

Programa de Edición de bordado

Version 5.0

Manual de instrucciones



INFORMACIÓN IMPORTANTE: REGLAMENTOS

Conformidad con la Comisión Federal de Comunicaciones (sólo para los EE.UU)

Al probar este equipo se ha comprobado que cumple con las condiciones de los aparatos digitales de Clase B, de conformidad con la Sección 15 de las Normas de la FCC. Estas condiciones se determinaron para ofrecer cierta protección contra las interferencias perjudiciales en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se usa o se instala tal y como indican las instrucciones, puede producir interferencias perjudiciales en las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe ninguna garantía de que no pueda haber interferencias en alguna instalación en particular. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de radio o televisión, cosa que se puede verificar apagando y volviendo a encender el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia tomando una o más de una medidas:

- Reorientar o cambiar de sitio la antena de recepción.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consultar el problema con su vendedor o con un técnico especializado en radio y televisión.

Importante - Información sobre el Cable del Interfaz

Se ha certificado que este equipo cumple con las normas del FCC, aplicadas únicamente en los EE.UU. Debe usarse un cable del interfaz blindado de acuerdo con la norma FCC 15.27 (C).

Advertencia

Cualquier cambio o modificación que no haya sido aprobada expresamente por el fabricante o los distribuidores nacionales puede invalidar la autorización de uso del equipo.

Radio Interferencia (sólo área 220-240V)

Esta máquina cumple con el EN55022 (Publicación 22 CISPR)/Clase B.

¡Enhorabuena!

Le agradecemos sinceramente que haya adquirido uno de nuestros productos. Para sacarle el máximo partido al aparato y asegurarse de que siempre funciona de forma correcta y segura le rogamos que lea este manual de instrucciones y que lo guarde en lugar seguro junto con la garantía.

Por favor, lea las instrucciones antes de utilizar el aparato

Para diseñar bonitos dibujos de bordado de mayor tamaño

- Este sistema permite crear dibujos de bordado de mayor tamaño y cuenta con un mayor número de funciones a la hora de configurar los atributos de costura (densidad del hilo, puntos de costura, etc.). Sin embargo, el resultado final también depende de la máquina de coser que utilice. Le recomendamos que haga una prueba antes de empezar a coser en el material definitivo.

Para evitar riesgos

- Tenga cuidado de que no caigan agujas u objetos metálicos dentro del aparato o en la ranura de la tarjeta.
- No coloque nada en el interior del aparato.

Para prolongar la vida del aparato

- Evite colocarlo en lugares en los que le dé la luz directa del sol o donde haya mucha humedad. No lo coloque cerca de aparatos que irradien calor como, por ejemplo, estufas o planchas.
- No derrame agua ni otros líquidos sobre la unidad o las tarjetas.
- No deje caer ni golpee la unidad.

En caso de anormalías o averías

- En caso de que el aparato no funcione correctamente o se haya estropeado, póngase en contacto con el servicio técnico más cercano.

Nota

En este manual de instrucciones no se explica cómo utilizar el sistema operativo Windows. Si necesita ayuda, consulte los manuales que se entregan con Windows.

Copyright

MS-DOS y Windows son marcas registradas de Microsoft Corp.

IBM es una marca registrada de International Business Machine Corporation.

Importante

El uso de este aparato para copiar sin autorización el material de las tarjetas de bordados, revistas y otras publicaciones con fines comerciales supone una violación del copyright y está castigado por la ley.

Precaución

El software que se suministra con este producto está protegido por las leyes de copyright. Sólo puede utilizarse o copiarse de acuerdo con las leyes de copyright.

“GUARDE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES”

“Este producto ha sido diseñado exclusivamente para uso doméstico.”

Novedades de la versión 5.0

Generales

- Módulo USB de grabación de tarjetas 1
- Tabla de colores de hilo mejorada 81, 148
- Reconocimiento automático de la dirección de la puntada 101, 214

Design Center

- Se ha agregado al Asistente la característica Archivos utilizados más recientemente. 86

Layout & Editing

- Importa datos de tarjetas de bordado 158
- Guarda varios archivos de datos en una tarjeta original 162
- Crea datos de perfiles a partir de fuentes TrueType 209
- El visor facilita la modificación del orden de costura 217
- Crea objetos de puntada a partir de objetos de forma 221
- Optimiza los puntos de entrada y de salida 224
- Simula las puntadas 227
- Importa y exporta datos de imagen 180, 181, 183, 184
- Creador de retratos que utiliza archivos incorporados 181
- Asistente para la creación de datos de puntada a partir de imágenes 186
- Perforación automática (también conocida como Digitalización automática) 187
- Bordado fotográfico (dos tipos) 188, 196
- Punto de cruz 201
- Permite editar los puntos de entrada y de salida 128
- Costura de tipo bloque curvado 137
- Perforación semiautomática 137
- Modo de medición para perforación manual 139

Otras

- Layout & Editing incorpora funciones de utilidad de archivos 162
- Compatible con archivos de imagen JPEG2000 (*.j2k) 180
- Se ha trasladado la función Punto fotográfico de Design Center a Layout & Editing 188

Índice

Antes de utilizar el aparato

■ Parte principal	1
■ Accesorios	1
■ Accesorios opcionales	1
■ Instalación de los programas	2
Requisitos del sistema	2
Instalación	2
Registro en línea	7
Desinstalación	7
Asistencia técnica	7
■ Trucos y técnicas para la creación de dibujos de bordado	8

Presentación

Introducción	9
Una nota sobre este capítulo	9
• Layout & Editing	9
• Design Center	10
• Programmable Stitch Creator	10
■ Cómo usar la función Perforación automática	11
Cómo arrancar Layout & Editing	11
Abrir una imagen	12
Editar la imagen	13
Uso del Asistente y selección de la función Perforación automática	14
Extracción automática de perfiles del patrón	15
Creación automática de un patrón de bordado	15
■ Cómo utilizar Design Center	16
Cómo arrancar Design Center	17
Cómo abrir una Imagen	18
Cómo convertir la imagen en una imagen de líneas	19
Cómo editar las líneas	20
Cómo convertir la imagen en Imagen tratada	22
Cómo pasar a Configuración de cosido	23
Cómo establecer los Atributos de costura	23
• Cómo establecer los perfiles	23
• Cómo establecer las zonas interiores	25
Vista preliminar de la imagen	28
Cómo guardar el archivo	28
■ Cómo utilizar Layout & Editing	29
Cómo arrancar Layout & Editing	30

Cómo importar dibujos de bordado desde Design Center	31
Zoom de acercamiento y alejamiento	32
Cómo mover el dibujo de bordado	35
Cómo añadir una forma ovalada	36
Cómo cambiar el tamaño y la ubicación de la forma ovalada	37
• Para cambiar el tamaño de la forma ovalada ...	37
• Para centrar la forma ovalada sobre el dibujo ...	38
Cómo añadir Texto	38
Cómo colocar el texto alrededor de la forma ovalada	40
Cómo desplazar la forma ovalada y el texto	41
• Para moverlos en bloque	41
• Para desplazar el texto por la forma ovalada ...	41
Cómo añadir un círculo para dibujar un sol	41
Cómo seleccionar la puntada de relleno programada	43
Cómo añadir líneas libres para dibujar los rayos de sol	45
Cómo cambiar el orden de costura del sol y los rayos	46
Cómo modificar los rayos	46
Cómo crear un agujero de costura	47
Vista preliminar de la imagen de costura	48
Cómo grabar los datos en la tarjeta	49
Cómo guardar el archivo	49

■ Cómo utilizar Programmable Stitch Creator	51
Cómo arrancar Programmable Stitch Creator	52
Cómo abrir un archivo de puntada programada	53
Cómo dibujar las líneas de la Puntada de relleno programada	54
Cómo guardar la puntada programada	55
Cómo salir de Programmable Stitch Creator	55
■ Cómo crear diseños para bastidores de posición múltiple	56
• Selección del tamaño de la página de diseño ...	56
• Creación del diseño	57
• Optimizar el cambio del bastidor	58
• Comprobar el diseño	58
• Cómo guardar los datos	59
• Cómo guardar los datos en la tarjeta original ...	59

Design Center

■ Pantalla	64
■ Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 2	65

Cómo dibujar y borrar	65
• Cómo dibujar	65
• Cómo borrar	65
Modo de zoom de acercamiento	66
Ajustar la página de diseño a la ventana	66
Modo de zoom de alejamiento	66
■ Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 3	67
Modo de selección	68
• Selección de objetos	68
• Cómo mover los dibujos	68
• Cómo cambiar el tamaño de los objetos	68
• Cómo invertir objetos vertical u horizontalmente	69
• Cómo girar objetos	69
Modo de edición de puntos	70
• Cómo mover puntos	70
• Cómo añadir puntos	70
• Cómo borrar puntos	70
Modo de dibujo de líneas	71
• Cómo dibujar líneas libres	71
Modo de zoom de acercamiento	71
Ajustar la página de diseño a la ventana	72
Modo de zoom de alejamiento	72
Cómo ampliar los objetos seleccionados para que ocupen toda la pantalla	72
■ Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 4	73
Modo de configuración de zonas interiores	73
• Cómo aplicar los atributos de costura a una zona interior	73
• Cómo comprobar los atributos de costura de una zona interior	74
Modo de configuración de líneas (todas)	75
• Cómo aplicar los atributos de costura a un perfil	75
• Cómo comprobar los atributos de costura de un perfil	75
Modo de configuración de líneas (parte)	76
• Cómo aplicar los atributos de costura a una parte de un perfil	76
• Cómo comprobar los atributos de costura de una parte del perfil	77
Modo de costura de agujeros	77
Modo de zoom de acercamiento	78
Ajustar la página de diseño a la ventana	78
Modo de zoom de alejamiento	78
■ Cómo utilizar la barra de atributos de costura ...	79
Cómo seleccionar el color del hilo y la puntada	79
• Coser zona interior	79
• Coser línea	80
• Color	81
• Puntada	82

■ Cómo utilizar la Barra de menús y la Barra de herramientas	83
Menú Archivo	83
• Nueva imagen de líneas	84
• Figura nueva	84
• Asistente	85
• Abrir	88
• Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN	89
• Importar dispositivo compatible con TWAIN	89
• Pegar del portapapeles	90
• Copiar en el portapapeles	90
• Importar figura	91
• Guardar	91
• Guardar como	91
• Salir	92
Menú Edición	93
• Deshacer	93
• Rehacer	93
• Cortar	94
• Copiar	94
• Duplicar	94
• Pegar	94
• Borrar	95
• Invertir – Horizontal	95
• Invertir – Vertical	96
• Girar	96
• Configuración numérica - Tamaño	97
• Configuración numérica - Girar	98
• Seleccionar todo	98
Menú Coser	99
• Atributos de costura	99
• Orden de costura	104
Menú Mostrar	106
• Configuración de la cuadrícula	106
• Vista preliminar	107
• Actualizar ventana	107
• Vista preliminar real	107
• Configuración de atributos de la vista preliminar real	108
• Barra de herramientas	108
• Barra de estado	108
Menú Opciones	109
• Layout & Editing	109
• Programmable Stitch Creator	109
• Propiedades de la página de diseño	109
• Seleccionar unidad de sistema	110
Menú Fase	111
• Imagen de original	111
• Imagen de líneas	111
• Tratamiento de la figura	114
• Configuración de costura	116
Menú Ayuda	117
• Índice	117
• Servicio de atención al cliente	117
• Acerca de Design Center	117

Layout & Editing

Pantalla.....	119
Cómo utilizar el Kit de herramientas.....	120
Modo de selección	121
• Selección de objetos.....	121
• Selección de objetos 2.....	121
• Cómo mover los dibujos	121
• Cómo cambiar el tamaño de los objetos.....	122
• Cómo invertir objetos vertical u horizontalmente.....	122
• Cómo girar objetos.....	123
Modo de edición de puntos.....	124
• Cómo mover puntos	124
• Cómo reorientar la tangente en uno de los puntos.....	125
• Cómo añadir puntos.....	125
• Cómo borrar puntos.....	126
• Cómo volver a alinear puntos.....	126
• Cómo seleccionar caracteres del texto	127
• Edición de los datos de puntada de un objeto de puntada	127
• Edición de los puntos de entrada/salida de un objeto de forma	128
Modo de zoom	130
• Zoom de acercamiento	130
• Zoom de alejamiento	130
• Cómo volver a zoom de tamaño normal.....	130
• Cómo hacer que los objetos seleccionados ocupen toda la pantalla	130
• Cómo volver al tamaño normal	131
Modo de introducción de texto	131
• Cómo introducir texto	131
Modo de dibujo de formas circulares y de arcos ...	132
• Cómo dibujar círculos o elipses.....	133
• Cómo dibujar arcos.....	133
• Cómo dibujar un abanico.....	134
• Cómo dibujar un círculo partido.....	134
Modo de dibujo de formas rectangulares.....	135
• Cómo dibujar rectángulos.....	135
Modo de dibujo de perfiles.....	135
• Dibujar una línea	136
Modo de costura a mano	137
• Cómo crear un dibujo para costura a mano	137
Modo de medición.....	139
• Medición de la distancia existente entre dos puntos.....	139
Cómo utilizar la Barra de atributos de costura	140
Cómo establecer los atributos geométricos.....	141
• Forma circular	141
• Radio del borde	141
• Forma trazada	142
Cómo seleccionar los Atributos del texto	142

• Fuente	142
• Tamaño del texto	144
• Nivel de transformación	145
Cómo seleccionar el color del hilo y la puntada	146
• Coser línea	146
• Coser zona interior	147
• Color.....	148
• Puntada	150
Cómo utilizar la Barra de menús y la Barra de herramientas	152
Menú Archivo.....	153
• Nuevo.....	153
• Abrir.....	154
• Importar – desde Archivo	156
• Importar – desde Design Center	157
• Importar – desde la tarjeta	158
• Guardar.....	160
• Guardar como.....	160
• Exportar	161
• Escribir en tarjeta – Diseño actual	161
• Escribir en tarjeta – Otros archivos PES	162
• Propiedades.....	165
• Configurar impresión.....	165
• Vista preliminar	167
• Imprimir	168
• Salir	169
Menú Edición	170
• Deshacer	170
• Rehacer	170
• Agrupar	171
• Desagrupar	171
• Cortar	171
• Copiar	172
• Duplicar.....	172
• Pegar	172
• Borrar	173
• Invertir – Horizontal	173
• Invertir – Vertical.....	173
• Girar	174
• Configuración numérica - Tamaño	175
• Configuración numérica - Girar.....	176
• Centrar	176
• Alinear	177
• Seleccionar todo.....	178
Menú Imagen.....	179
• Entrada – desde archivo	180
• Entrada – desde dispositivo TWAIN.....	181
• Entrada – desde retrato	181
• Entrada – desde portapapeles.....	183
• Salida – a archivo	184
• Salida – a portapapeles	184
• Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN	185
• Modificar	185
• Imagen a Asistente de puntos	186
• Plantilla – Activada/Difuminada/Desactivada ..	202
Menú Texto.....	203
• Editar texto.....	203
• Configurar atributos de las fuentes	204

• Ajustar texto al trazo	205
• Liberar texto del trazo	207
• Transformar texto	207
• Deshacer transformación	208
• Configuración de atributos de fuentes TrueType	208
• Convertir en objeto de borrador	209
Menú Coser	210
• Configurar atributos de la costura	210
• Comprobar orden de costura	217
• Crear agujeros	219
• Cancelar costura de agujeros	220
• Coser por bloque	220
• Convertir en puntadas	221
• Cambiar los colores de un objeto	222
• Seleccionar área de costura	222
• Chequear área del bastidor	223
• Optimizar puntos de entrada/salida	224
Menú Mostrar	225
• Configuración de la cuadrícula	225
• Vista preliminar	226
• Actualizar ventana	226
• Vista preliminar real	226
• Configuración de atributos de la vista preliminar real	227
• Simulador de puntos	227
• Barra de herramientas	228
• Barra de estado	228
Menú Opciones	229
• Design Center	229
• Programmable Stitch Creator	229
• Propiedades del diseño	229
• Propiedades de la página de diseño	231
• Editar diagrama de hilo del usuario	231
• Seleccionar unidad de sistema	236
Menú Ayuda	237
• Índice	237
• Servicio de atención al cliente	237
• Registro en línea	238
• Acerca de Layout & Editing	238

Programmable Stitch Creator

■ Pantalla	239
■ Cómo utilizar el kit de herramientas	240
Modo de selección	240
• Cómo seleccionar las líneas	240
• Cómo mover líneas	240
• Cómo cambiar el tamaño de las líneas	241
Modo de edición de puntos	241
• Cómo mover puntos	241
• Cómo añadir puntos	242
• Cómo borrar puntos	242
Modo de dibujo de líneas	243

• Cómo dibujar líneas libres	243
------------------------------------	-----

■ Cómo utilizar la barra de menús

Menú Archivo	244
• Nuevo	244
• Abrir	244
• Abrir plantilla	246
• Guardar	247
• Guardar como	247
• Salir	248
Menú Modo	249
Menú Edición	251
• Deshacer	251
• Rehacer	251
• Cortar	251
• Copiar	252
• Duplicar	252
• Pegar	252
• Borrar	253
• Invertir – Horizontal	253
• Invertir – Vertical	253
• Girar	253
• Seleccionar todo	254
Menú Mostrar	255
• Cuadrícula	255
• Plantilla – Activada, Difuminada y Desactivada	256
• Vista preliminar	256
• Barra de herramientas	257
• Barra de estado	257
Menú Ayuda	258
• Índice	258
• Servicio de atención al cliente	258
• Acerca de Programmable Stitch Creator	258

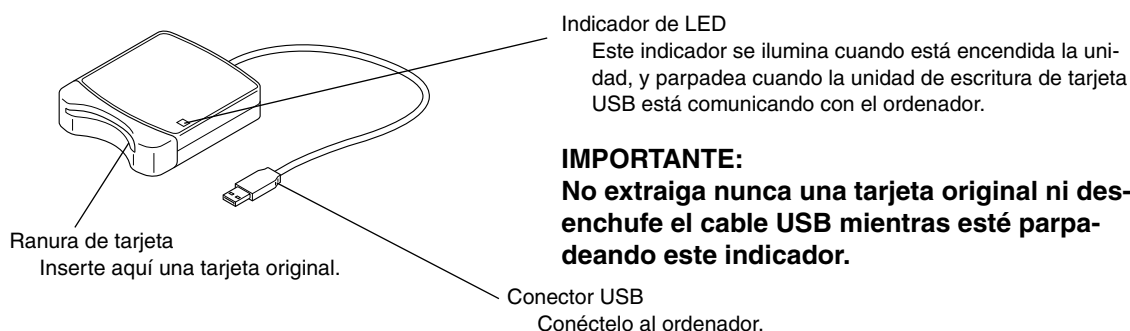
Referencia rápida

Design Center	259
Layout & Editing	261
Programmable Stitch Creator	265

Índice alfabético

Antes de utilizar el aparato

Parte principal

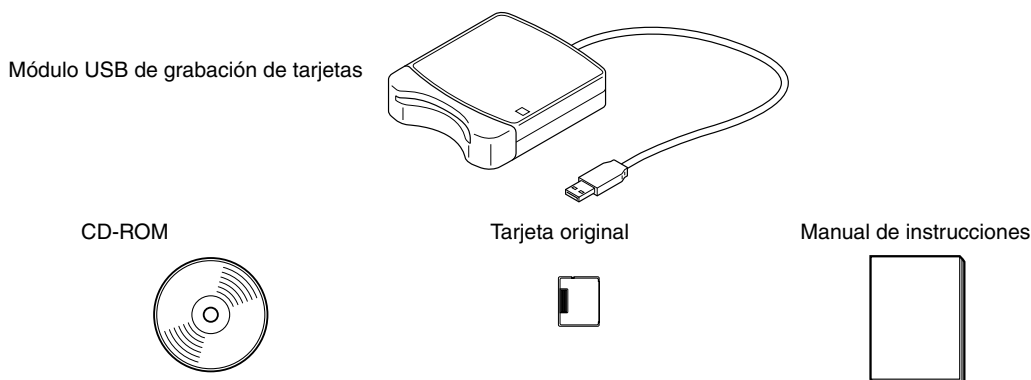


NOTA:

Como la corriente eléctrica es suministrada por el módulo USB de grabación de tarjetas a través de la conexión USB con el ordenador, no hay cable de suministro eléctrico ni interruptor de encendido.

Accesorios

Compruebe que estén incluidos los siguientes elementos. Si alguno falta o presenta daños, contacte con el servicio técnico.



NOTA:

La unidad USB de grabación de tarjetas y el cable original no se incluyen en el kit de actualización de otros modelos.

Accesorios opcionales

Tarjeta original



IMPORTANTE:

Las únicas tarjetas originales que se pueden utilizar con este módulo USB de grabación de tarjetas son tarjetas idénticas a la incluida u, opcionalmente, tarjetas originales del mismo tipo.

Instalación de los programas

Requisitos del sistema

Antes de instalar el software en su ordenador, asegúrese de que éste cumple los siguientes requisitos.

Ordenador	Ordenador PC IBM o compatible equipado originalmente con puerto USB
Sistema operativo	Windows 98, ME, XP o 2000
Procesador	Pentium 133 MHz o superior
Memoria	Mínimo 32 MB (se recomiendan 64 MB o más)
Espacio libre en el disco duro	Mínimo 100 MB
Monitor	SVGA (800 × 600), 16 bits color o superior
Puerto	USB Ver. 1.1
Impresora	Impresora compatible con su sistema (si desea imprimir sus imágenes)
Unidad de CD-ROM	Necesaria para hacer la instalación

NOTA:

- *Este módulo USB de grabación de tarjetas obtiene la corriente eléctrica a través de la conexión USB. Conecte el módulo USB de grabación de tarjetas a un conector USB del ordenador o a un concentrador USB con alimentación eléctrica independiente que sea capaz de suministrar electricidad suficiente a la unidad de grabación de tarjetas. Si no conecta la unidad de escritura de tarjeta USB de esta forma, es posible que no funcione correctamente.*
- *Este producto podrá no funcionar correctamente con algunos ordenadores y tarjetas de expansión USB.*

Instalación

Esta sección describe el modo de instalar el controlador y el software de aplicación.

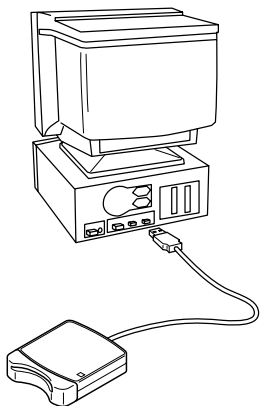
IMPORTANTE:

Asegúrese de realizar la instalación de acuerdo con las siguientes instrucciones. Si interrumpe la instalación o no la realiza de acuerdo con las instrucciones, el software no se instalará correctamente.

NOTA:

El siguiente procedimiento de instalación incluye descripciones y cuadros de diálogo para Windows 98. El procedimiento y los cuadros de diálogo para otros sistemas operativos podrán ser algo diferentes.

- 1 Encienda el ordenador e inicie Windows. Cierre todas las demás aplicaciones.
- 2 Enchufe el conector USB al puerto USB del ordenador.
Asegúrese de que el conector esté insertado completamente.



- 3 Después de unos instantes, aparecerá el Asistente para agregar nuevo hardware.

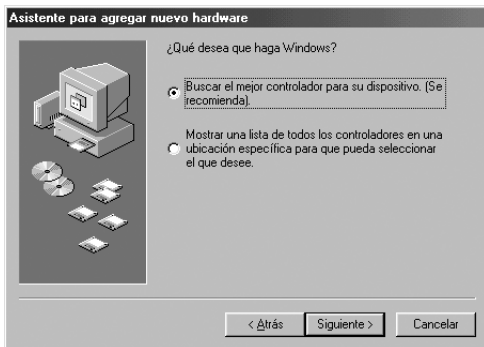
Haga clic en **Siguiente**.

IMPORTANTE:

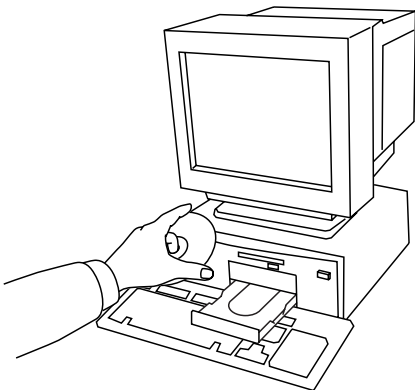
Si está utilizando XP, seleccione “Instalar desde una lista o ubicación específica (avanzado)” en la primera pantalla del asistente y haga clic en **Siguiente**.



- 4 Asegúrese de que está seleccionado “Buscar el mejor controlador para su dispositivo. (Se recomienda)” y luego haga clic en **Siguiente**.



- 5 Inserte el CD-ROM incluido en la unidad de CD-ROM del ordenador.



- 6 Seleccione “Unidad de CD-ROM”, y luego, transcurridos 5 a 10 segundos, haga clic en **Siguiente**.

IMPORTANTE:

Dependiendo del sistema operativo, también podrá aparecer el cuadro de diálogo mostrado en el paso 9; sin embargo, antes de continuar con el paso 9 deberá ser realizado el procedimiento descrito en el paso 8.



- 7 Cuando aparezca “UsbWriter”, haga clic en **Siguiente**.

IMPORTANTE:

Dependiendo del sistema operativo, podrá aparecer el mensaje “No hay firma digital”; sin embargo, se podrá continuar la instalación.



- 8 Cuando aparezca el cuadro de diálogo mostrado a la derecha, haga clic en **Finalizar**.

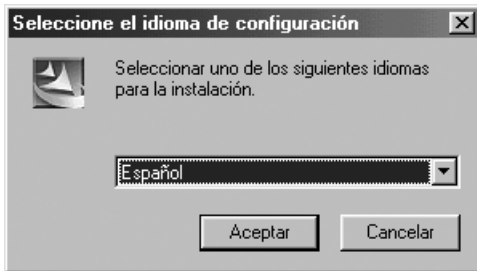
Con esto queda completa la instalación del software del controlador.

NOTA:

*Quizás aparezca un mensaje indicando debe reiniciarse el ordenador, sin embargo, como todavía no es necesario reiniciarlo, haga clic en **Cancelar**.*

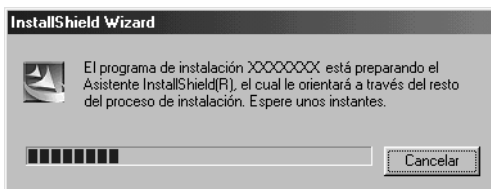


- 9 Aparecerá el cuadro de diálogo **Seleccione el idioma de configuración**. Seleccione el idioma deseado, y después haga clic en **Aceptar**.

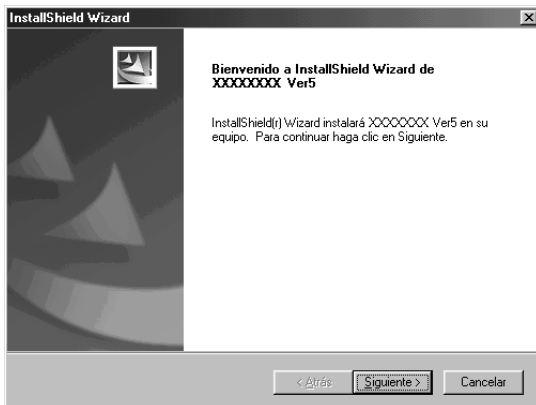


- 10 Después de unos instantes, se iniciará automáticamente el programa de instalación de la aplicación. Si el programa de instalación no se inicia automáticamente:

- Haga clic en el botón **Inicio**.
- Haga clic en **Ejecutar**.
Aparecerá el cuadro de diálogo Ejecutar.
- Escriba la ruta completa del programa de instalación, y luego haga clic en **Aceptar** para iniciar el programa de instalación.
Por ejemplo: D:\Setup (donde "D:" es el nombre de la unidad de CD-ROM)



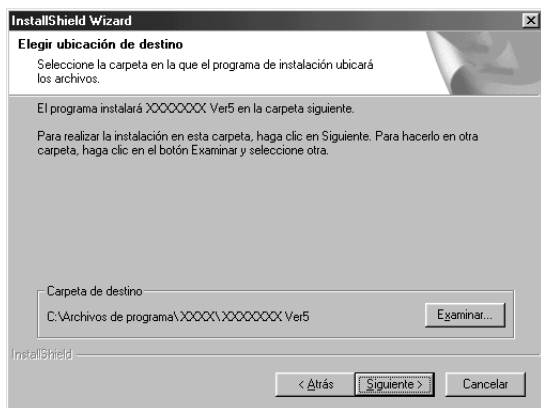
- 11 Cuando aparezca el InstallShield Wizard, haga clic en **Siguiente** para continuar con la instalación.



12 Haga clic en **Siguiente** para instalar la aplicación en la carpeta predefinida.

Para instalar la aplicación en otra carpeta:

- Haga clic en **Examinar**. Seleccione la unidad y la carpeta (si es necesario, escriba el nombre de la nueva carpeta).
- Cuando esté seleccionada la carpeta deseada, haga clic en **Aceptar**.
- En “Elegir ubicación de destino” se muestra la carpeta seleccionada. Haga clic en **Siguiente** para instalar la aplicación en esa carpeta.
- Haga clic en **Atrás** para volver al paso anterior.
- Haga clic en **Cancelar** para salir.



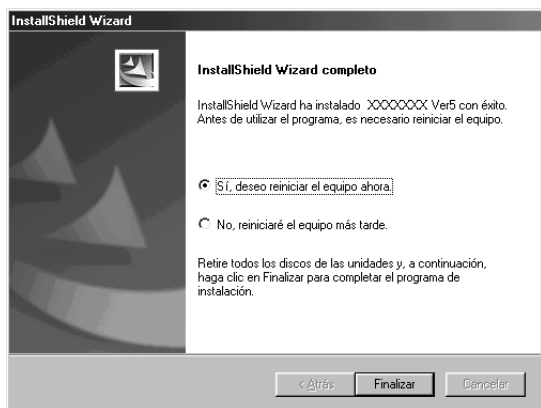
13 Cuando se haya completado la instalación, aparecerá el cuadro de diálogo mostrado a la derecha.

IMPORTANTE:

Con Windows 98 y ME, el ordenador deberá ser reiniciado. Asegúrese de hacer clic en Reiniciar para completar la instalación.

NOTA:

*Con otros sistemas operativos, no será necesario reiniciar el ordenador. Haga clic en **Finalizar** para completar la instalación.*



Con esto queda completa toda la operación de instalación.

Registro en línea

Si desea que le mantengamos informado sobre actualizaciones y le proveamos de información importante, tal como, desarrollo de nuevos productos y mejoras, puede registrar en línea su producto siguiendo el sencillo procedimiento indicado a continuación.

Haga clic en Registro en línea del menú Ayuda para iniciar el explorador Web y abrir la página de registro en línea de nuestro sitio Web.

Si desea recibir información sobre actualizaciones y otras informaciones importantes tales como futuros productos, puede registrar su producto en línea siguiendo un procedimiento de registro sencillo.

IMPORTANTE:

El registro en línea podrá no estar disponible en algunas zonas.

Desinstalación

- ❶ Encienda el ordenador e inicie Windows.
- ❷ Haga clic en el botón [Inicio] en la barra de tareas, seleccione **Configuración** y luego haga clic en **Panel de control**.
- ❸ En la ventana del Panel de control, haga doble clic en “Agregar o quitar programas”.
- ❹ En el cuadro de dialogo “Propiedades de Agregar o quitar programas” seleccione el programa y luego haga clic en **Agregar o quitar**.

Asistencia técnica

Le rogamos que se ponga en contacto con Asistencia técnica en caso de que tenga algún problema. Por favor, vea la página Web de la compañía para localizar la dirección de Asistencia técnica en su área.

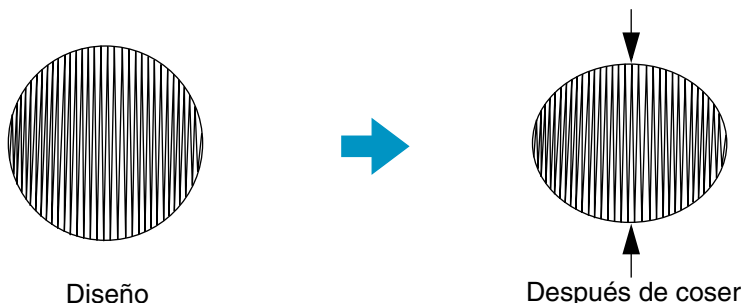
IMPORTANTE:

Tenga preparada la siguiente información antes de ponerse en contacto con Asistencia técnica.

- El fabricante y modelo del PC que esté utilizando, así como la versión de Windows. (Compruebe los requisitos para este producto otra vez. Vea la página 2.)
- Información sobre cualquier mensaje de error que aparezca.

Trucos y técnicas para la creación de dibujos de bordado

Si utiliza la puntada satinada en zonas grandes es posible que encojan cuando estén cosidas, según el material y el tipo de hilo utilizados. Le recomendamos para estos casos un método alternativo: seleccione la puntada de relleno y coloque material de refuerzo en el reverso de la tela.

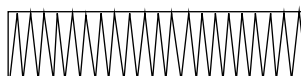


Nota: si utiliza la puntada satinada en zonas grandes, es posible que la aguja se desplace unos 10 mm en algunas máquinas. Para evitar que se produzca utilice el método alternativo que se explica más arriba.

Para que se encoja lo menos posible, dibuje las puntadas en dirección perpendicular al borde más largo del dibujo.



Mayor probabilidad de que encoja



Menor probabilidad de que encoja

Después de crear un patrón de dibujo formado por distintas partes (tanto en Design Center como en Layout & Editing), no olvide comprobar que el orden de costura sea el correcto.

En el programa Design Center, el orden de costura por defecto es el orden en que se han configurado los atributos de costura.

En Layout & Editing, el orden de costura por defecto es el orden en que se han dibujado los distintos elementos.

Existen dos sistemas para aumentar o reducir el tamaño de los dibujos de bordado importados en el programa Layout & Editing. Puede simplemente aumentar o reducir el tamaño del objeto con el puntero o bien aplicar la función Coser por bloque al dibujo y después modificarle el tamaño.

Tenga en cuenta que aunque modifique el tamaño, el número de puntadas que cose la máquina no varía, por lo que la calidad del bordado puede verse sensiblemente afectada si cambia mucho el tamaño.

Si selecciona la opción Coser – Coser por bloque y después modifica el tamaño, conservará la calidad original del dibujo, ya que el número de puntadas se adaptará al nuevo tamaño. Seleccione la sensibilidad “Normal” en la configuración de la opción Coser por bloque; así mantendrá la calidad del bordado en la mayoría de casos. Seleccione una densidad menor en la misma opción para que el bordado sea más complejo, y una más gruesa para que el bordado sea más simple.

Si no va a variar el tamaño del objeto en exceso, puede que no sea necesario aplicar la función de Puntadas por bloques.

Este sistema le permite crear una mayor variedad de dibujos de bordado y es más flexible a la hora de modificar la configuración de los atributos de costura (densidad de hilo, punto de costura, etc.). Sin embargo, el resultado final también depende del modelo de máquina utilizado. Le recomendamos que haga una prueba antes de realizar la costura definitiva. Escoja el mismo tipo de tela, la misma aguja y el mismo hilo de bordado que vaya a utilizar en la versión definitiva.

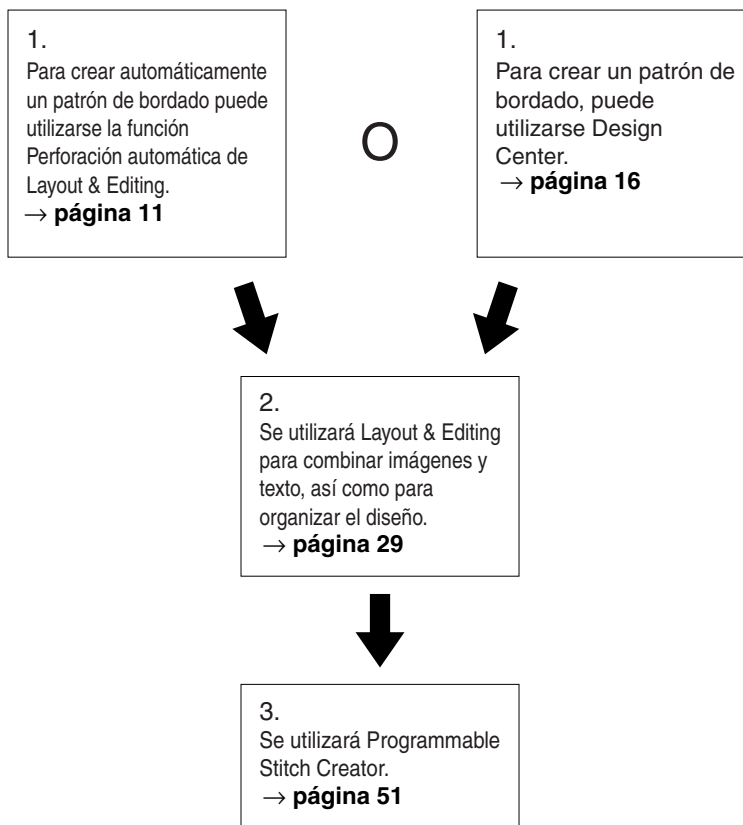
Presentación

Introducción

Este paquete de software contiene tres programas.

Una nota sobre este capítulo

Las siguientes tres secciones de este capítulo se han organizado como un breve curso de autoaprendizaje que presenta de manera sucinta las diferentes funciones de los programas. En primer lugar, utilizando la función Perforación automática en Layout & Editing, creará automáticamente un patrón de bordado a partir de una imagen. También puede crearse el patrón de bordado en Design Center, utilizando el procedimiento de 4 fases que se describe más adelante. A continuación a importarlo desde Layout & Editing. Se le explicará cómo añadir algunos elementos a la nueva imagen y organizar el diseño. En la tercera y última sección aprenderá a crear una puntada personalizada a partir de una existente en el programa Programmable Stitch Creator.



■ Layout & Editing

El programa Layout & Editing se utiliza para crear automáticamente patrones de bordado a partir de imágenes, combinar imágenes y texto, y crear datos de bordado que pueden grabarse en una tarjeta original. Las imágenes pueden proceder de la digitalización de una imagen impresa o crearse con una aplicación tal como Paint®. La extensión de los archivos de imagen debe ser **bmp, tif, jpg, j2k, pcx, wmf, png, eps, pcd o fpx**. Además, también puede incorporarse al patrón de bordado el siguiente tipo de datos de bordado.

- ◆ Dibujos de bordado creados con Design Center.
- ◆ Patrones de bordado en tarjetas de bordado adquiridas de su distribuidor (Nota: algunos patrones son ilegibles).
- ◆ Dibujos de bordado en formato Tajima, Melco, Pfaff y Husqvarna.
- ◆ Dibujos creados con el programa Layout & Editing. (Este tipo de dibujos pueden incluir texto, círculos, formas redondeadas, cuadrados con las esquinas redondeadas, polígonos, curvas y costuras a mano.)

Una vez acoplados los distintos elementos que forman la imagen puede utilizar la funciones de diseño para modificar su posición relativa, orientación y tamaño.

Cuando la imagen de bordado esté completa ya podrá grabarse (con extensión **pes**) y almacenarse en la tarjeta original. Puede insertar la tarjeta en la máquina y seguir el proceso con normalidad.

■ Design Center

El programa Design Center se utiliza para crear manualmente patrones de bordado a partir de imágenes. Este tipo de imágenes se originan a partir de imágenes impresas escaneadas o bien se crean con aplicaciones de dibujo como, por ejemplo, Paint®. La extensión de los archivos de imagen debe ser **bmp, tif, jpg, j2k, pcx, wmf, png, eps, pcd** o **fpx**. Design Center detecta automáticamente el contorno de la imagen y lo sustituye por líneas libres que pueden editarse y a las que se pueden asignar atributos de costura.

El procedimiento se divide en cuatro fases:

- ◆ **Paso 1 – Imagen original:** abra el archivo que contiene la imagen y seleccione el color o los colores que quiere que utilice la aplicación para volver a trazar el contorno.
- ◆ **Paso 2 – Imagen líneas:** la imagen original en color se sustituye por una en blanco y negro (los colores seleccionados en el paso 1 pasan a ser negros y todos los demás blancos). Puede editar la imagen con los pinceles y las gomas de distintos tamaños. (Si lo prefiere puede empezar en este paso y dibujar manualmente una imagen en blanco y negro.)
Cuando la imagen esté lista podrá iniciar el proceso de trazado automático.
- ◆ **Paso 3 – Imagen tratada:** la imagen en blanco y negro se sustituye por una serie de trazos compuestos por líneas libres editables. Puede editar las líneas libres desplazando, insertando o borrando puntos.
- ◆ **Paso 4 – Configuración de cosido:** Ésta es la etapa final, en la que se aplican los atributos de costura (color de hilo y tipo de puntada) a los perfiles y a las zonas interiores.

El dibujo puede guardarse en cualquiera de las etapas para recuperarlo posteriormente. Hasta el paso 2, el dibujo es una imagen guardada con la extensión **pel**. En los pasos 3 y 4, el archivo se almacena con la extensión **pem**.

Guardar su trabajo conforme vaya completando las fases le ayudará a realizar cambios y luego decidir si desea utilizar el patrón original.

Cuando la imagen alcanza la paso 4 ya se puede importar desde Layout & Editing. Layout & Editing la considerará un solo objeto, lo que le permitirá moverla y cambiarle el tamaño, pero no editarla. Sin embargo, sí podrá cambiar el dibujo y alguno de los atributos de costura después de activar la función Coser por bloques.

■ Programmable Stitch Creator

El programa Programmable Stitch Creator le permite crear, editar y guardar diseños de puntada de relleno que después podrá aplicar a las zonas interiores de diseños creados con Design Center y Layout & Editing. Los archivos de relleno se graban con formato **pas**. El programa incorpora algunos archivos **pas** que puede utilizar directamente para sus dibujos de bordado o bien modificarlos a su gusto.

Cómo usar la función Perforación automática

En esta sección vamos a crear automáticamente un patrón de bordado. El patrón se creará volviendo a trazar automáticamente una imagen. Después, este patrón se utilizará como base para la creación de un diseño de bordado más complejo.

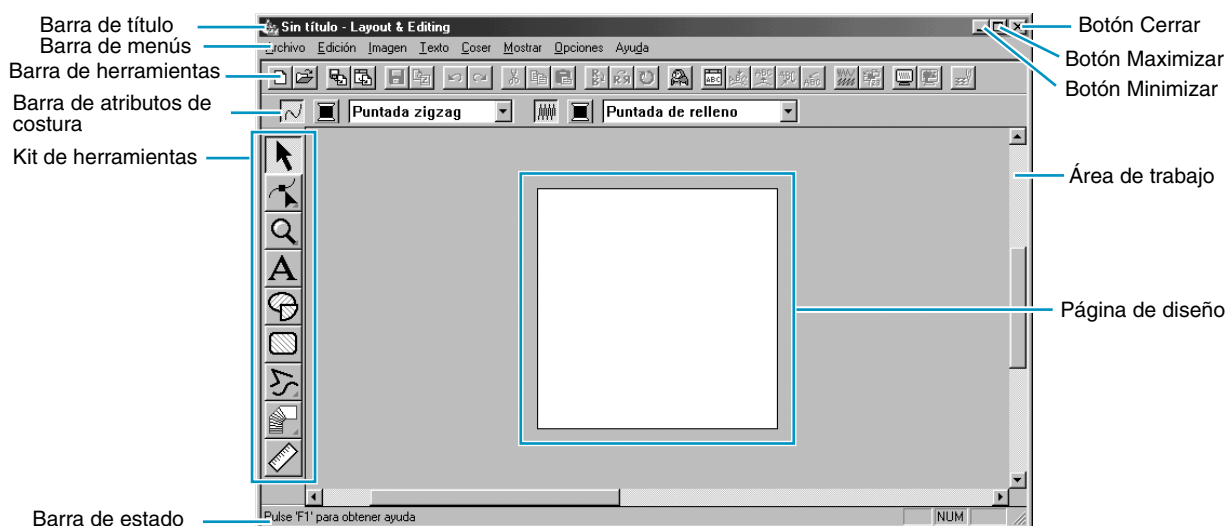
Por favor, siga estas instrucciones paso por paso, en el orden indicado. Si, por cualquier motivo, tiene que interrumpir su entrenamiento, le recomendamos que guarde el archivo. Así podrá recuperarlo más tarde y reanudar su trabajo.

El procedimiento completo nos llevará a través de los distintos pasos de una sesión normal de trabajo con Design Center, y le familiarizará con sus características más importantes.

Paso 1	Cómo arrancar Layout & Editing	página 11
Paso 2	Abrir una imagen	página 12
Paso 3	Editar la imagen	página 13
Paso 4	Uso del Asistente y selección de la función Perforación automática	página 14
Paso 5	Extracción automática de perfiles del patrón	página 15
Paso 6	Creación automática de un patrón de bordado	página 15

Paso 1 Cómo arrancar Layout & Editing

- Para iniciar Layout & Editing, haga clic en el botón **Inicio**, seleccione Programas, luego seleccione Version 5.0, y por último haga clic en Layout & Editing a fin de abrir la ventana Layout & Editing.

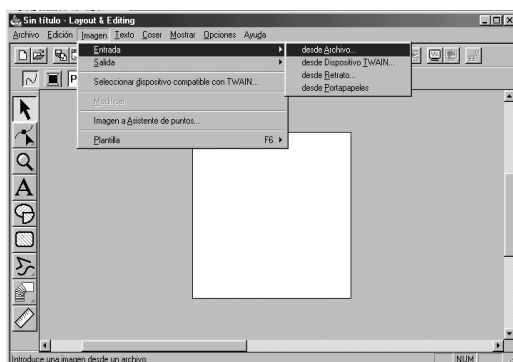


Paso 2 Abrir una imagen

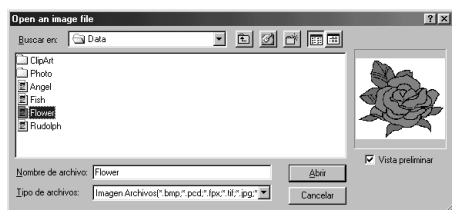
Ahora vamos a abrir una imagen y a convertirla en una imagen de bordado.

- 1 Haga clic en **Imagen** en la barra de menús, seleccione **Entrada** en el submenú y luego haga clic en **desde archivo**.

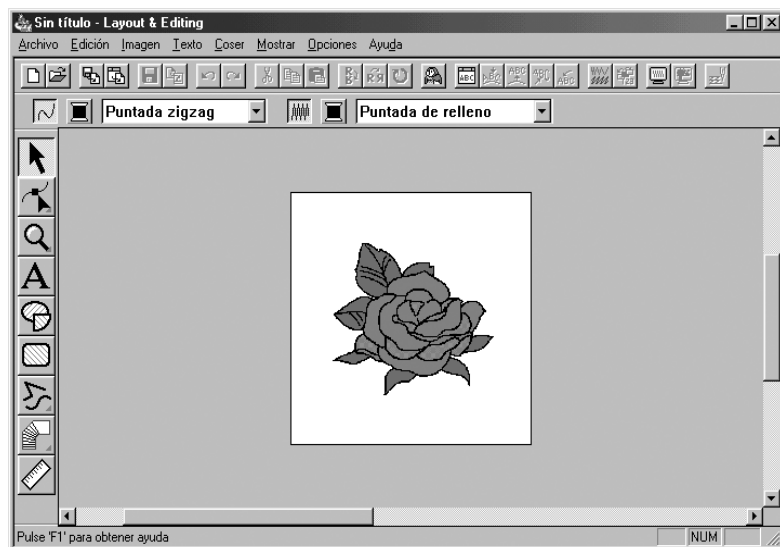
Aparece el cuadro de diálogo **Abrir**.



- ◆ Seleccione el archivo de muestra **Flower.bmp** en la carpeta **Data**.
- Si se marca la casilla de verificación **Vista preliminar**, el contenido del archivo seleccionado aparece en la ventana de vista preliminar.
- ◆ Haga clic en **Abrir** a fin de abrir el archivo en sí y cerrar el cuadro de diálogo.

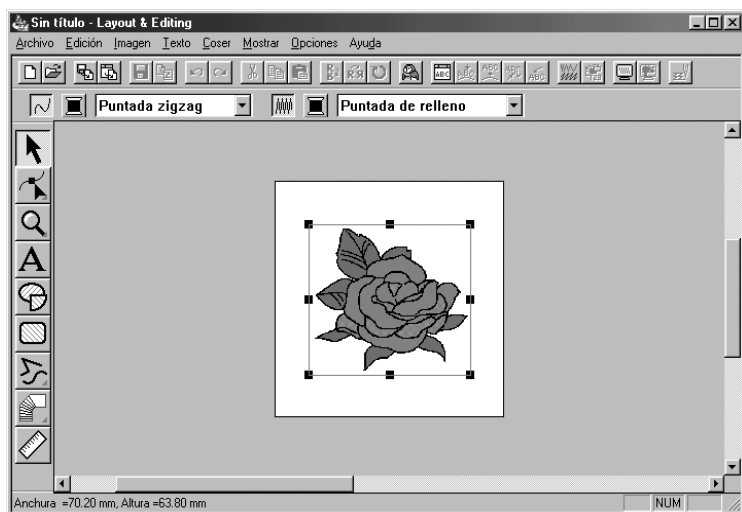


La imagen aparece maximizada de tal forma que se ajusta al área de trabajo.



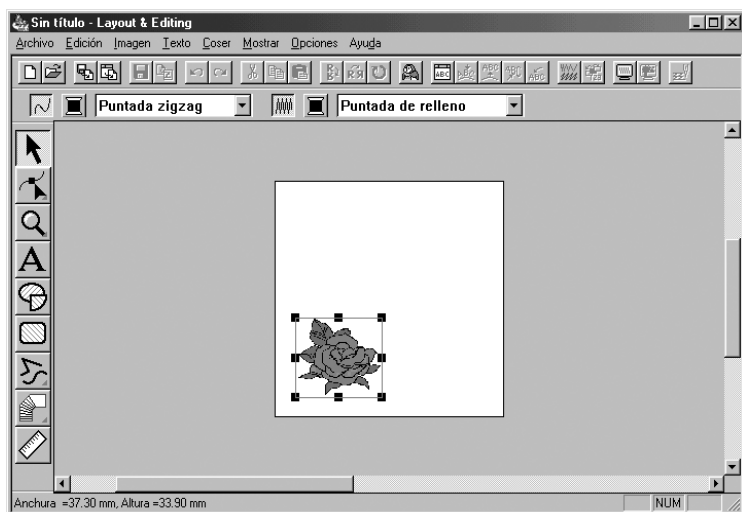
Paso 3 Editar la imagen

- 1 Haga clic en **Imagen** en la barra de menús y luego haga clic en **Modificar**.
- 2 Alrededor de la imagen seleccionada aparecen los controladores de selección.



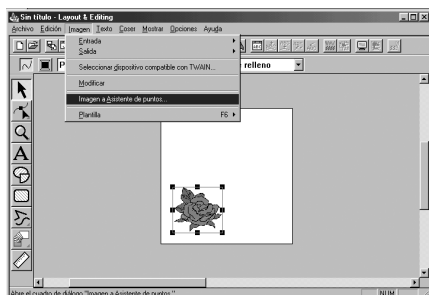
La barra de estado indica las dimensiones (anchura y altura) del patrón seleccionado.

- 3 Mueva el cursor sobre un controlador del patrón seleccionado y, cuando el cursor adopte el aspecto de ↖, ↗, ↕, o de ↔, ajuste el tamaño del patrón.
- 4 Mueva el cursor sobre el patrón seleccionado y, cuando el cursor adopte el aspecto de ✎, arrastre el patrón hasta la ubicación deseada.

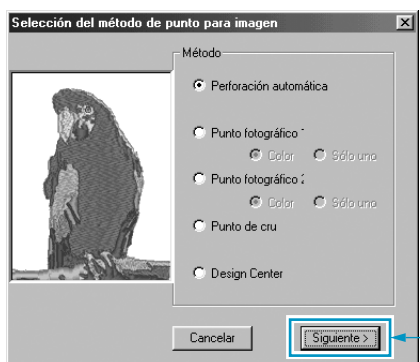


Paso 4 Uso del Asistente y selección de la función Perforación automática

- 1 Haga clic en **Imagen** en la barra de menús y luego haga clic en **Imagen a Asistente de puntos**. También puede hacer clic en la barra  de herramientas.



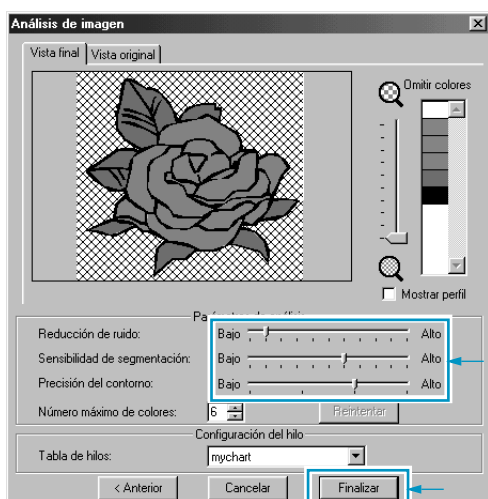
- 2 En el cuadro de diálogo **Selección del método de punto para imagen** que aparece, haga clic en la casilla de verificación **Perforación automática** para seleccionar este método y luego haga clic en **Siguiente**.



- También están disponibles los siguientes métodos de puntada.
 - Puntada de fotografía 1 (Color y Mono)
Para obtener información detallada sobre esta función, consulte la página 188.
 - Puntada de fotografía 2 (Color y Mono)
Para obtener información detallada sobre esta función, consulte la página 196.
 - Puntada de cruz
Para obtener información detallada sobre esta función, consulte la página 201.
 - Design Center, Cómo arrancar Design Center
Consulte "Cómo utilizar Design Center", en la página 16, o información detallada sobre esta función en la página 63.

Paso 5 Extracción automática de perfiles del patrón

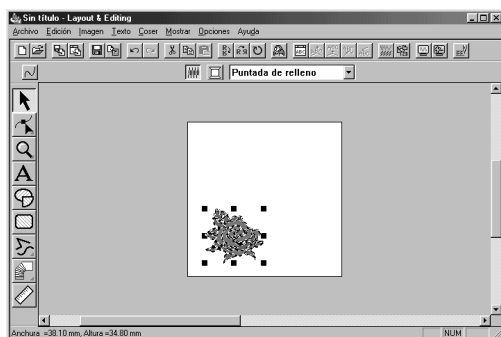
- 1 Los perfiles se extraen automáticamente de la imagen y aparece el cuadro de diálogo **Análisis de imagen**.



- ◆ Pueden ajustarse la configuración detallada de la imagen importada y, si se hace clic en **Reintentar**, puede aplicarse la nueva configuración.
- ◆ Las áreas que no se van a coser aparecen con un patrón sombreado. Haga clic en cada área para establecer si debe coserse o no.

- 2 Cuando haya terminado de seleccionar los valores de configuración necesarios, haga clic en **Finalizar**.

Paso 6 Creación automática de un patrón de bordado



- ◆ Aparece el patrón de bordado.
- ◆ Si lo desea puede cambiar los colores de puntada y de hilo del patrón de bordado acabado.
- ◆ Para seguir editando el patrón de bordado, vaya al paso 5 de “Cómo utilizar Layout & Editing” en la página 36.

Cómo utilizar Design Center

En esta sección vamos a crear juntos un dibujo de bordado. Lo crearemos mediante el trazado automático de una imagen. Después lo utilizaremos como elemento inicial de una imagen de bordado más compleja.

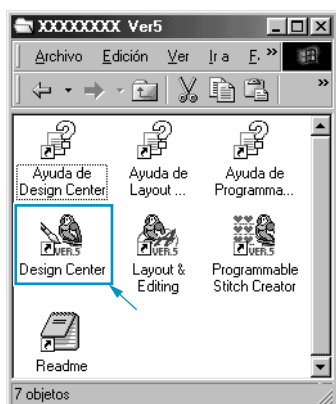
A medida que avancemos en el proceso iremos descubriendo los pasos que hay que seguir normalmente para crear un dibujo en Design Center y algunas de las funciones más importantes del programa.

Le aconsejamos que siga las instrucciones paso a paso y en el orden en que aparecen. Si tiene que interrumpir el aprendizaje le sugerimos que guarde el archivo (véase Paso 9). Así podrá seguir después en el punto en que lo dejó.

Paso 1	Cómo arrancar Design Center	página 17
Paso 2	Cómo abrir una Imagen	página 18
Paso 3	Cómo convertir la imagen en una imagen de líneas	página 19
Paso 4	Cómo editar las líneas	página 20
Paso 5	Cómo convertir la imagen en Imagen tratada	página 22
Paso 6	Cómo pasar a Configuración de cosido	página 23
Paso 7	Cómo establecer los Atributos de costura	página 23
Paso 8	Vista preliminar de la imagen	página 28
Paso 9	Cómo guardar el archivo	página 28

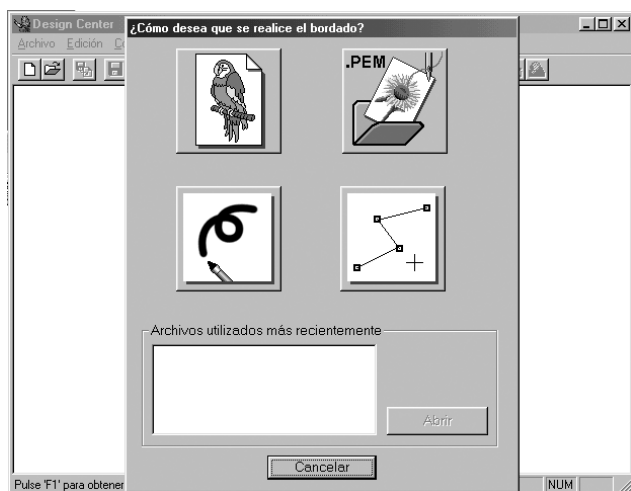
Paso 1 Cómo arrancar Design Center

- ❶ Para iniciar Design Center, haga clic en el botón , seleccione Programas, luego seleccione Version 5.0, y por último haga clic en Design Center a fin de abrir la ventana Design Center. Si lo prefiere puede hacer simplemente doble clic en el icono Design Center del grupo de programas.



Si ha creado un icono de acceso directo en el escritorio al programa Design Center, por ejemplo, sólo tiene que hacer doble clic sobre él para abrir el programa.

También puede hacer clic en el menú **Opciones** de la barra de menús de Layout & Editing y, a continuación, hacer clic en el submenú **Design Center**. La ventana Design Center aparece.



El tamaño de la ventana será inferior al de la pantalla del ordenador.

- ❷ Para que la ventana de Design Center ocupe toda la pantalla, deberá hacer clic en el botón Maximizar, situado en la parte derecha de la barra de título. Si está utilizando a la vez otros programas, puede minimizar o reducir a un icono (véase más abajo) Design Center; para ello haga clic en el botón Minimizar, también situado a la derecha de la barra de título. Así podrá acceder con el ratón a otras ventanas e iconos de la pantalla.

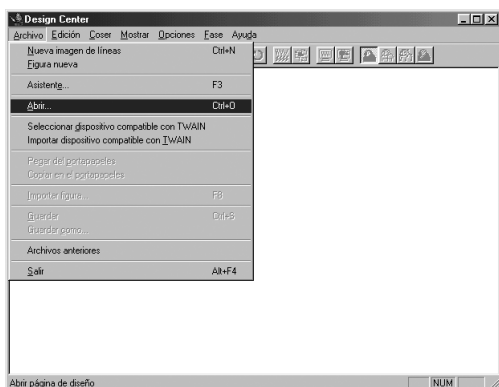


Para volver a la pantalla de Design Center, haga clic en el icono de la parte inferior de la pantalla en el que aparezca el nombre del documento que tenga abierto.

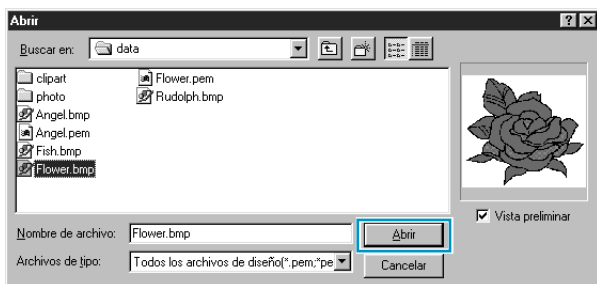
Paso 2 Cómo abrir una Imagen

Ahora vamos a abrir una imagen y a convertirla en una imagen de bordado. Si aparece el cuadro de diálogo Asistente, haga clic en **Cancelar** para cerrarlo.

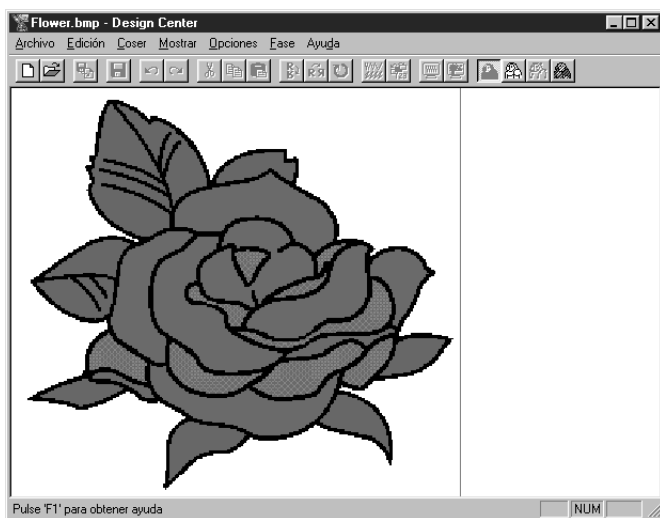
- 1 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en **Abrir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Abrir**.



- ◆ Seleccione el archivo **Flower.bmp** en la carpeta **Data**.
- Si está marcada la casilla **Vista preliminar**, la imagen del archivo seleccionado aparecerá en la ventana situada a la derecha.
- ◆ Haga clic en la opción **Abrir** para abrir el archivo.
- También puede abrir el archivo y a la vez cerrar el cuadro de diálogo haciendo doble clic en el nombre del archivo.



La imagen aparece y ocupa toda el área de trabajo.



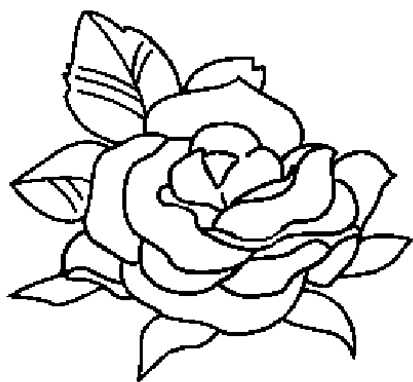
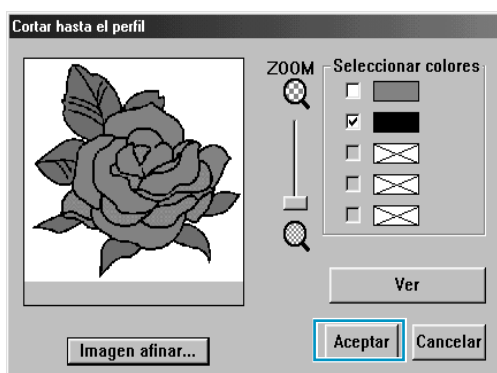
Paso 3 Cómo convertir la imagen en una imagen de líneas

- 1 Para convertir la imagen en una imagen de líneas: haga clic en la opción **Fase** de la barra de menús y después en el submenú **Imagen de líneas**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



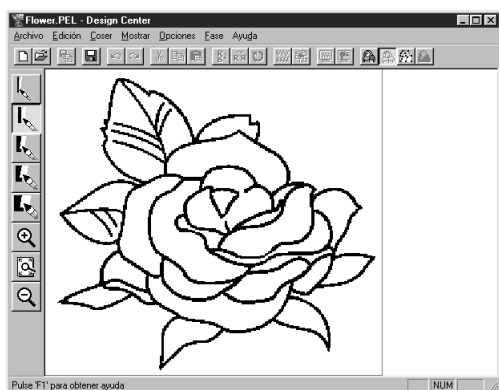
NOTA: Muchas de las funciones del menú pueden activarse haciendo clic en el botón correspondiente de la barra de herramientas.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Cortar hasta el perfil**. En este cuadro puede seleccionar el color o colores que utilizará el programa para el perfil de la imagen.



- ◆ Puede que para ver mejor la imagen tenga que cambiarle el tamaño o desplazarse por ella con la barra de desplazamiento.
- ◆ Coloque el puntero encima de la imagen; pasará a tener forma de . Haga clic en cualquier punto del perfil. El color seleccionado se muestra en el recuadro superior (**Seleccionar colores**) y aparece la marca  al lado de la casilla para indicar que se ha seleccionado.
- Cuando el perfil de la imagen tenga más de un color, podrá repetir el proceso hasta seleccionar un máximo de cinco colores. Si selecciona más de cinco colores, los anteriores se irán desplazando hacia abajo y los más recientes los sustituirán.
- Si selecciona un color por error, puede eliminarlo simplemente quitándole la marca a la casilla correspondiente.
- ◆ Haga clic en **Ver** para comprobar cómo queda.
- Si prefiere otro color, haga clic en **Cancelar**. La imagen aparecerá de nuevo y podrá repetir este paso con el color deseado.
- ◆ Si la imagen de vista preliminar se parece al dibujo de la izquierda, haga clic en **Aceptar** para confirmar el perfil.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir y volver a la imagen.
- ◆ En caso necesario, haga clic en **Imagen afinar** para reducir los colores o el ruido (página 113).

- 2 Cuando haga clic en **Aceptar** aparecerá la imagen.



- En esta fase, los datos ya se pueden grabar con extensión *.pel.

Paso 4 Cómo editar las líneas

Llegados a este punto es posible que tenga que corregir algunas líneas. Sobre todo, debería comprobar que las líneas que rodean las zonas interiores cierren o se crucen por completo y den lugar a una zona interior. También puede que tenga que editar la imagen de líneas añadiéndole o quitándole algunos detalles. Utilice para ello los distintos pinceles y gomas del kit de herramientas. En este ejemplo vamos a aprender a utilizar la goma para borrar algunas líneas.



- 1 Para que el proceso de edición sea más fácil le recomendamos que aumente la imagen con el zoom.
Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero pasará a tener forma de  cuando pase por encima del área de trabajo.
- 2 Arrastre el puntero por encima del dibujo y haga clic. La imagen se ampliará en cuanto suelte el botón del ratón. Puede ampliar la imagen varias veces si quiere. Para ampliar una zona concreta de la imagen, coloque el puntero en un punto adyacente, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y desplace el puntero en diagonal. Aparecerá un cuadro de líneas discontinuas a medida que arrastre el puntero por la zona seleccionada; la imagen quedará ampliada cuando suelte el botón.
Si necesita información más exhaustiva sobre la función de zoom, consulte los apartados “Modo de zoom de acercamiento”, “Modo de zoom de acercamiento” y “Ajustar la página de diseño a la ventana” en la página 66.
- 3 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero pasará a tener forma de  cuando pase por encima del área de trabajo.
- 4 Coloque el puntero sobre la primera línea que quiera borrar. Mantenga pulsado el botón derecho del ratón. El puntero adoptará la forma de .
- 5 Borre con cuidado la línea y desplace el puntero hasta la próxima línea que quiera borrar, moviéndose por la imagen según sea necesario. Repita el proceso hasta borrar algunos pétalos y hojas.

NOTA:

Si borra sin querer algunas partes del perfil es posible que tenga que volver a dibujarlas. Es muy sencillo: sólo tiene que mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y empezar a dibujar la línea.

