



Flexi10



Tabla de contenido

1. Instalación del Programa	1	Mostrar la Central de Diseño	32
Requerimientos del sistema recomendados.....	1	Ficha Central de Diseño.....	32
Procedimiento de Instalación.....	1	5. Usando el Editor de Diseño.....	36
Usar el Administrador de preferencias.....	5	Mostrar el Editor de Diseño.....	36
Usar el Administrador de instalación	5	Editor de Diseño – Ficha Capas	36
2. Empezar	7	Editor de Diseño - Ficha Objeto	38
Elementos básicos del programa.....	7	6. Seleccionar objetos	40
Cambiar la vista	11	Seleccionar objetos usando la herramienta de Selección	40
Deshacer y Rehacer los pasos.....	15	Seleccionar objetos dentro de un efecto.....	40
Usar el área de trabajo	16	Seleccionar objetos usando la tecla TAB.....	41
Escribir valores numéricos.....	16	Seleccionar objetos similares.....	41
Establecer las preferencias.....	17	Seleccionar objetos con el mismo color	41
Características de la interfaz de usuario Macintosh	20	Seleccionar objetos basándose en atributos	41
Obtener ayuda	20	Seleccionar objetos usando el Editor de Diseño.....	41
Salir del Programa	20	Seleccionar todos los objetos	41
3. Trabajar con archivos.....	21	Deseleccionar todos los objetos	41
Crear nuevos documentos.....	21	Invirtiendo la Selección	42
Abrir archivos	21	7. Organizar objetos.....	43
Importar archivos	21	Escalar objetos.....	43
Guardar documentos	22	Mover objetos.....	44
Exportar a archivos.....	22	Rotar, inclinar y reflejar objetos.....	44
Enviar un trabajo a EnRoute.....	22	Duplicar objetos	46
Enviar un trabajo por correo electrónico	22	Trabajar con autoserIALIZACIÓN	48
Cerrar documentos	22	Agrupar objetos.....	49
Archivos vinculados e incrustados.....	23	Componer objetos.....	50
Usar objetos OLE (sólo Windows)	23	Enmascarar objetos	51
Trabajar con información del trabajo	25	Bloquear objetos	51
Estadísticas de trabajo.....	25	Cambiar el orden de los objetos	52
Buscar archivos	26	Alinear objetos	52
Estimación del trabajo	26	Distribuir objetos	53
Aplicar plantillas	28	Espaciar objetos.....	54
4. Usar la Central de Diseño	32	Anidar objetos	54

Anidamiento de forma real (sólo Windows)	55	Editar texto	88
Pegar objetos.....	56	Seleccionar texto.....	88
Borrar objetos	56	Cambiar los atributos de texto	89
Borrar Transformación.....	56	Cambiar los parámetros predeterminados de texto	89
8. Trabajar con Color	57	Buscar y sustituir	90
Modelos de color disponibles	57	Corrector ortográfico	90
Trabajar con tablas de muestras	57	Cambiar MAYÚSCULA/minúscula	91
Aplicar colores mediante el Mezclador de Color.....	60	Cambiar kerning.....	91
Aplicar colores mediante el Cuentagotas	62	Separar y unir texto.....	92
Definir colores mediante el cuadro de diálogo Aspectos del color	62	Cambiar la orientación del texto.....	92
Configurar el color de Relleno/Reborde predeterminado	65	Ajustar el tamaño del bloque de texto.....	92
Configurar el color de Fondo / Frontal	66	Trabajar con texto Braille	93
Modificar las bibliotecas de colores actuales.....	66	Trabajar con códigos de barra	94
Crear muestras de prueba.....	66	Trabajar con caracteres especiales	94
9. Usando el Editor Relleno / Reborde.....	69	Trabajar con estilos de texto	95
Mostrando el Editor Relleno/Reborde.....	69	Preferencias de texto	96
Tipos de relleno	69	Trabajar con fuentes	97
No aplicar relleno a un objeto	69	12. Trabajar con trazados	99
Aplicar un relleno sólido a un objeto	69	Crear trazados	99
Aplicar un relleno de baldosa a un objeto.....	70	Seleccionar puntos y segmentos	101
Aplicar un relleno degradado a un objeto	71	Usar la Central de Diseño para editar puntos y segmentos... 102	
Editar las propiedades del reborde de un objeto	73	Dirección de trazados	103
Aplicar la sobreimpresión a un objeto.....	73	Editar trazados	103
10. Trabajar con figuras	75	13. Trabajar con Bitmaps.....	111
Crear figuras	75	Usar la Central de Diseño	111
Editar figuras usando la Central de Diseño	76	Crear bitmaps.....	112
Editar figuras usando puntos de control	78	Cambiar las propiedades del bitmap.....	113
Convertir objetos en figuras.....	80	Usar la barra de herramientas Bitmap	115
11. Trabajar con Texto.....	81	Definir selecciones	115
Crear nuevo texto	81	Editar Bitmaps.....	116
Cambiar los atributos de texto usando la Central de Diseño... 83		Usar filtros.....	120
Cambiar los atributos de texto usando los puntos de control .. 86		Vectorizar bitmaps	122
		14. Trabajar con efectos	127

Características Comunes.....	127	Parámetros del cuadro de diálogo Cortar/Plotear	162
Usar Combinar Efectos.....	127	Cuadro de diálogo Cortar/Plotear - Ficha General.....	162
Usar el efecto Perfil Externo	129	Cuadro de diálogo Cortar/Plotear - Ficha Panel	165
Usar el efecto Sombra	130	Cuadro de diálogo Cortar/Plotear - Ficha Opciones	168
Usar el efecto Bandas	131	Cuadro de diálogo Cortar/Plotear – Ficha Avanzado.....	170
Usar el efecto Distorsiones.....	134	20. Imprimir el diseño	172
Usar el efecto Mezcla	135	Configurar el cuadro de diálogo RIPear e Imprimir.....	172
Usar el efecto Lentes.....	135	Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha General.....	172
Usar el efecto Base	136	Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Panel.....	174
Usar el efecto Acabado	137	Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Avanzado.....	177
Usar la Reserva de color	138	Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Panel.....	180
Usar Estilos.....	138	Configurar las opciones de driver	181
Usar el corte de troqueles (contornos).....	139	Imprimir con colores planos	181
Usar los rellenos de grabado.....	141	Corte de contorno	182
15. Trabajar con medidas y etiquetas	150	21. Grabar el diseño	185
Medir distancias.....	150	Parámetro del cuadro de diálogo Grabar	185
Crear líneas de dimensión.....	150	Cuadro de diálogo Grabar – Ficha General	185
Dimensionar objetos automáticamente.....	151	Cuadro de diálogo Grabar – Ficha Panel.....	187
Dimensionar a página.....	152	Cuadro de diálogo Grabar – Ficha Opciones.....	189
Crear etiquetas	152	Anexo A – Código ASCII.....	193
Editar líneas de dimensión.....	152	Anexo B - Formatos de archivo admitidos	194
16. Configurar el sistema para la impresión a color.....	154	Importar AutoCAD DXF.....	195
Ajustar los perfiles de entrada	154	Exportar Adobe Acrobat PDF.....	195
Ajustar los perfiles de visualización	154	Características admitidas del formato de archivo Gerber	195
Seleccionar colores deseados.....	154	Anexo C – Lista de características.....	197
17. Configurar una impresora de Escritorio.....	156	Anexo D – Características de trazado CASmate.....	199
18. Conexión con Production Manager o PhotoPRINT Server.....	158	Usando el Trazado Bezier.....	199
Conexión a Production Manager	158	Usar el trazado de curvas Retocadas	199
Conectar a PhotoPRINT Server.....	159	Usar el trazado de esquinas retocadas.....	199
Compartir una llave hardware a través de una red de área local	161	Usar la vectorización de línea central	199
19. Cortar el diseño.....	162	Usar la vectorización a color	200
		Anexo E – Atajos de teclado	202

Índice 203

Contrato de la Licencia del Programa

Lea con atención los siguientes términos y condiciones.

Este es un contrato legal entre usted, el usuario final (un individuo o una entidad), y SA International. Si no está de acuerdo con lo siguiente, deberá devolver el paquete inmediatamente. El uso de este programa indica que acepta los términos y condiciones que se manifiestan a continuación.

El programa de computadora incluido "Programa" es licenciado, no vendido, a usted por SA International, para su uso no exclusivo y no transferible, solo bajo los siguientes términos, y SA International se reserva cualquier derecho que no se le otorgue expresamente. Usted no puede revelar a ningún tercero información confidencial alguna concerniente al Programa o a SA International o usar esta información confidencial para dañar a SA International.

1. Licencia.

Este programa está protegido por la ley de derechos de autor de los Estados Unidos y las Provisiones del Tratado Internacional. Por lo tanto, debe tratar este programa como trataría cualquier otro material con derechos de autor, por ejemplo, un libro. Esta licencia le permite:

(a) Hacer una copia del programa en forma legible para máquina; con la condición de que esta copia del original se utilice solamente con propósitos de respaldo. Como una condición expresa de esta licencia, debe reproducir en cada copia la notificación de derechos de autor de SA International y cualquier otra leyenda propietaria en la copia original suministrada por SA International.

(b) La transferencia del Programa y todos los derechos bajo esta Licencia a otra parte junto con una copia de esta licencia y todos los materiales escritos que incluye el programa, con la condición de que proporcione a SA International una notificación por escrito de la transferencia y la otra parte lea y esté de acuerdo en aceptar los términos y condiciones de esta Licencia.

(c) Usar este programa en una sola computadora, aunque puede transferirlo a otra computadora siempre y cuando el programa se utilice en una sola computadora a la vez. "En Uso" constituye ser cargado en la memoria temporal (ej. RAM) o permanente (ej. Disco duro, CD-ROM u otro dispositivo de almacenamiento) de la computadora.

2. Restricciones.

Usted NO está autorizado a distribuir copias del programa a otros o transferir electrónicamente el programa de una computadora a otra a través de la red. Usted no está autorizado a decompilar, hacer ingeniería inversa, desensamblar o reducir el Programa a una forma perceptible. Usted no está autorizado a modificar, adaptar, transferir, alquilar, arrendar, prestar, revender para obtener dividendos, distribuir, compartir o crear trabajos derivados basados en este programa o en cualquier parte de éste.

3. Finalización.

Esta Licencia es efectiva hasta su terminación. Esta Licencia finalizará inmediatamente si usted no acata cualquiera de sus provisiones. La finalización implica que usted deberá devolver el Programa, y todas las copias de éste, a SA

International. Usted podrá finalizar esta Licencia en cualquier momento haciendo esto.

4. Garantías de las Leyes de Exportación.

Usted está de acuerdo que ni el Programa ni cualquier producto directo de éste será transferido o exportado, directa o indirectamente, a cualquier país prohibido por la ley de Administración de Exportación de los Estados Unidos o cualquier otra ley internacional de exportación y las restricciones y regulaciones que incluyen, ni será usado para propósitos prohibido que el Acta o las leyes prohíben.

5. Condiciones de Garantía, Limitación de Responsabilidades y Daños.

En ningún caso SA International será responsable de cualquier daño, incluyendo infracción, pérdida de datos, pérdida de ganancias, costo de cobertura y cualquier otro daño especial, incidental, consecuencial o indirecto que surja del uso del programa, cualquiera que sea la causa y bajo cualquier teoría de responsabilidad. Esta limitación se aplicará aún en el caso de que SA International o un distribuidor autorizado haya sido informado de la posibilidad de tal daño. SA International NO OFRECE GARANTÍAS, EXPRESA O IMPLÍCITAMENTE, CON RESPECTO AL PROGRAMA, Y RENUNCIA SIN LIMITACION A CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZACIÓN O ADECUACIÓN PARA UN PROPOSITO ESPECÍFICO. SA International no garantiza ningún controlador para el trazado, la digitalización o para cualquier otro dispositivo. Estos controladores se proporcionan a nuestros clientes sólo como un servicio, y se han desarrollado usando la información que nos proporcionaron en ese momento los fabricantes del equipo.

SA International no es responsable de cualquier error tipográfico en el Programa o en la documentación.

6. General.

Si usted, el usuario final, es un empleado del gobierno de los Estados Unidos, esta Licencia del Programa transmite solamente "DERECHOS RESTRINGIDOS" y su uso, divulgación, y duplicación están sujetos a las Regulaciones Federales de Adquisición, 52.227-7013(c)(1)(ii). Esta Licencia será interpretada bajo las leyes del estado de Pensilvania, excepto por la parte de la ley que trata con los conflictos de la ley, si se obtuvo en los Estados Unidos., o las leyes de jurisdicción de dónde fueron obtenidos, si se obtuvo fuera de los Estados Unidos. Si una corte de jurisdicción competente considera alguna provisión de esta Licencia como contraria a la ley, la provisión de esta Licencia mantendrá toda su fuerza y efecto.

© Copyright 2006 de SA International. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, guardada en un sistema de recuperación o transmitida en ninguna forma o por ningún medio, electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro medio, sin el permiso por escrito del editor. Impreso en los Estados Unidos de América. La información de este manual esta sujeta a cambio sin previo aviso y no representa un compromiso por parte de SA International.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-PRO, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop, y otros productos de SA International aquí mencionados son marcas comerciales o marcas registradas de SA International. Illustrator es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated. FreeHand es una marca registrada de Macromedia

Corporation. CorelDRAW! es una marca registrada de Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter, y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. Los nombres de compañías actuales y productos mencionados aquí pueden ser marcas comerciales y/o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Adobe® es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated o sus filiales y puede estar registrada en ciertas jurisdicciones. PostScript® es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated o sus filiales y puede estar registrada en ciertas jurisdicciones.

SA International
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518

Contrato de la Licencia para Usuarios del Interpretador Adobe® Configurable PostScript® y Programas de Fuente Codificada

1. El Expedidor concede al Concesionario una sublicencia no exclusiva, sujeta al párrafo 7 mencionado a continuación y las otras provisiones aquí expuestas, para (a) usar la Aplicación Objeto CPSI ("Programa") sólo para propósitos internos del negocio del concesionario y en una sola unidad de procesamiento ("CPU"), con un monitor asociado opcional con una resolución de menos de ciento cincuenta puntos por pulgada, y, opcionalmente, conectado a uno o varios dispositivos de salida (el "Sistema de Computación"); (b) usar los programas de trazado legibles por máquina y codificados digitalmente ("Programas de Fuente") suministrado por el Expedidor en un formato especial encriptado ("Programas de Fuente Codificados") aquí identificado para reproducir y mostrar diseños, estilos, pesos, y versiones de letras, numerales, caracteres y símbolos ("tipografías") únicamente con propósitos habituales del negocio o personales, en el Sistema de Computación; y (c) usar las marcas registradas por el expedidor para identificar los Programas de Fuente Codificados y Tipografías reproducidas ("Marcas Comerciales"). El concesionario puede asignar sus derechos bajo este Contrato a un concesionario de todos los derechos, títulos e interés del concesionario a un Programa y Programas de Fuente Codificadas con la condición de que éste de acuerdo en acatar todos los términos y condiciones de este Contrato.

2. El concesionario reconoce que los Programas, Programas de Fuentes Codificadas, Tipografías y Marcas Comerciales son propiedad del Expedidor y sus proveedores. El concesionario acepta mantener el Programa y los Programas de Fuentes Codificadas en confidencialidad, revelando el Programa y los Programas de Fuentes Codificadas solamente a empleados autorizados que tengan la necesidad de usar el Programa y los Programas de Fuentes Codificadas tal como este Contrato permite y tomando todas las precauciones razonables para evitar la divulgación a otras partes.

3. El concesionario no hará, mandará hacer, o permitirá hacer, ninguna copia del programa o los Programas de Fuentes Codificadas o parte de éstos, excepto cuando sea necesario para su uso con un solo sistema de computación en virtud de esto. El concesionario acepta que cualquier copia deberá tener las mismas notificaciones de propiedad que aparecen en el Programa o los Programas de Fuente Codificadas.

4. Con excepción de lo anteriormente indicado, este Contrato no otorga al concesionario ningún derecho a las patentes, derechos de autor, secretos comerciales, nombres comerciales, marcas comerciales (registradas o no registradas), o ningún otro derecho, franquicia, o licencia con respecto al Programa, Programas de Fuente Codificadas, Tipografía, o Marcas Comerciales. El concesionario no adaptará o usará ninguna marca comercial o nombre comercial que

pueda ser similar a o confundido con el del Expedidor o cualquiera de sus proveedores, ni llevará a cabo ninguna acción que deteriore o reduzca los derechos de marcas comerciales del Expedidor o sus proveedores. Las Marcas Comerciales sólo se pueden usar para identificar material impreso producido por los Programas de Fuente Codificados. A una solicitud razonable del Expedidor, el Concesionario proveerá muestras de cualquier Tipografía identificada por una Marca Comercial.

5. El concesionario acepta que no intentará alterar, desensamblar, descifrar o hacer ingeniería inversa del Programa o los Programas de Fuente Codificados.

6. El concesionario reconoce que las leyes y regulaciones de los Estados Unidos restringen la exportación o re-exportación de artículos y datos técnicos de origen Estadounidense, incluyendo Programas o Programas de Fuente Codificados. El concesionario acepta que no exportará ni re-exportará el Programa o los Programas de Fuente Codificados en ninguna forma sin las licencias apropiadas de los gobiernos de los Estados Unidos u otros gobiernos extranjeros. El concesionario acepta que las obligaciones conforme a esta sección perdurarán y continuarán después de cualquier terminación o expiración de los derechos bajo este Contrato.

7. El Programa licenciado bajo este contrato puede ser usado para generar presentaciones de pantallas en un solo sistema de computación que tenga una resolución de pantalla de menos de 150 puntos por pulgada y para generar salidas en el dispositivo de salida asociado. El concesionario acepta no hacer uso del Programa, directa o indirectamente, (i) para generar imágenes bitmap en una pantalla con una resolución de 150 puntos por pulgada o superior, (ii) para generar Tipografías para un uso diferente al del Sistema de Computación, o (iii) para generar material impreso en un dispositivo de salida diferente del aquél que el Expedidor ha designado como aprobado para su uso con el Programa en los Sistemas de Computación. Cualquier incumplimiento del Concesionario con relación a esta provisión es una ruptura material de este Contrato de Usuario Final.

8. NI EL EXPEDIDOR NI NINGUNO DE SUS REPRESENTATES HACE O PASA AL CONCESIONARIO U OTRA PARTE NINGUNA GARANTIA O REPRESENTACION EN NOMBRE DE TERCEROS PROVEEDORES DEL EXPEDIDOR.

9. Se notifica aquí al concesionario que Adobe Systems Incorporated, una corporación de California localizada en 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") es una tercera parte beneficiada por este Contrato hasta el punto que este Contrato contiene provisiones que se relacionan con el uso por parte del Concesionario del Programa, de los Programas de Fuente Codificados, de las Tipografías y las Marcas Comerciales aquí licenciadas. Tales provisiones están hechas expresamente para el beneficio de Adobe y tanto Adobe como el Expedidor pueden exigir su cumplimiento.

10. El Interprete Adobe Postscript incluye una implementación de LZW licenciada bajo la patente EE.UU. 4,558,302. El Interprete Adobe® PostScript®, también conocido como CPSI, se suministra tal como es. SA International no es responsable de daño alguno que sea consecuencia del uso del Programa, cualquiera sea la causa y bajo cualquier teoría de responsabilidad.

1. Instalación del Programa

A continuación, encontrará instrucciones para la instalación del programa. Una instalación típica instalará el software de diseño junto con Production Manager, la utilidad Instalar Contraseña y otras características

Es posible instalar el software de diseño en un sistema sin instalar el Production Manager. Esto puede ser útil, por ejemplo, si desea conectar un equipo a sus dispositivos de salida en el área de una tienda, aunque el trabajo de diseño se realice en otro lugar. Para obtener más detalles, vea “Usar una llave hardware a través de una red de área local” en la página 161.

Requerimientos del sistema recomendados

Antes de empezar la instalación del programa, lea los siguientes requerimientos de hardware. Para un funcionamiento óptimo, le sugerimos que su sistema cumpla con los requerimientos recomendados. Como pasa con todos los programas de computadoras, sistemas con procesadores más rápidos, más RAM, y mayor espacio para almacenamiento le permitirán trabajar con archivos más grandes y conseguir un mínimo tiempo de procesamiento.

	Windows
Procesador	Intel Pentium III para Windows XP y 2003 Server Procesador Intel Pentium IV para Windows Vista
RAM	1 GB
Espacio para la instalación	400 MB
Espacio libre en disco duro	4 Gigabytes
Sistema operativo	Windows Vista Windows XP Windows 2003 Server
Video	Monitor de resolución 1152 x 864 con 16 bits de color
Otros	Unidad DVD

	Puerto USB libre para la llave hardware
	Puerto disponible para el dispositivo de salida.
	Conexión a Internet

Procedimiento de Instalación

Instalación de la llave software

El programa no funcionará sin una llave software o hardware de protección, también conocida como dongle. Las llaves protegen el software del robo y copia o reutilización no autorizadas.

La llave software no requiere un dongle y permite una gestión de licencias más flexible, ya que hace posible transferir la licencia de software a otro equipo. Para obtener más información, consulte Transferir una licencia de software mediante una llave software.


Las llaves software se conectan a Internet cada 30 días para verificar que la activación es válida. Si la llave software no puede conectarse a Internet en un periodo de 30 días, recibirá un mensaje que le advertirá que sólo puede continuar trabajando con el software por otros 10 días sin conexión a Internet.

Si no tiene una conexión a Internet de banda ancha, póngase en contacto con el Soporte técnico de SAi para adquirir una llave hardware.

Transferir una licencia de software mediante la llave software

La llave software permite transferir la licencia de software a otro equipo, al deshabilitar la licencia de software en un equipo y habilitándola en el otro.

1. En el menú **Ayuda**, pase el mouse sobre **Registro** y seleccione **Transferir licencia**.
2. Haga clic en **Sí** para desactivar la licencia de software en el equipo donde se ejecuta actualmente.

 Puede volver a activar la licencia en el mismo equipo o en otro.

3. Anote su identificador de registro y haga clic en **Aceptar**.
4. Instale el software en el equipo donde desea transferir la licencia. Para obtener más información, consulte Instalación del programa.
 - a. Si tiene problemas al transferir la licencia, póngase en contacto con el Soporte técnico de SAi.

Alerta de actualizaciones automáticas

El programa puede buscar periódicamente actualizaciones del software.

Las actualizaciones automáticas sólo están disponibles para las llaves software.

Para obtener más información, consulte Preferencias - Ficha General o Configuración de preferencias de la aplicación en Production Manager.

Instalación de una llave hardware

El programa no funcionará sin una llave software o hardware de protección, también conocida como dongle. Las llaves protegen el software del robo y copia o reutilización no autorizadas.

La llave hardware se debe conectar al equipo donde se usa el programa.



Llave hardware Sentinel

1. Apague el equipo.
2. Conecte la llave hardware en el puerto USB.
3. Encienda el equipo.

Buscar actualizaciones

Para buscar actualizaciones de software, en el menú **Ayuda**, haga clic en **Comprobar las actualizaciones**.

Instalación del programa (Windows)

Para instalar el software, debe tener privilegios de Administrador. Para usar el software, debe tener privilegios de Administrador o de Usuario avanzado. Consulte la guía de usuario de Windows para obtener más detalles.

Antes de usar el software, recomendamos convertir las predefiniciones .ptf de la versión anterior del software al nuevo formato de perfil de salida (.icc). Para obtener más información, consulte Convertir predefiniciones anteriores.

1. Desinstale cualquier versión anterior del programa.
2. Inserte el CD de Instalación
3. Seleccione un idioma y haga clic en **Siguiente**.
4. Haga clic en **Siguiente**.
5. Lea el Contrato de licencia del programa y seleccione **Acepto los términos de este contrato**, y haga clic en **Siguiente** para aceptar.
6. Si no ha tenido instaladas versiones anteriores del programa, omita el paso siguiente.
 - ☰ Si tiene instalada alguna versión anterior del programa, se le solicitará que sobrescriba la instalación existente. Haga clic en **Sí** para sobrescribir la instalación anterior del programa.
7. Seleccione los componentes de software que desea instalar y haga clic en **Siguiente**.
 - Active la casilla **SAi Production Suite** para instalar el programa.
 - Active la casilla **Ejemplos** para instalar los archivos de ejemplo.
 - Active la casilla **Instalar perfiles ICC** para instalar los perfiles.

- Active **Controlador de SafeNet Sentinel System** para instalar el controlador de software de esta llave. Si no utiliza este tipo de llave, no es necesario que instale este controlador.
- a. Para cambiar la carpeta de destino predeterminada, haga clic en **Examinar** y seleccione una nueva carpeta de destino.
 - b. Para comprobar que la unidad de instalación dispone suficiente espacio:
 - i. Haga clic en Espacio en disco.
 - ii. En el menú desplegable, seleccione la unidad en la que desea hacer la instalación y compruebe que tiene suficiente espacio libre.
 - iii. Haga clic en Aceptar.
 - La unidad de instalación cambia a la unidad seleccionada cuando hace clic en **Aceptar**.
8. Seleccione la carpeta Programa dónde aparecerá el acceso directo del programa. Se creará automáticamente una nueva carpeta para el producto.
 9. Haga clic en **Continuar** para instalar el programa.
 10. Una vez que el instalador ha finalizado la instalación, se abre el **Administrador de instalación**.
El Administrador de instalación permite ejecutar una versión demo de cualquier producto disponible, o escribir una contraseña para tener acceso al programa o a características opcionales. Para obtener más información, consulte Usar el Administrador de instalación.
 11. Realice una de las siguientes acciones:
 - Active la casilla **Ejecutar en modo demo** para ejecutar una versión demo de los productos disponibles en alguno de los idiomas disponibles.
 - Escriba una contraseña y, a continuación, seleccione un producto de la lista **Producto** y un idioma de la lista **Idioma**. Use el botón **Añadir** para escribir contraseñas

adicionales en la sección Contraseña opcional, a fin de desbloquear características opcionales.

Contraseña Es la contraseña de la aplicación principal del programa.

Contraseña opcional Si ha adquirido opciones adicionales, puede escribir las contraseñas de opciones en este campo para actualizar el programa.

12. • Haga clic en **Hecho**.

13. • Active los iconos y preferencias que desea instalar:

- Active la casilla **Instalar en el escritorio** para instalar un acceso directo del programa en el Escritorio.
- Active la casilla **Instalar en ítems de inicio** para instalar un acceso directo del programa en la carpeta Inicio del menú Inicio. Si hace esto, cada vez que arranque el equipo, el software se ejecutará de forma automática y se minimizará, mostrando un icono en la bandeja del sistema de la barra de tareas de Windows.
- Active la casilla **Borrar las preferencias anteriores de la aplicación** para borrar las preferencias anteriores o deshabilite esta opción para conservarlas.

14. • Haga clic en **Aceptar**.

■ Para evitar que el programa se inicie automáticamente durante el arranque, consulte Evitar que el software se cargue automáticamente durante el arranque para obtener más información.


Desinstalación del programa

Seleccione su sistema operativo en los siguientes vínculos y siga las instrucciones para desinstalar el programa.


Desinstalar el programa en Windows Vista

1. Salga del programa seleccionando **Salir** en el menú **Archivo**, o haga clic derecho en el icono del programa de la bandeja de sistema y seleccione **Salir**.
2. Si el Panel de control de Windows Vista está configurado en Vista clásica, haga doble clic en **Programas y**


características. De otro modo, en **Programas** haga clic en **Desinstalar un programa.**

3. Seleccione el programa en la lista y haga clic en el botón **Desinstalar.**
4. Haga clic en **Continuar** para desinstalar el programa.
5. Elija si desea quitar o no los archivos definidos por el usuario y haga clic en **Siguiente.**
 Al activar esta opción, se quitan los archivos que ha creado en el programa, como ajustes predefinidos, trabajos o perfiles.
6. Haga clic en **Finalizar.**
7. Elimine la carpeta que el programa instaló en su disco duro (por ejemplo, **C:\Archivos de programa[Programa]**); después, vacíe la Papelera de reciclaje de Windows.

Desinstalar el programa en Windows XP

1. Salga del programa seleccionando **Salir** en el menú **Archivo**, o haga clic derecho en el icono del programa de la bandeja de sistema y seleccione **Salir.**
2. Si el Panel de control de Windows XP está configurado en Vista clásica, haga doble clic en **Agregar o quitar programas.** De otro modo, haga clic en **Agregar o quitar programas.**
3. Seleccione el programa en la lista y haga clic en el botón **Quitar.**
4. Elija si desea quitar o no los archivos definidos por el usuario y haga clic en **Siguiente.**
 Al activar esta opción, se quitan los archivos que ha creado en el programa, como ajustes predefinidos, trabajos o perfiles.
5. Haga clic en **Finalizar.**
6. Elimine la carpeta que el programa instaló en su disco duro (por ejemplo, **C:\Archivos de programa[Programa]**); después, vacíe la Papelera de reciclaje de Windows.

Desinstalar el programa en Windows 2003

1. Salga del programa seleccionando **Salir** en el menú **Archivo**, o haga clic derecho en el icono del programa de la bandeja de sistema y seleccione **Salir.**
2. En Panel de control de Windows, seleccione **Agregar o quitar programas.**
3. Seleccione el programa en la lista y haga clic en el botón **Quitar.**
4. Elija si desea quitar o no los archivos definidos por el usuario y haga clic en **Siguiente.**
 Al activar esta opción, se quitan los archivos que ha creado en el programa, como ajustes predefinidos, trabajos o perfiles.
5. Haga clic en **Finalizar.**
6. Elimine la carpeta que el programa instaló en su disco duro (por ejemplo, **C:\Archivos de programa[Programa]**); después, vacíe la Papelera de reciclaje de Windows.

Instalación del programa (Macintosh)

Siga los siguientes pasos para instalar el programa:

1. Inserte el CD de Instalación.
2. Haga doble clic en el icono **Instalador.**
3. Siga las instrucciones en pantalla para instalar la aplicación.
4. Conecte la llave hardware en el puerto.

Una vez que se ha instalado el controlador de la llave hardware, el controlador encenderá un indicador luminoso integrado en la llave. El controlador USB se instala automáticamente como parte de la instalación del programa.

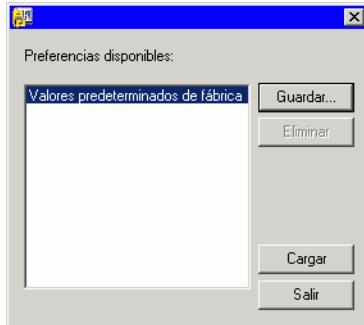
Siga los siguientes pasos para instalar los perfiles de color ICC para las impresoras:

1. Inserte el CD Perfil ICC.
2. Haga doble clic en el instalador de su idioma.
3. Siga las instrucciones en pantalla para instalar los perfiles ICC para sus impresoras.

Desinstalación del programa (Macintosh)

1. Salga del programa seleccionando **Salir** en el menú **Archivo**.
2. Arrastre el alias del programa del escritorio a la Papelera.
3. Arrastre la carpeta donde se instaló el programa a la Papelera.
4. Vacíe la Papelera.

Usar el Administrador de preferencias



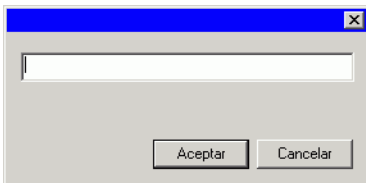
El Administrador de preferencias es una utilidad que permite guardar todas las configuraciones del programa en un archivo, incluyendo todos los ajustes del dispositivo de salida; las propiedades de configuración, las propiedades predeterminadas de trabajo y todas las preferencias de la aplicación.

No es posible cargar un conjunto de preferencias mientras se ejecuta el programa de diseño o el Administrador de producción. Puede guardar las preferencias en cualquier momento.

Guardar un conjunto de preferencias

Para guardar el conjunto actual de preferencias en un archivo:

1. Ejecute el **Administrador de preferencias**.
2. Haga clic en **Guardar**.



3. Escriba el nombre para el conjunto de preferencias en el campo y haga clic en **Aceptar**.

Cargar un conjunto de preferencias

Para cargar un conjunto de preferencias que se ha guardado previamente:

1. Salga del programa
2. Ejecute el **Administrador de preferencias**.
3. Seleccione el conjunto de preferencias que quiere cargar.
4. Haga clic en **Cargar**.

Restaurar el programa a su estado original

Los parámetros predeterminados del programa se almacenan en el conjunto de preferencias **Predeterminado**. Restaurar el programa a su estado predeterminado resulta especialmente útil cuando se trata de resolver cualquier problema que pueda encontrar con el programa.

- ☐ Al cargar este conjunto de preferencias se eliminarán los ajustes de dispositivo de salida en Production Manager.

Para borrar las preferencias almacenadas en el sistema:

1. Salga del programa
2. Ejecute el **Administrador de preferencias**.
3. Seleccione **Predeterminado**.
4. Haga clic en **Cargar**.

Salir del Administrador de preferencias

Para salir del Administrador de preferencias, haga clic en **Salir**.

Usar el Administrador de instalación

El Administrador de instalación permite ejecutar una versión demo de cualquier producto disponible, o escribir una contraseña para tener acceso al programa o a características opcionales.

Para tener acceso al Administrador de instalación, desplácese por el menú **Inicio** de Windows hasta la carpeta del programa y haga clic en **Administrador de instalación**.

El Administrador de instalación se basa en la aplicación Instalar contraseña.

1. Realice una de las siguientes acciones:

- Active la casilla **Ejecutar en modo demo** para ejecutar una versión demo de los productos disponibles en alguno de los idiomas disponibles.
- Escriba una contraseña y, a continuación, seleccione un producto de la lista Producto y un idioma de la lista Idioma. Use el botón **Añadir** para escribir contraseñas adicionales en la sección Contraseña opcional, a fin de desbloquear características opcionales.

Contraseña Es la contraseña de la aplicación principal del programa.

Contraseña opcional Si ha adquirido opciones adicionales, puede escribir las contraseñas de opciones en este campo para actualizar el programa.

2. Haga clic en Hecho.

3. Active los iconos y preferencias que desea instalar:

- Active la casilla **Instalar en el escritorio** para instalar un acceso directo del programa en el Escritorio.
- Active la casilla **Instalar en ítems de inicio** para instalar un acceso directo del programa en la carpeta Inicio del menú Inicio. Si hace esto, cada vez que arranque el equipo, el software se ejecutará de forma automática y se minimizará, mostrando un icono en la bandeja del sistema de la barra de tareas de Windows.
- Active la casilla **Borrar las preferencias anteriores de la aplicación** para borrar las preferencias anteriores o deshabilite esta opción para conservarlas.

4. Haga clic en **Aceptar**.

Agregar contraseñas adicionales

Para agregar contraseñas adicionales a fin de desbloquear características opcionales:

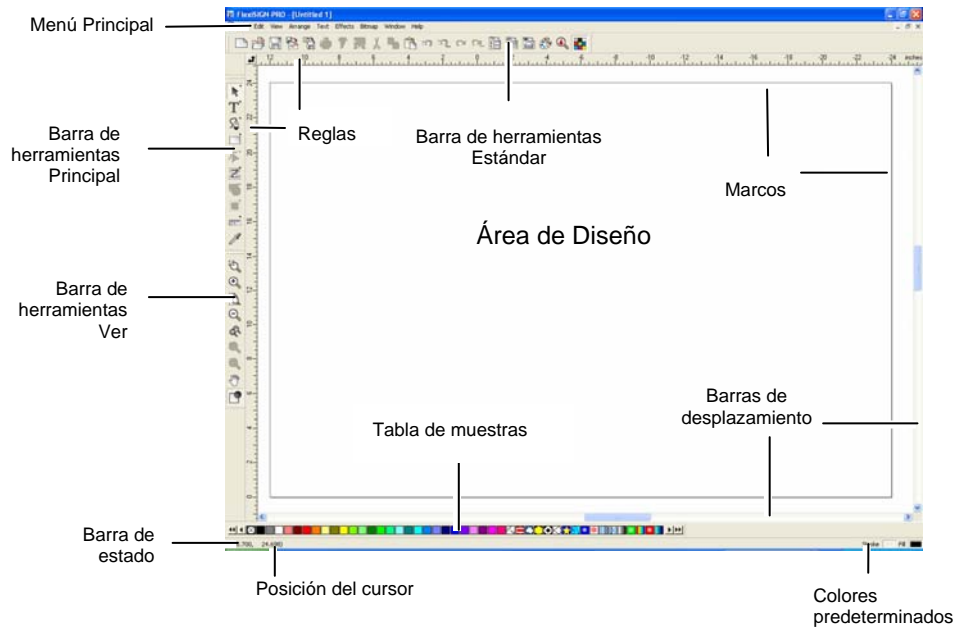
1. Desplácese por el menú **Inicio** de Windows hasta la carpeta del programa y haga clic en **Administrador de instalación**.

2. Para agregar contraseñas adicionales a la sección Contraseña opcional, haga clic en el botón **Agregar** y escriba la contraseña en el cuadro de diálogo.

3. Cuando termine, su contraseña aparecerá en la lista del campo Contraseña opcional.

2. Empezar

La siguiente ilustración muestra algunos de los elementos básicos del programa:



Elementos básicos del programa

Barras de herramientas

Las barras de herramientas son un conjunto de comandos agrupados de acuerdo a su función.



Barra de herramientas Estándar

Para mostrar u ocultar una herramienta:

1. En el menú **Ver**, seleccione **Barras de herramientas**.
2. Marque o desmarque las barras de herramientas que quiera mostrar u ocultar.

☰ En Windows:

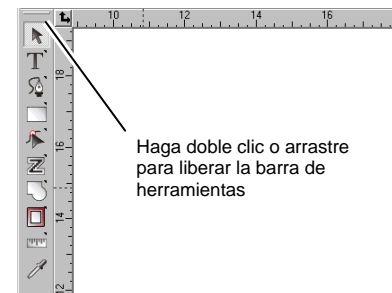
3. Haga clic derecho en el área que rodea el área de diseño donde se encuentran las herramientas.
4. En el menú, marque o desmarque la barra de herramientas que desee mostrar u ocultar.

También puede ocultar una barra de herramientas haciendo clic en el botón **Cerrar** en la parte superior derecha de la barra de herramientas.

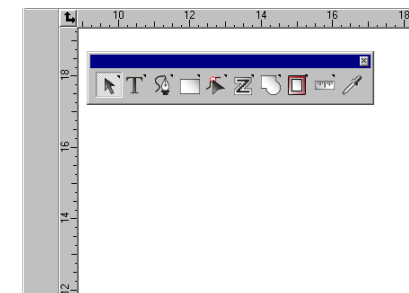
En Windows, las barras de herramientas pueden ser fijas o flotantes. Las barras de herramientas fijas están situadas en posiciones fijas alrededor del área de diseño. Las barras de herramientas flotantes pueden estar situadas en cualquier lugar en el área de diseño. Puede liberar una barra de herramienta fija, haciéndola flotante y situarla en cualquier lugar en el área de diseño. En Macintosh, las barras de herramientas son flotantes.

Para liberar una barra de herramienta fija:

- Arrastre la barra de herramienta desde la posición donde se encuentra fija. (No arrastre los botones).
- ☰
- Haga doble clic en la herramienta. (No haga doble clic en los botones).
- ☰ Arrastrando o haciendo doble clic en los botones no liberará o fijará la barra de herramientas.

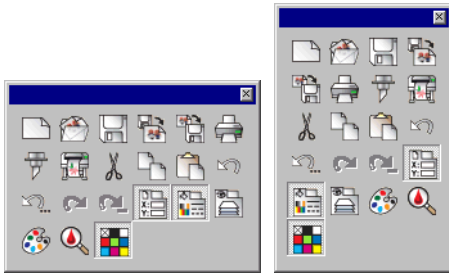


Barras de herramientas fijas



Barra de herramientas liberada

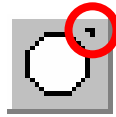
La forma de la barra de herramientas flotante se puede ajustar arrastrado sus bordes.



Barra de herramienta Estándar en diferentes formas

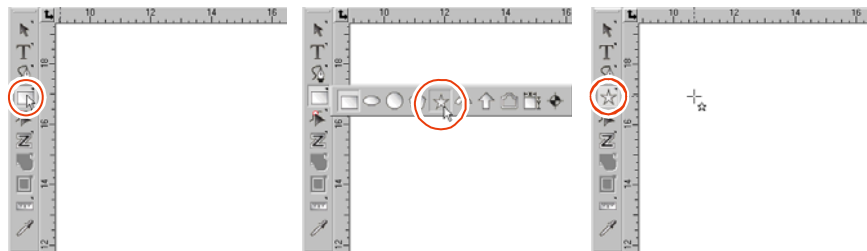
La forma de la barra de herramientas flotante se puede ajustar arrastrado sus bordes.

La presencia de un pequeño triángulo en la esquina superior derecha de un botón, indica que dicho botón es parte de una paleta.



Para usar las herramientas en una paleta:

1. Haga clic una vez en el botón y arrastre ligeramente para mostrar la paleta completa.
2. Una vez se muestre, puede seleccionar la herramienta que desee y liberar el botón del ratón, mostrando la nueva herramienta, o arrastrar la paleta completa fuera de paleta original y liberar el ratón para colocarla en el área de dibujo.



Paleta Original

Arrastrando la paleta y seleccionando una herramienta nueva

La herramienta nueva es seleccionada.

Menús

Los menús son comandos agrupados de acuerdo al tipo de operaciones que ejecutan.

Comando activado
Disponibles.

Comando desactivado

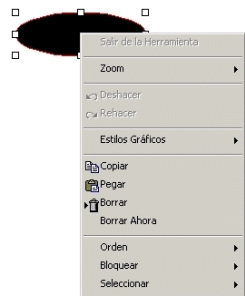
Botón activar/desactivar
Indica si el comando está o no activo

Indicador de submenú
Indica que hay un submenú disponible.

Atajo de teclado
Permite seleccionar un comando usando un atajo de teclado.

Paréntesis (...)
Indica qué diálogo se mostrara cuando se elija este comando.

Cuando haga clic derecho en los elementos de su programa, se mostrara un menú contextual. El menú contextual será diferente dependiendo del elemento en el que haya hecho clic derecho.



Clic derecho sobre una figura



Haciendo clic derecho en un espacio en blanco



Haciendo clic derecho en la tabla de muestras

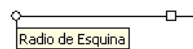
Sugerencias

Todos los campos y puntos de control que pueden arrastrarse mostrarán sugerencias de ayuda. Algunos comandos también mostrarán una breve descripción en la parte inferior de su pantalla.

Para mostrar una sugerencia, coloque el cursor sobre el campo, comando o punto de control durante unos segundos.



Campo numérico con sugerencia



Punto de control con sugerencia



Botón con sugerencia

Área de diseño

El área de diseño es el área en blanco dentro de la pantalla del programa. Tiene un borde que sirve como guía y representa el tamaño de su sustrato. El tamaño del área de diseño no limita el tamaño de su diseño o el lugar en donde el diseño es colocado en su medio durante su salida.

Los márgenes pueden colocarse dentro del área de diseño. Estos márgenes se utilizan para distribuir y alinear objetos dentro del área de diseño. Puede cambiar el tamaño y el color del área de dibujo y mostrar u ocultar los bordes. Vea "Diseño Central – Ficha

Documento" en la página 32 para obtener mas información sobre cómo configurar las propiedades de su documento.

Tabla de muestras

Las tablas de muestras incluyen un grupo de colores estándar, degradados y baldosas que pueden aplicarse a objetos del diseño. Consulte "Trabajar con tablas de muestras" en la página 57 para obtener más información sobre las tablas de muestras.

Para activar o desactivar la presentación de la tabla de muestras, seleccione **Tabla de muestras** en el menú **Ver**. Esto también oculta las tablas de muestra que están a la vista.

Reglas y Retícula

Las reglas aparecen a la largo de la zona superior izquierda de la pantalla principal para ayudarle a medir y alinear objetos. Conforme se desplaza el cursor en el área de diseño, verá una marca en cada regla que sigue el desplazamiento. Además, las coordenadas de la posición del cursor se muestran en la parte inferior izquierda de su pantalla.

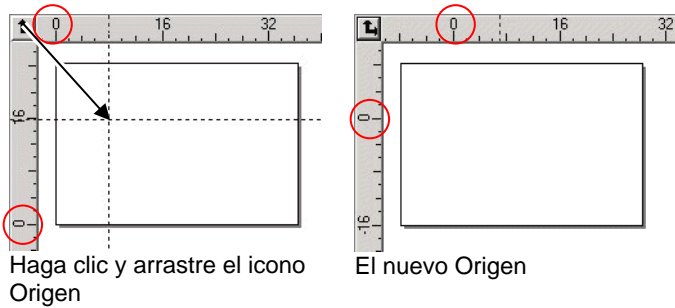
Para mostrar u ocultar las reglas, vaya al menú **Ver**, seleccione **Mostrar** y haga clic en **Mostrar regla**.

Las retículas, como las reglas, pueden ayudarle a alinear objetos en el área de diseño. Las retículas aparecen como líneas horizontales y verticales en el área de diseño. No aparecerán en la salida final.

Para mostrar u ocultar las retículas, vaya al menú **Ver**, seleccione **Mostrar** y haga clic en **Mostrar retícula**.

Las reglas, retículas y todos los demás valores numéricos que representan una longitud obedecen un sistema de unidades definido en el programa. Para cambiar el sistema de unidades, haga clic derecho en la regla y seleccione la nueva unidad. En Macintosh, haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre las reglas.

Por defecto, el origen de las reglas está localizado en la esquina inferior izquierda del área de diseño. Para cambiar el origen, puede hacer clic y arrastrar el icono de origen de la esquina superior izquierda de la pantalla.



También puede ajustar la posición del origen usando el cuadro de diálogo Ajustes de regla y retícula. Para mostrar este cuadro de diálogo:

- Haga doble clic en el icono **Origen** de la esquina superior izquierda del área de diseño.



- En el menú **Ver**, Seleccione **Regla y Retícula**.

El cuadro de diálogo Regla & Retícula consiste de dos fichas, **Regla** y **Retícula**. Para seleccionar una ficha, haga clic en las fichas de la parte superior del cuadro de diálogo.

Puede configurar lo siguiente en la ficha **Regla**:

- Origen** Escriba las coordenadas X, Y del nuevo origen.
- Orientación** Haga clic en uno de estos botones para cambiar la orientación de las coordenadas en las reglas X, Y.
- Unidades** Seleccione en esta lista el sistema de unidades que usará para los valores de longitud.

Puede configurar lo siguiente en la ficha **Retícula**:

- Espaciado** Espacio horizontal y vertical entre puntos adyacentes.
- Ajuste a cuadrícula** Seleccione esta opción para ajustar los objetos a la retícula mientras mueve o cambia de tamaño un objeto.
- Mostrar retículas como puntos** Marque esta opción para mostrar las retículas como puntos en las intersecciones en lugar de líneas sólidas.



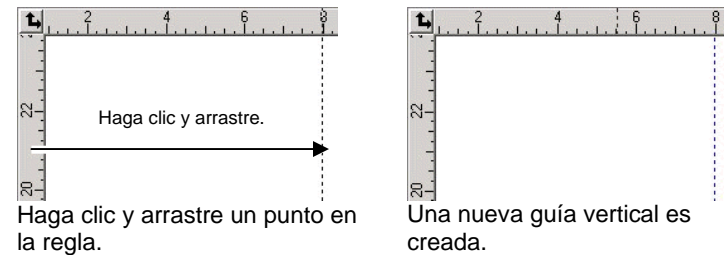
Guías

Las guías le permiten alinear visualmente elementos de diseño en su documento.

Para mostrar u ocultar las guías, vaya al menú **Ver**, seleccione **Mostrar** y haga clic en **Mostrar guías**.

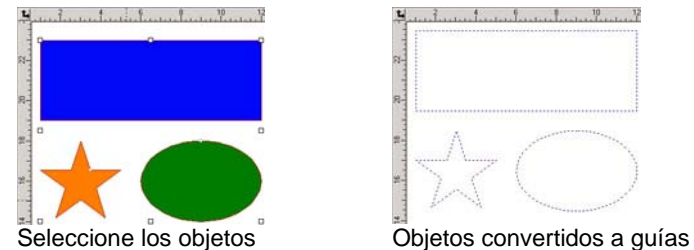
Puede crear una línea guía:

- Haciendo clic y arrastrando un punto en la regla. Las líneas guía horizontales o verticales son creadas, dependiendo de la regla desde donde arrastro el punto.



- Seleccione objetos y en el menú **Organizar**, vaya a **Guías** y haga clic en **Hacer guía**. Seleccione **Deshacer guía** en el mismo menú para revertir guías a sus objetos originales

Para crea una guía diagonal, cree una guía horizontal o vertical, desbloquee las guías y rote las guías horizontales o verticales en la Central de Diseño



- En el Editor de Diseño, arrastre objetos de la capa genérica a la capa **Guía**. Para obtener más información sobre la capa Guía consulte “Editor de Diseño – Ficha Capas” en la página 36.

Para bloquear las guías:

- En el menú **Organizar**, vaya a **Guías** y haga clic en **Bloquear guías**.

Las guías no puede seleccionarse arrastrando un recuadro de selección alrededor de ellas. Tiene que hacer clic en la guía.

Para seleccionar todas las líneas guía.

1. En el menú Edición, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Seleccionar por atributos**.
2. Seleccione **Línea guía** en la ficha Objeto.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Barra de estado

La barra de estado es el área localizada en la parte inferior de la pantalla y muestra la siguiente información:

Las coordenadas actuales X, Y del cursor o información adicional acerca del comando seleccionado.

Los colores predeterminados de relleno y reborde o los colores de frente y fondo (cuando esta en el modo de edición bitmap)

Cambiar la vista

Hay varios comandos para cambiar la forma en que el área de diseño es visualizada.

Utilizar un ratón de rueda

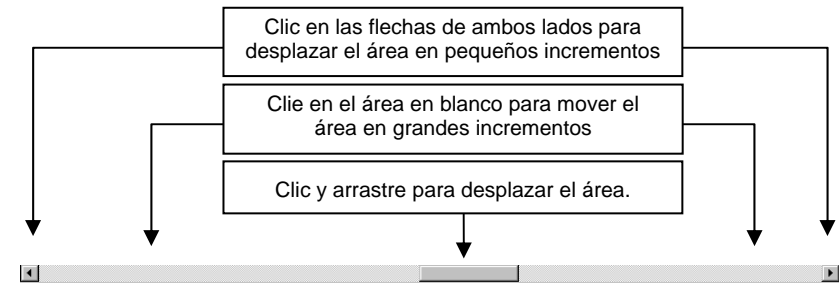
Si su computadora está equipada con un ratón de rueda, puede usar la rueda para controlar la vista:

- Moviendo la rueda del ratón hacia arriba o abajo la vista cambiará hacia arriba o hacia abajo.
- Manteniendo pulsada la tecla **Mayúsculas** y moviendo la rueda hacia arriba o abajo, la vista cambiará a la izquierda o a la derecha.

Manteniendo pulsada la tecla **CTRL** y moviendo la rueda hacia arriba o abajo, la vista cambiará aumentando o disminuyendo el zoom.

Utilizar las barras de desplazamiento

Las barras de desplazamiento son barras horizontales y verticales localizadas en los lados inferior y derecho del área de diseño. Úselas para desplazar el área de diseño.



Zoom y Panorámica

Las herramientas Zoom cambian la magnificación de elementos dentro del documento para permitirle ver más o menos detalles. Esto no cambia el tamaño del diseño terminado.



Magnifica el centro de la vista al doble del tamaño de la vista actual.



Magnifica el centro de la vista a la mitad del tamaño de la vista actual.



Ajusta el tamaño de la vista al tamaño del área de diseño.



Intercambia la vista a la magnificación previa.



Ajusta el tamaño de la vista ajustándose a los objetos seleccionados. Cuando no hay objetos seleccionados, este botón está inactivo.



Ajusta el tamaño de la vista ajustándose a todos los objetos existentes. Cuando no hay objetos en el diseño, este botón está inactivo.



Seleccione esta herramienta, haga clic y arrastre hacia dentro del área de diseño para obtener una vista panorámica.

Seleccione esta herramienta y



- Haga clic para aplicar un zoom que duplique la magnificación de la vista actual. El punto sobre el que ha hecho clic se convertirá en el centro de la vista.
- Mantenga pulsada la tecla **CTRL** y haga clic para aplicar un zoom que reducirá a la mitad la magnificación de la vista actual. El punto sobre el que ha hecho clic se convertirá en el centro de la vista.
- Haga clic y arrastre para magnificar una parte del área de diseño.

Cada vez que haga clic en las herramientas Zoom o Panorámica, la vista se magnifica o se convierte en panorámica. Por defecto el cursor regresará a la herramienta previa después de haber usado estas herramientas. Para usar la herramienta Zoom o Panorámica otra vez, tiene que volver a seleccionarse. Si quiere usar la herramienta Zoom o Panorámica sin tener que seleccionarla antes de cada uso, haga lo siguiente:

- Haga doble clic en la herramienta **Zoom** y deseleccione la opción **Un sólo uso para herramientas de zoom**.



1. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Preferencias**.
2. Haga clic en la ficha **Herramientas**.
3. Seleccione **Zoom** de la lista.
4. Deseleccione la opción **Un sólo uso para herramientas de zoom**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

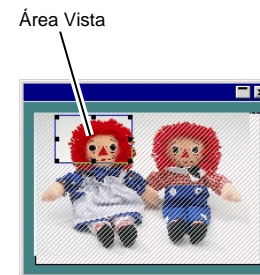
Usar el Navegador

El navegador le permite ver el documento entero y especificar cual porción se muestre.

Para mostrar la vista del Navegador, seleccione **Navegador** en el menú **Ver**.



Área de Diseño



Área Vista
Navegador

Para cambiar la vista:

- Haga clic y arrastre a un punto dentro del Área Vista para obtener una vista panorámica en el área de diseño.
- Haga clic y arrastre un punto de control alrededor del Área Vista para cambiar el tamaño de esta, causando un zoom dentro o zoom fuera en el área de diseño.

Mostrar el relleno de un objeto

Cuando se activa la opción Mostrar rellenos, cada objeto vectorial se muestra con su relleno. Cuando se desactiva, solamente el contorno es visible.

Para mostrar u ocultar los rellenos, seleccione **Mostrar rellenos** en el menú **Ver**.

Cuando Mostrar rellenos esta inactivo, el contorno puede mostrarse haciendo lo siguiente:

Mostrar la capa color	Todos los contornos se muestran usando la capa color. Consulte "Cambiar el color de capa" en la página 38 para averiguar cómo cambiar el color de la capa.
Mostrar el color de relleno	Los contornos aparecen usando el color de relleno original de los objetos.
Mostrar dirección de Trazados	Los contornos se muestran usando tres colores. Verde para trazados en el sentido de las agujas del reloj, Azul para trazados en sentido contrario a las agujas del reloj y Gris para trazados abiertos. Objetos seleccionados seguirán mostrándose usando la capa de color.



Para cambiar la manera en que los contornos se muestran:

Haga doble clic en la herramienta **Modo Relleno** y seleccione la opción **Esquemático**.



1. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Preferencias**.
2. Haga clic en la ficha **Herramientas**.
3. Seleccione **Mostrar rellenos** de la lista.
4. Seleccione la opción **Esquemático**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

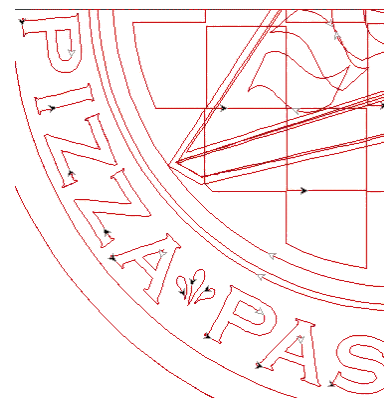
Mostrar la dirección de trazados

La dirección en la cual el trazado será cortado o trazado es determinada por la dirección de trazado. Consulte "Dirección de trazados" en la página 103 para averiguar cómo cambiar la dirección de un trazado.

Puede visualizar la dirección de trazados usando el modo **Mostrar dirección de trazados** como se indicó en el elemento anterior, o mostrar la dirección de las flechas de cada trazado.

Para mostrar u ocultar la dirección de las flechas:

1. En el menú **Ver**, Seleccione **Mostrar dirección de trazados**.
2. Seleccione el objeto



Trazados con dirección de flechas.

Mostrar Diámetro de herramienta

Mostrar Diámetro de herramienta simula la salida y permite ver el diámetro de la herramienta cuando sigue el trazado.

Para mostrar el diámetro de la herramienta, seleccione **Mostrar Diámetro de herramienta** en el menú **Ver**.

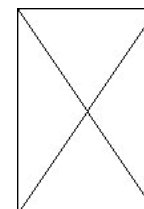
Previsualización de bitmaps

Puede mostrar u ocultar imágenes bitmap..

Para mostrar u ocultar los bitmaps, seleccione **Previsualizar bitmaps** en el menú **Ver**.



Previsualizar bitmaps activado



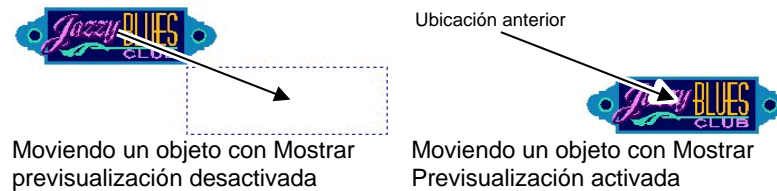
Previsualizar bitmaps desactivado

Mostrar previsualización

Cuando Mostrar previsualización está activada, se muestra una copia del objeto en edición o movimiento. Cuando esta opción esta desactivada, un rectángulo representando el recuadro de selección del objeto se muestra. Cuando Mostrar Previsualización

esta activada, trabajar con operaciones que requieren grandes cantidades de memoria en objetos complejos puede reducir la velocidad de ejecución del sistema.

Para mostrar u ocultar la previsualización, seleccione **Mostrar Previsualización** en el menú **Ver**.



Redibujar el área de diseño

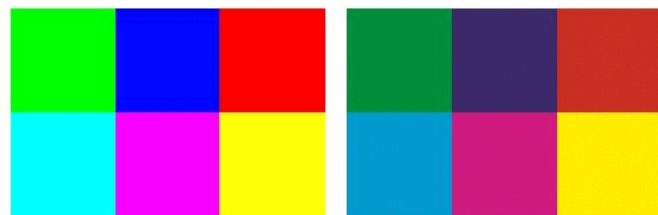
Ocasionalmente, cuando edita su diseño, los cambios no se reflejan en exactitud. Para asegurarse que el área de diseño está completamente actualizada, seleccione el comando **Redibujar** en el menú **Ver**. Esto provoca que el área de diseño se redibuje.

Previsualizar objetos en CMYK

Si va a imprimir su documento, puede previsualizar su apariencia la previsualización CMYK suave. Esta función alterará los colores en su documento para mostrar como se verán impresos. Los colores fuera de la gama CMYK se ajustarán lo más posible al valor del color CMYK.

Para previsualizar los colores en modo CMYK, seleccione **Prueba suave** en el menú **Ver**.

Si objetos en su documento y la tabla de muestras aparecen "lavados", puede ser por que tiene activa la Prueba suave.



Prueba suave inactiva

Prueba suave activa

Para previsualizar los colores con precisión, tiene que configurar los Perfiles de Color y los Colores Deseados que se usarán en la

impresión. Consulte "Configuración del sistema para impresión de color" en la página 154 para obtener más información.

Filtrar objetos por el color

Los objetos pueden filtrarse por su color en el área de diseño. Por ejemplo, Puede mostrar todos los objetos usando el espacio color RGB, o todos los objetos verdes.

Para filtrar objetos usando el Filtro de Color:

1. En el menú **Ver**, seleccione **Filtro de Visualización**.
2. Seleccione los colores que se visualizarán.
 - Haga clic en la caja espacio de color y seleccione todos los colores en este espacio.
 - Haga clic en el color específico dentro de un espacio de color para seleccionar o deseleccionar este color.
 - Haga clic en **Mostrar todo** para seleccionar todos los colores de todos los espacios de color.
 - Haga clic en **No mostrar** para deseleccionar todos los colores de todos los espacios de color.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Los parámetros de filtración no se guardarán con su documento. La próxima vez que abra el documento, todos los objetos serán visibles.

También puede filtrar objetos por color usando el menú contextual en la tabla de Muestra de Color.

1. Coloque el cursor sobre el color en la Tabla de muestras.
2. Haga clic derecho en la Tabla de muestras. Se muestra un menú.
3. En el menú **Ver**, seleccione la opción de filtrado. Las siguientes opciones están disponibles:

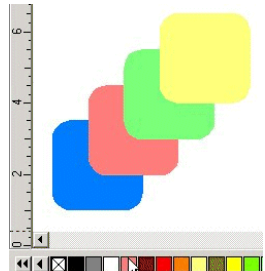
Ocultar este color	Los objetos que usan este color no serán visibles.
Este color	Los objetos que usan este color se verán.
Todos excepto este color	Solamente los objetos que usan este color no serán visibles.

Ocultar todo excepto este color

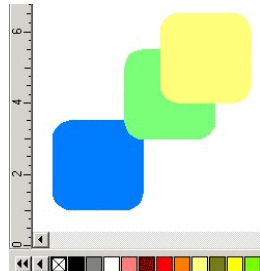
Solamente los objetos que usan este color serán visibles.

Todos los colores

Todos los objetos serán visibles.



Cursor sobre la tabla de muestras.



Después de seleccionar la opción Oculta este color.

Deshacer y Rehacer los pasos

El programa contiene varias herramientas para volver atrás, haciendo más fácil recuperarse de errores de operación.

Deshacer y rehacer el último paso

Para deshacer la última operación realizada, seleccione **Deshacer** _____ en el menú **Edición**. El nombre de la última operación se muestra después del comando **Deshacer**.

Para rehacer un paso que acaba de realizar, seleccione **Rehacer** _____ en el menú **Edición**.

Deshacer y rehacer múltiples pasos

En lugar de deshacer sólo la última operación realizada, se puede deshacer una secuencia de varios pasos.

1. En el menú **Edición**, seleccione **Deshacer Múltiple**.

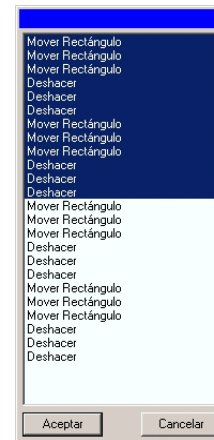
☰ Se muestra una lista con todos los pasos recientes. Los pasos se muestran en orden, con el paso más reciente encabezando la lista.

2. Haga clic para seleccionar los pasos que quiere deshacer, empezando por el más reciente.

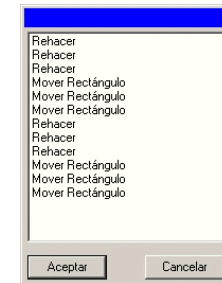
☰ El área de diseño muestra dinámicamente una previsualización del proceso de deshacer.

3. Haga clic en **Aceptar** para confirmar y aplicar el deshacer.

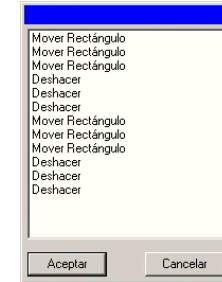
☰ Los pasos seleccionados son deshechos y colocados en la lista rehacer.



Seleccionado pasos a Deshacer



Lista **Rehacer** después de Deshacer



La lista **Deshacer** después de Deshacer

Si después de deshacer varios pasos decide que, después de todo, no desea deshacer estas acciones:

1. En el menú **Edición**, seleccione **Rehacer Múltiple**.

☰ Se muestra una lista con los pasos a deshacer.

2. Haga clic y arrastre para seleccionar los pasos en los que quiera cancelar el deshacer, empezando por el más reciente.

☰ El área de diseño dinámicamente muestra una previsualización.

3. Haga clic en **Aceptar**.

El número de operaciones Deshacer y Rehacer que es permitido puede ajustarse. Por ejemplo, si fija el número de pasos en 50, después de ejecutar el paso 50, el primer paso será descartado y el paso 51 se colocará al principio de la lista.

Para ajustar el número de pasos guardados en la lista deshacer:

1. En el menú **Edición** seleccione **Preferencias**.
2. En la ficha General, escriba el número de pasos **Máximo deshacer/rehacer**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Repetir el último paso

Para repetir el último paso, en el menú **Edición** seleccione **Repetir**. El nombre de la última operación se mostrara después del comando Repetir.

Solamente los siguientes comandos pueden repetirse:

- Mover objetos
- Duplicar objetos
- Escalar objetos
- Aplicar efectos

Usar el área de trabajo

El área de trabajo guarda cómo y cuándo se han definido los menús, botones, comandos y atajos de teclado. Cambiando las características del área de trabajo, se puede reconfigurar la interfaz del programa para que se parezca al programa de diseño con el que se siente más cómodo.

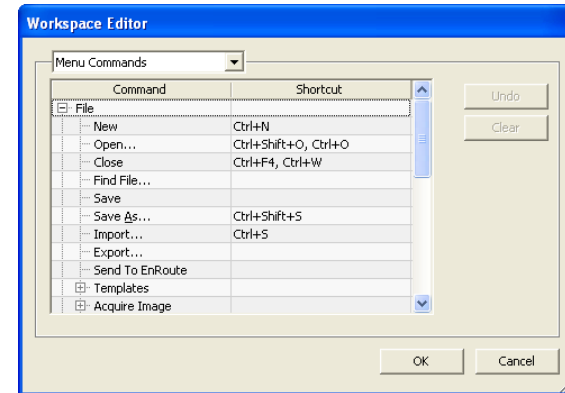
Para cambiar el área de trabajo, vaya al menú **Archivo**, seleccione **Área de trabajo** y haga clic en el área de trabajo.

Editor de área de trabajo

El Editor de área de trabajo permite personalizar los atajos de teclado del menú Comandos y herramientas. Aparecerán todos los atajos de teclado predeterminados.

Para asignar atajos de teclado:

1. En el menú **Archivo**, vaya al **Área de Trabajo** y seleccione **Personalizar**.



2. Vaya hasta el menú Comandos y herramientas.
 - Seleccione el **Comando o Atajo de teclado**.
 - Pulse una combinación de teclas para asignar un nuevo atajo de teclado.
 - Haga doble clic en el atajo de teclado para asignar varios atajos de teclado a un solo comando.
 - Haga clic en **Deshacer** para volver al atajo anterior.
 - Haga clic en **Borrar** para eliminar el atajo de teclado asignado.

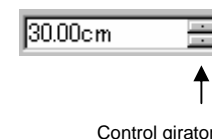
Los atajos de teclado pueden contener un solo carácter o una combinación de un carácter y las teclas Mayús, Ctrl o Alt.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Escribir valores numéricos

El programa admite un número de características exclusivas que facilita la escritura de valores numéricos.

Usar los controles giratorios



Utilice los controles giratorios para incrementar o reducir el valor. Cuando haga clic, o clic y mantenga pulsado el ratón sobre una de las flechas, el valor aumentará o se reducirá incrementalmente. Utilizar las teclas de cursor del teclado de su computadora tendrá el mismo efecto.

Usar las operaciones matemáticas integradas

El programa es capaz de realizar un número de cálculos cuando se escribe un valor numérico.

Conversión automática de unidades

Si escribe un valor usando una unidad de medida diferente a la unidad predeterminada, el programa convertirá automáticamente el valor a la unidad predeterminada.

Por ejemplo, si la unidad predeterminada son las pulgadas, puede escribir un valor de **1 pie**, y el programa convertirá la medida a **12 pl**.

Las unidades admitidas son:

pl	pulgadas
p	pies
mm	milímetros
cm	centímetros
m	metros
pt	puntos

Cálculo de relaciones

Si escribe una relación en el formato **A:B**, el programa escalará el valor anterior del campo por la relación que ha escrito.

Por ejemplo, si el valor se define en **12**, y escribe **2:3**, el nuevo valor será **8**.

Cálculo de porcentajes

Si escribe un porcentaje en el formato **X%**, el programa escalará el valor anterior del campo por porcentaje que ha escrito.

Por ejemplo, si el valor se define en **10** y escribe **90%**, el nuevo valor será **9**.

Operadores matemáticos simples

Si escribe una expresión matemática simple, el programa calculará el resultado de la expresión y escribirá ese valor en el campo.

Los operadores matemáticos disponibles, en orden de precedencia, son:

- / División
- * Multiplicación
- + Suma
- Resta

Por ejemplo, si escribe **1/8**, se calculará el valor **0.125**

La precedencia del operador determina el orden en el cual se calcularán las operaciones aritméticas cuando se especifica más de una operación. En la lista anterior, los operadores se listan de arriba a abajo, en orden de precedencia del operador. Por ejemplo, si introduce **6/2*3**, el programa calculará primero **6/2**, luego multiplicará el resultado por **3**, produciendo un resultado de **9**.

Aplicación automática de valores y expresiones introducidos

Una vez que ha escrito un valor numérico, una relación o una expresión aritmética en un campo numérico, el software aplicará automáticamente ese valor después de una breve espera. También puede pulsar **TAB** para aplicar el valor de forma inmediata. Evite pulsar **ENTER**, ya que ejecuta el botón **Aceptar** y cierra el cuadro de diálogo.

Establecer las preferencias

Se pueden guardar muchos aspectos del programa para establecer la forma de abrir documentos nuevos. Estas configuraciones se conocen como **preferencias del programa**.

Hay otras configuraciones que se guardan sólo para en el documento. Esto significa que cada vez que abre o guarda un documento, las configuraciones se aplicarán solamente a ese documento en particular. Estas configuraciones se conocen como **preferencias del documento**.

Para cambiar las preferencias del programa, seleccione **Preferencias** en el menú **Edición**.

Preferencias - Ficha General

En este cuadro de diálogo, puede establecer los atributos generales de su programa:

- Máximo Deshacer/ Rehacer** Determina el número de operaciones guardadas en la lista deshacer/rehacer. Valores pequeños en este campo usan menos memoria.
- Tolerancia de selección** Determina que tan cerca tiene que estar el cursor de un objeto para seleccionarlo. Estableciendo valores altos hace mas fácil la selección de puntos.
- Restringir ángulo** Establece el ángulo de restricción cuando rota un objeto con la tecla **Mayúsculas** pulsada. La rotación se realizara en incrementos definidos por éste campo.
- Guardar documentos cada** Los documentos abiertos se guardarán periódicamente. Puede especificar un periodo de tiempo entre los procesos de guardado.
- Capacidad de papelera** Número de objetos que pueden ser guardados en la capa papelera.
- Precisión** Número de decimales en campos numéricos.
- Mostrar ventana desplegable de colores como** Selecciona si la ventana desplegable que aparece cuando se selecciona un color en el cuadro de diálogo Relleno/Reborde es una lista de muestras de color junto con sus nombres, o una paleta de muestras de color.



Ver lista



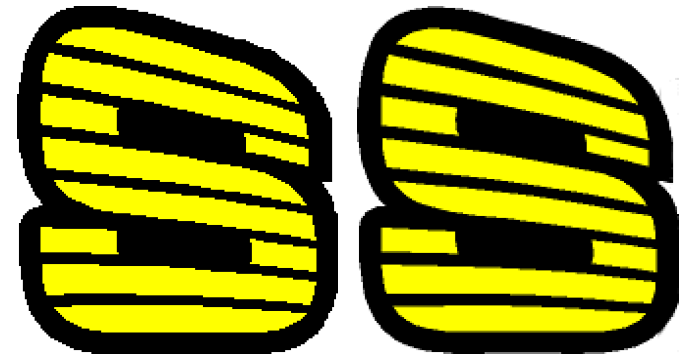
Ver paleta

Guardar configuración al salir

Si se marca esta opción, la configuración actual del programa se guardará cuando se salga de programa, y se restaurará la siguiente vez que se inicie. Si se desmarca, la configuración no se guardará y, al iniciar el programa, se cargará la configuración que se seleccionó mediante esta opción la última vez. De forma predeterminada, esta opción está seleccionada.

Presentación de pantalla optimizada

De forma predeterminada, todos los objetos del área de diseño se presentan con anti-aliasing para eliminar los bordes de sierra en las curvas y proporcionar una vista más atractiva y precisa del diseño.



Optimización desactivada

Optimización activada

Los usuarios con equipos y tarjetas gráficas de gama baja pueden desactivar la optimización para incrementar el rendimiento.

Búsqueda automática de actualizaciones

Permite que el programa busque actualizaciones cada vez que la llave software se conecta a Internet para comprobar que la activación es válida. Consulte para obtener más información.

Esta opción sólo está disponible si tiene instalada una llave software.

Restaurar original

Haga clic en éste botón para restaurar la configuración original para los campos de arriba.

Preferencias - Ficha Situación de Archivo

En éste diálogo, puede establecer las carpetas predeterminadas que se usan en su programa:

- Documento** Carpeta predeterminada guarda sus documentos. Haga clic en **Explorar** para seleccionar una carpeta.

Actualizar ubicación predeterminada al importar, abrir o guardar

Si se marca, cada vez que se importe, abra o guarde un archivo, esa carpeta se convertirá en la ubicación predeterminada.

Archivos temporales

Carpeta predeterminada usada para crear documentos temporales. Si tiene múltiples discos duros, seleccione una carpeta en el disco duro que tenga más espacio libre disponible. Haga clic en **Explorar** para seleccionar una carpeta.

Módulos de Adobe

Si tiene Adobe Photoshop instalado, especifique la carpeta donde los módulos son guardados. Haga clic en **Explorar** para seleccionar una carpeta.

Restaurar original

Haga clic en este botón para restaurar la configuración original para los campos anteriores.

Preferencias - Ficha Fuente

En este cuadro de diálogo, puede establecer los ajustes predeterminados para FSfont externas:

Ruta

Carpeta donde se guardan las FSfont. Haga clic en **Explorar** para encontrar la carpeta.

Clave

Si la fuente FSfont está protegida por una clave, haga clic en **Agregar** para escribirla.

Para eliminar una clave, selecciónela y haga clic en **Eliminar**.

Especificar fuentes Flexi/Casmate con trazados abiertos

Para especificar que una fuente Flexi o Casmate no se rellene (para utilizarla, por ejemplo, para grabado), seleccione la fuente en la lista y marque **Abrir**. La fuente se representará como un trazado.

ENGRAVING

El programa debe reiniciarse para que este cambio tenga efecto.

Restaurar original

Haga clic en éste botón para restaurar la configuración original para los campos de arriba.

Preferencias - Ficha Herramientas

En éste diálogo, puede establecer la configuración predeterminada para algunas de las herramientas disponibles en el programa.



Corrector ortográfico

Establezca opciones relacionadas con las funciones de corrección ortográfica del programa. Consulte “Configurar las opciones del corrector ortográfico en pantalla” en la página 90 para obtener más detalles.



Medidor

Estas preferencias le permiten especificar el medidor de colores usado en su programa para medir los valores de color y el puerto donde el aparato medidor esta conectado. Para obtener más información sobre cómo usar el dispositivo de medición, consulte “Definir nuevos colores usando el cuadro de diálogo Aspectos del color” en la página 62 y “Modificar las bibliotecas de colores actuales (sólo Windows)” en la página 66.



Paste

Estas preferencias le permiten especificar si los objetos copiados serán automáticamente creados cuando se peguen, y la distancia desplazada con respecto a los objetos originales. Consulte “Duplicar objetos usando Copiar y Pegar” en la página 46 para obtener más información.



RIPear e Imprimir

Esta herramienta permite especificar que el programa debe comunicarse con Production Manager usando TCP/IP.

Desmarque este recuadro si el sistema operativo no es Windows NT, 2000 o XP, o si la computadora está ejecutando programa firewall que puede interferir con las comunicaciones TCP/IP.

Este ajuste no aparece en Macintosh.



Herramienta de selección

Estas preferencias le permiten especificar como se van a seleccionar los objetos. Consulte “Seleccionar objetos usando la herramienta de Selección” en la página 40 para obtener más información.






Mostrar Rellenos

Estas preferencias le permiten especificar como se mostrarán los trazados cuando la opción **Mostrar rellenos** está inactiva. Consulte “Mostrar el relleno de un objeto” en la página 12 para obtener más detalles.



Mostrar retícula

Marque la opción **Mostrar retícula como puntos** para que la retícula utilice líneas punteadas en lugar de líneas sólidas. Consulte “Reglas y Retícula” en la página 9 para obtener más detalles.

-  **Herramienta de Texto** Establece varios aspectos de la herramienta de texto. Consulte "Preferencias de texto" en la página 96 para obtener más información.
-  **Consejo del Día** Muestra un consejo cuando inicia el programa.
-  **Zoom** Selecciona si las herramientas de zoom y panorámica se usarán solo una vez. Consulte "Zoom y Panorámica" en la página 11 para obtener más información.


Características de la interfaz de usuario Macintosh

La siguiente sección presenta las características de la interfaz de usuario Macintosh que son diferentes a las características correspondientes en Windows.

Teclas de acceso directo Macintosh

Cuando aparecen los atajos de teclado, use la siguiente lista para encontrar el atajo de teclado equivalente en Macintosh.

Sistema Windows	Sistema Macintosh
Clic derecho en el ratón	= Haga clic con el ratón manteniendo pulsada la tecla CONTROL .
Tecla CTRL	= Tecla Comando (manzana/trébol)
Tecla ENTER	= Tecla RETORNO
Tecla RETROCESO	= Tecla SUPRIMIR
Tecla SUPRIMIR	= Tecla SUPR

 Puede acceder al menú contextual para la regla y la tabla de muestras haciendo clic sobre ellas y manteniendo pulsado el botón.

Menús Macintosh

Los siguientes ítems de menú se hallan en diferente lugar en el Macintosh con respecto a Windows.

Menú Windows > Item	Menú Macintosh > Item
Archivo > Salir	= [Aplicación] > Salir

Archivo > Ajuste de impresión	= Archivo > Formato de página
Archivos recientes (en la parte inferior del menú Archivo)	= Archivo > Recientes
Edición > Preferencias	= [Aplicación] > Preferencias
Edición > Pegar especial	= [No hay equivalente Macintosh]
Ayuda > Acerca de	= [Aplicación] > Acerca de

Otros controles

Los siguientes controles se encuentran en algunos cuadros de diálogo y tienen nombres distintos en el Mac.

Control Windows	Control Macintosh
Botón Explorar	= Botón Seleccionar

Obtener ayuda

En el menú **Ayuda**, haga clic en el nombre del programa para ver la documentación HTML completa.

Para obtener acceso a nuestro soporte técnico en línea, visite Soporte técnico de SAI.

Salir del Programa

Para salir del programa en Windows:

- En el menú **Archivo**, seleccione **Salir**.
- Haga clic derecho en el icono de la Bandeja del sistema y seleccione **Salir** en el menú contextual.

Para salir del programa en Macintosh OS X:

- En el menú contextual, seleccione **Salir de [aplicación]**.
- Mantenga pulsada la tecla **CONTROL** y haga clic en el icono de la aplicación del panel. En el menú contextual, seleccione **Salir**.

3. Trabajar con archivos

Su documento puede contener cualquier combinación de objetos vectoriales, bitmap, OLE o PostScript.

- Vectores** Los vectoriales son una colección de segmentos rectos o curvos. Estos objetos pueden ser escalados a cualquier tamaño sin perder detalle o claridad. Formas como rectángulos, círculos y texto son objetos vectoriales.
- Bitmaps** También llamadas imágenes rasterizadas, están formadas por una cuadrícula de pequeños puntos, conocidos como píxeles que representan la imagen. A cada píxel se le asigna una posición específica y un valor de color. Una imagen con baja resolución puede aparecer dentada cuando se imprima.
- PostScript** Son imágenes descritas usando un lenguaje de descripción de páginas conocido como *PostScript*. Estos objetos pueden contener una combinación de vectores e imágenes bitmap. Cuando importadas a su documento, objetos PostScript pueden ser analizados o previsualizados.
- OLE** OLE es la abreviatura de Incrustación y Vinculación de Objetos y esta disponible sólo para Windows. OLE es un documento estándar compuesto desarrollado por Microsoft y le facilita la creación de objetos con una aplicación para después vincularlos o incrustarlos en su documento.



Objetos vectoriales



Objetos Bitmap



Objeto PostScript procesado

	Value 1	%	Value 2	%
04-Jan-99	12,050	0,00	12,050	-0,20
07-Jan-99	12,101	0,04	12,700	-0,40
08-Jan-99	12,104	0,02	12,700	0,00
11-Jan-99	12,100	0,04	12,700	0,00
12-Jan-99	12,114	0,04	12,700	0,00
13-Jan-99	13,100	0,01	14,000	0,00

Objeto OLE

Crear nuevos documentos

Para crear un documento nuevo, seleccione **Nuevo** en el menú **Archivo**.

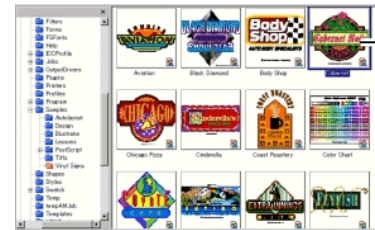
Abrir archivos

Para abrir un archivo existente:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Abrir**.

2. Seleccione el formato del archivo, la carpeta y el archivo a abrir. Vea "Anexo B - Formatos de archivo admitidos" para ver todos los formatos de archivo soportados.
3. Haga clic en **Abrir**.

- ☞ Si el archivo contiene fuentes que no están instaladas en su sistema, aparecerá un cuadro de diálogo, permitiéndole seleccionar una fuente de reemplazo.
- ☞ Haga doble clic en el icono del archivo en el explorador de Windows o arrastre el icono del archivo sobre el icono del programa en el escritorio, esto iniciará la aplicación y abrirá el archivo.



Doble clic para abrir el archivo

Importar archivos

Para importar un archivo existente al documento actual:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Importar**.
2. Seleccione el formato del archivo, la carpeta y el archivo a abrir. Vea "Anexo B - Formatos de archivo admitidos" para ver todos los formatos de archivo soportados.
3. Haga clic en **Importar**. Aparecerá un recuadro de selección.

- ☞ La tecla **TAB** cambia la posición del cursor en el recuadro de selección. La tecla **ESC** detiene la operación de importación.

4. Haga clic en el área de diseño y coloque el objeto importado.

Si el archivo contiene fuentes que no están instaladas en su sistema, aparecerá un cuadro de diálogo, permitiéndole seleccionar una fuente de reemplazo.

- ☞ Si la opción **Colocar al pegar o importar** en las **Preferencias de Pegado** se encuentra activa, el archivo se importará inmediatamente después de hacer clic en el botón **Importar** del paso (3)

Las capas se omiten durante la importación, de forma que varias importaciones no creen capas innecesarias. Para conservar la información de las capas, utilice el comando Abrir.

Guardar documentos

Para guardar el documento actual:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Guardar** o **Guardar como**.
2. Si selecciona el comando Guardar como o va a guardar el documento por primera vez, aparecerá un cuadro de diálogo. Introduzca el nombre y el lugar donde el documento se guardará.
3. Haga clic en **Guardar**.

Exportar a archivos

Para exportar el documento actual o parte de éste a un archivo:

1. Si va a exportar solamente una parte del documento, seleccione los objetos que va a exportar.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Exportar**.
3. Seleccione el formato del archivo, la carpeta y el nombre del archivo. Vea “Anexo B - Formatos de archivo admitidos” para ver todos los formatos de archivo suportados.

Las siguientes opciones están disponibles:

Selección sólo	Seleccione esta opción para exportar únicamente los objetos seleccionados.
Suprimir opciones	Algunos formatos de archivo mostrarán un cuadro de diálogo antes de exportar al archivo. Seleccione esta opción para omitir el cuadro de diálogo de opciones.

4. Haga clic en **Exportar**.

La información de capas, incluyendo el nombre, el color y los atributos de la capa (bloqueada, visible) se exportarán a los siguientes formatos: Adobe Illustrator, DXF y HPGL.

Enviar un trabajo a EnRoute

Si tiene el programa EnRoute instalado en su computadora, el programa permite transferir el diseño actual a EnRoute.

Para transferir el diseño actual a EnRoute, seleccione **Enviar a EnRoute** en el menú **Archivo**.

Enviar un trabajo por correo electrónico

Para enviar un trabajo actual como un documento adjunto de correo electrónico, seleccione **Enviar correo** en el menú **Archivo**.

Como nativo	El trabajo se agregará como un documento adjunto en formato Flexi.
Como JPEG	El diseño se convertirá a un JPEG y se agregará como un documento adjunto.
Como PDF	El diseño se convertirá a un PDF y se agregará como un documento adjunto.

Se creará un nuevo mensaje de correo electrónico en su programa predeterminado de correo y el trabajo actual se agregará al mensaje como documento adjunto.

Cerrar documentos

Para cerrar el documento actual:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Cerrar**.
2. Si el documento ha cambiado desde la última vez que se guardó, aparecerá un cuadro de diálogo preguntándole si quiere guardar el documento actual.
 - Haga clic en **Sí** para guardar el documento antes de cerrarlo.
 - Haga clic en **No** para cerrar el documento sin guardarlo.
 - Haga clic en **Cancelar** para salir del procedimiento de cerrado.

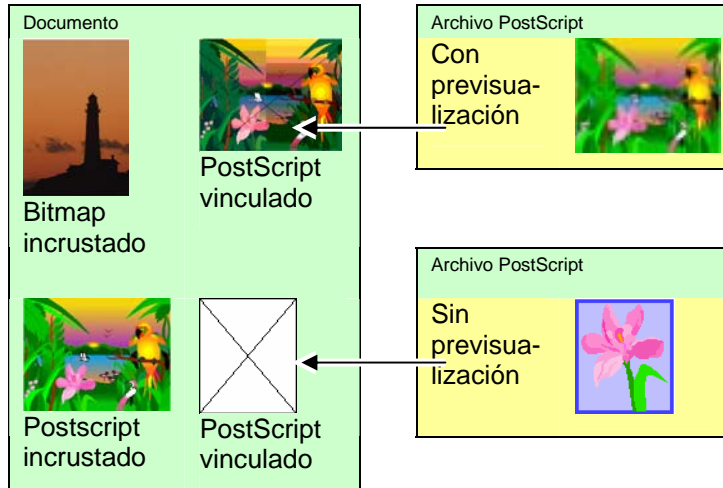
Archivos vinculados e incrustados

Cuando importe bitmap, EPS o archivos PostScript, puede conectarlos o incrustarlos en su documento. Un enlace es una conexión entre el documento y el archivo original.

Objeto Incrustado Un objeto incrustado está incluido en su documento. Una vez el archivo es incrustado, la conexión entre este y el archivo de el que vino desaparece. Los cambios al archivo original no tienen efecto en el objeto incrustado.

Objeto vinculado Cuando un objeto se vincula, sólo se almacena una referencia al archivo imagen. La información de la imagen permanece en el archivo original. Si el archivo imagen se modifica, los cambios aparecerán en su documento. Como los objetos vinculados conservan los atributos originales del archivo original, se recomiendan para impresión a color.

Los archivos PostScript suelen contener un gráfico de previsualización opcional. Cuando vincula un archivo PostScript, aparecerá una previsualización en el documento. Si el archivo PostScript no tiene previsualización, verá una "X" en su lugar.



Los archivos PostScript incrustados se convertirán automáticamente en objetos de dibujo equivalentes del programa, y podrán verse y editarse como cualquier otro objeto.

Incrustar archivos PostScript vinculados

Para leer y procesar un archivo PostScript, de forma que se convierta en un archivo incrustado:

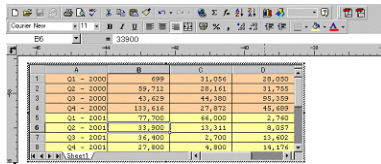
1. Seleccione previsualización del archivo conectado PostScript.
2. Seleccione la ficha **PostScript** en Central de Diseño.
3. Haga clic en **Procesar**.

Usar objetos OLE (sólo Windows)

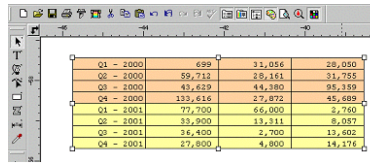
La función OLE (Incrustación y vinculación de objetos) de Windows le permite importar objetos que fueron creados usando otro programa instalado en su computadora como procesadores de hojas cálculo y palabras.

Insertando Objetos OLE

1. En el menú **Edición**, seleccione **Insertar nuevo objeto**.
2. Seleccione el tipo de objeto que quiera crear. Solamente los programas que están instalados en su computador y soporta OLE aparecen en la lista.
3. Seleccione la opción **Crear nuevo** para crear un nuevo objeto OLE usando la aplicación seleccionada.
 - Seleccione **Mostrar como icono** para mostrar el objeto OLE como un icono. Haga clic en el botón **Cambiar icono** para cambiar el icono.
4. Los programas seleccionados iniciarán, creando una ventana dentro del programa.
5. Escale y edite el contenido de las ventanas, usando el programa seleccionado.
6. Finalmente, usando el programa seleccionado, pulse la tecla **ESC** o haga clic en cualquier lugar fuera de la ventana del programa.



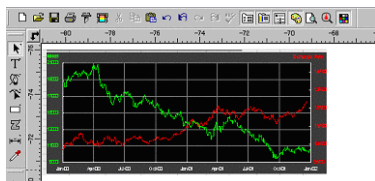
Área de diseño con una hoja de cálculo Excel.



Después de que el objeto OLE ha sido insertado.

Insertar archivos existentes como objetos OLE

1. En el menú **Edición**, seleccione **Insertar nuevo objeto**.
2. Seleccione **Crear desde archivo** para incorporar un archivo existente a su documento.
3. Haga clic en **Explorar** y encuentre el archivo a insertar.
 - Seleccione **Mostrar como icono** para mostrar el objeto OLE como un icono. Haga clic en el botón **Cambiar icono** para cambiar el icono.
 - Seleccione la opción **Vincular** para vincular el archivo seleccionado. El objeto en el archivo se guardará separado del documento, y todos los cambios hechos al archivo original se reflejarán en su documento. Si la opción **Vincular** no está seleccionada, el objeto se incrustará y guardará con el documento.
4. Haga clic en **Aceptar**.



Documento con objeto OLE conectado.

Edición de Objetos OLE

Para editar un objeto OLE:

1. Seleccione el objeto OLE.
2. En el menú **Edición**, vaya a [...] **Objeto** y haga clic en **Editar** o **Abrir**.

Cuando selecciona **Editar**, el programa asociado con el objeto OLE se iniciará en una ventana dentro de su documento y finalizará después de su edición. Si escogió **Abrir**, se iniciará una instancia completa del programa y podrá dejar la aplicación en funcionamiento aún después de editar el objeto OLE.

📄 Doble clic en el objeto OLE tiene el mismo efecto que el comando **Editar**.

Convirtiendo Objetos OLE

Puede convertir objetos OLE a otro formato:

1. Seleccione el objeto OLE.
2. En el menú **Edición**, vaya a [...] **Objeto** y haga clic en **Convertir**.
3. Seleccione el nuevo formato de la lista.
4. Haga clic en **Aceptar**.

También puede convertir objetos OLE a segmentos básicos y bitmaps:

1. Seleccione el objeto OLE.
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Convertir conectado a Nativo**.

Modificando las Propiedades de Conexión de Objetos OLE

1. En el menú **Edición**, seleccione **Vincular**.
2. Modifique las siguientes opciones de conexión:

Automática / Manual

Por defecto, objetos conectados son automáticamente actualizados. Esto significa que el programa automáticamente actualiza la información de conexión cada vez que abre el documento o cada vez que el archivo conectado cambia cuando el documento está abierto. Seleccione **Manual** para actualizar el objeto en el documento solo cuando elija actualizarlo manualmente.

Actualizar ahora

En modo **Manual**, haga clic en este botón para actualizar el objeto OLE en el documento para reflejar la situación del archivo original.

Origen abierto Haga clic en este botón para abrir un archivo conectado usando el programa asociado.

Cambiar origen Haga clic en este botón para cambiar el archivo conectado, reemplazando el archivo actual con otro.

Romper conexión Haga clic en este botón para permanentemente romper la conexión entre el objeto conectado y el archivo original.

Trabajar con información del trabajo

El programa le permite guardar información acerca del trabajo con cada archivo que cree. Puede agregar o cambiar información acerca del trabajo en cualquier punto en el proceso de diseño y producción. Esta información formara parte del archivo y se guardara cuando el archivo es guardado.



Ficha Trabajo

Ficha Cliente

Ficha Estadísticas

Para ver o editar la Información de Trabajo:

1. En el menú **Edición** haga clic en **Info Trabajo**.
2. Hay cuatro fichas donde puede ver o editar la información de trabajo:

Ficha Trabajo En este cuadro de diálogo puede editar la información acerca de este documento en particular.

Ficha Cliente En este cuadro de diálogo puede editar la información acerca del cliente.

Ficha Estadísticas Este cuadro de diálogo contiene la información acerca del trabajo, incluyendo la cantidad de tiempo gastado editándolo, el número de veces que fue revisado (el número de veces que fue guardado), como también otra información.

Los datos de esta ficha no pueden editarse

Haga clic en el botón **Resetear** para restaurar el número de revisiones y el tiempo total de edición en un archivo.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Estadísticas de trabajo

Este cuadro de diálogo contiene una lista de todos los objetos que contiene el trabajo, junto con la información de tamaño, posición, área y color. Además, muestra los parámetros de la selección actual.

Los datos de esta ficha no pueden editarse.

Nombre	Tipo	X	Y	Anchur...	Altura(in)	Área	Perímetro(in)	Color(Rel)
Path 4969 (4...	Trazado	2.50	3.00	30.00	30.00	450...	84.85	Blue
Compound 4...	Compuesto	3.25	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	2
Compound 4...	Compuesto	3.25	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	4
Compound 4...	Compuesto	17.50	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	3
Path 4979 (4...	Trazado	6.10	6.60	22.80	22.80	259...	64.49	5
Path 4980 (4...	Trazado	6.77	7.27	21.45	21.45	230...	60.68	Yellow
Path 4981 (4...	Trazado	12.26	20.28	10.48	10.48	86.29	32.49	Blue
Compound 4...	Compuesto	17.50	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	1
Path 4985 (4...	Trazado	12.77	20.79	9.46	9.46	70.29	29.32	1
Path 4986 (3...	Trazado	14.54	21.87	5.93	8.14	34.36	27.49	2
Path 4987 (4...	Trazado	14.68	22.01	5.65	7.90	29.10	35.43	Black
Path 4988 (4...	Trazado	16.96	29.18	0.93	0.51	0.09	2.55	Black
Path 4989 (4...	Trazado	19.94	26.30	0.64	1.63	0.14	3.66	Black
Path 4990 (4...	Trazado	19.96	24.29	0.55	1.43	0.10	3.23	Black
Path 4991 (4...	Trazado	14.78	22.53	0.88	1.75	0.13	4.15	Black
Path 4992 (6...	Trazado	15.48	26.63	0.55	1.70	0.14	3.65	Black
Path 4993 (5...	Trazado	19.07	21.95	2.04	0.69	0.22	4.70	Black

Para ver Estadísticas de trabajo:

1. En el menú **Edición**, haga clic en **Estadísticas de trabajo**.
2. Haga clic en **Exportar** para exportar el trabajo a un archivo de texto delimitado por tabuladores.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Buscar archivos

La función Buscar archivo le permite buscar archivos específicos. Puede buscar el archivo basado en su nombre o cualquiera de los parámetros de la Información de Trabajo.

Para buscar un archivo:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Buscar archivo**.
2. Haga clic en **Explorar** y seleccione la carpeta donde la búsqueda se llevará a cabo. Si quiere buscar en todas las subcarpetas seleccione la **opción Incluir subcarpetas**.
3. Introduzca la condición de búsqueda:
 - Si quiere buscar un archivo por su nombre, introduzca el nombre del archivo en el campo **Llamado**.
 - Si quiere buscar un archivo usando la información de trabajo, seleccione el campo de la información de trabajo en la lista y escriba el criterio en el campo **contiene**. Por ejemplo, para buscar todos los trabajos cuyo pedido recogió Juan Pérez, seleccione **Pedido recogido por** y teclee Juan Pérez en el campo **contiene**.
4. Haga clic en el botón **Buscar**.
5. Se mostrará una lista con todos los archivos conteniendo la condición de búsqueda.
6. Seleccione el archivo en la lista y:
 - Haga clic en el botón **Info Trabajo** para mostrar la Información de Trabajo.
 - Haga clic en el botón **Abrir** o doble clic en el archivo de la lista para abrirlo.
 - Haga clic en el botón **Cancelar** para finalizar la búsqueda.

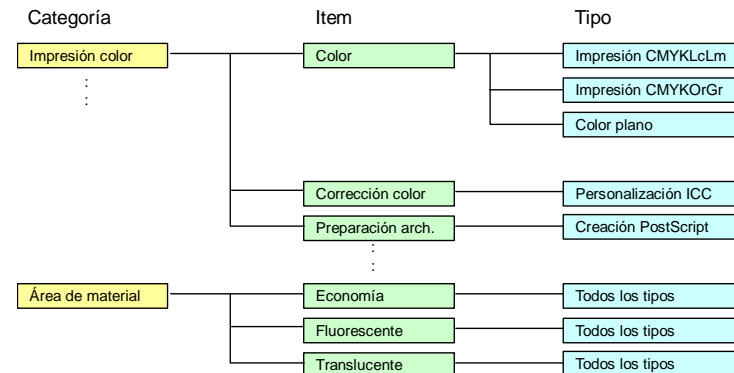
Estimación del trabajo

La Estimación del trabajo es una herramienta para calcular el precio de su trabajo. La Estimación del trabajo almacena información contable de cada trabajo, calcula el precio automáticamente y da un precio estimado. La información puede cambiarse o ajustarse para reflejar sus costos y necesidades.

Esta función tiene la intención de ser una guía y como consecuencia todos los resultados deben ser revisados a fondo antes de basar cualquier negocio o contrato financiero en ella.

La estimación se calcula basándose en algunos elementos de su diseño como el número de caracteres o el área de material. Estos valores son automáticamente recopilados de su documento. Otros valores como el tiempo de preparación deben de ser introducidos manualmente cuando se haga la estimación del trabajo.

Los elementos del costo usados en la estimación del trabajo se agrupan en **Categoría, Elemento y Tipo**:



Usar la estimación del trabajo

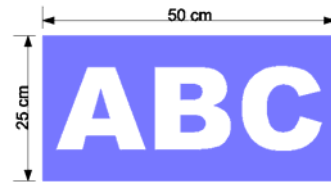
1. En el menú **Edición** haga clic en **Estimación del trabajo**.
2. Seleccione el tipo de **Formulario**.
3. Seleccione el elemento en la lista y edite los campos **Costo de la unidad**, **Cantidad** y **Una vez** para el elemento seleccionado. Repita el proceso para todos los elementos que necesiten corrección.
4. Edite los campos **Cantidad** e **Impuesto**.

- Una vez que se ha completado la estimación, puede imprimir una factura haciendo clic en el botón **Imprimir** o guardar los valores de la estimación como un archivo de texto haciendo clic en el botón **Exportar**.

El valor **Total** se insertará automáticamente en Info Trabajo – Ficha Trabajo

Item	Tipo	Cantidad	Costo	OT	Cantidad	Unid
1: Intermediate Vinyl, Todos los tipos		0.00	5.98		0.00	square foot
Intermedate Vinyl	Todos los ti.	0.00	5.98		0.00	square foot
Cinta de transform	Todos los ti.	0.00	8.98		0.00	square foot
Plastic	Sinta 3 mm	1.15	8.00		10.35	square foot
Sign Preparation	Design & Lay...	30.00	0.00		0.00	hour
Sign Preparation	Cut Tape	5.00	0.00		0.00	minute
Sign Preparation	Weeding &...	12.00	0.00		0.00	hour
Sign Preparation	Preparatio St...	12.00	0.00		0.00	hour
Sign Preparation	Installation	30.00	0.00		0.00	hour

Subtotal: pta10.38
 Cantidad: 1 Impuesto: pta0.62
 Medida de impuestos: 5.0% Total: pta10.97



Muestra de Estimación del trabajo

Personalizar Formularios

Puede personalizar los formularios existentes para ajustarlos a sus necesidades:

- En el menú **Edición** haga clic en **Estimación del trabajo**.
- Seleccione el tipo de Formulario que va a cambiar.
- Cambien la forma haciendo clic en los botones descritos a continuación:

Añadir elemento Agrega un elemento nuevo a la lista. Haga clic en este botón y selección la Categoría, Elemento y Tipo en el cuadro de diálogo que se muestra. Si el elemento es del tipo que incurre en un coste único para toda la tirada de piezas terminadas, como puede ser el tiempo de diseño, marque **Una vez**.

Cambiar elemento Seleccione un elemento en la lista y haga clic en este botón. Después, seleccione la Categoría, Elemento y Tipo. El elemento nuevo reemplazará al elemento seleccionado.

Eliminar elemento Seleccione un elemento en la lista y haga clic en este botón. El elemento es eliminado de la lista.

Eliminar Elimina el tipo de Forma de la lista.

- Después de que todos los cambios se han hecho, haga clic en **Guardar** para guardarlo como una forma nueva.
- Introduzca el nombre que aparecerá en la lista de Formas.
- Haga clic en **Aceptar**.

Personalización la Lista de Elementos

El Editor de Estimación le permite personalizar sus precios para que correspondan a sus cargos normales. Cuando haga un cambio usando el Editor de Estimación, este se reflejado cada vez que inserte un elemento que use los datos que cambio.

Puede personalizar la lista de elementos para ajustarla a sus necesidades:

- En el menú **Edición** haga clic en **Estimación del trabajo**.
- Seleccione la ficha **Editor de estimación**.
- Seleccione la **Categoría** que va a cambiar. Los siguientes tipos están disponibles:

Integrado Los elementos que se calculan automáticamente se basan en la información del diseño como el tiempo trabajado y el número de colores.

Impresión a color Elementos usados en la impresión a color.

Área material Se calcula basándose en el tamaño de los objetos dibujados.

Servicios Cargos por elementos individuales y elementos no-automáticos.

Sustrato Cálculo basado en el tamaño del dibujo.

Tamaño de texto Cálculo basado en el número y tamaño de cada carácter.

- Puede crear una nueva categoría haciendo clic en el botón **Nuevo**. Haga clic en el botón **Eliminar** para eliminar la categoría y todos sus tipos y elementos.

- Para crear o eliminar un elemento o tipo dentro de la categoría seleccionada, haga clic en los botones descritos a continuación:

Elemento nuevo Haga clic en este botón e introduzca el nombre del elemento nuevo para añadirlo a la lista de elementos.

Eliminar elemento Seleccione un elemento en la lista y haga clic en este botón. El elemento es eliminado de la lista.

Nuevo tipo Haga clic en este botón e introduzca el nombre del elemento nuevo para añadirlo a la lista de tipos.

Eliminar tipo Seleccione un tipo en la lista y haga clic en este botón. El tipo es eliminado de la lista.

- Para cambiar un tipo, seleccione el tipo y elemento de la lista y modifique los siguientes campos:

Costo Le permite introducir un nuevo costo por unidad para el tipo seleccionado.

Margen Porcentaje del costo de los elementos a incluir como margen de ganancia y el costo de los materiales perdidos.

Mínimo Le permite introducir un nuevo cargo mínimo para el tipo seleccionado. Para remover el cargo mínimo, introduzca cero (0.00).

Una Vez Utilice esta opción cuando un elemento se va a cargar solamente una vez, independientemente del valor establecido en el campo Cantidad.

Unidad Esta es la unidad de medida por la cual la fila es calculada, tales como pulgadas, pie cuadrado o por hora, día, semana o mes.

- Se puede imprimir una lista con todas las categorías, sus elementos y tipos haciendo clic en el botón **Imprimir**.

- Haga clic en **Aceptar**.

Aplicar plantillas

Las plantillas permiten:

- Hacer múltiples copias de su documento usando un formato predefinido.

