continuación

Configuraciones de recorte

Los bordes de recorte se usan generalmente cuando se corta un vinilo autoadhesivo. Luego de cortar un diseño, los bordes de recorte facilitan la remoción de partes sin usar del vinilo cortado. Para acceder a la configuración de los bordes y líneas de recorte, haga clic en el botón de herramientas Configuraciones de recorte.

Las configuraciones para los bordes y líneas de recorte se pueden configurar una vez que se abre el panel Configuraciones de recorte.

La primera sección es donde se puede activar el borde de recorte y se puede establecer el tamaño del borde de recorte. La segunda sección es para configurar las líneas de recorte (consulte [¿Qué son los bordes de recorte y las líneas de recorte?](#)).

Borde de recorte

- **La casilla de verificación** Mostrar borde de recorte muestra o desactiva el borde de recorte.
- **El relleno** es la distancia entre la tarea y el borde de recorte.

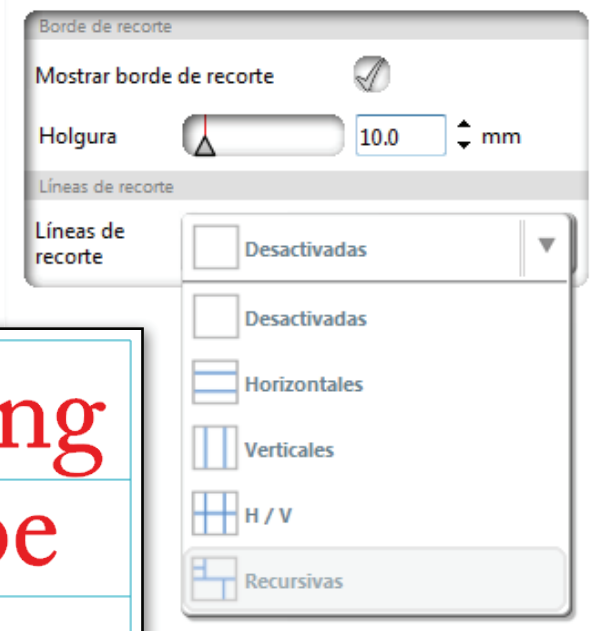
Líneas de recorte Pro

- **Horizontal** agrega líneas de recorte horizontales entre caracteres cuando hay líneas de texto con orientación vertical, líneas de texto u objetos.
- **Vertical** agrega líneas de recorte verticales entre caracteres (cuando hay líneas de texto con orientación vertical), líneas de texto u objetos.
- **H/V** agrega líneas de recorte verticales y horizontales entre líneas de texto, caracteres u objetos.
- **Recursivo** agrega líneas de recorte horizontales con líneas verticales entre cada carácter u objeto. Las líneas verticales solo se extienden entre las líneas horizontales.

Los bordes y líneas de recorte, una vez creados, se ajustan a medida que se cambia el tamaño del diseño.

Si se rota el diseño, el borde de recorte cambiará de tamaño para ajustarse al nuevo ángulo, aunque puede que desaparezcan las líneas de recorte.

Ajustes de recorte sobrante



Bordes de recorte versus líneas de recorte

Un *borde de recorte* es un rectángulo que bordea la tarea. El tamaño está determinado por el relleno, que es el espacio definido entre la tarea y el borde.

Las *líneas de recorte* son líneas de corte dentro del borde de recorte. Las líneas de recorte, según su diseño, ayudan a al recortar objetos más pequeños o complejos. Se debe tener cuidado: demasiadas líneas de recorte pueden hacer que el recorte sea más difícil.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo clasificar los objetos

La clasificación de objetos dentro de una tarea no solo es eficiente sino que reduce los pliegues en tareas largas. Cuando una tarea es larga y no se clasifica, puede ocurrir movimiento excesivo del material, lo que aumenta el tiempo de corte y puede causar pliegues. Graphtec Studio ofrece opciones que clasificarán automáticamente el objeto antes de enviar la tarea al cortador.

Al hacer clic en el botón Configurar tarea de corte, Clasificar aparece en el panel lateral Configurar tarea de corte. La primera sección organizará la tarea, para que los objetos se clasifican por la condición a la que están asignados*. Por ejemplo, si dos capas o colores están asignados a determinada condición, esos objetos se cortarán en uno tras otro. Esta operación impide que el cortador cambie de condición innecesariamente.

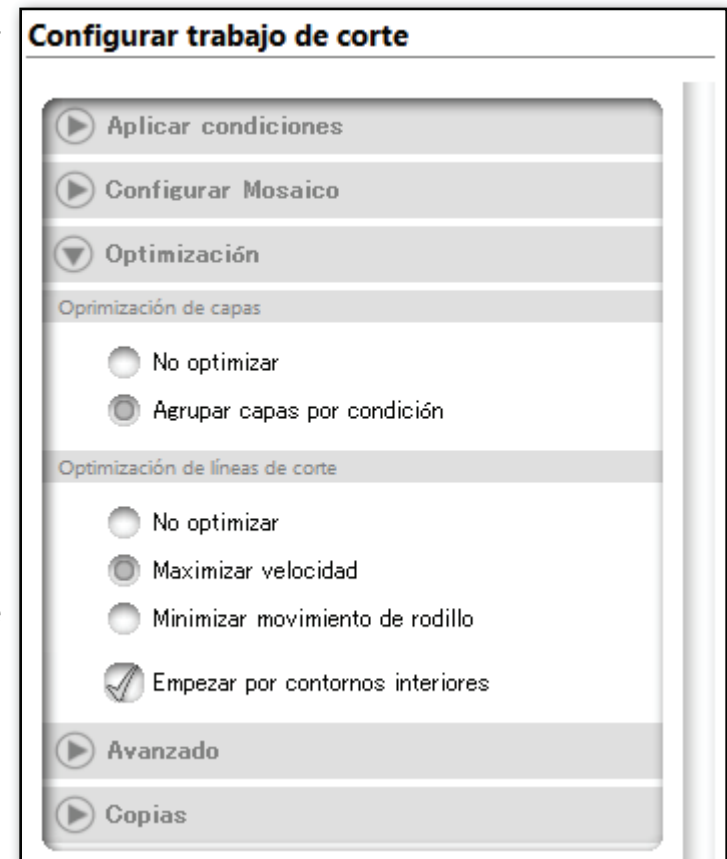
Clasificar por capas clasificará por Capas:

- **No clasificar** clasifica las capas según aparecen enumeradas en el panel Aplicar condiciones. Use esta configuración cuando no hay condiciones asignadas a capas o colores
- **Agrupar capas por condición** clasificará las capas o colores asignados a la misma condición para que se corten juntos, sucesivamente.

Clasificar por línea de corte clasifica por objeto.

- **No clasificar** envía objetos al cortador en el mismo orden en que están apilados en el diseño. Los objetos superiores se cortan primero y los inferiores se cortan al final.
- **Maximizar velocidad** clasifica objetos de manera que el siguiente objetos a cortar sea el más cercano a la posición actual de la cuchilla. Use esta configuración para maximizar la velocidad de corte.
- **Minimizar el movimiento del rodillo** clasifica los objetos de manera que se corten en el orden en que están dispuestos en la tarea. Los objetos más cerca de la flecha se cortarán primero. Este método es la configuración predeterminada recomendada y minimiza el movimiento del material.
- **Clasificar primero contornos interiores** clasifica la línea de corte de manera de que se corte primero cuando se envía la tarea al cortador.

Clasificar por capas y Clasificar por línea de corte pueden funcionar al mismo tiempo. Por ejemplo, se puede seleccionar *Agrupar capas por condición* para clasificar objetos a la velocidad máxima.

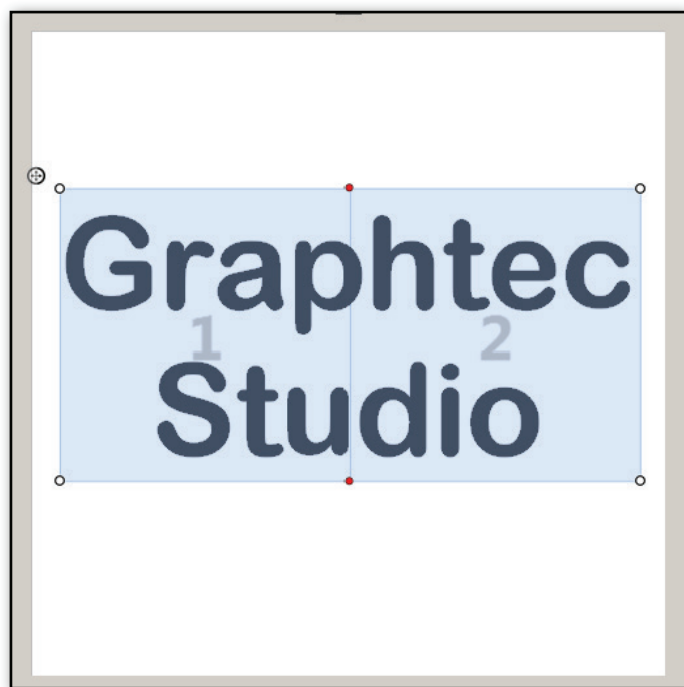


* Esto no incluye los Tipos de materiales, ya que usa una configuración de condición auxiliar.

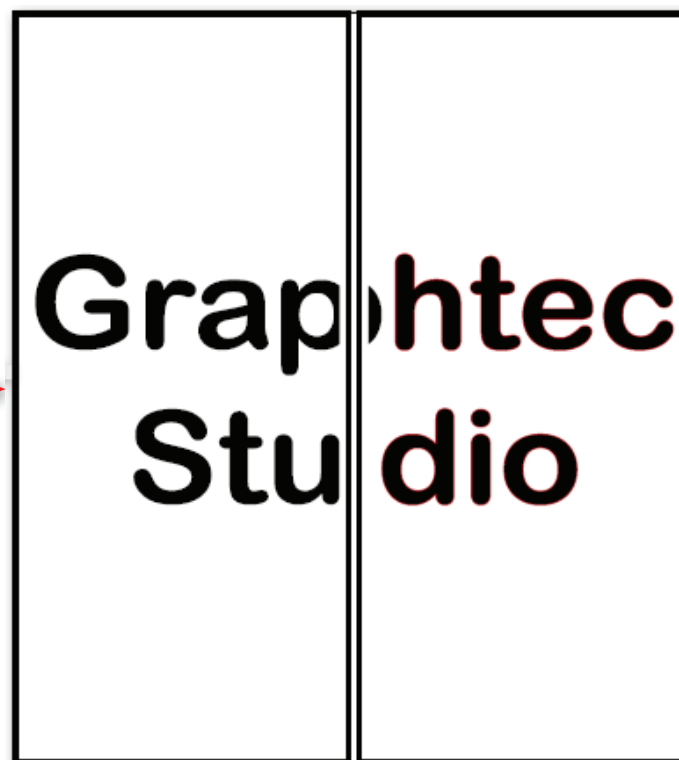
Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo segmentar tareas

La segmentación es una operación necesaria cuando se planea cortar una tarea que es más grande que el cortador que se está usando. El panel de configuración Segmentación le permite "segmentar" una tarea. En otras palabras, la tarea se divide en secciones o segmentos separados. Cada segmento se cortará en forma separada. En el diagrama que se muestra a continuación, el lado izquierdo muestra una tarea grande con un patrón de segmentación aplicado en Graphtec Studio. El lado derecho es una ilustración del resultado final, con dos líneas cortadas en forma separada.



Patrón de segmentación
aplicado en el Área de
previsualización



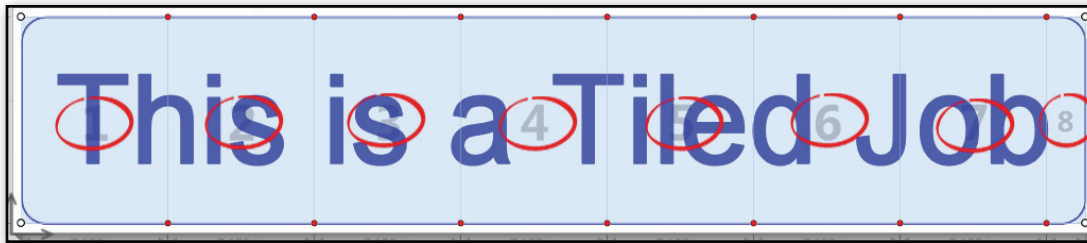
El resultado final muestra
los dos segmentos como dos
tareas de corte separadas

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo ajustar el Patrón de segmentación o la Cuadrícula

Cuando el diseño está listo para ser cortado, si es más grande que la página de Previsualización de corte, automáticamente segmentará el diseño de la tarea. La segmentación no se muestra hasta que se activa **Mostrar segmentación**. Una vez que se activan, las opciones de segmentación aparecen en la barra lateral y un patrón de segmentación se superpondrá sobre el diseño de la tarea. El patrón puede entonces ajustarse al tipo de diseño de la tarea. A continuación se describe cómo afecta cada opción al patrón de segmentación.