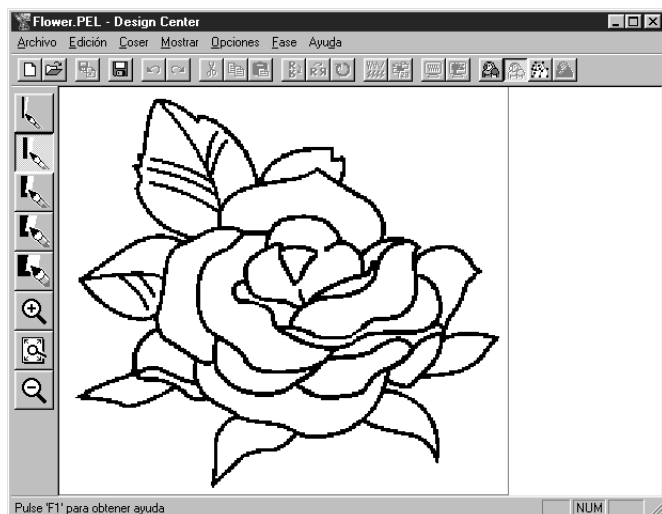
Si no le gusta cómo queda el dibujo puede volver a empezar a partir del paso 1 y convertirlo y editarlo de nuevo.

- 6 Cuando ya haya editado toda la imagen, aléjese con el zoom para ver cómo queda en conjunto. Para hacerlo tiene dos opciones.

Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero pasará a tener forma de  cuando pase por encima del área de trabajo. Haga clic en un punto cualquiera de la página de diseño y la imagen decrecerá hasta ese punto. Repita el proceso tantas veces como sea necesario.

Haga clic en el botón  del kit de herramientas. La página de diseño se ajustará a la ventana de Design Center automáticamente.

La ventana tendrá un aspecto parecido al de la siguiente imagen:



Paso 5 Cómo convertir la imagen en Imagen tratada

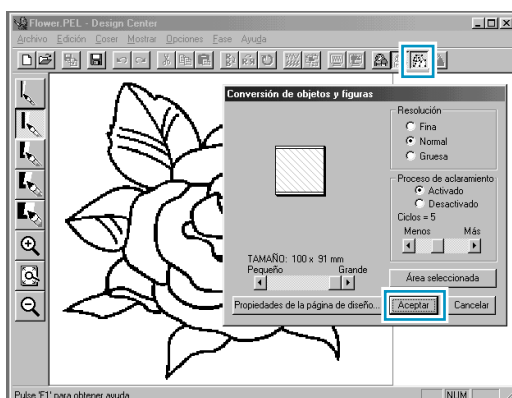
En el paso 2, la imagen no es más que un conjunto de puntos y píxeles y la edición consiste simplemente en añadir o eliminar puntos negros. Cuando vaya al paso 3 (la imagen en tratada), la aplicación seguirá automáticamente los puntos negros adyacentes para detectar los trayectos y reemplazarlos con líneas quebradas. Estas líneas quebradas pueden ser editadas.

- 1 Haga clic en la opción **Fase** de la barra de menús y después en el submenú **Tratamiento de la figura**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



Tratamiento de la figura

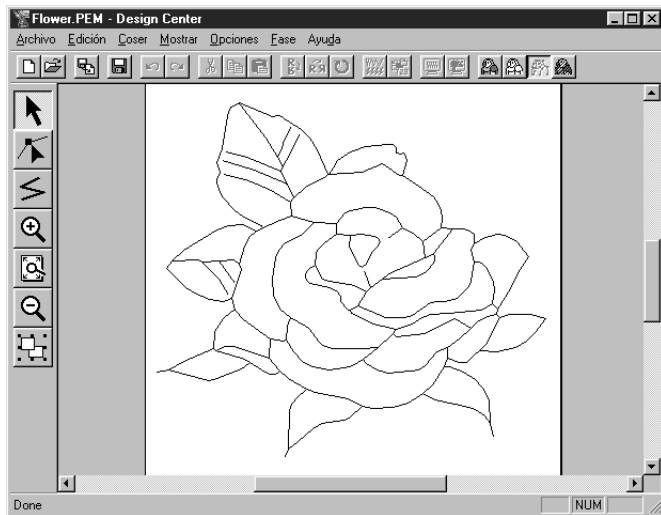
Aparecerá en pantalla el siguiente cuadro de diálogo:



Este cuadro de diálogo le permite ver cómo quedará la imagen cuando se ajuste a la página de diseño. El tamaño de la página de diseño se corresponde con el del área que se va a coser.

- ◆ No modifique la configuración y haga clic en Aceptar.
- Para obtener más detalles véase “Propiedades de la página de diseño” en la página 109 y “Tratamiento de la figura” en la página 114.

- 2 Cuando haga clic en **Aceptar** empezará el proceso de conversión. Poco después se mostrará en pantalla la imagen tratada.



El kit de herramientas consta de una serie de funciones de edición que permiten dibujar líneas, desplazar objetos, insertar puntos nuevos y acercar y alejar la imagen. Sin embargo, en este ejemplo vamos a dejar la imagen tal y como está. Para obtener más detalles sobre cómo editar la imagen tratada véase “Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 3” página 67.

NOTA:

En esta fase también puede cambiar las propiedades de la página de diseño desde el menú **Opciones - Propiedades de la página de diseño**; a continuación se abrirá el cuadro de diálogo de **Propiedades de la página de diseño**.

Paso 6 Cómo pasar a Configuración de cosido

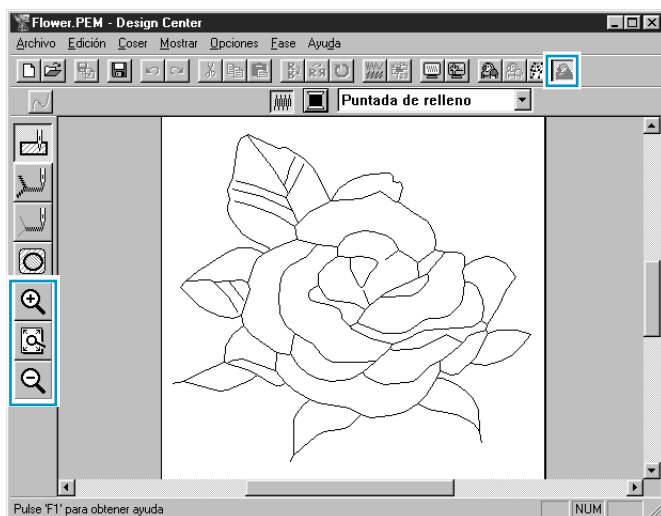
- 1 Haga clic en la opción **Fase** de la barra de menús y haga clic en el submenú **Configuración de costura**.

Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



Configuración de costura

Aparecerá el cuadro de diálogo de Configuración de cosido.



En esta etapa podrá seleccionar y comprobar los atributos de costura de las distintas partes del dibujo. También podrá establecer un par de dibujos de agujeros de costura para evitar que se cosa dos veces en el mismo sitio.

Las demás herramientas disponibles sirven para acercar y alejar la imagen.

- 2 Para acercar y alejar la imagen utilice los botones y del mismo modo que en la etapa de tratamiento de la imagen.
- 3 Para maximizar la página de diseño de forma que se ajuste a la ventana, haga clic en el botón del kit de herramientas.

Paso 7 Cómo establecer los Atributos de costura

Ahora vamos a aplicar los atributos de costura a las diferentes partes de la imagen.

■ Cómo establecer los perfiles



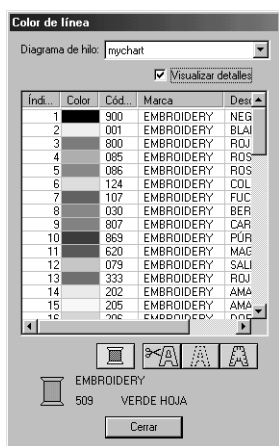
- 1 Haga clic en el botón del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de y aparecerá junto a un pequeño icono del kit de herramientas.

La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



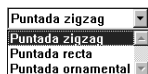
- 2 Para seleccionar el color del perfil: haga clic en el botón **Color de línea**  de la barra de Atributos de costura para que aparezca el cuadro de diálogo **Color del línea**.



- ◆ El negro es el color por defecto; para seleccionar otro sólo tiene que hacer clic sobre él.
- ◆ Haga clic en el botón **Cerrar** sólo en el caso de que quiera quitar de la pantalla el cuadro de diálogo.
- ◆ Coloque el puntero en la barra de título, haga clic con el ratón sobre él y arrástrelo a un lugar de la pantalla en el que no le moleste.

El botón **Color de línea**  muestra el color seleccionado.

- 3 Para seleccionar el tipo de puntada: haga clic en la lista desplegable **Tipo de costura de línea**

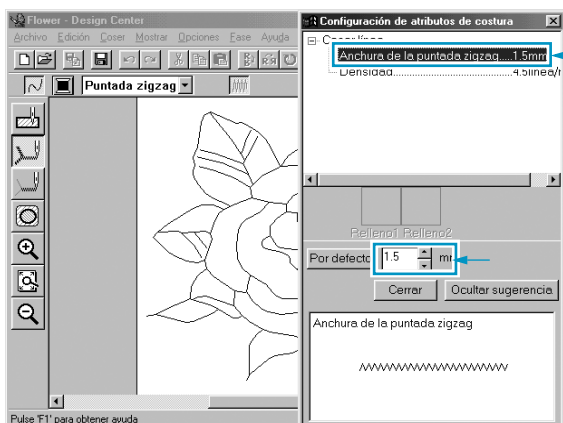


de la barra de Atributos de costura y después en **Puntada zigzag**.

- 4 Para determinar las características de la puntada zigzag, haga clic en la opción **Coser** de la barra de menús y después en el submenú **Atributo de costura**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:

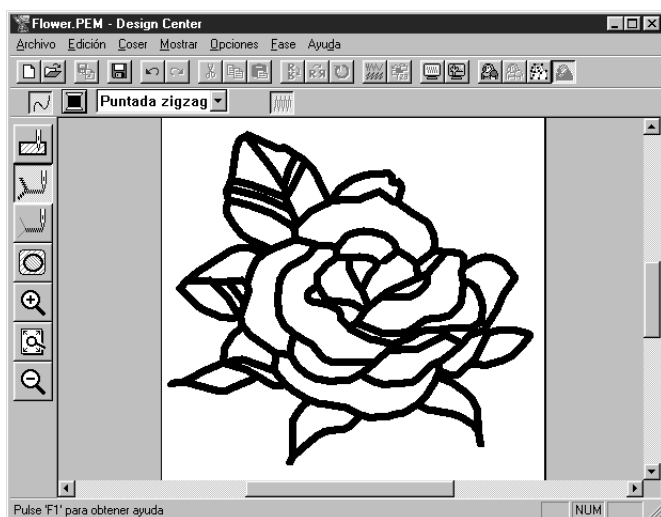


Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**. En él se muestra la configuración por defecto de la costura de línea.



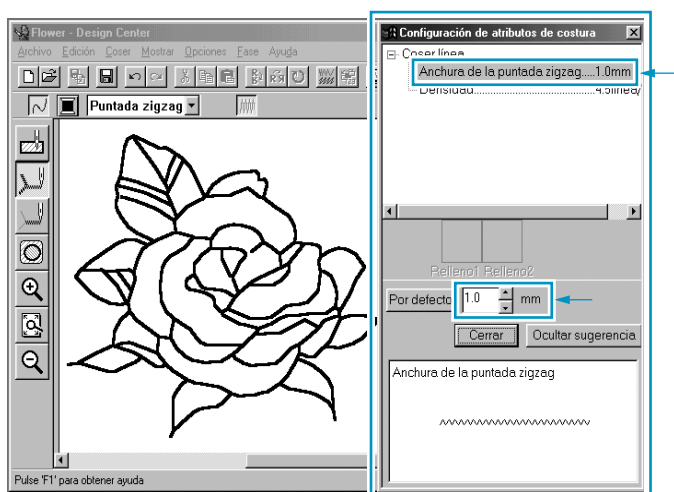
- ◆ Para cambiar la anchura de 2,0 mm a 1,5 mm, por ejemplo, escriba o seleccione 1,5 en la lista desplegable **Anchura de la puntada zigzag**.
- ◆ Haga clic en el botón **Cerrar** si quiere quitar de la pantalla el cuadro de diálogo.

- 5 Haga clic en el perfil del dibujo para aplicar la configuración (color y tipo de puntada) a los perfiles. La imagen tendrá ahora el aspecto siguiente:



Si el perfil le parece demasiado grueso, ahora es el momento de cambiarlo.

- 6 Para cambiar el grosor del perfil: haga clic sobre él con el botón derecho del ratón. Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**. Siga el mismo proceso descrito en el punto 4 para cambiar la anchura de la puntada zigzag de 1,5 mm a 1 mm.
- 7 Haga clic en el perfil para aplicarle la nueva configuración. La imagen tendrá ahora el aspecto siguiente:



■ Cómo establecer las zonas interiores

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de rectángulo. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



Hojas:

Haga clic en el botón **Color de zona interior**  de la barra de Atributos de costura para ver el cuadro de diálogo **Área de color** y haga clic en el color **VERDE HOJA**.

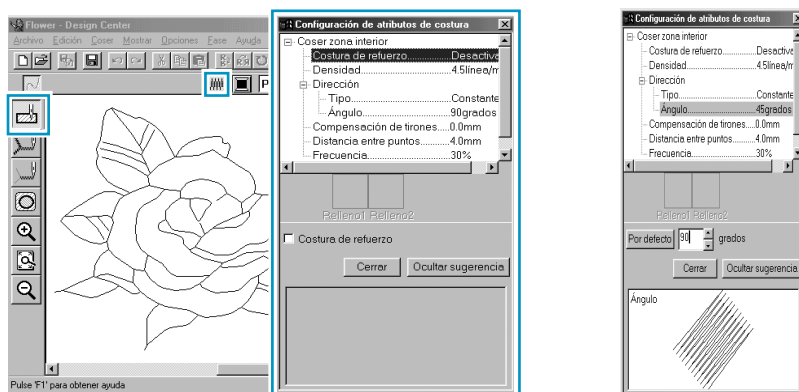
El botón **Color de zona interior**  muestra el color seleccionado.

Haga clic en la lista desplegable **Tipo de costura interior**  de la barra de atributos de costura y seleccione **Puntada de relleno**.

Para determinar las características de la puntada de relleno, haga clic en la opción **Coser** de la barra de menús y después en el submenú **Atributo de costura**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



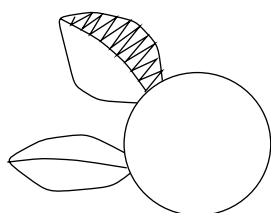
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**. En él se muestra la configuración por defecto de la costura de zona interior.



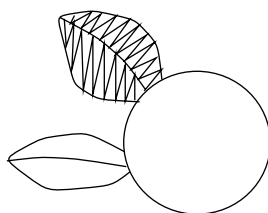
- ◆ Seleccione la dirección de la puntada de relleno como se explica en la “NOTA” que figura más abajo.
- ◆ Haga clic en las zonas de las hojas a las que quiera aplicar la configuración.
- ◆ Repita el mismo proceso para cada dirección de costura.

NOTA:

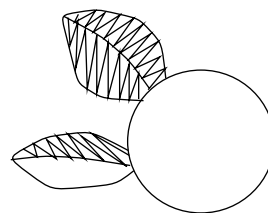
Si selecciona direcciones distintas en las áreas, el dibujo quedará más contrastado y el aspecto general de la imagen ganará.



Seleccione una inclinación de 45° y haga clic.



Seleccione una inclinación de 90° y haga clic.

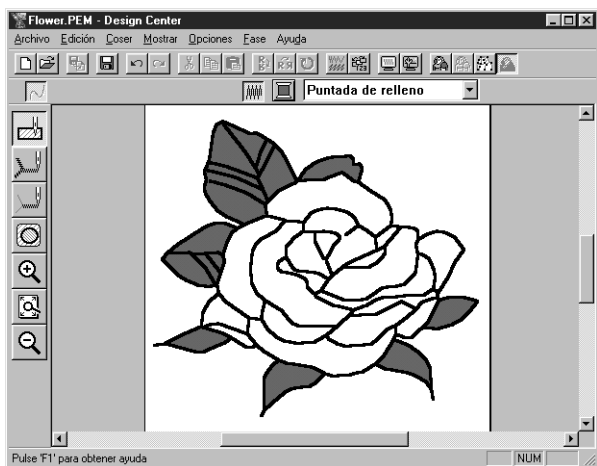


Seleccione una inclinación de 135° y haga clic.

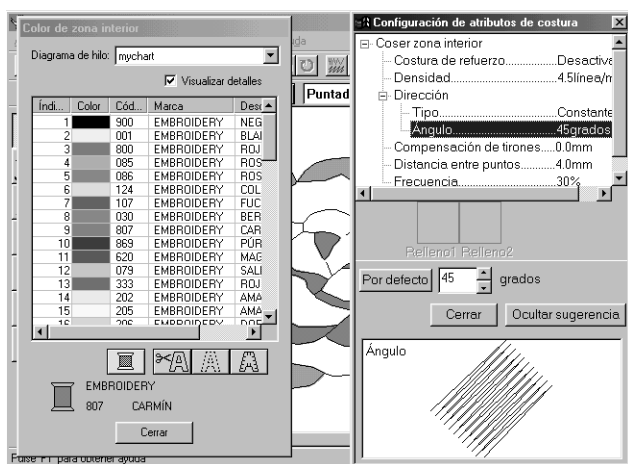
NOTA:

Para poder aplicar los atributos de costura a una zona interior, ésta ha de estar cerrada. Si no puede aplicarle la configuración a alguna de las zonas, vuelva a la etapa de Tratamiento de la imagen y asegúrese de que la zona que le da problemas esté completamente cerrada. Vuelva a editar la línea en cuestión con la herramienta de Edición de puntos. Para obtener más detalles sobre cómo editar la imagen tratada véase “Modo de edición de puntos” en la página 70 .

Una vez aplicada la configuración de costura a las hojas, la imagen pasará a tener este aspecto:



- ② En unos de los lados de los pétalos:
Seleccione el color **CARMÍN** y la dirección; a continuación haga clic sobre cada zona a la que quiera aplicar la configuración.



- ③ En el otro lado de los pétalos:
Seleccione el color **ROJO** y la dirección; a continuación haga clic sobre cada zona a la que quiera aplicar la configuración.

Paso 8 Vista preliminar de la imagen

Esta función le permite ver qué aspecto va a tener el dibujo cuando se cose.

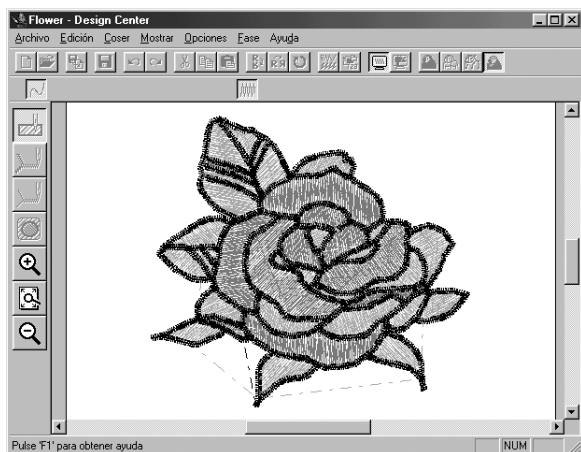
Barra de herramientas:



Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Vista preliminar real**.

Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece más arriba. En pantalla aparecerá la vista preliminar del dibujo de bordado.



- 2 Para volver a la pantalla normal, vuelva a hacer clic en **Mostrar** y después en el botón **Vista preliminar real** de la barra de herramientas.

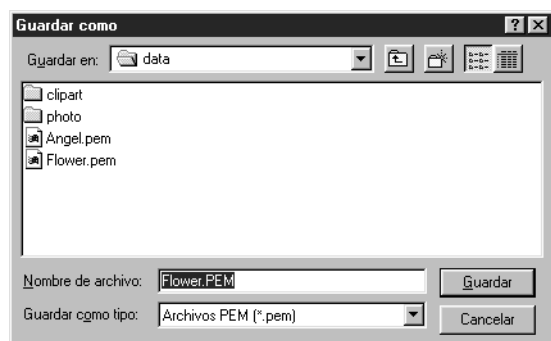
NOTA:

No podrá editar la imagen en la pantalla de vista preliminar.

Paso 9 Cómo guardar el archivo

Esta imagen nos servirá como base de un dibujo de bordado más complejo. Por ello, no olvide guardarla.

- 1 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en el submenú **Guardar como**. Aparecerá en pantalla el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ Aparecerá el nombre por defecto **Flower.pem**.
- ◆ En caso necesario, seleccione otro nombre y carpeta.
- ◆ Haga clic en **Guardar** para almacenar el archivo.

NOTA:

*Si quiere guardar el archivo con el nombre que le da el programa por defecto y en la misma carpeta del archivo original, utilice la función **Guardar** en vez de **Guardar como**.*

*Si es la primera vez que guarda la imagen, el programa le preguntará si quiere guardarla con formato ***.pel**.*

Cómo utilizar Layout & Editing

En esta sección crearemos un archivo de bordado completo combinando un dibujo importado de Design Center y otros dibujos creados con Layout & Editing, a uno de los cuales le aplicaremos una puntada programada.

El procedimiento nos permitirá conocer los distintos pasos que componen una sesión de trabajo con el programa Layout & Editing y algunas de sus funciones más importantes.

Al final del proceso, la imagen tendrá este aspecto:



Paso 1	Cómo arrancar Layout & Editing	página 30
Paso 2	Cómo importar dibujos de bordado desde Design Center	página 31
Paso 3	Zoom de acercamiento y alejamiento	página 32
Paso 4	Cómo mover el dibujo de bordado	página 35
Paso 5	Cómo añadir una forma ovalada	página 36
Paso 6	Cómo cambiar el tamaño y la ubicación de la forma ovalada	página 37
Paso 7	Cómo añadir Texto	página 38
Paso 8	Cómo colocar el texto alrededor de la forma ovalada	página 40
Paso 9	Cómo desplazar la forma ovalada y el texto	página 41
Paso 10	Cómo añadir un círculo para dibujar un sol	página 41
Paso 11	Cómo seleccionar la puntada de relleno programada	página 43
Paso 12	Cómo añadir líneas libres para dibujar los rayos de sol	página 45
Paso 13	Cómo cambiar el orden de costura del sol y los rayos	página 46
Paso 14	Cómo modificar los rayos	página 46
Paso 15	Cómo crear un agujero de costura	página 47
Paso 16	Vista preliminar de la imagen de costura	página 48
Paso 17	Cómo grabar los datos en la tarjeta	página 49
Paso 18	Cómo guardar el archivo	página 49

Le aconsejamos que siga las instrucciones paso a paso y en el orden en que aparecen. En caso de que deba interrumpir el aprendizaje, puede guardar el archivo (véase Paso 18). Así podrá seguir después en el punto en que lo dejó.

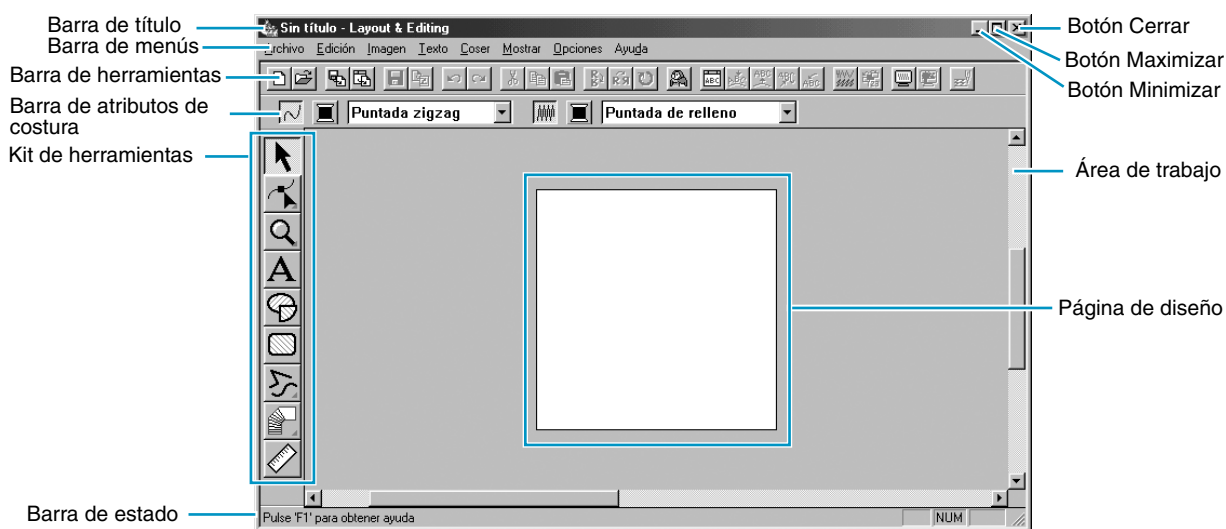
Paso 1 Cómo arrancar Layout & Editing

- 1 Para iniciar Layout & Editing, haga clic en el botón  , seleccione Programas, luego seleccione Version 5.0, y por último haga clic en Layout & Editing a fin de abrir la ventana Layout & Editing. Si lo prefiere puede hacer simplemente doble clic en el icono Layout & Editing del grupo de programas.



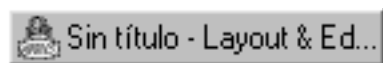
Si ha creado un icono de acceso directo en el escritorio al programa Design Center, por ejemplo, sólo tiene que hacer doble clic sobre él para abrir el programa.

La ventana Layout & Editing aparece.



El tamaño de la ventana será inferior al de la pantalla del ordenador.

- 2 Para que la ventana de Layout & Editing ocupe toda la pantalla, deberá hacer clic en el botón Maximizar situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando a la vez otros programas, puede minimizar o reducir a un icono Layout & Editing; para ello haga clic en el botón Minimizar, a la derecha de la barra de título. Así podrá acceder a otras ventanas e iconos de la pantalla con el ratón.



Para volver a ver en pantalla Layout & Editing, haga clic en el icono.

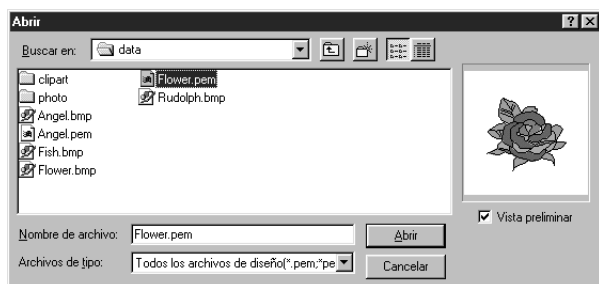
NOTA:

En esta fase también puede cambiar las propiedades de la página de diseño desde el menú **Opciones - Propiedades de la página de diseño**; a continuación se abrirá el cuadro de diálogo **Propiedades de la página de diseño**. No obstante, en este ejemplo no vamos a modificar la configuración.

Paso 2 Cómo importar dibujos de bordado desde Design Center

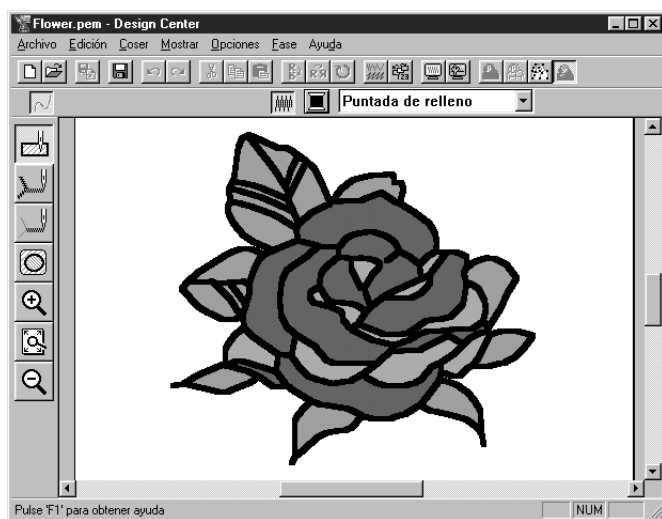
El primer elemento de la imagen de bordado será un dibujo importado de Design Center. Si ya ha cerrado el programa Design Center, tendrá que ponerlo en marcha de nuevo y abrir el archivo **Flower.pem** creado anteriormente.

- 1 Para abrir Design Center, haga clic en **Opciones** de la barra de menús y luego en el submenú **Design Center**.
La ventana **Design Center** aparece.
- 2 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús de Design Center y después en el submenú **Abrir**.
Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Abrir**, parecido al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad, la carpeta y el nombre de archivo (**Flower.pem**); a continuación haga clic en **Abrir**.
- Si está marcada la casilla **Vista preliminar**, es posible que la imagen del archivo seleccionado aparezca en la ventana situada a la derecha.
- Asegúrese de que selecciona el archivo con formato **pem** guardado en el paso 4. Desde Design Center sólo podrá importar archivos de este tipo.

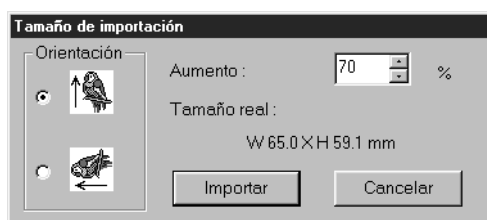
- 3 El dibujo de bordado aparece en la página de diseño del programa Design Center.



- 4 Haga clic en la ventana Layout & Editing para visualizarla en pantalla.
- 5 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús de Layout & Editing; a continuación en el submenú **Importar** y después en **desde Design Center**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:

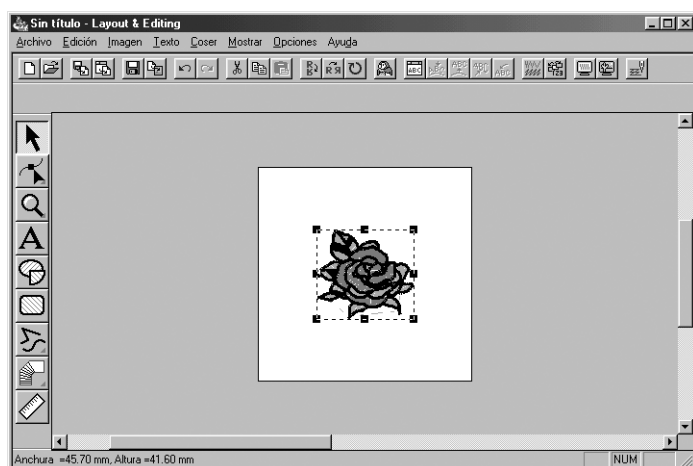


6 Aparece el cuadro de diálogo **Tamaño de importación**.



- ◆ Seleccione, por ejemplo, un **70 %**.
- ◆ No modifique la orientación por defecto.
- ◆ Haga clic en **Importar**.

7 El dibujo de bordado importado se muestra en la página de diseño de Layout & Editing.



La línea discontinua y los cuadraditos que rodean la imagen indican que está seleccionada. Las imágenes importadas siempre constituyen un solo objeto, no se pueden dividir. Los elementos que la componen no se pueden manipular por separado.

Paso 3 Zoom de acercamiento y alejamiento

La calidad de la imagen depende de la resolución de la pantalla que utilice. La ventana está configurada por defecto para se visualice toda la página de diseño. Si necesita ver más de cerca una parte de la imagen de la página de diseño, puede ampliarla. Utilice para ello el zoom de acercamiento; cuando quiera ver la página de diseño completa, utilice el zoom de alejamiento.

Ahora vamos a aprender cómo acercarnos a una parte de la imagen y cómo volver al modo de visualización normal.

Si necesita información más exhaustiva sobre la función de zoom, consulte el apartado “Modo de zoom” en la página 130.

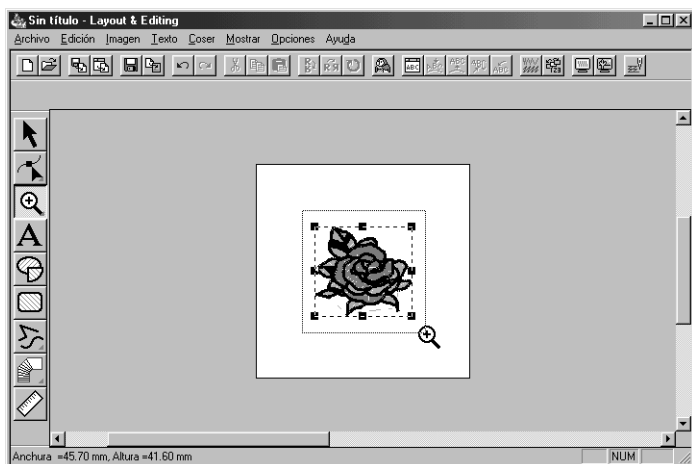
- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

Aparecerán cinco botones:     .

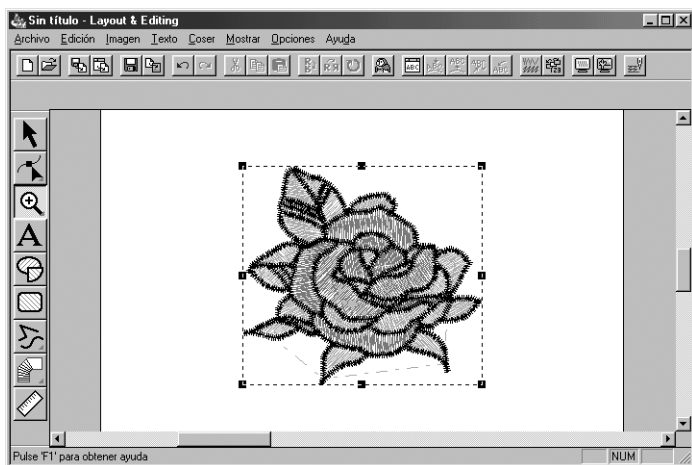
- 2 Haga clic en .

El puntero adoptará la forma de .

- ③ Coloque el puntero sobre la zona que quiera ampliar y haga clic. Si lo prefiere, coloque el puntero en la esquina de la zona rectangular que quiera ampliar, haga clic con el botón izquierdo del ratón y manténgalo accionado a la vez que lo mueve hasta seleccionar el área deseada. La zona seleccionada se indicará con una línea de puntos.



Suelte el botón cuando la línea de puntos abarque la parte de la imagen que quiera ampliar. Se ampliará en cuanto suelte el botón.

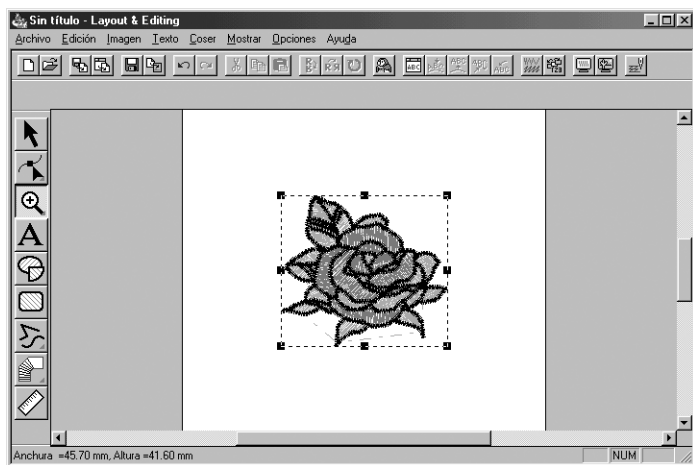


La zona seleccionada se amplía toda a la vez. Repita el procedimiento si quiere ampliar todavía más la imagen.

- ④ Para volver a ver la imagen completa a tamaño real, haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

Aparecerán cinco botones:     .

5 Haga clic en **1:1**.



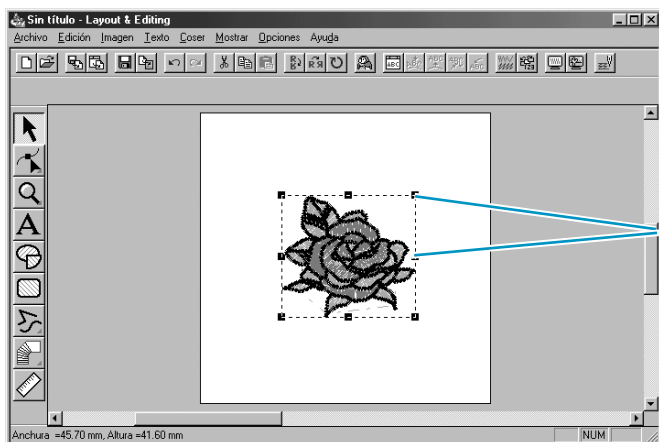
Paso 4 Cómo mover el dibujo de bordado

Cuando importa un dibujo desde Design Center, Layout & Editing lo coloca en el centro de la página de diseño. Ahora vamos a ver cómo mover el dibujo de sitio.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de .

- 2 Haga clic sobre el dibujo.



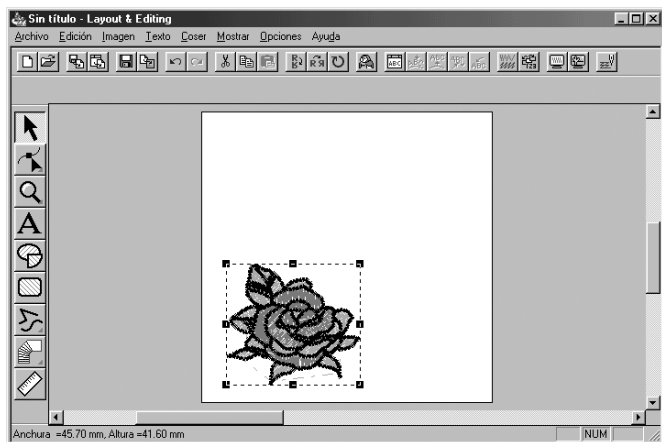
Controladores de tamaño

La barra de estado muestra las dimensiones (anchura y altura) del dibujo seleccionado.

- 3 Acerque el puntero al dibujo.

El puntero adopta forma de .

Arrastre el dibujo hasta el lugar deseado.



Paso 5 Cómo añadir una forma ovalada

El siguiente elemento de la imagen de bordado será una línea ovalada. No obstante, la forma ovalada que vamos a introducir sólo servirá como guía del texto que vamos a insertar después, por lo que tenemos que asegurarnos de que no se cosa.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

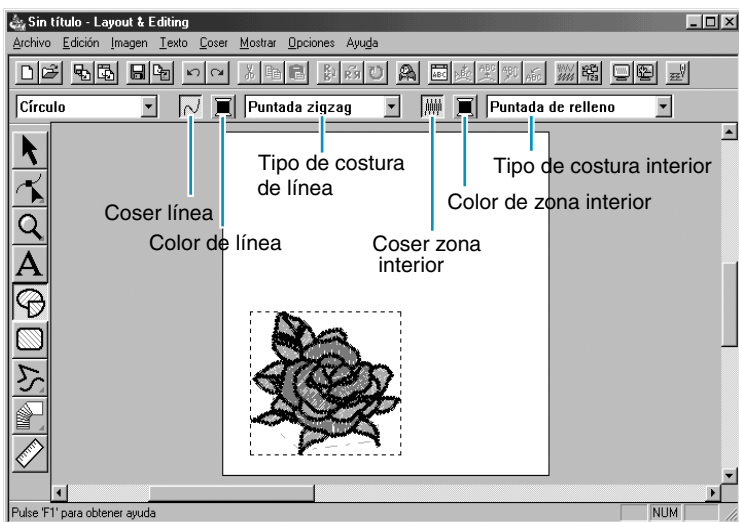
El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de elipse.

La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



Si mantiene el puntero durante unos instantes sobre un botón o lista desplegable de la barra de Atributos de costura, aparecerá un pequeño mensaje en forma de etiqueta que le indicará cuál es su función. La lista desplegable **Forma Circular** le permite seleccionar la forma del dibujo. Por ejemplo, la opción **Círculo** sirve para dibujar círculos y elipses. Las demás opciones también dibujan formas redondeadas como, por ejemplo, arcos.

Para obtener más detalles véase “Modo de dibujo de formas circulares y de arcos” en la página 132. Los grupos de botones de Puntada de líneas y Puntada de zona interior sirven para seleccionar el tipo de puntada y el color del hilo del perfil (Puntada de líneas) y del interior de la zona interior (Puntada de zona interior).



Si hace clic en el botón **Coser línea**, el botón **Color de línea** y la lista desplegable **Tipo de costura de línea** desaparecerán. De este modo no se cose el perfil. Para que vuelvan a aparecer sólo tiene que hacer clic en el botón **Coser línea**.

- 2 **Seleccione la forma:** puesto que la forma por defecto es el **Círculo**, no hace falta que seleccione otra opción en la lista desplegable **Forma circular**.

NOTA:

Siempre que vaya a dibujar un círculo u otra forma circular deberá seleccionar la forma de antemano. No lo olvide, ya que después no podrá, por ejemplo, cambiar el círculo por un arco.

- 3 **Desactive el perfil:** haga clic en el botón **Coser línea**. Los botones **Color de línea** y **Tipo de costura de línea** desaparecerán.
- 4 **Desactive la zona interior:** haga clic en el botón **Coser zona interior**. Los botones **Color de zona interior** y **Tipo de costura interior** desaparecerán.

- 5 **Dibuje la forma ovalada:** desplace el puntero hasta un punto cualquiera, haga clic y arrastre el ratón.

A medida que lo arrastre irá dibujándose la forma ovalada. Cuando suelte el botón del ratón aparecerá la forma ovalada definitiva (tanto el perfil como la zona interior).

No se preocupe por la posición, el tamaño o la proporción (entre la altura y la anchura) de la forma. Ya nos ocuparemos más tarde.

Si por algún motivo quiere borrar la forma ovalada y volver a dibujarla, haga clic en el botón  del kit de herramientas y después en la forma ovalada para seleccionarla; a continuación, pulse **Delete** o bien vaya a la opción **Edición – Borrar** de la barra de menús.

Si quiere asignarle a la forma ovalada un color o un tipo de puntada distintos después de dibujarla, haga clic en el botón  del kit de herramientas, después en la forma ovalada para seleccionarla y después en los botones **Coser línea** y **Coser zona interior**. La barra de Atributos de costura de las formas ovales mostrará la configuración seleccionada en ese momento y le permitirá cambiarla.

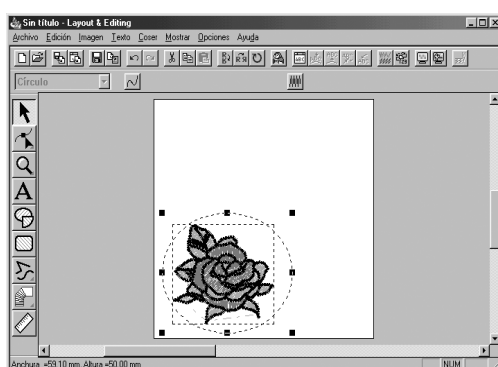
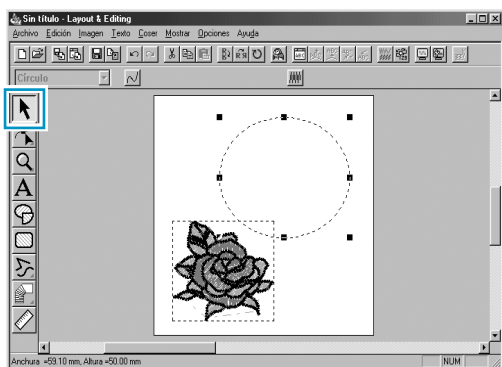
Paso 6 Cómo cambiar el tamaño y la ubicación de la forma ovalada

Ahora vamos a precisar el tamaño y la proporción de la forma ovalada y a desplazarla hasta la posición correcta.

■ Para cambiar el tamaño de la forma ovalada

Si la forma ovalada que ha dibujado es muy diferente a la que se muestra en la ilustración anterior, siga el procedimiento siguiente para cambiar el tamaño y la proporción.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.
- 2 Haga clic en la forma ovalada para seleccionarla. El puntero pasará de tener forma de  a forma de .
- 3 Mueva el puntero hasta uno de los controladores de tamaño que rodean la forma ovalada.
La forma del puntero cambiará a , ,  o , según el controlador de tamaño sobre el que lo coloque.
- 4 Arrastre el controlador de tamaño para agrandar el objeto en la dirección que indique la flecha.
 sirve para aumentar la anchura.
 sirve para aumentar la altura.
 y  sirven para cambiar la anchura y altura a la vez.



■ Para centrar la forma ovalada sobre el dibujo

Si la forma ovalada no está bien centrada respecto al dibujo, siga el procedimiento siguiente.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de .

- 2 Haga clic en la forma ovalada para seleccionarla.

- 3 Acerque el puntero a la forma ovalada.

El puntero adopta forma de .

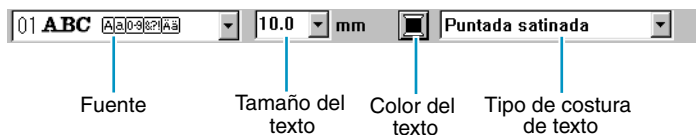
- 4 Ahora ya puede colocarla en la posición definitiva.

Paso 7 Cómo añadir Texto

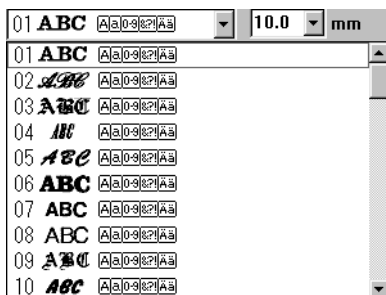
El siguiente elemento de la imagen de bordado será el texto.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

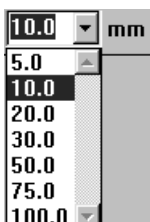
El puntero adoptará forma de  y en la barra de Atributos de costura aparecerá lo siguiente:



- 2 **Seleccione el color del texto:** en este paso puede elegir el color del texto. En este ejemplo no vamos a cambiar de color, vamos a utilizar el color por defecto, el negro.
- 3 **Seleccione la fuente:** puede elegir el tipo de letra en este paso. En este ejemplo tampoco vamos a cambiar la fuente por defecto, pero si hace clic en la lista desplegable de **Fuente** podrá ver las distintos tipos de letra disponibles.



- 4 **Seleccione el tamaño del texto:** haga clic en la lista desplegable **Tamaño del texto** y seleccione el tamaño de los caracteres (para este ejemplo vamos a utilizar el tamaño por defecto de **10,0 mm**). El número indica la altura de los caracteres.

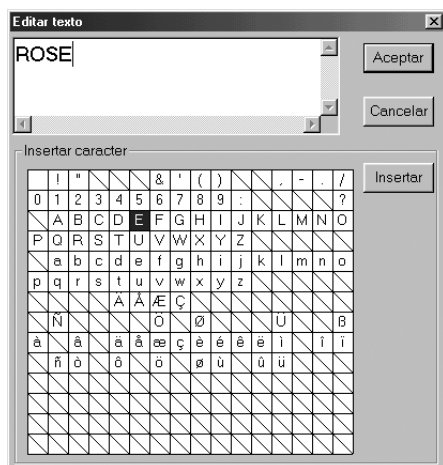


- 5 **Seleccione la puntada de texto:** haga clic en la lista desplegable **Tipo de costura de texto** y seleccione la puntada con la que quiera que se cose el texto. En este ejemplo mantendremos la puntada por defecto, la **Puntada satinada**.



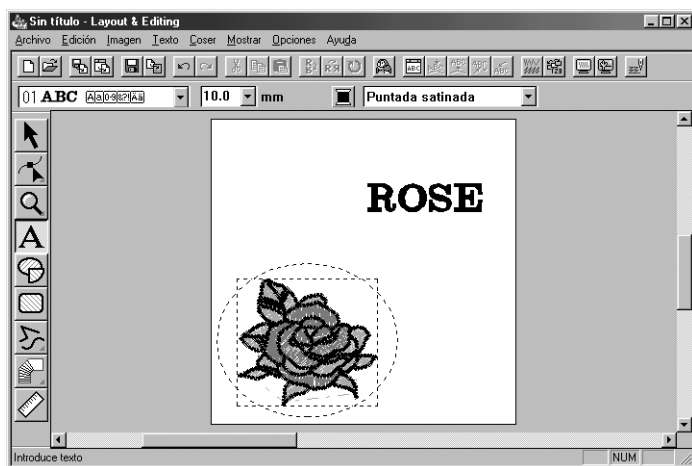
Para obtener información más detallada sobre los atributos del texto, véase “Configurar atributos de las fuentes” en la página 204.

- 6 **Introduzca el texto:** haga clic en cualquier lugar de la página de diseño. No importa dónde, ya que después se puede desplazar. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar texto**.



- ◆ Introduzca el texto (por ejemplo “ROSE”).
- ◆ También puede introducir caracteres haciendo clic sobre ellos en la tabla de caracteres y después pulsando la tecla **Insertar** o simplemente haciendo doble clic encima del carácter en cuestión. De esta manera podrá introducir letras acentuadas que no estén disponibles en el teclado que utilice.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir.

El texto aparecerá en la página de diseño cuando haga clic en **Aceptar**.



Si quiere editar el texto introducido, haga clic en el botón  del kit de herramientas, selecciónelo y haga clic en **Texto – Editar texto** de la barra de menús; se abrirá el cuadro de diálogo **Editar texto**. Puede editar el texto tanto como quiera. Si lo único que quiere es borrar el texto no tiene más que seleccionarlo y pulsar **Delete**.

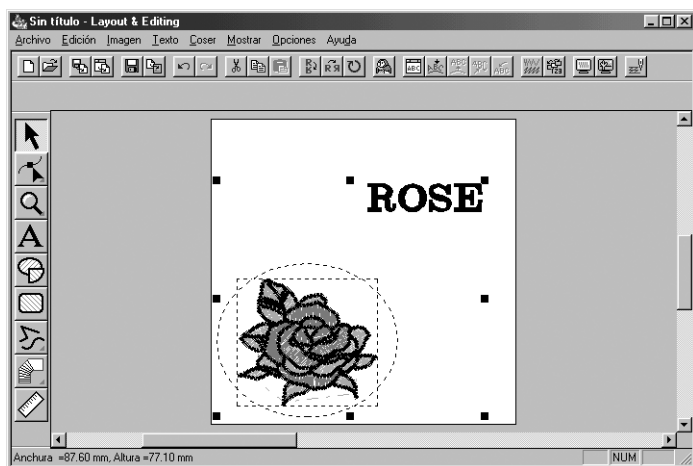
Si lo desea puede cambiar el color del texto, la fuente o cualquier otro atributo del texto una vez introducido mientras permanezca en modo de texto o, en caso contrario, seleccionándolo

después de haber pulsado el botón  del kit de herramientas. La barra de Atributos de costura correspondiente al texto muestra la configuración en uso y le permite cambiarla.

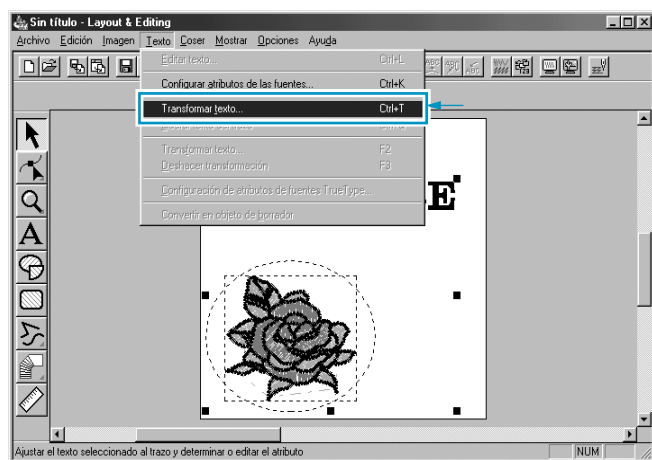
Paso 8 Cómo colocar el texto alrededor de la forma ovalada

En este paso vamos a aprender a situar el texto alrededor de la forma ovalada.

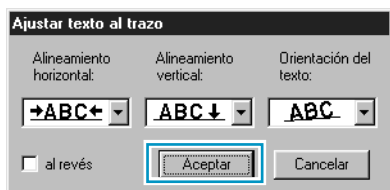
- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas para que el puntero pase a modo de selección .
- 2 Haga clic en el texto **ROSE** para seleccionarlo.
- 3 Pulse y mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras hace clic sobre la forma ovalada. Así podrá seleccionar la forma ovalada y mantener seleccionado el texto a la vez.



- 4 Haga clic en la opción **Texto** de la barra de menús y después en el submenú **Ajustar texto al trazo**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:

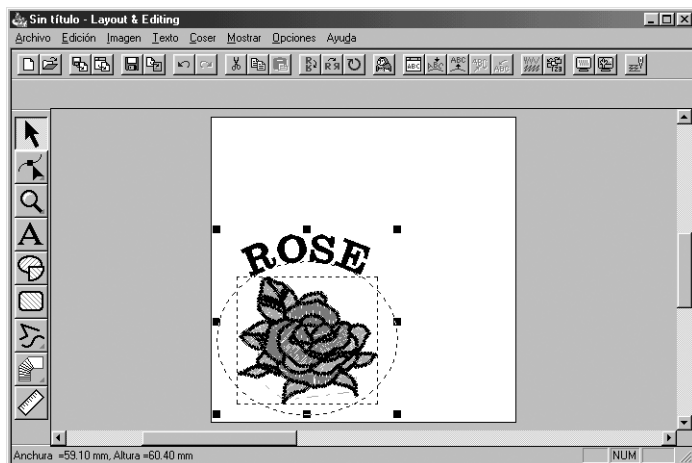


Aparecerá en pantalla el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ Haga clic en **Aceptar** sin cambiar la configuración.
- Para obtener más información sobre esta función, véase "Ajustar texto al trazo" en la página 205.

- 5 Y el texto aparecerá perfectamente colocado alrededor de la forma ovalada.



Paso 9 Cómo desplazar la forma ovalada y el texto

Una vez colocado alrededor de la forma ovalada, podrá moverlos en bloque, sin afectar a sus posiciones relativas, o bien mover solamente el texto para cambiar su posición respecto a la forma ovalada.

■ Para moverlos en bloque

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas y después seleccione la forma ovalada.
- 2 Acerque el puntero a la forma ovalada; cambiará y adoptará forma de .
- 3 Arrastre la forma ovalada y observe cómo se mueve también el texto.

■ Para desplazar el texto por la forma ovalada

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas y después seleccione el texto.
- 2 Acerque el puntero al texto; cambiará y adoptará forma de .
- 3 Arrastre el texto y compruebe que la forma ovalada no se mueve.

Paso 10 Cómo añadir un círculo para dibujar un sol

El siguiente elemento que vamos a dibujar es un sol. Pero antes hay que dibujar la base del sol, un círculo.

- 1 Dibuje el círculo.

Siga el mismo procedimiento utilizado para dibujar la forma ovalada, pero esta vez mantenga pulsada la tecla **Shift** mientras arrastra el ratón.

Si tiene que modificar el tamaño del círculo, arrastre uno de los controladores del tamaño situados en las esquinas.

- 2 Seleccione el color de puntada y el tipo de perfil.

Antes deberá seleccionar el círculo con el botón . A continuación, haga clic en el botón **Cosér**

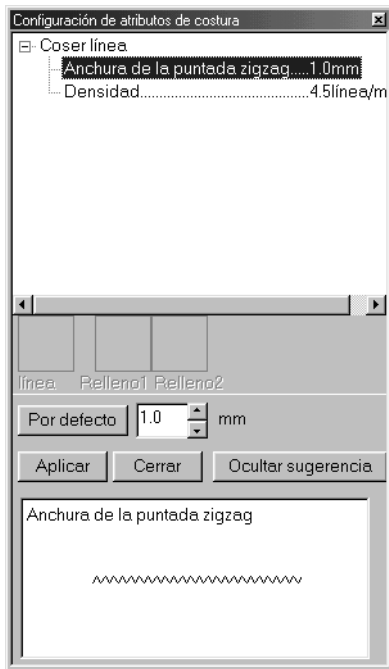
línea  para que aparezca el botón **Color de línea**  y la lista desplegable **Tipo de costura de**

línea  , donde podrá seleccionar el color de línea y la puntada.

- 3 Seleccione los atributos de costura de la puntada del perfil.
Seleccione la opción **Coser – Configurar atributos de la costura**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:

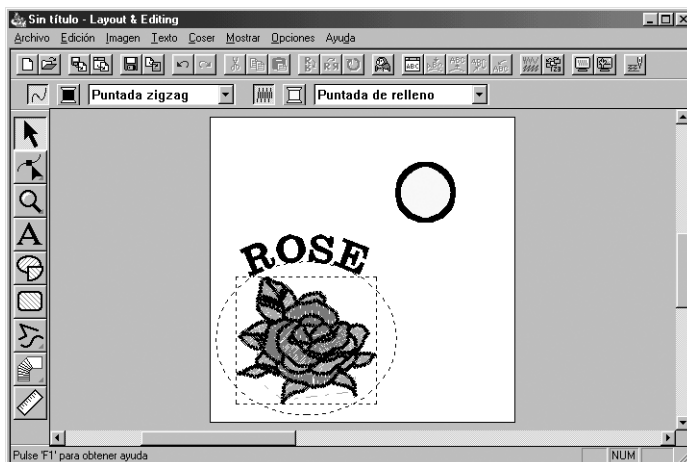


Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**.



- ◆ Seleccione un grosor de puntada zigzag de **1,0 mm**.
- ◆ Haga clic en **Aplicar**.

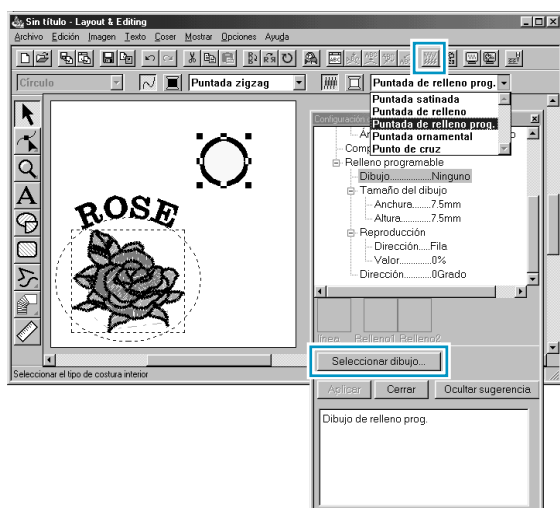
- 4 Seleccione los atributos de costura de la zona interior. Haga clic en el botón **Coser zona interior**  para que aparezca el botón **Color de zona interior**  y la lista desplegable **Tipo de costura interior** **Puntada de relleno** ; a continuación seleccione el color de zona interior y la puntada. En este ejemplo vamos a dejar los demás atributos de costura tal y como estaban. En la pantalla se verá lo siguiente:



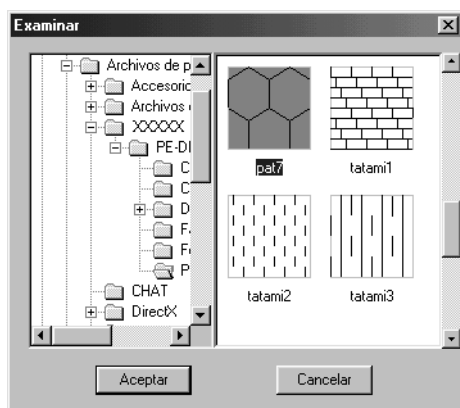
Paso 11 Cómo seleccionar la puntada de relleno programada

Ahora vamos a aprender a seleccionar un tipo de puntada especial (puntada de relleno) creada con el programa Programmable Stitch Creator, a cambiarle la configuración y a aplicarlo como puntada de zona interior a los rayos del sol, que crearemos en el Paso 12. Las puntadas que rellenan las zonas interiores forman un enrejado que recuerda a una pared embaldosada, lo que le da al relleno un aspecto muy decorativo.

- 1 Seleccione la opción **Puntada de relleno prog.** en la lista desplegable **Tipo de costura interior**.
- 2 Haga clic en la opción **Coser – Configurar atributos de la costura** de la barra de menús; se abrirá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece más abajo:



- ◆ Seleccione la carpeta **Dibujo** en la categoría de **Relleno programable**.
- ◆ Haga clic en **Seleccionar dibujo** para que se abra el cuadro de diálogo **Examinar**.
- ◆ Seleccione la ruta siguiente: Archivos de programa/Version 5.0/Pattern. La carpeta Pattern contiene los archivos de las puntadas programadas. Los reconocerá porque tienen extensión **pas**. El cuadro de diálogo **Examinar** que aparece a continuación le permite ver el contenido de los archivos **pas** y desplazarse por ellos.
- ◆ **Nota:**
Los archivos “.pas” corresponden a dibujos de Relleno programable y los “*.pmf” a diseños de Motivos.*



- ◆ Desplácese por las distintas puntadas que se le muestran y haga clic en el dibujo resaltado **pat7**.
- ◆ Para seleccionarlo, haga doble clic sobre la ilustración o bien haga clic en **Aceptar**. El cuadro de diálogo se cerrará y la puntada seleccionada podrá verse en el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**.

- 3 Cambie el tamaño de la puntada. Seleccione una anchura y altura de **10,0 mm** haciendo clic en la flecha “arriba”.

NOTA:

En cuanto haga clic en una de las flechas del cuadro de diálogo, en la parte de la derecha aparecerá una imagen de la puntada así como del tipo de configuración seleccionados. Observe cómo el dibujo se hace más grande y más pequeño cuando pulsa las flechas.

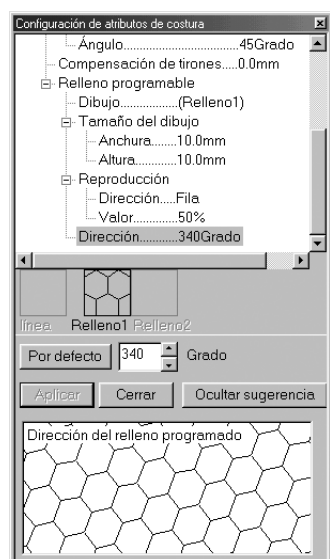
Si lo prefiere también puede introducir directamente el número. Sin embargo, en este caso no podrá ver aplicada la nueva configuración de forma inmediata.

- 4 Modifique la reproducción de la fila. En la categoría **Reproducción** seleccione la **Dirección** de la fila y seleccione "50 %". Accionando de forma continua una de las flechas con el ratón o bien introduciendo directamente el valor en el recuadro de edición.

NOTA:

Sólo puede elegir entre reproducción vertical y horizontal de los diseños. Se trata de opciones incompatibles; no puede seleccionar ambas a la vez.

- 5 Cambie la dirección del diseño. Gírelo hacia la derecha haciendo clic en la flecha "abajo" hasta que alcance los **340 Grado**. El cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura** tendrá un aspecto parecido a éste:



- Para obtener más información sobre la posible configuración de las puntadas programadas, véase el apartado "Configurar atributos de la costura" de la página página 210.

- 6 Haga clic en **Aplicar**.

La configuración de la puntada quedará establecida. La configuración seleccionada se aplicará automáticamente a cualquier zona interior que cree en el futuro hasta que la vuelva a cambiar.

- 7 Acabe de configurar los atributos de costura restantes del dibujo a rayas que creará en el próximo paso.

Seleccione un color de zona interior con el botón **Color de zona interior** .

- 8 Seleccione el color de línea y la puntada con el botón **Color de línea**  y la lista desplegable **Tipo de costura interior** . (También puede elegir las características de la puntada desde la ficha **Costura de líneas** del cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**.)

Paso 12 Cómo añadir líneas libres para dibujar los rayos de sol

Veamos qué hay que hacer para dibujar los rayos del sol. Por supuesto, puede hacerse de varias maneras. Por ejemplo, se pueden trazar líneas rectas una a una, una para cada rayo. No obstante, aquí vamos a utilizar la función de forma poligonal cerrada (línea libre) para crear una forma de estrella que situaremos alrededor del sol.

- 1 Haga clic en  en el cuadro de diálogo Herramientas, luego haga clic en . El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono que representa la herramienta utilizada. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



- 2 Compruebe que selecciona la opción **Cerrar trazo** en la lista desplegable **Forma trazada**. Cuando se selecciona un trazo cerrado, el primero y el último punto de la forma se unen automáticamente. De este modo, la forma cuenta tanto con perfil como con zona interior y se puede modificar la configuración de ambos.
Si utilizásemos un trazo abierto, las líneas libres quedarían abiertas, ya que el primer punto y el último no se unirían. Además, la forma no tendría zona interior o parcial y sólo se podría modificar la configuración del perfil.
- 3 Dibuje la línea alrededor del sol, utilizándolo de guía.
Desplace el puntero hasta el primer punto de la forma y haga clic con el ratón. Mueva el ratón hasta el punto final de la primera línea recta y suelte el botón.

NOTA:

Para retroceder una acción y eliminar el último punto introducido no tiene más que pulsar el botón derecho del ratón.

- 4 Repita el proceso hasta trazar el último de los rayos. Cuando haya acabado, haga doble clic con el ratón. La pantalla mostrará un dibujo parecido al que aparece más abajo:



Si por algún motivo quiere borrar la forma y volver a dibujarla, haga clic en el botón  del kit de herramientas, después en la forma para seleccionarla y, a continuación, pulse **Delete** o bien vaya a la opción **Edición – Borrar** de la barra de menús.

Si quiere cambiar el tipo, el color o la puntada de la forma trazada, haga clic en el botón  del kit de herramientas y seleccione la forma. A continuación modifique la configuración en la barra de Atributos de costura o en el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura**.

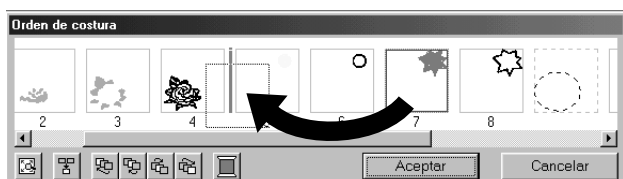
Ahora que ya ha acabado de dibujar los rayos del sol sería una buena idea que activase la vista preliminar del patrón de puntada programada dibujado en este paso; puede volver a la prueba más tarde. Para aprender a activar la vista preliminar, véase Paso 16 “Vista preliminar de la imagen de costura”.

Paso 13 Cómo cambiar el orden de costura del sol y los rayos

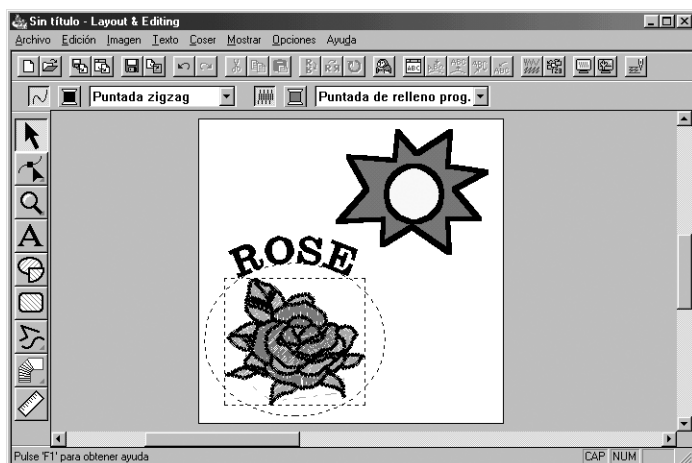
Como hemos dibujado la forma de estrella después del círculo, ésta se superpondrá al sol, que quedará oculto detrás. Las formas situadas más arriba son las últimas en coserse. Y como no queremos que en el bordado final la estrella tape el sol, tenemos que invertir el orden de costura.

- 1 Haga clic en la opción **Edición** de la barra de menús y después en el submenú **Coser en primer lugar**.

Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece más abajo:



Así pasará el dibujo en forma de estrella al segundo plano, por detrás del sol.



En caso necesario, mueva el círculo para que quede centrado respecto a los rayos.