- Crear documentos como facturas basados en la Información del trabajo.

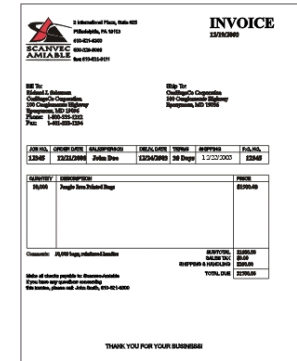


Creando copias de un documento. Las copias son creadas usando el siguiente formato:

(2) 4.0 x 5.0 pulgadas

(2) 2.5 x 3.5 pulgadas

(2) 4.0 x 2.5 pulgadas



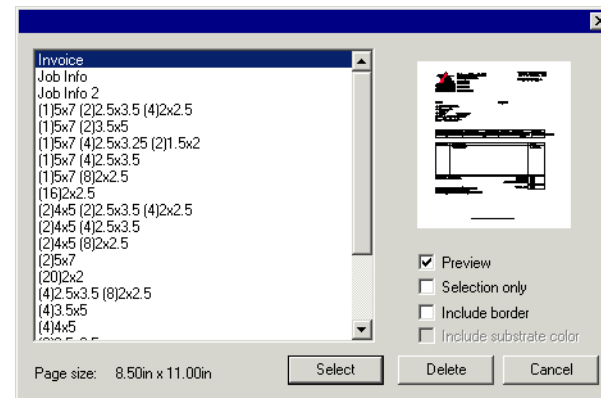
La factura se crea usando la función de plantillas

- Si es necesario, el documento original se rotará automáticamente para adaptarse al espacio que requiere los marcadores de imagen de la plantilla.

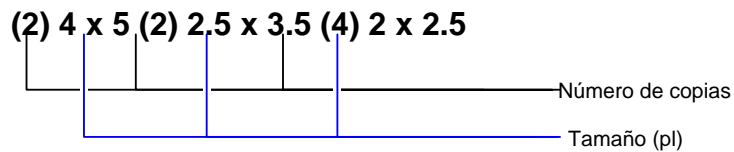
Aplicar plantillas

Para aplicar una plantilla a su documento:

- Abra un documento existente o cree uno nuevo.
- En el menú **Archivo**, seleccione **Plantillas** y después haga clic en **Aplicar**.



- Escoja la plantilla de la lista. Las plantillas son nombradas siguiendo la convención:



4. Seleccione las opciones siguientes, si así lo desea:

- | | |
|----------------------------------|--|
| Previsualización | Marque esta opción para mostrar una previsualización del diseño de la plantilla. |
| Selección sólo | Si se marca esta opción, sólo los objetos seleccionados en el diseño original se copiarán en la plantilla. |
| Incluir borde | Si se marca esta opción, toda la página hasta los bordes se copiarán en la plantilla. Si no se marca, sólo se copiarán los objetos del diseño. |
| Incluir color de sustrato | Si se marca esta opción, el sustrato de color del diseño original (si existe alguno) se copiará en la plantilla. Esta opción sólo se activa si se marca Incluir borde . |

5. Escoja **Seleccionar**.

6. Se creará un documento nuevo usando la plantilla y el documento original.

📄 Cuando se aplica una plantilla, cualquier dimensión o marca de registro que contiene el documento se convertirá en trazado.

Definir la plantilla predeterminada

Para seleccionar la plantilla que se seleccionará de forma predeterminada en el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla:





1. En el menú **Edición**, seleccione **Preferencias**.
2. Seleccione la ficha **Herramientas** en el cuadro de diálogo Preferencias.
3. Seleccione **Aplicar Plantilla** en la lista de herramientas.
4. Seleccione la plantilla que quiere definir como predeterminada en la lista **Plantilla predeterminada**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Herramienta Plantillas

Para abrir la barra de herramientas Plantillas, seleccione **Plantillas** en el menú **Archivo** y después haga clic en **Barra de herramientas Plantilla**.

La barra de herramientas Plantilla se usa para crear o modificar plantillas existentes. Esta herramienta contiene botones que representan marcadores de posición. Las posiciones guardadas son campos que serán reemplazados por objetos, imágenes o información del documento original cuando una plantilla es usada.

Los siguientes marcadores de posición están disponibles:

- | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|---------|------------|----------|-------|--------------|----------|--------------|---------|
|  | El marcador de posición Dibujo activo es reemplazado por el documento original. | | | | | | | | | |
|  | El marcador de posición Colores usados es reemplazado por una lista con todos los colores usados en el documento original. | <table border="0"> <tr> <td>■ Black</td> <td>■ Deep Red</td> </tr> <tr> <td>■ Purple</td> <td>■ Red</td> </tr> <tr> <td>■ Dark Brown</td> <td>■ Yellow</td> </tr> <tr> <td>■ Satin Gold</td> <td>■ Cocoa</td> </tr> </table> | ■ Black | ■ Deep Red | ■ Purple | ■ Red | ■ Dark Brown | ■ Yellow | ■ Satin Gold | ■ Cocoa |
| ■ Black | ■ Deep Red | | | | | | | | | |
| ■ Purple | ■ Red | | | | | | | | | |
| ■ Dark Brown | ■ Yellow | | | | | | | | | |
| ■ Satin Gold | ■ Cocoa | | | | | | | | | |
|  | El marcador de posición Fuentes usadas es reemplazada por una lista con todas las fuentes usadas en el documento original. | <p>Arial-Regular
 Arial-Bold
 Arial-Italic
 Century-Regular
 Courier New-Regular</p> | | | | | | | | |
|  | El marcador de posición Info Trabajo es reemplazado por un valor de información del trabajo y otra información del documento original | <p>Job Number: 12345
 Price: 6493.16
 Order Taken By: John Doe
 Order Number: 12345
 Order Date: 12/25/2001
 Delivery Date: 12/27/2001</p> | | | | | | | | |

Info Trabajo Muestra la información de Info Trabajo - Ficha Trabajo.

Info Cliente Muestra la información de Info Trabajo - Ficha Cliente.

Otros Muestra otra información del documento original, como número de colores, fuentes y caracteres usados.

Crear plantillas nuevas

Puede crear sus propias plantillas:

1. Abra un documento nuevo.
2. Seleccione el marcador de posición en la barra de herramientas **Plantilla**.
3. Haga clic y arrastre el cursor al área de diseño.
4. Ajuste los atributos del marcador de posición en la Central de Diseño – Ficha Plantilla.
5. Puede añadir otros objetos además de los marcadores de posición. Cada objeto disponible en su programa como bitmap, texto y formas puede ser usado en la plantilla.
6. En el menú **Archivo**, seleccione **Plantillas** y después haga clic en **Guardar como Plantilla**.

La plantilla ha sido creada. Los objetos de la plantilla pueden tener una máscara, color o efecto.

Editar plantillas existentes

Puede modificar una plantilla existente:

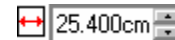
1. En el menú **Archivo**, seleccione **Plantillas** y después haga clic en **Abrir Plantilla**.
2. Seleccione la plantilla de la lista.
3. Ajuste los atributos del marcador de posición en la Central de Diseño – Ficha Plantilla.
4. En el menú **Archivo**, seleccione **Plantillas** y después haga clic en **Guardar Plantilla** o **Guardar como Plantilla**.

El comando Guardar plantilla guardará la plantilla actual, Guardar como plantilla guardará la plantilla como un nuevo archivo.

Cambiar los atributos de posición guardada en la Central de Diseño

Cada marcador de posición tendrá diferentes campos en la Central de Diseño ficha Plantilla.

Para la marcador de posición Dibujando



Ancho de la marcador de posición Dibujando.



Altura de la marcador de posición Dibujando.

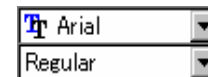
Auto Orientación

Marque esta opción para cambiar automáticamente la orientación del dibujo para que coincida con el archivo original.

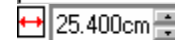
Escalar el dibujo

Marque esta opción para redimensionar el dibujo a un porcentaje de su tamaño original.

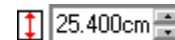
Para la marcador de posición Colores usados



Fuente y estilo usado en la descripción de color



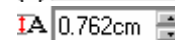
Ancho del marcador de posición Dibujando.



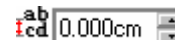
Altura del marcador de posición Colores usados.



Número de colores por línea.



Tamaño de fuente usado en la descripción de color.



Espaciado de línea.



Anchura/Altura de la muestra de color.

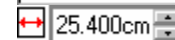


Seleccione la muestra de color circular o cuadrada.

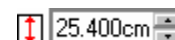
Para el marcador de posición Fuentes utilizadas



Fuente y estilo usado en la descripción de la fuente.



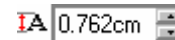
Anchura del marcador de posición de las Fuentes utilizadas.



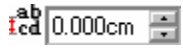
Altura del marcador de posición de las Fuentes utilizadas.



Número de colores por línea.



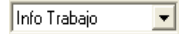
Tamaño de fuente usada en la descripción de



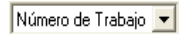
la fuente.

Espaciado de línea.

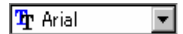
Para el marcador de posición Info Trabajo



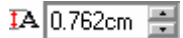
Origen de la información (Info trabajo, info cliente, u otros)



Tipo de información.



Fuente y estilo usado en la descripción de la información de trabajo



Tamaño de fuente usada en la descripción de la información de trabajo.

Etiqueta

Seleccione esta opción para colocar una etiqueta antes de la información. Edite el texto de la etiqueta en el campo a la derecha de esta opción.

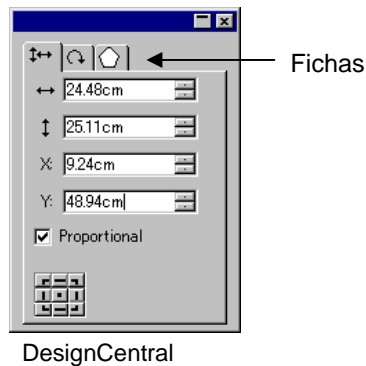
4. Usar la Central de Diseño

La **Central de Diseño** muestra las propiedades de un objeto. Es sensible al contexto y muestra las fichas y opciones apropiadas para los objetos seleccionados. Por ejemplo, cuando se selecciona un rectángulo, La Central de Diseño muestra el ancho, alto, estilo de esquina y otras propiedades del rectángulo. Cuando selecciona texto, muestra la fuente, estilo, altura y anchura de carácter y otros parámetros.

Mostrar la Central de Diseño

Para ver la Central de Diseño:

- En el menú **Ver**, seleccione **Central de Diseño**.



Ficha Central de Diseño

La central de Diseño consiste de varias ventanas, conocidas como "fichas". El número de fichas y su contenido varía de acuerdo al objeto que tenga seleccionado en su documento.

Puede seleccionar una ficha haciendo clic en su indicador en la Central de Diseño, o haciendo doble clic en el objeto. Cada doble clic le llevará a la siguiente ficha disponible.

Central de Diseño – Ficha Documento

Use la ficha de Documento para especificar el tamaño del área de dibujo y el color del sustrato (color de fondo). Se incluyen varios tamaños estándar de documento. También puede especificar un tamaño de área de dibujo diferente introduciendo los nuevos valores horizontales y verticales.

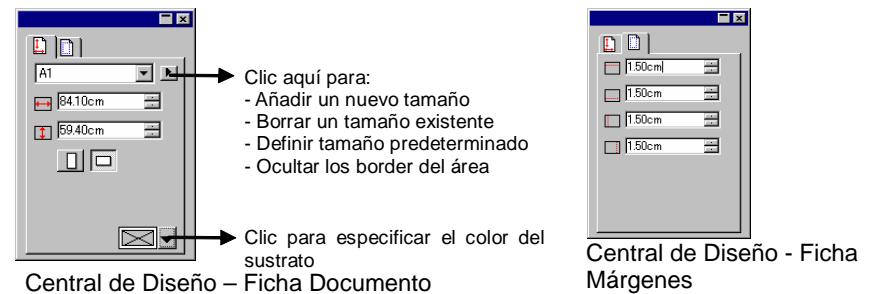
Para ver la ficha Documento, siga alguno de los pasos siguientes:

- Abra la Central de Diseño y haga clic en el área vacía del documento.
- En el menú **Archivo**, seleccione **Configuración de documento**.

Central de Diseño – Ficha Márgenes

Use la Ficha Márgenes para especificar los márgenes alrededor del área de dibujo.

Estos márgenes se usan cuando objetos están alineados / distribuidos y también se utilizan para colocar elementos simétricamente. Vea "Alinear objetos" en la página 52 para obtener más detalles.



Central de Diseño – Ficha Tamaño

La ficha Tamaño de la Central de Diseño le permite cambiar el tamaño y posición de los objetos seleccionados. Puede cambiar objetos arrastrando los puntos de control o cambiando los valores numéricos en la Central de Diseño.

Para cambiar el tamaño de un objeto:

1. Seleccione los objetos.

- Después de seleccionar un objeto existente, las fichas Tamaño, Rotar, y Objeto están disponibles.

2. Cambien el tamaño de un objeto editando los valores en los recuadros de entrada de la ficha Tamaño o arrastrando los puntos de control del objeto seleccionado.

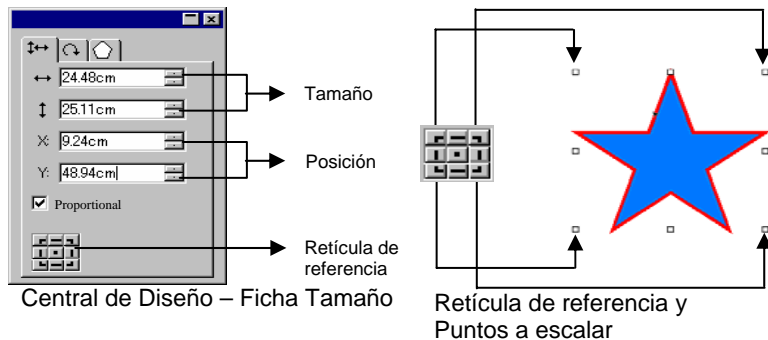
📄 Seleccionando **Proporcional** garantiza que el objeto se escalará proporcionalmente en anchura y altura.

Para cambiar la posición de un objeto:

1. Seleccione los objetos.
2. Cambie la posición editando los valores en los recuadros de entrada o arrastrando el objeto.

Las coordenadas X, Y mostradas en la Central de Diseño son la posición del punto de referencia, medido desde el origen. Consulte “Reglas y Retícula” en la página 9 para averiguar cómo cambiar el origen.

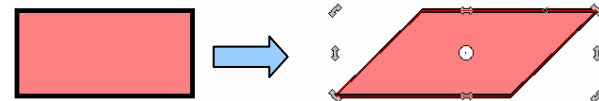
Puede cambiar el punto de referencia utilizando la rejilla de referencia. Cada botón en la rejilla corresponde a un punto del objeto seleccionado. Si quiere posicionar el centro geométrico de un objeto, haga clic en el punto central en el punto de la cuadrícula de selección.



Central de Diseño – Ficha Rotar

La ficha Rotar de la Central de Diseño le permite rotar, inclinar o aplicar espejo a los objetos seleccionados. Puede cambiarlos arrastrando los puntos de control del objeto o cambiando los valores numéricos en la Central de Diseño.

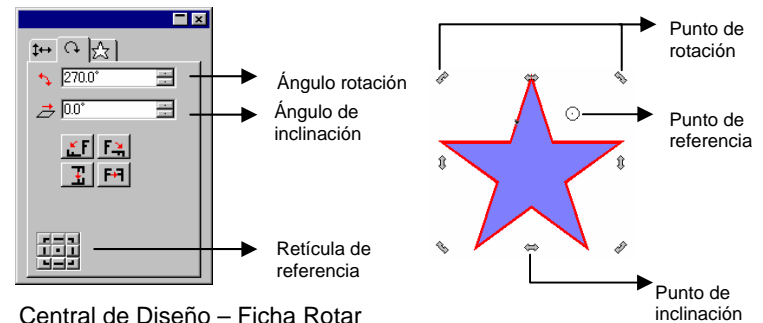
📄 **Inclinación** es el proceso que distorsiona un objeto hacia un ángulo usando un punto como referencia; la posición de este punto es fija.



Un rectángulo inclinado a un ángulo de 45 grados.

Para rotar un objeto:

1. Seleccione los objetos.
 - 📄 Después de seleccionar un objeto existente, las fichas Tamaño, Rotar, y Objeto están disponibles.
2. Seleccione el punto que estará fijo durante la rotación:
 - Haga clic en un punto de la retícula de referencia en la Central de Diseño – Ficha Rotar.
 -
 - Haga clic o arrastre el Punto de Referencia a la posición deseada. Al pulsar la tecla **CTRL** mientras arrastra, se fija el punto de referencia a los parámetros de la rejilla de referencia.
3. Cambie el ángulo de rotación editando los valores en los recuadros de entrada o arrastrando los puntos de Rotación. Haga clic en el botón **Rotar +90 grados** o **Rotar -90 grados** para rotar el objeto 90 grados en el sentido del reloj o en la dirección contraria.



Central de Diseño – Ficha Rotar

Para inclinar un objeto:

1. Seleccione los objetos.
 - 📄 Después de seleccionar un objeto existente, las fichas **Tamaño**, **Rotar** y **Objeto** están disponibles.

2. Seleccione el punto que estará fijo durante la inclinación:

- Haga clic en un punto de la retícula de referencia en la Central de Diseño – Ficha **Rotar**.

O

- Haga clic o arrastre el Punto de Referencia a la posición deseada. Al pulsar la tecla **CTRL** mientras se arrastra, se fija el punto de referencia a los parámetros de la retícula de referencia.

3. Cambie el ángulo de inclinación editando los valores en los recuadros de entrada o arrastrando los puntos de inclinación.

Para reflejar un objeto:

1. Seleccione los objetos.

- Después de seleccionar un objeto existente, las fichas Tamaño, Rotar, y Objeto están disponibles.

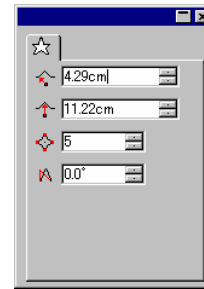
2. Click **Flip X Axis** or **Flip Y Axis** in DesignCentral - Rotate Tab to mirror the selected object horizontally or vertically.



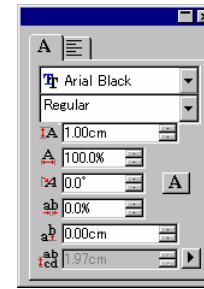
Central de Diseño - Ficha Objeto

La ficha Objeto varía de acuerdo a los objetos seleccionados.

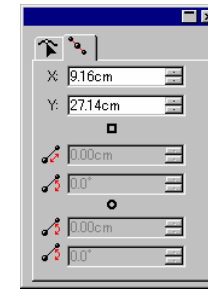
En algunos casos, la ficha Objeto consiste de dos fichas. Por ejemplo, cuando selecciona texto, se tiene la ficha Carácter y la ficha Párrafo.



Ficha Objeto cuando se selecciona o crea una estrella



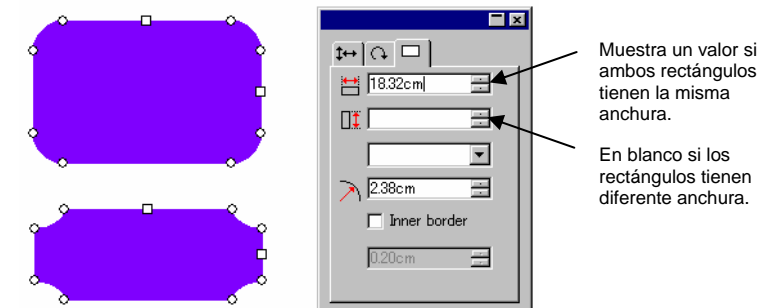
Ficha Objeto cuando se selecciona o crea texto



Ficha Objeto cuando se selecciona o crea un trazado

Solamente la ficha Objeto es visible cuando se crea un objeto. Después de seleccionar un objeto existente, las fichas Tamaño, Rotar, y Objeto están disponibles.

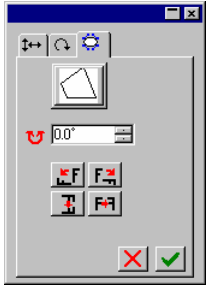
La ficha Objeto no está disponible cuando objetos de diferentes tipos (como texto y rectángulo) están seleccionados. Sin embargo, si selecciona objetos del mismo tipo, sus propiedades **comunes** se muestran en la Central de Diseño.



Ficha Objeto cuando ambos rectángulos están seleccionados

Central de Diseño - Ficha Efectos

Cuando aplica un efecto sobre un objeto, la Central de Diseño muestra la ficha Efecto.



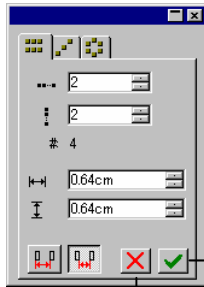
Central de Diseño - Ficha Efectos

La ficha Objetos para el objeto donde se aplicó el efecto no es visible en la Central de Diseño, pero puede seleccionarla usando la herramienta **Seleccionar dentro** o haciendo doble clic en el objeto con la tecla **CTRL** pulsada. Consulte "Seleccionar objetos dentro de un efecto" en la página 40 para obtener más detalles.

Central de Diseño - Ficha Ajuste

Muchos de los cambios que hace son automáticamente aplicados. Notará que algunos comandos, contienen dos botones (**Aplicar / Cancelar**) en la parte inferior derecha de la Central de Diseño para confirmar o cancelar el comando.

La Central de Diseño se abrirá automáticamente si hay algún comando asociado con la Fija Ajuste.



Central de Diseño - Ficha Ajuste comando Copiar

5. Usando el Editor de Diseño

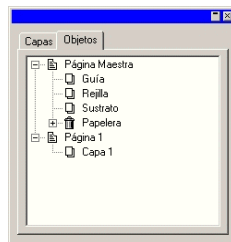
El **Editor de Diseño** es una potente herramienta para administrar las diversas capas y objetos de su diseño. Puede escoger visualizar algunas capas y ocultar otras, borrar o añadir capas, y hacer funciones similares con objetos individuales.

Mostrar el Editor de Diseño

El Editor de Diseño consiste de dos pantallas: la **Ficha Capas** y la **Ficha Objetos**



Editor de Diseño – ficha Capas



Editor de Diseño - Ficha Objeto

Para ver el Editor de Diseño:

- En el menú **Ver**, seleccione **Editor de Diseño**.

Editor de Diseño – Ficha Capas

Las **Capas** son una forma conveniente de organizar los elementos de tu diseño para un acceso y edición fácil. Piense en las capas como hojas transparentes apiladas una encima de otra. Si no hay una imagen en una capa, puede ver a través de ella las capas que se encuentran debajo. Detrás de todas las capas está el Sustrato y la Capa Papelera.

La capa al fondo de la ficha es la última capa de su diseño, y la capa en la parte superior de la ficha es la primera capa en la pila.

Por defecto, cada nuevo dibujo que abre tiene las siguientes capas:

Capa Sustrato

Representa la superficie en la cual posiblemente se aplicará el diseño. No puede borrar, copiar o editar la capa sustrato. Sin embargo, puede moverla a una posición diferente en la pila, u ocultarla de la vista (de manera que su color no es visualizado).

Capa Retícula

La capa Retícula está situada inmediatamente encima de la capa sustrato. Use la cuadrícula para ayudarse a posicionar objetos en el área de dibujo. Para obtener más información acerca de las Retículas vea “Reglas y Retícula” en la página 9.

Capa Guía

La capa Guía contiene las Guías de dibujo. Para obtener más información acerca de las guías consulte “Guías” en la página 10.

Capa Papelera

La capa Papelera contiene los objetos que fueron borrados de su documento. Esta capa permite recuperar objetos que fueron borrados accidentalmente; consulte “Borrar objetos” en la página 56 para obtener más detalles acerca de cómo recuperar objetos borrados.

Capa 1,2,3...

Estas capas contienen los objetos actuales que fueron creados en su documento. Puede tener las capas que quiera en cada diseño.

La capa que está seleccionada en la ficha Capas se denomina la **capa Activa**. En todo momento, una de las capas debe estar activa.

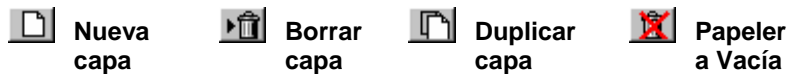
Cuando una capa con una propiedad de Edición desactivada esta Activa, la mayoría de las herramientas y comandos de edición no estarán disponibles.



Cuando haga clic derecho en cualquiera de las capas, un menú se muestra y los siguientes comandos están disponibles:

Nueva capa	Una nueva capa es creada. Una nueva capa se añadirá encima de la capa activa.
Borrar capa	La capa activa es borrada.
Duplicar capa	Una copia de la capa activa es creada. Una nueva capa se añadirá encima de la capa activa.
Renombrar	Cambia el nombre de la capa activa.
Propiedades	Muestra las propiedades de la capa activa.

También puede hacer clic en los botones en la parte superior del Editor de Diseño ficha Capa para ejecutar algunos de los comandos anteriormente mencionados.



Mostrar las propiedades de las capas

Cada capa tiene las siguientes propiedades:

Visible		Especifica si la capa es visible o no. Siempre inactiva para la capa Papelera.
Corregible		Especifica si la capa es corregible o no. No disponible para las capas Papelera, Retícula y Sustrato.
Imprimible		Especifica si la capa se imprimirá o no. Siempre inactiva para la capa Papelera.
Cortable		Especifica si la capa es cortable o no. Siempre está desactivada para las capas Papelera y Retícula.

Puede cambiar las propiedades de la capa realizando alguno de los pasos siguientes:

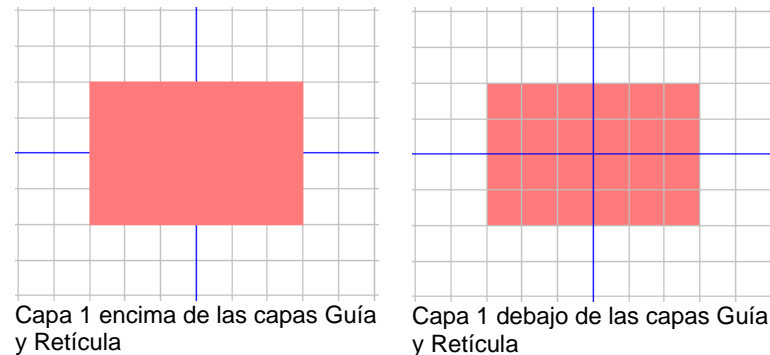
- Haciendo clic en el icono en el Editor de Diseño ficha Diseño. Cuando la propiedad esta inactiva, muestra una "X" sobre el icono.



- Haciendo clic derecho en la capa y seleccionado el comando **Propiedades** del menú. Edite la propiedad en el cuadro de diálogo **Propiedades de capa**.

Cambiar el orden de las capas

El orden de las capas en la pila determina cómo se visualizarán los objetos en el área de diseño.



Puede reorganizar el orden de la pila simplemente haciendo clic y arrastrando la capa a su nueva posición. Una línea horizontal punteada aparece para indicarle la posición en la que capa será colocada en la pila.

Combinar capas

Cuando combina una capa con otra, todos los elementos de la capa que ha combinado se agregarán a la capa de destino.

Para combinar capas:

- Haga clic y mantenga el ratón en la capa que quiere combinar.
- Mientras mantiene pulsada la tecla **CTRL** arrastre la capa sobre la capa con la que quiera combinarla.
 - Una línea horizontal punteada aparece directamente sobre la capa de destino para indicarle que la capa se combinará.
- Libere el botón del ratón.

Cambiar el Color de las Capas

Cada capa está asociada con un color. Para las capas Guía y Retícula, este color se utiliza para mostrar sus objetos. Para las **Capas 1, 2, 3...** este color se utiliza para:

- Si la opción “Mostrar Color de Capa” en las preferencias **Mostrar Relleno** (vea “Mostrar el relleno de objetos ” en la página 12 para obtener más detalles) está seleccionada, todos los objetos se mostrarán usando este color
- El borde de los objetos seleccionados se muestra en este color.
- Si la opción **Mostrar previsualización** está inactiva (vea “Mostrar previsualización” en la página 13), la previsualización de esa capa aparecerá en este color.

Para cambiar el color de una capa, siga alguno de los siguientes pasos:

- Arrastre cualquier color de Muestra de Color y déjelo caer directamente en el icono de color en el Editor de Diseño - Ficha Capa
- Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de capa** y haga clic en la muestra, después seleccione un color de la lista.

Editor de Diseño - Ficha Objeto

Cada vez que dibuje una forma, cree texto, o añada cualquier elemento a su diseño, información acerca del elemento es guardada en la ficha Objetos de su Editor de Diseño.

- A cada objeto se le asigna un número para distinguirlo de otros objetos del mismo tipo (ejemplo: Rectángulo 1,3,4..).
- Los objetos se apilan en el orden en que son creados, con los objetos nuevos colocados encima de los objetos viejos.
- Efectos, como sombras, bandas, y contornos, siempre aparecen arriba en la pila comparada con los objetos a los cuales fueron aplicados.

La ficha Objeto es una manera de ver la estructura de su documento. Puede ver los elementos en cada capa de su


documento, como también los diversos efectos y otros cambios que ha aplicado a cada elemento.

Seleccionar objetos usando la ficha Objetos

El Editor de Diseño - Ficha Objetos le permite rápidamente localizar y seleccionar objetos específicos. Esto es útil cuando el diseño es complejo, y seleccionar objetos individuales en el modo convencional (apuntando y haciendo clic) se ha hecho difícil.

Para seleccionar un objeto, seleccione el nombre del objeto en el Editor de Diseño de la ficha Objetos.

Las teclas **MAYÚS** o **CTRL** seleccionan varios objetos.

 También puede seleccionar objetos individuales en medio de objetos combinados o agrupados.

Cuando selecciona un objeto en el área de diseño, el elemento correspondiente es automáticamente seleccionado en el Editor de Diseño - Ficha Objetos.

Cambiar el orden de los objetos

Puede cambiar el orden de un objeto haciendo clic y arrastrando un objeto a una nueva posición en la pila. Puede cambiar el orden de la pila de objetos dentro de una capa en particular o mover objetos de una capa a otra.

1. Haga clic en el objeto que quiera mover / reordenar in la ficha Objetos.
2. Arrastre el objeto a la posición deseada.
 - Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra, **reemplaza** el objeto seleccionado con el que está moviendo.
 - Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra, **duplica** el objeto y lo coloca en una nueva posición.
 - Haciendo clic derecho mientras arrastra muestra un menú con las siguientes opciones:
 - Mover e Insertar
 - Mover y Reemplazar
 - Copiar e Insertar

- Copiar y Reemplazar

3. Libere el botón del ratón cuando el objeto este inmediatamente debajo del objeto a apilar este seleccionado.

Renombrar objetos

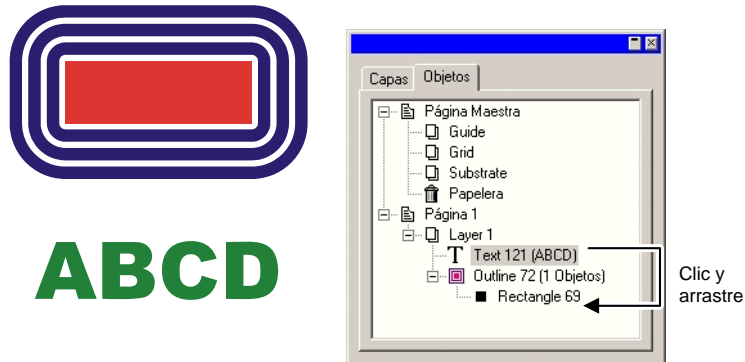
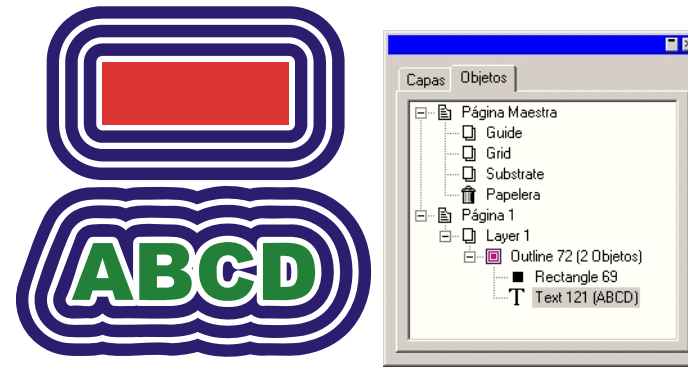
Para renombrar un objeto en el Editor de Diseño - Ficha Objetos:

1. Haga clic en el objeto en el Editor de Diseño - Ficha Objetos
2. Haga clic en el mismo objeto otra vez.
3. Introduzca el nuevo nombre.

Aplicar efectos

Cuando mueve un objeto debajo de un efecto, ese efecto se aplica al objeto. Esto puede útil cuando tiene que aplicar un número de efectos a un objeto en particular y quiere aplicar los mismos efectos a otro objeto. Para hacer esto, simplemente mueva el objeto dentro de la jerarquía de los efectos, o grupo de efectos, que quiera aplicar.

- ☞ Cuando aplica efectos de esta manera, estos se aplican a los objetos debajo de ellos como un grupo. No es los mismo seleccionar un objeto individual y re-aplicar los mismos efectos.




6. Seleccionar objetos


Hay diferentes maneras para seleccionar objetos, desde el más básico apuntar y hacer clic al más sofisticado criterio de selección. Objetos seleccionados se muestran con un borde de selección y Puntos de Control alrededor de ellos, para distinguir la selección de otros objetos.

El color del Borde de Selección puede especificarse usando el Editor de Diseño ficha Capa. Vea “Cambiar el color de la capa” en la página 38 para obtener más detalles.

Seleccionar objetos usando la herramienta de Selección


Para seleccionar objetos usando la herramienta de Selección:


1. Escoja la herramienta de **Selección**. 
2. Haga clic en el objeto que quiera seleccionar.

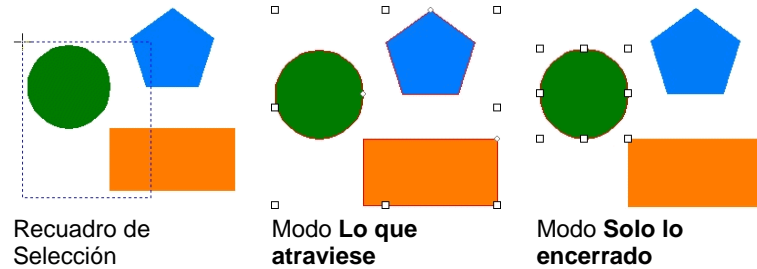
 Para seleccionar múltiples objetos, mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** y después haga clic en varios elementos.

Puede hacer una selección usando dos modos. Cuando se encuentre en el modo **Lo que atraviese**, cualquier objeto que intercepta el recuadro de selección queda seleccionado. Cuando se encuentre en el modo **Sólo lo encerrado**, la selección queda restringida a aquellos objetos que se hallen por completo dentro del recuadro de selección.

Para seleccionar objetos usando el recuadro de selección:

1. Escoja la herramienta de **Selección**. 
2. Haga clic y arrastre, creando un recuadro de selección alrededor de aquellos objetos que quiera seleccionar.

 Si mantiene pulsada la tecla **CTRL** mientras crea el recuadro de selección cambiará temporalmente de un modo de selección a otro.







Cambiar el modo de selección predeterminado

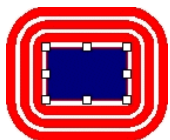
El parámetro predeterminado en su programa es **Lo que atraviese**. Para cambiar esta opción predeterminada, haga doble clic en la herramienta de **Selección** o siga lo siguiente:

1. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Preferencias**.
2. Seleccione la ficha **Herramientas**.
3. Seleccione la herramienta de **Selección** en la lista.
4. Cambie el modo de selección.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Seleccionar objetos dentro de un efecto

Para seleccionar un objeto dentro de un efecto (un objeto con un contorno, por ejemplo):

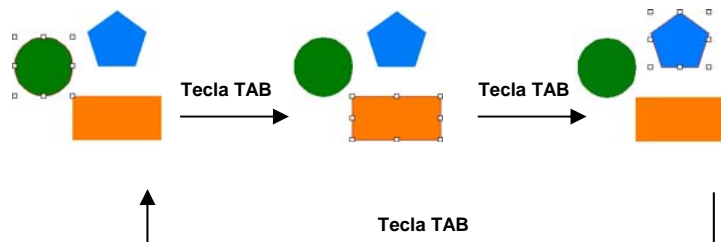
1. Escoja la herramienta **Seleccionar dentro** en la paleta desplegable Selección. 
2. Haga clic en el objeto que quiera seleccionar.
 
3. Escoja la herramienta de **Selección**. 
4. Pulse la tecla **CTRL** y haga doble clic en el objeto que quiera seleccionar.



Rectángulo seleccionado dentro de un efecto de contorno

Seleccionar objetos usando la tecla TAB

La tecla **TAB** selecciona el siguiente objeto. El orden de selección sigue el mismo orden en que los objetos fueron creados.



Seleccionar objetos similares

Esta función selecciona todos los objetos de forma similar al objeto actualmente seleccionado.

1. Seleccione un objeto
2. En el menú **Edición**, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Seleccionar similares**.

Seleccionar objetos con el mismo color

Esta función selecciona todos los objetos de color similar al objeto actualmente seleccionado.

1. Seleccione un objeto
2. En el menú **Edición**, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Seleccionar colores similares**.

Seleccionar objetos basándose en atributos

Puede especificar objetos a seleccionar basándose en el tipo, relleno y efectos del objeto. Por ejemplo: Puede seleccionar todos los rectángulos azules o todo el texto.

Para seleccionar objetos basándose en sus atributos:

1. En el menú **Edición**, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Seleccionar por atributos**.
2. Seleccione el atributo (ficha **Objeto**, **Relleno** o **Efecto**) que será usado en la selección.



Ficha Objeto

Ficha Relleno

Ficha Efecto

- Seleccione **Mostrar todo** para mostrar todos los tipos de objetos, rellenos, o efectos posibles.
 - Seleccione **Todos los tipos** para seleccionar todos los elementos listados en la ficha que se muestra.
 - Elija **Selección sólo** para limitar su selección al grupo de objetos actualmente seleccionados. De esta manera, puede afinar su selección a el área que usted defina. Esta opción no esta disponible, si no hay ningún objeto seleccionado.
3. Seleccione el tipo de atributo que será usado en su selección.
 4. Haga clic en **Aceptar**.

Seleccionar objetos usando el Editor de Diseño

Puede usar el Editor de Diseño ficha Objetos para seleccionar uno o más objetos. Vea “Seleccionando Objetos Usando la ficha Objeto” en la página 38 para obtener más detalles.

Seleccionar todos los objetos

Para seleccionar todos los objetos de un documento, en el menú Edición, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Seleccionar todo**

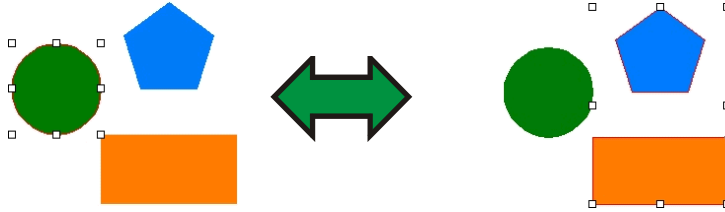
Deseleccionar todos los objetos

Para deseleccionar todos los objetos, haga lo siguiente:

- En el menú **Edición**, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Deseleccionar Todo**
- Haga clic en un área vacía.

Invirtiendo la Selección

Para invertir la selección, en el menú **Edición**, vaya a **Seleccionar** y haga clic en el comando **Invertir selección**.



7. Organizar objetos

Este capítulo describe como organizar, duplicar y manipular objetos en el área de diseño.

Escalar objetos

Objetos pueden ser escalados usando los siguientes métodos:

Escalar mediante la Central de Diseño

Use la Central de Diseño cuando tenga que ajustar el tamaño de un objeto a un valor numérico específico.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, seleccione el comando **Escalar**.
3. Ajuste los valores en la Central de Diseño:

Nueva anchura del objeto seleccionado.

Nueva altura del objeto seleccionado.

Porcentaje de la anchura que será escalada.

Porcentaje de la altura que será escalada.



Proporcional

El punto seleccionado en esta cuadrícula permanecerá fijo después del escalado.

Seleccione esta opción para asegurarse que los objetos seleccionados serán escalados proporcionalmente en anchura y altura.

Aplicar escalado a todos

Seleccione esta opción para escalar todos los objetos en el documento, después del escalado que será hecho a los objetos seleccionados.

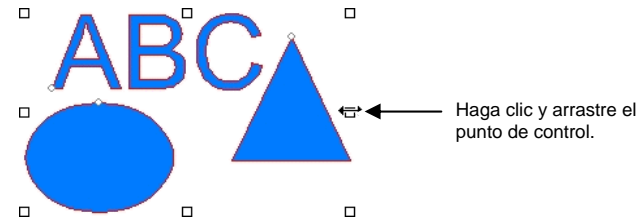
4. Haga clic en **Aplicar**.

También puede escalar usando la Central de Diseño - Ficha Tamaño; sin embargo, algunas de las opciones anteriores no estarán disponibles.

Escalar arrastrando los puntos de control

Puede arrastrar los puntos de control **Escalar** alrededor de un objeto o grupo de objetos para modificar su tamaño.

1. Seleccione los objetos.
2. Coloque el cursor en uno de los puntos de control Escalar.



3. Haga clic y arrastre el punto de control **Escalar**.

- Si pulsa la tecla **CTRL** mientras arrastra usará la línea central del objeto como punto fijo.
- Si pulsa la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra no escalará de forma proporcional.



Escalar al mismo tamaño

Los objetos seleccionados pueden ser formateados para darles la misma altura y anchura.

1. Seleccione los objetos.


- Si selecciona los objetos arrastrando un recuadro de selección, el tamaño del primer objeto se usa como referencia. Si selecciona los objetos haciendo clic en ellos con la tecla **Mayúsculas** pulsada, el tamaño del primer objeto seleccionado se usa como referencia.

- En el menú **Organizar**, vaya a **Igualar** y seleccione **Igual Anchura o Igual Altura**.

Mover objetos


Puede mover objetos usando uno de los siguientes métodos:

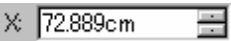
Mover objetos por arrastre


- Seleccione los objetos.
- Coloque el cursor sobre el objeto.
 -  Cuando **Mostrar Rellenos** está desactivado, colocar el cursor dentro del objeto no cambia al modo del movimiento. Tiene que colocar el cursor sobre el contorno del objeto.
- Haga clic y arrastre para mover el objeto a la nueva posición.
 - Pulse la tecla **CTRL** mientras arrastra para crear una copia del objeto original.
 - Pulse la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para restringir la nueva posición.

Mover objetos usando la Central de Diseño

Use la Central de Diseño cuando tenga que mover objetos a una posición específica.

- Seleccione los objetos.
 -  La Central de Diseño muestra la ficha **Tamaño**.
- Ajuste los valores **X**, **Y** en la Central de Diseño:

 Nueva posición horizontal de los objetos seleccionados.

 Nueva posición vertical de los objetos seleccionados.



El punto en donde las coordenadas X, Y referirán los campos anteriormente citados.


Rotar, inclinar y reflejar objetos

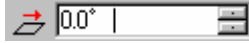
Puede rotar o reflejar objetos usando los siguientes métodos:

Rotar, inclinar y reflejar usando la Central de Diseño

Use la Central de Diseño para rotar objetos en un ángulo específico.

- Seleccione los objetos.
- En el menú **Organizar**, seleccione el comando **Rotar**.
- Ajuste los valores en la Central de Diseño:

 Nuevo ángulo del objeto seleccionado.

 Ángulo de inclinación que será aplicado a los objetos seleccionados.



Rota los objetos seleccionados 90 grados contra el reloj o a favor del reloj.




Refleja los objetos seleccionados horizontal o verticalmente.

Mantener original

Una copia del objeto original será guardada después de la rotación o el reflejo.



El punto seleccionado será usado como el punto fijo.

- Haga clic en **Aplicar**. 

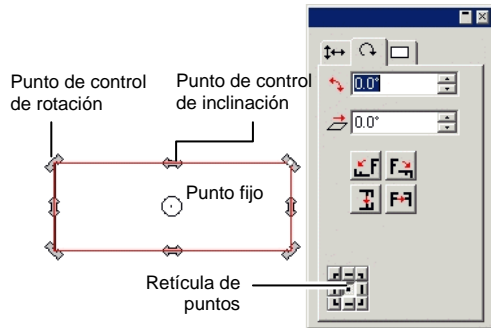
El escalado también puede realizarse usando la Central de Diseño. Sin embargo, algunas de las opciones anteriores no estarán disponibles.

Rotar e Inclinación arrastrando puntos de control

Puede arrastrar los puntos de control de **Rotar** e **Inclinación** alrededor de un objeto o grupo de objetos para rotarlos o inclinarlos.

- Seleccione los objetos.
- Haga clic en la ficha **Rotar** de la Central de Diseño.
- Ajuste el **Punto fijo** seleccionando un punto en la rejilla de puntos de la Central de Diseño, o haciendo clic y arrastrando el punto fijo. Si mantiene pulsada la tecla **CTRL** mientras

arrastra el punto fijo, se moverá a un punto de la rejilla de puntos.



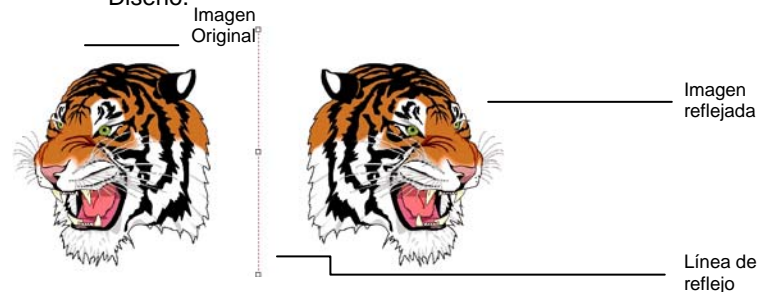
1. Coloque el cursor en un punto de control **Rotar** o **Inclinar**.
2. Haga clic y arrastre el punto de control.
 - Pulse la tecla **CTRL** mientras arrastra para crear una copia del objeto original.
 - Pulse la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para restringir el ángulo de rotación o inclinación en incrementos de 45 grados.

Crear objetos reflejados

Use el comando Espejo cuando quiera crear objetos que se reflejen y están separados por una distancia específica.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, seleccione el comando **Espejo**.

Se muestra una imagen reflejada, junto con una línea de reflejo. Si la línea de reflejo no está visible, aumente la distancia en la Central de Diseño.



3. Ajuste la **Distancia** en la Central de Diseño: Este valor es la distancia total separando la imagen original de la reflejada. Seleccione **Mantener original** para crear una copia de la imagen original.

También puede hacer clic y arrastrar el punto de control en medio de la línea de reflejo para ajustar la distancia. Haga clic y arrastre un punto localizado al final de la línea de reflejo para ajustar el ángulo. La tecla **Mayúsculas** restringe el ángulo mientras arrastra.

4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Corregir la inclinación de los objetos

Algunas veces una imagen escaneado esta inclinada debido a que la imagen original no se colocó apropiadamente en el escáner. Para hacer la imagen horizontal o vertical, use el comando Corregir la inclinación.

El comando Corregir la inclinación rota los objetos, con el objeto de hacer la línea base horizontal o vertical.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Corregir la inclinación** y seleccione **Horizontal** o **Vertical**.
3. Haga clic y arrastre para crear la línea base.



Creando la línea base



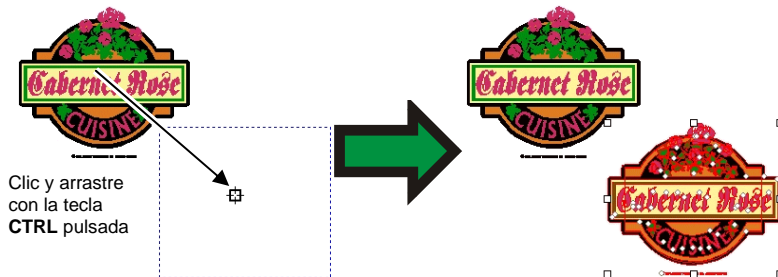
Imagen con inclinación corregida

Duplicar objetos

Hay varias maneras para duplicar un objeto:

Duplicar objetos por arrastre

La manera más sencilla y rápida para crear una copia de un objeto, es seleccionar el objeto y arrastrar mientras pulsa la tecla **CTRL**. Si pulsa la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra restringirá la posición de la copia.

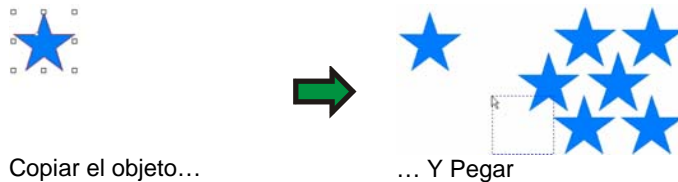


Duplicar objetos usando Copiar y Pegar

Este método se recomienda cuando quiera hacer varias copias en diferentes lugares.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Copiar** o pulse las teclas **CTRL + C**.
3. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Pegar** o pulse las teclas **CTRL + V**.
4. Mueva el cursor a la posición de copia y haga clic.

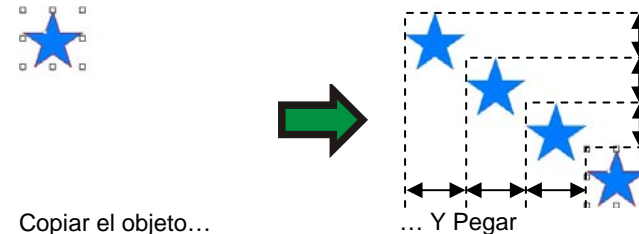
📄 Haciendo clic con la tecla **TAB** pulsada cambia la posición del cursor en el recuadro de selección. La tecla **ESC** cancela el proceso de pegado. La tecla **ENTER** coloca la copia.



Duplicar objetos mediante con distancia específica de desplazamiento

Algunas veces quiere crear copias a una distancia específica del objeto original. En este caso, necesita primero cambiar las preferencias:

1. En el menú **Edición**, seleccione **Preferencias**.
 - a. Seleccione la ficha **Herramientas**.
 - b. Seleccione la herramienta Pegar de la lista en el lado izquierdo del cuadro de diálogo.
 - c. Seleccione la opción Colocar al pegar o importar.
 - d. Establezca la distancia donde las copias serán colocadas con respecto al objeto original.
 - e. Haga clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Seleccione los objetos.
3. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Copiar** o pulse las teclas **CTRL + C**.
4. En el menú **Edición**, seleccione el comando **Pegar** o pulse las teclas **CTRL + V**.



Duplicar objetos usando Pegar especial

En Windows, la función Pegar especial le permite seleccionar el formato de los datos pegados.

Para usar el pegado especial:

1. Copiar los objetos. Puede copiar y pegar objetos de otros programas.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Pegar especial**.

3. Seleccione el formato de pegado de datos.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Duplicar objetos usando Pegar sobre

El comando **Pegar sobre** pega un objeto sobre los objetos seleccionados. El objeto pegado se posiciona en el centro de los objetos seleccionados.

Duplicar objetos usando el comando Duplicar

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Duplicar**.

Duplicar objetos usando el Editor de Diseño.

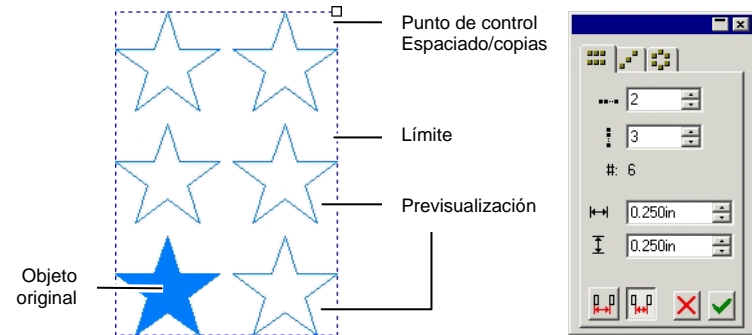
Para copiar objetos usando el Editor de Diseño, vea “Cambiando el Orden de los Objetos” en la página 38.

Duplicar objetos usando el comando Duplicación con parámetros

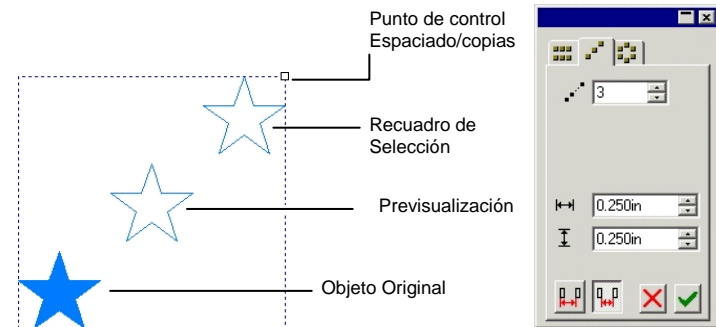
Use el comando Duplicación con Parámetros para crear múltiples copias de objetos en una posición y distribución específica.

Cuenta con las siguientes baldosas de donde seleccionar:

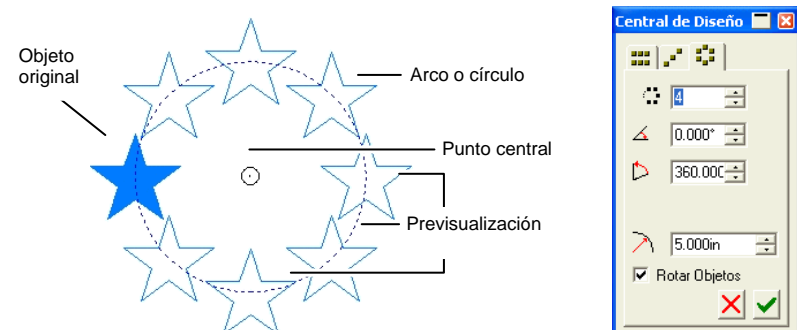
- **Patrón de bloque**, con todas las copias alineadas en una configuración de filas y columnas.



- **Patrón Diagonal**, con todas las copias alineadas en una línea diagonal



- **Patrón Circular**, con todas las copias alineadas sobre un arco.



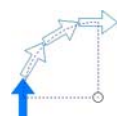
1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Duplicación con Parámetros**.

3. Seleccione la ficha apropiada en la Central de Diseño.
4. Los siguientes valores pueden ajustarse en la Central de Diseño:

	<input type="text" value="2"/>	Número de copias horizontales.
	<input type="text" value="3"/>	Número de copias verticales.
	<input type="text" value="3"/>	Número de copias diagonales.
	<input type="text" value="8"/>	Número de copias circulares.
	<input type="text" value="11.426cm"/>	Espaciado horizontal.
	<input type="text" value="10.396cm"/>	Espaciado vertical.
		Cuando esta opción es seleccionada la distancia es medida del lado superior derecho de un objeto al lado inferior izquierdo del siguiente objeto.
		Cuando esta opción es seleccionada la distancia es medida del lado inferior izquierdo de un objeto al lado inferior izquierdo del siguiente objeto.
	<input type="text" value="0.0°"/>	Inclinación de la línea que une al objeto original con el punto central.
	<input type="text" value="60.0°"/>	La porción del círculo donde las copias son distribuidas.
	<input type="text" value="22.985cm"/>	El Radio del círculo donde las copias son distribuidas.

Rotar Objetos

Especifica si las copias se rotan en el arco.



Rotar objetos activado



Rotar objetos desactivado

Puede controlar las copias en los patrones de **Bloque** y **Diagonal** arrastrando el punto de control Espaciado/Copias en la esquina superior izquierda del recuadro de selección.

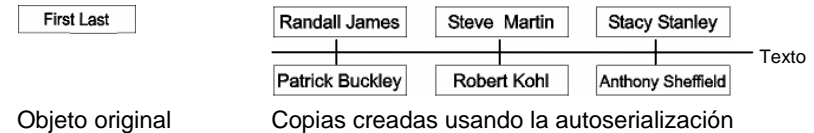
- Arrastre el punto para ajustar el número de copias, manteniendo el espaciado intacto.

- Pulsando la tecla **Mayúsculas** ajustará el espaciado, manteniendo el número de copias intacto.
- ☰ Puede controlar el número de copias en el patrón **Circular** arrastrando el punto de control central.
- Arrastre el punto para ajustar el Angulo y el Radio.
- Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra ajustará el radio, manteniendo el ángulo intacto.

5. Haga clic en **Aplicar**. ✓

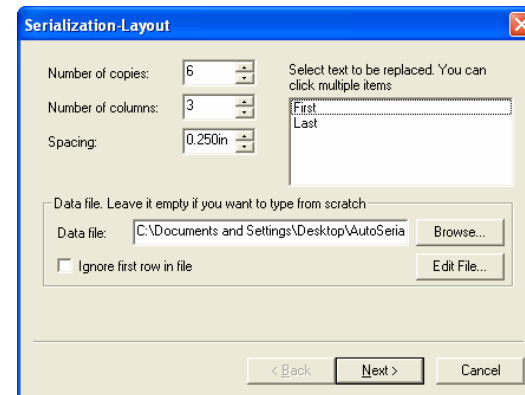
Trabajar con autoserIALIZACIÓN

La autoserIALIZACIÓN permite establecer un número de opciones en la creación de copias serializadas de objetos.



1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Auto Serializar**:

☰ Cada palabra del texto seleccionado aparecerá en la caja Selección de texto, ubicada en el lado derecho del cuadro de diálogo.



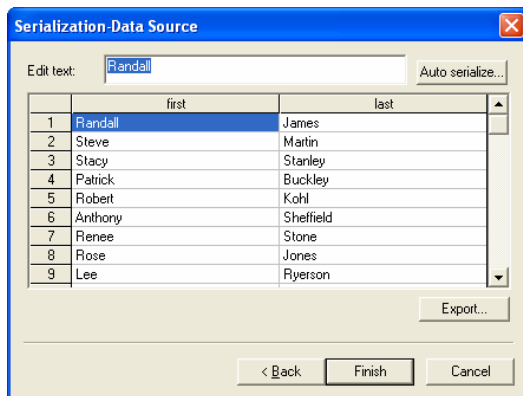
Diseño de la autoserIALIZACIÓN

3. Seleccione el texto que se va a reemplazar. Puede seleccionar múltiples elementos.

4. Ajuste los siguientes parámetros:

Número de copias	El número de copias serializadas a crear.
Número de columnas	El número de copias que se colocarán en una columna.
Espaciado	Espaciado horizontal entre las copias serializadas.
Archivo de datos	Muestra el archivo delimitado por tabuladores que ha seleccionado.
Examinar	Haga clic para buscar un archivo que desea serializar.
Editar archivo	Permite editar el contenido del archivo que ha seleccionado.
Ignorar la primera fila en el archivo	Marque esta opción para evitar que la primera fila del archivo aparezca en el texto serializado.

5. Haga clic en **Siguiente**.



Origen de datos de la autoserialización

- Para editar manualmente los campos, seleccione el campo y escriba el nuevo texto en el campo **Editar texto**.
- Para usar datos secuenciales, seleccione un campo y después haga clic en **Auto Serializar**.
- Ajuste los siguientes parámetros:

Numérico	El texto serializado será un valor numérico.
Carácter	El texto serializado será texto.

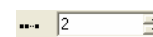
Comenzar Primer valor. Este valor debe estar en consonancia con la selección anterior (Numérico o Carácter).

Incremento El incremento numérico en la serie de texto.

- Para guardar la configuración como un archivo de datos, haga clic en **Exportar**.
- Haga clic en **Finalizar**.
- Si lo desea, desagrupe el texto serializado para editar parte del trabajo.

Cambiar la autoserialización mediante la Central de Diseño

Se puede usar la ficha Auto Serializar de la Central de Diseño para configurar los siguientes parámetros:



El número de copias que se colocarán en una columna.



Espaciado proporcional entre las copias serializadas.



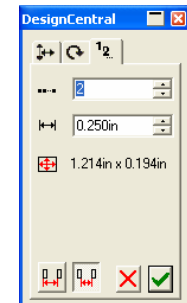
Altura y anchura total de los objetos serializados.



Mide la distancia desde el inicio de un objeto serializado al inicio del objeto adyacente a la derecha.



Mide la distancia entre los objetos serializados. Consulte “Espaciar objetos” en la página 54 y “Duplicar objetos usando el comando Duplicación con parámetros” en la página 47 para obtener más información.



Ficha Auto Serializar de la Central de Diseño

☰ Puede editar parte del trabajo desagrupando el texto serializado.

Agrupar objetos

Agrupar es el proceso de combinar varios objetos en un conjunto de objetos que son tratados como una unidad. Objetos agrupados son movidos, escalados y rotados como un solo objeto.

- Seleccione los objetos.

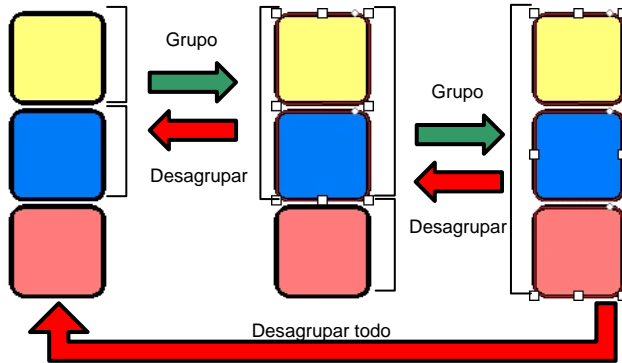
- En el menú **Organizar**, vaya a **Grupo** y haga clic en el comando **Agrupar**.

Para liberar los últimos objetos agrupados:

- Seleccione los objetos agrupados.
- En el menú **Organizar**, vaya a **Grupo** y haga clic en el comando **Desagrupar**.

Para liberar todos los objetos agrupados:

- Seleccione los objetos agrupados.
- En el menú **Organizar**, vaya a **Grupo** y haga clic en el comando **Desagrupar todo**.

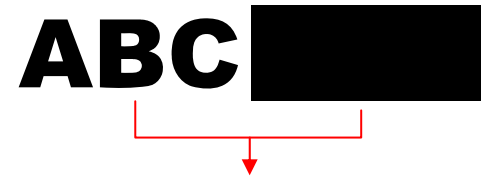


Componer objetos

Componer permite ver los objetos superpuestos exactamente como van a cortar. Cuando quiera crear un agujero a través de un objeto, use la función Compuesto.



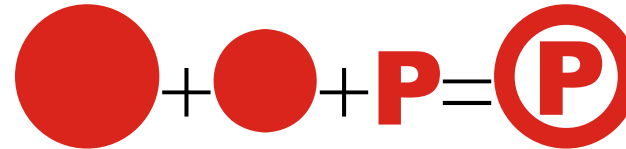
Una manera de crear el texto de la izquierda es colocar texto blanco sobre un rectángulo negro. Esto usará dos colores de vinilo. Puede lograr los mismos resultados usando el comando compuesto y usar solamente un tipo e vinilo.



Objetos Compuestos son tratados como un solo objeto.



Otro ejemplo de usando un compuesto:



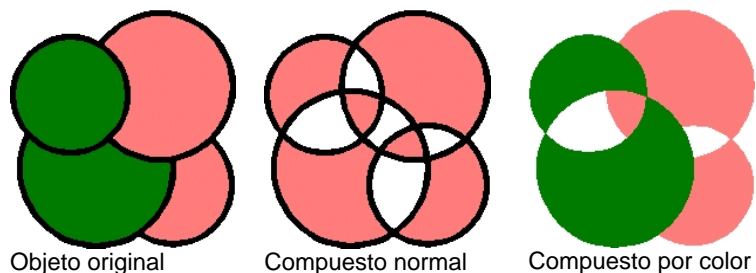
Para componer objetos:

- Seleccione los objetos.
- En el menú **Organizar**, vaya a **Compuesto** y haga clic en el comando **Componer**.

Si objetos con diferentes colores son seleccionados, el objeto compuesto tendrá el color del objeto superior.

Para componer objetos basándose en su color, en el menú **Organizar**, vaya a **Compuesto** y haga clic en el comando **Compuesto por color**.

Objetos compuestos por color son convertidos a contornos.



Se pueden hacer varios niveles de compuestos.

Para liberar el último compuesto:

1. Seleccione el objeto compuesto
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Compuesto** y haga clic en el comando **Descomponer**.

Enmascarar objetos

Enmascarar es el proceso de recortar objetos, objetos vectoriales o bitmap, con la forma de un objeto vectorial. Una máscara puede ser descrita como una ventana por la que usted ve a través los objetos debajo de está. Todo lo que se encuentra fuera de la máscara será ocultado.

El objeto superior es la máscara. Si quiere usar más de un objeto como una máscara, necesita primero agrupar los objetos.

☞ Un objeto bitmap que ha sido enmascarado no puede trazarse. Antes de trazar un bitmap, debe desenmascararlo.

Para crear una máscara:

1. Seleccione los objetos. El objeto superior será usado como una máscara
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Máscara** y haga clic en el comando **Máscara**.



La Máscara (ABC) y el bitmap que será enmascarado.



La imagen enmascarada

Desenmascarando objetos cambiara los objetos a su forma y tamaño original

Para desenmascarar objetos:

1. Seleccione el objeto enmascarado.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Máscara** y haga clic en el comando **Desenmascarar**.

Bloquear objetos

Puede bloquear algunos objetos. Los objetos bloqueados pueden seleccionarse, pero no pueden ser editados, movidos o escalados.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Bloquear** y haga clic en el comando **Bloquear**.

☞ Aparecerá un candado en el objeto.



En algunos casos, el candado se coloca en una esquina y cuando selecciona el objeto, el punto de control se superpondrá al candado.

En un trazado, puede cambiar la posición del candado cambiando el punto inicial del trazado. Consulte "Cambiar el punto de comienzo" en la página 108 para obtener más detalles sobre cómo cambiar el punto de comienzo.

Para liberar el bloqueo en un objeto:

1. Seleccione los objetos.

📄 La única manera de seleccionar objetos bloqueados es hacer clic en cada uno de ellos con la herramienta **Selección**.

2. En el menú **Organizar**, vaya a **Bloquear** y haga clic en el comando **Desbloquear**.

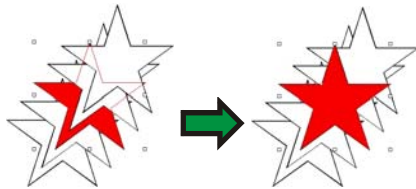
Cambiar el orden de los objetos

Como crea objetos o importa archivos a su documento, cada objeto tendrá una posición en el orden de apilamiento. El primer objeto que crea estará en el fondo de la pila. Este orden se reflejará cuando los objetos se superpongan.

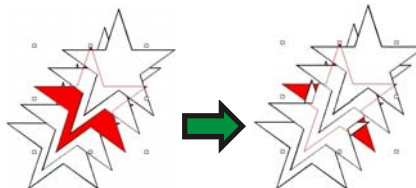
Puede cambiar el orden de los objetos en la pila:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Orden** y después seleccione la nueva posición en la pila.

Al Frente Mueve la selección a la parte principio de la pila, al frente de todos los demás objetos.

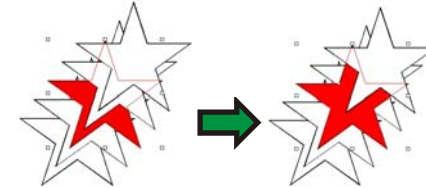


Al Fondo Mueve la selección al final de la pila, detrás de todos los demás objetos.



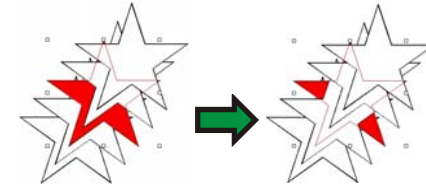
Uno Adelante

Mueve la selección una posición arriba en la pila.



Uno Atrás

Mueve la selección una posición abajo en la pila.



También puede cambiar el orden, arrastrando el objeto al Editor de Diseño – Ficha Objeto, vea “Cambiando el Orden de los Objetos” en la página 38 para obtener más detalles.

Alinear objetos

Alinear le permite alinear objetos en relación a uno de los objetos, o alinear objetos al área de diseño.

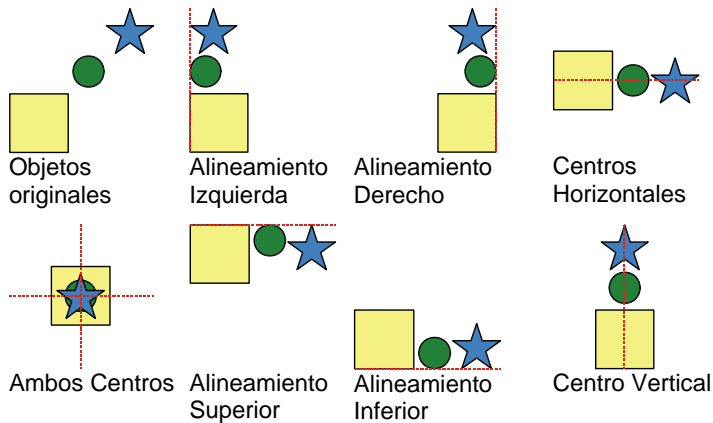
Para alinear objetos a otro objeto:

1. Seleccione los objetos.

📄 Si selecciona los objetos arrastrando un recuadro de selección, el primer objeto en la pila de orden se usará como el **Objeto Fijo**. Si selecciona los objetos haciendo clic en ellos con la tecla **Mayúsculas** pulsada, el primer objeto seleccionado se usará como **Objeto fijo**.

2. En el menú **Organizar**, vaya a **Alinear** y seleccione la manera en que se realizara a alineación.

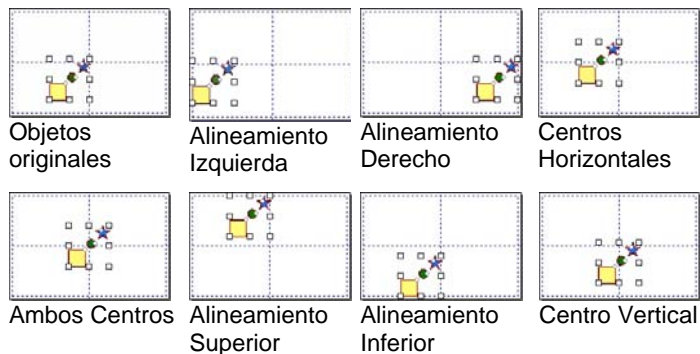
📄 En el ejemplo siguiente, el cuadrado verde es usado como el Objeto Fijo para la alineación.



Para alinear objetos en el área de diseño:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Alinear** y seleccione la manera en que se realizara la alineación.

Si tiene un margen establecido, los objetos serán alineados a este margen.



Distribuir objetos

El comando Distribuir permite distribuir de modo uniforme un número de objetos en un área. Haga esto para estar seguro de que existe la misma distancia entre los bordes o líneas centrales de los objetos, independientemente de su tamaño.

Distribuir objetos en un área de selección

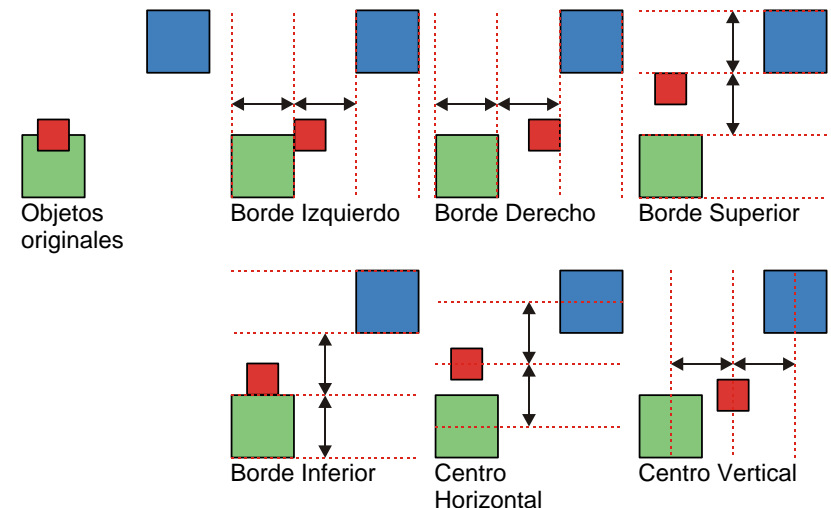
El primer grupo de opciones del comando Distribuir permite distribuir de modo uniforme los objetos sobre el área cubierta por la selección original.

Por ejemplo, si se utiliza la selección **Borde izquierdo**:

- Los objetos más a la izquierda y más a la derecha permanecerán dónde se hallan.
- Los otros objetos se espaciarán de forma que haya la misma distancia entre los bordes izquierdos de cada objeto.

Para distribuir los objetos:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Distribuir** y seleccione el borde o línea central que se usará para posicionar los objetos:



Distribuir objetos en toda el área de diseño

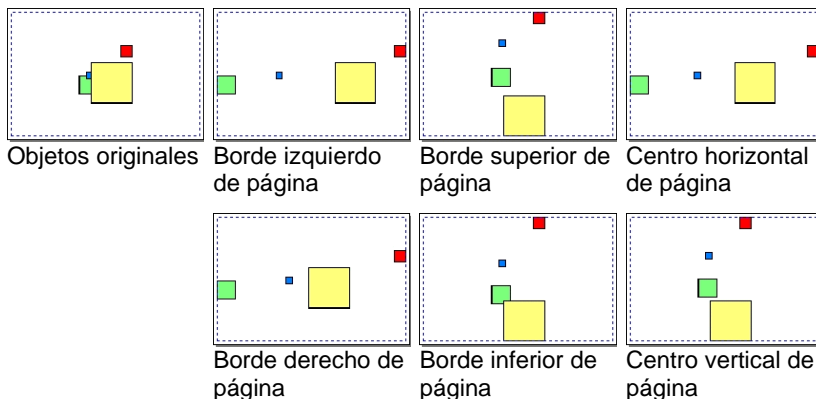
El segundo grupo de opciones del comando **Distribuir** permite distribuir los objetos seleccionados sobre todo el área de diseño.

Por ejemplo, si se utiliza la selección **Borde izquierdo de página**:

- El objeto más a la izquierda se alinea con el margen izquierdo.
- El objeto más a la derecha se alinea con el margen derecho.
- Los objetos restantes se distribuyen de modo que haya la misma distancia entre los bordes izquierdos de todos los objetos.

Para distribuir los objetos:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Distribuir** y seleccione el borde o línea central que se usará para posicionar los objetos:



Espaciar objetos

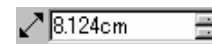
El comando **Espaciado** permite distribuir objetos separados por un valor exacto.

1. Seleccione los objetos.

Si selecciona los objetos arrastrando un recuadro de selección, el primer objeto en la pila de orden se usará como el **Objeto Fijo**. Si selecciona los objetos haciendo clic en ellos con la tecla **Mayúsculas** pulsada, el primer objeto seleccionado se usará como **Objeto fijo**.

2. En el menú **Organizar**, seleccione el comando **Espaciado**.

3. Ajuste los siguientes valores en la Central de Diseño:



Espacio entre objetos adyacentes.



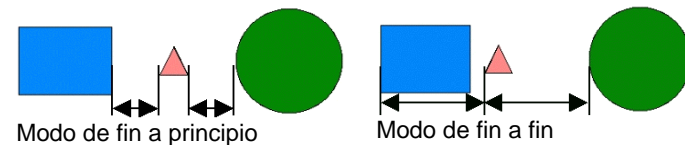
Define si objetos seleccionados serán distribuidos en una dirección vertical u horizontal.



La distancia será medida desde el lado superior derecho de un objeto al lado inferior izquierdo del objeto siguiente.



La distancia será medida desde el lado superior izquierdo de un objeto al lado inferior izquierdo del objeto siguiente.

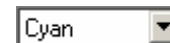


4. Haga clic en **Aplicar**.

Anidar objetos

El anidamiento coloca el máximo número posible de objetos sobre un área especificada, optimizando el material.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Nido**.
3. Ajuste los valores en la Central de Diseño:



Seleccione el color de los objetos que serán anidados. Si quiere anidar todos los objetos, independientemente de su color, seleccione **Todos los Colores**.



La anchura y altura del panel donde se anidan los objetos.



El espacio mínimo entre objetos después del anidamiento.

Dividir texto

Cuando esta opción es seleccionada, todo el texto será separado en caracteres individuales y guarda más material.

Rotar libremente

Cuando esta opción es seleccionada, los objetos serán rotados para incrementar el coeficiente de compresión y guardar más material.

Pegar objetos

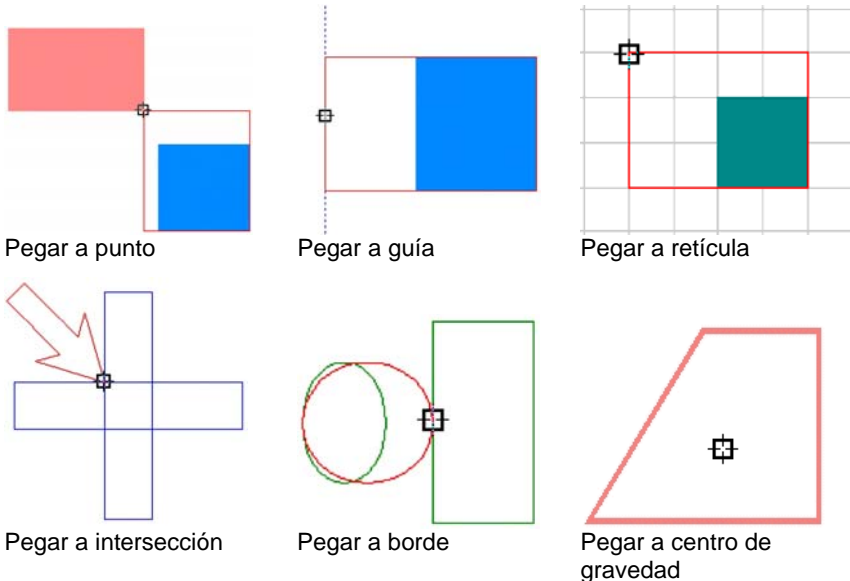
Puede activar la función de pegar (ajustar) y crear, editar o mover formas a posiciones precisas.

Hay seis tipos de ajuste:

- Pegar a punto
- Pegar a guía
- Pegar a intersección
- Pegar a retícula
- Pegar a borde
- Pegar a centro de gravedad (sólo Windows)

Para activar el pegado, en el menú **Ver**, vaya a **Ajustar** y seleccione **Ajustar a [...]**

Algunos ejemplos de pegar:



Borrar objetos

Puede eliminar objetos borrándolos del documento.

1. Seleccione los objetos.
2. Pulse la tecla **RETROCESO** o **BORRAR**, o seleccione **Borrar** en el menú **Edición**.

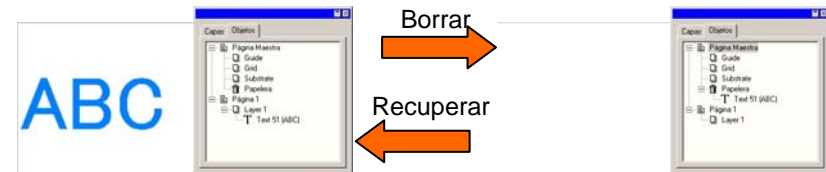
El objeto será borrado, pero no enteramente eliminado de su documento. Cuando borra un objeto, el objeto borrado es colocado en la Capa Papelera.

Para eliminar completamente objetos de su documento, sin tener que moverlos a la Capa Papelera:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Cortar**.

Para recuperar objetos de la Capa Papelera:

1. Seleccione los objetos en el Editor de Diseño.
2. En el menú **Edición**, vaya a **Cubo de basura** y haga clic en **Recuperar**.



Para eliminar todo los objetos de la Capa Papelera, vaya a **Cubo de basura** y seleccione **Vaciar papelera**.

Borrar Transformación

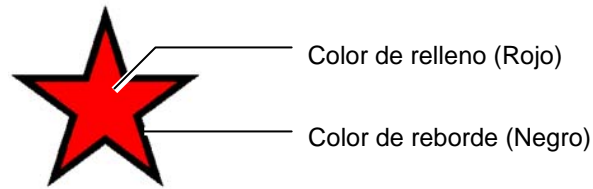
Después de escalar, rotar, o transformar cualquier elemento geoméricamente puede restituir el elemento a su estado original usando la función Borrar Transformación.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, haga clic en **Borrar Transformación**.

8. Trabajar con Color

Su programa le proporciona un conjunto de herramientas poderosas para aplicar color. En esta sección, aprenderá como aplicar color a un elemento en su diseño.

Cada objeto de su diseño puede tener un **Color de Relleno** y un **Color de Reborde**.



El color de relleno puede ser un **Color Sólido**, **Baldosa** o **Degradado**.



Modelos de color disponibles

Los colores pueden definirse usando los siguientes modelos:

RGB	El color se expresa como una combinación de valores rojo, verde y azul. Este es el modelo de color más usado.
CMYK	El color se expresa como una combinación de valores cian, magenta, amarillo y negro. Este es el modelo de color más usado en la impresión de color.
LAB	El modelo CIE LAB es un modelo de color independiente del dispositivo que expresa el color usando un valor de luminosidad y dos valores cromáticos.
HSB	El color se expresa usando valores para el tono, la saturación y el brillo.
Color plano	El color se selecciona de un número de listas de tintas estándares o barras de color suministrados por fabricantes establecidos.

Duotono Los colores duotono se crean mediante la superposición de dos colores planos. El color que se imprime primero se denomina color base, y el color que se imprime encima de la base se denomina color superior.

Trabajar con tablas de muestras

Cada línea de tinta, película u hoja de un fabricante se representa por una tabla de muestras independiente, que lista todos los colores disponibles de esa línea.

Las muestras de la tabla de muestra cambian de apariencia basándose en el modo de color en uso. Los colores planos tienen un punto pequeño en el lado derecho del icono. Los colores duotono tiene dos puntos pequeños en el lado derecho del icono.

Color de proceso  Color Plano  Color Duotono 

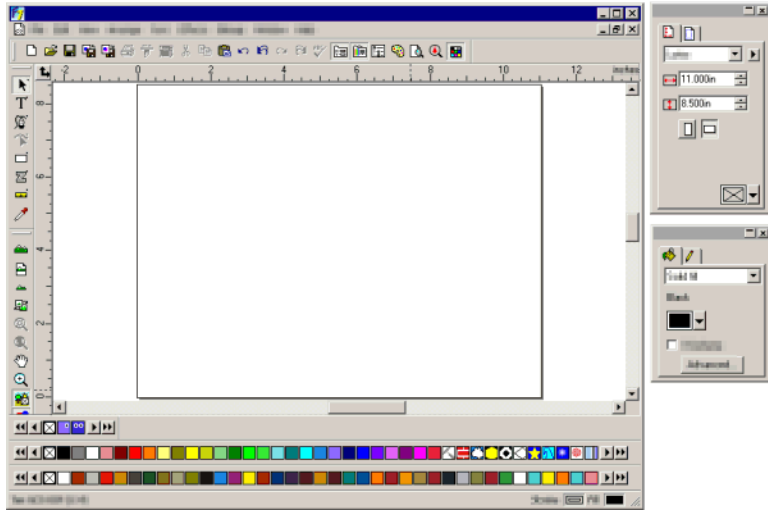
Abrir una tabla de muestras

Para usar un color de hoja del diseño, primero se debe abrir la tabla de muestras de este tipo de hoja.

Para abrir una tabla de muestras:

1. Acceda al cuadro de diálogo Abrir mediante uno de los siguientes métodos:
 - En el menú **Ver**, Seleccione **Color** y, a continuación, **Abrir tabla**.
 - Haga clic derecho en la tabla de muestra predeterminada (o en cualquier tabla de muestras abierta) y seleccione **Abrir tabla**.
2. Vaya a la subcarpeta Muestra/Biblioteca de la carpeta de instalación del programa.
3. Seleccione el fabricante del tipo de hoja (como **Gerber Scientific Products**) y haga clic en **Abrir**.
4. Seleccione una biblioteca de muestras del tipo deseado de hoja y haga clic en **Abrir**.

La tabla de muestras seleccionada aparecerá debajo de la tabla de muestra predeterminada.



Cerrar una tabla de muestras

Para cerrar una tabla de muestras, haga clic derecho en la tabla y selecciones **Cerrar**.

Crear nuevas tablas de muestras

Para crear una tabla de muestras nueva y vacía, siga uno de los puntos siguientes:

- En el menú **Ver**, Seleccione **Color** y, a continuación, **Nueva tabla**.
- Haga clic derecho en la tabla de muestra predeterminada (o en cualquier tabla de muestras abierta) y seleccione **Nueva tabla**.

Si crea una nueva tabla y después intenta salir de la aplicación sin guardarla, aparecerá un mensaje solicitando que guarde la tabla en un archivo.

Guardar una tabla de muestras en un archivo

Para guardar una tabla de muestras en un archivo:

1. Abra el cuadro de diálogo **Guardar** como mediante uno de los siguientes métodos:

- Haga clic derecho en la tabla y seleccione **Guardar como**.
- En el menú **Ver**, Seleccione **Color** y, a continuación, **Guardar tabla como**. Seleccione la tabla que quiere guardar y haga clic en **Aceptar**.

2. Seleccione la carpeta en la que quiere guardar la tabla.

3. Escriba el nombre de archivo para la tabla y haga clic en **Aceptar**.

Tablas de muestras fijas o flotantes

De forma predeterminada, las tablas de muestras se colocan sobre la barra de estado, en la parte inferior de la pantalla.

Para que una tabla de muestra se convierta en flotante, haga clic y arrástrela fuera de esta posición.

Para devolverla a su posición fija, arrástrela de nuevo a la barra de estado. También puede hacer doble clic en la barra de título para fijar una tabla de muestras.

En Macintosh, todas las tablas de muestras son flotantes y no pueden fijarse.

Cambiar la vista de una tabla de muestras

Cada tabla de muestras puede presentarse en dos vistas diferentes:

- La vista Paleta muestra todos los colores de la tabla como muestras de color.



- La vista Lista muestra una lista de todos los colores, junto con su nombre, fabricante, tipo y número de serie.

Name	Vendor	Type	Part
Transparent			
Matte Clear GCF-334	Gerber	Foil	141
Terra Cotta GCS-024	Gerber	Foil	140
Light Grey GCS-681	Gerber	Foil	139
Intense Red GCS-663	Gerber	Foil	138
Imitation Gold GCS-105	Gerber	Foil	137
Dark Grey GCS-641	Gerber	Foil	136
Dark Green GCS-056	Gerber	Foil	135
Copper GCS-629	Gerber	Foil	134
Champaign Gold GCS-601	Gerber	Foil	133

Para cambiar entre las vistas, haga clic derecho en la tabla de muestras y seleccione **Vista Paleta** o **Vista Lista**.

La vista Lista sólo está disponible cuando una tabla de muestras es flotante.

Ocultar y mostrar tablas de muestras

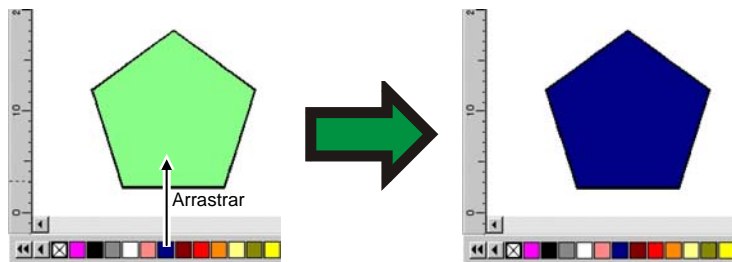
Para activar o desactivar la presentación de todas las tabla de muestras, seleccione **Tabla de muestras** en el menú **Ver**. Esto también oculta las tablas de muestra que están a la vista.

Aplicar colores desde una tabla de muestras


Para aplicar colores desde una tabla de muestras a un elemento del diseño:


1. Seleccione los objetos.
2. Seleccione el color deseado en la tabla de muestras. Mantenga pulsada la tecla **CTRL** para aplicar el color al contorno del objeto.


También puede aplicar colores haciendo clic y arrastrando el color directamente desde la tabla de muestras.



Cuando hace clic y arrastra el cursor a un objeto en el área de diseño, el cursor cambia, dependiendo de su posición.

 Rellena el objeto sobre el cual el cursor esta situado con el color seleccionado.

 Cambia el color del reborde sobre el cual el cursor esta situado con el color seleccionado.

 Cambia el color del sustrato al color seleccionado.

Añadir un nuevo color a una tabla de muestras

Se pueden añadir nuevos colores a las tablas de muestras mediante la herramienta Cuentagotas, el Mezclador de color o el cuadro de diálogo Aspectos del color.

- Para obtener detalles sobre el uso del Mezclador de color, vea “Aplicar colores mediante el Mezclador de color” en la página 60.
- Para obtener detalles sobre el uso de la herramienta Cuentagotas, vea “Aplicar colores mediante el Cuentagotas” en la página 62.
- Para obtener más información acerca del cuadro de diálogo Aspectos del Color, consulte “Definir colores mediante el cuadro de diálogo Aspectos del color” en la página 62.

Copiar un color a otra tabla de muestras

Para copiar un color de una tabla de muestras a otra, haga clic en la muestra de color y arrástrela a la otra tabla.

Eliminar colores de una tabla de muestras

Para eliminar los colores no deseados de una tabla de muestras, haga clic derecho en el color que desea eliminar y seleccione **Eliminar** en el menú contextual.

El color "Transparente" no puede ser eliminado.

También puede eliminar colores de la tabla de muestras usando el cuadro de diálogo Aspectos del color. Consulte “Eliminar colores usando los Aspectos del color” en la página 64 para obtener más información.

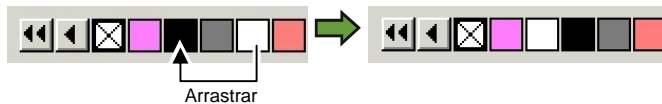
Mezclar colores similares

Para mezclar colores que tienen nombres diferentes, pero los mismos valores de color que otros en la tabla, en el menú Ver, vaya a Color y seleccione **Mezclar colores similares**.

Cambiar el orden de los colores en la tabla de muestras

Hay varias maneras para cambiar la posición el color en la tabla de muestras

- Haga clic y arrastre el color sobre la tabla de muestras



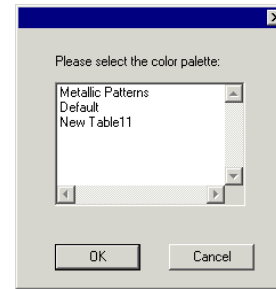
- Usando el cuadro de diálogo **Aspectos del color**. Consulte “Cambiar el orden de los colores usando los Aspectos del color” en la página 64 para obtener más información.
- Haga clic derecho en la tabla de muestras y seleccione al comando **Ordenar**. Puede ordenar la tabla de muestras por Nombre, valores RGB / HSV, Fabricante, Tipo o No. de serie.

Crear muestras de los colores del diseño actual

El comando Añadir colores usados crea muestras para cada color del documento actual en la tabla de muestras que elija. Si su documento tiene rellenos degradados, también se agregarán a la tabla de muestras.

Para crear muestras de todos los colores del diseño actual:

- Abra la tabla de muestras donde desee guardar los colores, o cree una nueva.
- En el menú Ver, vaya a **Color** y seleccione el comando **Añadir colores usados**.



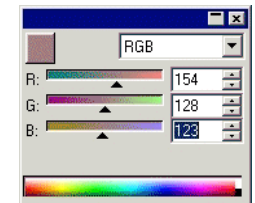
- Seleccione la tabla donde desea guardar las muestras de color y haga clic en **Aceptar**.

Si accede a Añadir colores usados mediante clic derecho en una tabla de muestras, las muestras se añadirán a la tabla sin ningún aviso.

Aplicar colores mediante el Mezclador de Color

El diálogo Mezclador de Color es usado para especificar y aplicar color a elementos en su diseño.

Para ver el Mezclador de Color, seleccione **Mezclador de Color** en el menú Ver.



Mezclador de Color

Cuando selecciona un objeto, el color de relleno se muestra en las muestras localizadas en el lado superior izquierdo del Mezclador de Color. Cuando múltiples objetos son seleccionados, el Mezclador de Color muestra el color del primer objeto.

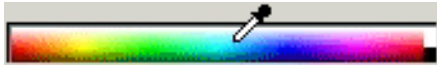
Use la lista en la esquina superior derecha del mezclador para especificar un modelo de color (RGB, CMYK, LAB, HSB, color plano o duotono).

Una vez especificado el modelo de color a usar, hay varias maneras de especificar un color en el mezclador.

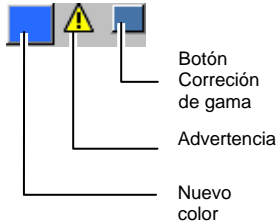
- Introduzca los valores numéricos o haga clic en las flechas arriba/abajo en el lado derecho del campo numérico.
- Haga clic y arrastre los controles deslizantes.



- Haga clic y arrastre el ratón sobre el recogedor de color localizado en la parte inferior del Mezclador de Color. Cuando identifique el color que quiere, libere el botón del ratón.



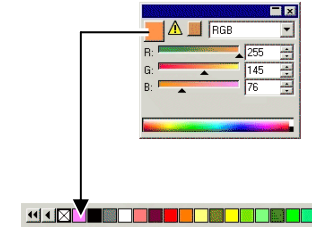
Usando el Mezclador de Color es posible especificar colores que están más allá de los límites del espacio de color seleccionado. Cuando hace esto, un icono de advertencia se muestra a un lado de las muestras de color, junto con una pequeña muestra que es actualmente un botón funcional. Haciendo clic en el botón corrección gama ajusta el color de tal manera que se acomoda dentro del destino gama. Después de hacer clic en el botón, el color es redefinido, y ambos el icono y el botón corrección gama desaparecen.



El icono de advertencia solamente aparece cuando está viendo objetos en los espacios de color RGB, HSV o LAB. El programa comprueba que el color especificado puede ser reproducido correctamente en el espacio de color CMYK, basándose en el perfil de la impresora activa seleccionada en el cuadro de diálogo Parámetros de Color (para obtener más detalles consulte “Configurar el sistema para impresión a color” en la página 154). Si no corrige la gama, el color que selecciono no se imprimirá correctamente.

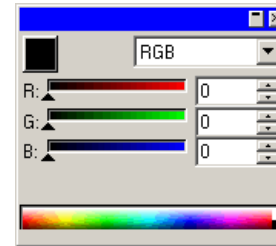
Añadir colores del Mezclador de color a la Tabla de muestras

- En el menú **Ver**, Seleccione **Mezclador de Color**.
- Cree el color nuevo que se agregara.
- Haga clic en el parche de color y arrástrelo a la tabla de muestra. Puede colocar el color en cualquier posición de la tabla.

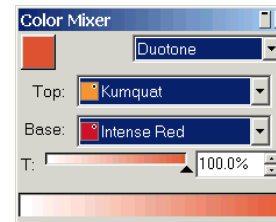


Crear colores de duotono con el Mezclador de color

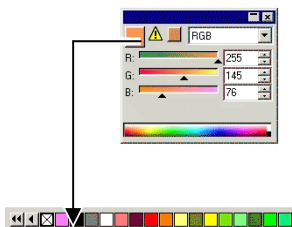
- En el menú **Ver**, Seleccione **Mezclador de Color**.



- Seleccione **Duotono** en la lista de modos de color.



- Seleccione los colores **Superior** y **Base**.
 - Sólo podrá seleccionar colores de las tablas de muestras que estén abiertas.
- Seleccione el porcentaje de cobertura. Se aplicará a los colores superior y base.
- Arrastre el color desde el recuadro superior izquierdo del Mezclador de color hacia la tabla de muestras.




6. Guarde la tabla de muestras.

Aplicar colores mediante el Cuentagotas

La herramienta Cuentagotas define las opciones de relleno de los objetos seleccionados para que se correspondan con el color, baldosa o degradado de un objeto sobre el que se hace clic.

Si se hace clic sobre un bitmap, el Cuentagotas adoptará un color sólido que similar al píxel donde se ha hecho clic.

Para usar la herramienta **Cuentagotas**:

1. Seleccione los objetos cuyo color desea cambiar
2. Haga clic en el **Cuentagotas**. 
3. Mueva el cursor sobre el objeto o bitmap con el color que quiera aplicar al objeto seleccionado y haga clic.

Seleccionar un relleno sólido desde un degradado o baldosa

Para seleccionar un color sólido desde una baldosa o degradado, mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** mientras selecciona el color. El color de relleno se corresponderá con el color del punto donde se ha hecho clic.

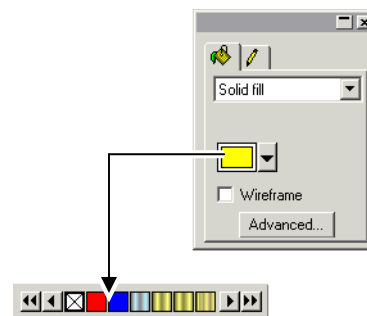
Definir colores de línea con el Cuentagotas

Para usar el cuentagotas para definir el color de línea de un objeto en lugar del relleno, pulse la tecla **CTRL**. El color de línea se corresponderá con el color del punto donde se ha hecho clic.

Si el objeto tiene un relleno de baldosa o degradado, o si es un bitmap, el color de línea adoptará el color del punto donde se ha hecho clic.

Añadir un relleno seleccionado con el cuentagotas a una tabla de muestras

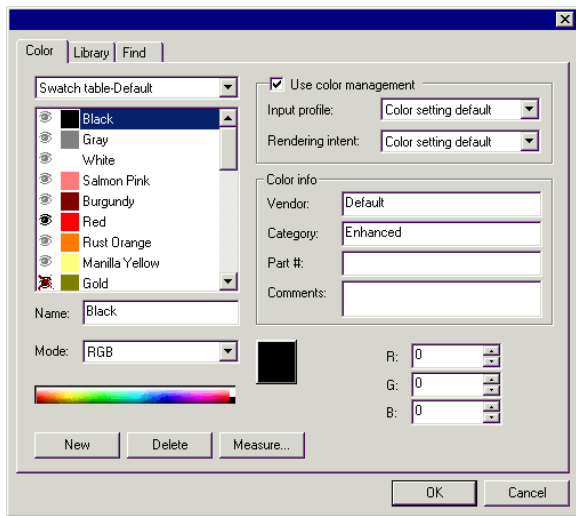
Para añadir un relleno sólido, degradado o baldosa seleccionada con el cuentagotas a una tabla de muestras, haga clic y arrastre la muestra de relleno al cuadro de diálogo Relleno/Reborde de la tabla de muestras.



Definir colores mediante el cuadro de diálogo Aspectos del color

El diálogo Aspectos del color se usa para definir todas las propiedades acerca de colores. Para ver el cuadro de diálogo Aspectos del color, siga alguno de los siguientes pasos:

- En el menú **Ver**, vaya a **Color** y seleccione el comando **Aspectos del color**.
- Haga doble clic sobre un color sólido (de proceso, plano o duotono) de cualquier tabla de muestras.
- Haga clic derecho en una tabla de muestras y seleccione **Aspectos del color**.



Aspectos del Color - Ficha Color

En el cuadro de diálogo Aspectos del Color ficha Color puede establecer todas las propiedades para cada color.

Desde la lista en la parte superior del diálogo, puede seleccionar los colores se que mostraran. Puede seleccionar cualquiera de los siguientes:

[tabla de muestras] Todos los colores definidos en la tabla de muestras seleccionada.

Colores utilizados Todos los colores utilizados en el documento actual.

Todos los colores Todos los colores de todas las tablas de muestras y todos los colores utilizados en el documento.

Cada color en la lista tendrá un icono en el lado izquierdo. Este icono indica si un color esta siendo utilizado en el documento.



El color esta siendo utilizado en el documento. Haciendo clic en éste icono oculta todos los objetos en el documento que usan éste color.



El color esta siendo usado en el documento, pero todos los objetos usándolo están ocultos. Haciendo clic en éste icono muestra todos los objetos en el documento que usan éste color.





El color no esta siendo utilizado en el documento.

Puede controlar las siguientes propiedades en cada color:

Nombre del color El nombre del color definido en la tabla de muestras.

Modo de color El modo de color puede ser RGB, CMYK, LAB, HSB, color plano o duotono. Los colores planos tienen un punto pequeño en el lado derecho del icono. Los colores duotono tienen dos puntos pequeños en el lado derecho del icono.

Color de proceso  **Color Plano** 

Color Duotono 


Valores de colores Los valores de colores para el color seleccionado. Los parámetros varían de acuerdo al modo de color seleccionado.

Info de color El Fabricante, Tipo, No de serie y Comentarios definidos en la tabla de muestras.

Usar gestión del color Si se selecciona esta opción, los parámetros del sistema de gestión del color se usan para imprimir este color. Puede establecer diferente Entrada al Perfilador de Color y Color Deseado para cada color.

Crear colores nuevos usando los Aspectos del color

1. Haga clic en **Nuevo**.
2. Seleccione la tabla donde quiere añadir colores en la lista de la parte superior del cuadro de diálogo.
3. Cambie el nombre del color y escriba los valores en **Info de Color**.
4. Haga lo siguiente para cada color que desee añadir:
 - a. Haga clic en **Nuevo**.
 - b. Escriba un nombre para el color en **Nombre**.
 - c. El **Modo** de color.

 Si está creando un color plano, seleccione primero el modo de color RGB y escriba los valores RGB que se usarán para mostrar el color plano. Luego cambie el modo de color a Plano.

- d. Especifique los valores de color escribiéndolos en los campos a la derecha, o haciendo clic en la barra de colores debajo de la lista de colores.



5. Cuando termine, haga clic en **Aceptar**.

Mientras ajusta los colores, las muestras mostrarán el color original en la parte superior, y el color nuevo en la parte inferior.



Medir un nuevo color

Para determinar los valores de color de un nuevo color midiéndolos con un dispositivo de medición como un espectrómetro, haga clic en el botón **Medir**.

El dispositivo de medición puede definirse en el menú **Edición, Preferencias** y seleccionando **Opciones del Medidor** en la ficha **Herramientas**.

Eliminar colores usando los Aspectos del color

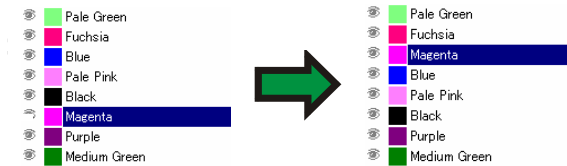
1. Seleccione el color que quiera eliminar de la lista.
2. Haga clic en **Eliminar**.

Editar colores usando los Aspectos del Color

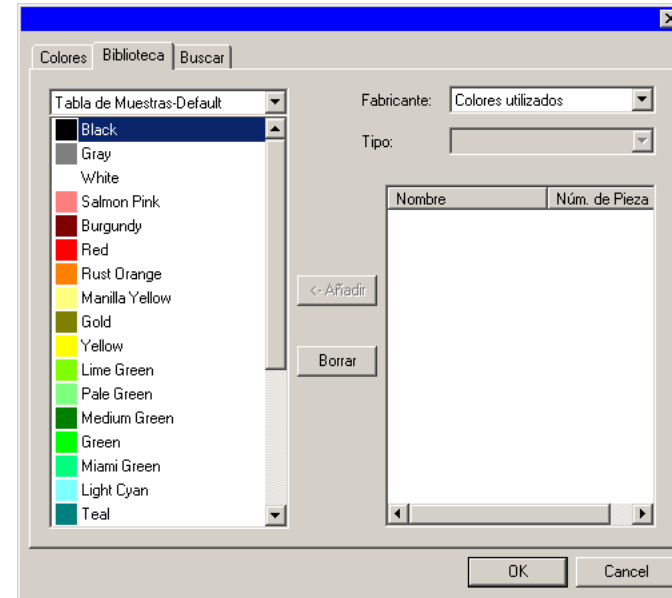
1. Seleccione el color que quiera cambiar de la lista.
2. Edite el nombre, modo de color, valores de color, etc.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Cambiar el orden de los colores usando los Aspectos del Color

Para reordenar los colores de una paleta usando los Aspectos del Color, haga clic en el color de la lista de colores y arrástrelo a su nueva ubicación.