- Como se mencionó antes, **Mostrar segmentación** determina si el diseño de la tarea se segmentará o no. Una vez que se activa, el Área de previsualización mostrará un patrón de cómo se segmentará el diseño de la tarea. Cada segmento está numerado para indicar en qué orden se cortará.



Superposición del Patrón de segmentación Cada segmento está numerado para indicar en qué orden se cortará.

Configurar Posición y Tamaño

- Origen X y Origen Y** coloca el origen del patrón de segmentación (que es la esquina inferior izquierda) según las coordenadas de x e y. Las coordenadas se basan en la esquina inferior izquierda de la Página del material.
- Ancho y Altura** muestran tamaño del patrón de segmentación que cambiará de forma desde la esquina inferior izquierda.
- La casilla de verificación **Mantener aspecto** asegura que el patrón de segmentación se mantenga proporcional a medida que cambia de tamaño..

Configurar una Cuadrícula regular

- Automático** define automáticamente el patrón de la cuadrícula de segmentación de acuerdo al tamaño del material elegido para el cortador. Cuando se selecciona Automático
- Personalizado** permite que se ajusten los segmentos a un patrón personalizado.
- Cuadrícula regular** ajusta todos los segmentos en forma uniforme. Cuando se selecciona esta opción, se muestran cuatro opciones: **Ancho de celda**, **Altura de celda**, **Número de columnas** y **Número de filas**.

Mosaico

☒ **Mostrar mosaico**

Configurar posición y tamaño

Origen X: mm

Origen Y: mm

Anchura: mm

Altura: mm

☒ **Mantener proporciones**

Configurar retícula regular

☐ Automático

☐ Personalizado

☐ Retícula regular

Solapado

Derecha: mm

Inferior: mm

Izquierda: mm

Superior: mm

☒ **Simétrico**

Otras opciones

☒ **Mostrar dimensiones**

Cómo cortar un diseño, continuación

Superposiciones

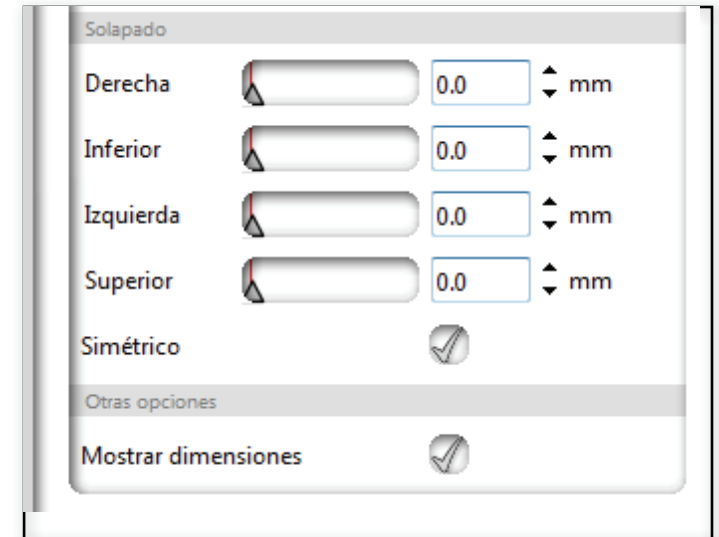
Los valores Superponer especifican cuánto se superponen las filas y columnas de los segmentos. Al superponer los segmentos sobre segmentos adyacentes, puede eliminar las brechas que puedan darse debido a problemas ambientales como el clima.

- Los valores **Derecha**, **Inferior**, **Izquierda** y **Superior** definen cuánta superposición hay entre segmentos.
- **Simétrico** asegura que Izquierda y Derecha, y Superior e Inferior se ajusten juntos.

Consulte la sección [Cómo superponer segmentos](#).

Otras opciones

Mostrar dimensiones muestra las dimensiones de los segmentos.



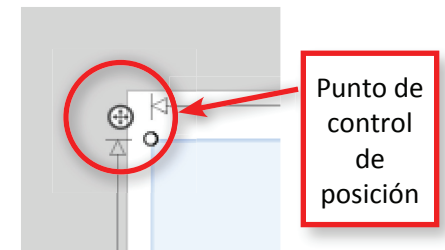
Cómo mover un Patrón de segmentación

Los patrones pueden cambiarse de posición haciendo clic en el Punto de control de posición, que se encuentra en la esquina superior izquierda del patrón de segmentación. Los patrones se pueden cambiar de posición al usar las configuraciones del panel lateral*.

Para mover el patrón usando el Punto de control de posición:

1. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el punto de control de posición.
2. Muévelo a su nueva ubicación.
3. Suelte el ratón.

La configuración del panel lateral se puede usar para mover el patrón en forma más precisa. El origen X para mover el patrón en la posición horizontal y el origen Y para moverlo en la posición vertical. Estos valores son absolutos y empiezan en la esquina inferior izquierda del material. A medida que aumenta el valor del origen X, el patrón se mueve hacia la izquierda. A medida que el valor disminuye, el patrón se mueve hacia la derecha. Cuando aumenta el origen Y, el patrón se mueve hacia arriba. A medida que el valor disminuye, el patrón se mueve hacia abajo.



Los valores del panel lateral para mover el patrón de segmentación

* El patrón no puede moverse cuando la cuadrícula se ajusta en Automático.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo cambiar el tamaño del Patrón de segmentación

Se puede cambiar el tamaño de los patrones haciendo clic en los puntos de control de las esquinas o ingresando el ancho y el alto usando los ajustes del panel lateral.

Para cambiar el tamaño de un patrón usando los puntos de control:

1. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre uno de los puntos de control de las esquinas.
2. Una vez que se alcanza el tamaño deseado, suelte el botón del ratón.*

Para cambiar el tamaño del patrón usando valores:

1. Ingrese el ancho y la altura del patrón.
2. Oprima ENTER después de ingresar el valor.

* Observe que los puntos de control rojos se pueden usar para cambiar el tamaño del patrón en dirección horizontal o vertical, aunque su objetivo principal es cambiar la posición de las líneas del segmento.

Cómo desactivar segmentos individuales dentro de un patrón

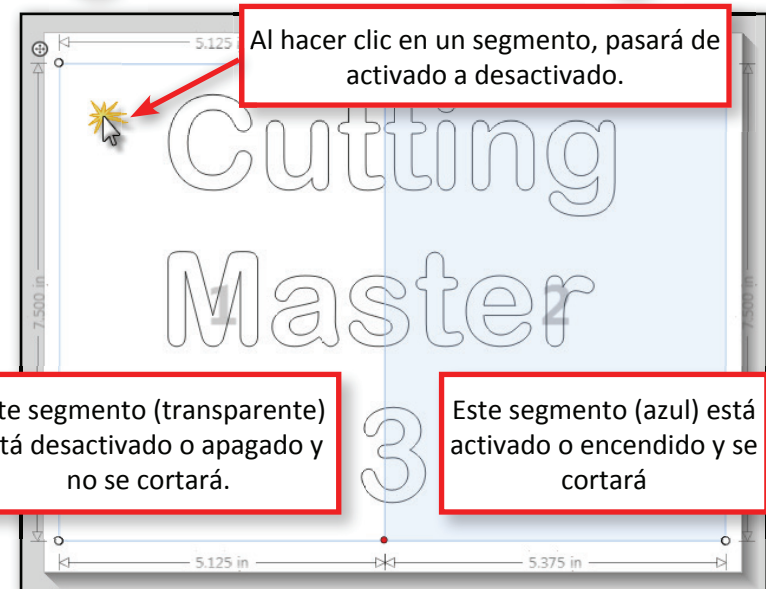
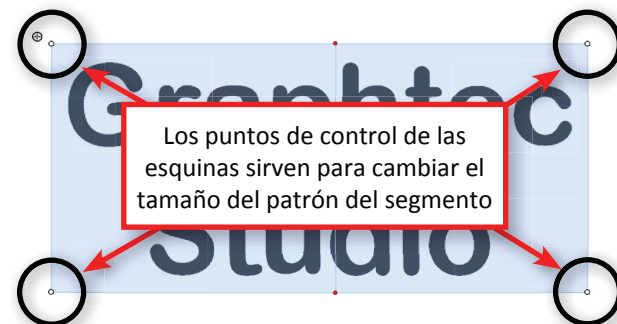
Los segmentos se pueden "apagar" o desactivar en casos donde algunos segmentos no deben cortarse. Cuando un segmento está "encendido" o activado, tendrá un relleno azul transparente y se cortará cuando la tarea se envíe al cortador. Cuando un segmento está desactivado será transparente y no se enviará al cortador.

Para Desactivar un segmento, asegúrese de que el segmento está seleccionado y luego haga clic sobre él para desactivarlo. Una vez desactivo se vuelve transparente.

Para Activar un segmento, haga clic nuevamente sobre él, se vuelve de color celeste.

Origen X	<input type="text" value="5.0"/>	mm
Origen Y	<input type="text" value="5.0"/>	mm
Anchura	<input type="text" value="250.0"/>	mm
Altura	<input type="text" value="150.0"/>	mm

Valores del panel lateral para cambiar el tamaño del patrón de segmentación



Cómo cortar un diseño, continuación

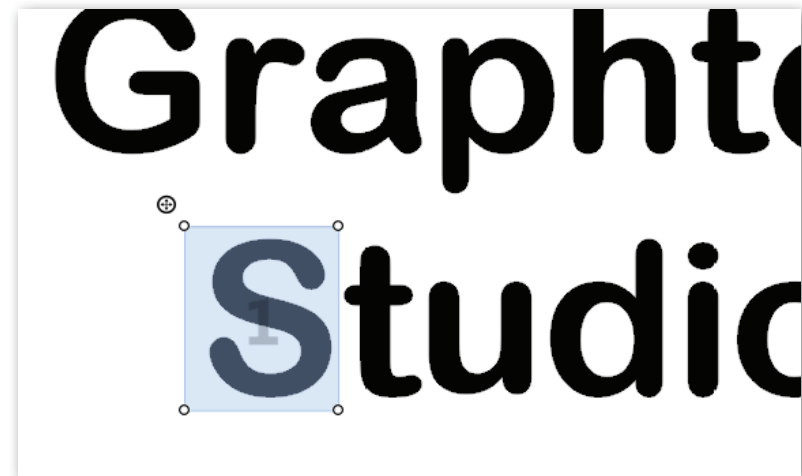
Cómo cortar una porción de un diseño

La segmentación se puede usar para cortar porciones del diseño. Por ejemplo, si debe cortarse una letra de un signo, el patrón de segmentación se puede dibujar alrededor de una letra.

Pasos:

1. Haga clic en **Crear patrón**
2. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón, y dibuje un patrón de segmentación alrededor del objeto a cortar. Se muestran dos segmentos en forma predeterminada.
3. En el panel lateral Segmentación, haga clic en **Cuadrícula regular**. Esto cambia las opciones debajo a Ancho de celda, Altura de Celda, Filas y Columnas.

Ahora, cuando se envía la tarea al cortador, solo se cortarán los objetos dentro de ese único segmento.



Al usar la función de segmentación, solo se corta esa única letra.

Cómo cambiar el tamaño de segmentos individuales

A veces, una línea de segmento puede colocarse en el medio de una letra u objeto. Cuando esto sucede, se divide la letra para que parte de ella esté en un segmento y la otra parte en el siguiente. En algunos casos, puede que no se desee hacer esto. Esto puede corregirse cambiando la posición de las líneas de segmentos, usando los puntos de control rojos.

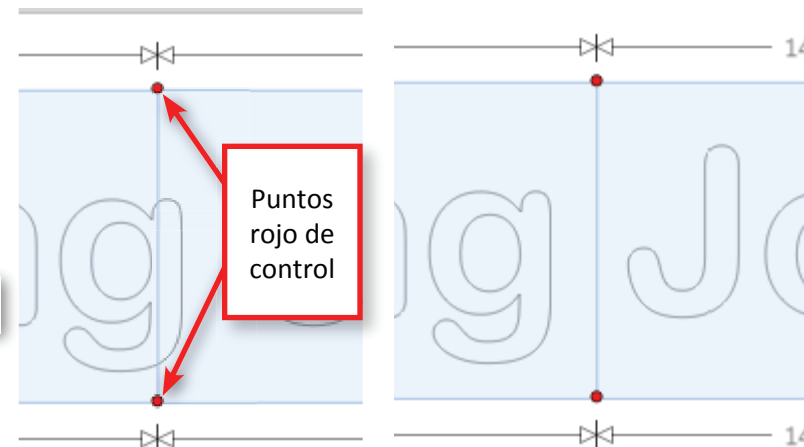
Para cambiar el tamaño de los segmentos:

1. Coloque el puntero del ratón sobre los puntos de control rojos.
2. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón a la posición deseada de la línea de segmento*.
3. Suelte el botón del ratón.