Paso 14 Cómo modificar los rayos

En este paso vamos a aprender cómo darle un último retoque a los rayos del sol que hemos creado. Para ello moveremos, borraremos y añadiremos puntos a la línea libre.

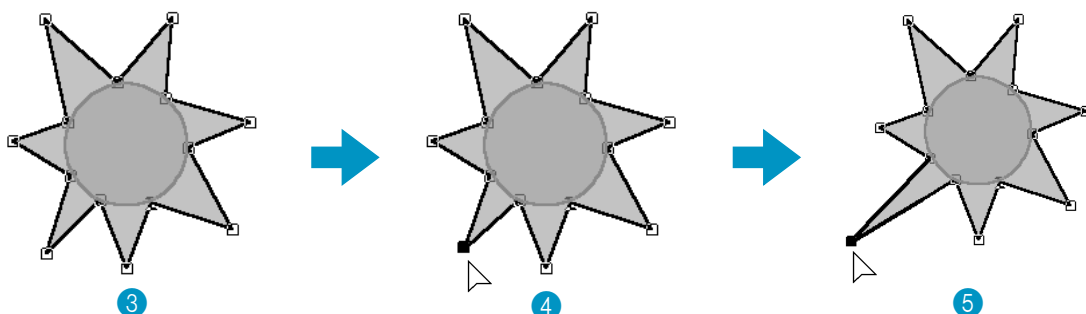
- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas y seleccione la forma de estrella.
- 2 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

Aparecen tres botones:   .

- 3 Haga clic en .

El puntero adoptará forma de  y los puntos de la forma de estrella se indicarán con unos cuadraditos vacíos.

- 4 Haga clic en el punto que quiera mover.
El punto seleccionado pasará a ser de color negro.
- 5 Arrastre el punto hasta la posición deseada.
El punto seguirá seleccionado, por lo que podrá seguir moviéndolo.

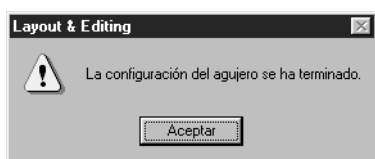


Para agregar o borrar puntos, véase “Cómo añadir puntos” en la página 125 y “Cómo borrar puntos” en la página 126.

Paso 15 Cómo crear un agujero de costura

Si dejamos que el sol se cosa tal y como lo tenemos configurado, la forma de estrella (con la parte interior) se coserá en primer lugar y después, encima, el sol. Para evitar coser dos veces en el centro de la imagen, puede utilizar la función de agujero de costura en las dos formas (tanto el círculo como la línea en forma de estrella). Así evitará que la parte interior de la estrella que queda oculta detrás del sol se cosa también.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas y después seleccione el círculo central del sol.
- 2 Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic en los rayos.
Ahora el círculo y los rayos que lo rodean se convertirán en una misma forma.
- 3 Haga clic en la opción **Coser** de la barra de menús y después en el submenú **Crear agujeros**.
Aparecerá el siguiente mensaje:



- ◆ Haga clic en **Aceptar** el mensaje desaparecerá.

Cuando se activa la función de agujero de costura en dos objetos, ya no pueden moverse por separado. Para modificar la posición relativa de los objetos, tendrá que seleccionar en primer

lugar una de las formas con el puntero  y, a continuación, desactivar la configuración de agujero de costura de forma redonda yendo al menú **Coser** y haciendo clic en la opción **Cancelar costura de agujeros**.

NOTA:

La función de agujero de costura sólo se puede utilizar si una de las formas se encuentra totalmente dentro de la otra.

Paso 16 Vista preliminar de la imagen de costura

La imagen ya está lista. Ahora sólo falta visualizarla en pantalla para tener una idea más exacta de cómo quedará cuando se cosa. La función de vista preliminar también muestra cómo va a desarrollarse el proceso de costura. Así, por ejemplo, podrá ver claramente que la parte de la imagen en forma de estrella que queda por detrás del círculo no se va a coser o comprobar cómo queda la puntada programada seleccionada como relleno de los rayos.

- 1 Para activar la vista preliminar de la totalidad de la imagen de bordado, haga clic con el puntero

 en una zona de la imagen en la que no haya nada para dejar de seleccionar cualquier objeto que pudiera tener seleccionado.

Para activar la vista preliminar de una forma o grupo de formas, selecciónela(s).

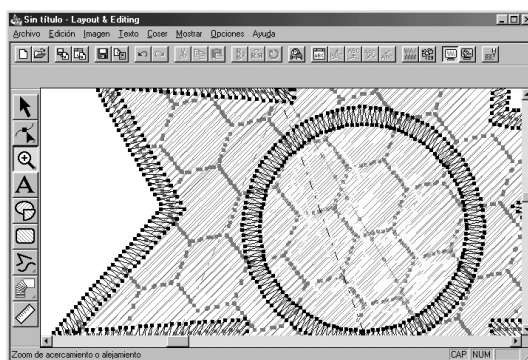
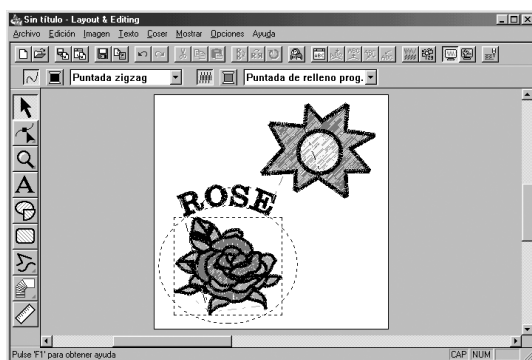
Para activar la vista preliminar de una zona interior para la que se ha utilizado un dibujo de puntada programada sólo tiene que seleccionarlo y acercarse con el zoom.

- 2 Haga clic en el menú **Mostrar** y después en el submenú **Vista preliminar**.

Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



Aparecerá la pantalla de la vista preliminar.



- 3 Para volver a la pantalla normal, repita el paso 2 o pulse la tecla **Esc**.

NOTA:

No podrá editar la imagen en la pantalla de vista preliminar.

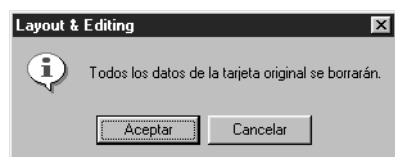
Paso 17 Cómo grabar los datos en la tarjeta

Antes de coser el dibujo de bordado deberá grabarlo en la tarjeta original.

- 1 Introduzca la tarjeta original en el módulo.
- 2 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en el submenú **Guardar en tarjeta**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Si la tarjeta no está vacía, asegúrese de que quiere borrar los datos que contiene y haga clic en **Aceptar**.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir.

Si el módulo de la tarjeta no está correctamente conectado o enchufado o si la tarjeta no se ha insertado o está defectuosa aparecerá un mensaje de error. Para más información véase “Escribir en tarjeta – Diseño actual” en la página 161.

Paso 18 Cómo guardar el archivo

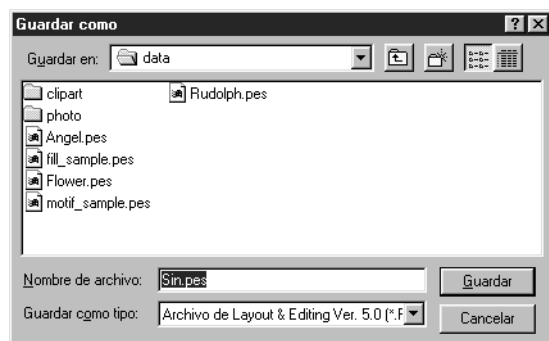
No olvide guardar el archivo en el disco antes de salir del programa para poder recuperarlo más tarde.

- 1 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en el submenú **Guardar**. Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



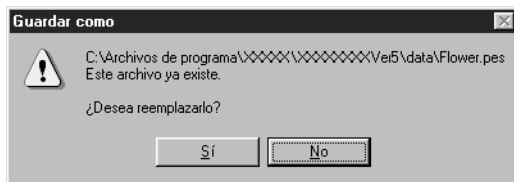
Si el archivo ya existe en el disco (es decir, si ya lo ha guardado antes), el programa lo guardará inmediatamente.

- 2 Si el nombre del archivo todavía es **Sin título** o si, por cualquier motivo, el archivo no se encuentra en el disco, el programa le pedirá que le dé un nombre y que seleccione una carpeta de destino.



- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y dele un nombre al archivo.
- ◆ Haga clic en **Guardar** para almacenarlo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir.

Si ya existe otro archivo con el mismo nombre, el programa se lo advertirá mediante el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Haga clic en **Sí** para sobrescribir el archivo.
- ◆ Haga clic en **No** si no quiere sobrescribirlo. Dele otro nombre al archivo.

El nuevo nombre de archivo aparece en la barra de título de la ventana de Layout & Editing.

Cómo utilizar Programmable Stitch Creator

Este programa le permitirá crear sus propios diseños de puntadas de relleno, que después podrá utilizar como atributos de costura de zonas de los dibujos, tanto en el programa Design Center como Layout & Editing. Los diseños de puntada sirven para rellenar las zonas interiores con un diseño parecido al de un embaldosado, lo que les da un aspecto especialmente decorativo. Puede crear sus propios diseños de relleno o utilizar alguno de los muchos que incorpora el programa, tanto directamente como editándolo previamente.

En este ejercicio vamos a aprender a editar un diseño de relleno existente.

El procedimiento nos permitirá conocer los distintos pasos que componen una sesión de trabajo con el programa Programmable Stitch Creator y conocer sus funciones más importantes.

Paso 1	Cómo arrancar Programmable Stitch Creator	página 52
Paso 2	Cómo abrir un archivo de puntada programada	página 53
Paso 3	Cómo dibujar las líneas de la Puntada de relleno programada	página 54
Paso 4	Cómo guardar la puntada programada	página 55
Paso 5	Cómo salir de Programmable Stitch Creator	página 55

Le aconsejamos que siga las instrucciones paso a paso y en el orden en que aparecen. En caso de que deba interrumpir el aprendizaje, puede guardar el archivo (véase Paso 4). Así podrá seguir después en el punto en que lo dejó.

Paso 1 Cómo arrancar Programmable Stitch Creator

- ❶ Para iniciar Programmable Stitch Creator, haga clic en el botón , seleccione Programas, luego seleccione Version 5.0, y por último haga clic en Programmable Stitch Creator a fin de abrir la ventana Programmable Stitch Creator.

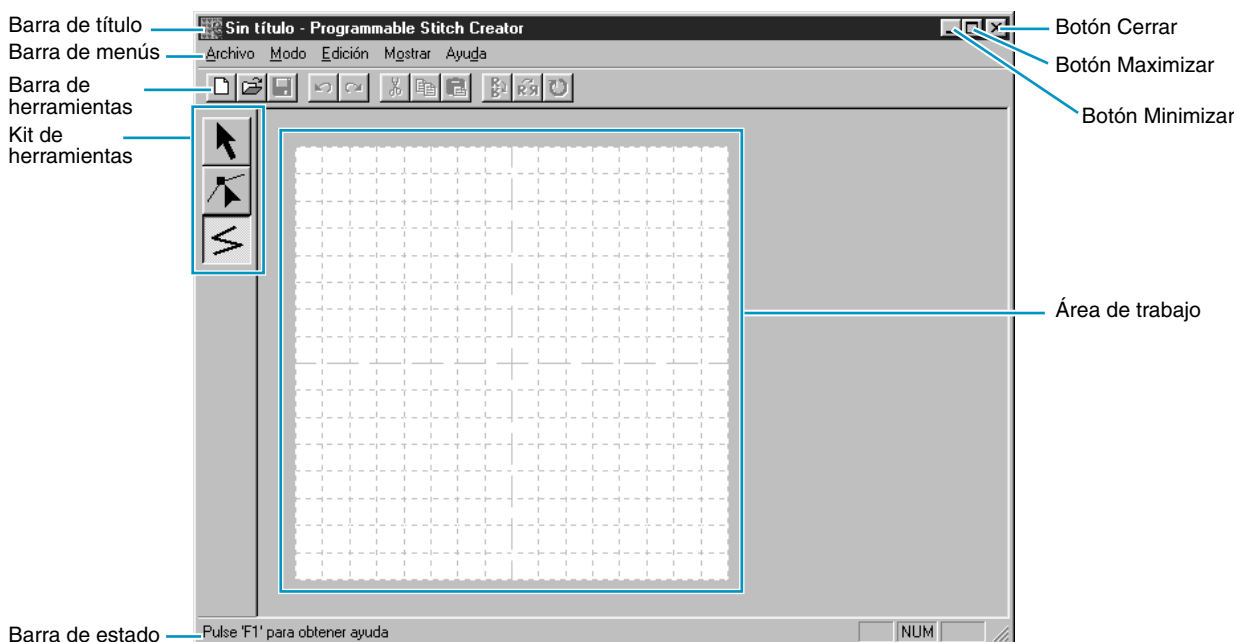
Si lo prefiere puede hacer doble clic en el icono de Programmable Stitch Creator del grupo de programas.



Programmable
Stitch Creator

Si ha creado un icono de acceso directo en el escritorio al programa Programmable Stitch Creator, por ejemplo, sólo tiene que hacer doble clic sobre él para abrir el programa.

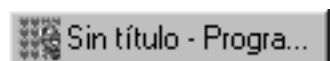
Se abrirá la ventana de Programmable Stitch Creator.



El tamaño de la ventana será inferior al de la pantalla del ordenador.

- ❷ Para que la ventana de Programmable Stitch Creator ocupe toda la pantalla, deberá hacer clic en el botón Maximizar situado a la derecha de la barra de título.

Si está utilizando a la vez otros programas, puede minimizar o reducir a un icono Programmable Stitch Creator; para ello haga clic en el botón Minimizar, a la derecha de la barra de título. Así podrá acceder a otras ventanas e iconos de la pantalla con el ratón.



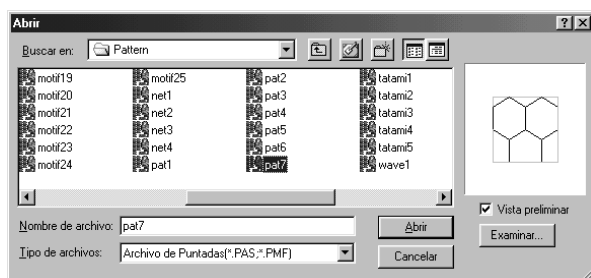
Para volver a ver en pantalla Programmable Stitch Creator haga clic en el icono.

Paso 2 Cómo abrir un archivo de puntada programada

- 1 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en **Abrir**.
Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece más abajo:



Se abrirá el cuadro de diálogo **Abrir**.



Nota:

Aquí podrá crear un diseño de **Relleno programable**.

Si ya sabe el archivo que quiere abrir:

Si ya sabe cuál es el archivo que quiere abrir:

- ◆ Seleccione el archivo **pas** de la carpeta **Pattern** que quiera abrir haciendo clic sobre él.
El contenido del archivo puede verse en la ventana **Vista preliminar**, siempre que esté marcada la casilla correspondiente.
- ◆ Haga doble clic en el archivo **pas** deseado o bien vaya a la opción **Abrir** para abrir el archivo.

Si quiere echarle un vistazo a todos los archivos disponibles antes de decidirse:

- ◆ Haga clic en el botón **Examinar** para ver la vista preliminar de los archivos **pas** que haya en la carpeta.

Se abre el cuadro de diálogo **Examinar**.

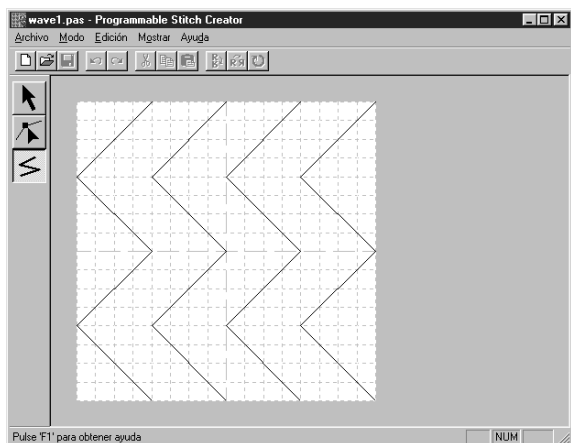


- ◆ Desplácese por los archivos con la barra de desplazamiento.
- ◆ Seleccione la puntada haciendo clic sobre ella. La puntada seleccionada pasará a estar resaltada.
- ◆ Haga doble clic en el diseño deseado o bien vaya a la opción **Abrir** para abrir el archivo y a la vez cerrar los cuadros de diálogo **Abrir** y **Examinar**.

Nota:

Los archivos **“.pas”** corresponden a diseños de **Relleno programable** y los **“.pmf”** a diseños de **Motivos**. Desde el menú **Modo** podrá cambiar el tipo de archivo que quiere crear.

El patrón de la puntada se muestra en la zona de trabajo del programa Programmable Stitch Creator.



Paso 3 Cómo dibujar las líneas de la Puntada de relleno programada

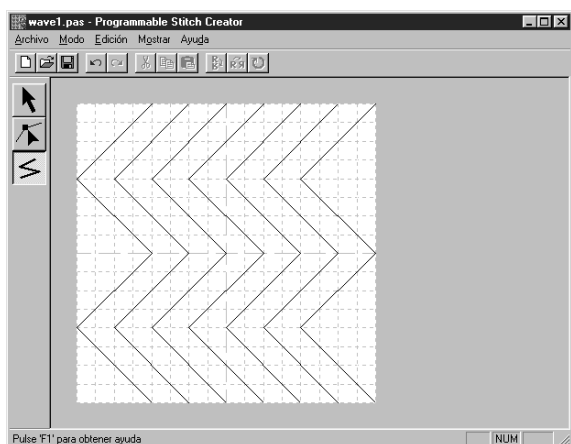
Vamos a dibujar ondas entre las existentes con la función Dibujar línea del kit de herramientas. Para dibujarlas vamos a usar la opción de cuadrícula **normal** con la que se guardó el archivo de patrón de puntada de relleno (extensión **pes**).

NOTA:

Elija una cuadrícula más fina o más gruesa en función del nivel de detalle de las líneas que vaya a dibujar. Si el dibujo es complejo, elija una cuadrícula más fina y si es sencillo, una más gruesa. Para obtener más información sobre las distintas opciones de la cuadrícula, consulte el apartado "Cuadrícula" en la página 255.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. Acerque el puntero a la zona de trabajo. El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono que representa la herramienta utilizada.
- 2 Mueva el ratón hasta la segunda línea de la cuadrícula vertical, después de la onda, y haga clic.
NOTA:
Las líneas que dibuje en el área de trabajo, tanto si son horizontales como verticales, siempre se ajustan a la cuadrícula. Los puntos creados al hacer clic con el ratón se insertan automáticamente en las intersecciones de las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula, lo que también le permite crear líneas en diagonal. Así pues, no importa que no haga clic exactamente en la intersección, porque la línea siempre se ajustará a la que haya más cerca.
- 3 Mueva el ratón hasta el primer ángulo y haga clic.
NOTA:
Para retroceder una acción y eliminar el punto final introducido no tiene más que pulsar el botón derecho del ratón.
- 4 Siga trazando la línea hasta llegar al final y haga doble clic.

- 5 Repita el proceso hasta añadir las dos líneas que faltan.
El dibujo tendrá un aspecto parecido al siguiente:



Si quiere editar algunos de los puntos dibujados, hágalo con el modo de Edición de puntos, que ya hemos aprendido a utilizar en la pantalla de Layout & Editing. Este modo le permite mover, insertar y borrar puntos (vaya al apartado “Modo de edición de puntos” en la página 241 o vuelva a consultar el Paso 14 “Cómo modificar los rayos” en la página 46).

Paso 4 Cómo guardar la puntada programada

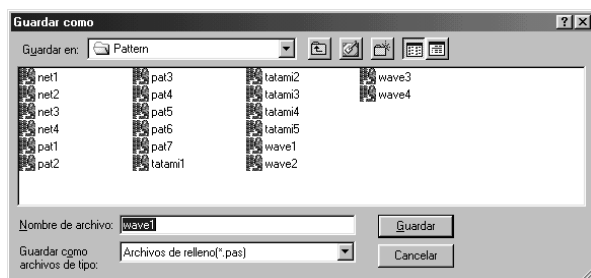
Para poder utilizar la puntada que acaba de editar en zonas interiores creadas con los programas Layout & Editing o Design Center antes deberá guardarla con formato de archivo **pas**. Para ello, siga las siguientes instrucciones.

- 1 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en el submenú **Guardar**.
Si lo prefiere puede hacer clic en el botón de la barra de herramientas que aparece a continuación:



Los archivos de formato **pas** que incluye el programa son de “sólo lectura”, es decir, no se pueden sobrescribir; por ese motivo se abrirá el cuadro de diálogo **Guardar como**.

- 2 Dele otro nombre al archivo y seleccione otra carpeta, si es que prefiere guardar sus propios archivos en una carpeta distinta para así distinguirlos.



- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y dele un nombre al archivo.
- ◆ Haga clic en **Guardar** para almacenarlo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir.

Paso 5 Cómo salir de Programmable Stitch Creator

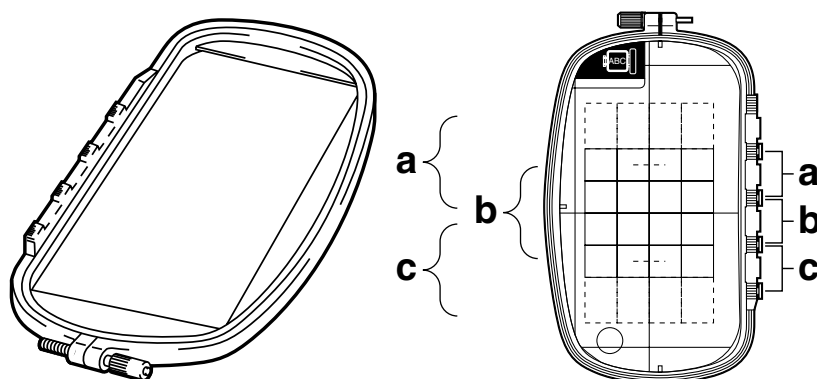
Ahora que ha creado su propia puntada ya puede cerrar el programa, ya que no lo necesitará en adelante.

- 1 Haga clic en la opción **Archivo** de la barra de menús y después en el submenú **Salir**.
El programa se cerrará automáticamente si ya ha guardado el archivo, como se le ha indicado en el paso anterior. Si ha cambiado algo en el dibujo desde la última vez que lo guardó, el programa le preguntará si quiere guardar los cambios. Haga clic en **Sí** y pase al apartado siguiente.

Cómo crear diseños para bastidores de posición múltiple

Si utiliza el **bastidor de posición múltiple** suministrado u opcional (de 130 × 300 mm o 100 × 172 mm) en la tres posiciones de colocación podrá coser diseños de posición múltiple.

Este programa le permite crear diseños para bastidores de posición múltiple (tamaño posición múltiple y gigante).



Ejemplo de bastidor de posición múltiple: bastidor de bordado de 100 × 172 mm

Aunque con el bastidor de posición múltiple se pueden coser dibujos de hasta 130 × 180 mm (o 100 × 100 mm, según el área de costura de la máquina utilizada), seleccione primero en cuál de las tres posición múltiple de instalación (indicadas con las letras a, b o c en la anterior ilustración) va a colocar el bastidor, así como la dirección de costura.

Las distintas secciones del diseño no pueden superar el tamaño del área de costura de la máquina.

■ Selección del tamaño de la página de diseño

- 1 En el programa **Layout & Editing**, haga clic en **Opciones** y después en **Propiedades de la página de diseño**.



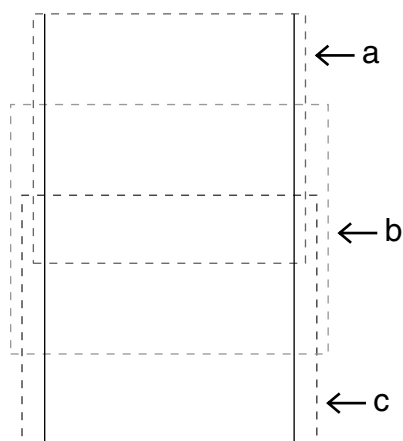
- ◆ Seleccione, en la lista desplegable **Tamaño**, un tamaño de página de 130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm, o 172 × 100 mm. (La configuración de los dibujos para bastidores de posición múltiple se indica con un “**”).
- Seleccione la configuración que se corresponda con el tamaño del bastidores de varias posiciones del que disponga la máquina que utilice.

NOTA:

El tamaño de la página de diseño indicado en el cuadro de diálogo que aparece más arriba no está disponible en **Design Center**, dado que el tamaño máximo de un único diseño no puede exceder los 260 × 160 mm, 130 × 180 mm o 100 × 100 mm. Recuerde que el tamaño de 260 × 160 mm no puede utilizarse en bastidores de posición múltiple.

■ Creación del diseño

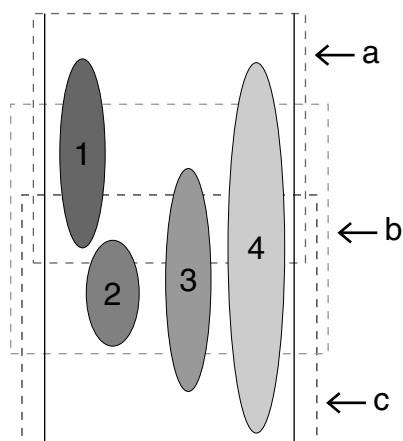
❶ La página de diseño aparece en pantalla como se muestra a continuación:



- ◆ Explicación de lo que significan a, b y c:
 - a: Área de bordado si el bastidor está colocado en la posición superior.
 - b: Área de bordado si el bastidor está colocado en la posición media.
 - c: Área de bordado si el bastidor está colocado en la posición inferior.

Las líneas intermitentes indican el espacio ocupado por cada área.

❷ Cree el diseño y asegúrese de que tenga las siguientes características:



- ◆ El tamaño de los diseños no puede exceder los 100 × 100 mm (o 130 × 180 mm). (Ésas serán las únicas opciones de configuración disponibles si el diseño se importa de Design Center.)
- ◆ Todos los diseños deben ajustarse a una única área (a, b, o c).
 - 1: Diseño correcto; ocupa únicamente el área a.
 - 2: También correcto, ya que se ajusta tanto al espacio del área b como al del área c.
 - 3: El tamaño del diseño es el adecuado, pero debe cambiarse de lugar, ya que no se ajusta a ninguna de las áreas.
 - 4: Diseño demasiado grande, no cabe en ninguna de las áreas.

NOTA:

Si el diseño no cumple con los requisitos indicados arriba, le aparecerá un mensaje de advertencia cuando intente ir al paso siguiente.

- ◆ Indique el orden de costura como lo haría con un bastidor normal.

Con la función **Optimizar el cambio del bastidor** se optimiza el orden de costura (incluido el orden de colocación del bastidor), como se explica más abajo.

(La función **Optimizar el cambio del bastidor** se encuentra en el menú Coser. Sabrá que está activada si la casilla correspondiente está marcada.)

■ Optimizar el cambio del bastidor

- 1 Haga clic en **Coser**.
- 2 Seleccione **Optimizar el cambio del bastidor**.

Si activa la función **Optimizar el cambio del bastidor**, reducirá al mínimo el número de cambios de posición del bastidor durante el proceso de costura del diseño. Si **Optimizar el cambio del bastidor** la desactiva, cada dibujo se coserá según el orden de colocación en la página de diseño.

NOTA:

*Le recomendamos que active la función de optimización **Optimizar el cambio del bastidor** para evitar tener que cambiar constantemente la posición del bastidor, lo que podría provocar que el diseño no se cosiese bien o que la tela quedase trabada. Esta función modifica el orden de costura establecido, por ello le recomendamos que lo compruebe antes de que empiece el bordado.*

■ Comprobar el diseño

NOTA:

Asegúrese de que no haya ningún objeto seleccionado antes de activar esta función; de lo contrario, sólo se mostrará la información correspondiente a dicho objeto.

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Propiedades del diseño**.

Cuando aparece el cuadro de diálogo **Propiedades del diseño**, la página de diseño aumenta o disminuye de tamaño y pasa a ocupar toda la ventana.



- ◆ La primera línea del cuadro de diálogo indica cuál va a ser el orden de colocación del bastidor para el diseño seleccionado.
- En la página de diseño sólo aparecen los diseños que van a coserse en la posición del bastidor seleccionada en ese momento. Los reconocerá porque aparecerán perfilados de color rojo en la pantalla.
- ◆ Haga clic en los botones **Anterior** o **Siguiete** para comprobar las demás posiciones del orden de costura del bastidor.
- Ahora aparecerán en la página de diseño el dibujo seleccionado y la posición del bastidor correspondiente.

NOTA:

Si el tamaño de uno de los objetos es mayor que el área de bordado o si está colocado de manera que no se ajusta totalmente a ella, aparecerá el mensaje "Cambie el tamaño o la posición del objeto" en vez del anterior cuadro de diálogo. El objeto que provoca el error aparecerá seleccionado: cámbielo de tamaño o posición. (Si hay más objetos que provoquen error, irán apareciendo seleccionados en el orden de costura.)

NOTA:

Compruebe que no haya seleccionado ningún diseño antes de hacer clic en este comando. Si ha seleccionado alguno, sólo aparecerá la información correspondiente a ese objeto.

- ② Para activar la vista preliminar de la imagen haga clic en la opción **Mostrar** y después en **Vista**

preliminar o bien haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

NOTA:

*Al igual que sucede con la función **Opciones – Propiedades del diseño**, si el tamaño de uno de los objetos es mayor que el área de bordado o si está colocado de manera que no se ajusta totalmente a ella, aparecerá el mensaje de error “Cambie el tamaño o la posición del objeto” en vez de la vista preliminar de la imagen. El objeto que provoca el error aparecerá seleccionado: cámbielo de tamaño o posición.*

(Si hay más objetos que provoquen error, irán apareciendo seleccionados en el orden de costura.)

NOTA:

Compruebe que no haya seleccionado ningún diseño antes de hacer clic en este comando. Si ha seleccionado alguno, sólo aparecerá la vista preliminar correspondiente a ese objeto.

■ Cómo guardar los datos

- ① Haga clic en la opción **Archivo** y después en **Guardar** o **Guardar como** para almacenarlos.

Todos los datos se guardarán como un único archivo de formato (*.pes).

Si el tamaño del archivo o el número de colores que cambian es mayor que el número indicado o si uno de los diseños no se ajusta por completo al área de bordado aparecerá el siguiente mensaje: “Cambie el tamaño o la posición del objeto. ¿Quiere guardar los datos de todas maneras?”.

NOTA:

El archivo guardado no podrá abrirse con versiones anteriores del programa Layout & Editing (2.0x o anteriores).

NOTA:

Si ha seleccionado una página de diseño para bastidores de posición múltiple (130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm, o 172 × 100 mm), sólo podrá seleccionar “PES versión 2.5, PES versión 3.0 o PES versión 4.0” en Tipo de archivo.

■ Cómo guardar los datos en la tarjeta original

- ① Para guardar el archivo en la tarjeta original, vaya a la opción **Archivo**, **Guardar en tarjeta** o bien

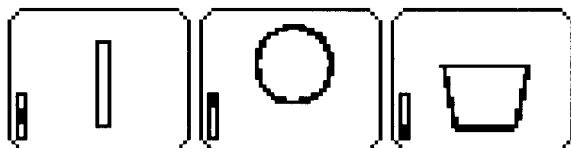
haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

Los datos de las imágenes para bastidores de posición múltiple se crean por separado, en función del número de cambios del bastidor, y se combinan posteriormente.

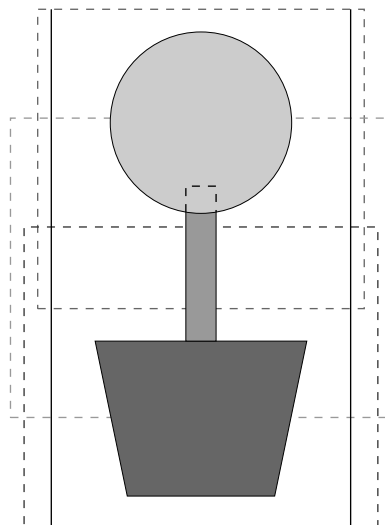
Por ello, este tipo de datos se guardan en la tarjeta original como una combinación de posición múltiple diseños.

(Para obtener más información sobre el número de diseños que caben en una tarjeta véase “3. Comprobar datos”).

Si el diseño que aparece abajo a la derecha se guardase en la tarjeta original y después se comprobase en la máquina de bordados, se organizaría del siguiente modo:



-  : Este es el dibujo que se coserá cuando el bastidor esté colocado en la posición superior (posición a).
-  : Este es el dibujo que se coserá cuando el bastidor esté colocado en la posición intermedia (posición b).
-  : Este es el dibujo que se coserá cuando el bastidor esté colocado en la posición inferior (posición c).



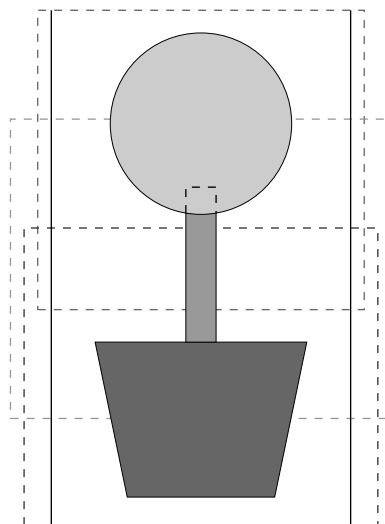
Como vemos, el orden de colocación del bastidor en el caso del dibujo anterior es b, a, y por último c.

Notas sobre los dibujos creados para bastidores de posición múltiple:

- Le recomendamos que antes de coser el dibujo creado haga una prueba en un trozo de tela idéntico al que vaya a utilizar para la costura definitiva. Utilice también el mismo tipo de aguja e hilo.
- Coloque asimismo material de refuerzo detrás de la tela y ténsela bien en el bastidor. Cuando vaya a coser sobre telas finas o elásticas utilice dos capas de material de refuerzo. Si no utiliza ningún tipo de material de refuerzo puede que la tela quede excesivamente tensa o arrugada o que no se cosa correctamente el dibujo.
- Utilice la puntada zigzag para los perfiles; así evitará que el hilo quede fuera.



- *Si el dibujo requiere la utilización de un bastidor en distintas posiciones, diseñelo de forma que las partes que lo componen se solapen unas con otras para evitar que el resultado final quede desencajado.*



Design Center

Design Center se utiliza para crear dibujos independientes para imágenes creadas con otros programas. Si lo desea puede también aplicarle diseños de puntada creados con Programmable Stitch Creator a las zonas interiores de las imágenes editadas en Design Center. El dibujo de bordado final puede importarse desde la página de diseño de Layout & Editing y combinarse con otros.

Los dibujos de bordado se crean en cuatro pasos o fases:

◆ Paso 1: Imagen original

Puede utilizar una imagen ya creada que haya adquirido, una creada desde algún programa de dibujo (como Paintbrush) o bien una impresa e importada desde el escáner y el programa de exploración. La imagen debe tener formato sin comprimir, extensión **bmp**, **tif**, **jpg**, **j2k**, **pcx**, **wmf**, **png**, **eps**, **pcd**, o **fpx**. Si tiene imágenes en otros formatos, puede convertirlas a éste con el programa adecuado. En el paso 1, la imagen aparece con los colores originales y no puede modificarse.

◆ Paso 2: Imagen líneas

Para poder pasar del pasos 1 al 2 debe seleccionar un máximo de 5 colores de la imagen, que pasarán a ser todos negros. Los colores no seleccionados se mantendrán en blanco. Ahora puede diseñar con más exactitud la imagen en blanco y negro con los distintos pinceles y gomas. Si guarda el archivo en este paso 2, tendrá extensión PEL.

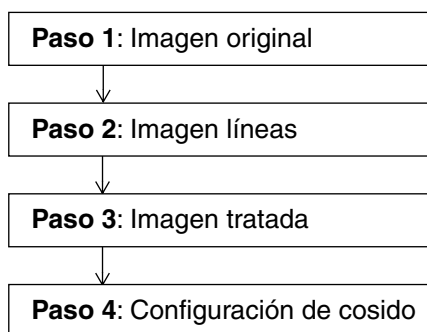
◆ Paso 3: Imagen tratada

En el paso 3, el programa detecta automáticamente el perfil de las zonas negras y lo sustituye por una serie de líneas libres. Estas líneas pueden editarse; puede añadirles, quitarles o desplazarles puntos. Si guarda el archivo en este paso, tendrá extensión PEM.

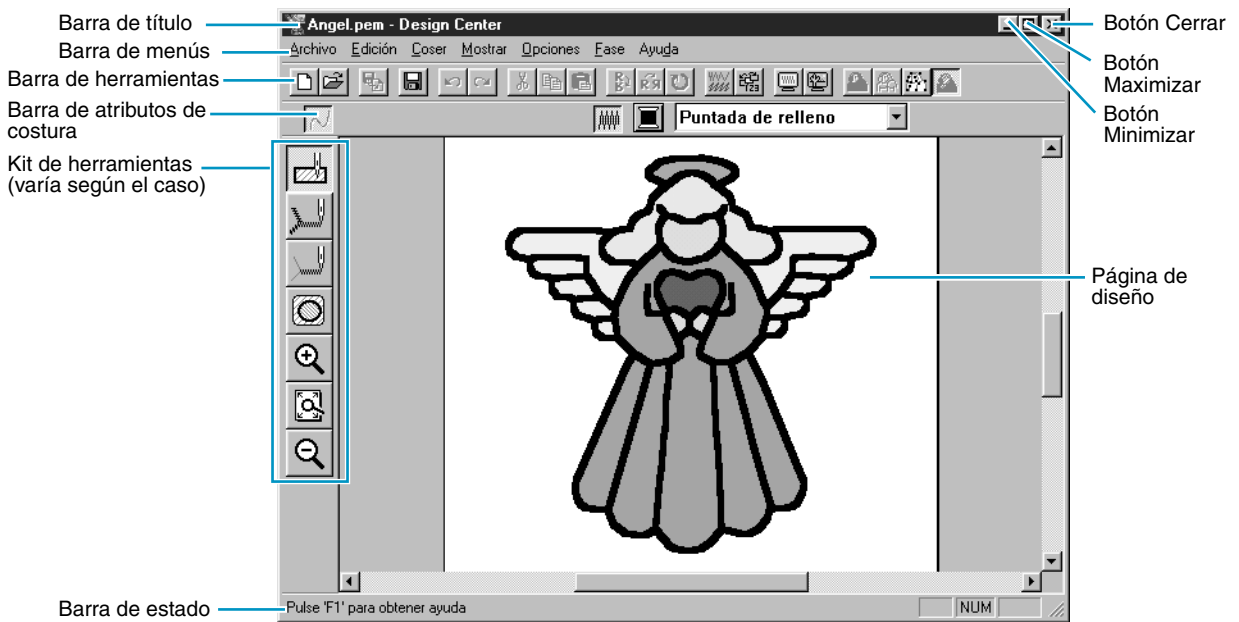
◆ Paso 4: Configuración de cosido

Aquí puede seleccionar la puntada, el color del hilo, etc., de los perfiles y zonas interiores para darle los toques finales al diseño. Si guarda el archivo en este paso 4, tendrá extensión PEM.

Si por algún motivo tiene que interrumpir el proceso de creación en los pasos 2, 3 o 4, guarde el archivo para poderlo recuperar más tarde.



Pantalla



Barra de menú	Permite acceder a las distintas funciones.
Barra de herramientas	Permite activar algunas funciones sin necesidad de ir al menú.
Barra de atributos de costura	Sirve para seleccionar los atributos de costura (color, puntada) de los dibujos (sólo se muestra en el paso 4).
Kit de herramientas	Permite seleccionar y edición la imagen. En el paso 1 no hay kit de herramientas; en los demás sí, aunque cambia cada vez.
Barra de estado	Proporciona información de utilidad.
Página de diseño	Parte del área de trabajo que se puede guardar y en la que se puede coser.

Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 2

En el paso 2, el kit de herramientas se usa para modificar la imagen de líneas generada a partir de la imagen o para crear una imagen de líneas desde cero.

     	Los primeros cinco botones son pinceles y gomas de distinto tamaño. Forma del puntero al desplazarlo o arrastrarlo por el área de trabajo:  (pinceles)  (gomas). Al abrirse la aplicación se activa por defecto el pincel nº 2.
	Hace que el puntero pase al modo de zoom de acercamiento. Forma del puntero: 
	Maximiza la página de diseño seleccionada para que ocupe toda la ventana.
	Hace que el puntero pase al modo de zoom de alejamiento. Forma del puntero: 

Cómo dibujar y borrar

Cómo dibujar

- 1 Haga clic en el pincel del grosor deseado del kit de herramientas. El puntero adoptará forma de .
- 2 Para añadir un punto, haga clic en el lugar donde quiera que aparezca; para dibujar una línea, pulse el botón izquierdo del botón y arrástrelo.
Si mantiene pulsada la tecla **Shift** mientras mueve el ratón sólo dibujará líneas horizontales o verticales.

Cómo borrar

- 1 Haga clic en la goma del grosor deseado del kit de herramientas.
- 2 Para borrar, pulse el botón derecho del ratón y arrástrelo. El puntero adoptará forma de .

Modo de zoom de acercamiento

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en la zona que quiera ampliar o bien arrastre el puntero hasta abarcarla y después suéltelo. Puede reducir la imagen varias veces si quiere.

Ajustar la página de diseño a la ventana

Esta función le permite maximizar la página de diseño seleccionada hasta que ocupe toda la ventana.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. La página de diseño aumentará o disminuirá automáticamente de tamaño hasta ocupar la ventana.

Modo de zoom de alejamiento

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en la zona que quiera reducir o bien arrastre el puntero hasta abarcarla y después suéltelo. La imagen se alejará y quedará centrada en el punto en el que haya hecho clic. Puede reducir la imagen varias veces si quiere.

Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 3

En el paso 3, los datos de perfil generados automáticamente se pueden editar con el kit de herramientas.

Cuando haga clic en uno de los botones del kit de herramientas, la forma de puntero cambiará. En la parte izquierda de la barra de estado se le indicará para qué sirven los distintos punteros.

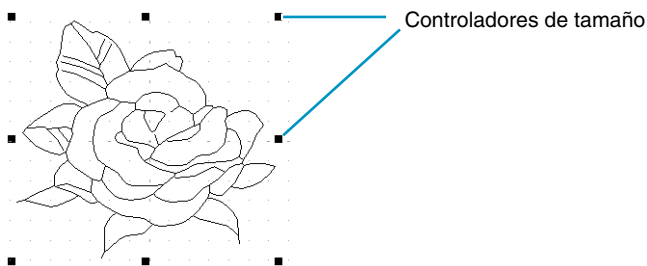
	Puntero de modo de selección. Es el puntero que se activa por defecto al arrancar el programa. Forma del puntero: 	página 68
	Activa el puntero de edición de puntos. Forma del puntero: 	página 70
	Activa el modo de dibujo de líneas. Forma del puntero: 	página 71
	Hace que el puntero pase al modo de zoom de acercamiento. Forma del puntero: 	página 71
	Maximiza la página de diseño seleccionada para que ocupe toda la ventana.	página 72
	Hace que el puntero pase al modo de zoom de alejamiento. Forma del puntero: 	página 72
	Llena la pantalla de los objetos seleccionados.	página 72

Modo de selección

El puntero del modo de selección permite seleccionar uno o más perfiles. Una vez seleccionado el perfil podrá moverlo, cambiarle el tamaño y girarlo o invertirlo.

■ Selección de objetos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en el dibujo que quiera seleccionar. El puntero adopta forma de  cuando entra en contacto con un perfil.
Como ya hemos visto, al seleccionar el objeto aparecen unos controladores de tamaño rodeándolo y los perfiles pasan a ser de color azul.
Tenga en cuenta que no podrá seleccionar el dibujo si hace clic en una parte transparente.



- 3 Para dejar de seleccionar el dibujo, seleccione otro, haga clic en un espacio en blanco de la pantalla o active otro botón del kit de herramientas (excepto la función de zoom).
- 4 Para seleccionar otro dibujo haga clic sobre él mientras mantiene pulsada la tecla **Shift**. También puede seleccionar otros objetos arrastrando el puntero por la página de diseño hasta incluirlos. A medida que vaya arrastrando el ratón verá cómo aparece un rectángulo formado por una línea de puntos. Cuando suelte el botón, todos los objetos que queden en el interior del rectángulo se seleccionarán.

■ Cómo mover los dibujos

- 1 Seleccione el objeto que quiera mover.
- 2 Coloque el puntero sobre el objeto y haga clic (quedará enmarcado en un cuadrado de líneas discontinuas); arrástrelo al nuevo lugar donde lo quiera colocar.
Si mantiene pulsada la tecla **Shift** y arrastra el dibujo podrá desplazarlo vertical u horizontalmente.

NOTA:

Cada vez que pulse los cursores, el objeto seleccionado se desplazará 0,5 mm en la dirección seleccionada.

■ Cómo cambiar el tamaño de los objetos

- 1 Acerque el puntero hasta el controlador de tamaño del objeto o grupo de objetos seleccionado.
La forma del puntero cambiará a , ,  o , según el controlador de tamaño sobre el que lo coloque.
- 2 Arrastre el controlador de tamaño para agrandar el objeto en la dirección que indique la flecha.
 sirve para aumentar la anchura.
 sirve para aumentar la altura.
 y  sirven para cambiar la anchura y altura a la vez.

■ Cómo invertir objetos vertical u horizontalmente

- 1 Seleccione el objeto que quiera invertir horizontalmente (arriba y abajo) o verticalmente (izquierda y derecha). Se activarán los siguientes botones:



- 2 Para invertir verticalmente el objeto, seleccione la opción **Edición – Invertir – Horizontal** o bien haga clic en el botón  de la barra de herramientas.
Para invertir verticalmente el objeto, seleccione la opción **Edición – Invertir – Vertical** o bien haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

■ Cómo girar objetos

- 1 Seleccione el objeto que quiera girar. Se activará el siguiente botón:



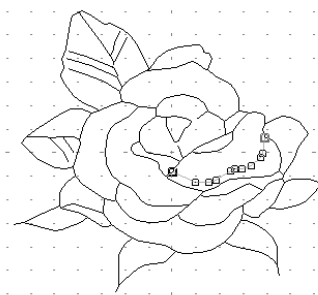
- 2 Seleccione la opción **Edición – Girar** o bien haga clic en el botón  de la barra de herramientas. Los controladores de tamaño situados alrededor del objeto seleccionado serán sustituidos por cuatro cuadrados, uno en cada esquina del área seleccionada.
- 3 Para girar la imagen colóquese con el ratón sobre uno de los cuatro controladores de giro.
El puntero pasará a tener forma de  cuando entre en contacto con uno de los controladores de giro. Cuando haga clic sobre el controlador aparecerá un cuadrado formado por líneas discontinuas alrededor de la imagen seleccionada.
Si quiere girar la imagen, mueva el ratón en sentido horario o antihorario.
Si sólo mueve el ratón, el giro aumentará a intervalos de 1°. Si mientras mueve el ratón mantiene pulsada la tecla **(Shift)**, el giro aumentará a intervalos de 15°.

Modo de edición de puntos

El modo de edición de puntos le permite desplazar, añadir y borrar puntos de los perfiles.

■ Cómo mover puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en el perfil que quiera editar.
La línea seleccionada se indica con color rosa y los puntos existentes se marcan con unos cuadraditos vacíos. El punto inicial y el final de la línea se reconocen porque tienen cuadrados más grandes.



- 3 Haga clic en el punto que quiera mover.
Para seleccionar otro punto haga clic sobre él mientras mantiene pulsada la tecla **Shift**.
Los puntos seleccionados se indican mediante cuadraditos de color negro.
NOTA:
Si hace clic en la línea en vez de en uno de los cuadraditos, se insertará un nuevo punto.
- 4 Arrastre el puntero hasta la posición deseada. Todos los puntos seleccionados se mueven en la misma dirección.
Si mantiene pulsada la tecla **Shift** mientras arrastra el punto, éste se desplazará horizontal o verticalmente.
NOTA:
Cada vez que pulse los cursores, el punto seleccionado se desplazará 0,1 mm en la dirección seleccionada.

■ Cómo añadir puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en el perfil que quiera editar.
La línea seleccionada se indica con color rosa y los puntos existentes se marcan con unos cuadraditos vacíos. El punto inicial y el final de la línea se reconocen porque tienen cuadrados más grandes.
- 3 Haga clic en el lugar del perfil en el que quiera añadir el nuevo punto.
Aparecerá un nuevo punto, indicado con un cuadrado de color negro. Si lo desea puede editar el punto.

■ Cómo borrar puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en el perfil que quiera editar.
Los puntos del perfil se indicarán con unos cuadraditos vacíos.

- ③ Haga clic en el punto que quiera borrar.

Para seleccionar otro punto haga clic sobre él mientras mantiene pulsada la tecla **Shift**. Los puntos seleccionados se indican mediante cuadraditos de color negro.

- ④ Pulse la tecla **Delete** para que desaparezca el punto del perfil.

No olvide que los puntos marcados con cuadrados rojos no pueden borrarse.

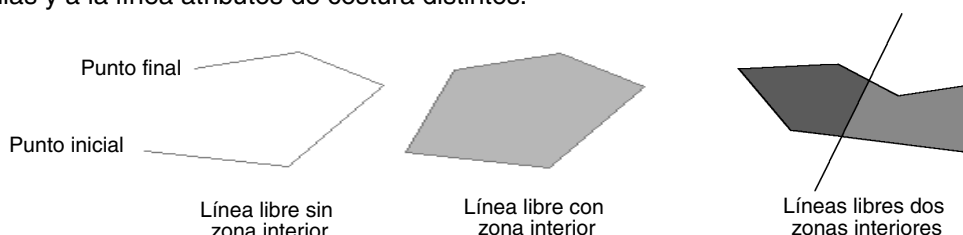
Modo de dibujo de líneas

Este modo le permite añadir líneas libres a los diseños. Las líneas libres son líneas ininterrumpidas formadas por una o más líneas rectas cuyo punto final se corresponde con el inicio de la siguiente.

Si con la línea libre dibujada no crea zonas interiores, el programa la considerará un simple perfil y sólo podrá seleccionar los atributos de costura como lo haría con una simple línea (paso 4).

Si la línea libre creada sí tiene zonas interiores, en el paso 4 podrá asignar colores y puntadas tanto al perfil como a las zonas interiores.

Si dibuja una línea que atraviese una zona interior, creará dos zonas distintas y podrá asignarle a cada una de ellas y a la línea atributos de costura distintos.



■ Cómo dibujar líneas libres

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño dibujo del kit de herramientas.

- ② Dibuje la línea.

Desplace el puntero hasta el primer punto de la forma y haga clic con el ratón.

Mueva el ratón hasta el punto final de la primera línea recta y suelte el botón.

NOTA:

Para retroceder una acción y eliminar el punto final introducido no tiene más que pulsar el botón derecho del ratón.

Si lo desea puede activar la cuadrícula para que le ayude a trazar las líneas. Puede configurarla de manera que se vean tanto las líneas horizontales como las verticales. Para obtener más información sobre la cuadrícula, consulte el apartado "Configuración de la cuadrícula" en la página 106.

- ③ Repita el proceso hasta trazar el último punto. Cuando haya acabado, haga doble clic con el ratón.

Si mantiene pulsada la tecla **Shift** mientras mueve el ratón sólo dibujará líneas horizontales o verticales.

Modo de zoom de acercamiento

El zoom de acercamiento sirve para acercarse a una parte del perfil y así poder observarla y editarla mejor.

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de .

- ② Haga clic en la zona que quiera ampliar o bien arrastre el puntero hasta abarcarla y después suéltelo. Puede reducir la imagen varias veces si quiere.

Ajustar la página de diseño a la ventana

Esta función le permite maximizar la página de diseño seleccionada hasta que ocupe toda la ventana.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. La página de diseño aumentará o disminuirá automáticamente de tamaño hasta ocupar la ventana.

Modo de zoom de alejamiento

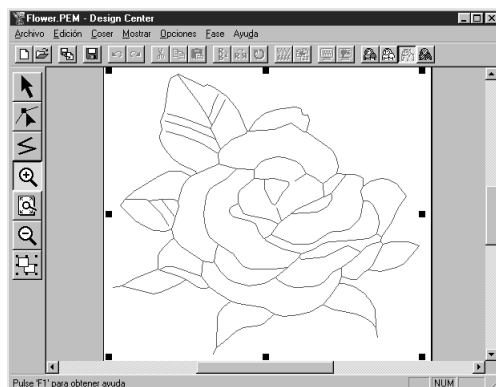
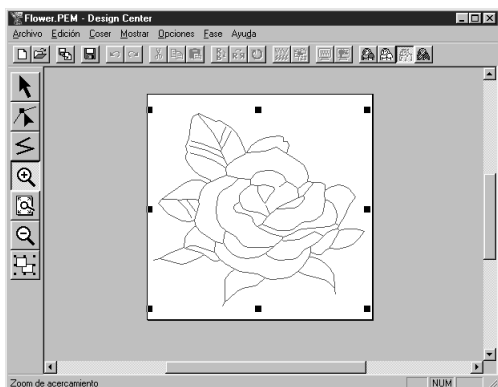
El zoom de alejamiento permite alejar la imagen y volver al modo de visualización normal.

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.
El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en la zona que quiera reducir o bien arrastre el puntero hasta abarcarla y después suéltelo. La imagen se alejará y quedará centrada en el punto en el que haya hecho clic. Puede reducir la imagen varias veces si quiere.

Cómo ampliar los objetos seleccionados para que ocupen toda la pantalla

El último botón del kit de herramientas le permite ampliar un perfil determinado hasta que ocupe todo el tamaño de la pantalla.

- 1 Seleccione uno o varios perfiles.
- 2 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.
Los perfiles seleccionados pasarán a ocupar todo el espacio disponible de la pantalla.



Cómo utilizar el kit de herramientas del paso 4

En el paso 4 se le asignan atributos de costura de líneas y zonas interiores a los perfiles. Para ello tendrá que utilizar el kit de herramientas y la barra de atributos de costura.

Cuando haga clic en uno de los botones del kit de herramientas, la forma de puntero cambiará. En la parte izquierda de la barra de estado se le indicará para qué sirven los distintos punteros.

	Selecciona el modo de configuración de zona interior del puntero. Al abrirse la aplicación se activa por defecto esta herramienta.	página 73
	Selecciona el modo de configuración de líneas (todas) del puntero.	página 75
	Selecciona el modo de configuración de líneas (única) del puntero.	página 76
	Selecciona el modo de costura de agujeros del puntero.	página 77
	Hace que el puntero pase al modo de zoom de acercamiento.	página 78
	Maximiza la página de diseño seleccionada para que ocupe toda la ventana.	página 78
	Hace que el puntero pase al modo de zoom de alejamiento.	página 78

Modo de configuración de zonas interiores

En este modo podrá aplicar los atributos de costura a una zona interior. También podrá cambiar sus atributos de costura.

Cómo aplicar los atributos de costura a una zona interior

- Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de rectángulo.

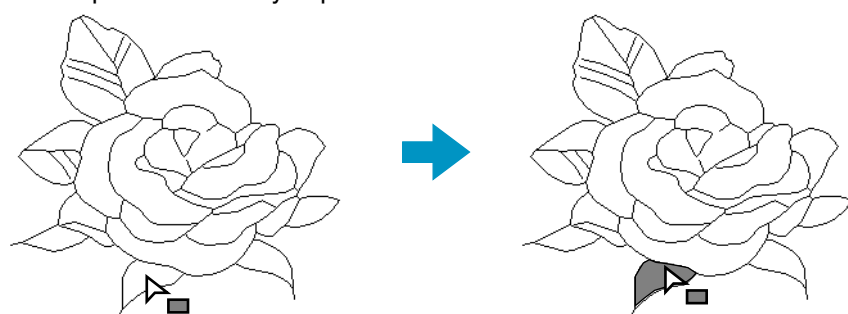
La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



Puede seleccionar el color y la puntada en este paso o después de aplicárselos a la zona interior. Véase “Color” en la página 81 y “Puntada” en la página 82.

También puede utilizar el menú (véase “Atributos de costura” en la página 99) o el método que se explica a continuación para elegir la densidad y demás características de la puntada. Si no selecciona la configuración en este punto, se aplicará la que esté en uso; en cualquier paso, puede modificarla más tarde.

- ② Haga clic en la zona interior que quiera configurar.
Se le aplicará el color y la puntada seleccionados en la barra de atributos de costura.



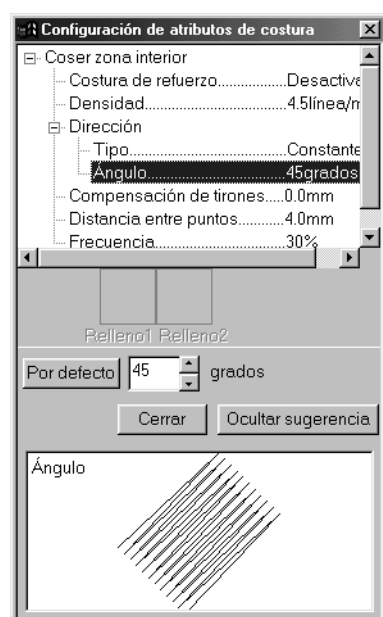
■ Cómo comprobar los atributos de costura de una zona interior

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de rectángulo.

- ② Haga clic en la zona interior con el botón derecho del ratón.
La barra de atributos de costura muestra el color y la puntada de la zona seleccionada. Si lo desea, puede cambiar el color y la puntada en este paso (véase “Cómo aplicar los atributos de costura a una zona interior” en la página 73).

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura** de la puntada seleccionada.



- ◆ En caso necesario, modifique la configuración.
Véase “Atributos de costura” en la página 99.
- *Para volver a la configuración inicial una vez modificada, haga clic en el botón **Por defecto** situado a la izquierda de cada función.*
- ◆ Para aplicar la nueva configuración a las zonas interiores, haga clic en todas las zonas a las que quiera aplicársela con el botón izquierdo.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para que desaparezca el cuadro de diálogo.

Modo de configuración de líneas (todas)

En este modo podrá aplicar los atributos de costura al perfil de los objetos. También podrá cambiar los atributos de costura de los distintos perfiles.

■ Cómo aplicar los atributos de costura a un perfil

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del kit de herramientas. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:

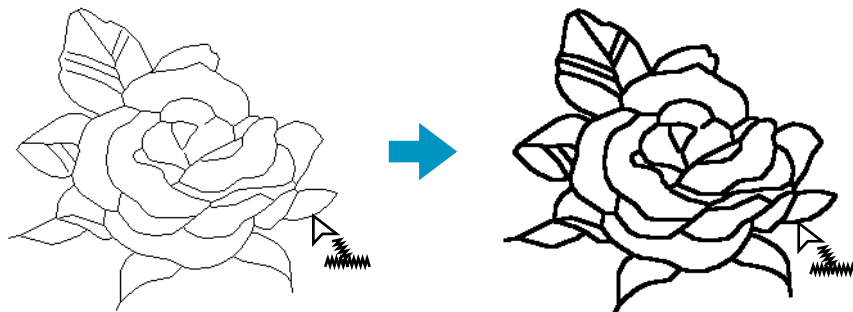


Puede seleccionar el color y la puntada en este paso o después de aplicárselos al perfil. Véase “Color” en la página 81 y “Puntada” en la página 82.

También puede utilizar el menú (véase “Atributos de costura” en la página 99) o el método que se explica a continuación para elegir las características de la puntada. Si no selecciona la configuración en este punto, se aplicará la que esté en uso; en cualquier caso, puede modificarla más tarde.

- 2 Haga clic en el perfil que quiera configurar.

Se le aplicará el color y la puntada seleccionados en la barra de atributos de costura.



■ Cómo comprobar los atributos de costura de un perfil

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del kit de herramientas.

② Haga clic en el perfil con el botón derecho del ratón.

La barra de atributos de costura muestra el color y la puntada de la zona seleccionada. Si lo desea, puede cambiar el color y la puntada en este paso (véase el anterior apartado “Cómo aplicar los atributos de costura a un perfil” en la página 75).

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura** de la puntada seleccionada.



- ◆ En caso necesario, modifique la configuración.
Véase “Atributos de costura” en la página 99.
- Para volver a la configuración inicial una vez modificada, haga clic en el botón **Por defecto** situado a la izquierda de cada función.
- ◆ Para aplicar la nueva configuración a los perfiles, haga clic en ellos con el botón izquierdo del ratón.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para que desaparezca el cuadro de diálogo.

Modo de configuración de líneas (parte)

En este modo podrá aplicar los atributos de costura a una parte del perfil. También podrá cambiar los atributos de costura aplicados a las distintas partes del perfil.

Se considera una línea separada del perfil el tramo que se encuentra a ambos lados del puntero hasta los puntos más próximos.

■ Cómo aplicar los atributos de costura a una parte de un perfil

① Haga clic en el botón del kit de herramientas.

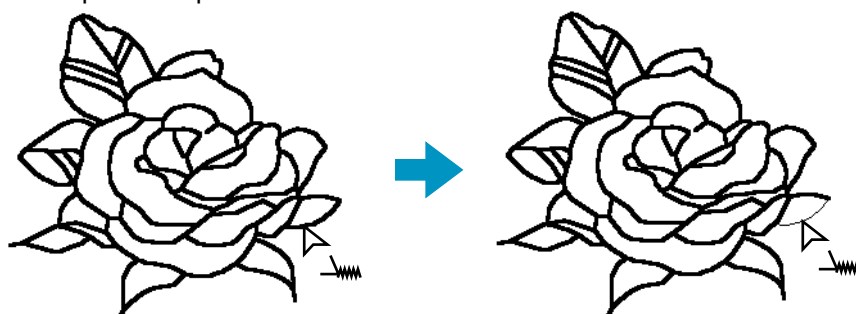
El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del kit de herramientas. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



Puede seleccionar la puntada en este paso o después de aplicársela al perfil. Véase “Puntada” en la página 82. Por el contrario, no podrá asignar el color a una parte del perfil. Si configura una parte del perfil antes de configurar todo el perfil, el color por defecto será el negro.

② También puede utilizar el menú (véase “Atributos de costura” en la página 99) o el método descrito en la página 77 (Cómo comprobar los atributos de costura de una parte del perfil). Si no selecciona la configuración en este punto, se aplicará la que esté en uso; en cualquier caso, puede modificarla más tarde.

- ③ Haga clic en la línea del perfil que quiera configurar.
Se le aplicará la puntada seleccionada en la barra de atributos de costura.



■ Cómo comprobar los atributos de costura de una parte del perfil

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del kit de herramientas.

- ② Haga clic en la línea que quiera comprobar con el botón derecho del ratón.

La barra de atributos de costura muestra el color y la puntada de la zona seleccionada. En este paso puede cambiar la puntada, pero no el color (véase “Cómo aplicar los atributos de costura a una zona interior” en la página 73).

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de costura** de la puntada seleccionada.



- ◆ En caso necesario, modifique la configuración.
Véase “Atributos de costura” en la página 99.
- *Para volver a la configuración inicial una vez modificada, haga clic en el botón **Por defecto** situado a la izquierda de cada función.*
- ◆ Para aplicar la nueva configuración a líneas sueltas, haga clic sobre ellas con el botón izquierdo.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para que desaparezca el cuadro de diálogo.

Modo de costura de agujeros

El modo de costura de agujeros sirve para evitar que dos objetos superpuestos se cosan dos veces. Esta función sólo se puede activar si uno de los objetos se encuentra totalmente rodeado por el otro.

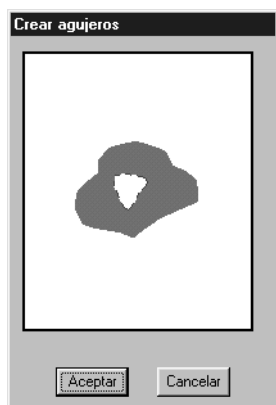
- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del kit de herramientas.

- ② Haga clic en el objeto que rodea al otro objeto situado en el interior.



- ③ Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Haga clic en la zona central para activar o desactivar la función de costura de agujeros.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para seleccionar el modo de agujeros de costura.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de la función sin activarla.

Modo de zoom de acercamiento

El zoom de acercamiento sirve para acercarse a una parte del perfil y así poder comprobarla y editarla mejor.

- ① Haga clic en el botón del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- ② Haga clic en la zona que quiera ampliar o bien arrastre el puntero hasta abarcarla y después suéltelo. Puede reducir la imagen varias veces si quiere.

Ajustar la página de diseño a la ventana

Esta función le permite maximizar la página de diseño seleccionada hasta que ocupe toda la ventana.

- ① Haga clic en el botón del kit de herramientas. La página de diseño aumentará o disminuirá automáticamente de tamaño hasta ocupar la ventana.

Modo de zoom de alejamiento

El zoom de alejamiento permite alejar la imagen y volver al modo de visualización normal.

- ① Haga clic en el botón del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- ② Haga clic en la zona que quiera reducir o bien arrastre el puntero hasta abarcarla y después suéltelo. La imagen se alejará y quedará centrada en el punto en el que haya hecho clic. Puede reducir la imagen varias veces si quiere.

Cómo utilizar la barra de atributos de costura

La barra de atributos de costura, disponible en el paso 4, le permite seleccionar el color y la puntada de una zona interior o perfil.

Los atributos de costura disponibles dependen del modo de puntero.

Ejemplo 1: El puntero se encuentra en modo de configuración de zonas interiores.



Ejemplo 2: El puntero se encuentra en modo de configuración de líneas.



Si se coloca el puntero durante unos instantes sobre alguno de los elementos de la barra de atributos de costura aparecerá un mensaje emergente que le explicará en qué consiste la función.

	Coser zona interior: activa y desactiva la costura de la zona interior.	página 79
	Coser línea: activa y desactiva la costura de líneas.	página 80
	Color de zona interior, color de línea: Selecciona el color del hilo de los perfiles o zonas interiores.	página 81
Puntada de relleno Puntada recta	Tipo de zona interior, tipo de costura de línea: Selecciona la puntada de los perfiles o zonas interiores.	página 82

Cómo seleccionar el color del hilo y la puntada

■ Coser zona interior

Objeto: Activa y desactiva la zona interior.
La zona interior no se coserá si desactiva esta función (y, evidentemente, no podrá seleccionar ni la puntada ni el color).

Uso: Si pulsa el botón  del kit de herramientas para que el puntero entre en modo de costura de zonas interiores.

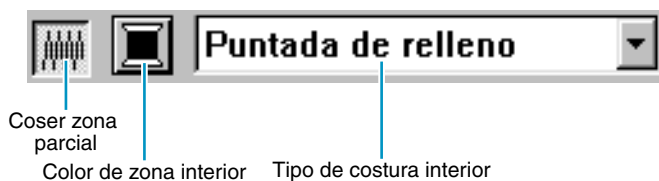
Procedimiento:

① Haga clic en el botón **Coser zona interior**.

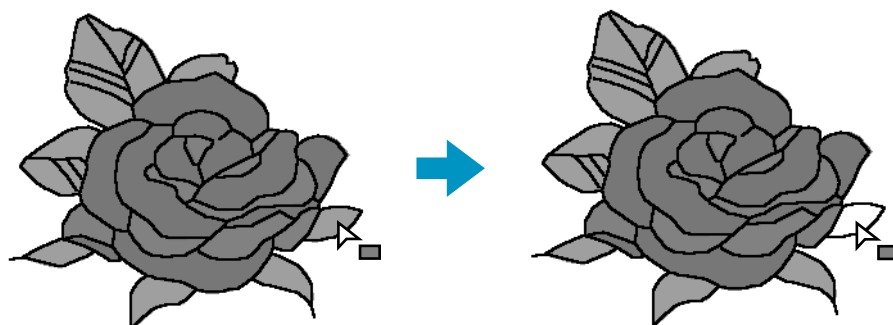
Este botón tiene dos posiciones:

activado: se muestra el botón de Color de zona interior y la lista desplegable Tipo de costura interior.

desactivado: no se muestra ni el botón Color de zona interior ni la lista desplegable Tipo de costura interior.