Aspectos del color - Ficha Biblioteca



En el cuadro de diálogo Aspectos del Color – ficha Biblioteca puede eliminar colores de la tabla de muestras y añadir colores de las Bibliotecas de Color a la tabla de muestras.

Para añadir un color a una tabla de muestras:

1. Seleccione la tabla de muestras donde desea añadir el color.
2. Seleccione el **Fabricante** y **Tipo** de la lista.
3. De la lista en el lado derecho, seleccione el color que se añadirá a la tabla de muestras y haga clic en **Añadir**.

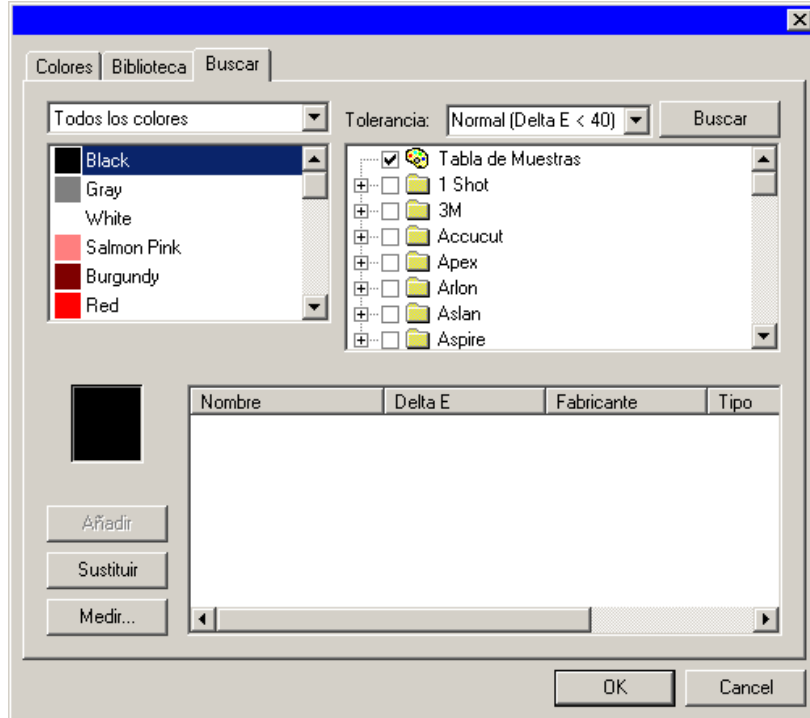
Puede seleccionar múltiples colores usando las teclas **Mayúsculas** y **CTRL**.

Para eliminar un color de una tabla de muestras:

1. Seleccione la tabla de muestras donde desea eliminar el color.

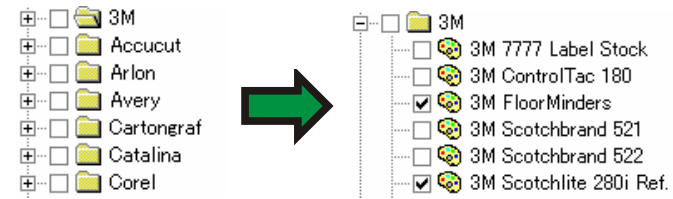
2. Seleccione el color de la lista.
3. Haga clic en **Eliminar**.

Aspectos del color - Ficha Buscar



En el cuadro de diálogo Aspectos del Color - Ficha Buscar puede buscar un color en las bibliotecas de color que corresponda con el color que esta usando en su diseño.

1. Seleccione la tabla de muestras que contiene el color.
2. Seleccione el color que quiera buscar de la lista en el lado izquierdo de la pantalla.
 - También puede usar el dispositivo medidor para medir un color específico. Para medir un color, haga clic en el botón **Medir**.
3. Seleccione los **Fabricantes** y **Tipos** de la lista. Haga clic en , situado al lado izquierdo del nombre para seleccionarlo. Haciendo clic en expandirá la lista y verá todos los Tipos para el fabricante.



• Puede seleccionar múltiples **Fabricantes** y **Tipos**.

4. Seleccione la tolerancia para la búsqueda de la lista.
5. Haga clic en **Buscar**.

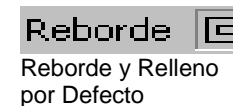
• Los colores que más se parezcan al color seleccionado se muestran en la parte inferior de la pantalla. Cuando selecciona un color de la lista, mientras ajusta los colores, la muestra mostrara el color que esta buscando en la parte de superior, y el color encontrado en la Biblioteca de Colores en la parte inferior.



6. Seleccione el color de la lista.
7. Siga alguna de las siguientes opciones:
 - Haga clic en **Reemplazar** para reemplazar el color seleccionado con el color nuevo encontrado en la Biblioteca de Colores.
 - Haga clic en **Añadir** para agregar el color nuevo a la tabla de muestras.

Configurar el color de Relleno/Reborde predeterminado

Cuando un nuevo objeto es creado, los colores de Reborde y Relleno por defecto serán usados. Estos colores se muestran en la esquina inferior derecha del área de diseño.



Para cambiar los colores de Relleno / Reborde por defecto:

1. Haga clic en un área vacía del documento.
2. Arrastre el color deseado de la tabla de muestras o el Mezclador de Color al indicador de color de Relleno / Reborde

predeterminado en la esquina inferior derecha del área de diseño.

Una vez se define el color de Relleno / Reborde predeterminado, todos los objetos nuevos *en este documento* se crearán usando estos colores.

Configurar el color de Fondo / Frontal

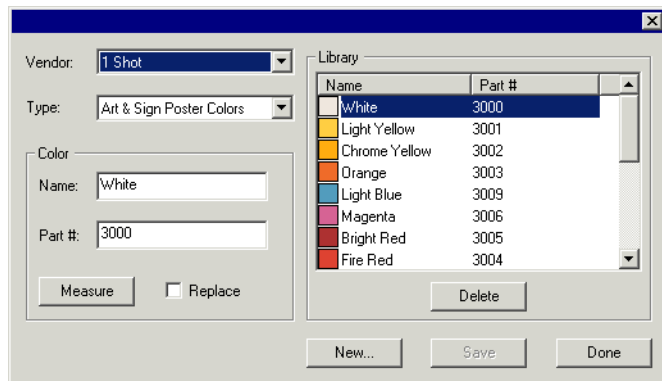
Cuando edita bitmaps, la esquina inferior derecha del área de diseño mostrara los colores frontales y de fondo.



Puede cambiar los colores de Fondo y Frontales usando los mismos métodos usados para cambiar los colores de relleno y reborde por defecto.

Modificar las bibliotecas de colores actuales

Las Bibliotecas de Color son archivos que contienen una colección de colores. Las colecciones de colores pueden basarse un fabricante en particular, un estándar de la industria o un concepto similar. Como con las tablas de muestras, puede crear una nueva Biblioteca de colores personalizada o modificar una existente.



Crear nuevas bibliotecas de colores usando dispositivos de medición

1. En el menú **Ver**, vaya a **Color** y seleccione el comando **Modificar Biblioteca de colores**.

2. Haga clic en **Nuevo**.
 3. Seleccione el **Fabricante** y **Tipo** de la lista o introduzca un nombre nuevo.
 4. Haga clic en **Aceptar**.
 5. Introduzca el nombre del color nuevo y su número de serie.
 6. Haga clic en **Medir** y mida el color usando el dispositivo.
- El dispositivo de medición puede definirse en el menú **Edición**, **Preferencias** y seleccionando **Opciones del Medidor** en la ficha **Herramientas**.

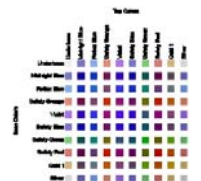
Cambiar las Bibliotecas de colores existentes

1. En el menú **Ver**, vaya a **Color** y seleccione el comando **Modificar Biblioteca de colores**.
2. Seleccione al **Fabricante** y **Tipo** de la lista.
3. Seleccione el color que será cambiado de la lista.
4. Introduzca el nuevo Nombre / N° de Serie para el color o haga clic en **Eliminar** para borrar el color de la biblioteca de colores. También puede medir un color nuevo usando el dispositivo medidor y reemplazando el color seleccionado.
5. Haga clic en **Guardar** para guardar los cambios. Si este botón no esta disponible, haga clic en otro color en la lista.

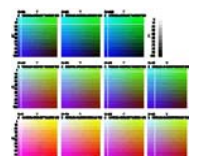
Crear muestras de prueba

El programa tiene la capacidad de crear automáticamente los siguientes grupos de muestras de prueba:

Duotono Este grupo de muestras contiene todos los colores duotono que pueden crearse usando los colores planos de las tablas de muestras actuales que están abiertas.



CMYK Este grupo de muestras contiene todas las combinaciones de color CMY actualmente disponibles, además de la gama de valores de negro.



Paleta actual

Este grupo de muestras es un listado de todos los colores de su paleta actual.



Para crear una tabla de muestras:

1. En el menú **Ver**, seleccione **Crear muestra**, y luego **Duotono**, **CMYK** o **Paleta actual**.
2. Ajuste los siguientes valores en la Central de Diseño:



El tamaño de cada muestra.



La cantidad de espacio que ocupa cada una de las etiquetas superiores y a la izquierda de la tabla de muestras.



El espaciado horizontal entre las muestras.



El espaciado vertical entre las muestras.



El número de muestras o conjuntos de muestras por fila.

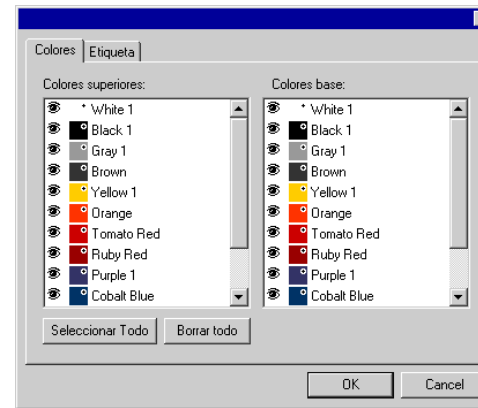


La tabla de muestras a la que pertenece la lista de colores (sólo **Paleta actual**).

3. Haga clic en **Opciones avanzadas** para definir las opciones avanzadas.
4. Haga clic en **Aplicar**.

La tabla de muestras aparecerá en la esquina inferior izquierda de la página.

Opciones avanzadas para las tablas de muestras Duotono



En la ficha **Color**, active el icono a la izquierda de los listados de colores planos para determinar si el color aparecerá en la tabla de muestras. Puede excluir colores de cualquier conjunto de colores superiores o de colores base.



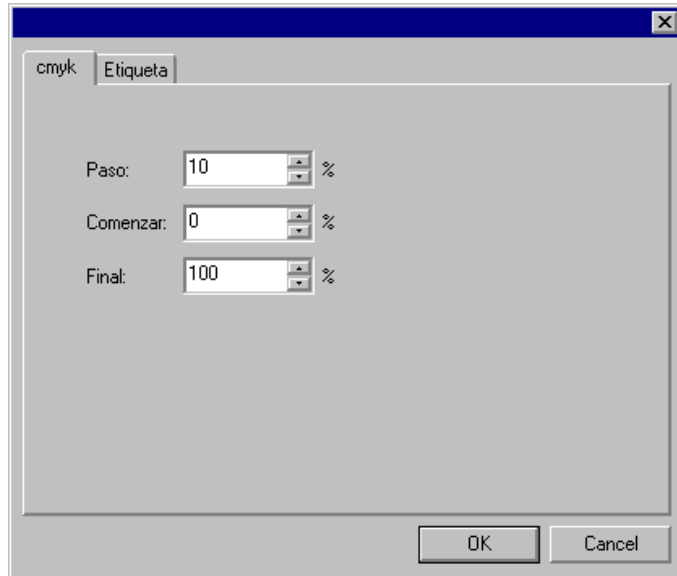
El color aparecerá en la tabla de muestras.



El color no aparecerá en la tabla de muestras.

En la ficha **Etiqueta** seleccione la fuente que se utilizará para las etiquetas.

Opciones avanzadas para las tablas de muestras CMYK

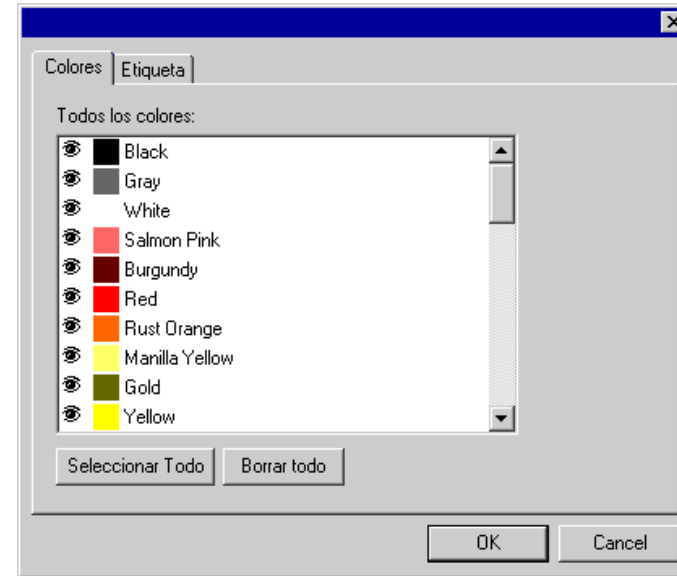



En la ficha **cmyk**, escriba los siguientes parámetros:

- Paso** El cambio en valores de tinta entre una muestra y la siguiente.
- Comenzar** El límite inferior de la gama de valores de color de la tabla de muestras.
- Final** El límite superior de la gama de valores de color de la tabla de muestras.

En la ficha **Etiqueta** seleccione la fuente que se utilizará para las etiquetas.

Opciones avanzadas para las tablas de muestras de la paleta actual



En la ficha **Color**, active el icono  a la izquierda de los listados de colores planos para determinar si el color aparecerá en la tabla de muestras.

-  El color aparecerá en la tabla de muestras.
-  El color no aparecerá en la tabla de muestras.

En la ficha **Etiqueta** seleccione la fuente que se utilizará para las etiquetas.

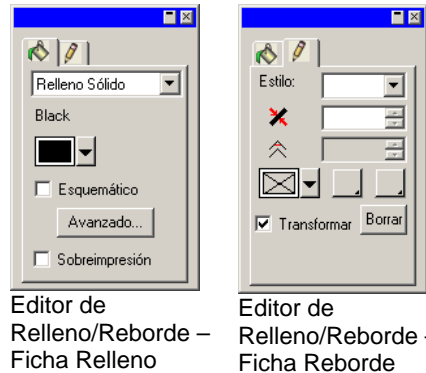
9. Usando el Editor Relleno / Reborde

El editor Relleno/Reborde muestra información acerca de como un objeto es relleno o rebordeado.

Mostrando el Editor Relleno/Reborde

El editor Relleno/ Reborde consiste de dos pantallas: la ficha **Relleno** y la ficha **Reborde**.

Para ver el Editor Relleno/Reborde, seleccione **Editor Relleno / Reborde** en el menú **Ver**.

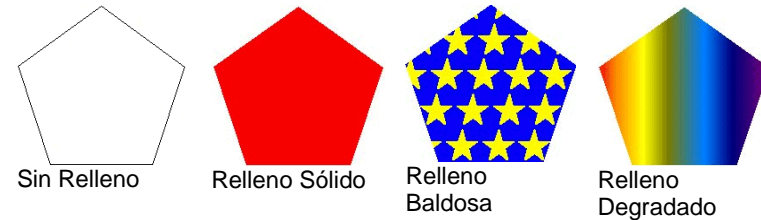


Tipos de relleno

Los objetos vectoriales pueden tener los siguientes tipos de relleno:

Sin Relleno	El objeto no tiene relleno.
Relleno Sólido	El objeto es relleno de un color sólido.
Relleno Baldosa	El objeto es relleno con copias múltiples de una baldosa.
Relleno Degradado	El objeto es relleno con un degradado, el cual es una combinación de dos o más colores de tal manera que un color se mezcla suavemente con el siguiente en incrementos.

Para obtener más información sobre cómo definir el relleno de un objeto, consulte “Trabajar con colores” en la página 57.



No aplicar relleno a un objeto

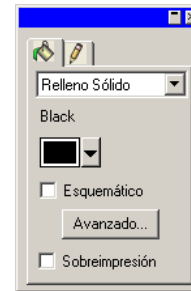
Para aplicar el tipo de relleno **Sin Relleno** a un objeto:

1. Seleccione el objeto
2. En el Editor Relleno/Reborde, seleccione **Sin Relleno** o haga clic en la muestra de la paleta de colores.

Aplicar un relleno sólido a un objeto

Para aplicar un relleno sólido a un objeto:

1. Seleccione el objeto
2. En el Editor Relleno/Reborde, seleccione **Relleno Sólido**.



3. Seleccione el color de relleno en la lista.
4. Si lo desea, marque **Esquema** para que el objeto aparezca como un dibujo trazado con el color del relleno. Este parámetro tendrá prioridad sobre los ajustes de trazado del objeto.



Relleno Sólido con Esquema activado

- Haga clic en **Avanzado** para editar el color de relleno en el cuadro de diálogo Aspectos del Color. Para obtener más información acerca del cuadro de diálogo Aspectos del Color, consulte “Usar los Aspectos del Color” en la página 62.

También puede aplicar un relleno sólido seleccionando el objeto y haciendo clic sobre una muestra de color sólido en la paleta de colores.

Aplicar un relleno de baldosa a un objeto

Para aplicar un relleno de baldosa a un objeto:

- Seleccione el objeto
- En el editor Relleno/Reborde, seleccione **Relleno de Baldosa**.



- Seleccione la baldosa que va a utilizar en la lista
- Seleccione el color de fondo en la lista

Usar los parámetros avanzados del relleno de Baldosa

Cuando se hace clic en el botón **Avanzado** del Editor de Relleno/Reborde—Ficha Relleno para Relleno de Baldosa, aparecerá el cuadro de diálogo Parámetros Avanzados.



Los siguientes parámetros de la baldosa pueden ser ajustados en este cuadro de diálogo.

Nombre	Nombre de la baldosa.
	El color de fondo activo.
	El ancho de cada baldosa.
	La altura de cada baldosa.
Proporcional	Seleccione esta opción para asegurarse de que la baldosa se escalará proporcionalmente.
Desplazada:	Cantidad de desplazamiento aplicada a cada columna o fila.
	Espacio entre filas.
	Espacio entre columnas.
	Desplazado horizontal aplicado a el primer recuadro.

Y: 0.0cm

Desplazado vertical aplicado al primer recuadro.

Añadir a la Tabla de muestras

Cuando esta opción es seleccionada, la baldosa editada se añadirá a la tabla de muestras como una nueva baldosa.

Transforma con objeto

Cuando esta opción es seleccionada, cada recuadro de baldosa será proporcionalmente escalado cuando el objeto es escalado.

Restaurar original

Reestablece los ajustes predeterminados a la baldosa seleccionada.

Haga clic en **Aceptar** para guardar los cambios.

Añadir un relleno de baldosa a una tabla de muestras

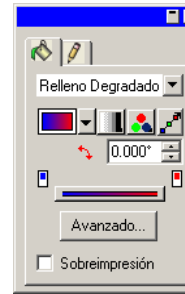
Para añadir un relleno de baldosa que ha creado a una tabla de muestras:


1. Seleccione el objeto con el relleno de baldosa.
2. Haga clic en el botón **Avanzado** del cuadro de diálogo Relleno/Reborde.
3. Realice las ediciones necesarias en el relleno de baldosa.
4. Marque **Añadir a tabla de muestras**.
5. Escriba un **Nombre de baldosa**.
6. Haga clic en **Aceptar**.

Aplicar un relleno degradado a un objeto

Para aplicar un relleno degradado a un objeto:

1. Seleccione el objeto
2. En el Editor Relleno/Reborde, seleccione **Relleno Degradado**.

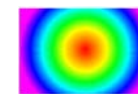


3. Si lo desea, puede seleccionar uno de los degradados almacenados en la lista .
4. Para crear su propio degradado o editar uno de los degradados almacenados:

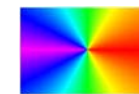
- a. Seleccione en la lista  el tipo de degradado aplicado al objeto. Los siguientes tipos están disponibles:



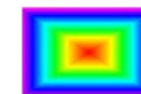
Degradado Linear




Degradado Radial



Degradado Cónico



Degradado Cuadrado

- b. Seleccione el modo de color de la lista . Las siguientes opciones están disponibles:



RGB

Los colores del degradado se definirán utilizando el modelo de color RGB.



CMYK

Los colores del degradado se definirán utilizando el modelo de color CMYK.





Color plano único

El degradado fusionará dos o más tonos de un único color plano.



Colores planos dobles

El degradado utilizará dos colores planos. Este tipo de degradado se define únicamente por sus puntos finales: no tiene puntos intermedios en medio.

- c. Haga clic en  para editar el degradado usando línea de edición. Consulte "Editar degradados usando la línea de edición" en la página 73 para obtener más información.
- d. Ajuste el ángulo del degradado en el campo .

Opciones avanzadas para el relleno degradado

Cuando se hace clic en el botón **Avanzado** del Editor de Relleno/Reborde – Ficha Relleno para Relleno degradado, aparecerá el cuadro de diálogo Parámetros avanzados.



Pueden ajustarse los siguientes parámetros del degradado en este cuadro de diálogo.

Nombre de degradado	Nombre del degradado.
	Tipo de degradado.
	El ángulo de degradado.
	El degradado siendo editado.
	El modo de color del degradado.
	El color seleccionado en la barra de edición del degradado.
Position: 50	La posición del color seleccionado en la barra de edición del degradado. El valor puede variar de 0 a 100.

Añadir a la Tabla de muestras

Cuando esta opción es seleccionada, el degradado editado se añadirá a la tabla de muestras como un nuevo degradado.

Transforma con objeto

Cuando esta opción es seleccionada, cada recuadro de degradado será proporcionalmente escalado cuando el objeto es escalado.

RGB / HSV

El modo de color usado para crear el degradado.

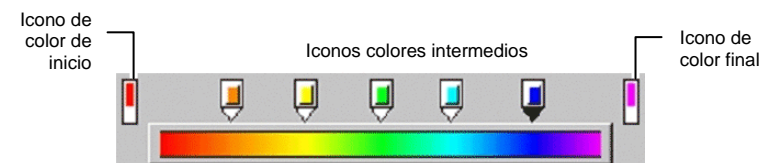
Añadir un degradado a una tabla de muestras

Para añadir un degradado que ha creado a una tabla de muestras:

1. Seleccione el objeto con el degradado.
2. Haga clic en el botón **Avanzado** del cuadro de diálogo Relleno/Reborde.
3. Realice las ediciones necesarias en el degradado.
4. Marque **Añadir a tabla de muestras**.
5. Escriba un **Nombre de degradado**.
6. Haga clic en **Aceptar**.

Editar degradados usando la barra de edición

En el cuadro de diálogo Editor Relleno/Reborde – Ficha Relleno y Parámetros Avanzados, puede ajustar el degradado usando la barra de edición.



- Haga clic en cualquier icono de color en la barra de Edición y selecciónelo. En el cuadro de diálogo Parámetros Avanzados, puede cambiar el color usando las muestras en el lado derecho del diálogo.
- En el Editor Relleno/Reborde – Ficha Relleno, puede cambiar o crear un nuevo color en el degradado, arrastrando un color

nuevo de la tabla de muestras a un color existente o a un espacio en blanco entre los colores.

- Haga clic y arrastre el icono de color a la izquierda/derecha para cambiar su posición en el degradado. En el cuadro de diálogo Parámetros Avanzados, puede cambiar la posición usando la posición del campo en el lado derecho del diálogo.

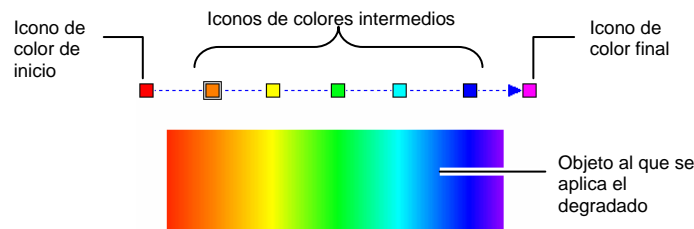
Los iconos de color comienzo y final no se pueden arrastrar.

- Haga clic y arrastre el icono del color arriba de la barra de degradado para borrarlo.
- Pulsando la tecla **CTRL** y arrastrando el icono del color creará una copia del color arrastrado.
- Haga clic en los espacios en blanco entre los iconos de color para crear un nuevo color en el degradado.

Editar degradados usando la línea de edición

Cuando haga clic en el botón **Editar degradado** del Editor Relleno/Reborde – Ficha Relleno aparecerá una línea de edición del degradado en el objeto donde se aplica el degradado.

La Línea de Edición del degradado puede colocarse fuera del objeto.



- Puede cambiar o crear un nuevo color en el degradado, arrastrando el color nuevo de la tabla de muestras a un color existente o a un espacio en blanco entre colores.
- Haga clic y arrastre el icono de color intermedio a la izquierda/derecha para cambiar su posición en el degradado.
- Haga clic y arrastre los iconos de color comienzo/final para cambiar el tamaño y el ángulo de degradado.
- Pulsando la tecla **CTRL** y arrastrando el icono del color creará una copia del color arrastrado.

Editar las propiedades del reborde de un objeto

El Editor Relleno/Reborde – Ficha Reborde presenta las siguientes propiedades de reborde para objetos vectoriales.

	Estilo del reborde aplicado al objeto.
	El color aplicado al reborde.
	Ancho del reborde
	Controles de nitidez de las esquinas.
	Seleccione la opción Tipo de Unión apropiada para especificar como se delinearán las esquinas.
	Seleccione la opción Terminación de línea apropiada para especificar la manera en que trazados abiertos serán delineados. Escoja entre Redondo, Cuadrado, o Terminación matada.

Transformar

Cuando esta opción es seleccionada, los rebordes serán proporcionalmente escalados cuando el objeto es escalado.

Borrar

Haga clic en este botón para remover el reborde.

Aplicar la sobreimpresión a un objeto

La configuración de sobreimpresión se utiliza para identificar áreas del diseño que están cubiertas por varias capas de tinta o vinilo. Estas áreas pueden necesitar un tratamiento especial para que puedan tener salida de forma correcta.

Por ejemplo, en algunos dispositivos de salida, se debe usar una configuración más alta de calor cuando hay varias capas. Es posible que sea necesario dar salida a esos objetos mediante un pase de impresión separado.

La sobreimpresión se asigna automáticamente en algunos casos.

- El color superior de un degradado de dos colores se imprimirá automáticamente mediante sobreimpresión.

- Cuando se usa la reserva de color, los parámetros de sobreimpresión se asignan automáticamente a los objetos con reserva de color que están más arriba.
- El color superior de un color Duotono/Spectratone se configura automáticamente para usar la sobreimpresión.

Para establecer que un objeto tenga salida usando la sobreimpresión, seleccione el objeto y siga alguno de los siguientes pasos:

- En el menú **Organizar**, seleccione el comando **Sobreimpresión**, y después **Sobreimpresión**.
- En la ficha Relleno del Editor de Relleno/Reborde, marque **Sobreimpresión**.

Para deshabilitar la sobreimpresión de un objeto, seleccione el objeto y siga alguno de los siguientes pasos:

- En el menú **Organizar**, seleccione el comando **Sobreimpresión**, y después **Liberar sobreimpresión**.
- En la ficha Relleno del Editor de Relleno/Reborde, asegúrese de deseleccionar **Sobreimpresión**.

10. Trabajar con figuras

Las figuras son objetos cerrados tales como rectángulos, estrellas y polígonos. Puede dibujar una figura a mano libre o especificando su tamaño.

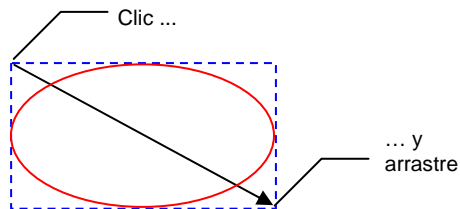
Las siguientes figuras estándar están disponibles en su programa:



Crear figuras

Todas las figuras se pueden dibujar a mano:

1. Seleccione la herramienta de figura deseada.
2. Haga clic y arrastre el cursor al área de diseño.



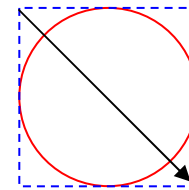
El rectángulo y la flecha se usan solamente con propósitos ilustrativos y actualmente no se muestran mientras crea la figura.

En algunas figuras, mantener pulsadas las teclas **Mayúsculas** y **CTRL** durante el arrastre afecta la creación de la figura. Para obtener más detalles vea la siguiente descripción de cada figura.

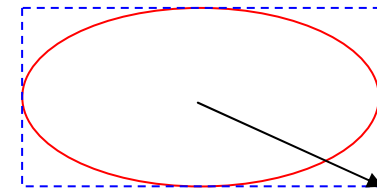
3. Libere el botón del ratón.
4. Ajuste las propiedades de la figura en la Central de Diseño.
5. Si quiere añadir otra figura del mismo tamaño, haga clic una vez más en el área de diseño.

Mantener pulsada Mayúsculas o CTRL cuando se crean rectángulos u óvalos

- Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra restringirá el rectángulo o el óvalo a un cuadrado o círculo.
- Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra dibujará un rectángulo o un óvalo desde su centro.



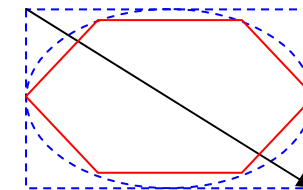
Arrastrando mientras se pulsa la tecla **Mayúsculas**



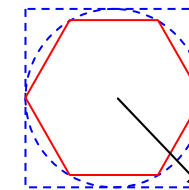
Arrastrando mientras presiona la tecla **Ctrl**

Mantener pulsada Mayúsculas o CTRL cuando se crean polígonos

- La tecla **Mayúsculas** crea un polígono **irregular** dentro de un rectángulo determinado por la posición de arrastre.
- La tecla **CTRL** crea un polígono regular con una base horizontal.



Arrastrando mientras se pulsa la tecla **Mayúsculas**

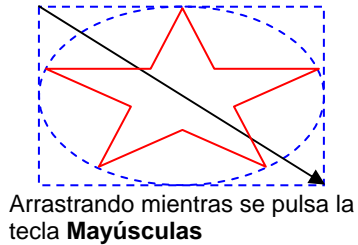


Arrastrando mientras presiona la tecla **Ctrl**

Mantener pulsada Mayúsculas o CTRL cuando se crean estrellas

- La tecla **Mayúsculas** crea una estrella **irregular** dentro de un rectángulo determinado por la posición de arrastre.

- Mantenga pulsada la tecla **CTRL** para restringir la estrella a una posición vertical.



Mantener pulsada la tecla Mayúsculas o CTRL cuando se crean abanicos o flechas

- La tecla **Mayúsculas** restringe a ciertos valores el ángulo del abanico o la flecha. Los ángulos de restricción pueden establecerse usando las **Preferencias**. Vea “Preferencias – ficha General” en la página 18 para obtener más información.
- La tecla **CTRL** crea un abanico o una flecha desde su centro.

Mantener pulsada la tecla CTRL cuando crea marcos avanzados y figuras paramétricas

Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra dibujará una figura desde su centro.

Editar figuras usando la Central de Diseño

Puede editar una figura usando la Central de Diseño. Los parámetros en la Central de Diseño pueden ajustarse antes, durante o después de que la figura es creada.

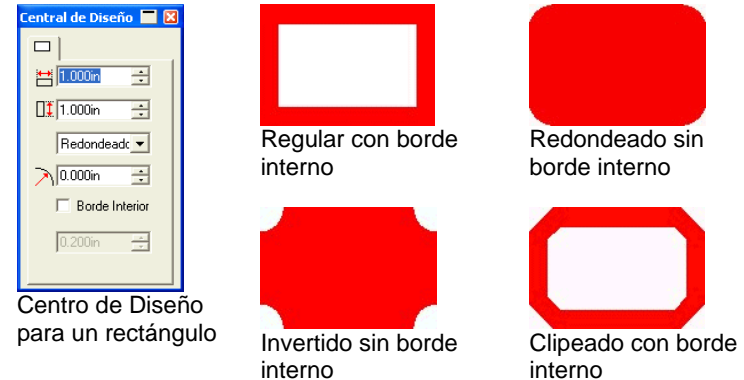
Para obtener más detalles acerca de como escalar, rotar, o reflejar una figura, vea “Organizando Objetos” en la página 43.

Cada figura tiene diferentes parámetros que pueden ajustarse en la Central de Diseño.

Rectángulo

En rectángulos, puede ajustar la Altura, Anchura, Estilo de Esquina (Regular, Redondeada, Invertida, o Clipeada), Radio de esquina y la Anchura del Borde Interior.

El radio de esquina sólo está disponible cuando se selecciona el tipo **Redonda, Invertida o Clipeada**.



Centro de Diseño para un rectángulo

Círculos

En Círculos, tiene los siguientes modos, y para cada uno de ellos se tienen diferentes parámetros que puede ajustar.

Radio de Centro

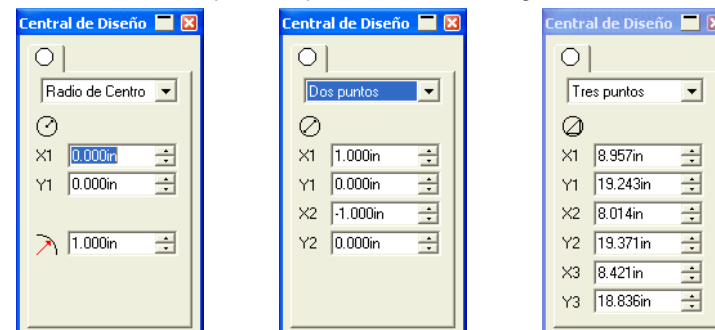
Puede ajustar las coordenadas X, Y del centro y el radio que determina la figura del círculo.

Dos Puntos

Puede ajustar las coordenadas X, Y de los dos puntos que determinan la figura del círculo.

Tres Puntos

Puede ajustar las coordenadas X, Y de los tres puntos que determinan la figura del círculo.



Centro de Diseño para el círculo

Óvalos

En Óvalos, puede ajustar la Altura y la Anchura.

Polígonos

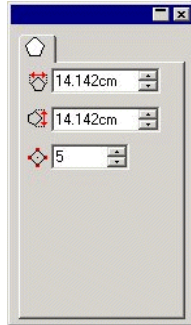
En polígonos, puede ajustar la Altura, Anchura y el número de lados.

Estrellas

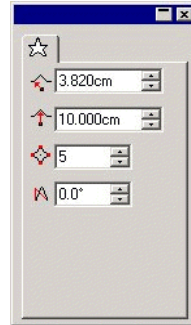
En Estrellas, puede ajustar los radios interno y externo, el número de puntos y el ángulo de la punta de torsión.



Centro de Diseño para óvalos



Centro de Diseño para polígonos



Centro de Diseño para estrellas

Abanico

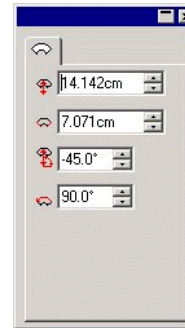
En la figura Abanico, puede ajustar el radio Externo, Grosor, ángulo de Rotación y la Ampl. Angulo.

Flecha

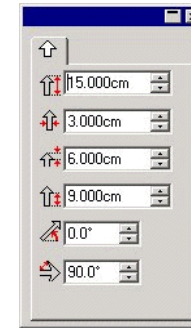
En Flechas, puede ajustar el Largo de la Flecha, Angulo, Largo y Ancho del Cuello, Longitud de Punta y Angulo de Ala.

Marcas de registro

En Marcas de Registro, puede ajustar el tamaño, y el tipo de marca de registro (Diamante o Redonda).



Central de Diseño para abanico



Central de Diseño para flecha

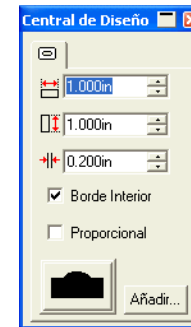


Central de Diseño para marca de registro

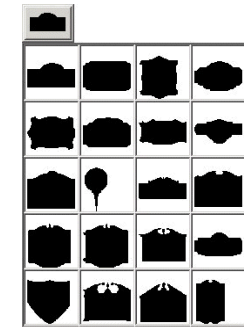
Marcos avanzados

En Marcos avanzados, puede ajustar el Tipo de marco, Altura o Anchura, y la Anchura del borde interior.

Haga clic en el botón en el lado izquierdo del botón **Añadir** para mostrar una lista de todos los tipos de marcos disponibles. Seleccione el recuadro **Proporcional** para mantener la anchura y altura del marco en una relación constante.



Marco

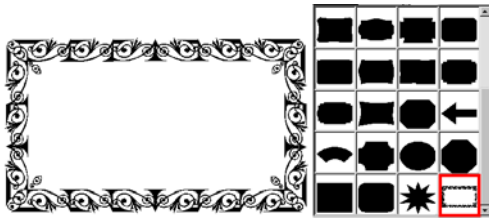


Tipos de marco

Puede crear sus propios marcos y después añadirlos a la lista de marcos.

1. Cree el marco y guarde el archivo.
2. Seleccione la herramienta **Marco Avanzado**
3. Haga clic en el botón **Añadir** de la Central de Diseño.
4. Seleccione el archivo guardado en el paso (1) y haga clic en **Abrir**.

Seleccione le archive guardado en el paso (1) y haga clic en **Abrir**. Para eliminar el marco de la lista, borre el archivo de la carpeta "Marco".

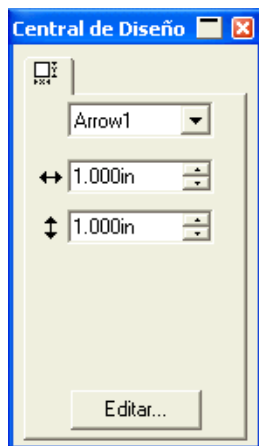


Lista de Marcos con un nuevo marco personalizado

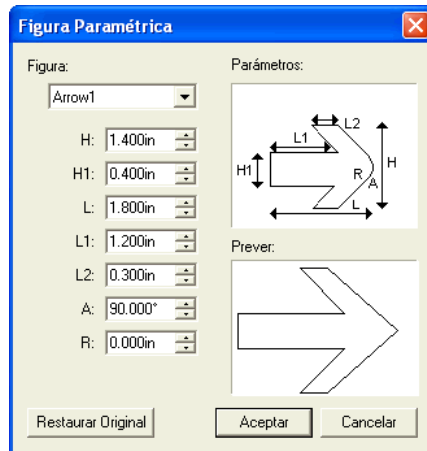
Figuras paramétricas

Puede ajustar la altura o anchura, y varios parámetros de las figuras paramétricas.

Haga clic en el botón **Editar** para abrir un cuadro de diálogo donde puede editar todos los parámetros.



Central de Diseño para figura paramétrica



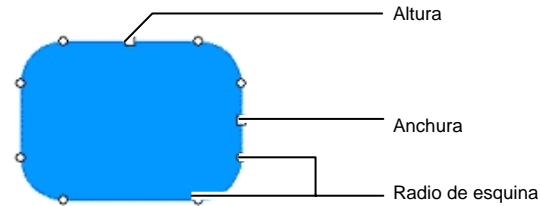
Diálogo para la edición de los parámetros

Editar figuras usando puntos de control

Puede crear objetos visualmente complejos usando puntos de control y curvas Bezier.

Rectángulo

En rectángulos, puede arrastrar los siguientes puntos de control .



Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra los puntos de control de altura o anchura escalará el rectángulo proporcionalmente.

Círculo

Dependiendo del método que esté usando, puede arrastrar los siguientes puntos de control durante la creación de un círculo:

- Centro y Radio
- Puntos primero y segundo
- Puntos primero, segundo y tercero

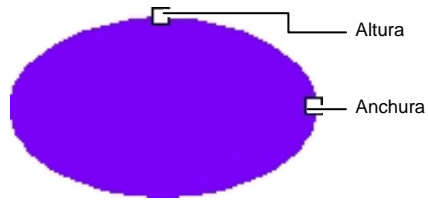


Creando un círculo usando el método de 3 puntos.

Creando un círculo usando el método Centro y Radio

Óvalo

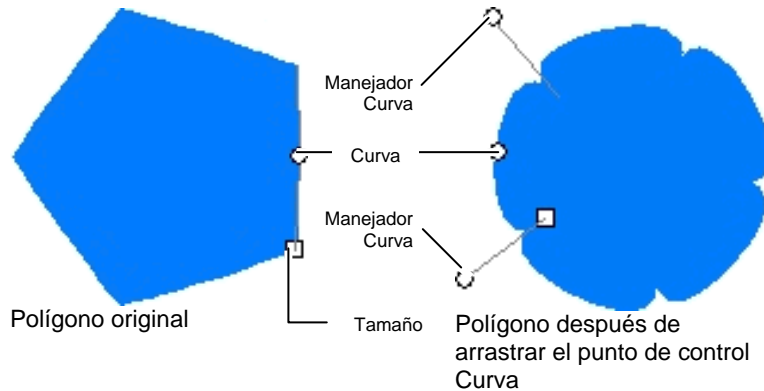
Puede arrastrar los siguientes puntos de control en los óvalos.



Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra los puntos de control de altura o anchura, escalará el óvalo de forma proporcional.

Polígono

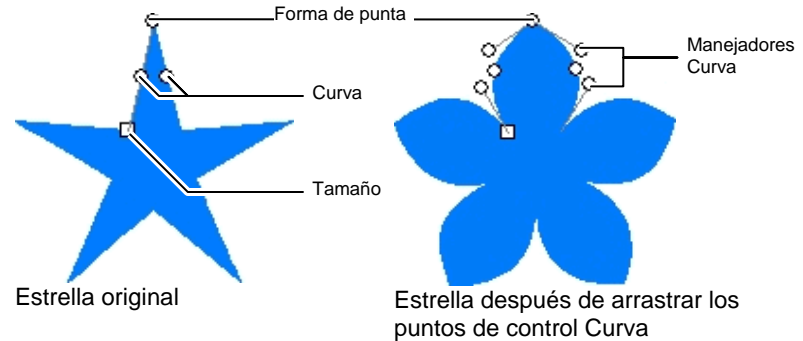
Puede arrastrar los siguientes puntos de control y manejadores en los polígonos:



- Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra el punto de control Tamaño mantendrá la posición del polígono.
- Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra el punto de control Curva restablecerá la forma original del polígono.
- Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra el manejador de la Curva moverá el manejador opuesto en la misma dirección.
- Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra el manejador Curva mantendrá el manejador opuesto en una posición fija.

Estrella

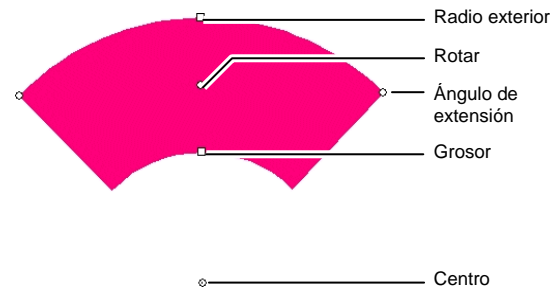
Puede arrastrar los siguientes puntos de control en una estrella:



Los puntos de control Tamaño y Curva se comportan de la misma manera que los explicados para el polígono en el punto anterior.

Abanico

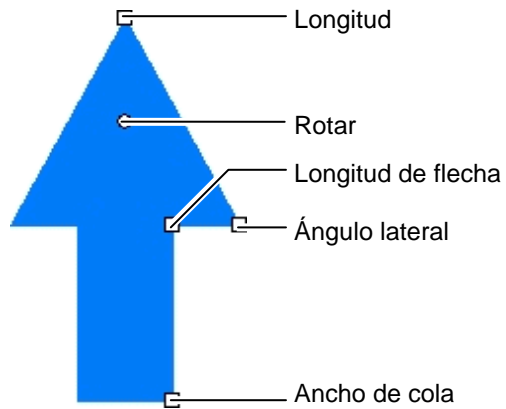
Puede arrastrar los siguientes puntos en la figura Abanico:



Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra los puntos de control Ampl. Angulo y Rotar restringirá el ángulo.

Flecha

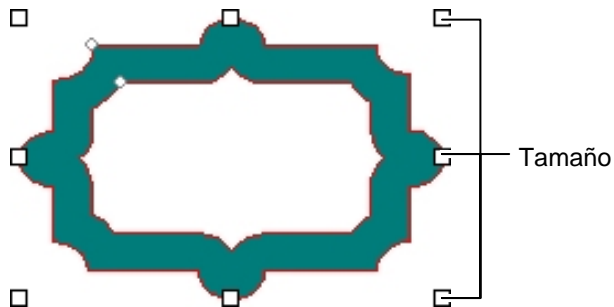
Puede arrastrar los siguientes puntos en una figura Flecha:



Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra el punto de control Rotar restringirá el ángulo.

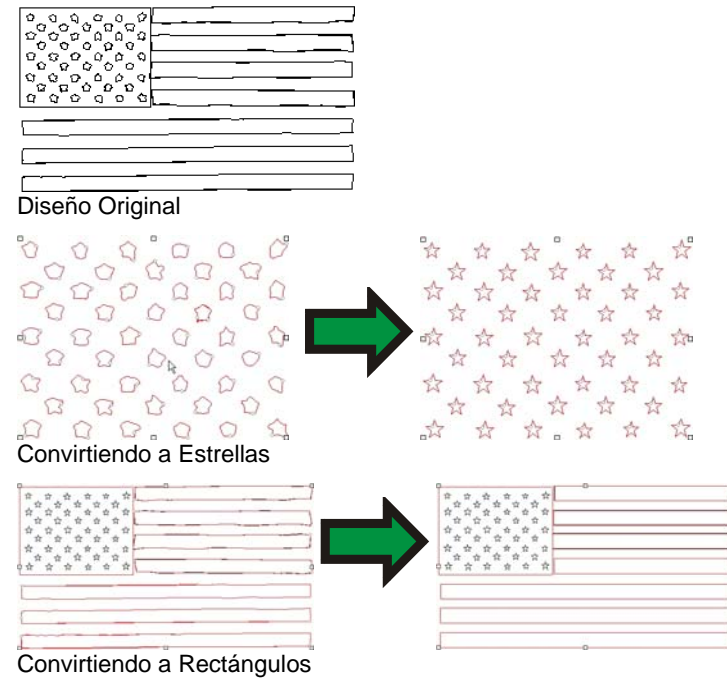
Marco Avanzado

Puede arrastrar los siguientes puntos en un marco avanzado:



Convertir objetos en figuras

El comando Convertir a Figura es usado para convertir objetos a figuras. Puede rápidamente convertir un diseño vectorizado a la figura deseada, después editar la figura.





Para convertir un objeto en una figura:


1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Convertir en Figura** y después seleccione la nueva figura.


11. Trabajar con Texto

El programa le permite crear texto y cambiar su apariencia. Lo siguiente define cada tipo de texto y muestra un ejemplo:

 **Texto horizontal:** El texto sigue una línea horizontal recta.

 **Texto en arco:** El texto se coloca sobre un círculo.

 **Texto sobre trazado horizontal:** El texto horizontal se coloca sobre un trazado.

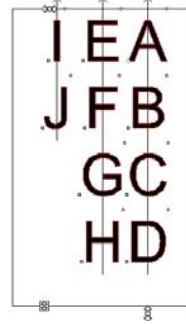
 **Bloque de texto horizontal:** El texto está restringido al ancho del bloque. Cuando el texto es más ancho que el bloque, éste se moverá automáticamente a la siguiente línea.



Texto Vertical: El texto sigue una línea vertical recta.



Texto sobre trazado vertical: El texto vertical es colocado sobre un trazado.




Bloque de texto vertical: El texto vertical es la altura del bloque. Cuando el texto es más alto que el bloque, éste se moverá automáticamente a la siguiente línea.

Crear nuevo texto

Puede crear texto usando las herramientas ubicadas en la barra de herramientas **Texto**.

Creando Texto Horizontal/Vertical

1. Seleccione la herramienta **Texto Horizontal** o **Texto Vertical**

2. Haga clic en el área de diseño.
3. Escriba el texto.


Lorem ipsum dolor

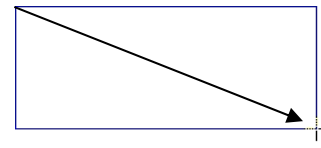
4. Si lo desea, pulse **ENTER** para desplazarse a la siguiente línea.

**Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur**

5. Pulse **ESC** o seleccione una herramienta distinta para terminar de escribir el texto.

Crear bloque de texto horizontal/vertical

1. Seleccione la herramienta **Texto Horizontal** o **Texto Vertical**

2. Haga clic y arrastre para crear un bloque donde se confinará el texto.



3. Escriba el texto. El texto se ajustará automáticamente cuando alcance el extremo opuesto del bloque de texto. El bloque de texto se expandirá de forma automática para acomodar las líneas adicionales de texto.

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur

4. Si lo desea, pulse **ENTER** para desplazarse a la siguiente línea.
5. Pulse **ESC** o seleccione una herramienta distinta para terminar de escribir el texto.

Crear texto sobre un trazado horizontal/vertical

1. Seleccione la herramienta **Texto sobre trazado horizontal** o **Texto sobre trazado vertical**.  

2. Haga clic en un trazado o figura existentes en su diseño.




3. Escriba el texto.

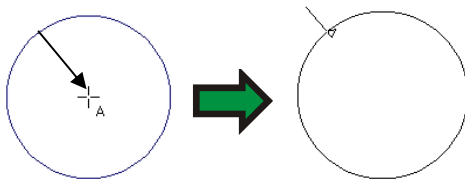
Lorem ipsum dolor

4. Pulse **ESC** o seleccione una herramienta distinta para terminar de escribir el texto.

Crear texto en arco

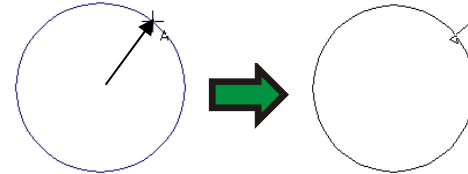
1. Seleccione la herramienta **Texto en arco**. 
2. Siga alguna de las siguientes opciones:

- Haga clic y arrastre para definir el radio y el centro del círculo alrededor del cual se colocará el texto. El cursor se colocará en el punto de la circunferencia donde ha hecho clic para crear el círculo.



Haga clic y arrastre.

- Mantenga pulsada la tecla **CTRL** mientras arrastra para dibujar el círculo desde el punto central. El cursor se colocará en el punto de la circunferencia donde ha hecho clic para crear el círculo.



Haga clic y arrastre.

- Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra restringirá el **Ángulo de comienzo** a incrementos determinados en las Preferencias (consulte "Preferencias – Ficha General" en la página 18 para obtener más detalles).

3. Escriba el texto.
4. Si lo desea, pulse **ENTER** para desplazarse a la siguiente línea.

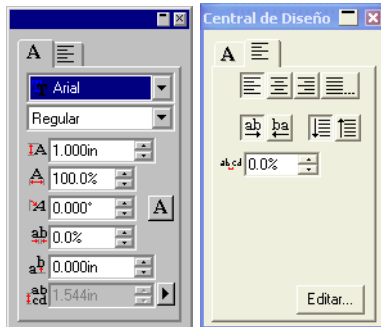
Lorem ipsum dolor
sit amet, consectetur

5. Pulse **ESC** o seleccione una herramienta distinta para terminar de escribir el texto.

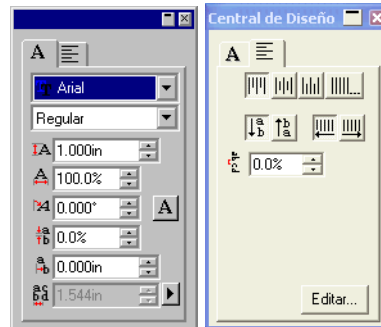
Cambiar los atributos de texto usando la Central de Diseño

Durante o después de crear texto, puede ajustar sus propiedades en la Central de Diseño.

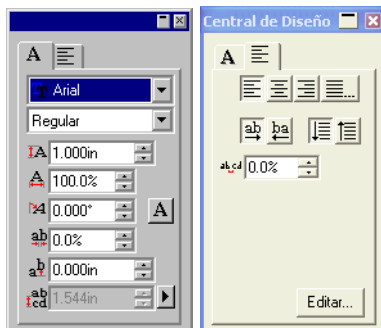
En la Central de Diseño puede tener dos o más Fichas para cada tipo de texto.



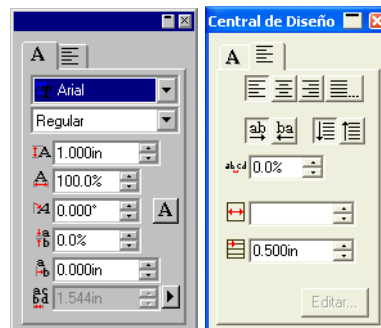
Central de Diseño para Texto horizontal



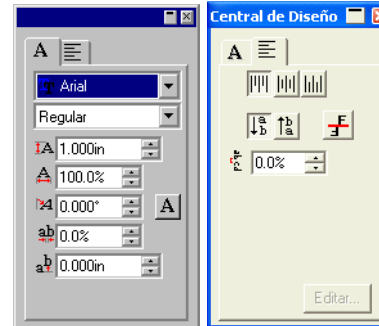
Central de Diseño para Texto vertical



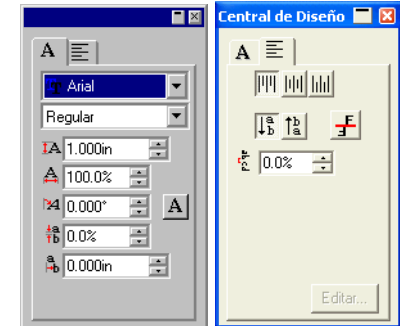
Central de Diseño para Bloque de texto horizontal



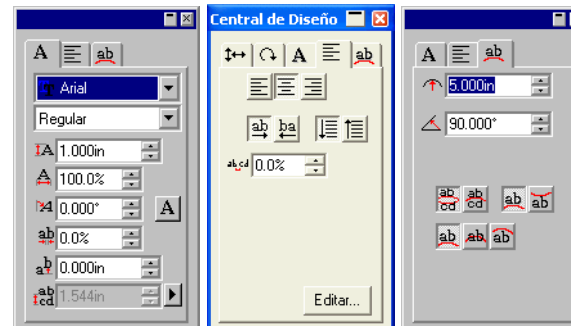
Central de Diseño para Bloque de texto vertical



Central de Diseño para Texto sobre trazado horizontal



Central de Diseño para Texto sobre trazado vertical

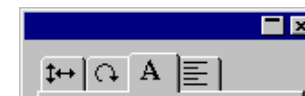


Central de Diseño para Texto en arco

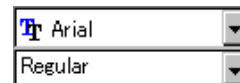
Editar atributos en la Central de Diseño

Algunos atributos en la Central de Diseño son iguales para todos los tipos de texto, y otros son específicos para un tipo de texto.

Los siguientes atributos están disponibles en la Central de Diseño - Ficha Carácter.



Ficha Carácter



Fuente y estilo usados en el texto seleccionado. Haga clic en la flecha para ver la lista de tipos de fuentes y estilos disponibles. La lista de estilos de fuentes se desactivará si la fuente sólo tiene un estilo disponible.

Si selecciona el campo de fuente y empieza a escribir el nombre de la fuente en el teclado, el programa realizará una búsqueda incremental y le

presentará las fuentes que empiezan con las letras que se han escrito. Por ejemplo, puede escribir **TIM** e ir directamente a Times New Roman.

Para cambiar las fuentes en uso, seleccione **Modificar** en la lista de fuentes. Consulte “Modificar las fuentes en uso” página 98 para obtener más detalles.



Altura del texto seleccionado.

La altura es el alto de un carácter de referencia (por defecto “X”). Consulte “Preferencias de texto” en la página 96 para obtener más detalles sobre como cambiar el carácter de referencia.



Anchura del texto seleccionado.

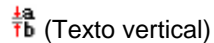
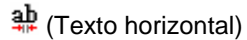
La anchura puede mostrarse en unidades (pulg, cm, mm...) o como un porcentaje de la anchura del carácter original. Consulte “Preferencias de texto” en la página 96 para obtener más detalles sobre cómo cambiar el modo de visualización.



Inclinación del texto seleccionado.



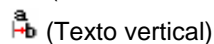
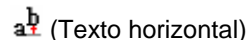
Orientación del texto seleccionado. Haga clic para rotar los caracteres 90 grados.



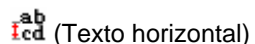
El espaciado entre caracteres, es también conocido como Interletra.

La interletra puede mostrarse en unidades (pulg, cm, mm...) o como un porcentaje. Consulte “Preferencias de texto” en la página 96 para obtener más detalles sobre cómo cambiar el modo de visualización.

0.000 es el valor por defecto para el modo unidades. Espacios más anchos pueden obtenerse seleccionado valores positivos. El valor por defecto para el porcentaje es 100%. Valores arriba del 100% producirán espacios mas anchos.



El desplazamiento vertical u horizontal que se aplica a los caracteres.



Cantidad de espacio entre líneas de texto.

Haga clic en el botón del lado derecho de este campo para seleccionar entre **Automático** y **Especificar**. Cuando se selecciona **Especificar**, se activa el campo Espaciado de línea y puede

especificar la cantidad de espacio entre líneas.

Este campo no esta disponible para Texto sobre Trazado Horizontal o Vertical.

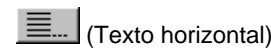
Los siguientes atributos están disponibles en la Central de Diseño ficha Párrafo:



Ficha Párrafo



Haga clic en estos botones para justificar el texto horizontal seleccionado a la izquierda, al centro o a la derecha.



(Texto horizontal)



(Texto vertical)

Haga clic en estos botones para justificar completamente el texto seleccionado cambiando el carácter y el espaciado entre palabras, espaciando únicamente las palabras, la anchura del carácter o tamaño del carácter. También puede especificar el ancho del párrafo y si este parámetro solo se aplicará a la última línea de cada párrafo.



Haga clic en estos botones para justificar el texto vertical seleccionado a la parte de arriba, el centro o la parte de abajo.



Haga clic en estos botones para organizar el texto horizontal de izquierda a derecha, como en la escritura estándar, o de derecha a izquierda.



Haga clic en estos botones para organizar el texto vertical de arriba a abajo o de abajo a arriba.



Haga clic en estos botones para seleccionar el orden de las líneas del texto horizontal seleccionado en el párrafo de arriba abajo o de abajo a arriba.



Haga clic en estos botones para seleccionar el orden de las líneas de texto vertical seleccionado en el párrafo de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

	(Texto horizontal)	Cantidad de espacio entre palabras en el texto.
	(Texto vertical)	El espaciado de palabras se muestra en unidades (pulg, cm, mm...) o como un porcentaje. Consulte "Preferencias de texto" en la página 96 para obtener más detalles sobre cómo cambiar el modo visualización.
	(Texto horizontal)	Este campo permite especificar la indentación de tabulador.
	(Texto vertical)	
		Haga clic en este botón para mostrar un cuadro de diálogo donde puede volver a escribir el texto seleccionado. El mismo diálogo se mostrara si el texto es seleccionado y hace doble clic en la herramienta texto.

Los siguientes atributos están disponibles solamente para bloques de texto horizontal y vertical.

		Este campo le permite especificar el ancho del bloque donde el texto horizontal será restringido.
		Este campo le permite especificar la altura del bloque donde el texto vertical será restringido.
	(Texto horizontal)	Este campo le permite especificar el sangrado de la primera línea en el bloque de texto.
	(Texto vertical)	

El siguiente atributo está disponible solamente para texto con trazado horizontal y vertical.

	Haga clic en este botón para mover el texto al lado opuesto del trazado.
--	--

Opciones para el alineamiento completo

El alineamiento completo justifica completamente el texto horizontal y verticalmente.

1. En la ficha Párrafo de la Central de Diseño, haga clic en **Justificar completamente.**
2. Ajuste los siguientes parámetros:

Espaciado de caracteres y palabras Distribuye de modo uniforme el espaciado entre los caracteres y las palabras.

Espaciado de palabras solamente Distribuye de modo uniforme el espaciado entre las palabras.

Ancho de carácter Cada uno de los caracteres se estira de modo uniforme para ajustarse a la anchura especificada del cuadro de texto.

Tamaño de carácter Cada uno de los caracteres se estira de modo proporcional para ajustarse a la anchura especificada.

Encajar en ancho Ajusta el texto a la anchura especificada, dependiendo del tipo de espaciado seleccionado.

Anchura Anchura del cuadro de texto.

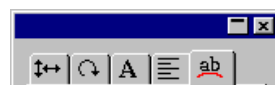
Sólo compresión Comprime el texto que se extiende más allá de los límites de la anchura especificada para la anchura y el espaciado de caracteres.
 Esta característica centra automáticamente el texto.

Aplicar igual compresión a todas las líneas Comprime o expande todos los objetos a la anchura especificada, dependiendo del tipo de espaciado seleccionado.

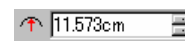
Aplicar a la última línea de cada párrafo Comprime o expande la última línea de un párrafo, dependiendo del tipo de espaciado seleccionado.

3. Haga clic en **Aceptar.**

Los siguientes atributos están disponibles en el Centro de Diseño - ficha Arco y están disponibles solo para texto en Arco:



Ficha Arco



Define el radio del círculo donde el texto se colocará.



Posición inicial del texto en el arco.

Este ángulo inicial está relacionado con la posición de la Alineación. Por ejemplo, si quiere que el centro del texto esté colocado arriba del círculo, seleccione Alinear al centro y escriba un valor de 90 grados en este campo.



Posición de la primera línea del texto en el arco.



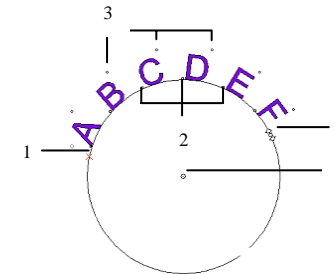
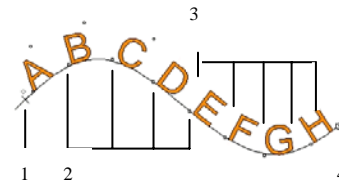
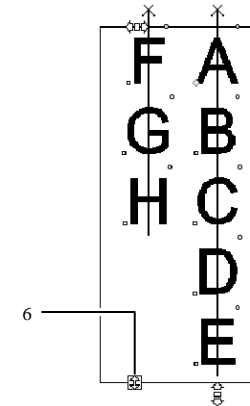
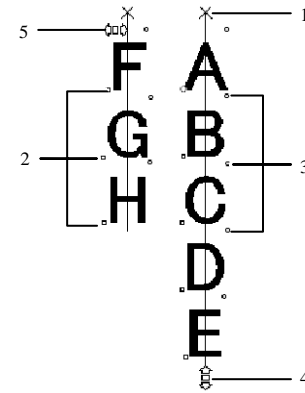
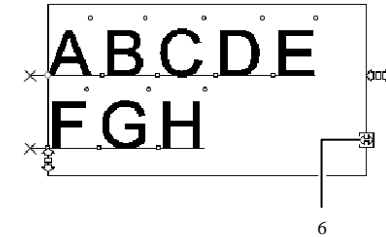
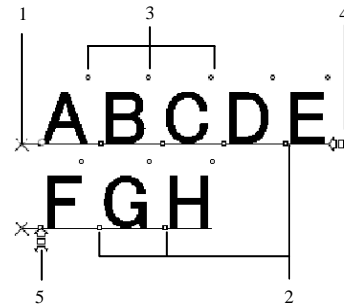
Posición inicial de la primera línea del texto en arco.

Arriba y Abajo son determinados por el valor del ángulo inicial. Si crea su círculo por arrastre, arriba es el punto donde comienza a dibujar el círculo.



Posición inicial de la segunda línea del texto en arco.

Después de escribir la primera línea de texto, pulse la tecla **ENTER** y el texto se colocará en la siguiente línea (Estilo de líneas múltiples) o en el lado opuesto del círculo (Estilo Superior / Inferior)



Cambiar los atributos de texto usando los puntos de control

La mayoría de las propiedades de la Central de Diseño establecidas también pueden ser definidas manualmente. Puede hacer clic y arrastrar directamente los puntos de control en el texto.

Cuando selecciona texto, y después muestra la ficha Carácter o Párrafo de la Central de Diseño, el texto se muestra con un número de puntos de control alrededor. Cada uno de estos puntos de control tienen un significado especial, y cambian el texto cuando se mueven.

☞ Puede usar las teclas flecha en su teclado para hacer ajustes incrementales.

En un texto pueden arrastrarse los siguientes puntos de control:

(1) Espaciado Línea

Haga clic en este punto para seleccionar una línea de texto. Cuando una línea es seleccionada puede cambiar atributos tales como el color o la fuente.

Arrastre este punto para ajustar el espaciado entre líneas. Todas las líneas debajo de la línea seleccionada son también repositionadas. También ajustará el espaciado de líneas al teclear **CTRL+flecha arriba** y **CTRL+flecha abajo** mientras ve el cursor en el texto.

En texto y bloque de texto, pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra moverá solamente la línea seleccionada. En trazado y texto en arco, esto

restaurara el texto a su posición inicial.

En el texto en arco, pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra ajustará el desplazamiento vertical de la línea seleccionada. En los demás tipos de texto, pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra moverá la línea seleccionada a la izquierda o derecha.

(2) Mover Carácter

Haga clic en este punto para seleccionar un carácter individual. Después de seleccionar un carácter, puede cambiar sus atributos.

Arrastre este punto para ajustar el espacio entre el carácter seleccionado y el carácter anterior. Todos los caracteres a la derecha del carácter seleccionado son también reubicados.

Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra, moverá solamente el carácter seleccionado y dejará el texto restante en su lugar. Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra moverá el carácter seleccionado hacia arriba o abajo.

(3) Rotar Carácter

Arrastre este punto, localizado en la esquina superior derecha de cada carácter para rotar un carácter individual.

Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra rotará el carácter en incrementos. Consulte “Preferencias – Ficha General” en la página 18 para obtener más detalles sobre cómo establecer el ángulo de incremento. Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra restablecerá la posición del carácter a su posición predeterminada.

(4) Interletra

Arrastre este punto para ajustar la interletra del texto seleccionado. La interletra se ajusta por igual para todos los caracteres y entre todas las palabras.

Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra cambiará la interletra entre las palabras.

(5) Espaciado Línea

Arrastre este punto para producir un espaciado equivalente entre líneas.

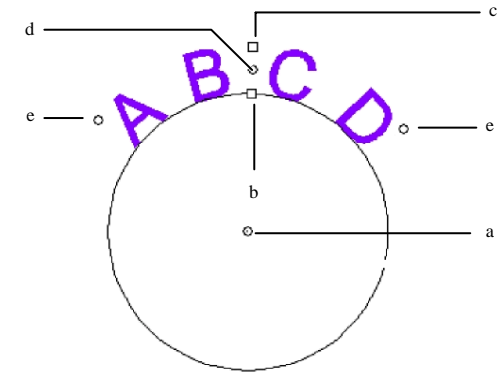
(6) Tamaño de Bloque

Arrastre este punto para restringir el ancho de la caja de texto. Esta opción solamente esta disponible para Bloque de texto.

(7) Centro

Arrastre este punto para ajustar la posición del círculo. Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra limitará la posición del círculo a posiciones específicas.

Cuando la ficha Arco esta seleccionada, vera un conjunto de puntos de control adicionales que pueden ser arrastrados:



(a) Centro

Arrastre este punto para ajustar la posición del centro del círculo y también cambiar su radio.

(b) Radio Interno

Arrastre este punto para cambiar el radio del círculo manteniendo las posiciones del centro y superior intactas. Esto causa una distorsión del texto.

Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra no distorsionará el texto.

(c) Radio Externo

Arrastre este punto para cambiar el radio del círculo manteniendo las posiciones del centro e inferior intactas. Esto causa una distorsión del texto.

Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra no distorsionará el texto.

(d) Rotar

Arrastre este punto para cambiar la posición del texto en arco en el círculo.

Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra restringirá la posición. Vea “Preferencias - ficha General” en la página 18 acerca de como establecer la restricción de ángulos.

(e) Ampl. Angulo

Arrastre este punto para cambiar la Ampl. Angulo del texto en arco en el círculo. Esta cambia el ancho de cada carácter y el espacio entre ellos.

Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra restringirá la amplitud del ángulo. Consulte “Preferencias – Ficha General” en la página 18 para obtener más detalles sobre cómo establecer la restricción del ángulo.

Pulsando la tecla **CTRL** mientras arrastra moverá ambos lados del texto en proporciones iguales desde el punto central.

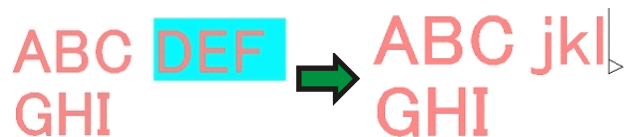
Editar texto

Cuando se edita texto existente, se puede introducir texto nuevo o reemplazar palabras existentes.

1. Seleccione cualquiera de las herramientas de texto.
2. Haga clic en el texto que quiere editar.
3. Para insertar caracteres en el texto, coloque el cursor en la posición deseada y empiece a teclear.



- Use las teclas de flecha de su teclado para cambiar la posición del cursor.
 - La tecla **Inicio** devolverá el cursor al comienzo de la línea actual.
 - La tecla **Fin** moverá el cursor al final de la línea.
4. Para reemplazar parte del texto, seleccione el texto que quiere reemplazar y teclee o pegue el texto con el que quiere sustituirlo.



- Pulsando las teclas **Mayúsculas** y flecha izquierda / derecha seleccionará un grupo de caracteres.
- Pulsando las teclas **Mayúsculas** y flecha arriba / flecha abajo seleccionará el carácter desde el comienzo de la línea hasta el punto de inserción, o desde el punto de inserción hasta el final de la línea.
- Haga clic y arrastre para seleccionar un grupo de caracteres.
- Haciendo doble clic selecciona una palabra.

Seleccionar texto

Puede seleccionar texto como texto completo, una línea a la vez o un grupo de caracteres.

Seleccionar el texto completo

Seleccione el texto con la herramienta **Selección**.

Seleccionar uno o más caracteres

Haga clic y arrastre el texto con la herramienta **Texto** para seleccionar un grupo de caracteres.

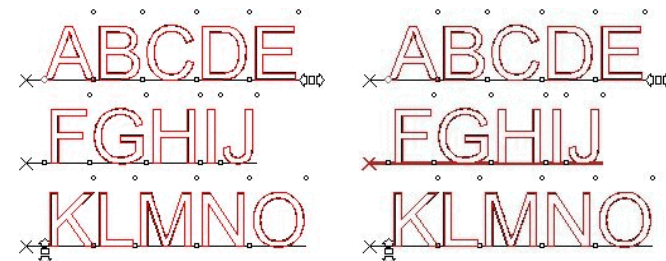
Seleccionar un carácter

1. Seleccione el texto.
2. Seleccione la ficha **Carácter** o **Párrafo** en la Central de Diseño.
3. Haga clic en el punto de control **Mover carácter**.

Seleccionando Una Línea

1. Seleccione el texto.
2. Seleccione la ficha **Carácter** o **Párrafo** en la Central de Diseño.
3. Haga clic en el punto de control **Espaciado línea**.

La línea base cambia a el color de la capa (por defecto es rojo).



Todo el texto seleccionado

Segunda línea seleccionada



Cambiar los atributos de texto

Cambiar la fuente

Todas las Fuentes en su sistema están disponibles para su selección. Adicionalmente, fuentes especiales instaladas en la carpeta de su programa están disponibles. Estas fuentes incluyen URW, Casfonts y FSfonts.

Para cambiar la fuente en texto existente:

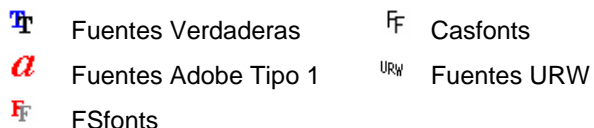
1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Fuente** y seleccione el tipo de fuente deseado en el menú. Si la fuente deseada no se visualiza en el menú, haga clic en **Más** en la parte superior del menú.

Para cambiar la fuente y otros atributos usando la Central de Diseño:

1. Seleccione el texto.
2. Haga clic en la ficha **Carácter** de la Central de Diseño.
3. Cambie el atributo.

Mientras se desplaza en la lista de fuentes, verá una muestra usando la fuente que está realizando.

Antes del nombre de la fuente, un icono indica el tipo de la fuente:



Cambiar la alineación del texto

Para cambiar la alineación del texto:

1. Seleccione el texto. No es necesario que seleccione caracteres, únicamente todo el objeto de texto.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Justificación** y luego seleccione una de las siguientes alineaciones de texto.

Izquierdo	Las líneas de texto se alinean con respecto al margen izquierdo y presentan un borde irregular en el margen derecho.	Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.
Centro	Las líneas de texto se centran y dejan bordes irregulares en los márgenes izquierdo y derecho.	Lorem ipsum dolar sit amet, co s incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.
Derecho	Las líneas de texto se alinean con respecto al margen derecho y presentan un borde irregular en el margen izquierdo.	Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.
Justificado	Se añade espacio adicional entre las palabras, de forma que cada línea llene todo el espacio entre el margen izquierdo y derecho.	Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.

Cambiar los parámetros predeterminados de texto

Todo nuevo texto creado usa la fuente predeterminada. Para cambiar la fuente predeterminada:

1. Asegurarse de que no hay texto seleccionado.
2. Seleccione la herramienta **Texto**.
3. Seleccione los ajustes predeterminados en el menú **Texto** o en la Central de Diseño.

Buscar y sustituir

Su programa incluye un cuadro de diálogo estándar para localizar y sustituir texto.

Para buscar y sustituir texto:

1. En el menú **Texto**, seleccione **Buscar/Sustituir**
2. Escriba el texto que quiere buscar en el campo.
 - Haga clic en el botón **Formato** para especificar el formato de la búsqueda. El cuadro de diálogo **Configuración de búsqueda de formato** permite localizar texto por fuente, estilo, o tamaño.
 - Para buscar un conjunto de caracteres que pueden ser parte de una palabra más larga, inactive **Palabra completa sólo**.
 - Para buscar dentro de una parte específica del texto, seleccione el texto y seleccione la opción **Selección sólo**.
 - Para distinguir entre mayúsculas y minúsculas, seleccione la caja **Coincidir Mayúsculas**.
3. Si es necesario, escriba el texto de reemplazo. Puede especificar el formato del texto de reemplazo haciendo clic en el botón **Formato**.
4. Una vez el texto es encontrado usted puede:
 - Hacer clic en **Buscar siguiente** para localizar el siguiente caso del texto.
 - Hacer clic en **Sustituir** para sustituir el texto.
 - Hacer clic en **Sustituir todo** para reemplazar todos los casos del texto especificado.

Corrector ortográfico

El programa permite comprobar la ortografía de las palabras del diseño.

Corrector ortográfico en pantalla

El Corrector ortográfico en pantalla comprueba la ortografía de las palabras a medida que las escribe mediante la herramienta **Texto**. Las palabras escritas de forma incorrecta se subrayan con una línea en zigzag de color rojo.


spelling error

Error ortográfico _____

El corrector ortográfico en pantalla sólo tiene efecto cuando se está editando texto con la herramienta Texto, y sólo muestra los errores ortográficos en el objeto de texto seleccionado.

Configurar las opciones del Corrector ortográfico en pantalla

Para establecer las opciones del Corrector ortográfico en pantalla:

1. En el menú **Edición**, seleccione **Preferencias**.
2. Seleccione la ficha **Herramientas**.
3. Seleccione **Corrector ortográfico** en la lista al lado izquierdo del cuadro de diálogo. 

Las siguientes opciones están disponibles:

Idioma	Seleccione el idioma que se va a utilizar en la corrección ortográfica.
Corrector ortográfico en pantalla	Seleccione esta opción para activar el Corrector ortográfico en pantalla. Si se deselecciona, el Corrector ortográfico en pantalla no funcionará automáticamente.

Corrector ortográfico manual

La herramienta de corrección ortográfica manual permite comprobar los errores ortográficos en todo el diseño.

1. En el menú **Texto**, seleccione **Corrector Ortográfico**.
 - a. En la lista de **Idiomas**, seleccione el idioma.
 - b. Para corregir la ortografía dentro de una parte específica del texto, seleccione el texto y después seleccione la opción **Selección sólo**.
 - c. Seleccione la opción **Coincidir mayúsculas** para distinguir entre mayúsculas y minúsculas.
2. Seleccione la Palabra errónea de la lista **Palabras erróneas**.
3. Para corregir ortográficamente una palabra:

- a. Seleccione la palabra correcta de la lista **Correcciones sugeridas** o escriba la palabra correcta en el campo **Cambiar**.
 - b. Haga clic en **Cambiar** para cambiar sólo este caso de palabra errónea, o en **Cambiar todo** para cambiar todos los casos de esta palabra errónea en el diseño.
4. Para omitir una palabra que aparece como errónea, haga clic en **Ignorar** para omitir ese caso, o en **Ignorar todos** para omitir todos los casos de esa palabra en el diseño.
 5. Para añadir una nueva palabra a la lista del diccionario personalizado, haga clic en **Añadir**.
 6. Para editar la lista del diccionario personalizado:
 - a. Haga clic en **Editar lista**.
 - b. Para añadir una palabra a la lista del diccionario personalizado, escriba la palabra en el campo que está debajo de la lista y haga clic en **Añadir**.
 - c. Para cambiar una palabra de la lista del diccionario personalizado, seleccione la palabra en la lista, escriba la palabra cambiada en el campo que está debajo de la lista y haga clic en **Cambiar**.
 - d. Para eliminar una palabra del diccionario, selecciónela en la lista y haga clic en **Eliminar**.
 - e. Cuando termine, haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Hecho** para terminar la corrección ortográfica.

Cambiar MAYÚSCULA/minúscula

Para alrear la MAYÚSCULA/minúscula del texto:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a MAYÚSCULA/minúscula y seleccione la capitalización deseada en el menú.

MAYUSCULA	Todo el texto es cambiado a letras mayúsculas.
minúscula	Todo el texto es cambiado a letras minúsculas.
Mayúscula de frase	El primer carácter de cada oración es cambiado a mayúscula y el resto a minúsculas.

Mayúscula de Palabra	El primer carácter de cada palabra es cambiado a mayúscula y el resto a minúsculas.
INTERCAMBIO	Cambia las letras minúsculas a mayúsculas y viceversa.

Cambiar kerning

Kerning es el espacio entre caracteres de texto. El kerning varía de fuente a fuente, y cada fuente contiene información kerning específica.

Usando el Kerning Automático

El programa contiene varias opciones para ajustar el kerning:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Kerning** y seleccione el ajuste de kerning deseado.



Usar el kerning manual

Algunas veces solo necesita ajustar el kerning entre un conjunto individual de caracteres.

Para ajustar el kerning de todo el texto:

1. Seleccione el texto.
2. Cambie el valor del campo **Interletra** en la Central de Diseño – Ficha Carácter.

Para cambiar el kerning entre dos caracteres:

3. Haga clic en la herramienta **Texto** entre dos caracteres.
4. Ajuste el kerning cambiando el valor del campo **Interletra** en la Central de Diseño – Ficha Carácter.

Las teclas **CTRL** y flecha derecha /izquierda expanden o comprimen el kerning.

Definir el kerning

En lugar de establecer el kerning cada vez que crea un diseño, puede cambiar el kerning original para un par de caracteres de una fuente. Estableciendo una tabla de pares de kerning para las fuentes mas frecuentemente usadas, puede asegurar que la apariencia de estas sea correcta cada vez que las use.

El kerning especificado aquí es usado solo por este programa y no afectará a otras aplicaciones.

Para definir el kerning para un conjunto específico de caracteres:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Definir kerning**.
3. Seleccione el lugar donde el kerning se guardará.

Selección sólo	Kerning es usado solo en el texto seleccionado.
En documento	Kerning es usando en todo el texto usando esta fuente y pares de caracteres para este archivo.
Como predeterminado	Kerning es usado en todos los archivos.

En el cuadro de diálogo Definir kerning, puede escribir un nuevo par de caracteres.

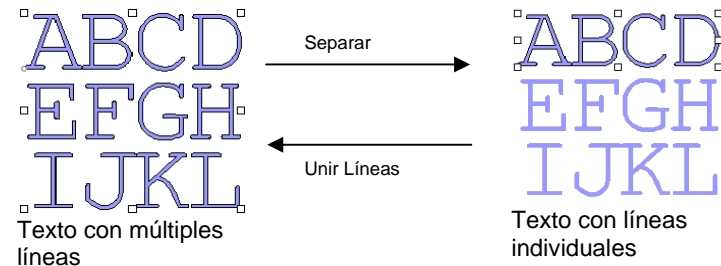
4. Arrastre el carácter en el cuadro de diálogo **Definir kerning** o introduzca un valor en el campo **Kerning**.

El kerning es definido en unidades Em. Un espacio Em es igual al ancho de "M" en la fuente seleccionada.

5. Haga clic en **Aceptar**.

Separar y unir texto

Puede separar texto con múltiples líneas en líneas de texto individuales, y también unir varias líneas de texto.



Para separar texto:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Separar líneas**.

Cuando una sola línea es seleccionada, el texto es separado en caracteres individuales.

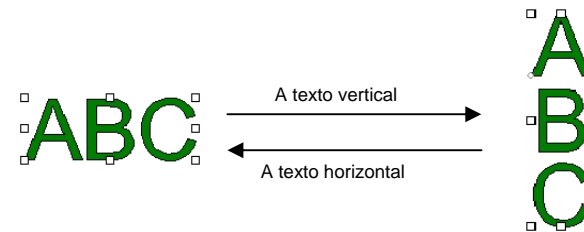
Para unir varias líneas:

1. Seleccione los bloques de texto que quiera unir.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Unir Líneas**.

Cambiar la orientación del texto

Cambia texto vertical a horizontal y viceversa:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Orientación del texto** y seleccione en el menú **Horizontal** o **Vertical**.



Ajustar el tamaño del bloque de texto

Para especificar la altura y la anchura del texto:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Espaciado de texto**.
3. Introduzca la **Anchura** y **Altura** deseada para el texto.

- Cuando **Ajustar espaciado de palabras solamente** esta seleccionado, sólo se aumentan o disminuyen los espacios entre palabras. Si no hay espacios en el texto, la anchura no cambiará.
- Cuando se selecciona **Proporcional**, cambiando un valor se cambia el otro automáticamente, manteniendo el tamaño proporcional.

El texto debe tener mas de una línea para poder cambiar su altura.

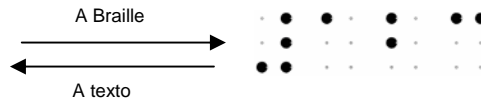
Trabajar con texto Braille

La característica Braille permite convertir texto a Braille.

Convertir texto a Braille

1. Seleccione el texto que desea convertir.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Braille** y seleccione **Texto a Braille**.
3. Ajuste los siguientes parámetros:

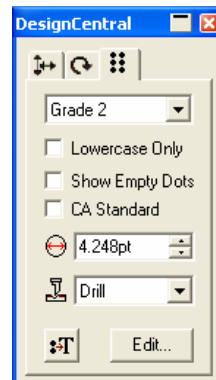
1 2 3



Grado 1 o Grado 2

Cambia el código Braille de Grado 1 a Grado 2. En Grado 1, cada celda Braille representa una letra del alfabeto. En Grado 2, una celda Braille puede simbolizar una contracción, o una sola letra puede representar una palabra. Este método depende del idioma.

Este programa ofrece traducciones Braille Grado 2 para inglés, danés, holandés, alemán, noruego, español y sueco.



Central de Diseño – Ficha Braille

Sólo minúscula

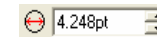
Convierte el texto a letras minúsculas, eliminando los indicadores de mayúsculas.

Mostrar puntos vacíos

Seleccione esta opción para mostrar todos los puntos vacíos del texto cuando se selecciona. Los puntos vacíos no tienen salida.

Estándar CA

Seleccione esta opción para forzar a que el código Braille cumpla con el estándar Braille de California, que requiere una distancia específica entre los puntos Braille.



El diámetro de cada punto Braille.

Perforar

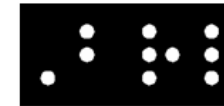
El estilo de perforación deja el diseño sin cambios. Los agujeros de perforación se realizarán en cada punto Braille.



Estilo de perforación

Relleno

El estilo de relleno coloca un borde negro alrededor del texto Braille y compone los objetos de forma que los puntos Braille sean agujeros.



Estilo de relleno

Laser

El estilo laser coloca un borde negro detrás del texto Braille y asigna un degradado radial a los puntos, de forma que el centro sea blanco y la circunferencia sea negra.



Estilo Laser



Editar

Convierte el texto Braille a texto normal.

Haga clic en este botón para editar el texto original.

Trabajar con códigos de barra

Puede convertir texto normal a Códigos de Barras usando el Código 39 o el Código 39 Extendido.

El código 39 es un código de barra alfanumérico. Este puede codificar números 0-9, el alfabeto en mayúsculas A-Z, y algunos símbolos (- . * \$ / % +). * \$ / % +). Si necesita letras minúsculas, existe también un Código 39 extendido que codifica los 128 caracteres, conjunto ASCII carácter, apareándolos con caracteres existentes en el Código 39.

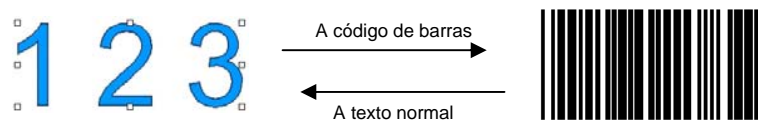
Convertir texto a código de barra

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Código de Barra** y seleccione en el menú **Código de Barra 39** o **Código de Barra 39 Extendido**.

Una vez convertido a Código de Barra, el texto no puede escalarse o editarse. Texto en Arco y Trazado no puede convertirse a Código de Barra.

Convertir código de barra a texto

1. Seleccione el **Código de Barra**.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Código de barra** y seleccione **Código de barra a texto**.



Ficha Código de Barra en la Central de Diseño

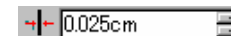
Cuando se selecciona un código de barras, la Central de Diseño muestra las fichas **Código de Barras** y **Texto de código de barras** con los siguientes atributos y comandos:



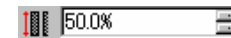
Ficha Código de Barra

Barcode39

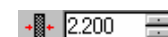
Cambios en el método de codificación
Código de Barra 39 o Código de Barra 39
Extendido.



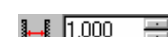
Anchura de una barra estrecha.



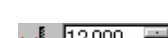
Altura del Código de Barra.



Proporción de la anchura entre las barras anchas y las estrechas



Proporción de anchura entre el espacio y las barras estrechas.



Anchura del área en blanco antes y después del código de barras.



Ficha Texto de código de barras

Mostrar título

Haga clic en esta opción para mostrar el título debajo del código de barra.

Mostrar asteriscos

Haga clic en esta opción para mostrar los asteriscos en el título.



Fuente y Estilo usados en el título.

Editar

Haga clic en este botón para editar el texto original.

Convertir a texto

Convierte el Código de Barra a texto.

Trabajar con caracteres especiales

Algunas veces puede necesitar insertar un símbolo especial en su texto.

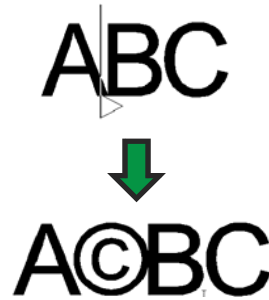
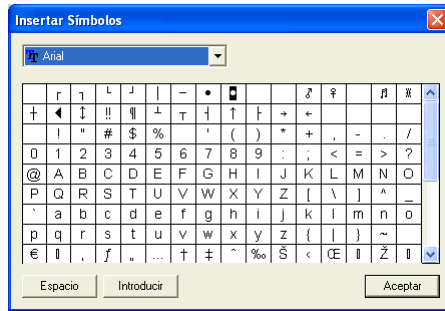
Usar fuentes existentes

Si tiene una fuente que contiene un carácter especial, puede usar el siguiente método para insertar un carácter especial:

1. Haga clic en el texto con la herramienta **Texto**, colocando el cursor en el lugar donde se insertará el carácter especial.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Insertar símbolos**.
3. Seleccione la fuente y haga clic en el carácter especial que se insertará.

Haga clic en **Introducir** para cambiar líneas y en **Espacio** para introducir un espacio.

4. Haga clic en **Aceptar**.



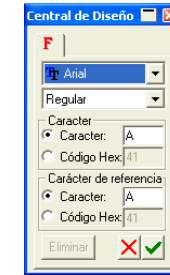
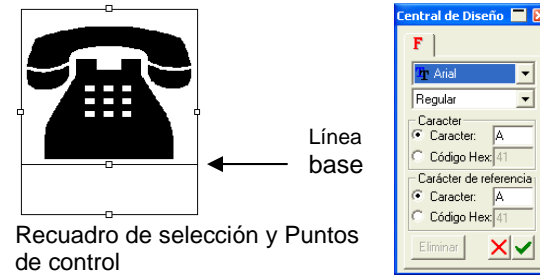
Crear nuevos caracteres

Puede convertir trazados a nuevos caracteres especiales:

1. Seleccione el trazado.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Definir carácter**.
3. Seleccione el tipo de fuente y el estilo con que se añadirá el nuevo carácter a la **Central de Diseño**.
4. Seleccione el nuevo carácter o código de carácter en **Carácter**
5. Para escalar y posicionar el carácter apropiadamente, especifique un carácter de referencia en **Carácter de referencia**.

La línea base y la caja del nuevo carácter serán colocados en relación al recuadro de selección en la misma proporción que el carácter de referencia. Cuando el carácter de referencia no es especificado, la línea de base esta al fondo del recuadro de selección del objeto, y el carácter es escalado para acomodar ascenso.

También puede hacer clic y arrastrar los puntos de control alrededor del carácter para ajustar la nueva posición y el tamaño del carácter.



En este ejemplo, el nuevo carácter será definido como "C" en fuente Arial Regular

6. Haga clic en **Aplicar**. ✓

En el ejemplo siguiente, el carácter "C" en fuente Arial es reemplazado con el símbolo teléfono. Cada vez que escriba "C" usando la fuente Arial, el símbolo teléfono será usado.



Usando la fuente Arial estándar

El mismo texto después de que el nuevo carácter ha sido creado

El carácter especial especificado aquí es usado solo por este programa y no afectara o será usado por otras aplicaciones. Así mismo el texto existente en su documento no será afectado.

Para borrar un carácter personalizado:

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, seleccione **Definir carácter**.
3. Seleccione el tipo de fuente y estilo en donde el carácter fue añadido.
4. Seleccione el carácter o el código del carácter en **Carácter**
5. Haga clic en **Eliminar**.

Trabajar con estilos de texto

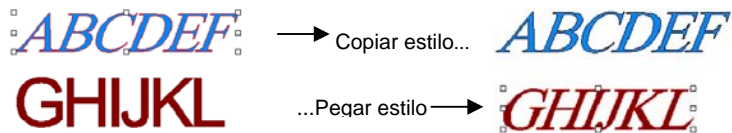
Puede copiar atributos de texto y aplicarlos a otro texto dentro de su documento. También puede guardar los estilos de texto dentro de una lista. El estilo de texto contiene los siguientes atributos:

- Fuente
- Kerning
- Espaciado de palabras
- Intersección de línea
- Estilo
- Tamaño
- Interletra
- Espaciado línea

- Dirección
- Anchura
- X Desplazamiento
- Orientación del carácter
- Inclinación
- Justificación

Copiar y pegar estilos de texto

1. Seleccione el texto con los atributos deseados.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Estilo de texto** y seleccione **Copiar estilo**.
3. Seleccione el texto en donde el estilo será aplicado.
4. En el menú **Texto**, vaya a **Estilo de texto** y seleccione **Pegar estilo**.



Guardar estilos en la lista de estilos

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Estilo de texto** y seleccione **Guardar estilo**.
3. Escriba el nombre del estilo.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Aplicar estilos de la lista de estilos

1. Seleccione el texto.
2. En el menú **Texto**, vaya a **Estilo de Texto** y seleccione **Aplicar estilo**.
3. Seleccione el estilo de la lista.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Preferencias de texto

Para cambiar las preferencias de texto:

1. En el menú **Edición**, seleccione **Preferencias**.
2. Seleccione la ficha **Herramientas**.
3. Seleccione la herramienta **Texto** de la lista al lado izquierdo del cuadro de diálogo.

En las **Preferencias de texto**, están disponibles las siguientes opciones:

Tamaño de fuente


Seleccione qué opción se usará para determinar el tamaño de fuente usada para adaptarse a la altura de un texto especificado:

Usar altura de fuente como tamaño

El programa define el tamaño de la fuente de modo que la altura del recuadro de selección de la fuente se corresponda con la altura especificada.

Basado en la altura de

El programa define el tamaño de la fuente de modo que la altura de la letra que ha especificado, medida desde la parte superior a su línea base, se corresponda exactamente con la altura especificada. Por defecto, los tamaños se basan en la altura de la letra "X". El beneficio de usar una letra de referencia es saber el tamaño exacto de la letra en particular.

 El usar la letra de referencia no hace que todos los caracteres sean del mismo tamaño que la letra.

En el ejemplo siguiente el texto se seleccionó y en la Central de Diseño se estableció el mismo tamaño.



[A] La altura de la letra “X” se estableció como referencia en **Basada en la altura de**. La altura de la letra “X” es exactamente el tamaño especificado en la Central de Diseño ya que se utiliza como referencia. Todas las otras letras, como la “a” en el ejemplo anterior, se escalarán proporcionalmente.

[B] La altura de la letra “a” se estableció como referencia en **Basada en la altura de**. La altura de la letra “a” es exactamente el tamaño especificado en la Central de Diseño y todas las otras letras, como la “X” se escalarán proporcionalmente.

[C] Parámetro **Usar altura de fuente como tamaño** en Tamaño de Fuente en las Preferencias. La altura del recuadro de selección de la fuente original es del tamaño especificado en la Central de Diseño.

Anchura/Interletra/Espaciado de palabras

Puede mostrar este valor en la Central de Diseño en el tamaño actual o como porcentaje.

Texto suavizado

Marque esta opción si desea que su texto aparezca con los contornos suavizados en la pantalla.


Aunque la opción **Texto suavizado** hace que los caracteres se vean más suaves, crea una discrepancia entre el tamaño mostrado y el tamaño actual de los caracteres.

Algunos caracteres muestran un borde rojo cuando son seleccionados. Este borde rojo es la línea actual que se imprimirá.



Usa equipo del idioma chino

Marque esta opción para admitir la entrada de caracteres chinos desde el kit del idioma chino cuando esté ejecutando una versión Windows en idioma románico.

 Esta opción no aparece en Macintosh.

Trabajar con fuentes

Instalar fuentes

En su programa puede usar fuentes TrueType, Adobe Tipo 1, FSfont, Casfonts y URW.

Instalar fuentes TrueType

Para instalar fuentes TrueType, copie los archivos de fuentes en el directorio **Fuentes** del sistema operativo. Consulte la documentación de su sistema operativo para obtener más información.

Instalar fuentes Adobe Tipo 1

Las fuentes Adobe Tipo 1 son compatibles con los sistemas operativos Macintosh. Consulte la documentación de su sistema operativo para obtener más información.

En los sistemas operativos Windows 2000, XP y superiores, la compatibilidad con Adobe Tipo 1 está integrada en el sistema operativo. Consulte la documentación de su sistema operativo para obtener más información.

En versiones anteriores de Windows, debe instalar Adobe Type Manager[®] a fin de usar fuentes Adobe Tipo 1. Consulte la documentación Adobe para obtener más información.

Instalar FSfonts

Para instalar FSfonts:

1. Copie los archivos de fuentes a la carpeta **FSFonts**.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Preferencias**.
3. Seleccione la ficha **Fuente**.
4. Escriba la ruta o haga clic en **Explorar** para seleccionar la carpeta donde se guardan las fuentes.
5. Si las fuentes están protegidas, haga clic en **Añadir** y escriba la clave.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Reinicie su programa.

Instalar URW y Casfonts

Para instalar fuentes URW y Casfonts:

1. Copie los archivos de fuente a la carpeta **URWFonts** o **Casfonts**.
2. Reinicie su programa.

Fuentes de grabado Casmate

Las fuentes de grabado Casmate se instalan de la misma forma que otras fuentes Casmate, con las siguientes condiciones:

- Si el nombre de archivo de la fuente empieza en **ENG_**, **E_** o **E** (E seguida de un espacio), la fuente se carga automáticamente como una fuente de trazado abierto.
- Las fuentes cuyos nombres de archivo empiezan con otros caracteres deben aparecer listadas en un archivo de texto denominado **casfopen.lst** en la carpeta **Casfonts**. Una vez que el nombre de archivo aparece en la lista del archivo **casfopen.lst**, **el programa cargará automáticamente la fuente como una fuente de trazado abierto.**

El formato del archivo **casfopen.lst** es el siguiente:

- La primera línea consiste en la cabecera de la sección **[CAS Fonts]**.
- Todas las otras líneas son las entradas de fuente. Cada entrada de fuente está en su propia línea. Una entrada de fuente consiste en el nombre de la fuente, tal como aparece en Inspire o CASmate, seguido del signo igual (=). Las entradas de fuente distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

Este es un ejemplo de un archivo **casfopen.lst**.

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip41=
Eng_Glaci41=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

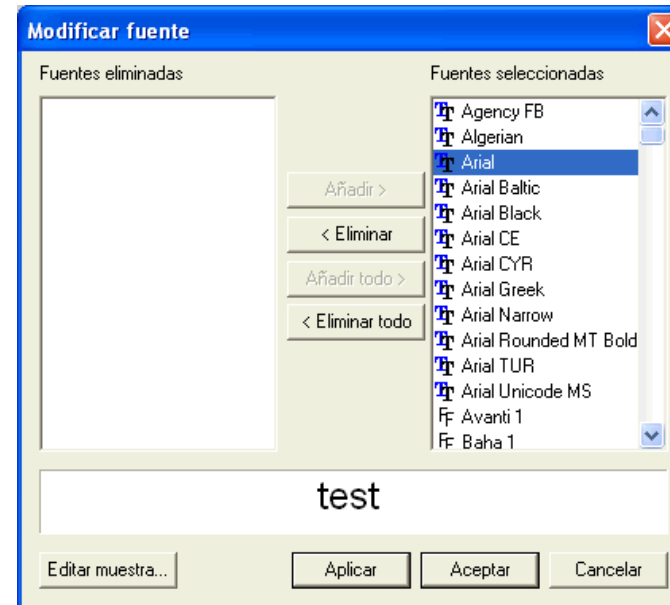
E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

Modificar las fuentes en uso

El programa permite determinar qué fuentes de su sistema se cargarán cuando se inicie el programa.

Para modificar la selección de fuentes que cargará el programa, en el menú **Texto** seleccione **Fuente** y luego **Modificar**.



- Aparecerá un ejemplo de texto en la parte inferior del cuadro de diálogo.
- Para descargar una fuente, selecciónela en la lista **Fuentes seleccionadas** y haga clic en **Eliminar**.
- Para cargar una fuente, selecciónela en la lista **Fuentes eliminadas** y haga clic en **Añadir**.
- Para descargar todas las fuentes, haga clic en **Eliminar todo**.
- Para añadir todas las fuentes, haga clic en **Añadir todo**.
- Para aplicar la fuente seleccionada al objeto de texto actual, haga clic en **Aplicar**. El cuadro de diálogo se cerrará y se aplicará la fuente.

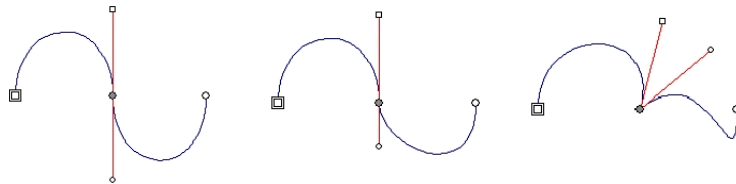
12. Trabajar con trazados

Un trazado consiste en uno o más segmentos rectos o curvos que pueden estar **abiertos** o **cerrados**. Cuando tiene más de un segmento en un trazado, los segmentos se separan por un **punto de control**. La posición del punto de control determina la forma de los segmentos adyacentes.

En los segmentos curvos, cada punto de ancla muestra **líneas de dirección**, que terminan en **manejadores de dirección**. El ángulo y el tamaño se determinan por la forma de la curva.

Un Punto de Control situado entre dos segmentos puede ser:

- Simétrico** Los manejadores de dirección apuntan en direcciones opuestas a lo largo de la misma línea y tienen el mismo tamaño.
- Suave** Los manejadores de dirección apuntan en direcciones opuestas a lo largo de la misma línea, pero no tienen el mismo tamaño.
- Nodo** Los manejadores de dirección no están en la misma línea.

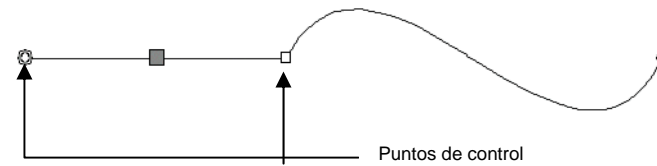


Puntos de control simétricos

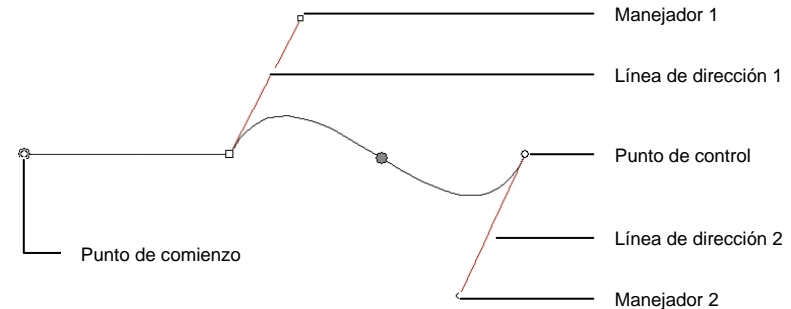
Puntos de control suaves

Puntos de control Nodo

Un **círculo doble** o un **cuadrado** indican el **punto de comienzo del trazado**. En un trazado abierto, el punto de comienzo puede ser cualquier extremo del trazado. En un trazado cerrado, el punto de comienzo puede ser en cualquier lugar del trazado.



Un segmento recto es seleccionado




Un segmento curvo es seleccionado

Crear trazados

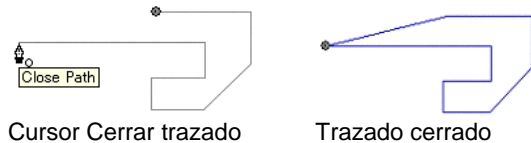
Puede crear trazados usando la herramienta **Trazado Bezier** o la herramienta **Trazado a mano**.

Para continuar dibujando un trazado abierto existente, seleccione las herramientas **Trazado Bezier** o **Trazado a mano** y haga clic en cualquier extremo del trazado.

Dibujar segmentos rectos usando la herramienta **Trazado Bezier**

1. Seleccione la herramienta **Trazado Bezier**. 
2. Haga clic en el lugar en donde el segmento empezara en el área de dibujo.
3. Haga clic en el lugar en donde el segmento terminara.
 - Pulse la tecla **Mayúsculas** para restringir el ángulo de la línea.
4. Repita el paso 3 para crear líneas rectas adicionales.
 - Pulse la tecla **Retroceso** para borrar el último segmento.