Cuando se coloca la línea de segmento a su nueva ubicación, asegúrese de que el tamaño del segmento no es mayor que el ancho del área de corte en su cortador,**, de otra forma, parte del panel no se cortará.

* Como se mencionó previamente, esto también puede cambiar el patrón del tamaño del segmento.

** Por lo general, esto se puede hacer si se oprime la tecla ENTER en el cortador.



Aquí, la línea del segmento se coloca sobre una letra en forma predeterminada, lo que no es recomendable

Aquí se ha colocado la línea de segmento entre dos letras, lo que es mejor.


Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo crear segmentos dentro de segmentos

Si desea partir una tarea en más segmentos, puede hacerlo si dibuja líneas de segmentación nuevas para dividir las líneas.

Dividir los segmentos es cuestión de dibujar líneas nuevas dentro de los segmentos. Una vez que se dibuja las líneas, se pueden mover o ajustar.

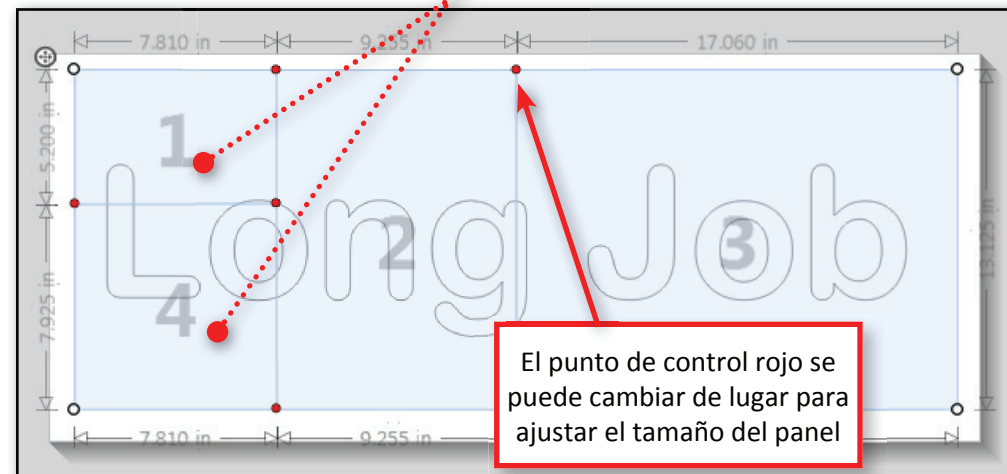
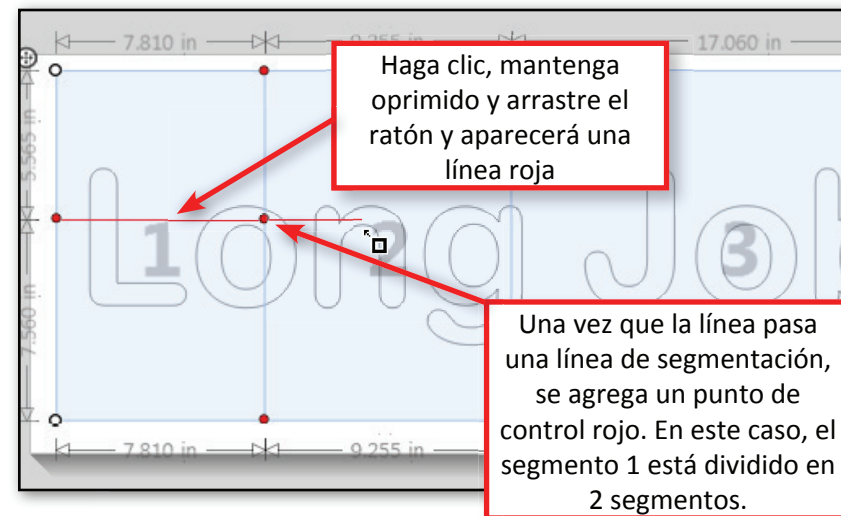
Pasos para dividir segmentos.

1. Coloque el cursor del ratón sobre el borde del patrón del segmento. El ratón cambiará a un signo de más y una flecha. 
2. Haga clic, mantenga oprimido y arrastre el ratón; comenzará a dibujarse una línea roja a través del patrón.
3. Arrastre el ratón a una línea de segmento o al borde opuesto del patrón de segmentación. Cuando cruza la línea de segmento, se agrega un punto de control rojo.
4. Suelte el botón del ratón.

A medida que se dibuja la línea roja para dividir segmentos, puede extenderse hacia otras líneas de segmentos, lo que crea incluso más segmentos.

Estos nuevos puntos de control rojos se pueden usar para cambiar el tamaño de los segmentos.

Si se empieza la línea desde una línea horizontal del patrón de segmentación se generan líneas verticales. Si se comienza la línea desde la línea vertical, se generan líneas horizontales.



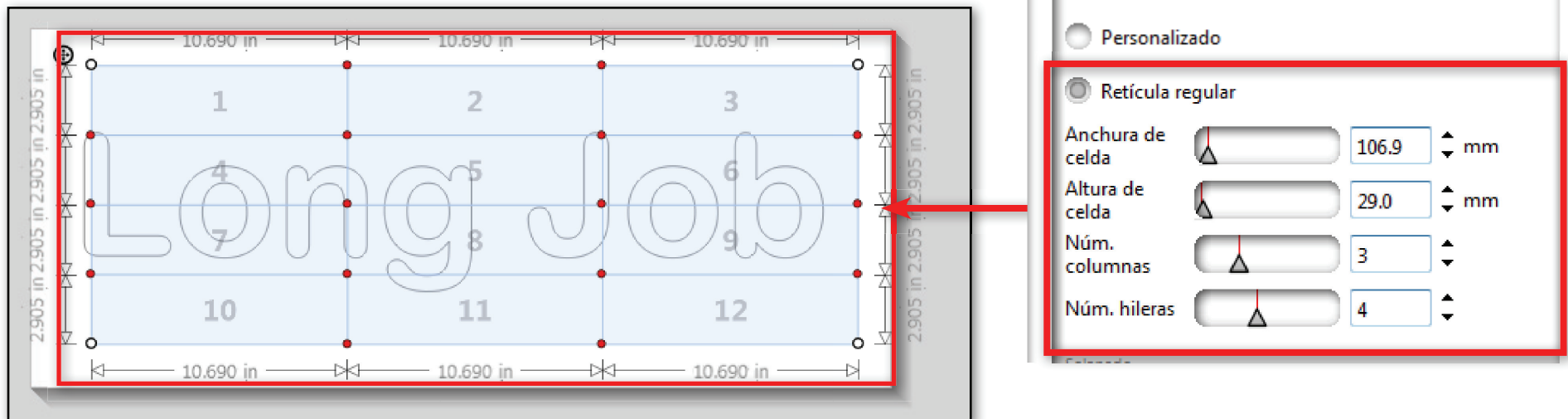
En este ejemplo, el segmento 1 está dividido en dos, lo que crea un número total de 4 segmentos en el patrón de segmentación. Una vez que se crean los nuevos segmentos, los segmentos son numerados nuevamente.

Cómo cortar un diseño, continuación

Patrón de segmentos en modo cuadrícula

La función Cuadrícula regular también permite crear más segmentos. Al elegir esta opción, aparece la configuración de la cuadrícula. En este modo, el patrón de segmentación se convierte en un patrón de cuadrícula simétrica para que los segmentos sean de igual tamaño. Aparecerán las siguientes opciones:

- El valor **Ancho de celda** afecta la altura de cada segmento en el patrón. A medida que cambia el ancho del segmento, cambia el ancho total del patrón de segmentación.
- El valor **Altura de celda** afecta la altura de todos los segmentos. A medida que cambia la altura del segmento, cambia la altura total del patrón de segmentación.
- **No. de columnas** y **No. de filas** agregará más columnas y filas, pero mantiene el mismo tamaño de patrón de segmentación. A medida que se agregan columnas y filas, el tamaño de cada segmento disminuye para que el número total de filas y columnas quepa dentro del patrón de segmentación.

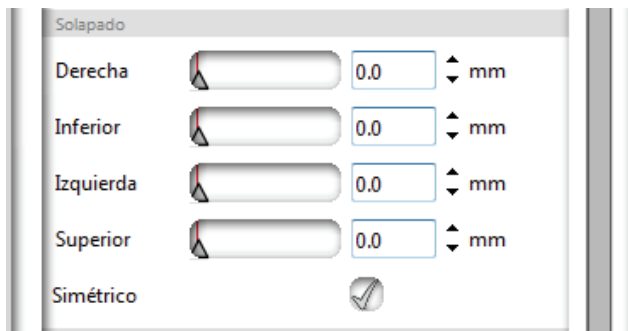


El patrón de la grilla se ajusta a un patrón de 3 x 4 de segmentos de igual tamaño.

Cómo cortar un diseño, continuación

Cómo superponer segmentos

Superposición específica cuánto se superponen las filas y columnas de los segmentos. Al superponer los segmentos sobre segmentos contiguos, puede eliminar espacios vacíos entre los segmentos al ensamblar los paneles después de que se cortan. Esto puede ser crucial cuando problemas ambientales como calor o clima expanden y contraen un material como un vinilo autoadhesivo. Cuando se crea la superposición, está representada por una barra roja sobre las líneas del segmento del patrón.



Hay 4 opciones que pueden controlar el espesor de las superposiciones:

Derecha extiende la superposición hacia la derecha de todos los segmentos

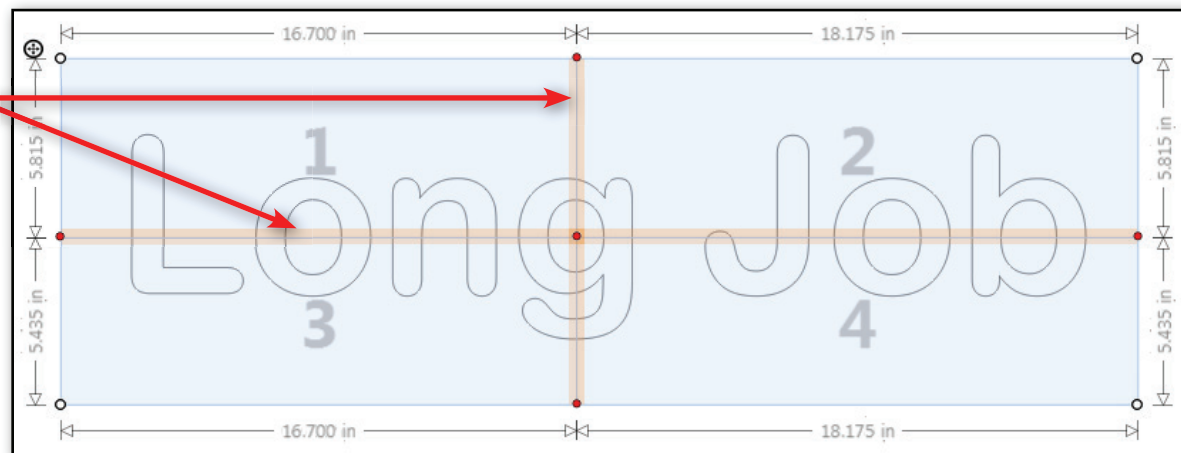
Inferior extiende la superposición hacia la parte inferior de todos los segmentos

Izquierda extiende la superposición hacia la izquierda de todos los segmentos

Superior extiende la superposición hacia la parte superior de todos los segmentos

La casilla de verificación **Simétrico**, en la parte inferior de la sección de superposición mantiene los valores simétricos. Las superposiciones superior e inferior se mantienen del mismo tamaño, además de las de izquierda y derecha. Por ejemplo, si el valor de la superposición inferior se cambia a 1 pulgada, el valor superior se mantiene en 1 pulgada. Lo mismo ocurre para las superposiciones de la izquierda y la derecha; a medida que una cambia, cambia la otra.

La barra roja
representa la
superposición de la
línea de segmentación.