- ② Haga clic en la zona interior para activarla o desactivarla.
Cuando active la zona interior, ésta desaparecerá.



Una vez activada, la zona interior adopta el color seleccionado en el botón **Color de zona interior** y la puntada de la lista desplegable **Tipo de costura interior**.

Véase: “Color” en la página 81 y “Puntada” en la página 82

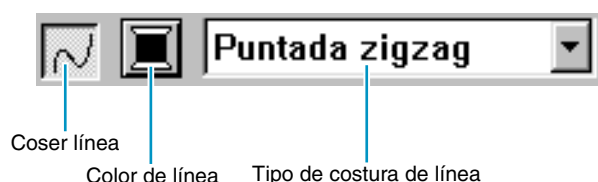
■ Coser línea

Objeto: Activa y desactiva el perfil.
El perfil no se coserá si lo desactiva (y, evidentemente, no podrá seleccionar ni la puntada ni el color).

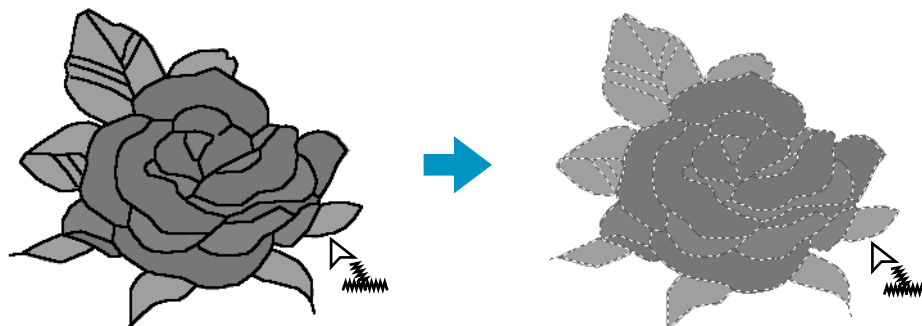
Uso: Si pulsa los botones  o  del kit de herramientas para que el puntero entre en modo de costura de líneas (todas o parte).

Procedimiento:

- ① Haga clic en el botón **Coser línea**.
Este botón tiene dos posiciones:
activado: se muestra el botón Color de línea y la lista desplegable Tipo de costura de línea.
desactivado: no se muestra ni el botón Color de línea ni la lista desplegable Tipo de costura de línea.



- ② Haga clic en el perfil para activarlo o desactivarlo.
Si desactiva el perfil, será sustituido por una línea de puntos que no se coserá.



Una vez activado, el perfil adopta el color seleccionado en el botón **Color de línea** y la puntada de la lista desplegable **Tipo de costura de línea**.

Véase: “Color” en la página 81 y “Puntada” en la página 82

■ Color

Objeto: Selecciona el color del hilo de los perfiles o zonas interiores.

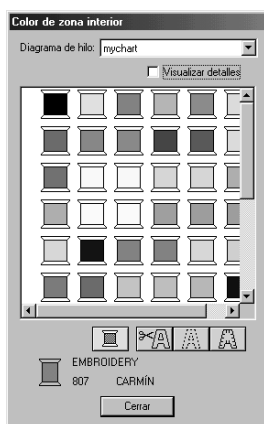
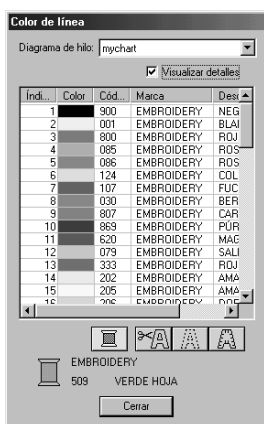
Uso: Si el puntero está en modo de configuración de zonas interiores o de líneas.

Procedimiento:

① Haga clic en el botón **Color**.

Aparece un cuadro de diálogo **Color del hilo** similar al que se muestra a continuación.

Si la casilla de verificación Ver detalles está marcada, quite la marca a fin de ver una lista que incluya exclusivamente los colores de hilo.



- ◆ En la lista Tabla de hilos, seleccione una tabla definida por el sistema o una tabla de hilos definida por el usuario.
- ◆ En la lista que aparece debajo, seleccione el color deseado.
El nombre del color seleccionado aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo.
 - En la página 149, bajo el apartado “Colores especiales”, se proporcionan descripciones de los cuatro botones que aparecen debajo de la lista.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para que desaparezca el cuadro de diálogo.

Cuando haga clic en el color deseado, el nuevo color aparecerá en el botón **Color de zona interior** o en el botón **Color de línea**.

NOTA:

Para obtener información detallada sobre cómo especificar una tabla de hilos del usuario, o sobre cómo las máquinas manejan los colores del hilo, consulte “Editar diagrama de hilo del usuario” en la página 231.

Véase: “Coser zona interior” en la página 79, “Coser línea” en la página 80 y “Colores especiales” en la página 149

Objeto: Selecciona la puntada de los perfiles o zonas interiores.

Uso: Si el puntero está en modo de configuración de zonas interiores o de líneas.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en la lista desplegable de **tipo de costura**.
Se mostrarán las opciones disponibles.



Las funciones disponibles para los perfiles son la Puntada recta y la Puntada zigzag. Para la puntada por regiones, están disponibles la puntada de relleno, la puntada satinada, la puntada de relleno programable, la puntada ornamental y la puntada de cruz.

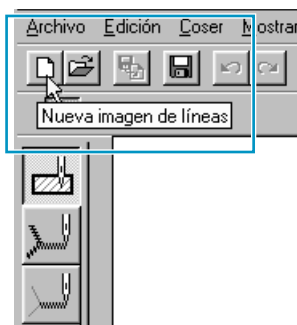
- 2 Haga clic en la puntada que prefiera.
Se muestra la nueva configuración en la lista desplegable.
“Coser zona interior” en la página 79 y “Coser línea” en la página 80

Cómo utilizar la Barra de menús y la Barra de herramientas

Archivo	Permite realizar distintas operaciones con los archivos como, por ejemplo, abrirlos y guardarlos.	página 83
Edición	Sirve para realizar algunos procedimientos sencillos en los objetos, como cortar y pegar.	página 93
Coser	Le permite controlar la manera en que va a coserse el diseño.	página 99
Mostrar	Cambia el tipo de visualización de la pantalla.	página 106
Opciones	Arranca los demás programas y permite seleccionar el tamaño de la página de diseño y la unidad del sistema.	página 109
Fase	Le permite ir al paso anterior o al siguiente.	página 111
Ayuda	Permite acceder al sistema de ayuda en pantalla.	página 117

Muchas de las funciones de los menús también pueden activarse haciendo clic en los iconos correspondientes de la barra de herramientas o bien pulsando la tecla o combinación de teclas de método abreviado.

Si mantiene el puntero durante unos instantes sobre uno de los botones de la barra de herramientas, aparecerá un pequeño mensaje en forma de etiqueta que le indicará cuál es su función.



Menú Archivo

El menú **Archivo** permite realizar distintas operaciones con los archivos como, por ejemplo, abrirlos, guardarlos o imprimirlos.

Nueva imagen de líneas	Crea una nueva página de diseño en blanco y avanza al paso 2.	página 84
Figura nueva	Crea una nueva página de diseño en blanco y va al paso 3.	página 84
Asistente	Le ayuda a crear sus propios diseños paso a paso.	página 85
Abrir	Abre un archivo previamente guardado (*.PEM, *.PEL) o un archivo de imagen (mapas de bits de Windows (*.bmp), Exif (*.tif, *.jpg), ZSoftPCX (*.pcx), Metaarchivo de Windows (*.wmf), Portable Network Graphics (*.png), Encapsulated PostScript (*.eps), Kodak PhotoCD (*.pcd) y FlashPix (*.fpx), JPEG2000 (*.j2k).	página 88
Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN	Selecciona uno de los dispositivos TWAIN conectados al ordenador.	página 89
Importar dispositivo compatible con TWAIN	Activa un escáner u otro dispositivo compatible con TWAIN e inicia la importación de la imagen.	página 89

Pegar del portapapeles	Abre una página de diseño nueva en el paso 1 y pega en el portapapeles los datos de la imagen.	página 90
Copiar en el portapapeles	Copia la imagen del paso 1 al portapapeles.	página 90
Importar figura	Importa un archivo tipo *.pem a la página de diseño (sólo puede utilizarse en el paso 3).	página 91
Guardar	Guarda la página de diseño en el disco como archivo de la versión más reciente (por defecto).	página 91
Guardar como	Guarda el archivo en uso con otro nombre. Los formatos de archivo que pueden guardarse son los siguientes: archivos de mapa de bits (*.bmp, paso 1); archivos PEL (paso 2); y en el paso 3 y el paso 4, archivos PEL y PEM.	página 91
Salir	Cierra el programa.	página 92

■ Nueva imagen de líneas

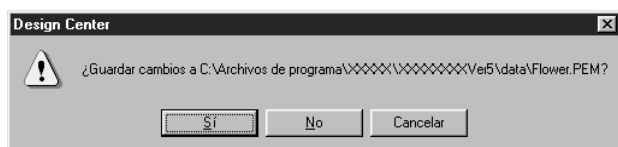
Objeto: Crea una nueva página de diseño en blanco y avanza al paso 2.

Método abreviado: **Ctrl** + **N**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Nueva imagen de líneas**.
Si no ha modificado la página de diseño que tiene en pantalla, aparecerá inmediatamente otra en blanco (paso 2).
- 2 Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios; por ejemplo:



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, (por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.)

Dependiendo del paso en que se encuentre y del cambio realizado, el archivo se guardará con formato *.pel, *.pem o ambos.

Se abre automáticamente un nuevo archivo en el paso 2. En el paso 2 puede utilizar los pinceles y gomas para crear diseños en blanco y negro. Si lo desea, también puede usar esta función para crear diseños que sean más fáciles de dibujar a mano como, por ejemplo, letras de trazo libre.

Véase: “Abrir” en la página 88, “Guardar” y “Guardar como” en la página 91, “Figura nueva” a continuación

■ Figura nueva

Objeto: Crea una nueva página de diseño en blanco y va al paso 3.

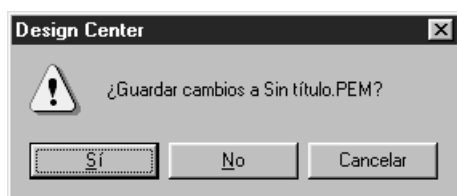
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Figura nueva**.
Si no ha modificado la página de diseño que tiene en pantalla, aparecerá inmediatamente otra en blanco (paso 3).

- ② Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios:



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes de proseguir la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, (por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.)

Dependiendo del paso en que se encuentre y de la edición realizada, el archivo se guardará con formato *.pel, *.pem o ambos.

Se abre automáticamente un nuevo archivo en el paso 3. La página de diseño pasará a tener el tamaño configurado.

En el paso 3 puede utilizar la herramienta de dibujo de líneas o la función Importar figura para recuperar archivos *.pem ya existentes.

Véase:

“Abrir” en la página 88, “Guardar” y “Guardar como” en la página 91, “Nueva imagen de líneas” en la página 84

■ Asistente

Objeto: Le ayuda a crear sus propios diseños paso a paso.

Método abreviado: **F3**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ① Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Asistente**.

Aparecerá un menú de creación de diseños paso a paso, parecido al que se muestra a continuación. (El mismo cuadro de diálogo aparece también si está en marcha el programa Design Center.) No obstante, si ha hecho cambios en la página de diseño en uso, el programa le preguntará si quiere guardarlos.



Coloque el puntero del ratón sobre una de las opciones y el programa le indicará en qué consiste cada función.

A continuación le describimos brevemente para qué sirve cada botón.

◆ **De la imagen**

Esta función permite crear un dibujo de bordado normal a partir de una imagen.

Haga clic en el botón; aparecerá el cuadro de diálogo De la imagen y le mostrará cuál es el siguiente paso.

(Siga leyendo)

◆ **Abrir archivo PEM**

Desde esta función podrá editar los archivos PEM guardados (previamente creados).

Haga clic en el botón para que se abra el cuadro de diálogo Abrir archivo; seleccione un archivo PEM.

Para más detalles, consulte la sección Archivo – “Abrir” archivos PEM (página 88).

◆ **Nueva imagen de líneas**

Abre una nueva página de diseño (paso 2).

Seleccione esta opción si quiere dibujar una imagen en blanco y negro con el pincel a partir de la cual crear después la imagen de bordado.

Para más detalles, consulte la sección Archivo – “Nueva imagen de líneas” (página 84).

◆ **Figura nueva**

Abre una nueva página de diseño (paso 3).

Este botón le permite crear una imagen a partir de vectores desde el principio o a partir de un archivo PEM previamente guardado.

Para más detalles, consulte la sección Archivo – “Figura nueva” (página 84).

◆ **Archivos utilizados más recientemente**

Muestra una lista de los archivos editados más recientemente.

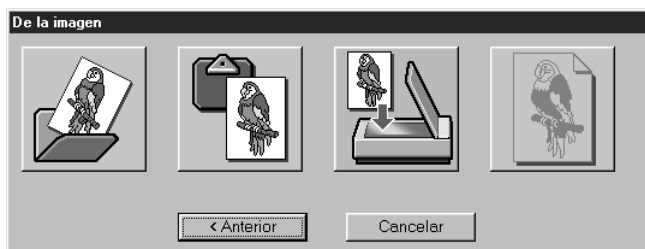
En la lista, haga clic en el nombre del archivo que desee editar y luego haga clic en **ABRIR**.

◆ **Cancelar**

Cierra el cuadro de diálogo.

Si ha seleccionado la opción De la imagen

Si hace clic en el botón De la imagen del cuadro de diálogo en la página 86, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Coloque el puntero del ratón sobre una de las opciones y el programa le indicará en qué consiste cada función.

A continuación le describimos brevemente para qué sirve cada botón.

◆ Abrir archivo de imagen

Abre un archivo de imagen previamente guardado y lo pega en la página de diseño.

Para más detalles, consulte la sección Archivo – “Abrir” (página 88).

◆ Desde dispositivo compatible con TWAIN

Importa la imagen de un dispositivo compatible con TWAIN y la pega en la página de diseño.

Para más detalles, consulte la sección Archivo – “Importar dispositivo compatible con TWAIN” (página 89).

◆ Pegar del portapapeles

Pega una imagen del portapapeles en la página de diseño. Esta función sólo se puede utilizar si hay una imagen en el portapapeles.

Para más detalles, consulte la sección Archivo – “Pegar del portapapeles” (página 90).

◆ Usar imagen actual

Utiliza una imagen abierta en el paso 1. Esta función sólo puede utilizarse si la imagen se ha abierto en el paso 1.

◆ Anterior

Cierra el cuadro de diálogo y vuelve al del paso anterior (selección).

◆ Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo.

Si hace clic en algún botón aparte de los botones **Anterior/Cancelar** se iniciará el proceso de importación y la imagen se pegará en el paso 1 de la página de diseño. Después se abrirá el cuadro de diálogo Cortar hasta el perfil, en el que podrá elegir el color de los perfiles. A partir de ese momento puede seguir si lo desea con el proceso normal de creación de bordados.

Si necesita más información sobre el tema, consulte la sección Fase – “Imagen de líneas” (página 111).

A continuación, prosiga con los pasos Fase – “Tratamiento de la figura” (página 114) y Fase – “Configuración de costura” (página 116) para crear la imagen. Para más detalles, consulte los apartados correspondientes del manual.

■ Abrir

Objeto:

Abre un archivo previamente guardado (*.PEM, *.PEL) o un archivo de imagen (mapas de bits de Windows (*.bmp), Exif (*.tif, *.jpg), ZSoftPCX (*.pcx), Metaarchivo de Windows (*.wmf), Portable Network Graphics (*.png), Encapsulated PostScript (*.eps), Kodak PhotoCD (*.pcd) y FlashPix (*.fpx), JPEG2000 (*.j2k).

NOTA:

Sólo se puede abrir la primera página de los archivos pcd y fpx guardados en varias páginas. Los archivos Tif con compresión LZW no se pueden abrir.

Método abreviado:

Ctrl + **O**

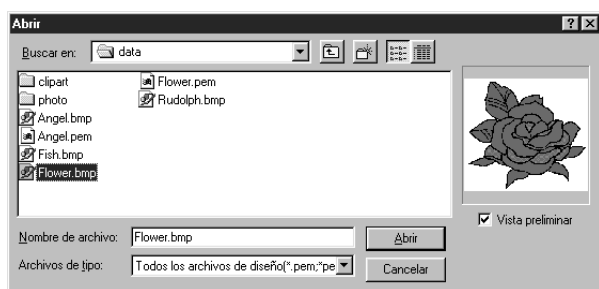
Barra de herramientas:



Procedimiento:

① Haga clic en **Archivo** y luego en **Abrir**.

Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Abrir**, parecido al que se muestra a continuación.



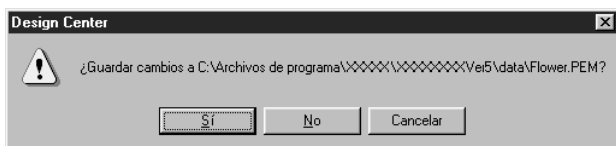
- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y el nombre del archivo.
- Compruebe que selecciona la extensión correcta de archivos en la lista **Tipo de archivo**.
- Si está marcada la casilla **Vista preliminar**, la imagen del archivo seleccionado aparecerá en la ventana situada a la derecha.

- ◆ Haga clic en **Abrir** o bien haga doble clic sobre el archivo para que se abra en la página de diseño.

- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

② El archivo seleccionado se abrirá inmediatamente, siempre que no haya cambiado nada en la página de diseño.

Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios.



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.

③ Dependiendo del paso en que se encuentre y de la edición realizada, el archivo se guardará con formato *.pel, *.pem o ambos.

Véase:

“Nueva imagen de líneas” en la página 84, “Guardar” y “Guardar como” en la página 91

■ Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN

Objeto: Selecciona uno de los dispositivos TWAIN conectados al ordenador.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

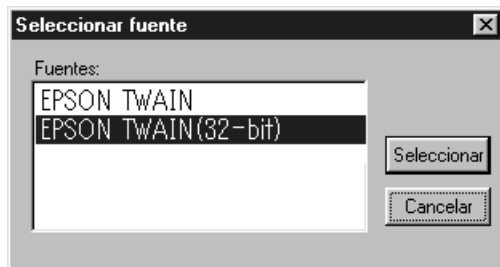
Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN**.

Aparecerá un cuadro de diálogo parecido al que sigue:

Seleccione uno de los dispositivos de la lista marcándolo.



- ◆ Haga clic en **Seleccionar** para activar el dispositivo y cerrar el cuadro de diálogo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para anular el cambio de dispositivo y cerrar el cuadro de diálogo.

NOTA:

Si no hay ningún dispositivo TWAIN instalado, no aparecerá ningún nombre en la lista del anterior cuadro de diálogo. Utilice esta función después de instalar el controlador del dispositivo TWAIN que quiera utilizar.

Véase: “Importar dispositivo compatible con TWAIN” a continuación

■ Importar dispositivo compatible con TWAIN

Objeto: Activa un escáner u otro dispositivo compatible con TWAIN e inicia la importación de la imagen.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón

Procedimiento:

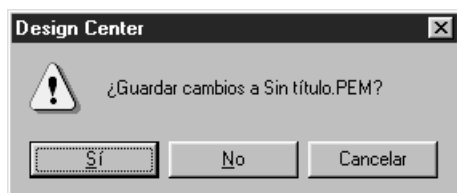
- 1 Asegúrese de que el escáner (u otro dispositivo) esté conectado correctamente.
- 2 Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Importar dispositivo compatible con TWAIN**. Aparecerá el interfaz de unidad seleccionada en el cuadro de diálogo **Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN**. Configure el proceso desde el interfaz e inicie la importación de la imagen.

NOTA:

Para obtener más información sobre el interfaz, consulte el manual de instrucciones correspondiente o póngase en contacto con el fabricante.

- 3 Cuando se complete el proceso de transferencia entre el escáner u otro dispositivo) y el controlador, la imagen importada se pegará automáticamente como imagen del paso 1.

Si ha cambiado algo en la página de diseño antes de la transferencia, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios:



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes de proseguir la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.

NOTA:

TWAIN es un programa que armoniza los interfaces de control de determinados dispositivos, como por ejemplo los escáners. Por extensión, también nos referimos al programa mismo como "TWAIN". Este programa es compatible con dispositivos normalizados TWAIN, lo que le permite controlar el escáner e importar directamente la imagen.

Antes de seleccionar esta función debe seleccionar un dispositivo TWAIN en el cuadro de diálogo "Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN".

Véase: "Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN" en la página 89

■ Pegar del portapapeles

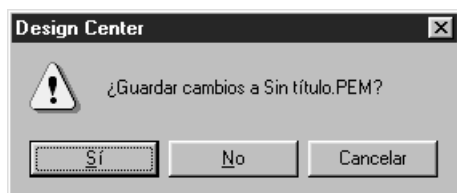
Objeto: Abre una página de diseño nueva en el paso 1 y pega en el portapapeles los datos de la imagen.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón

Procedimiento:

- ① Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Pegar del portapapeles**. (Sólo lo podrá hacer si hay una imagen en el portapapeles.)
Si la página de diseño en uso no se ha modificado, la página del paso 1 se abrirá y mostrará la imagen que contenga el portapapeles.
- ② Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios:



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes de proseguir la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.

- ③ Dependiendo del paso en que se encuentre y de la edición realizada, el archivo se guardará con formato *.pel, *.pem o ambos.

Véase: "Abrir" en la página 88, "Guardar" y "Guardar como" en la página 91

■ Copiar en el portapapeles

Objeto: Copia la imagen del paso 1 al portapapeles.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y a continuación en **Copiar en el portapapeles**. (Sólo lo podrá hacer si hay una imagen en la página de diseño del paso 1.)
La imagen de la página de diseño se pega en el portapapeles.

■ Importar figura

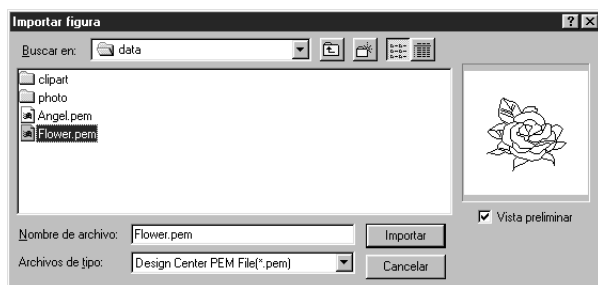
Objeto: Importa un archivo tipo *.pem a la página de diseño (sólo puede utilizarse en el paso 3).

Método abreviado: **F8**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Importar figura**.
Aparecerá en pantalla un cuadro de diálogo parecido al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y el nombre del archivo.
- ◆ Haga clic en **Importar** para abrirlo.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

El diseño seleccionado se inserta en la página de diseño.

Véase: “Abrir” en la página 88

■ Guardar

Objeto: Guarda la página de diseño en el disco como archivo de la versión más reciente (por defecto).

Método abreviado: **Ctrl** + **S**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Guardar**.
Si el archivo ya existe en el disco (es decir, si ya lo ha guardado antes al menos una vez en el paso en el que se encuentre), el programa lo guardará inmediatamente.
- 2 Si el nombre del archivo todavía es **Sin título**, o si por cualquier motivo el archivo no se encuentra en el disco, el programa activará automáticamente la función **Guardar como**.

Véase: “Guardar como” a continuación

■ Guardar como

Objeto: Guarda el archivo en uso con otro nombre.
Los formatos de archivo que pueden guardarse son los siguientes: archivos de mapa de bits (*.bmp, paso 1); archivos PEL (paso 2); y en el paso 3 y el paso 4, archivos PEL y PEM.

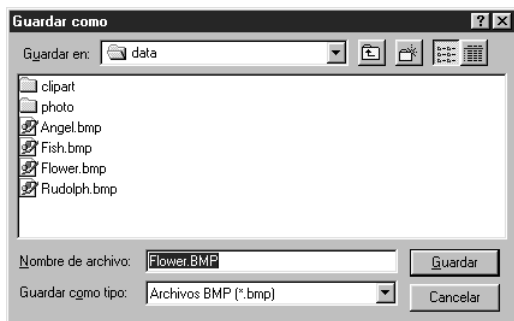
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Guardar como**.

Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Guardar como**, parecido al que se muestra a continuación.

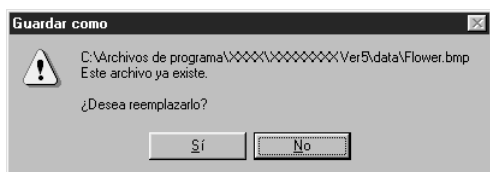


- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y dele un nombre al archivo.
- *El programa seleccionará automáticamente la extensión correcta.*
- ◆ Haga clic en **Guardar** para guardarlo.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

En el paso 1, la imagen sólo puede guardarse como archivo de mapa de bits (*.bmp).

Las imágenes en blanco y negro de los pasos 2 a 4 pueden guardarse con extensión PEL, mientras que los diseños se pueden guardar como PEM.

2 Si ya existe otro archivo con el mismo nombre, el programa se lo advertirá mediante el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Haga clic en **Sí** para sobrescribir el archivo.
- ◆ Haga clic en **No** si no quiere sobrescribirlo.

Véase: “Guardar” en la página 91

NOTA:

*Si selecciona una versión anterior, puede abrir archivos *.pem guardados con una versión anterior del software. No obstante, es posible que se pierda información.*

■ Salir

Objeto: Cierra el programa.

Método abreviado: **Alt** + **F4**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Salir**.

Si no ha modificado la página de diseño que tiene en pantalla, el programa se cerrará inmediatamente.

2 Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios.

Véase: “Guardar” y “Guardar como” en la página 91

Menú Edición

La funciones del menú **Edición** permiten realizar algunos procedimientos sencillos en los diseños, como por ejemplo cortar y pegar.

Deshacer		Anula la última acción.	página 93
Rehacer		Cancela la acción de la función Deshacer .	página 93
Cortar		Elimina el objeto seleccionado y lo copia en el portapapeles.	página 94
Copiar		Envía los objetos seleccionados al portapapeles, pero sin eliminarlos de la pantalla.	página 94
Duplicar		Realiza una copia exacta del objeto seleccionado.	página 94
Pegar		Vacía en la pantalla el contenido del portapapeles.	página 94
Borrar		Elimina el objeto seleccionado, pero no lo copia en el portapapeles.	página 95
Inversión	Horizontal	Invierte el objeto seleccionado hacia arriba/abajo.	página 95
	Vertical	Invierte el objeto seleccionado hacia la izquierda/derecha.	página 96
Girar		Le permite modificar la dirección del objeto.	página 96
Configuración numérica	Tamaño	Cambia el tamaño del objeto seleccionado en función de un determinado valor numérico.	página 97
	Girar	Gira el objeto seleccionado según el grado indicado.	página 98
Seleccionar todo		Selecciona todos los datos.	página 98

Deshacer

Objeto: Anula la última acción.

Método abreviado: **Ctrl** + **Z**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y luego en **Deshacer**.
Se rectificará automáticamente la última acción.

Véase: “Rehacer” a continuación

Rehacer

Objeto: Cancela la acción de la función **Deshacer**.

Método abreviado: **Ctrl** + **A**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y luego en **Rehacer**.
Anula la última acción de **Deshacer**.

Véase: “Deshacer” más arriba

Cortar

Objeto: Elimina el objeto seleccionado y lo copia en el portapapeles.

Método abreviado: **Ctrl** + **X**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Cortar**.
El perfil seleccionado desaparecerá. No obstante, como también se ha copiado al portapapeles, puede recuperarlo mediante la función **Edición – Pegar**.

Véase: “Copiar”, “Pegar” a continuación, “Borrar” en la página 95

Copiar

Objeto: Envía los objetos seleccionados al portapapeles, pero sin eliminarlos de la pantalla.

Método abreviado: **Ctrl** + **C**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Copiar**.
Ahora ya podrá pegar los perfiles en la pantalla.

Véase: “Cortar” más arriba, “Duplicar” y “Pegar” a continuación

Duplicar

Objeto: Realiza una copia exacta del objeto seleccionado.

Método abreviado: **Ctrl** + **D**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Duplicar**.
Aparecerá en pantalla una copia del perfil o perfiles seleccionados.

Véase: “Copiar” más arriba, “Pegar” a continuación

Pegar

Objeto: Vacía en la pantalla el contenido del portapapeles.

Método abreviado: **Ctrl** + **V**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y después en **Pegar** (Sólo en el paso 3).
Se copiarán en la pantalla los perfiles que contenga el portapapeles (enviados mediante las funciones de **Cortar** y **Copiar**).

Véase: “Cortar”, “Copiar” y “Duplicar” más arriba

■ Borrar

Objeto: Elimina el objeto seleccionado, pero no lo copia en el portapapeles.

Método abreviado: **Delete**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Selecciona uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).

② Haga clic en **Edición** y después en **Borrar**.

El perfil o perfiles seleccionados se eliminarán de la pantalla. Tenga en cuenta que no se guardan en el portapapeles, por lo que la única manera de recuperarlos será mediante la función **Edición – Deshacer**.

Véase: “Deshacer” en la página 93 y “Cortar” en la página 94

■ Invertir – Horizontal

Objeto: Invierte el objeto seleccionado hacia arriba/abajo.

Método abreviado: **Ctrl** + **H**

Barra de herramientas: 

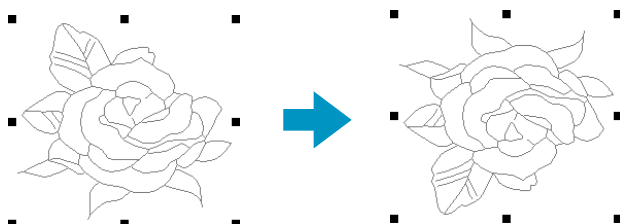
Procedimiento:

① Selecciona uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).

② Haga clic en **Edición**, luego en **Invertir** y a continuación en **Horizontal**.

En la pantalla aparecerá una imagen inversa (con la parte de abajo arriba y viceversa) del perfil o perfiles.

Si realiza dos veces el mismo procedimiento, la imagen recuperará la orientación original.



Véase: “Cómo invertir objetos vertical u horizontalmente” en la página 69 y “Invertir – Vertical” en la página 96.

■ Invertir – Vertical

Objeto: Invierte el objeto seleccionado hacia la izquierda/derecha.

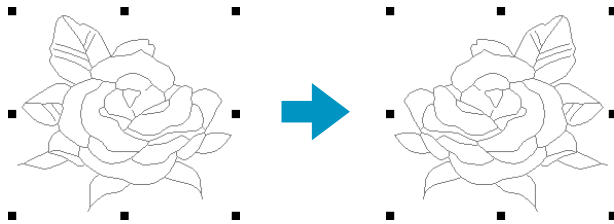
Método abreviado: **Ctrl** + **J**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Selecciona uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).
- 2 Haga clic en **Edición**, luego en **Invertir** y a continuación en **Vertical**.
En la pantalla aparecerá una imagen inversa (con la parte de la izquierda en la derecha y viceversa) del perfil o perfiles.

Si realiza dos veces el mismo procedimiento, la imagen recuperará la orientación original.



Véase: “Cómo invertir objetos vertical u horizontalmente” en la página 69 e “Invertir – Horizontal” en la página 95

■ Girar

Objeto: Le permite modificar la dirección del objeto.

Método abreviado: **Ctrl** + **Y**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Selecciona uno o más perfiles (Sólo en el paso 3).
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Girar**.
Los controladores de tamaño situados alrededor del objeto seleccionado serán sustituidos por cuatro cuadrados, uno en cada esquina del área seleccionada.
- 3 Para girar el objeto arrastre con el ratón uno de los cuatro controladores de giro.

El puntero pasará a tener forma de  cuando lo acerque a uno de los controladores de giro. Cuando haga clic en uno de los controladores aparecerá un cuadrado formado por líneas discontinuas en el área seleccionada.

Si quiere girar la imagen, mueva el ratón en sentido horario o antihorario.

Si sólo mueve el ratón, el giro aumentará a intervalos de 1°. Si mientras mueve el ratón mantiene pulsada la tecla **Shift**, el giro aumentará a intervalos de 15°.

Véase: “Cómo girar objetos” en la página 69

■ Configuración numérica - Tamaño

Objeto: Cambia el tamaño del objeto seleccionado en función de un determinado valor numérico.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ❶ Seleccione uno o varios objetos (Sólo en el paso 3).
- ❷ Haga clic en **Edición**, después en **Configuración numérica** y, a continuación, en **Tamaño**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Tamaño**.



- ◆ Para cambiar la anchura y la altura del objeto de forma proporcional, marque la casilla **Proporcional**.
- ◆ Seleccione la unidad (% o mm/inch) que desee utilizar para variar el tamaño.
- ◆ Para seleccionar la anchura y la altura puede introducir el valor directamente con el teclado o bien seleccionarlo haciendo clic en las flechitas. Si quiere volver a dejar el tamaño del objeto tal y como estaba, seleccione **100 %**. Si marca la casilla **Proporcional**, las variaciones del tamaño que realice serán proporcionales; es decir, que cuando varíe la anchura, la altura se modificará automáticamente y viceversa.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Vista preliminar** para ver qué aspecto tiene el objeto con el nuevo tamaño.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de la función sin guardar los cambios.

NOTA:

*No se permiten valores máximos que superen el tamaño de la página de diseño.
El valor mínimo que puede seleccionarse es 1 mm.*

Véase: “Seleccionar unidad de sistema” en la página 110

■ Configuración numérica - Girar

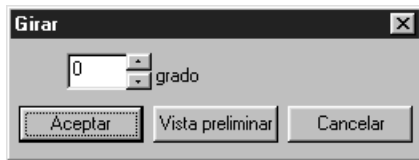
Objeto: Gira el objeto seleccionado según el grado indicado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos. (Sólo en el paso 3)
- 2 Haga clic en **Edición**, después en **Configuración numérica** y, a continuación, en **Girar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Girar**.



- ◆ El ángulo de giro deseado puede seleccionarse introduciéndolo directamente con el teclado o bien haciendo clic en las flechitas.
Para dejar el objeto tal y como está, seleccione **0 grados**.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Vista preliminar** para ver qué aspecto tiene el objeto con el nuevo ángulo de giro.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de la función sin guardar los cambios.

NOTA:

Puede introducirse cualquier valor de 0 a 359 grados, a incrementos de 1.

■ Seleccionar todo

Objeto: Selecciona todos los datos.

Método abreviado: **Ctrl** + **E**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y después en **Seleccionar todo** (Sólo en el paso 3).

Menú Coser

Desde el menú **Coser** podrá controlar la manera en la que se van a coser los diseños.

Atributos de costura	Configura los atributos de costura de los perfiles y las zonas interiores.	página 99
Orden de costura	Le permite comprobar y modificar el orden de costura de los diferentes colores de un diseño, así como el orden de costura de cada uno de los colores.	página 104

Atributos de costura

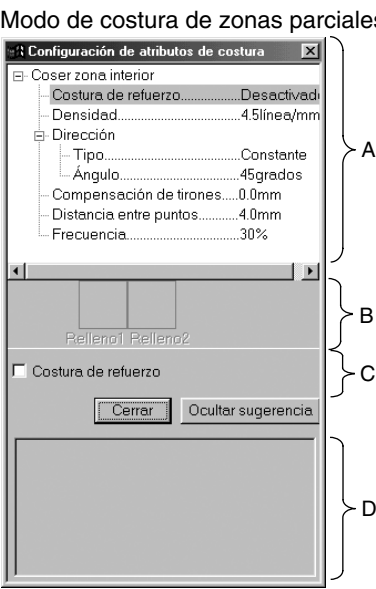
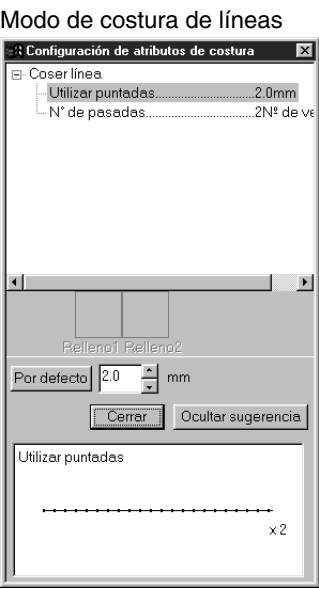
Objeto: Configura los atributos de costura de los perfiles y las zonas interiores.

Método abreviado: **Ctrl** + **W**

Barra de herramientas:

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Coser** y después en **Atributos de costura**. Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración del atributo de costura, parecido al que sigue. Si lo desea, puede cambiar el tamaño del cuadro de diálogo.



- ◆ Seleccione el objeto que quiera cambiar o colocar en el Área de visualización de atributos de costura (A) y a continuación introduzca los cambios o la nueva configuración en el Recuadro de edición (C).
- ◆ El método de introducción de la nueva configuración varía según el objeto. Si se trata de un valor numérico, puede introducirlo directamente con el teclado o bien hacer clic en las flechitas hasta obtenerlo. Si el botón Por defecto está activo en el Recuadro de edición (C), haga clic en él para seleccionar la configuración por omisión de los objetos.
- ◆ Si se encuentra en modo de costura de líneas, haga clic en el perfil para aplicarle la configuración. Si se encuentra en modo de costura de zonas interiores, haga clic en la zona para aplicarle la configuración.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para salir.
- ◆ Haga clic en **Mostrar/Ocultar sugerencia** para activar o desactivar esta función (D).

Si se encuentra en modo de costura de líneas, sólo se mostrarán las funciones correspondientes a ese modo. Lo mismo sucede en el modo de costura de zonas interiores.

- A: Área de visualización de atributos de costura:
muestra la configuración en uso de cada uno de los atributos de costura.
- B: Área de visualización del diseño seleccionado:
aquí se muestran los dibujos de relleno programable o motivo seleccionados.
- C: Recuadro de edición:
muestra la configuración del objeto seleccionado en el área de visualización de atributos de costura antes de cambiarla.
- D: Área de visualización de sugerencia:
si se selecciona esta función, en el recuadro aparece una imagen de sugerencia que muestra la configuración del recuadro de edición.

Atributos de costura de líneas:

Opciones de configuración según la puntada seleccionada

Puntada zigzag

- Coser línea
 - Anchura de la puntada zigzag
 - Densidad

Pespunte recto

- Coser línea
 - Utilizar punto
 - Pasada(s)

Anchura de la puntada zigzag	Determina la anchura de la puntada zigzag. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm
Densidad	Permite seleccionar el número de líneas por mm (pulgadas). Límites: 1 - 7 líneas por mm Por defecto: 4,5 líneas por mm
Utilizar punto	Sirve para seleccionar el punto que se va a utilizar para coser la línea. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm
Pasada(s)	Permite seleccionar el número de veces que se va a coser el contorno. Límites: 2, 4, 6 Por defecto: 2

Atributos de costura de zona interior:

Opciones de configuración según la puntada seleccionada

Puntada satinada

- Coser zona interior
 - Costura de refuerzo
 - Densidad
 - Dirección
 - Tipo
 - Ángulo
 - Compensación de tirones

Sólo puntada de cruz:

- Tamaño
- Veces

Puntada de relleno

- Coser zona interior
 - Costura de refuerzo
 - Densidad
 - Dirección
 - Tipo
 - Ángulo
 - Compensación de tirones
 - Distancia entre puntos
 - Frecuencia

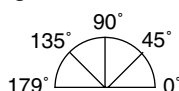
Puntada de relleno programable

- Coser zona interior
 - Costura de refuerzo
 - Densidad
 - Dirección
 - Tipo
 - Ángulo
 - Compensación de tirones
 - Puntada programable
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Reproducción
 - Dirección
 - Valor
 - Dirección del dibujo

Puntada de motivo

- Coser zona interior
 - Motivo
 - Usar dibujo
 - Dibujo1
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Distribución-H
 - Distribución-V
 - Dibujo2
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Distribución-H
 - Distribución-V
 - Reproducción de la fila
 - Dirección
 - Utilizar punto

Costura de refuerzo	Permite activar y desactivar la costura de refuerzo. Le recomendamos que active esta función cuando tenga que coser zonas grandes para evitar que se encojan durante el proceso de costura. Sin embargo, es posible que la forma de la zona interior no permita activarla. Activada: se cose la costura de refuerzo Desactivada: no se cose la costura de refuerzo	
Densidad	Permite seleccionar el número de líneas por mm (pulgadas). Límites: 1 - 7 líneas por mm Por defecto: 4,5 líneas por mm	
Dirección	Tipo	Especifica el tipo de dirección de costura. Constante: cose en un ángulo fijo. El ángulo viene especificado por la configuración de Ángulo . Variable: varía la dirección de costura con arreglo al objeto que se cose.
	Ángulo	Especifica el ángulo de costura. (Si se selecciona Variable como valor de configuración de Tipo , Ángulo no está disponible). Límites: 0 - 179 grados Por defecto: 45 grados
Compensación de tirones	Alarga la zona de costura en la dirección de las puntadas para evitar que se encoja el dibujo durante la costura. Límites: 0 - 2 mm Por defecto: 0 mm	



Sólo para puntadas de relleno:

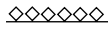
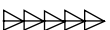
Distancia entre puntos	Permite seleccionar la distancia entre las puntadas. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 4,0 mm	Paso de puntada
Frecuencia	Determina la frecuencia de los distintos puntos en la superficie. Límites: 0 - 99 % Por defecto: 30 %	0 % 30 %

Sólo para puntadas de relleno programadas:

Dibujo		Seleccione el dibujo que quiera utilizar para crear la puntada de relleno programable. Haga clic en Seleccionar dibujo ; se abrirá el cuadro de diálogo Examinar . Seleccione la carpeta en la que se encuentre el archivo pas que quiera abrir. Busque con la barra de desplazamiento el dibujo deseado y, cuando lo encuentre, haga doble clic sobre él o pulse Aceptar .
Tamaño del dibujo	Anchura	Selecciona la anchura de la puntada del dibujo. Límites: 5 - 10 mm Por defecto: 7,5 mm
	Altura	Selecciona la altura de la puntada del dibujo. Límites: 5 - 10 mm Por defecto: 7,5 mm

Reproducción	Dirección	Selecciona la colocación de la reproducción del dibujo y la dirección de Fila/Columna.
	Valor	Selecciona el porcentaje de la reproducción del dibujo. Límites: 0 - 99 % Por defecto: 0 %
Dirección del dibujo		Le permite modificar el ángulo de los dibujos. Límites: 0 - 359 grados Por defecto: 0 grados

Puntada de motivo únicamente:

Usar dibujo		Selecciona qué dibujo se va a utilizar para el motivo, el 1 o el 2. Si prefiere utilizar los dos dibujos a la vez, éstos se alternarán al coserse las filas. Dibujo 1 únicamente: sólo se utiliza el dibujo 1 (Por defecto) Dibujo 2 únicamente: sólo se utiliza el dibujo 2 Dibujo 1 y 2: se utiliza tanto el dibujo 1 como el 2
Dibujo		Selecciona un dibujo para la costura de motivos. Haga clic en Seleccionar dibujo ; aparecerá el cuadro de diálogo Examinar . Seleccione la carpeta en la que se encuentre el archivo pmf que quiera abrir. Busque con la barra de desplazamiento el dibujo deseado y, cuando lo encuentre, haga doble clic sobre él o pulse Aceptar .
Tamaño del dibujo	Anchura	Selecciona la anchura de la puntada del dibujo (en la misma dirección que la línea). Límites: 2 - 10 mm Por defecto: 5 mm
	Altura	Selecciona la altura de la puntada del dibujo (en dirección perpendicular a la línea). Límites: 2 - 10 mm Por defecto: 5 mm
Distribución-H (Distribución horizontal)		Activa la distribución horizontal del dibujo. Los dibujos de tipo  se distribuyen a lo largo de la línea como se muestra más abajo. Normal:  Inversión:  Alterna: 
Distribución-V (Distribución vertical)		Activa la distribución vertical del dibujo. Los dibujos de tipo  se distribuyen a lo largo de la línea como se muestra más abajo. Normal:  Inversión:  Alterna: 
Reproducción de la fila		Selecciona el porcentaje de la reproducción de las filas del dibujo. Límites: 0 - 10 mm Por defecto: 0 mm
Dirección		Permite variar el ángulo de los dibujos de motivo. Límites: 0 - 359 grados Por defecto: 0 grados
Utilizar punto		Sirve para seleccionar el punto que se va a utilizar para coser. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm

Sólo puntada de cruz:

Tamaño	Establece el tamaño horizontal y vertical del patrón. Intervalo: 1,5 - 5 mm Valor predeterminado: 2,5 mm
Veces	Establece el número de veces que se coserá el patrón. Cose dos veces por pasada. Intervalo: Única, Doble, Triple Valor predeterminado: Única

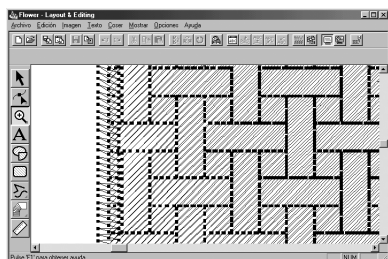
Nota sobre las puntadas de relleno programadas:

Cuando seleccione la dirección de puntada y de dibujo de los dibujos de relleno programables tenga en cuenta que si coinciden con la dirección de alguna de las líneas del dibujo, la línea en cuestión no se coserá.

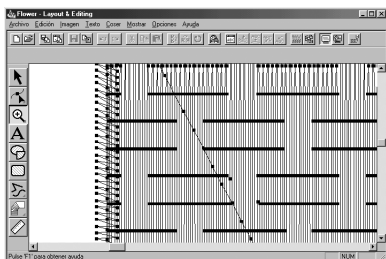
Por ello, le recomendamos que active la función de vista preliminar para comprobar exactamente cómo va a coserse el dibujo de relleno y que seleccione la dirección de la puntada y del dibujo según el aspecto final que quiera conseguir. Para que la comprobación sea todavía más fiable le recomendamos que realice algunas pruebas cambiando cada vez la configuración.

Ejemplo de una puntada de relleno programada:

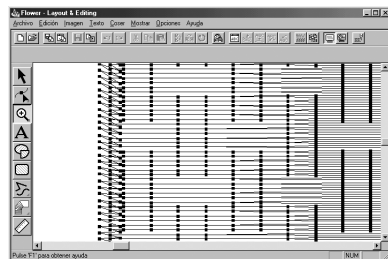
Ejemplo 1:
Dirección de las puntadas:
por defecto: 45°



Ejemplo 2:
Dirección de la puntada: 90°



Ejemplo 3:
Dirección de la puntada: 0°



Véase:

“Vista preliminar” en la página 107 y “Programmable Stitch Creator” en la página 239

■ Orden de costura

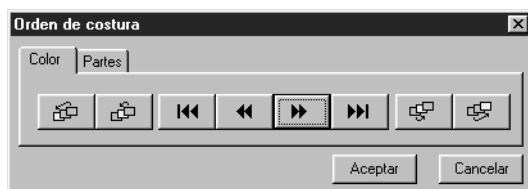
Objeto: Le permite comprobar y modificar el orden de costura de los diferentes colores de un diseño, así como el orden de costura de cada uno de los colores.

Método abreviado: **F10**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

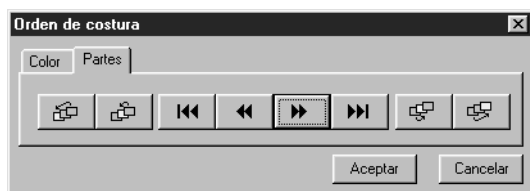
- 1 Haga clic en **Coser** y a continuación en **Orden de costura**.
Aparecerá en cuadro de diálogo **Orden de costura**, en el que figurará también la ficha **Color**. El dibujo pasará a estar de color gris.
- 2 Si quiere comprobar o repasar el orden de costura de los distintos colores del diseño:
Asegúrese de que la ficha **Color** aparezca en el cuadro de diálogo.



- ◆ Haga clic en . Se mostrará el color que se va a coser en primer lugar.
- ◆ Haga clic en  o  para comprobar qué colores van a coserse entre el primero y el último.
 - A medida que vaya haciendo clic en los botones , ,  o , irán apareciendo los correspondientes colores.
- ◆ Haga clic en  para ver qué parte va a coserse en último lugar.
- ◆ Haga clic en  si desea ver qué el color va a coserse en último lugar.
- ◆ Haga clic en  si desea ver qué el color va a coserse en primer lugar.
- ◆ Haga clic en  para desplazar hacia atrás el color una posición en el orden de costura.
- ◆ Haga clic en  para desplazar hacia delante el color una posición en el orden de costura.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

- 3 Para repasar o comprobar el orden de costura de las partes del mismo color, seleccione el color deseado en la ficha **Color** y haga clic en la ficha **Partes**.

Las partes que contengan el color seleccionado se mostrarán de color gris.



- ◆ Haga clic en . Se mostrará la parte que se va a coser en primer lugar.
- ◆ Haga clic en  o  para comprobar qué partes van a coserse entre el primero y el último.
 - A medida que vaya haciendo clic en los botones , ,  o , irán apareciendo las partes seleccionadas.
- ◆ Haga clic en  para ver qué parte va a coserse en último lugar.
- ◆ Haga clic en  si desea ver qué el color va a coserse en último lugar.
- ◆ Haga clic en  si desea ver qué el color va a coserse en primer lugar.
- ◆ Haga clic en  para desplazar la parte seleccionada una posición hacia atrás en el orden de costura.
- ◆ Haga clic en  para desplazar la parte seleccionada una posición hacia delante en el orden de costura.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Tenga en cuenta que las zonas interiores se cosen siempre antes que los perfiles. El perfil seleccionado para que se cosa primero se coserá, efectivamente, en primer lugar, pero siempre después de las zonas interiores.

Véase:

“Vista preliminar” en la página 107

Menú Mostrar

El menú Mostrar le permite modificar el aspecto de la pantalla.

Configuración de la cuadrícula	Le permite configurar la cuadrícula, mostrarla y ocultarla o activar y desactivar las líneas horizontales y verticales.	página 106
Vista preliminar	Muestra la imagen tal y como quedará una vez cosida.	página 107
Actualizar ventana	Actualiza la ventana.	página 107
Vista preliminar real	Permite ver de antemano qué aspecto van a tener los diseños cuando se cosan.	página 107
Configuración de atributos de la vista preliminar real	Permite seleccionar las características de la vista preliminar real.	página 108
Barra de herramientas	Muestra u oculta la barra de herramientas.	página 108
Barra de estado	Muestra y oculta la barra de estado.	página 108

■ Configuración de la cuadrícula

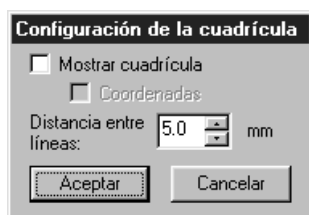
Objeto: Le permite configurar la cuadrícula, mostrarla y ocultarla o activar y desactivar las líneas horizontales y verticales.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Configuración de la cuadrícula** (sólo en el paso 3). Aparecerá en pantalla el siguiente cuadro de la diálogo.



- 2 Para seleccionar la distancia entre las líneas de la cuadrícula, haga clic en las flechitas o bien introduzca el número con el teclado.
Límites: 1 - 10 mm
Haga clic en **Aceptar** para confirmar los cambios o en **Cancelar** para salir.
- 3 Si quiere que se muestre la cuadrícula, marque la casilla **Mostrar cuadrícula**.
Sólo aparecerá si la casilla **Mostrar cuadrícula** está marcada.
- 4 La casilla **Coordenadas** permite activar o desactivar las líneas de la cuadrícula.
Sólo aparecerán si la casilla **Coordenadas** está marcada.

NOTA:

*Si la casilla **Mostrar cuadrícula** está marcada y la casilla **Coordenadas** desmarcada, sólo se mostrarán los puntos de intersección de las líneas.*

Véase: “Seleccionar unidad de sistema” en la página 236

■ Vista preliminar

Objeto: Muestra la imagen tal y como quedará una vez cosida.

Método abreviado: **F9**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Vista preliminar** (sólo en el paso 4).
En pantalla aparecerá la vista preliminar del dibujo de bordado.
No podrá modificar los diseños mientras esté activada la vista preliminar.
- 2 Para volver a la pantalla normal, vuelva a hacer clic en el botón **Mostrar** y luego en **Vista preliminar** o bien pulse la tecla **Esc**.

Véase: “Orden de costura” en la página 104

■ Actualizar ventana

Objeto: Actualiza la ventana.

Método abreviado: **Ctrl** + **R**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Actualizar ventana**.
Utilice esta función si la pantalla parece quedarse trabada de alguna manera.

■ Vista preliminar real

Objeto: Permite ver de antemano qué aspecto van a tener los diseños cuando se cosan.

Método abreviado: **Shift** + **F9**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Vista preliminar real** (sólo en el paso 4).
Los objetos de la página de diseño se muestran tal y como quedarán, según las opciones seleccionadas en el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de la vista preliminar real**.
- 2 Para volver a la pantalla normal, vuelva a hacer clic en el botón **Mostrar** y luego en **Vista preliminar real** o bien pulse la tecla **Esc**.

NOTA:

La imagen no tendrá la calidad suficiente si el monitor está configurado a sólo 256 colores. Para que se vea realmente bien debe estar configurado, como mínimo, con la opción de Color de alta densidad de 16 bits (65.536 colores).

Véase: “Configuración de atributos de la vista preliminar real” en la página 108

■ Configuración de atributos de la vista preliminar real

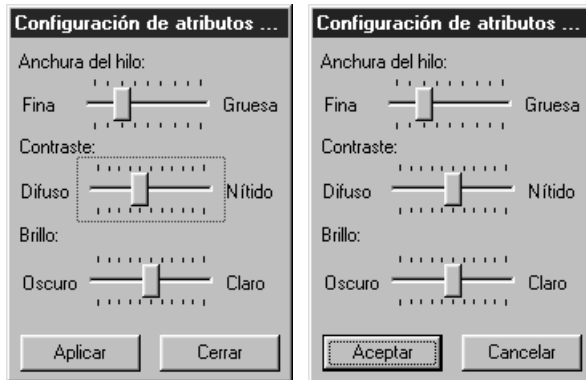
Objeto: Permite seleccionar las características de la vista preliminar real.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Configuración de atributos de la vista preliminar real** (sólo en el paso 4).
Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ La función **Anchura del hilo** le permite elegir la anchura que quiere que tenga el hilo.
- ◆ Regule el contraste en la opción **Contraste**.
- ◆ Seleccione el brillo de la pantalla moviendo el control deslizante de **Brillo**.
- ◆ Haga clic en **Aplicar** para activar la vista preliminar real de los objetos con la nueva configuración. (Si se muestra la vista preliminar real.)
También puede hacer clic en **Aceptar** para guardar la nueva configuración y visualizarla la próxima vez que active la vista preliminar. (Si no se muestra la vista preliminar real.)
- ◆ Haga clic en **Cerrar** o **Cancelar** para salir.

Véase: “Vista preliminar real” en la página 107

■ Barra de herramientas

Objeto: Muestra u oculta la barra de herramientas.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Barra de herramientas**.
La barra de herramientas se ocultará o mostrará cada vez que seleccione esta función.

Véase: “Barra de estado” a continuación

■ Barra de estado

Objeto: Muestra y oculta la barra de estado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Barra de estado**.
La barra de estado se ocultará o mostrará cada vez que seleccione esta función.

Véase: “Barra de herramientas” más arriba

Menú Opciones

El menú Opciones le permite seleccionar el tamaño de la página de diseño y la unidad del sistema.

Layout & Editing	Arranca el programa Layout & Editing y lo muestra directamente en la pantalla.	página 109
Programmable Stitch Creator	Arranca el programa Programmable Stitch Creator y lo muestra directamente en la pantalla.	página 109
Propiedades de la página de diseño	Le permite seleccionar el tipo de unidad que quiere que utilice el sistema (mm).	página 109
Seleccionar unidad de sistema	Le permite seleccionar el tipo de unidad que quiere que utilice el sistema (mm).	página 110

Layout & Editing

Objeto: Arranca el programa Layout & Editing y lo muestra directamente en la pantalla.

Método abreviado: **F5**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Layout & Editing**.
El programa Layout & Editing arranca y se muestra directamente en pantalla.

Programmable Stitch Creator

Objeto: Arranca el programa Programmable Stitch Creator y lo muestra directamente en la pantalla.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Programmable Stitch Creator**.
El programa Layout & Editing arranca y se muestra directamente en pantalla.

Propiedades de la página de diseño

Objeto: Le permite cambiar el tamaño, el color y el fondo de la página de diseño.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Propiedades de la página de diseño**.
En el paso 3 (únicamente) el cuadro de diálogo tendrá el siguiente aspecto:



- ◆ Elija el tamaño haciendo clic en la flecha y después en el tamaño deseado.
La vista preliminar le permite ver cómo va cambiando la configuración. La imagen de la máquina de coser indica la dirección en la que está colocada la página de diseño (bastidor)
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Por defecto** para volver a la configuración inicial.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

En el paso 4 (únicamente) el cuadro de diálogo tendrá el siguiente aspecto:



- ◆ Seleccione el color de la página o del fondo haciendo clic en la flecha de la lista desplegable y a continuación en el color deseado.
En el recuadro de vista preliminar puede ver los colores seleccionados.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Por defecto** para volver a la configuración inicial.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Véase:

“Seleccionar unidad de sistema” a continuación

■ Seleccionar unidad de sistema

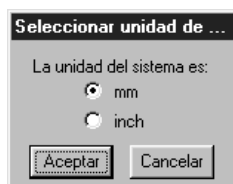
Objeto: Le permite seleccionar el tipo de unidad que quiere que utilice el sistema (mm).

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Seleccionar unidad de sistema**.
Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Seleccione la unidad.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Menú Fase

El menú **Fase** le permite desplazarse por las distintas fases, adelante y atrás.

Imagen de original	Retrocede al paso 1.	página 111
Imagen de líneas	Va al paso 2.	página 111
Tratamiento de la figura	Avanza al paso 3.	página 114
Configuración de costura	Avanza del paso 3 al 4.	página 116

■ Imagen de original

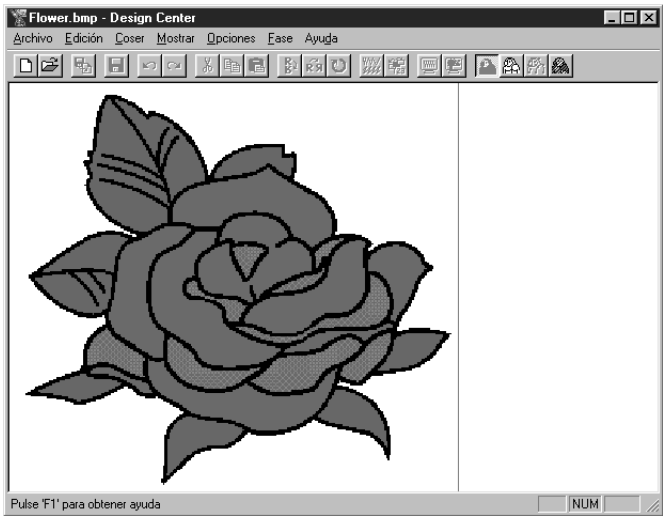
Objeto: Retrocede al paso 1.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas:

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Fase** y después en **Imagen de original**.
Volverá al paso 1 (la imagen original en color se muestra en pantalla maximizada y ocupa toda la página de diseño).
- NOTA:**
Esta función sólo se podrá utilizar si había una imagen en el paso 1 (si, por ejemplo, se abrió un archivo de imagen o si se copió del portapapeles, etc.)
Si ha empezado directamente con un archivo nuevo (paso 2), esta función estará desactivada.



Véase: “Imagen de líneas” a continuación, “Tratamiento de la figura” en la página 114, “Configuración de costura” en la página 116

■ Imagen de líneas

Objeto: Va al paso 2.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas:

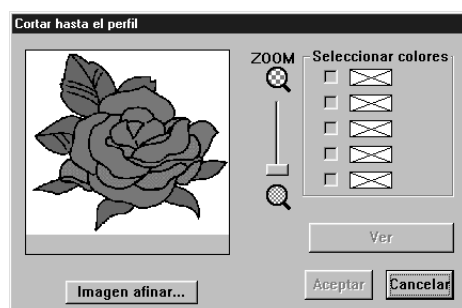
Procedimiento:

❶ Haga clic en **Fase** y después en **Imagen de líneas**.

Si se encuentra en el paso 3 volverá al 2, a menos que haya modificado la imagen en el paso 3. En este caso, el programa le preguntará si quiere descartar los cambios realizados en el paso 3.

NOTA

Recuerde que si empezó el diseño abriendo un archivo de paso 3, no podrá ir al paso 2.



- ◆ Puede que para ver mejor la imagen tenga que cambiarle el tamaño o desplazarse por ella con la barra de desplazamiento.
- ◆ Seleccione el color o los colores que quiera convertir a negro. Para ello, coloque el puntero encima de la imagen; pasará a tener forma de . Haga clic en un color. El color se desplaza hasta la casilla superior del recuadro **Seleccionar colores** y aparece marcada la casilla con el símbolo  para indicar que el color está activado. Puede repetir el proceso hasta seleccionar un máximo de cinco colores. Si selecciona más de cinco colores, los anteriores se irán desplazando hacia abajo y los más recientes los sustituirán.
- Si selecciona un color por error, puede eliminarlo simplemente quitándole la marca a la casilla correspondiente.
- ◆ Haga clic en **Ver** para comprobar cómo queda. Puede repetir el proceso después de marcar los recuadros de los colores seleccionados para activarlos/desactivarlos o después de seleccionar otros colores.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

[Función de reducción del color]

Si hace clic en el botón **Imagen afinar** del cuadro de diálogo anterior, aparecerá otro cuadro parecido al que sigue donde podrá reducir los colores o el ruido de la imagen.

Esta función le permite aplicar un determinado nivel de gradación para suavizarla. Puede activar la función **Seleccionar colores** para elegir los colores más fácilmente, incluso los de imágenes obtenidas desde un escáner u otro dispositivo con perfiles poco claros.

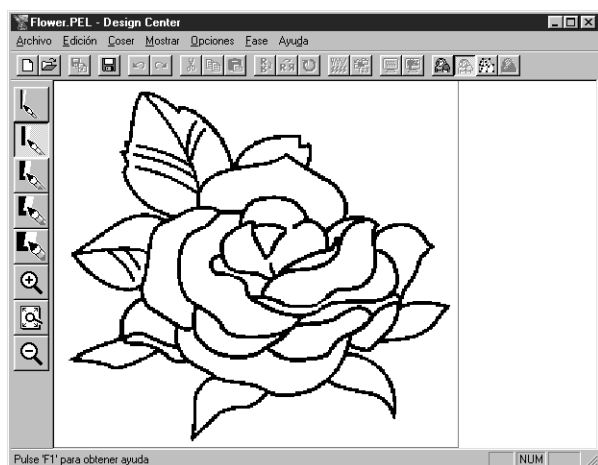


- ◆ La ventana de imagen muestra cómo va cambiando de aspecto la imagen a medida que se modifica.
- ◆ El control deslizante **Tono** permite seleccionar el nivel de reducción de los colores; el extremo de la derecha (Máximo) muestra la imagen en su aspecto original, mientras que el extremo izquierdo (Mínimo) muestra la imagen con el máximo nivel de reducción de colores posible.
- ◆ Si marca la casilla **Reducción de ruido**, se borrarán las áreas de ruido más pequeñas.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para ver la imagen ya modificada en la página de diseño y en el cuadro de diálogo Cortar hasta el perfil y después cierre el cuadro de diálogo. Antes de abrir el cuadro de diálogo Cortar hasta el perfil los colores seleccionados con la función Seleccionar colores se reinician.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para cerrar el cuadro de diálogo.

NOTA:

Este proceso activa las funciones del cuadro de diálogo Cortar hasta el perfil para que las pueda utilizar la imagen resultante no se puede guardar.

- ② Si hace clic en **Aceptar**, aparecerá la imagen en blanco y negro (es decir; se encontrará en el paso 2).



Todos los colores que haya seleccionado y activado pasarán a estar de color negro. Se recomienda utilizar el número exacto de colores que necesite para obtener un buen perfil de la imagen. En el ejemplo anterior sólo hay un color seleccionado.

En el paso 2 puede editar la imagen con los pinceles y las gomas, ayudándose de la función de zoom. Si le no gusta como está quedando siempre puede retroceder al paso 1 y seleccionar otros colores.

Véase: “Imagen de original” en la página 111, “Tratamiento de la figura” a continuación, “Configuración de costura” en la página 116

■ Tratamiento de la figura

Objeto: Avanza al paso 3.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

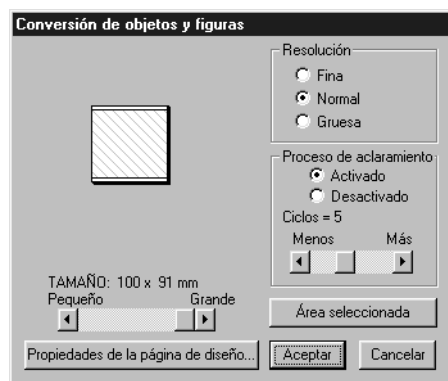
Barra de herramientas: 

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Fase** y después en **Tratamiento de la figura**.

Si estaba en el paso 4 la pantalla mostrará un mensaje que le advertirá de que podría perder datos en caso de retroceder al paso 3. Si no quiere perderlos, haga clic en **Cancelar** y guarde los cambios. En caso contrario, haga clic en **Aceptar**; volverá al paso 3.

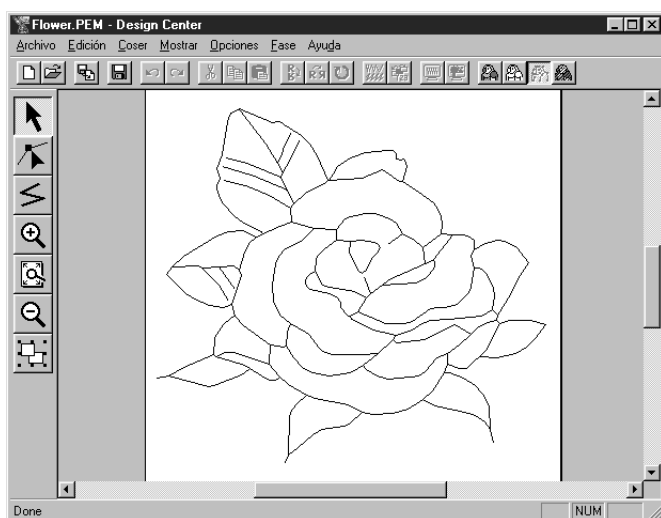
El siguiente cuadro de diálogo aparece en el paso 2:



- ◆ Seleccione la resolución. Para obtener más detalles, consulte la tabla que aparece más abajo.
- ◆ Configure el proceso de aclaramiento. Para obtener más detalles, consulte la tabla que aparece más abajo.
- ◆ Seleccione el porcentaje de variación del tamaño original con el control deslizante **TAMAÑO** (entre 25 % - 400 %). El tamaño máximo de aumento no puede superar el de la página de diseño. En caso necesario, modifique el tamaño de la página de diseño haciendo clic en **Propiedades de la página de diseño** y seleccione uno de los dos tamaños adicionales indicados en el cuadro de diálogo que se abre.
- En la parte de vista preliminar del cuadro de diálogo podrá observar cómo afectan los cambios a la imagen.
- ◆ En caso necesario, haga clic en **Área seleccionada**. El puntero pasará a tener forma de cruz. Para seleccionar la nueva área mueva el puntero por la imagen. Volverá a la pantalla normal en cuanto suelte el ratón.
- En la parte de vista preliminar del diálogo podrá observar cómo le afectan los cambios a la imagen.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Resolución	Esta función le permite seleccionar el nivel de detalle de la imagen. A grandes rasgos, lo que sucede es que la imagen se convierte en una serie de líneas libres. Para que el diseño sea más detallado deberá añadir más puntos a las líneas libres, aunque deberá tener en cuenta que esto también aumenta el tamaño del archivo. Normalmente, la opción Normal proporciona un adecuado nivel de resolución sin aumentar en exceso el tamaño del archivo. La opción Gruesa suele dar buenos resultados con imágenes; además, mantiene el tamaño del archivo. Seleccione Fina únicamente si la imagen tiene un gran nivel de detalle y no obtiene los resultados esperados con la opción Normal.
Proceso de aclaramiento	Este proceso determina cómo se convierten las líneas negras de la imagen en líneas de diseño. ACTIVADO: las líneas negras se sustituyen por otras de diseño que siguen el eje central de la línea. Puede seleccionar el nivel de detalle con el control deslizante (si selecciona un nivel alto, hasta las líneas negras más gruesas serán sustituidas por líneas centrales). ACTIVADO  DESACTIVADO: las líneas negras se sustituyen por otras de diseño que siguen los bordes de la línea. DESACTIVADO 

- ② Si hace clic en **Aceptar** la pantalla mostrará la imagen tratada (estará en el paso 3).