- Para crear un nuevo trazado pulse la tecla **ESC** o haga clic en el botón **Nuevo trazado** de la Central de Diseño.
- Para cerrar el trazado, coloque el cursor cerca del punto de comienzo y haga clic cuando el cursor muestre un pequeño círculo debajo o pulse el botón **Cerrar trazado** en la Central de Diseño.



- Pulse la tecla **Supr** para borrar el último segmento.

Dibujar segmentos curvos usando la herramienta Trazado Bezier

1. Seleccione la herramienta **Trazado Bezier**.
2. Haga clic en el lugar en donde el segmento empezara en el área de dibujo.
3. Haga clic y arrastre al lugar en donde el segmento estará en el área de dibujo.

Por defecto, el nuevo punto de control es **Simétrico**. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para convertir el nuevo punto en **Suave** o **ALT** para convertirlo en un **Nodo**.

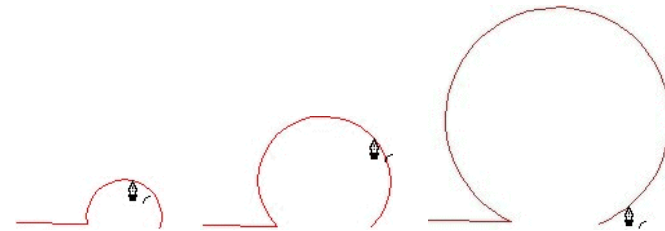
4. Después de liberar el botón del ratón, todavía puede ajustar la Dirección de las Líneas, arrastrando los manejadores de dirección. La tecla **Mayúsculas** cambia la longitud y el ángulo de una dirección de línea, manteniendo intacta la *longitud* de la otra dirección de línea. La tecla **ALT** cambia la longitud y el ángulo de una dirección de línea, manteniendo intactos la *longitud* y el *ángulo* de la otra dirección de línea.
5. Repita el paso 3 para crear más segmentos.
 - Pulse la tecla **Retroceso** para borrar el último segmento.
 - Para crear un nuevo trazado pulse la tecla **ESC** o haga clic en el botón **Nuevo trazado** de la Central de Diseño.
 - Para cerrar el trazado, coloque el cursor cerca del punto de comienzo y haga clic cuando el cursor muestre un pequeño círculo debajo o pulse el botón **Cerrar trazado** en la Central de Diseño.

pequeño círculo debajo o pulse el botón **Cerrar trazado** en la Central de Diseño.

- Pulse la tecla **Supr** para borrar el último segmento.

Dibujar arcos usando la herramienta Trazado Bezier

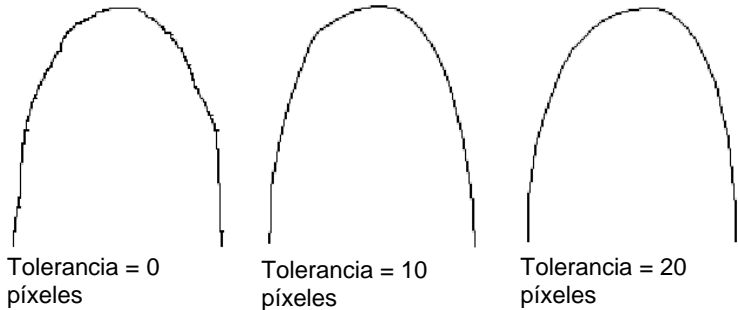
1. Seleccione la herramienta **Trazado Bezier**.
2. Haga clic en el lugar en donde el arco empezara en el área de dibujo.
3. Mantenga pulsada la tecla CTRL y haga clic para marcar el punto final del arco, luego arrastre para describir la curvatura del arco. La curvatura aumentará o se reducirá de forma que el arco siempre esté en intersección con respecta al cursor.



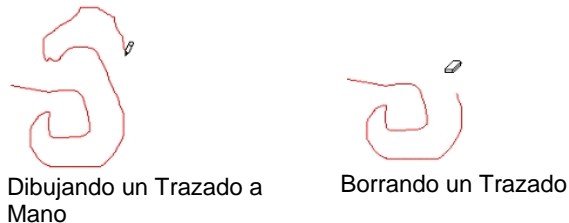
4. Después de liberar el botón del ratón, todavía puede ajustar la Dirección de las Líneas, arrastrando los manejadores de dirección. La tecla **Mayúsculas** cambia la longitud y el ángulo de una dirección de línea, manteniendo intacta la *longitud* de la otra dirección de línea. Pulse la tecla **CTRL** para cambiar la longitud y el ángulo de una dirección de línea, manteniendo intactos la *longitud* y el *ángulo* de la otra dirección de línea.
5. Repita el paso 4 para crear segmentos adicionales.
 - Pulse la tecla **Retroceso** para borrar el último segmento.
 - Para crear un nuevo trazado pulse la tecla **ESC** o haga clic en el botón **Nuevo trazado** de la Central de Diseño.
 - Para cerrar el trazado, coloque el cursor cerca del punto de comienzo y haga clic cuando el cursor muestre un pequeño círculo debajo o pulse el botón **Cerrar trazado** en la Central de Diseño.
 - Pulse la tecla **Supr** para borrar el último segmento.

Dibujar segmentos usando la herramienta de Dibujo a Mano

1. Seleccione la herramienta **Dibujo a Mano**.
2. Ajuste la **Tolerancia** en la Central de Diseño. Cuanto más alto el valor de tolerancia sea, el trazado se vuelve más suave.



3. Haga clic y arrastre para crear un trazado. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** para crear una línea recta.
4. Si durante la creación del trazado, presiona la tecla **CTRL** y arrastra hacia atrás borrará el trazado que acababa de crear.



5. Para cerrar un trazado, coloque el cursor cerca del punto de comienzo y haga clic.

Convertir objetos en trazados

Convierte objetos como figuras y texto en trazados.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Convertir en trazados**.

Si los objetos tienen un reborde alrededor, el trazado resultante mantendrá el reborde.

Cuando texto es convertido a trazados, los trazados resultantes serán compuestos. Para editar esos trazados, primero tiene que descomponerlos.

Convertir rebordes a trazados

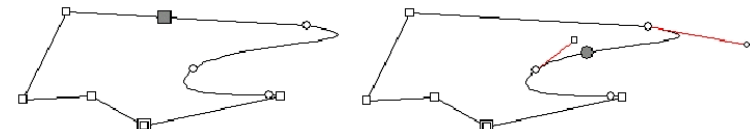
En el menú **Organizar**, seleccione **Convertir reborde a trazados**.

Seleccionar puntos y segmentos

Seleccionar segmentos

1. Seleccione la herramienta **Seleccionar Punto**.
2. Haga clic en un punto de control o un segmento.

Cuando se selecciona un segmento recto, aparecerá un cuadrado relleno. Cuando se selecciona un segmento curvo, se verán los manejadores y líneas de dirección para el segmento junto con un círculo relleno.



Segmento recto seleccionado Segmento curvo seleccionado

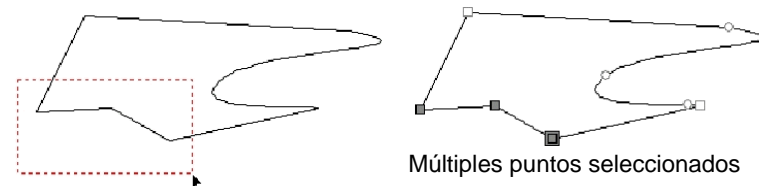
Cuando se selecciona un punto de control, éste muestra un cuadrado cuando el segmento previo es un segmento recto y un círculo cuando el segmento previo es curvo.

Pulse la tecla **TAB** para moverse al punto siguiente.

3. Pulsando la tecla **Mayúsculas** y haciendo clic en otros segmentos seleccionará varios segmentos o puntos.

Seleccionar puntos de control por inclusión

1. Seleccione la herramienta **Seleccionar Punto**.
2. Haga clic y arrastre para crear un recuadro de selección rectangular.

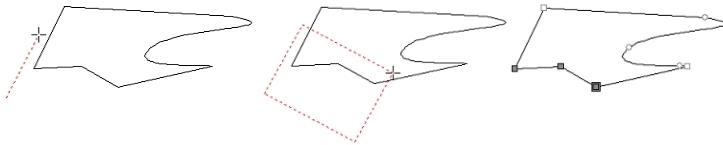


Otra manera de seleccionar múltiples puntos de control es usando un recuadro de selección inclinado. Este método es útil cuando

los puntos a seleccionar están colocados de una manera que un recuadro de selección rectangular no puede seleccionarlos.

Para seleccionar puntos usando un recuadro de selección inclinado:

1. Seleccione la herramienta **Seleccionar Punto**.
2. Mantenga pulsada la tecla **CTRL** y haga clic y arrastre para definir un borde del recuadro de selección.
3. Libere la tecla **CTRL** y arrastre el cursor en dirección perpendicular para definir el borde adyacente del recuadro de selección.
4. Libere el botón del ratón.



Usar la Central de Diseño para editar puntos y segmentos

Cuando se selecciona un segmento o punto, la Central de diseño muestra dos fichas: La ficha **Trazado** y la ficha **Punto**. La información de cada una es diferente.

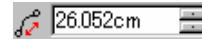
Central de Diseño cuando se selecciona un segmento

Cuando se selecciona un segmento, la siguiente información esta disponible en la Central de Diseño.

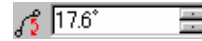
Atributos en la Ficha Trazado



Tipo de segmento seleccionado (línea o curva). Puede convertir un tipo en otro haciendo clic en estos botones.

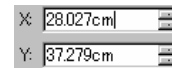


Largo del segmento seleccionado. En un segmento curvo, este valor es el largo de una línea recta uniendo los dos extremos de un segmento como se muestra en la ilustración anterior.

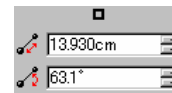


Inclinación del segmento seleccionado. En un segmento curvo, este valor es el ángulo de una línea recta que une los dos extremos de un segmento, tal como se muestra en la ilustración.

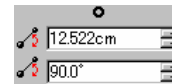
Atributos en la Ficha Punto



Coordenadas X, Y del punto de selección (el punto donde el segmento fue seleccionado).



Longitud y ángulo del manejador de dirección marcado con un **cuadrado**.



Longitud y ángulo del manejador de dirección marcado con un **círculo**.

Central de Diseño cuando se selecciona un punto de control

Cuando se selecciona un punto de control, la Central de Diseño muestra toda la información sobre el punto seleccionado. Dependiendo del tipo de punto, es posible que no esté disponible parte de la información siguiente.



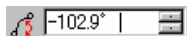
Atributos en la Ficha Trazado



Tipo de segmento previo al punto seleccionado. Puede convertir un tipo en otro haciendo clic en estos botones.



Tipo de punto seleccionado. Puede convertir un tipo en otro haciendo clic en estos botones. Pero para convertir un punto Nudo a Simétrico o Suave, los dos segmentos adyacentes a este punto deben ser segmentos curvos.

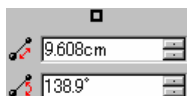


Ángulo entre dos Manejadores de Dirección.

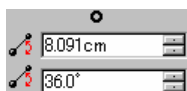
Atributos en la Ficha Punto



Coordenadas X, Y, del punto seleccionado.



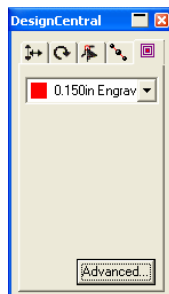
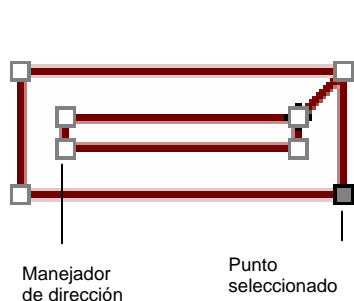
Longitud y ángulo del manejador de dirección marcado con un **cuadrado**.



Longitud y ángulo del manejador de dirección marcado con un **círculo**.

La Central de Diseño cuando se selecciona un trazado de grabado

Cuando se selecciona un trazado de grabado, la Central de Diseño muestra una ficha con información acerca del trazado de grabado.



Central de Diseño – Ficha Grabar trazado

Atributos de la Ficha Grabar trazado



Muestra la herramienta seleccionada en la Biblioteca de herramientas.

Parámetros avanzados para grabar trazados

Para que aparezcan los parámetros avanzados para la grabación de trazados, haga clic en el botón **Avanzado** de la Central de Diseño – Ficha Grabar trazado. Consulte “Parámetros avanzados para rellenos de grabado” en la página 146 para obtener más información.

Dirección de trazados

Cada trazado tiene una dirección asociada. Esta dirección se usa cuando cortando. Para ver la dirección del trazado, consulte “Mostrar dirección de trazados” en la página 13.

Para cambiar la dirección de un trazado:

1. Seleccione el trazado.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Dirección de trazados** y seleccione la nueva dirección.

Automática	La dirección de los trazados interiores (hoyos) en un objeto son sentido reloj y los trazados exteriores son contra el reloj.
Invertir	Invierte la dirección actual.
Sentido reloj	Todos los trazados tienen la misma dirección sentido reloj.
Contra el reloj	Todos los trazados tienen la misma dirección contra el reloj.

Editar trazados

La barra de herramientas Editar Trazado contiene herramientas que le permiten editar trazados.

Enderezar líneas

Esta herramienta Enderezar puntos se usa para enderezar una sección del trazado. En algunos casos, cuando sigue una imagen, puntos adicionales son añadidos para seguir el trazado. Use esta herramienta para eliminar estos puntos.

1. Seleccione la herramienta **Enderezar Puntos**.
2. Coloque el cursor sobre el trazado.
3. Haga clic en el punto donde empezará la línea recta.

- Haga clic en el punto en donde la línea recta terminara.
- Arrastre los puntos de inicio y fin para ajustar la posición de la línea recta.




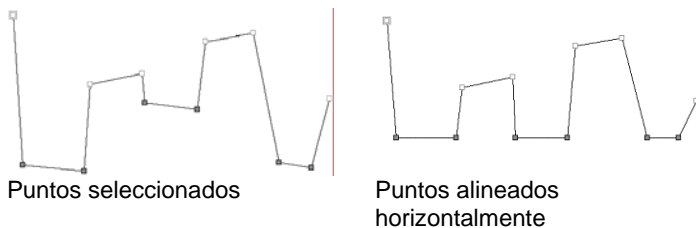
- Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.



Alinear puntos y segmentos horizontal o verticalmente


Use las herramientas Alinear Horizontal o Vertical cuando quiera alinear varios puntos a lo largo de una línea horizontal o vertical.

- Seleccione los puntos
- Seleccione la herramienta **Alinear Horizontal** o **Alinear Vertical**.  

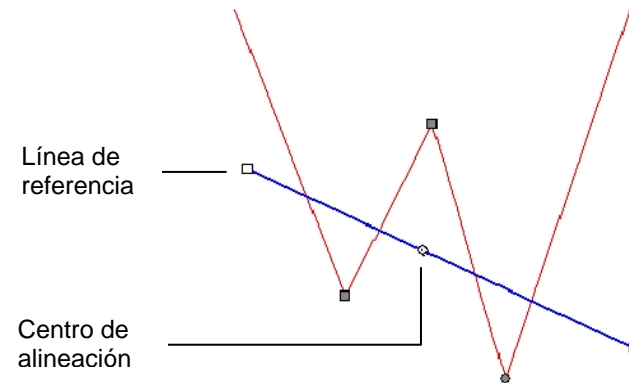


Alinear puntos y segmentos a un ángulo

La herramienta Alinear puntos alinea los puntos seleccionados a lo largo de una línea de alineamiento de referencia.

- Seleccione los puntos
- Seleccione la herramienta **Alinear puntos**. 

La línea de alineamiento de referencia aparece.



- Haga clic y arrastre en cualquier extremo de la línea de referencia para cambiar el ángulo de la línea de alineamiento de referencia. Haga clic y arrastre el Centro de Alineamiento para cambiar su posición.

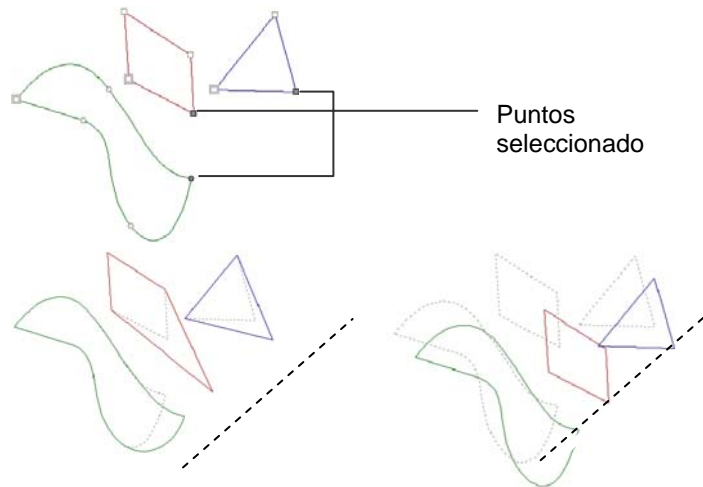
También puede ajustar la línea de alineamiento de referencia usando los campos numéricos en la central de diseño:

Mover dirección Cuando selecciona **El más cercano**, el punto se mueve hacia la línea de alineamiento de referencia usando el trazado más corto. Cuando selecciona **Horizontal**, el punto se mueve horizontalmente hacia la línea de referencia y cuando se selecciona **Vertical**, los puntos se mueven verticalmente.

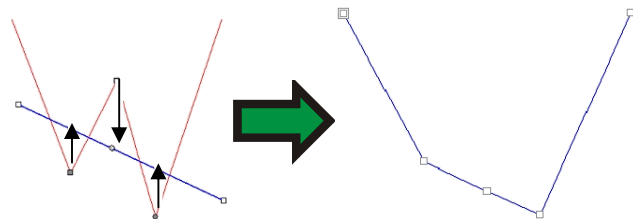
Posición de la alineación central Coordenadas X e Y del Alineamiento Central, el círculo localizado en la línea de alineamiento de referencia.

Angulo de alineación Línea de referencia del ángulo de alineación.

Mover todo el trazado Esta opción solo esta disponible si los puntos seleccionados están en diferentes trazados. Cuando esta opción esta activa, el trazado completo se mueve a la línea de referencia.



- Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.

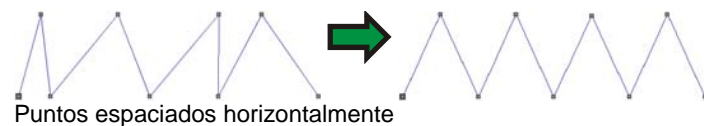


Alineado puntos usando la dirección de movimiento vertical

Espaciar puntos

Puede espaciar los puntos equitativamente horizontalmente o verticalmente.

- Seleccione los puntos
- En el menú **Organizar**, seleccione **Espaciar**.
- En la Central de Diseño, introduzca la distancia entre puntos y la dirección en la que estos estarán espaciados.
- Haga clic en **Aplicar**



Puntos espaciados horizontalmente

Repetir trazados

Puede crear varias copias de un trazado abierto, creando un trazado cerrado.

- Seleccione los puntos con la herramienta Seleccionar Punto.
- En el menú Organizar, seleccione Duplicación con parámetros
- Haga clic en **Aplicar**



Adquirir y aplicar largo y ángulo

Use esta herramienta para copiar el ángulo y largo de un segmento y aplicarlo a otro segmento.

- Seleccione la herramienta **Aplicar largo y ángulo**
- Escriba los valores de ángulo y longitud en la Central de Diseño, o pulse la tecla **CTRL** y haga clic sobre el segmento del cual desea copiar el ángulo y el largo.

Aplicar largo	Seleccione este campo para aplicar el largo.
Aplicar ángulo	Seleccione este campo para aplicar el ángulo.
Longitud de segmento	El largo que se aplicará al segmento. Haga clic en el botón del lado derecho para seleccionar un conjunto de factores predefinidos.
Angulo de segmento	El ángulo que será aplicado al segmento. Haga clic en el botón del lado derecho para seleccionar un conjunto de ángulos predefinidos o aplicar el ángulo opuesto.

- Haga clic cuando el cursor este sobre el segmento en donde el ángulo y largo serán aplicados.



Pulse la tecla **Mayúsculas** para cambiar el punto que se usa como referencia.




Esquinas redondeadas

La herramienta Esquina redondeada convierte las esquinas en esquinas redondeadas.

Redondear la esquina de un trazado

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Seleccione la herramienta **Esquina redondeada**. 
- 3 En la ficha Esquina redondeada de la Central de Diseño, elija **Seleccionado**.
- 4 Haga clic en los puntos de trazado de las esquinas que desea seleccionar. Use las teclas **Mayúsculas** para seleccionar varios puntos.
- 5 Ajuste el **Diámetro** en la Central de Diseño o haga clic y arrastre los círculos de Esquina redondeada.
- 6 Haga clic en **Aplicar**. 


Redondear varias esquinas de un trazado

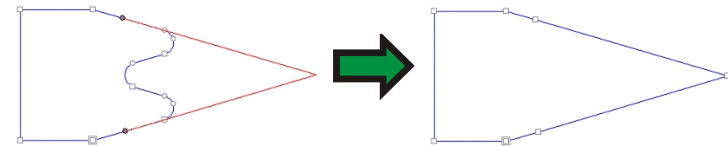
- 7 Seleccione los objetos.
- 8 Seleccione la herramienta **Esquina redondeada**. 
- 9 En la ficha Esquina redondeada de la Central de Diseño, elija **Todas las esquinas**, **Esquinas internas** o **Esquinas exteriores**.
- 10 Ajuste el Diámetro en la Central de Diseño o haga clic y arrastre el centro de un círculo.

Esquinas rectas

La herramienta Esquina recta convierte una esquina redonda en una recta.



1. Seleccione la herramienta **Esquina recta**. 

2. Haga clic en el punto donde la esquina recta se iniciará.
3. Haga clic en el punto donde la esquina recta se terminará.
4. Arrastre los puntos de comienzo y terminación sobre el trazado para ajustar la posición de la esquina. La tecla **TAB** une los puntos de comienzo y terminación usando una línea recta.
5. Haga clic en **Aplicar**  o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.




Convertir un segmento en curva

La herramienta Optimizar por curva crea un segmento curvo entre dos puntos en el trazado.

1. Seleccione la herramienta **Optimizar por curva**. 
2. Haga clic en el punto donde la curva comenzará.
3. Haga clic en el punto donde la curva terminará.
4. Arrastre los puntos de comienzo y terminación sobre el trazado y los Manejadores de Dirección para ajustar la figura del segmento curvo. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra los manejadores de dirección para restringir el arrastre a la dirección original de los manejadores. La tecla **TAB** cambia el lado del trazado que se mantendrá.
5. Haga clic en **Aplicar**  o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.

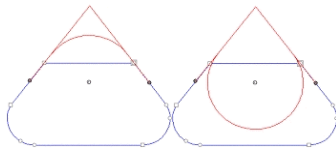
Convertir segmento en un arco suave

La herramienta Optimizar Por arco suave crea un segmento de arco entre dos puntos en el trazado.

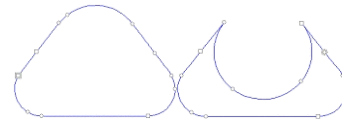
1. Seleccione la herramienta **Optimizar por arco suave**. 
2. Haga clic en el punto donde el arco comenzará.
3. Haga clic en el punto donde el arco terminará.

- Arrastre los puntos de comienzo y terminación sobre el trazado y el centro del arco para ajustar la figura del arco. También puede introducir el valor del Diámetro en la Central de Diseño.

Pulse la tecla **TAB** para cambiar la posición del arco.



Pulse la tecla **TAB** para seleccionar la dirección del arco.



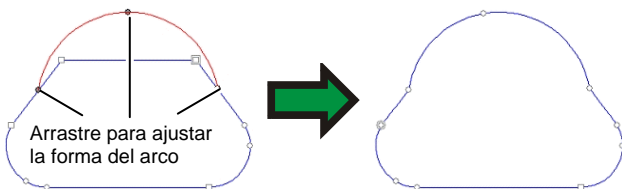
Trazado optimizado

- Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.

Convertir un segmento en un arco de 3 puntos

La herramienta Optimizar por arco de 3 puntos crea un semicírculo entre dos puntos en un trazado.

- Seleccione la herramienta **Optimizar por Arco de 3 puntos**.
- Haga clic en el punto donde el arco comenzará.
- Haga clic en el punto donde el arco terminará.
- Arrastre el comienzo, terminación y el tercer punto de control en el arco para ajustar la figura del arco. Pulse la tecla **TAB** para cambiar la posición del arco.
- Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.



Convertir segmento en arco

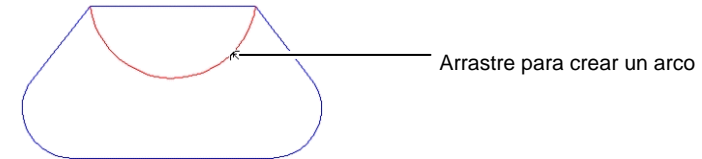
La herramienta Hacer arco convierte un segmento del trazado a un semicírculo.

- Seleccione la herramienta **Hacer arco**.

- Haga clic y arrastre un segmento del trazado.

Pulse la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para restringir el arco a la mitad de un círculo.

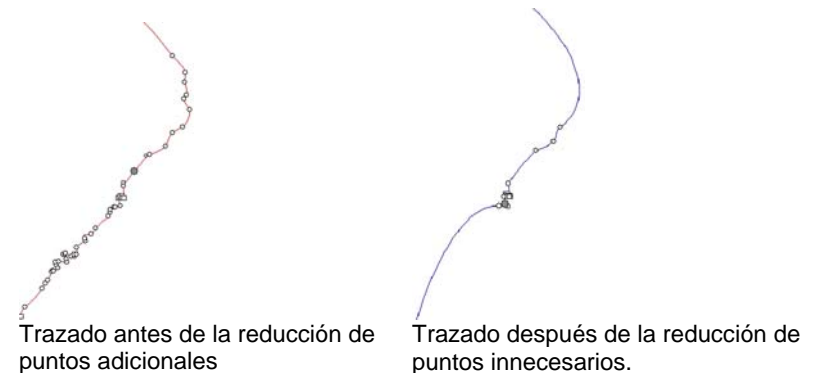
- Libere el botón del ratón.



Eliminar puntos extra

Muchos trazados que fueron trazados de modo automático tienen un número adicional de puntos que deben ser eliminados.

- Use la herramienta de Selección para seleccionar un trazado y todos sus puntos, o la herramienta **Seleccionar Punto** para seleccionar puntos específicos en un trazado.
- Seleccione la herramienta **Reducir puntos**.
- Ajuste el valor de Tolerancia en la Central de Diseño. Valores de tolerancia bajos seguirán más de cerca el trazado original; valores altos eliminarán más puntos.
- Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.




Eliminar un punto

Puede eliminar un punto específico del trazado usando la herramienta Eliminar punto.

1. Seleccione la herramienta **Eliminar punto**. 

2. Haga clic en los puntos a eliminar.

 También puede eliminar puntos seleccionándolos con la herramienta **Seleccionar punto** y pulsando la tecla **Supr.**

Añadir un punto

Puede añadir un punto específico al trazado usando la herramienta Añadir punto.

1. Seleccione la herramienta **Añadir punto**. 

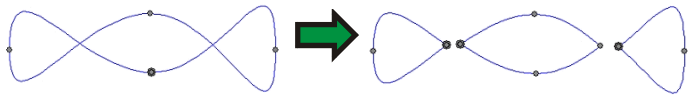
2. Haga clic sobre el trazado para añadir puntos nuevos.


Eliminar autointersecciones

Puede dividir un trazado que cruza formando un lazo.

1. Seleccione el trazado.

2. En el menú **Organizar**, vaya a **Dirección de trazado** y seleccione **Automática**.



 Este comando convierte cada trazado cerrado en contornos compuestos.

Cambiar punto de comienzo


Cada trazado tiene un punto de comienzo. Cuando este trazado es cortado, el trazador empezará cortando desde el punto de comienzo. En un trazado abierto, el punto de comienzo debe ser en un extremo del trazado.


Para cambiar el punto de comienzo:

1. Use la herramienta de Selección para seleccionar un trazado o **Seleccionar Punto** para seleccionar un punto o un segmento.

2. Seleccione la herramienta **Cambiar punto de comienzo**. 

3. Haga clic y arrastre el punto de comienzo a su nueva posición.

 Pulse la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para mover el punto de comienzo a un punto ya existente.


4. Haga clic en **Aplicar**  o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.

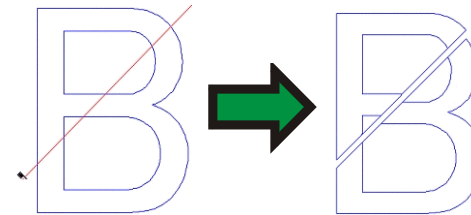
Dividir trazados cerrados

La herramienta **Machete** separa trazados cerrados, creando nuevos trazados **cerrados**. Trazados abiertos serán separados en trazados abiertos.

5. Seleccione la herramienta **Punto Machete**. 

6. Haga clic y arrastre el cursor para crear un corte de línea.

 Pulse la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para restringir el ángulo de la línea de corte.




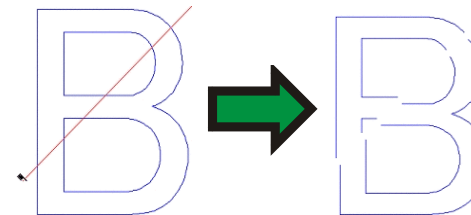
Dividir trazados abiertos

La herramienta **Tijeras** separa trazados; creando siempre trazados **abiertos**, independientemente de que el trazado original sea un trazado abierto o cerrado.

1. Seleccione la herramienta **Tijeras**. 


2. Haga clic y arrastre el cursor para crear una línea de corte o solo haga clic para dividir un trazado en un punto específico.

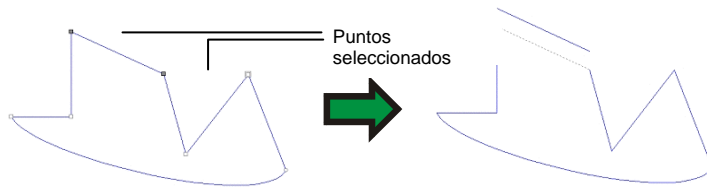
 Pulse la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para restringir el ángulo de la línea de corte.




Dividir trazados

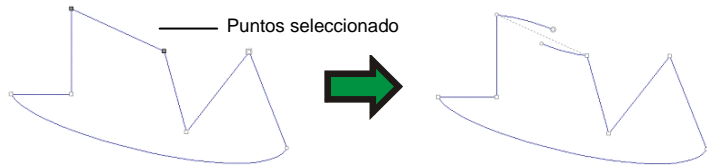
Use esta herramienta para dividir trazados en puntos existentes.

1. Seleccione los puntos
2. Seleccione la herramienta **Dividir trazado.** 




También puede usar la herramienta Dividir Trazado para cortar un punto específico en su trazado.

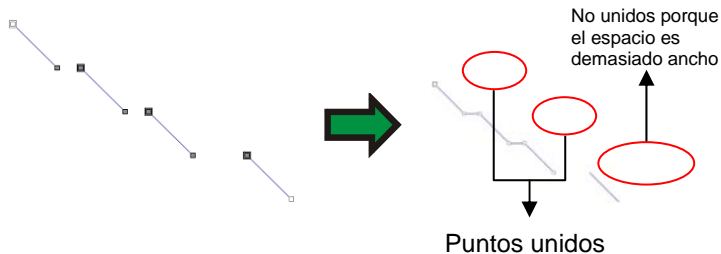
1. Seleccione la herramienta **Dividir trazado.** 
2. Haga clic cuando el cursor este sobre el trazado.



Unir trazados


Use esta herramienta para unir dos puntos separados por un espacio.

1. Seleccione los puntos
2. Seleccione la herramienta **Unir trazados.** 
3. Ajuste el valor de **Tolerancia** en la Central de Diseño. Los puntos que están separados más allá de esta distancia no son unidos.
4. Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.



Fusionar trazados con la herramienta Unir Trazados

La herramienta Unir trazados también puede usarse para fusionar dos trazados en uno.


1. Con la herramienta **Seleccionar punto**, seleccione los puntos más cercanos de cada uno de los trazados.
2. Seleccione la herramienta **Unir trazados.** 

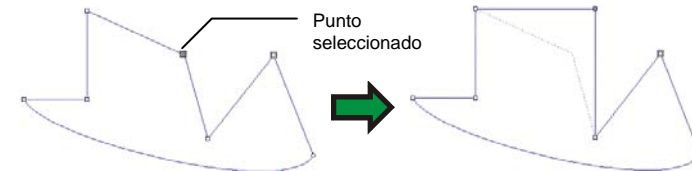


Convertir esquinas en ángulo recto

Use esta herramienta para hacer ángulos rectos.


Para convertir una esquina recta en una esquina de ángulo recto.

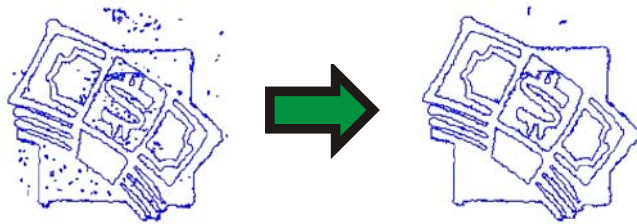
1. Seleccione la esquina o los segmentos. 
2. Seleccione la herramienta **Hacer ángulo recto.**



Borrar objetos pequeños

Esta herramienta le permite borrar objetos pequeños. Esta herramienta es especialmente útil después de auto trazar un bitmap.

1. Seleccione la herramienta **Borrar objetos pequeños**. 
2. Ajuste el valor de **Límite** en la Central de Diseño. Los trazados de tamaño menor a este valor serán borrados.
3. Haga clic en **Aplicar** o doble clic en cualquier lugar dentro del área de diseño.



13. Trabajar con Bitmaps

Un bitmap representa una imagen como un mosaico de puntos de color denominados píxeles. Los píxeles se ordenan en un número fijo de filas y columnas. Los bitmaps también se conocen como *imágenes rasterizadas* y el método usado para crearlos se denomina *rasterización*.



Cuando se edita un bitmap, los valores de sus píxeles cambian para formar una nueva imagen.

Admiten los siguientes modos de color:

- Negro y blanco** Cada píxel es negro o blanco, sin gradaciones de gris.
- Escala de gris** Los píxeles tienen 256 grados de grises que van desde el negro sólido al blanco sólido.
- RGB** Los valores de color se expresan como una combinación de valores de rojo, verde y azul. Pueden reproducirse hasta 16,7 millones de colores diferentes bajo este modelo de color.
- CMYK** Los valores de color para cada píxel se expresan como una combinación de valores de cian, magenta, amarillo y negro. Este es el modelo de color más usado en la impresión de color.
- Indexado** El color de cada píxel se indica mediante una referencia a una tabla de colores independiente que contiene 256 colores.

Si un bitmap se escala o imprime a una resolución demasiado baja, los píxeles individuales se hacen visibles. Esto da a la imagen una apariencia pixelada, de baja calidad.

La resolución es el número de píxeles mostrados por unidad de longitud impresa en una imagen, normalmente medida en píxeles por pulgada (PPP) o puntos por pulgada (PP).

Usar la Central de Diseño

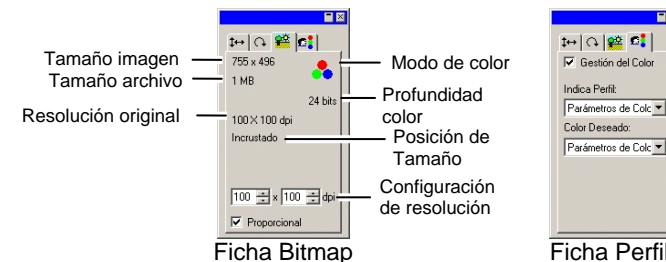
Cuando un mapa de bits es seleccionado, la Central de Diseño muestra las fichas Bitmap y Perfil.

Ficha Bitmap

La ficha Bitmap mostrará algunos atributos de los bitmaps seleccionados. En esta ficha puede cambiar la resolución del bitmap. Al cambiar la resolución, automáticamente cambiará el tamaño del bitmap. Desmarque la opción **Proporcional** para establecer diferentes resoluciones para las direcciones horizontal y vertical.

Ficha Perfil

En esta pantalla podrá especificar el **Perfil de entrada** y el **Color deseado** que se usarán como parámetros para imprimir este bitmap específico. Puede tener parámetros independientes para cada bitmap. Para obtener más información acerca del perfil de entrada y el color deseado, consulte “Configurar el sistema para la impresión a color” en la página 154.

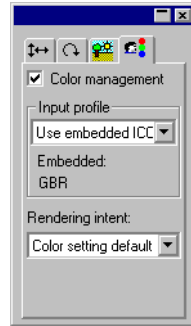


Perfiles ICC incrustados

Si el bitmap seleccionado contiene un perfil ICC incrustado, aparecerá en la lista de la ficha Perfil de la Central de Diseño.

Para usar el perfil ICC incrustado como perfil de entrada, seleccione **Usar perfil ICC incrustado** en la lista **Perfil de entrada**.

Los archivos de formato TIFF y JPEG admiten normalmente los perfiles incrustados.



Crear bitmaps

Hay varias maneras para incluir un bitmap en un documento.

Importar bitmaps

Puede abrir o importar un archivo bitmap en su documento:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Abrir o Importar**.
2. Seleccione el archivo bitmap de la lista y haga clic en **Abrir o Importar**.

Cuando importa un bitmap puede crear un enlace entre el archivo bitmap original y su documento. Este enlace es una conexión electrónica entre los archivos y cada vez que el documento es abierto, los bitmaps enlazados se importarán. Para crear un enlace, seleccione la opción Vincular Bitmap en el cuadro de diálogo de importación.

Exportar bitmaps

Cualquier bitmap de documento puede exportarse a un archivo.

1. Si quiere exportar solamente un bitmap de su documento, selecciónelo.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Exportar**.
3. Seleccione el formato del archivo de la lista y escriba el nombre del archivo.
4. Si está exportando sólo un objeto seleccionado, asegúrese de seleccionar la opción **Selección Sólo**. Seleccionando la

Opción Suprimir exportará el bitmap usando los parámetros predeterminados para el formato del archivo bitmap.

5. Haga clic en **Exportar**.

Escanear bitmaps

El escaneado le permite convertir una imagen impresa en una imagen electrónica.

Para escanear una imagen, tiene que tener un escáner y una computadora con el controlador del escáner TWAIN_32 instalado. TWAIN_32 es una interfaz para adquirir imágenes capturadas por escáneres y cámaras digitales.

El fabricante del escáner debe proporcionar un controlador apropiado para su unidad. Las instrucciones para configurar su escáner se incluyen en el manual de usuario del escáner.

1. Asegúrese de que su escáner está encendido y conectado a su computadora.
2. Coloque la imagen en el escáner.
3. Si tiene más de un escáner, vaya al menú **Archivo**, **Adquirir Imagen** y seleccione **Seleccionar Twain**. Seleccione el escáner de la lista.
4. En el menú **Archivo**, vaya a **Adquirir imagen** y seleccione **Adquirir TWAIN**.
5. Siga las direcciones del escáner.
6. Después de que la imagen es escaneada, un recuadro de selección mostrando la imagen escaneada se muestra.
7. Mueva el recuadro de selección a la posición deseada y haga clic para colocar la imagen.

Haciendo clic con la tecla **TAB** pulsada cambia la posición del cursor en el recuadro de selección. La tecla **ESC** cancela el proceso de escaneado. La tecla **ENTER** coloca la imagen escaneada.

En Macintosh, puede usar plug-ins para escanear:

1. En el menú **Archivo**, vaya a **Adquirir imagen**, **Seleccione carpeta Plug-in** y seleccione la carpeta en donde el plug-in del escáner se ha instalado.

2. En Macintosh, en el menú **Archivo**, vaya a **Adquirir imagen** y seleccione el plug-in de la lista.

Crear nuevos bitmaps

Puede crear un bitmap blanco vacío en su documento y dibujar en el con las herramientas de dibujo bitmap.

1. En el menú **Bitmap**, seleccione **Crear Bitmap**.
2. Edite la Anchura, Altura y la Resolución del bitmap.
3. Seleccione el **Modo de color** de la lista.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Convertir objetos en bitmaps

Puede convertir objetos vectoriales y texto en bitmaps, y luego usar los filtros bitmap para aplicar efectos. El proceso de convertir objetos vectoriales en bitmaps se denomina *Rasterización*.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Rasterizar**.

Puede editar los siguientes atributos:

Mantener original	Seleccionado esta opción preservara los objetos originales, y una nueva imagen pasterizada será colocada arriba de los objetos originales.
Crear máscara	Cuando esta opción es seleccionada, la figura del nuevo bitmap será la misma como la de los objetos originales.
Transparente	Cuando se marca esta opción, el color de fondo del bitmap se convierte en transparente.
Resolución	La resolución del nuevo bitmap.
Modo de color	El modo de color del nuevo bitmap.
Margen	El espacio en blanco alrededor del bitmap.

3. Haga clic en **Aceptar**.


Cambiar las propiedades del bitmap


Una vez el bitmap es colocado en el área de diseño, puede editar algunas de sus propiedades como la resolución y el modo de color.

Cambiar la resolución del bitmap

La Central de Diseño - Ficha Bitmap le permite cambiar la resolución de un bitmap.

Para cambiar la resolución de un bitmap:

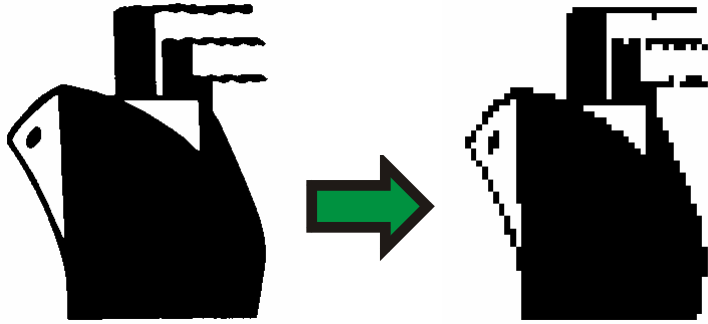
1. Seleccione el bitmap.
2. Seleccione la ficha **Bitmap** en la Central de Diseño. 
3. Seleccione la nueva resolución en los campos PPP de la parte inferior de la ficha.

 Marque **Proporcional** para mantener la misma resolución horizontal y vertical.

Al cambiar la resolución no se cambia el número de píxeles en el bitmap; sólo se cambia el número de píxeles en cada pulgada. A medida que se incrementa la resolución de un bitmap, se reduce el área cubierta por el bitmap ya que habrá más píxeles en cada pulgada cuadrada. Reducir la resolución hará que el bitmap cubra un área mayor.

Remuestrear un bitmap

El remuestreo cambia la resolución de una imagen sin cambiar el área que abarca. Esto se hace incrementando o reduciendo el número de píxeles que se usan para representar la imagen. Al mismo tiempo, el programa cambia la resolución para compensar los cambios en el número de píxeles, de forma que el bitmap mantenga el mismo tamaño.



Bitmap en blanco y negro remuestreado a una resolución menor.

El remuestreo de una imagen hará que se degrade en cierta medida. El remuestreo a una resolución menor hará que la imagen aparezca con menor detalle y con los bordes aserrados. El remuestreo a una resolución mayor puede desenfocar la imagen. Si remuestrea una imagen y no le gustan los resultados, use la función **Deshacer** para volver al estado anterior, en lugar de remuestrear la imagen de nuevo.

Para remuestrear un bitmap:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Remuestrear**.
3. Ajuste los valores en el cuadro de diálogo **Remuestrear**.

Anchura y Altura	Nuevo tamaño (en píxeles) del bitmap. El tamaño actual (en pulgadas o cm) del bitmap no será cambiado, solo la resolución del bitmap será ajustada.
Proporcional	La imagen se escalara proporcionalmente.
El vecino más cercano	Esta opción es el más rápido, pero menos preciso, método de interpolación.
Bilineal	Seleccione esta opción para un método de interpolación de calidad.

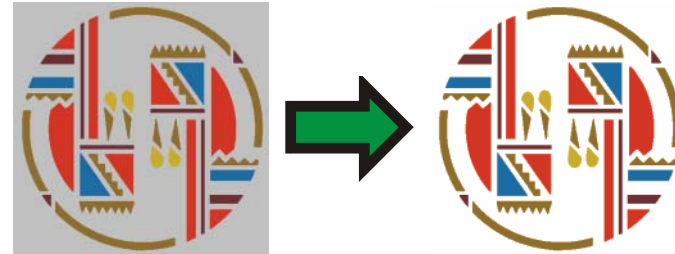
Cambiar el modo de color del bitmap

Para cambiar el modo de color usado por un bitmap:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Modo de Color** y seleccione el nuevo modo de color.

Hacer transparente un bitmap

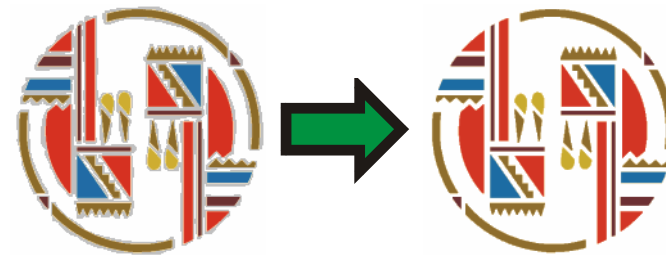
Es posible definir uno de los colores de un bitmap para que se convierta en transparente. Esto permite que parte de la imagen bitmap parezca “flotar” en el diseño, sin el reborde rectangular.



Para hacer que un bitmap sea transparente:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Hacer transparente**.
3. Mueva la varita sobre el bitmap y haga clic en el color que desea convertir en transparente.
4. Para seleccionar todas las instancias del color que aparecen en el bitmap, haga clic en **Seleccionar similares**.
5. Haga clic en **Aplicar**.

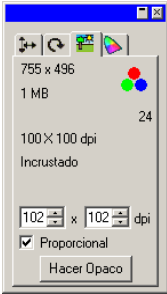
Si obtiene rebordes no deseados alrededor de elementos bitmap, aumente el valor de Tolerancia en la Central de Diseño.



Quitar transparencia

Para quitar la transparencia de un bitmap y hacerlo de nuevo opaco.

1. Seleccione el bitmap.
2. Seleccione la ficha **Bitmap** en la Central de Diseño.

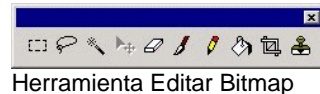


3. Haga clic en **Hacer opaco**.

El botón Hacer opaco sólo está visible cuando se selecciona un bitmap transparente.

Usar la barra de herramientas Bitmap

Todas las herramientas de edición están localizadas en la barra de herramientas **Editar Bitmap**.



Para ver esta barra de herramientas, seleccione **Editar Bitmap** en el menú **Bitmap**. Seleccione el comando del menú otra vez para ocultar la barra de herramientas.

Algunas herramientas no estarán disponibles en algunos modos de color.

Definir selecciones

Las selecciones activan parte de una imagen y permiten editar sólo esa parte. La selección puede ser de cualquier figura y su borde esta marcado por línea de puntos intermitente.



Bitmap con una selección

Seleccionar todo el bitmap

Para definir todo el bitmap como una selección:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Marco selecciona todo**.

Usar la herramienta de Selección

La Herramienta de Selección selecciona porciones rectangulares del bitmap.

1. Seleccione la herramienta **Selección**.
2. Haga clic y arrastre el cursor sobre el bitmap.
3. Después de crear una selección puede añadir o sustraer áreas.
 - a. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra para añadir secciones adicionales del bitmap a la selección marcada.
 - b. Mantenga pulsada la tecla **CTRL** mientras arrastra para restar secciones del bitmap a la selección marcada.
4. Una vez dibujada, haga clic dentro de la selección y arrástrela para mover la selección a la posición deseada.



Bitmap original con una selección



Arrastrar y pulsar la tecla **Mayúsculas**



Selección final



Bitmap original con una selección



Arrastrar y pulsar la tecla **CTRL**



Selección final

Usar la herramienta Lazo

La herramienta Lazo permite hacer una selección trazando un contorno en el bitmap.


1. Seleccione la herramienta **Lazo**.
2. Haga clic y arrastre el cursor sobre el bitmap para crear una figura cerrada.


Puede añadir o sustraer áreas de la selección existente pulsando las teclas **Mayúsculas** y **CTRL**.

3. Haga clic dentro de la selección y arrástrela para mover la selección a la posición deseada.

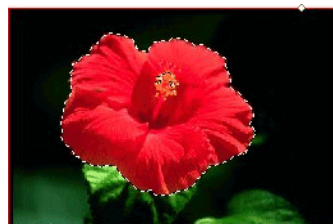
Usar la herramienta Varita Mágica

La herramienta Varita Mágica le permite seleccionar un área de un bitmap basada en el color. Puede especificar el rango de color o tolerancia, para la selección de la herramienta varita mágica.

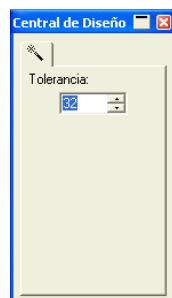
1. Seleccione la herramienta **Varita Mágica**. 
2. Ajuste la **Tolerancia** en la Central de Diseño. Si la Central de Diseño no está visible, haga doble clic en el botón herramienta **Varita Mágica**.

 Introduzca un valor bajo para seleccionar colores muy similares al píxel en el que hizo clic o un valor alto para seleccionar un rango de colores mas amplio.

3. Haga clic sobre el bitmap.
4. Las teclas **Mayúsculas** y **CTRL** añaden o sustraen áreas de la selección existente.



Selección creada con la herramienta Varita Mágica



Borrar selección

1. Seleccione un bitmap con un recuadro de selección.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Borrar selección**.

Invertir selección

1. Seleccione un bitmap con un recuadro de selección.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Invertir selección**.

Convertir objetos en selecciones

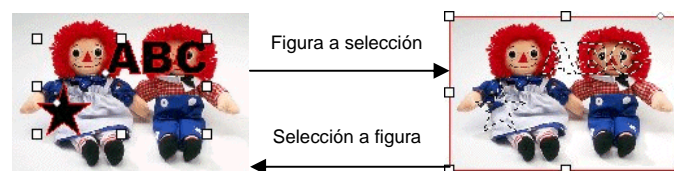
Puede convertir objetos vectoriales en recuadros de selección.

1. Coloque el objeto vectorial sobre el bitmap.
2. Seleccione el bitmap y el objeto vectorial.
3. En el menú **Bitmap**, seleccione **Convertir figura en selección**.

Convertir selecciones en objetos

Puede convertir recuadros de selección en objetos vectoriales.


1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, seleccione **Convertir selección en figura**



Editar Bitmaps

Usar la herramienta Mover

La herramienta **Mover** copia partes seleccionadas de los bitmaps, marcadas por los recuadros de selección.

1. Seleccione el bitmap y cree una selección.
2. Seleccione la herramienta **Mover**. 
3. Haga clic y arrastre dentro de la selección y arrastre a una nueva posición.

La imagen seleccionada por la selección se desplaza a una nueva posición, dejando un área rellena con el color de fondo. Consulte "Color de Fondo / Frontal" en la página 66 para obtener más detalles sobre cómo establecer el color de fondo.

Mantenga pulsada la tecla **CTRL** mientras arrastra la selección para mover una copia de la imagen delimitada por la selección y, a la vez, dejar el original en su lugar.



Bitmap original con una selección



Después de arrastrar la selección con la herramienta Mover



Después de arrastrar la selección con la herramienta Mover y CTRL

Usar la herramienta Goma de Borrار

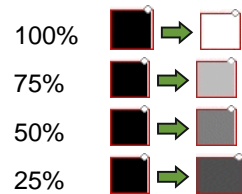
La herramienta **Goma de Borrار** se utiliza para eliminar partes no deseadas de un bitmap, para restaurar un bitmap editado a su imagen original o rellenar un área con el color de fondo.

La herramienta **Goma de Borrار** tienen las siguientes opciones en la Central de Diseño:

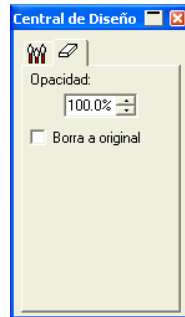
En la **Ficha Brocha**, puede seleccionar la forma y el tamaño de la brocha. Para obtener más detalles, consulte “Cambiar la brocha” en la página 120.

En la **Ficha Opciones de Goma** puede ajustar:

Opacidad El porcentaje de la imagen que se eliminará en cada pasada de la goma de borrar.



Borra a original Si marca esta opción, la goma eliminará sólo los cambios en el bitmap, devolviéndola a su estado original.



Ficha Goma

Para borrar un bitmap:

1. Seleccione el bitmap.
2. Seleccione la herramienta **Goma de Borrار**.
3. Haga clic y arrastre dentro de la selección.

Use la función **Deshacer** para eliminar los errores de edición del bitmap.

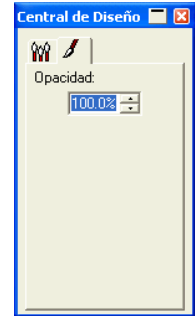
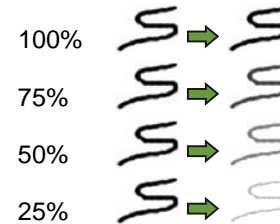
Usar la herramienta Pincel

La herramienta **Pincel** pinta trazos de pincel sobre un bitmap.

Las siguientes opciones están disponibles en la Central de Diseño.

En la **Ficha Brocha**, puede seleccionar la forma y el tamaño de la brocha. Para obtener más detalles, consulte “Cambiar la brocha” en la página 120.

En la Ficha Opciones de Pincel, la Opacidad determina el porcentaje de cada trazo que se añadirá a la imagen bitmap. Los números más bajos crearán trazos transparentes.



Ficha Pincel

Para dibujar una pincelada usando la herramienta **Pincel**:

1. Seleccione el bitmap.
2. Seleccione la herramienta **Pincel**.
3. Seleccione el color frontal con el que desea pintar.
4. Haga clic y arrastre.

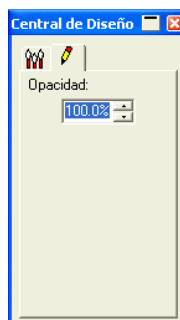
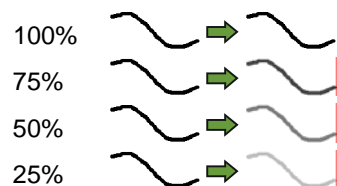
Usar la herramienta Lápiz

La herramienta **Lápiz** creará, en un bitmap, líneas a mano alzada usando el color de fondo.

Las siguientes opciones están disponibles en la Central de Diseño.

En la **Ficha Brocha**, puede seleccionar la forma y el tamaño de la brocha. Para obtener más detalles, consulte “Cambiar la brocha” en la página 120.

En la Ficha **Opciones de Lápiz**, la **Opacidad** determina el porcentaje de cada trazo que se añadirá a la imagen bitmap. Los números más bajos crearán trazos transparentes.



Ficha Pincel

Para dibujar una línea usando la herramienta **Lápiz**.

1. Seleccione el bitmap.
2. Seleccione la herramienta **Lápiz**.
3. Seleccione el color frontal con el que desea pintar.
4. Haga clic y arrastre dentro de la selección.

Usar la herramienta Cortar

La herramienta **Cortar** permite seleccionar parte de un bitmap y eliminar el resto.

Para recortar un bitmap:

1. Seleccione el bitmap.
2. Seleccione la herramienta **Cortar**.
3. Haga clic y arrastre el cursor sobre el bitmap para crear una selección rectangular. Pulsando la tecla **Mayúsculas** mientras arrastra creará una selección cuadrada.

El recuadro de selección para la herramienta **Cortar** debe ser un rectángulo o cuadrado simple. No es posible usar las teclas **CTRL** o **Mayúsculas** para crear una selección más compleja con la herramienta **Cortar**.

4. Ajuste los valores de anchura y altura en la Central de Diseño. También puede ajustar el tamaño del recorte arrastrando los bordes y esquinas de la selección.
5. Haga clic y arrastre un punto dentro de la selección para moverla a una nueva posición.

6. Haga clic en **Aplicar** o haga doble clic dentro del recuadro de selección para recortar el bitmap al tamaño seleccionado.



Imagen original con una selección de corte



Imagen cortada



Central de Diseño para cortar

Usar la herramienta Relleno

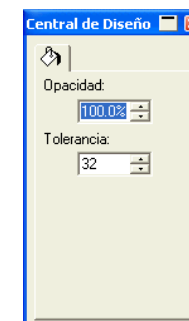
La herramienta **Relleno** rellena áreas de un bitmap con el color de fondo.

Para usar la herramienta Relleno:

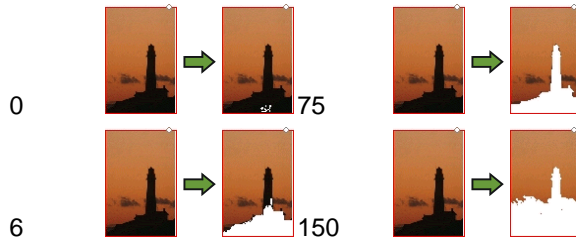
1. Seleccione la herramienta **Relleno**.
2. Ajuste los valores en la Central de Diseño:

Opacidad El porcentaje del relleno sobre el bitmap. Al 100%, el relleno será completamente opaco. A números más bajos, el área de relleno tendrá menos color, pero conservará más detalles.

Tolerancia El relleno se expande hasta que encuentra el borde del bitmap o un cambio en el color. La **Tolerancia** determina el cambio de color que el relleno tolerará antes de detenerse. La tolerancia puede tener un valor de **0** a **255**. Escriba un valor bajo para obtener colores de relleno muy similares al píxel sobre el que ha hecho clic o un valor alto para rellenar un rango de colores más amplio.



Ficha Relleno



3. Haga clic en el bitmap.

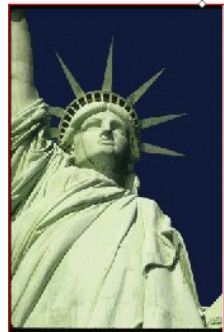


Imagen Original



Bitmap después del relleno

Clic

Usar la herramienta Tampón

La herramienta **Tampón** copia partes de un bitmap en otra área del propio bitmap.

La herramienta **Tampón** tiene las siguientes opciones en la Central de Diseño:

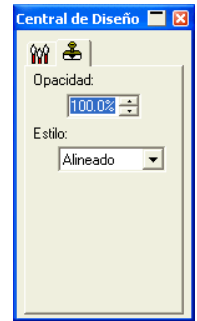
- En la **Ficha Brocha**, puede seleccionar la forma y el tamaño de la brocha. Para obtener más detalles, consulte “Cambiar la brocha” en la página 120.
- En la **Ficha Opciones de Tampón** puede ajustar:

Opacidad

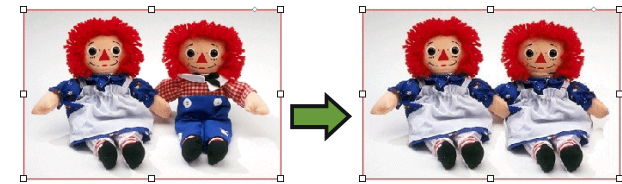
El porcentaje de la salida de la herramienta sobre el bitmap existente. Al 100%, la salida será opaca; será más transparente con números más bajos.

Estilo

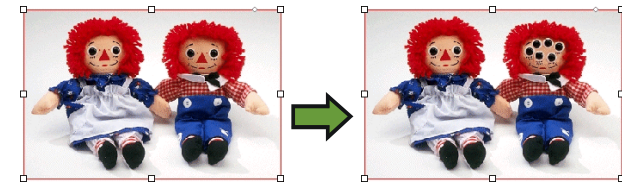
Si se selecciona **Alineado**, los puntos de origen y destino siempre se moverán juntos, ya se esté aplicando o no la herramienta. Esto es mejor para copiar un área grande sobre otra área del bitmap.



Ficha Tampón



Si se selecciona **No alineado**, los puntos de origen y destino sólo estarán sincronizados cuando se aplica la herramienta. Cuando la herramienta no está en uso, el punto de destino puede moverse sin mover el punto de origen. Esta configuración es mejor para copiar una parte pequeña del bitmap en diferentes lugares.



Para usar la herramienta **Tampón**:

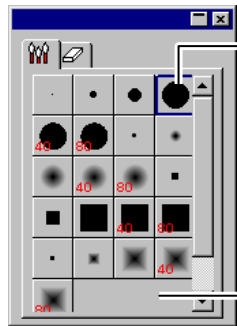
1. Seleccione el bitmap que quiere editar.
2. Seleccione la herramienta **Tampón**.
3. Ajuste los parámetros en la Central de Diseño.
4. Haga clic en la herramienta **Tampón** sobre la posición desde la cual quiere copiar (el *origen*).
5. Mueva el cursor sobre el área del bitmap donde quiere hacer la copia, después haga clic y arrastre.

Para cambiar el origen del tampón, mantenga pulsada la tecla **CTRL** y haga clic en el nuevo punto desde el que desea copiar.

Cambiar la brocha

En la **Ficha Brocha**, puede seleccionar la forma y el tamaño de la brocha.

Algunas brochas muestran un número pequeño en la esquina inferior izquierda. Este número es el tamaño de la brocha en píxeles.



Doble clic para cambiar la forma de un pincel actual

Clic para crear un nuevo pincel

Ficha Brocha

Puede añadir una nueva brocha o cambiar la figura y tamaño de una existente. Haga clic en el área en blanco en la Solaba Brocha para crear una nueva brocha o haga doble clic en una brocha existente para cambiar sus propiedades.

Puede introducir o cambiar las siguientes propiedades.

Tamaño	Anchura y Altura de la brocha.
Dureza	Ajusta la manera en la brocha se disolverá con la imagen original.
Rotar	Angulo de rotación.
Estilo	La brocha puede tener una figura rectangular o elíptica.

Usar filtros

Su programa le permite filtrar bitmaps. Los siguientes filtros están disponibles:

- Reducir ruido
- Enfocar
- Balance de Color

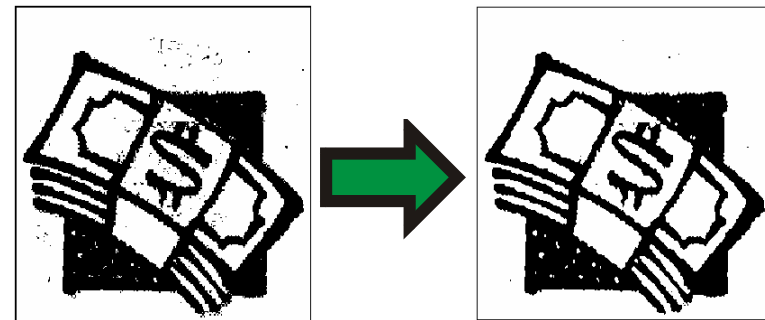
- Desenfocar
- Nivel
- Brillo/Contraste

☰ No todos los filtros están disponibles para todos los modos de color.

Durante la aplicación de un filtro, una pantalla de previsualización se mostrara. Puede escalar o mover el área de previsualización. También, el área en donde el filtro será aplicado puede ser limitada usando un marco.

Filtro Reducir Ruido

Use este filtro para limpiar imagines escaneadas con pequeñas imperfecciones conocidas como ruido.



Para reducir el ruido en un bitmap:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros** y seleccione **Reducir Ruido**.
3. Ajuste los parámetros del filtro en la Central de Diseño.

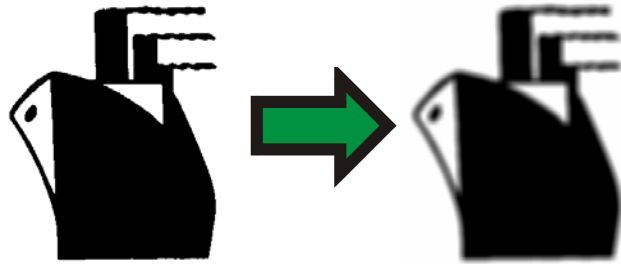
Radio El tamaño del ruido que será aclarado.

Previsualización Cuando esta opción es seleccionada, vera una previsualización mientras ajusta el parámetro Radio.

4. Haga clic en **Aplicar**.

Filtro Desenfocar

Este filtro crea un efecto suavizante promediando los píxeles próximos a los bordes.



Para aplicar el filtro:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros** y seleccione **Desenfocar**.
3. Ajuste los parámetros del filtro en la Central de Diseño.

Cantidad y Radio Valores altos en estos campos producirá imágenes mas desenfocadas.

Previsualización Cuando esta opción es seleccionada, vera una previsualización mientras ajusta los parámetros.

4. Haga clic en **Aplicar**.

Filtro Enfocar

Este filtro enfoca imágenes desenfocadas incrementando el contraste de los píxeles adyacentes.

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros** y seleccione **Enfocar**.
3. Ajuste los parámetros del filtro en la Central de Diseño.

Cantidad y Radio Valores altos en estos campos producirá imágenes mas enfocadas.

Previsualización Cuando esta opción es seleccionada, vera una previsualización mientras ajusta los parámetros.

4. Haga clic en **Aplicar**.

Filtro Nivel

Este filtro muestra un histograma que representa gráficamente los colores presentes en la imagen. Los picos indican la densidad del

color. Moviendo los deslizadores hacia adentro, es posible redefinir los puntos negro y blanco en el bitmap.

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros** y seleccione **Niveles**.
3. Ajuste los parámetros del filtro en la Central de Diseño.
 - Seleccione **RGB** de la lista para ajustar los canales RGB. Si quiere ajustar un canal de color específico, seleccione **Rojo, Verde o Azul**.
 - Haga clic y arrastre los desplazadores debajo del histograma, o introduzca los valores en los campos numéricos.
 - Haga clic en el botón **Auto** y el programa definirá automáticamente los puntos negro y blanco en cada canal y redistribuirá los valores de los píxeles intermedios proporcionalmente.
 - Haga clic en el botón **Resetear** para restaurar los controles a su posición original.
 - Cuando la opción **Previsualizar** está seleccionada, verá una previsualización mientras ajusta los parámetros.

4. Haga clic en **Aplicar**.

Filtro Balance de color

La Central de diseño muestra las barras deslizantes (Cian-Rojo, Magenta-Verde y Amarillo-Azul) para añadir o sustraer color de la imagen. Ejemplo, si arrastra el deslizador Cian/Rojo al lado Cian, la cantidad de Cian en su imagen aumenta y la cantidad de Rojo disminuye.

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros** y seleccione **Balance de color**.
3. Ajuste los parámetros del filtro en la Central de Diseño:
 - Elija **Sombras, Tonos Medios, o Luces** en la lista para seleccionar el rango de tonalidades en la cuál desea realizar los cambios.

- Haga clic y arrastre los deslizadores, o introduzca los valores en los campos numéricos.
- Cuando la opción **Previsualizar** está seleccionada, verá una previsualización mientras ajusta los parámetros.

4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Filtro Brillo/Contraste

Usando este filtro, puede ajustar el Brillo, el Contraste y la Saturación de su imagen.

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros** y seleccione **Brillo/Contraste**.
3. Ajuste los parámetros del filtro en la Central de Diseño:
 - Haga clic y arrastre los deslizadores, o introduzca los valores en los campos numéricos.
 - Cuando la opción **Previsualizar** está seleccionada, verá una previsualización mientras ajusta los parámetros.

4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Filtros Adobe

Si tiene filtros Adobe instalados, puede usar los módulos de los filtros en su programa.

Determine la carpeta en donde los módulos son instalados:

1. En el menú **Edición**, seleccione **Preferencias**.
2. Vaya a la Ficha **Ruta de Archivo** e introduzca la ubicación de la carpeta en **Módulos de Adobe**.

Haga clic en **Explorar** para buscar la carpeta. Para obtener más información sobre la ubicación de los módulos de Adobe, vea el manual de usuario de Adobe Photoshop.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Una vez la carpeta de los módulos es definida en su computadora, los módulos pueden usarse:

1. Seleccione el bitmap.

2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Filtros Adobe** y seleccione el filtro.
3. Siga las instrucciones de cada filtro.

Para más información acerca de los filtros Adobe, vea su manual de usuario Adobe.

Vectorizar bitmaps

Vectorizar le permite convertir imágenes bitmap en objetos vectoriales, esto les permite ser cortados o editados usando las herramientas de edición de trazados. El área a sectorizar puede limitarse por una selección.

Un bitmap que ha sido enmascarado no puede vectorizarse a menos que primero se deshaga la máscara.

- Después de vectorizar el bitmap, si quiere ocultar el bitmap para ver solo los trazados vectorizados, haga clic en la herramienta **Previsualizar Bitmaps** en la barra de herramientas **Ver** o seleccione **Previsualizar Bitmaps** en el menú **Ver**.

Usar Autotrazado

Autotrazado traza cada figura en el bitmap. La Central de Diseño tiene las siguientes opciones:

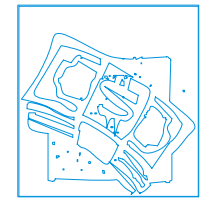
Reducción de ruido Ajusta la cantidad de ruido que se elimina durante el proceso de trazado. Cuando **Ninguno** está seleccionado, el ruido no se eliminará. El ajuste **Máximo** elimina la máxima cantidad de ruido.



Imagen Original



Trazado con reducción de ruido establecida en **Menos**



Trazado con reducción de ruido establecida en **Máximo**

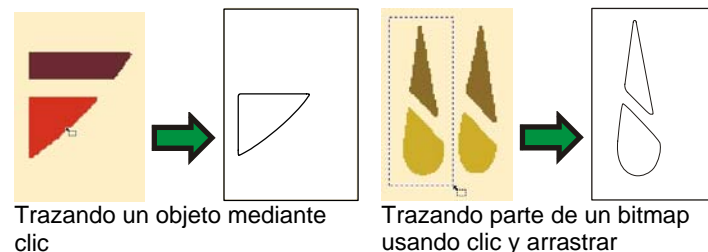
Esquinas Ajusta que tan fuerte las esquinas son trazadas. Cuando se selecciona **Ninguno**, las esquinas no se recuperarán. El ajuste **Máximo** recupera la cantidad máxima de esquinas.

- Resolución** Puede trazar usando la resolución **Total** de una imagen o **1/2**, **1/4** y **1/8** de su resolución original. Cuando la resolución es disminuida, el proceso de trazado es más rápido y produce menos puntos, pero la calidad del trazado no será tan precisa en las resoluciones reducidas. El ajuste **Óptimo** selecciona la resolución basándose en el tamaño de la imagen para optimizar los trazados.
- Tolerancia** Controla que tan cerca el trazado sigue al bitmap siendo trazado. Puede introducir valores de 0 a 100%. En una imagen de alta resolución, valores bajos causaran que el trazado siga al bitmap de más cerca, resultando en bordes dentados en las curvas. Valores altos producirán curvas mas suaves y lisas, pero algunos detalles se perderán.
- Estilo de esquina** Ajusta cómo se dibujarán las esquinas recuperadas. **Recta** recupera la cantidad máxima de esquinas rectas.
- Color** El color resultante de los objetos vectoriales.
- Invertir imagen** Traza áreas blancas.

Para Autotrazar un bitmap:

1. Seleccione la herramienta **Autotrazado**.
2. Ajuste los parámetros de trazado en la central de Diseño.
3. Puede trazar bitmaps completos o partes de estos.
 - Haga clic y arrastre el cursor para crear un recuadro de selección rectangular. Encierre los objetos que quiera trazar en el bitmap. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** para crear un recuadro de selección cuadrado.
 - Haga clic en el bitmap para trazar un objeto.
 - Haga clic con la tecla **CTRL** pulsada para trazar todo el bitmap.

Los objetos creados por el autotrazado serán esquemáticos. Para rellenar esos objetos, tiene que seleccionarlos y componerlos.

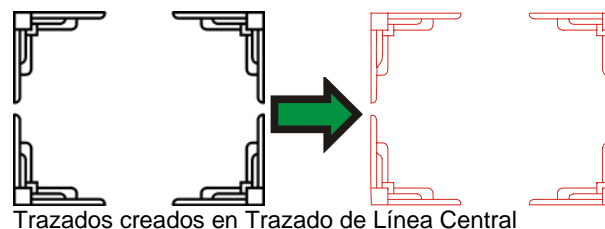


Para mejores resultados, escanee la imagen a trazar en escala gris (gris 256) a 300-600 PPP. Imágenes trazadas escaneadas a alta resolución crearan puntos adicionales cuando sean trazadas y los trazados no serán suaves.

Usar el Trazado de Línea Central

La herramienta Línea Central traza una línea única debajo de la mitad de cada parte de un bitmap, e incluye una opción para delinear cualquier área que sea mas ancho que la anchura especificada. Esta herramienta es útil para producir trazados modelos neón, rutas y grabados.

Solo bitmaps negros y blancos pueden ser trazados usando el Trazado de Línea Central.



La Central de Diseño tiene una ficha **Autotrazado** con todas las opciones descritas para la herramienta **Autotrazado** y una ficha **Línea Central** con las siguientes opciones:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| Pasos | Tamaño mínimo a ser delineado. |
| Cerrar trazado | Creará una figura cerrada separada en cada área completamente cerrada. |
| Contornear objetos grandes | Cuando esta opción es seleccionada, objetos grandes serán trazados con un contorno, en lugar de una línea central |
| Color | El color resultante de los objetos vectoriales. |

Para trazar un bitmap usando la línea central:

1. Seleccione la herramienta **Trazado de Línea Central**.
2. Ajuste los parámetros de trazado en la central de Diseño.
3. Puede trazar bitmaps completos o partes de estos.
 - Haga clic y arrastre el cursor para crear un recuadro de selección rectangular. Encierre los objetos que quiera trazar en el bitmap. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** para crear un recuadro de selección cuadrado.
 - Haga clic en el bitmap para trazar solo un objeto.
 - Haga clic con la tecla **CTRL** pulsada para trazar todo el bitmap.

Usar el Trazado Foto Corte

La herramienta Foto Corte aplica un efecto de bandas a un bitmap. El proceso rebana la imagen en una serie de bandas horizontales y verticales de varias anchuras. Las bandas estarán unidas en varios grupos, cada uno con su propia ficha, a fin de ser útiles en el proceso de pelado.

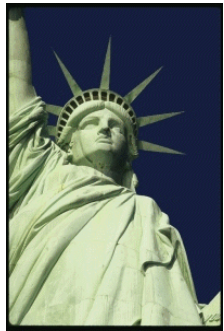
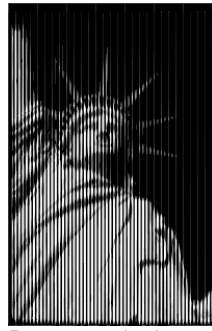


Imagen Original



Rayas verticales creadas usando Foto Corte



Rayas horizontales creadas usando Foto Corte

La Central de Diseño tiene una ficha **Foto Corte** con las siguientes opciones:

- Imagen mejorada** Aplica un filtro de mejoramiento de imagen, antes de trazar la imagen.

Brillo	Cambia la oscuridad de la imagen terminada.
Numero de rayas	Numero de rayas que serán creadas.
Resolución	Puede trazar usando la resolución Total de una imagen o 1/2 , 1/4 y 1/8 de su resolución original. Cuando la resolución es disminuida, el proceso de trazado es más rápido y produce menos puntos, pero la calidad del trazado no será tan precisa en las resoluciones reducidas. El ajuste Óptimo selecciona la resolución basándose en el tamaño de la imagen para optimizar los trazados.
Dirección de corte	Define si las rayas son horizontales o verticales.
Invertir imagen	Invierte las porciones oscuras y claras.
Color	El color resultante de los objetos vectoriales.

Para crear bandas usando Foto Corte:

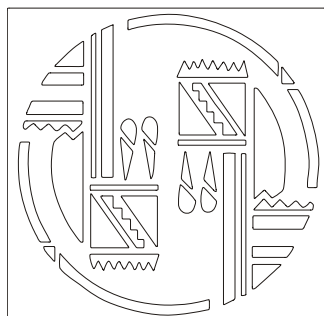
1. Seleccione la herramienta **Foto Corte**.
2. Ajuste los parámetros de trazado en la central de Diseño.
3. Puede trazar el bitmap o partes de este.
 - Haga clic y arrastre el cursor para crear un recuadro de selección rectangular. Encierre el área que quiera trazar en el bitmap. La tecla **Mayúsculas** crea un recuadro de selección cuadrado.
 - Haga clic con la tecla **CTRL** pulsada para trazar todo el bitmap.
4. Para finalizar el uso de la herramienta **Foto Corte**, seleccione otra herramienta.

Usar el Trazado en color

El *Trazado en Color* convierte un bitmap de color en trazados de color. El proceso Trazado en color consiste de dos pasos: el primero es *Posterizar*, que reduce el número de colores. Después la imagen posterizada es trazada en objetos de diferentes colores.



Bitmap original



Trazados creados en
Trazado en Color

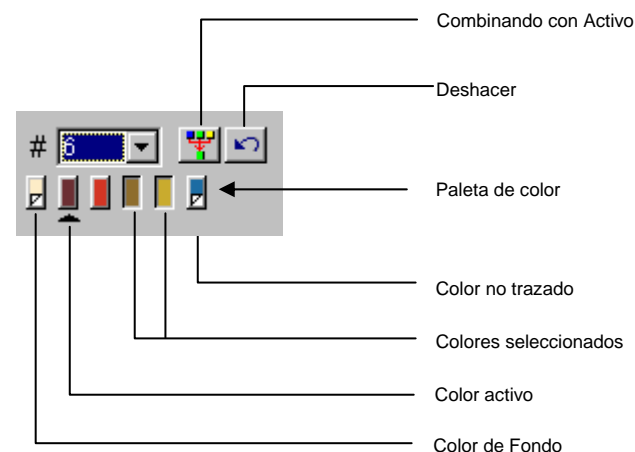
La Central de Diseño tiene una ficha **Autotrazado** con todas las opciones descritas en la herramienta Autotrazado y una ficha **Trazado en Color** con las siguientes opciones:

Posterizar bitmap	Cuando esta opción es seleccionada, el bitmap posterizado será conservado.
Filtro borde	Determina que tan agresivamente la aplicación elimina el ruido del bitmap cuando este siendo pasterizado. Ninguno no elimina ruido y el ajuste Máxima eliminará la máxima cantidad de ruido.
Número de colores posterizados.	Controla el número de colores que el programa usara para pasterizar el bitmap. Si hay varias sombras de un color dado en el bitmap, especificar uno o mas colores que el numero actual necesario asegura que los colores correctos son retenidos.
Combinando con Activo	Combina el color seleccionado con color activo.
Deshacer	Deshace la última operación de combinación

Para posterizar y trazar en color un bitmap:

1. Seleccione la herramienta **Trazado en color**.
2. Ajuste los parámetros de trazado en la central de Diseño.
3. Seleccione el número de colores a trazar.
4. Puede trazar bitmaps completos o partes de estos.

- Haga clic y arrastre el cursor para crear un recuadro de selección rectangular. Encierre los objetos que quiera trazar en el bitmap. Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** para crear un recuadro de selección cuadrado.
 - Haga clic en el bitmap para trazar solo un objeto.
 - Haga clic con la tecla **CTRL** pulsada para trazar todo el bitmap.
5. Edite la paleta de color y la imagen pasterizada como se describe a continuación.
 6. Haga clic en **Aceptar**.



Cuando se traza en color una imagen, se puede especificar el número de colores que estarán en la lista **Número de colores posterizados**.

Si se encuentra un color de **Fondo**, éste se colocará en el lado izquierdo de la paleta de color. El color de Fondo no será trazado, como es indicado por la esquina doblada.

Las partes trazadas del bitmap con un color **Sin trazar** no aparecerán en la previsualización y no se trazarán. Puede omitir cualquier color sin trazar en la paleta, pulsando la tecla **Mayúsculas** y haciendo clic en el color.

El color con un triángulo debajo indica el **Color Activo**. El color activo es usado cuando combine de colores. Para hacer un color activo, haga clic en el espacio debajo del color.

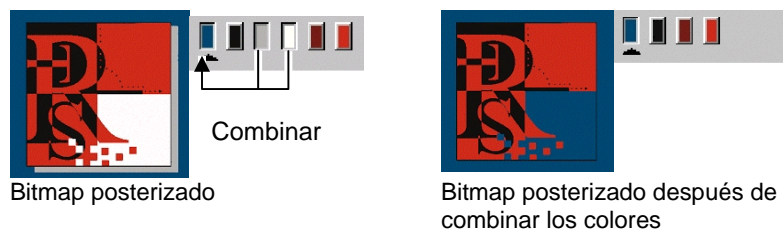
Puede **Seleccionar colores** hacienda clic en ellos. Para deseleccionar el color, haga clic otra vez. Puede seleccionar múltiples colores. Seleccionando un color invisible lo hará invisible.

Cuando tiene dos o más colores que quiere trazar con el mismo color, puede combinarlos.

1. Haga que el color de destino esté **Activo**.
2. Seleccione los colores que serán combinados.
3. Haga clic en el botón **Combinar con activo**.

Puede deshacer la operación hacienda clic en el botón **Deshacer**. Solamente la última combinación puede deshacerse.

También puede combinar dos colores juntos haciendo clic y arrastrando el color de origen sobre el botón del color de destino.



Bitmap posterizado

Bitmap posterizado después de combinar los colores

Para cambiar el orden de los colores en la paleta, haga clic y arrastre el color a la nueva posición.

Puede editar un color posterizado en la paleta de color. Para hacerlo, haga clic en el color mientras pulsa la tecla **CTRL**.

Después de posterizar la imagen:

1. Haga clic en el área en la imagen posterizada con el color de origen.
 - El cursor cambiará a un cursor cubo de pintura
2. Arrastre al objeto en donde el color se aplicará.
 - Cuando se libere el botón del ratón, el color se aplicará.



Haga clic en el objeto con el color de origen.

Arrastre al lugar en donde el color será aplicado

Libere el botón y el color será aplicado

14. Trabajar con efectos

Su programa contiene un número de herramientas que puede usar para añadir efectos especiales a los elementos en su documento.

Características Comunes

Hay un número de funciones básicas que puede usar en todos los efectos.

Separar efectos

Para separar un efecto del objeto original, seleccione **Separar [...]** en el menú **Efecto**. Después del nombre del comando, se mostrara el nombre del efecto.



Borrar efectos

Para borrar un efecto, seleccione **Borrar [...]** en el menú **Efecto**. Después del nombre del comando, se mostrara el nombre del efecto.

Usar Combinar Efectos

Combinar efectos es aplicado a objetos superpuestos, separando o combinando las porciones que están superpuestas. Combinar efectos solamente puede ser aplicado en objetos vectoriales, esos no están disponibles para bitmaps.

Efecto Fusionar

Fusiona objetos seleccionados en un solo objeto, eliminando la superposición. Use esta herramienta para eliminar líneas extra en objetos superpuestos que van a cortarse.

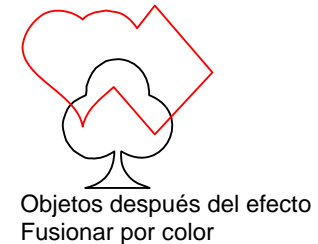
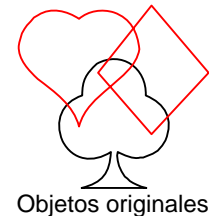
1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Fusionar**.



Efecto Fusionar por color

El efecto Fusionar por color fusiona automáticamente los objetos superpuestos que tenga el mismo color.

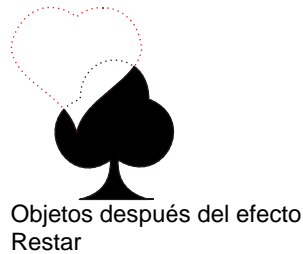
1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Fusionar por color**.



Efecto Restar

El efecto Restar se aplica a los objetos superpuestos. Elimina el objeto superior y también las áreas superpuestas del objeto que de halla debajo.

- Este efecto se aplicará siempre al objeto superior en la superposición. Si quiere aplicar el efecto a otros objetos debajo, primero agrupe los objetos superiores.
1. Seleccione los objetos.
 2. En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Restar**.

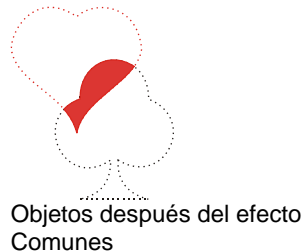


Efecto Comunes

El efecto Comunes borra todos los objetos seleccionados excepto los superpuestos.

Este efecto se aplicará siempre al objeto superior en la superposición. Si quiere aplicar el efecto a otros objetos debajo, primero agrupe los objetos superiores.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Comunes**.



Efecto Excluir Comunes

El efecto Excluir comunes se aplica a los objetos superpuestos. Elimina las áreas superpuestas de los objetos.

Este efecto siempre se aplicará a los objetos superiores en la superposición. Si quiere aplicar el efecto a otros objetos debajo, primero agrupe los objetos superiores.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Excluir comunes**.

Efecto Máscara

El efecto Máscara se aplica a los objetos superpuestos. Borra totalmente el objeto superior, excepto en las áreas superpuestas. El área superpuesta y los objetos de las capas inferiores se combinan en un solo objeto. Los objetos de las capas inferiores permanecen intactos, y la porción combinada mantiene su color original.

Este efecto se aplicará siempre al objeto superior en la superposición. Si quiere aplicar el efecto a otros objetos debajo, primero agrupe los objetos superiores.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Máscara**.



Efecto Quitar superposición

El efecto Quitar superposición se aplica a los objetos superpuestos. Borra las área de los objetos que se encuentran en las capas inferiores y sobre los que está superpuesto el objeto superior, pero no borra el objeto superior.

Este efecto se aplicará siempre al objeto superior en la superposición. Si quiere aplicar el efecto a otros objetos debajo, primero agrupe los objetos superiores.

1. Seleccione los objetos.

- En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Quitar superposición**.



Efecto Separar superposición

El efecto Separar superposición se aplica a los objetos superpuestos. Quita las áreas superpuestas de los objetos y las convierte en objetos separados.

- Seleccione los objetos.
- En el menú **Efecto**, vaya a **Combinar** y seleccione **Separar superposición**.



Usar el efecto Perfil Externo

Su programa le permite colocar perfiles internos, externos o líneas de contorno alrededor de cualquier objeto.

Perfil externo Es un trazado cerrado creado alrededor de los bordes externos del objeto seleccionado y en el interior de los hoyos de letras cerradas (a, o, etc.)

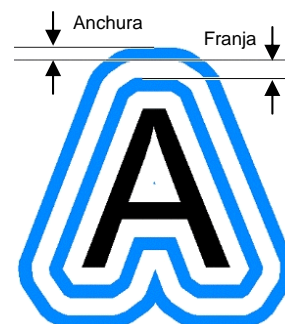
Troquel Es un perfil externo sin hoyos.

Perfil interno Es un trazado cerrado creado alrededor del borde interno del objeto seleccionado.



El término "Perfil Externo" en este capítulo se refiere a Perfiles Internos, Externos y Troqueles.

En un perfil externo, se puede ajustar el número de líneas, su anchura y espacio entre ellas.



Efecto Perfiles Externos

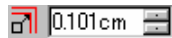
- Seleccione los objetos a los que los efectos serán aplicados.
- En el menú **Efecto**, seleccione **Perfil Externo**
- Ajuste los valores en la Central de Diseño o arrastre los puntos de control.
- Haga clic en **Aplicar**.

Ajustar los perfiles externos usando la Central de Diseño

Cuando se aplican perfiles externos a objetos, pueden ajustarse los siguientes atributos en la Central de Diseño.

Seleccione el efecto entre Troquel, Perfil Externo o Perfil Interno.

Anchura del perfil externo.



Distancia entre perfiles externos.



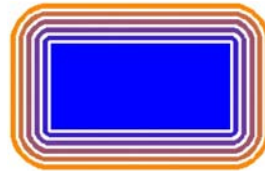
Número de perfiles externos.



Esta opción le permite escoger entre usar el mismo color para cada perfil externo generado o crear un "degradado" de colores para cada perfil externo creado.



Perfiles externos con el mismo color



Perfiles externos degradados



Le permite seleccionar crear un respaldo detrás del objeto original. Esta opción esta solamente disponible cuando la distancia entre perfiles externos es cero.



Color del perfil externo.



Seleccione la opción Tipo de unión apropiada para especificar como se delinearán las esquinas.



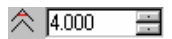
Tipo de unión redondeada



Tipo de esquina sesgada



Tipo de esquina recta



Controles de nitidez de las esquinas.



Seleccione la opción Terminación de línea apropiada para especificar la manera en que trazados abiertos serán delineados. Escoja entre Redondo, Cuadrado, o Terminación matada.



Estilo Terminación redondeada



Estilo Terminación cuadrada



Estilo Terminación matada

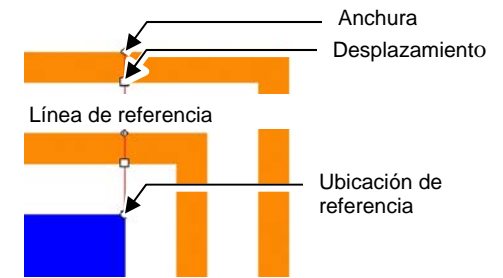
Mantener original

Si se marca esta opción, el objeto original permanecerá junto con el perfil. Si se deselecciona, el objeto original se eliminará.

Ajustar los perfiles externos usando los puntos de control

Cuando aplica un perfil externo, una línea de referencia con puntos de control se muestra. Puede ajustar algunos de los campos anteriores arrastrando los puntos de control.

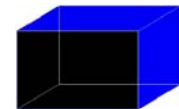
- Haga clic y arrastre el punto **Anchura** para cambiar la anchura del perfil externo.
- Haga clic y arrastre el punto **Desplazamiento** para cambiar el espacio entre perfiles externos.
- Haga clic y arrastre el punto **Posición de referencia** para cambiar la posición de la línea de referencia sobre el objeto cuando se aplica el perfil externo.



Usar el efecto Sombra

Su programa le permite colocar una sombra alrededor de cualquier objeto.

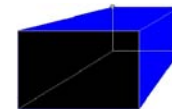
Los siguientes tipos de sombras están disponibles:



Sombra de Bloque



Sombra Desplazada



Sombra en Perspectiva




Sombra Tumbada

Aplicando Sombras a Objetos


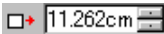
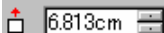
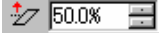
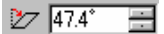
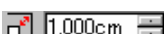
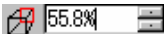


Para aplicar un efecto sombra a uno o más objetos:

1. Seleccione los objetos.

- En el menú **Efecto**, seleccione **Sombra**.
- Ajuste los valores en la Central de Diseño o arrastre los puntos de control.
- Haga clic en **Aplicar**. 

Ajustar sombras usando la Central de Diseño

Cuando las sombras son aplicadas a objetos, los siguientes atributos pueden ser ajustados en la Central de Diseño.

	Seleccione el tipo de sombra entre Bloque, Tumbada, Perspectiva o Desplazada.
	El desplazado(distancia) horizontal o vertical desde el objeto original. Estos campos no están disponibles para las sombras en perspectiva.
	
	Relación de altura y ángulo de inclinación. Estos campos están disponibles solamente para la sombra Tumbada.
	
	La distancia entre el objeto y la sombra cuando el montaje o la sombra desplazada son seleccionados.
	Relación de perspectiva. Solamente disponible para sombras perspectivas.
	Color de sombra
	Modo relieve, determina como la sombra es cortada por la original.

Están disponibles los siguientes modos de relieve para cada sombra:

Sombras de bloque y perspectiva




Sombras desplazadas



Sombras tumbadas



 Puede ver la diferencia cuando se aplica el respaldo si separa la sombra del objeto original.



Ajustar sombras usando los puntos de control

Haga clic y arrastre la sombra para ajustar la **relación de altura** y el **ángulo de inclinación** (sombra tumbada), **horizontal** y **vertical offset** (otras sombras) o la **perspectiva** (sombra de perspectiva).

Usar el efecto Bandas

Use los efectos banda para aplicar bandas a cualquier objeto vectorial. Existen tres tipos de bandas que pueden ser aplicadas.



Aplicar bandas a objetos

- Seleccione los objetos.

- En el menú **Efecto**, seleccione **Banda**.
- Ajuste los valores en la Central de Diseño:

Ajustar las bandas radiales usando la Central de Diseño

Cuando bandas radiales son aplicadas a objetos, los siguientes atributos pueden ajustarse en la Central de Diseño.

5 Numero de bandas en el objeto.

50.0% Determina el porcentaje de la imagen que es cubierto con bandas, de 0 a 100%. Cambiando este valor cambia la anchura de las bandas, pero no el número.

Porcentaje radial: 20% Porcentaje radial: 50% Porcentaje radial: 80%

X: 35.297cm Y: 8.900cm Coordenadas XY del punto desde el cual las bandas se difunden.

El punto seleccionado en esta rejilla será el punto desde el cual partirán las bandas.

Esquina inferior izquierda Centro Punto medio derecha

0.0° Angulo inicial de las bandas.

Angulo: 0 grados Angulo: 30 grados Angulo: 45 grados

Ajustar las bandas radiales usando puntos de control

También se puede ajustar los campos anteriores arrastrando los puntos de control.

- Haga clic y arrastre el borde derecho(inferior) de cada banda para cambiar el ángulo de la banda. La tecla **Mayúsculas** restringirá el ángulo.
- Haga clic y arrastre el borde izquierdo (superior) de cada banda para cambiar el espacio de banda. La tecla **Mayúsculas** restringirá el ángulo.
- Haga clic y arrastre el punto central para cambiar el lugar donde la banda comienza.

Ajustar las bandas degradadas usando la Central de Diseño

Cuando bandas degradadas son aplicadas a objetos, los siguientes atributos pueden ajustarse en la Central de Diseño.

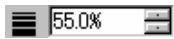
5 Numero de bandas en el objeto.

50.0% Determina el porcentaje de la imagen que es cubierto con bandas, de 0 a 100%. Cambiando este valor cambia la anchura de las bandas, pero no el número. Este valor está inactivo cuando se selecciona **Variar bandas y espacios** en el campo **Modo de Franja**.

Porcentaje: 20% Porcentaje: 50% Porcentaje: 80%

0.0° Angulo de bandas.

Angulo: 0 grados Angulo: 45 grados Angulo: 90 grados



Determina el grado del degradado, expresado como un porcentaje de 0 a 100%.

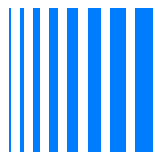
Este valor está inactivo cuando se selecciona **Igualar Bandas y Espacios** en el campo **Modo de Franja**.

Modo de Franja

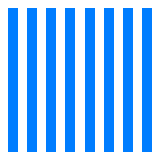
Igualar bandas y espacios Las bandas y anchura del espacio (franja) son constantes.

Variar bandas y espacios Las bandas y anchura del espacio (franja) tienen un degradado.

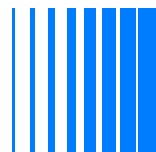
Variar Bandas La anchura de la banda cambia, produciendo un efecto degradado, la anchura del espacio (franja) es constante.



Modo Variar bandas



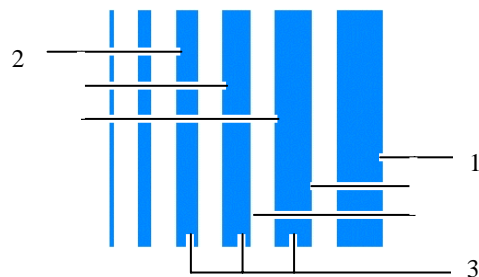
Igualar bandas y espacios



Variar bandas y espacios

Ajustar las bandas radiales usando los puntos de control

También puede ajustar algunos de los campos anteriores arrastrando los puntos de control.

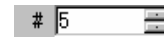


- Cuando el modo **Igualar bandas y espacios** está seleccionado, haga clic y arrastre el punto **1** ó **2** para cambiar la separación entre bandas.
- Cuando el modo **Variar bandas y espacios** está seleccionado, haga clic y arrastre el punto **1** ó **2** para cambiar el degradado de las bandas.

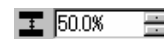
- Cuando el modo **Variar bandas** está seleccionado, haga clic y arrastre el punto **1** para cambiar la separación entre bandas. Haga clic y arrastre el punto **2** para cambiar el degradado de la banda.
- Haga clic y arrastre el punto **3** para cambiar el ángulo de la banda. Pulse la tecla **Mayúsculas** para restringir el ángulo.

Ajustar las bandas circulares usando la Central de Diseño

Cuando se aplican bandas radiales a objetos, pueden ajustarse los siguientes atributos en la Central de Diseño.



Numero de bandas en el objeto.



Determina el porcentaje de la imagen que es cubierto con bandas, de 0 a 100%. Cambiando este valor cambia la anchura de las bandas, pero no el número.



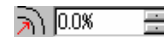
Porcentaje: 20%



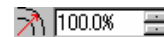
Porcentaje: 50%



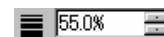
Porcentaje: 80%



Determina la distancia desde el centro hasta la primera separación.



Determina la distancia desde el centro de los anillos hasta el más exterior especificado en esta caja. Si el objeto se extiende más allá del último anillo, el resto del objeto es sólido.



Determina el grado del degradado, expresado como un porcentaje de 0 a 100%.



El punto seleccionado en esta rejilla será el centro de las bandas circulares.

Ajustar bandas circulares usando los puntos de control

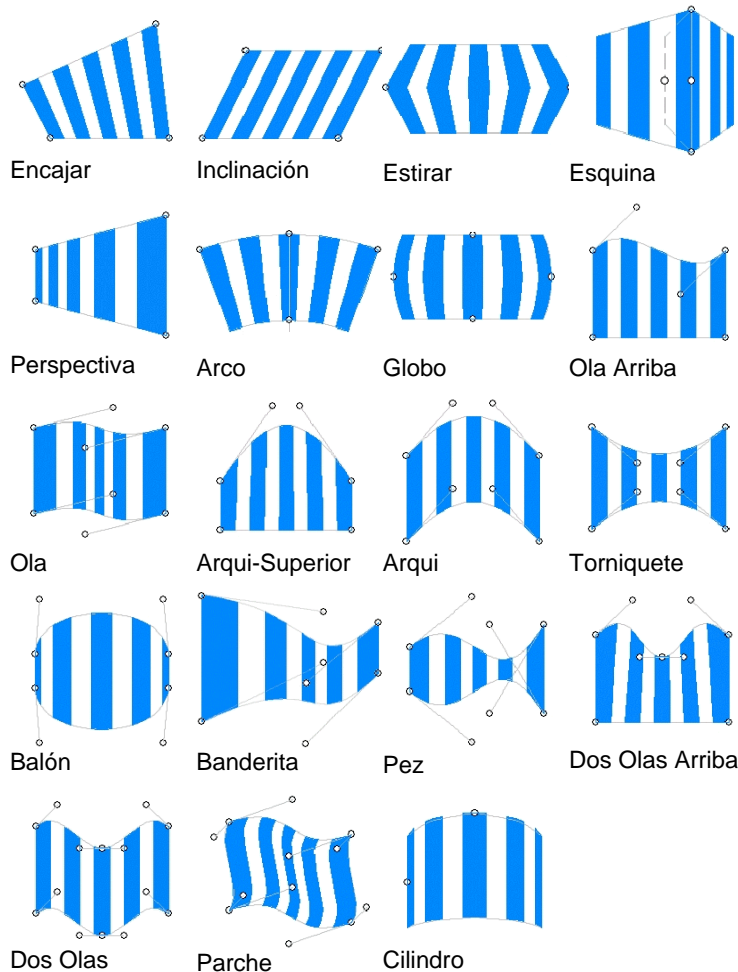
También puede ajustar algunos de los campos anteriores arrastrando los puntos de control.

- Haga clic y arrastre el borde interior de cada banda para cambiar el degradado de la banda.

- Haga clic y arrastre el borde exterior de cada banda para cambiar la separación de banda.
- Haga clic y arrastre el punto central para cambiar el lugar donde la banda comienza.

Usar el efecto Distorsiones

Su programa le permite distorsionar objetos vectoriales. Las siguientes distorsiones están disponibles en su programa. Cuando un efecto distorsión es aplicado a un bitmap, este cubrirá el bitmap usando la figura distorsión



Por ejemplo, se pueden usar las distorsiones para que su diseño encaje en un bitmap, y saber cómo se verá el cartel.

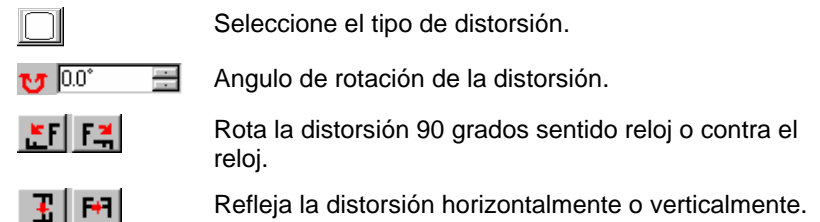


Aplicar distorsiones a objetos

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Distorsión**.
3. Ajuste los valores en la Central de Diseño o arrastre los puntos de control.
4. Haga clic en **Aplicar**.

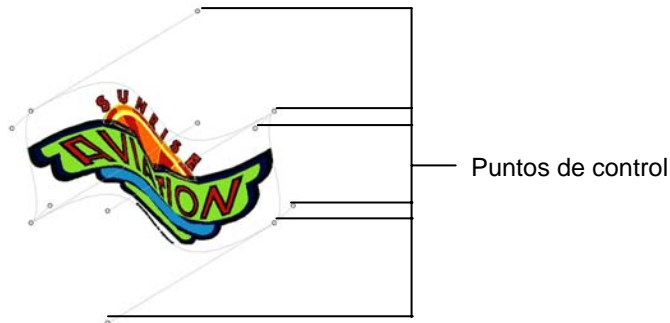
Ajustar las distorsiones usando la Central de Diseño

Cuando las distorsiones son aplicadas a objetos, los siguientes atributos pueden ser ajustados en la Central de Diseño.



Ajustar las distorsiones usando los puntos de control

Por cada distorsión, se tiene un número de puntos de control que puede ser arrastrado para ajustar la distorsión a sus necesidades. El número de puntos y el efecto cuando los puntos son arrastrados variara de acuerdo al tipo de distorsión.



En algunas distorsiones simétricas como Ola Arriba y Parche, la tecla **CTRL** mueve los manejadores independientemente uno del otro.

Usar el efecto Mezcla

Su programa le permite mezclar dos objetos. La figura y el color de un objeto cambiarán gradualmente hacia el otro objeto. Ambos objetos deben ser objetos vectoriales.



1. Seleccione dos objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Mezclar**.
3. Ajuste el número de pasos en la Central de Diseño.
4. Haga clic en **Aplicar**.

Usar el efecto Lentes

Use los efectos de lentes para controlar la transparencia y apariencia del color de un objeto.

Los efectos de lentes se aplican al objeto que se encuentra en la parte superior y sólo puede aplicarse sobre objetos vectoriales,

exceptuando la lente transparente, que puede aplicarse a los bitmaps. Los efectos de lentes son solo para impresión a color.

Efecto Transparencia

Con este efecto, el objeto donde se ha aplicado el efecto tendrá una transparencia que le permitirá ver los objetos que se hallan debajo.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Lentes** y seleccione el comando **Transparente**.

Las siguientes opciones pueden ajustarse en la Central de Diseño:

Opacidad Grado de opacidad aplicado al objeto. Este valor varía de 0 a 100 %.

Ocultar marco Seleccione esta opción para aplicar la transparencia al reborde del objeto.

Efecto Invertir

Los colores de todos los objetos vectoriales y bitmap bajo el objeto donde el efecto es aplicado se invertirán.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Lentes** y seleccione el comando **Invertir**.