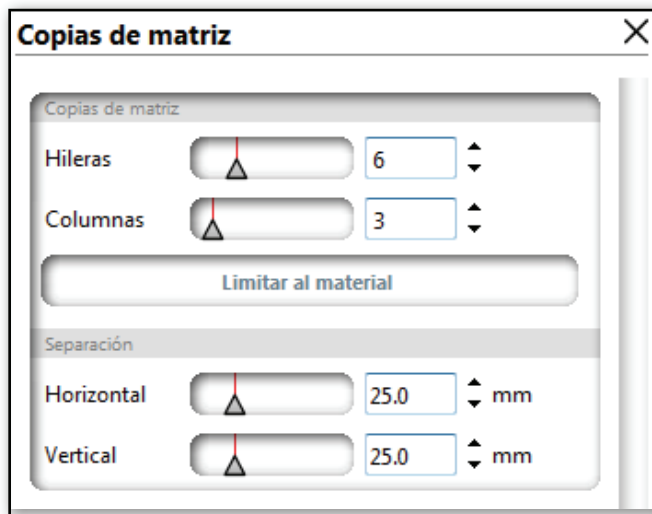


Cómo cortar un diseño, continuación

Copiar matriz

Cuando la tarea está lista para enviarse, puede agregar copias del diseño en el patrón de la matriz. Una vez que se hace clic en el botón Copiar matriz, se muestran las opciones de Copiar matriz en el panel lateral y el software pasa de la Ventana de previsualización al modo Previsualización de corte. Cuando está en el modo Previsualización de corte, la página del material cambia al tamaño real que está ajustado en el cortador predeterminado.

Las primeras configuraciones son el tipo de matriz, cuántas FILAS y COLUMNAS desea.



El valor Filas aumenta o disminuye las copias en la dirección vertical desde la parte inferior.

Columnas aumento o disminuye las copias en dirección horizontal desde la derecha.

Limitar al material, cuando está activada, limita las copias en dirección horizontal o vertical al tamaño de la página del material. Una vez que se alcanza el borde de la página del material, dejarán de hacerse copias.

El espacio entre las copias se puede ajustar. **Horizontal** afecta la distancia horizontal entre las copias horizontales y **Vertical** afecta la distancia entre copias verticales.

Diferencia entre Copiar matriz y Replicar?

La diferencia entre **Copiar matriz** y **Replicar** es que **Replicar** hace copias de objetos individuales, mientras que **Copiar matriz** copia todo el diseño en patrón de la matriz. Replicar es útil cuando se crea parte de un diseño. Copiar matriz es de ayuda cuando se hacen copias instantáneas del diseño total y no afecta al diseño.

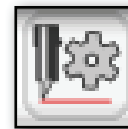


Ventana de previsualización

Cómo cortar un diseño, continuación

Configurar tarea de corte

El panel Configurar una tarea de corte tiene 5 configuraciones útiles en un panel. Estas configuraciones sirven básicamente para agregar o cambiar una característica a la tarea de corte. Más adelante en este capítulo se explican en detalle tres de estas configuraciones: **Configurar segmentación**, **Cortar en cruz** y **Avanzadas**. Dos de estas opciones, **Aplicar condiciones** y **Clasifica**, ya se discutieron en este capítulo. Cuando se abre el panel Tarea de corte, el Área de previsualización pasa al modo Previsualización de corte, para que el tamaño real del material que está cargado en el cortador sea el Tamaño de la página del material

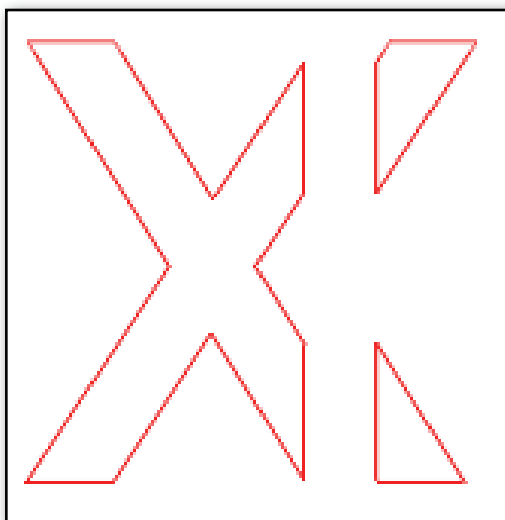


- **Aplicar condiciones** Estas configuraciones permiten aplicar una Condición o Tipo de material a colores o capas de líneas.
- **Clasificar**: permite clasificar los objetos de la tarea. Esto hace que el corte sea más eficiente e impide la formación de pliegues.

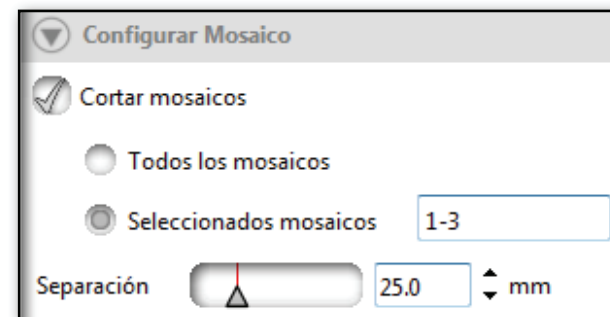
Configurar la Segmentación

La segmentación es una operación que segmenta o paneliza una tarea que es más grande que el área de corte del cortador. Se recomienda revisar la sección sobre segmentación antes de usar la configuración en esta sección.

- **Cuando Todos los segmentos** está activado, se cortarán todos los segmentos.
- **Sólo segmentos seleccionados** cortará únicamente los segmentos enumerados en el cuadro.
- El valor **Separación** determina la distancia entre segmentos cuando son cortados.



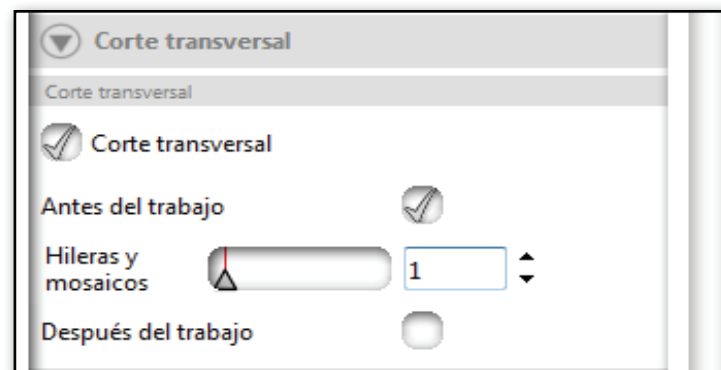
El valor Separación determina la distancia entre segmentos.



Corte en cruz

La función de corte en cruz está activada cuando el cortador que está equipado con esta función está conectado y seleccionado como el cortador predeterminado al usar [Establecer como cortadora por defecto] en el panel lateral Cortadores conectados.

- La casilla de verificación **Corte en cruz** activa o desactiva el corte en cruz.
- **Antes del trabajo** inicia una acción de corte en cruz antes de que se corte la tarea.
- **Filas y segmentos** hará un corte transversal en el material después de filas predeterminadas.
- **Después del trabajo** inicia una acción de corte en cruz después de que se corta la tarea.



Cómo cortar un diseño, continuación

Configuraciones avanzadas

La sección Avanzada del panel lateral Configurar tarea de corte, contiene configuraciones sobre qué hacer luego de que se completa una capa, segmento o tarea.

Después de cortar una capa

- **Continuar de inmediato** seguirá enviando la tarea a la velocidad de transferencia de datos más alta posible, sin pausa.
- **Esperar a que la cortadora esté lista** esperará a que el cortador esté listo antes de enviar la tarea. Reanudará el envío de la tarea una vez que el cortador esté en modo LISTO.

Después de cortar un mosaico

- **Continuar de inmediato** seguirá enviando la tarea a la velocidad de transferencia de datos más alta posible, independientemente de que el cortador aún esté ocupado cortando.
- **Esperar a que la cortadora esté lista** no enviará una tarea al cortador automáticamente si el cortador no está en modo LISTO. Reanudará el envío de la tarea una vez que el cortador esté en modo LISTO.
- **Pausa** detendrá el envío de la siguiente capa. Aparecerá un mensaje que le permite decidir cuándo reanudar el corte.

Después de un trabajo de corte

- **Cargar material** alimentará la tarea por fuera de su borde y restablecerá el origen. Esta configuración es útil si planea cortar distintas tareas secuencialmente.
- **Regresar a origen** llevará al cortador de regreso a su punto de origen. La función Cortar en cruz (solo para la serie FC8600) está desactivada con esta configuración.

Avanzado

Después de cortar una capa

☐ Continuar de inmediato

☒ Esperar a que la cortadora esté lista

Después de cortar un mosaico

☐ Continuar de inmediato

☐ Esperar a que la cortadora esté lista

☒ Pausa

Después de un trabajo de corte

☐ Regresar a origen

☒ Cargar material

Avanzado adicional mm

Otro

☐ Enviar trabajo de corte sin interrupción

☐ Fusión automática

☐ Convertir trazos a contornos

☒ Borde página de corte

☐ Cortar por el Segmento de Registro

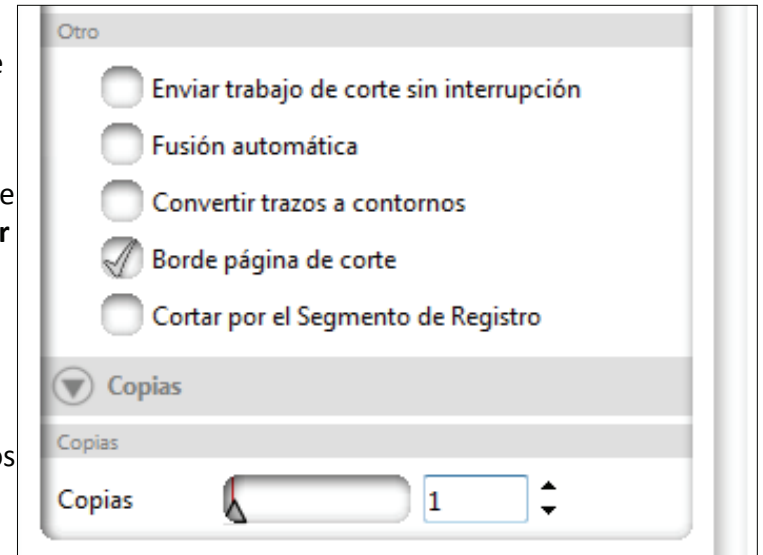
Copias

Copias

Cómo cortar un diseño, continuación

Otro

- Seleccione **Enviar trabajo de corte sin interrupción** para crear todas las tareas de corte y enviarlas al cortar de inmediato. Esto reduce el tiempo de apertura de la computadora.
- Seleccione **Fusión automática** para combinar objetos que se superponen antes de enviar los datos para la condición especificada en **Aplicar condiciones (Todos, Por color o Por capa)**.
- Seleccione **Convertir tramos a contornos** para crear y cortar un contorno del ancho de la línea. Cuando no se selecciona esta opción, se corta el centro del ancho de la línea.
- Seleccione **Borde página de corte** para cortar el límite del objeto entre segmentos cuando se segmenta y obtiene un objeto. Cuando esta función está desactivada, no se corta el límite del objeto entre segmentos.
- Seleccione **Cortar por el Segmento de Registro** para buscar cada marca de registro segmentada para corte segmentado en el diseño donde se colocan las marcas de registro segmentadas. Esta opción proporciona mayor precisión al detectar corrimientos o pliegues en impresiones más largas. Si no se selecciona esta opción, no se realiza el corte segmentado (solo para la serie FC8600).



Copias

Una vez que se definen todas las opciones de corte antes de enviar la tarea, se puede usar esta opción para enviar varias copias de la tarea final. Por ejemplo, si las copias de una matriz se definieron para que el diseño esté en un patrón de 3 filas y columnas, y el número de copias en esta opción se ajustó en 2, entonces enviará 2 conjuntos de 9 copias o 18 copias juntas, con una breve pausa entre los dos conjuntos.

Imprimir y Cortar

La aplicación de impresión y corte es un proceso para preparar al sistema para imprimir y luego cortar la impresión en un cortador siguiendo el trazado del contorno de la imagen. Este proceso se puede usar para crear calcomanías, diseños de empaques y otras aplicaciones.

Los pasos para este proceso, de inicio a fin, son:

- **Crear el diseño**
- **Crear un trayecto de corte alrededor del diseño.** Este será el trayecto de corte que el cortador seguirá durante el corte de la impresión.
- **Aplicar marcas de registro** al diseño. Las marcas de registro con marcas en forma de L que están en las cuatro esquinas del diseño de la imagen y la línea de corte. Se imprimen con el diseño para uso del cortador y son como un sistema de mapeo para que el cortador sepa dónde cortar.
- **Procese el diseño** enviándolo primero a la impresora y luego cargando la impresión en el cortador y enviando el trayecto de corte.