En el paso 3 puede editar los dibujos moviendo, borrando e insertando puntos, así como dibujando líneas. Utilice la función de zoom siempre que lo necesite.

Véase:

“Imagen de original” y “Imagen de líneas” en la página 111, “Configuración de costura” en la página 116, “Configuración de la cuadrícula” en la página 106 y “Propiedades de la página de diseño” en la página 109

■ Configuración de costura

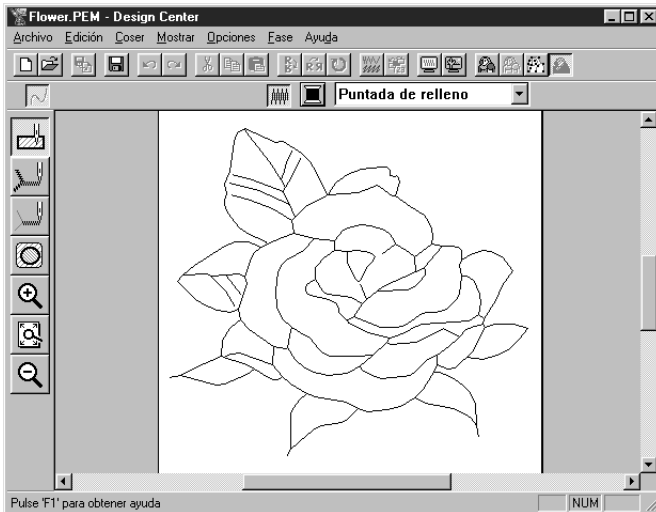
Objeto: Avanza del paso 3 al 4.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Fase** y después en **Configuración de costura**. Ahora se encontrará en el paso 4.



Seleccione los atributos de costura. Utilice la función de zoom siempre que lo necesite.

Véase: “Imagen de original” y “Imagen de líneas” en la página 111 y “Tratamiento de la figura” en la página 114

Menú Ayuda

El menú **Ayuda** le da acceso al programa de ayuda sobre el sistema.

Índice	Arranca el programa de ayuda del programa que esté utilizando en ese momento.	página 117
Servicio de atención al cliente	Abre la página FAQ (Preguntas más frecuentes) del sitio web de esta empresa.	página 117
Acerca de Design Center	Indica cuál es la versión del programa.	página 117

■ Índice

Objeto: Arranca el programa de ayuda del programa que esté utilizando en ese momento.

Método abreviado: **F1**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y después en **Índice**.
Aparece en pantalla la tabla de contenido del sistema de ayuda del programa.
- 2 Consulte el manual del sistema operativo Windows para realizar el procedimiento siguiente.

Véase: “Acerca de Design Center” a continuación

■ Servicio de atención al cliente

Objeto: Abre la página **FAQ** (Preguntas más frecuentes) del sitio web de esta empresa.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y a continuación en la opción **Servicio de atención al cliente** del menú.
- 2 Se iniciará el navegador web instalado en este ordenador, abriendo la página FAQ del sitio web de esta empresa.

NOTA:

Esta función no se puede utilizar a menos que el ordenador tenga instalado y bien configurado el navegador.

■ Acerca de Design Center

Objeto: Indica cuál es la versión del programa.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

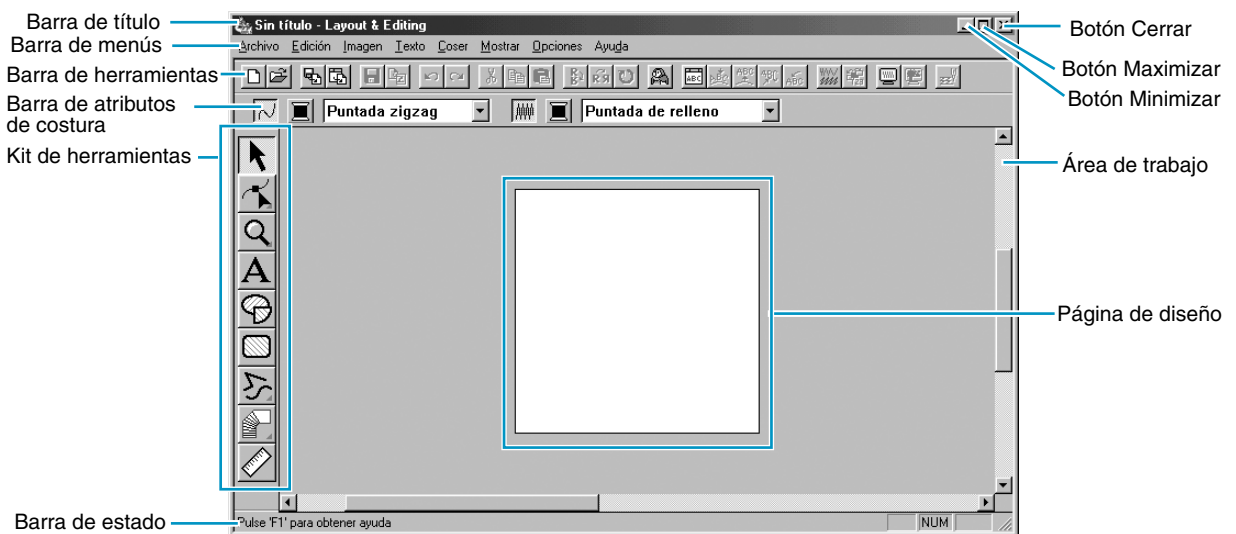
- 1 Haga clic en **Ayuda** y después en **Acerca de Design Center**.
Aparecerá un cuadro de diálogo.
- 2 Haga clic en **Aceptar** para cerrarlo.

Véase: “Índice” más arriba

Layout & Editing

Layout & Editing sirve para crear una página de diseño de bordado a partir de distintos elementos. Los elementos más complejos se crean con el programa Design Center y después se importan a la página de diseño. Puede añadir texto, formas rectangulares, círculos, líneas libres, formas curvas y costuras a mano. También puede mover todos los dibujos para mejorar el diseño y definir los atributos de costura (color del hilo y tipo de puntada, incluidas las puntadas creadas con el programa Programmable Stitch Creator) de cualquiera de los elementos de la página de diseño. Cuando haya acabado, podrá guardar el dibujo en el disco duro, imprimirlo, y transferirlo a la tarjeta. Puede introducir la tarjeta en la máquina de coser para coser automáticamente el dibujo.

Pantalla



Barra de menú	Permite acceder a las distintas funciones.
Barra de herramientas	Permite activar algunas funciones sin necesidad de ir al menú.
Barra de atributos de costura	Sirve para seleccionar los atributos de costura (color, puntada) de los dibujos.
Kit de herramientas	Se utiliza para seleccionar y crear diseños.
Barra de estado	Proporciona información de utilidad
Página de diseño	La parte del área de trabajo en la que se puede guardar y coser.

Cómo utilizar el Kit de herramientas

El kit de herramientas, junto con la barra de atributos de costura, permite crear y editar los distintos diseños.

Cuando hace clic en uno de los botones del kit de herramientas, la forma de puntero cambia. En la parte izquierda de la barra de estado se le indicará para qué sirven los distintos punteros.

	Activa el cursor pase al modo de selección. Es el puntero que se activa por defecto al arrancar el programa. Forma del puntero: 	página 121
	Activa el cursor pase al modo de edición de puntos. Forma del puntero: 	página 124
	Activa el cursor pase al modo de zoom. Forma del puntero:  o 	página 130
	Activa el cursor pase al modo de introducción de texto. Forma del puntero: 	página 131
	Activa el cursor pase al modo de dibujo de formas circulares y de arcos. Forma del puntero:  más una imagen en miniatura del icono.	página 133
	Activa el cursor pase al modo de dibujo de rectángulos. Forma del puntero:  más una imagen en miniatura del icono.	página 135
	Dispone al cursor en el modo de dibujo de perfiles. Forma del puntero:  más una imagen en miniatura del icono.	página 136
	Activa el cursor pase al modo de costura a mano. Forma del puntero:  más una imagen en miniatura del icono.	página 138
	Dispone al cursor en el modo de medición. Forma del cursor:  con una imagen en miniatura del botón de la herramienta.	página 139

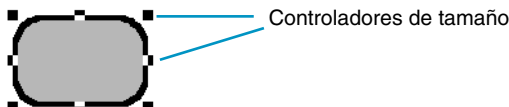
Modo de selección

Para poder aplicarle algún tipo de configuración a un dibujo antes tiene que seleccionarlo. El puntero del modo de selección permite seleccionar uno o más objetos. Una vez seleccionado el dibujo podrá moverlo, cambiarle el tamaño y girarlo o invertirlo.

■ Selección de objetos

① Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .

② Haga clic en el dibujo que quiera seleccionar.
Como ya hemos visto anteriormente, al seleccionar el objeto aparecen unos controladores de tamaño rodeándole.



La barra de estado muestra las dimensiones (anchura y altura) del dibujo seleccionado.

③ Para dejar de seleccionar el dibujo, seleccione otro, haga clic en un espacio en blanco de la pantalla o active otro botón del kit de herramientas.

④ Para seleccionar otro dibujo haga clic sobre él mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**. También puede seleccionarlo arrastrando el puntero por la página de diseño. A medida que vaya arrastrando el ratón verá cómo aparece un rectángulo formado por una línea de puntos. Cuando suelte el botón, todos los objetos que queden dentro del rectángulo se seleccionarán. Si los objetos seleccionados no son los que quería seleccionar, haga clic en un espacio en blanco de la página y vuelva a repetir el proceso.

■ Selección de objetos 2

Seleccione el puntero  y pulse la tecla **Tab** para seleccionar el próximo objeto del orden de costura. Mantenga pulsada la tecla **Shift** y pulse **Tab** para seleccionar el objeto anterior del orden de costura.

Si pulsa la tecla **Tab** (o las teclas **Shift** y **Tab**):

- y no selecciona ningún objeto, se seleccionará automáticamente el primero de los objetos (o el último) del orden de costura.
- y selecciona varios objetos a la vez, todos dejarán de estar seleccionados excepto el más cercano (o lejano) en el orden de costura.
- y el objeto seleccionado es el último (o el primero) en el orden de costura, éste pasará a estar seleccionado.

■ Cómo mover los dibujos

① Acerque el puntero hacia el objeto o grupo de objetos seleccionado.

El puntero adopta forma de .

② Arrastre el dibujo hasta el lugar deseado.

Si mantiene pulsada la tecla **Shift** y arrastra el dibujo podrá desplazarlo vertical u horizontalmente.

NOTA:

Cada vez que pulse los cursores, el objeto seleccionado se desplazará 0,5 mm en la dirección seleccionada.

- Si la función **Superponer a la cuadrícula** está activada, cada vez que pulse uno de los cursores, el objeto se desplazará un cuadradito de la cuadrícula en la dirección seleccionada.
- Los cursores no sirven para desplazar el texto si sólo se ha seleccionado el texto. Para hacerlo deberá seleccionar también el trazo.

■ Cómo cambiar el tamaño de los objetos

- 1 Acerque el puntero hasta el controlador de tamaño del objeto o grupo de objetos seleccionado.

La forma del puntero cambiará a , ,  o , según el controlador de tamaño sobre el que lo coloque.

- 2 Arrastre el controlador de tamaño para agrandar el objeto en la dirección que indique la flecha.

 sirve para aumentar la anchura.

 sirve para aumentar la altura.

 y  sirven para cambiar la anchura y altura a la vez.

En la barra de estado podrá comprobar cómo va cambiando el tamaño del objeto.

El tamaño de algunos de los dibujos de las tarjetas no podrá modificarse.

Aunque cambie de tamaño los objetos importados, el número de puntadas no variará, por lo que calidad puede verse afectada. Para mantener la misma calidad de bordado deberá volver a ajustar el número de puntadas tras modificar el tamaño. Para ello, abra el cuadro de diálogo **Coser por bloques** desde la función **Coser – Coser por bloques**. Para obtener más información sobre cómo seleccionar esta función, véase “Coser por bloque” en la página 220.

■ Cómo invertir objetos vertical u horizontalmente

- 1 Seleccione el objeto que quiera invertir. Se activarán los siguientes botones:



- 2 Para invertir horizontalmente el objeto, seleccione la opción **Edición – Invertir – Horizontal** o bien

haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

Para invertir verticalmente el objeto, seleccione la opción **Edición – Invertir – Vertical** o bien haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

NOTA:

Las imágenes importadas de tarjetas de bordado no podrán invertirse a menos que se diseñaran con la función de inversión desactivada.

■ Cómo girar objetos

- 1 Seleccione el objeto que quiera girar. Se activarán los siguientes botones:

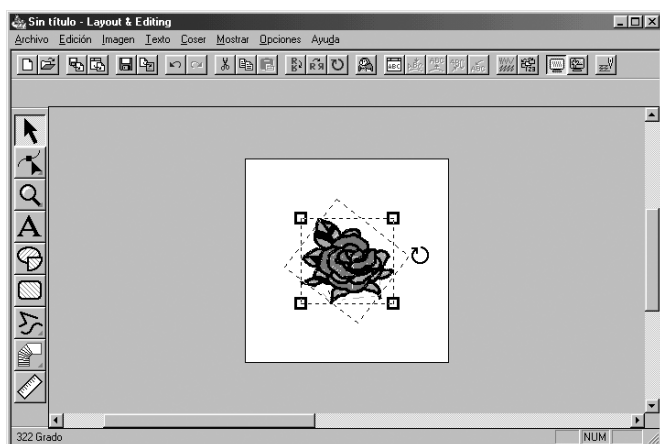


- 2 Seleccione la opción **Edición – Girar** o bien haga clic en el botón  de la barra de herramientas. Los controladores de tamaño situados alrededor del objeto seleccionado serán sustituidos por cuatro cuadrados, uno en cada esquina del área seleccionada.
- 3 Para girar la imagen arrastre con el ratón uno de los cuatro controladores de giro.

El cursor pasará a tener forma de  cuando lo acerque a uno de los controladores de giro.

Cuando haga clic en uno de los controladores aparecerá un cuadrado formado por líneas discontinuas en el área seleccionada.

Para girar la imagen, mueva el ratón en sentido horario o antihorario. Si sólo mueve el ratón, el giro aumentará a intervalos de 1°. Si mantiene pulsada la tecla **Shift** a la vez, el giro aumentará a intervalos de 15°.



Modo de edición de puntos

El modo de edición de puntos le permite:

- ◆ mover los puntos de las líneas libres, curvas, formas redondeadas, abanicos y círculo partido, así como los de las costuras a mano.
- ◆ reorientar la tangente en uno de los puntos de la forma curva;
- ◆ insertar nuevos puntos en una línea libre, forma curva o costura a mano;
- ◆ borrar puntos de una línea libre, forma curva o costura a mano;
- ◆ volver a alinear una parte de la línea libre o forma curva situada a ambos lados de un punto determinado;
- ◆ seleccionar y editar los caracteres del texto.
- ◆ mover, insertar o eliminar los datos de puntada de un objeto de puntada
- ◆ editar los puntos de entrada y de salida de la puntada para un objeto de forma

■ Cómo mover puntos

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

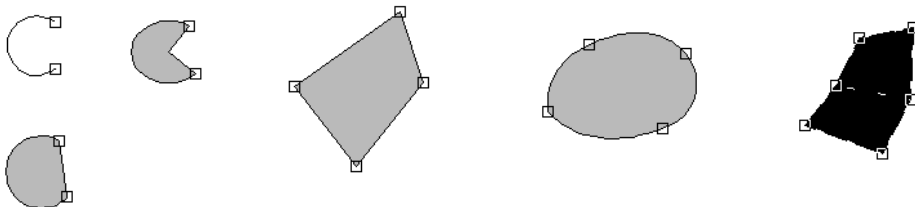
Aparecen tres botones: .

- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de .

- ③ Haga clic en el dibujo que quiera editar.

Los dibujos pueden ser líneas libres, curvas, formas redondeadas, abanicos y círculo partido o costuras a mano.

Los puntos del dibujo se indicarán con unos cuadraditos vacíos.



- ④ Haga clic en el punto que quiera mover.

El punto seleccionado pasará a ser de color negro.

Puede seleccionar varios puntos con sólo mantener pulsada la tecla **Ctrl** y arrastrar el ratón hasta abarcar la zona deseada.

NOTA:

Si hace clic en una de las líneas del dibujo en vez de en uno de los cuadraditos, se insertará un nuevo punto.

- ⑤ Arrastre el punto hasta la posición deseada.

Todos los puntos seleccionados (si es que ha seleccionado más de uno) se mueven en la misma dirección.

El punto seguirá seleccionado, por lo que podrá seguir moviéndolo.

Si mantiene pulsada la tecla **Shift** mientras arrastra el punto, éste se desplazará horizontal o verticalmente.



Recuerde que debe arrastrar uno de los puntos seleccionados, ya que si hace clic e intenta arrastrar cualquier otra parte del perfil, se insertará un nuevo punto o bien los puntos seleccionados dejarán de estarlo.

NOTA:

Cada vez que pulse los cursores, el punto seleccionado se desplazará 0,5 mm en la dirección seleccionada.

- Si la función **Superponer a la cuadrícula** está activada, cada vez que pulse uno de los cursores, el punto se desplazará un cuadradito de la cuadrícula en la dirección seleccionada.
- Los cursores no sirven para desplazar los puntos finales de una forma circular o del texto insertado en un trazo si sólo se ha seleccionado el texto.

■ Cómo reorientar la tangente en uno de los puntos

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

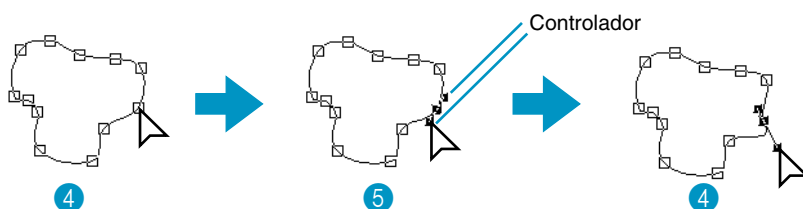
Aparecen tres botones: .

- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de .

- ③ Haga clic en el dibujo que quiera editar.
Esta función sólo sirve para las formas curvas.
Los puntos del dibujo se indicarán con unos cuadraditos vacíos.

- ④ Haga clic en el punto en el que quiera reorientar la tangente.
El punto seleccionado se indicará con un cuadradito negro y un controlador de tamaño.

- ⑤ Haga clic en uno de los extremos del controlador y arrastre el ratón sin soltar el botón.



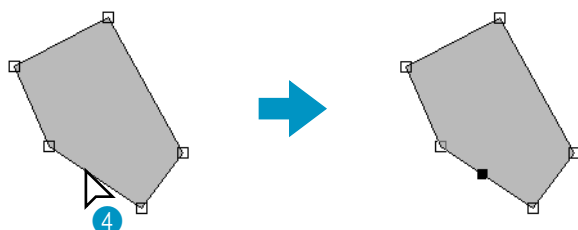
■ Cómo añadir puntos

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

Aparecen tres botones: .

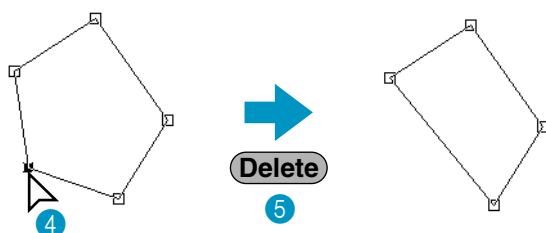
- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de .

- ③ Haga clic en el dibujo que quiera editar.
Los dibujos pueden ser líneas libres, curvas o costuras a mano.
Los puntos del dibujo se indicarán con unos cuadraditos vacíos.
- ④ Haga clic en una parte del dibujo en el que no haya ningún punto.
Aparecerá un nuevo punto que se seleccionará automáticamente (indicado con un cuadradito negro o, si el dibujo es una curva, con un controlador).
Si ha seleccionado una costura a mano aparecerán dos nuevos puntos.
El nuevo punto puede moverse nada más insertarse. Si la forma es una curva, el punto también le permitirá reorientar la tangente en el nuevo punto.



■ Cómo borrar puntos

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.
Aparecen tres botones:   .
- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de .
- ③ Haga clic en el dibujo que quiera editar.
Los dibujos pueden ser líneas libres, curvas o costuras a mano.
Los puntos del dibujo se indicarán con unos cuadraditos vacíos.
- ④ Haga clic en el punto que quiera borrar.
El punto seleccionado se indicará con un cuadradito de color negro.
Puede seleccionar varios puntos con sólo mantener pulsada la tecla **Ctrl** y arrastrar el ratón hasta abarcar la zona deseada.
- ⑤ Pulse la tecla **Delete** para que desaparezca el punto del dibujo. Si ha seleccionado una costura a mano, los dos puntos se borrarán.

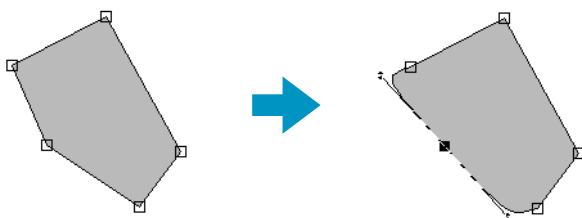


■ Cómo volver a alinear puntos

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

Aparecen tres botones:   .

- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del botón del kit de herramientas.
- ③ Haga clic en el dibujo que quiera editar.
Los dibujos pueden ser líneas libres o curvas.
Los puntos del dibujo se indicarán con unos cuadraditos vacíos.
- ④ Haga clic en el punto que quiera volver a alinear.
Si está situado en una curva, se transformará en una línea libre, y viceversa.



NOTA:

Si el punto se encuentra en una parte curva, podrá reorientar la tangente con el controlador (véase “Cómo reorientar la tangente en uno de los puntos” en la página 125.)

■ Cómo seleccionar caracteres del texto

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.
Aparecen tres botones: .
- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de .
- ③ Haga clic en el texto que quiera editar.
Los puntos del texto se indicarán con unos cuadraditos vacíos.
- ④ Haga clic en el cuadrado correspondiente al carácter que quiera seleccionar.
Si quiere seleccionar más de un carácter, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** a medida que vaya haciendo clic en los otros cuadraditos o bien arrastre el puntero.
El cuadradito de los caracteres seleccionados pasará a ser de color negro.
- ⑤ Una vez seleccionados los caracteres del texto podrá cambiar el tipo de letra, el tamaño, el color, la puntada y los demás atributos, independientemente del resto del texto.



■ Edición de los datos de puntada de un objeto de puntada

- ① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.
Aparecen tres botones: .
- ② Haga clic en . El puntero adoptará la forma de .

- 3 Haga clic en el objeto de puntada que desee editar.
Los datos de puntada existentes en el objeto de puntada aparecen marcados con pequeños cuadros vacíos.

NOTA:

Los objetos de puntada son patrones rodeados de una línea de puntos.

*Si el objeto de forma no está rodeado de una línea de puntos, no es posible editarlo. Seleccione el comando de menú **Coser – Convertir en puntada** para convertir el patrón en un objeto de puntada.*

- 4 Selección de puntos de puntada

Haga clic en los puntos que desee seleccionar, o arrastre el cursor por encima de ellos.

Los puntos seleccionados se marcarán mediante cuadros negros.

Otros métodos de selección

- Para seleccionar más puntos, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras hace clic en los puntos adicionales, o arrastre el cursor por encima del área.
- Si mantiene presionada la tecla **Shift** mientras hace clic en otro punto, quedan seleccionados todos los puntos comprendidos entre los dos que ha seleccionado (dentro del orden de puntada).
- Para seleccionar puntos adicionales en la dirección de costura desde el punto actual, mantenga presionada la tecla **Shift** y presione la tecla → o ↓, o mantenga presionada la tecla **Shift** y presione la tecla ← o ↑ si desea seleccionar puntos adicionales en dirección opuesta a la de costura desde el punto actual.
- Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y presione la tecla → o ↓ para mover la selección en la dirección de costura, o mantenga presionada la tecla **Ctrl** y presione la tecla ← o ↑ para mover la selección en dirección opuesta a la dirección de costura.
- Presione la tecla **Tab** si desea seleccionar todos los puntos del siguiente color. Mantenga presionada la tecla **Shift** y presione la tecla **Tab** si desea seleccionar todos los puntos del color anterior.

Mover puntos de puntada

Puede arrastrar los puntos seleccionados hasta una nueva posición.

Si mantiene presionada la tecla **Shift** mientras arrastra los puntos, sólo podrá mover la selección horizontal o verticalmente.

Si presiona la tecla ←, ↑, ↓ o → la selección se mueve en la dirección correspondiente en intervalos de 0,1 mm.

Inserción de puntos de puntada

Haga clic en una línea comprendida entre ambos puntos para agregar un nuevo punto en esa posición.

Eliminar puntos de puntada

Presione la tecla **Delete** para eliminar el punto seleccionado.

■ Edición de los puntos de entrada/salida de un objeto de forma

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

Aparecen tres botones:   .

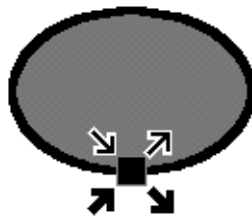
- 2 Haga clic en . El puntero adoptará la forma de , junto con una pequeña imagen del botón del kit de herramientas.

NOTA:

Si aparece una marca de verificación delante de la opción **Optimizar puntos de entrada/salida** del menú Coser (en tal caso, la opción está activada), no es posible seleccionar este botón. Si desea utilizar esta herramienta para editar manualmente los puntos de entrada y de salida, desactive la opción **Optimizar puntos de entrada/salida**.

- ③ Haga clic en el objeto de forma que desee editar.

Los puntos de entrada y de salida del objeto de forma tienen el aspecto que se muestra debajo.



A continuación se describen los símbolos que representan a los cuatro puntos superpuestos mostrados arriba:

: Este es el punto de entrada para la costura de los perfiles. El patrón anterior se conecta con este punto.

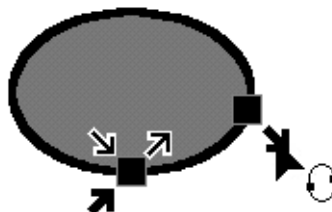
: Este es el punto de salida para la costura de los perfiles. Desde este punto, la costura continúa con el siguiente patrón.

: Este es el punto de entrada para la costura de las regiones interiores. El patrón anterior se conecta con este punto.

: Este es el punto de salida para la costura de las regiones interiores. Desde este punto, la costura continúa con el siguiente patrón.

Si los perfiles de las regiones interiores no se configuran para ser cosidos, el punto correspondiente no aparece.

- ④ Arrastre la marca de flecha correspondiente al punto que desee editar a lo largo del perfil hasta alcanzar la posición deseada.



Continúe con este paso hasta que haya movido todos los puntos hasta las posiciones deseadas.

NOTA:

- Los objetos de forma que es posible editar de esta manera son datos creados con las herramientas **Círculo**, **Rectángulo** o **Perfil**. No es posible editar los objetos creados con las herramientas **Texto** o **Costura manual**.
- Si se activa la opción **Optimizar puntos de entrada/salida** del menú **Coser**, se perderán todos los ajustes manuales de los puntos de entrada y de salida; los puntos se optimizarán de forma automática.

Modo de zoom

El modo de zoom sirve para ampliar y reducir la imagen en la pantalla. Es útil para acercarse y observar o editar con más precisión algunas partes de la imagen o para alejarse y ver cómo queda en conjunto o trabajar en partes de la imagen que queden ocultas.

Zoom de acercamiento

- 1 Haga clic en .

Aparecerán cinco botones: .

- 2 Haga clic en .

El puntero adoptará la forma de .

- 3 Coloque el puntero sobre la zona que quiera ampliar.

La imagen se ampliará en cuanto suelte el botón del ratón. Si lo desea puede repetir el proceso.

Zoom de alejamiento

- 1 Haga clic en .

Aparecerán cinco botones: .

- 2 Haga clic en .

El puntero adoptará la forma de .

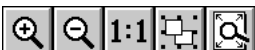
- 3 Haga clic en el punto de la página de diseño en el que quiera proseguir con el diseño.

La imagen se alejará y quedará centrada en el punto en el que haya hecho clic.

Puede repetir el proceso hasta que la imagen haya recuperado el tamaño normal.

Cómo volver a zoom de tamaño normal

- 1 Haga clic en .

Aparecerán cinco botones: .

- 2 Haga clic en .

La página de diseño se mostrará a tamaño (prácticamente) real.

Cómo hacer que los objetos seleccionados ocupen toda la pantalla

- 1 Seleccione uno o varios objetos.

- 2 Haga clic en .

Aparecerán cinco botones: .

- 3 Haga clic en .

Los objetos seleccionados pasarán a ocupar todo el espacio disponible de la pantalla.

■ Cómo volver al tamaño normal

① Haga clic en .

Aparecerán cinco botones: .

② Haga clic en .

La página de diseño se acerca o se aleja hasta tener el tamaño normal.

Modo de introducción de texto

Este modo le permite añadir series de caracteres a la página de diseño. También le permite introducir caracteres acentuados de idiomas europeos que no figuren en el teclado. La configuración básica del texto es tipo de letra y tamaño.

■ Cómo introducir texto

① Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

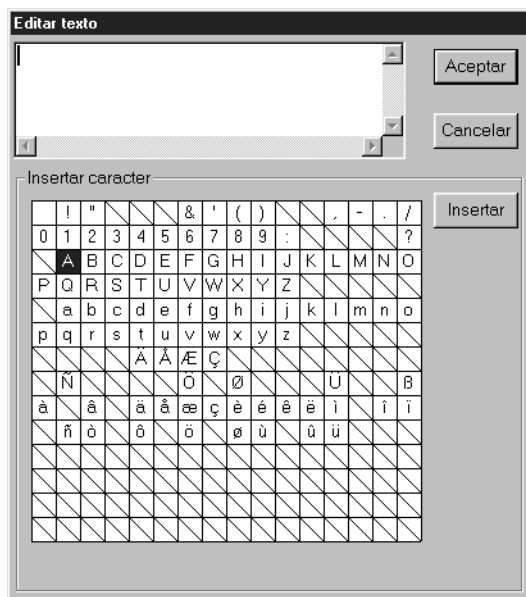
El cursor adopta la forma . Ahora, la barra Atributos de costura tiene el siguiente aspecto:



En este paso, o después de la creación del diseño, puede seleccionar el color, el tipo y el tamaño de la fuente.

Véase “Color” en la página 148, “Fuente” en la página 142 y “Tamaño del texto” en la página 144. También pueden establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210) y los del texto desde el menú **Texto** (véase “Configurar atributos de las fuentes” en la página 204).

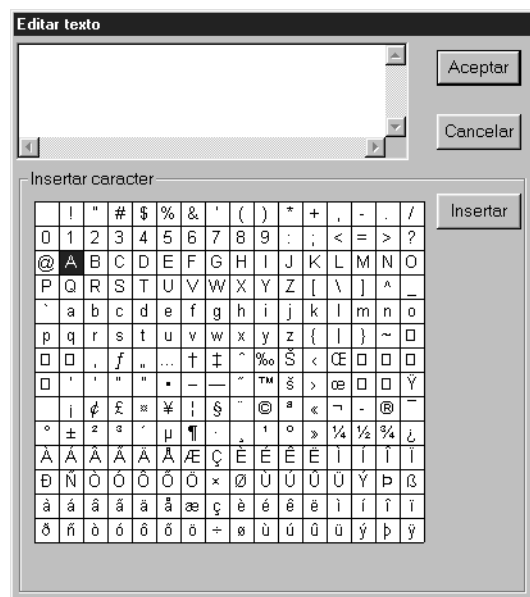
② Haga clic en el punto en el que quiere que aparezca el texto.
Aparece el cuadro de diálogo **Editar texto**.



- ◆ Introduzca el texto. Para introducir más líneas de texto pulse la tecla **Enter**.
- ◆ También puede introducir caracteres haciendo clic sobre ellos en la tabla de caracteres y después pulsando la tecla **Insertar** o simplemente haciendo doble clic encima del carácter en cuestión. De esta manera podrá introducir letras acentuadas que no estén disponibles en el teclado que utilice.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar. El texto aparecerá en la página de diseño.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.
 - Si uno de los caracteres introducidos no está disponible en la fuente seleccionada aparecerá un aviso en pantalla. Haga clic en el botón **Aceptar** del cuadro de diálogo; volverá al cuadro **Editar texto**, desde donde podrá editar de nuevo el texto.

(Si ha seleccionado una fuente TrueType)

Si ha seleccionado una fuente TrueType, aparecerá un cuadro de diálogo parecido al que se muestra a continuación:



Los caracteres disponibles para la fuente seleccionada aparecen, en función de los atributos seleccionados, en la tabla **Insertar caracter**.

Seleccione los caracteres como si fuesen de una de las fuentes incorporadas (véase más arriba).

NOTA:

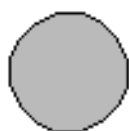
Con algunas fuentes TrueType, no es posible convertir correctamente el texto en datos de bordado a causa de la forma del diseño, o no es posible bordar correctamente el texto. Antes de empezar a coser su proyecto, borde una pieza de tejido de muestra. Además, no es posible convertir el texto de ciertas fuentes TrueType. En tal caso, el área que debería contener el texto convertido estará vacía o aparecerá un mensaje advirtiéndole que no es posible convertir el texto.

NOTA:

*Si quiere editar el texto una vez introducido, abra el cuadro de diálogo **Editar texto** seleccionando la opción **Texto – Editar texto**. Véase “Editar texto” en la página 203.*

Modo de dibujo de formas circulares y de arcos

Este modo le permite crear objetos de forma circular como círculos, elipses, arcos, forma de abanico y círculos partidos.



Círculo



Elipse



Arco



Forma de abanico



Círculo partido

Todos estos objetos (excepto los arcos) tienen un perfil y una zona interior a los que se puede asignar distintos atributos de costura. Los arcos son las formas más sencillas.

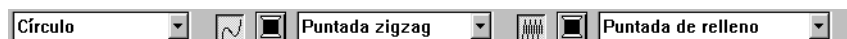
Debe decidir la forma que quiere dibujar antes de hacerlo. No puede, por ejemplo, empezar a dibujar un círculo y después convertirlo en un arco.

■ Cómo dibujar círculos o elipses

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de elipse.

La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



En este paso, una vez creado el objeto, podrá seleccionar el color y la puntada que desee. Véase “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210).

Llegados a este punto debe decidir qué tipo de forma circular quiere dibujar.

- 2 Haga clic en la lista desplegable **Forma circular** y seleccione **Círculo**.
- 3 Coloque el puntero en el punto en el que quiera dibujar el objeto, haga clic y arrastre el ratón. El punto en el que se empieza a arrastrar el ratón se considera el vértice de un rectángulo imaginario. Y el punto en el que lo suelte será el extremo opuesto (en diagonal) del rectángulo. La elipse se adecuará al interior del rectángulo imaginario (la parte más ancha coincidirá con el lado más largo del rectángulo y la más estrecha con el más corto).

Para dibujar un círculo perfecto pulse la tecla **Shift** mientras arrastra el ratón.

■ Cómo dibujar arcos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de elipse.

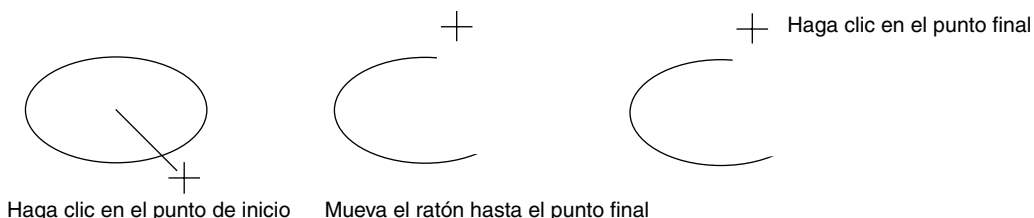
La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



En este paso, una vez creado el objeto, podrá seleccionar el color y la puntada que desee. Véase “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210). Llegados a este punto debe decidir qué tipo de forma circular quiere dibujar.

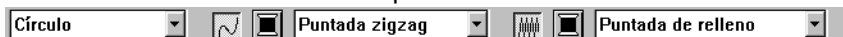
- 2 Haga clic en la lista desplegable **Forma circular** y seleccione **Arco**.
- 3 Empiece a dibujar como lo haría con un círculo o una elipse. Cuando suelte el ratón aparecerá una línea recta que saldrá del centro de la elipse dibujada.
- 4 Mueva el cursor (sin arrastrar) hasta el punto en el que quiera que acabe el arco y haga clic. La línea recta desaparece.
- 5 Mueva el cursor (sin arrastrar) hasta el punto inicial del arco y haga clic.



■ Cómo dibujar un abanico

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

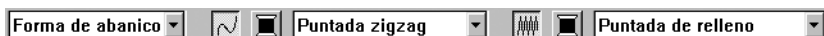
El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de elipse. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



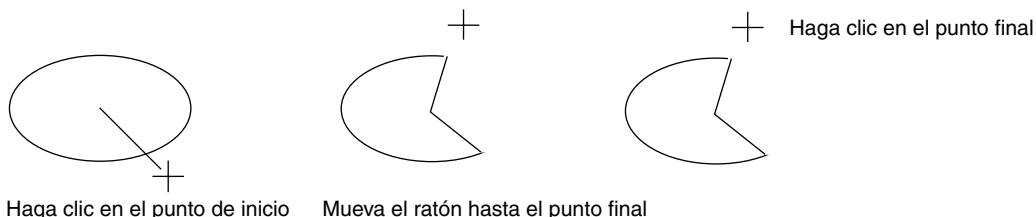
En este paso, una vez creado el objeto, podrá seleccionar el color y la puntada que desee. Véase “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210). Llegados a este punto debe decidir qué tipo de forma circular quiere dibujar.

- 2 Haga clic en la lista desplegable **Forma circular** y seleccione **Forma de abanico**.



- 3 Empiece a dibujar como lo haría con un círculo o una elipse.
Cuando suelte el ratón aparecerá una línea recta que saldrá del centro de la elipse dibujada.
- 4 Mueva el cursor (sin arrastrar) hasta el punto en el que quiera que acabe el Forma de abanico y haga clic. La línea recta desaparece.
- 5 Mueva el cursor (sin arrastrar) hasta el punto inicial del Forma de abanico y haga clic.



■ Cómo dibujar un círculo partido

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de elipse. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:

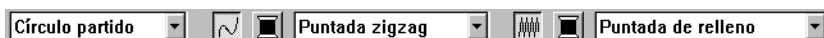


En este paso, una vez creado el objeto, podrá seleccionar el color y la puntada que desee. Véase “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210).

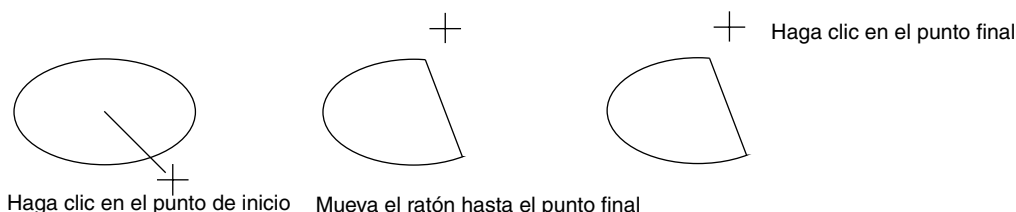
Llegados a este punto debe decidir qué tipo de forma circular quiere dibujar.

- 2 Haga clic en la lista desplegable **Forma circular** y seleccione **Círculo partido**.



- 3 Empiece a dibujar como lo haría con un círculo o una elipse.
Cuando suelte el ratón aparecerá una línea recta que saldrá del centro de la elipse dibujada.
- 4 Mueva el cursor (sin arrastrar) hasta el punto en el que quiera que acabe el Círculo partido y haga clic. La línea recta desaparece.

- 5 Mueva el cursor (sin arrastrar) hasta el punto inicial del Círculo partido y haga clic.



Modo de dibujo de formas rectangulares

En este modo podrá dibujar formas rectangulares con los vértices redondeados puntiagudos. Los rectángulos tienen un perfil y una zona interior a los que se pueden asignar distintos atributos de costura.

■ Cómo dibujar rectángulos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono en forma de cuadrado. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:



En este paso, una vez creado el objeto, podrá seleccionar el radio del borde, el color y la puntada que desee. Véase “Radio del borde” en la página 141, “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210).

- 2 Coloque el puntero en el punto en el que quiera dibujar el objeto, haga clic y arrastre el ratón. El punto en el que se empieza a arrastrar el ratón se considera el vértice del rectángulo. Y el punto en el que lo suelte será el vértice opuesto (en diagonal) del rectángulo.

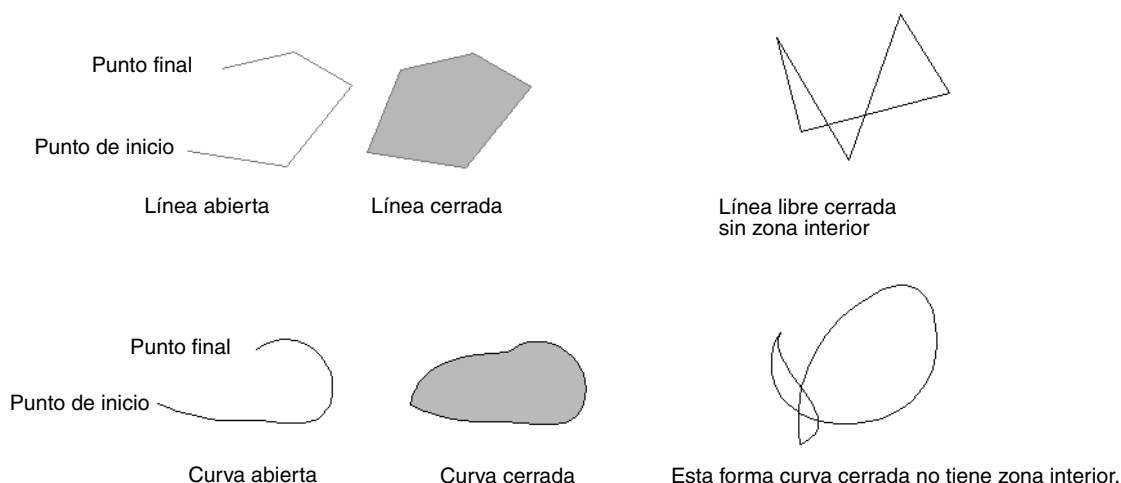
Para dibujar un cuadrado perfecto pulse la tecla **Shift** mientras arrastra el ratón.

Modo de dibujo de perfiles

El modo de dibujo de perfiles permite agregar líneas y curvas a los patrones.

Si el patrón está abierto, terminará en el punto introducido en último lugar. Como este tipo de patrón no tiene una región interior, se le considera un simple perfil a la hora de establecer la puntada y el color.

Si el patrón está cerrado, el software une automáticamente el último punto al primero. Como este tipo de patrón tiene un perfil y una región interior, es posible asignar diferentes puntadas y colores a cada parte. Sin embargo, si la línea del patrón se cruza consigo misma, no es posible determinar la región interna. Cuando usted crea el patrón, puede alternar en cualquier momento entre el dibujo de líneas rectas y curvas. Es más, si utiliza una imagen como plantilla, dispone de una herramienta que extrae automáticamente los contornos de la imagen.



■ Dibujar una línea

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

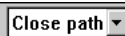
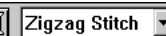
Aparecen tres botones:   

 sirve para dibujar líneas rectas. (Tecla de método abreviado: **Z**)

 sirve para dibujar curvas. (Tecla de método abreviado: **X**)

 sirve para dibujar líneas de manera semiautomática. (Tecla de método abreviado: **C**)

- 2 Haga clic en el botón correspondiente al tipo de línea que desee dibujar. El aspecto del cursor cambia a  , junto con el símbolo del tipo de línea seleccionado. Ahora la barra Atributos de costura tiene el

siguiente aspecto:    

Puede seleccionar la forma trazada, los colores y los dibujos en este paso o después de crear el patrón. Consulte “Forma trazada” en la página 142, “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura utilizando el menú **Coser** (consulte “Configurar atributos de la costura”, en la página 210).

- 3 Dibuje el perfil.

Mueva el mouse hasta el punto de inicio y haga clic.

Mueva el mouse hasta el punto final de la primera línea y haga clic de nuevo.

NOTA:

Siempre puede suprimir el punto introducido en último lugar haciendo clic con el botón derecho del ratón.

- 4 Repita las acciones anteriores hasta llegar al último punto final. Entonces haga doble clic.

NOTA:

- Mientras dibuja el patrón, puede alternar en cualquier momento entre los diferentes tipos de línea haciendo clic en un botón diferente o presionando la tecla de método abreviado.
- Cuando dibuje una línea recta, mantenga presionada la tecla **Shift** mientras mueve el mouse para dibujar la línea horizontal o verticalmente.
- Para dibujar utilizando la herramienta de dibujo semiautomático de líneas, se necesita una imagen de plantilla. Si no hay ninguna imagen, esta herramienta dibuja exactamente igual que la herramientas de dibujo de líneas rectas normal.

Modo de costura a mano

Este modo sirve para crear dibujos que parecen bordados a mano. Si utiliza la función normal de relleno o puntada satinada para coser la parte interior del dibujo, los puntos seguirán siempre la misma dirección. Sin embargo, algunos diseños quedan mejor si la dirección de la costura “sigue” las curvas. En esto consiste precisamente la función de costura a mano.

Un buen ejemplo de dibujos que quedan mejor con la función de costura a mano son las letras diseñadas personalmente. Las ilustraciones que aparecen más abajo muestran la vista preliminar de dos letras "O".

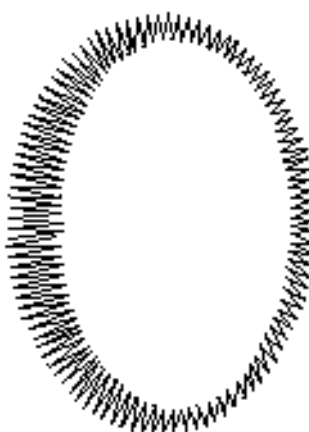
La primera de ellas se ha diseñado utilizando dos formas ovaladas concéntricas de diferente tamaño, sin configurar la costura de la puntada, seleccionando la función de puntada de relleno en la exterior y desactivando la costura de zona interior en la interior. A continuación se ha activado la función de agujero de costura.

La segunda de las oes ha sido rediseñada con la función de costura a mano. Para ello se ha duplicado la primera letra, se le ha extraído la zona interior y se ha creado un diseño de costura a mano siguiendo como guía los perfiles de las formas ovaladas. A continuación se han borrado las formas ovaladas.

Se ha seleccionado una densidad de puntada mínima para que se viese más fácilmente la diferencia entre las dos letras en la vista preliminar.



Puntada de relleno
(el hilo sigue una misma dirección)



Costura a mano
(la dirección del hilo se ajusta a las curvas)

Cuando vaya a crear un dibujo de costura a mano le resultará útil emplear algún objeto de guía. En el ejemplo anterior, por ejemplo, hemos utilizado dos formas ovales que hemos eliminado una vez completado el dibujo.

Otra posibilidad consiste en utilizar una imagen de plantilla y dibujarla de nuevo con la función de costura a mano. La ventaja de este método respecto a la función de conversión automática de Design Center es que permite controlar mejor la orientación del hilo.

■ Cómo crear un dibujo para costura a mano

- 1 Abra un dibujo existente para utilizarlo como plantilla o bien cree uno propio.

② Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

Aparecen cinco botones: 

 sirve para crear costuras a mano para bloques. (Tecla de método abreviado: **Z**)

 sirve para crear patrones de perforación de tipo bloque curvado.

(Tecla de método abreviado: **X**)

 sirve para crear patrones de perforación tipo bloque, de modo semiautomático.

(Tecla de método abreviado: **C**)

 se utiliza para crear costuras a mano continuas (las líneas libres se cosen).

(Tecla de método abreviado: **V**)

 se utiliza para crear costuras a mano discontinuas (las líneas libres no se cosen).

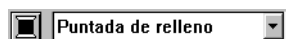
(Tecla de método abreviado: **B**)

Puede alternar los tres tipos si lo prefiere. Así, por ejemplo, puede empezar con la opción de coser para bloques, continuar con el tipo continuo (para que se cosa el contorno de costura por bloques) y después seleccionar el discontinuo para pasar al siguiente bloque. Todo el diseño se considerará un único objeto aunque esté formado por varios bloques (ya que todos tienen la misma puntada y el mismo color).

El ejemplo que se muestra a continuación se inicia con la función de costura por bloques, se desplaza luego el puntero con la opción discontinua y acaba con la costura continua.

③ Haga clic en  para crear los bloques.

El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño icono del botón de la función de creación de bloques. La barra de Atributos de costura pasará a ser así:

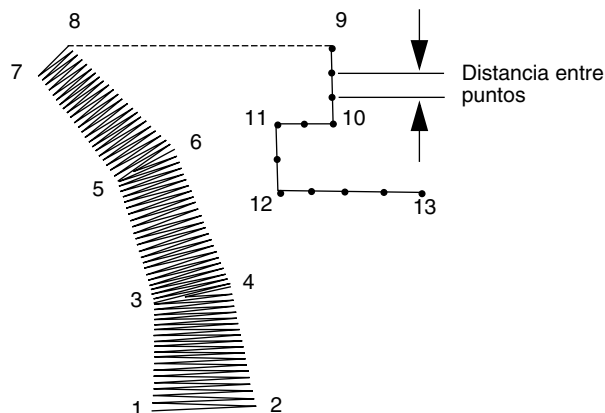
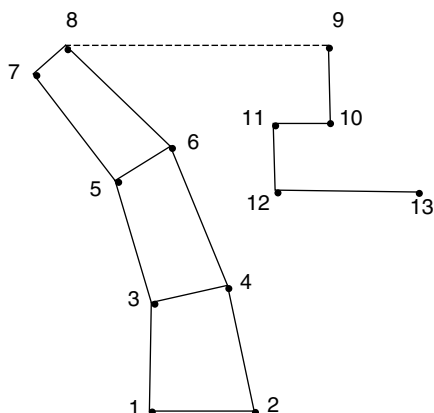


En este paso, una vez creado el objeto, podrá seleccionar el color y la puntada que desee. Véase “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150.

También puede establecer los atributos de costura desde el menú **Coser** (véase “Configurar atributos de la costura” en la página 210).

④ Haga clic en la página de diseño para crear el punto 1 (inicial).

Cree el punto dos y los subsiguientes basándose en el dibujo que aparece más abajo.



- 5 Una vez creado el punto 8 (el último de la función de costura por bloques) haga clic en el botón



(línea discontinua) y cree el punto 9 (el que marca el inicio de la parte discontinua).

- 6 Haga clic en el botón  (línea continua) y cree los puntos 10, 11 y 12 tal y como se muestra en la ilustración.

- 7 Para acabar el diseño en el punto 13 haga doble clic.

NOTA:

- Puede alternar en cualquier momento entre el patrón de perforación de tipo bloque y de tipo bloque curvado utilizando la herramienta Edición de puntos.
- Cuando introduzca los puntos, cambie el tipo de perforación presionando la tecla de método abreviado adecuada.
- Para utilizar la herramienta de perforación semiautomática de tipo bloque, se necesita una imagen de plantilla. Si no hay ninguna imagen, esta herramientas creará un patrón de perforación exactamente igual al creado mediante la herramientas de perforación de tipo bloque normal.

Modo de medición

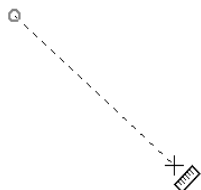
El modo de medición permite medir la distancia existente entre dos puntos cualesquiera.

■ Medición de la distancia existente entre dos puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas.

El cursor adopta la forma de , y aparece junto con una pequeña regla.

- 2 Haga clic en un extremo de la longitud que desee medir. Aparece un pequeño círculo, indicando el punto de inicio de la distancia.
Arrastre el cursor para ver, en la barra de estado, la longitud existente entre el punto de inicio y la posición del cursor.



Cómo utilizar la Barra de atributos de costura

La barra de atributos de costura le permite configurar las siguientes opciones:

- ◆ atributos geométricos (forma de circular, radio del borde del rectángulo, forma trazada).
- ◆ atributos del texto (fuente, tamaño y nivel de transformación).
- ◆ atributos de bordado (color del hilo y tipo de puntada, perfil y zona interior (si/no)).

Los atributos de costura disponibles dependen del tipo de puntero y del tipo de dibujo de bordado seleccionado.

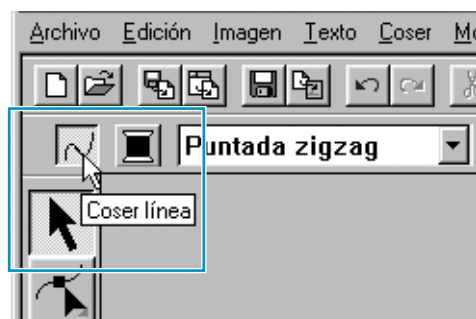
Ejemplo 1: El puntero se encuentra en modo de selección, pero no se ha seleccionado nada.



Ejemplo 2: El puntero está en modo de introducción de texto, o bien en modo de selección con texto seleccionado.



Si se coloca el cursor durante unos instantes sobre alguno de los elementos de la barra de atributos de costura aparecerá un mensaje emergente que le explicará en qué consiste la función. En las instrucciones que siguen nos referiremos a las funciones de la barra de atributos de costura según los mensajes emergentes para evitar errores.



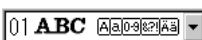
Por regla general, las funciones disponibles para un objeto determinado se le pueden aplicar antes o después de crearlo. Así, por ejemplo, al dibujar un rectángulo puede seleccionar el color o el radio de los vértices inmediatamente antes de activar el modo de dibujo de rectángulos o bien después de dibujarlo. Cuando cree el rectángulo podrá seleccionarlo y cambiarle la configuración.

La única excepción a la regla se produce cuando se activa el modo de dibujo de formas circulares y de arcos; deberá seleccionar qué forma quiere dibujar (círculo, arco, etc.) antes de hacerlo. No podrá cambiar el tipo de dibujo una vez creado.

Atributos geométricos

	Forma circular: Selecciona el tipo de Forma circular.	página 141
	Radio del borde: Permite seleccionar la forma de los vértices de los rectángulos.	página 141
	Forma trazada: Permite abrir y cerrar líneas libres y curvas.	página 142

Atributos del texto

	Fuente: Sirve para seleccionar el tipo de letra.	página 142
	Tamaño del texto: Selecciona el tamaño de las letras.	página 144
	Nivel de transformación: Permite seleccionar el nivel de transformación.	página 145

Atributos de bordado

	Coser línea: Activa y desactiva el perfil. El perfil no se coserá si lo desactiva (y, evidentemente, no podrá seleccionar ni la puntada ni el color).	página 146
	Coser zona interior: Activa y desactiva la zona interior. La zona interior no se coserá si la desactiva (y, evidentemente, no podrá seleccionar ni la puntada ni el color).	página 147
	Color de línea, color de zona interior, color del texto, color de perforación: selecciona el color de hilo del perfil, de la zona interior, del texto, de la costura a mano y de los diseños importados.	página 148
	Colores especiales	página 149
Puntada recta Puntada de relleno	Tipo de costura de línea: selecciona la puntada utilizada en los perfiles. Tipo de costura interior: selecciona la puntada del perfil, la zona interior, el texto, la costura a mano y los dibujos importados (después de activar la función de puntadas por bloques).	página 150

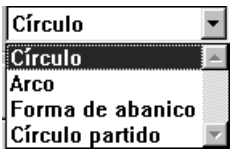
Cómo establecer los atributos geométricos

■ Forma circular

- Objeto:** Selecciona el tipo de Forma circular.
- Uso:** Haga clic en el botón  del kit de herramientas para activar el modo de dibujo de formas circulares y arcos.

Procedimiento:

- ❶ Haga clic en la lista desplegable Forma circular.
Se mostrarán las distintas opciones.



- ❷ Haga clic en una de las opciones.
La configuración se aplicará en adelante a los dibujos creados en este modo de dibujo de formas circulares y de arcos hasta que la cambie.

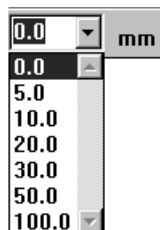
Véase: “Modo de dibujo de formas circulares y de arcos” en la página 132

■ Radio del borde

- Objeto:** Permite seleccionar la forma de los vértices de los rectángulos.
- Uso:** Haga clic en el botón  del kit de herramientas para activar el modo de dibujo de formas rectangulares.
Puede seleccionar un rectángulo ya existente si el puntero está en modo de selección.

Procedimiento:

- 1 Seleccione el valor deseado (0 - 100 mm) y pulse la tecla **Enter** o bien haga clic en la lista desplegable Radio del borde para ver las distintas opciones.



- 2 Haga clic en la opción deseada.
La configuración se aplicará en adelante a los dibujos creados en este modo de dibujo formas rectangulares hasta que la cambie.
La configuración también se aplicará a los rectángulos que seleccione.

Véase: “Modo de dibujo de formas rectangulares” en la página 135

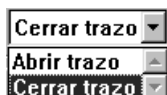
■ Forma trazada

Objeto: Permite abrir y cerrar líneas libres y curvas.

Uso: Cuando usted hace clic en  en el kit de herramientas para iniciar el modo de dibujo de perfiles.
Puede seleccionar una línea libre o curva ya existente si el puntero está en modo de selección.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en la lista desplegable Forma trazada.
Hay dos opciones disponibles.



- 2 Haga clic en la opción deseada.
La configuración se aplicará a todos los patrones que cree en el modo de dibujo de perfiles hasta que cambie la configuración.
La configuración también se aplicará a las líneas libres o curvas que seleccione.

Véase: “Modo de dibujo de perfiles” en la página 135

Cómo seleccionar los Atributos del texto

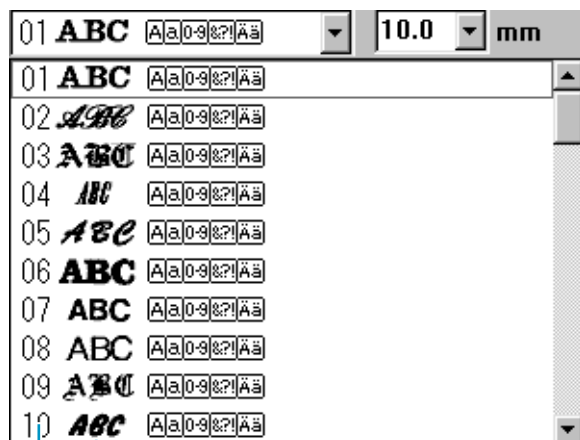
■ Fuente

Objeto: Sirve para seleccionar el tipo de letra.

Uso: Haga clic en el botón  del kit de herramientas para activar el modo de introducción de texto.
Puede seleccionar textos ya existentes si el puntero está en modo de selección.
También le permite seleccionar caracteres si el puntero está en modo de edición de puntos.

Procedimiento:

- Haga clic en la lista desplegable **Fuente**.
Aparecerá una lista con las fuentes disponibles.



Fuente número Muestra Caracteres disponibles

- Haga clic en el tipo de letra deseado.

La configuración se aplicará en adelante a los textos creados en este modo de introducción de texto hasta que la cambie.

La configuración activada también se aplicará al texto o a los caracteres que seleccione.

En la tabla siguiente se muestran las distintas fuentes y los caracteres disponibles en cada una de ellas.

01 ABC Aa0-9&?!Ää	13 ABC Aa0-9&?!Ää	25 ABC A
02 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	14 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	26 ABC A
03 ABC Aa0-9&?!Ää	15 ABC Aa0-9&?!Ää	27 ABC A
04 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	16 ABC Aa0-9&?!Ää	28 ABC A
05 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	17 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	29 ABC A 0-9
06 ABC Aa0-9&?!Ää	18 ABC A	30 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää
07 ABC Aa0-9&?!Ää	19 <i>ABC</i> A	31 ABC Aa0-9&?!Ää
08 ABC Aa0-9&?!Ää	20 ABC Aa0-9&?!Ää	32 ABC Aa0-9&?!Ää
09 ABC Aa0-9&?!Ää	21 ABC A	33 ABC Aa0-9&?!Ää
10 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	22 ABC Aa	34 ABC Aa0-9&?!Ää
11 ABC Aa0-9&?!Ää	23 <i>ABC</i> A	35 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää
12 <i>ABC</i> Aa0-9&?!Ää	24 ABC A	

A

Letras mayúsculas, alfabeto inglés

a

Letras minúsculas, alfabeto inglés

0-9

Números

&?!Ää

Letras mayúsculas y minúsculas acentuadas

Ää

Signos de puntuación, paréntesis y otros sím

Además, también se muestran los nombres y muestras de las fuentes TrueType instaladas en el sistema después de la lista anterior.



Las fuentes TrueType seleccionadas se convierten automáticamente en datos de bordado. La configuración de las fuentes puede modificarse en el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de fuentes TrueType**; para abrirlo haga clic en la opción **Texto - Configuración de atributos de fuentes TrueType**.

NOTA:

Puede que algunas fuentes TrueType no queden muy atractivas una vez cosidas si tienen una forma o diseño extraños.

Véase: “Modo de introducción de texto” en la página 131, “Modo de edición de puntos” en la página 124, “Configuración de atributos de fuentes TrueType” en la página 208

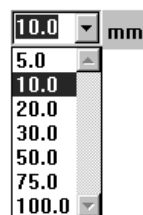
Tamaño del texto 10.0 mm

Objeto: Selecciona el tamaño de las letras.

Uso: Cuando usted hace clic en  en el kit de herramientas para iniciar el modo de dibujo de perfiles. Puede seleccionar textos ya existentes si el puntero está en modo de selección. También le permite seleccionar caracteres si el puntero está en modo de edición de puntos.

Procedimiento:

- 1 Seleccione el tamaño deseado en la lista desplegable Tamaño del texto (5 - 100 mm) y pulse la tecla **Enter** o bien haga clic en la lista desplegable Tamaño del texto y seleccione el tamaño que necesite.



- 2 Haga clic en la opción deseada. La configuración se aplicará a todos los patrones que cree en el modo de dibujo de perfiles hasta que cambie la configuración. La configuración activada también se aplicará al texto o a los caracteres que seleccione.

Véase: “Modo de introducción de texto” en la página 131, “Modo de edición de puntos” en la página 124

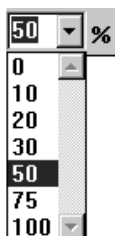
■ Nivel de transformación

Objeto: Permite seleccionar el nivel de transformación

Uso: Puede seleccionar un texto transformado ya existente si el puntero está en modo de selección.

Procedimiento:

- 1 Seleccione el nivel de transformación deseado en la lista desplegable (0 - 100 %) y pulse la tecla **Enter** o bien haga clic en la lista desplegable Nivel de transformación y seleccione el tamaño que necesite.



- 2 Haga clic en la opción deseada.

La configuración se aplicará en adelante a los textos transformados creados en este modo de introducción de texto hasta que la cambie.

La configuración activada también se aplicará al texto que seleccione.



50 %



100 %

Véase:

“Modo de introducción de texto” en la página 131 y “Transformar texto” en la página 207

Cómo seleccionar el color del hilo y la puntada

A todos los diseños se les puede asignar por lo menos un color. Los que tienen perfil y zona interior pueden llevar dos colores de hilo distintos. Por otro lado, a los caracteres que forman el texto se les pueden asignar distintos colores.

También se les puede asignar a los diseños por lo menos una puntada. Los que tienen perfil y zona interior pueden llevar dos tipos de puntadas distintas.

Los diseños que tienen tanto perfil como zona interior son los siguientes: Textos convertidos de fuentes TrueType, círculos, abanicos, círculos partidos, rectángulos, líneas libres cerradas y curvas cerradas. En estos casos tiene la opción de activar o desactivar la costura de la zona interior y del perfil.

Los dibujos que sólo tienen perfil son los arcos, las líneas libres abiertas y las curvas abiertas. En estos casos sólo podrá seleccionar si quiere que se cosa o no el perfil.

También hay diseños que sólo tienen zona interior: el texto, incluido con el programa, las costuras a mano y las imágenes importadas convertidas (a las que se haya aplicado la función de puntadas por bloques). En este tipo de diseños no se puede desactivar la costura de la zona interior.

En cuanto a las costuras a mano, podrá asignarle el color que desee a cada una de ellas (bloque, continua y discontinua), pero no podrá seleccionar más que un tipo de puntada en el caso de los bloques.

Imágenes importadas convertidas con la función de puntadas por bloques activada: podrá modificar de forma conjunta los atributos de costura de los bloques del mismo color.

■ Coser línea

Objeto:

Activa y desactiva el perfil.

El perfil no se coserá si lo desactiva (y, evidentemente, no podrá seleccionar ni la puntada ni el color).

Uso:

Si el puntero se encuentra en modo de selección, pero no se ha seleccionado nada.

Si selecciona un objeto que tenga perfil (Textos convertidos de fuentes, círculos, arcos, abanicos, círculos partidos, rectángulos, líneas libres y curvas).

Haga clic en uno de los botones siguientes del kit de herramientas:

 ,  ,  y  según el objeto que quiera dibujar.

Procedimiento:

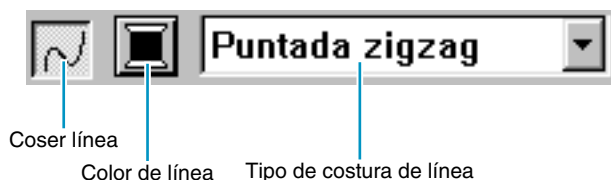
- 1 Haga clic en el botón **Coser línea**.

Este botón tiene dos posiciones:

activado: se muestra el botón **Color de línea** y la lista desplegable **Tipo de costura de línea**.

desactivado: no se muestra ni el botón **Color de línea** ni la lista desplegable **Tipo de costura de línea**.

Cada vez que pulse el botón activará o desactivará la función.



La configuración se aplicará en adelante a los dibujos creados con perfil hasta que la cambie.

La configuración se aplicará a los objetos que seleccione.

Modo de costura de
línea activado:



Modo de costura de
línea desactivado:



- ② Para volver a activar el perfil, vuelva a pulsar el botón **Coser línea**.

NOTA:

Si selecciona una de las fuentes incluidas con el programa (fuentes n° 1-35) no podrá configurar la costura de las líneas.

Véase: “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150

■ Coser zona interior

Objeto:

Activa y desactiva la zona interior.

La zona interior no se coserá si la desactiva (y, evidentemente, no podrá seleccionar ni la puntada ni el color).