Las siguientes opciones pueden ajustarse en la Central de Diseño:

Ocultar marco Seleccione esta opción para aplicar el efecto al reborde del objeto.

Efecto Luminosidad

Se aumentará la luminosidad de los colores de todos los objetos vectoriales y bitmaps que se encuentran bajo el objeto donde se aplica el efecto.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Lentes** y seleccione el comando **Luminosidad**.

Las siguientes opciones pueden ajustarse en la Central de Diseño:

- Brillo** Grado de luminosidad aplicado al objeto. Este valor varía de 0 a 100 %.
- Ocultar marco** Seleccione esta opción para aplicar el efecto al reborde del objeto.

Efecto Esquemático

Los objetos vectoriales bajo el objeto en donde el efecto es aplicado se muestran sin ningún relleno.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Lentes** y seleccione el comando **Esquemático**.

Las siguientes opciones pueden ajustarse en la Central de Diseño:

- Ocultar marco** Seleccione esta opción para aplicar el efecto al reborde del objeto.

Efecto Ampliar

Los objetos bajo el objeto donde el efecto es aplicado son ampliados.

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, vaya a **Lentes** y seleccione el comando **Ampliar**.

Las siguientes opciones pueden ajustarse en la Central de Diseño:

- Escala** Grado de ampliación aplicado al objeto. Valores mayores de 100% ampliarán los objetos; valores menores de 100% reducirán los objetos.
- Ocultar marco** Seleccione esta opción para aplicar el efecto al reborde del objeto.

Usar el efecto Base

La característica Base se utiliza para crear una “primera” capa de color base sobre la que se imprimirá la imagen actual. Por

ejemplo, cuando se imprime una imagen clara sobre un medio oscuro, resulta útil imprimir una primera base blanca debajo de la imagen para evitar que el color oscuro pueda verse a través.



Puede crearse dos tipos de base.




Una base sólida se utiliza generalmente con objetos vectoriales y texto. Consiste en una capa sólida de color de un único color plano, por lo general, el blanco, que sigue el contorno de los objetos puestos encima. La tinta está siempre al 100% de cobertura. Una base sólida puede tener el mismo tamaño que los objetos sobreimpresos, puede obturarse para que encaje dentro de los márgenes de los objetos, o hacer un sangrado fuera de estos márgenes.

Una base variable se utiliza con los mapa de bits y degradados. La densidad de la base varía para coincidir con la imagen colocada encima. Esto permite, por ejemplo, que el color del medio pueda verse a través del área transparente de una imagen. Una base variable siempre es exactamente del mismo tamaño que la imagen superior.

Una base sólo puede tener salida en un dispositivo de transferencia térmica, o mediante el uso de la característica Imprimir como separaciones.

Crear una base sólida

Para crear una base sólida para uno o más objetos:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Base**, y luego **Base sólida**.
3. En Diseño Central, seleccione obturación  o sangrado .
4. Establezca el tamaño de la obturación o del sangrado en el campo .
5. Marque **Con hoyos** para hacer hoyos en la base debajo de los agujeros de los objetos superiores seleccionados.
6. Seleccione el color de la base en la lista.

7. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Después de crear la base, la base y los objetos se unirán en un objeto compuesto.

Crear una base variable

Para crear una base variable para uno o más objetos:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Base**, y luego **Base variable**.
3. Seleccione la resolución a la que se aplicará la base. Esta debe coincidir con la resolución que admite su dispositivo de salida.
4. Seleccione el color de la base en la lista.
5. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Después de crear la base, la base y los objetos se unirán en un objeto compuesto.

Eliminar una base

Para eliminar una base:

1. Seleccione el objeto compuesto que contiene el objeto y su base.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Eliminar base**.

La base se eliminará y los objetos volverán a su estado normal.

Separar una base de los objetos en los cuales se basa

Para separar una base de los objetos que la constituyen:

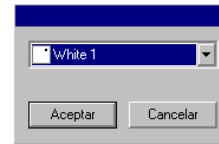
1. Seleccione el objeto compuesto que contiene el objeto y su base.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Separar base**.

La base se convierte en un objeto separado y los objetos que la constituían se convierten de nuevo en objetos normales.

Convertir un objeto vectorial en una base

Para convertir un objeto vectorial en una base:

1. Seleccione el objeto
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Base** y luego **Hacer base**.



3. Seleccione el color de la base en la lista y haga clic en **Aceptar**.

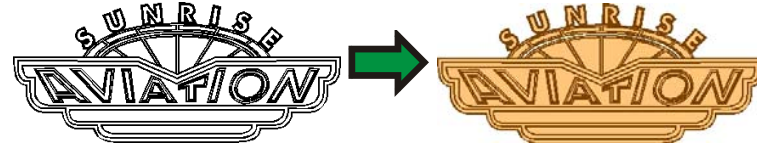
Convertir una base de nuevo en objeto vectorial

Para cambiar una base creada desde un objeto vectorial y convertirla de nuevo en objeto vectorial:

1. Seleccione el objeto
2. En el menú **Organizar**, seleccione **Base** y luego **Liberar base**.

Usar el efecto Acabado

El efecto Acabado define la capa que cubrirá un área del diseño y la protegerá de ralladuras y UV. El acabado puede aplicarse como un rectángulo que cubra toda el área del diseño, o como una figura que siga los contornos del diseño.



Un acabado sólo puede tener salida en un dispositivo de transferencia térmica, o mediante el uso de la característica Imprimir como separaciones.

Crear un acabado rectangular

Para crear un acabado rectangular para uno o más objetos:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Acabado** y luego **Acabado rectangular**.
3. Seleccione el color plano para el acabado en la lista de Central de Diseño.

Después de crear un área de acabado, ésta y los objetos para los que se ha creado se convierten en un sólo objeto compuesto.

Crear un acabado de figura

Para crear un acabado que siga los contornos de uno o más objetos:

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Acabado** y luego **Acabado de figura**.
3. Seleccione el color plano para el acabado en la lista de Central de Diseño.

Después de crear un área de acabado, ésta y los objetos para los que se ha creado se convierten en un sólo objeto compuesto.

Eliminar un acabado

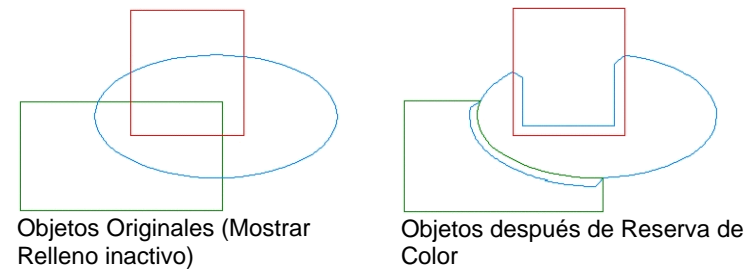
Para eliminar un área de acabado:

1. Seleccione el objeto compuesto que contiene el objeto y su área de acabado.
2. En el menú Efecto, seleccione Eliminar acabado rectangular o Eliminar acabado de figura.

El área de acabado se eliminará y los objetos volverán a su estado normal.

Usar la Reserva de color

El efecto Reserva de Color elimina la mayor parte de material superpuesto entre los objetos. El efecto deja suficiente material superpuesto para garantizar que no haya vacíos entre los objetos, incluso en el caso de que el registro se desplace ligeramente.



Aplicar la reserva de color a objetos

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Reserva de Color**.
3. Ajuste los valores en la Central de Diseño:
4. Haga clic en **Aplicar**.

Ajustar la reserva de color usando la Central de Diseño

Cuando la Reserva de Color es aplicada a objetos superpuestos, los siguientes atributos pueden ajustarse en la Central de Diseño.

Distancia de Superposición

Claro a Oscuro Seleccione si la reserva será realizada de color claro a oscuro o viceversa.

Oscuro a claro

Incluir Rebordes Cuando esta opción es seleccionada, la reserva de color será aplicado a los rebordes del objeto.

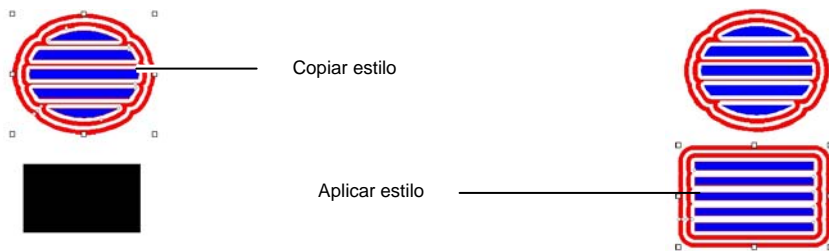
Usar Estilos

Los estilos le permiten capturar y aplicar el relleno, reborde y los efectos de un objeto a otro. Los estilos pueden ser guardados para su uso futuro.

Copiar y aplicar estilos

1. Seleccione el objeto con el relleno o efecto deseado.
2. En el menú **Edición**, vaya a **Estilos gráficos**, y seleccione **Copiar estilo**.
3. Seleccione el objeto al cual se aplicara el relleno o efecto.
4. En el menú **Edición**, vaya a **Estilos gráficos**, y seleccione **Pegar estilo**.

El relleno, reborde y los efectos del primer objeto son aplicados al segundo objeto.



Guardar el estilo en la lista de estilos

Se puede seleccionar las propiedades del objeto original que serán guardadas en un estilo. Por ejemplo, si tiene un objeto verde con una sombra, puede escoger guardar solamente la sombra como un estilo, la sombra y el relleno verde o solo el relleno verde.

Para guardar las propiedades de un objeto como un estilo:

1. Seleccione el objeto
2. En el menú **Edición**, vaya a **Estilos gráficos** y seleccione **Guardar estilo**.
3. Escriba el nombre del estilo nuevo y seleccione las propiedades que se guardaran en este estilo.
4. Haga clic en **Guardar**.

Aplicar un estilo de la lista de estilos

Para aplicar un estilo de la lista de estilos:

1. Seleccione el objeto

2. En el menú **Edición**, vaya a **Estilos gráficos**, y seleccione **Pegar estilo**.
3. Seleccione el estilo de la lista de estilos.
4. Haga clic en **Aplicar**.

Editar un estilo de la lista de estilos

Editar estilos le permite editar un estilo guardado cambiándole el nombre, copiándolo o borrándolo.

Para renombrar o copiar un estilo:

1. En el menú **Edición**, vaya a **Estilos gráficos** y seleccione **Editar estilo**.
2. Seleccione el estilo de la lista, después haga clic en **Copiar o Renombrar**.
3. Escriba el nombre del estilo nuevo.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Para eliminar un estilo:

1. En el menú **Edición**, vaya a **Estilos gráficos** y seleccione **Editar estilo**.
2. Seleccione el estilo de la lista después haga clic en **Eliminar**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Usar el corte de troqueles (contornos)



Corte de contorno o troqueles es una función que crea una línea de corte alrededor de objetos, vectoriales o bitmaps.

Esto le permite imprimir una imagen y después cortar sus contornos usando un dispositivo de corte. Si tiene un dispositivo híbrido (impresora con

capacidades cortadoras), puede imprimir y cortar usando la misma maquina.

Para que el efecto Corte de troqueles trace el contorno de un objeto en un bitmap, haga que el fondo de la imagen sea transparente mediante la función Hacer transparente. De otro modo, el efecto sólo podrá hacer un trazo alrededor del reborde externo del bitmap.

Para obtener más información acerca de como producir un corte de troqueles vea “Corte de contorno” en la página 182.

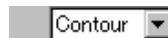
Crear un corte de contorno alrededor de un objeto

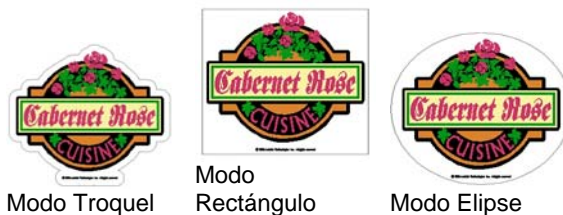
Para crear un corte de troqueles:


1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efecto**, seleccione **Corte de troqueles**.
3. Ajuste los valores en la Central de Diseño o arrastre el punto de control sobre la línea de corte de troqueles.
4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

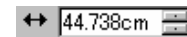
Ajustar el corte de contorno usando la Central de Diseño

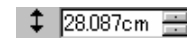
Los siguientes atributos del corte de contorno pueden ajustarse en la Central de Diseño.

 Seleccione el tipo entre Troquel, Rectángulo y Elipse.



 1.000cm Distancia de desplazamiento del objeto a la línea de corte. El valor puede ser negativo, permitiéndole hacer un corte de troqueles dentro del diseño, para prevenir desalineaciones en la impresión y el proceso de cortado. Este campo solo esta disponible en el modo Troquel.


 44.738cm Anchura de la figura del troquel (Elipse o Rectángulo).

 28.087cm Altura de la figura del troquel (Elipse o Rectángulo).

Proporcional Seleccione este valor para asegurar que la línea de cortado será escalada proporcionalmente cuando cambie su altura o anchura. Esta opción no esta disponible en el modo Troquel.

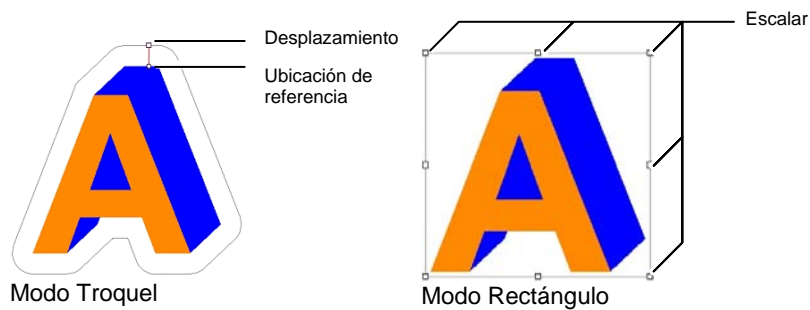
Con hoyos Cuando esta opción es seleccionada, todos los hoyos en los objetos seleccionados tendrán un línea interna de corte de contorno. Esta opción no esta disponible en los modos Elipse o Rectángulo.



 Tipo de Unión, especifica la manera en que las esquinas se troquelarán.

Ajustar el corte de contornos usando los puntos de control

Cuando aplica un perfil externo, una línea de referencia con puntos de control se muestra. Puede ajustar algunos de los campos anteriores arrastrando los puntos de control.



Trazar bitmaps con el efecto Corte de contorno

Para que el efecto Corte de troqueles trace el contorno de un objeto en un bitmap, haga que el fondo de la imagen sea transparente mediante la función Hacer transparente. De otro modo, el efecto sólo podrá hacer un trazo alrededor del reborde externo del bitmap.



Fondo opaco



Fondo transparente

Transformar un objeto en una línea de corte

Si necesita una línea de corte con una figura especial, se puede crear un objeto vectorial y transformarlo en una línea de corte.



Una figura abanico convertida en una línea de corte.

Para convertir un objeto vectorial a una línea de corte:

1. Seleccione los objetos.

2. En el menú **Organizar**, vaya a **Corte de Troqueles** y seleccione **Convertir en Troquel**.

El color del contorno del objeto cambiara a gris claro, indicando que se ha convertido en una línea de corte. Aún después de haberse convertido a una línea de corte, el objeto tendrá sus atributos originales.

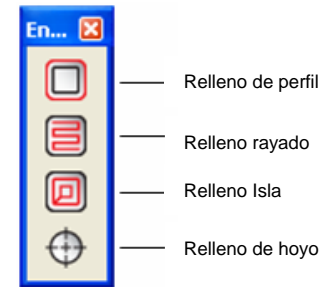
Para convertir la línea de corte al objeto vectorial:

1. Seleccione la línea de corte.
2. En el menú **Organizar**, vaya a **Corte de Troqueles** y seleccione **Deshacer Troquelado**.

Usar los rellenos de grabado

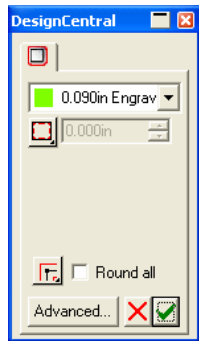
Los rellenos de grabado se deben aplicar para dar salida al trabajo hacia un dispositivo de grabado.

Para tener acceso a los rellenos de grabado, seleccione **Grabado** en el menú **Efectos**. También puede usar la herramienta de grabado ubicada en la parte superior de la pantalla.

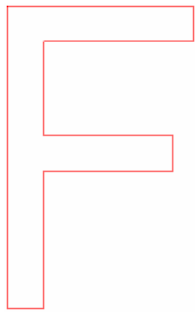


Para obtener detalles acerca de la edición de los trazados de grabado, consulte "La Central de Diseño cuando se selecciona un trazado de grabado" en la página 103.

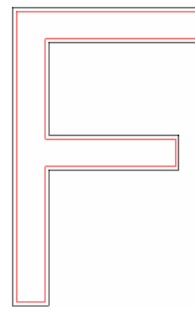
Aplicar un relleno de perfil



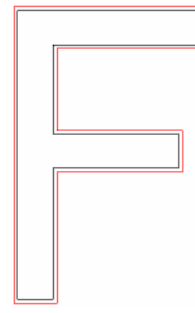
Central de Diseño
– Ficha Perfil



Relleno de perfil,
En línea



Relleno de perfil,
Interno



Relleno de perfil,
Externo

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efectos**, vaya a **Grabado** y seleccione **Relleno de perfil**.
3. En la Central de Diseño, ajuste los siguientes parámetros:



Selecciona una herramienta en la Biblioteca de herramientas.

- Seleccione **Edición** en el menú para crear una nueva herramienta o editar una existente. Consulte “Biblioteca de herramientas” en la página 148 para obtener más información.



El estilo de trazado En línea crea un trazado de herramienta que sigue directamente el trazado existente.

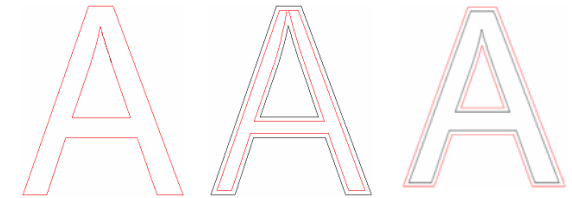
- Para el contorno de fuentes use el estilo de trazado En línea.



El estilo de trazado Interno crea un trazado de herramienta que se ubica en el interior del trazado existente.



El estilo de trazado Externo crea un trazado de herramienta que se ubica en el exterior del trazado existente.



En línea,
Relleno de
perfil

Interno,
Relleno de
perfil

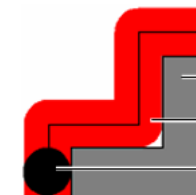
Externo,
Relleno de
perfil



Determina la distancia entre el trazado existente y el trazado de la herramienta.



En las esquinas rectas, el trazado de la herramienta sigue la esquina del objeto.



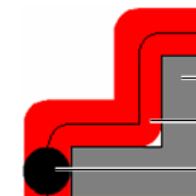
Trazado de
Objeto
Diámetro de

Herramienta de grabado

Esquinas rectas



En las esquinas redondeadas, el trazado de la herramienta se curva alrededor de la esquina del objeto.



Trazado de
Objeto

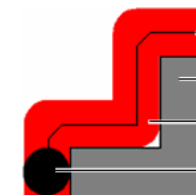
Diámetro de herramienta

Herramienta de grabado

Esquinas redondeadas



En las esquinas recortadas, el trazado de la herramienta se bisela alrededor de la esquina del objeto.



Trazado de

Objeto

Diámetro de herramienta

Herramienta de grabado

Redondear todo

Esquinas recortadas

El trazado de la herramienta redondea las esquinas del objeto, de forma que los objetos queden empastados.

En todos los estilos de trazado se redondearán todas las esquinas.



Redondear todo, En línea

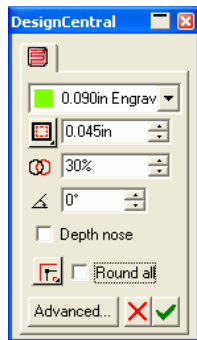
Redondear todo, Interno

Redondear todo, Externo

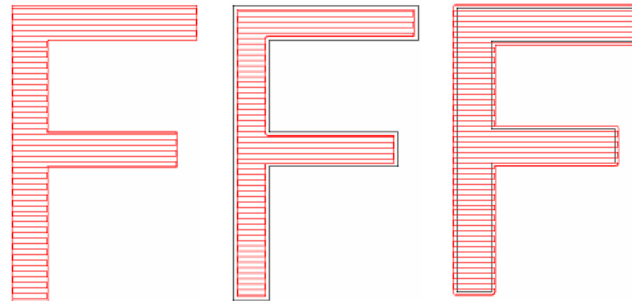
4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Aplicar un relleno rayado

El relleno rayado, el método más rápido de rellenar un objeto, utiliza un patrón en zig-zag para grabar una superficie. Por lo general, este relleno se usa para grabar áreas grandes.



Central de Diseño – Ficha Relleno rayado



Relleno rayado, En línea

Relleno rayado, Interno

Relleno rayado, Externo

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efectos**, vaya a **Grabado** y seleccione **Relleno rayado**.
3. En la Central de Diseño, ajuste los siguientes parámetros:



Selecciona una herramienta en la Biblioteca de herramientas.

- Seleccione **Edición** en el menú para crear una nueva herramienta o editar una existente. Consulte "Biblioteca de herramientas" en la página 148 para obtener más información.



El estilo de trazado En línea crea un trazado de herramienta que sigue directamente el trazado existente.



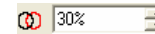
El estilo de trazado Interno crea un trazado de herramienta que se ubica en el interior del trazado existente.



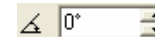
El estilo de trazado Externo crea un trazado de herramienta que se ubica en el exterior del trazado existente.



Determina la distancia entre el trazado existente y el trazado de la herramienta.



Cantidad de superposición entre un trazado de herramienta y el objeto adyacente inmediato.



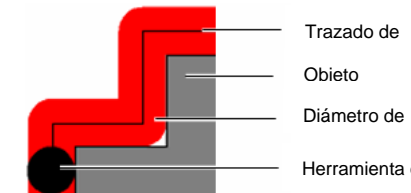
Determina el ángulo del patrón de rayado.

Broca

Evita que la herramienta se despegue durante el grabado, ya que esto haría que una broca de muelles realice el grabado con demasiada profundidad.



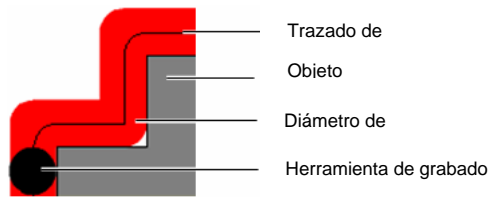
En las esquinas rectas, el trazado de la herramienta sigue la esquina del objeto.



Esquinas rectas



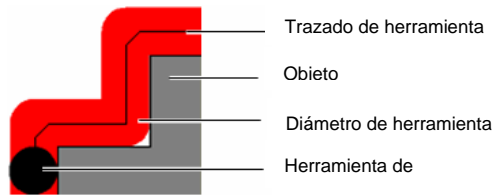
En las esquinas redondeadas, el trazado de la herramienta se curva alrededor de la esquina del objeto.



Esquinas redondeadas



En las esquinas recortadas, el trazado de la herramienta se bisela alrededor de la esquina del objeto.



Esquinas recortadas

Redondear todo

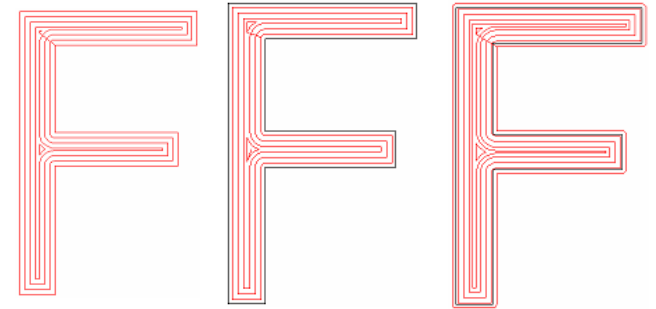
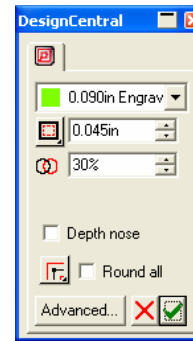
El trazado de la herramienta redondea las esquinas del objeto, de forma que los objetos queden empastados.

Se redondearán todas las esquinas en los estilos Interno y Externo. Se redondearán las esquinas internas en el estilo En línea.

- Haga clic en **Aplicar**. ✓

Aplicar un relleno Isla

El relleno Isla, el método más limpio de rellenar un objeto, utiliza un patrón de contorno continuo que rellena la superficie.



Central de Diseño – Relleno Isla

Relleno Isla, En línea

Relleno Isla, Interno

Relleno Isla, Externo

- Seleccione los objetos.
- En el menú **Efectos**, vaya a **Grabado** y seleccione **Relleno Isla**.
- En la Central de Diseño, ajuste los siguientes parámetros:



Selecciona una herramienta en la Biblioteca de herramientas.



Seleccione **Edición** en el menú para crear una nueva herramienta o editar una existente. Consulte “Biblioteca de herramientas” en la página 148 para obtener más información.



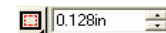
El estilo de trazado en línea crea un trazado de herramienta que sigue directamente el trazado existente.



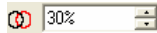
El estilo de trazado Interno crea un trazado de herramienta que se ubica en el interior del trazado existente.



El estilo de trazado Externo crea un trazado de herramienta que se ubica en el exterior del trazado existente.



Determina la distancia entre el trazado existente y el trazado de la herramienta.



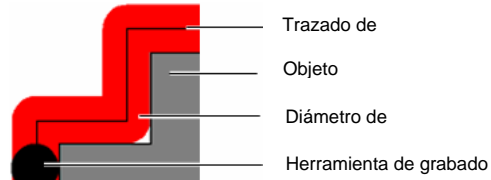
Cantidad de superposición entre un trazado de herramienta y el objeto adyacente inmediato.

Broca

Evita que la herramienta se despegue durante el grabado, ya que esto haría que una broca de muelles realice el grabado con demasiada profundidad.



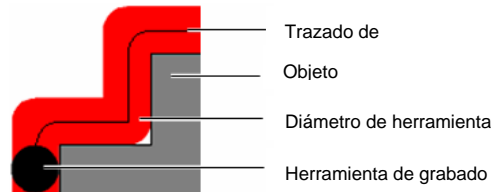
En las esquinas rectas, el trazado de la herramienta sigue la esquina del objeto.



Esquinas rectas



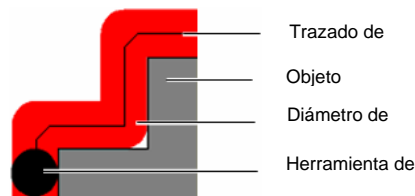
En las esquinas redondeadas, el trazado de la herramienta se curva alrededor de la esquina del objeto.



Esquinas redondeadas



En las esquinas recortadas, el trazado de la herramienta se bisela alrededor de la esquina del objeto.



Esquinas recortadas

Redondear todo

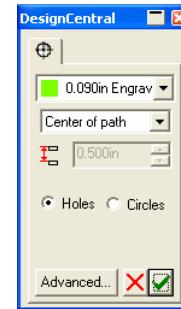
El trazado de la herramienta redondea las esquinas del objeto, de forma que los objetos queden empastados.

Se redondearán todas las esquinas en los estilos Interno y Externo. Se redondearán las esquinas internas en el estilo En línea.

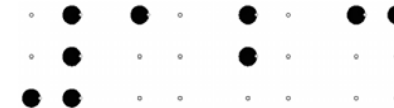
4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Aplicar un relleno de hoyo

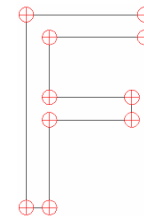
El relleno de hoyo se usa para crear hoyos de perforación o círculos de corte en un punto específico de un trazado.



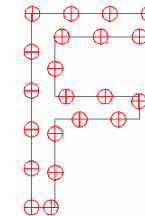
Central de Diseño – Ficha Hoyo



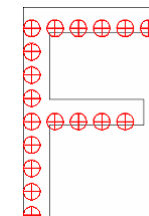
Relleno de hoyo, Centro de trazado



Relleno de hoyo, Puntos de trazado



Relleno de hoyo, Junto con trazado



Relleno de hoyo, Rellenar trazado

1. Seleccione los objetos.
2. En el menú **Efectos**, vaya a **Grabado** y seleccione **Relleno de hoyo**. ⊕
3. En la Central de Diseño, ajuste los siguientes parámetros:

0.090in Engrav

Seleccione una herramienta en la Biblioteca de herramientas.

Seleccione **Edición** en el menú para crear una nueva herramienta o editar una existente. Consulte “Biblioteca de herramientas” en la página 148 para obtener más información.

Centro de trazado

Coloca un hoyo de perforación en el centro del objeto. Por lo general, este estilo se usa para convertir puntos Braille en puntos de perforación.

Puntos de trazado

Coloca hoyos de perforación en los puntos existentes del trazado.

Junto con trazado

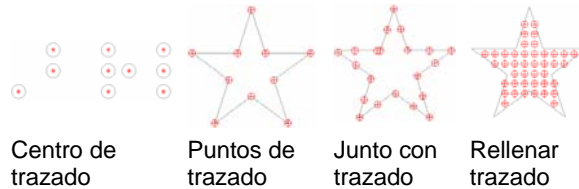
Coloca hoyos de perforación a lo largo del trazado existente a una distancia determinada.

Rellenar trazado

Rellena los objetos con una matriz de hoyos de perforación a una distancia determinada.

0.700in

Determina la distancia entre los hoyos de perforación.



Hoyos

Crea un hoyo de perforación.

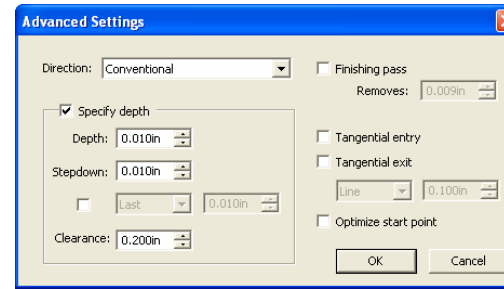
Círculos

Crea un círculo.

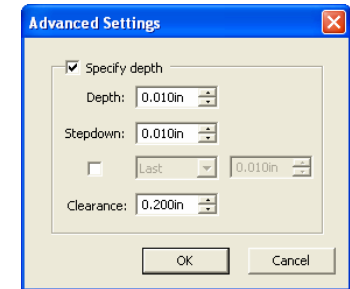
4. Haga clic en **Aplicar**. ✓

Parámetros avanzados para rellenos de grabado

Los parámetros avanzados permiten establecer parámetros para el dispositivo de grabado. Los rellenos de grabado comparten los mismos parámetros avanzados.



Parámetros avanzados para rellenos de perfil, isla y hoyos



Parámetros avanzados para relleno de hoyos

1. En una ficha de relleno de grabado, haga clic en **Avanzado**.
2. Ajuste los siguientes parámetros:

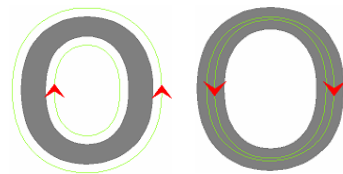
Dirección

Seleccione la dirección en la que se grabará el trazado. La dirección apropiada garantiza bordes más suaves. Consulte “Mostrar direcciones de trazado” en la página 13 para obtener más información.

Convencional

La dirección convencional graba los trazados internos y externos, de forma que las piezas tendrán bordes suaves.

- Los hoyos internos en texto u objetos se cortarán en la dirección opuesta al trazado externo.
- La dirección convencional con un estilo de trazado Externo se grabará en sentido contrario a las agujas del reloj para los trazados de herramienta externos, y en el sentido de las agujas del reloj para los trazados de herramienta internos.
- La dirección convencional con un estilo de trazado Interno se grabará en sentido contrario a las agujas del reloj para los trazados de herramienta internos, y en el sentido de las agujas del reloj para los trazados de herramienta externos.

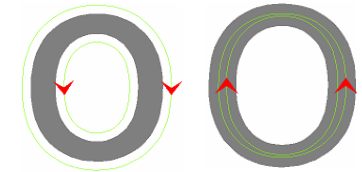


Externo
Convencional

Interno
Convencional

Salto

La dirección de salto graba en sentido opuesto a la dirección Convencional y, por lo general, se usa para materiales como madera de grano grueso o aluminio.

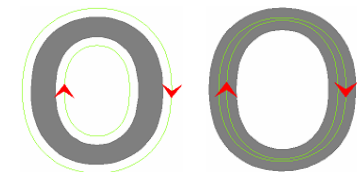


Externo de
salto

Interno de salto

Sentido reloj

La dirección en sentido reloj graba en el sentido de las agujas del reloj en todos los trazados.

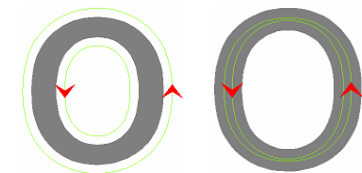


Externo en
sentido reloj

Interno en
sentido reloj

Contra el reloj

La dirección en sentido contra el reloj graba en el sentido contrario a las agujas del reloj en todos los trazados.



Externo contra
el reloj

Interno contra
el reloj

Especificar la profundidad

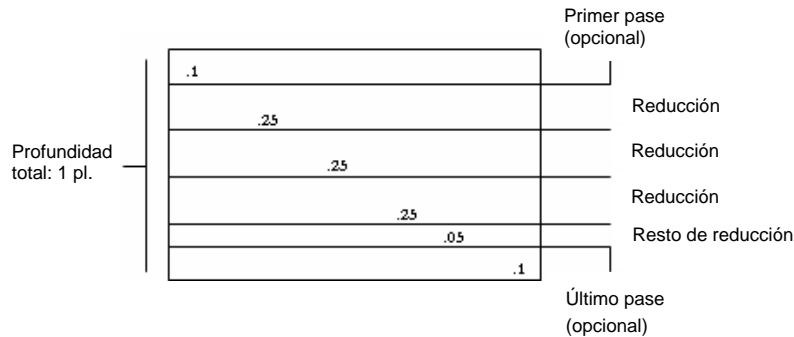
Marque esta opción para escribir valores que tendrán prioridad sobre la configuración del dispositivo de grabado.

Profundidad

Especifica la profundidad total en que grabará la herramienta.

Reducción Especifica la profundidad en que la herramienta grabará cada paso, a fin de garantizar que no quite demasiado material.

Primero, Último o Ambos Establece los valores de reducción adicionales para el primer paso, el último o ambos. Si lo desea, puede especificar la profundidad en que la herramienta graba cada paso.



Separación Establece la cantidad de espacio de separación de la herramienta entre los trazados.

Pase de acabado Un pase final que elimina una pequeña cantidad de material para suavizar los bordes del paso anterior.

Elimina Determina la cantidad de material que quita el pase de acabado.

Entrada y salida tangencial

En Entrada tangencial, la herramienta empezará desde fuera del trazado de la herramienta y se moverá hacia el trazado en línea o arco. Esto permite que la herramienta gane velocidad y realice una entrada limpia sobre el trazado.



Entrada tangencial, Línea

En Salida tangencial, la herramienta termina el trabajo y continúa fuera del trazado de la herramienta en línea o arco. Esto permite que la herramienta se ralentice y realice una salida limpia del trazado.



Salida tangencial, Arco

Línea Una línea recta de una longitud determinada.

Arco Un arco curvado de un radio determinado.

Optimizar el punto de inicio

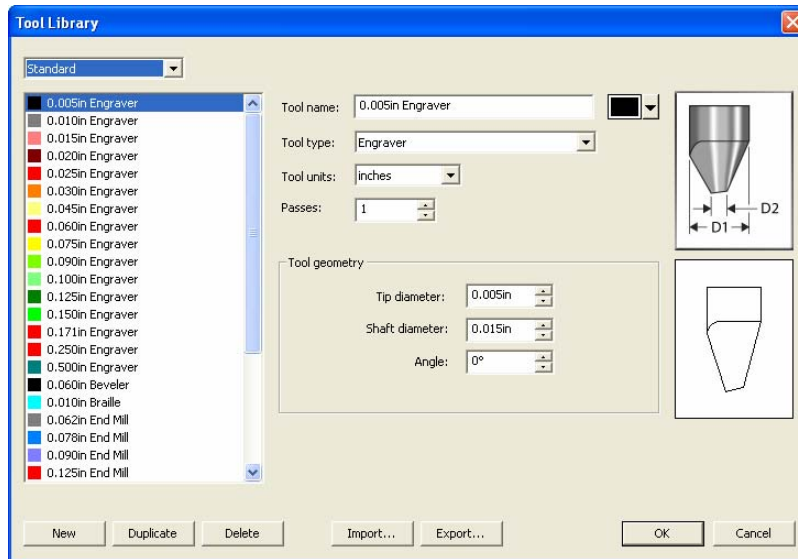
Mueve automáticamente el punto de inicio de cada trazado para reducir la distancia desde el punto final de un trazado al punto inicial del siguiente.

La entrada y salida tangencial se creará en el punto de inicio del objeto. Desactive esta opción para usar el punto de inicio original del objeto.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Biblioteca de herramientas

Puede usar la Biblioteca de herramientas para editar o crear una herramienta de grabado de acuerdo a sus especificaciones.




1. En el menú **Edición**, seleccione **Biblioteca de herramientas**.
2. Ajuste los siguientes parámetros:

Nuevo	Crea una nueva herramienta en la Biblioteca de herramientas.
Duplicar	Crea un duplicado de una herramienta seleccionada de la Biblioteca de herramientas.
Eliminar	Elimina una herramienta de la Biblioteca de herramientas.
Importar	Abre una configuración de herramienta guardada.
Exportar	Guarda la configuración de herramienta como un archivo xml.

Editar una herramienta

1. Seleccione **Estándar**, **Métrica** o **Todas las herramientas** para que aparezca una selección de las herramientas de grabado.

2. Haga clic en la herramienta que quiere editar.
3. Ajuste los siguientes parámetros:

Nombre de la herramienta	Muestra el nombre de la herramienta seleccionada.
	Cambia el color que representa la herramienta seleccionada.
Tipo de herramienta	Muestra el tipo de la herramienta seleccionada.
Unidades de herramienta	Convierte las unidades de medida para el diámetro de herramienta de pulgadas a milímetros.
Pases	Número de pases que la herramienta realizará a lo largo de un trazado. El valor Pases establece el número de veces que la herramienta seguirá un trazado antes de moverse al siguiente. Este valor se diferencia de Reducción en que éste establece la profundidad de grabado de la herramienta en cada pase.
Grupo Geometría de herramienta	El grupo Geometría de herramienta describe medidas de la herramienta. El diagrama en la esquina superior derecha muestra las medidas de los valores de geometría de la herramienta. El diagrama a la derecha del grupo se mueve de forma dinámica a medida que se escriben valores de geometría de la herramienta.
Diámetro de punta	Muestra el ancho de la punta de la herramienta.
Diámetro de asta	Muestra el ancho del asta de la herramienta.
Ángulo	El ángulo de la punta de la herramienta.

4. Haga clic en **Aceptar**.

15. Trabajar con medidas y etiquetas



El programa le permite medir, etiquetar y dimensionar objetos. Usando las herramientas de medición, se puede indicar las dimensiones horizontales, verticales o diagonales del diseño o etiqueta en un objeto.

Las líneas y etiquetas pueden enviarse a una impresora o a un cortador. Para obtener más detalles, consulte “Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Avanzado” en la página 175 o “Cuadro de diálogo Cortar / Plotear – Ficha Avanzado” en la página 167.

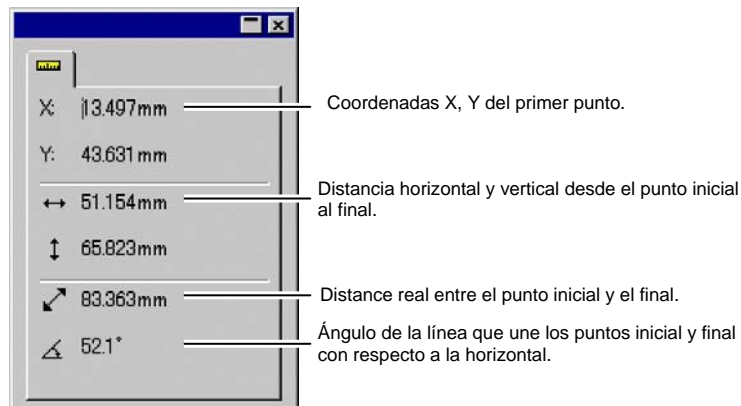
Medir distancias

Use la herramienta Medir cuando necesite saber la distancia entre dos puntos en su diseño.

Para medir la distancia entre dos puntos:

1. Seleccione la herramienta **Medir**. 
 2. Haga clic y arrastre el cursor.
-  Haga clic para mostrar la posición de un punto en su diseño.

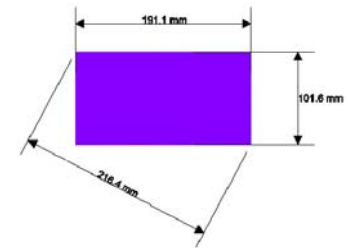
Una vez libere el botón del ratón, la Central de Diseño mostrará la siguiente información:



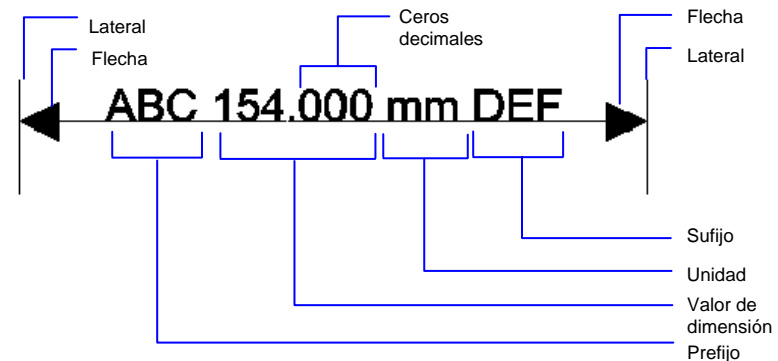
- Coordenadas X, Y del primer punto.
- Distancia horizontal y vertical desde el punto inicial al final.
- Distancia real entre el punto inicial y el final.
- Ángulo de la línea que une los puntos inicial y final con respecto a la horizontal.

Crear líneas de dimensión




La herramienta Dimensión le permite crear líneas dimensionales entre dos puntos en su diseño. Las líneas dimensionales pueden ser horizontales, verticales o diagonales.

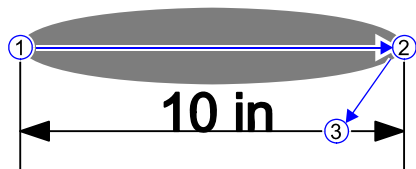


Cuando crea una etiqueta dimensional, la función pegado a punto es automáticamente activada.



Para crear una línea dimensional:

1. Seleccione la herramienta **Dimensión**.   
2. Haga clic en el punto en donde la línea dimensional empezará.
3. Haga clic en el punto donde terminará la línea de dimensión o arrastre desde el punto inicial hasta el punto final. Como mueva el cursor, una línea muestra la dirección en la que se está moviendo.
4. Haga clic una tercera vez para establecer la distancia entre la línea de dimensión y los puntos inicial y final.



Cuando está creando una línea de dimensión:

- Mantenga pulsada la tecla **Mayúsculas** para restringir el ángulo a incrementos de 45 grados.
- Mantenga pulsada la tecla **CTRL** para que las líneas de dimensión sean perpendiculares al objeto.

Cambiar la posición del texto de una línea de dimensión

El texto de dimensión puede aparecer dentro de la línea de dimensión o en cualquiera de sus lados, dependiendo del lugar donde se ha hecho el tercer clic, debajo o a un lado de la línea de dimensión.



Para cambiar la posición del texto de dimensión, haga doble clic sobre la línea de dimensión y seleccione el círculo cercano al texto de dimensión. Podrá arrastrar el texto.







Dimensionar objetos automáticamente

La herramienta Dimensión Automática permite crear automáticamente líneas de dimensión horizontales y verticales en un objeto. Estas líneas de dimensión no están vinculadas al objeto y no se actualizarán de forma automática si el objeto cambia de tamaño.

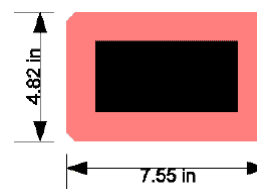


Central de Diseño - Ficha Dimensión automática

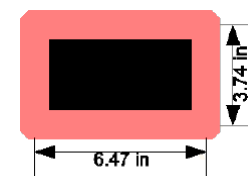
1. Seleccione los objetos.
2. Seleccione la herramienta **Dimensión Automática**.
3. Ajuste los siguientes parámetros:

-  Establezca las dimensiones de los lados superior e izquierdo del objeto.
-  Establezca las dimensiones de los lados superior y derecho del objeto.
-  Establezca las dimensiones de los lados izquierdo e inferior del objeto.
-  Establezca las dimensiones de los lados derecho e inferior del objeto.

Incluir rebordes Active esta opción para incluir el reborde de un objeto en las dimensiones.



Reborde incluido



Reborde no incluido

Dimensionar a página

La herramienta Dimensión a página le permite crear automáticamente líneas de dimensión horizontales y verticales que miden la posición del objeto a la esquina inferior izquierda del área de diseño. Estas líneas de dimensión no están vinculadas al objeto y no se actualizarán de forma automática si el objeto cambia de posición.

Los objetos de texto se miden desde la línea base del texto.

Para crear líneas de dimensión a página:

1. Seleccione los objetos.

2. Seleccione la herramienta **Dimensión a Página**.

Crear etiquetas

Use las herramientas de etiqueta para dibujar una flecha con texto adjuntado a esta.

Hay dos tipos de etiqueta:

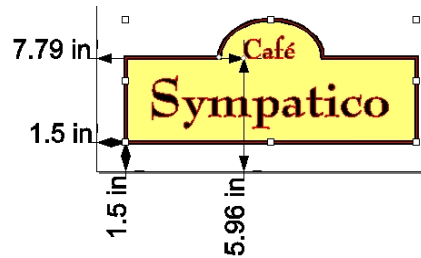


Para crear una etiqueta:

1. Seleccione la herramienta **Etiqueta**.
2. Haga clic en el punto en donde la etiqueta empezara.

Como mueva el cursor, una línea muestra la dirección en la cual se esta moviendo.

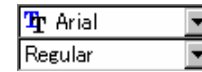
3. Si esta creando una etiqueta de dos segmentos, haga clic para definir el punto donde el primer segmento termina y el segundo segmento empieza.



4. Haga clic en el punto donde la etiqueta terminara.

5. Edite el texto de la etiqueta en la Central de Diseño y pulse la tecla **ENTER**

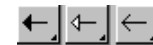
Después de crear la etiqueta podrá ajustar los siguientes atributos en la Central de Diseño:



Fuente y estilo usados.



Tamaño de la fuente usada.



Tipo de flecha usada en la línea de etiqueta.

Avanzado

Haga clic en este botón para ganar acceso a las opciones avanzadas.

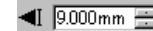
Puede ajustar las opciones usando el cuadro de diálogo Opciones Avanzadas.

Texto en marco

Cuando esta opción esta activa, una caja se muestra alrededor del texto de la etiqueta.

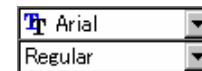


Tamaño de flecha.

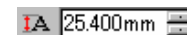


Editar líneas de dimensión

Después de crear la línea dimensional se puede ajustar los siguientes atributos en la Central de Diseño:



Fuente y estilo.



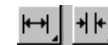
Tamaño de la fuente.



Cuando desbloqueada, se puede editar la dimensión del texto en el campo arriba del candado.



Tipo de flecha usado en ambos extremos de la línea dimensional.



Posición de la flecha. Las flechas pueden estar en interior o exterior de las líneas de lado.

Conectado

Cuando esta opción es seleccionada, si escala el objeto que esta línea de dimensión esta midiendo, el valor de dimensión automáticamente reflejara el escalamiento. Una vez desconecte esta opción, no podrá conectar

otra vez.

Avanzado Haga clic en este botón para ganar acceso a las opciones avanzadas.

Puede ajustar las opciones usando el cuadro de diálogo Opciones Avanzadas.

Prefijo Este texto será colocado antes del valor de dimensión.

Sufijo Este texto será colocado después del valor de dimensión.

Escala Escala usada para mostrar el valor de dimensión. Una escala de 50% mostrara la mitad del valor actual en el valor de dimensión.

Unidad Unidad usada para mostrar el valor de dimensión.

Precisión Numero de lugares decimales en el valor de dimensión.

Ceros detrás Cuando esta opción esta inactiva, los números decimales no se mostraran.

Suprimir Unidad Cuando esta opción esta activada, la unidad no se mostrara después del valor de dimensión.

Texto en marco Cuando esta opción esta activa, una caja aparecerá rodeando el texto de acotación.



El texto de acotación puede estar sobre, encima o debajo de la línea de dimensión.



Fija la posición de la dimensión en la línea.



Cuando una dimensión diagonal es creada, el texto de acotación puede alinearse con la línea diagonal o estar siempre en posición horizontal.



Usando estos botones, podrá mostrar solo la línea de banda, no línea de bando, no flechas o mostrar todo.



Tamaño de flecha.

16. Configurar el sistema para la impresión a color

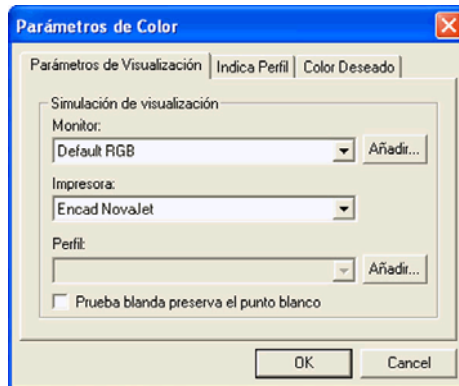
Configure su sistema antes de imprimir. El diálogo Parámetros de Color proporciona los parámetros por defecto que se aplicaran a los archivos que son importados a su programa e imita la impresión de color en el monitor.

Para abrir el cuadro de diálogo Parámetros de Color y configurar su programa para la impresión a color, seleccione **Parámetros de Color** en el menú **Edición**.

Ajustar los perfiles de entrada

La mayoría de los archivos están calibrados para dispositivos de salida específicos. El color de los archivos en formato RGB es normalmente corregido para mostrarse en cierto tipo monitor, y el color de archivos CMYK es corregido para darle salida en cierta tipo impresora. Los perfiles de entrada son usados para convertir estos archivos a un espacio de color neutro, de tal manera que su programa puede corregir el color para el dispositivo de salida usando los perfiles de salida.

La ficha **Indica Perfil** en el cuadro de diálogo Parámetros de Color permite establecer los perfiles de entrada que se usan cuando se importan archivos. Los perfiles de entrada deben corresponder con los dispositivos de salida (un monitor o una impresora) usados en la creación de los archivos.



En este cuadro de diálogo, seleccione los siguientes ajustes:

RGB Seleccione el perfil RGB que corresponda con la fuente de imágenes.

CMYK Seleccione el perfil CMYK que corresponda con la fuente de imágenes.

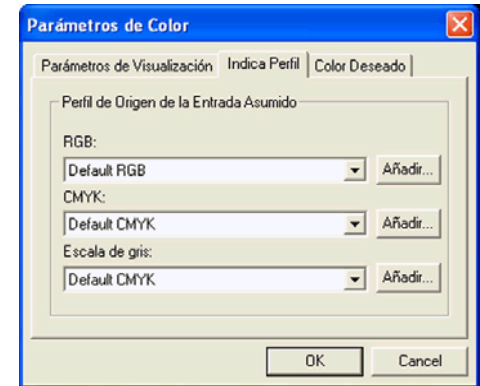
Escala de gris Seleccione el perfil que corresponda con la fuente de imágenes en la escala de gris.

También puede añadir perfiles adicionales haciendo clic en el botón **Añadir**.

Ajustar los perfiles de visualización

Puede imitar la salida de color en su monitor, en un proceso llamado Prueba de impresión suave.

Para que esta emulación sea tan precisa como sea posible, se tienen que establecer los perfiles apropiados en la ficha Parámetros de visualización en el cuadro de diálogo Parámetros de color.



Monitor Seleccione el perfil que corresponda con su monitor.

Impresora Seleccione la impresora que usara para imprimir su diseño. Seleccione la opción **Prueba suave preserva el punto blanco** para emular el punto blanco en el papel.

Seleccionar colores deseados

El color deseado especifica como el espacio de color del archivo de entrada es trazado al espacio de color en el dispositivo de salida.

Se puede especificar cuatro tipos de colores



deseados para los objetos que conforman los trabajos:

- Mapa de bits** Color deseado que se utiliza con las imágenes en mapa de bits (imágenes rasterizadas) incluidas en su archivo de trabajo.
- Vectorial** Color deseado que se utiliza con objetos vectoriales como círculos, polígonos, líneas, arcos y curvas Bezier incluidas en los archivos basado en vectores como PostScript, DXF o Adobe Illustrator.
- Texto** Color deseado que se utiliza con los objetos de texto incluidos en los archivos PostScript y otros basados en vectores.
- Degradado** Color deseado que se utiliza con los objetos de degradado basados en vectores incluidos en los archivos PostScript y otros basados en vectores. Los degradados creados en archivos de mapa de bits se representarán utilizando el color deseado de **Mapa de bits**.

Se pueden especificar diferentes modos de color deseado para los objetos CMYK, a diferencia del resto de objetos (RGB, escala de grises, LAB, etc.).

Las opciones establecidas aquí son solo usadas como un ajuste predeterminado para su salida. Puede especificar diferentes colores deseados para cada bitmap o color en su diseño. Consulte “Ficha Perfil” en la página 111 y “Aspectos del color – Ficha Color” en la página 63 para obtener más detalles.

Escoja uno de los siguientes colores deseados:

- De Percepción** Este intento es el mejor para imágenes fotográficas. Los colores fuera de la gama del dispositivo de salida se ajustan o reducen para adaptarse al espacio de color del dispositivo de salida.

Saturación Este color deseado es el mejor para imágenes graficas, tal como arte vectorial, donde colores vividos son mas importantes que la correspondencia con colores verdaderos. Los colores fuera de la gama del dispositivo de salida se asignan a colores dentro de la magnitud de la saturación de la gama. Los colores que caen dentro de la gama del dispositivo de salida se desplazan más cerca de la magnitud de la saturación de la gama.

Colorimétrico relativo Este color deseado es el mejor para imágenes, tales como logotipos, donde la salida necesita corresponder a la imagen original. Los colores que caen fuera de la gama del dispositivo de salida se reasignarán. Este método recude el número total de colores disponibles. El punto blanco de Colorimétrico relativo es siempre cero.

Colorimétrico absoluto Este color deseado es similar al Colorimétrico relativo, pero tiene un valor de punto blanco diferente. Colorimétrico Absoluto representa colores relativos a un valor de punto blanco fijo de D50. Por ejemplo, el blanco del papel A será simulado cuando imprima en papel B. Este color deseado es el mejor para la prueba del color.

Color plano Este color deseado fue creado para complementar la saturación deseada. Color plano asigna los colores de forma similar al color deseado de Saturación, pero el color deseado Color plano genera la saturación más alta posible, y no debe utilizarse con imágenes fotográficas.

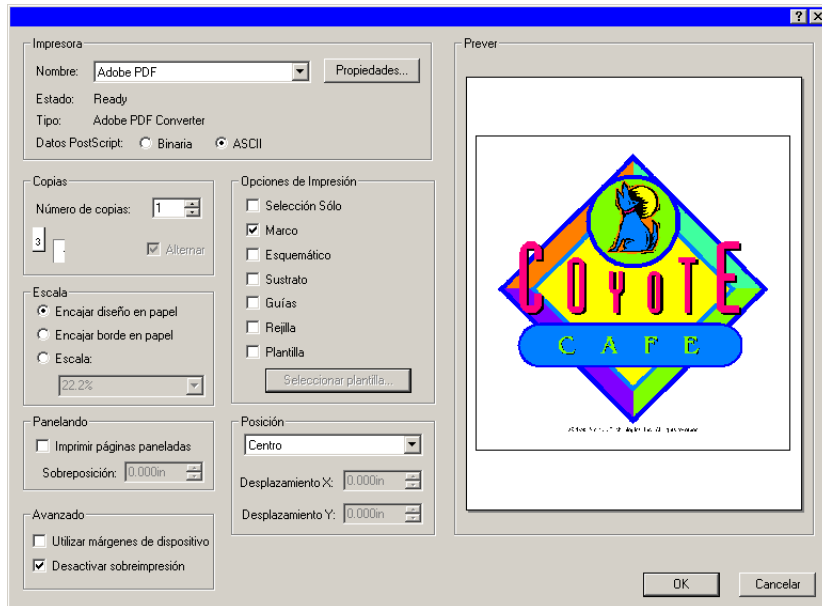
Sin corrección de color El objeto se imprimirá sin corrección de color alguna.

17. Configurar una impresora de Escritorio

Antes de la impresión final, es buena idea imprimir una muestra en su impresora de escritorio para hacer una prueba de impresión.

Para imprimir su documento en una impresora de escritorio:

1. Asegúrese que todos los objetos y colores que quiere imprimir estén visibles en su documento.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Imprimir**.



3. Seleccione la impresora de escritorio y configure las opciones que desee.

☞ Marque **Selección** para imprimir solamente los objetos seleccionados.

4. Haga clic en **Aceptar** (Windows) o en **Imprimir** (Macintosh).

Las opciones disponibles son:

Impresora Seleccione las siguientes propiedades relaciones con la impresora:

Nombre Seleccione el nombre de la cola de

impresión en la que desea imprimir.

Propiedades Haga clic para definir las propiedades específicas de la impresora. Consulte la documentación de su impresora para obtener más información.

Datos PostScript Seleccione Binaria o ASCII. Cuando se selecciona **Binaria**, los datos se comprimen usando una codificación binaria y se envían a la impresora.

Copias

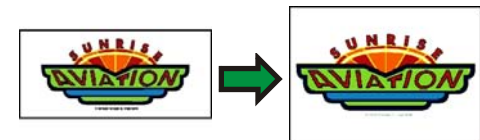
Escriba el **Número de copias** que desea imprimir.

Intercalar Si se marca esta opción, todas las páginas de una copia de varias páginas se imprimirán en orden antes de empezar la siguiente copia. Por ejemplo, tres copias de un trabajo de tres páginas se imprimirán 1,2,3,1,2,3,1,2,3. Si se desmarca, se imprimirá el número especificado de copias de cada página una después de otra, antes de seguir con la siguiente página. Tres copias de un trabajo de tres páginas se imprimirían 1,1,1,2,2,2,3,3,3.

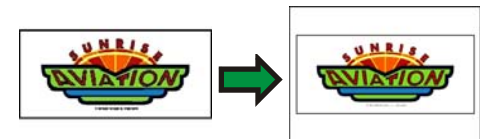
Escala

Seleccione alguna de las siguientes opciones:

Encajar diseño en papel Escala la salida para acomodar el diseño completo en el papel.



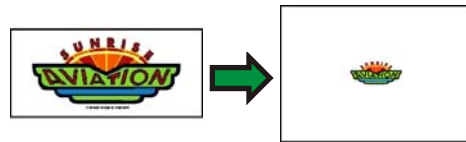
Encajar borde en papel Escala la salida para ajustar el área de dibujo completa en el papel.



Escala

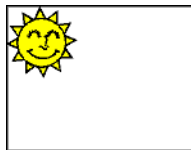
Introduzca la escala en porcentaje para escalar la salida. Puede usar la opción Panelando para imprimir imágenes que son más grandes que el tamaño del papel que su impresora puede manejar.

Si quiere imprimir en una escala de 1 pulgada = 1 pie, introduzca el valor "1:12" en este campo.

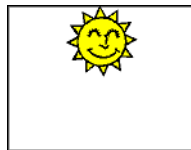


Posición

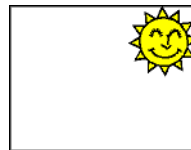
Seleccione alguna de las siguientes posiciones:



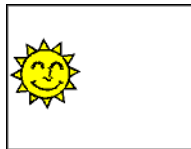
Superior izq.



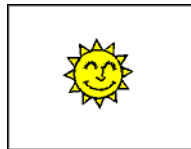
Superior centro



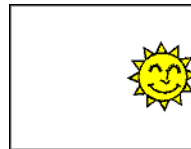
Superior der.



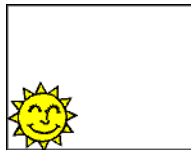
Centro izquierda



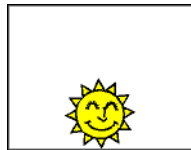
Centro



Centro derecha



Inferior izq.



Inferior centro



Inferior derecha

A Medida Coloca el diseño con precisión especificando los siguientes desplazamientos:

Desplaza -miento X La distancia desde el borde derecho del diseño al borde derecho del área imprimible de la página.

Desplaza -miento Y La distancia desde el borde inferior del diseño al borde inferior del área imprimible de la página.

Opciones de Impresión

Puede habilitar las siguientes opciones

Selección sólo Sólo tendrán salida las partes del trabajo seleccionadas.

Marco El borde en el área de diseño es impreso.

Esquemático Los objetos vectoriales se imprimen sin relleno.

Sustrato Se imprime el color de sustrato junto con el diseño, si hay alguno.

Guías Se imprimen las guías junto con el diseño.

Retícula Se imprime la retícula junto con el diseño.

Plantilla Aplica una plantilla de diseño a la salida.

Paneles parciales

La opción Panelando permite dividir la salida en paneles parciales y establecer la superposición entre estos paneles.

Imprimir páginas paneladas Marque esta opción para panelar la salida.

Superposición Ajusta el montaje entre los paneles.



Diseño original



Salida dividida

Avanzado

Marque esta opción para habilitar las opciones avanzadas:

Utilizar márgenes del dispositivo La información de márgenes del controlador de la impresora es usada.

Omitir sobreimpresión Se omitirá cualquier sobreimpresión que se haya establecido en la fase de diseño. Esto puede ser útil si desea ahorrarse el tiempo y el medios de salida necesarios para la sobreimpresión.

Si marca **Omitir sobreimpresión**, la salida se cambiará de forma automática, de modo que no se utilicen características que dependan de la sobreimpresión. Por ejemplo, la salida que se ha configurado para utilizar reserva de color no aplicará esta característica.

18. Conexión con Production Manager o PhotoPRINT Server

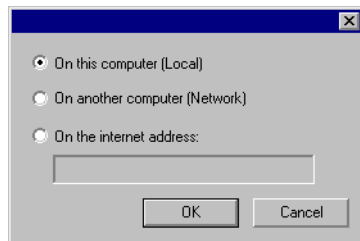
El programa de diseño puede enviar una salida a Production Manager o PhotoPRINT Server.

☐ Sólo se pueden conectar a copias de Production Manager que tengan la misma versión que el programa de diseño. Los intentos de conexión a una versión anterior de Production Manager generarán un error.

Conexión a Production Manager

Si se abre el cuadro de diálogo Cortar/Plotear o RIPear e Imprimir, y Production Manager se está ejecutando en su computadora; el programa de diseño se conectará automáticamente a Production Manager.

Si Production Manager no se está ejecutando en su computadora cuando se abre el cuadro de diálogo Cortar/Plotear o RIPear e Imprimir; aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



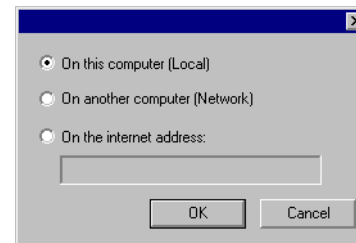
Este cuadro de diálogo permite:

- Conectarse a una copia de Production Manager que se ejecuta en su computadora, iniciando Production Manager si aún no está en ejecución.
- Conectarse a una copia de Production Manager que se ejecuta en otra computadora de la red de área local.
- Conectarse a una copia de Production Manager que se ejecuta en una computadora remota, especificando su dirección TCP/IP.

Conectarse a Production Manager en la misma computadora

Para conectarse a una copia de Production Manager que se ejecuta en la misma computadora que el programa de diseño:

1. Cree su diseño en el programa de diseño.
2. Haga clic en el botón **Cortar/Plotear** o **RIPear e Imprimir** de la barra de herramientas. (🖨️ o 🖨️)



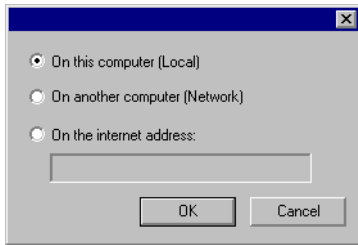
3. Seleccione **En esta computadora (Local)**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Si su copia local de Production Manager no está en ejecución, se iniciará de forma automática.

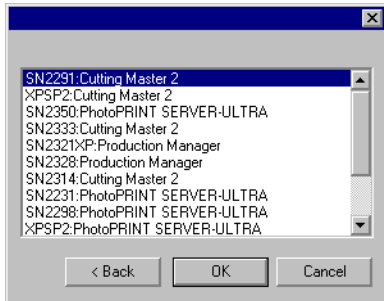
Conectarse a Production Manager en otra computadora de su red de área local

Conectarse a una copia de Production Manager que se ejecuta en otra computadora de la red de área local.

1. Asegúrese de que en su computadora no se están ejecutando Production Manager ni PhotoPRINT Server.
2. Cree su diseño en el programa de diseño.
3. Haga clic en el botón **Cortar/Plotear** o **RIPear e Imprimir** de la barra de herramientas. (🖨️ o 🖨️)
4. Si no aparece el cuadro de diálogo Production Manager, seleccione Otro en la Lista de ajustes, en la esquina superior del cuadro de diálogo.



5. Seleccione **En otra computadora (Red)**.
6. Haga clic en **Aceptar**.



7. Seleccione el programa al que desea conectarse.
8. Haga clic en **Aceptar**.

Una vez que el programa se conecte a Production Manager, la Lista de ajustes se llenará automáticamente con los ajustes disponibles.

Conectarse a Production Manager en una dirección de Internet

Para conectarse a una copia de Production Manager que se ejecuta en una computadora que se encuentra en una dirección TCP/IP determinada:



9. Asegúrese de que en su computadora no se están ejecutando Production Manager ni PhotoPRINT Server.
10. Averigüe la dirección TCP/IP de la computadora remota.
 - a. Para determinar la dirección TCP/IP de una computadora Windows, escriba en la línea de comandos **IPCONFIG** y pulse **Enter**.

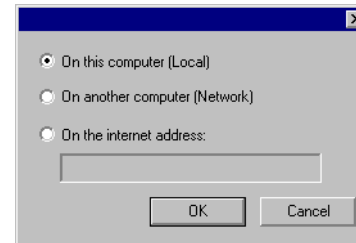
Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection:

```

Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address. . . . . : 10.1.1.134
Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . : 10.1.1.2
  
```

11. Cree su diseño en el programa de diseño.
12. Haga clic en el botón **Cortar/Plotear** o **RIPear e Imprimir** de la barra de herramientas. ( o )
13. Si no aparece el cuadro de diálogo Production Manager, seleccione **Otro** en la Lista de ajustes, en la esquina superior del cuadro de diálogo.



14. Seleccione **En la dirección Internet**.
15. Escriba la dirección TCP/IP de la computadora remota.
16. Haga clic en **Aceptar**.

Una vez que el programa se conecte a Production Manager, la Lista de ajustes se llenará automáticamente con los ajustes disponibles.

Conectar a PhotoPRINT Server

El programa tiene la capacidad de dar salida a su diseño en PhotoPRINT Server. Para esto; debe conectarse con PhotoPRINT Server en lugar de hacerlo con Production Manager.



Como sucede con Production Manager, puede conectarse a una copia de PhotoPRINT Server que se ejecuta en la misma computadora, en otra computadora de su red local, o en una computadora remota a la que se accede vía TCP/IP.

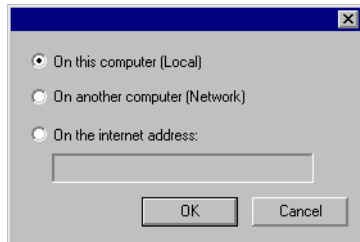
Conectarse a PhotoPRINT Server en la misma computadora

Si PhotoPRINT Server se ejecutan en su computadora y Production Manager no está en ejecución, el programa se conectará automáticamente a PhotoPRINT Server.

Si los dos programas se están ejecutando, el programa siempre se conectará primero con Production Manager.

Para conectarse a una copia de PhotoPRINT Server que se ejecuta en la misma computadora que el programa de diseño:

1. Cree su diseño en el programa de diseño.
2. Asegúrese de que Production Manager no se está ejecutando.
3. Inicie PhotoPRINT Server.
4. Haga clic en el botón **Cortar/Plotear** o **RIPear e Imprimir** de la barra de herramientas. ( o )





5. Seleccione **En esta computadora (Local)**.
6. Haga clic en **Aceptar**.

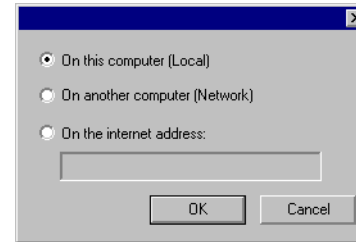
Una vez que el programa se conecta a PhotoPRINT Server, la Lista de ajustes se llenará automáticamente con los ajustes disponibles.

Conectarse a PhotoPRINT Server en otra computadora de su red de área local

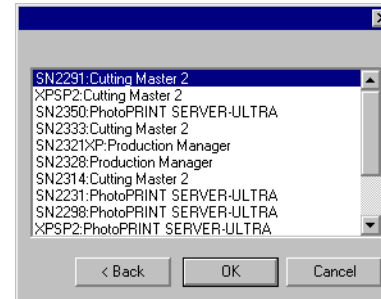
Conectarse a una copia de PhotoPRINT Server que se ejecuta en otra computadora de la red de área local.

1. Asegúrese de que en su computadora no se están ejecutando Production Manager ni PhotoPRINT Server.
2. Cree su diseño en el programa de diseño.

3. Haga clic en el botón **Cortar/Plotear** o **RIPear e Imprimir** de la barra de herramientas. ( o )
4. Si no aparece el cuadro de diálogo Production Manager, seleccione Otro en la Lista de ajustes, en la esquina superior del cuadro de diálogo.



5. Seleccione **En otra computadora (Red)**.
6. Haga clic en **Aceptar**.




7. Seleccione la copia de PhotoPRINT Server a la que desea conectarse.
8. Haga clic en **Aceptar**.

Una vez que el programa se conecta a PhotoPRINT Server, la Lista de ajustes se llenará automáticamente con los ajustes disponibles.

Conectarse a PhotoPRINT Server en una dirección de Internet

Para conectarse a una copia de PhotoPRINT Server que se ejecuta en una computadora que se encuentra en una dirección TCP/IP determinada:

1. Asegúrese de que en su computadora no se están ejecutando Production Manager ni PhotoPRINT Server.
2. Asegúrese de que Production Manager no se está ejecutando en la computadora remota.



 Si Production Manager se está ejecutando en la computadora, el programa se conectará a esa copia de Production Manager en lugar de hacerlo a PhotoPRINT Server.

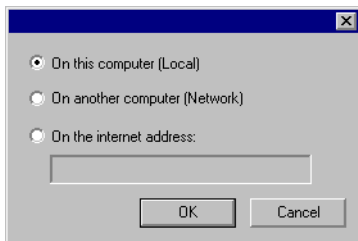
3. Averigüe la dirección TCP/IP de la computadora remota.
 - a. Para determinar la dirección TCP/IP de una computadora Windows, escriba en la línea de comandos **IPCONFIG** y pulse **Enter**.

```
Windows IP Configuration
```

```
Ethernet adapter Local Area Connection:
```

```
Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address. . . . . : 10.1.1.134
Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . : 10.1.1.2
```

4. Cree su diseño en el programa de diseño.
5. Haga clic en el botón **Cortar/Plotear** o **RIPear e Imprimir** de la barra de herramientas. ( o )
6. Si no aparece el cuadro de diálogo Production Manager, seleccione **Otro** en la Lista de ajustes, en la esquina superior del cuadro de diálogo.




7. Seleccione **En la dirección Internet**.
8. Escriba la dirección TCP/IP de la computadora remota.
9. Haga clic en **Aceptar**.

Una vez que el programa se conecta a PhotoPRINT Server, la Lista de ajustes se llenará automáticamente con los ajustes disponibles.

Compartir una llave hardware a través de una red de área local

Es posible ejecutar el programa de diseño en una computadora y Production Manager en otra, utilizando una sola llave hardware. La computadora que tienen el Production Manager y la computadora que tiene el programa de diseño deben estar conectadas a la red y el TCP/IP debe estar instalado y trabajando apropiadamente.

 Sin embargo, no podrá ejecutar más de una instancia del programa utilizando la misma llave hardware.

Para ejecutar el programa utilizando una llave hardware instalada en otra computadora:

1. Instale el programa de diseño en la estación de diseño.
2. Instale el programa de producción en la estación de producción.
3. Conecte la llave hardware a la estación de diseño o a la de producción.
4. Ejecute el programa de diseño o el de producción. El programa puede ejecutarse mientras la llave se encuentra conectada a alguna de las estaciones.
5. Conéctese a la instancia de Production Manager que se ejecuta en la estación de producción. Consulte “Conectarse a Production Manager en otra computadora de su red de área local” en la página 158 para obtener más detalles.

19. Cortar el diseño

Antes de que pueda cortar cualquier diseño, asegúrese de tener una conexión establecida desde el programa de diseño al Production Manager y de crear una configuración para su dispositivo de salida tal como se documenta en el manual de usuario de Production Manager.

Siga los siguientes pasos para enviar el documento a su dispositivo de corte:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Cortar/Plotear**.

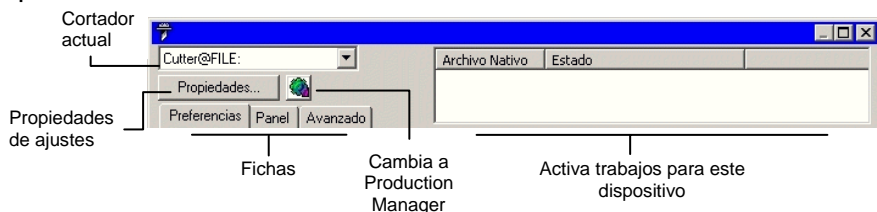
Si tiene objetos seleccionados, se cortará únicamente estos objetos seleccionados. Para cortar todos los objetos en el documento, haga clic en el botón Selección sólo.

2. Ajuste los parámetros disponibles en el cuadro de diálogo como sea necesario y haga clic en **Enviar**.

Parámetros del cuadro de diálogo Cortar/Plotear

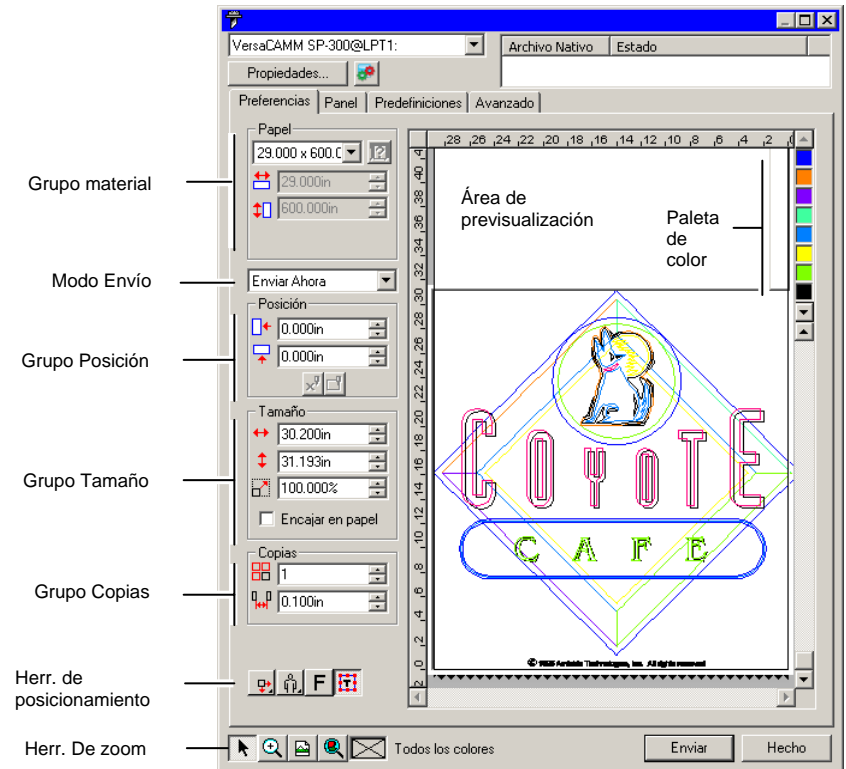
El diálogo Cortar/Plotear le da un control completo sobre la producción del trabajo. Este cuadro de diálogo consiste de cuatro fichas: General, Panel, Opciones y Avanzado.

El área de la parte superior de este cuadro de diálogo es común para todas las fichas:



Cuadro de diálogo Cortar/Plotear - Ficha General

La ficha General le permite especificar el tamaño del medio, el tamaño del trabajo y la ubicación de la salida en el medio.



Puede escalar el cuadro de diálogo Cortar/Plotear, haciendo clic y arrastrando la esquina inferior derecha.

Parámetros de material

El grupo Material le permite especificar el tamaño de los medios usados en el dispositivo de salida y también especificar la anchura y altura de los medios. El tamaño de los medios se usa para dividir el trabajo si éste es mayor que los medios.

51.000 x 600.C

Seleccione el tamaño de los medios de la lista o especifique un tamaño personalizado seleccionando **Definido por usuario**.



Calcular tamaño: Calcula el tamaño del medio cargado en el dispositivo de corte. Esta característica sólo funciona si el dispositivo y el puerto admiten las comunicaciones bidireccionales.

51.000in

Anchura del material.

600.000in

Altura del material.

Modo Envío

La Lista Envío le permite seleccionar qué hacer con el trabajo una vez éste llega a la cola del Production Manager.

Enviar ahora El trabajo se procesa y envía automáticamente al dispositivo de salida.

Retener en lista El trabajo permanece en la cola del Production Manager hasta que se envía manualmente al dispositivo de salida desde la ventana Production Manager.

Guardar en archivo El trabajo se procesa y guarda como un archivo nativo.

El modo **Enviar Ahora** no está disponible si el dispositivo de salida se halla inactivo o Production Manager está en otra computadora de la red y la opción **Permitir Envío Remoto/Interactivo** no se encuentra activada en las Preferencias de Production Manager. Consulte el Manual de usuario de Production Manager para obtener más información.

Parámetros de posición

El grupo Posición le permite especificar donde se ubicará el trabajo en el medio de salida.

0.000in

Distancia de desplazamiento horizontal

0.000in

Distancia de desplazamiento vertical.



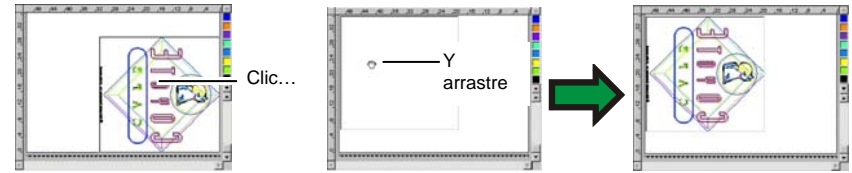
Interactivo: Mueve el dispositivo de corte a medida que cambia la posición del trabajo en el área de vista previa.



Mostrar: Dibuja un recuadro delimitador del trabajo sin aplicar la herramienta.

También puede posicionar el trabajo haciendo clic y arrastrando:

1. Seleccione la herramienta de **Selección** en el cuadro de diálogo Cortar/Plotear.
2. Haga clic y arrastre la previsualización a una nueva posición.



Parámetros de tamaño

El grupo Tamaño le permite cambiar el tamaño de la salida.

20.200in

Anchura de la salida.

20.862in

Altura de la salida.

100.000%

Relación de escala

Encajar en papel

Escala el trabajo proporcionalmente, de forma que sea lo más grande posible aunque siempre dentro del área imprimible del medio de salida.

Parámetros de copias

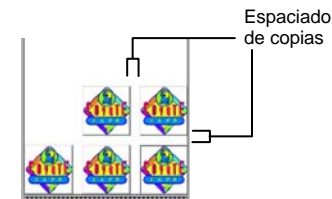
El grupo Copias permite establecer el número de copias y el espaciado entre ellas.

1

Número de copias

0.100in

La cantidad de espacio entre las copias.



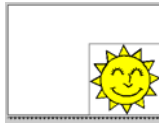
Las copias se colocan automáticamente para optimizar el uso de los medios.

Herramientas de posición

Las herramientas de posición le permiten rotar, reflejar o posicionar el trabajo.



El trabajo se coloca a las distancias especificadas desde los bordes derecho y guía del medio.



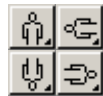
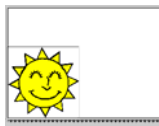
El trabajo se centra en el borde guía del medio.



El trabajo se centra con respecto a la altura y anchura de los medios.



El trabajo se coloca a las distancias especificadas desde los bordes izquierdo y guía del medio.



Rotar el trabajo en incrementos de 90 grados.



Reflejar el trabajo verticalmente.

Herramientas de vista

Las herramientas de visualización le permiten manipular el trabajo en el área de previsualización.



Cambia la posición del trabajo en el medio haciendo clic y arrastrando la previsualización del trabajo.



Zoom de acercar o alejar. Mantenga pulsada la tecla **CTRL** para hacer Zoom de alejamiento.



Devuelve el área de previsualización a la vista predeterminada.



Zoom para encajar todos los objetos en el área de previsualización.



Muestra el color actual seleccionado en el área de previsualización. Si están seleccionados todos los colores, el recuadro estará marcado con una cruz.



Haga clic en este botón para activar la previsualización para ver solamente los objetos seleccionados o el diseño entero.

Paleta de color

Seleccione el color a mostrar en el área de previsualización. Sólo se procesará el color mostrado. No podrá seleccionar colores individuales si la opción Enviar todos los colores de la ficha Avanzado está seleccionada.

Haga clic y arrastre los colores para cambiar el orden de salida.

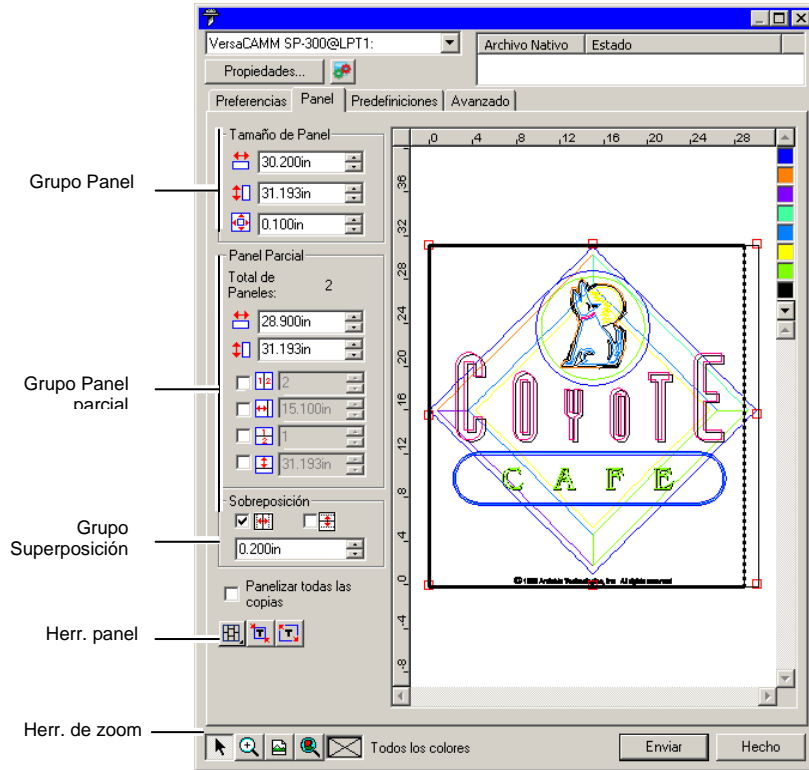
Establecer la visibilidad de los colores

Haga clic derecho sobre un color de la paleta de colores para activar o desactivar el parámetro **Visible** de ese color. Un color que se haya definido como invisible no tendrá salida.

- Si desea dar salida a todos los colores excepto uno, marque **Enviar todos los colores** en la ficha Avanzado y luego desactive el parámetro **Visible** del color al que no quiere dar salida.

Cuadro de diálogo Cortar/Plotear - Ficha Panel

Los trabajos que tienen un tamaño más grande que el medio se dividirán antes de la salida.





El panel puede dividirse en varias columnas y filas. Cada sección o celda se denomina *Panel parcial*.


La ficha Panel ofrece varias herramientas para dividir el trabajo.

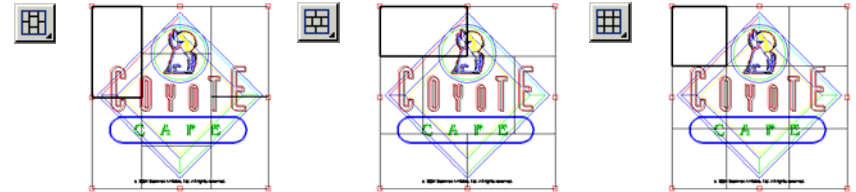
Herramientas de Panel


La barra de herramientas dispone de herramientas para cambiar el modo de panel y generar automáticamente paneles parciales.

 Bloquea las columnas de manera que los paneles parciales de la misma columna pueden ajustarse como un grupo.

 Bloquea las filas de manera que los paneles de la misma fila pueden ajustarse como un grupo.

 Bloquea ambos, columnas y filas, de manera que todas las columnas y filas pueden ajustarse como un grupo.



 **Autopanelado:** Se creará automáticamente un panel que incluye todos los objetos seleccionados. Si no hay objetos seleccionados, se incluirán todos los objetos del diseño. Si el diseño es demasiado largo para encajar en el medio seleccionado, se dividirá en paneles automáticamente, de forma que cada panel parcial sea del máximo tamaño posible. Autopanelado no trata de dividir en paneles toda la página, sólo el diseño o los objetos seleccionados.

Panelar hasta el borde: Toda la página del diseño se dividirá en paneles parciales automáticamente. Si la página es demasiado larga para encajar en el medio seleccionado, se dividirá en paneles automáticamente, de forma que cada panel parcial sea del máximo tamaño posible.

Mover el panel

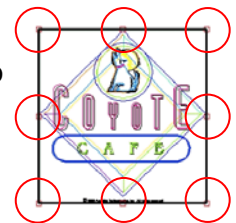
El panel define el área de diseño que se procesará para la salida. Los elementos del diseño que estén fuera de los límites del panel no se cortarán.

Escalar el panel

Puede escalar el panel arrastrando su borde o usando el grupo Tamaño de Panel para introducir numéricamente el tamaño del panel.

Cambiar el tamaño del panel con el ratón:

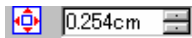
1. Mueva el cursor sobre el pequeño cuadro rojo a lo largo del borde del panel.
2. Haga clic y arrastre para escalar el panel.



Escribir el tamaño del panel numéricamente:

 54.666cm La anchura del panel.

 56.458cm La altura del panel.

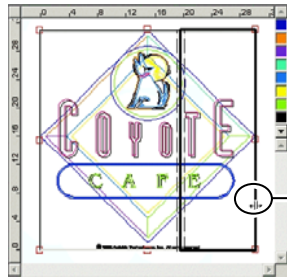


Margen alrededor del panel.

Dividir en paneles parciales el trabajo usando el área de previsualización

Puede añadir nuevos paneles parciales al panel:

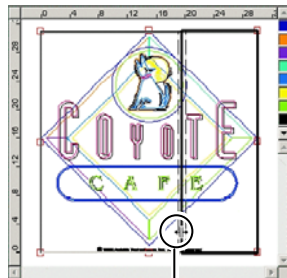
1. Coloque el cursor sobre el borde del panel.
2. Haga clic y arrastre hacia el centro del panel para añadir un nuevo panel parcial.



Clic y arrastre el borde del panel parcial para añadir un nuevo panel

Para escalar los paneles parciales existentes:

1. Coloque el cursor sobre el borde del panel parcial.
2. Haga clic y arrastre para escalar el panel parcial.



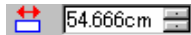
Clic y arrastre el borde del panel parcial para redimensionarlo

Dividir en paneles parciales el trabajo usando el grupo Panel

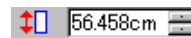
El grupo Panel le permite especificar los paneles numéricamente.

Para especificar el tamaño de cada panel numéricamente:

1. Seleccione el panel que quiere escalar en el área de previsualización.
2. Escriba el nuevo tamaño.

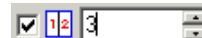


La anchura del panel seleccionado.

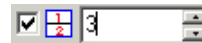


La altura del panel seleccionado.

Para dividir el trabajo de modo uniforme, seleccione la opción de panelado que quiere realizar y escriba el número deseado o el tamaño de las filas y columnas.



Divide el trabajo en un número especificado de columnas escaladas uniformemente.



Divide el trabajo en un número especificado de filas escaladas uniformemente.



Columnas uniformes



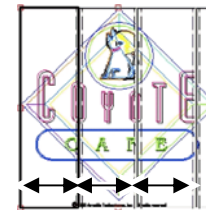
Filas uniformes



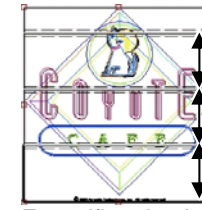
Divide el trabajo en un número especificado de columnas escaladas uniformemente, empezando por el lado izquierdo.



Divide el trabajo en un número especificado de filas, empezando por la parte inferior.



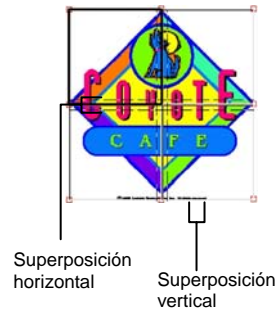
Especificar la anchura de la columna



Especificar la altura de la fila

Especificar la superposición entre paneles parciales

Puede especificar la cantidad de superposición entre filas y columnas. Mediante la superposición, elimina cualquier vacío entre los paneles parciales que pueda aparecer en el ensamblaje del producto final. La superposición se mide como la cantidad total de dos filas o columnas superpuestas.



Marque esta opción para crear una superposición en los bordes verticales de los paneles parciales.

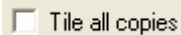


Marque esta opción para crear una superposición en los bordes horizontales de los paneles parciales.

El ancho de la superposición.

Panelar todas las copias individualmente

Marque esta opción para mostrar todas las copias en la previsualización, de forma que los paneles parciales se pueden ajustar en cada copia. Cuando está opción se activa, la altura y anchura del trabajo de la ficha General se actualizará a medida que cambia el número de copias.



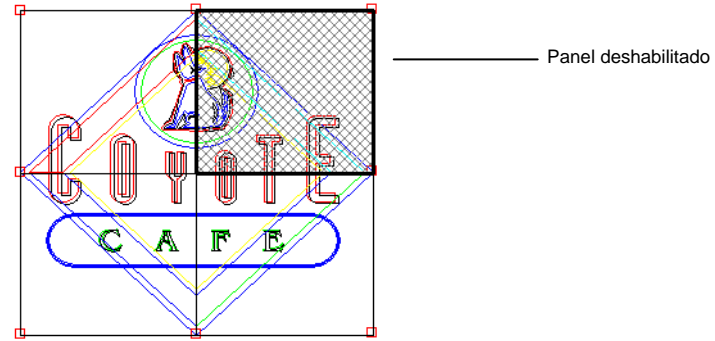
Panelar todas las copia es la opción predeterminada para los dispositivos de corte planos, de forma que la salida no requiera un ensamblaje.

Evitar la salida de paneles parciales

Para deshabilitar la salida de un panel parcial con el resto del trabajo, siga los siguientes pasos:

- Haga doble clic sobre el panel parcial en la ventana de vista previa.
- Haga clic derecho sobre el panel parcial en la ventana de vista previa.

Los paneles parciales deshabilitados se marcan con una rejilla.

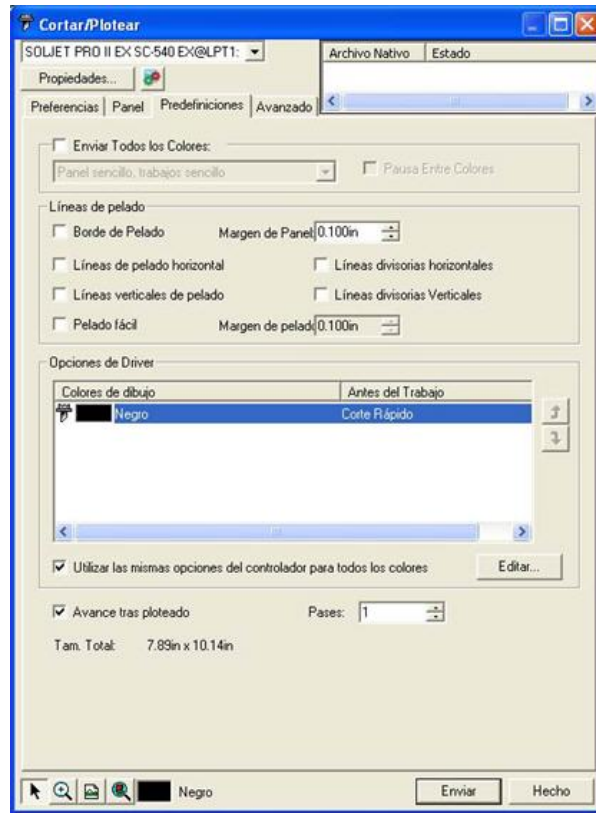


Para que un panel parcial deshabilitado vuelva a tener salida, haga doble clic o clic derecho sobre el panel otra vez.

Al menos un panel parcial de cada trabajo debe estar permanentemente habilitado. Si intenta deshabilitar todos los paneles parciales, se habilitará de nuevo alguno de ellos.

Cuadro de diálogo Cortar/Plotear - Ficha Opciones

La ficha Opciones permite establecer un número de opciones comunes en los trabajos de corte.



Las siguientes opciones están disponibles:

Enviar todos los colores Seleccione la opción Enviar todos los colores para procesar cada color por separado. Cuando se selecciona esta opción se puede seleccionar la manera en que cada color se procesará:

Un panel, Un trabajo El trabajo se envía como un archivo individual y se procesa usando el mismo tamaño de panel para todos los colores.



Un panel, trabajos separados Se crea un archivo de trabajo separado por cada color, pero estos se procesan usando el mismo tamaño de panel para todos los colores.



Paneles separados, trabajos separados

Se crea un archivo de trabajo separado por cada color y puede definir el tamaño de panel para cada color por separado.



Pausa entre colores

Selecciona si Production Manager debe hacer una pausa después del proceso de cada color, permitiéndole cambiar la pluma o el medio. Esta opción solo se puede seleccionar cuando se selecciona Enviar todos los colores.

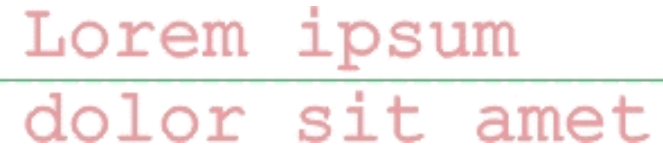
Borde de pelado

Corta un borde con el Margen de panel especificado alrededor de todos los objetos de un color seleccionado.



Líneas de pelado horizontales

Agrega líneas de pelado entre las líneas de texto (u objetos).



Líneas horizontales de división

Agrega líneas horizontales que recorren el centro de las filas de texto, pero no el propio texto. Las líneas de división se interrumpen cuando tocan el texto.



Líneas de pelado verticales

Agrega líneas de pelado entre caracteres (u objetos).



Líneas verticales de división

Agrega líneas verticales que recorren los caracteres, pero no cortan el texto. Las líneas de división se interrumpen cuando tocan el texto.

Lorem ipsum

Pelado fácil

Corta un borde de pelado dentro de un margen de pelado especificado alrededor de cada objeto del diseño.

Margen de pelado

Establece la distancia entre los objetos y el borde de pelado.

Opciones de driver del dispositivo de corte

Este conjunto de controles permite configurar un número de opciones relacionadas con el dispositivo de corte, como la velocidad o la presión del corte. Pueden especificarse diferentes opciones de corte para cada color del diseño.

Para editar las opciones de driver del dispositivo de corte, seleccione el color en la lista y haga clic en **Edición**. Consulte “Configurar las opciones de driver del dispositivo de corte” para obtener más información.

Marque **Usar las mismas opciones de driver para todos los colores** para forzar el uso de las mismas opciones en todos los colores.

Para deshabilitar la salida de un color, haga clic en el icono de la cuchilla a la izquierda del color. Aparecerá una X roja sobre el icono de la cuchilla; esto indica que no se cortará. ✖ Para rehabilitar la salida del color, haga clic de nuevo para quitar la X roja.

Avance tras plotado

Avanza el medio y restaura el origen.

Pases

Define el número de veces que la cuchilla cortará el mismo trazado. Ajuste esta opción si está usando medios gruesos o duros que no pueden cortarse en una sola pasada.

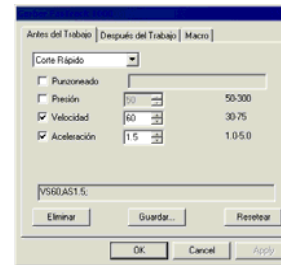
Tamaño total

Muestra el tamaño total del trabajo. Esta opción no puede editarse.

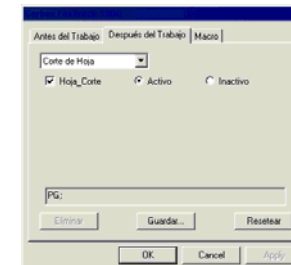
Configurar las opciones de driver del dispositivo de corte

Las opciones de driver del dispositivo de corte le permiten controlar los parámetros de funcionamiento del dispositivo de salida tales como la velocidad de corte, la presión y la ejecución

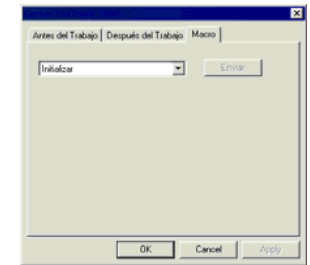
de tareas comunes (adelantar, retrasar, ir a origen) desde la computadora.



Ficha Antes del trabajo



Ficha Después del trabajo



Ficha Macro

Los ajustes disponibles en las Opciones de Driver varían de acuerdo al dispositivo de salida.

Cada comando tiene un recuadro seleccionable para activarlo o desactivarlo. Cuando está activado, se puede cambiar el valor y el comando será enviado al dispositivo de salida anulando los ajustes del dispositivo de salida. Cuando no se selecciona la opción, se utilizan los ajustes del dispositivo de salida.

Las opciones disponibles incluyen:

Guardar

Guarda los cambios hechos como un nuevo comando.

Eliminar

Elimina el comando seleccionado de la lista (sólo se pueden eliminar comandos que fueron añadidos usando el comando Guardar).

Resetear

Revierte todos los ajustes a su configuración predeterminada (cualquier comando personalizado añadido por el usuario será eliminado).

Antes del trabajo

Define los comandos que se enviarán antes de que el trabajo sea procesado.

Cortar Rápido / Medio / Lento / Ninguno

Define una serie de ajustes para velocidades de corte: rápido, medio y lento. Seleccione Ninguno si quiere usar todos los ajustes del dispositivo de salida.

Presión / Fuerza

Define la presión de la cuchilla.

Velocidad

Define la velocidad de desplazamiento del cabezal.

Herramienta

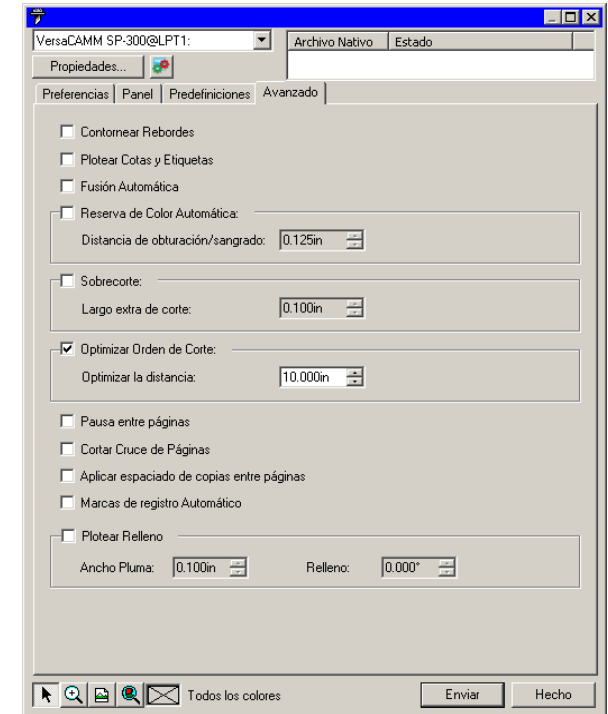
Define la herramienta cuando están disponibles varias herramientas, o cambia entre cortar y plotear.

Después del trabajo	Define los comandos que se enviarán después de que el trabajo sea procesado.
Corte de papel / Corte Automático	Especifica si el medio se cortará después de cortar o plotear.
Macro	Permite la ejecución de tareas comunes que normalmente se deben hacer desde el panel de control del dispositivo de corte.
Inicializar	Inicializa el dispositivo de salida.
Rollo Adelante / Atrás	Avanza o retrasa el medio.
Ir a origen	Mueve el cabezal al origen.

ⓘ Asegúrese de que nadie esté alrededor del dispositivo de salida cuando envíe los macros, debido a que el dispositivo de corte puede moverse y lastimar al operador.


Cuadro de diálogo Cortar/Plotear – Ficha Avanzado

La ficha Avanzado le permite configurar opciones avanzadas específicas para trabajos de corte.



Pueden configurarse las siguientes opciones en este cuadro de diálogo:

Convertir reborde en contornos	Determina si los rebordes se cortarán por separado como un objeto.
Plotear cotas y etiquetas	Selecciona si las etiquetas y dimensiones creadas con la herramienta de medición se cortarán o plotearán.
Fusión automática	Elimina intersecciones de objetos superpuestos del mismo color.
Reserva de color automática	Especifica la cantidad de superposición entre objetos de diferentes colores.
Sobrecorte	Si se selecciona, cuando el programa realice un corte sobre una curva cerrada, repetirá el corte por segunda vez, a una distancia especificada. Esto garantiza que la curva se corte de forma completa.

Optimizar orden de corte	Cuando esta opción no está seleccionada, los objetos se cortan o plotean en el orden en que fueron creados. Cuando está seleccionada, la aplicación procesa los objetos dentro de la sección de longitud especificada antes de continuar con la siguiente sección.
Pausa entre páginas	Determina si Production Manager debe hacer una pausa una vez finalizado el procesamiento de cada página, para permitirle cargar los medios después de cada página.
Cortar cruce de páginas	Corta la línea de borde de una página cuando la salida se ha dividido en varias páginas.
Aplicar espaciado de copias entre páginas	Separa las páginas, los paneles y las piezas de paneles usando la cantidad de espacio especificado para el espaciado de copias en el grupo Copias de la ficha General .
Marcas de registro automáticas	<p>Agrega pequeños rectángulos en las esquinas de cada capa para ayudar al posicionamiento de las piezas.</p> <p> Las marcas de registro automáticas se colocan en las esquinas de cada capa. Si las capas son de diferente tamaño, las marcas de registro automáticas no se alinearán unas con otras. Si desea usar las marcas de registro automáticas para alinear objetos de diferentes colores unos con otros, el tamaño de panel debe ser idéntico en todas las capas o bien debe utilizar Enviar todos los colores con la opción de panel único activada.</p>
Plotear relleno	Le permite definir el ángulo y el ancho de pluma para plotear el relleno.