Cómo crear un trayecto de corte

Después de que se completa el diseño, debe crearse un trayecto de corte alrededor del diseño. Para crear un trayecto de corte, se puede usar la función Offset.

Para crear un trayecto de corte

1. Seleccione el diseño completo para crear trayecto de corte alrededor del diseño.
2. Haga clic en el botón Offset. Esto abrirá el panel lateral Offset. (Consulte Cómo crear un offset).
3. Ajuste los parámetros y haga clic en Aplicar.
4. Una vez que se crea el contorno del trayecto de corte, haga clic en el botón Estilos de línea y aumente el espesor de la línea. Esto permitirá que se vea mejor*.
5. Haga clic en el botón Capas y, en su panel lateral, asigne el trayecto de corte a una nueva capa y cambie el nombre de la capa a "Trayecto de corte", o aplique un color único.



* Hacer la línea gruesa no afecta el corte, se cortará una línea simple de todos modos.

Imprimir y Cortar, continuación

Marcas de registro

Una vez que se termina el diseño, y se crea el contorno, puede aplicarle las marcas de registro.

Las marcas de registro son pequeños corchetes en forma de "L" alrededor del diseño. Las marcas ayudan al cortador a definir dónde debe cortar la línea de contorno de corte. Sin ellas, la línea de corte para hacer la calcomanía no se corta en forma exacta.

Graphtec Studio ofrece una función especial para crear marcas de registro automáticamente. Ofrece varios tipos de patrones de marcas de registro que pueden usarse con distintos propósitos:

- **Las marcas de registro Graphtec TIPO 1** tienen sus esquinas hacia adentro.
- **Las marcas de registro Graphtec TIPO 2** tienen las esquinas apuntando hacia afuera. Las de Tipo 2 son las marcas de registro de uso más común porque proporcionan espacio para su diseño.



Marcas de registro Tipo 1



Marcas de registro Tipo 2

Marcas de registro segmentadas para mayor exactitud

Estos tipos "segmentados" son para tareas más largas, en las que pueden haber aparecido pliegues durante la impresión. Para impedir que esto suceda, las marcas de registro segmentadas colocan marcas de registro automáticamente, no solo en las esquinas sino también en los lados, ya sea en dirección vertical u horizontal. Cuando el sensor de marcas de registro escanea el patrón de la marca de registro, puede detectar y ajusta el trayecto de corte para cualquier pliegue en la impresión. Por lo tanto, las marcas de registro segmentadas ofrecen mayor precisión en impresiones largas.

Hay dos opciones de marcas de registro: El **Segmento en H** y el **Segmento en V**. Ambas pueden usar los patrones Tipo 1 o Tipo 2.

- **Segmento en H** coloca marcas de registro a lo largo de la dirección horizontal (como se muestra en el ejemplo) y generalmente se usan para diseños que son más anchos.
- **El Segmento en V** coloca marcas de registro en la dirección vertical y generalmente se usa para diseños más altos.



Segmento en H que coloca marcas de registro horizontalmente

Marcas de registro para tareas pequeñas

Las tareas pequeñas no necesitan 4 o más marcas de registro, por lo que se proporcionan patrones con el número mínimo de marcas de registro de 3 o 2, lo que acorta el tiempo del proceso.



Segmento en V que coloca marcas de registro verticalmente

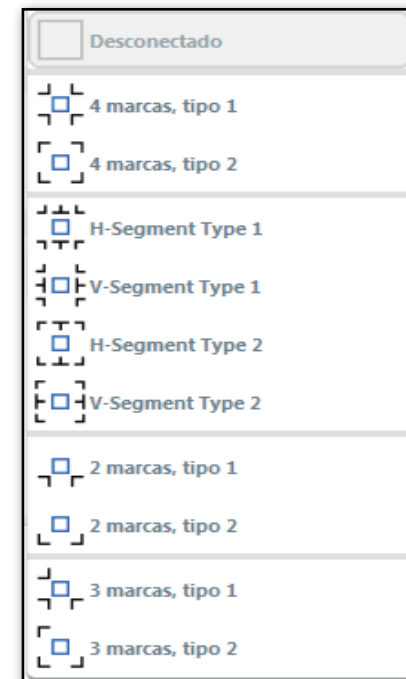
Imprimir y Cortar, continuación

Cómo aplicar marcas de registros

Para aplicar marcas de registro a un diseño:

1. Primero haga clic en el botón marcas de registro.
2. Haga clic en el tipo de patrón de marca de registro que necesita para el diseño. Los distintos patrones se discutieron en la página anterior.

Para **desactivar el patrón de marca de registro**, haga clic en APAGADO.



Para encender las marcas de registro seleccione el tipo de marca de registro.



Nota sobre el uso del patrón de la marca de registro “2 marcas” o “3 marcas”

Al usar el patrón de la marca de registro “2 marcas” o “3 marcas”, tenga en cuenta el siguiente punto.

Si el tamaño del medio especificado en la página de diseño excede el ancho del papel montable del trazador, no se puede especificar el modelo de marca de registro “2 marcas” o “3 marcas”.

En este caso, utilice el patrón de marca de registro “4 marcas, tipo 1” o “4 marcas, tipo 2”.

Ejemplos	CE6000-40 : 484mm(19inch)	FC8600-60 : 770mm(30.3inch)
	CE6000-60 : 712mm(28inch)	FC8600-75 : 920mm(36.2inch)
	CE6000-120 : 1346mm(52inch)	FC8600-100 : 1224mm(48.1inch)
		FC8600-130 : 1529mm(60.1inch)
		FC8600-160 : 1850mm(72.8inch)

Imprimir y Cortar, continuación

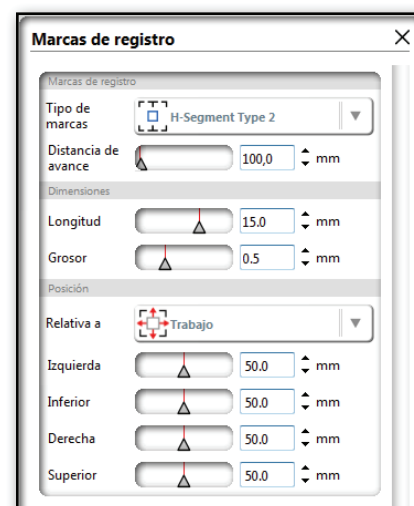
Cómo ajustar las marcas de registro

Una vez que se crean las marcas de registro, se puede ajustar su colocación. El panel lateral Marca de registro muestra varios parámetros para hacerlo.

- **Tamaño de paso** se usa únicamente si se usan marcas de registro. Define la distancia entre las marcas de registro intermedias.
- **Tamaño** define el tamaño de las marcas de registro. La regla general es que a mayor tamaño de diseño, mayor tamaño de las marcas de registro.
- **Espesor** define el espesor de la línea de las marcas de registro. La regla general para el espesor es la misma que para el Tamaño. Cuanto más grande sea el diseño, mayor es el grosor de las marcas de registro. El tipo de material puede ser un factor determinante para el espesor. Si el sensor tiene problemas para detectar una marca de registro, aumente el espesor.

Configuraciones de posición

- **Relativa a la TAREA** ajusta las marcas de registro relativas al diseño o tarea usando los ajustes Derecha, Inferior, Izquierda y Superior.
- **Relativa al MATERIAL** ajusta las marcas de registro relativas tamaño de la página de diseño usando los ajustes Derecha, Inferior, Izquierda y Superior.
- **Izquierda** ajusta las marcas de registro más a la izquierda, hacia derecha o izquierda según el ajuste de Relativa a la Tarea o Relativa al material.
- **Inferior** ajusta las marcas de registro más inferior, hacia arriba o abajo según el ajuste de Relativa a la Tarea o Relativa al material.
- **Derecha** ajusta las marcas de registro más a la derecha, hacia derecha o izquierda según el ajuste de Relativa a la Tarea o Relativa al material.
- **Superior** ajusta las marcas de registro más inferior, hacia arriba o abajo según el ajuste de Relativa a la Tarea o Relativa al material




Panel lateral de Marca de registro

Imprimir y Cortar, continuación

Cómo procesar un diseño

Hay tres pasos para procesar el diseño para su salida: (1) Enviar el diseño a la impresora sin el trayecto de corte, (2) cargar la impresión en el cortador y (3) enviar el trayecto de corte desde el software al cortador. Cada paso se explica en detalle a continuación.

Cómo enviar el diseño a la impresora

 La primera cosa a recordar en esta parte del proceso es, a menos que necesite imprimir el trayecto de corte, asegurarse de que está apagado (Consulte Cómo asignar condiciones y materiales preestablecidos). A continuación, envíe el diseño a la impresora haciendo clic en el botón Imprimir o en el menú desplegable Archivo y seleccione Imprimir. Esto enviará el diseño y las marcas de registro.

Cómo cargar una impresión en el cortador

Luego de que la impresora termina de imprimir el diseño, colóquelo en el cortador. Al cargar la impresión, asegúrese de que la orientación es la correcta. Esto se hace fácilmente observando la orientación en el Área de previsualización mediante la flecha direccional. Recuerde, esta flecha indica qué borde va primero.

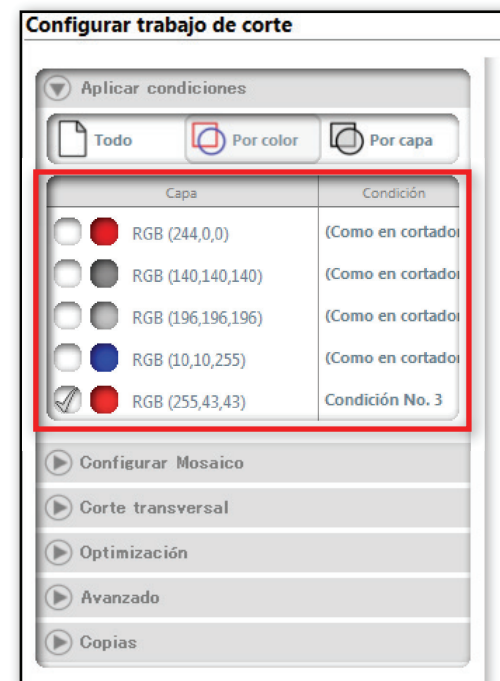
Cómo enviar el trayecto de corte al cortador



1. Haga clic en el botón Configurar tarea de corte o haga clic en el menú desplegable Cortador y seleccione Configurar tarea de corte. Esto abre la opción de Configurar tarea de corte en el panel lateral.
2. Si el trayecto de corte se colocó en una capa, desactive todas las capas excepto la que contiene el trayecto de corte.
3. Si el trayecto de corte tiene un único color, desactive todos los colores excepto el color que usa el trayecto de corte.
4. Asigne el color o capa del trayecto de corte a una condición de corte del cortador o a un tipo de material.
5. Abra las opciones de Cortadores en el panel lateral haciendo clic en el botón Panel del cortador.
6. Envíe la tarea haciendo clic en el menú desplegable Cortador, seleccione Enviar tarea de corte y seleccione el cortador al que desea enviar la tarea.

El cortador comienza a escanear todas las marcas y envía el trayecto del diseño.