Uso:

Si el puntero se encuentra en modo de selección, pero no se ha seleccionado nada.

Si selecciona un objeto que tenga zona interior (Textos convertidos de fuentes, Círculos, arcos, abanicos, círculos partidos, rectángulos, líneas libres cerradas y curvas).

Haga clic en uno de los botones siguientes del kit de herramientas:

 ,  ,  y  según el objeto que quiera dibujar.

Procedimiento:

- ① Haga clic en el botón Coser zona interior.

Este botón tiene dos posiciones:

activado: se muestra el botón **Color de zona interior** y la lista desplegable **Tipo de costura interior**.

desactivado: no se muestra ni el botón **Color de zona interior** ni la lista desplegable **Tipo de costura interior**.

Cada vez que pulse el botón activará o desactivará la función.



Coser zona interior

Color de zona interior

Tipo de costura interior

La configuración se aplicará en adelante a los dibujos con zona interior creados hasta que la cambie.

La configuración se aplicará a los objetos que seleccione.



- ② Para que el objeto vuelva a tener zona interior haga clic de nuevo en el botón **Coser zona interior**.

Véase: “Color” en la página 148 y “Puntada” en la página 150

■ Color

Objeto:

Selecciona el color del hilo para el perfil, la zona interior, el texto, la costura a mano y los dibujos importados (después de activar la función de puntadas por bloques).

Uso:

Si el puntero se encuentra en modo de selección pero sin nada seleccionado, se muestran los botones **Color de línea** y **Color de zona interior** (si es que no se han desactivado con los botones **Coser línea** o **Coser zona interior**).

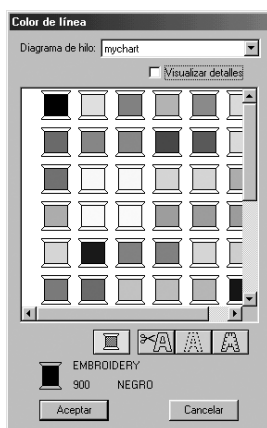
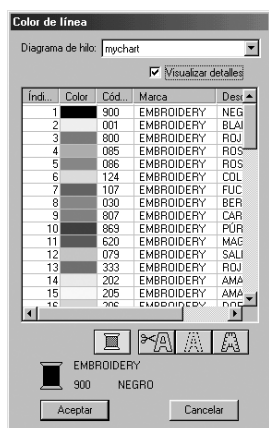
Cuando active uno de los modos de dibujo o el modo de introducción de texto o bien si selecciona un objeto existente, aparecerá el botón Color correspondiente al objeto seleccionado.

Procedimiento:

① Haga clic en el botón **Color**.

Aparece un cuadro de diálogo **Color del hilo** similar al que se muestra a continuación.

Si la casilla de verificación Ver detalles está marcada, quite la marca a fin de ver una lista que incluya exclusivamente los colores de hilo.



- ◆ En la lista Tabla de hilos, seleccione una tabla definida por el sistema o una tabla de hilos definida por el usuario.
- ◆ En la lista de colores, seleccione el color deseado.
(También puede seleccionar el color haciendo doble clic en ese color).
- En la página 149, bajo el apartado “Colores especiales”, se proporcionan descripciones de los cuatro botones que aparecen debajo de la lista.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

La configuración se aplicará en adelante a todos los dibujos de la misma categoría que cree hasta que la cambie. El botón de color de cada categoría muestra el color seleccionado en cada una de ellas. La configuración también se aplicará a los objetos que seleccione.

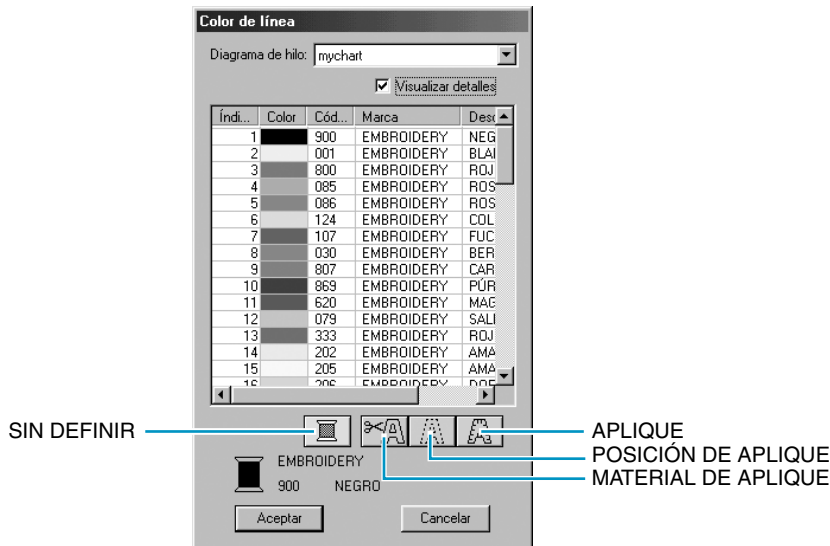
NOTA:

Para obtener información detallada sobre cómo especificar una tabla de hilos del usuario, o sobre cómo las máquinas manejan los colores del hilo, consulte “Editar diagrama de hilo del usuario”, en la página 231.

Véase:

“Coser línea” en la página 146 y “Coser zona interior” en la página 147

Colores especiales



◆ **SIN DEFINIR:** Las máquinas de coser que muestran automáticamente el color del hilo lo indican a medida que va cambiando. Si utiliza una máquina de este tipo y desea seleccionar manualmente el color de un dibujo monocromo, elija el color “**SIN DEFINIR**”.

◆ **Colores para la creación de apliques:** Puede crear apliques con los tres colores especiales que se muestran en la anterior ilustración.

MATERIAL DE APLIQUE marca el perfil de la zona del material de aplique que se va a cortar.

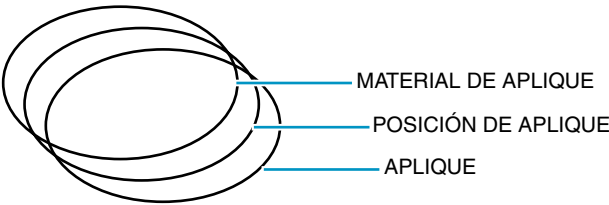
POSICIÓN DE APLIQUE marca la posición del material de refuerzo en el que se va a coser el aplique.

APLIQUE cose el aplique en el material de refuerzo.

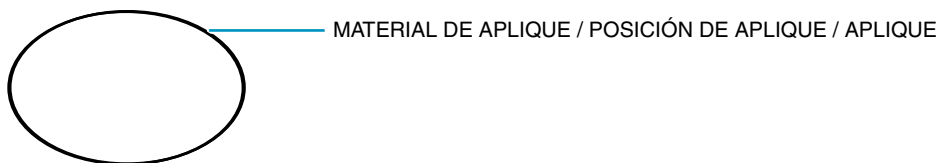
Ejemplo:

- 1 Dibuje una forma ovalada.
- 2 Duplíquela y sepárela de la primera. Repita el proceso hasta obtener tres formas ovaladas idénticas.
- 3 Seleccione las formas ovaladas una a una y elija la siguiente configuración.

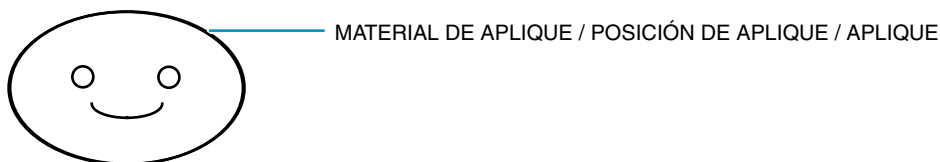
Forma ovalada	Barra de atributos de costura			Atributos de costura
	Botón Coser zona interior	Color de línea	Tipo de costura de línea	
1	DESACTIVADO	MATERIAL DE APLIQUE	Recto	Nº DE PASADAS = 1
2	DESACTIVADO	POSICIÓN DE APLIQUE	Recto	Nº DE PASADAS = 1
3	DESACTIVADO	APLIQUE	Zigzag	—



- ④ Superponga todas las formas ovaladas: **POSICIÓN DE APLIQUE**, **APLIQUE** y **MATERIAL DE APLIQUE** (le será más fácil si utiliza la cuadrícula). Para verificar la posición del aplique, active la vista preliminar (véase “Vista preliminar” en la página 226).



- ⑤ Añádale algún dibujo, como si estuviese creando un diseño de bordado.



El proceso de costura es el siguiente:

- ① Coloque el material de aplique en la máquina e inicie la costura. En este paso sólo se coserá el perfil de **MATERIAL DE APLIQUE**.
- ② Saque el material de aplique de la máquina y corte el perfil.
- ③ Coloque el material de refuerzo en la máquina e inicie la costura. En este paso sólo se coserá el perfil de **POSICIÓN DE APLIQUE**.
- ④ Pegue el aplique en la posición marcada con un poco de pegamento especial para tela.
- ⑤ Vuelva a iniciar la costura. En este paso se coserá únicamente el perfil de APLIQUE.
- ⑥ Inicie la costura de los demás detalles del diseño.

Como habrá apreciado, el orden de costura es el siguiente: **MATERIAL** → **POSICIÓN** → **APLIQUE**.

■ Puntada Puntada recta Puntada de relleno

Objeto:

Permite seleccionar el tipo de puntada que se va utilizar para el perfil, la zona interior, el texto, la costura a mano y las imágenes importadas (después de activar la función de puntadas por bloques).

Uso:

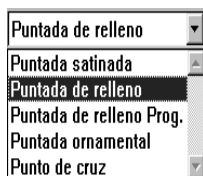
Si el puntero está en modo de selección, se mostrarán las listas desplegables Tipo de costura de línea y Tipo de costura interior (siempre que no se hayan desactivado con los botones Coser línea o Coser zona interior).

Si activa uno de los modos de dibujo o selecciona un diseño existente, aparecerá el botón de tipo de costura correspondiente.

Si se encuentra en modo de texto o de costura a mano o bien si ha aplicado la función de puntadas por bloques a una imagen importada.

Procedimiento:

- ① Haga clic en la lista desplegable de tipo de costura. Se mostrarán las opciones disponibles.



Para los perfiles están disponibles la puntada zigzag, la puntada recta y la puntada ornamental. Para las regiones están disponibles la puntada satinada, la puntada de relleno, la puntada de relleno programable, la puntada ornamental y la puntada de cruz.

- ② Haga clic en la puntada que prefiera.

La configuración se aplicará en adelante a todos los dibujos de la misma categoría que cree hasta que la cambie.

La configuración también se aplicará a los objetos que seleccione.

NOTA:

*Puede seleccionar los atributos de la puntada de las líneas y zonas interiores seleccionadas desde el cuadro de diálogo **Configurar atributos de la costura**.*

*Si selecciona las opciones **Puntada de relleno prog.** o **Puntada de ornamental** deberá seleccionar también un diseño en el cuadro de diálogo **Configurar atributos de la costura**, ya que no hay ninguna puntada programada por defecto.*

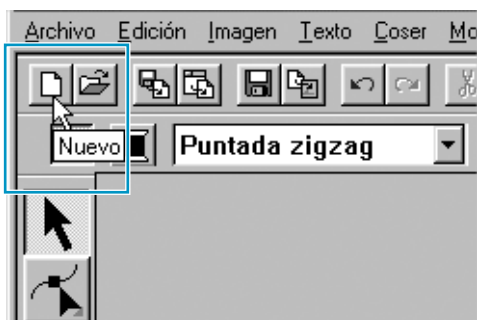
Véase: “Coser línea” en la página 146, “Coser zona interior” en la página 147 y
“Configurar atributos de la costura” en la página 210

Cómo utilizar la Barra de menús y la Barra de herramientas

Archivo	Permite realizar distintas operaciones con los archivos como, por ejemplo, abrirlos, guardarlos o imprimirlos.	página 153
Edición	Sirve para realizar algunos procedimientos sencillos en los diseños, como cortar y pegar.	página 170
Imagen	Importa y exporta datos de imagen y crea datos de bordado a partir de datos de imagen.	página 179
Texto	Permite modificar los diseños de texto y, por ejemplo, ajustarlos a un trazo en forma de curva.	página 203
Coser	Permite definir cómo se van a coser los distintos diseños.	página 210
Mostrar	Cambia el tipo de visualización de la pantalla.	página 225
Opciones	Incluye las opciones adicionales.	página 229
Ayuda	Permite acceder al sistema de ayuda en pantalla.	página 237

La mayoría de las funciones de los menús también pueden activarse haciendo clic en los botones correspondientes de la barra de herramientas o bien pulsando la tecla o combinación de teclas de método abreviado.

Si mantiene el puntero durante unos instantes sobre unos de los botones de la barra de herramientas, aparecerá un pequeño mensaje emergente que le indicará cuál es su función.



Menú Archivo

El menú **Archivo** permite realizar distintas operaciones con los archivos como, por ejemplo, abrirlos, guardarlos o imprimirlos.

Nuevo		Crea una nueva página de diseño en blanco.	página 153
Abrir		Abre un archivo de página de diseño ya existente (archivo *.pes).	página 154
Importar	desde Archivo	Importa a la página de diseño dibujos de las tarjetas de bordado (*.pec) y tarjetas originales (*.pes), así como archivos creados con formato Tajima (*.dst), Melco (*.exp), Pfaff (*.pcs) y Husqvarna (*.hus).	página 156
	desde Design Center	Importa dibujos de bordado de Design Center.	página 157
	desde la tarjeta	Importa un patrón de bordado de una tarjeta de bordado.	página 158
Guardar		Guarda en disco su página de diseño como un archivo de la versión más reciente (opción predeterminada).	página 160
Guardar como		Guarda la página de diseño en el disco, pero con un nombre distinto.	página 160
Exportar		Exporta el dibujo de la página de diseño y crea un archivo de formato distinto (dst, hus, exp y pcs).	página 161
Escribir en tarjeta	Diseño actual	Guarda la página de diseño en una tarjeta original.	página 161
	Otros archivos PES	Guarda simultáneamente varios archivos PES en una tarjeta original.	página 162
Propiedades		Añadir comentarios a los archivos PES guardados.	página 165
Configurar impresión		Le permite cambiar de forma general la configuración de impresión del diseño.	página 165
Vista preliminar		Le permite ver de forma anticipada el dibujo de la página de diseño, comprobar el orden de costura de los colores, el tamaño del objeto y el número de puntadas antes de imprimir.	página 167
Imprimir		Imprime la página de diseño y algunos datos de costura.	página 168
Salir		Cierra el programa.	página 169

Nuevo

Objeto: Crea una nueva página de diseño en blanco.

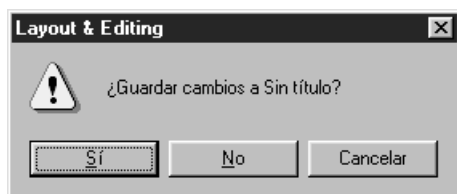
Método abreviado: **Ctrl** + **N**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Nuevo**.
Si no ha modificado la página de diseño que tiene en pantalla, aparecerá inmediatamente otra en blanco.

- ② Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios.



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes de proseguir la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.

Véase: “Abrir”, a continuación, “Guardar” y “Guardar como” en la página 160

Abrir

Objeto: Abre un archivo de página de diseño ya existente (archivo *.pes).

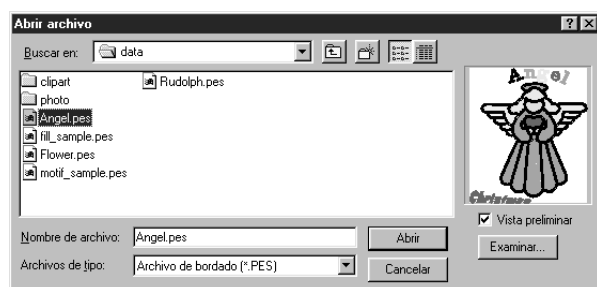
Método abreviado: **Ctrl** + **O**

Barra de herramientas:

Procedimiento:

- ① Haga clic en **Archivo** y luego en **Abrir**.

Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Abrir archivo**, parecido al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad, la carpeta y el nombre al archivo.
- *Asegúrese de que la carpeta seleccionada contiene Tipo de archivo pes.*
- *El contenido del archivo puede verse en la ventana **Vista preliminar**, siempre que esté marcada la casilla correspondiente.*
- ◆ Haga clic en **Abrir** o bien haga doble clic sobre el nombre del archivo. El archivo seleccionado aparecerá en la página de diseño.
- ◆ Si lo prefiere puede seleccionar la unidad y la carpeta y hacer clic en el botón **Examinar** para ver la vista preliminar de los archivos que contiene (si es que contiene alguno de tipo *.pes).
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

- ② Si prefiere examinar los archivos, aparecerá el cuadro de diálogo **Examinar**, parecido al que aparece a continuación:



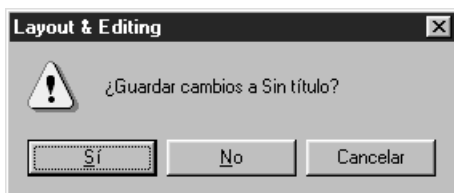
- ◆ Para seleccionar el archivo sólo tiene que hacer clic en el icono correspondiente.
- ◆ Para abrirlo, haga clic en **Abrir** o bien haga doble clic en el icono.
- ◆ Si quiere ver una imagen más detallada del diseño, haga clic en **Vista preliminar**.
- ◆ Para volver al cuadro de diálogo **Abrir archivo**, haga clic en **Cancelar**.

- ③ Si prefiere activar la vista preliminar, se mostrará el cuadro de diálogo **Vista preliminar**, parecido al que sigue:



- ◆ Haga clic en la opción **Abrir** para abrir el archivo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para volver al cuadro de diálogo **Examinar**.

- ④ Si hace clic en la opción **Abrir** del cuadro de diálogo **Abrir archivo**, **Examinar** o **Vista preliminar**, el archivo seleccionado se abrirá inmediatamente, siempre que no haya cambiado nada en la página de diseño.
Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios.



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes de proseguir la página de diseño.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar la página de diseño que esté abierta o guardarla con otro nombre.

Recuerde que las partes del dibujo que queden fuera de la página de diseño no podrán verse con la función de vista preliminar.

Véase:

“Nuevo” en la página 153, “Guardar” y “Guardar como” en la página 160

■ Importar – desde Archivo

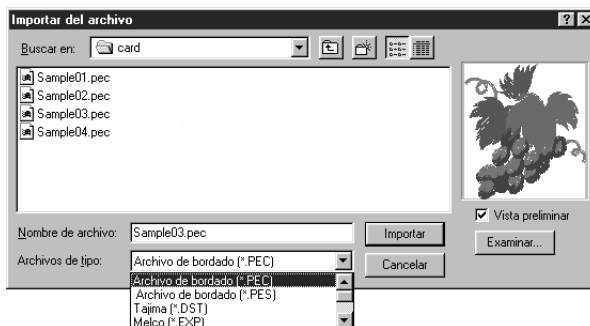
Objeto: Importa a la página de diseño dibujos de las tarjetas de bordado (*.pec) y tarjetas originales (*.pes), así como archivos creados con formato Tajima (*.dst), Melco (*.exp), Pfaff (*.pcs) y Husqvarna (*.hus).

Método abreviado: **F8**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo**, después en **Importar** y luego en **desde archivo**. Aparece el cuadro de diálogo **Importar del archivo**, parecido al que se muestra a continuación.



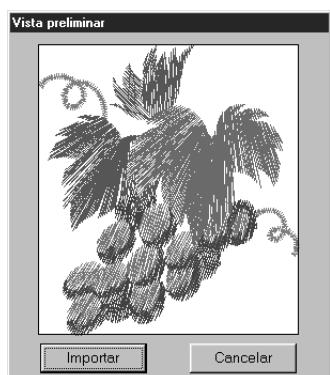
- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y el nombre al archivo.
- Compruebe que selecciona la extensión correcta de archivos en la lista **Archivo de tipo**.
- Si está marcada la casilla **Vista preliminar**, la imagen del archivo seleccionado aparecerá en la ventana situada a la derecha.
- ◆ Haga clic en **Importar** o bien haga doble clic en el nombre del archivo para abrirlo en la página de diseño.
- ◆ Si lo prefiere puede seleccionar la unidad y la carpeta y hacer clic en el botón **Examinar** para ver la vista preliminar de los archivos del tipo de formato seleccionado.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

- 2 Si prefiere examinar los archivos, aparecerá el cuadro de diálogo **Examinar**, parecido al que aparece a continuación:



- ◆ Para seleccionar el archivo sólo tiene que hacer clic en el icono correspondiente.
- ◆ Para abrirlo, haga clic en **Importar** o bien haga doble clic en el icono.
- ◆ Si quiere ver una imagen más detallada del diseño, haga clic en **Vista preliminar**.
- ◆ Para volver al cuadro de diálogo **Importar desde archivo**, haga clic en **Cancelar**.

- ③ Si prefiere activar la vista preliminar, se mostrará el cuadro de diálogo **Vista preliminar**, parecido al que sigue:



- ◆ Haga clic en **Importar** para importar el archivo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para volver al cuadro de diálogo **Examinar**.

Cuando importa un archivo, el contenido se pega directamente en la página de diseño. Puede repetir el proceso y crear un dibujo en la página de diseño a partir de diseños ya existentes.

NOTA:

*Si importa diseños de otros fabricantes, asegúrese de que vayan a caber en la página de diseño. Puede que los colores de las imágenes de formato **dst** (Tajima), **exp** (Melco), **pcs** (Pfaff) y **Hus** (Husqvarna) se vean ligeramente alterados al importar los archivos desde el programa. En estos casos, modifique el color desde la función **Coser – Cambiar los colores de un objeto**.*

- ④ Al importar algunos archivos **pec** desde la tarjeta de bordado aparece el cuadro de diálogo **Seleccionar tamaño de importación**. Seleccione el tamaño adecuado marcando uno de los botones radiales y, a continuación, haga clic en **Aceptar** para que se importen los datos.

Véase:

“Guardar como” en la página 160

■ Importar – desde Design Center

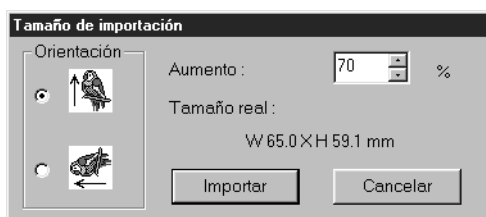
Objeto: Importa dibujos de bordado de Design Center.

Método abreviado: **(F7)**

Barra de herramientas: 

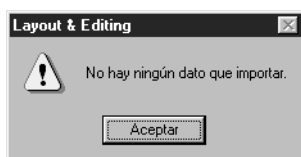
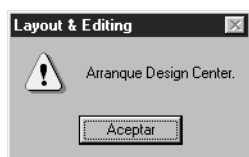
Procedimiento:

- ① Arranque Design Center y abra el archivo que quiera importar a Layout & Editing.
- ② Haga clic en **Archivo**, después en **Importar** y luego en **desde Design Center**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Tamaño de importación**.



- ◆ Seleccione el nivel de ampliación. Puede introducirlo con el teclado o aumentarlo/reducirlo haciendo clic en las flechas.
- *El programa no le dejará aumentar el tamaño de la imagen si éste supera el de la página de diseño.*
- ◆ Seleccione la orientación correcta marcando el botón radial correspondiente en el recuadro **Orientación**.
- ◆ Haga clic en **Importar** para importar la imagen.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de esta función.

- ③ Si el programa Design Center no está en marcha o si no contiene un archivo **pem** aparecerá uno de los siguientes mensajes:



- ◆ Haga clic en **Aceptar** para salir.

Véase: “Design Center” en la página 63

■ Importar – desde la tarjeta

Objeto: Importa un patrón de bordado de una tarjeta de bordado.

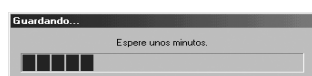
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

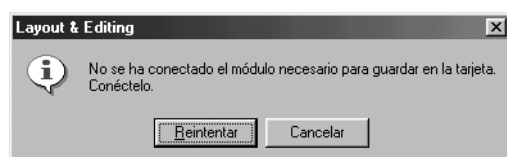
Procedimiento:

- ① Haga clic en **Archivo**, luego en **Importar** y, por último, en **desde la tarjeta**.

Si se ha conectado un módulo de grabación de tarjetas y se inserta una tarjeta de bordado en el módulo, aparece el siguiente mensaje y los patrones de bordado se leen en la tarjeta.



Si no se ha conectado un módulo de grabación de tarjetas, o si se ha conectado pero no se inserta una tarjeta de bordado, aparece uno de los siguientes mensajes.



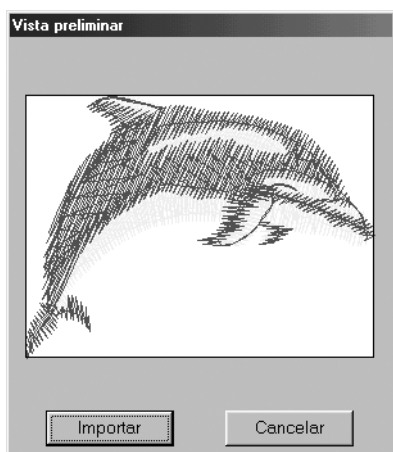
- ◆ Corrija el problema y luego haga clic en **Reintentar**.
- ◆ Si desea salir del procedimiento, haga clic en **Cancelar**.

2 Una vez leídos los datos, aparece el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ Para seleccionar un patrón, haga clic en el icono correspondiente o arrastre el puntero sobre él.
- ◆ Para importar un patrón, haga clic en **Importar** o haga doble clic en el icono correspondiente al patrón.
- ◆ Para ver una imagen más detallada del patrón, haga clic en **Vista preliminar**.
- ◆ Si desea salir del procedimiento, haga clic en **Cancelar**.

3 Si elige ver una vista preliminar de un patrón, aparece un cuadro de diálogo **Vista preliminar** similar al siguiente.



- ◆ Haga clic en **Importar** si desea importar el patrón.
- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Cancelar**.

4 Al importar determinados patrones, es posible que aparezca el cuadro de diálogo **Seleccionar tamaño de importación**. En tal caso, seleccione el tamaño de importación haciendo clic en el botón de opción apropiado, y luego haga clic en **Aceptar** para importar el patrón.

NOTA:

Debido a cuestiones de derechos sobre la propiedad intelectual, algunas tarjetas de bordado no pueden utilizarse con esta función.

■ Guardar

Objeto: Guarda en disco su página de diseño como un archivo de la versión más reciente (opción predeterminada).

Método abreviado: **Ctrl** + **S**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

① Haga clic en **Archivo** y luego en **Guardar**.

Si el archivo ya existe en el disco (es decir, si ya lo ha guardado antes), el programa lo guardará inmediatamente.

② Si el nombre del archivo todavía es **Sin título**, o si por cualquier motivo el archivo no se encuentra en el disco, el programa activará automáticamente la función **Guardar como**.

Véase: “Guardar como” a continuación, “Escribir en tarjeta – Diseño actual” en la página 161

■ Guardar como

Objeto: Guarda la página de diseño en el disco, pero con un nombre distinto.

NOTA:

*Si selecciona un archivo *.pes de una versión anterior, lo podrá abrir con el programa correspondiente a dicha versión. No obstante, todos los datos guardados se convertirán en datos de puntada.*

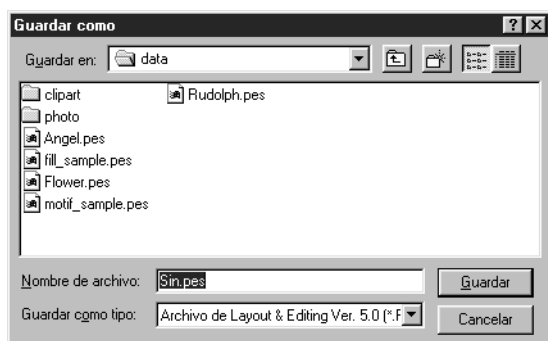
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

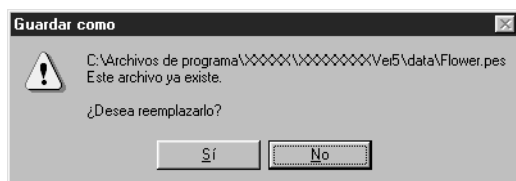
① Haga clic en **Archivo** y luego en **Guardar como**.

Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Guardar como**, parecido al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y dele un nombre al archivo.
- ◆ Haga clic en **Guardar** para guardarlo.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

② Si ya existe otro archivo con el mismo nombre, aparecerá el siguiente mensaje:



- ◆ Haga clic en **Sí** para sobrescribir el archivo.
- ◆ Haga clic en **No** si no quiere sobrescribirlo.

El nuevo nombre de archivo aparece en la barra de título de la ventana de Layout & Editing.

Véase: “Guardar” más arriba, “Escribir en tarjeta – Diseño actual” en la página 161

■ Exportar

Objeto: Exporta el dibujo de la página de diseño y crea un archivo de formato distinto (dst, hus, exp y pcs).

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Exportar**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y dele un nombre al archivo.
- ◆ Seleccione el formato al que quiera exportar el archivo (DST, EXP, PCS, HUS).
- ◆ Número de saltos por corte:
En el formato DST, los códigos de salto indican cuándo debe cortarse el hilo para cambiar de color. El número de códigos varía en función de la máquina de coser utilizada; selecciónelo en la opción que aparece en el cuadro de diálogo. (Esta función sólo se activa si el formato seleccionado es DST.)

NOTA:

Algunos diseños procedentes de tarjetas no se pueden exportar.

■ Escribir en tarjeta – Diseño actual

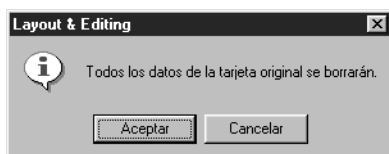
Objeto: Guarda la página de diseño en una tarjeta original.

Método abreviado: **F4**

Barra de herramientas:

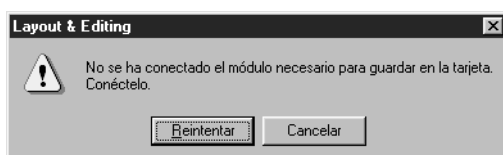
Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo**, luego en **Escribir en tarjeta** y, por último, en **Diseño actual**. Aparecerá el siguiente mensaje:



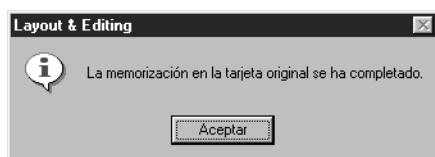
- ◆ Si la tarjeta no está vacía, asegúrese de que quiere borrar los datos que contiene y haga clic en **Aceptar**.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Si el módulo de la tarjeta no está conectado, aparecerá el siguiente mensaje:



- ◆ Corrija el problema y haga clic en **Reintentar**.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

- ② Si hace clic en **Aceptar** guardará en la tarjeta el dibujo de bordado en uso. El mensaje **Guardando** se mostrará mientras dure la transmisión de datos a la tarjeta. Poco después aparecerá el siguiente mensaje.



- ◆ Haga clic en **Aceptar**.

Véase: “Guardar” y “Guardar como” en la página 160

■ Escribir en tarjeta – Otros archivos PES

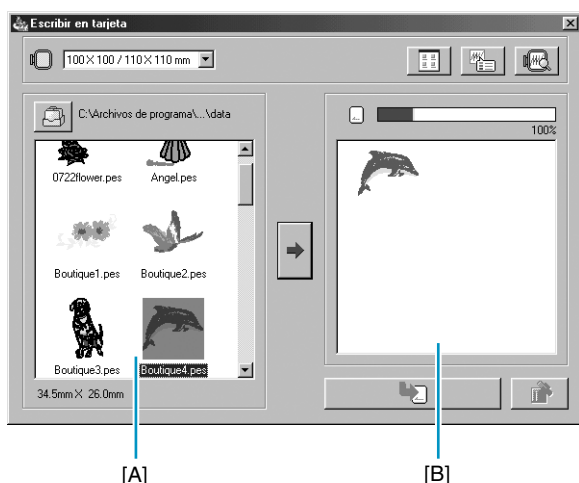
Objeto: Guarda simultáneamente varios archivos PES en una tarjeta original.

Método abreviado: **Mayús** + **F4**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ① Haga clic en **Archivo**, luego en **Escribir en tarjeta** y, por último, en **Otros archivos PES**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ Utilice para 130X180 mm seleccionar el tamaño del bastidor de bordado que puede utilizarse con su máquina de bordar.

NOTA:

No seleccione un tamaño de bastidor que supere el tamaño del bastidor de bordado que pueda utilizarse con su máquina de bordado. De lo contrario, la tarjeta creada no funcionará correctamente con su máquina de bordado.

- ◆ Haga clic en , y luego seleccione la carpeta en la esté guardado el archivo de patrón (.pes).
- ◆ Haga clic para alternar entre el tamaño de visualización pequeño y grande de las imágenes de patrón que aparecen en las listas.

- ◆ Haga clic para ver la información (tamaño, número de puntadas, colores) acerca del patrón seleccionado en la lista de patrones disponibles o en la lista de patrones seleccionados. Esta información sólo está disponible si se selecciona un único patrón.
- ◆ Haga clic para ver una imagen tridimensional del patrón seleccionado en la lista de patrones disponibles o en la lista de patrones seleccionados.
- ◆ muestra la capacidad de los patrones seleccionados en la lista de patrones seleccionados.

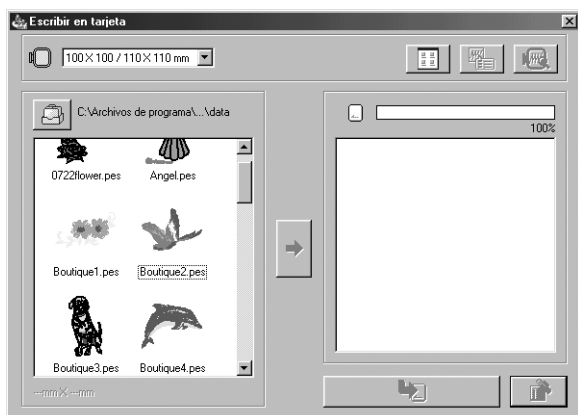
- ◆ La lista de patrones disponibles [A] muestra las imágenes de los archivos de patrón (.pes) guardados en la carpeta seleccionada tras hacer clic en . El nombre de cada archivo aparece debajo de cada imagen.
 - *Los patrones que son demasiado grandes o que tienen demasiadas puntadas para el tamaño del bastidor de bordado, seleccionados mediante el selector de tamaño del bastidor, aparecen tachados con una marca roja .*
 - *Los patrones creados para el bastidor de bordado extragrande opcional aparecen marcados con el  símbolo.*
 - ◆ La lista de patrones seleccionados [B] muestra los patrones seleccionados mediante . Los datos se guardarán en una tarjeta original, en el orden mostrado.
 - ◆ Haga clic en  si desea agregar el patrón seleccionado en la lista de patrones disponibles a la lista de patrones seleccionados.
 - ◆ Haga clic en  si desea guardar en una tarjeta original los patrones que aparecen en la lista de patrones seleccionados.
 - ◆ Haga clic en  si desea suprimir el patrón seleccionado en la lista de patrones seleccionados.
- ② Utilizando el selector de tamaño del bastidor, seleccione el tamaño del bastidor de bordado que puede utilizarse con su máquina de bordado.



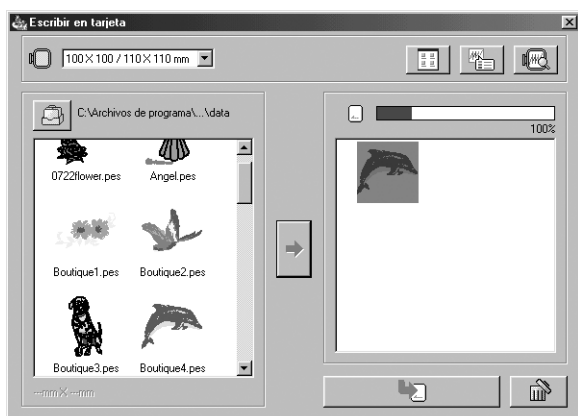
NOTA:

No seleccione un tamaño de bastidor que supere el del bastidor de bordado que pueda utilizarse con su máquina de bordado. De lo contrario, la tarjeta creada no funcionará correctamente con su máquina de bordado.

- ③ Haga clic en . Aparece el cuadro de diálogo Carpeta. Seleccione la carpeta en la esté guardado el archivo de patrón (.pes), y luego haga clic en **Aceptar**. Las imágenes y los nombres de archivo de los archivos de patrón guardados en la carpeta seleccionada aparecen en la lista de patrones disponibles.



- Si la tarjeta original se seleccionó con , pueden verse los patrones guardados en la tarjeta insertada.
- 4 En la lista de patrones disponibles, haga clic en el patrón que desee guardar en la tarjeta. Se selecciona el patrón resaltado.
- Luego, haga clic  para agregar el patrón seleccionado a la lista de patrones seleccionados.

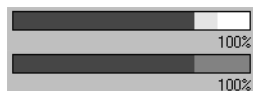


- 5 Siga con este procedimiento para todos los patrones que desee guardar en una tarjeta original. Visualizar el indicador de capacidad de la tarjeta durante este proceso le permitirá planificar qué diseños desea guardar en una tarjeta original.

Lectura del indicador de capacidad de la tarjeta:

La parte que indica los patrones seleccionados aparece en color azul, mientras que la parte que indica el patrón que se selecciona aparece en color azul claro.

Si la parte que indica el patrón que se está seleccionando aparece en color rojo, el tamaño de los patrones seleccionados ha superado la capacidad de una tarjeta original.



- 6 Una vez seleccionados los patrones a guardar en la tarjeta, haga clic  para guardar los datos en la tarjeta. Los datos se guardan en la tarjeta original una vez borrados todos los datos ya existentes en la tarjeta.



Tras un corto período de tiempo, se terminan de guardar los datos en la tarjeta original. Ahora, la tarjeta que contiene los datos puede utilizarse con la máquina de bordar.

- Si hay algún patrón ya contenido en la tarjeta que no desee borrar, asegúrese de seleccionar la tarjeta en el cuadro de diálogo *Carpeta* y luego agregue los patrones a la lista de patrones seleccionados.
- No saque la tarjeta ni desenchufe el cable USB mientras los datos se están guardando en la tarjeta (mientras el indicador luminoso LED siga parpadeando).

■ Propiedades

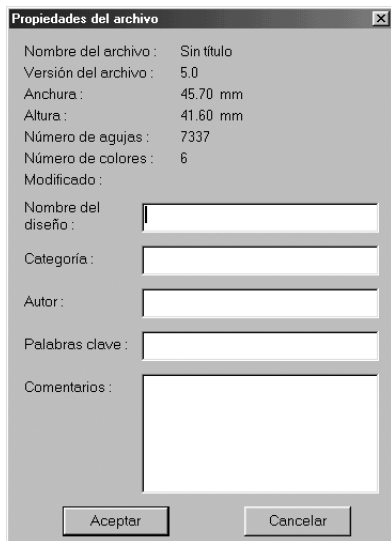
Objeto: Añadir comentarios a los archivos PES guardados.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y después en **Propiedades**.
Aparece el cuadro de diálogo Propiedades del archivo.



- ◆ Introduzca o revise lo necesario en formato de texto.
Nombre del diseño, Categoría, Autor, Palabras clave y Comentario.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para guardar los datos introducidos y salir del cuadro de diálogo.
La información introducida se guardará la próxima vez que haga clic en la opción Guardar.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir del cuadro de diálogo sin guardar los cambios.

■ Configurar impresión

Objeto: Le permite cambiar de forma general la configuración de impresión del diseño.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Configurar impresión**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configurar impresión**, parecido al que se muestra a continuación.



- ◆ Haga clic en **Propiedades** para configurar la impresora.
- ◆ Seleccione el **Papel** y la **Orientación** correctos.
- ◆ Elija el **Tipo de impresión** y las **Opciones de impresión** de la imagen de vista preliminar y la información de costura.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar la configuración.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir.

También puede seleccionar si quiere que la imagen de vista preliminar se imprima en una o dos páginas según la posición del bastidor o el diseño.

La opción **Tamaño real** imprime dos páginas:

La imagen a tamaño real en la primera y las proporciones del bordado, el orden de los distintos colores de costura y el número de agujas en la segunda. El nombre del archivo se imprime en ambas páginas. La opción **Tamaño reducido** imprime la imagen comprimida y los elementos citados anteriormente en una misma página.

NOTA:

Si ha seleccionado una página de diseño para posición múltiple tamaño (130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm o 172 × 100 mm), todos los tipos de impresión imprimirán la totalidad de la imagen de la página de diseño en la primera página.

En estos casos, el número de páginas depende del diseño.

Imprimir el recuadro del área de costura y los ejes centrales.

Seleccione la opción **Imprimir el recuadro del área de costura y los ejes centrales** para que se impriman las líneas negras que delimitan el área de costura (véase “Seleccionar área de costura”), así como los ejes centrales del diseño.

Esta función sólo se puede utilizar si se ha seleccionado **Tamaño real**.

Imprimir plantilla de cuadrícula

Seleccione la opción de impresión **Imprimir plantilla de cuadrícula** para que se impriman unas líneas verdes que representan la cuadrícula de la página de bordado incluida con el bastidor.

NOTA:

El tamaño de la cuadrícula impresa puede variar ligeramente respecto a la cuadrícula de las páginas de bordado de algunas máquinas.

Si en la función **Imagen de puntada** se selecciona la opción **Normal**, el diseño se imprimirá mediante líneas y puntos.

Si en la función **Imagen de puntada** se selecciona la opción **Real**, se imprimirá una imagen mucho más realista.

NOTA:

*Para cambiar la configuración de una imagen real, haga clic en **Atributos**.*

Para más detalles véase “Configuración de atributos de la vista preliminar real”.

Este tipo de atributos se guardan aparte de los de la vista preliminar real.

Véase:

“Configuración de atributos de la vista preliminar real” en la página 227

■ Vista preliminar

Objeto: Le permite ver de forma anticipada el dibujo de la página de diseño, comprobar el orden de costura de los colores, el tamaño del objeto y el número de puntadas antes de imprimir.

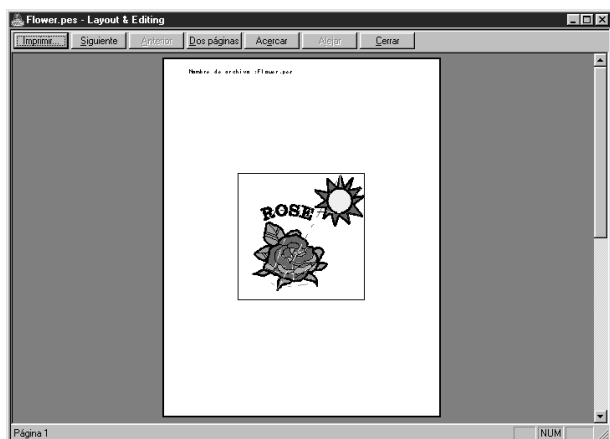
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Archivo** y luego en **Vista preliminar**.

Si se ha seleccionado la opción **tamaño real** en el cuadro de diálogo **Configurar impresión**, la ventana de **Layout & Editing** pasará a ser la que se muestra a continuación.



Los botones disponibles se muestran en negro, mientras que los desactivados aparecen en gris.

- ◆ Haga clic en **Imprimir**; se abrirá el cuadro de diálogo **Imprimir**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para ver la próxima página.
- ◆ Haga clic en **Anterior** para ver la página previa.
- ◆ Haga clic en **Dos páginas** para ver a la vez dos páginas.
- ◆ Haga clic en **Acercar** o **Alejar** para ampliar o reducir la imagen respectivamente.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para volver a la página de diseño.

❷ Aumente la imagen seleccionando el **Acercar** o bien haciendo clic en la parte de la imagen que quiera ampliar. Para ver las partes de la imagen que quedan fuera de la pantalla utilice la barra de desplazamiento.

Cuando llegue al nivel máximo de aumento, el botón **Acercar** se pondrá de color gris y se activará el botón **Alejar**. Haga clic en el botón **Alejar** para alejar la imagen. Siempre permanecerá activa una de las funciones de zoom.

❸ Haga clic en **Siguiente** para ver la segunda página, en la que se encuentra la información sobre la costura (a menos que haya seleccionado la opción **Tamaño reducido** en el cuadro de diálogo **Configurar impresión**.)

El botón pasa a estar desactivado y se activa **Anterior**.

❹ Haga clic en **Anterior** para volver a ver el diseño (si es que no ha seleccionado la opción **Tamaño reducido** en el cuadro de diálogo **Configurar impresión**).

El botón pasa a estar desactivado y se activa **Siguiente**.

❺ Haga clic en **Dos páginas** para ver a la vez las dos páginas. El botón **Dos páginas** pasará a ser **Una página**. Haga clic en el botón **Una página** para ver sólo una página. Se quedarán inactivos los botones **Siguiente** y **Pág. anterior**.

NOTA:

Si quiere ver la imagen más de cerca, tenga en pantalla una única página, ya que así podrá ampliarla y reducirla.

*Si quiere consultar los datos de costura de los distintos objetos que forman el bordado, haga clic en **Opciones – Propiedades del diseño**.*

Véase: “Configurar impresión” en la página 165, “Imprimir” en la página 168 y “Propiedades del diseño” en la página 229

■ Imprimir

Objeto: Imprime la página de diseño y algunos datos de costura.

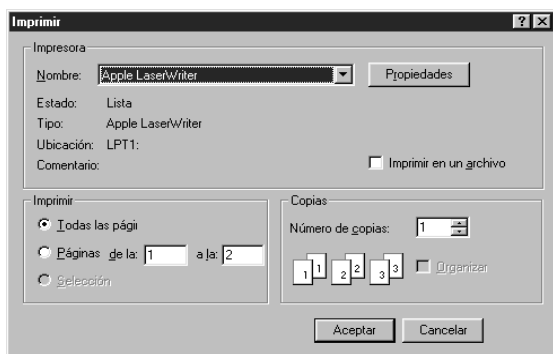
Método abreviado: **Ctrl** + **P**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Haga clic en **Archivo** y luego en **Imprimir**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Imprimir**, parecido al que se muestra a continuación.



◆ Haga los cambios necesarios.

◆ Haga clic en **Aceptar** para que se imprima.

◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

◆ Haga clic en **Propiedades** para modificar la configuración por defecto de la impresora.

② Para los procedimientos que se explican a continuación deberá seguir las instrucciones de Windows y las de los manuales de la impresora.

Según la configuración del **Tipo de impresión**, se imprimirán una o dos páginas por diseño o posición del bastidor.

Impresión de la página de diseño para bastidor para bordados de posición múltiple (130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm o 172 × 100 mm)

Si selecciona una página de diseño para bastidor para bordados de posición múltiple, cada parte del diseño se imprimirá en una página diferente.

- Si selecciona una página de diseño de 130 × 300 mm o 300 × 130 mm, el diseño se dividirá en partes de 130 × 180 mm o 180 × 130 mm, que se imprimirán por separado.
- Si selecciona una página de diseño de 100 × 172 mm o 172 × 100 mm, el diseño se dividirá en partes de 100 × 100 mm, que se imprimirán por separado.

Impresión de las páginas de diseño para bastidores de posición múltiple

Si ha seleccionado la opción **Tamaño real**:

- ① Se imprime la totalidad de la página de diseño a tamaño real
(Si la página de diseño tiene un tamaño de 130 × 300 mm o 300 × 130 mm, sólo se imprimirá una imagen reducida.)
- ② Imprime el dibujo de la parte de la página de diseño correspondiente a la primera posición del bastidor.
- ③ Imprime el orden de colores del dibujo de la parte de la página de diseño correspondiente a la primera posición del bastidor.
- ④ Imprime el dibujo de la parte de la página de diseño correspondiente a la segunda posición del bastidor.
- ⑤ Imprime el orden de colores del dibujo de la parte de la página de diseño correspondiente a la segunda posición del bastidor.

:

Sigue hasta que se hayan imprimido todos los datos de costura.

Si ha seleccionado la opción **Tamaño reducido**:

- ❶ Se imprime la totalidad de la página de diseño a tamaño real
(Si la página de diseño tiene un tamaño de 130 × 300 mm o 300 × 130 mm, sólo se imprimirá una imagen reducida.)
- ❷ Imprime el dibujo y el orden de los colores de la parte de la página de diseño correspondiente a la primera posición del bastidor.
- ❸ Imprime el dibujo y el orden de los colores de la parte de la página de diseño correspondiente a la segunda posición del bastidor.

:

Sigue hasta que se hayan imprimido todos los datos de costura.

NOTA:

*Si además activa la función **Archivo – Vista preliminar**, cada parte del diseño se imprimirá como se explica más arriba.*

■ Salir

Objeto: Cierra el programa.

Método abreviado: **Alt** + **F4**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ❶ Haga clic en **Archivo** y luego en **Salir**.
Si no ha modificado la página de diseño que tiene en pantalla, el programa se cerrará inmediatamente.
- ❷ Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios. Véase “Abrir” en la página 154.

Véase: “Guardar” y “Guardar como” en la página 160

Menú Edición

La funciones del menú Edición permiten realizar algunos procedimientos sencillos en los diseños, como por ejemplo cortar y pegar.

Deshacer		Anula la última acción.	página 170
Rehacer		Cancela la acción de la función Deshacer.	página 170
Agrupar		Convierte varios objetos en uno solo.	página 171
Desagrupar		Cancela la función de agrupar.	página 171
Cortar		Quita de la pantalla el objeto seleccionado y lo copia en el portapapeles.	página 171
Copiar		Envía los objetos seleccionados al portapapeles, pero sin eliminarlos de la pantalla.	página 172
Duplicar		Realiza una copia exacta del objeto seleccionado.	página 172
Pegar		Vacía en la pantalla el contenido del portapapeles.	página 172
Borrar		Quita de la pantalla el objeto seleccionado, pero no lo copia en el portapapeles.	página 173
Inversión	Horizontal	Le da la vuelta al objeto seleccionado hacia arriba/hacia abajo.	página 173
	Vertical	Le da la vuelta al objeto seleccionado hacia la izquierda/hacia la derecha.	página 173
Girar		Permite girar manualmente los objetos a un ángulo determinado.	página 174
Configuración numérica	Tamaño	Cambia el tamaño del objeto seleccionado de forma proporcional.	página 175
	Girar	Gira el objeto seleccionado según el grado indicado.	página 176
Centrar		Mueve el objeto seleccionado al centro de la página de diseño.	página 176
Alinear		Alinea los objetos seleccionados según se haya indicado.	página 177
Seleccionar todo		Selecciona todos los objetos.	página 178

Deshacer

Objeto: Anula la última acción.

Método abreviado: **Ctrl** + **Z**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y luego **Deshacer**.
Se rectificará automáticamente la última acción. Así, por ejemplo, si ha borrado accidentalmente una parte del diseño, esta función la restituirá.

Véase: “Rehacer” a continuación

Rehacer

Objeto: Cancela la acción de la función **Deshacer**.

Método abreviado: **Ctrl** + **A**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y luego **Rehacer**.

Anula la última acción de **Deshacer**. Utilice la función **Rehacer** si, por ejemplo, ha borrado un círculo con la función **Deshacer** y quiere que vuelva a aparecer.

Véase: “Deshacer” en la página 170

Agrupar

Objeto: Convierte varios objetos en uno solo.

Método abreviado: **Ctrl** + **G**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Agrupar**.
Los objetos seleccionados pasarán a ser uno solo.
Ahora podrá editar los objetos seleccionados en grupo.

NOTA:

Si se activa esta función, el orden de costura de los objetos seleccionados cambia. Los objetos agrupados pasan a ocupar la posición de costura del último objeto del grupo y se coserán en orden dentro de esa posición. El orden de costura de los objetos agrupados no se puede cambiar y tampoco se pueden introducir otros objetos entremedio. Para cancelar el orden de costura tendrá que desagruparlos.

NOTA:

- Si selecciona algún trazo o texto ajustado a un trazo, ambos pasarán a formar parte del grupo.
- Si selecciona un objeto que forme parte de un dibujo que tenga la función de costura de agujeros activada, la totalidad del dibujo quedará agrupada.

Véase: “Desagrupar” a continuación

Desagrupar

Objeto: Cancela la función de agrupar.

Método abreviado: **Shift** + **G**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione un objeto agrupado.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Desagrupar**.
Se cancelará la función de agrupar del objeto seleccionado.
Ahora podrá editar los distintos objetos por separado.

Véase: “Agrupar” más arriba

Cortar

Objeto: Quita de la pantalla el objeto seleccionado y lo copia en el portapapeles.

Método abreviado: **Ctrl** + **X**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Cortar**.
Los objetos seleccionados desaparecerán. No obstante, como también se han copiado al portapapeles, puede recuperarlos mediante la función **Edición – Pegar**.

Véase: “Copiar” y “Pegar” a continuación, “Borrar” en la página 173

■ Copiar

Objeto: Envía los objetos seleccionados al portapapeles, pero sin eliminarlos de la pantalla.

Método abreviado: **Ctrl** + **C**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Copiar**.
Ahora ya podrá pegarlos en la pantalla cuantas veces quiera.

Véase: “Cortar” en la página 171, “Duplicar” y “Pegar” a continuación

■ Duplicar

Objeto: Realiza una copia exacta del objeto seleccionado.

Método abreviado: **Ctrl** + **D**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Duplicar**.
Aparecerá en pantalla una copia del objeto o los objetos seleccionados.

Véase: “Copiar” más arriba, “Pegar” a continuación

■ Pegar

Objeto: Vacía en la pantalla el contenido del portapapeles.

Método abreviado: **Ctrl** + **V**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y después en **Pegar**.
Se copiarán en la pantalla los objetos que contenga el portapapeles (enviados mediante las funciones de **Cortar** y **Copiar**).

Véase: “Cortar” en la página 171, “Copiar” y “Duplicar” más arriba

Borrar

Objeto: Quita de la pantalla el objeto seleccionado, pero no lo copia en el portapapeles.

Método abreviado: **Delete**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Borrar**.
El objeto o los objetos seleccionados se eliminarán de la pantalla. Tenga en cuenta que no se guardan en el portapapeles, por lo que la única manera de recuperarlos será mediante la función **Edición – Deshacer**.

Véase: “Deshacer” en la página 170, “Cortar” en la página 171

Invertir – Horizontal

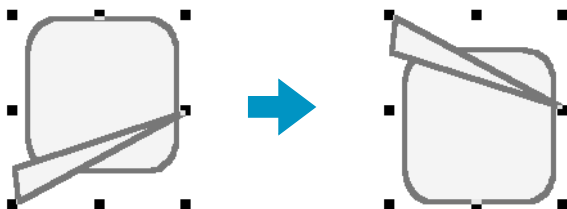
Objeto: Le da la vuelta al objeto seleccionado hacia arriba/hacia abajo.

Método abreviado: **Ctrl** + **H**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición**, luego en **Invertir** y a continuación en **Horizontal**.
El objeto seleccionado se sustituye por uno idéntico pero invertido respecto al plano horizontal. Si realiza dos veces el mismo procedimiento, la imagen recuperará la orientación original.



Algunos diseños procedentes de tarjetas no se pueden invertir.

Véase: “Invertir – Vertical” a continuación, “Girar” en la página 174

Invertir – Vertical

Objeto: Le da la vuelta al objeto seleccionado hacia la izquierda/hacia la derecha.

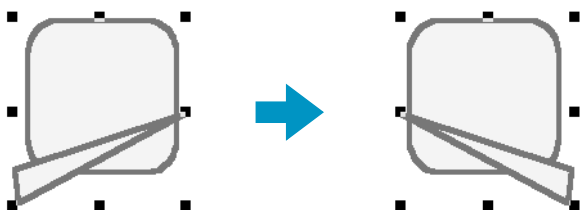
Método abreviado: **Ctrl** + **J**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición**, luego en **Invertir** y a continuación en **Vertical**.
El objeto seleccionado se sustituye por uno idéntico pero invertido respecto al plano horizontal.

Si realiza dos veces el mismo procedimiento, la imagen recuperará la orientación original.



Algunos diseños procedentes de tarjetas no se pueden invertir.

Véase: “Invertir – Horizontal” en la página 173, “Girar” a continuación

Girar

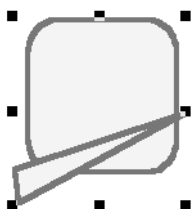
Objeto: Permite girar manualmente los objetos a un ángulo determinado.

Método abreviado: **Ctrl** + **Y**

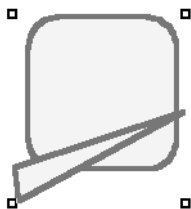
Barra de herramientas: 

Procedimiento:

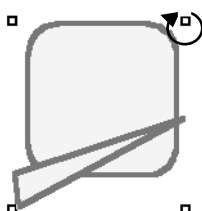
❶ Seleccione uno o varios objetos.



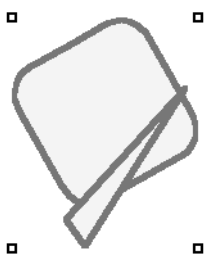
❷ Haga clic en **Edición** y después en **Girar**.
La forma de los controladores de giro cambiará.



❸ Acerque el puntero a uno de los controladores.
Comprobará cómo cambia de forma.



- 4 Arrastre uno de los controladores de giro hasta darle al objeto el ángulo deseado y suelte el botón del ratón cuando lo obtenga.



Si sólo mueve el ratón, el giro aumentará a intervalos de 1°. Si mantiene pulsada la tecla **Shift** a la vez, el giro aumentará a intervalos de 15°.

Véase: “Invertir – Horizontal” y “Invertir – Vertical” en la página 173

■ Configuración numérica - Tamaño

Objeto: Cambia el tamaño del objeto seleccionado de forma proporcional.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición**, después en **Configuración numérica** y, a continuación, en **Tamaño**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Tamaño**.



- ◆ Para cambiar la anchura y la altura del objeto de forma proporcional, marque la casilla **Proporcional**.
- ◆ Seleccione la unidad (% o mm/inch) que desee utilizar para variar el tamaño.
- ◆ Para seleccionar la anchura y la altura puede introducir el valor directamente con el teclado o bien seleccionarlo haciendo clic en las flechitas. Si quiere volver a dejar el tamaño del objeto tal y como estaba, seleccione **100 %**. Si marca la casilla **Proporcional**, las variaciones del tamaño que realice serán proporcionales; es decir, que cuando varíe la anchura, la altura se modificará automáticamente y viceversa. El tamaño indicado corresponde con el de la zona interior. Si el objeto tiene una línea, el tamaño global del diseño puede comprobarse en el recuadro **Tamaño interior + de línea**, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Vista preliminar** para ver qué aspecto tiene el objeto con el nuevo tamaño.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de la función sin guardar los cambios.

Zona interior (sin línea)



Zona interior + línea



NOTA:

No se permiten valores máximos que superen el tamaño de la página de diseño.
El valor mínimo que puede seleccionarse es 1 mm.

Véase: “Seleccionar unidad de sistema” en la página 236

■ Configuración numérica - Girar

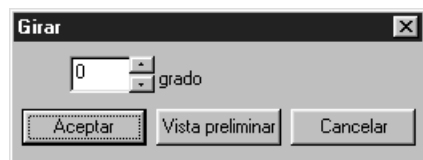
Objeto: Gira el objeto seleccionado según el grado indicado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Haga clic en **Edición**, después en **Configuración numérica** y, a continuación, en **Girar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Girar**.



- ◆ El ángulo de giro deseado puede seleccionarse introduciéndolo directamente con el teclado o bien haciendo clic en las flechitas. Para dejar el objeto tal y como está, seleccione **0 grados**.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Haga clic en **Vista preliminar** para ver qué aspecto tiene el objeto con el nuevo ángulo de giro.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de la función sin guardar los cambios.

NOTA:

Puede introducirse cualquier valor de entre 0 y 359 grados, a incrementos de 1°.

■ Centrar

Objeto: Mueve el objeto seleccionado al centro de la página de diseño.

Método abreviado: **Ctrl** + **M**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.

- ② Haga clic en **Edición** y después en **Centrar**.

El objeto u objetos seleccionados se desplazan al centro de la página de diseño.

NOTA:

Letras ajustadas al trazo

Si selecciona únicamente las letras o el trazo, el objeto seleccionado se desplazará al centro de la página de diseño, pero no los objetos que no haya seleccionado.

Objetos con la función de agujero de costura de forma circular activada

Si selecciona un objeto configurado como agujero de costura de forma circular, el objeto seleccionado se desplazará al centro de la página de diseño, pero no los objetos que no haya seleccionado.

■ Alinear

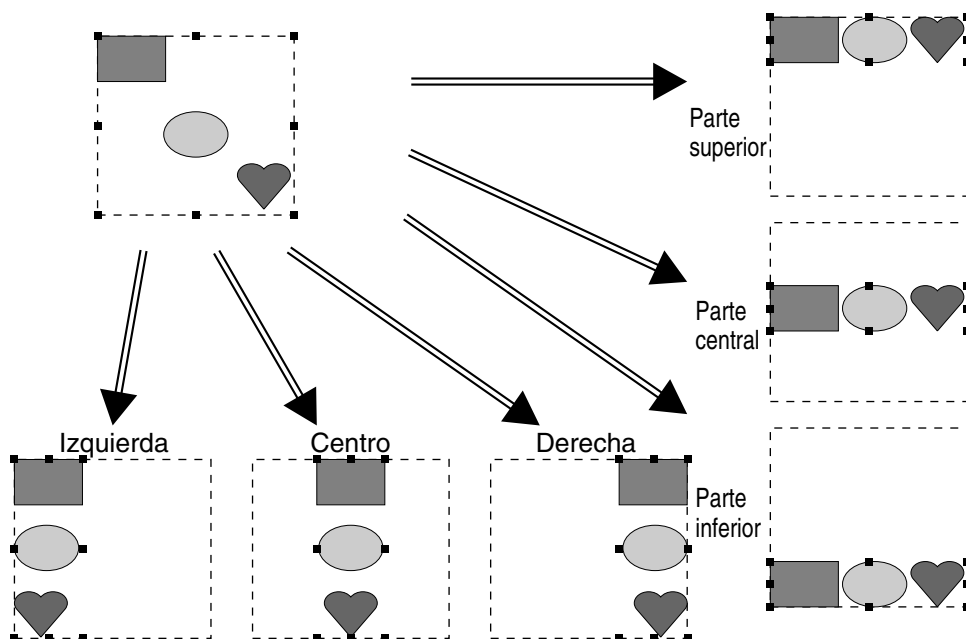
Objeto: Alinea los objetos seleccionados según se haya indicado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ① Seleccione los objetos que desee alinear.
- ② Haga clic en **Edición**, luego en **Alinear** y después en **Izquierda**, **Centro**, **Derecha**, **Parte superior**, **Parte central** o **Parte inferior**, según el lugar en el que quiera alinearlos(s). Los objetos se alinean como se muestra a continuación.
- ③ Para seleccionar otra opción de alineamiento, haga clic en **Deshacer** y repita el proceso.

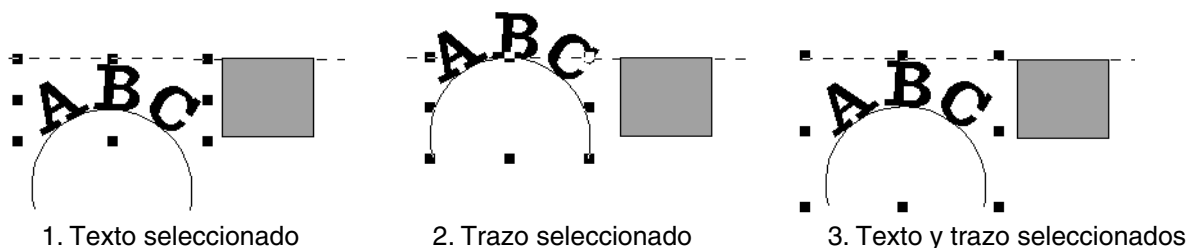


Texto de los trazos:

El texto de los trazos se alinea simplemente seleccionando otros objetos de la página de diseño, o bien el texto, el trazo o ambos a la vez. Cada uno de los objetos seleccionados se alinea teniendo en cuenta el perfil. Para alinear los objetos de la página de diseño deberá seleccionarlos todos junto con el texto y/o el trazo.

NOTA:

Si necesita más información, consulte el Índice de temas.

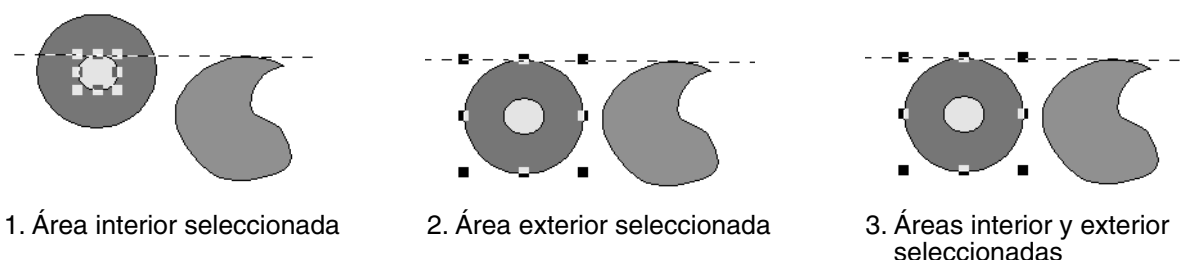


Objetos configurados como agujeros:

Si sólo se selecciona la parte interior de un objeto, todo el dibujo se alineará tomando como referencia la parte interior. Si se selecciona el contorno del objeto, éste se alineará según la superficie exterior. Para alinear los objetos de la página de diseño deberá seleccionarlos todos.

NOTA:

Si necesita más información, consulte el Índice de temas.



■ Seleccionar todo

Objeto: Selecciona todos los objetos.

Método abreviado: **Ctrl** + **E**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ❶ Asegúrese de que el puntero esté en modo de selección.
- ❷ Haga clic en **Edición** y después en **Seleccionar todo**.

Menú Imagen

El menú Imagen contiene comandos que permiten importar y exportar datos de imagen y crear datos de bordado a partir de datos de imagen.

Entrada	desde archivo	Importa datos de imagen de un archivo ya existente, de manera que pueden ser utilizados como guía para crear datos de bordado	página 180
	desde dispositivo TWAIN	Utiliza un escáner TWAIN u otro dispositivo estandarizado para importar una imagen.	página 181
	desde retrato	Combine imágenes de características faciales que incorpora el programa a fin de crear un retrato original.	página 181
	desde portapapeles	Importa datos de imagen desde el portapapeles.	página 183
Salida	a archivo	Guarda los datos de imagen como archivo.	página 184
	a portapapeles	Copia datos de imagen en el portapapeles.	página 184
Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN		Selecciona qué dispositivo TWAIN instalado en el ordenador se debe utilizar.	página 185
Modificar		Ajusta el tamaño y la posición de los datos de imagen.	página 185
Imagen a Asistente de puntos		Proporciona instrucciones paso por paso para crear datos de bordado a partir de datos de imagen.	página 186
Plantilla	Activada/ Difuminada/ Desactivada	Activa y desactiva la imagen de plantilla o la muestra difuminada.	página 202

■ Entrada – desde archivo

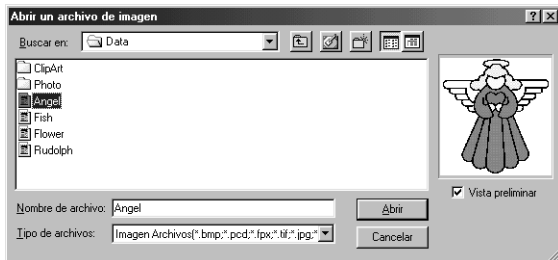
Objeto: Importa datos de imagen de un archivo ya existente, de manera que pueden ser utilizados como guía para crear datos de bordado

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Imagen**, luego en **Entrada** y, por último, en **desde archivo**. Aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad, la carpeta y el nombre del archivo.
- Si se marca la casilla de verificación **Vista preliminar**, el contenido del archivo seleccionado aparece en la ventana de vista preliminar.
- ◆ Haga clic en **Abrir** a fin de abrir el archivo.
- También puede hacer doble clic en el nombre del archivo para abrirlo y cerrar el cuadro diálogo.
- ◆ Si desea salir de la función, haga clic en **Cancelar**.
- La extensión de archivo debe ser una de las siguientes: Windows BMP (*.bmp), Exif (*.tif, *.jpg), ZSoftPCX (*.pcx), Windows Meta File (*.wmf), Portable Network Graphics (*.png), Encapsulated PostScript (*.eps), Kodak PhotoCD (*.pcd), FlashPix (*.fpx), JPEG2000 (*.j2k).