20. Imprimir el diseño

Antes de que pueda imprimir cualquier diseño, asegúrese que ha establecido una conexión de su aplicación a el Production Manager y creado una configuración para su dispositivo de salida como se documenta en la sección “Ajustando el Production manager y Configurando Dispositivos de Salida”.

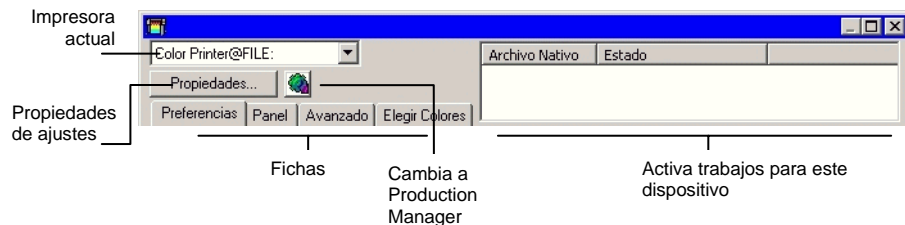
Siga los siguientes pasos para enviar el documento a su dispositivo de corte:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **RIPear e Imprimir**.
2. Ajuste los parámetros disponibles en el cuadro de diálogo como sea necesario y haga clic en **Enviar**.

Configurar el cuadro de diálogo RIPear e Imprimir

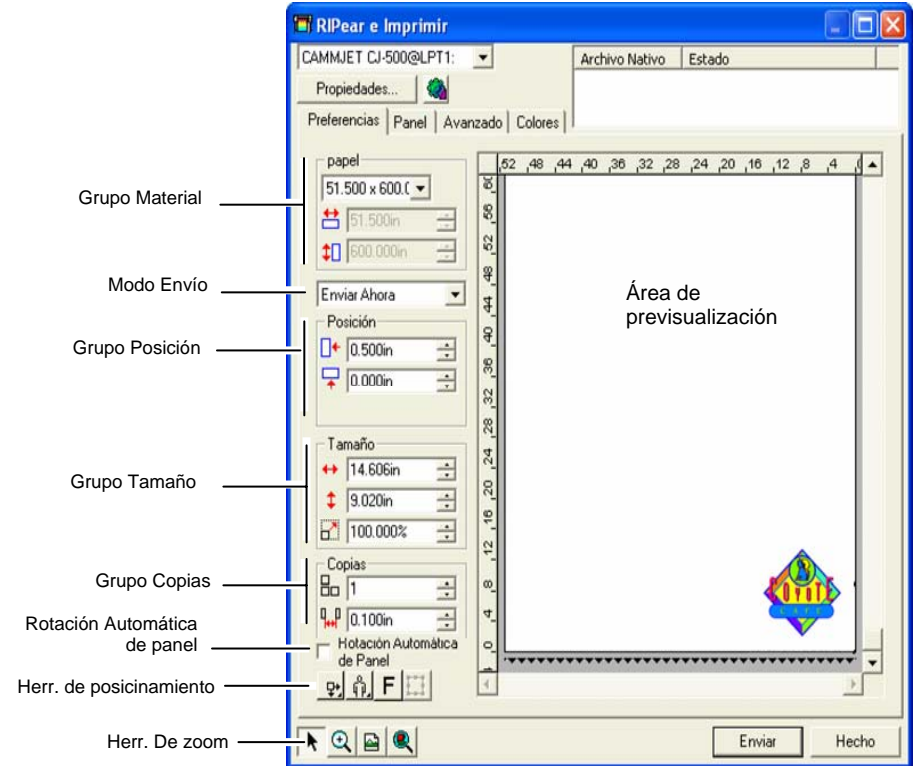
El cuadro de diálogo RIPear e Imprimir le da un control completo sobre la forma cómo se produce el trabajo. Este cuadro de diálogo consiste de cuatro fichas: General, Panel, Avanzado y Ajustes.

El área de la parte superior de este cuadro de diálogo es común para todas las fichas:



Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha General

La ficha General le permite especificar el tamaño del medio, el tamaño del trabajo y la ubicación de la salida en el medio.



☒ Puede escalar el cuadro de diálogo RIPear e Imprimir, haciendo clic y arrastrando la esquina inferior derecha.

Parámetros de material

El grupo Material permite especificar el tamaño de los medios usados en su dispositivo de salida, introduciendo la anchura y altura de estos medios. El tamaño de los medios se usa para dividir el trabajo si éste es mayor que los medios.

51.000 x 600.C

Seleccione el tamaño de los medios de la lista o especifique un tamaño personalizado seleccionando **Definido por usuario**.



Calcular tamaño: Calcula el tamaño del medio cargado en el dispositivo de corte. Esta característica sólo funciona si el dispositivo y el puerto admiten las comunicaciones bidireccionales.

51.000in

Anchura del material.

600.000in

Altura del material.

Modo Envío

La Lista Envío le permite seleccionar qué hacer con el trabajo una vez éste llega a la cola del Production Manager.

Enviar ahora El trabajo se procesa y envía automáticamente al dispositivo de salida.

Retener en lista El trabajo permanece en Production Manager hasta que se envía manualmente.

Guardar en archivo El trabajo es procesado y guardado como un archivo nativo (archivos prt).

El modo **Enviar ahora** no está disponible si el dispositivo de salida está inactivo o el Production Manager está en otra computadora de la red y no se activa la opción **Permitir envío remoto/interactivo** en las Preferencias del Production Manager.

Parámetros de posición

El grupo Posición le permite especificar donde se ubicará el trabajo en el medio de salida.


0.000in

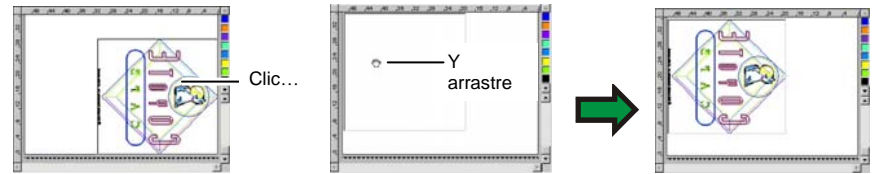
Distancia de desplazamiento horizontal

0.000in

Distancia de desplazamiento vertical.

También puede posicionar el trabajo haciendo clic y arrastrando:

1. Escoja la herramienta de **Selección** de la barra de herramientas del cuadro de diálogo RIPear e Imprimir. 
2. Haga clic y arrastre la previsualización a una nueva posición.



Parámetros de tamaño

El grupo Tamaño le permite cambiar el tamaño de la salida.

20.200in Anchura de la salida.

20.862in Altura de la salida.

100.000% Relación de escala

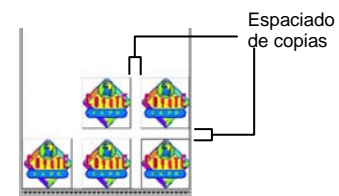
Encajar en papel Escala el trabajo proporcionalmente, de forma que sea lo más grande posible aunque siempre dentro del área imprimible del medio de salida.

Parámetros de copias

El grupo Copias permite establecer el número de copias y el espaciado entre ellas.

1 Número de copias

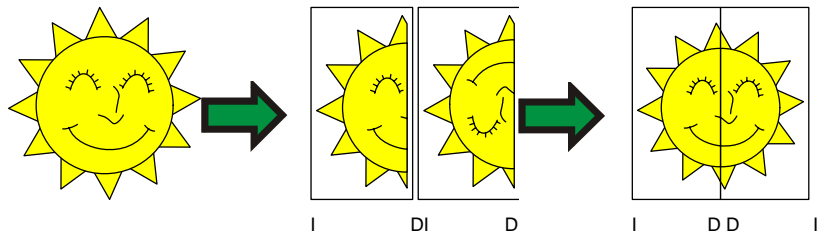
0.100in La cantidad de espacio entre las copias.



Las copias se colocan automáticamente para optimizar el uso de los medios.

Rotación automática de panel

Si marca **Rotación automática de panel**, cualquier otro panel que se imprima se rotará 180°, de forma que los bordes verticales adyacentes siempre se impriman con el mismo lado del cabezal de impresión. Esto ayuda a hacerlos coincidir con exactitud.



Herramientas de posición

Las herramientas de posición le permiten rotar, reflejar o posicionar el trabajo.

	El trabajo se coloca a las distancias especificadas desde los bordes derecho y guía del medio.	
	El trabajo se centra en el borde guía del medio.	
	El trabajo se centra con respecto a la anchura y altura del medio.	
	El trabajo se coloca a las distancias especificadas desde los bordes izquierdo y guía del medio.	
	Rotar el trabajo en incrementos de 90 grados.	
	Reflejar el trabajo verticalmente.	

Herramientas de vista

Las herramientas de visualización le permiten manipular el trabajo en el área de previsualización.

- Cambia la posición del trabajo en el medio haciendo clic y arrastrando la previsualización del trabajo.
- Zoom de acercar o alejar. Mantenga pulsada la tecla **CTRL** para hacer Zoom de alejamiento.

- Devuelve el área de previsualización a la vista predeterminada.
- Zoom para encajar todos los objetos en el área de previsualización.
- Haga clic en este botón para activar la previsualización para ver solamente los objetos seleccionados o el diseño entero.

Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Panel




Los trabajos que tienen un tamaño más grande que el medio se dividirán antes de la salida.

El panel puede dividirse en varias columnas y filas. Cada sección o celda se denomina *Panel parcial*.

La ficha Panel ofrece varias herramientas para dividir el trabajo.

Herramientas de Panel

La barra de herramientas proporciona herramientas para cambiar el modo de panel y generar automáticamente paneles parciales.

-  Bloquea las columnas de manera que los paneles parciales de la misma columna pueden ajustarse como un grupo.
-  Bloquea las filas de manera que los paneles de la misma fila pueden ajustarse como un grupo.
-  Bloquea ambos, columnas y filas, de manera que todas las columnas y filas pueden ajustarse como un grupo.



Autopanelado: Se creará automáticamente un panel que incluye todos los objetos seleccionados. Si no hay objetos seleccionados, se incluirán todos los objetos del diseño. Si el diseño es demasiado largo para encajar en el medio seleccionado, se dividirá en paneles automáticamente, de forma que cada panel parcial sea del máximo tamaño posible. Autopanelado no trata de dividir en paneles toda la página, sólo el diseño o los objetos seleccionados.

Panelar hasta el borde: Toda la página del diseño se dividirá en paneles parciales automáticamente. Si la página es demasiado larga para encajar en el medio seleccionado, se dividirá en paneles automáticamente, de forma que cada panel parcial sea del máximo tamaño posible.

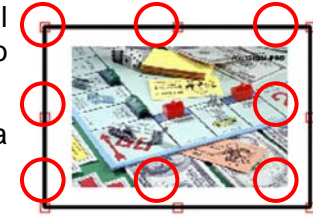
Escalar el panel

El panel define el área de diseño que se procesará para la salida. Los elementos del diseño que estén fuera de los límites del panel no se imprimirán.


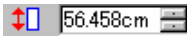
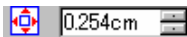
Puede escalar el panel arrastrando su borde o usando el grupo Tamaño de Panel para introducir numéricamente el tamaño del panel.

Cambiar el tamaño del panel con el ratón:

1. Mueva el cursor sobre el pequeño cuadro rojo a lo largo del borde del panel.
2. Haga clic y arrastre para escalar el panel.



Escribir el tamaño del panel numéricamente:

-  54.666cm La anchura del panel.
-  56.458cm La altura del panel.
-  0.254cm Margen alrededor del panel.

Dividir en paneles parciales el trabajo usando el área de previsualización

Puede añadir nuevos paneles parciales al panel:

1. Coloque el cursor sobre el borde del panel.
2. Haga clic y arrastre hacia el centro del panel para añadir un nuevo panel parcial.



Clic y arrastre el borde del panel para añadir uno nuevo

Para escalar los paneles parciales existentes:

1. Coloque el cursor sobre el borde del panel parcial.
2. Haga clic y arrastre para escalar el panel parcial.



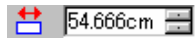
Clic y arrastre el borde del panel redimensionarlo

Dividir en paneles parciales el trabajo usando el grupo Panel

El grupo Panel le permite especificar los paneles numéricamente.


Para especificar el tamaño de cada panel numéricamente:


1. Seleccione el panel que quiere escalar en el área de previsualización.
2. Escriba el nuevo tamaño.

 54.666cm La anchura del panel seleccionado.

 56.458cm La altura del panel seleccionado.


Para dividir el trabajo de modo uniforme, seleccione la opción de panelado que quiere realizar y escriba el número deseado o el tamaño de las filas y columnas.


 3 Divide el trabajo en un número especificado de columnas escaladas uniformemente.

 3 Divide el trabajo en un número especificado de filas escaladas uniformemente.



Columnas uniformes Filas uniformes

 9.000in Divide el trabajo en un número especificado de columnas escaladas uniformemente, empezando por el lado izquierdo.

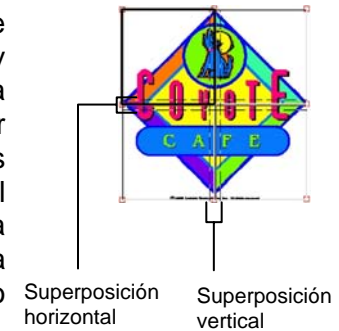
 9.000in Divide el trabajo en un número especificado de filas, empezando por la parte inferior.





Especificar la anchura de la columna Especificar la altura de la fila

Especificar la superposición entre paneles parciales

Puede especificar la cantidad de superposición entre filas y columnas. Mediante la superposición, elimina cualquier vacío entre los paneles parciales que pueda aparecer en el ensamblaje del producto final. La superposición se mide como la cantidad total de dos filas o columnas superpuestas.



 Marque esta opción para crear una superposición en los bordes verticales de los paneles parciales.

 Marque esta opción para crear una superposición en los bordes horizontales de los paneles parciales.

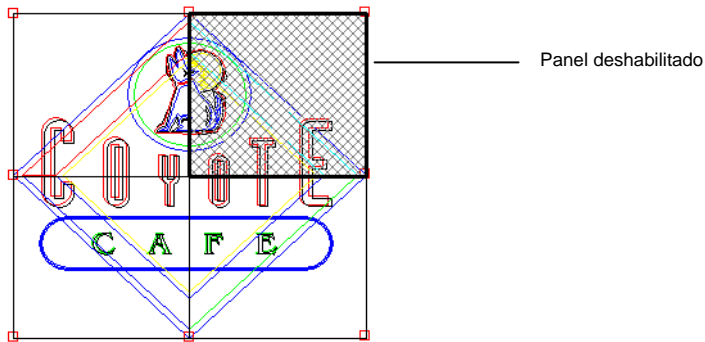
El ancho de la superposición.

Evitar la salida de paneles parciales

Para deshabilitar la salida de un panel parcial con el resto del trabajo, siga los siguientes pasos:

- Haga doble clic sobre el panel parcial en la ventana de vista previa.
- Haga clic derecho sobre el panel parcial en la ventana de vista previa.

Los paneles parciales deshabilitados se marcan con una rejilla.

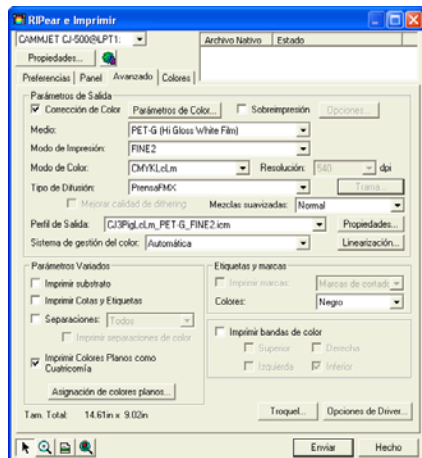


Para que un panel parcial deshabilitado vuelva a tener salida, haga doble clic o clic derecho sobre el panel otra vez.

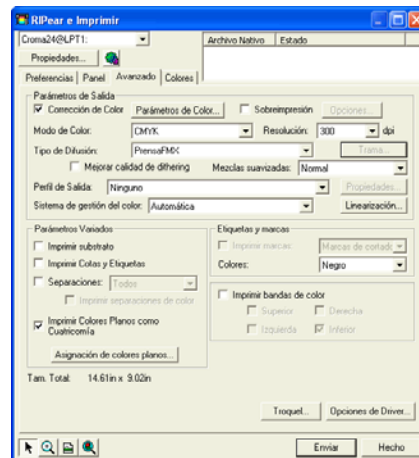
Al menos un panel parcial de cada trabajo debe estar permanentemente habilitado. Si intenta deshabilitar todos los paneles parciales, se habilitará de nuevo alguno de ellos.

Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Avanzado

La ficha Avanzado de RIPear e Imprimir, le permite configurar varias opciones específicas de los trabajos de impresión a color. La ficha Avanzado tiene dos formatos dependiendo de qué impresora esté usando.



Ficha Avanzado con selección automática de perfil.



Ficha Avanzado (estándar)

Configurar la calidad de la impresión

El grupo Parámetros de salida y las Opciones de driver definen todos los ajustes relacionados con la calidad de la salida.

Corrección de color Si este parámetro no se selecciona, se da por supuesto que los trabajos de entrada ya tienen una corrección de color.

Parámetros de color Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Parámetros de color. Consulte “Configuración del sistema para impresión de color” en la página 154 para obtener más información.

Omitir sobreimpresión Marque esta opción para omitir cualquier sobreimpresión que se haya definido en la fase de diseño. Esto puede ser útil si desea ahorrarse el tiempo y el medios de salida necesarios para la sobreimpresión.

Si marca **Omitir sobreimpresión**, la salida se cambiará de forma automática, de modo que no se utilicen características que dependan de la sobreimpresión. Por ejemplo, la salida que se ha configurado para utilizar reserva de color no aplicará esta característica.

Ajuste predefinido Seleccione el ajuste predefinido para cargar los parámetros pertinentes en la ficha Avanzado desde el ajuste predefinido. Sólo se cargarán los parámetros pertinentes para la ficha Avanzado (medio, modo de color, tipo de difusión, etc.).

Cuando termine, haga clic en **Aceptar**.

La carga de parámetros desde un ajuste predefinido sólo afecta a la ficha Avanzado, no configura el trabajo para que utilice ese ajuste predefinido en Production Manager.

Medio Seleccione el tipo de medio en el que se imprimirá su trabajo.

Modo de impresión Seleccione la calidad deseada de la impresión.

Modo de color Si el dispositivo de salida admite múltiples modos de color, entonces aquí puede seleccionar uno de estos modos de color.

Resolución Seleccione un PPP apropiado para el trabajo. Un número de PPP alto produce una mejor calidad de salida, pero aumenta el tiempo de proceso.

Tipo de difusión Seleccione el tipo de difusión, o el patrón mediante el cual los puntos individuales que forman una imagen se aplican a los medios.

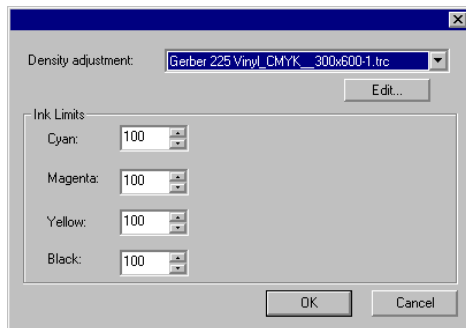
Trama Haga clic en el botón **Trama** para abrir un cuadro de diálogo cuando se selecciona el tipo de difusión **Trama angulada**. Puede ajustar la frecuencia, el ángulo y figura para cada canal de salida (CMYK).

Suavizado de degradado Seleccione **Normal**, **Mejorada** o **Superior**. La configuración más alta hace que el programa represente los degradados mediante algoritmos más complejos que generan difusiones más suaves.

Perfil de salida Los perfiles de salida se crean por la combinación de tinta, medios, resolución y tipo de difusión del dispositivo de salida. Cuando seleccione un perfil, asegúrese de seleccionar el perfil que corresponde a este criterio. Seleccione **Añadir** para añadir un perfil de salida ICC desde otro origen. Seleccione el perfil ICC y haga clic en **Abrir**.

Propiedades Haga clic en el botón **Propiedades** para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de perfil, que contiene información concerniente al perfil ICC elegido como perfil de salida y también con relación a los ajustes UCR/GCR

Linearización Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Linearización.



Ajuste de densidad La selección de un archivo de densidad aplica los ajustes de densidad de tinta creados en Color Profiler. Si no quiere aplicar un ajuste de densidad, seleccione **Ninguno**.

Límites de tinta Establezca el límite de tinta para cada color de tinta en el porcentaje de cobertura máximo que el dispositivo puede generar en la salida sin causar problemas de secado o sangrado, y luego haga clic en **Aceptar**.

Imprimir sustrato Si marca esta opción, el color del área de dibujo se imprimirá con el diseño.

Imprimir cotas y etiquetas Seleccione si las etiquetas y cotas añadidas con las herramientas de dimensión/etiquetas se imprimirán con el diseño.

Separaciones Active esta opción para imprimir cada plancha de color de forma separada.



Puede seleccionar imprimir un canal de color o todos los canales de color como un trabajo separado.

Imprimir separaciones en color Active esta opción para que cada separación de color de proceso se imprima en el color apropiado de tinta. Si no está seleccionada esta opción, todas las separaciones de colores de proceso se imprimirán en negro.

Las separaciones de colores planos siempre se imprimirán en negro.

Use colores planos de impresora Le permite asignar el colore plano usado en el diseño a una tinta específica de la impresora. Consulte "Imprimir con colores planos" en la página 180 para obtener más información.

Etiquetas y marcas Marque Imprimir marcas para imprimir el tipo de marca seleccionado. Establezca en **Color**, el color de tinta que se utilizará para imprimir las marcas. Los tipos disponibles de marcas de impresión son:

Marcas de corte

Añade marcas de corte a la salida para el recorte de la impresión.

**Marcas estándar**

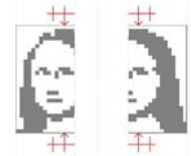
Las marcas estándar para el alineamiento de la separación de colores.

**Muestras**

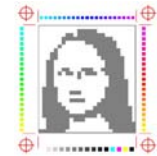
Alrededor del trabajo se imprimirán muestras de color para cada color de tinta.

**Marcas de superposición**

Se imprimirán marcas de superposición, indicando cómo se ficharán los paneles parciales de un trabajo en paneles.

**Escala tonal**

Alrededor del trabajo se imprimirán muestras de color que contienen colores CMY mezclados y una escala de grises.

**Margen**

Las marcas se imprimirán en las esquinas de los trabajos indicando los márgenes exteriores.

**Marco**

Se imprimirá un marco alrededor del borde exterior del trabajo.

**Imprimir bandas de color**

Imprime una fina banda de cada color de tinta junto a los bordes seleccionados de la impresión para mostrar que todos los cabezales están funcionando.

**Troquel**

Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Opciones de troquel. Consulte "Ajustar las opciones de corte de contorno" en la página 182.

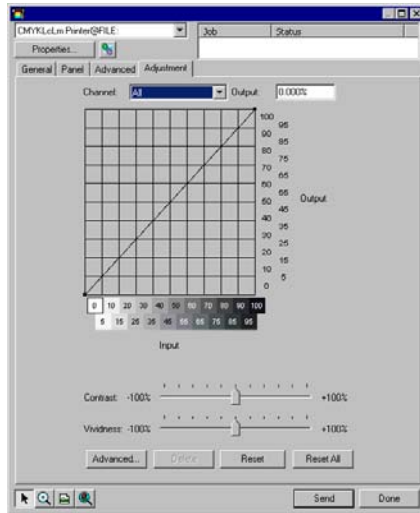
Opciones de Driver

Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Opciones de driver. Vea "Configurar las opciones de driver" en la página 181.

Cuadro de diálogo RIPear e Imprimir – Ficha Panel

La ficha Ajuste de color proporciona algunas herramientas básicas para ajustar manualmente el color de la salida.

Cada canal de color aparece de forma independiente en la lista, como una curva de linealización que determina el porcentaje de cobertura (salida) que se utilizará para el porcentaje especificado en la imagen original (entrada).




Previsualización Active esta opción para ver los cambios en los parámetros de color reflejados en el panel de previsualización.

Canal Seleccione el canal de color que desea editar. Seleccione Todos para aplicar los cambios a todos los canales de color.


Salida El valor para el punto actualmente seleccionado en la curva de linealización.

- Haga clic en la curva para seleccionar un punto diferente y editarlo. También puede seleccionar un punto haciendo clic en la etiqueta del eje de entrada.
- Para cambiar el valor de un punto dado de la curva, edite el valor en el campo **Salida**, o haga clic y arrastre el punto hacia arriba o abajo.

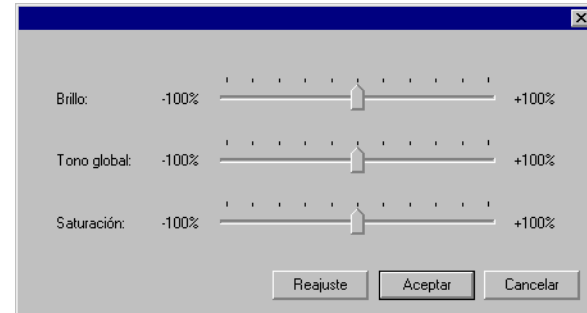
Contraste Ajusta el grado de contraste de la imagen.


 Este parámetro sólo está disponible cuando se seleccionan **Todos** los canales de color.

Intensidad Ajusta el grado de intensidad de la imagen. Los valores altos mejoran la saturación y el brillo del color a expensas de la fidelidad del color y los detalles. Los valores bajos reducen la saturación y el brillo de l color, pero incrementan el contraste.

 Este parámetro sólo está disponible cuando se seleccionan **Todos** los canales de color.

Avanzado Haga clic para editar los parámetros de color de la imagen usando un modelo más avanzado.



 Este parámetro sólo está disponible cuando se seleccionan **Todos** los canales de color.

Brillo Los valores altos hacen que todos los colores adquieran una tonalidad más clara. Los valores bajos oscurecen los colores de la imagen.

Tono global Este parámetro ajusta el tono global de la imagen. Puede dar a la imagen un tono azulado o sepia. En este parámetro, el rango de valores que oscila entre -100% y +100% representa el espectro de colores que se pueden aplicar a la imagen.

Saturación Los valores altos incrementan la cantidad de color de la imagen, pero pueden reducir el contraste y el detalle. Los valores bajos reducen la cantidad de color.

Reseteo Haga clic para restablecer los controles deslizantes a sus valores predeterminados.

Haga clic en **Aceptar** para aceptar los cambios y volver a la ficha Ajustes de color.

Eliminar Haga clic para eliminar el punto seleccionado de la curva de linealización.

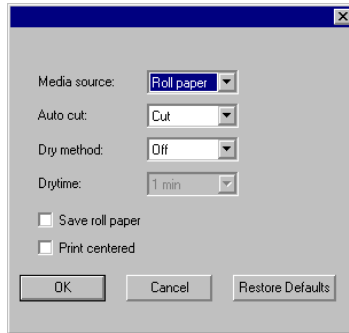
Reseteo Haga clic para restaurar los valores y parámetros del canal actual a su estado original.

Reseteo todo Haga clic para restaurar los valores y parámetros de todos los canales a su estado original.

Configurar las opciones de driver

El cuadro de diálogo Opciones de driver muestra los parámetros relacionados con el dispositivo de salida seleccionado.

Las opciones mostradas pueden variar dependiendo del dispositivo de salida.



Activar opciones del driver

Permite usar las opciones de controlador disponibles para el dispositivo de salida. Cuando las opciones de controlador están habilitadas, puede definir opciones especiales desde el cuadro de diálogo del controlador. Cuando las opciones de controlador están deshabilitadas, se utilizarán los parámetros propios de la impresora.

Sobreimpresión

Número de veces que quisiera que la impresora imprima sobre la misma área. Este parámetro incrementa el número de capas de tinta puestas sobre el medio.

Espaciado de página

La cantidad de espacio entre diferentes trabajos.

Tiempo de secado

Es la cantidad de tiempo que la impresora espera después de haber finalizado la impresión para que seque de la tinta.

Dirección de impresión

Dirección en que se mueven los cabezales de impresión cuando se imprime. En el modo bidireccional, los cartuchos de impresión imprimen de izquierda a derecha, luego de derecha a izquierda. En modo unidireccional, los cartuchos imprimen sólo de derecha a izquierda. El modo bidireccional imprime más rápido, pero el modo unidireccional produce, en general, una mejor calidad de impresión.

Calibración de avance de papel

Si está activado, la impresora utilizará el valor suministrado para compensar las variaciones en las velocidades de alimentación durante el proceso de salida. Esto permite una salida más precisa.

Corte de papel después de imprimir

Corta el medio después de que la impresión ha terminado. Si se ha establecido un tiempo de secado, el medio se cortará después de que ese periodo haya finalizado.

Avance tras impresión

Si está activado, el medio alimentará los cabezales ininterrumpidamente y seguirá así hasta el final del trabajo.

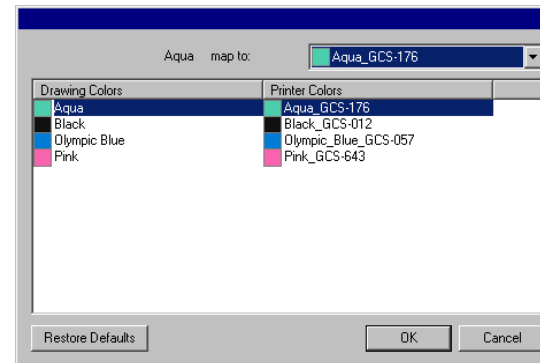
Restaurar original

Haga clic para restaurar los valores predeterminados de todos los parámetros de la ficha.

Imprimir con colores planos

Algunas impresoras apoyan tintas de colores planos. Colores planos son usados para reproducir colores que son difíciles de producir usando tintas estándar. Si su impresora apoya colores planos, puede usar los siguientes pasos para imprimirlos.

1. Use las tablas de muestras de colores planos de su impresora para crear su diseño.
 - El programa ya viene con bibliotecas de colores planos específicas para impresoras que apoyan la impresión en colores planos. Si un determinado color no está listado en la biblioteca de colores deberá crearlo y definirlo como un color plano.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **RIPear e Imprimir**.
3. Seleccione la Ficha **Avanzado**.
4. En el grupo de parámetros **Variados**, seleccione la opción **Imprimir colores planos**.
5. Haga clic en el botón **Asignación de colores planos**.



- a. Seleccione el color del dibujo que quiere cambiar y seleccione **Color de Impresora** de la lista **asignar a**. Seleccione **Imprimir como cuatricromía** si quiere imprimir el color usando colores de cuatricromía (CMYK). Seleccione **Saltar** para desactivar el color.

b. Haga clic en **Aceptar**.

6. Ajuste las opciones apropiadas en el cuadro de diálogo RIPear e Imprimir y haga clic en **Enviar** para imprimir el trabajo.

La impresora o el Production Manager le indicara cada vez que tenga que cambiar la tinta del color plano en la impresora.

Corte de contorno

El corte de contorno o troquel le permite imprimir y después cortar una línea de contorno alrededor del diseño. La salida de un diseño con corte de contorno requiere varios pasos que se indican a continuación:

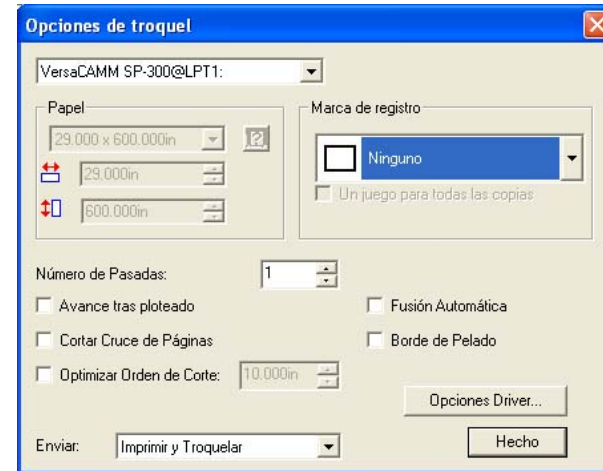
1. Cree el diseño en la aplicación y añada una línea de corte de contorno. Consulte “Usar corte de troqueles” en la página 139 para obtener más detalles.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **RIPear e Imprimir**.
3. Seleccione la ficha **Avanzado** en el cuadro de diálogo **RIPear e Imprimir**.
4. Haga clic en **Troquel**.
5. Configure las opciones corte de contorno.
6. Imprima su diseño.
7. Ejecute el corte de contorno.

Ajustar las opciones de corte de contorno

Cuando se abre un trabajo de impresión que contiene uno o más cortes de contorno en el cuadro de diálogo RIPear e Imprimir, se pueden configurar opciones de corte para los cortes de contorno en el cuadro de diálogo Opciones de contorno.

Para tener acceso al cuadro de diálogo Opciones de contorno, haga clic en el botón **Contorno** de la ficha **Avanzado** del cuadro de diálogo RIPear e Imprimir.

Si aún no ha configurado un dispositivo de corte de vinilo, se le solicitará que añada un ajuste antes de obtener acceso al cuadro de diálogo Opciones de contorno.



Puede seleccionarse las siguientes opciones:

- El dispositivo de corte que se utilizará para cortar el contorno.
- Tamaño de medio.
- Anchura del material.
- Altura del material.
- Calcular tamaño:** Calcula el tamaño del medio cargado en el dispositivo de corte. Esta característica sólo funciona para dispositivos que tienen capacidad de comunicación bidireccional, como dispositivos serie o USB.
- Marca de registro** Selecciona el tipo de marca de registro para ayudarle a alinear los medios impresos en el dispositivo de corte para el corte de contornos. Algunos dispositivos de corte están equipados con sensores que detectan las marcas de registro automáticamente.
La opción Color de marcas de impresión de la ficha Avanzado del cuadro de diálogo RIPear e Imprimir, determina el color de las marcas de registro.

Para un mejor resultado con un dispositivo de corte de alineación automática, use las marcas de registro del fabricante y dispositivo apropiados.

**Horizontal de 4 puntos**

Coloca marcas de registro junto a los bordes horizontales superior e inferior del trabajo.

**Vertical**

Coloca las marcas de registro en el lado derecho de la imagen. La flecha en la marca de registro indica la dirección de alimentación de los medios para el dispositivo de corte.

**Horizontal**

Coloca las marcas de registro en la parte inferior de la imagen. La flecha en la marca de registro indica la dirección de alimentación de los medios para el dispositivo de corte.

Un juego para todas las copias

Si se selecciona, sólo se imprimirá un juego de marcas de registro para todo el trabajo.

Avance tras ploteado

Seleccione esta opción para que el medio avance después de la salida y se reestablezca el origen.

Cortar cruce de páginas

Corta la línea de borde de una página cuando la salida se ha dividido en varias páginas.

Optimizar orden de corte

Cuando esta opción no está seleccionada, los objetos se cortan o plotean en el orden en que fueron creados. Cuando está seleccionada, la aplicación procesa los objetos dentro de la sección de longitud especificada antes de continuar con la siguiente sección.

Fusión automática

Elimina intersecciones de objetos superpuestos del mismo color.

Borde de pelado

Corta un borde alrededor de todos los objetos de un color seleccionado.

Margen de panel

El tamaño del margen. El margen es la parte del panel que se extiende fuera de los límites del trabajo.

Enviar

Especifica la manera en que el trabajo se enviará al dispositivo de salida.

Imprimir y troquelar

Envía los datos de impresión y corte como un solo trabajo. Esta opción sólo está disponible para dispositivos híbridos.

Como trabajos independiente

Envía los datos de impresión y corte como trabajos separados. Esta opción está disponible si usa diferentes dispositivos para cortar e imprimir. También se denomina salida híbrida virtual.

Sólo impresión

Envía sólo el trabajo de impresión.

Sólo troquel

Envía sólo el trabajo de corte.

Opciones de driver del dispositivo de corte

Haga clic para editar las opciones de driver del dispositivo de corte. Consulte "Configurar las opciones del controlador del cortador" en la página 169 para obtener más detalles.

Cuando termine, haga clic en Hecho para regresar a la ficha Avanzado del cuadro de diálogo RIPear e Imprimir.

Corte de contorno en un dispositivo híbrido

Si está usando un dispositivo híbrido, el contorno o troquel se cortará automáticamente después de la impresión.

Corte de contorno como un trabajo separado

Si envía los datos de impresión y de corte como trabajos separados, el programa dará salida primero a la impresión. El trabajo de corte se pondrá en la cola del dispositivo de corte seleccionado y su estado se definirá como **En espera**. Luego puede cargar el medio de salida de la impresora dentro del dispositivo de corte y enviar el trabajo de corte a este dispositivo.

A fin de que el contorno pueda alinearse correctamente con el trabajo de impresión, debe alinear el trabajo de corte con la salida impresa usando el alineamiento automático o manual.

Corte de contorno en un dispositivo de corte con alineación automática

1. RIPear e imprima el trabajo.

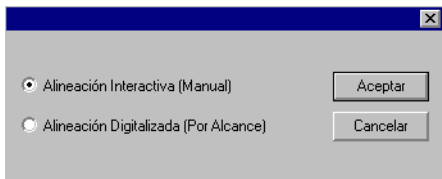
2. Quite el medio de salida de la impresora y cárguelo en el dispositivo de corte.
3. Dé salida al trabajo de corte en la Cola de espera, tal como haría con un trabajo de impresión normal.



4. Alinee el cabezal de corte sobre la primera marca de registro automática (borde inferior derecho si no está marcada) usando los controles del panel frontal del dispositivo de corte.
5. Haga clic en **Aceptar** para cortar el contorno.

Cortar el contorno en un dispositivo de corte con alineación manual


1. RIPee e imprima el trabajo.
2. Quite el medio de salida de la impresora y cárguelo en el dispositivo de corte. Asegúrese de que el medio está recto y alinee las marcas de registro con el origen del cortador.
3. Dé salida al trabajo de corte en la Cola de espera, tal como haría con un trabajo de impresión normal.



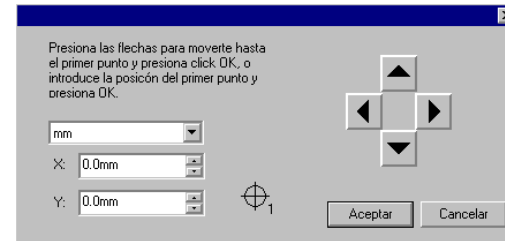
4. Seleccione el método que va a utilizar para posicionar el cabezal de corte sobre las marcas de registro y haga clic en **Aceptar**.

Alineación interactiva Colocará el cabezal de corte sobre las marcas de registro usando los controles de programa.

Alineación digitalizada Colocará el cabezal de corte sobre las marcas de registro usando los controles en el frontal del cortador.

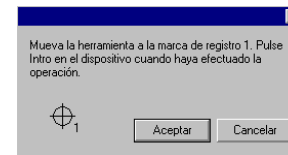
 Esta opción sólo está disponible cuando se utiliza un protocolo bidireccional como serial o USB.

- a. Para indicar la posición de las marcas de registro mediante la **Alineación interactiva**:

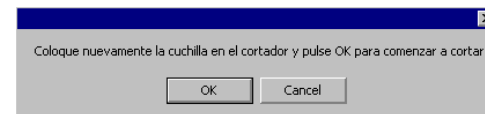


- i. Use los botones de flecha para colocar el cabezal del dispositivo de corte sobre la marca de registro 1 y haga clic en **Aceptar**.
- ii. Repita este paso para todas las marcas de registro adicionales.

- b. Para indicar la posición de las marcas de registro mediante la **Alineación digitalizada**.



- i. Use los controles del panel frontal del cortador para colocar el cabezal del dispositivo de corte sobre la marca de registro 1. Pulse **Intro** en el dispositivo de corte, luego haga clic en **Aceptar**.
- ii. Repita este paso para todas las marcas de registro adicionales.



5. Asegúrese de que la cuchilla está cargada en el cortador, luego haga clic en **Aceptar** para cortar la parte de contorno del diseño.

21. Grabar el diseño

Los rellenos de grabado se deben aplicar para dar salida al trabajo. Vea “Usar los rellenos de grabado” en la página 141 para obtener más información.

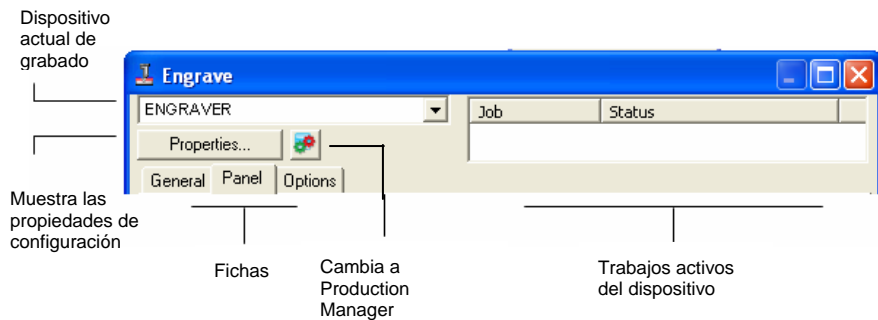
Antes de que pueda dar salida a un diseño, asegúrese de establecer una conexión desde el programa de diseño al Production Manager y de crear una configuración para su dispositivo de salida tal como se documenta en el manual de usuario de Production Manager.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Grabar**.
2. Seleccione el tamaño del material en el grupo **Material**.
3. Ajuste los parámetros disponibles en el cuadro de diálogo Grabar como sea necesario y haga clic en **Enviar**.

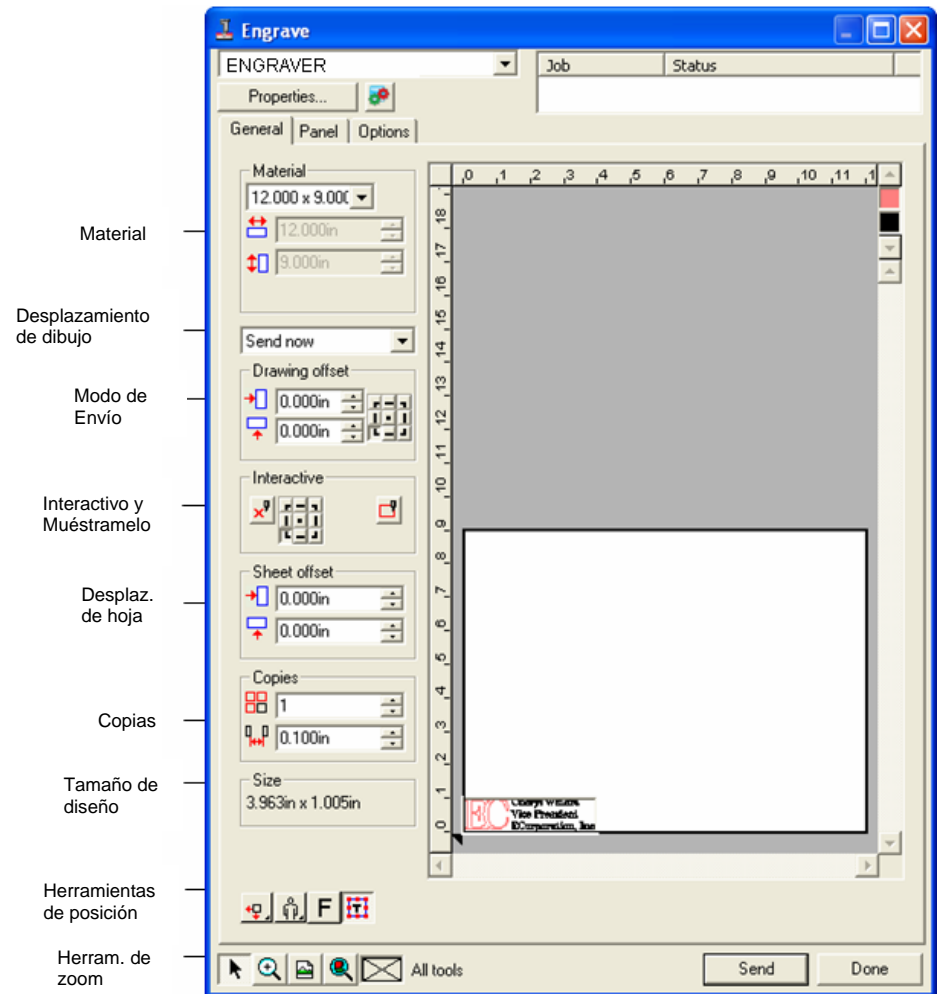
Parámetro del cuadro de diálogo Grabar

El cuadro de diálogo Grabar le da un control completo sobre la producción del trabajo.

El área de la parte superior de este cuadro de diálogo es común para todas las fichas:



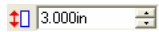
Cuadro de diálogo Grabar – Ficha General



Parámetros de material

El grupo Material permite especificar el tamaño de los medios usados en su dispositivo de salida.

- 8.800 x 3.000in Seleccione el tamaño de los medios en la lista o especifique un tamaño personalizado seleccionando **Personalizado**.
- 8.800in Anchura del material.



Altura del material.

Modo de Envío

El modo de Envío le permite seleccionar qué hacer con el trabajo una vez éste llega a la cola de Production Manager.

Enviar ahora El trabajo se procesa automáticamente y guarda como un archivo nativo .PLT.

Retener en lista El trabajo permanece en la cola de Production Manager hasta que se envía al dispositivo de grabado desde la ventana Production Manager.

Guardar en archivo El trabajo se procesa y guarda como un archivo nativo.

El modo **Enviar Ahora** no está disponible si el dispositivo de salida se halla inactivo o Production Manager está en otro equipo de la red y la opción **Permitir Envío Remoto/Interactivo** no se encuentra activada en las Preferencias de Production Manager. Consulte el Manual de usuario de Production Manager para obtener más información.

Desplazamiento de dibujo

El grupo Desplazamiento de dibujo permite establecer la distancia entre el diseño y el borde de la hoja.

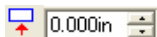


Especifica en qué punto de la hoja se coloca el diseño para la salida.

Para usar esta opción, seleccione la herramienta de posición para los bordes inferior e izquierdo del medio.



Distancia de desplazamiento horizontal



Distancia de desplazamiento vertical.

Modo Interactivo y Muéstramelo

El modo Interactivo permite interactuar de forma dinámica con el cabezal de la herramienta, moviéndola a medida que cambia la posición del trabajo en el área de previsualización.

Para usar la característica Interactivo, el dispositivo de grabado debe estar encendido y en línea. Algunos dispositivos de grabado no admiten las comunicaciones interactivas.



Activa el modo Interactivo.



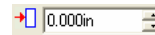
Mediante el uso de cualquiera de los nueve puntos de la cuadrícula de referencia se puede determinar la esquina del diseño que moverá el dispositivo de grabado.



La característica Muéstramelo dibuja un recuadro delimitador del trabajo sin aplicar la herramienta.

Desplazamiento de hoja

El grupo Desplazamiento de hoja permite establecer la distancia entre la hoja y el dispositivo de grabado.



Distancia de desplazamiento horizontal



Distancia de desplazamiento vertical.

Parámetros de copias

El grupo Copias permite establecer el número de copias y el espaciado entre ellas.



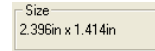
Número de copias



La cantidad de espacio entre las copias.

Tamaño del diseño

Tamaño del diseño permite ver el tamaño del diseño.



Muestra el tamaño total del trabajo.

Herramientas de posición

Las herramientas de posición le permiten rotar, reflejar o posicionar el trabajo.



Para un mayor ajuste del emplazamiento del trabajo use los valores de Desplazamiento de dibujo.



El trabajo se coloca en los bordes inferior e izquierdo del medio.



El trabajo se centra horizontalmente en el medio.



El trabajo se centra con respecto a la altura y anchura del medio.



El trabajo se coloca en los bordes inferior y derecho del medio.



El trabajo se centra verticalmente en el medio.



Rota el trabajo en incrementos de 90 grados.



Refleja el trabajo verticalmente.



El triángulo muestra el punto de origen del dispositivo de grabado.

Herramientas de vista

Las herramientas de vista le permiten manipular el trabajo en el área de previsualización.



Cambia la posición del trabajo en el material haciendo clic y arrastrando la previsualización del trabajo.



Zoom de acercar o alejar. Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** para hacer zoom de alejamiento.



Devuelve el área de previsualización a la vista predeterminada.



Zoom para encajar todos los objetos en el área de previsualización.



Muestra el color de la actual herramienta seleccionada en el área de previsualización. Si están seleccionadas todas las herramientas, el recuadro estará marcado con una cruz.



Haga clic en este botón para activar la previsualización y ver solamente los objetos seleccionados o el diseño entero.

Color de herramienta

Seleccione el color de herramienta a mostrar en el área de previsualización. Sólo se procesará el color que aparece.

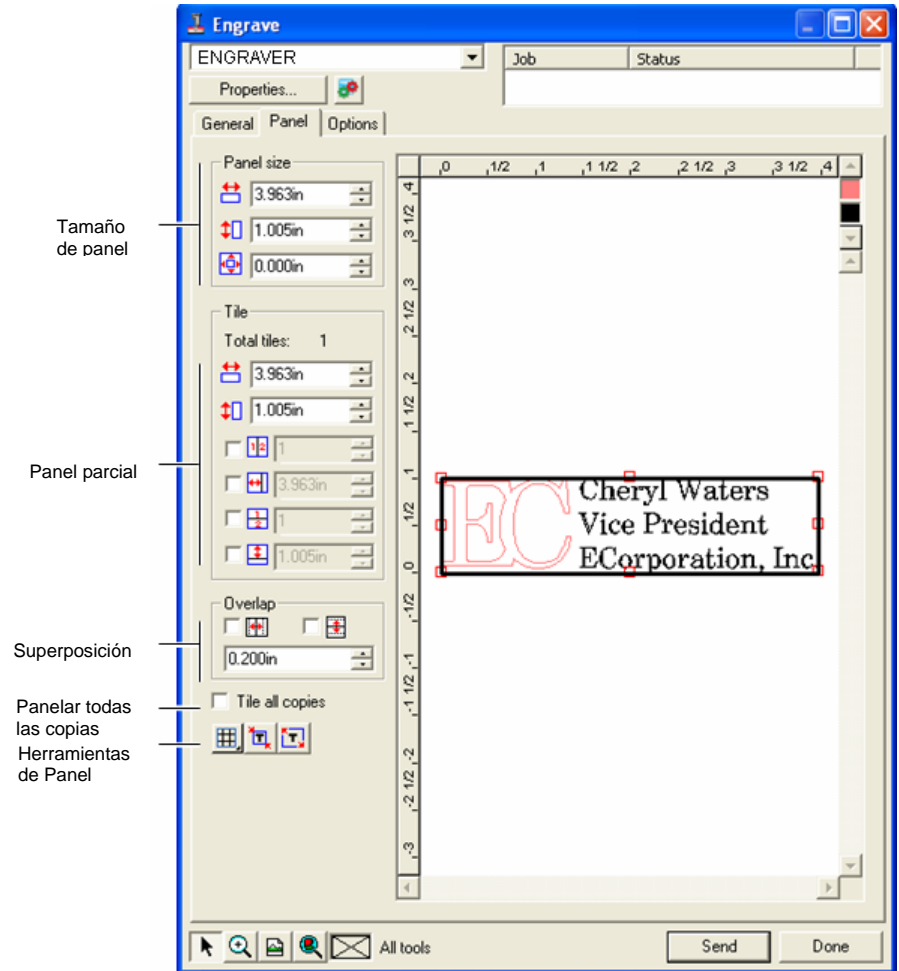


No podrá seleccionar herramientas individuales si la opción Enviar todas las herramientas de la ficha Opciones está seleccionada.

Haga clic y arrastre los colores de herramientas para cambiar el orden de salida.

Cuadro de diálogo Grabar – Ficha Panel

El panel define el área de diseño que se procesará para la salida. No se dará salida a los elementos del diseño que estén fuera de los límites del panel.

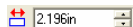




Tamaño de panel

El grupo Tamaño de panel permite especificar el tamaño del panel mediante valores de anchura, altura y margen.

Escalar el panel numéricamente

Ajuste los siguientes parámetros:

-  2.196in Anchura del panel
-  1.214in Altura del panel
-  0.000in Margen alrededor del panel.

Escalar el panel con el mouse

1. Mueva el cursor sobre el pequeño cuadro rojo a lo largo del borde del panel.
2. Haga clic y arrastre para escalar el panel.


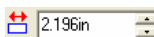







Haga clic en los cuadros rojos para cambiar el tamaño del panel.

Grupo Panel parcial

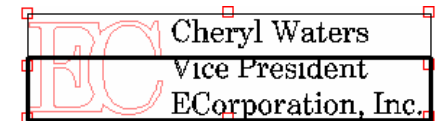
Los trabajos que tienen un tamaño más grande que la hoja se dividirán antes de la salida. El panel puede dividirse en varias columnas y filas. Cada sección se denomina Panel parcial.

El grupo Panel le permite especificar los paneles parciales numéricamente mediante valores de anchura y altura.

-  Total tiles: 1 Muestra el número de paneles parciales del panel.
-  2.196in Anchura de los paneles parciales
-  1.214in Altura de los paneles parciales.
-  1 Divide el trabajo en un número especificado de columnas escaladas uniformemente.
-  2 Divide el trabajo en columnas de un tamaño especificado, empezando por el lado izquierdo.
-  2 Divide el trabajo en un número especificado de filas escaladas uniformemente.
-  2 Divide el trabajo en filas de un tamaño especificado, empezando por la parte inferior.

Crear nuevos paneles parciales con el mouse

1. Coloque el cursor sobre el borde del panel.
2. Haga clic y arrastre hacia el centro del panel.



Haga clic en el borde del panel para crear paneles parciales


Escalar paneles parciales existentes con el mouse

1. Mueva el cursor sobre el borde del panel parcial o sobre los cuadros rojos.
2. Haga clic y arrastre.

Evitar la salida de paneles parciales

Siga alguna de las siguientes opciones:

- Haga doble clic sobre el panel parcial en la ventana de previsualización.
- Haga clic derecho sobre el panel parcial en la ventana de previsualización.

 Los paneles parciales deshabilitados se marcan con una rejilla.

Para habilitar o deshabilitar un panel parcial, haga doble clic o clic derecho en el panel parcial deshabilitado.



Panel parcial

Siempre debe estar habilitado, al menos, un panel parcial. Si intenta deshabilitar todos los paneles parciales, se habilitará de nuevo alguno de ellos.

Superposición

La superposición, que se mide como la cantidad total de solapamiento de dos filas o columnas, puede eliminar cualquier vacío entre los paneles parciales cuando se realice el ensamblaje de la salida final.



Marque esta opción para crear una superposición en



los bordes horizontales de los paneles parciales.

Marque esta opción para crear una superposición en los bordes verticales de los paneles parciales.



Cantidad de superposición entre paneles parciales.

Panelar todas las copias individualmente

Panelar todas las copias



Marque esta opción para mostrar todas las copias en la ventana de previsualización, de forma que los paneles parciales se pueden ajustar en cada copia. Cuando está opción se activa, la altura y anchura del trabajo en la ficha General se actualizará a medida que cambia el número de copias.

Herramientas de Panel

La barra de herramientas ofrece varias herramientas para dividir automáticamente el trabajo.



El modo Panel bloquea columnas y filas, de manera que todas las columnas y filas pueden ajustarse como un grupo.



Autopanelado crea un panel que incluye todos los objetos seleccionados. Si no hay objetos seleccionados, se incluirán todos los objetos del diseño. Si el diseño es demasiado grande para encajar en el material seleccionado, se dividirá en paneles automáticamente, de forma que cada panel parcial sea del máximo tamaño posible.



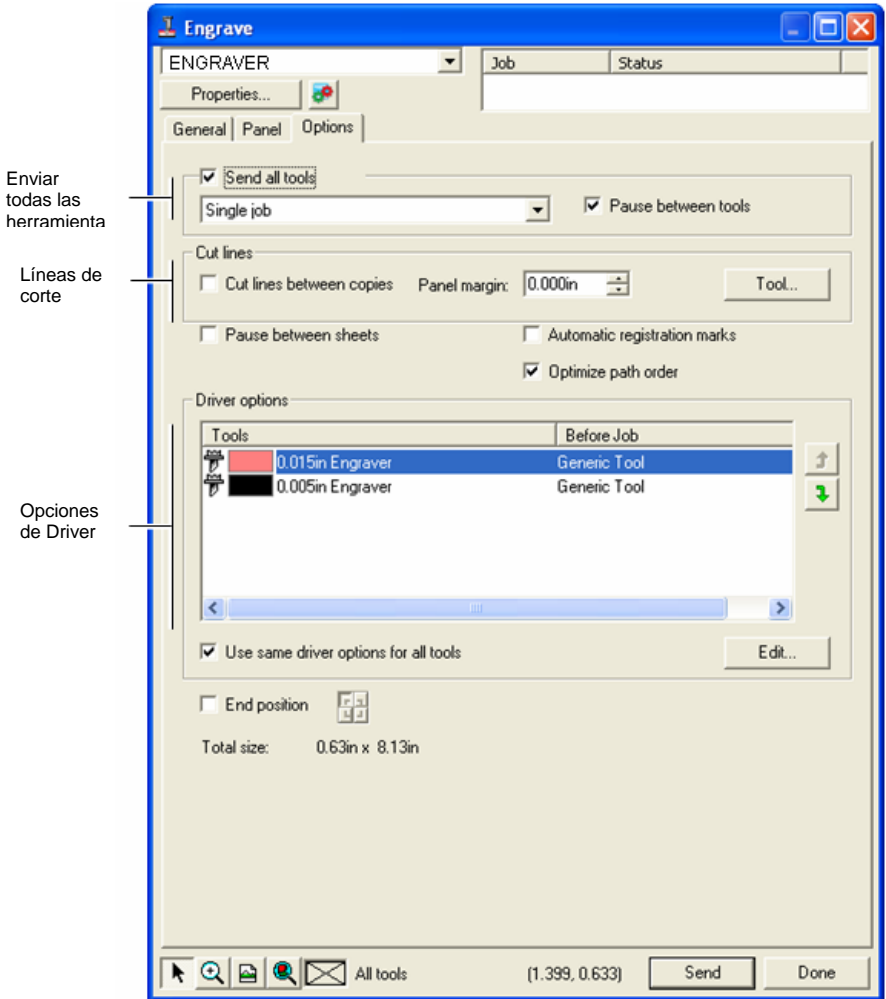
Autopanelado no intenta dividir en paneles toda la página, sólo el diseño o los objetos seleccionados.

Panelar hasta el borde

Panelar hasta el borde divide toda la página del diseño. Si el diseño es demasiado grande para encajar en el material seleccionado, se dividirá en paneles, de forma que cada panel parcial sea del máximo tamaño posible.

Cuadro de diálogo Grabar – Ficha Opciones

La ficha Opciones permite establecer un número de opciones comunes en los trabajos de grabado.



Enviar todas las herramientas

Líneas de corte

Opciones de Driver

Enviar todas las herramientas

Marque esta opción para grabar todas las herramientas y seleccionar cómo se procesará cada herramienta.

Un trabajo	El trabajo se envía como un archivo individual y se procesa usando el mismo tamaño de panel para todas las herramientas.
Múltiples trabajos	Se crea un archivo de trabajo separado por cada herramienta, pero éstas se procesan usando el mismo tamaño de panel para todos las herramientas.
Pausa entre herramientas	Marque esta opción para que Production Manager le solicite la inserción de la siguiente herramienta en cada cambio de herramienta. Esta opción sólo se puede seleccionar cuando se selecciona Enviar todas las herramientas.
Líneas de corte	Corta un rectángulo alrededor de cada copia serializada o entre los objetos serializados.
Líneas de corte entre copias	En un objeto individual, las líneas de corte grabarán un borde. En varios objetos, las líneas de corte grabarán un borde alrededor de cada copia. Estas líneas no se superponen.
Margen de panel	En un objeto individual, el margen de panel establece la cantidad de espacio entre las líneas de corte. En varias copias, el margen de panel establece la cantidad de espacio entre las líneas de corte.
Herra-mienta	Abre el cuadro de diálogo Herramienta. Puede seleccionar un nombre de herramienta, cambiar la profundidad, reducción o separación. Consulte "Opciones de herramientas" a la derecha para obtener más información.

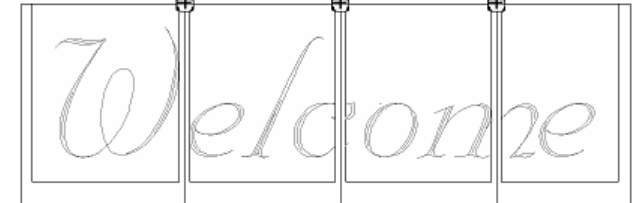
Pausa entre hojas Determina si Production Manager debe hacer una pausa una vez finalizado el procesamiento de cada hoja, para permitirle cargar el material y alinear las marcas de registro después de cada hoja.

Marcas de registro automáticas

Para trabajos de planchas de gran tamaño o anchura, el programa crea un punto en cada panel parcial que resulta útil en la alineación de la salida final. Una vez que se procesa cada panel parcial, use la marca de registro creada para alinear la parte superior del panel parcial con la esquina superior izquierda del dispositivo de grabado.

Consulte "Panelar todas las copias individualmente" en la página 189 para obtener más información.

Marcas de registro automáticas



Optimizar orden de trazado

Optimiza el orden en que el dispositivo de grabado se mueve de un trazado al siguiente, a fin de reducir el tiempo de grabado.

Opciones de driver

Muestra las herramientas usadas por el trabajo y permite cancelar la salida y establecer los parámetros de grabado para la máquina.

Editar

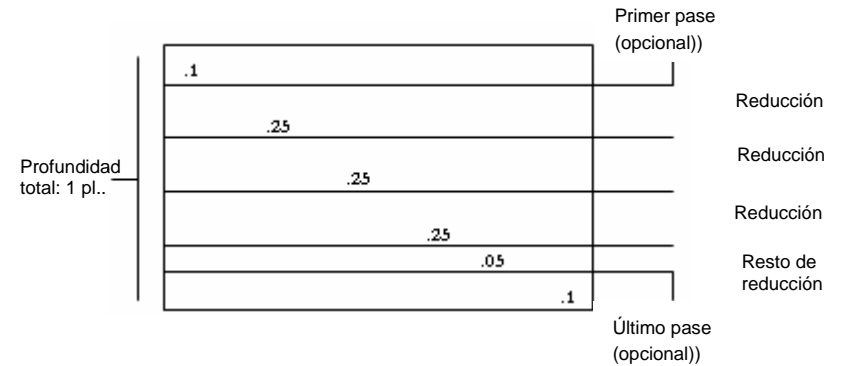
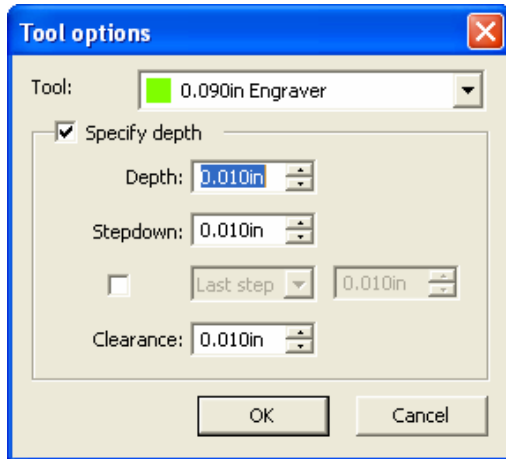
Permite ajustar los parámetros de grabado para Antes del trabajo, Después del trabajo y Macro. Consulte "Opciones del driver del dispositivo de grabado" en la página 191 para obtener más información.



Los puntos de posición final permite especificar el lugar en que se posicionará el dispositivo de grabado al finalizar el trabajo.

Opciones de herramienta

Las opciones de herramienta permite establecer los parámetros de la herramienta.



Separación Establece la cantidad de espacio de separación de la herramienta entre los trazados.

1. En el cuadro de diálogo Grabar – Ficha Opciones, haga clic en **Herramienta**.
2. Ajuste los siguientes parámetros:

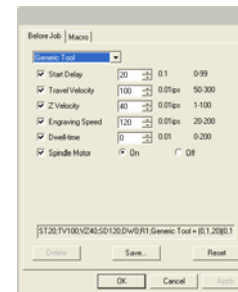
- Nombre de herramienta** Muestra el nombre de la herramienta seleccionada.
- Especificar la profundidad** Marque esta opción para escribir valores que tendrán prioridad sobre la configuración del dispositivo de grabado.
- Profundidad** Especifica la profundidad total en que grabará la herramienta.
- Reducción** Especifica la profundidad en que la herramienta grabará cada paso, a fin de garantizar que no quite demasiado material.
- Primero, Último o Ambos** Establece los valores de reducción adicionales para el primer paso, el último o ambos. Si lo desea, puede especificar la profundidad en que la herramienta graba cada paso.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Opciones del driver del dispositivo de grabado

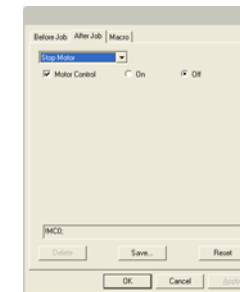
Las opciones del driver del dispositivo de grabado permiten establecer los parámetros del dispositivo de salida.

Puede cambiar los valores, de manera que la configuración se enviará al dispositivo de salida y anule los ajustes de este dispositivo.



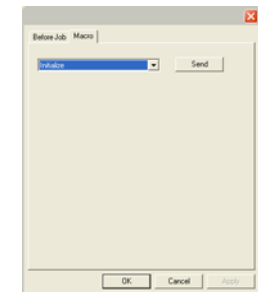
Ficha Antes del trabajo

Antes del trabajo



Ficha Después del trabajo

Después del trabajo




Ficha Macro

Define los comandos que se enviarán antes de que el trabajo sea procesado.

Define los comandos que se enviarán después de que el trabajo sea procesado.

Macro	Permite la ejecución de tareas comunes que normalmente se deben hacer desde el panel de control del dispositivo de grabado.
Guardar	Guarda los cambios hechos como un nuevo comando.
Eliminar	Elimina el comando seleccionado de la lista. Sólo se pueden eliminar comandos que se añadieron mediante el comando Guardar.
Resetear	Restablece todos los parámetros a la configuración predeterminada. Se eliminarán todos los comandos personalizados que se hayan añadido.
Velocidad XY	Velocidad de la herramienta al grabar el material.
Velocidad Z	Velocidad de la herramienta cuando sube y baja.
RPM de eje	Velocidad a la que gira el eje.
Tiempo de retención	Periodo de tiempo en que el dispositivo de grabado se detiene antes de cambiar la dirección del trazado.
Control de motor	Enciende o apaga el motor del dispositivo de grabado.
Retardo de inicio	Retardo antes de que el dispositivo de grabado empiece a grabar.
Velocidad de grabado	Velocidad de la herramienta al grabar el material.
Motor de eje	Enciende o apaga el motor del dispositivo de grabado.

 Asegúrese de que nadie esté alrededor del dispositivo de salida cuando envíe las macros, debido a que el dispositivo de grabado puede moverse y lastimar al operador.

Anexo A – Código ASCII

Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char
32		57	9	82	D	107	k	132	,,	157	ƀ	182	ƒ	207	ï	232	è
33	!	58	:	83	S	108	l	133	...	158	ž	183	.	208	đ	233	é
34	"	59	;	84	T	109	m	134	†	159	ÿ	184	,	209	ñ	234	ê
35	#	60	<	85	U	110	n	135	‡	160		185	'	210	ò	235	ë
36	\$	61	=	86	V	111	o	136	^	161	i	186	°	211	ó	236	ì
37	%	62	>	87	W	112	p	137	‰	162	ç	187	»	212	ô	237	í
38	&	63	?	88	X	113	q	138	š	163	£	188	¼	213	õ	238	î
39	'	64	@	89	Y	114	r	139	‹	164	¤	189	½	214	ö	239	ï
40	(65	A	90	Z	115	s	140	œ	165	¥	190	¾	215	×	240	ð
41)	66	B	91	[116	t	141	ƀ	166	ı	191	ı	216	ø	241	ñ
42	*	67	C	92	\	117	u	142	ž	167	§	192	À	217	Ù	242	ò
43	+	68	D	93]	118	v	143	ƀ	168	¨	193	Á	218	Ú	243	ó
44	,	69	E	94	^	119	w	144	ƀ	169	©	194	Â	219	Û	244	ô
45	-	70	F	95	_	120	x	145	‘	170	ª	195	Ã	220	Ü	245	õ
46	.	71	G	96	`	121	y	146	'	171	«	196	Ä	221	Ý	246	ö
47	/	72	H	97	a	122	z	147	“	172	¬	197	Å	222	Þ	247	÷
48	0	73	I	98	b	123	{	148	”	173		198	Æ	223	ß	248	ø
49	1	74	J	99	c	124		149	•	174	®	199	Ç	224	à	249	ù
50	2	75	K	100	d	125	}	150	–	175	¯	200	È	225	á	250	ú
51	3	76	L	101	e	126	~	151	—	176	°	201	É	226	â	251	û
52	4	77	M	102	f	127	□	152	~	177	±	202	Ê	227	ã	252	ü
53	5	78	N	103	g	128	€	153	™	178	²	203	Ë	228	ä	253	ý
54	6	79	O	104	h	129	ƀ	154	š	179	³	204	Ì	229	å	254	þ
55	7	80	P	105	i	130	,	155	›	180	´	205	Í	230	æ	255	ÿ
56	8	81	Q	106	j	131	f	156	œ	181	µ	206	Î	231	ç		

Anexo B - Formatos de archivo admitidos

Formato de Archivo	Extensión	Importar	Exportar
Adobe Illustrator	ai, EPS	11 (CS)	6.0
Adobe PhotoShop	psd	6.0	4.0
Formato Adobe PDF (Portable Document Format)	pdf	1.3	1.3
Dibujo AutoCAD	dwg	2000	-----
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
Dibujo CorelDRAW	cdr	8.0 (B)	-----
CorelDRAW Exchange Metafile	cmx	6.0	-----
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0	-----
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	(A):	-----
Archivo de Intercambio de Dibujo	dxf	(A):	(A):
EnRoute	enr	2.3	-----
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi 7	fs	7.0	7.0
Flexi 7.5	fs	7.5	7.5
Gerber Artwork Definition	gad	-----	1.0
Gerber Clip Art	gca	(A):	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Lenguaje Grafico de Hewlett Packard (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A):	(A):
lenguaje Grafico de Hewlett Packard II (PHGL/2)	hpg, hgl, plt	(A):	(A):
Ikarus	ik	(A):	-----
Inspire	sci	1.6 (B)	-----

Formato de Archivo	Extensión	Importar	Exportar
Grupo de Expertos en Fotografía Unidos (JPEG)	jpg	(A):	(A):
Kodak Flashpix	fpx	1.0 (B)	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----
Macintosh Quickdraw PICT	pct	(A) (B)	-----
Microsoft Windows Metafile	wmf	(A) (B)	-----
Portable Network Graphics (PNG)	png	(A) (B)	(A) (B)
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0
Targa	tga	2.0	2.0
Texto	txt	(A):	-----
Formato de Archivo Imagen de Etiqueta (TIFF)	tif	6.0	6.0
Mapa de bits de Windows	Bmp	(A):	(A):
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0 (B)	-----

(A): El número de la versión no existe o no está disponible.

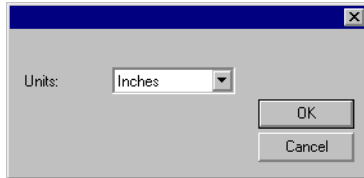
(B): No admitido en Macintosh.

La información de capas, incluyendo el nombre, el color y los atributos de la capa (bloqueada, visible) se exportarán a los siguientes formatos: Adobe Illustrator, DXF y HPGL.

Las capas se omiten durante la importación, de forma que varias importaciones no creen capas innecesarias. Para conservar la información de las capas, utilice el comando Abrir.

Importar AutoCAD DXF

Cuando se importan archivos DXF, se abrirá el siguiente cuadro de diálogo:

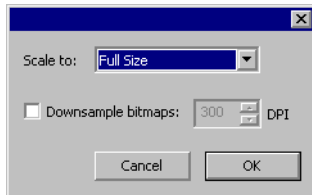


1. Defina en **Unidades**, las unidades que desea utilizar (métricas o imperiales).
2. Haga clic en **Aceptar**.

Si se abre un archivo DXF en lugar de importarlo, las capas marcadas como "frozen" (ocultas y no editables) en el archivo DXF se mantendrán como capas separadas y se marcarán como ocultas.

Exportar Adobe Acrobat PDF

Cuando un diseño se exporta al formato PDF, se abrirá el siguiente cuadro de diálogo:




1. Defina en **Escala** el tamaño deseado de la página PDF. El programa reducirá o aumentará el tamaño del diseño para que coincida con el tamaño de página seleccionado.
 - a. Seleccione **Tamaño completo** para que el PDF mantenga el mismo tamaño que el diseño.
2. Marque **Remuestrear bitmaps** para forzar al programa a reducir el número de píxeles de los bitmaps que superan la configuración PPP. Esto puede reducir la calidad de imagen de los bitmaps; pero también reducirá el tamaño del archivo PDF.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Los objetos que el formato PDF no admite, como efectos de lentes, se rasterizarán e insertarán en el PDF como bitmaps.

Características admitidas del formato de archivo Gerber

Se admiten las siguientes características de los formatos de archivo Gerber:

Previsualización	Admitida. La previsualización se muestra en los cuadros de diálogo Abrir e Importar.
Trazados	Admitida.
Grupos	Todos los objetos se agrupan automáticamente después de la importación.
Mapa de bits	Admitida. Si el bitmap original no se encuentra, se solicitará que localice el archivo.
Texto	El texto se importa normalmente como trazados, pero en algunos casos puede ser detectado como texto y se solicitará la sustitución de fuente si tiene fuentes que no se encuentran.
Color de hoja	Admitida. Se admiten el color plano, Spectratone (Duotono), RGB y CMYK.
Hoja de vinilo	Admitida, pero si el trabajo contiene colores de hoja y de vinilo, aparecerá el siguiente mensaje: 
Degradados	Admitida. Se admite el degradado lineal y radial para los colores planos y de proceso.
Orden de impresión	Admitida. Seleccione "Aplicar orden de impresión" durante la importación para usar el orden de impresión de trabajos.
Superposición/Sobreimpresión	Admitida. Se importan como sobreimpresiones, pero los parámetros de calor pueden cambiarse en las opciones de driver.

Imprimación

Admitida.

Color de sustrato

Admitida. Para ver el color de sustrato, use Abrir. Se omite cuando se utiliza Importar.

Color de reborde

Admitida. Si el relleno y el reborde tienen diferente imprimación/sobreimpresión o si el reborde está detrás del relleno, se importarán como dos objetos, uno sólo con relleno, y el otro sólo con reborde.

Anexo C – Lista de características

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Empezar								
Navegador	x		x			x		
Diámetro de herramienta	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Repetir	x	x	x	x		x		x
Trabajar con archivos								
Info Trabajo	x	x	x	x	x	x	x	x
Estimación del Trabajo	x	x				x		x
Plantillas	x	x				x		x
Usando el Editor de Diseño								
Editor de Diseño	x	x	x	x		x	x	x
Organizar objetos								
Igual Anchura / Igual Altura	x					x		
Auto Serializar	x	x				x		x
Distribuir	x	x				x		x
Anidamiento de forma real	x	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x
Borrar Transformación	x					x		
Trabajar con Color								
Cuentagotas	x	x	x	x		x		x
Modificar Bibliotecas de Color	x					x		
Medir Color	x					x		
Crear muestra duotono	x					x		
Crear muestra CMYK	x		x			x		
Crear muestra de paleta actual	x	x	x	x	x	x	x	x
Usar el Editor Relleno / Reborde								
Baldosas	x	x	x			x		x
Degradados	x	x	x	x		x	x	x
Sobreimpresión	x		x			x		
Trabajar con figuras								
Círculo	x	x	x	x		x	x	x
Abanico	x	x				x		x
Flecha	x	x				x		x
Figura Paramétrica	x	x				x		x
Convertir a Figura	x	x				x		x
Trabajar con texto								
Tamaño del Bloque de Texto	x	x				x		x
Braille	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	x	x
Código de Barra	x		x			x		x

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Insertar Símbolo	x	x				x		x
Definir Carácter	x	x	x	x		x	x	x
Estilos de Texto	x	x	x	x		x	x	x
Apoyo de Fuente URW	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc
Trabajar con trazados								
Trabajar con trazados	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Trabajando con Bitmaps								
Escaneando	x	x	x	x		x	x	x
Crear nuevos mapas de bits	x	x	x			x		x
Rasterizar	x	x	x	x		x	x	x
Remuestrear	x		x			x		
Modo de Color	x	x	x	x		x	x	x
Filtros	x		x			x		
Selección	x	x	x	x		x	x	x
Lazo	x		x			x		
Varita Mágica	x	x	x			x		x
Mover	x	x	x	x		x	x	x
Goma	x	x	x	x		x	x	x
Brocha	x		x			x		
Lápiz	x	x	x	BN		x	BN	x
Relleno	x	x	x	BN		x	BN	x
Cortar	x	x	x			x		x
Tampón	x		x			x		
Autotrazado	x	x	x	x		x	x	x
Trazado en Color	x	x				x		x
Trazado de Línea Central	x	x	x	x		x	x	x
Foto Corte	x	x	x	x		x	x	x
Trabajar con efectos								
Máscara	x	x	x	x		x	x	x
Separar superposición	x	x				x		x
Banda	x	x	x	x		x	x	x
Mezcla	x	x	x			x		x
Lentes	x		x			x		
Base	x					x		
Acabado	x					x		
Reserva de Color	x	x	x	x		x	x	x
Estilos Gráficos	x	x	x	x		x	x	x
Troquel	x	x	x	x	x	x	x	x
Relleno de perfil	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Relleno rayado	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Relleno Isla	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Relleno de hoyo	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Biblioteca de herramientas	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Trabajar con medidas y etiquetas								
Dimensiones / Etiquetas	x	x	x	x		x	x	x
Dimensión Automática	x	x	x	x		x	x	x
Dimensión a Página	x	x	x	x		x	x	x
Configurar el sistema para la impresión a color								
Parámetros de Color	x		x			x		
Prueba Suave	x		x			x		
Cortar el diseño								
Cortar/Plotear	x	x	x	x	x			
Imprimir el diseño								
RIPear e Imprimir	x		x			x		
Grabar el diseño								
Grabar	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Características de trazado CASmate								
Trazado Bezier	x	x	x	x	x		x	x
Trazado de curvas retocadas	x	x	x	x		x	x	x
Trazado de esquinas retocadas	x	x	x	x		x	x	x
Vectorización de línea central	x	x	x	x		x	x	x
Vectorización de color	x	x				x		x

* No se admite en los sistemas operativos Macintosh.

Este cuadro presenta únicamente las principales características en que diferencian las versiones del programa. No incluye todas las características del programa.

Anexo D – Características de trazado CASmate

Las siguientes funciones de trazado no están disponibles en Macintosh.

Usando el Trazado Bezier

El trazado Bezier traza el perfil externo de la imagen y lo convierte a curvas Bezier. Las curvas Bezier son muy prácticas en la edición de gráficos, y normalmente tienen menos puntos que líneas/arcos.

Para trazar un bitmap usando el trazado Bezier:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Vectorizar** y seleccione **Bezier**.

Usar el trazado de curvas Retocadas

Esta opción traza el perfil externo de la imagen y las convierte a Líneas y Arcos. Esta opción es el método preferido cuando se escanea tarjetas de presentación o diseños de baja calidad.

Para trazar un bitmap usando el trazado de curvas retocadas:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Vectorizar** y seleccione **Curvas retocadas**.

Usar el trazado de esquinas retocadas

Esta opción de vectorización es excelente para diseños grandes o listos para la cámara. Esta producirá menos puntos y esquinas más rectas que la opción Curvas Retocadas.

Para trazar un bitmap usando el trazado de esquinas retocadas:

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Vectorizar** y seleccione **Esquinas retocadas**.
3. Ajuste los parámetros de trazado. Puede ajustarlos arrastrando los deslizadores o introduciendo un valor numérico.

Tolerancia

Controla que tan cerca están las rutas trazadas al la imagen original. Valores pequeños proporcionan resultados precisos que están muy cerca de la imagen escaneada, y valores más grandes crearan líneas suaves y menos puntos de control.

Reducción Ruido

Usado para filtrar la basura creada durante el proceso de escaneado. Si la imagen tiene mucha "basura", trate de usar el filtro bitmap de Reducción Ruido antes de la vectorización.

Detectar Esquina

Establece el umbral para detectar qué es y qué no es una esquina, y el grado en que se definirán.

Resetear

Restaura los parámetros de trazado a su valor predefinido.

4. Haga clic en **Aceptar**.

Usar la vectorización de línea central

Este método de vectorización es usado para imágenes en blanco y negro o escala gris, las cuales contienen en su mayoría líneas en lugar de figuras rellenas. Detecta el centro de las líneas y crea una sola línea gráfica vectorial. La vectorización de línea central es normalmente usada en la asignación de rutas y el grabado en los cuales se prefiere una sola ruta para la máquina.

1. Seleccione el bitmap.
2. En el menú **Bitmap**, vaya a **Vectorizar** y seleccione **Línea central**.
3. Ajuste los parámetros de trazado.

Línea central pura

El programa encontrará el centro de cada línea y creará una sola línea troquel.

Delinear áreas espesas

El programa centrará los contornos de menor tamaño que el valor de **Anchura de Línea** y delineará las áreas de mayor tamaño que este valor.

Longitud del segmento más corto Esta opción es la distancia mínima entre uniones. Cuanto más grande el valor del parámetro es, mejores serán las uniones. Sin embargo, si esta trabajando con una imagen que puede tener muchas líneas cercanas, lo mejor sería mantener este valor pequeño.

Sección de línea central más corta Esta opción solamente se aplica cuando usa **Delinear áreas espesas**. Controla los residuos de la línea central en los extremos de los perfiles externos.

Unión de trazos Cuando crea una línea central puede seleccionar como quiere los troqueles creados. Los resultados de la línea central se visualizarán sin diferencias sin importar cual opción esta seleccionada.

Ninguno Esta opción creará troqueles abiertos que son hechos de pequeños segmentos.



Bucles Esta opción creará tantos troqueles cerrados como sea posible. Los troqueles pueden ser rellenados después si es necesario.



Trazos largos Esta opción generará los troqueles más largos posibles. Esta es la opción más popular debido a que minimiza la cantidad de movimientos arriba/abajo que un router o grabador tendrá que hacer.



Automática Esta opción permitirá al programa determinar que deberá ser centrado a la línea y deberá ser delineado. La opción **Delinear áreas espesas** tiene el ajuste Automático de forma predeterminada.

Manual Cuando esta opción está seleccionada, puede escribirse el valor de **Anchura de línea**.

Anchura de línea Este campo le ordena al programa centrar cualquier cosa más pequeña es este valor y delinear cualquier cosa más grande.

Retoque Cuando use **Delinear áreas espesas** puede decirle al programa qué método de vectorización debe usar en los perfiles externos. Consulte "Vectorizar bitmaps" en la página 122 sobre el trazado Bezier, de esquinas o curvas.

Opciones Este botón sólo esta disponible cuando se ha seleccionado **Esquinas** en el campo Retoque. Consulte "Usar el trazado de esquinas retocadas" en la página 199 sobre las propiedades del trazado de esquinas retocadas.

Resetear Restaura los parámetros de trazado a su valor predefinido.

4. Haga clic en **Aceptar**.

Usar la vectorización a color

La vectorización a color es usada para convertir imágenes rasterizadas a color a gráficos vectoriales. Antes de la vectorización, la imagen debe ser pasterizada para reducir el número de colores.

El proceso de Vectorización a Color es dividido en tres pasos: Pasterización, Mezclando colores y Vectorización.

Posterizar

Pasterización es el proceso de reducción del número de colores a un nivel manejable para que la imagen pueda ser vectorizada.

Para posterizar una imagen:

1. Seleccione el método de posterización que quiera.
2. Seleccione el número de colores.
3. Haga clic en **Posterizar**.

La imagen es posterizada, y muestra los colores resultantes en la lista de colores en este cuadro de diálogo.

Su programa proporciona tres métodos de posterización:

Pasterización rápida Este método trabaja en cada uno de los tres canales de color (Rojo, Verde, Azul) separadamente. Divide el rango del color dentro de cada canal en bandas iguales, después adapta cada píxel en la imagen a el color de banda mas cercano.

En este método puede especificar cuando colores quiere en los resultados posterizados. El programa ofrece una selección de una lista de números: 8, 27, etc. Si, por ejemplo, quiere dividir cada canal de color en dos bandas, el numero total de colores posibles en los tres canales será 8 (2x2x2). De la misma manera, 3

bandas por canal creara 27 colores (3x3x3), etc.

El método Rápido es el método más rápido de posterización. Este método es útil para posterizar logotipos con colores distintos. No es recomendado para fotos debido a que los colores en la imagen pasterizada son muy diferentes que los colores en la imagen original.

Posterización inteligente

En este método el programa encuentra los colores más predominantes en la imagen. Cualquier píxel es convertido a uno de esos colores predominantes, al color más parecido al original. En este método puede especificar cuando colores quiere en el resultado posterizado. Este método es más lento, pero los resultados son mejores que los del método Rápido.

Este método es recomendado para ambos logotipos escaneados y fotos. La limitación de este método es que si tiene una fotografía

con muchos colores de fondo, tales como los muchos degradados de azul en el cielo, el programa puede preferir aquellos objetos en el fondo.

Posterización manual

En este método no solamente podría decidir cuantos colores quiere, pero también escoger esos colores en la imagen. Cuando selecciona el método **Manual**, el cursor cambia a la herramienta Pipeta. Haga clic en la imagen en los colores que quiera en los resultados finales. Cualquier color en el que haga clic se añade a la lista de colores en el cuadro de diálogo. Si selecciona un color por error, puede seleccionar este color en el cuadro de diálogo y pulsar la tecla **Eliminar** para eliminarlo de la lista.

Fusionar colores

Después de posterizar la imagen, podría desear eliminar algunos de los colores. Por ejemplo, una área en la imagen que se visualizaba Anaranjada podría convertirse en una mezcla (o baldosa) de amarillo y rojo después de la posterización. En este caso podría fusionar estos dos colores para obtener un color sólido para toda el área.

Para fusionar colores:

1. De la lista de colores en el cuadro de diálogo, seleccione los colores que quiera fusionar.

Use las teclas **Mayúsculas** y **CTRL** para seleccionar varios colores. El color que quiera como resultado de la Fusión debe ser seleccionado al último. El resultado de la fusión se mostrara en la esquina inferior derecha del diálogo.

2. Haga clic en **Fusionar**.

Todos los píxeles en la imagen, los cuales tienen el color seleccionado serán convertidos al color deseado.

Vectorizar

Una vez que esté satisfecho con los colores de la imagen pasterizada, haga clic en el botón **Vectorizar** para vectorizar la imagen en varios objetos vectoriales de color.

Anexo E – Atajos de teclado

Alineación	
Alinear Ambos Centros	CTRL+5
Alinear Ambos Centros a la Página	CTRL+MAYÚS+5
Alinear Inferior	CTRL+2
Alinear Inferior a Página	CTRL+ MAYÚS+2
Alinear Centros Horizontales	CTRL+3
Alinear Centros Horizontales a Página	CTRL+ MAYÚS+3
Alinear Izquierda	CTRL+4
Alinear Izquierda a Página	CTRL+ MAYÚS+4
Alinear Derecha	CTRL+6
Alinear Derecha a Página	CTRL+ MAYÚS+6
Alinear líneas base de texto	CTRL+0
Alinear Superior	CTRL+8
Alinear Superior a Página	CTRL+MAYÚS+8
Alinear Centros Verticales	CTRL+7
Alinear Centros Verticales a Página	CTRL+ MAYÚS+7
Organizar	
Uno Atrás	CTRL+Av Pág
Componer	CTRL+M
Convertir en Trazados	CTRL+ MAYÚS+O
Convertir en Trazados	V
Uno Adelante	CTRL+Re Pág
Grupo	CTRL+G
Redibujar	CTRL+E
Redibujar	F5
Repetir	CTRL+D
Escalar	CTRL+K
Invertir dirección de trazado	CTRL+ MAYÚS +D
Rotar	CTRL+R
Espaciado	J
Al Fondo	MAYÚS+SIGUIENTE
Al Frente	MAYÚS+ANTERIOR
Descomponer	CTRL+J
Desagrupar	CTRL+U
Otros	
Cancelar edición	ESC
Cerrar	CTRL+F4
Cerrar	CTRL+W
Salir	ALT+F4
Temas de Ayuda	F1
Nuevo	CTRL+N
Abrir	CTRL+O

	Comando+Q
Salir	CTRL+S
Guardar	CTRL+S
Guardar como	CTRL+ MAYÚS+S
Palettes	
Mezclador de Color	M
Central de Diseño	CTRL+I
Editor de Diseño	E
Editor de Relleno/Reborde	I
Path Editing	
Seleccionar herramienta Punto	N
Herramienta de trazado Bezier	P
Añadir punto	+
Eliminar punto	-
Selecting	
Herramienta de selección	A
Borrar	RETOCESO
Borrar	SUPR
Copiar	CTRL+C
Copiar	F3
Copiar	CTRL+INSERT
Cortar	F2
Cortar	CTRL+X
Borrar ahora	MAYÚS+ATRÁS
Borrar ahora	MAYÚS+SUPR
Deseleccionar	CTRL+ MAYÚS+A
Invertir Selección	CTRL+ MAYÚS+I
Paste	MAYÚS+INSERT
Paste	CTRL+V
Paste	F4
Rehacer	CTRL+Y
Rehacer Múltiple	CTRL+ MAYÚS+Y
Seleccionar Todo	CTRL+A
Seleccionar por Atributos	D
Deshacer	F1
Deshacer	CTRL+Z
Deshacer Múltiple	CTRL+ MAYÚS+Z
Texto	
Herramienta de Texto	T
Buscar y Sustituir	F3
Justificar al centro	CTRL+ MAYÚS+C
Justificar todo	CTRL+ MAYÚS+F
Justificar a la izquierda	CTRL+ MAYÚS+L
Justifica a la derecha	CTRL+ MAYÚS+R
Corrección Ortográfica	F7

Figuras	
Herramienta Circulo	C
Herramienta Óvalo	O
Herramienta Polígono	G
Herramienta Rectángulo	D
Herramienta Estrella	S
Vista	
Siguiente ventana	CTRL+TAB
Vista panorámica	BARRA ESPACIADORA
Mostrar Rellenos	CTRL+F
Viendo el Filtro	F
Zoom	Z
Zoom Dentro	CTRL+=
Zoom Fuera	CTRL+-
Miscellaneous	
Cortar/Plotear	CTRL+L
Configurar documento	CTRL+B
Imprimir	CTRL+P
Configurar impresión (Ajustar página en Macintosh)	CTRL+ MAYÚS+P
RIpear e Imprimir	CTRL+H
Herramientas	CTRL+T
Herramienta Medición	U
Herramienta Pincel	B

Índice

abanicos	77	ayuda en línea	20	relleno.....	118	círculos	76
editar	79	bandas circulares.....	133	remuestrear	113	edición	78
abrir archivos	21	bandas degradadas	132	selección	115	Clear Preferences	5
agrupar objetos.....	49	bandas radiales.....	132	tampón	119	controlador TWAIN.....	112
ajustar	56	barra de edición	72	transparencia.....	114	códigos de barra.....	94
ajustar a trazado	81	barra de herramientas		usar la Central de		color de fondo.....	66
alinear objetos	52	bitmap	115	Diseño	111	color deseado	
Alinear puntos.....	104	barras de desplazamiento.	11	varita mágica.....	116	colorimétrico absoluto	155
añadir punto.....	108	barras de herramientas.....	7	vectorizar.....	122	color deseado	
anidar objetos	54	biblioteca de colores	64	bitmaps transparentes.....	114	colorimétrico relativo..	155
aplicación automática de		biblioteca de herramientas	149	bloquear objetos.....	51	color deseado de	
valores introducidos....	17	bibliotecas de colores		borrar efectos	127	degradado	155
aplicar largo y ángulo.....	105	crear por medición	66	borrar objetos	56	color deseado de mapa	
aplicar valores		modificar.....	66	borrar objetos pequeños .	110	de bits.....	155
introducidos.....	17	bitmaps		buscar archivos	26	color deseado de	
archivos		balance de color.....	121	buscar colores.....	65	saturación.....	155
abrir.....	21	borrar.....	117	buscar y sustituir	90	color deseado de texto	155
buscar	26	brillo / contraste.....	122	calcular porcentajes	17	color deseado vectorial ..	155
cerrar.....	22	cambiar la resolución ..	113	calcular relaciones	17	color frontal.....	66
exportar.....	22	cortar	118	cálculo automático	17	color plano	
guardar.....	22	crear nuevos bitmaps..	113	cálculo automático de		color deseado.....	155
importar.....	21	desenfocar	120	porcentajes.....	17	color predeterminado	65
vinculados e		enfocar	121	cálculo automático de		colores	
incrustados.....	23	escanear	112	relaciones	17	ajustar.....	180
archivos DXF		exportar	112	cálculo de porcentajes	17	aplicar.....	59
capas frozen	195	filtros.....	120	cálculo de relaciones.....	17	bibliotecas de colores	
importar.....	195	filtros Adobe	122	cálculos internos	17	modificar	66
archivos incrustados	23	importar	112	calibración de		buscar.....	65
arcos	106	lápiz.....	117	alimentación	181	cambiar.....	64
hacer arcos	107	lazo.....	115	calibración de		cambiar orden	60
área de diseño	9	modos de color.....	111	alimentación de medio	181	crear	63
áreas de trabajo.....	16	mover	116	cambiar punto de		duotono	57
aspectos del color.....	62	nivel.....	121	comienzo	108	eliminar.....	59, 64
atributos		pincel.....	117	cancelar selección	41	evitar salida	164
selección por	41	previsualización.....	13	capas.....	36	mezclar similar.....	60
autoserialización	48	rasterizar objetos a		caracteres especiales	94	modelos de color	57
autotrazado.....	122	bitmaps.....	113	Central de Diseño	32	mostrar todo en una	
avance tras impresión.....	181	reducir ruido	120	bitmaps.....	111	paleta.....	68

planos	57	deshacer	15	efecto separar		escala tonal	179
predeterminado.....	65	deshacer múltiple	15	superposición	129	escalar objetos	32, 43
reordenar	64	desinstalación		efecto sombra	130	escanear bitmaps	112
seleccionar por	41	Macintosh.....	5	efectos		escribir valores numéricos.....	16
colores deseados.....	154	desinstalación Macintosh....	5	acabado.....	137	espaciado de página	181
colores planos.....	181	dibujo a mano	101	ampliar.....	136	espaciado entre páginas	181
componer objetos	50	dimensión automática	151	bandas.....	131	espaciar objetos	54
conversión automática de		dimensionar a página.....	152	base.....	136	esquina recta.....	106
unidades	17	dirección de impresión	181	borrar.....	127	esquinas	
conversión de unidades....	17	dispositivos híbridos.....	183	combinar.....	127	enderezar	106
convertir a trazados	101	distribuir objetos	53	comunes.....	128	hacer ángulo recto.....	109
convertir figura en		dividir trazados	108	distorsiones	134	redondeadas	106
selección	116	documentos		esquemático	136	esquinas redondeadas	106
convertir objetos en		cerrar.....	22	excluir comunes	128	Estadísticas de trabajo	25
figuras	80	enviar a EnRoute	22	fusionar.....	127	estilos	
convertir rebordes a		enviar como correo		invertir color.....	135	gráficos.....	138
trazados	101	electrónico.....	22	lentes.....	135	texto.....	95
convertir selección en		exportar	22	luminosidad	135	estilos de texto	95
objeto	116	guardar.....	22	máscara.....	128	estilos gráficos.....	138
copiar	46	nuevo	21	mezcla.....	135	estimación de costos.....	26
copiar arco	47	duplicación con		perfilar	129	estimación del precio	
corner radius.....	76	parámetros	47	relleno de hoyo.....	145	estimation	26
corrector ortográfico.....	90	duplicar objetos.....	47	relleno de perfil.....	142	estimación del trabajo	26
corregir la inclinación de		editar líneas de dimensión	152	relleno isla	144	estrella	
objetos	45	Editor de Diseño	41	relleno rayado.....	143	edición	79
cortar después de		efecto ampliar	136	reserva de color.....	138	estrellas.....	77
imprimir	181	efecto bandas	131	restar	127	etiquetas.....	152
Cortar/Plotear		efecto base	136	separar	127	exportar a archivos.....	22
opciones avanzadas ...	170	efecto común	128	separar superposición	129	exportar Acrobat PDF.....	195
paneles	165	efecto de acabado	137	sombra	130	exportar bitmaps.....	112
Corte de contorno	182	efecto distorsiones	134	transparencia.....	135	exportar PDF	195
corte de troqueles	139	efecto esquemático.....	136	eliminar		figuras	
crear bitmaps	113	efecto excluir comunes ...	128	autointersecciones	108	crear	75
crear nuevos documentos	21	efecto fusionar	127	eliminar colores	59	editar	76
cuentagotas	62	efecto lentes.....	135	eliminar intersección	108	figuras paramétricas.....	78
curvas Bezier	78	efecto luminosidad	135	eliminar punto.....	107	filtrar	
definir caracter	95	efecto máscara	128	enmascarar objetos.....	51	por color	14
definir kerning	92	efecto mezcla.....	135	EnRoute	22	filtro de visualización	14
degradados		efecto perfil externo	129	enviar a EnRoute	22	filtros.....	120
edición.....	72	efecto restar	127	enviar un trabajo por		finding colors	65
deseleccionar todo	41			correo electrónico.....	22	flechas.....	77

edición.....	80	info trabajo	25	modos de selección	40	optimizar por arco de 3	
formas de brocha.....	120	Insertar Símbolo.....	94	mostrar relleno	12	puntos.....	107
formas de pincel	120	instalación		mover objetos.....	44	optimizar por arco suave .	106
FSfonts	97	Macintosh.....	4	muestras de color.....	179	optimizar por curva.....	106
fuentes		instalación Macintosh.....	4	Navegador.....	12	ordenar capas	37
cambiar	89	instalar fuentes.....	97	nodo	99	ordenar objetos	52
Casfonts.....	98	intersecciónSee common effect		nuevos documentos	21	orientación.....	92
FSfonts.....	97	inversión de color	135	numeración de objetos.....	48	óvalos	76
fuentes de grabado	98	invertir selección	42, 116	objetos		edición	79
instalar	97	kerning	91	agrupar	49	paleta	
modificar fuentes en		kerning automático.....	91	alinear.....	52	tabla de muestras.....	68
uso	98	kerning manual	91	anidar	54	panel	
URW	98	línea de corte	108	bloquear	51	marcas de	
fuentes Adobe Tipo 1.....	97	línea de edición.....	73	borrar.....	56	superposición de	
fuentes Casfonts.....	98	líneas de dimensión	150	componer	50	panel parcial	179
fuentes de grabado.....	98	editar	152	conversión a base	137	paneles.....	165, 174
fuentes TrueType.....	97	líneas guía	10	convertir a trazados....	101	panorámica.....	11
fuentes URW	98	linked files	23	copiar.....	46	pegado especial	46
Grabar		llamadas..... Véase etiquetas		corregir la inclinación....	45	pegar	46
deshabilitar paneles	188	llave hardware		distribuir.....	53	perfiles de entrada.....	154
guardar a archivo.....	163	a través de una red de		duplicar.....	47	perfiles de visualización ..	154
guardar documentos.....	22	área local.....	161	enmascarar	51	perfiles ICC	
hacer ángulo recto	109	marcas de esquina.....	179	escalar.....	32, 43	incrustado.....	112
hacer arco	107	marcas de registro	77	espaciar.....	54	plantillas	28
herramienta de corte.....	118	marcas de superposición	179	filtrar por color		polígonos.....	77
herramienta de		marcos	77, 179	por color.....	14	edición	79
selección	40, 115	marcos avanzados.....	77	inclinarse.....	33, 44	precedencia de operador ..	17
borrar	116	edición.....	80	mover	44	preferencias.....	17
convertir a figura	116	márgenes	32, 179	numeración.....	48	borrar.....	5
invertir	116	Mayúscula/minúscula.....	91	ordenar	52	preferencias de texto	96
herramienta goma de		medir colores	66	pegar	46	previsualización de	
borrar	117	medir distancias	150	propiedades de reborde	73	bitmaps	13
herramienta lápiz	117	menús	8	reflejar	34, 44	propiedades de reborde	73
herramienta lazo	115	mezclador de color.....	60	rotar	33, 44	prueba blanda	14
herramienta pincel	117	mezclar colores similares..	60	seleccionar	38, 40	punto de comienzo,	
herramienta relleno.....	118	mismo tamaño	43	sobrepresión.....	73	cambiar.....	108
herramienta tampón.....	119	modelos de color para		objetos OLE	23	punto de ruptura	108
herramienta varita mágica	116	bitmaps.....	111	objetos reflejados	45	puntos	
importar archivos	21	modificar bibliotecas de		ojo de buey.....	133	añadir	108
importar bitmaps	112	colores.....	66	opciones de impresión	181	dividir	108
inclinarse objetos.....	33, 44	modo de color	114			eliminar	107

puntos de control	43, 78	retícula	9	texto		añadir puntos.....	108
rasterizar	113	RIPear e imprimir		bloque		aplicar largo y ángulo ..	105
rectángulos		color	180	tamaño de		borrar objetos	
edición.....	78	paneles.....	174	bloque.....	92	pequeños.....	110
rectángulo	76	RIPear e Imprimir		Braille	93	cambiar dirección	103
redibujar	14	opciones avanzadas ...	177	buscar & sustituir.....	90	cambiar punto de	
reducción de puntos	107	rotar objetos	33, 44	cambiar atributos.....	83	comienzo	108
reducir puntos	107	Rotar objetos.....	33, 34	cambiar la orientación ...	92	crear	99
reflejar objetos	34, 44	Rotating Objects	34	cambiar		dividir	108
refrescar la vista	14	salir del programa	20	mayúscula/minúscula	91	dividir trazados abiertos	108
reglas y rejilla	9	searching colors	65	caracteres especiales....	94	editar	102
rehacer.....	15	selección con el Editor de		códigos de barra.....	94	eliminar	
rehacer múltiple	15	Diseño	38	corrector ortográfico	90	autointersecciones...	108
Relleno de hoyo	145	selección de objetos		crear	81	eliminar puntos	107
relleno de patrón	70	similares	41	definir caracter.....	95	enderezar	103
Relleno de perfil.....	142	selección por atributos ..	41	editar	88	enderezar esquinas	106
relleno degradado.....	71	seleccionar dentro	40	estilos	95	espaciar puntos	105
relleno esquemático.....	69	seleccionar objetos con		etiquetas.....	152	esquinas redondeadas	106
Relleno Isla	144	el mismo color	41	kerning.....	91	hacer ángulo recto.....	109
Relleno rayado.....	143	seleccionar todo	41	preferencias.....	96	hacer arco	107
relleno sólido.....	69	separar efectos	127	seleccionar	88	optimizar por arco de 3	
relleno, mostrar	12	separar líneas	92	separar	92	puntos.....	107
rellenos de grabado		serie de objetos.....	47	unir	92	optimizar por arco	
biblioteca de		sin relleno.....	69	texto en arco	81, 82	suave	106
herramientas	149	sobreimpresión	73, 181	texto en bloque.....	81	optimizar por curva	106
relleno de hoyo	145	sombra de perspectiva...	131	texto sobre trazado	81	reducir puntos.....	107
relleno de perfil	142	sombra desplazada.....	131	tiempo de secado.....	181	repetir	105
relleno isla.....	144	sombras tumbadas	131	tijeras.....	108	seleccionar	101
relleno rayado	143	sugerencias.....	9	tipos de relleno.....	69	unir trazados.....	109
remuestrear	113	tabla de muestras	59	trabajos		trazados Bezier	99
reordenar objetos.....	52	tabla de muestras de la		encajar en medio. 163, 173		unir líneas.....	92
repetir el último paso.....	16	paleta actual.....	68	transparencia	135	unir trazados.....	109
repetir trazados	105	tablas de muestras		trazado Casmate	199	ventanas	
requerimientos del		crear	66	trazado de línea central...	123	refrescar	14
sistema.....	1	reordenar.....	60	trazado en color	124	ver filtro.....	16
reserva	138	tablas de muestras CMYK	68	trazado foto corte	124	zoom.....	11
reserva de color	138	tamaño del bloque de		trazados			
restringir figuras	75	texto	92	alinear puntos.....	104		



Flexi10

PRODUCTION MANAGER



Tabla de contenido

Tabla de contenido	ii	Agregar trabajos mediante la carpeta preferente	18
Contrato de la Licencia del Programa	iv	Seleccionar trabajos	19
1. Empezar	6	Guardar trabajos	19
Elementos básicos del software	6	Eliminar trabajos	19
Barra de herramientas	6	Editar trabajos con una aplicación externa	19
Área de Ajustes	6	Configurar las propiedades de trabajo	19
Área de Trabajo	6	Procesar trabajos	20
Escribir valores numéricos	7	Mover trabajos a un dispositivo de salida diferente	20
Usar los controles giratorios	7	RIPeado de trabajos	20
Usar las operaciones matemáticas integradas	7	Dar salida a los trabajos	20
Aplicación automática de valores y expresiones introducidos	8	Cancelar el procesamiento de un trabajo	20
Estimación del trabajo	8	Dar salida a los trabajos de prueba	20
Usar la estimación del trabajo	8	Dar salida a un trabajo de prueba de impresión	20
Personalizar formularios	9	Dar salida a un trabajo de prueba de corte	20
Configuración de preferencias de la aplicación	9	Usar el registro de trabajo	20
Obtener ayuda	11	Ver el registro de trabajo	21
Iniciar y salir de Production Manager	11	Borrar el registro de trabajo	21
2. Trabajar con ajustes de dispositivo de salida	12	4. Configurar las propiedades de trabajo	22
Añadir nuevos ajustes	12	Acceder al cuadro de diálogo Propiedades de trabajo	22
Configurar impresoras de escritorio como dispositivos de salida	12	Trabajar con ajustes predefinidos de las propiedades de trabajo	22
Seleccionar un ajuste	12	Ajustes predefinidos de sólo lectura	22
Activar ajustes	13	Crear ajustes predefinidos	22
Eliminar ajustes	13	Actualizar ajustes predefinidos	23
Editar Propiedades de ajuste	13	Aplicar un ajuste predefinido	23
Ficha Flujo de trabajo	13	Cambiar el nombre a las predefiniciones	23
Ficha Anidamiento automático	13	Borrar predefiniciones	23
Cambiar la configuración del puerto	14	Importar y exportar ajustes predefinidos	23
Configurar los parámetros del puerto SCSI	15	Propiedades básicas del trabajo	24
Configurar los parámetros del puerto SCSI (Windows)	16	Propiedades básicas del trabajo	24
Usar la compensación de tamaño de salida	16	Configurar la vista del panel Vista previa	24
Trabajar con validación de salida	17	Configurar las propiedades predeterminadas de trabajo	25
3. Trabajar con trabajos	18	Propiedades avanzadas del trabajo	25
Agregar nuevos trabajos	18	Configurar Propiedades de trabajo avanzadas	25
Agregar trabajos desde un archivo	18	Ficha Diseño	25
Colocar un archivo en el software	18	Ficha Flujo de trabajo	27
		Ficha Gestión de color	27
		Ficha Opciones de impresora	33
		Ficha Corte	33

Manual de usuario de Production Manager

Ficha Panel	35	Usar la asignación de color global	53
Ficha Etiquetas y marcas.....	35	Habilitar la asignación de colores.....	53
Ficha Ajuste de color	37	Asignar colores mediante la asignación de color global	53
Trabajar con variaciones.....	38	Usar Control de color de objeto.....	54
Ficha Separaciones	39	Asignar colores mediante el control de color de objeto.....	54
Ficha Control de color de objeto	39	Guardar las configuraciones de Control de color de objeto en una predefinición	56
Configurar la vista del panel Vista previa.....	40	Cargar las configuraciones de control de color de objeto desde un archivo predefinido	56
Configurar las propiedades predeterminadas de trabajo	40		
5. Anidar trabajos.....	42	8. Corte de contorno y salida híbrida virtual	57
Configurar Propiedades de trabajo para trabajos anidados	42	Configurar un trabajo para el corte de contorno.....	57
Usar la impresión con rollo doble en trabajos anidados	43	Configurar un trabajo para el corte de contorno.....	57
Anidar los trabajos manualmente	43	Salida de dispositivo híbrido.....	57
Desanidar trabajos.....	43	Salida híbrida virtual.....	57
Usar anidamiento automático	43	Salida híbrida virtual en un cortador con alineamiento automático.....	57
Anidar páginas, copias, paneles y separaciones.....	44	Salida híbrida virtual en un dispositivo de corte de alineación manual.....	58
Reorganizar trabajos anidados	44		
Mover imágenes	45	Anexo A: Formatos de archivo admitidos	60
Rotar imágenes.....	45	Anexo B – Atajos de teclado	61
Invertir imágenes	45	Índice.....	62
Separar trabajos de varias secciones en trabajos anidados ...	45		
6. Recortar y dividir trabajos en paneles	46		
Dividir un trabajo en paneles parciales	47		
Dividir un trabajo en filas y columnas uniformes de paneles parciales.....	47		
Dividir un trabajo en paneles parciales uniformes de tamaño específico.....	47		
Seleccionar un panel parcial.....	48		
Editar paneles parciales.....	48		
Evitar la salida de un panel parcial	49		
Imprimir un mapa de áreas	49		
Recortar un trabajo	50		
Eliminar todos los paneles y recortes	50		
7. Trabajar con Color	51		
Usar Color Profiler	51		
Usar la asignación de color plano personalizado	51		
Habilitar la asignación de colores	51		
Asignar colores mediante la asignación de color plano personalizado.....	51		

Contrato de la Licencia del Programa

Lea con atención los siguientes términos y condiciones.