AWESOME
Design & Graphics



Defina el color o capa del trayecto de corte a la condición o tipo de material

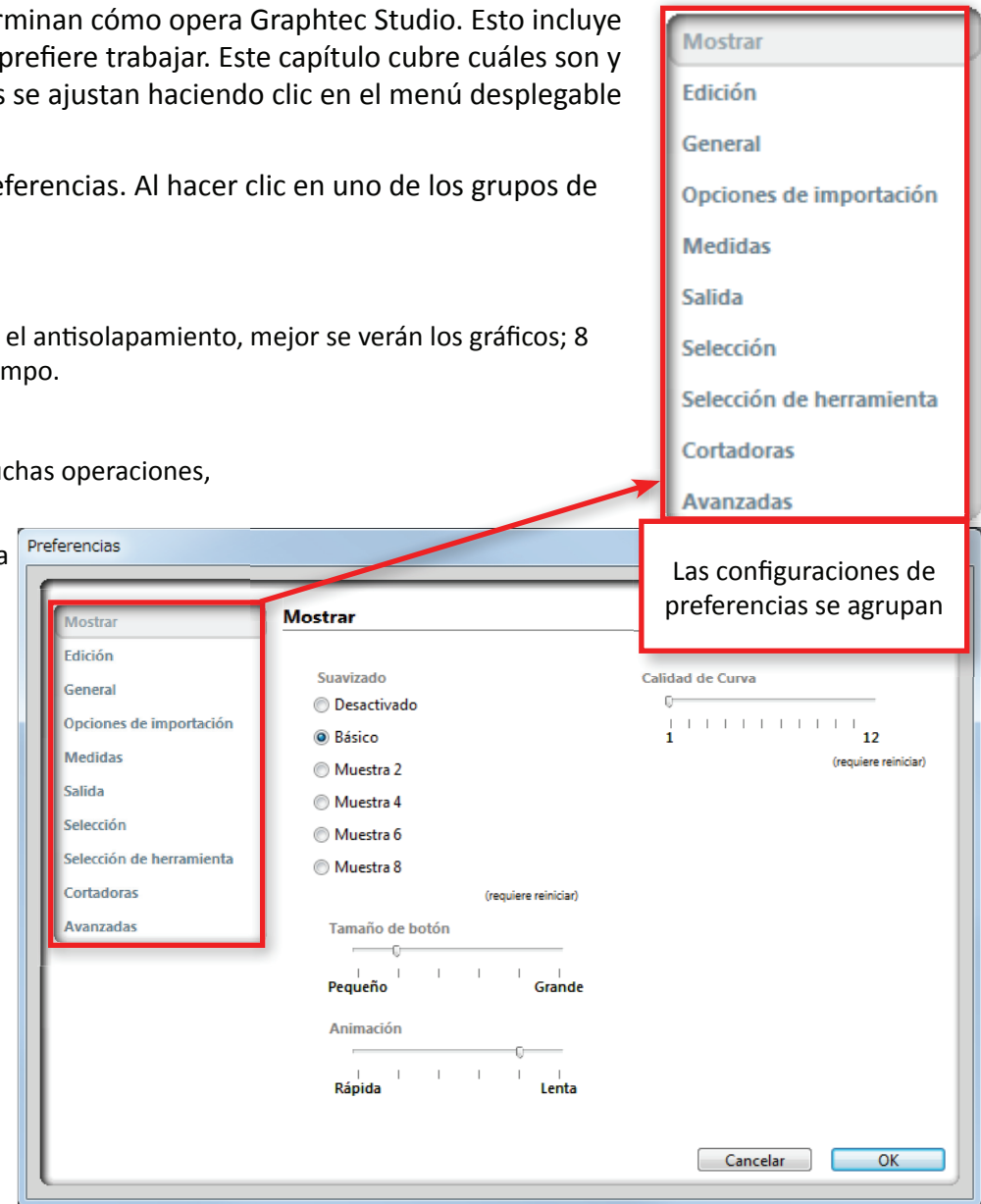
Cómo ajustar las Preferencias

La ventana de preferencias es donde se ajustan las opciones que determinan cómo opera Graphtec Studio. Esto incluye ajustes comunes como el idioma o las unidades de medida en las que prefiere trabajar. Este capítulo cubre cuáles son y para qué se usan, aunque muchas de ellas son obvias. Las preferencias se ajustan haciendo clic en el menú desplegable Archivo y luego en Preferencias. Esto abrirá la ventana Preferencias.

En el lado izquierdo de la ventana están agrupadas las opciones de preferencias. Al hacer clic en uno de los grupos de opciones, se muestran las configuraciones para ese uso.

Mostrar

- **Suavizado** es cuánto antisolape se aplica al gráfico. Cuanto mejor sea el antisolapamiento, mejor se verán los gráficos; 8 muestras es lo mejor. Sin embargo, redibujar los gráfico toma más tiempo.
- **Tamaño del botón** determina el tamaño del ícono de la herramienta.
- **Animación** determina la velocidad de la animación del programa. Muchas operaciones, como deshacer, acercar/alejar, etc., se muestran como animaciones.
- **Calidad de Curva** ajusta la visualización de la curva. Cuanto mayor sea el número, más suave se verá la curva.



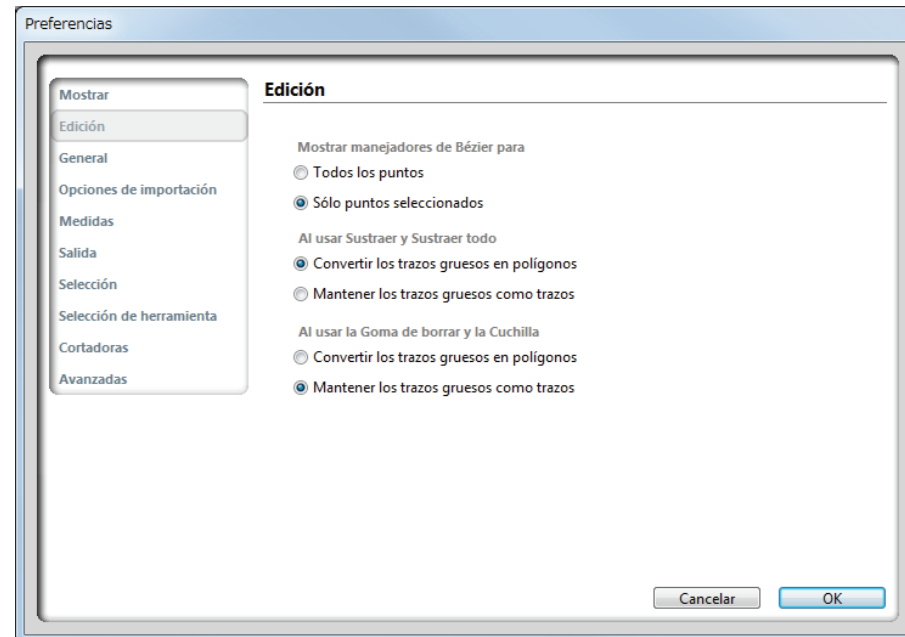
Ventana de Preferencias

Cómo ajustar las Preferencias, continuación

Edición

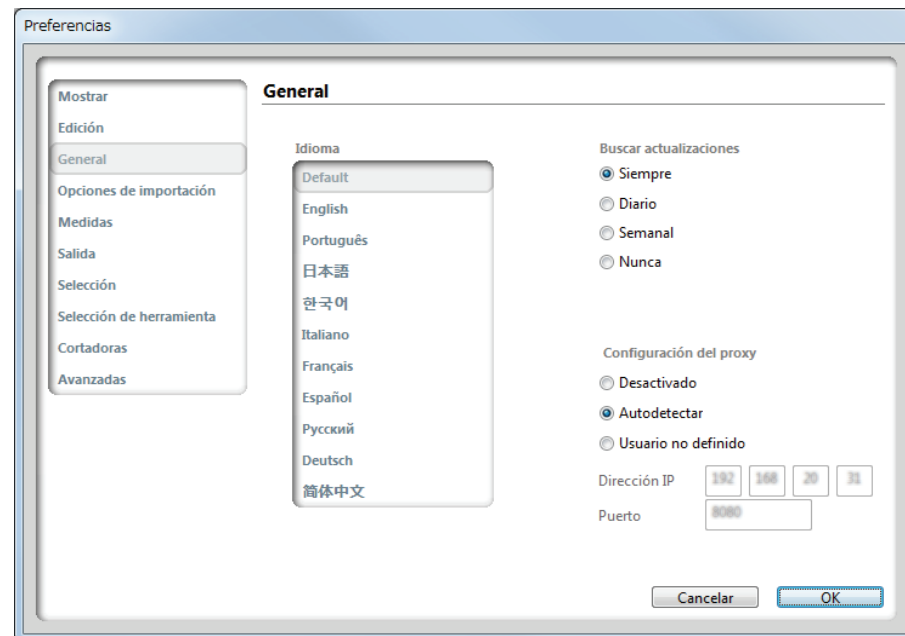
Estos ajustes de preferencias permiten editar diferentes valores predeterminados de funciones:

- **Mostrar tiradores de control** de Bézier determina los tiradores de control de Bézier a mostrar para todos los puntos, o solo para los puntos seleccionados de un objeto. (Vea [Cómo trabajar con curvas](#))
- **Al usar Restar o Restar todos** se determina cómo se manejan las líneas gruesas de un objeto, ya sea que se conviertan a un polígono o se mantengan como líneas gruesas. (Consulte [Cómo modificar objeto](#))
- **Al usar el Borrador o el Cuchillo también** se determina cómo se manejan las líneas gruesas de un objeto, ya sea que se conviertan a un polígono o se mantengan como líneas gruesas. (Vea las secciones [Herramienta Borrador](#) y/o [Herramienta Cuchillo](#))



General

- **Idioma** determina en qué idioma desea que trabaje el programa.
- **Buscar actualizaciones** especifica el intervalo en el que se busca información de actualizaciones al momento de la activación del software. El valor predeterminado es **Siempre**.
- **Configuración de proxy** es el ajuste de la conexión a Internet del explorador Web. El valor predeterminado es **Detectar automáticamente**.



Cómo ajustar las Preferencias, continuación

Opciones de importación

Estos ajustes de preferencias determinan cómo Graphtec Studio importa los formatos de archivos de gráficos al Área de dibujo. Cada formato tiene los mismos ajustes:

- **La Posición del documento** determina dónde colocar el archivo de diseño en la **Página del material** del **Área de previsualización**.
- **Convertir trazos blancos en negros** determina si mostrará líneas de contorno negras para todos los objetos transparentes o blancos que se importan Graphtec Studio.
- **Convertir trazos en politrazos** convierte las formas compuestas de varios contornos separados, con extremos que se tocan, en contornos continuos. Esto elimina la necesidad de que la cuchilla del cortador suba y baje como sucedería con segmentos separados. Esto aumenta la velocidad, además de generar un corte más homogéneo.

Medidas

Estos ajustes de preferencias determinan las **Unidades de longitud** que usará Graphtec Studio, tales como pulgadas o metros.

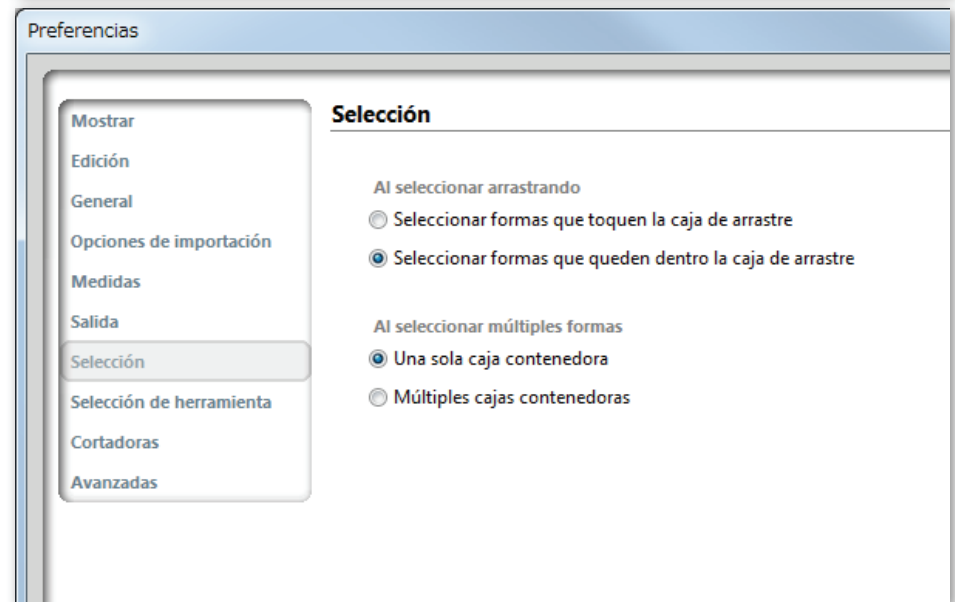
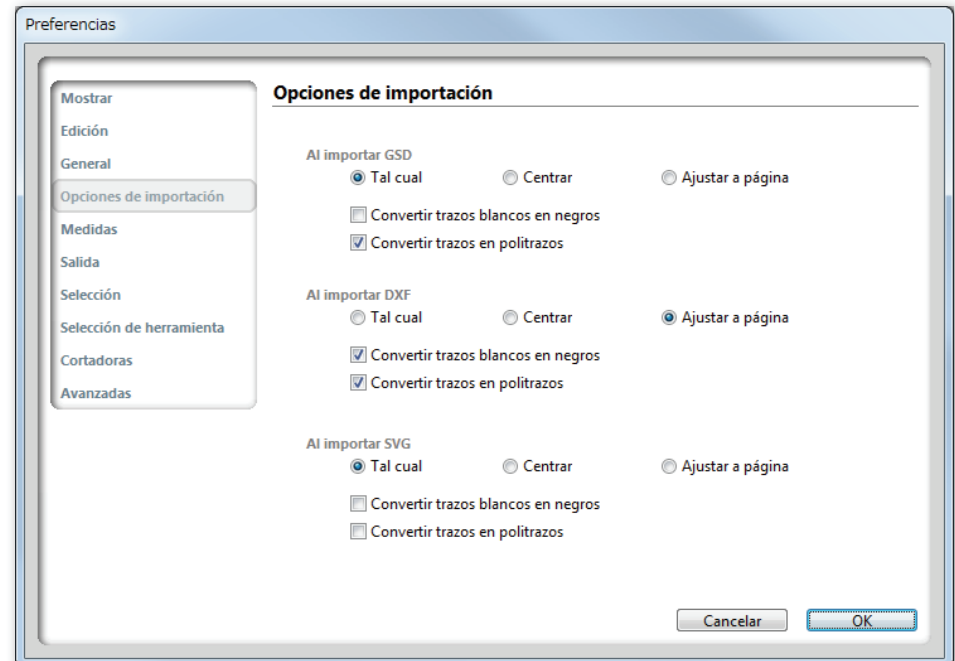
Salida

Este ajuste de preferencias determina la resolución del diseño cuando es enviado a la impresora.