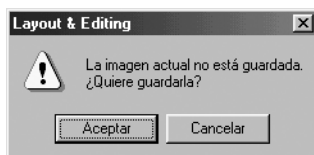
NOTA:

En el caso de archivos pcd y fpx que se guardan en muchas páginas, sólo es posible abrir la primera página. No es posible abrir archivos Tif con compresión LZW.

NOTA:

Si se seleccionan datos de imagen que se han editado previamente, el software devuelve los datos de imagen a su posición y tamaño editados con anterioridad, y luego los abre.

- 2 Su página de diseño muestra la imagen.
Si no guarda la imagen actual, el software le preguntará si desea guardarla.



- ◆ Haga clic en **Aceptar** si desea guardar la imagen.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para terminar sin guardar la imagen.

■ Entrada – desde dispositivo TWAIN

Objeto: Utiliza un escáner TWAIN u otro dispositivo estandarizado para importar una imagen.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

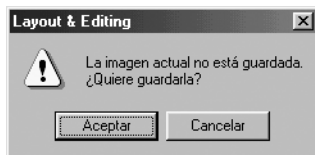
Procedimiento:

- ❶ Compruebe que el escáner u otro dispositivo esté correctamente conectado.
- ❷ Haga clic en **Imagen**, luego en **Entrada** y, por último, en **desde dispositivo TWAIN**.
Aparece la interfaz del controlador establecida en el cuadro de diálogo **Seleccionar dispositivo TWAIN**.
Utilizando esa interfaz, establezca la configuración para importar una imagen, e importe la imagen.

NOTA:

Para obtener información acerca de cómo utilizar la interfaz, consulte el manual de ayuda de esa interfaz o contacte con el fabricante de la interfaz.

- ❸ Una vez concluida la transferencia de la imagen entre el escáner (u otro dispositivo) y el controlador, la imagen importada se pega en la página de diseño.
Si no guarda la imagen actual, el software le preguntará si desea guardarla.



◆ Haga clic en **Aceptar** si desea guardar la imagen.

◆ Haga clic en **Cancelar** para terminar sin guardar la imagen.

NOTA:

TWAIN es una estandarización de interfaces de aplicación (API) para las aplicaciones de software que controlan escáners, etc.

Además, existe el software llamado TWAIN.

El presente software de costura es compatible con dispositivos estandarizados TWAIN, de modo que usted puede controlar el escáner e importar la imagen directamente.

*Pero, para poder utilizar esta función, primero debe ir al cuadro de diálogo **Seleccionar dispositivo TWAIN** y seleccionar un dispositivo TWAIN.*

■ Entrada – desde retrato

Objeto: Combine imágenes de características faciales que incorpora el programa a fin de crear un retrato original.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Imagen**, luego en **Entrada** y, por último, en **desde retrato**. Aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación.



- 2 En la imagen de muestra del lado derecho del cuadro de diálogo, seleccione las diversas características faciales.
- ◆ Seleccione el contorno global (apariencia) del retrato en la lista Característica facial. Seleccione de entre las opciones estrecho, ancho, niño/a, etc.
 - ◆ Seleccione una parte del retrato en la lista Parte. También puede seleccionar la parte que desea cambiar en el retrato haciendo clic en ella en la imagen de muestra.
 - ◆ Arrastre la barra de deslizamiento Variación de parte para seleccionar la variación de la parte. La variación de la parte seleccionada aparece indicada en la imagen de muestra. Marque la casilla de verificación **Modificar izquierda y derecha** si desea cambiar ambos lados de una parte, por ejemplo, ambos ojos o ambas orejas.
 - ◆ Haga clic en  para ver todas las variaciones de la parte seleccionada.



Si marca la casilla de verificación **Mostrar con otras partes**, se muestran las imágenes de todas las partes, combinadas. Si no marca la casilla de verificación, sólo se muestran las variaciones de la parte seleccionada.

Seleccione una parte en la lista y luego haga clic en **Aceptar**.

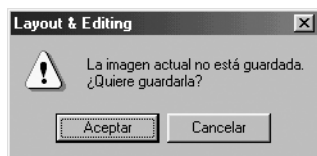
- ◆ Arrastre la barra de deslizamiento Característica de parte para cambiar la característica de la parte. Seleccione de entre las opciones disponibles para obtener un tamaño estándar, un poco más grande, un poco más pequeño, más ancho o más alto.

- ◆ Haga clic en la ficha **Color** para cambiar el color de la parte.

③ Una vez creado el retrato, haga clic en **Aceptar**.

La imagen del retrato aparece en la página de diseño.

Si no guarda la imagen actual, el software le preguntará si desea guardarla.



- ◆ Haga clic en **Aceptar** si desea guardar la imagen.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para terminar sin guardar la imagen.

■ Entrada – desde portapapeles

Objeto: Importa datos de imagen desde el portapapeles.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

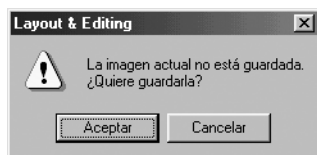
Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Haga clic en **Imagen**, luego en **Entrada** y, por último, en **desde portapapeles**. (Sólo funciona cuando existen datos de imagen en el portapapeles.)

② Su página de diseño muestra la imagen.

Si no guarda la imagen actual, el software le preguntará si desea guardarla.



- ◆ Haga clic en **Aceptar** si desea guardar la imagen.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para terminar sin guardar la imagen.

■ Salida – a archivo

Objeto: Guarda los datos de imagen como archivo.

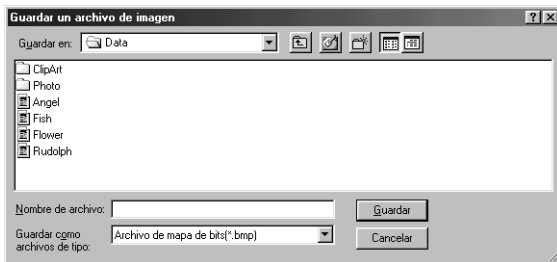
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Imagen**, luego en **Salida** y, por último, en **a archivo**.

Aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad, la carpeta y el formato de archivo bajo el que desea guardar los datos de imagen.
- ◆ Escriba el nombre de archivo.
 - *La extensión de archivo correcta se establece automáticamente.*
 - *Puede guardar los datos de imagen en cualquiera de los siguientes formatos de archivo: Windows BMP (*.bmp), Exif (*.jpg).*
- ◆ Si desea guardar los datos, haga clic en **Guardar**.
- ◆ Si desea salir de la función, haga clic en **Cancelar**.

■ Salida – a portapapeles

Objeto: Copia datos de imagen en el portapapeles.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Imagen**, luego en **Salida** y, por último, en **a portapapeles**.

Los datos de imagen contenidos en la página de diseño se copian en el portapapeles.

■ Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN

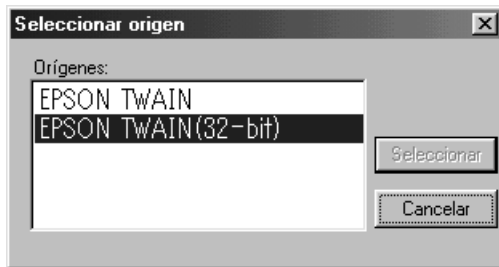
Objeto: Selecciona qué dispositivo TWAIN instalado en el ordenador se debe utilizar.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Imagen** y luego en **Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN**. Aparece un cuadro de diálogo similar al siguiente.



- 2 De los dispositivos enumerados en el cuadro de diálogo, seleccione el que desea utilizar y resalte ese dispositivo.

◆ Haga clic en **Seleccionar** para elegir el dispositivo seleccionado y cerrar el cuadro de diálogo.

◆ Haga clic en **Cancelar** si desea anular la selección de dispositivo y cerrar el cuadro de diálogo.

NOTA:

Si no tiene instalado ningún dispositivo TWAIN, en la lista Orígenes no aparecerá enumerado ningún nombre de dispositivo.

Utilice esta función tras instalar el software controlador del dispositivo TWAIN que desee utilizar.

■ Modificar

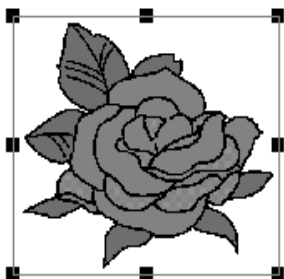
Objeto: Ajusta el tamaño y la posición de los datos de imagen.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Imagen** y luego en **Modificar**. La imagen a editar aparecerá rodeada de una línea y controladores de selección de color rojo. Además, el tamaño de la imagen aparecerá indicado en la barra de estado.



Mover una imagen:

Mueva el cursor sobre una imagen. El cursor adopta la forma de . Arrastre la imagen hasta la ubicación deseada.

Ajustar la escala de una imagen:

Mueva el cursor sobre uno de los controladores de selección. El cursor adopta la forma de  ,  ,  o  , en función del controlador de selección sobre el que está el cursor.

Arrastre el controlador de selección en la dirección de la flecha para ajustar la escala de la imagen.

 sirve para ajustar la escala de la anchura.

 sirve para ajustar la escala de la altura.

 y  sirven para ajustar la escala de ambas dimensiones simultáneamente.

Eliminar una imagen:

Presione **Delete** . La imagen se eliminará de la página de diseño.

Imagen a Asistente de puntos

Objeto: Proporciona instrucciones paso por paso para crear datos de bordado a partir de datos de imagen.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

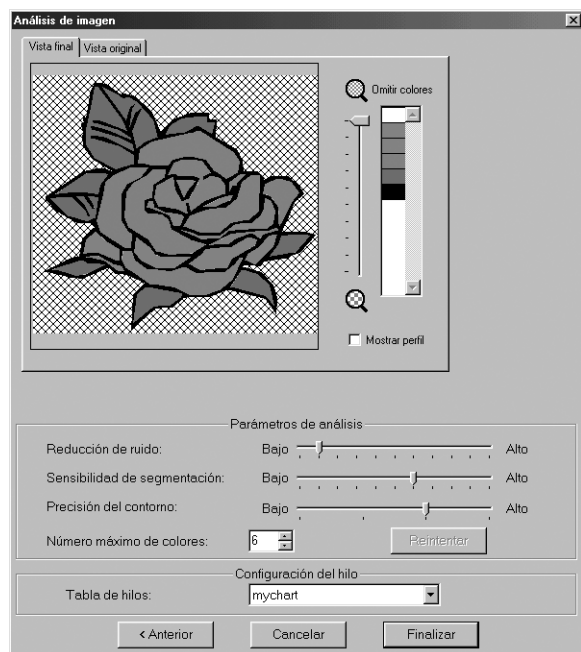
- 1 Utilice uno de los comandos del submenú **Importar** del menú **Imagen** para preparar los datos de imagen que se utilizarán para crear los datos de bordado.
- 2 Haga clic en **Imagen** y luego en **Modificar**; después, ajuste el tamaño y la posición de los datos de imagen utilizados para crear los datos de bordado.
- 3 Haga clic en **Imagen** y luego en **Imagen a Asistente de puntos**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo. (Si no hay datos de imagen contenidos en la página de diseño, el cuadro de diálogo aparece una vez que se importa una imagen a partir de un archivo.)



- ◆ Seleccione **Perforación automática** para extraer automáticamente los contornos de la imagen para crear los datos de bordado.
- ◆ Seleccione **Punto fotográfico 1** para crear automáticamente bordado fotográfico realista. Puede configurar esta opción para obtener color o blanco y negro.
- ◆ Seleccione **Punto fotográfico 2** para crear automáticamente bordado fotográfico realista en 4 colores o en 1 color.
- ◆ Seleccione **Punto de cruz** para crear punto de cruz.
- ◆ Seleccione **Design Center** para ejecutar Design Center con la imagen de la página de diseño.
- ◆ Seleccione el tipo de bordado que desee crear y luego haga clic en **Siguiente**.
- ◆ Si desea salir del procedimiento, haga clic en **Cancelar**.

Si se selecciona Perforación automática:

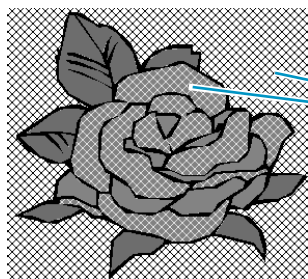
- 1 Una vez analizadas las características de la imagen, aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación.



- ◆ Haga clic en la ficha **Vista final** para ver la imagen analizada resultante. Los datos de bordado se crearán mediante esta imagen.
- ◆ Haga clic en la ficha **Vista original** para ver la imagen original.
- ◆ Arrastre la barra de deslizamiento  para ajustar la proporción de zoom con que se muestra la imagen.
- ◆ Marque la casilla de verificación **Mostrar perfil** para ver el perfil extraído de la imagen analizada.
- ◆ Seleccione la configuración deseada para el análisis de la imagen bajo Parámetros de análisis.
Reducción de ruido: Establece el nivel de ruido (interferencia) que se elimina de la imagen.
Sensibilidad de la segmentación: Establece la precisión del perfil extraído.
Precisión del perfil: Establece la precisión del perfil extraído.
Número máx. de colores: Establece el número de colores utilizado. Una vez haya seleccionado los valores de configuración necesarios, haga clic en **Reintentar** para volver a analizar la imagen. Si no hace clic en **Reintentar**, no se aplicará la nueva configuración.
Tabla de hilos: Selecciona la tabla de hilos en la que seleccionar el color de hilo. El software selecciona el color de hilo más apropiado en la tabla de hilos seleccionada. También es posible seleccionar una tabla de hilos del usuario.

- 2 Seleccione las áreas a coser.

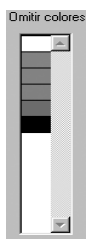
En la imagen que aparece en la ficha **Vista final**, las áreas no configuradas para ser cosidas aparecen rellenas de un patrón sombreado.



Estas áreas no se coserán

Haga clic en cada área para especificar si se debe coser o no.

También puede especificar, en la lista Omitir colores ubicada en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo, si todas las áreas de determinados colores deben coserse o no.



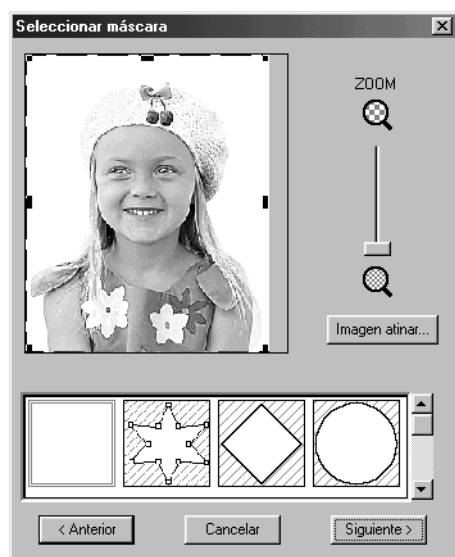
Los colores que aparecen tachados están configurados para no ser cosidos. Haga clic en un color para especificar si se debe coser o no.

- ③ Cuando haya terminado de seleccionar los valores de configuración necesarios, haga clic en **Finalizar**. Los datos de bordado se crean a partir del perfil de los datos analizados, se aplican los valores de configuración de color de hilo y de puntada apropiados, y luego los datos se pegan en la página de diseño.

Después, la configuración de puntada de los datos de bordado creados puede cambiarse de la misma manera en que se cambia la configuración de otros objetos de forma.

Si se selecciona Punto fotográfico 1 (Color):

- ① Aparece un cuadro de diálogo Seleccionar máscara similar al que se muestra a continuación.



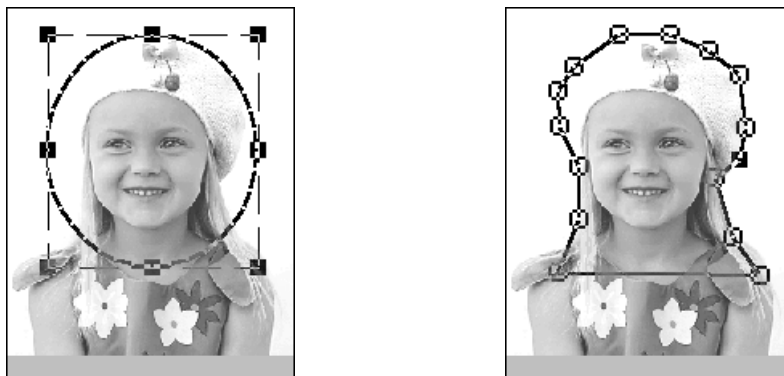
- ◆ Haga clic en **Imagen afinar** para abrir el cuadro de diálogo Afinar imagen, en el que puede editar la imagen (ver ilustración).
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para abrir el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.
- ◆ Haga clic en **Anterior** si desea regresar al cuadro de diálogo anterior.

En este cuadro de diálogo, establezca los límites del Punto fotográfico y efectúe ajustes a los datos de imagen.

- ◆ Utilice la barra de deslizamiento ZOOM para acercar o alejar la imagen, según proceda.
- ◆ En la sección Tipo de máscara ubicada en la parte inferior del cuadro de diálogo, seleccione la forma de corte que desee utilizar como máscara, y edite la máscara con arreglo a la forma que desee utilizar. Cuando se abre el cuadro de diálogo, aparece seleccionada una máscara cuadrada.

Para cambiar el tamaño de la máscara, arrastre los controladores de selección del contorno de la máscara.

Si selecciona la máscara de contorno arbitrario , la primera pantalla muestra controladores de selección cuadrados de color blanco en las cuatro esquinas de la máscara cuadrada. Puede mover los puntos, introducir puntos, eliminar puntos o editar esta máscara cuadrada de la manera que desee en el modo Edición de puntos.



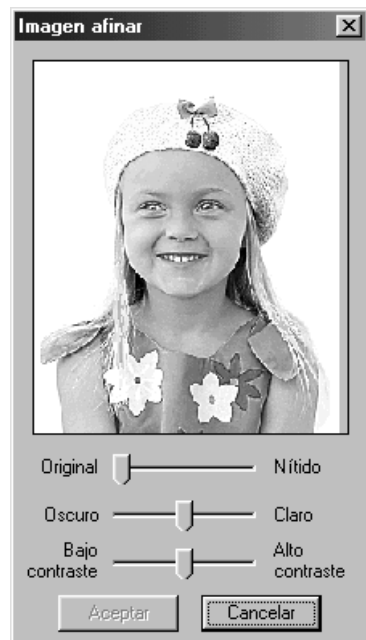
(Patrón editado con la máscara redonda) (Patrón editado con la máscara de contorno arbitrario)

NOTA:

El tamaño de la máscara puede establecerse en el intervalo que va desde 64×64 puntos hasta el tamaño de los datos de imagen.

[Intensificación del perfil]

En el cuadro de diálogo Seleccionar máscara ilustrado arriba, haga clic en **Imagen afinar**. Aparece un cuadro de diálogo Afinar imagen similar al que se muestra a continuación. Puede dar más brillo a la imagen u oscurecerla (nitidez más clara o menor nitidez).



- ◆ La ventana de imagen muestra la imagen resultante de las operaciones actuales.
- ◆ Utilice **Original – Nítido** para ajustar la nitidez de los perfiles de la imagen. Si establece la configuración más hacia **Nítido**, el límite entre las áreas brillantes y oscuras se torna más visible.
- ◆ Utilice **Oscuro – Claro** para ajustar el brillo de la imagen.
- ◆ Utilice **Bajo contraste – Alto contraste** para ajustar el contraste de la imagen.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para cerrar este cuadro de diálogo y ver la imagen acabada en la página de diseño y en el cuadro de diálogo Seleccionar máscara.
- ◆ Para cerrar este cuadro de diálogo, haga clic en **Cancelar**.

- 2 En el cuadro de diálogo Seleccionar máscara, haga clic en **Siguiente** para abrir el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico, similar al que se muestra a continuación.

Parámetros de puntadas de fotografía 1

Opción de cosido:
Detalle: Grueso Fino
Utilizar puntadas: 3.0 mm

Configuración de selección automática:
Diagrama de: mychart
Número máximo de colores: 10
Selección automática

Prioridad de conversión:
☒ Calidad de pun
☐ Omitir reducción de punto

Tipo de imagen:
☒ Fotografía
☐ Dibujo

Diseñar color de página:
☒ Coser color de página

Índ...	Color	Cód...	Marca
1		001	EMBR
2		124	EMBR
3		079	EMBR
4		399	EMBR
5		804	EMBR
6		810	EMBR
7		005	EMBR
8		333	EMBR

Editar lista...

< Anterior Cancelar Siguiente >

- ◆ Especifique los valores de configuración para la creación de datos de punto fotográfico.
- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para aplicar la configuración a los datos de punto fotográfico y ver el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Opción de cosido:

Detalle	Especifica cómo serán de detallados los datos de bordado creados. Seleccionar un valor de configuración próximo a Fino crea más detalles en los datos y aumenta el número de puntadas.
Utilizar punto	Establece el punto de costura. El patrón se crea con este valor de configuración como la longitud mínima. Intervalo: 2 - 10 mm Valor predeterminado: 3 mm
Prioridad de conversión	Seleccione a qué parámetro debe dársele prioridad en la conversión en datos de bordado. Calidad de punto: Crea datos dándole prioridad a la calidad de punto. Se producirán muchos saltos de punto. Reducción de saltos de punto: Crea datos dándole prioridad a la reducción del número de saltos de punto para reducir posibles complicaciones durante el bordado. La calidad de punto se verá ligeramente reducida.

Tipo de imagen:

Fotografía/Cómic	Si selecciona Fotografía , se combinarán los colores de hilo, obteniendo un aspecto más natural. Si selecciona Cómic , no se combinarán los colores de hilo, obteniendo un resultado final con colores más simples. Seleccione Fotografía para datos de imagen procedentes de una fotografía, etc. Seleccione Cómic para datos de imagen procedentes de una ilustración, etc. (Si hay menos de 16 colores en los datos de imagen, la selección predeterminada por el software será Cómic .)
-------------------------	---

Color de página de diseño:

Coser color de página	Si marca este elemento, se crearán los datos de las partes del patrón que sean del mismo color que la página de diseño. Quite la marca del elemento si desea que el color del tejido sea idéntico al de la página de diseño. De forma predeterminada, este valor de configuración aparece marcado (activado).
------------------------------	--

Configuración de Selección automática:

Tabla de hilos	Selecciona la tabla de hilos en la que seleccionar el color de hilo mediante la función Selección automática. El software selecciona el color de hilo más apropiado en la tabla de hilos seleccionada. También es posible seleccionar una tabla de hilos del usuario.
Número de colores	Establece el número de colores que será seleccionado por la función Selección automática. Intervalo: 1 - 50 Valor predeterminado: 10

Selección automática:

Haga clic en este botón si desea utilizar los valores de configuración especificados en Configuración de Selección automática y realizar una selección automática, en la tabla de hilos seleccionada, de los colores de hilos más apropiados para crear datos de bordado fotográfico.
Los colores de hilo seleccionados aparecen en la Lista de colores a utilizar explicada a continuación.
Puede hacer clic en este botón si los valores de Configuración de Selección automática han cambiado.

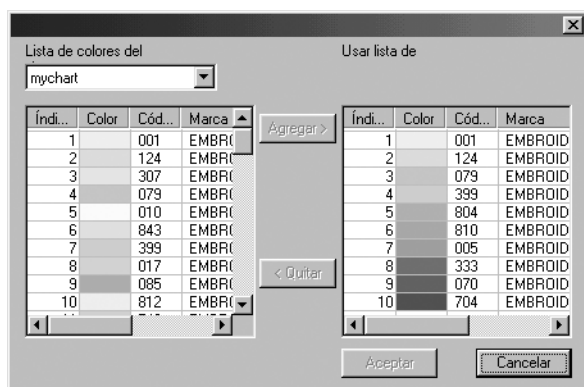
Lista de colores a utilizar:

Le permite comprobar y editar los colores de hilo seleccionados.

Resumen de la lista de colores a utilizar	Muestra en orden, por nivel de brillo, los colores de hilo seleccionados para la creación de los datos. Este orden es el orden de costura, y no es posible cambiarlo. El número máximo de colores es 50.
Editar lista	Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Editar lista, que le permite establecer manualmente los colores de hilo a utilizar para la creación de los datos (ver debajo).

[Selección manual de colores]

Si hace clic en **Editar lista** en el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico descrito arriba, aparecerá un cuadro de diálogo Editar lista similar al que se muestra a continuación, en el que puede establecer manualmente los colores de hilo a utilizar en el punto fotográfico.



- ◆ Haga clic en **Agregar** para agregar un color seleccionado en la Lista de colores del sistema a la Lista de colores a utilizar. Si no hay ningún color seleccionado, o si la Lista de colores a utilizar ya tiene 50 colores, no es posible utilizar este botón.
- ◆ Haga clic en **Quitar** para si desea eliminar un color seleccionado de la Lista de colores a utilizar. Si no hay ningún color seleccionado de la Lista de colores a utilizar, no es posible utilizar este botón.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para aplicar el contenido editado de la lista y cerrar el cuadro de diálogo. Los valores de configuración editados aparecerán en el cuadro de diálogo Parámetros de puntada. Si la Lista de colores a utilizar está vacía, no es posible hacer clic en este botón.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar el cuadro de diálogo sin aplicar el contenido editado de la lista.

En la **Lista de colores del sistema**, los colores de hilo contenidos en la tabla de hilos seleccionada aparecen enumerados en orden por el nivel de brillo. (Los colores de hilo que aparecen en la Lista de colores a utilizar no aparecen en la Lista de colores del sistema.)

En la **Lista de colores a utilizar**, los colores de hilo seleccionados para ser utilizados en los datos de punto fotográfico aparecen enumerados en orden empezando por el más brillante. Este orden es el orden de costura, que no es posible cambiar. El número máximo de colores que es posible agregar a esta lista es 50.

Desde este punto en el procedimiento, es posible seleccionar los colores en las listas haciendo clic en ellos, así como seleccionar varios colores manteniendo presionada la tecla **Shift** o **Ctrl** y haciendo clic en los colores.

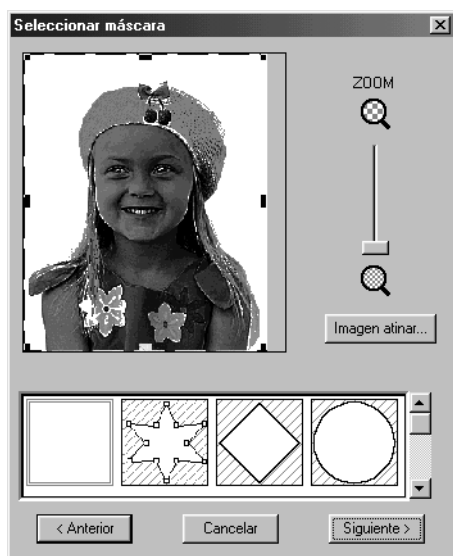
- ③ Haga clic en **Siguiente** en el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico para abrir un cuadro de diálogo Vista preliminar similar al que se muestra a continuación.
En este cuadro de diálogo puede verse una vista preliminar de los datos de bordado creados. Además, puede regresar a los cuadros de diálogo anteriores si desea cambiar los valores de configuración.



- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Finalizar** para pegar en la página de diseño los datos de bordado creados.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

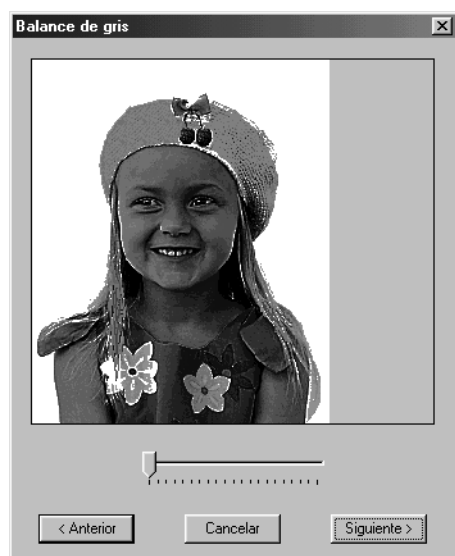
Si se selecciona Punto fotográfico 1 (Mono):

- ① Aparece un cuadro de diálogo Seleccionar máscara similar al que se muestra a continuación.



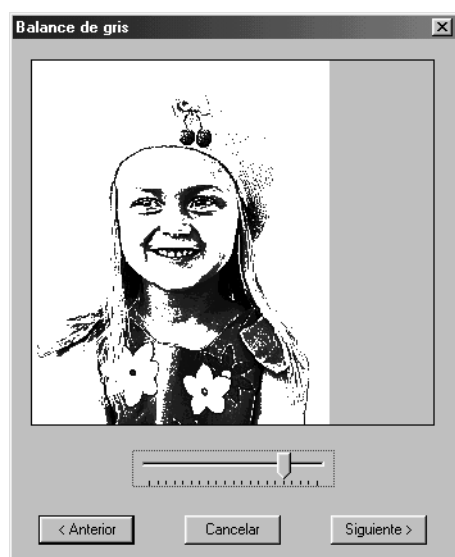
Para obtener información detallada sobre los valores de configuración, consulte el paso ① de “Si se selecciona Punto fotográfico 1 (Color):” en la página 188.
En este cuadro de diálogo, establezca los límites del Punto fotográfico y efectúe ajustes a los datos de imagen.

- 2 En el cuadro de diálogo Seleccionar máscara, haga clic en **Siguiente** para abrir el cuadro de diálogo Balance de gris, similar al que se muestra a continuación.



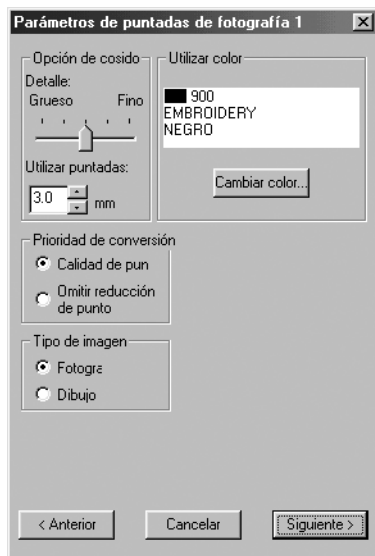
Arrastre la barra de deslizamiento para especificar para qué partes de la imagen se crearán datos de bordado.

Se crearán datos para cualquier área que quede en negro.



- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para abrir el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

- 3 En el cuadro de diálogo Balance de gris, haga clic en **Siguiente** para abrir el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico, similar al que se muestra a continuación.



- ◆ Especifique los valores de configuración para la creación de datos de punto fotográfico.
- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para aplicar la configuración a los datos de punto fotográfico y ver el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Opción de cosido:

Detalle	Especifica cómo serán de detallados los datos de bordado creados. Seleccionar un valor de configuración próximo a Fino crea más detalles en los datos y aumenta el número de puntadas.
Utilizar punto	Establece el punto de costura. El patrón se crea con este valor de configuración como la longitud mínima. Intervalo: 2 - 10 mm Valor predeterminado: 3 mm
Prioridad de conversión	Seleccione a qué parámetro debe dársele prioridad en la conversión en datos de bordado. Calidad de punto: Crea datos dándole prioridad a la calidad de punto. Se producirán muchos saltos de punto. Reducción de saltos de punto: Crea datos dándole prioridad a la reducción del número de saltos de punto para reducir posibles complicaciones durante el bordado. La calidad de punto se verá ligeramente reducida.

Tipo de imagen:

Fotografía/Cómic	Si selecciona Fotografía , se combinarán los colores de hilo, obteniendo un aspecto más natural. Si selecciona Cómic , no se combinarán los colores de hilo, obteniendo un resultado final con colores más simples. Seleccione Fotografía para datos de imagen procedentes de una fotografía, etc. Seleccione Cómic para datos de imagen procedentes de una ilustración, etc. (Si hay menos de 16 colores en los datos de imagen, la selección predeterminada por el software será Cómic .)
-------------------------	---

Utilizar color:

Especifica el color de hilo que se utilizará para crear los datos de bordado. La opción predeterminada es el color más oscuro de la tabla de hilos actual.

Cambiar color

Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Color de hilo, que le permite cambiar el color de hilo utilizado en los datos de bordado.

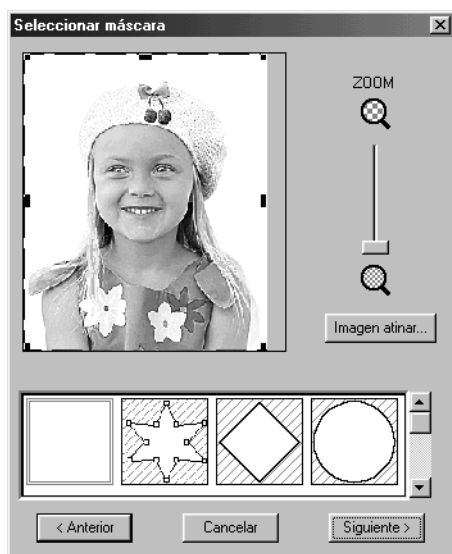
- 4 Haga clic en **Siguiente** en el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico para abrir un cuadro de diálogo Vista preliminar similar al que se muestra a continuación. En este cuadro de diálogo puede verse una vista preliminar de los datos de bordado creados. Además, puede regresar a los cuadros de diálogo anteriores si desea cambiar los valores de configuración.



- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Finalizar** para pegar en la página de diseño los datos de bordado creados.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Si se selecciona Punto fotográfico 2 (Color):

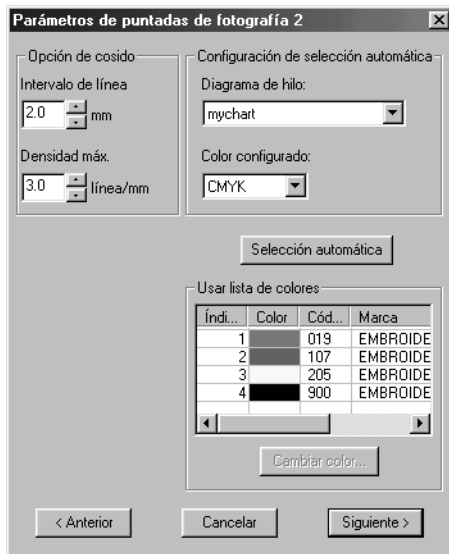
- 1 Aparece un cuadro de diálogo Seleccionar máscara similar al que se muestra a continuación.



Para obtener información detallada sobre los valores de configuración, consulte el paso 1 de “Si se selecciona Punto fotográfico 1 (Color):” en la página 188.

En este cuadro de diálogo, establezca los límites del Punto fotográfico y efectúe ajustes a los datos de imagen.

- 2 En el cuadro de diálogo Seleccionar máscara, haga clic en **Siguiente** a fin de abrir el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico, similar al que se muestra a continuación.



- ◆ Especifique los valores de configuración para la creación de datos de punto fotográfico.
- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para aplicar la configuración a los datos de punto fotográfico y ver el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Opción de cosido:

Intervalo de línea	Especifica el intervalo de líneas paralelas que se utilizará para crear los datos de bordado. Intervalo: 1,2 - 5 mm Valor predeterminado: 2 mm 
Densidad máx.	Especifica la densidad máxima para las áreas de los datos de bordado creados que se cosen con la puntada zigzag. Los datos de bordado se crearán con una densidad inferior a la establecida en este valor de configuración. Intervalo: 2,5 - 5 líneas por mm Valor predeterminado: 3 líneas por mm

Configuración de Selección automática:

Tabla de hilos	Selecciona la tabla de hilos en la que seleccionar el color de hilo mediante la función Selección automática. El software selecciona el color de hilo más apropiado en la tabla de hilos seleccionada. También es posible seleccionar una tabla de hilos del usuario.
Conjunto de colores	Establece la combinación de cuatro colores utilizados para crear los datos de bordado. Los colores que es posible seleccionar son: cian (C), fucsia (M), amarillo (Y), negro (K), rojo (R), verde (G) y azul (B). Seleccione una de las siguientes combinaciones que contenga los colores más utilizados en la imagen. Combinaciones de colores: CMYK, RGBK, CRYK, BMKY

Selección automática:

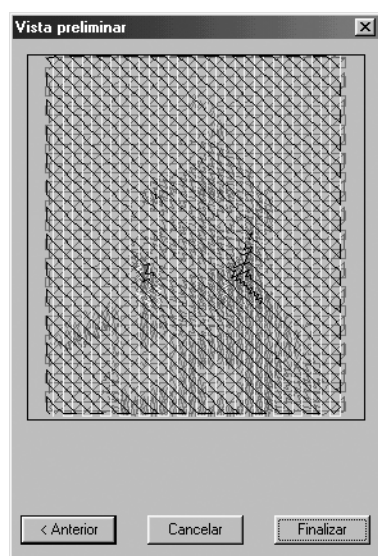
Haga clic en este botón para seleccionar, en la tabla de hilos seleccionada, los colores de hilo que más se aproximen a los cuatro colores presentes en el conjunto de colores seleccionado. Los colores de hilo seleccionados aparecen en la Lista de colores a utilizar explicada a continuación. Puede hacer clic en este botón si los valores de Configuración de Selección automática han cambiado.

Lista de colores a utilizar:

Le permite comprobar y editar los colores de hilo seleccionados.

Resumen de la lista de colores utilizados	Muestra los cuatro colores de hilo seleccionados.
Cambiar color	Seleccione en la lista el color que desee editar, y luego haga clic en este botón a fin de abrir el cuadro de diálogo Color de hilo, que le permite editar el color de hilo utilizado en los datos de bordado.

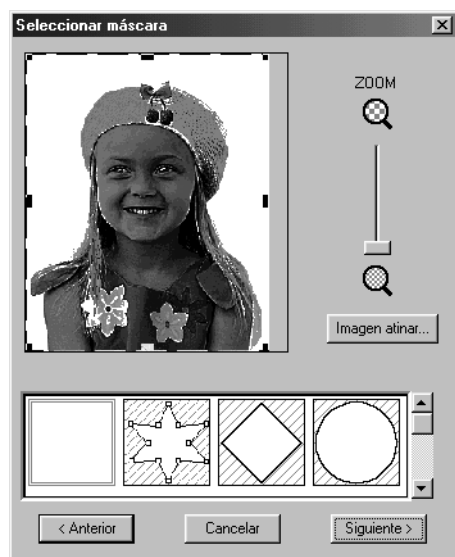
- ③ Haga clic en **Siguiente** en el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico a fin de abrir un cuadro de diálogo Vista preliminar similar al que se muestra a continuación.
En este cuadro de diálogo puede verse una vista preliminar de los datos de bordado creados. Además, puede regresar a los cuadros de diálogo anteriores si desea cambiar los valores de configuración.



- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Finalizar** para pegar en la página de diseño los datos de bordado creados.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Si se selecciona Punto fotográfico 2 (Mono):

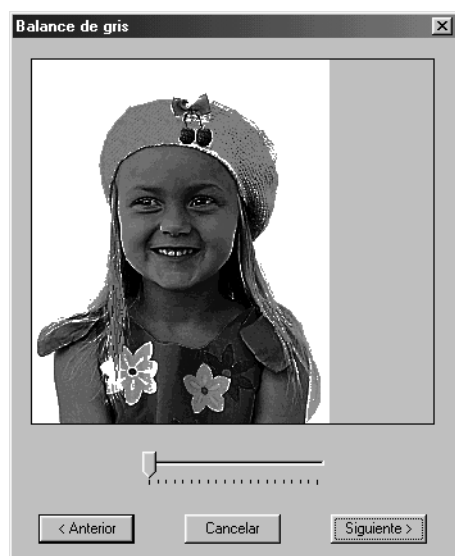
- ① Aparece un cuadro de diálogo Seleccionar máscara similar al que se muestra a continuación.



Para obtener información detallada sobre los valores de configuración, consulte el paso ① de “Si se selecciona Punto fotográfico 1 (Color):” en la página 188.

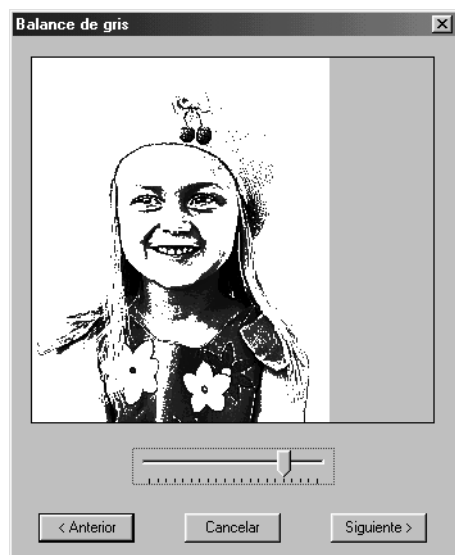
En este cuadro de diálogo, establezca los límites del Punto fotográfico y efectúe ajustes a los datos de imagen.

- 2 En el cuadro de diálogo Seleccionar máscara, haga clic en **Siguiente** a fin de abrir el cuadro de diálogo Balance de gris, similar al que se muestra a continuación.



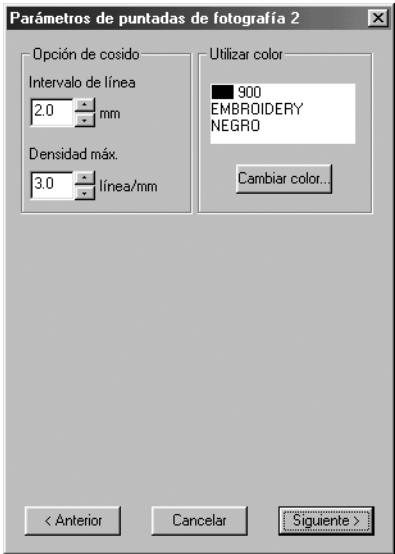
Arrastre la barra de deslizamiento para especificar para qué partes de la imagen se crearán datos de bordado.

Se crearán datos para cualquier área que quede en negro.



- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para abrir el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

- 3 En el cuadro de diálogo Balance de gris, haga clic en **Siguiente** a fin de abrir el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico, similar al que se muestra a continuación.



- ◆ Especifique los valores de configuración para la creación de datos de punto fotográfico.
- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Siguiente** para aplicar la configuración a los datos de punto fotográfico y ver el cuadro de diálogo siguiente.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Opción de cosido:

Intervalo de línea	Especifica el intervalo de líneas paralelas que se utilizará para crear los datos de bordado. Intervalo: 1,2 - 5 mm Valor predeterminado: 2 mm 
Densidad máx.	Especifica la densidad máxima para las áreas de los datos de bordado creados que se cosen con la puntada zigzag. Los datos de bordado se crearán con una densidad inferior a la establecida en este valor de configuración. Intervalo: 2,5 - 5 líneas por mm Valor predeterminado: 3 líneas por mm

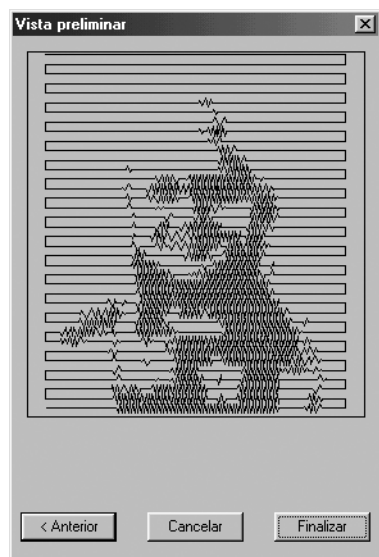
Utilizar color:

Especifica el color de hilo que se utilizará para crear los datos de bordado. La opción predeterminada es el color más oscuro de la tabla de hilos actual.

Cambiar color	Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Color de hilo, que le permite cambiar el color de hilo utilizado en los datos de bordado.
----------------------	---

- 4 Haga clic en **Siguiente** en el cuadro de diálogo Parámetros de punto fotográfico a fin de abrir un cuadro de diálogo Vista preliminar similar al que se muestra en la página 201.

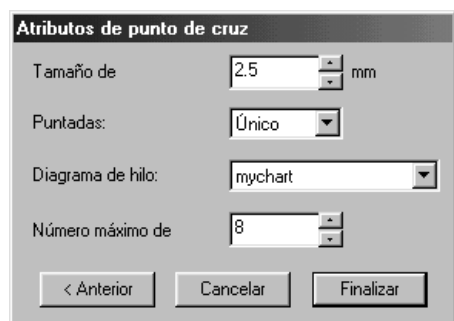
En este cuadro de diálogo puede verse una vista preliminar de los datos de bordado creados. Además, puede regresar a los cuadros de diálogo anteriores si desea cambiar los valores de configuración.



- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Finalizar** para pegar en la página de diseño los datos de bordado creados.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Si se selecciona Punto de cruz:

1 Aparece el siguiente cuadro de diálogo Atributos de punto de cruz.



- ◆ Especifique los valores de configuración para las puntadas de cruz.
- ◆ Para regresar al cuadro de diálogo anterior, haga clic en **Anterior**.
- ◆ Haga clic en **Finalizar** para pegar en la página de diseño los datos de bordado creados.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar este cuadro de diálogo.

Tamaño de cruz	Establece el tamaño horizontal y vertical del patrón. Intervalo: 1,5 - 5 mm Valor predeterminado: 2,5 mm
Pasadas de puntada	Establece el número de veces que se coserá el patrón. Cose dos veces por pasada. Intervalo: Única, Doble, Triple Valor predeterminado: Única
Tabla de hilos	Selecciona la tabla de hilos en la que seleccionar el color de hilo. El software selecciona el color de hilo más apropiado en la tabla de hilos seleccionada. También es posible seleccionar una tabla de hilos del usuario.
Número máx. de colores	Establece el número de colores utilizado en los datos creados. Los datos de bordado se crean utilizando solamente el número de colores especificado. Intervalo: 2 - 15 Valor predeterminado: 8

■ Plantilla – Activada/Difuminada/Desactivada

Objeto: Activa y desactiva la imagen de plantilla o la muestra difuminada.

Método abreviado: 

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ❶ Haga clic en **Imagen** y luego en **Plantilla**; a continuación, seleccione el valor de configuración deseado.
- ◆ Haga clic en **Activada** para ver la imagen original.
- ◆ Haga clic en **Difuminada** para difuminar la imagen antes de visualizarla.
- ◆ Haga clic en **Desactivada** para ocultar la imagen.

Esta función no está disponible si no hay ninguna imagen abierta.

Presione la tecla de método abreviado para alternar entre visualizar la imagen de plantilla, visualizarla difuminada y ocultar la imagen.

Menú Texto

Las funciones del menú Texto permiten modificar una serie de parámetros del texto (como, por ejemplo, ajustarlo a una curva).

Editar texto	Permite editar el texto introducido.	página 203
Configurar atributos de las fuentes	Permite controlar con exactitud las características de los caracteres.	página 204
Ajustar texto al trazo	Ajusta el texto respecto a un determinado trazo.	página 205
Liberar texto del trazo	Separa el texto del trazo.	página 207
Transformar texto	Le aplica al texto uno de los diseños predeterminados.	página 207
Deshacer transformación	Le devuelve al texto su aspecto inicial.	página 208
Configuración de atributos de fuentes TrueType	Permite configurar el aspecto de las fuentes TrueType de bordado, como por ejemplo el estilo.	página 208
Convertir en objeto de borrador	Crea datos de perfil a partir de datos de texto convertidos a partir de una fuente TrueType	página 209

■ Editar texto

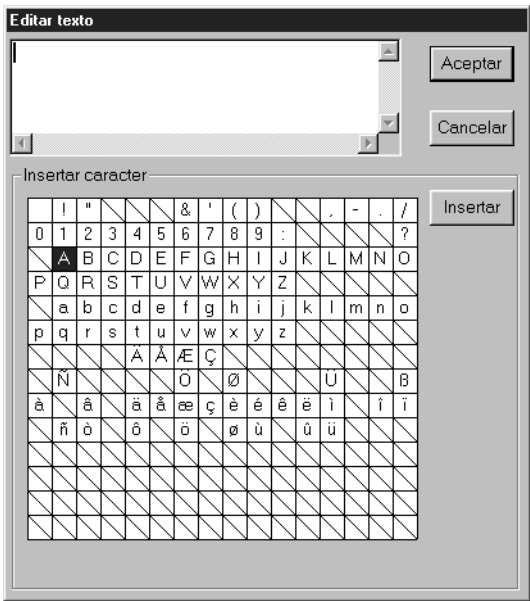
Objeto: Permite editar el texto introducido.

Método abreviado: **Ctrl** + **L**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione el texto que desee editar. No podrá editar más de un objeto de texto a la vez. Si intenta seleccionar más de uno, la función se desactiva.
- 2 Haga clic en **Texto** y después en **Editar texto**. Aparece el cuadro de diálogo **Editar texto**.



- ◆ El texto seleccionado pasará a estar resaltado.
- ◆ Puede editar el objeto de texto tanto como quiera y, por ejemplo, borrar caracteres o introducir otros nuevos uno a uno haciendo clic en la tabla de caracteres y después en el botón **Insertar** o bien haciendo simplemente doble clic sobre el carácter deseado. Para introducir más líneas de texto pulse la tecla **Enter**.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.
 - Si uno de los caracteres introducidos no está disponible en la fuente seleccionada aparecerá un aviso en pantalla. Haga clic en el botón **Aceptar** del cuadro de diálogo; volverá al cuadro **Editar texto**, desde donde podrá editar de nuevo el texto.

NOTA:

Si selecciona texto convertido de fuentes TrueType, la lista de caracteres mostrada corresponderá a la fuente de la primera letra del texto.

Si el texto está formado por varias fuentes TrueType, la lista de caracteres mostrada corresponderá a la fuente de la primera letra del texto.

Véase: “Cómo introducir texto” en la página 131

■ Configurar atributos de las fuentes

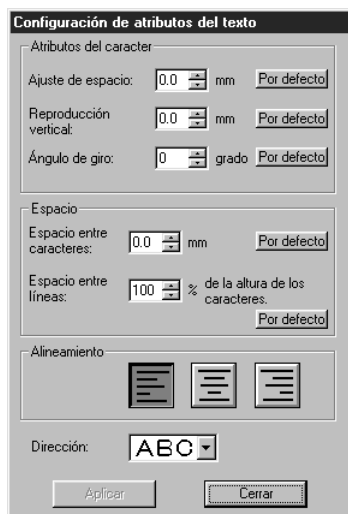
Objeto: Permite controlar con exactitud las características de los caracteres.

Método abreviado: **Ctrl** + **K**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione el texto o textos que quiera modificar.
- 2 Haga clic en **Texto** y después en **Configuración atributos de las fuentes**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de atributos del texto**.



- ◆ Introduzca los valores deseados en las distintas casillas.
- ◆ Para volver a la configuración por defecto de alguno de los elementos no tiene más que hacer clic en el botón **Por defecto**.
- ◆ Haga clic en **Aplicar** para activar los cambios.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para salir del cuadro de diálogo.

Ajuste del espacio	Establece el espacio entre caracteres por separado. Límites: -100 – 100 mm Por defecto: 0	0,0 mm Abcdef	5,0 mm (entre “A” y “b”) A b c d e f
Reproducción vertical	Desplaza el texto hacia arriba o abajo. Límites: -100 – 100 mm Por defecto: 0	0,0 mm <u>Abcdef</u>	2,0 mm <u>Abcdef</u>
Ángulo de giro	Gira los caracteres Límites: 0 – 359 grados Por defecto: 0	0 grados Abcdef	20 grados Abcdef
Espacio entre caracteres	Establece el espacio entre los caracteres, de forma conjunta. Límites: -100 – 100 mm Por defecto: 0	0,0 mm Abcdef	2,0 mm A b c d e f

Espacio entre líneas	Permite modificar el espacio intermedio entre líneas; se calcula a partir de la altura de los caracteres. Límites: 0 – 1000 % Por defecto: 0	100 % A b c d e f g h i j k l	150 % A b c d e f g h i j k l
Alineamiento	Justifica el texto a la izquierda, derecha o centro.	Centro A b c d e f g h i j k l	Derecha A b c d e f g h i j k l
Dirección	Permite colocar los caracteres vertical u horizontalmente.	Horizontalmente A B C	Verticalmente A B C

NOTA:

Si selecciona la dirección vertical, las letras aparecerán unas encima de otras en la página de diseño.

NOTA:

Tanto la función **Ajuste del espacio** como la función **Espacio entre caracteres** sirven para modificar el espacio entre los caracteres. La diferencia estriba en que el **Espacio entre caracteres** se aplica siempre a la totalidad del texto, mientras que la opción **Ajuste del espacio** se aplica a un único carácter. Si aplica la función de **Ajuste del espacio** a todo el texto, el resultado será el mismo que si hubiese utilizado el comando **Espacio entre caracteres**. Véase el apartado “Cómo seleccionar caracteres del texto” en la página 127 para obtener más información sobre cómo seleccionar los caracteres uno a uno.

Véase: “Ajustar texto al trazo” a continuación, “Transformar texto” en la página 207

■ Ajustar texto al trazo

Objeto: Ajusta el texto respecto a un determinado trazo.

Método abreviado: **Ctrl** + **T**

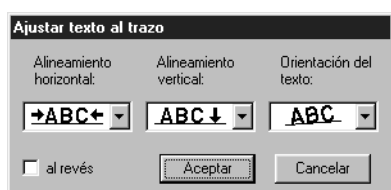
Barra de herramientas: 

Procedimiento:

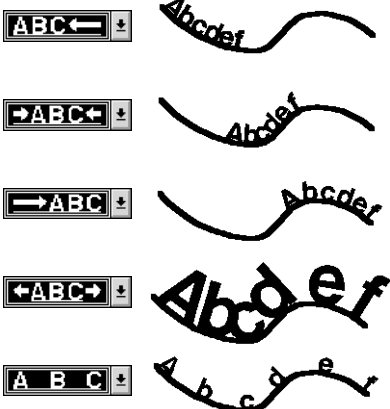
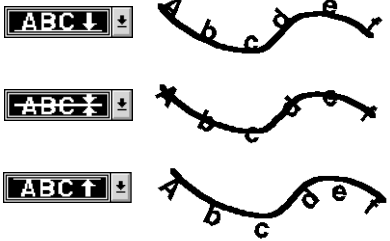
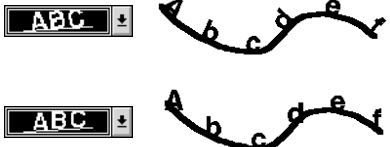
① Seleccione una línea de texto y un trazo.



② Haga clic en **Texto** y después en **Ajustar texto al trazo**.



- ◆ Seleccione **Alineamiento horizontal** y **vertical** y la **Orientación del texto**.
- ◆ Marque la casilla **al revés** si quiere que se inviertan los caracteres.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar la configuración.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Alineamiento horizontal	Determina la distribución de los caracteres a lo largo del trazo.	
Alineamiento vertical	Permite seleccionar la distancia que separa el texto del trazo.	
Orientación del texto	Selecciona la orientación de los caracteres en relación con el trazo.	
Al revés	Le da la vuelta a los caracteres.	

Véase: “Liberar texto del trazo” en la página 207

■ Liberar texto del trazo

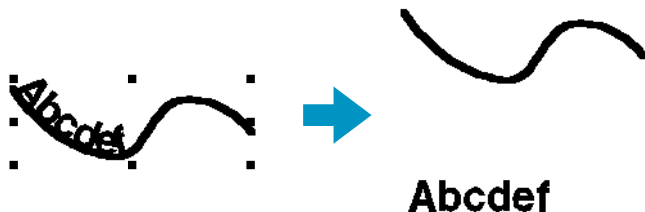
Objeto: Separa el texto del trazo.

Método abreviado: **Ctrl** + **Q**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione el texto que esté unido al trazo.
- 2 Haga clic en **Texto** y después en **Liberar texto del trazo**.



Véase: “Ajustar texto al trazo” en la página 205

■ Transformar texto

Objeto: Le aplica al texto uno de los diseños predeterminados.

Método abreviado: **F2**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione una línea de texto.
- 2 Haga clic en **Texto** y luego en **Transformar texto**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Transformación del texto**.



- ◆ Haga clic en el diseño con el que quiera transformar el texto.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** o bien haga doble clic en el diseño deseado.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

ABCDE → **ABCDE**

- 3 Si lo desea puede seleccionar un determinado nivel de transformación. Véase “Nivel de transformación” en la página 145.

NOTA:

Recuerde que el texto ha sido modificado a partir de fuentes TrueType para la costura de líneas y zonas interiores, por lo que, si utiliza esta función, es posible que se cree un espacio vacío entre la línea y la zona interior del texto debido a la forma de algunas fuentes TrueType.

Véase: “Deshacer transformación” en la página 208

■ Deshacer transformación

Objeto: Le devuelve al texto su aspecto inicial.

Método abreviado: **F3**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione el texto transformado.
- 2 Haga clic en **Texto** y después en **Deshacer transformación**.

ABCDE → **ABCDE**

Véase: “Transformar texto” en la página 207

■ Configuración de atributos de fuentes TrueType

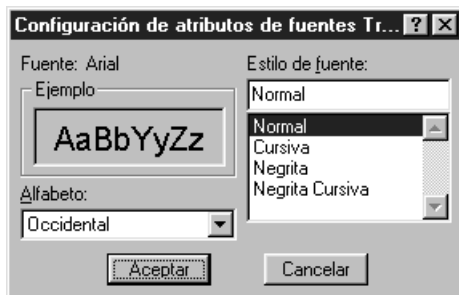
Objeto: Permite configurar el aspecto de las fuentes TrueType de bordado, como por ejemplo el estilo.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Texto** y a continuación en **Configuración de atributos de fuentes TrueType**. Aparecerá un cuadro de diálogo parecido al que se muestra a continuación.



Si se seleccionan caracteres convertidos de fuentes TrueType se mostrarán los atributos de los caracteres en cuestión.

- ◆ En **Fuente** se indica el tipo de letra seleccionado.
- ◆ En el recuadro **Ejemplo** aparece una muestra de la fuente y los atributos seleccionados.
- ◆ En la lista **Estilo de fuente** puede seleccionar el estilo de la fuente.
- ◆ En **Alfabeto** puede cambiar el tipo de caracteres de la fuente.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para que surta efecto la configuración y se cierre el cuadro de diálogo.
La fuente TrueType seleccionada se coserá con la nueva configuración. La configuración se aplicará también a cualquier texto con fuente TrueType que se cree a partir de ese momento.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para cerrar el cuadro de diálogo sin guardar los cambios.

Para obtener más información sobre cómo introducir el texto, véase “Modo de introducción de texto” (página 131).

NOTA:

*Puede que la configuración de **Estilo de fuente** y **Alfabeto** varíe según la fuente TrueType seleccionada.*

NOTA:

Si se selecciona un texto que contenga varias fuentes TrueType, el anterior diálogo no se mostrará.

Por otro lado, si se selecciona un texto formado por distintos tipos de fuente o alfabetos, el cuadro de diálogo que aparezca mostrará la configuración de atributos de la primera letra.

En cualquiera de los dos casos, si se selecciona únicamente un carácter del texto, los atributos del cuadro de diálogo se referirán sólo a ese carácter.

Véase: “Modo de introducción de texto” en la página 131, “Cómo seleccionar los Atributos del texto” en la página 142

■ Convertir en objeto de borrador

Objeto: Crea datos de perfil a partir de datos de texto convertidos a partir de una fuente TrueType

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

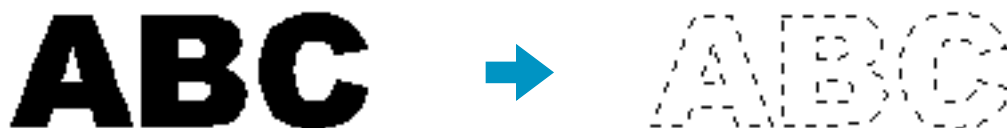
Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Seleccione uno o más datos de texto convertidos a partir de una fuente TrueType.

② Haga clic en **Texto** y luego en **Convertir en objeto de borrador**.

Los datos de texto seleccionados se convierten en datos de perfil.



El software no especifica ninguna de las configuraciones de puntada para los datos de perfil convertidos; por lo tanto, aparecen como líneas de puntos. Especifique la configuración de puntada según convenga.

A fin de evitar que el patrón pierda su forma, agrupe los objetos o configúrelos para costura de agujeros.

Menú Coser

Desde el menú Coser podrá controlar la manera en la que se van a coser los distintos diseños.

Configurar atributos de la costura	Permite seleccionar los atributos de costura de las zonas y perfiles que conforman el dibujo.	página 210
Comprobar orden de costura	Convierte un objeto de forma en un objeto de puntada.	página 217
Crear agujeros	Permite configurar dos objetos superpuestos con una zona de “agujero” entre ellos; de este modo se evita que dicha zona se cosa dos veces.	página 219
Cancelar costura de agujeros	Cancela la función de creación de agujeros.	página 220
Coser por bloque	Convierte los diseños de puntadas en bloques (es decir, como si se cosiesen a mano); así podrá configurar los atributos de costura y mantener la calidad de las puntadas aunque modifique el tamaño de los objetos.	página 220
Convertir en puntadas	Convierte un objeto de forma en un objeto de puntada.	página 221
Cambiar los colores de un objeto	Permite cambiar el color de las puntadas del objeto importado.	página 222
Seleccionar área de costura	Determina el área de costura.	página 222
Cheguear área del bastidor	Optimiza el orden de costura de los dibujos para bastidores para bordados de varias posiciones (100 × 172 mm, 172 × 100 mm, 130 × 300 mm, o 300 × 130 mm).	página 223
Optimizar puntos de entrada/salida	Optimiza las posiciones de los puntos de entrada y de salida de los datos de costura.	página 224

■ Configurar atributos de la costura

Objeto: Permite seleccionar los atributos de costura de las zonas y perfiles que conforman el dibujo.

Método abreviado: **Ctrl** + **W**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione uno de los botones de dibujo del kit de herramientas o bien elija uno de los diseños creados.

② Haga clic en **Coser** y después en **Configurar atributos de la costura**.

Aparece el cuadro de diálogo Configurar los atributos de la costura.

Si lo desea, puede cambiar el tamaño del cuadro de diálogo.



- ◆ Seleccione el objeto que quiera cambiar o colocar en el área de visualización de atributos de costura y a continuación introduzca los cambios o la nueva configuración en el recuadro de edición.
- ◆ El método de introducción de la nueva configuración varía según el objeto. Si se trata de un valor numérico, puede introducirlo directamente con el teclado o bien hacer clic en las flechitas hasta obtenerlo. Si el botón Por defecto está activo en el recuadro de edición, haga clic en él para seleccionar la configuración por omisión de los objetos.
- ◆ Haga clic en **Aplicar** para activar los cambios.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para salir.
- ◆ Haga clic en **Mostrar/Ocultar sugerencia** para activar o desactivar esta función.

Área de visualización de atributos de costura:

muestra la configuración en uso de cada uno de los atributos de costura.

Área de visualización del diseño seleccionado:

aquí se muestran los dibujos de relleno programable o motivo seleccionados.

Recuadro de edición:

muestra la configuración del objeto seleccionado en el área de visualización de atributos de costura antes de cambiarla.

Área de visualización de sugerencia:

si se selecciona esta función, en el recuadro aparece una imagen de sugerencia que muestra la configuración del recuadro de edición.

Atributos de costura de líneas:

Configuración de objetos según la puntada seleccionada

Puntada zigzag

- Coser línea
 - Anchura de la puntada zigzag
 - Densidad

Pespunte recto

- Coser línea
 - Utilizar punto
 - Pasada(s)

Costura a mano

- Coser línea
 - Utilizar punto

Puntada de motivo

- Coser línea
 - Utilizar punto
 - Motivo
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Distribución-H
 - Distribución-V

Anchura de la puntada zigzag	Determina la anchura de la puntada zigzag. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm
Densidad	Permite seleccionar el número de líneas por mm. Límites: 1 - 7 líneas por mm Por defecto: 4,5 líneas por mm

Utilizar punto	Sirve para seleccionar el punto que se va a utilizar para coser la línea. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm
Pasada(s)	Permite seleccionar el número de veces que se va a coser el contorno. Límites: 1 - 5 Por defecto: 1

Sólo puntada de motivos:

Dibujo		Seleccione un dibujo para la costura de motivos. Haga clic en Seleccionar dibujo; aparecerá el cuadro de diálogo Examinar. Seleccione la carpeta en la que se encuentre el archivo pmf que quiera abrir. Busque con la barra de desplazamiento el dibujo deseado y, cuando lo encuentre, haga doble clic sobre él o pulse Aceptar.
Tamaño del dibujo	Anchura	Selecciona la anchura de la puntada del dibujo (en la misma dirección que la línea). Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm
	Altura	Selecciona la altura de la puntada del dibujo (en dirección perpendicular a la línea). Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm
Distribución-H (Distribución horizontal)		Activa la distribución horizontal del dibujo. Los dibujos de tipo  se distribuyen a lo largo de la línea como se muestra más abajo. Normal:  Inversión:  Alterna: 
Distribución-V (Distribución vertical)		Activa la distribución vertical del dibujo. Los dibujos de tipo  se distribuyen a lo largo de la línea como se muestra más abajo. Normal:  Inversión:  Alterna: 

Atributos de costura de zona interior:

Opciones de configuración según la puntada seleccionada

Puntada satinada

- Coser zona interior
 - Costura de refuerzo
 - Densidad
 - Dirección
 - Tipo
 - Ángulo
 - Compensación de tirones

Puntada de relleno

- Coser zona interior
 - Costura de refuerzo
 - Densidad
 - Dirección
 - Tipo
 - Ángulo
 - Compensación de tirones
 - Distancia entre puntos
 - Frecuencia

Puntada de relleno programmable

- Coser zona interior
 - Costura de refuerzo
 - Densidad
 - Dirección
 - Tipo
 - Ángulo
 - Compensación de tirones
 - Puntada programable
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Reproducción
 - Dirección
 - Valor
 - Dirección del dibujo

Puntada de motivo

- Coser zona interior
 - Motivo
 - Usar dibujo
 - Dibujo1
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Distribución-H
 - Distribución-V
 - Dibujo2
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Distribución-H
 - Distribución-V
 - Reproducción de la fila
 - Dirección
 - Utilizar punto

Sólo puntada de cruz:

- Tamaño
- Veces

Texto, Puntada satinada

- Coser zona interior
 - Densidad
 - Compensación de tirones

Texto, Puntada de relleno

- Coser zona interior
 - Densidad
 - Compensación de tirones
 - Distancia entre puntos
 - Frecuencia

Texto, Puntada de relleno programmable

- Coser zona interior
 - Densidad
 - Compensación de tirones
 - Puntada programable
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Reproducción
 - Dirección
 - Valor
 - Dirección

Costura a mano, Puntada satinada

Coser zona interior

- Densidad
- Compensación de tirones
- Borde suavizado
 - Lado suavizado
 - Parte superior
 - Dibujo
 - Longitud máxima
 - Parte inferior
 - Dibujo
 - Longitud máxima

Costura a mano, Puntada de relleno

Coser zona interior

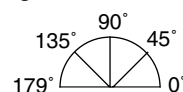
- Densidad
- Compensación de tirones
- Distancia entre puntos
- Frecuencia
- Borde suavizado
 - Lado suavizado
 - Parte superior
 - Dibujo
 - Longitud máxima
 - Parte inferior
 - Dibujo
 - Longitud máxima

Costura a mano, Puntada programable

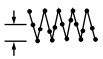
Coser zona interior

- Densidad
- Compensación de tirones
- Puntada programable
 - Dibujo
 - Tamaño del dibujo
 - Anchura
 - Altura
 - Reproducción
 - Dirección
 - Valor
 - Dirección
- Borde suavizado
 - Lado suavizado
 - Parte superior
 - Dibujo
 - Longitud máxima
 - Parte inferior
 - Dibujo
 - Longitud máxima

Costura de refuerzo	Permite activar y desactivar la costura de refuerzo. Le recomendamos que active esta función cuando tenga que coser zonas grandes para evitar que se encojan durante el proceso de costura. Sin embargo, es posible que la forma de la zona interior no permita activarla. Activada: se cose la costura de refuerzo Desactivada: no se cose la costura de refuerzo	
Densidad	Determina el número de líneas por mm. Límites: 1 - 7 líneas por mm Por defecto: 4,5 líneas por mm	
Dirección	Tipo	Especifica el tipo de dirección de costura. Constante: cose en un ángulo fijo. El ángulo viene especificado por la configuración de Ángulo . Variable: varía la dirección de costura con arreglo al objeto que se cose.
	Ángulo	Especifica el ángulo de costura. (Si se selecciona Variable como valor de configuración de Tipo , Ángulo no está disponible). Límites: 0 - 179 grados Por defecto: 45 grados
Compensación de tirones	Alarga la zona de costura en la dirección de las puntadas para evitar que se encoja el dibujo durante la costura. Límites: 0 - 2 mm Por defecto: 0 mm	



Sólo para puntadas de relleno:

Distancia entre puntos	Permite seleccionar la distancia entre las puntadas. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 4 mm	Paso de puntada 
Frecuencia	Determina la frecuencia de los distintos pasos en la superficie. Límites: 0 - 99 % Por defecto: 30 %	0 %  30 % 

Sólo para puntadas de relleno programadas:

Dibujo		Seleccione el dibujo que quiera utilizar para crear la puntada de relleno programable. Haga clic en Seleccionar dibujo ; se abrirá el cuadro de diálogo Examinar . Seleccione la carpeta en la que se encuentre el archivo pas que quiera abrir. Busque con la barra de desplazamiento el dibujo deseado y, cuando lo encuentre, haga doble clic sobre él o pulse Aceptar .
Tamaño del dibujo	Anchura	Selecciona la anchura de la puntada del dibujo. Límites: 5 - 10 mm Por defecto: 7,5 mm
	Altura	Selecciona la altura de la puntada del dibujo. Límites: 5 - 10 mm Por defecto: 7,5 mm
Reproducción	Dirección	Selecciona la colocación de la reproducción del dibujo y la dirección de Fila/Columna.
	Valor	Selecciona el porcentaje de la reproducción del dibujo. Límites: 0 - 99 % Por defecto: 0 %
Dirección		Le permite modificar el ángulo de los dibujos. Límites: 0 - 359 grados Por defecto: 0 grados

Puntada de motivo únicamente:

Usar dibujo		Selecciona qué dibujo se va a utilizar para el motivo, el 1 o el 2. Si prefiere utilizar los dos dibujos a la vez, éstos se alternarán al coserse las filas. Dibujo 1 únicamente: sólo se utiliza el dibujo 1 (Por defecto) Dibujo 2 únicamente: sólo se utiliza el dibujo 2 Dibujo 1 y 2: se utiliza tanto el dibujo 1 como el 2
Dibujo		Selecciona un dibujo para la costura de motivos. Haga clic en Seleccionar dibujo ; aparecerá el cuadro de diálogo Examinar . Seleccione la carpeta en la que se encuentre el archivo pmf que quiera abrir. Busque con la barra de desplazamiento el dibujo deseado y, cuando lo encuentre, haga doble clic sobre él o pulse Aceptar .