Este es un contrato legal entre usted, el usuario final (un individuo o una entidad), y SA International. Si no está de acuerdo con lo siguiente, deberá devolver el paquete inmediatamente. El uso de este programa indica que acepta los términos y condiciones que se manifiestan a continuación.

El programa de computadora incluido "Programa" es licenciado, no vendido, a usted por SA International, para su uso no exclusivo y no transferible, solo bajo los siguientes términos, y SA International se reserva cualquier derecho que no se le otorgue expresamente. Usted no puede revelar a ningún tercero información confidencial alguna concerniente al Programa o a SA International o usar esta información confidencial para dañar a SA International.

1. Licencia.

Este programa está protegido por la ley de derechos de autor de los Estados Unidos y las Provisiones del Tratado Internacional. Por lo tanto, debe tratar este programa como trataría cualquier otro material con derechos de autor, por ejemplo, un libro. Esta licencia le permite:

(a) Hacer una copia del programa en forma legible para máquina; con la condición de que esta copia del original se utilice solamente con propósitos de respaldo. Como una condición expresa de esta licencia, debe reproducir en cada copia la notificación de derechos de autor de SA International y cualquier otra leyenda propietaria en la copia original suministrada por SA International.

(b) La transferencia del Programa y todos los derechos bajo esta Licencia a otra parte junto con una copia de esta licencia y todos los materiales escritos que incluye el programa, con la condición de que proporcione a SA International una notificación por escrito de la transferencia y la otra parte lea y esté de acuerdo en aceptar los términos y condiciones de esta Licencia.

(c) Usar este programa en una sola computadora, aunque puede transferirlo a otra computadora siempre y cuando el programa se utilice en una sola computadora a la vez. "En Uso" constituye ser cargado en la memoria temporal (ej. RAM) o permanente (ej. Disco duro, CD-ROM u otro dispositivo de almacenamiento) de la computadora.

2. Restricciones.

Usted NO está autorizado a distribuir copias del programa a otros o transferir electrónicamente el programa de una computadora a otra a través de la red. Usted no está autorizado a decompilar, hacer ingeniería inversa, desensamblar o reducir el Programa a una forma perceptible. Usted no está autorizado a modificar, adaptar, transferir, alquilar, arrendar, prestar, revender para obtener dividendos, distribuir, compartir o crear trabajos derivados basados en este programa o en cualquier parte de éste.

3. Finalización.

Esta Licencia es efectiva hasta su terminación. Esta Licencia finalizará inmediatamente si usted no acata cualquiera de sus provisiones. La finalización implica que usted deberá devolver el Programa, y todas las copias de éste, a SA

International. Usted podrá finalizar esta Licencia en cualquier momento haciendo esto.

4. Garantías de las Leyes de Exportación.

Usted está de acuerdo que ni el Programa ni cualquier producto directo de éste será transferido o exportado, directa o indirectamente, a cualquier país prohibido por la ley de Administración de Exportación de los Estados Unidos o cualquier otra ley internacional de exportación y las restricciones y regulaciones que incluyen, ni será usado para propósitos prohibido que el Acta o las leyes prohíben.

5. Condiciones de Garantía, Limitación de Responsabilidades y Daños.

En ningún caso SA International será responsable de cualquier daño, incluyendo infracción, pérdida de datos, pérdida de ganancias, costo de cobertura y cualquier otro daño especial, incidental, consecuencial o indirecto que surja del uso del programa, cualquiera que sea la causa y bajo cualquier teoría de responsabilidad. Esta limitación se aplicará aún en el caso de que SA International o un distribuidor autorizado haya sido informado de la posibilidad de tal daño. SA International NO OFRECE GARANTÍAS, EXPRESA O IMPLÍCITAMENTE, CON RESPECTO AL PROGRAMA, Y RENUNCIA SIN LIMITACIÓN A CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZACIÓN O ADECUACIÓN PARA UN PROPOSITO ESPECÍFICO. SA International no garantiza ningún controlador para el trazado, la digitalización o para cualquier otro dispositivo. Estos controladores se proporcionan a nuestros clientes sólo como un servicio, y se han desarrollado usando la información que nos proporcionaron en ese momento los fabricantes del equipo.

SA International no es responsable de cualquier error tipográfico en el Programa o en la documentación.

6. General.

Si usted, el usuario final, es un empleado del gobierno de los Estados Unidos, esta Licencia del Programa transmite solamente "DERECHOS RESTRINGIDOS" y su uso, divulgación, y duplicación están sujetos a las Regulaciones Federales de Adquisición, 52.227-7013(c)(1)(ii). Esta Licencia será interpretada bajo las leyes del estado de Pensilvania, excepto por la parte de la ley que trata con los conflictos de la ley, si se obtuvo en los Estados Unidos., o las leyes de jurisdicción de dónde fueron obtenidos, si se obtuvo fuera de los Estados Unidos. Si una corte de jurisdicción competente considera alguna provisión de esta Licencia como contraria a la ley, la provisión de esta Licencia mantendrá toda su fuerza y efecto.

© Copyright 2002 de SA International. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, guardada en un sistema de recuperación o transmitida en ninguna forma o por ningún medio, electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro medio, sin el permiso por escrito del editor. Impreso en los Estados Unidos de América. La información de este manual esta sujeta a cambio sin previo aviso y no representa un compromiso por parte de SA International.

Acrobat® Reader Derechos de Autor © 1987-2002 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados. Adobe y Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated que pueden estar registradas en ciertas jurisdicciones. PostScript® software Copyright © 1984-1998 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-Pro, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop, y/o otros productos SA International referenciados aquí son marcas comerciales o marcas registradas de SA International. Illustrator es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated. FreeHand es una marca registrada de Macromedia Corporation. CorelDRAW! es una marca registrada de Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter, y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer, Inc. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. Los nombres de compañías actuales y productos mencionados aquí pueden ser marcas comerciales y/o marcas registradas de sus respectivos propietarios. Adobe® es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated o sus filiales y puede estar registrada en ciertas jurisdicciones. PostScript® es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated o sus filiales y puede estar registrada en ciertas jurisdicciones.

SA International

International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518

Contrato de la Licencia para Usuarios del Interpretador Adobe® Configurable PostScript® y Programas de Fuente Codificada

1. El Expedidor concede al Concesionario una sublicencia no exclusiva, sujeta al párrafo 7 mencionado a continuación y las otras provisiones aquí expuestas, para (a) usar la Aplicación Objeto CPSI ("Programa") sólo para propósitos internos del negocio del concesionario y en una sola unidad de procesamiento ("CPU"), con un monitor asociado opcional con una resolución de menos de ciento cincuenta puntos por pulgada, y, opcionalmente, conectado a uno o varios dispositivos de salida (el "Sistema de Computación"); (b) usar los programas de trazado legibles por máquina y codificados digitalmente ("Programas de Fuente") suministrado por el Expedidor en un formato especial encriptado ("Programas de Fuente Codificados") aquí identificado para reproducir y mostrar diseños, estilos, pesos, y versiones de letras, numerales, caracteres y símbolos ("tipografías") únicamente con propósitos habituales del negocio o personales, en el Sistema de Computación; y (c) usar las marcas registradas por el expedidor para identificar los Programas de Fuente Codificados y Tipografías reproducidas ("Marcas Comerciales"). El concesionario puede asignar sus derechos bajo este Contrato a un concesionario de todos los derechos, títulos e interés del concesionario a un Programa y Programas de Fuente Codificadas con la condición de que éste de acuerdo en acatar todos los términos y condiciones de este Contrato.

2. El concesionario reconoce que los Programas, Programas de Fuentes Codificados, Tipografías y Marcas Comerciales son propiedad del Expedidor y sus proveedores. El concesionario acepta mantener el Programa y los Programas de Fuentes Codificados en confidencialidad, revelando el Programa y los Programas de Fuentes Codificados solamente a empleados autorizados que tengan la necesidad de usar el Programa y los Programas de Fuentes Codificados tal como este Contrato permite y tomando todas las precauciones razonables para evitar la divulgación a otras partes.

3. El concesionario no hará, mandará hacer, o permitirá hacer, ninguna copia del programa o los Programas de Fuentes Codificados o parte de éstos, excepto cuando sea necesario para su uso con un solo sistema de computación en virtud de esto. El concesionario acepta que cualquier copia deberá tener las mismas notificaciones de propiedad que aparecen en el Programa o los Programas de Fuente Codificados.

4. Con excepción de lo anteriormente indicado, este Contrato no otorga al concesionario ningún derecho a las patentes, derechos de autor, secretos comerciales, nombres comerciales, marcas comerciales (registradas o no registradas), o ningún otro derecho, franquicia, o licencia con respecto al Programa, Programas de Fuente Codificados, Tipografía, o Marcas Comerciales. El concesionario no adaptará o usará ninguna marca comercial o nombre comercial que pueda ser similar a o confundido con el del Expedidor o cualquiera de sus proveedores, ni llevará a cabo ninguna acción que deteriore o reduzca los derechos de marcas comerciales del Expedidor o sus proveedores. Las Marcas Comerciales sólo se pueden usar para identificar material impreso producido por los Programas de Fuente Codificados. A una solicitud razonable del Expedidor, el Concesionario proveerá muestras de cualquier Tipografía identificada por una Marca Comercial.

5. El concesionario acepta que no intentará alterar, desensamblar, descifrar o hacer ingeniería inversa del Programa o los Programa de Fuente Codificados.

6. El concesionario reconoce que las leyes y regulaciones de los Estados Unidos restringen la exportación o re-exportación de artículos y datos técnicos de origen Estadounidense, incluyendo Programas o Programas de Fuente Codificados. El concesionario acepta que no exportará ni re-exportará el Programa o los Programas de Fuente Codificados en ninguna forma sin las licencias apropiadas de los gobiernos de los Estados Unidos u otros gobiernos extranjeros. El concesionario acepta que las obligaciones conforme a esta sección perdurarán y continuarán después de cualquier terminación o expiración de los derechos bajo este Contrato.

7. El Programa licenciado bajo este contrato puede ser usado para generar presentaciones de pantallas en un solo sistema de computación que tenga una resolución de pantalla de menos de 150 puntos por pulgada y para generar salidas en el dispositivo de salida asociado. El concesionario acepta no hacer uso del Programa, directa o indirectamente, (i) para generar imágenes bitmap en una pantalla con una resolución de 150 puntos por pulgada o superior, (ii) para generar Tipografías para un uso diferente al del Sistema de Computación, o (iii) para generar material impreso en un dispositivo de salida diferente del aquél que el Expedidor ha designado como aprobado para su uso con el Programa en los Sistemas de Computación. Cualquier incumplimiento del Concesionario con relación a esta provisión es una ruptura material de este Contrato de Usuario Final.

8. NI EL EXPEDIDOR NI NINGUNO DE SUS REPRESENTATES HACE O PASA AL CONCESIONARIO U OTRA PARTE NINGUNA GARANTIA O REPRESENTACION EN NOMBRE DE TERCEROS PROVEEDORES DEL EXPEDIDOR.

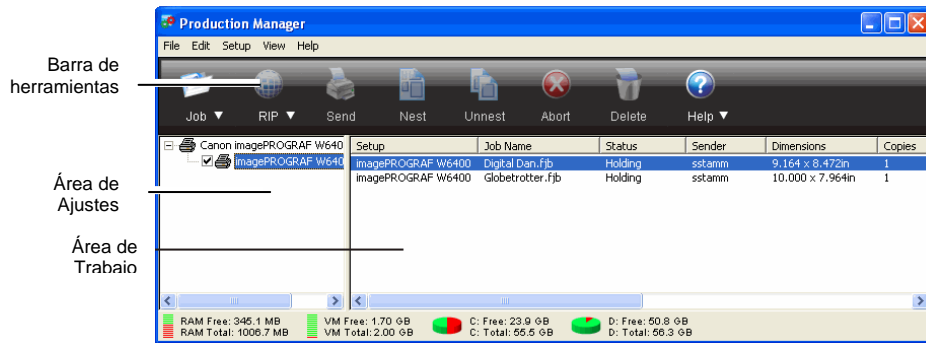
9. Se notifica aquí al concesionario que Adobe Systems Incorporated, una corporación de California localizada en 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") es una tercera parte beneficiada por este Contrato hasta el punto que este Contrato contiene provisiones que se relacionan con el uso por parte del Concesionario del Programa, de los Programas de Fuente Codificados, de las Tipografías y las Marcas Comerciales aquí licenciadas. Tales provisiones están hechas expresamente para el beneficio de Adobe y tanto Adobe como el Expedidor pueden exigir su cumplimiento.

10. El Interprete Adobe Postscript incluye una implementación de LZW licenciada bajo la patente EE.UU. 4,558,302. El Interprete Adobe® PostScript®, también conocido como CPSI, se suministra tal como es. SA International no es responsable de daño alguno que sea consecuencia del uso del Programa, cualquiera sea la causa y bajo cualquier teoría de responsabilidad.

1. Empezar

Elementos básicos del software

Los siguientes son algunos de los elementos básicos del software:











Barra de herramientas

Hay un barra de herramientas en la parte superior de la ventana principal. Contiene herramientas para las funciones más comúnmente usadas.

Para mostrar u ocultar una barra de herramientas, seleccione **Barra de herramientas** en el menú **Vista**.

Las funciones de la barra de herramientas son:

-  **Trabajo** Haga clic en el botón Trabajo para agregar un trabajo.
Haga clic en el botón del menú Trabajo para ver el menú contextual.
-  **RIPear** Haga clic en el botón RIPear para ripear el trabajo seleccionado.
Haga clic en el botón del menú RIPear para ver el menú contextual.
-  **Enviar** Imprime el trabajo seleccionado en el dispositivo de salida especificado, ripeándolo si es necesario.
-  **Anidar** Anida juntos los trabajos seleccionados para usar la cantidad mínima del medio de salida.

-  **Desanidar** Desanida el conjunto seleccionado de trabajos anidados.
-  **Cancelar** Detiene el ripeco o la impresión del archivo seleccionado
-  **Eliminar** Elimina el trabajo o trabajos seleccionados.
-  **Ayuda** Haga clic en el botón Ayuda para abrir el archivo de ayuda HTML.
Haga clic en el botón del menú Ayuda para ver el menú contextual.

Área de Ajustes

Esta área muestra los ajustes (dispositivos de salida) actualmente configurados. Haga clic en los símbolos (+) o (-) para expandir o colapsar la lista de trabajos asociados con el ajuste.

Área de Trabajo

Esta área muestra los trabajos asociados con el ajuste seleccionado.

Encabezados de columna del área de trabajo

La siguiente información se muestra para cada trabajo:

- Nombre de trabajo** El nombre del archivo, seguido por su nombre PostScript interno entre paréntesis.
- Estado** El estado actual del trabajo.
- Emisor** El nombre de la computadora que envió el trabajo.
- Dimensiones** Las dimensiones físicas del trabajo
- Copias** El número de copias a imprimir.
- Tipo de archivo** El formato del archivo.
- Tamaño** El tamaño del archivo.
- ICC** El perfil de salida ICC seleccionado (si hay alguno) y que se utilizará cuando se dé salida al trabajo.

Tabla de linearización	El archivo de linearización que se va a utilizar cuando se dé salida al trabajo.
Color	El modo de color del trabajo
Tras Salida	Qué hacer con el trabajo después de la salida.

Personalizar las cabeceras de columna del área de trabajo

Para cambiar las cabeceras de columna que aparecen en la barra de cabeceras:

1. Haga clic con el botón secundario en una de las colas y haga clic en **Selector de campo**.
2. Por cada una de las cabeceras que desea ver en la barra de cabeceras, active la casilla correspondiente.

Por cada una de las cabeceras que no desea ver en la barra de cabeceras, desactive la casilla correspondiente.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Escribir valores numéricos

El software admite un número de características exclusivas que facilita la escritura de valores numéricos.

Usar los controles giratorios



Control giratorio

Utilice los controles giratorios para incrementar o reducir el valor. Cuando haga clic, o mantenga pulsado el ratón sobre una de las flechas, el valor aumentará o se reducirá incrementalmente. Utilizar las teclas de cursor del teclado tiene el mismo efecto.

Usar las operaciones matemáticas integradas

El programa es capaz de realizar un número de cálculos cuando se escribe un valor numérico.

Conversión automática de unidades

Si escribe un valor usando una unidad de medida diferente a la unidad predeterminada, el programa convertirá automáticamente el valor a la unidad predeterminada.

Por ejemplo, si la unidad predeterminada son las pulgadas, puede escribir un valor de **1** pie, y el programa convertirá la medida a **12** pl.

Las unidades admitidas son:

pl	pulgadas
p	pies
mm	milímetros
cm	centímetros
m	metros
pt	puntos

Cálculo de relaciones

Si escribe una relación en el formato **A:B**, el programa escalará el valor anterior del campo por la relación que ha escrito.

Por ejemplo, si el valor se define en **12**, y escribe **2:3**, el nuevo valor será 8.

Cálculo de porcentajes

Si escribe un porcentaje en el formato **X%**, el programa escalará el valor anterior del campo por porcentaje que ha escrito.

Por ejemplo, si el valor se define en **10** y escribe **90%**, el nuevo valor será **9**.

Operadores aritméticos simples

Si escribe una expresión matemática simple, el programa calculará el resultado de la expresión y escribirá ese valor en el campo.

Los operadores matemáticos disponibles, en orden de precedencia, son:

/	División
*	Multiplicación
+	Suma
-	Resta

Por ejemplo, si escribe **1/8**, se calculará el valor **0.125**.

La precedencia del operador determina el orden en el cual se calcularán las operaciones aritméticas cuando se especifica más de una operación. En la lista anterior, los operadores se listan de arriba a abajo, en orden de precedencia del operador. Por ejemplo, si introduce **6/2*3**, el software calculará primero **6/2**, luego multiplicará el resultado por **3**, produciendo un resultado de **9**.

Aplicación automática de valores y expresiones introducidos

Una vez que ha escrito un valor numérico, una relación o una expresión aritmética en un campo numérico, el software aplicará automáticamente ese valor después de una breve espera. También puede pulsar **TAB** para aplicar el valor de forma inmediata. Evite pulsar **ENTER**, ya que ejecuta el botón **Aceptar** y cierra el cuadro de diálogo.

Estimación del trabajo

Estimación del Trabajo es una herramienta para calcular el precio de su trabajo. Estimación del Trabajo almacena información contable de cada trabajo, calcula el precio automáticamente y da un precio estimado. La información puede cambiarse o personalizarse para reflejar sus costos y necesidades.

- Esta función trata de ser una ayuda y, en consecuencia, todos los resultados deben ser revisados a fondo antes de basar en ellos cualquier negocio o contrato.

La estimación se calcula basándose en algunos elementos de su diseño como, por ejemplo, el número de caracteres o el área del material. Estos valores se recopilan automáticamente desde su documento. Otros valores, como el tiempo de preparación, deben

introducirse manualmente cuando se haga la estimación del trabajo.

Usar la estimación del trabajo

La ficha Estimación del trabajo calcula el precio de un trabajo, en tanto que el Editor de estimación permite ajustar los parámetros de los precios. Para obtener más información, consulte Usar el Editor de estimación.

1. Para abrir el cuadro de diálogo Editor de estimación, siga alguno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón de menú **Trabajo** y seleccione **Estimación del trabajo**.
 - En el menú **Archivo**, seleccione **Estimación del trabajo**.
2. Abra la ficha **Estimación del trabajo** y ajuste los siguientes parámetros:

Cobertura de trabajo	El área del trabajo.
Automática	Active esta opción para permitir al programa usar las dimensiones del trabajo para especificar la cobertura del trabajo.
Ancho de trabajo	El ancho del trabajo.
Altura de trabajo	La altura del trabajo.
Copias	Número de copias del trabajo adquiridas.
Medio	Seleccione el tipo de medio usado para la salida del trabajo.
Servicios	Active esta opción para incluir servicios adicionales en el total.
Cálculos	Calcula el coste basándose en la información suministrada en los grupos Cobertura de trabajo, Medios y Servicios.
Impuesto	La cantidad de impuestos a cargar en el subtotal.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Personalizar formularios

La ficha Estimación del trabajo calcula el precio de un trabajo, en tanto que el Editor de estimación permite ajustar los parámetros de los precios. Para obtener más información, consulte Usar la estimación del trabajo.

Editor de estimación

1. Para abrir el cuadro de diálogo Editor de estimación, siga alguno de los siguientes pasos:
 - a. Haga clic en el botón de menú **Trabajo** y seleccione **Estimación del trabajo**.
 - b. En el menú Archivo, seleccione Estimación del trabajo.
2. Abra la ficha **Editor de estimación** y ajuste los siguientes parámetros:

Medio	Defina los tipos de medios y sus precios asociados, de modo que se reflejen en la ficha Estimación del trabajo.
Medio	Use esta lista para almacenar los tipos de medios y sus precios. Una vez que se aplican los parámetros, se reflejan en la ficha Estimación del trabajo. <ul style="list-style-type: none">• <i>Para agregar</i> un nuevo tipo de medio a la lista, haga clic en Añadir.• <i>Para quitar</i> un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en Eliminar.• <i>Para cambiar el nombre</i> a un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en Renombrar.
Precio	El precio asociado con el tipo de medio seleccionado. Para cambiar el precio del medio seleccionado, escriba un nuevo precio y haga clic en Aplicar .
Servicios	Defina los tipos de servicios adicionales y sus precios asociados, de modo que se reflejen en la ficha Estimación

del trabajo.

Servicios Use esta lista para almacenar los servicios adicionales y sus precios. Una vez que se aplican los parámetros, se reflejan en la ficha Estimación del trabajo.

- *Para agregar* un nuevo servicio a la lista, haga clic en **Añadir**.
- *Para quitar* un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en **Eliminar**.
- *Para cambiar el nombre* a un elemento de la lista, selecciónelo y haga clic en **Renombrar**.

Precio El precio asociado con el servicio seleccionado.

Para cambiar el precio del servicio seleccionado, escriba un nuevo precio y haga clic en **Aplicar**.

Métodos Establezca el tipo de medida que se usa para determinar el precio del servicio seleccionado.

Área Usa una medida del área de trabajo.

Perímetro Usa una medida del perímetro de trabajo.

Ajustado Usa un precio constante, independientemente del tamaño del trabajo.

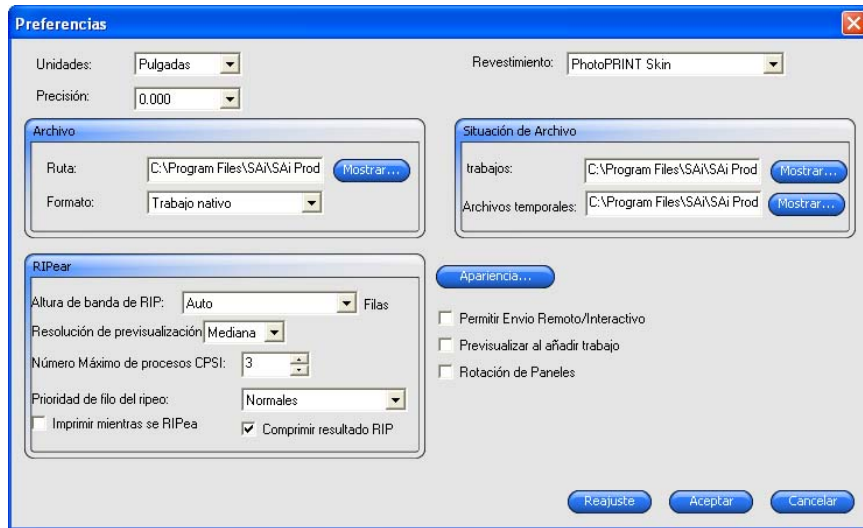
Aplicar Aplica todos los cambios en la ficha Editor de estimación, de forma que se reflejen en la ficha Estimación del trabajo.

3. Haga clic en **Aceptar**.

Configuración de preferencias de la aplicación

Para definir las preferencias de la aplicación, seleccione **Preferencias** en el menú **Edición**.

Ajuste los siguientes parámetros:



Están disponibles los siguientes parámetros:

- Unidades** Las unidades de medida que aparecen.
- Precisión** El grado de precisión que se va a aplicar en las mediciones.
- Archivo** Seleccione la ruta de acceso y el formato en el cual se almacenarán los trabajos.
 - Ruta** Seleccione la carpeta donde se guardarán los trabajos.
 - Formato** Seleccione el formato en el que se guardarán los trabajos.
- RIP** Ajuste la configuración de ripeo.
 - Altura de banda RIP** Establece el tamaño de banda que se procesa durante el ripeado. Los valores pequeños permiten ripear archivos grandes, pero el proceso será más lento.
 - Resolución de previsualización** Establece la resolución del panel de vista previa del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo en **Baja**, **Mediana** o **Alta**.

Número máximo de subprocesos RIP Establece el número de trabajos que pueden ripearse a la vez. Se requiere un subproceso RIP por cada archivo que va a ser ripeado, y se requiere un subproceso RIP para generar una vista previa de cada archivo.

Prioridad de subproceso RIP Establece la prioridad del subproceso RIP en el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo en **Alta**, **Por encima de normal**, **Normal**, **Por debajo de normal** o **Baja**.

Imprimir mientras se RIPea Permite que el ripeo y la impresión del trabajo se realicen de forma simultánea. El ripeo e impresión simultáneos puede afectar al rendimiento general.

Comprimir resultado RIP Reduce el tamaño del archivo de trabajo de ripeo mediante la compresión de archivos.

Rutas de acceso de archivo Define las carpetas que se utilizarán para lo siguiente:

Trabajos La carpeta donde se almacena el trabajo.

Archivos temporales La carpeta para los archivos temporales que se crean durante el procesamiento de los trabajos.

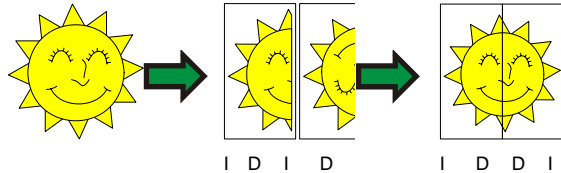
El ripeo de los archivos requiere una importante cantidad de espacio de almacenamiento. Si la unidad dónde está el directorio temporal sólo tiene una cantidad pequeña de espacio de almacenamiento, es posible que deba cambiar el directorio temporal a una unidad con mayor espacio disponible.

Permitir Envío remoto/Interactivo Permite las opciones de **Enviar ahora** e **Interactivo** desde una estación de diseño remoto.

Previsualizar al añadir trabajo Genera automáticamente una vista previa para cada trabajo que se añade a la cola.

La activación de este parámetro puede disminuir la velocidad de carga de los trabajos en la cola de espera.

Rotación automática de panel Rota cualquier otro panel que se imprima en 180°, de forma que los bordes verticales siempre se impriman con el mismo lado del cabezal de impresión a fin de lograr una correspondencia limpia.



Buscar actualizaciones automáticas Permite que el programa busque actualizaciones cada vez que la llave software se conecta a Internet para comprobar que la activación es válida. Para obtener más información, consulte Alerta de actualizaciones automáticas.

Esta opción sólo está disponible si tiene instalada una llave software.

Obtener ayuda

En el menú **Ayuda**, haga clic en el nombre del programa para ver la documentación HTML completa.

Para obtener acceso a nuestro soporte técnico en línea, visite Soporte técnico de SAi.

Iniciar y salir de Production Manager

Production Manager se carga automáticamente cuando se abren los cuadros de diálogo Cortar/Platear o RIPear e Imprimir. Se cierra de forma automática cuando sale de la aplicación de diseño.

También puede iniciar Production Manager independientemente de la aplicación de diseño. En este caso, puede salir de Production Manager mediante alguno de los siguientes métodos:

Para salir del programa en Windows:

- En el menú **Archivo**, seleccione **Salir**.
- Haga clic en el botón **Cerrar** en la esquina superior derecha de la barra de título (⌵).

- Haga clic derecho en el icono de la Bandeja del sistema y seleccione **Salir** en el menú contextual.

Para salir del programa en Macintosh OS X:

- En el menú **Production Manager**, seleccione **Salir de Production Manager**.
- Mantenga pulsada la tecla **CONTROL** y haga clic en el icono de **Production Manager** del panel. En el menú contextual, seleccione **Salir**.

2. Trabajar con ajustes de dispositivo de salida

Los ajustes proporcionan el vínculo entre el software y los dispositivos de salida. Cada ajuste contiene la siguiente información:

- El tipo de dispositivo de salida que se está utilizando.
- El método utilizado para comunicarse con el dispositivo.
- Detalles de cómo se procesarán los trabajos de impresión entrantes.
- Las propiedades predeterminadas de trabajo que se aplicarán a un nuevo trabajo.

Production Manager admite el uso de varios ajustes al mismo tiempo. Es posible tener más de un ajuste por cada dispositivo de salida. Esto resulta útil ya que permite definir cada ajuste para un propósito diferente. Por ejemplo, puede tener un ajuste para las pruebas de impresión y otro para la salida final. También puede tener diferentes ajustes para diferentes medios de salida.

Añadir nuevos ajustes

1. En el menú **Ajuste**, seleccione **Añadir ajuste**.
2. Seleccione el tipo de dispositivo que quiere configurar.
 - ☰ Los cortadores de vinilo sólo se admiten como parte de un "híbrido virtual". Para obtener más información, consulte Corte de contorno y salida híbrida virtual.
3. Seleccione en las listas el nombre de la marca y el modelo del dispositivo de salida y haga clic en **Siguiente**.
4. Edite el nombre del ajuste. Este nombre también se aplica a la carpeta preferente predeterminada.
5. Active la casilla **Sí, instala el controlador de escritorio** para que el dispositivo esté disponible para otros programas como una impresora estándar del equipo.
 - ☰ Debe instalar un controlador de escritorio para la impresora si desea imprimir en este dispositivo desde otro PC Windows o Macintosh con OS X.

6. Seleccione el tipo de puerto que utiliza el dispositivo de salida para la comunicación. Si es necesario, edite los parámetros de comunicación para el puerto seleccionado. Consulte "Editar Propiedades de ajuste" para más detalles.

☰ Si **TCP/IP** está disponible para el dispositivo de salida de red, utilice **TCP/IP**. Si no, deberá seleccionar **LPR**.

7. Haga clic en **Finalizar**.

Configurar impresoras de escritorio como dispositivos de salida

1. Agregue la impresora al equipo como impresora predeterminada de Windows.
2. Una vez creado el ajuste en el software, seleccione **Impresora de escritorio** en Fabricante. Luego seleccione la cola de impresión para la impresora de escritorio en Nombre de modelo y haga clic en **Siguiente**.
3. Edite el nombre del ajuste. Este nombre también se aplica a la carpeta preferente predeterminada.
4. Active la casilla **Sí, instala el controlador de escritorio** para que el dispositivo esté disponible para otros programas como una impresora estándar del equipo.

Debe instalar un controlador de escritorio para la impresora si desea imprimir en este dispositivo desde otro PC Windows o Macintosh con OS X.

5. Haga clic en **Finalizar**.

Seleccionar un ajuste

Para seleccionar un ajuste, resalte su icono en el área de ajustes. Sólo puede seleccionarse un dispositivo a la vez.

Activar ajustes

Un *ajuste activo* es un ajuste que está listo para la salida de trabajos.

Para hacer que un ajuste esté activo, siga uno de los puntos siguientes:

- Haga clic en el recuadro cercano a su icono en el área de ajustes.
- Seleccione el icono de ajuste, luego en el menú **Ajuste**, seleccione **Activar**.
- Haga clic derecho en el icono de ajuste y seleccione **Activar** en el menú contextual.

Eliminar ajustes

Para eliminar un ajuste, siga uno de los puntos siguientes:

- Seleccione el icono del ajuste en el área de ajustes y haga clic en el botón **Eliminar** en la barra de herramientas.
- Seleccione el icono del ajuste en el área de ajustes, luego seleccione **Eliminar** en el menú **Edición**.
- Seleccione el icono del ajuste en el área de ajustes y pulse la tecla **Suprimir** de su teclado.
- Haga clic derecho en el icono del ajuste en el área de ajustes y seleccione **Eliminar** en el menú contextual.

Al eliminar el ajuste también eliminará todos los trabajos asociados con el ajuste.

Editar Propiedades de ajuste

Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic con el botón secundario en el icono de ajuste del panel Ajuste y seleccione **Propiedades de ajuste**.
- Seleccione el icono de ajuste en el panel Ajuste, y luego seleccione **Propiedades de ajuste** en el menú **Ajuste**.

Ficha Flujo de trabajo



La ficha Flujo de trabajo muestra información sobre el dispositivo de salida.



Nombre de ajuste	Nombre del ajuste.
Enviar	Este control sólo aparecerá para dispositivos híbridos. Para trabajos que contienen imágenes impresas y cortes de contorno, este control selecciona cuál será la salida:
Imprimir y troquelar	Imprime el trabajo y luego recorta el contorno.
Sólo imprimir	Sólo imprime el trabajo.
Sólo contorno	Sólo recorta el contorno.
Rotar imagen para encajar en papel	Si está activado, la imagen se rotará automáticamente para que encaje mejor en las dimensiones del medio de salida, si es necesario.

Ficha Anidamiento automático



La ficha Anidamiento automático permite definir las opciones de anidamiento automático del software.

Consulte “Anidar trabajos” en la página 42 para obtener más detalles.

Cambiar la configuración del puerto

Para ver el cuadro de diálogo Cambiar puerto, siga alguno de los siguientes pasos:

- Haga clic con el botón secundario en un ajuste de dispositivo y haga clic en **Cambiar puerto**.
- Haga doble clic en el icono del dispositivo.

La sección **Parámetros** de esta ventana cambia dependiendo del puerto utilizado para conectar el dispositivo de salida. Los puertos se listan en orden de popularidad para cada dispositivo. Sólo aparecen los puertos que son utilizables por el dispositivo de salida. De forma predeterminada, está seleccionado el puerto estándar para el dispositivo, pero es posible que deba escribir o editar algún parámetro del puerto.

Puerto Seleccione el **puerto** en el cual el dispositivo de salida está conectado. La lista de puertos se limita a los puertos que están presentes actualmente en su computadora y que son utilizables por el dispositivo de salida.

LPT Puerto paralelo es el método más común para conectar impresoras a su computadora. Están disponibles los siguientes parámetros:

Búfer de Transmisión	El tamaño del búfer de transmisión en bytes.
Comprobar estado del puerto antes de enviar	Si está chequeado, el software enviará un paquete de datos a la impresora para comprobar si la impresora está conectada antes de empezar el trabajo.
Utilizar controlador LPT estándar	Siempre que sea posible, el software utiliza un controlador LPT personalizado para incrementar el rendimiento del puerto LPT. Si está seleccionada esta opción, el software utilizará el controlador Windows LPT estándar. El rendimiento disminuirá, pero mejorará la fiabilidad. Cuando se utiliza el controlador personalizado se habilitan los siguientes parámetros.

Modo Utilice **ECP** (Enhanced Capabilities Mode) para obtener la velocidad de transmisión más rápida posible. **EPP** (Enhanced Parallel Port) no es tan veloz, pero puede ser más compatible.

ECP usa DMA Utilizando DMA con ECP puede incrementar la velocidad máxima de transferencia de bits desde 2 mbps a 4 mbps.

Forzar si el dispositivo está ocupado Si está activado, el software liberará los recursos adicionales del sistema utilizados por el controlador personalizado mientras la impresora está ocupada. Esto puede aumentar el rendimiento general.

TCP/IP Use este puerto si su dispositivo de salida admite conexión de red.

Dirección TCP/IP La dirección TCP/IP del dispositivo de salida (obligatorio)

Número de puerto El número de puerto utilizado para la impresión al dispositivo de salida. Selecciónelo de la lista o escriba un número personalizado.

USB Los controladores USB/FireWire se suministran con los dispositivos de salida que los admiten. Por favor, asegúrese de que los controladores apropiados están instalados cuando use el puerto USB.

USBPIA Use este puerto si está conectado al puerto paralelo de un dispositivo usando un adaptador USB a paralelo.

USBSerial Use este puerto si está conectado al puerto paralelo de un dispositivo usando un adaptador USB a serial. Por favor, asegúrese de que los controladores apropiados están instalados cuando use este puerto.

FireWire Los controladores FireWire se suministran con los dispositivos de salida que los admiten. Por favor, asegúrese de que los controladores apropiados están instalados cuando use el puerto USB.

LPR Algunos dispositivos de red no trabajan con TCP/IP y sólo con el protocolo LPR.

Nombre de host o dirección IP El nombre de host o dirección IP asignado al dispositivo de salida (obligatorio).

Nombre de la impresora/cola Dependiendo del dispositivo de salida, esto puede ser el nombre de impresora, como **PR1**, o la ruta a la cola de impresión UNIX. Consulte el listado **FTP** para obtener nombres comunes de impresora.

FTP Los dispositivos de salida que se conectan directamente a una red pueden admitir el protocolo FTP. Esto permite que el archivo de salida RIPeado se envíe al dispositivo de salida a través de FTP.

Nombre de host o dirección IP El nombre de host o dirección IP asignado al dispositivo de salida (obligatorio).

Nombre de la impresora/cola Dependiendo del dispositivo de salida, puede ser el nombre de impresora, como **pr1**, o la ruta a la cola de impresión UNIX. Nombres comunes de impresora incluidos:

Axis	pr1, pr2, pr3
Canon 6200 y 7200	Z
Canon 8200	LP
Hawking	lp1, lp2, lp3
HP JetDirect EX	raw
HP JetDirect EX Plus 3	raw1, raw2, raw3
HP JetDirect 600N	Port1
Intel Netport Express 10/100	LPT1_PASSTHRU
Intel Netport Express Pro	LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU
Linksys	P1, P2, P3

Archivo El puerto **Archivo** le permite guardar los datos de salida como un archivo. Están disponibles los siguientes parámetros:

Aviso para la ruta de archivo de cada archivo Si está activado, recibirá un aviso para que dé un nombre de archivo al archivo de salida cuando cada trabajo se guarde en un archivo.

Usar extensión personalizada Si está activado, escriba en el espacio asignado la extensión de archivo que quiere usar para el archivo de salida.

Ubicación predeterminada La carpeta predeterminada en la que se colocarán los archivos de salida. Haga clic en **Explorar** para seleccionar una carpeta.

SCSI Use este Puerto si el dispositivo de salida apoya una conexión SCSI. Consulte "Configurar los parámetros SCSI" en la página 15 para más detalles.

Carpeta Da salida a un archivo en la carpeta especificada usando una forma convencional y específica de nombres para el dispositivo de salida.

COM Puerto serie de comunicaciones. Este puerto sólo se admite por dispositivos de corte.

Además de los controles estándar de puerto serie para bits por segundo, bits de datos, paridad, bits de parada y control de flujo hardware/software, hay cuadros de verificación que activan/desactivan los siguientes comandos:

DTR	Data Terminal Ready
DSR	Data Set Ready
RTS	Request To Send
CTS	Clear To Send
DCD	Data Carrier Detect

Configurar los parámetros del puerto SCSI

La configuración de las opciones de puerto SCSI funciona de forma diferente, en función de si se utiliza Windows o Macintosh OS X.

Configurar los parámetros del puerto SCSI (Windows)

Use este puerto si el dispositivo de salida admite una conexión SCSI.

1. Defina su dispositivo SCSI como **Dispositivo**.

Si su dispositivo SCSI no aparece en la lista:


- a. Haga clic en **Agregar** para especificar un dispositivo SCSI personalizado:
 - i. Escriba el nombre de su dispositivo SCSI en el campo **Nombre de dispositivo personalizado**.
 - ii. Escriba el identificador de bus de su adaptador SCSI en el campo **Id. de bus SCSI**.
 - iii. Escriba el número identificador SCSI de su adaptador SCSI en el campo **Id. de adaptador SCSI**.
 - iv. Escriba el número identificador SCSI de su dispositivo de salida en el campo **Id. de destino SCSI**.
 - v. Haga clic en **Aceptar**.
- b. Defina su nuevo dispositivo SCSI personalizado como **Dispositivo**.

2. Haga clic en **Aceptar**.

Configurar los parámetros del puerto SCSI (Macintosh)

Para configurar un puerto SCSI en Macintosh OS X:

1. Seleccione su dispositivo SCSI en la lista **Device (Dispositivo)**.

 Si el dispositivo SCSI no aparece en la lista, haga clic en **Search (Buscar)** para actualizar la lista.

2. Haga clic en **Aceptar**.


Usar la compensación de tamaño de salida

La compensación de tamaño de salida permite medir las pequeñas variaciones en el tamaño de salida y compensarlas.


Debe configurar Compensación de tamaño de salida por separado para cada ajuste de dispositivo de salida. La compensación del tamaño de salida no afecta al tamaño del trabajo tal como aparece en el cuadro de diálogo Propiedades del trabajo.

1. Haga clic en el menú de configuración y seleccione **Compensación de tamaño de salida**.

2. Si está utilizando un dispositivo híbrido y desea aplicar la compensación de tamaño de salida a la salida de corte del dispositivo y también a la salida impresa, active la opción **Compensar también el tamaño de corte**.


 Si activa esta opción, el botón **Prueba de impresión** cambiará a **Prueba de corte**.

3. En **Tamaño de prueba**, escriba el **Ancho** y **Largo** de la prueba de impresión a la que quiere dar salida.

 Para obtener mejores resultados, la impresión debe ser lo más grande posible, aunque siempre dentro de los límites del medio de salida.

4. Haga clic en Prueba de impresión.

5. Mida el tamaño actual de la prueba de impresión y escriba el **Ancho** y **Largo** de la prueba en **Tamaño de medición**.

 El software calculará automáticamente los factores de compensación que escalarán el tamaño de salida para compensar la diferencia entre el tamaño de la prueba y el tamaño de medición.

6. Marque **Activar compensación de tamaño de salida** para escalar automáticamente todas las salidas futuras desde este ajuste usando los factores de compensación derivados de sus medidas.
7. Haga clic en **Aceptar**.

Trabajar con validación de salida

Cuando se imprimen grandes lotes, la validación de salida actúa como un punto de control periódico para garantizar que los colores de muestra permanecen dentro de tolerancia deltaE definida.

La validación de salida sólo está disponible para los dispositivos Hewlett-Packard DesignJet Z2100, Z3100 y Z6100, que tienen incorporado un colorímetro y están conectados vía USB.

1. Haga clic en el botón de menú del ajuste y seleccione **Validación de salida** en el menú contextual.
2. Ajuste los siguientes parámetros:

Medio	Seleccione el tipo de medio cargado en el dispositivo de salida. Sólo aparecerán los tipos de medios disponibles.
Validación inicializada	Muestra la fecha más reciente de validación de un tipo de medio.
Imprimir y digitalizar	Haga clic en este botón para imprimir y digitalizar las muestras a fin de obtener los valores LAB. Esta información es la base con la que se comparan las validaciones. Los datos se almacenan como un archivo .ovf en la carpeta de los dispositivos, dentro de la carpeta del programa.
Habilitar la validación	Active esta opción para habilitar las validaciones. Las validaciones son puntos de control periódicos para asegurarse de que los valores LAB permanecen dentro de la tolerancia deltaE especificada.
Validar cada	Establece el intervalo para la impresión y digitalización de las muestras, a fin de determinar los valores LAB.
En caso de error	Define las acciones del programa y la impresora en caso de que se produzca un error de validación.

Un error de validación se produce cuando los valores LAB de las muestras originales y las muestras de validación difieren más que la tolerancia deltaE especificada.

Detener y mostrar alerta En caso de error, el trabajo detiene la impresión y aparece un cuadro de diálogo con un mensaje de error.

Detener y mantener en cola En caso de error, el trabajo detiene la impresión y el estado en la cola se establece en **Error de validación de salida**.

También se agrega una entrada en el registro de trabajo.

Sólo entradas de registro En caso de error, el trabajo continúa la impresión y se agrega una entrada al registro de trabajo.

DeltaE máximo

Establece la tolerancia máxima deltaE.

La tolerancia deltaE es la diferencia máxima aceptable en colores entre la validación inicial y los colores actuales.

3. Haga clic en **Aceptar**.

3. Trabajar con trabajos

Los trabajos pueden ser añadidos, borrados, tener sus propiedades cambiadas mientras estén en la pila del Production Manager.

Agregar nuevos trabajos

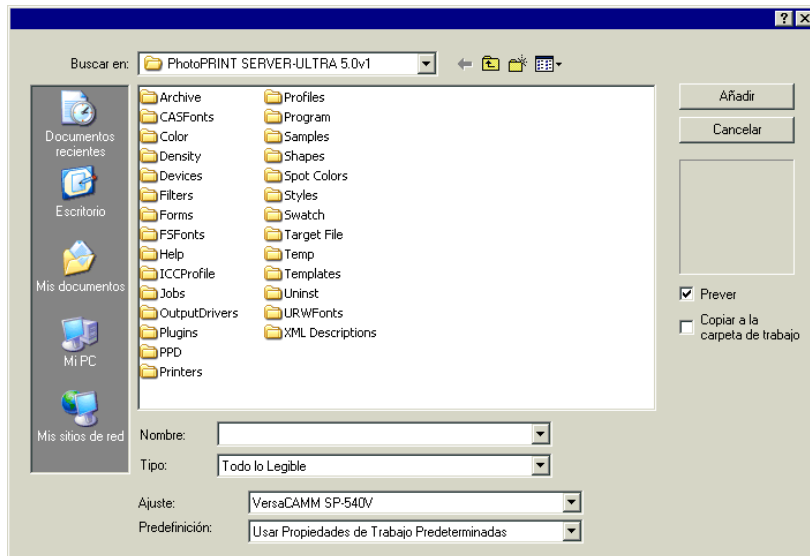
Los trabajos pueden enviarse al software de diferentes formas.

Agregar trabajos desde un archivo

Consulte el Anexo A para ver la lista de los tipos de archivo admitidos.

1. Realice una de las siguientes acciones:

- En el menú **Archivo**, seleccione **Añadir trabajo**.
- Haga clic en el botón de menú del ajuste **Trabajo** y seleccione **Añadir trabajo** en el menú contextual.



2. Seleccione el archivo que quiere agregar.

3. Puede elegir las siguientes opciones, si así lo desea:

- Active **Vista previa** para ver una imagen en miniatura del archivo seleccionado.
 - Active **Copiar a la carpeta de trabajo** para copiar el archivo a la carpeta de trabajo local.
- ☰ Si el trabajo está en un medio removible o en una unidad de red, copiarla a una carpeta local le permitirá procesar el trabajo después de retirar el medio o desconectarse de la red.
- Active la opción **Abrir propiedades de trabajo** para abrir automáticamente el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo tan pronto como se agregue un trabajo a la cola de espera.
4. En el menú **Ajuste**, seleccione el ajuste que desea usar para imprimir el archivo.
5. En la lista **Predefinición**, seleccione la configuración predefinida que quiere aplicar al trabajo.
6. Haga clic en **Añadir**.

Colocar un archivo en el software

Cuando se coloca un archivo en el software se agrega automáticamente como trabajo de impresión. El archivo debe ser un tipo de archivo compatible. Consulte el Anexo A para ver la lista de los tipos de archivo admitidos.

Para especificar el ajuste que va a usar, arrastre el archivo sobre el icono del ajuste apropiado en el área de ajustes. Se asignará automáticamente al trabajo el estado de **Espera**.

Agregar trabajos mediante la carpeta preferente


Cada dispositivo de salida que tiene un ajuste en el programa tiene una carpeta preferente. La carpeta preferente se utiliza para almacenar todos los archivos que están en cola para un dispositivo de salida. De forma predeterminada, las carpetas preferentes se instalan en la carpeta **C:\Archivos de programa\[Software]\Jobs**.

El programa controla de forma continua todas las carpetas preferentes. Cuando un trabajo se copia o mueve a la carpeta preferente, se añadirá automáticamente a la cola de espera.

El archivo que se agrega debe ser un archivo compatible. Consulte el Anexo A para ver la lista de los tipos de archivo admitidos.

Para enviar directamente un trabajo desde una aplicación externa a la cola de espera, realice una de las siguientes acciones:

- Use la función **Guardar como** de la aplicación externa para guardar el trabajo en la carpeta **C:\Archivos de programa\[Software]\Jobs**. Coloque el trabajo en la carpeta del ajuste que mostrará el trabajo en la cola de espera.
- Use la función **Imprimir** de la aplicación externa y seleccione el dispositivo de la lista.

 Para enviar directamente un trabajo desde una aplicación a la cola de espera, debe agregar la impresora como impresora de escritorio. Para obtener más información, consulte Configurar impresoras de escritorio como dispositivos de salida.

Seleccionar trabajos

Para seleccionar un trabajo, haga clic en el listado.

Puede seleccionar varios trabajos utilizando los métodos estándar de Windows **CTRL** y **MAYÚS**:

- Mantenga pulsada la tecla **CTRL** para seleccionar varios trabajos individuales.
- Mantenga pulsada la tecla **MAYÚS** para seleccionar un rango de trabajos haciendo clic en el primero y en el último del rango.

Para seleccionar todos los trabajos, seleccione **Seleccionar todo** en el menú **Edición**.

Guardar trabajos

Los trabajos pueden ser guardados como archivo nativo o formato original.

Para guardar un trabajo:

1. Seleccione el archivo del trabajo que quiera guardar en la ventana del Production Manager.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Guardar** como o haga clic en el botón del comando **Guardar como**.
3. Introduzca el nombre del archivo y seleccione el formato de este (Nativo u Original) y haga clic en **Guardar**.

Eliminar trabajos

Para eliminar un trabajo, siga uno de los siguientes pasos:

- Pulse la tecla de **Retroceso** o **Suprimir** en su teclado.
- Seleccione el trabajo y, en el menú **Editar**, seleccione **Eliminar**.
- Seleccione el trabajo, luego haga clic en el botón **Eliminar** de la barra de herramientas.
- Haga clic derecho sobre el trabajo y seleccione **Eliminar** en el menú contextual.

Editar trabajos con una aplicación externa

En el programa, puede ejecutar una aplicación externa para editar el trabajo.

1. Seleccione el trabajo que desea editar.
2. En el menú contextual **Trabajo**, coloque el ratón sobre el submenú **Editar con** y elija el programa para editar el trabajo.

Si no encuentra el programa que desea usar para editar el trabajo, haga clic en **Seleccionar programa**.

Configurar las propiedades de trabajo

El cuadro de diálogo Propiedades de trabajo permite editar un gran número de parámetros que controlan cómo se dará salida a una trabajo.

Consulte “Configurar las propiedades de trabajo en Production Manager” en la página 25 para obtener más detalles.

Procesar trabajos

Una vez que el servidor recibe un trabajo, puede ser RIPeado e impreso.

Mover trabajos a un dispositivo de salida diferente

Siga alguna de las siguientes opciones:

- Arrastre el trabajo sobre el icono de un dispositivo o ajuste.
 - ☰ Si arrastra el archivo a la ficha de un dispositivo que tiene varios ajustes, aparecerá un menú contextual para que seleccione el ajuste apropiado.

O bien,

1. Seleccione el trabajo y haga clic en **Mover trabajo** en el menú contextual **Trabajo**.
2. Seleccione el nuevo ajuste y aplique una predefinición.
3. Haga clic en **Aceptar**.

RIPeado de trabajos

Para RIPear un trabajo, siga uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el trabajo y, en el menú **Archivo**, seleccione **RIP**.
- Haga clic derecho sobre el trabajo y seleccione **RIP** en el menú contextual.

Dar salida a los trabajos

Para enviar un trabajo a una impresora o un dispositivo de corte, siga uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el trabajo y, en el menú **Archivo**, seleccione **Enviar**.
- Haga clic derecho sobre el trabajo y seleccione **Enviar** en el menú contextual.

Cancelar el procesamiento de un trabajo

Para cancelar el procesamiento de un trabajo cuando se está imprimiendo o RIPeando, siga uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el trabajo y, en el menú **Archivo**, seleccione **Cancelar**.
- Seleccione el trabajo, luego haga clic en el botón **Cancelar** de la barra de herramientas.
- Haga clic derecho sobre el trabajo y seleccione **Cancelar** en el menú contextual.

Si un trabajo se cancela durante el RIPeo, su estado se establece como Cancelado. Deberá RIPearse de nuevo antes de que pueda imprimirse.

Si un trabajo se cancela durante su impresión, su estado de impresión se detiene en 0%.

Dar salida a los trabajos de prueba

El software permite dar salida a los trabajos de prueba de impresión o de contorneado hacia los dispositivos de salida apropiados.

Dar salida a un trabajo de prueba de impresión

Para imprimir un trabajo de prueba:

1. Seleccione el ajuste al que desea enviar el trabajo de prueba.
2. En el menú **Ajuste**, seleccione **Prueba de impresión**.

Dar salida a un trabajo de prueba de corte

Para dar salida a un trabajo de prueba de corte:

1. Seleccione el ajuste al que desea enviar el trabajo de prueba.
2. En el menú **Ajuste**, seleccione **Prueba de corte**.

Usar el registro de trabajo

Cada vez que se da salida a un trabajo, se agrega una entrada para ese trabajo en el registro de trabajo. La entrada del registro de trabajo lista los detalles relevantes sobre el trabajo: de dónde procede, sus características básicas, las propiedades de trabajo definidas y la hora de salida.

Ver el registro de trabajo

El registro de trabajo está formateado como un archivo HTML y aparece en el explorador predeterminado del sistema operativo.

Para ver el registro de trabajo, siga alguno de los pasos siguientes:

- En el menú contextual **RIPear**, seleccione **Ver registro de trabajo**.
- En el menú Ver, seleccione Ver registro de trabajo.

Borrar el registro de trabajo

Para borrar el registro de trabajo, siga alguno de los pasos siguientes:

- En el menú contextual RIPear, seleccione Ver registro de trabajo.
- En el menú Ver, seleccione Borrar registro de trabajo.

4. Configurar las propiedades de trabajo

El cuadro de diálogo Propiedades de trabajo permite editar los parámetros que controlan la salida de un trabajo.

Puede trabajar con **Propiedades básicas del trabajo** o **Propiedades avanzadas del trabajo**. Propiedades básicas del trabajo es una versión simplificada de Propiedades avanzadas de trabajo, y muestra sólo los parámetros esenciales para procesar el trabajo. Propiedades avanzadas del trabajo es una versión más compleja que ofrece muchas opciones y fichas para configurar el trabajo. Para obtener más información, consulte Propiedades básicas del trabajo o Propiedades avanzadas del trabajo.

Acceder al cuadro de diálogo Propiedades de trabajo

Para acceder al cuadro de diálogo Propiedades de trabajo, seleccione el trabajo y siga uno de los siguientes pasos:

- Haga doble clic en el trabajo.
- En el menú **Archivo**, seleccione **Propiedades de trabajo**.
- Haga clic con el botón secundario en el trabajo y seleccione **Propiedades de trabajo**.

Para tener acceso a las propiedades de trabajo básicas o avanzadas, haga clic en el botón **Propiedades básicas del trabajo** o **Propiedades avanzadas del trabajo** del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo.

Trabajar con ajustes predefinidos de las propiedades de trabajo

Los ajustes predefinidos le permiten guardar todos los parámetros de las propiedades de trabajo para un tipo común de trabajo y aplicarlos en un solo paso. Los únicos parámetros que no se guardan son los que se relacionan con el tamaño del trabajo (ancho, alto, escala horizontal y vertical), el rango de páginas y el panelado.


Los ajustes predefinidos se crean y aplican usando la lista de **Ajustes predefinidos** de la ficha Gestión de color en el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo.

Ajustes predefinidos de sólo lectura

Es posible crear ajustes predefinidos que no puedan modificarse. Esto evita que los ajustes predefinidos se puedan cambiar de forma accidental. Este tipo de ajustes se denominan *ajustes predefinidos de sólo lectura*.

Los ajustes predefinidos de sólo lectura muestran el nombre entre corchetes rectos, por ejemplo:


[Ajustes predefinidos de sólo lectura]

 Los ajustes predefinidos de sólo lectura no se pueden editar; no obstante, pueden borrarse.

Para crear un ajuste predefinido de sólo lectura, expórtelo a un archivo usando la opción **Exportar como sólo lectura** y, a continuación, importe de nuevo el ajuste predefinido en la aplicación.

Crear ajustes predefinidos

Los ajustes almacenados en una predefinición sobrescriben cualquier configuración de ajuste anterior en Propiedades de trabajo.

1. En el grupo **Predefinición** en la parte superior del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo, haga clic en el botón **Guardar como**.
2. Revise los parámetros de la ficha que quiere incluir en la predefinición y haga clic en **Aceptar**.
 -  Para la mayoría de las predefiniciones, active las opciones **Gestión de color** y **Opciones de impresora**.
3. Escriba un nombre para el nuevo ajuste predefinido.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Actualizar ajustes predefinidos

Para actualizar la predefinición seleccionada con los parámetros actuales de las propiedades de trabajo, seleccione **Guardar** en el grupo **Predefinición**.

Puede cambiar la predefinición [**Usar propiedades de trabajo predeterminadas**] mediante la edición de las propiedades de trabajo predeterminadas del ajuste. Para obtener más información, consulte Configurar las propiedades predeterminadas del trabajo.

Aplicar un ajuste predefinido


Para aplicar una predefinición al trabajo actual, seleccione la predefinición en el menú desplegable **Predefinición**.

Cambiar el nombre a las predefiniciones

1. En la lista **Predefinición**, seleccione la predefinición a la que desea cambiar el nombre.
2. Haga clic en el botón **Renombrar** del grupo **Predefinición**.
3. Escriba el nuevo nombre y presione **Aceptar**.
4. No se puede cambiar el nombre a la predefinición [**Usar propiedades de trabajo predeterminadas**].

Borrar predefiniciones

1. En la lista **Predefinición**, seleccione la predefinición que desea eliminar.
2. Haga clic en el botón **Eliminar** del grupo **Predefinición**.
3. Haga clic en **Sí** para eliminar la predefinición.

 No se puede eliminar la predefinición [**Usar propiedades predeterminadas de trabajo**].

Importar y exportar ajustes predefinidos

Puede exportar predefiniciones para intercambiarlas con otros usuarios o instalaciones, o como copias de seguridad en caso de errores del disco duro.

Los archivos de predefiniciones contienen los parámetros estándar de las propiedades de trabajo (todo excepto el tamaño del trabajo, el rango de páginas y el panelado).

Exportar predefiniciones

Para exportar los ajustes actuales como un archivo de ajustes predefinidos:

1. Cree las predefiniciones que desea exportar. Para obtener más información, consulte Crear predefiniciones.
2. Cierre el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo
3. En el menú Archivo, seleccione Exportar predefinición.
4. Seleccione el modelo de impresora.
5. Seleccione las predefiniciones que desea exportar.
6. Si lo desea, active **Exportar como sólo lectura**. Para obtener más información, consulte Predefiniciones de sólo lectura.


Si se activa esta opción, las predefiniciones se exportarán como archivos de sólo lectura.

7. Haga clic en **Exportar**.
8. Seleccione la ubicación para las predefiniciones exportadas y haga clic en **Aceptar**.

Importar ajustes predefinidos

Para importar los ajustes que se han guardado previamente en un archivo de ajustes predefinidos:

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Importar ajuste predefinido**.
2. Seleccione el archivo de ajustes predefinidos y haga clic en **Abrir**.

 Si el archivo de ajustes predefinidos contiene parámetros que van a reemplazar a los parámetros existentes, aparecerá un aviso de confirmación de la sustitución de estos parámetros.

Propiedades básicas del trabajo

Propiedades básicas del trabajo sólo muestra las opciones esenciales para procesar el trabajo.

Para tener acceso a Propiedades básicas del trabajo, haga clic en el botón **Propiedades básicas del trabajo** del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo.

El lado izquierdo del cuadro de diálogo contiene las opciones básicas para procesar un trabajo. El lado derecho contiene un panel de vista previa que muestra el trabajo tal como aparecerá en la salida.



Use el cursor para seleccionar o mover un trabajo en el panel de vista previa.



Aplica un zoom que duplica la magnificación de la vista actual. El punto sobre el que ha hecho clic se convertirá en el centro de la vista.

- Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic para aplicar un zoom que reducirá a la mitad la magnificación de la vista actual. El punto sobre el que ha hecho clic se convertirá en el centro de la vista.
- Haga clic y arrastre para magnificar una parte del área de diseño.



Ajusta el tamaño de la vista al tamaño del área de diseño.

Propiedades básicas del trabajo

Propiedades básicas del trabajo muestra las opciones esenciales para procesar el trabajo.

Tipo de papel	Seleccione el tipo de medio de la impresora. Sólo aparecen los medios que tienen predefiniciones disponibles.
Impresión final	Seleccione la calidad que desearía usar en la impresión final.
Perfil ICC	Seleccione un perfil ICC. Sólo aparecerán los perfiles ICC que están disponibles para el tipo de medio seleccionado.



El número de copias que tendrán salida.



La cantidad de espacio entre los diversos paneles, copias y/o trabajos anidados que tendrán salida como parte del trabajo.

Tamaño del trabajo

La edición de estas opciones le permite cambiar el tamaño de salida y la orientación de la página.



El ancho y la altura del trabajo.



El ancho y la altura del trabajo como un porcentaje del original.

Encajar en papel

Escala el trabajo proporcionalmente, de forma que sea lo más grande posible aunque siempre dentro del área imprimible del medio de salida.

Proporcional

Aumenta o disminuye a la vez el ancho y la altura para mantener las proporciones originales intactas.

Configurar la vista del panel Vista previa

Seleccione una de las tres vistas disponibles en la lista de la parte superior del panel de vista previa:

Vista previa de página

Muestra cada página del trabajo escalado para que ocupe el área de vista previa.

Si hay más de una página en el trabajo, aparecerá una lista de números de página encima de la vista previa, permitiéndole seleccionar la página a mostrar.

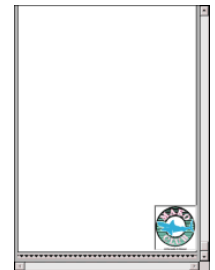
Esta opción se activa automáticamente cuando se seleccionan las fichas **Flujo de trabajo**, **Gestión de color**, **Opciones de impresora**, **Corte** o **Ajuste de color**.



Vista previa de diseño

Muestra el trabajo tal como aparecerá en el medio de salida. La vista previa se escala de forma que el medio de salida ocupe el área de vista previa.

Esta opción se activa automáticamente cuando se seleccionan las fichas **Diseño**, **Etiquetas** o **Separaciones**.



Vista previa de panel

Muestra el trabajo con los contornos de los paneles parciales en que se dividirá superpuestos sobre la imagen.

Esta opción se activa automáticamente cuando se selecciona la ficha **Panel**.



Configurar las propiedades predeterminadas de trabajo

Para hacer que las actuales propiedades de trabajo sean los parámetros predeterminados para todos los nuevos trabajos que se añaden a este ajuste, haga clic en **Definir ajuste predeterminado**. Se le solicitará confirmación para cambiar los ajustes predeterminados.

Propiedades avanzadas del trabajo

Propiedades avanzadas del trabajo ofrece muchas opciones y fichas para configurar un trabajo al detalle.

Para tener acceso a Propiedades avanzadas del trabajo, haga clic en el botón **Propiedades avanzadas del trabajo** del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo.

La parte izquierda del cuadro de diálogo contiene las fichas para definir las propiedades de trabajo. El lado derecho contiene un panel de vista previa que muestra el trabajo tal como aparecerá en la salida.



Use el cursor para seleccionar o mover un trabajo en el panel de vista previa.



Aplica un zoom que duplique la magnificación de la vista actual. El punto sobre el que ha hecho clic se convertirá en el centro de la vista.

- Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic para aplicar un zoom que reducirá a la mitad la magnificación de la vista actual. El punto sobre el que ha hecho clic se convertirá en el centro de la vista.

- Haga clic y arrastre para magnificar una parte del área de diseño.



Ajusta el tamaño de la vista al tamaño del área de diseño.

Configurar Propiedades de trabajo avanzadas

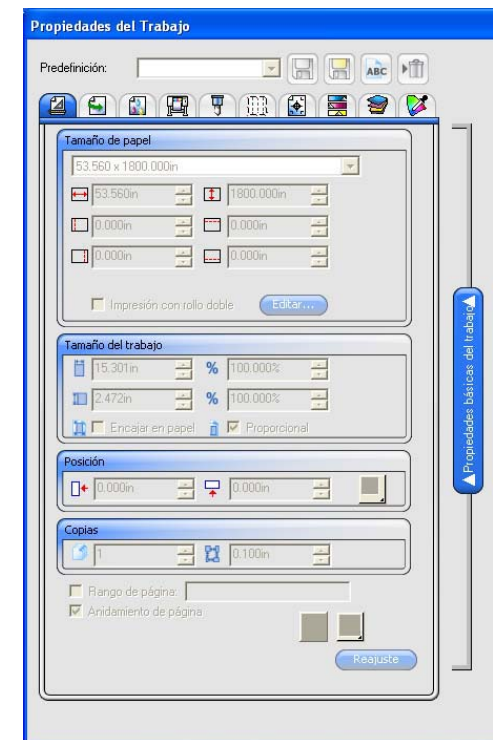
Las distintas fichas del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo le permiten configurar las opciones de diseño, las opciones de panelado/anidamiento, las opciones de calibración de color, los ajustes de color y las etiquetas.

El número exacto de fichas y los parámetros de esas fichas variará en función del tipo de trabajo y el dispositivo de salida seleccionado, así como de la versión del software en uso.

Ficha Diseño



La ficha Diseño controla la posición del trabajo en el medio de salida, su tamaño y disposición.



Tamaño del papel

El tamaño del medio cargado en el dispositivo de salida. Seleccione uno de los tamaños predeterminados o especifique dimensiones específicas en la parte inferior.



El ancho y la altura del medio.



Los márgenes del área imprimible.

Cuando se especifica un conjunto de dimensiones especiales, se agrega automáticamente a la lista de tamaños predefinidos.

Impresión a sangre

Si se activa, las dimensiones del trabajo se establecerán automáticamente para la impresión a sangre (sin bordes). Sólo aparecerán los tamaños de medios que admiten la impresión a sangre. Si se selecciona un tamaño de medio diferente, las dimensiones del trabajo se ajustarán de forma automática para adaptarse al nuevo tamaño.

Impresión con rollo doble

Si su impresora admite la impresión con rollo doble, active esta opción. Para obtener más información, consulte Usar la impresión con rollo doble en trabajos anidados.

Editar

Haga clic en este botón para editar los parámetros de impresión con rollo doble.



El ancho del rollo cargado en el lateral izquierdo de la impresora.



La distancia entre los rollos montados en la impresora.



El ancho del rollo cargado en el lateral derecho de la impresora.

Tamaño del trabajo

Elegir una de estas opciones permite cambiar el tamaño y la orientación de la página.



El ancho y la altura del trabajo.



El ancho y la altura del trabajo como un porcentaje del original.

Encajar en papel

Escala el trabajo proporcionalmente, de forma que sea lo más grande posible aunque siempre dentro del área imprimible del medio de salida.

Proporcional

Cuando se selecciona esta opción, la altura y el ancho del trabajo se incrementan o reducen juntos para mantener intactas las proporciones del original.

Posición

Estos parámetros cambian la posición del trabajo en el medio.



La distancia entre el trabajo y los márgenes derecho e izquierdo del área imprimible.



Coloca el trabajo a las distancias especificadas desde los bordes inferior y derecho del área imprimible del medio de salida.



Centra el trabajo dentro del ancho del área imprimible.



Centra el trabajo en medio del área imprimible. Sólo está disponible para el material de papel.



El número de copias de la salida.



La cantidad de espacio entre los diversos paneles, copias y o trabajos anidados que tendrán salida como parte del trabajo.

Rango de página

Si se activa, puede especificar el rango de páginas que tendrán salida en un trabajo multipágina. El formato es **x-y**. También acepta “,” para definir varios rangos.

Ej.: **5** Imprime la página 5.

2-5 Imprime las páginas 2, 3, 4 y 5.

3, 5-10 Imprime las páginas 3, 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

Anidamiento de página

Si se activa, los paneles y las separaciones de color del trabajo se anidarán automáticamente.



Gira la imagen sobre su eje vertical, de forma que se vea “en espejo” cuando se imprima.

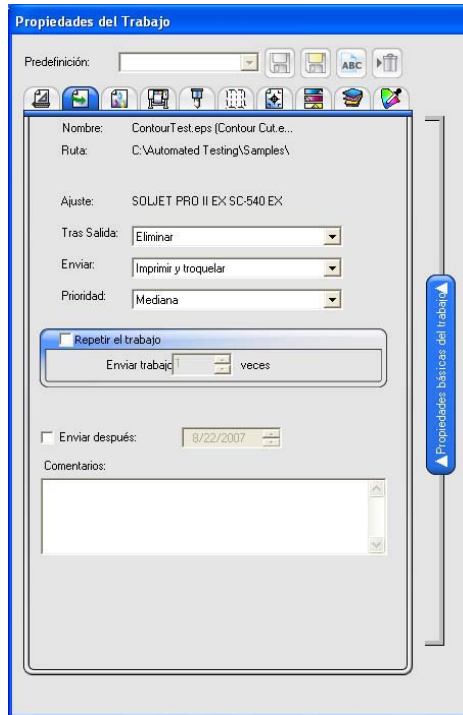


Rota el trabajo sobre el medio en incrementos de 90-grados. Haga clic en el botón hasta que consiga la orientación deseada.

Ficha Flujo de trabajo



La ficha Flujo de trabajo muestra los parámetros relacionados con la hora y el orden en que se procesará el trabajo.



- Tras Salida** Define qué hacer con el trabajo después de la salida.
- Eliminar** Elimina los trabajos de la cola después de la salida.
 - Retener** Coloca los trabajos en la Cola de espera después de la salida o al final de la cola.
 - Archivo** Guarda el trabajo después de la salida.
- Enviar** Define la parte de un trabajo combinado de impresión y contorno que tendrá salida. Este control sólo aparecerá para dispositivos híbridos.
- Imprimir y troquelar** El trabajo se imprimirá y luego se recortará el contorno.
 - Imprimir Sólo** Sólo tendrá salida la parte impresa del trabajo.
 - Sólo troquel** Sólo se recortará el contorno.
- Repetir trabajo** Especifique el número de veces que el programa enviará de nuevo automáticamente el trabajo.
- Esta característica le permite enviar el trabajo varias veces sin intervención manual.

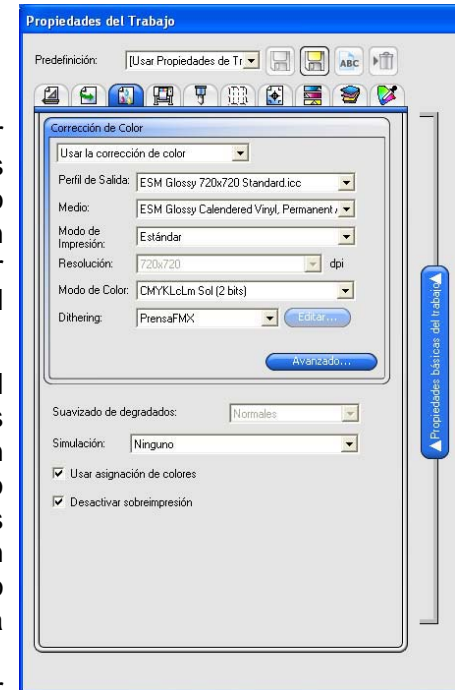
Comentarios Use este espacio para escribir comentarios sobre el trabajo.

Ficha Gestión de color



La ficha Gestión de color muestra los parámetros relacionados con el dispositivo de impresión. La disposición de esta ficha puede ser diferente en función del dispositivo de salida.

Una vez que selecciona el perfil ICC, el resto de los campos del grupo Corrección de color se rellena de acuerdo a los parámetros almacenados en el perfil. Si cambia algún parámetro en el grupo Corrección de color, aparecerá un icono de advertencia junto al campo para indicar que los parámetros actuales no son coherentes con los parámetros del perfil.



- Corrección de color** Seleccione el tipo deseado de corrección de color.
- Usar la corrección de color** Activa los parámetros de corrección de color del perfil ICC seleccionado.
 - Usar sólo la linealización** Activa los los parámetros de linealización del perfil ICC seleccionado.
 - Sin corrección de color** El programa genera un perfil CMYK genérico, en lugar de un perfil generado a partir de las mediciones reales de color de la salida del dispositivo. No se utilizarán tintas naranja y verde.
- Perfil de** Seleccione un perfil de la lista o seleccione **Añadir** para

salida	añadir un perfil ICC.
Medio	Seleccione el tipo de medios en donde la salida será impresa.
Modo de impresión	Seleccione la calidad de impresión de la salida. Este parámetro variará en cada tipo de impresora.
Resolución	Seleccione la resolución de la salida. Un valor DPI más alto mejora la resolución de trabajo, pero puede disminuir la velocidad de la salida.
Modo de color	Seleccione el modo de color que corresponda con la tinta en su impresora.
CMYK	La imagen se imprimirá usando una combinación de tintas cian, magenta, amarilla y negra.
CMY	La imagen se imprimirá usando tintas cian, magenta y amarilla. Todo el color negro será negro de proceso CMY.
Escala de gris	La imagen se imprimirá usando sólo tinta negra, generando una imagen en blanco y negro con tonalidades de gris.
CMYKLcLm	CMYK más tintas cian claro y magenta claro. Este modo de color ofrece degradados más suaves entre las tonalidades más claras de los colores.
CMYKOrGr	CMYK más tintas naranja y verde. Este modo de color ofrece colores naranja y verde más reales que las que produce sólo CMYK.
CMYKLcLmOrGr	CMYK más tintas cian claro, magenta claro, naranja y verde.
CMYKLcLmMcMm	CMYK más tintas cian claro, magenta claro, cian medio y magenta medio.
CMYKMcMmOrGr	CMYK más tintas cian medio, magenta medio, naranja y verde.
_____+ Pig	Tinta basada en pigmentos.
_____+ Dye	Tinta basada en tinturas.

Tipo de difusión

_____+**2Bit** Indica grados de tamaño de punto variable.
 _____+**8Bit**
 _____+
variable-dot

Seleccione la difusión para la salida.

Tipo de Difusión es el patrón en el cual los puntos individuales se aplican al medio y que forman una imagen. Cada tipo de difusión tiene sus ventajas en términos de calidad y velocidad de RIPeado. El tipo de difusión predeterminado es normalmente el mejor ajuste para su equipo.

El programa ofrece varias opciones de difusión para optimizar su salida. Normalmente, calidad y velocidad son un trueque, con la Difusión KF ofreciendo la mejor calidad y la Difusión LX o FMXPress ofreciendo los tiempos de procesado más rápidos.

Los patrones disponibles (en orden descendente de calidad) son:

Interpolación KF Este es una versión mejorada del método error de difusión. Mientras esta toma mas tiempo RIPeado (5-6 veces mas que FMXPress), provee con el mayor detalle y contraste en la mayoría de la impresora de inyección de tinta.

Interpolación de error Este método produce imagines de alta calidad. La calidad de la imagen mejorada requiere un procesado intensivo (3-4 veces mas que FMXPress), y el tiempo que toma RIPeado un archivo usando este método es el segundo mas largo de las opciones disponibles.

Interpolación aleatoria Es un término medio entre calidad de imagen y tiempo de RIP. Lleva 2-3 veces más tiempo que FMXPress.

FMXPress El método de difusión predeterminado. Es el más rápido en términos de tiempo de RIP y el más adecuado para la mayoría de las impresiones.

Interpolación LX Una opción mas rápida en lo que concierne al tiempo de RIP. Es una buena elección para impresiones de gran

Trama angulada

tamaño que van a verse desde una distancia considerable.

Esta diseñada para usarse con impresoras térmicas y producir colores saturados intensos. Esta también es usada para producir tramas impresas positivas.

Haga clic en **Trama** para definir las opciones avanzadas. Consulte “Configurar las opciones de difusión para tramas anguladas” en la página 31 para más detalles.

Suavizado de degradados

Seleccione **Normal**, **Mejorado** o **Super**. La configuración más alta hace que el programa represente los degradados mediante algoritmos más complejos que generan difusiones más suaves.

Avanzado

Haga clic para definir las propiedades avanzadas de corrección de color.

Simulación

La simulación de impresora permite simular la salida de una impresora en otra. Puede simular un trabajo de gran formato en una impresora de pequeño formato.

Para simular la salida de otra impresora, seleccione **Añadir** en la lista **Simulación**.



Seleccione el perfil ICC del dispositivo que desea simular y haga clic en **Abrir**.

La simulación de impresora no admite la representación de colores planos. Si intenta dar salida a un objeto que tenga asignada la representación de colores planos cuando está usando la simulación de impresora, recibirá un mensaje de error.

Usar asignación de colores

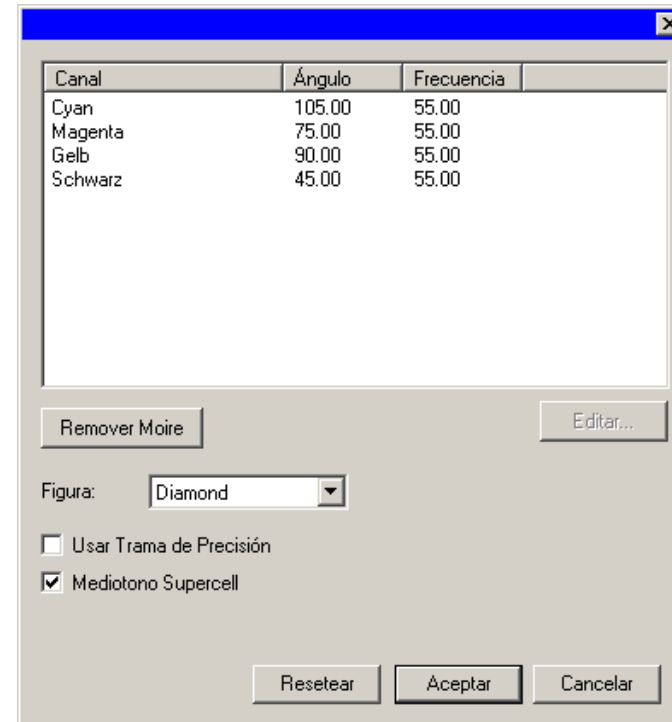
Active esta opción para imprimir colores planos basándose en los ajustes de la asignación de colores global y personalizada.

Omitir sobreimpresión

Si selecciona esta opción, el software omitirá cualquier configuración de sobreimpresión que pueda existir en los trabajos de salida.

Configurar las opciones de difusión para tramas anguladas

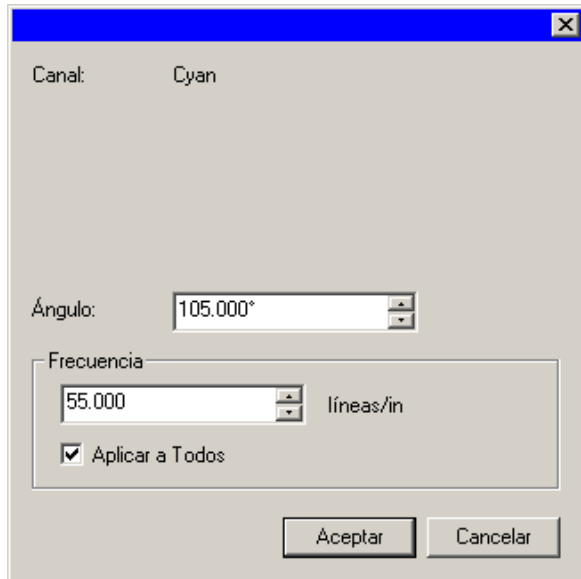
El cuadro de diálogo Trama angulada muestra las opciones de difusión que están disponibles para las tramas anguladas. Para acceder al cuadro de diálogo, seleccione **Trama angulada** como su opción de difusión en la ficha Impresora del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo y haga clic en el botón **Trama**.



Las siguientes opciones están disponibles:

Eliminar moiré Haga clic para volver a calcular los ángulos y las frecuencias y eliminar los patrones de moiré. Esta función recalcula los ángulos y las frecuencias de los canales de color CMY basándose en el ángulo del canal del color negro. Todos los otros canales de color permanecerán sin cambios.

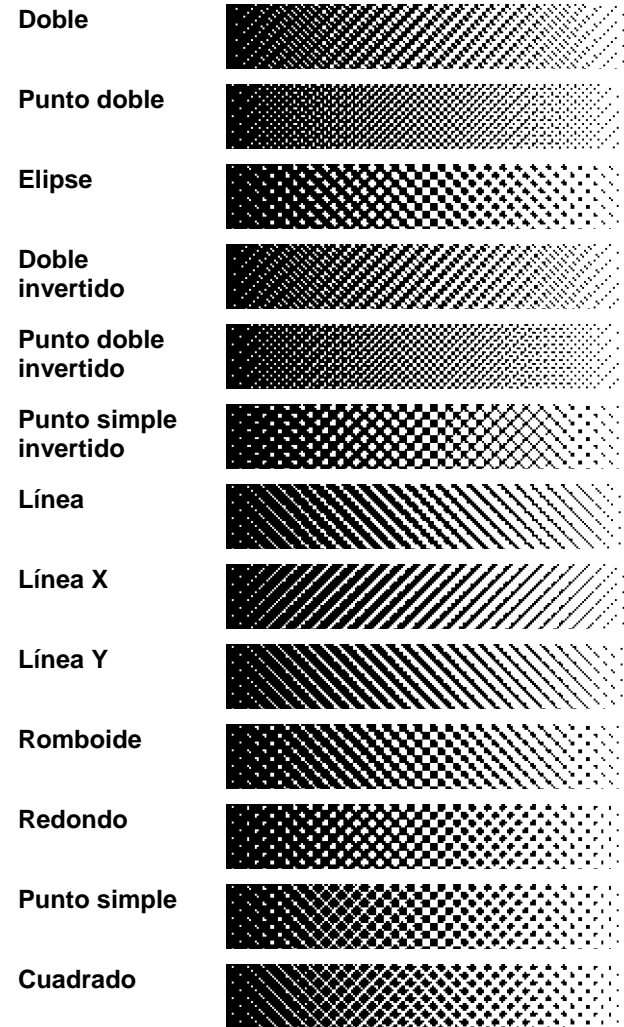
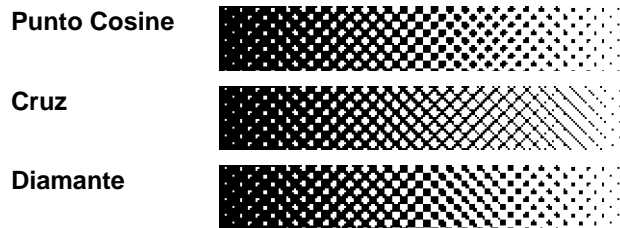
Ángulo y frecuencia de la trama Para establecer el ángulo y la frecuencia de la trama en un canal de color, seleccione el canal en la lista y haga clic en **Edición**.



Escriba el ángulo y la frecuencia deseados, luego haga clic en **Aceptar**.

Marque **Aplicar a todos** para aplicar la nueva frecuencia a todos los canales de color.

Figura La figura de los puntos que constituyen la trama de medio tono. Para obtener los mejores resultados, elija **Diamante** o **Elipse**.



Usar tramas de precisión

Si está marcado, se utilizará un algoritmo especial que genera mediotonos de alta precisión, aunque requiere el trabajo intensivo del equipo.

Mediotono supercell

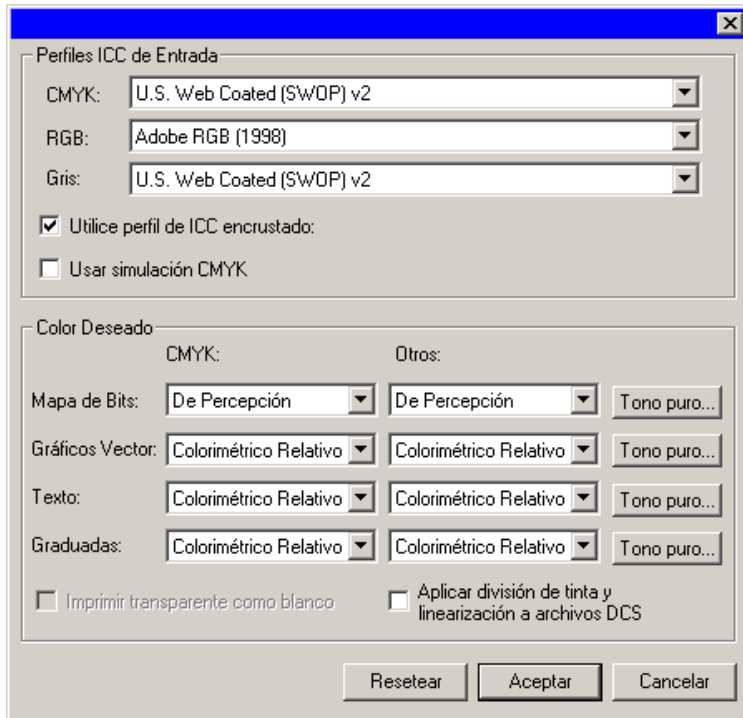
Si se activa esta opción, se utilizarán mediotonos supercell.

Los mediotonos supercell generan mediotonos que tienen cuatro veces las tonalidades de gris en la misma resolución, comparados con los algoritmos estándar. Crean imágenes más uniformes cuando se imprimen tramas anguladas. Sin embargo, se incrementará el tiempo de proceso necesario para generar los mediotonos.

Configurar las propiedades avanzadas de corrección de color

El programa identifica el tipo de contenido del trabajo y filtra las opciones que no son pertinentes.

1. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo** para el trabajo.
2. Seleccione la ficha **Gestión de color**.
3. Haga clic en el botón **Avanzado**.



Configurar perfiles ICC de entrada

Seleccione el perfil ICC de entrada que se va a utilizar para convertir la imagen a un espacio neutro de color. Hay tres tipos de perfiles ICC de entrada que pueden ser especificados.

CMYK El perfil CMYK de entrada aplica a todos los elementos de un trabajo que están en el modo de color CMYK. Si la imagen esta en modo de color CMYK, entonces el archivo fue previamente separado para la salida a un dispositivo de salida específico. Cuando sea posible, use el perfil usado para la separación en la aplicación de diseño como el perfil CMYK de entrada. Trate de usar perfiles similares para conjuntos de tintas comunes (tales como CMYK, SWOP o High End SWOP) si no tiene el perfil correspondiente.

RGB El perfil RGB ICC de entrada aplica a todos los elementos de un trabajo que están en el modo de color RGB. Un perfil de entrada RGB puede ser para un monitor o un escáner. Si ha escaneado una imagen sin corregirle el color, es recomendado usar el perfil del escáner como el perfil RGB de entrada. Si ha hecho alguna corrección de color en la pantalla, deberá seleccionar el perfil del monitor como el perfil RGB de entrada.

Gris El perfil Gris ICC de entrada aplica a todos los elementos de un trabajo que están en el modo de color escala de gris. Esto podría referirse a la escala de gris del escáner o a la escala de gris del monitor.

Active **Utilice perfil ICC incrustado** para forzar al RIP a utilizar el perfil ICC incrustado en el archivo. El nombre del perfil incrustado aparece en la lista.

Si se activa **Usar simulación CMYK**, las imágenes RGB se importarán utilizando el perfil de entrada RGB, se convertirán a CMYK y, a continuación, se reimportarán usando el perfil de entrada CMYK.

Agregar perfiles ICC desde otras fuentes

Para agregar un perfil ICC de entrada desde otro origen, seleccione **Agregar** en el recuadro desplegable.

Configurar los colores deseados


El Color Deseado especifica como el espacio de color del archivo de entrada es trazado al espacio de color en el dispositivo de salida.

Se puede especificar cuatro tipos de colores deseados para los objetos que conforman los trabajos:

Mapa de bits Color deseado que se utiliza con las imágenes en mapa de

	bits (imágenes rasterizadas) incluidas en su archivo de trabajo.
Vectorial	Color deseado que se utiliza con objetos vectoriales como círculos, polígonos, líneas, arcos y curvas Bézier incluidas en los archivos basados en vectores como PostScript, DXF o Adobe Illustrator.
Texto	Color deseado que se utiliza con los objetos de texto incluidos en los archivos PostScript y otros basados en vectores.
Degradado	Color deseado que se utiliza con los objetos de degradado basados en vectores incluidos en los archivos PostScript y otros basados en vectores. Los degradados creados en archivos de mapa de bits se representarán utilizando el color deseado de Mapa de bits .
Imprimir transparente como blanco	Si se activa esta opción, las áreas transparentes del diseño o las áreas que no tienen objetos se imprimirán en color blanco, en lugar de dejarlas sin color.
Aplicar división de tinta y linealización a archivos DCS	Un archivo DCS tradicional contiene una separación de cuatro colores (CMYK). Active esta opción para aplicar los parámetros de división de tintas y permitir una separación de seis colores que incluye tintas claras (CMYKLcLm). La impresión en modo de color CMYKLcLm aumenta la cantidad de colores reproducibles. Para obtener más información, consulte División de tinta. Esta opción sólo está disponible para impresoras que admiten el modo de color CMYKLcLm.

Si un tipo de objeto no aparece en el trabajo actual, es posible que se encuentre deshabilitada la opción de colores deseados.

 Los objetos de texto sólo se detectan en los archivos basados en PostScript (PS, EPS, PDF), en los que el texto se ha guardado como un objeto de texto (no como trazados).

Se pueden especificar diferentes modos de color deseado para los objetos CMYK, a diferencia del resto de objetos (RGB, escala de grises, LAB, etc.).

Escoja uno de los siguientes colores deseados:

De Percepción	Este intento es el mejor para imágenes fotográficas. Los colores fuera de la gama del dispositivo de salida se adaptan o comprimen para ajustarse al espacio de color del dispositivo de salida.
----------------------	--

Saturación Este color deseado es el mejor para imágenes gráficas, tal como arte vectorial, donde colores vivos son más importantes que la correspondencia con colores verdaderos. Los colores fuera de la gama del dispositivo de salida se asignan a colores dentro de la magnitud de la saturación de la gama. Los colores que caen dentro de la gama del dispositivo de salida se desplazan más cerca de la magnitud de la saturación de la gama.

Colorimétrico Relativo Este color deseado es el mejor para imágenes, tales como logotipos, donde la salida necesita corresponder a la imagen original. Los colores que caen fuera de la gama del dispositivo de salida se reasignarán. Este método reduce el número total de colores disponibles. El punto blanco de Colorimétrico Relativo es siempre cero.

Colorimétrico Absoluto Este color deseado es similar al Colorimétrico Relativo, pero tiene un valor de punto blanco diferente. Colorimétrico Absoluto representa colores relativos a un valor de punto blanco fijo de D50. Por ejemplo, el blanco del papel A será simulado cuando imprima en papel B. Este color deseado es el mejor para la prueba del color.

Sin corrección de color El objeto se imprimirá sin corrección de color alguna.

Imprimir transparente como blanco

Si se activa este cuadro, las áreas transparentes del diseño o las áreas que no tienen objetos se imprimirán en color blanco, en lugar de dejarlas sin color.

Ficha Opciones de impresora



La ficha Opciones de impresión muestra los parámetros relacionados con el dispositivo de salida seleccionado.

Las opciones mostradas pueden variar dependiendo del dispositivo de salida.

Activar opciones del driver

Permite usar las opciones de controlador disponibles para el dispositivo de salida. Cuando las opciones de controlador están habilitadas, puede definir opciones especiales desde el cuadro de diálogo del controlador. Cuando las opciones de controlador están deshabilitadas, se utilizarán los parámetros propios de la impresora.

Dirección de impresión

Seleccione el tipo de dirección de impresión que el dispositivo de salida va a usar.

Unidireccional El cabezal de impresión imprime en una dirección para garantizar una alineación precisa.

Bidireccional El cabezal de impresión imprime en ambas direcciones para incrementar la velocidad de impresión, aunque puede reducir la precisión de la alineación.

Pases

Seleccione el número de pases que la impresora va a realizar antes de completar la imagen. Cuantos más pases deba hacer la impresora, mayor será la calidad de la imagen impresa.

Sobreimpresión

Número de veces que quisiera que la impresora imprima sobre la misma área. Este parámetro incrementa el número de capas de tinta puestas sobre el medio.

Espaciado de página

La cantidad de espacio entre diferentes trabajos.

Tiempo de secado

Es la cantidad de tiempo que la impresora espera después de haber finalizado la impresión para que seque de la tinta.

Calibración de avance de papel

Si está activado, la impresora utilizará el valor suministrado para compensar las variaciones en las velocidades de alimentación durante el proceso de salida. Esto permite una salida más precisa.

Corte de papel después de imprimir

Corta el medio después de que la impresión ha terminado. Si se ha establecido un tiempo de secado, el medio se cortará después de que ese periodo haya finalizado.

Avance tras impresión

Si está activado, el medio alimentará los cabezales ininterrumpidamente y seguirá así hasta el final del trabajo.

Restaurar Original

Haga clic para restaurar los valores predeterminados de todos los parámetros de la ficha.

Ficha Corte



La ficha Corte sólo es visible para los trabajos que tienen salida en un dispositivo híbrido o de corte. Permite especificar los ajustes relacionados con el corte.

Resolución

Establezca la resolución del dispositivo de corte. El valor predeterminado está establecido para los mejores resultados. No debería de cambiar este valor a menos que tenga problemas con la salida (el tamaño de la salida no corresponde al tamaño diseñado)

Pases

Especifica cuántas veces pasará la cuchilla sobre cada

línea.

Avance tras plotado

Marque esta opción para que el medio avance después de la salida y para reestablecer el origen.

Enviar comandos de arco

Activa la gestión de curvas interna del dispositivo.

Desplazamiento

Active esta opción para introducir valores personalizados para el desplazamiento de la cuchilla.

☰ Sólo debe cambiar este valor si está usando un lápiz trazador como dispositivo de corte.

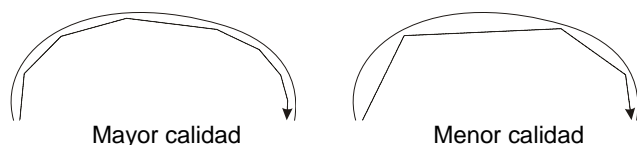
Tamaño del paquete

Active esta opción para especificar el tamaño del paquete enviado al dispositivo.

☰ Este parámetro sólo se aplica a un número limitado de cortadores y no debe cambiarse a menos que el cortador lo requiera.

Calidad de Curva

Determina la precisión de las curvas, estableciendo el espacio máximo permitido entre la curva y la línea. Una mayor calidad requiere más líneas, produce un tamaño mayor de archivo de ploteo y requiere más tiempo de corte.



El valor predeterminado está establecido para los mejores resultados.

Opciones de cortador

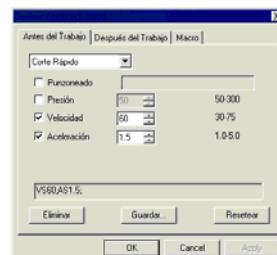
Muestra el cuadro de diálogo Opciones Driver.

Resetear

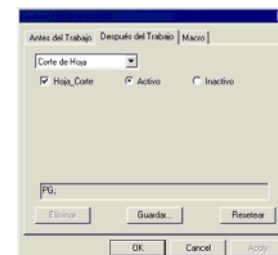
Restaura los ajustes predeterminados.

Configurar las opciones del driver del dispositivo de corte

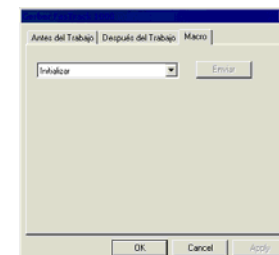
Las opciones de driver del dispositivo de corte le permiten controlar los parámetros de funcionamiento del dispositivo de salida tales como la velocidad de corte, la presión y la ejecución de tareas comunes (adelantar, retrasar, ir a origen) desde la computadora.



Ficha Antes del trabajo



Ficha Después del trabajo



Ficha Macro

☰ Los ajustes disponibles en las Opciones de Driver varían de acuerdo al dispositivo de salida.

Cada comando tiene un recuadro seleccionable para activarlo o desactivarlo. Cuando está activado, se puede cambiar el valor y el comando será enviado al dispositivo de salida anulando los ajustes del dispositivo de salida. Cuando no se selecciona la opción, se utilizan los ajustes del dispositivo de salida.

Guardar

Guarda los cambios hechos como un nuevo comando.

Eliminar

Elimina el comando seleccionado de la lista (sólo se pueden eliminar comandos que fueron añadidos usando el comando Guardar).

Resetear

Revierte todos los ajustes a su configuración predeterminada (cualquier comando personalizado añadido por el usuario será eliminado).

Antes del trabajo

Define los comandos que se enviarán antes de que el trabajo sea procesado.

Cortar Rápido / Medio / Lento / Ninguno

Define una serie de ajustes para velocidades de corte: rápido, medio y lento. Seleccione Ninguno si quiere usar todos los ajustes del dispositivo de salida.

Presión / Fuerza

Define la presión de la cuchilla.

Velocidad

Define la velocidad de desplazamiento del cabezal.

Herramienta

Define la herramienta cuando están disponibles varias herramientas, o cambia entre cortar y plotear.

Después del trabajo

Define los comandos que se enviarán después de que el trabajo sea procesado.

Corte de papel / Corte Automático	Especifica si el medio se cortará después de cortar o plotear.
Macro	Permite la ejecución de tareas comunes que normalmente se deben hacer desde el panel de control del dispositivo de corte.
Inicializar	Inicializa el dispositivo de salida.
Rollo Adelante / Atrás	Avanza o retrasa el medio.
Ir a origen	Mueve el cabezal al origen.

Asegúrese de que nadie esté alrededor del dispositivo de salida cuando envíe las macros, debido a que el dispositivo de corte puede moverse y lastimar al operador.

Ficha Panel



La característica de panelización del software le permite dividir un trabajo de impresión en un número más pequeño de piezas que se imprimirán de forma independiente. Puede usar esta característica para producir un trabajo de mayor tamaño de lo que permite la capacidad de salida del dispositivo para una sola pieza.