Selección

Estas preferencias contienen ajustes relacionados con la selección de objetos:

- **Al seleccionar arrastrando** determina cómo se seleccionan las formas y objetos al dibujar un cuadro alrededor de ellos, si las formas se seleccionan cuando el cuadro las toca o solo cuando el cuadro las abarca.
- **Al seleccionar múltiples formas** determina si se usa una caja contenedora para todos los objetos seleccionados o si se usan múltiples cajas contenedoras para cada objeto seleccionado.



Cómo ajustar las Preferencias, continuación

Selección de herramienta

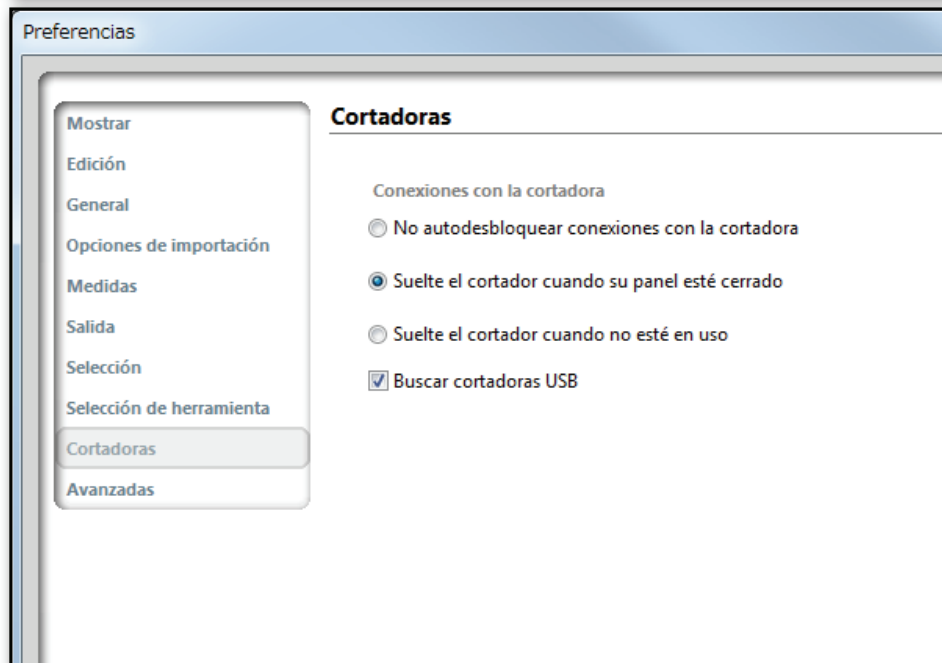
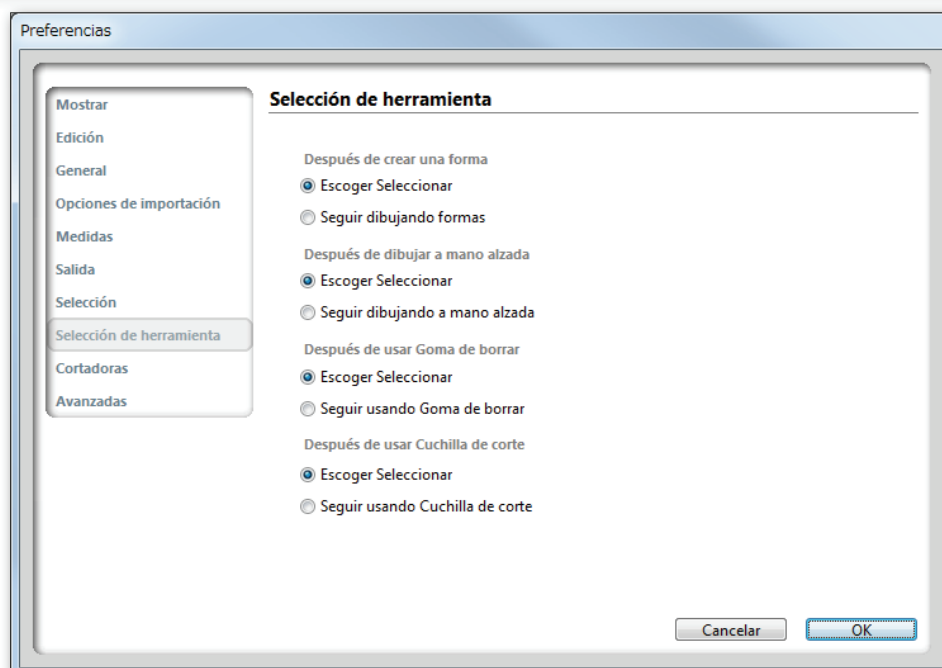
Estos ajustes de preferencias determinan qué acción tomar después de usar cuatro herramientas diferentes: Crear formas, Dibujo a mano alzada, Borrador y Cuchillo. Cada una de las opciones distintas de acciones de la herramientas son las mismas:

- **Escoger Seleccionar** para pasar a la herramientas de selección después de usar la herramienta actual. Por ejemplo, después de crear un rectángulo, el software volverá a la herramienta de selección.
- **Seguir dibujando formas** seguirá usando la misma herramienta y no pasará a la herramienta de selección.

Cortadoras

Estos ajustes de preferencias determinan los tiempos y duraciones en los que Graphtec Studio mantiene la conexión con el cortador.

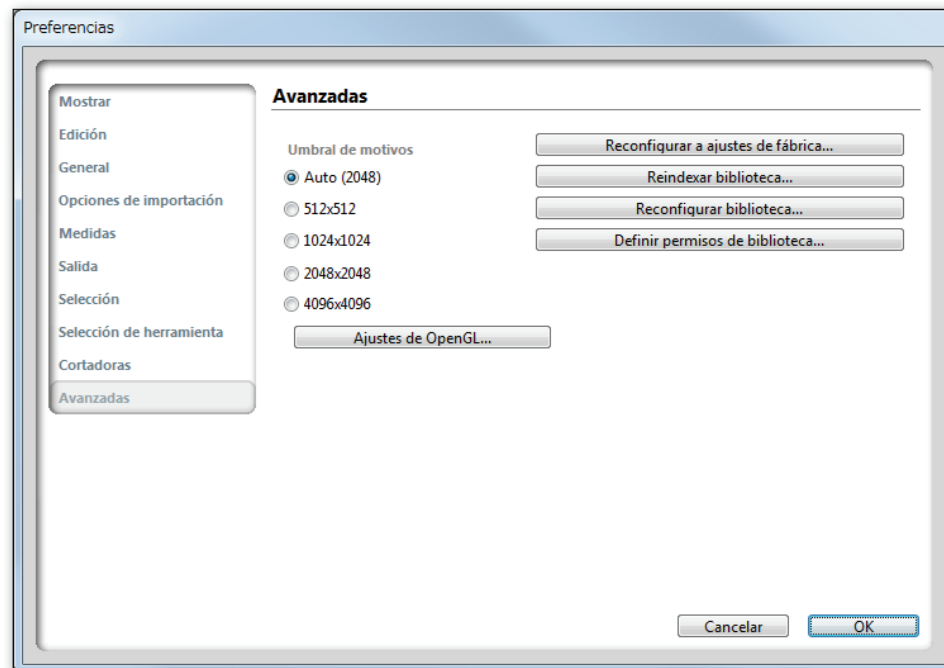
- **No autodesbloquear conexiones con la cortadora** con el cortador mantendrá a Graphtec Studio conectado a los cortadores hasta que se sale de la aplicación o hasta que el usuario desconecta manualmente el cortador.
- **Suelta el cortador cuando su panel esté cerrado** cuando se cierra el panel Cortadores hará que Graphtec Studio se conecte automáticamente a los cortadores solo cuando se abre el panel Cortadores y que se desconecte automáticamente en otro caso (lo que permite que otras aplicaciones tengan acceso a los cortadores).
- **Suelta el cortador cuando no esté en uso** cuando no está en uso desconecta el cortador cuando no está en uso.
- **Buscar cortadores USB** cuando está marcada la opción, se buscan y conectan automáticamente los cortadores Graphtec conectados a través de puertos USB. Luego, se recopila información de los cortadores, que se muestra en el panel Cortador conectado.



Cómo ajustar las Preferencias, continuación

Avanzadas

- El **Umbral de motivos** de textura determina cómo la tarjeta de video de su computadora manejar imágenes rasterizadas en el programa. OpenGL muestra más ajustes para esta opción.
- **Reconfigurar a ajustes de fábrica** borra permanentemente los ajustes de preferencias y condición, y los revierte a la configuración de fábrica.
- **Reconfigurar biblioteca** vuelve a configurar biblioteca para asegurar que se resuelvan errores y corrupción. Si la Biblioteca no carga correctamente, esta opción puede resolver los problemas
- **Reconfigurar biblioteca** elimina todas las imágenes y carpetas de su biblioteca y la restablece a sus ajustes de instalación originales.
- **Definir permisos de biblioteca** ajusta automáticamente los permisos de la Biblioteca.



Anexo A - Patrones de línea de corte.

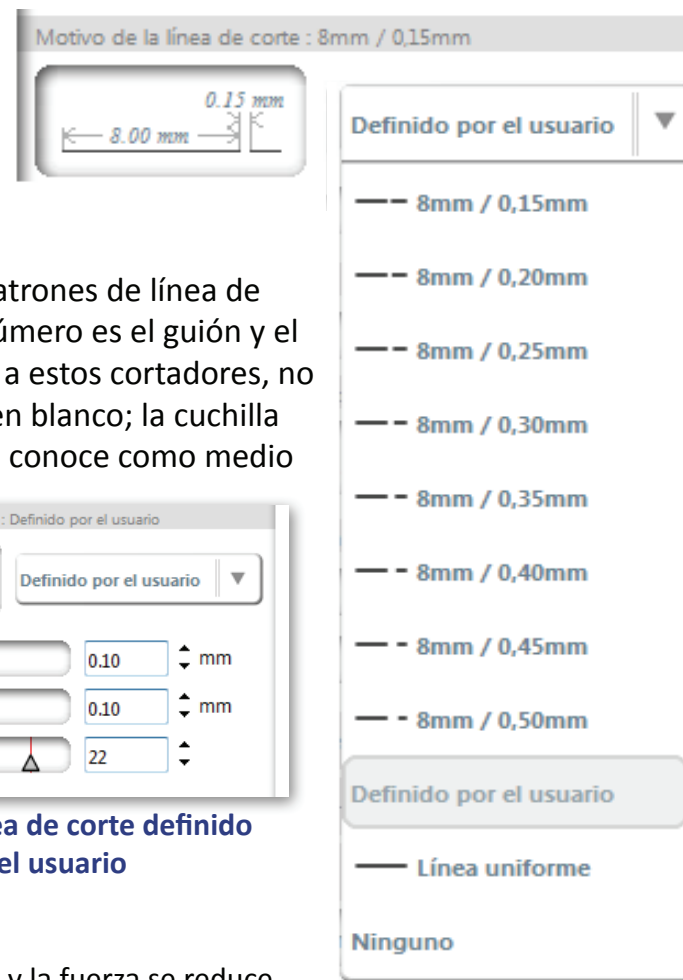
Se puede seleccionar un patrón de línea de corte como parte de una Condición o Tipos de material. Un patrón de línea de corte puede ser un patrón de línea sólida o punteada. Cuando se corta la tarea, se corta el patrón de la línea. Sólo hay una línea sólida, pero existen varios tipos de líneas punteadas, cuyas diferencias por lo general son la longitud y distancia entre los puntos. El Patrón de línea de corte para los modelos FC8600 y CE6000 son distintos a los demás cortadores: series CE5000, FC2250 y FC4500. Debido a que es importante que las diferencias estén claras, la sección que sigue describe cómo se usa el Patrón de línea de corte para los modelos:

FC8600/CE6000 Patrón de línea de corte

Los modelos FC8600 y CE6000 tienen patrones de línea corte integrados. La lista de patrones de línea de corte para estos dos dispositivos muestra cómo se definen esos patrones. El primer número es el guión y el segundo número es el espacio en blanco. Como la selección de patrones es inherente a estos cortadores, no se pueden cambiar. Lo que hace que estos patrones sean diferentes son los espacios en blanco; la cuchilla nunca se levanta completamente del material, pero corta con menos fuerza, lo que se conoce como medio corte. Este tipo de patrón de línea punteada está diseñado para cortar completamente a través del material. Los espacios en blanco (llamados etiquetas) mantienen los objetos a cortar en su lugar hasta que se finaliza el corte de la tarea.

Para editar el patrón de línea de corte definido por el usuario:

1. Haga clic en la lista desplegable de Patrones de líneas.
2. En la parte inferior de la lista, seleccione Definido por el usuario. Esto amplía la lista con estos tres ajustes:
 - **Longitud de corte** es la parte de la línea donde se aplica toda la fuerza de corte, atravesando completamente el material.
 - **Longitud arriba** es la parte de la línea de corte donde se usa la fuerza hacia arriba y la fuerza se reduce. La longitud arriba establece las etiquetas para mantener la porción de corte en su lugar.
 - **Presión arriba** se usa cuando se corta la longitud arriba.
3. Define el valor de cada parámetro y oprima Enter.



Patrón de línea de corte definido por el usuario

Patrones de línea de corte para los modelos FC8600 y CE6000

Anexo A - Patrones de línea de corte.

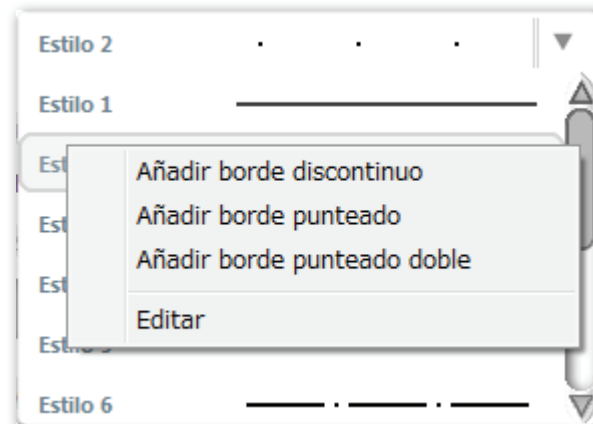
Patrones de línea de corte para las series CE5000, FC2250 y FC4500.

El Patrón de línea de corte para estos cortadores Graphtec tiene nueve estilos de línea predefinidos y tres estilos del usuario. El primer estilo es una línea sólida, que generalmente es predeterminada y no se puede cambiar. Luego hay una gama de patrones de líneas punteadas, que pueden editarse. Si es necesario, también se pueden agregar otros estilos de línea a la lista. Las líneas punteadas para estos cortadores se usan cuando se deben perforar las líneas de corte o cuando se plotean líneas punteadas.

Cuando se edita un Estilo, sólo se puede ajustar la distancia. Se proporciona un diagrama que ilustra cómo afecta la distancia a la línea. Tenga en cuenta que mientras edita el tipo de línea, puede asignarle un nombre.

Para editar un Estilo:

1. Haga clic en la lista desplegable.
2. Haga clic con el botón derecho sobre el Estilo que desea cambiar y seleccione Editar, o coloque el puntero del ratón sobre el estilo de línea y haga clic en Editar.
3. Defina la distancia y oprima Enter.



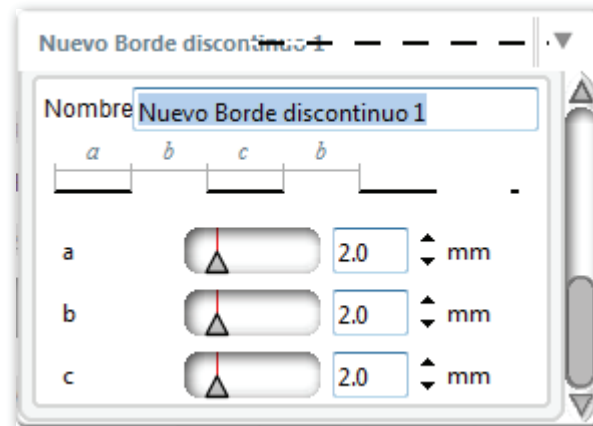
Patrones de estilo

Para editar un Estilo del usuario:

1. Haga clic en la lista desplegable.
2. Haga clic con el botón derecho sobre el Estilo del usuario que desea cambiar y seleccione Editar, o coloque el puntero del ratón sobre el estilo de línea y haga clic en Editar.
3. Defina la distancia y oprima Enter.

Para agregar una nueva línea punteada

1. Haga clic en la lista desplegable.
2. Haga clic con el botón derecho sobre la lista.
3. Elija una de las tres opciones de líneas punteadas.
4. Defina la distancia A, B y C y oprima Enter.



Cómo definir el patrón de línea de corte definido por el usuario

Anexo B - Formas cerradas versus Formas abiertas

Los objetos cerrados son formas que no tienen brechas en las líneas y arcos que componen la figura. Estas formas tienen relleno.

Las formas abiertas tienen una separación en la línea del trazado de la forma. Algunas son obvias y otras, en especial en los puntos inicial y final, no lo son. La mejor forma para saber si un objeto es una forma abierta o cerrada es agregar un relleno.

Si el objeto no se rellena, es una forma abierta.



Anexo C - Compatibilidad de archivos

Graphtec Studio puede importar archivos vectoriales y de mapa de bit creados con una aplicación diferente.

En el archivo de mapa de bit, usted puede realizar la operación de imprimir y cortar, y trazar un contorno usando la herramienta de edición de objetos de este software.

Graphtec Studio permite la importación e inserción de los siguientes formatos de archivos:

La extensión se muestra entre paréntesis.

Archivos vectoriales

- archivo de Graphtec Studio (gstudio)
- archivo de Graphtec ROBO Master (gsd/gst/gsp)
- archivo DXF (dxf)
- Metaarchivo de Windows (wmf)
- Metaarchivo mejorado (emf)

Archivos de mapas de bits (se pueden trazar contornos en los archivos marcados con un asterisco (*).)

- archivo EPS (eps)*
- archivo BMP (bmp, did)*
- archivo TIFF (tif, tiff)*
- archivo PCX (pcx)*
- archivo CG4 (cg4)*
- archivo JPEG (jpg, jpe, jpeg, jfif)*
- archivo PNG (png)*
- archivo GIF (gif)*
- archivo RAS (ras)
- archivo CIT (cit)
- archivo RLC (rlc)

Archivos compatibles con Graphtec Studio Pro

- archivo AI (ai)
- archivo PDF (pdf)
- archivo SVG (svg)

Anexo C - Compatibilidad de archivos

Cómo importar un archivo EPS

Se aplican las siguientes restricciones al importar o insertar un archivo EPS.

1. No se pueden importar los ajustes de capas
Todas las capas configuradas se importan con una estructura unificada.
2. Los objetos que se muestran debajo se pueden importar pero no se pueden cortar correctamente.
Edítelos usando la herramienta de edición de objetos de Graphtec Studio.
Si envía datos sin editarlos, el mismo objeto se puede cortar varias veces o moverse en el área con relleno.
 - Objetos rellenos con una gradación o patrón
 - Objetos rellenos usando la función de transparencia

El archivo EPS mantiene la información sobre los bordes y rellenos del objeto.

Por lo tanto, cuando estos datos se envían al cortador, la operación del cortador es realizada varias veces para un único objeto.

3. Incrustar fuentes en el archivo EPS.
Compatible con Adobe PostScript Level 2.

Actualización del software

Este software busca automáticamente información de actualizaciones al inicio.

Si la última versión disponible es más nueva que su software, aparece en la pantalla un mensaje de actualización.

Siga los mensajes con instrucciones para actualizar su software.

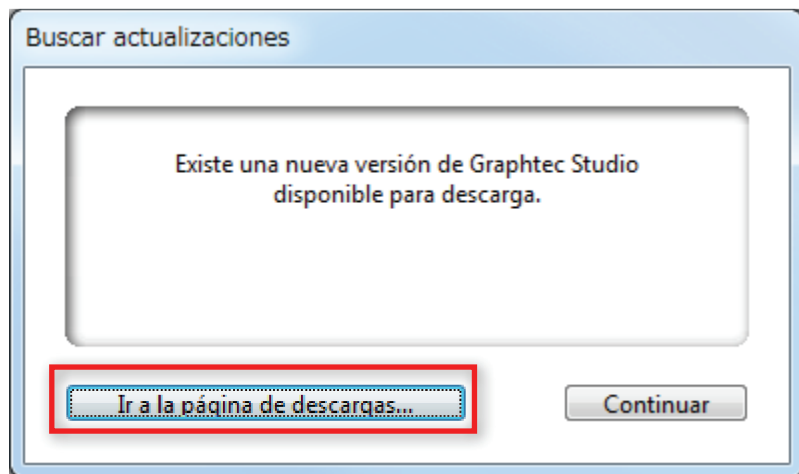
La información sobre actualizaciones también se puede buscar en forma manual.

* Se necesita un entorno que pueda conectarse a Internet para buscar información de actualizaciones.

Actualización del Software

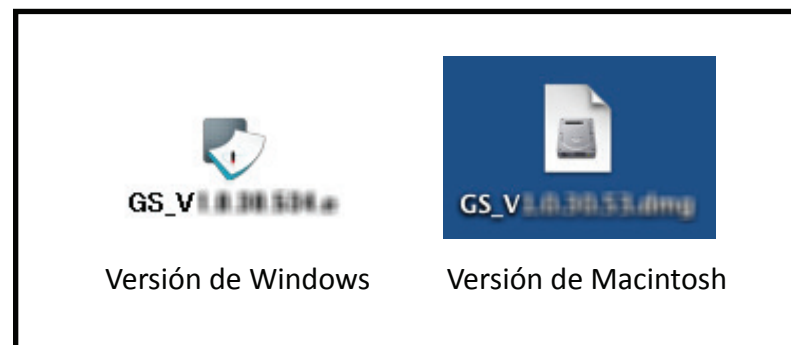
1. El mensaje en la pantalla que se muestra a continuación aparece si su software puede actualizarse a la última versión.

Haga clic en el botón Ir a página de descarga.



2. La página de descarga se abre desde el sitio web de Graphtec.

3. Seleccione y descargue el software deseado desde la página de descarga.
4. Cuando la descarga está completa, cierre las aplicaciones abiertas.
5. Haga doble clic en el software descargado para comenzar la instalación.



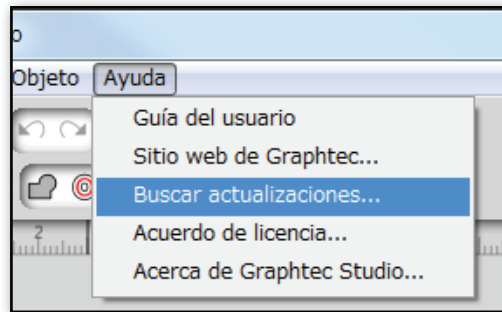
6. Cuando termina la instalación, la actualización del software está completa.

Actualización del software, continuación

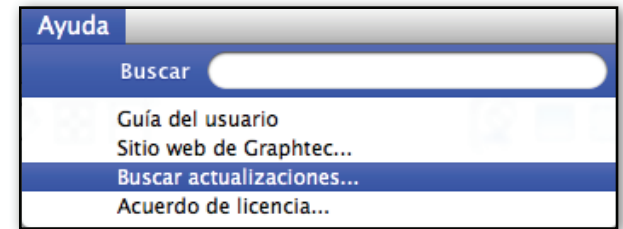
Cómo buscar información de actualizaciones

Para buscar información de actualizaciones, seleccione Buscar actualizaciones en el menú Ayuda.

Versión de Windows



Versión de Macintosh



Preferencias de información de actualizaciones

En Preferencias, puede especificar cuán a menudo se debe buscar información de actualizaciones cuando el software inicia.

Versión de Windows

Seleccione Preferencias en el menú Archivo.

Versión de Macintosh

Seleccione Preferencias en el Graphtec Studio.