Para obtener más detalles sobre trabajos con paneles consulte "Recortar y dividir trabajos en paneles" en la página 46.

Ficha Etiquetas y marcas




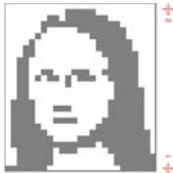
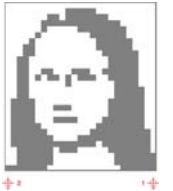
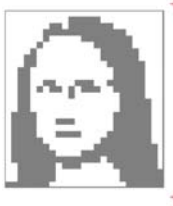
Puede imprimir marcas de corte e información sobre el trabajo, además de cualquier nota que escriba.

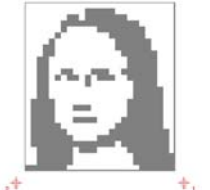





Color	Selecciona la tinta que se utilizará para imprimir etiquetas y marcas.
Anchura	Establece el ancho de las etiquetas.
Imprimir etiquetas	Esta opción debe activarse para tener acceso a las opciones de impresión de etiquetas.
Posición	Selecciona dónde se imprimen las etiquetas con relación al trabajo.
Fuente y tamaño	Permite seleccionar una fuente y un tamaño de fuente.
Nombre de impresora	Imprime el nombre de la impresora en la salida impresa.
Resolución	Imprime los ajustes de resolución en la salida impresa.
Perfil ICC de salida	Imprime el perfil ICC de salida que se ha utilizado en la salida impresa.
Número de panel parcial	Imprime el número de fila y columna del panel parcial.
Superposición	Imprime la distancia de superposición entre paneles parciales.

Nombre, tamaño y tipo de trabajo	Imprime el nombre, tamaño y tipo de trabajo en la salida impresa.
Tipo de difusión	Imprime el tipo de difusión seleccionada en la salida impresa.
Hora de comienzo de RIP	Imprime en la salida impresa la hora en que empezó el proceso RIP.
Número de página	Imprime el número de página en un archivo de varias páginas.
Número de Copias	Imprime en la salida impresa el número de copias hechas.
Notas	Permite imprimir una nota en la salida impresa.

Imprimir marcas Permite seleccionar el tipo de marcas de corte que se van a utilizar en la salida impresa.

 Sólo aparecerán en la lista las marcas de corte que admite el dispositivo de salida.

Ninguna	Sin marcas de impresión.	
Marca vertical	Las marcas de alineamiento se imprimirán a lo largo del borde vertical derecho del trabajo, de modo que éste pueda alinearse en un cortador para la salida híbrida virtual.	
Marca horizontal	Las marcas de alineamiento se imprimirán a lo largo del borde horizontal inferior del trabajo, de modo que éste pueda alinearse en un cortador para la salida híbrida virtual.	
Marca de esquina vertical	Las marcas de alineamiento se imprimirán fuera de las esquinas, en el borde vertical derecho del trabajo, de modo que éste pueda alinearse en un cortador para la salida híbrida virtual.	

Marca de esquina horizontal	Las marcas de alineamiento se imprimirán fuera de las esquinas, en el borde horizontal inferior del trabajo, de modo que éste pueda alinearse en un cortador para la salida híbrida virtual.	
Borde Gerber	Marca de registro para trabajos híbridos virtuales usando cortadores Gerber.	
Borde Gerber central	Marca de registro para trabajos híbridos virtuales usando cortadores Gerber.	
Fargo Impresa	Marca de registro para trabajos híbridos usando cortadores Fargo Impresa.	
Marca Mimaki	Marca de registro para trabajos híbridos virtuales usando cortadores Mimaki EX.	
Marca OPOS	Marca de registro para trabajos híbridos virtuales usando cortadores Summagraphics.	
Marcas de corte	Las marcas de corte se imprimirán en las esquinas del trabajo para permitir el recorte del trabajo.	

Marcas estándar

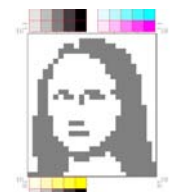
Las marcas estándar para el alineamiento de la separación de colores.

Se activa automáticamente siempre que la salida tiene separación de colores.



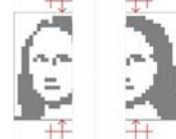
Muestras

Alrededor del trabajo se imprimirán muestras de color para cada color de tinta.



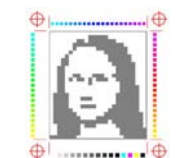
Marcas de superposición

Se imprimirán marcas de superposición, indicando cómo se solaparán los paneles parciales de un trabajo en paneles.



Escala tonal

Alrededor del trabajo se imprimirán muestras de color que contienen colores CMY mezclados y una escala de grises.



Margen

Las marcas se imprimirán en las esquinas de los trabajos indicando los márgenes exteriores.



Marco

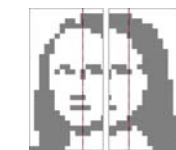
Se imprimirá un marco alrededor del borde exterior del trabajo.



Líneas de superposición de panel parcial

Active esta opción para imprimir líneas en los paneles parciales que indiquen dónde está el borde de superposición. Esto puede utilizarse para alinear los paneles parciales.

Si se activa **En ambos paneles**, las líneas de superposición aparecerán en los dos paneles. Si no, la línea de superposición sólo aparecerá en el segundo panel.



Imprimir bandas de color

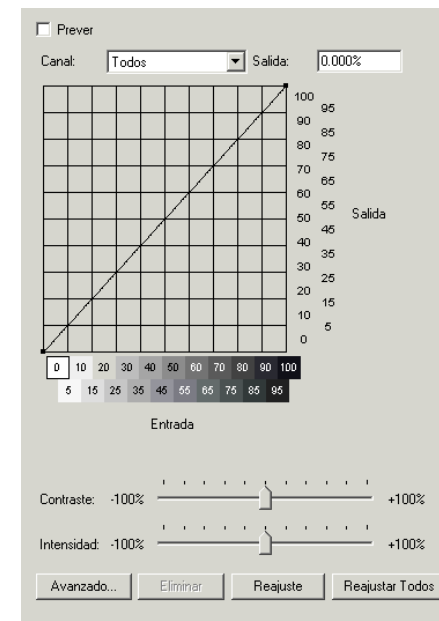
Active esta opción para imprimir bandas de color en las posiciones seleccionadas.



Ficha Ajuste de color

La ficha Ajuste de color proporciona algunas herramientas básicas para ajustar manualmente el color de la salida.

Cada canal de color aparece de forma independiente en la lista, como una curva de linealización que determina el porcentaje de cobertura (salida) que se utilizará para el porcentaje especificado en la imagen original (entrada).



Previsualización

Active esta opción para ver los cambios en los parámetros de color reflejados en el panel de previsualización.

Canal

Seleccione el canal de color que desea editar.

Salida

El valor para el punto actualmente seleccionado en la curva de linealización.

- Haga clic en la curva para seleccionar un punto diferente y editarlo. También puede seleccionar un punto haciendo clic en la etiqueta del eje de entrada.
- Para cambiar el valor de un punto dado de la curva, edite el valor en el campo **Salida**, o haga clic y arrastre el punto hacia arriba o abajo.

Contraste

Ajusta el grado de contraste de la imagen.

- Este parámetro sólo está disponible cuando se seleccionan Todos los canales de color.

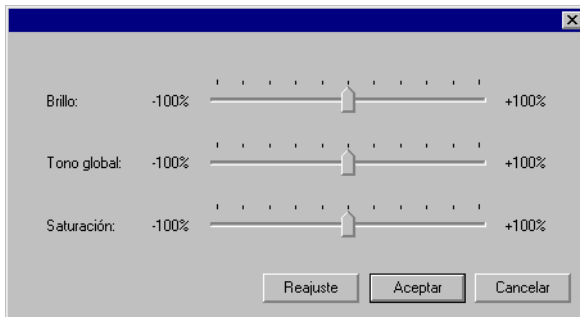
Intensidad Ajusta el grado de intensidad de la imagen. Los valores altos mejoran la saturación y el brillo del color a expensas de la fidelidad del color y los detalles. Los valores bajos reducen la saturación y el brillo de l color, pero incrementan el contraste.

Este parámetro sólo está disponible cuando se seleccionan **Todos** los canales de color. Además, debe tener un perfil ICC seleccionado en la ficha Gestión de color.



Haga clic en el botón Variaciones para abrir el cuadro de diálogo Variaciones. Para obtener más información, consulte Trabajar con variaciones.

Avanzado Haga clic para editar los parámetros de color de la imagen usando un modelo más avanzado.



Este parámetro sólo está disponible cuando se seleccionan **Todos** los canales de color. Además, debe tener un perfil ICC seleccionado en la ficha Gestión de color.

Brillo Los valores altos hacen que todos los colores adquieran una tonalidad más clara. Los valores bajos oscurecen los colores de la imagen.

Tono global Este parámetro ajusta el tono global de la imagen. Puede dar a la imagen un tono azulado o sepia. En este parámetro, el rango de valores que oscila entre -100% y +100% representa el espectro de colores que se pueden aplicar a la imagen.

Saturación Los valores altos incrementan la cantidad de color de la imagen, pero pueden reducir el contraste y el detalle. Los valores bajos reducen la cantidad de color.

Resetear Haga clic para restablecer los controles deslizantes a sus valores predeterminados.

Haga clic en **Aceptar** para aceptar los cambios y volver a la ficha Ajustes de color.

Eliminar Haga clic para eliminar el punto seleccionado de la curva de linearización.

Resetear Haga clic para restaurar los valores y parámetros del canal actual a su estado original.

Resetear todo Haga clic para restaurar los valores y parámetros de todos los canales a su estado original.

Trabajar con variaciones

El cuadro de diálogo Variaciones le ayuda a corregir el brillo, contraste e intensidad, a fin de aumentar la calidad del color de la imagen impresa.

1. Seleccione el trabajo que desea imprimir.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Variaciones**.
3. Ajuste los parámetros de la ficha **Ajustar colores**:
 - Haga clic en una imagen que represente el tipo de corrección de color que desea aplicar.
 - Desplace el control deslizante **Cantidad de ajuste** para ajustar la intensidad de los colores.
 - Haga clic en la imagen de la imagen original para restablecer los parámetros.
4. Ajuste los parámetros de la ficha **Brillo, Contraste, Intensidad**.
 - Haga clic en una imagen que represente el tipo de corrección de color que desea aplicar.
 - Desplace el control deslizante **Cantidad de ajuste** para ajustar el brillo, contraste e intensidad.
 - Haga clic en la imagen de la imagen original para restablecer los parámetros.
5. Haga clic en **Aceptar**.

Ficha Separaciones



La ficha Separaciones contiene un número de opciones relacionadas con la impresión de separaciones de color.



Imprimir como separaciones

Active esta opción para imprimir cada plancha de color de forma separada.



Para imprimir separaciones sólo de algunos colores, desactive los cuadros de verificación de los colores que no desea imprimir.

Imprimir separaciones en color

Active esta opción para que cada separación de color de proceso se imprima en el color apropiado de tinta. Si no está seleccionada esta opción, todas las separaciones de colores de proceso se imprimirán en negro.

Las separaciones de colores planos siempre se imprimirán en negro.

Editar

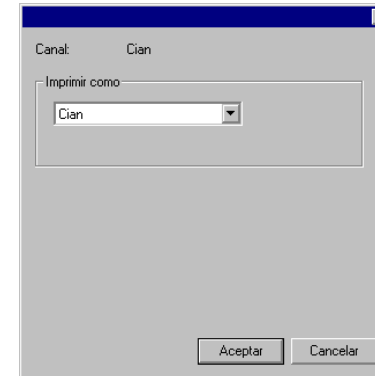
Haga clic para editar el modo en que se dará salida a los canales de color. Consulte “Editar detalles del canal de color”.

Configurar las opciones de difusión para trama angulada

Si ha seleccionado el tipo de difusión Trama angulada, puede editar las opciones de difusión para cada color en la ficha Separaciones. Consulte “Configurar las opciones de difusión para tramas anguladas” en la página 31 para más detalles.

Editar detalles del canal de color

Si se activa el recuadro **Imprimir como separaciones**, pero no se activa **Imprimir separaciones en color**, puede seleccionar la forma en que se dará salida a las separaciones de cada canal de color seleccionando el canal de color deseado y haciendo clic en **Editar**.



Colores de proceso

Para los colores de proceso, establezca **Imprimir como** en el color de tinta que desea utilizar para dar salida al canal de color, y haga clic en **Aceptar**.

Ficha Control de color de objeto

La ficha Control de color de objeto del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo permite asignar los colores de un trabajo a los valores de color de proceso específicos del dispositivo que se utilizará para dar salida a los colores.

Consulte “Usar el Control de color de objeto” en la página 54 para obtener más detalles.

Configurar la vista del panel Vista previa

Seleccione una de las tres vistas disponibles en la lista de la parte superior del panel de vista previa:

Vista previa de página

Muestra cada página del trabajo escalado para que ocupe el área de vista previa.

Si hay más de una página en el trabajo, aparecerá una lista de números de página encima de la vista previa, permitiéndole seleccionar la página a mostrar.

Esta opción se activa automáticamente cuando se seleccionan las fichas **Flujo de trabajo**, **Gestión de color**, **Opciones de impresora**, **Corte** o **Ajuste de color**.



Vista previa de diseño

Muestra el trabajo tal como aparecerá en el medio de salida. La vista previa se escala de forma que el medio de salida ocupe el área de vista previa.

Esta opción se activa automáticamente cuando se seleccionan las fichas **Diseño**, **Etiquetas** o **Separaciones**.



Vista previa de panel

Muestra el trabajo con los contornos de los paneles parciales en que se dividirá superpuestos sobre la imagen.

Esta opción se activa automáticamente cuando se selecciona la ficha **Panel**.

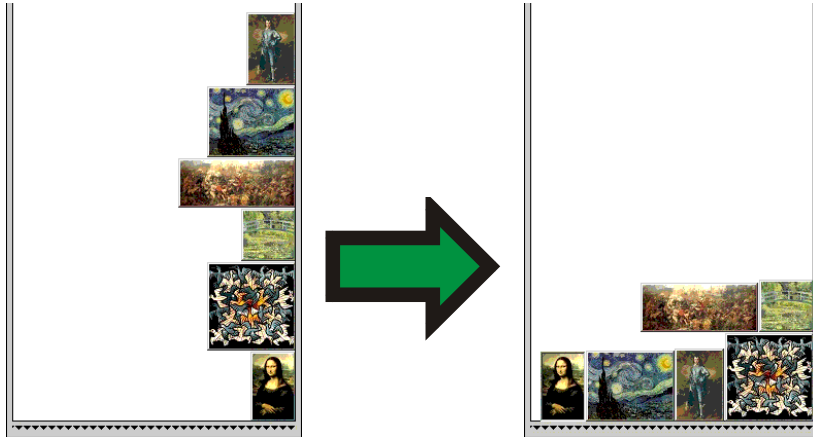


Configurar las propiedades predeterminadas de trabajo

Para hacer que las actuales propiedades de trabajo sean los parámetros predeterminados para todos los nuevos trabajos que se añaden a este ajuste, haga clic en **Definir ajuste predeterminado**. Se le solicitará confirmación para cambiar los ajustes predeterminados.

5. Anidar trabajos

El software tiene la capacidad para anidar los trabajos a fin de minimizar la cantidad de material necesario para su salida. El anidamiento reorganiza los trabajos sobre el medio de salida, de forma que estén alineados a lo ancho del medio y dispuestos de forma tan compacta como permita el área.



Los trabajos deben estar en la misma cola para poder anidarse juntos, y deben compartir el mismo dispositivo de salida y la resolución.

Configurar Propiedades de trabajo para trabajos anidados

Puede configurar diferentes Propiedades de trabajo para trabajos individuales de un conjunto anidado. Para obtener más información, consulte Usar la impresión con rollo doble en trabajos anidados.

Para editar Propiedades de trabajo para un trabajo en un conjunto anidado:

1. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo** para el trabajo anidado.
2. Seleccione el trabajo o trabajos para los que quiere definir las Propiedades de trabajo:

- Haga clic en un trabajo para seleccionarlo directamente.



Un **borde rojo** indica que el trabajo está seleccionado de forma directa y que se verá afectado por los cambios en las Propiedades de trabajo.

- Haga clic en un área en blanco del panel de vista previa para seleccionar todos los trabajos.



Un **borde azul** indica que todos los trabajos están seleccionados de forma indirecta y que se verán afectados por los cambios en las Propiedades de trabajo.

- Haga clic en un trabajo multiseccionado para seleccionar de forma indirecta todas las copias, páginas, paneles o separaciones.

- ☰ Los trabajos que contienen varias copias, páginas, paneles o separaciones se denominan *trabajos multiseccionados*. Si desea cambiar las Propiedades de trabajo de un trabajo que tiene varias secciones, todas las secciones se verán afectadas por estos cambios.




Un **borde azul** indica que todas las secciones de un trabajo se verán afectadas por los cambios en las Propiedades de trabajo.

Sin borde indica que un trabajo no se verá afectado por los cambios en las Propiedades de trabajo.

3. En cada trabajo, se puede ajustar las opciones en las siguientes fichas de Propiedades de trabajo:

- Ficha Diseño
- Ficha Gestión de color

 Los parámetros de dispositivo no se pueden cambiar para trabajos individuales.

Usar la impresión con rollo doble en trabajos anidados


La impresión con rollo doble permite imprimir varios trabajos en diferentes rollos de medios de forma simultánea. Puede establecer diferentes propiedades de trabajo para cada trabajo en un conjunto anidado, y después emplazar cada trabajo en el rollo de medio apropiado. Para obtener más información, consulte Configurar Propiedades de trabajo para trabajos anidados


Sólo las impresoras que se pueden cargar con dos rollos de medios admiten la impresión con rollo doble.

Para configurar trabajos anidado para la impresión con rollo doble:

1. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo** para el trabajo anidado.
2. En la ficha Diseño, active Impresión con rollo doble.
3. Haga clic en el botón **Editar**, ajuste los siguientes parámetros y haga clic en **Aceptar**:



Editar	Haga clic en este botón para editar los parámetros de Impresión con rollo doble.
Rollo izquierdo	El ancho del rollo cargado en el lateral izquierdo de la impresora.
Franja	La distancia entre los rollos montados en la impresora.
Rollo derecho	El ancho del rollo cargado en el lateral derecho de la impresora.

 El ancho del papel es la suma del ancho de cada uno de los rollos. La distancia entre los rollos no se calcula en Ancho de papel. Para obtener más información, consulte Ficha Diseño.

4. Establezca las **Propiedades de trabajo** de cada trabajo. Para obtener más información, consulte Configurar Propiedades de trabajo para trabajos anidados
5. Arrastre los trabajos a los rollos apropiados en el **Panel Vista previa**.
 -  Si edita las propiedades de trabajo de un trabajo, se deben volver a anidar todos los trabajos.
6. Haga clic en **Enviar**.


Anidar los trabajos manualmente

Para anidar trabajos:

1. Seleccione los trabajos.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Anidar trabajos**. 
-  Si ha seleccionado un solo trabajo, sus páginas se anidarán.

Desanidar trabajos

Para separar un grupo de trabajos anidados en sus componentes:

1. Seleccione el grupo de trabajos anidados.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Desanidar trabajos**. 

Usar anidamiento automático

El software puede configurarse para que anide automáticamente los trabajos a medida que se agregan a la cola de espera.

Para configurar el anidamiento automático, seleccione **Propiedades de ajuste** en el menú **Ajuste**; luego seleccione la ficha **Anidamiento automático**.



Anidado de trabajo automático

Anida automáticamente los trabajos usando uno o más de los criterios especificados más abajo. Esto permite trabajar más eficazmente mediante el agrupamiento de sus trabajos para la salida. Puede agregar algunos trabajos dentro de la cola y anidarlos en un solo trabajo.

Número de trabajos Seleccione esta opción para anidar automáticamente los trabajos una vez que se ha acumulado en la cola el número especificado de trabajos.

Número de minutos Seleccione esta opción para anidar automáticamente una vez que ha pasado el número especificado de minutos.

Porcentaje cubierto Seleccione esta opción para anidar automáticamente los trabajos una vez que se ha cubierto el porcentaje del medio especificado.

Todos los días a Seleccione esta opción para anidar automáticamente los trabajos una vez al día a una hora específica.

Rotación automática de la imagen en el anidamiento Si está activado, las imágenes pueden rotarse automáticamente cuando se anidan, de forma que se utilice una menor cantidad del medio de salida.

Defina **Número de trabajos** en 1 para anidar automáticamente páginas, paneles y separaciones.

Anidar páginas, copias, paneles y separaciones

El programa puede anidar las páginas, copias, paneles o separaciones de un trabajo, de forma que estén alineados con el ancho del medio de salida y ocupen menos material.

1. Seleccione el trabajo y abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo**.
2. En la ficha **Diseño**, active **Anidamiento de página**.
3. Ajuste las siguientes opciones en **Propiedades de trabajo**:
 - *Para anidar varias páginas*, haga clic en **Aceptar**.
 - *Para anidar varias copias*, en la ficha **Diseño**, establezca el número de copias en un número superior a 1 y haga clic en **Aceptar**.
 - *Para anidar varios paneles*, en la ficha **Panel**, establezca el número de paneles en un número superior a 1 y haga clic en **Aceptar**.
 - *Para anidar varias separaciones*, en la ficha **Separación**, active **Imprimir como separaciones** y haga clic en **Aceptar**.

Reorganizar trabajos anidados

Puede mover, rotar o reflejar un trabajo dentro de un conjunto anidado de trabajos mediante el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo**.

Mover imágenes

Para mover una imagen anidada, haga clic y arrastre la imagen en el panel de vista previa del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo.

Rotar imágenes

Para rotar una imagen anidada:

1. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo** para el trabajo anidado.
2. Seleccione la imagen en el panel de vista previa y realice alguna de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el manejador del centro de rotación para rotar la imagen en incrementos de 90°.
 - Haga clic en el botón **Rotar imagen** de la ficha Diseño, y seleccione los grados de rotación que quiere aplicar.

Invertir imágenes

Para invertir las imágenes a lo largo de sus ejes verticales, haga clic en el botón **Invertir imagen**. **F** Las imágenes se invierten, pero sus posiciones en el medio de salida no cambian.



Separar trabajos de varias secciones en trabajos anidados

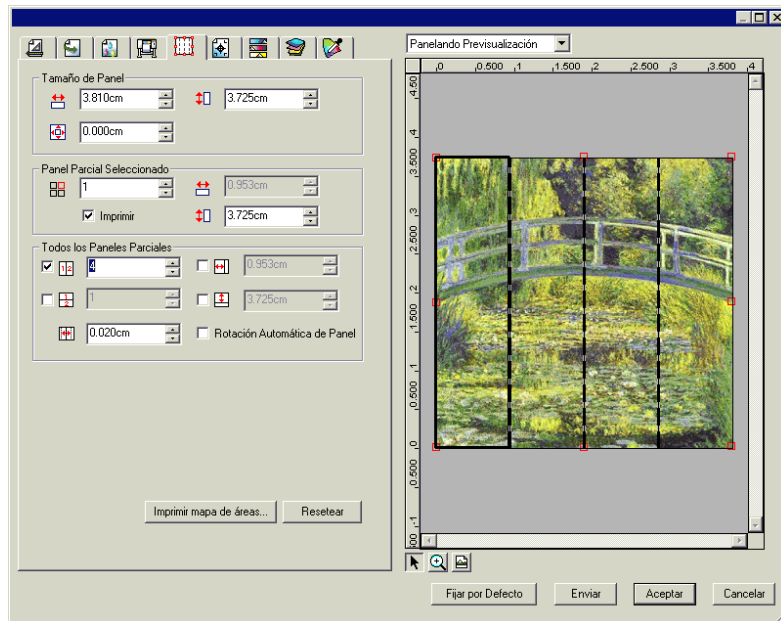
El comando Separar líneas separa un trabajo multiseccionado en partes individuales y luego anida estas partes. Puede separar varias copias, paneles o páginas.

Una vez que separa un trabajo, no se puede deshacer. Deberá agregar de nuevo el trabajo.

1. Agregar un trabajo Para obtener más información, consulte Agregar nuevos trabajos.

2. Seleccione el trabajo y abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo**.
3. Ajuste los siguientes parámetros:
 - *Para varias copias*, en la ficha Diseño, establezca el número de copias en un número superior a 1 y haga clic en **Aceptar**.
 - *Para varios paneles*, en la ficha Panel, establezca el número de paneles en un número superior a 1 y haga clic en **Aceptar**.
 - *Para un trabajo con varias páginas*, haga clic en **Aceptar**.
4. Siga alguna de las siguientes opciones:
 - En el menú **Trabajo**, seleccione **Separar líneas**.
 - Haga clic con el botón secundario en el trabajo y seleccione **Separar líneas**.

6. Recortar y dividir trabajos en paneles



La característica de panelización del software le permite dividir un trabajo de impresión en un número más pequeño de piezas que se imprimirán de forma independiente.

- Si un trabajo es más grande que un medio de salida, se dividirá automáticamente en piezas de tamaño suficientemente pequeño para la salida.
- Cuando se rota o redimensiona un trabajo, se eliminarán todos los recortes. Si, una vez rotado, el trabajo es más grande que el medio de salida, se recortará en paneles de forma automática.

Toda la división en paneles se realiza desde la ficha **Panel** del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo. Para acceder a las características de panelización:

1. Seleccione el trabajo.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Propiedades del Trabajo**.
3. Seleccione la ficha **Panel**.

Están disponibles los siguientes parámetros:

Tamaño de panel El panel es la parte del trabajo que se dividirá en piezas o paneles parciales y al que se dará salida mediante el programa. Si el panel se reduce en tamaño de forma que no cubre todo el trabajo, sólo se dará salida a las partes cubiertas por el panel.



Muestra la anchura y la altura del panel. Para ajustar estos valores, introduzca un número o utilice las flechas.



El tamaño del margen. El margen es la parte del panel que se extiende fuera de los límites del trabajo.

Panel parcial seleccionado



Selecciona un panel parcial a editar. El panel parcial seleccionado se resalta en el panel de vista previa.



Muestra el ancho y la altura del panel parcial seleccionado. Para ajustar estos valores, introduzca un número o utilice las flechas.

Imprimir Si se activa esta opción, el panel parcial seleccionado saldrá con el resto del trabajo. Si no se marca, el panel parcial quedará cubierto por una malla superpuesta en el panel de vista previa y no tendrá salida.

Todos los paneles parciales



Seleccionar esta opción divide el trabajo verticalmente en el número de columnas especificado. Cada columna tendrá el mismo ancho.



Seleccionar esta opción divide el trabajo en el número de filas especificado. Todas las filas serán de la misma altura.



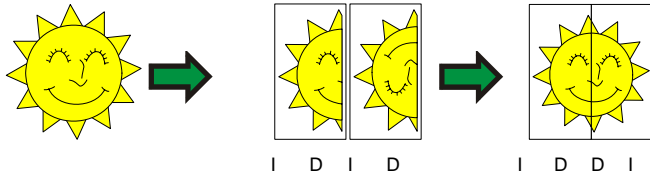
Si sabe que desea paneles parciales de un determinado tamaño, introduzca aquí los valores de anchura y altura de la pieza. Todos los paneles parciales cambiarán al tamaño especificado.



Define la cantidad de superposición entre paneles parciales. Escriba un número negativo para crear un desplazamiento entre piezas.

Rotación Automática de panel

Si marca **Rotación automática de panel**, cualquier otro panel que se imprima se rotará 180°, de forma que los bordes verticales adyacentes siempre se impriman con el mismo lado del cabezal de impresión. Esto ayuda a hacerlos coincidir con exactitud.



Imprimir mapa de áreas



Da salida a un mapa de área para ayudar en el ensamblaje del trabajo terminado. Consulte "Imprimir un mapa de áreas" en la página 49 para más detalles.


Resetear

Este botón restaura los valores y parámetros originales.

Dividir un trabajo en paneles parciales






El trabajo empieza como un gran y único panel que cubre todo el trabajo. Este panel está seleccionado de forma predeterminada.

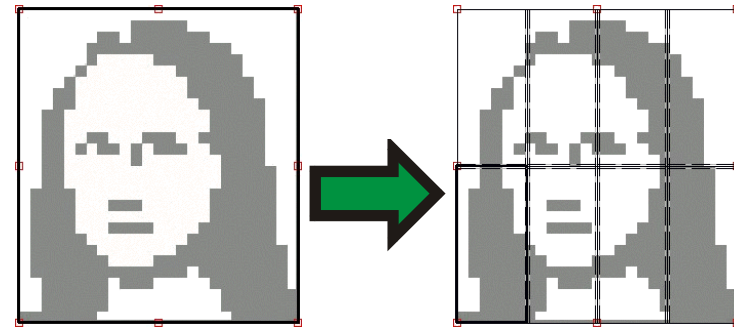
Para dividir el trabajo en varios paneles parciales, reduzca la anchura y/o la altura de la primera pieza usando los campos  y  en la sección **Panel parcial seleccionado**. Los nuevos paneles parciales se crearán automáticamente para cubrir las áreas expuestas del trabajo.

Por ejemplo, para dividir un trabajo de 30x25 en dos paneles verticales, defina el campo  en 15, reduciendo el tamaño del primer panel parcial a 15x25. Una segunda pieza de 15x25 se creará automáticamente.

Dividir un trabajo en filas y columnas uniformes de paneles parciales






Para dividir el trabajo en un número específico de filas y columnas de paneles parciales:

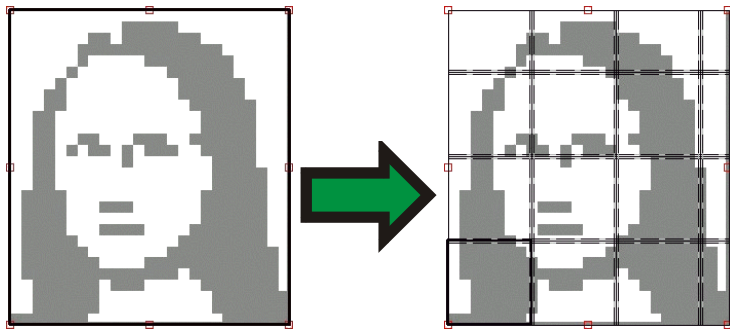
1. Active  o  para dividir el trabajo vertical u horizontalmente.
2. Escriba el número de columnas de paneles parciales en el campo .
3. Escriba el número de filas de paneles parciales en el campo .
4. Establezca la cantidad de superposición entre los paneles parciales en el campo .



Dividir un trabajo en paneles parciales uniformes de tamaño específico


Para dividir el trabajo en paneles parciales uniformes de tamaño específico:

1. Active  y  para establecer que todos los paneles parciales del trabajo sean de un tamaño específico.
2. Defina los campos  y  con la anchura y la altura deseados de los paneles parciales.
3. Establezca la cantidad de superposición entre los paneles parciales en el campo .





Si los paneles parciales especificados no cubren el trabajo de modo uniforme, los paneles parciales de los bordes superior y derecho adquirirán un tamaño lo suficientemente pequeño para rellenar el vacío.

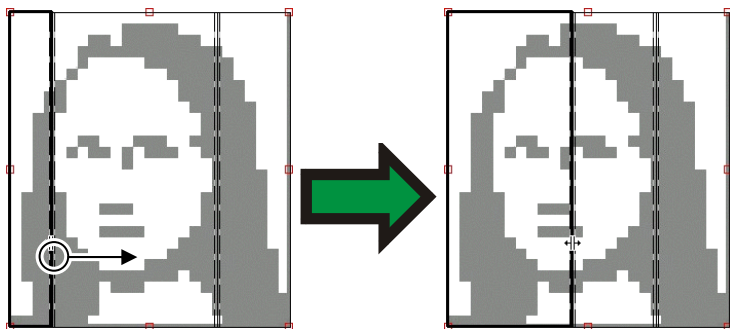
Seleccionar un panel parcial

Para seleccionar un panel parcial, haga clic sobre el panel parcial en la vista previa o selecciónelo usando el campo  en la sección **Panel parcial seleccionado** de la ficha Panel.



Editar paneles parciales

Para editar el tamaño del panel parcial seleccionado, cambie los valores en los campos  y .

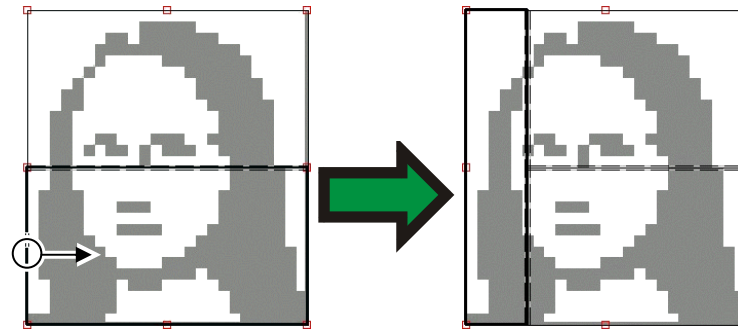
También puede redimensionar los paneles parciales arrastrando sus bordes en el panel Vista previa.



Haga clic y arrastre para redimensionar

Si algunos de los cuadros de verificación **Todas los paneles parciales** está activado, es posible que los campos  y  se deshabiliten. En este caso, los campos se omiten a fin de mantener los paneles parciales uniformes. Los paneles parciales tampoco serán editables usando el panel Vista previa.

Si arrastra los bordes del panel de modo que quede expuesta esa parte del trabajo, se creará un nuevo panel parcial para cubrir el área expuesta. La excepción a esto se da cuando se redimensiona el panel usando los manejadores de corte (consulte “Recortar un trabajo” en la página 49 para obtener más detalles).



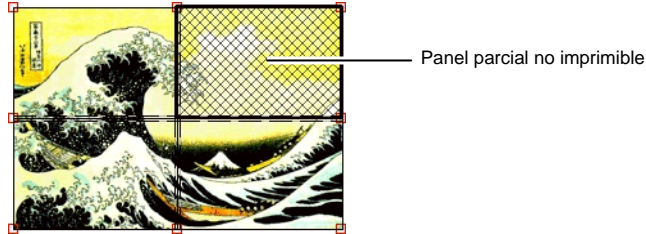
Haga clic y arrastre el borde del panel para añadir otro panel parcial.

Evitar la salida de un panel parcial

Para evitar la salida de un panel parcial con el resto del trabajo:

- Haga doble clic sobre el panel parcial en la ventana de vista previa.
- Haga clic derecho sobre el panel parcial en la ventana de vista previa.
- Seleccione el panel parcial en la sección **Panel parcial seleccionado** de la ficha Panel y desactive la casilla de verificación **Imprimir**.

Los paneles parciales que no van a imprimirse se marcan con una rejilla.



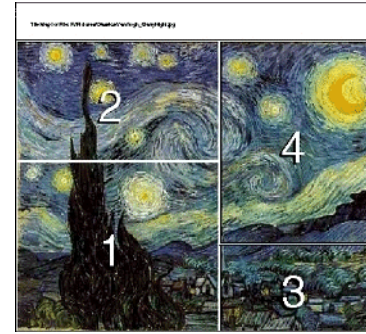
Para hacer que un panel parcial no imprimible pueda imprimirse de nuevo:

- Haga otra vez doble clic o clic derecho sobre el panel parcial para tenerlo de nuevo disponible.
- Seleccione el panel parcial en la sección **Panel parcial seleccionado** de la ficha Panel y marque el cuadro de verificación **Imprimir**.

Al menos un panel parcial de cada trabajo debe permanecer como imprimible. Si intenta definir todos los paneles parciales como no imprimibles, siempre uno de los paneles parciales se convertirá en imprimible.

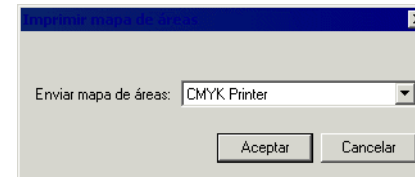
Imprimir un mapa de áreas

El software puede imprimir un mapa que muestra cómo se dividirá el trabajo en una serie de paneles parciales. Cada panel parcial tiene el número de panel impreso dentro de su contorno.



Para imprimir un mapa de áreas:

1. Haga clic en el botón **Imprimir mapa de áreas** de la ficha **Panel**.

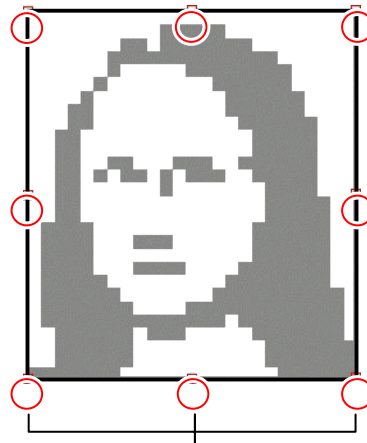


2. Seleccione la impresora que desea usar para imprimir el mapa de áreas.
 - Si desea enviar el mapa de áreas a una impresora de red o de sobremesa, cree primero un ajuste para esa impresora, luego seleccione ese ajuste.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Recortar un trabajo

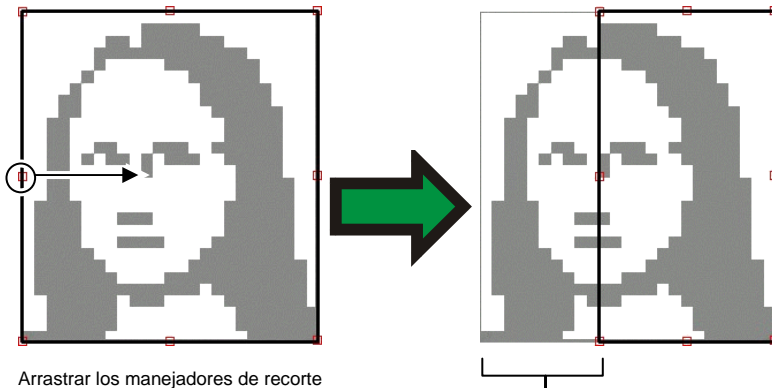
Para recortar una parte del trabajo de forma que no se envíe a la salida:

1. Abra el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo para ese trabajo.
2. Seleccione la Vista previa de paneles del trabajo.
3. Arrastre los manejadores de recorte de color rojo de forma que las partes no deseadas del trabajo queden recortadas.






Manejadores de recorte

Las áreas recortadas del trabajo no se enviarán a la salida.



Arrastrar los manejadores de recorte

Área recortada

También puede recortar un trabajo reduciendo el tamaño del panel utilizando los campos ,  y  en la sección **Tamaño de panel** de la ficha **Panel**.

Eliminar todos los paneles y recortes

Para eliminar todos los paneles y recortes, y hacer que el trabajo sea de nuevo una sola pieza, haga clic en el botón **Restablecer**.

- Si el trabajo es más grande que el medio, seguirá dividido en paneles parciales para encajar en el medio.

7. Trabajar con Color

El software proporciona un número de características de gestión de color que permiten un ajuste detallado de la salida de color de sus trabajos.

Usar Color Profiler

Para obtener instrucciones sobre el uso del módulo Color Profiler, consulte la sección Color Profiler.

Usar la asignación de color plano personalizado

La asignación de color plano personalizado permite asignar colores planos a valores de salida exactos para dispositivos de salida específicos. Los colores asignados siempre se imprimirán usando los valores de salida definidos en el módulo Asignación de color plano personalizado, omitiendo cualquier otra configuración de gestión de color.

Si ha asignado un color personalizado, pero no desea usar esa asignación de color específica en un determinado trabajo, puede desactivar la asignación de color plano personalizado o eliminar la asignación de colores de ese color en concreto.

Cada asignación de color plano personalizado se aplica a un solo modo de color en un solo dispositivo de salida. Si quiere asignar un mismo color personalizado a diferentes modos de color, debe crear varias asignaciones de color plano personalizado, una para cada modo de color.

La asignación de color plano personalizado sólo se aplica a los trabajos en formato vectorial, como por ejemplo, EPS o PostScript. No afecta a mapa de bits o JPEG.

Las asignación de color plano personalizado sólo afecta a los trabajos que se añadieron después de agregar la asignación de color. Los trabajos que estaban ya en cola no se verán afectados.

Habilitar la asignación de colores

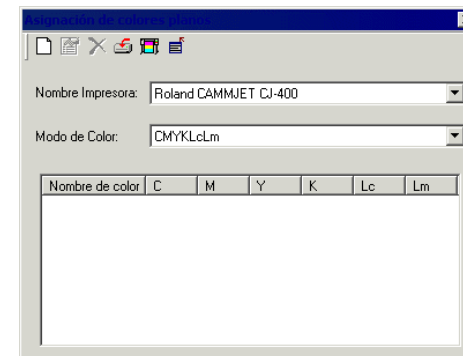
A fin de habilitar la asignación de colores, debe activar el recuadro **Usar asignación de colores** de la ficha Gestión de color del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo o Propiedades

predeterminadas de trabajo. Este recuadro habilita la asignación de color personalizado y la asignación de color global.

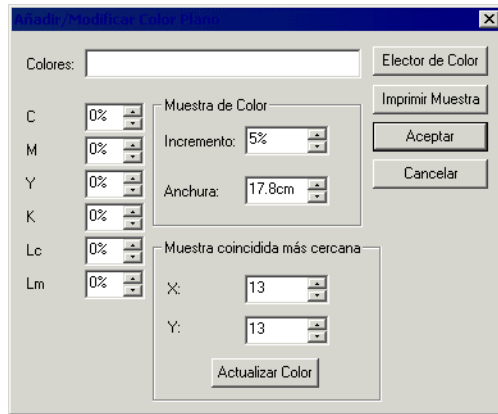
Si se define el mismo color usando la asignación de color personalizado y la asignación de color global, la configuración Asignación de color personalizado sobrescribirá la configuración Asignación de color global. A fin de registrarlo como el mismo color, tanto el nombre como el modo de color deben ser idénticos.

Asignar colores mediante la asignación de color plano personalizado

1. En el menú Ajuste, seleccione Propiedades predeterminadas del trabajo.
2. Seleccione la ficha Gestión de color.
3. Haga clic en el botón Asignación de color.



Agregar/Modificar una asignación de color plano personalizado



1. Agregue o modifique una asignación de color plano personalizado:

Para agregar una asignación de color plano personalizado:

- i. En la lista **Modo de color**, seleccione el color que quiere asignar al color personalizado.
- ii. Haga clic en el botón **Añadir** de la barra de herramientas Asignación de color plano personalizado.

Para modificar una asignación de color plano personalizado:

- i. Seleccione la asignación de color plano personalizado que quiere modificar.
- ii. Haga clic en el botón **Modificar** de la barra de herramientas Asignación de color plano personalizado.

2. Escriba o edite un nombre para el color en el campo **Colores**.
3. Escriba los valores para cada uno de los colores de proceso en el modo de color seleccionado.
4. Haga clic en el botón **Elector de color** para seleccionar un color de sistema que coincida con el color deseado.
5. Seleccione el método que desea usar para reducir el color:
 - i. Haga clic en el botón **Medir color** para usar un colorímetro para medir el color deseado.

- ii. En **Medir dispositivo de ajuste**, seleccione el tipo de dispositivo de medición y el puerto al que se conecta.
 - iii. Haga clic en **Calibrar** para calibrar los dispositivos.
 - iv. Haga clic en **Medir** para medir una muestra del color deseado con un colorímetro.
 - v. Haga clic en **Aceptar**.
- Haga clic en el botón **Imprimir muestra** para imprimir una tabla de muestras que contiene muestra que coincidan con el color deseado.
 - i. Seleccione el tipo de fuente que desea usar para las etiquetas de la tabla de muestras.
 - ii. En la tabla de muestra, seleccione las coordenadas del color que más coincide con el color deseado y escríbalas en los campos **Muestra coincida más cercana**.
 - iii. Haga clic en **Actualizar color** para actualizar los valores de los colores de proceso del modo de color seleccionado.

6. Haga clic en **Aceptar**.

Importar los colores personalizados desde un trabajo de impresión


El software puede importar todos los colores personalizados especificados en un archivo PostScript o PostScript encapsulado.

Para importar las definiciones de colores personalizados desde un archivo:

1. Haga clic en el botón Importar de la barra de herramientas Asignación de color personalizado.
2. Seleccione el archivo a importar y haga clic en el botón **Aceptar**.

Imprimir colores personalizados

Para imprimir una tabla de todos los colores personalizados que se han especificado para el modo de color seleccionado, haga clic

en el botón **Imprimir colores personalizados** de la barra de herramientas Asignación de color personalizado. 

Eliminar una asignación de color personalizado

Para eliminar un color personalizado:


1. Seleccione el color personalizado de la lista.
2. Pulse la tecla **Suprimir** o haga clic en el botón **Eliminar** de la barra de herramientas.

Usar la asignación de color global

El módulo de asignación de color global permite asignar los colores del trabajo usando el espacio de color LAB, un espacio de color independiente del dispositivo. Debido a que utiliza el espacio de color LAB, la asignación de color global tiene las siguientes ventajas:

- Puede determinar los valores de color mediante dispositivo de medición como un espectrómetro, ya que el dispositivo mide el color en LAB.
- Debido a que LAB es independiente del dispositivo, no tiene que medir cada color de forma separada por cada dispositivo y tipo de medio de salida. Una vez que asigna un color en la asignación de color global, lo habrá hecho para todos los dispositivos y medios.

Sin embargo, la asignación de color personalizado puede producir valores de color un poco más precisos, aunque con mayor coste en tiempo y esfuerzo.

 La asignación de color global afecta a los trabajos que se han añadido después de que se ha agregado la asignación de color. Los trabajos que estaban ya en cola no se verán afectados.

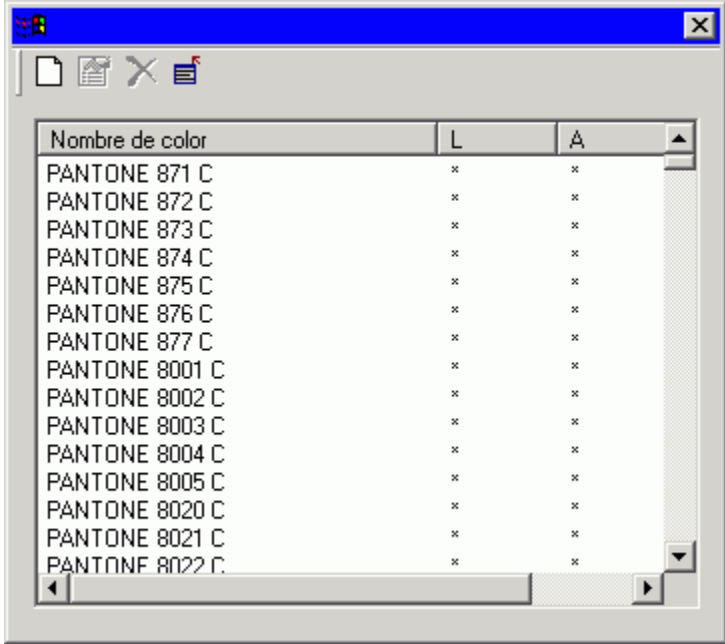
Habilitar la asignación de colores

A fin de habilitar la asignación de colores, debe activar el recuadro **Usar asignación de colores** de la ficha Gestión de color del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo o Propiedades predeterminadas de trabajo. Este recuadro habilita la asignación de color personalizado y la asignación de color global.

Si se define el mismo color usando la asignación de color personalizado y la asignación de color global, la configuración Asignación de color personalizado sobrescribirá la configuración Asignación de color global. A fin de registrarlo como el mismo color, tanto el nombre como el modo de color deben ser idénticos.

Asignar colores mediante la asignación de color global

Para tener acceso al módulo de asignación de color global, abra el menú **Ajuste** y seleccione **Asignación de color global**.



Nombre de color	L	A
PANTONE 871 C	*	*
PANTONE 872 C	*	*
PANTONE 873 C	*	*
PANTONE 874 C	*	*
PANTONE 875 C	*	*
PANTONE 876 C	*	*
PANTONE 877 C	*	*
PANTONE 8001 C	*	*
PANTONE 8002 C	*	*
PANTONE 8003 C	*	*
PANTONE 8004 C	*	*
PANTONE 8005 C	*	*
PANTONE 8020 C	*	*
PANTONE 8021 C	*	*
PANTONE 8022 C	*	*

Se proporcionan asignaciones de color para todos los colores Pantone.

Agregar/Modificar una asignación de color global

1. Haga clic en el botón **Añadir** o **Modificar** de la barra de herramientas **Asignación de color global**.
2. Escriba o edite un nombre para el color en el campo **Colores**.
3. Escriba los valores LAB para el color.

4. En Medir dispositivo de ajuste, seleccione el colorímetro y el puerto al que está conectado y haga clic en **Calibrar**.
5. Haga clic en **Medir** para medir una muestra de color con el colorímetro.
6. Cuando termine, haga clic en **Aceptar**.

Eliminar una asignación de color global


Para eliminar una asignación de color global:

1. Seleccione el color global de la lista.
2. Pulse la tecla **Suprimir** o haga clic en el botón Eliminar de la barra de herramientas.

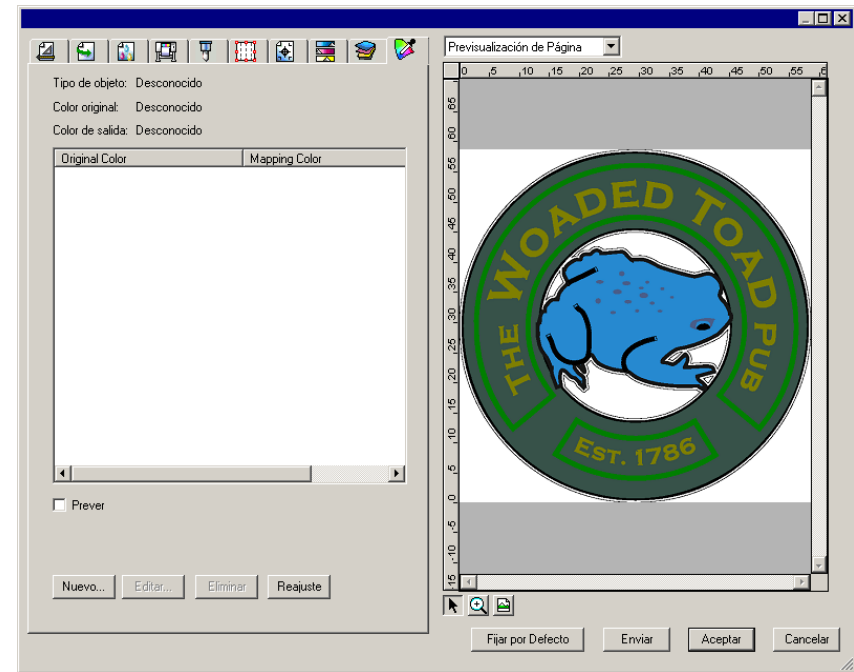
Usar Control de color de objeto

La ficha Control de color de objeto del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo permite asignar los colores de un trabajo a los valores de los colores de proceso específicos del dispositivo que se utilizará para dar salida a los colores.

1. Seleccione el trabajo con el que quiere trabajar.
2. Abra el cuadro de diálogo **Propiedades de trabajo**.
3. Seleccione la ficha **Control de color de objeto**.

 Control de color de objeto no está disponible para los archivos DCS. El cuadro de diálogo Propiedades de trabajo de un archivo DCS no tiene una ficha Control de color de objeto.

Asignar colores mediante el control de color de objeto




La ficha Control de color de objeto permite trabajar con los colores de su trabajo mediante la interacción con la vista previa respectiva.

Si el recuadro **Vista previa** está activado, el panel de vista previa se actualizará para reflejar cualquier asignación de colores o edición que realice.

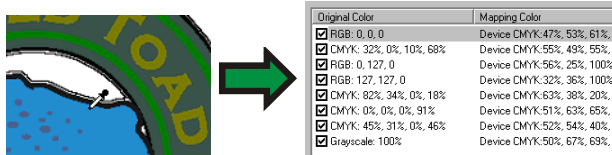
Inspeccionar colores

Para ver los valores de los colores de salida asignados actualmente a los objetos o áreas de su trabajo, simplemente desplace el ratón sobre el objeto o área. Los valores de los colores de salida aparecerán en la ficha Control de color de objeto, en el área que se encuentra sobre la lista.

 El control de olor de objeto no admite colores planos. Los colores planos se sustituyen automáticamente por el color de proceso que se utiliza para mostrarlos.

Seleccionar colores

Para seleccionar un objeto o área de color, haga clic en el panel de vista previa. El color aparecerá en la lista. Si hace clic de nuevo en el mismo color, éste quedará resaltado en la lista.



Configurar la activación o desactivación de las asignaciones de colores

Para habilitar una asignación de colores, active el recuadro anexo. Si se desactiva el recuadro, se deshabilita la asignación.

Editar colores

Para editar una asignación de colores:

1. Seleccione un objeto o área con color en el panel de vista previa.
2. Seleccione el color en la lista **Color original**.
3. Haga clic en el botón **Editar**.
4. Configure **Espacio de color** en el espacio de color en el que quiere trabajar.
5. Edite los valores de color de ese color.

Los valores de color siempre se especifican para ese color al 100% de cobertura. Si se ha especificado una tinta, el programa asumirá que los valores de color especificados están al 100% de cobertura, y calculará los valores de la salida real basándose en el porcentaje de cobertura especificado para esa tinta.

6. Establezca la cantidad de **Tolerancia** por muestra.
7. Compruebe si la asignación de colores se aplicará a objetos **Mapa de bits**, **Gráficos vectoriales** o a **Todos** los objetos.
8. Haga clic en **Aceptar**.

Añadir nuevos colores

Es posible añadir nuevas asignaciones de colores a la lista, incluso si el trabajo no contiene los colores originales. Esto puede resultar útil si quiere guardar las asignaciones de colores en un archivo predefinido para utilizarlos, por ejemplo, con otros trabajos de impresión.

Por ejemplo: Si sabe que la mayoría de sus trabajos contendrán el color plano **Company_Logo_Purple**, puede añadir una asignación de color para ese color, incluso si éste no aparece en el trabajo actual. A continuación, puede guardar las asignaciones de colores en un archivo predefinido y aplicarlas a trabajos futuros en un sólo paso.

1. Haga clic en **Siguiente**.
2. En la ficha **Color de entrada**, ajuste las siguientes opciones:
 - a. Establezca **Espacio de color** en el espacio de color del nuevo color.
 - b. Escriba los valores de color del nuevo color tal como aparecerían en un trabajo.
3. En la ficha **Color de salida**, ajuste las siguientes opciones:
 - a. Establezca **Espacio de color** en el espacio de color que desea utilizar para especificar el color de salida.
 - b. Escriba los valores de color del color de salida.
4. Establezca la cantidad de **Tolerancia** por muestra.
5. Compruebe si la asignación de colores se aplicará a objetos **Mapa de bits**, **Gráficos vectoriales** o a **Todos** los objetos.
6. Haga clic en **Aceptar**.


Restablecer los valores de Color

Para eliminar la lista de colores y restablecer las asignaciones de colores a su estado original, haga clic en **Restablecer**.

Guardar las configuraciones de Control de color de objeto en una predefinición

Puede crear una predefinición que contenga las asignaciones de colores.

Los ajustes almacenados en una predefinición sobrescriben cualquier configuración de ajuste anterior en Propiedades de trabajo.

1. En el grupo **Predefinición** en la parte superior del cuadro de diálogo Propiedades de trabajo, haga clic en el botón **Guardar como**.
2. Revise los parámetros de la ficha que quiere incluir en la predefinición y haga clic en **Aceptar**.
 -  Para la mayoría de las predefiniciones, active las opciones **Gestión de color** y **Opciones de impresora**.
3. Escriba un nombre para el nuevo ajuste predefinido.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Cargar las configuraciones de control de color de objeto desde un archivo predefinido

Para cargar las asignaciones de colores que se han guardado en un archivo predefinido, simplemente aplique ese archivo predefinido. Consulte “Trabajar con propiedades de trabajo predefinidas” en la página 25 para obtener más detalles.

8. Corte de contorno y salida híbrida virtual

Existe un número de dispositivos que puede imprimir tanto una imagen como cortar un contorno. Estos se conocen como *dispositivos híbridos*.

Además, el software permite obtener el mismo resultado imprimiendo un trabajo en una impresora, y luego cargando la salida impresa en un dispositivo de corte para cortarlo. Esto se denomina salida *híbrida virtual*.

Configurar un trabajo para el corte de contorno

Configurar un trabajo para el corte de contorno

Para cortar un contorno usando un dispositivo híbrido o híbrido virtual, el trabajo debe cumplir con los siguientes parámetros:

En **Software de diseño gráfico**:

- El trabajo debe ser vectorial.
- Se debe asignar un trazado con el nombre **CutContour** a los contornos.

En **AutoCAD**:


- El trabajo debe ser vectorial.
- Todos los objetos que se vana a usar como trazados de contorno deben estar en una capa denominada **CutContour**.

Salida de dispositivo híbrido

Para dar salida a un trabajo con corte de contornos:

1. Configure el trabajo como se describe en Configurar un trabajo para el corte de contorno.
2. Agregue el trabajo al ajuste para el dispositivo híbrido.
3. Abra el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo y seleccione la ficha **Flujo de trabajo**.
4. Establezca la opción **Enviar** en **Imprimir y troquelar**.

5. Haga clic en **Enviar**.


 El contorno se cortará después de que el trabajo se imprima.

Salida híbrida virtual


El software permite usar una impresora y un dispositivo de corte para producir los mismos resultados que un híbrido impresora/cortadora.

Salida híbrida virtual en un cortador con alineamiento automático

1. Configure el trabajo como se describe en Configurar un trabajo para el corte de contorno.
2. Agregue el trabajo al ajuste de la impresora que desea utilizar como primera parte del dispositivo híbrido virtual.
3. Abra el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo y seleccione la ficha **Flujo de trabajo**.
4. Marque el recuadro **Enviar trabajo de corte** y seleccione el cortador que quiere usar como la segunda parte del dispositivo híbrido virtual.

 Cuando seleccione el cortador en la ficha **Flujo de trabajo**, las marcas de registro predeterminadas para ese cortador se agregarán automáticamente al trabajo.

5. Haga clic en **Enviar**.



 Una vez que ha ripeado e impreso el trabajo, la parte del trabajo que se va a cortar aparecerá automáticamente en la cola de espera del ajuste del cortador.

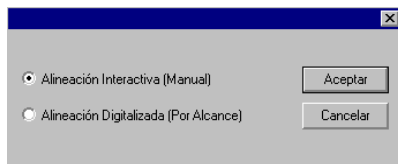
6. Quite el medio de salida de la impresora y cárguelo en el cortador.
7. Haga clic en el botón **Enviar** de la barra de herramientas de la ventana principal

8. Alinee el cabezal de corte sobre la primera marca de registro automática (borde inferior derecho si no está marcada) usando los controles del panel frontal del cortador.
9. Haga clic en **Aceptar** para cortar el contorno.

Salida híbrida virtual en un dispositivo de corte de alineación manual


Para dar salida a un trabajo usando la salida híbrida virtual y un cortador de alineamiento manual:

1. Configure el trabajo tal como se describe anteriormente.
2. Agregue el trabajo al ajuste de la impresora que desea utilizar como parte del dispositivo híbrido virtual.
3. Abra el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo y seleccione la ficha **Flujo de trabajo**.
4. Marque el recuadro **Enviar trabajo de corte** y seleccione el dispositivo de corte como la segunda mitad de su dispositivo híbrido virtual.
 -  Cuando seleccione el cortador en la ficha Flujo de trabajo, las marcas de registro predeterminadas para ese cortador se agregarán automáticamente al trabajo.
5. Haga clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades de trabajo.
6. RIPee e imprima el trabajo.
 -  Una vez que ha RIPeado e impreso el trabajo, la parte del trabajo que se va a cortar aparecerá automáticamente en la Cola de espera.
7. Quite el medio de salida de la impresora y cárguelo en el dispositivo de corte. Asegúrese de que el medio está recto y alinee las marcas de registro con el origen del cortador.
8. Dé salida al trabajo de corte en la Cola de espera, tal como haría con un trabajo de impresión normal.

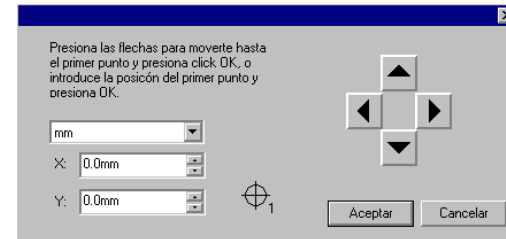


9. Seleccione el método que va a utilizar para posicionar el cabezal de corte sobre las marcas de registro y haga clic en **Aceptar**.

- Alineación interactiva** Colocará el cabezal de corte sobre las marcas de registro usando los controles de software.
- Alineación digitalizada** Colocará el cabezal de corte sobre las marcas de registro usando los controles en el frontal del cortador.

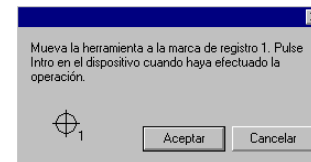
 Esta opción sólo está disponible cuando se utiliza un protocolo bidireccional como serial o USB.

- a. Para indicar la posición de las marcas de registro mediante la **Alineación interactiva**:

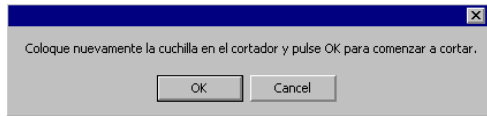


- i. Use los botones de flecha para colocar el cabezal del dispositivo de corte sobre la marca de registro 1 y haga clic en **Aceptar**.
- ii. Repita este paso para todas las marcas de registro adicionales.

- b. Para indicar la posición de las marcas de registro mediante la **Alineación digitalizada**.



- i. Use los controles del panel frontal del cortador para colocar el cabezal del dispositivo de corte sobre la marca de registro 1. Pulse **Intro** en el dispositivo de corte, luego haga clic en **Aceptar**.
- ii. Repita este paso para todas las marcas de registro adicionales.



10. Asegúrese de que la cuchilla está cargada en el cortador, luego haga clic en **Aceptar** para cortar la parte de contorno del diseño.

Anexo A: Formatos de archivo admitidos

Formato de Archivo	Extensión	Importar	Exportar
Formato Adobe PDF (Portable Document Format)	pdf	1.3	-----
Dibujo AutoCAD	dwg	2000 (B)	-----
Archivo de Intercambio de Dibujo	dxf	(A) (B)	-----
Documento Flexi	fs, pd	6.x, 7.x, 8.x	-----
Gerber Clip Art	gca	(A)	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Lenguaje Grafico de Hewlett Packard (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A) (B)	-----
Grupo de Expertos en Fotografía Unidos (JPEG)	jpg	(A)	-----
Formato de Archivo Imagen de Etiqueta (TIFF)	tif	6.0	-----
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	3.0	-----
Mapa de bits de Windows	bmp	(A)	-----
Archivos nativos	prt, plt	(A)	(A)
Archivos de Trabajo Plotear/Cortar	trabajo	(A)	(A)
Archivos de Trabajo Impresos	fjb	7.0	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----

(A): El número de la versión no existe o no está disponible.

(B): No admitido en Macintosh.

Anexo B – Atajos de teclado

Añadir trabajo	CTRL+O
Mover trabajo	CTRL+M
Propiedades del trabajo	CTRL+J
Guardar trabajo como	CTRL+S
RIPEAR trabajo	CTRL+R
Imprimir trabajo	CTRL+P
Seleccionar todos los trabajos en cola	CTRL+A

Eliminar	SUPR/Retroceso
Añadir ajuste	CTRL+N
Propiedades de Ajuste	CTRL+K
Ayuda en línea	F1
Actualizar vista	F5

Índice

ajuste activo	13	eliminar trabajos	19	opciones de driver del dispositivo de corte	34
ajustes		en espejo	26	opciones de impresión	33
activar	13	escala tonal	37	opciones de trama	
eliminar	13	escribir valores numéricos ..	7	angulada	29
seleccionar	12	espaciado de página	33	panel	46
ajustes predefinidos		espaciado entre páginas ...	33	evitar la salida de un panel parcial	49
editar	23	etiquetas	35	imprimir un mapa de áreas	49
importar	23	evitar la salida de paneles parciales	49	líneas de superposición de panel	37
anidado automático de trabajo	44	giro horizontal	26	marcas de superposición de panel parcial	37
anidamiento automático de página	26	ICC perfiles		vista previa	25, 40
anidamiento de página	26	incrustados	31	panel vista previa	24, 40
archivar trabajos impresos	27	impresión de colocar y soltar	18	panelado automático de trabajo tiling	46
asignación de color global	53	imprimir marcas		paneles	
avance tras impresión	33	ancho	35	división uniforme	47
ayuda en línea	11	color	35	editar paneles parciales	48
bandas de color	37	imprimir separaciones de color	39	eliminar	50
barra de herramientas	6	imprimir un mapa de áreas	49	seleccionar un panel parcial	48
bloquear la salida de paneles parciales	49	interplación FMXPress	28	parámetros de corte	33
calcular porcentajes	7	interpolación aleatoria	28	parámetros de puerto paralelo	14
calcular relaciones	7	interpolación de error	28	serie	15
cálculo automático	7	interpolación de trama		parámetros FTP	15
porcentajes	7	angulada	29	parámetros LPR	14
relaciones	7	interpolación KF	28	parámetros TCP/IP	14
cálculo de porcentajes	7	líneas de superposición	37	perfiles ICC	
cálculo de relaciones	7	mapa de áreas	47, 49	agregar	31
cálculos internos	7	marcas de corte	36	configurar perfiles de entrada	31
calibración de		marcas de esquina	37	incrustado	31
alimentación	33	marcas de impresión	36		
calibración de alimentación de medio	33	marcas de impresora Véase marcas de impresora			
cancelar salida	20	marcas de superposición ..	37		
color		marcos	37		
modos	28	márgenes	37		
		muestras de color	37		
		número de copias	26		
color deseado de degradado	32				
color deseado de mapa de bits	31				
color deseado de texto	32				
color deseado vectorial	32				
color profiler	51				
colores					
ajuste	37				
separaciones	39				
colores deseados	31				
colores planos					
conversión a proceso	39				
configurar las propiedades predeterminadas de trabajo	25, 40				
configurar propiedades de trabajo	22				
control de color de objeto ..	54				
conversión automática de unidades	7				
conversión de unidades	7				
cortar después de imprimir	33				
corte de contorno	57				
difusión					
opciones para tramas anguladas	29				
difusión LX	28				
dispositivos híbridos	57				
dithering	28				
división automática de trabajo	46				
división uniforme	47				
elementos básicos del software	6				
eliminar paneles	50				

perfiles ICC incrustados....	31	rotar para encajar medio... 13	configurar tamaño de	recortar	50
posición de los trabajos	26	rotar trabajos.....	trabajo	redireccionar.....	20
precedencia de operador....	8	salida híbrida virtual	desanidar.....	retener	27
Production Manager		saturación	eliminar.....	RIPeado	20
guardar trabajos.....	19	sobreimpresión	encajar en medio.....	rotar	26
propiedades		tamaño de medio	guardar	salida	20
predeterminadas de		tamaño de panel	imprimir un mapa de	seleccionar	19
trabajo	25, 40	tamaño de papel	áreas	trabajos de prueba	20
puertos	14	tamaño de papel	más grandes que el	trabajos de prueba	20
rango de página.....	26	tamaño de trabajos	medio de salida	trabajos\:\más grandes	
recortar trabajos.....	50	tiempo de secado.....	panel.....	que el medio de salida.	46
recorte de trabajos.....	50	trabajos	posición	tramas precisas	30
redireccionar trabajos	20	agregar.....	propiedades	vista previa de diseño..	24, 40
retener trabajos impresos .	27	archivar	predeterminadas de	vista previa de página .	24, 40
RIPeado de trabajos	20	cancelar.....	trabajo	vista previa de panel ...	25, 40

Manual de usuario de Color Profiler 6.0

SA International
2 International Plaza, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518
USA
(610) 521-6300
www.SAintl.biz

- 1. Introducción a Color Profiler..... 3
 - ¿Cuántos perfiles se deben crear? 3
 - Ubicaciones de los archivos de linearización y perfiles ICC 3
 - Crear perfil de salida ICC 3
 - Crear ajustes de dispositivo de salida..... 4
 - Agregar nuevos tipos de medios..... 4
 - Factores externos que influyen en la calidad de impresión . 4
 - Acceder a Color Profiler 5
 - Crear un perfil de salida ICC..... 5
 - Configuración del perfil 5
 - Límite de tinta..... 5
 - División de tinta..... 6
 - Linearización 7
 - Límite multitinta 9
 - Equilibrio de grises..... 9
 - Caracterización 10
 - Generación de ICC 12
- 2. Modificar o reanudar la creación de un perfil ICC..... 14
- 3. Crear una tabla de linearización 15
- 4. Volver a linearizar usando un perfil ICC existente 16
- 5. Convertir predefiniciones anteriores 17

1. Introducción a Color Profiler

Puede realizar varias acciones desde la pantalla de inicio de Color Profiler. Mediante Color Profiler, puede generar perfiles ICC y tablas de linearización para los dispositivos de salida que usa. Estos archivos pueden usarse para ajustar la salida y producir trabajos de impresión más precisos.

Los perfiles ICC ofrecen un estándar multiplataforma para la medición de la salida de color de las impresoras. En cada perfil ICC se miden las capacidades de salida de color de una impresora específica en un medio específico y utilizando un modo de color determinado, medición que se realiza mediante un espacio de color independiente del dispositivo. Una vez que se ha generado un perfil ICC, puede ajustar la salida de una imagen dentro del espacio de color asignado en el perfil ICC. Esto permite que el dispositivo de salida pueda generar una representación más precisa de la imagen.

La linearización es un proceso mediante el cual se corrigen los valores de salida para que coincidan con los valores de entrada. Por ejemplo, un archivo contiene un color que es 10% cian, pero cuando se imprime aparece mucho más oscuro de lo esperado, cercano a 25% cian. Aplicando la linearización se determinarán los valores de salida correctos, de forma que cuando se imprima, el 10% cian coincida con el 10% cian del archivo a imprimir.

Gama mide la cantidad de contraste de una imagen. Cuando se miden los valores de densidad para la linearización puede establecer el valor de gama para que coincida con el resto del flujo de trabajo.

Crear perfil de salida ICC Haga clic para crear un perfil ICC completo para un dispositivo de salida.

Modificar o reanudar un perfil ICC Haga clic para modificar un perfil ICC existente o para reanudar un perfil incompleto que ha empezado a crear.

Crear sólo la Haga clic para crear sólo una tabla de linearización para


tabla de linearización un dispositivo de salida.

Volver a linearizar usando un perfil ICC existente Haga clic para volver a calibrar la impresora y actualizar la linearización para el perfil ICC de la impresora.

Convertir predefinición anterior Convertir una predefinición PhotoPRINT 5 al nuevo formato. Para obtener más información, consulte Convertir predefiniciones anteriores.

¿Cuántos perfiles se deben crear?

Como mínimo, debe crear archivos de linearización y perfiles ICC para cada combinación de tipo de tinta y medio que admitan un dispositivo de salida.

 No necesita crear un perfil ICC de escala de grises por separado. El perfil ICC de escala de grises se crea de forma automática como parte de cualquier perfil ICC que contenga un canal de tinta negra.

Ubicaciones de los archivos de linearización y perfiles ICC

Los archivos de linearización y los perfiles ICC se almacenan en la carpeta **ICCProfile** de la carpeta del programa. Dentro de cada carpeta hay subcarpetas por cada dispositivo de salida que contenga perfiles para ese dispositivo. Además, hay carpetas para los modelos de color CMYK, grises y RGB que contienen perfiles de color predeterminados.

Los archivos de linearización tienen una extensión de archivo **.trc**.

Los perfiles ICC tienen una extensión de archivo **.icc**.

Crear perfil de salida ICC

Se deben realizar algunos pasos importantes para crear un perfil de salida ICC.


1. **Configuración del perfil** - Determina las propiedades generales del perfil ICC.

Factores externos que influyen en la calidad de impresión

Antes de imprimir muestras de prueba, tenga en cuenta los siguientes factores para maximizar la calidad de la calibración de color.

Tinta	Cada impresora se diseña para clases específicas de tintas, por lo tanto debe utilizar las tintas que recomienda el fabricante. Asegúrese también de que las tintas se llenan y se preparan de forma adecuada, de acuerdo con las instrucciones del fabricante.
Medio	El medio es la parte más importante de la interacción tinta-medio. Esta interacción entre tinta y el revestimiento del medio afecta a todos los aspectos de la calidad de impresión, incluyendo la precisión del color, la brillantez y durabilidad, así como la nitidez de la impresión. Si la tinta y el medio no se corresponde de forma apropiada, puede aparecer problemas potenciales como el sangrado y empastado.
Resolución	La resolución mide el número de puntos por pulgada impresa por la impresora. Cambiar la resolución afectará a la posición del punto y a la cantidad de tinta que la impresora pone en el medio.
Entorno	La humedad y la temperatura influyen en el tiempo de secado de una impresión, lo que afecta a la interacción entre la tinta y el medio. Un tiempo de secado más rápido puede ocasionar el sangrado o la mezcla intencional de tinta.
Modo de impresión	Para obtener los mejores resultados, calibre el modo de impresión de más alta calidad de la impresora. El uso del modo de calidad reducirá el efecto de bandas.
Cabezales de impresión	Los cabezales de impresión deben prepararse adecuadamente y todos los inyectores deben funcionar. Los cabezales también requieren de alineamiento. Consulte la documentación del fabricante de su impresora para obtener más instrucciones.
Dispositivo de medida	El espectrofotómetro, colorímetro o densitómetro necesario para calibrar apropiadamente los puntos blanco y negro. Vea la documentación del dispositivo para obtener las instrucciones de calibración.

- Límite tinta** - Determina el límite de tinta para cada color de tinta.
- División de tinta** - Determina la división de tinta para las tintas claras y oscuras.
- Linearización** - Determina los niveles de salida que necesita cada color a fin de generar una curva de densidad lineal de cobertura de tinta con niveles de 0% a 100% en rango de cobertura.
- Límite multitinta** - Determina el límite de tinta para las combinaciones de varias tintas.
- Equilibrio de grises** - Determina los niveles de salida que cada color necesita para producir un gris neutral para las imágenes en color y escala de grises.
- Caracterización** - Determina las características de color de la impresora.
- Generación de ICC** - Mide la gama de color del dispositivo de salida y genera un perfil ICC.

 Puede hacer clic en el botón **Guardar** en cualquier momento para guardar el perfil actual y regresar en un momento posterior.

Crear ajustes de dispositivo de salida

Los ajustes de dispositivo de salida se deben crear antes de utilizar Color Profiler. Para obtener más información, consulte Agregar/Cambiar nuevos ajustes.

Agregar nuevos tipos de medios

Puede agregar nuevos tipos de medios usando Color Profiler - Ficha Configuración del perfil Para obtener más información, consulte Configuración del perfil.

Acceder a Color Profiler

Para acceder a Color Profiler, siga alguno de los siguientes pasos:

- Haga clic en el botón de menú de un ajuste y seleccione **Color Profiler**.
- En el menú Ajuste, seleccione **Color Profiler**.

Crear un perfil de salida ICC

Los siguientes pasos le guían en el proceso de creación de un perfil ICC.

En la pantalla de inicio de Color Profiler, haga clic en el botón **Crear perfil de salida ICC**.

- ☰ Puede hacer clic en el botón **Guardar** en cualquier momento para guardar el perfil actual y regresar en un momento posterior.

Configuración del perfil

Especifique las propiedades generales del perfil ICC y haga clic en **Siguiente**.

Dispositivo	El dispositivo para el cual crea un perfil ICC.
Medio	La lista de medios que proporciona el controlador del dispositivo. Si el controlador no tiene lista de medios, deberá seleccionar otros.
Modo de impresión	El modo de impresión de la impresora.
Resolución	La resolución del dispositivo.
Modo de color	Los modos de color que se perfilarán (CMYK, CMYKLcLm, RGB, etc.)
Dithering	El patrón según el cual los puntos individuales que conforman una imagen se aplican al medio.
Editar	Abre las opciones para Trama angulada.

Trabajo en espejo (para papel con luz posterior) Active esta opción si el material se retroiluminará mediante una caja de luces durante la digitalización.

Opciones de driver Las opciones relacionadas con el dispositivo de salida seleccionado.

Las opciones mostradas pueden variar dependiendo de su dispositivo de salida.

Nombre del medio para mostrar El nombre del medio que aparecerá en Propiedades de trabajo. Se puede usar para agregar nombres personalizados de medios a la lista de medios. Para obtener más información, consulte Ficha Gestión de color.

Importar Haga clic para importar un nombre de medio desde un perfil ICC existente.

Nombre de archivo El nombre del perfil ICC resultante cuando se hace clic en **Guardar** o **Generar**.

Para crear un duplicado de un perfil ICC, cambie el nombre antes de hacer otros cambios y regenerarlo. Esto permite crear un nuevo perfil basándose en uno existente.

Límite de tinta

El límite de tinta es la cantidad de tinta que es capaz de absorber un tipo determinado de medio. Los límites de tinta pueden variar en función de la resolución de la impresora seleccionada. Las resoluciones más altas consumen más tintas y, por lo tanto, tienen más problemas de absorción de tinta.

Para determinar el límite de tinta de su impresora usando el ajuste actual:

1. Haga clic en el botón Imprimir prueba de **límite de tinta**.
2. Examine la prueba de impresión para ver si hay sobresaturación. Para obtener más información, consulte Comprobar sobresaturación.
3. Si la prueba de impresión no es satisfactoria, ajuste los límites de tinta para los canales de color editando los valores de Límite de tinta.

División de tinta

El cuadro de diálogo División de tinta permite establecer los puntos dónde se utilizarán las tintas de color claro o medio en lugar de las tintas normales “oscuras”. Esto proporciona un mayor número de tonalidades para los colores claros y reduce la aparición de bandas en estas áreas. La división de tinta sólo se utiliza cuando se selecciona un modo de color que incluye colores claros como **CMYKLcLm**.

1. Para imprimir una prueba de división de tinta, haga clic en el botón **Imprimir prueba de división de tinta**.

Cada tonalidad de tinta se representa mediante una curva trazada en el gráfico. El gráfico ilustra la cantidad de cada tonalidad de tinta que se suministrará como salida a fin de conseguir una determinada cobertura. El ámbito de cobertura que se puede especificar en la imagen (0% a 100%) se traza en el eje X, y la cobertura correspondiente a cada tonalidad de tinta se traza en el eje Y.

Busque el área crítica donde se usan ambas tintas. Esta área se puede ver, en la prueba de división de tinta, donde los incrementos de color tienen barras de color por encima y por debajo; y en la curva, donde los colores se superponen. Cada zona de color de estas áreas debe ser más oscura que el incremento de la muestra anterior y debe verse como un degradado suave. La cantidad de cambio entre los incrementos de la muestra se corregirán en Linearización. Para obtener más información, consulte Linearización.

Por lo general, los valores predeterminados proporcionan buenos resultados.

2. Ajuste los siguientes parámetros:

Canal	Seleccione el canal de color en el que desea editar la división de tinta. Sólo aparecen en la lista los canales de color que tienen varias tonalidades de tinta.
Tinta clara llega a su máxima en	El punto del eje X en el cual la curva de tinta clara alcanza el punto límite superior.
Nivel máximo de	La cantidad de cobertura de tinta clara en el límite de

4. Haga clic en el botón Imprimir comprobación de límite de tinta para imprimir una prueba con los nuevos valores de límite de tinta aplicados.
5. Repita los pasos 2 a 4 hasta que determine un conjunto satisfactorio de límites de tinta.
6. Haga clic en Siguiente.

Comprobar sobresaturación

Cuando mire la prueba de impresión, debe comprobar si las muestras aparecen sobresaturadas. Los síntomas incluyen el sangrado de tinta, la mezcla de colores y tintas que tardan demasiado tiempo en secar.

1. En cada canal de color, realice lo siguiente:
 - o Determine la muestra más alta en la escala de cobertura donde no se produce sobresaturación.
 - o Si las muestras son idénticas unas a otras, elija la muestra más baja en la escala de cobertura para ahorrar tinta.
2. Escriba los incrementos resultantes en el campo **Límite de tinta**.

Puede escribir cualquier número entre los incrementos. Por ejemplo, si 85% es demasiado bajo y 90% demasiado alto, puede escribir 87%.

Si la prueba de impresión es correcta y los colores no se ven sobresaturados, puede continuar creando el perfil.

Es posible que necesite realizar una o más pruebas de impresión de límites de tinta para determinar los porcentajes adecuados. Tenga cuidado de no limitar en exceso las muestras. Una limitación excesiva reducirá el número de puntos viables con los que se genera un perfil.

- | | |
|--|--|
| tinta clara | la curva correspondiente. |
| Tinta clara termina en | El punto del eje X donde el lado derecho de la curva de tinta clara alcanza un mínimo valor. |
| Nivel mínimo de tinta clara | La cantidad mínima de cobertura de tinta clara para el extremo derecho de la curva correspondiente.

La curva de tinta clara siempre empieza en el origen. |
| Suavización máxima de tinta clara | El grado de curvatura presente en el límite superior de la curva de tinta clara. Seleccione 0 para un límite superior recto. |
| Suavización final de tinta clara | El grado de curvatura presente en el punto donde el lado derecho de la curva de tinta clara alcanza un valor mínimo. Seleccione 0 para obtener una línea recta. |
| Nivel medio de tinta oscura | La cantidad de cobertura de tinta oscura en el punto donde el lado derecho de la curva de tinta clara alcanza un mínimo valor. |
| Inicio de suavización de tinta oscura | El grado de curvatura presente en el inicio de la curva de tinta oscura. Seleccione 0 para obtener una línea recta. |
| Suavización mediana de tinta oscura | El grado de curvatura presente en el medio de la curva de tinta oscura. Seleccione 0 para obtener una línea recta. |
| Resetear | Haga clic para restaurar los parámetros de división de tinta del canal actual a los valores previos. |
| Deshacer | Haga clic para deshacer el último cambio que ha realizado en los parámetros de división de tinta. |
3. Haga clic en Imprimir comprobación de división de tinta para comprobar los cambios.
 4. Repita los pasos 2 a 3 hasta que determine un conjunto satisfactorio de límites de tinta.
 5. Haga clic en Siguiente.

Linearización

La linearización determina los niveles de salida que necesita cada color a fin de generar una cobertura de tinta lineal de cobertura de tinta con niveles de 0% a 100% en rango de cobertura.

Para linearizar los niveles de densidad de los canales de color:

1. Calibre el dispositivo de medición:
 - a. Seleccione el tipo de dispositivo de medición y el puerto que lo conecta al equipo.
 - ☰ No todos los dispositivos admiten la calibración de Color Profiler. Si el botón Calibración está deshabilitado, debe calibrar el dispositivo usando el software incluido, antes de utilizar Color Profiler.
 - b. Si lo desea, haga clic en **Configuración** para definir la configuración avanzada para cada tipo de dispositivo.

Iluminante La fuente de luz utilizada actualmente en el dispositivo.

Observador El ángulo de observación.

Estado El estado que usa actualmente por el colorímetro.

Si no está seguro del estado que usa, le recomendamos usar el Estado A (Automático). Este estado será uniforme para todos los colorímetros.

Muestras El número de pruebas que se tomará por cada muestra en un patrón de prueba de dispositivos de medición automatizada.

Espaciado La cantidad de espacio entre las muestras, expresado como un porcentaje del ancho de la muestra. Este campo sólo se deshabilita cuando se especifica 1 muestra.

La posición aproximada de las muestras especificadas aparece en el cuadrado inferior.

☰ No todas las configuraciones están disponibles para todos los dispositivos.

Manual de usuario de Color Profiler 6.0

- c. Haga clic en **Calibrar** y siga las instrucciones en pantalla.
2. Siga alguna de las siguientes opciones:

- Para importar los datos de medición de otro perfil ICC haga clic en **Importar**. Para obtener más información, consulte Importar medidas de linearización.

Deben coincidir los modos de color del actual perfil ICC y los datos de medición importados.

- Imprima un patrón y mídalo para obtener los datos de linearización:
 - i. Seleccione un **Tamaño de incremento**. Cuanto menor sea el incremento de %, mayor será el número de muestras que el destino necesitará.

☞ Seleccionar un gran número de muestras producirá mejores datos, pero incrementará el tiempo necesario para realizar las mediciones. Se recomienda usar el número de muestras predeterminado.

Mejorado Las muestras claras y oscuras se imprimen en incrementos de 2%, en tanto que otras muestras se imprimen en incrementos de 5%.

5% Las muestras se imprimen en incrementos de 5%.

10% Las muestras se imprimen en incrementos de 10%.

- ii. Haga clic en Imprimir patrón.
- iii. Haga clic en el botón Medir para medir las muestras con el dispositivo de medición.
- iv. Después de medir las muestras, compruebe que las muestras medidas se alinean con las muestras del patrón.

Si necesita volver a medir las muestras:

- Para volver a medir todo el patrón, haga clic en el botón **Medir**.
- Para volver a medir una hoja de muestras, seleccione una muestra y haga clic en el botón **Volver a medir una página**.
- Para volver a medir una banda de muestras, seleccione una muestra de la banda que quiere volver a medir y haga clic en el botón **Volver a medir una banda**.
- Para volver a medir una sola muestra, selecciónela y haga clic en el botón **Volver a medir una muestra**.

Las opciones de volver a medir dependerán del tipo de dispositivo de medición que use.

3. Haga doble clic en una muestra para ver su curva de linearización.

☞ La curva debe ser un arco relativamente suave, sin saltos bruscos, picos o secciones donde la curva se corta. Un arco que contiene saltos bruscos, picos o área niveladas es una indicación de errores en la medición o límites de tinta incorrectos.

Tipo de curva	Escoja un tipo de curva.
Delta E	Este tipo de curva de linearización es mas precisa para la medición de colores claros.
Luminancia	Este tipo de curva de linearización es mas precisa para la medición de colores oscuros.
Canal	El canal de color para el que quiere ver la curva de linearización.

4. Haga clic en **Siguiente**.

Importar medidas de linearización

Puede importar medidas de linearización desde un archivo externo .icc. Esto permite reutilizar los datos medidos anteriormente, o usar datos desde un dispositivo de medida no compatible.

Las medidas de linearización no pueden importarse desde perfiles ICC creados con otro software.

Para importar las medidas de linearización:

1. En el cuadro de diálogo de linearización, haga clic en **Importar**.
2. Seleccione el archivo que quiere importar y haga clic en **Abrir**.
3. Después de importar los datos, compruebe que las muestras importadas se alinean con las muestras del patrón.
4. Haga clic en **Siguiente**.

Límite multitinta

Los límites multitinta ayudan a determinar el límite de sangrado de la impresora mediante la impresión de diversas combinaciones de tintas en diferentes ratios. Para obtener más información, consulte Comprobar sobresaturación.

1. Haga clic en el botón Imprimir prueba de límite de multitinta.
2. Para cada fila de la impresión, determine las muestras que están más altas en la escala de cobertura, donde no se produzca sangrado o sobresaturación.
3. Escriba los valores de muestra en el campo **Límite de tinta**.
4. Haga clic en Imprimir comprobación de límite de multitinta para dar salida a una impresión que incluya los cambios realizados en los valores de límites de tinta.
5. Repita los pasos 2 a 4 hasta que determine un conjunto satisfactorio de límites multitinta.

6. Haga clic en Siguiente.

Equilibrio de grises

Equilibrio de grises es un paso opcional que determina los niveles de salida que cada color necesita para producir un gris neutral para las imágenes en color y escala de grises.

Para omitir el equilibrio de grises, haga clic en **Siguiente** para pasar al paso siguiente.

1. Calibre el dispositivo de medición:
 - a. Seleccione el tipo de dispositivo de medición y el puerto que lo conecta al equipo.
 - ☰ No todos los dispositivos admiten la calibración de Color Profiler. Si el botón Calibración está deshabilitado, debe calibrar el dispositivo usando el software incluido, antes de utilizar Color Profiler.
 - b. Si desea, haga clic en **Configuración** para definir la configuración avanzada para cada tipo de dispositivo.

Iluminante La fuente de luz utilizada actualmente en el dispositivo.

Observador El ángulo de observación.

Estado El estado que usa actualmente por el colorímetro.
Si no está seguro del estado que usa, le recomendamos usar el Estado A (Automático). Este estado será uniforme para todos los colorímetros.

Muestras El número de pruebas que se tomará por cada muestra en un patrón de prueba de dispositivos de medición automatizada.

Espaciado La cantidad de espacio entre las muestras, expresado como un porcentaje del ancho de la muestra. Este campo sólo se deshabilita cuando se especifica 1 muestra.

La posición aproximada de las muestras especificadas aparece en el cuadrado inferior.

- ☰ No todas las configuraciones están disponibles para todos los dispositivos.

c. Haga clic en **Calibrar** y siga las instrucciones en pantalla.

2. Siga alguna de las siguientes opciones:

- Para importar los datos de medición de otro perfil ICC haga clic en **Importar**.
 - ☰ Deben coincidir los modos de color del actual perfil ICC y los datos de medición importados.

- Imprima una referencia para determinar si el equilibrio de grises es necesario; haga clic en **Imprimir referencia**.

3. Determine si el equilibrio de grises es necesario:

- Si las muestras de referencia parecen neutrales y no muestran demasiado contenido de uno u otro color, haga clic en **Siguiente**.
- Si las muestras de referencia parecen contener demasiado de uno u otro color, haga clic en **Imprimir patrón**.

- i. Haga clic en el botón **Medir** para medir las muestras con el dispositivo de medición.

Después de medir las muestras, compruebe que las muestras medidas se alinean con las muestras del patrón.

Si necesita volver a medir las muestras:

- Para volver a medir todo el patrón, haga clic en el botón **Medir**.
- Para volver a medir una hoja de muestras, seleccione una muestra y haga clic en el botón **Volver a medir una página**.
- Para volver a medir una banda de muestras, seleccione una muestra de la banda que

Manual de usuario de Color Profiler 6.0

quiere volver a medir y haga clic en el botón **Volver a medir una banda**.

- Para volver a medir una sola muestra, selecciónela y haga clic en el botón **Volver a medir una muestra**.

☰ Las opciones de volver a medir dependerán del tipo de dispositivo de medición que use.

- ii. Una vez finalizada la medición, haga clic en **Imprimir comprobación** para imprimir muestras de comprobación y ver si hay una mejora en el equilibrio de grises.

4. Si ve una mejora en el equilibrio de grises, haga clic en **Siguiente**.

- ☰ Si no nota mejora en el equilibrio de grises, active la opción **Omitir equilibrio de grises** y haga clic en **Siguiente**.

Caracterización

La caracterización determina las características de color de la impresora.

1. Calibre el dispositivo de medición:

- a. Seleccione el tipo de dispositivo de medición y el puerto que lo conecta al equipo.

☰ No todos los dispositivos admiten la calibración de Color Profiler. Si el botón Calibración está deshabilitado, debe calibrar el dispositivo usando el software incluido, antes de utilizar Color Profiler.


- b. Si desea, haga clic en **Configuración** para definir la configuración avanzada para cada tipo de dispositivo.

Iluminante La fuente de luz utilizada actualmente en el dispositivo.

Observador El ángulo de observación.


Manual de usuario de Color Profiler 6.0


Estado	<p>El estado que usa actualmente por el colorímetro.</p> <p>Si no está seguro del estado que usa, le recomendamos usar el Estado A (Automático). Este estado será uniforme para todos los colorímetros.</p>
Muestras	<p>El número de pruebas que se tomará por cada muestra en un patrón de prueba de dispositivos de medición automatizada.</p>
Espaciado	<p>La cantidad de espacio entre las muestras, expresado como un porcentaje del ancho de la muestra. Este campo sólo se deshabilita cuando se especifica 1 muestra.</p> <p>La posición aproximada de las muestras especificadas aparece en el cuadrado inferior.</p>

 No todas las configuraciones están disponibles para todos los dispositivos.

c. Haga clic en **Calibrar**.

2. Siga alguna de las siguientes opciones:

- Para importar los datos de medición de otro perfil ICC haga clic en **Datos de medición**.
 Deben coincidir los modos de color del actual perfil ICC y los datos de medición importados.
- Para importar un perfil ICC de terceros, haga clic en **ICC de terceros**. Para obtener más información, consulte Generar perfiles ICC usando perfiladores de color de terceros.
- Imprima un patrón y mídalo para obtener los datos de caracterización:
 - i. En Configuración del patrón, seleccione un **Estilo**.


 Seleccionar un gran número de muestras producirá mejores datos, pero incrementará el tiempo necesario para realizar las mediciones. Se recomienda usar el número de muestras predeterminado.

ECI2002	Contiene 1485 muestras. Este estilo le proporcionará la mayor parte de los datos para crear una caracterización.
IT8.7	Contiene 928 muestras.
TC3.5	Contiene 432 muestras. Este estilo le proporcionará los datos mínimos para crear una caracterización.

- ii. Seleccione un **Tamaño**.
- iii. Haga clic en **Imprimir patrón**.
- iv. Haga clic en el botón **Medir** para medir las muestras con el dispositivo de medición.

Después de medir las muestras, compruebe que las muestras medidas se alinean con las muestras del patrón.

Si necesita volver a medir las muestras:

- Para volver a medir todo el patrón, haga clic en el botón **Medir**.
 - Para volver a medir una hoja de muestras, seleccione una muestra y haga clic en el botón **Volver a medir una página**.
 - Para volver a medir una banda de muestras, seleccione una muestra de la banda que quiere volver a medir y haga clic en el botón **Volver a medir una banda**.
 - Para volver a medir una sola muestra, selecciónela y haga clic en el botón **Volver a medir una muestra**.
-  Las opciones de volver a medir dependerán del tipo de dispositivo de medición que use.

3. Haga clic en **Siguiente**.

Generar perfiles ICC usando perfiladores de color de terceros

Es posible generar un perfil ICC usando Color Profiler o una aplicación de perfilación de color de terceros como MonacoProfiler o Gretag Macbeth ProfilerMaker. Color Profiler se utiliza para determinar los límites de tinta, los datos de linearización y límites multitinta, y para dar salida al destino para el cuarto paso, la creación del perfil ICC. El software de terceros se utiliza para medir el destino y generar el perfil ICC.

El flujo de trabajo general es el siguiente:

1. En **Color Profiler**, haga lo siguiente:
 - a. Determine los límites de tinta.
 - b. Linearice la salida.
 - c. Cierre Color Profiler.
2. En la aplicación de terceros, genere el destino del perfilador de color como un archivo TIFF.
3. En su aplicación:
 - a. En **Propiedades predeterminadas del trabajo** del ajuste del dispositivo de salida:
 - i. En la ficha Gestión de color del grupo Corrección de color, seleccione en la lista **Usar sólo la linearización**.
 - ii. Asegúrese de que se ha seleccionado como perfil de salida el ICC que va a aplicar a este destino.
 - b. Agregue el archivo TIFF del destino del perfilador de color como un trabajo.
 - c. Envíe el destino.
4. Mida el destino en la aplicación de terceros y genere el perfil ICC.
5. En la ficha Caracterización, haga clic en el botón **ICC de terceros** y busque el archivo ICC que acaba de crear en otra aplicación.

☰ No está disponible una vista previa.

6. Haga clic en **Siguiente**.

Generación de ICC

1. Ajuste los siguientes parámetros:

☰ Si usa un perfil de otro fabricante, estas opciones no serán editables.

Generación de negro En teoría, la mezcla de cian, magenta y amarillo genera el color negro. En la práctica, la mezcla CMY produce un color gris oscuro. Además, CMY tiende a sobresaturar el medio de impresión, ya que requiere cobertura para tres tintas.


La solución es usar el modelo de color CMYK, que añade un negro verdadero que sustituye a CMY. El modelo CMYK reduce la sobresaturación, genera un mejor color negro y requiere menos tinta.

La configuración GCR determina cuándo y en qué extensión se sustituirá CMY por el negro (K). Cuanto más alto sea el valor de GCR, mayor será la sustitución del color negro de CMY por el color negro K.

Los parámetros disponibles son:

Auto	El negro CMY se reemplazará con negro auténtico. La mayoría de las configuraciones hacen una sustitución del 100% de CMY con negro en niveles altos de cobertura, pero el porcentaje baja progresivamente a medida que se reduce la cobertura. El parámetro Suavidad máx. GCR reemplaza CMY con negro siempre que sea posible.
UCR	
GCR	
Máx. GCR	Las imágenes generadas con los niveles CGR más altos tenderán a mostrar más contraste y detalles, pero un poco menos de color.
Suavidad UCR	
Suavidad máx. GCR	

Inicio de tinta negra	Determina en qué porcentaje de gris se empezará a reemplazar CMY por el negro (K).
Ancho de tinta negra	Un valor bajo de Ancho de tinta negra sólo genera negro en las áreas neutrales. Los valores altos generan negro en las sombras de tonos fuertes.
Tinta total	Es la suma de los valores de límite de tinta para C, M, Y y K. Cada color puede tener un límite de tinta de hasta el 100%; el límite de tinta total es un máximo de 300%. El incremento del límite de tinta total puede mejorar el contraste de la impresión.
Tamaño de perfil	Tamaño de las tablas de consulta (LUT) del perfil. El tamaño afecta a la precisión del perfil y a su tiempo de cálculo. No afecta el tiempo de procesamiento cuando se usa el perfil.
Versión ICC	El estándar actual es ICC 2.1; no obstante, el nuevo ICC 4 utiliza una nueva especificación definida por el International Color Consortium. Para obtener más información sobre la definición de ICC 4, consulte www.color.org .

Compensación del abrillantador UV	<p>Cuando se examina una prueba en la caja de luces, marque esta opción para compensar la apariencia de una prueba impresa en papel con abrillantadores intensos.</p> <p>Use esta opción cuando el papel de la prueba tiene más abrillantador que el papel de producción.</p> <p> Por lo general, los valores predeterminados proporcionan buenos resultados.</p>
--	--

2. Haga clic en **Generar**.

2. Modificar o reanudar la creación de un perfil ICC

Puede guardar la creación de un perfil ICC en cualquier momento. Para guardar el perfil ICC, haga clic en el botón **Guardar** en la parte inferior de la ventana.

Para continuar la creación de un perfil ICC en un momento posterior, abra Color Profiler y seleccione **Modificar o reanudar un perfil ICC**.

Para modificar un perfil ICC existente, abra Color Profiler y seleccione **Modificar o reanudar un perfil ICC**.

- ☰ Puede cambiar la configuración en la ficha Configuración del perfil y en la ficha Generación de ICC sin afectar a otros parámetros. Si cambia la configuración en otra ficha, es posible que tenga que volver a crear parte del perfil.

3. Crear una tabla de linearización

La tabla de linearización no contiene ninguna corrección de color, pero contiene suficientes datos para crear degradados suaves y evitar el sangrado de tintas.

La linearización es un proceso mediante el cual se corrigen los valores de salida para que coincidan con los valores de entrada. Por ejemplo, un archivo contiene un color que es 10% cian, pero cuando se imprime aparece mucho más oscuro de lo esperado, cercano a 25% cian. Aplicando la linearización se determinarán los valores de salida correctos, de forma que cuando se imprima, el 10% cian coincida con el 10% cian del archivo a imprimir.

Estos son los principales pasos para crear una tabla de linearización:

1. **Configuración del perfil** - Determina las propiedades generales del perfil ICC.
2. **Límite tinta** - Determina el límite de tinta para cada color de tinta.
3. **División de tinta** - Determina la división de tinta para las tintas claras y oscuras.
4. **Linearización** - Determina los niveles de salida que necesita cada color a fin de generar una cobertura lineal de tinta con niveles de 0% a 100% en rango de cobertura.
5. **Límite multitinta** – Determina el límite de tinta para las combinaciones de varias tintas.
6. **Equilibrio de grises** - Determina los niveles de salida que cada color necesita para producir un gris neutral para las imágenes en color y escala de grises.

4. Volver a linearizar usando un perfil ICC existente

La tabla de linearización no contiene ninguna corrección de color, pero contiene suficientes datos para crear degradados suaves y evitar el sangrado de tintas.

La linearización es un proceso mediante el cual se corrigen los valores de salida para que coincidan con los valores de entrada. Por ejemplo, un archivo contiene un color que es 10% cian, pero cuando se imprime aparece mucho más oscuro de lo esperado, cercano a 25% cian. Aplicando la linearización se determinarán los valores de salida correctos, de forma que cuando se imprima, el 10% cian coincida con el 10% cian del archivo a imprimir.

Estos son los pasos principales para volver a linearizar:


1. **Configuración del perfil** - Determina las propiedades generales del perfil ICC.
2. **Linearización** - Determina los niveles de salida que necesita cada color a fin de generar una cobertura lineal de tinta con niveles de 0% a 100% en rango de cobertura.
3. **Equilibrio de grises** - Determina los niveles de salida que cada color necesita para producir un gris neutral para las imágenes en color y escala de grises.

5. Convertir predefiniciones anteriores

Antes de usar el software, recomendamos convertir las predefiniciones .ptf de la versión anterior del software al nuevo formato de perfil de salida (.icc). Una vez convertidas las predefiniciones anteriores, cada nuevo perfil de salida mantendrá el mismo nombre que su predefinición anterior de contrapartida y tendrá una extensión .icc.




Una vez convertidas las predefiniciones anteriores, los perfiles de salida convertidos se ordenan automáticamente por ajuste de dispositivo en la carpeta ICCProfile.

Las predefiniciones convertidas se guardan en una nueva ubicación y no reemplazarán a las predefiniciones anteriores.

 Para convertir predefiniciones anteriores al nuevo formato:

1. Siga alguna de las siguientes opciones:

- Si el software antiguo ya no está activo en su equipo:
 - a. Vaya hasta la carpeta donde instaló el nuevo programa y abra **SAiSAi Production Suite**.
 - b. Haga doble clic en el acceso directo **Legacy PTF Exporter**.
 - c. Haga clic en el botón **Seleccione la carpeta de la aplicación**.
 - d. Vaya a la carpeta del programa anterior y seleccione la carpeta **ICC Profile**.
 - e. Haga clic en **Aceptar**.
 - f. Para quitar una predefinición de la lista, selecciónela y haga clic en el botón **Quitar de lista de predefiniciones**.
 - g. Haga clic en el botón **Exportar** para exportar las predefiniciones anteriores como archivos .ptf.
 - h. Seleccione la carpeta a la que quiere exportar las predefiniciones y haga clic en **Aceptar**.

- i. Haga clic en **Aceptar** y, a continuación, en **Cerrar**.
- Si el software antiguo está aún activo en su equipo:
 - a. En el menú Archivo, seleccione Exportar predefinición.
 - b. Seleccione todas las predefiniciones que quiere convertir y haga clic en Exportar.
 - c. Seleccione la carpeta en la que quiere guardar las predefiniciones exportadas y haga clic en Aceptar.
2. En el nuevo programa, abra **Color Profiler**:
 - En el menú **Ajuste**, seleccione **Color Profiler**.
 - En el menú de la ficha del ajuste, seleccione **Color Profiler**.
 3. En la ventana principal de Color Profiler, haga clic en el botón **Convertir predefinición anterior**.
 4. Para agregar predefiniciones que se van a convertir, haga clic en el botón **Agregar predefiniciones**.
 -  El Conversor de predefiniciones sólo admite archivos .ptf.
 5. Vaya hasta la carpeta donde se han exportado las predefiniciones.
 -  Para convertir las predefiniciones de diferentes dispositivos al mismo tiempo, haga clic en el botón **Agregar predefiniciones** y vaya a las diferentes carpetas cuantas veces sea necesario.
 6. Haga clic en **Convertir** para convertir las predefiniciones seleccionadas al nuevo formato.
 7. La nueva ubicación de las predefiniciones convertidas se muestra en la ventana del Conversor de predefiniciones.
 -  Los perfiles convertidos se ordenan de forma automática por dispositivo en la carpeta ICCProfile.