Tamaño del dibujo	Anchura	Selecciona la anchura de la puntada del dibujo (en la misma dirección que la línea). Límites: 2 - 10 mm Por defecto: 5 mm
	Altura	Selecciona la altura de la puntada del dibujo (en dirección perpendicular a la línea). Límites: 2 - 10 mm Por defecto: 5 mm
Distribución-H (Distribución horizontal)		Activa la distribución horizontal del dibujo. Los dibujos de tipo  se distribuyen a lo largo de la línea como se muestra más abajo. Normal:  Inversión:  Alterna: 
Distribución-V (Distribución vertical)		Activa la distribución vertical del dibujo. Los dibujos de tipo  se distribuyen a lo largo de la línea como se muestra más abajo. Normal:  Inversión:  Alterna: 
Reproducción de la fila		Selecciona el porcentaje de la reproducción de las filas del dibujo. Límites: 0 - 10 mm Por defecto: 0 mm
Dirección		Permite seleccionar la dirección de las puntadas. Límites: 0 - 359 grados Por defecto: 0 grados
Utilizar punto		Sirve para seleccionar el punto que se va a utilizar para coser la línea. Límites: 1 - 10 mm Por defecto: 2 mm

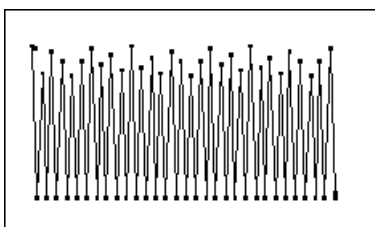
Sólo puntada de cruz:

Tamaño		Establece el tamaño horizontal y vertical del patrón. Intervalo: 1,5 - 5 mm Valor predeterminado: 2,5 mm
Veces		Establece el número de veces que se coserá el patrón. Cose dos veces por pasada. Intervalo: Única, Doble, Triple Valor predeterminado: Única

Borde suavizado únicamente:

Lado suavizado		Sirve para seleccionar el lado de la dirección de costura al que se va a aplicar la configuración de Borde suavizado. Si ha activado la función de Costura a mano, la parte superior tiene los puntos de organización 1-3 y la inferior los puntos 2-4. Superior: el borde suavizado se cose en la parte superior. Inferior: el borde suavizado se cose en la parte inferior.
Dibujo		Seleccione un dibujo para la costura de borde suavizado. Haga clic en Seleccionar dibujo ; aparecerá el cuadro de diálogo Examinar . Busque con la barra de desplazamiento el diseño de borde suavizado y, cuando lo encuentre, haga doble clic sobre él o pulse Aceptar .
Longitud máxima		Determina la longitud del lado suavizado. Límites: 0,2 - 100 mm Por defecto: 3 mm

(Ejemplo de diseño de Lado suavizado)



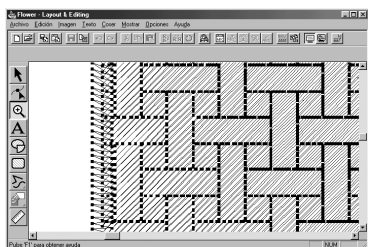
Nota sobre las puntadas de relleno programadas:

Cuando seleccione la dirección de puntada y de dibujo de los dibujos de relleno programables tenga en cuenta que si coinciden con la dirección de alguna de las líneas del dibujo, la línea en cuestión no se coserá.

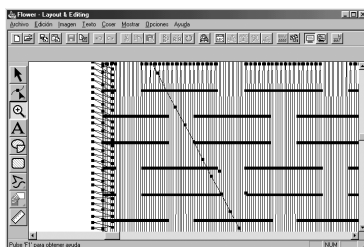
Por ello, le recomendamos que active la función de vista preliminar para comprobar exactamente cómo va a coserse el dibujo de relleno y que seleccione la dirección y el dibujo de la puntada según el aspecto final que quiera conseguir. Para que la comprobación sea todavía más fiable le recomendamos que realice algunas pruebas cambiando cada vez la configuración.

Ejemplo de puntada de relleno programada

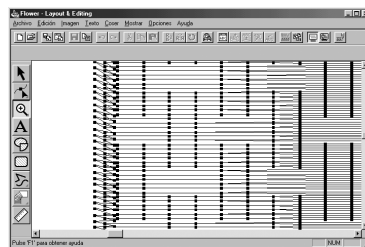
Ejemplo 1:
Dirección de la puntada:
por defecto: 45°



Ejemplo 2:
Dirección de la puntada: 90°



Ejemplo 3:
Dirección de la puntada:
0°



Véase:

“Vista preliminar” en la página 226, “Programmable Stitch Creator” en la página 229

■ Comprobar orden de costura

Objeto: Convierte un objeto de forma en un objeto de puntada.

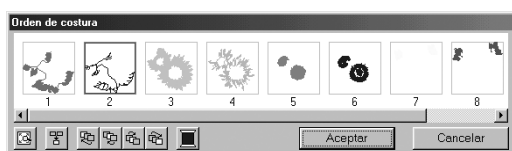
Método abreviado: **F10**

Barra de herramientas:

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Coser** y luego en **Comprobar orden de costura**.

Aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación. Puede agrandar el cuadro de diálogo a fin de ver todas las partes del patrón.



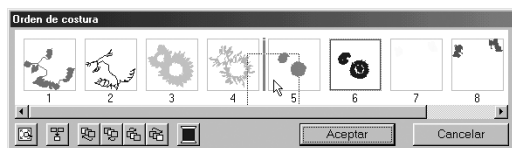
- ◆ Haga clic  para agrandar cada patrón de manera que se ajuste a su cuadro.
- ◆ Haga clic  para ver en un solo cuadro todos los patrones del mismo color que se coserán juntos. Si se visualizan varios patrones en un solo cuadro, al lado del número de ese cuadro aparece un signo de suma (+).
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para aplicar la configuración y cerrar el cuadro de diálogo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** si desea cerrar el cuadro de diálogo sin cambiar la configuración.

Selección de los datos:

Para seleccionar un patrón, haga clic en él. El patrón seleccionado queda enmarcado por una línea gruesa y el área correspondiente en la página de diseño queda rodeada por una línea de puntos. Para seleccionar varios patrones, mantenga presionadas las teclas **Shift** y **Ctrl** mientras hace clic en los patrones. También puede seleccionar varios patrones arrastrando el puntero sobre ellos.

Cambiar el orden de costura:

Puede cambiar el orden de costura seleccionando un patrón y arrastrándolo hasta la ubicación deseada. La ubicación de destino viene indicada por la línea roja que se ve mientras se arrastra el patrón, y los datos seleccionados se mueven hasta la ubicación indicada una vez que usted suelta el patrón.



Además, tras seleccionar un patrón, puede cambiar su orden de costura haciendo clic en los siguientes botones.

- ◆ Haga clic  para mover el patrón seleccionado hasta el principio del orden de costura.
- ◆ Haga clic  para mover el patrón seleccionado una posición hacia adelante en el orden de costura.
- ◆ Haga clic  para mover el patrón seleccionado una posición hacia atrás en el orden de costura.
- ◆ Haga clic  para mover el patrón seleccionado hasta el final del orden de costura.

Cambiar el color:

Seleccione un patrón y luego haga clic  para abrir el cuadro de diálogo **Color del hilo**, que le permite cambiar el color del hilo.

NOTA:

Los cuadros que aparecerán alrededor de objetos enteros (a los que no se haya aplicado ninguna configuración de agujeros) o de objetos a los que no se haya aplicado ninguna configuración de costura serán líneas de puntos. Además, debajo del cuadro no aparecerá ningún número para el orden de costura.

■ Crear agujeros

Objeto: Permite configurar dos objetos superpuestos con una zona de “agujero” entre ellos; de este modo se evita que dicha zona se cosa dos veces.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

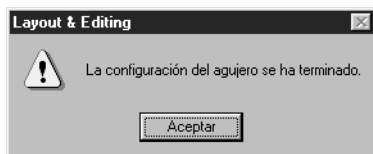
Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Seleccione dos objetos; por ejemplo, un rectángulo situado dentro de otro rectángulo.

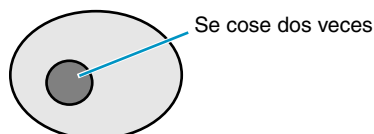
❷ Haga clic en **Coser** y después en **Crear agujeros**.

Aparecerá el siguiente mensaje:

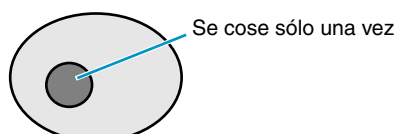


◆ Para que el mensaje desaparezca haga clic en **Aceptar**.

❸ Una vez les haya aplicado la configuración de costura de agujeros no podrá mover los objetos por separado, ya que estarán unidos. Para poder cambiar el tamaño de los objetos antes deberá cancelar la función de creación de agujeros.

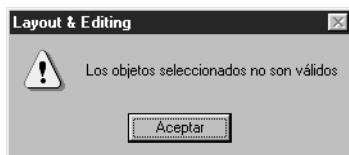


Función desactivada



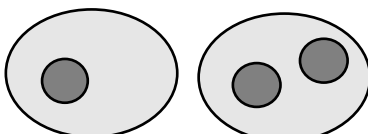
Función activada

Si a los objetos no se les puede aplicar la función, aparecerá el siguiente mensaje:

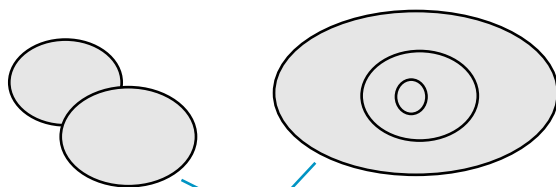


◆ Para que el mensaje desaparezca haga clic en **Aceptar**.

Para aplicar la función de creación de agujeros a dos objetos, uno de ellos deberá estar totalmente dentro del otro.



Posible



Imposible

La mejor manera de comprobar en qué consiste la función de creación de agujeros es verificar mediante la vista preliminar cómo quedan los objetos antes y después de activarla (véase “Vista preliminar” en la página 226).

Véase: “Cancelar costura de agujeros” en la página 220

■ Cancelar costura de agujeros

Objeto: Cancela la función de creación de agujeros.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione un grupo de objetos al que haya aplicado la función de creación de agujeros.
- 2 Haga clic en **Coser** y después en **Cancelar costura de agujeros**.
Ahora ya podrá configurar y mover los objetos por separado.

Véase: “Crear agujeros” en la página 219

■ Coser por bloque

Objeto: Convierte los diseños de puntadas en bloques (es decir, como si se cosiesen a mano); así podrá configurar los atributos de costura y mantener la calidad de las puntadas aunque modifique el tamaño de los objetos.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione los datos de costura importados de la página de diseño a los que quiera aplicar esta función.
- 2 Haga clic en **Coser** y después en **Coser por bloque**.
Aparecerá en pantalla el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ Seleccione la sensibilidad desplazando el control deslizante.
- La configuración normal resulta apropiada en la mayoría de casos; no obstante, si el diseño es muy complicado, puede que tenga que seleccionar una densidad más o menos fina.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar los cambios.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

NOTA:

Puede que el contenido de algunos diseños varíe al aplicarles esta función.

*Si lo desea, puede seguir modificando el objeto con la función **Modo de edición de puntos**.*

- 3 Una vez aplicada la función, la barra de atributos de costura tendrá el aspecto siguiente:



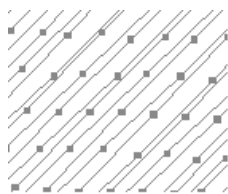
Puede seleccionar y modificar los atributos de costura de los bloques del mismo color. Para ello, seleccione el bloque al que quiera cambiarle el color o la configuración de costura. Se seleccionarán todos los bloques del color indicado y en la barra de atributos de costura aparecerán el color del bloque y el tipo de puntada.

NOTA:

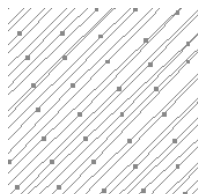
Los cambios se aplicarán a todas las puntadas del mismo color.

Los objetos de los bloques pasan a formar automáticamente uno solo.

- ④ Si aumenta o reduce con el puntero de selección el tamaño de un diseño convertido, el número de puntadas cosidas automáticamente se adaptará al nuevo tamaño, lo que mantendrá siempre un nivel óptimo de calidad.



Sin la función de puntadas por bloques



Con la función de puntadas por bloques

NOTA:

Los bloques del color seleccionado pueden desplazarse o cambiarse de tamaño uno a uno; por ello, si quiere mover de forma conjunta el diseño después de convertirlo, asegúrese de que lo selecciona todo.

Véase:

“Configurar atributos de la costura” en la página 210, “Cómo cambiar el tamaño de los objetos” en la página 122 y “Modo de edición de puntos” en la página 124

■ Convertir en puntadas

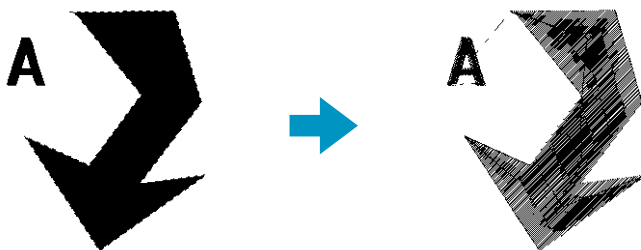
Objeto: Convierte un objeto de forma en un objeto de puntada.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ① Seleccione uno o más objetos de forma.
- ② Haga clic en **Coser** y luego en **Convertir en puntadas**.
Los datos de forma seleccionados se convierten en datos de puntada.



La línea de puntos que aparece alrededor de los datos convertidos indica que se trata de datos de puntada.

La herramienta de edición de puntos le permite editar cada puntada de los datos convertidos.

- Los objetos de forma que es posible convertir son datos creados con las herramientas Círculo, Rectángulo, Perfil, Perforación manual o Texto.
- El texto, los trazos y los objetos relacionados configurados para costura de agujeros se convierten todos ellos en datos de puntada, incluso aunque algunos de los objetos puedan seleccionarse por separado.
- Si se convierte un objeto que no tiene aplicada ninguna configuración de puntada, ese objeto es eliminado.

■ Cambiar los colores de un objeto

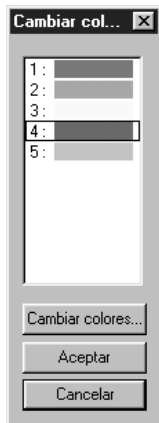
Objeto: Permite cambiar el color de las puntadas del objeto importado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione el objeto en cuestión.
- 2 Haga clic en **Coser** y luego en **Cambiar los colores de un objeto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Cambiar colores**, en el encontrará la lista de todos los colores utilizados en ese objeto así como una muestra de los mismos.



- ◆ Haga clic en el color que desee modificar.
- ◆ Haga clic en el botón **Cambiar colores**.
- ◆ Seleccione el nuevo color en el cuadro de diálogo **Área de color** que se mostrará en pantalla. El nuevo color se mostrará en el cuadro de diálogo **Cambiar colores** y el objeto reflejará los cambios. Repita el proceso si quiere cambiar algún color más.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar los cambios.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Véase: “Color” en la página 148

■ Seleccionar área de costura

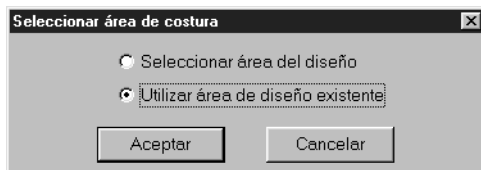
Objeto: Determina el área de costura.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Coser** y luego en **Seleccionar área de costura**. Aparecerá en pantalla el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ Haga clic en **Seleccionar área de diseño** o **Utilizar área de diseño existente**.
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

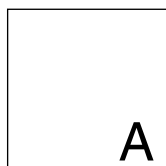
La opción **Seleccionar área del diseño** hace que la aguja empiece a coser los diseños a partir del centro de la página de diseño.

NOTA:

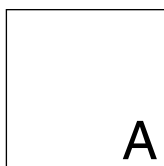
*Si selecciona la opción **Seleccionar área del diseño**, el tamaño del diseño coincidirá con el de la página de diseño, lo que le limitará las posibilidades de moverlo por la pantalla de la máquina.* La opción **Utilizar área de diseño existente** hace que la aguja empiece a coser a partir del centro del diseño.

NOTA:

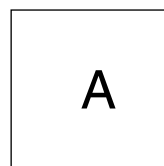
Si marca la casilla **Utilizar área de diseño existente**, el tamaño real del diseño no variará, lo que le permitirá moverlo mucho más fácilmente al utilizar la función de diseño de la máquina.



Página de diseño (en pantalla)



Área de costura =
página de diseño



Área de costura =
usar diseño existente

Véase: “Propiedades de la página de diseño” en la página 231

■ Chequear área del bastidor

Objeto: Optimiza el orden de costura de los dibujos para bastidores para bordados de varias posiciones (100 × 172 mm, 172 × 100 mm, 130 × 300 mm, o 300 × 130 mm).

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Coser** y luego en **Chequear área del bastidor**.

Puede activar o desactivar esta función. Para saber si está activada sólo tiene que comprobar que la casilla esté marcada.

Si está activada la función **Chequear área del bastidor**:

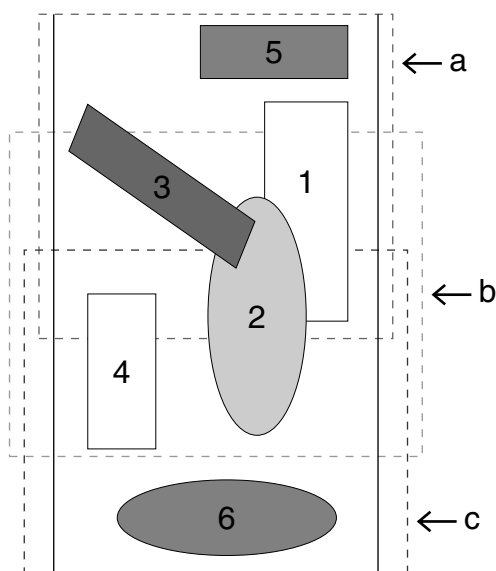
El orden de costura seleccionado se optimiza para reducir el número de veces que hay que cambiar la posición del bastidor.

El orden de costura del diseño que se muestra a la derecha es el siguiente: a (objeto 1) → b (objeto 2) → a (objetos 3 y 5) → c (objetos 4 y 6)

Si está desactivada la función **Chequear área del bastidor**:

Los distintos diseños se cosen según el orden que haya seleccionado. Así, al no haber optimizado el proceso, es posible que tenga que cambiar de posición del bastidor varias veces durante el proceso de costura.

El orden de costura del diseño que se muestra a la derecha es el siguiente: a (objeto 1) → b (objeto 2) → a (objeto 3) → c (objeto 4) → a (objeto 5) → c (objeto 6)

**NOTA:**

Dependiendo del dibujo, es posible que la función *Optimizar el cambio del bastidor* disminuya el número cambios de posición del bastidor. Pero lo realmente importante es que reduce el riesgo de que la tela se arrugue durante el proceso o de que bordado no se cosa correctamente, cosa que podría suceder si se cambia la posición del bastidor a menudo.

■ Optimizar puntos de entrada/salida

Objeto: Optimiza las posiciones de los puntos de entrada y de salida de los datos de costura de costura.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Coser** y luego en **Optimizar puntos de entrada/salida**.

Esta opción puede activarse y desactivarse. Cuando se activa, aparece una marca de verificación; cuando se desactiva, no aparece ninguna marca de verificación.

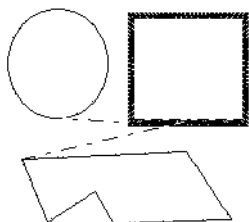
Cuando se activa la opción **Optimizar puntos de entrada/salida**:

Se optimizan los puntos de entrada y de salida de los datos de costura correspondientes a los objetos conectados del mismo color (se conectan utilizando la distancia más corta posible).

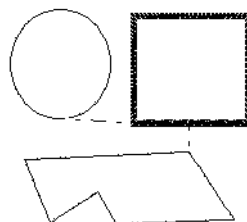
- Los objetos que es posible optimizar son datos creados con las herramientas Círculo, Rectángulo o Perfil.
- Cuando la opción **Optimizar puntos de entrada/salida**, no es posible cambiar el punto de entrada y el punto de salida con la herramienta de edición de puntos de entrada/salida.

Cuando se desactiva la opción **Optimizar puntos de entrada/salida**:

No se optimizan los puntos de entrada y de salida. Si se cambia la opción **Optimizar puntos de entrada/salida** de activada a desactivada, las últimas posiciones de los puntos de entrada y de salida se mantienen. También puede cambiar manualmente las posiciones de los puntos de entrada y de salida utilizando la herramienta de edición de puntos de entrada/salida.



Opción **Optimizar puntos de entrada/salida** desactivada



Opción **Optimizar puntos de entrada/salida** activada

Menú Mostrar

El menú Mostrar le permite modificar el aspecto de la pantalla.

Configuración de la cuadrícula	Controla las características de la cuadrícula y la forma en que se muestra en pantalla.	página 225
Vista preliminar	Especifica si los patrones aparecen como puntadas o en la vista normal.	página 226
Actualizar ventana	Actualiza la ventana.	página 226
Vista preliminar real	Permite ver de antemano qué aspecto van a tener los diseños cuando se cosan.	página 226
Configuración de atributos de la vista preliminar real	Permite seleccionar las características de la vista preliminar real.	página 227
Simulador de puntos	Muestra una simulación de las puntadas a máquina.	página 227
Barra de herramientas	Muestra u oculta la barra de herramientas.	página 228
Barra de estado	Muestra y oculta la barra de estado.	página 228

■ Configuración de la cuadrícula

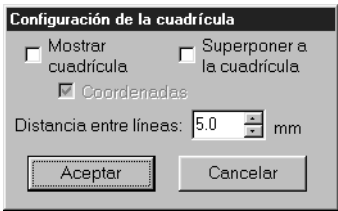
Objeto: Controla las características de la cuadrícula y la forma en que se muestra en pantalla.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ➊ Haga clic en **Mostrar** y después en **Configuración de la cuadrícula**. Aparece el cuadro de diálogo **Configuración de la cuadrícula**.



- ◆ Marque la casilla **Superponer a la cuadrícula** cuando quiera utilizar la cuadrícula para alinear los diseños o para crear objetos del mismo tamaño. El cursor se moverá en función del valor que figure en la casilla **Distancia entre líneas**.
 - *La función de superposición a la cuadrícula está activa aunque no se vea la cuadrícula.*
- ◆ Marque la casilla **Mostrar cuadrícula** si quiere que la cuadrícula aparezca en la página de diseño.
- ◆ Introduzca con el teclado las **Distancia entre líneas** para determinar la distancia a la que quiere que estén las líneas verticales y horizontales.
Límites de distancia de la cuadrícula: 1 - 10 mm
- ◆ Marque la casilla **Coordenadas** para activar las líneas verticales y horizontales de la cuadrícula.
 - *Si la casilla **Mostrar cuadrícula** está marcada y la casilla **Coordenadas** desmarcada, sólo se mostrarán los puntos de intersección de las líneas.*
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Véase: “Seleccionar unidad de sistema” en la página 236

■ Vista preliminar

Objeto: Especifica si los patrones aparecen como puntadas o en la vista normal.

Método abreviado: **F9**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Vista preliminar**.
En pantalla aparecerá la vista preliminar del dibujo de bordado.
Esta vista preliminar no impide llevar a cabo otros procedimientos de edición.
- 2 Para regresar a la vista normal, haga clic en **Mostrar** y luego haga clic de nuevo en **Vista preliminar**, o presione la tecla **Esc**.

Véase: “Comprobar orden de costura” en la página 217

■ Actualizar ventana

Objeto: Actualiza la ventana.

Método abreviado: **Ctrl** + **R**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

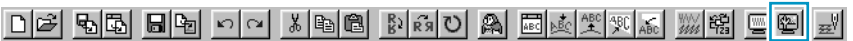
Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Actualizar ventana**.
Utilice esta función cuando cuando parezca que la pantalla no responda; si, por ejemplo, permanece en pantalla parte de un dibujo que acaba de borrar.

■ Vista preliminar real

Objeto: Permite ver de antemano qué aspecto van a tener los diseños cuando se cosan.

Método abreviado: **Shift** + **F9**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y luego en **Vista preliminar real**.
Los objetos de la página de diseño se muestran tal y como quedarán, según las opciones seleccionadas en el cuadro de diálogo **Configuración de atributos de la vista preliminar real**.
- 2 Para volver a la pantalla normal, vuelva a hacer clic en el botón **Mostrar** y luego en **Vista preliminar real** o bien pulse la tecla **Esc**.

NOTA:

La imagen no tendrá la calidad suficiente si el monitor está configurado a sólo 256 colores. Para que se vea realmente bien debe estar configurado, como mínimo, con la opción de Color de alta densidad de 16 bits (65536 colores).

Véase: “Configuración de atributos de la vista preliminar real” en la página 227

■ Configuración de atributos de la vista preliminar real

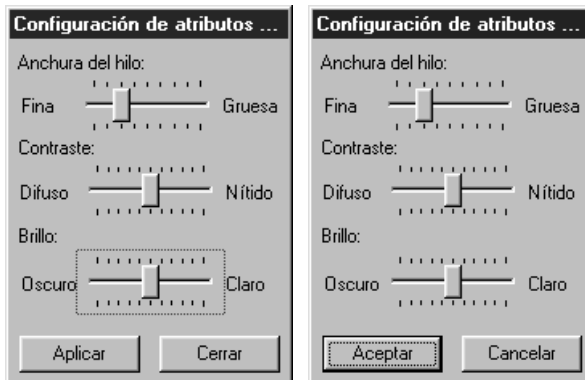
Objeto: Permite seleccionar las características de la vista preliminar real.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Configuración de atributos de la vista preliminar real**. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.



- ◆ La función **Anchura del hilo** le permite elegir la anchura que quiere que tenga el hilo.
- ◆ Regule el contraste en la opción **Contraste**.
- ◆ Seleccione el brillo de la pantalla moviendo el control deslizante de **Brillo**.
- ◆ Haga clic en **Aplicar** para activar la vista preliminar real de los objetos con la nueva configuración. (Si se muestra la vista preliminar real.) También puede hacer clic en **Aceptar** para guardar la nueva configuración y visualizarla la próxima vez que active la vista preliminar. (Si no se muestra la vista preliminar real.)
- ◆ Haga clic en **Cerrar** o **Cancelar** para salir.

Véase: “Vista preliminar real” en la página 226

■ Simulador de puntos

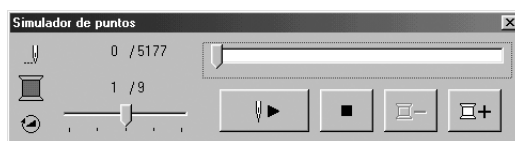
Objeto: Muestra una simulación de las puntadas a máquina.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas:

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y luego en **Simulador de puntos**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo, y los datos de bordado contenidos en la página de diseño se borran.



- ◆ Haga clic para iniciar la simulación de puntadas. Durante la simulación de puntadas, este botón se transforma en un botón de pausa ().
- ◆ Haga clic para avanzar en la simulación hasta el comienzo del siguiente color.
- ◆ Haga clic para retroceder en la simulación hasta el comienzo del color anterior.

- ◆ Haga clic  para detener la simulación y devolver la visualización a la vista anterior.
- ◆ La barra de deslizamiento muestra la ubicación actual en la simulación. Puede cambiar la posición en la simulación ajustando la barra de deslizamiento.



- ◆ Puede ajustar la velocidad de las puntadas en la simulación arrastrando la barra de deslizamiento indicada por .
- ◆ Los números que aparecen junto a  indican el número de la puntada que se está dibujando/el número total de puntadas, y los números que aparecen junto a  indican el número del color que se está dibujando/el número total de colores.
- ◆ Para cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en  en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo.

NOTA:

Si se selecciona un patrón cuando esta función está seleccionada, en la simulación sólo se dibuja el patrón seleccionado.

■ Barra de herramientas

Objeto: Muestra u oculta la barra de herramientas.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Barra de herramientas**.
La barra de herramientas se ocultará cada vez que seleccione esta función.

Véase: “Barra de estado” a continuación

■ Barra de estado

Objeto: Muestra y oculta la barra de estado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Mostrar** y después en **Barra de estado**.
La barra de estado se ocultará cada vez que seleccione esta función.

Véase: “Barra de herramientas” más arriba

Menú Opciones

El menú Opciones incluye las opciones adicionales.

Design Center	Arranca el programa Design Center y lo muestra directamente en la pantalla.	página 229
Programmable Stitch Creator	Arranca el programa Programmable Stitch Creator y lo muestra directamente en la pantalla.	página 229
Propiedades del diseño	Abre un cuadro de diálogo que contiene información de costura sobre los dibujos seleccionados.	página 229
Propiedades de la página de diseño	Le permite cambiar el tamaño, el color y el fondo de la página de diseño.	página 231
Editar diagrama de hilo del usuario	Permite crear y editar diagrama de hilo originales.	página 231
Seleccionar unidad de sistema	Sirve para seleccionar la unidad (mm o inch) métrica que quiere que utilice el sistema.	página 236

■ Design Center

Objeto: Arranca el programa Design Center y lo muestra directamente en la pantalla.

Método abreviado: **F5**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Design Center**.
El programa Design Center arranca y se muestra directamente en pantalla.
Una vez creado el diseño con el programa Design Center, podrá importarlo a la página de diseño de Layout & Editing.

Véase: “Importar – desde Design Center” en la página 157

■ Programmable Stitch Creator

Objeto: Arranca el programa Programmable Stitch Creator y lo muestra directamente en la pantalla.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Programmable Stitch Creator**.
El programa Programmable Stitch Creator arranca y se muestra directamente en pantalla.

■ Propiedades del diseño

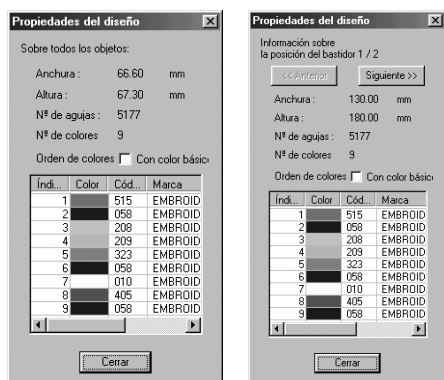
Objeto: Abre un cuadro de diálogo que contiene información de costura sobre los dibujos seleccionados.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Propiedades del diseño**.
Aparecerá el cuadro de diálogo de **Propiedades del diseño**.



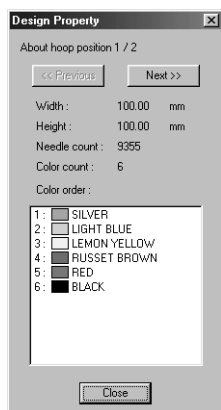
- ◆ Si se marca la casilla de verificación **Con color básico**, es posible alternar la vista con los nombres de color predefinidos de la máquina.
- ◆ Haga clic en **Cerrar** para cerrar la ventana.

Este diálogo le permite comprobar rápidamente el tamaño, el nº de agujas, el número de colores y el orden de los colores del dibujo seleccionado.

De este modo puede comprobar las características de los distintos objetos que componen el diseño.

Si ha seleccionado una página de diseño de bastidores de posición múltiple (130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm o 172 × 100 mm):

Si no ha seleccionado ningún objeto de la página de diseño, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo de propiedades del diseño:



- ◆ La primera línea del cuadro de diálogo indica cuál va a ser el orden de colocación del bastidor para el diseño seleccionado.
- *En la página de diseño sólo aparecen los diseños que van a coserse en la posición del bastidor seleccionada en ese momento. Los reconocerá porque aparecerán perfilados de color rojo en la pantalla.*
- ◆ Haga clic en los botones **Anterior** o **Siguiente** para comprobar las demás posiciones del orden de costura del bastidor.

Cuando aparece, la página de diseño aumenta o disminuye automáticamente de tamaño y pasa a ocupar toda la ventana.

No se puede hacer clic en el botón **Anterior** si ya se está viendo en pantalla el dibujo correspondiente a la primera posición del bastidor. Por otro lado, tampoco se puede hacer clic en el botón **Siguiente** si ya se está viendo en pantalla el dibujo correspondiente a la última posición del bastidor.

NOTA:

Si el tamaño de uno de los objetos es mayor que el área de bordado o si está colocado de manera que no se ajusta totalmente a ella, aparecerá el mensaje "Cambie el tamaño o la posición del objeto." en vez del anterior cuadro de diálogo. El objeto que provoca el error aparecerá seleccionado: cámbielo de tamaño o posición. (Si hay más objetos que provoquen error, irán apareciendo seleccionados en el orden de costura.)

■ Propiedades de la página de diseño

Objeto: Le permite cambiar el tamaño, el color y el fondo de la página de diseño.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y después en **Propiedades de la página de diseño**. Aparecerá el cuadro de diálogo de **Propiedades de la página de diseño**.



- ◆ Elija el tamaño haciendo clic en las flechitas. Seleccione el color de la página o del fondo haciendo clic en la flecha de la lista desplegable y a continuación en el color deseado.
- *La vista preliminar le permite ver cómo va cambiando la configuración. La imagen de la máquina de coser indica la dirección de la página de diseño (bastidor).*
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar los cambios.
- ◆ Haga clic en **Por defecto** para volver a la configuración inicial.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Los tamaños de página de diseño correspondientes a 130×300 mm, 300×130 mm, 100×172 mm y 172×100 mm, indicados mediante “*”, sirven para coser diseños de posición múltiple usando un bastidor especial que se le colca a la máquina y permite coser en tres posiciones distintas. Compruebe que dispone del bastidor de posición múltiple y que la máquina que utilice pueda usar los diseños de posición múltiple.

Véase: “Seleccionar unidad de sistema” en la página 236

■ Editar diagrama de hilo del usuario

Objeto: Permite crear y editar diagrama de hilo originales.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Opciones** y luego en **Editar diagrama de hilo del usuario**. Aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación.

The dialog box is titled "Editar diagrama de hilo del usuario". It contains a table for editing user thread data and a list of system threads.

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
*1		001		BLACK
*2		002		WHITE

Buttons on the right: Nuevo diagrama..., Borrar diagrama, Arriba, Abajo, Nuevo elemento..., Borrar elemento, Editar elemento...

Buttons at the bottom: Agregar elemento, Aceptar, Cancelar

Below the table, there is a section titled "Diagrama de hilo del" with a dropdown menu set to "BROTHER EMBROID". It contains a list of system threads:

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
1		900	EMBROIDERY	NEGRO
2		001	EMBROIDERY	BLANCO
3		800	EMBROIDERY	ROJO
4		085	EMBROIDERY	ROSA
5		086	EMBROIDERY	ROSA INT
6		124	EMBROIDERY	COLOR C
7		107	EMBROIDERY	FUCSIA O
8		030	EMBROIDERY	BERMELL
9		807	EMBROIDERY	CARMIN
10		869	EMBROIDERY	PÚRPUR
11		620	EMBROIDERY	MAGENT

Puede crear y editar tablas de hilos del usuario de forma que contengan una lista de los hilos que utilice con mayor frecuencia o de forma que contengan una lista de todos los hilos de que disponga. Pueden incluirse datos de hilo tomados de las tablas de hilos del sistema o agregarse nuevos datos de hilo.

[Crear una nueva tabla de hilos]

Haga clic en **Nuevo diagrama**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo.

Escriba el nombre de la tabla y luego haga clic en **Aceptar** para guardar la tabla bajo el nombre introducido.

The dialog box is titled "Nuevo diagrama de hilo". It contains a text field labeled "Nombre" and two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

Puede seleccionar la tabla guardada en la lista Tablas de hilos del usuario y luego editarla.

[Eliminar una tabla]

En la lista Tablas de hilos del usuario, seleccione la tabla que desee eliminar.

A dropdown menu labeled "Diagrama de hilo del usuario:" with "mychart" selected.

Haga clic en **Borrar elemento** para eliminar la tabla seleccionada.

[Editar una tabla]

En la lista Tablas de hilos del usuario, seleccione la tabla que desee editar.
Si no selecciona una tabla, no le será posible editarla.

Editar diagrama de hilo del usuario

Diagrama de hilo del usuario: Custom01

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
*1				

Agregar elemento

Diagrama de hilo del sistema: BROTHER EMBROID

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
2		001	EMBROIDERY	BLANCO
3		800	EMBROIDERY	ROJO
4		085	EMBROIDERY	ROSA
5		086	EMBROIDERY	ROSA INT
6		124	EMBROIDERY	COLOR C
7		107	EMBROIDERY	FUCSIA O
8		030	EMBROIDERY	REFRMP1

Aceptar Cancelar

•Agregar un elemento de una tabla de hilos del sistema

En la lista Table de hilos del sistema, seleccione la marca de hilo que desee agregar.

En la lista ubicada en la parte inferior del cuadro de diálogo, haga clic en el elemento de hilo que desee agregar. (Para agregar varios elementos, mantenga presionadas las teclas **Shift** y **Ctrl** mientras selecciona los elementos de hilo.)

Haga clic en **Agregar elemento** para agregar los elementos seleccionados a la lista contenida en la tabla de hilos del usuario.

Editar diagrama de hilo del usuario

Diagrama de hilo del usuario: Custom01

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
*1				

Agregar elemento

Diagrama de hilo del sistema: BROTHER EMBROID

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
2		001	EMBROIDERY	BLANCO
3		800	EMBROIDERY	ROJO
4		085	EMBROIDERY	ROSA
5		086	EMBROIDERY	ROSA INT
6		124	EMBROIDERY	COLOR C
7		107	EMBROIDERY	FUCSIA O
8		030	EMBROIDERY	REFRMP1

Aceptar Cancelar



Editar diagrama de hilo del usuario

Diagrama de hilo del usuario: Custom01

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
1		085	EMBROIDERY	ROSA
2		107	EMBROIDERY	FUCSIA OSC

Agregar elemento

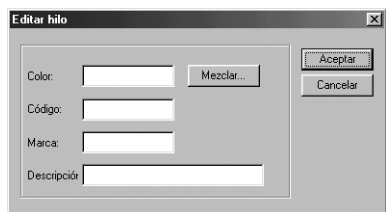
Diagrama de hilo del sistema: BROTHER EMBROID

Indi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
2		001	EMBROIDERY	BLANCO
3		800	EMBROIDERY	ROJO
4		085	EMBROIDERY	ROSA
5		086	EMBROIDERY	ROSA INT
6		124	EMBROIDERY	COLOR C
7		107	EMBROIDERY	FUCSIA O
8		030	EMBROIDERY	REFRMP1

Aceptar Cancelar

•Agregar un nuevo elemento

Haga clic en **Nuevo elemento**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo.



Editar hilo

Color: Mezclar...

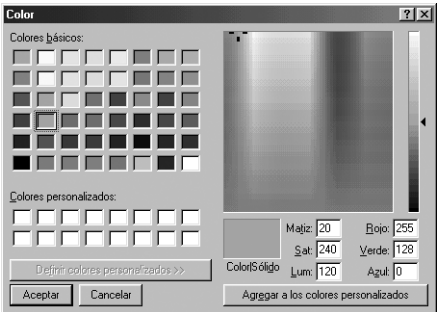
Código:

Marca:

Descripción:

Aceptar Cancelar

Para crear un nuevo color, haga clic en **Mezclar**. Aparece un cuadro de diálogo similar al que se muestra a continuación. Especifique el color y luego haga clic en **Aceptar** para agregar el color especificado al cuadro de diálogo anterior.



Color

Colores básicos:

Colores personalizados:

Definir colores personalizados >>

Aceptar Cancelar

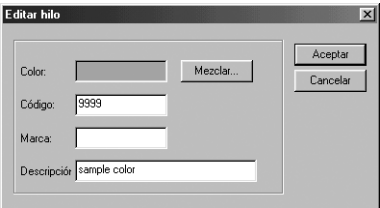
Mezlar: 20 Rojo: 255

Sat: 240 Verde: 128

Lum: 120 Azul: 0

Color(S) ólido

Agregar a los colores personalizados



Editar hilo

Color: Mezclar...

Código: 9999

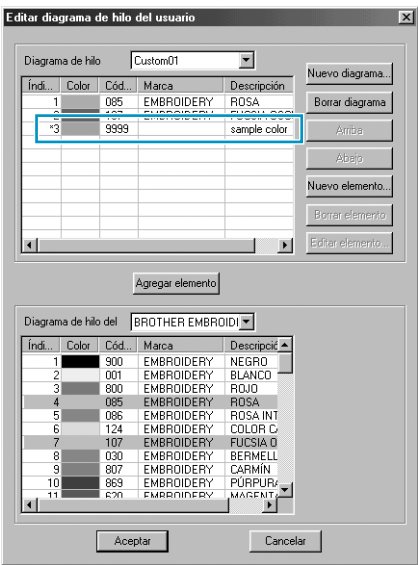
Marca:

Descripción: sample color

Aceptar Cancelar

Si es necesario, escriba el código, la marca y la descripción en los cuadros de texto apropiados. Como código sólo es posible introducir números.

Haga clic en **Aceptar** para agregar el nuevo elemento a la tabla de hilos del usuario.



Editar diagrama de hilo del usuario

Diagrama de hilo Custom01

Índi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
1		065	EMBROIDERY	ROSA
2		001	EMBROIDERY	BLANCO
*3		9999		sample color

Nuevo diagrama... Borrar diagrama

Ambo

Abajo

Nuevo elemento... Borrar elemento

Editar elemento

Agregar elemento

Diagrama de hilo del BROTHER EMBROIDI

Índi...	Color	Cód...	Marca	Descripción
1		900	EMBROIDERY	NEGRO
2		001	EMBROIDERY	BLANCO
3		800	EMBROIDERY	ROJO
4		065	EMBROIDERY	ROSA
5		066	EMBROIDERY	ROSA INT
6		124	EMBROIDERY	COLOR C
7		107	EMBROIDERY	FUCSIA D
8		030	EMBROIDERY	BERMELL
9		807	EMBROIDERY	CARMIN
10		863	EMBROIDERY	PURPURV
11		620	EMBROIDERY	MAGENTA

Aceptar Cancelar

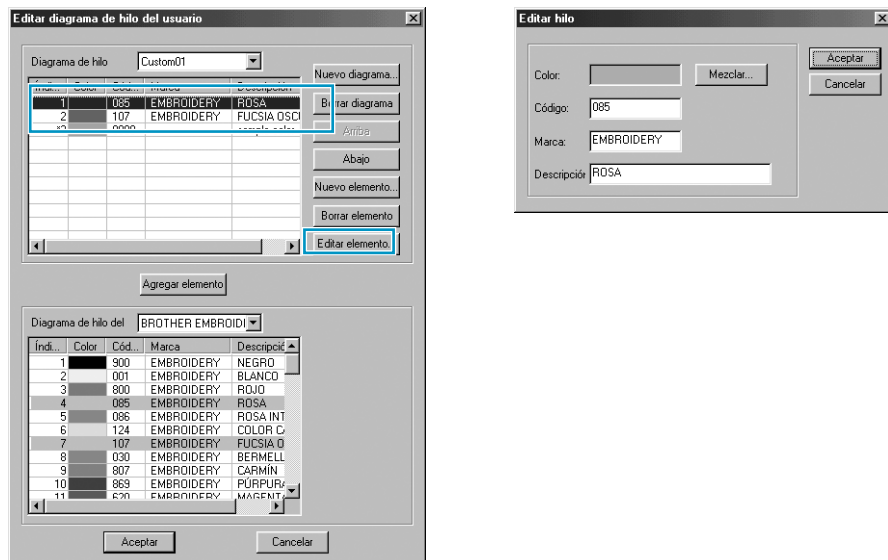
Delante del número de índice de los elementos agregados aparece un asterisco (*).

•Eliminar un elemento

Si desea eliminar un elemento de la tabla de hilos del usuario, seleccione el elemento a eliminar en la lista de la tabla de hilos del usuario y luego haga clic en **Eliminar elemento**.

•Editar un elemento

Puede editar un elemento registrado en la lista de una tabla de hilos del usuario, a fin de modificar el número de colores o de hilos. En la lista de la tabla de hilos del usuario, seleccione el elemento a editar y luego haga clic en **Editar elemento**. Aparece el siguiente cuadro de diálogo. Edite los detalles del elemento de la misma forma en que agregaría un elemento.



Al igual que sucede cuando se agrega un nuevo elemento, delante del número de índice de los elementos editados aparece un asterisco (*).

•Cambiar el orden de los elementos

En la lista de la tabla de hilos del usuario, seleccione el elemento a mover y luego haga clic en **arriba** o en **abajo** para cambiar el orden del elemento.

NOTA:

Los colores de hilo en los datos de bordado creados con este software pueden tener un aspecto diferente en la máquina de bordar. Consulte lo siguiente.

1. Máquinas de bordar que carecen de una función para visualizar la información sobre los colores
En algunas máquinas, es posible que no pueda verse la información especificada sobre el hilo.
2. Máquinas de bordar dotadas de una función para visualizar los colores de hilo

De la información sobre el hilo especificada en los datos de bordado, en la máquina sólo pueden verse los colores de hilo. Los nombres de los colores de hilo que se visualizan están limitados a los nombres de color de hilo predefinidos de la máquina. Por lo tanto, en los datos de bordado utilice nombres de color de hilo que sean lo más parecidos posible a los nombres de color de hilo predefinidos de la máquina.

3. Máquinas dotadas de un índice de colores de hilo

Algunas máquinas son capaces de mostrar la información sobre los hilos especificada con este software. De la información sobre los hilos especificada en los datos de bordado, estas máquinas pueden mostrar el nombre de la marca y el número del hilo, además de la información descrita en el punto 2 anterior.

No obstante, en el caso de los elementos editados o agregados por el usuario (es decir, elementos que aparecen marcados con un asterisco ()), sólo es posible visualizar el número de hilo.*

■ Seleccionar unidad de sistema

Objeto: Sirve para seleccionar la unidad (mm o inch) métrica que quiere que utilice el sistema.

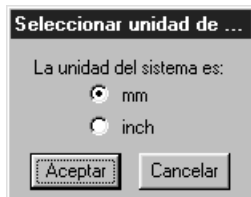
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Opciones** y después en **Seleccionar unidad de sistema**.

Aparece el siguiente cuadro de diálogo:



- ◆ Seleccione la unidad (mm o inch).
- ◆ Haga clic en **Aceptar** para confirmar.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

Véase: “Configuración de la cuadrícula” en la página 225, “Propiedades de la página de diseño” en la página 231

Menú Ayuda

El menú **Ayuda** le da acceso al programa de ayuda sobre el sistema.

Índice	Arranca el programa de ayuda del programa que esté utilizando en ese momento.	página 237
Servicio de atención al cliente	Abre la página de preguntas más frecuentes (o FAQ) en Internet de Brother.	página 237
Registro en línea	Muestra la página de registro en línea de nuestro sitio web.	página 238
Acerca de Layout & Editing	Indica cuál es la versión del programa.	página 238

■ Índice

Objeto: Arranca el programa de ayuda del programa que esté utilizando en ese momento.

Método abreviado: **F1**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y después en **Índice**.
Aparece en pantalla la tabla de contenido del sistema de ayuda del programa.
- 2 Consulte el manual del sistema operativo Windows para realizar el procedimiento siguiente.

Véase: “Acerca de Layout & Editing” en la página 238

■ Servicio de atención al cliente

Objeto: Abre la página de preguntas más frecuentes (o **FAQ**) en Internet de Brother.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y a continuación en la opción **Servicio de atención al cliente** del menú.
- 2 El navegador que tenga instalado arrancará y accederá a la página web de FAQ (preguntas más frecuentes).

NOTA:

Esta función no se puede utilizar a menos que el ordenador tenga instalado y bien configurado el navegador.

■ Registro en línea

Objeto: Muestra la página de registro en línea de nuestro sitio web.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ❶ Haga clic en **Ayuda** y luego en **Registro en línea** en el menú.
- ❷ El navegador web instalado en el sistema se inicia automáticamente, abriendo la página de registro en línea de nuestro sitio web.

NOTA:

Esta función sólo funciona cuando se tiene un navegador web correctamente instalado y un entorno de conexión a Internet establecido.

**En determinados países y áreas geográficas no es posible efectuar el registro en línea.*

■ Acerca de Layout & Editing

Objeto: Indica cuál es la versión del programa.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

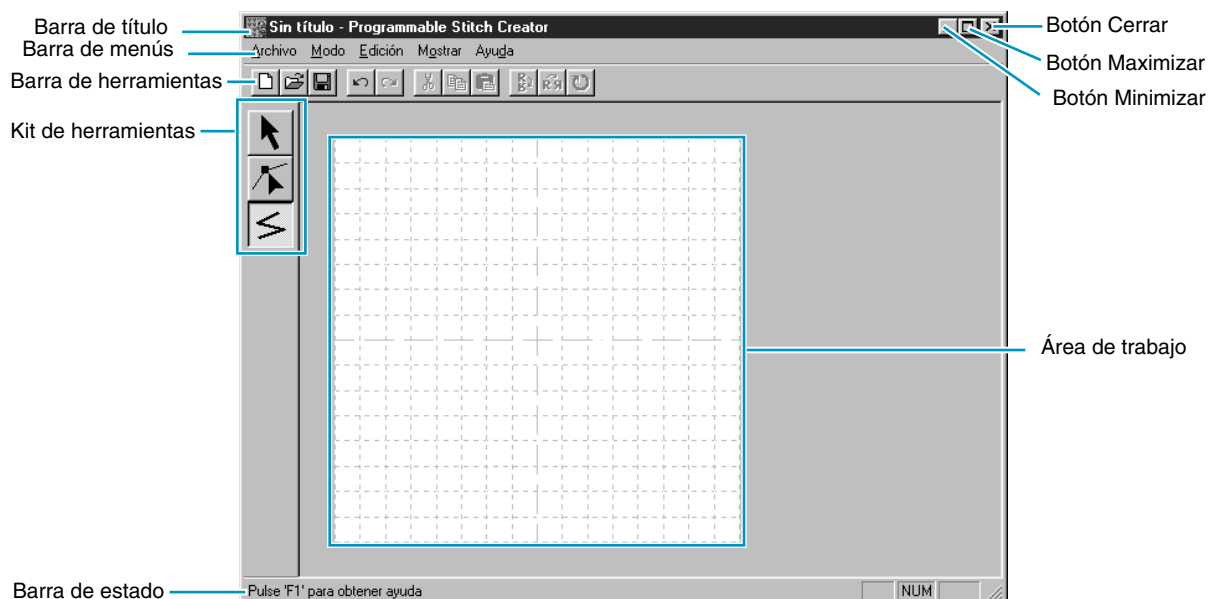
- ❶ Haga clic en **Ayuda** y después en **Acerca de Layout & Editing**.
Aparecerá un cuadro de diálogo.
- ❷ Haga clic en **Aceptar** para cerrarlo.

Véase: “Índice” en la página 237

Programmable Stitch Creator

Este programa le permitirá diseñar sus propios diseños de puntadas de relleno, que después podrá utilizar como atributos de costura de zonas de los dibujos, tanto en el programa Design Center como Layout & Editing. Los patrones de puntada de relleno sirven para rellenar las zonas interiores con un diseño parecido al de un embaldosado, lo que les da un aspecto especialmente decorativo. Puede crear sus propios diseños de relleno o utilizar alguno de los muchos que incorpora el programa, tanto directamente como editándolo previamente. Este programa también le permite diseñar objetos para coser motivos. Puede utilizar el programa Layout & Editing para aplicarles a los motivos atributos de costura de puntadas de relleno o líneas o bien emplear Design Center para aplicarles atributos de puntadas de relleno.

Pantalla



Barra de menús	Permite acceder a las distintas funciones.
Barra de herramientas	Permite activar algunas funciones sin necesidad de ir al menú.
Kit de herramientas	Se utiliza para seleccionar y crear diseños de puntadas de relleno.
Barra de estado	Proporciona información de utilidad.

Cómo utilizar el kit de herramientas

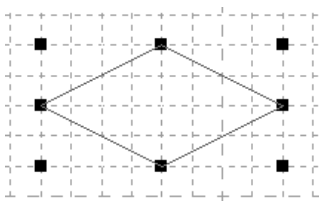
	Hace que el puntero pase al modo de selección. Forma del puntero: 	página 240
	Activa el puntero de edición de puntos. Forma del puntero: 	página 241
	Activa el modo de dibujo de líneas. Es el puntero que se activa por defecto al arrancar el programa. Forma del cursor:  más una imagen en miniatura del icono.	página 243

Modo de selección

El puntero del modo de selección permite seleccionar una o más líneas. Una vez seleccionada la línea podrá moverla, cambiarle el tamaño y girarla o invertirla.

Cómo seleccionar las líneas

- Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- Haga clic en la línea que quiera seleccionar.
Como ya hemos visto, al seleccionar la línea aparecen unos controladores de tamaño rodeándola.



NOTA:

No podrá seleccionar el objeto a menos que haga clic en él.

- Para dejar de seleccionar la línea, seleccione otra, haga clic en un espacio en blanco de la pantalla o active otro botón del kit de herramientas.
- Para seleccionar otra línea haga clic sobre ella mientras mantiene pulsada la tecla **Shift**.

NOTA:

También puede seleccionar líneas arrastrando el puntero por el área de trabajo. A medida que vaya arrastrando el ratón verá cómo aparece un rectángulo formado por una línea de puntos. Cuando suelte el botón, todas las líneas que queden en el interior del rectángulo se seleccionarán. Si selecciona líneas por error, haga clic en un espacio en blanco para dejarlas todas sin seleccionar y repita el proceso de nuevo.

Cómo mover líneas

- Acerque el puntero hacia el objeto o grupo de objetos seleccionado.

El puntero adopta forma de .

- Arrastre el dibujo hasta el lugar deseado.

Si mantiene pulsada la tecla **Shift** mientras arrastra la línea, ésta se moverá horizontal o verticalmente.

NOTA:

Cada vez que pulse los cursores arriba, abajo, izquierda y derecha, la línea se desplazará un cuadradito de la cuadrícula en la dirección de la tecla. Si la cuadrícula no se muestra en pantalla, la línea se moverá en la dirección seleccionada como si estuviese activada la cuadrícula más fina.

■ Cómo cambiar el tamaño de las líneas

- 1 Acerque el puntero hasta el controlador de tamaño de la línea o grupo de líneas seleccionado.

La forma del puntero cambiará a , ,  o , según el controlador de tamaño sobre el que lo coloque.

- 2 Arrastre el controlador de tamaño para agrandar el objeto en la dirección que indique la flecha.

 sirve para aumentar la anchura.

 sirve para aumentar la altura.

 y  sirven para cambiar la anchura y altura a la vez.

Modo de edición de puntos

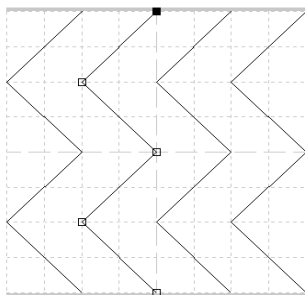
El modo de edición de puntos le permite desplazar, añadir y borrar puntos de los objetos de costura. Los puntos desplazados o editados se colocan en las intersecciones de las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula. De este modo no tiene que preocuparse de ajustar los puntos a la cuadrícula, ya que se colocan automáticamente al arrastrarlos o insertarlos.

Dependiendo del tipo de puntada que quiera crear puede que necesite utilizar una cuadrícula distinta. Para obtener más información sobre las distintas opciones de la cuadrícula, consulte el apartado “Cuadrícula” en la página 255.

■ Cómo mover puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .

- 2 Haga clic en la línea libre que quiera editar. Sólo puede seleccionar una línea libre cada vez. Los puntos existentes de la línea libre seleccionada se marcan con unos cuadraditos vacíos.



- 3 Haga clic en el punto que quiera mover.

Para seleccionar otro punto haga clic sobre él mientras mantiene pulsada la tecla **Shift**. Si lo desea también puede hacer clic con el ratón y arrastrarlo hasta abarcar el área en la que se encuentran los puntos que quiera seleccionar. Los puntos quedarán seleccionados en cuanto suelte el botón del ratón.

Los puntos seleccionados se indican mediante cuadraditos de color negro.

NOTA:

Si hace clic en la línea en vez de en uno de los cuadraditos, se insertará un nuevo punto.

Si pulsa la combinación de teclas **Ctrl** + cursor derecho o izquierdo, el punto seleccionado pasará a ser el primero o el último de la línea.

- 4 Arrastre el puntero hasta la posición deseada. Todos los puntos seleccionados se mueven en la misma dirección.

Si mantiene pulsada la tecla **Shift** mientras arrastra el punto, éste se moverá horizontal o verticalmente.

NOTA:

Cada vez que pulse los cursores arriba, abajo, izquierda y derecha, el punto se desplazará un cuadradito de la cuadrícula en la dirección de la tecla. Si la cuadrícula no se muestra en pantalla, el punto se moverá en la dirección seleccionada como si estuviese activada la cuadrícula más fina.

Si está activado el modo de motivos, cada vez que mueva arriba o abajo el punto inicial (cuadrado azul) o el final (cuadrado rojo), los demás puntos también se moverán automáticamente. Por otro lado, los puntos inicial y final no se pueden acercar más que a una determinada distancia.

■ Cómo añadir puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de .
- 2 Haga clic en la línea libre que quiera editar. Sólo puede seleccionar una línea libre cada vez. Los puntos existentes de la línea libre seleccionada se marcan con unos cuadraditos vacíos.
- 3 Haga clic en el lugar de la línea libre en el que quiera añadir el nuevo punto. Aparecerá un nuevo punto, indicado con un cuadrado de color negro. Si lo desea puede editar el punto.

■ Cómo borrar puntos

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero pasará a tener forma de  cuando pase por encima de la página de trabajo.
- 2 Haga clic en la línea libre que quiera editar. Sólo puede seleccionar una línea libre cada vez. Los puntos existentes de la línea libre se marcan con unos cuadraditos vacíos.
- 3 Haga clic en el punto que quiera borrar.
Para seleccionar otro punto haga clic sobre él mientras mantiene pulsada la tecla **Shift**. Los puntos seleccionados se indican mediante cuadraditos de color negro.
- 4 Pulse la tecla **Delete** para que desaparezcan los puntos seleccionados del perfil.
Si el punto se compone de una única línea, ésta se borrará.

NOTA:

Si está activado el modo de motivos, el punto inicial (cuadrado azul) y el final (cuadrado rojo) no se podrán borrar.

Modo de dibujo de líneas

El modo de dibujo de líneas le permite dibujar líneas libres con las que crear el diseño de puntada. Las líneas libres son líneas ininterrumpidas formadas por una o más líneas rectas cuyo punto final se corresponde con el inicio de la siguiente.

Las líneas que dibuje en el área de trabajo, tanto si son horizontales como verticales, siempre se ajustan a la cuadrícula. Los puntos creados al hacer clic con el ratón se insertan automáticamente en las intersecciones de las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula, lo que también le permite crear líneas en diagonal. Así pues, no importa que no haga clic exactamente en la intersección, porque la línea siempre se ajustará a la que haya más cerca.

Dependiendo del diseño de puntada que quiera crear puede que necesite utilizar una cuadrícula distinta. Para obtener más información sobre las distintas opciones de la cuadrícula, consulte el apartado “Cuadrícula” en la página 255.

■ Cómo dibujar líneas libres

- 1 Haga clic en el botón  del kit de herramientas. El puntero adoptará la forma de  y aparecerá junto a un pequeño dibujo del kit de herramientas cuando lo acerque a la página de trabajo.
- 2 Desplace el puntero hasta el primer punto de la línea libre y haga clic con el ratón.
- 3 Mueva el ratón hasta el punto final de la primera línea recta y suelte el botón.

NOTA:

Para retroceder una acción y eliminar el punto final introducido no tiene más que pulsar el botón derecho del ratón.

- 4 Repita el proceso hasta trazar el último punto. Cuando haya acabado, haga doble clic con el ratón. Vuelva a llevar a cabo todo el proceso si quiere añadir más líneas libres al diseño de la puntada.

Cómo utilizar la barra de menús

Menú Archivo

El menú **Archivo** le permite realizar una serie de operaciones con los archivos como, por ejemplo, abrirlos y guardarlos.

Nuevo	Crea una nueva zona de trabajo en blanco.	página 244
Abrir	Abre un archivo de puntada programada guardado previamente.	página 244
Abrir plantilla	Abre un archivo de imagen de fondo que puede utilizarse de guía para crear nuevos rellenos y motivos programables.	página 246
Guardar	Guarda el área de trabajo en el disco.	página 247
Guardar como	Guarda el diseño de puntada con otro nombre.	página 247
Salir	Cierra el programa.	página 248

■ Nuevo

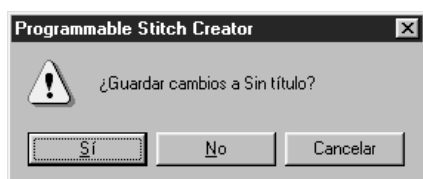
Objeto: Crea una nueva zona de trabajo en blanco.

Método abreviado: **Ctrl** + **N**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Nuevo**.
Si no ha modificado el área de trabajo que tiene en pantalla, aparecerá inmediatamente otra en blanco.
- 2 Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios; por ejemplo:



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes el área de trabajo.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar el área de trabajo que esté abierta o guardarla con otro nombre.

Aparece en pantalla una nueva área de trabajo en blanco.

Véase: “Abrir” a continuación, “Guardar” y “Guardar como” en la página 247

■ Abrir

Objeto: Abre un archivo de puntada programada guardado previamente.

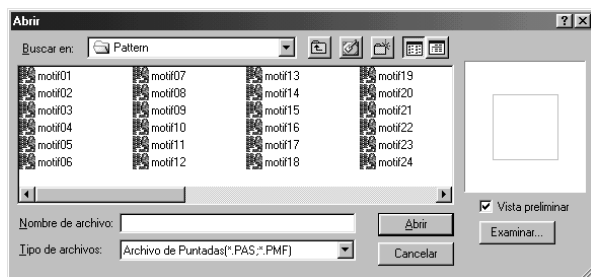
Método abreviado: **Ctrl** + **O**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

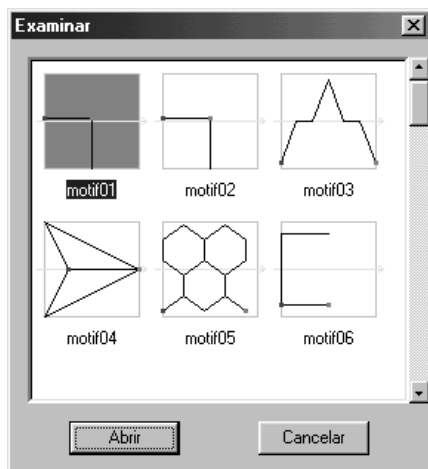
1 Haga clic en **Archivo** y luego en **Abrir**.

Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Abrir**, parecido al que se muestra a continuación.



- ◆ Seleccione la unidad y la carpeta y el nombre al archivo.
- *Asegúrese de que la carpeta seleccionada contenga archivos **pas** o **pmf**.*
- *Si está marcada la casilla **Vista preliminar**, la imagen del archivo seleccionado aparecerá en la ventana situada a la derecha.*
- ◆ Haga clic en **Abrir** o bien haga doble clic sobre el archivo para que se abra en la zona de trabajo.
- ◆ Haga clic en el botón **Examinar** para ver la vista preliminar de los archivos **pas** o **pmf** que haya en la carpeta.
- ◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

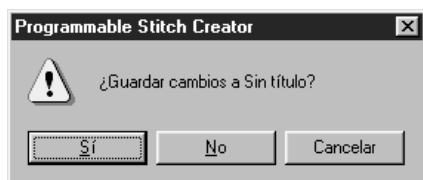
2 Haga clic en **Examinar**, se abrirá el cuadro de diálogo **Examinar**.



- ◆ Examine los distintos archivos desplazándose por ellos con la barra de desplazamiento.
Si el diseño tiene una → verde que lo atraviesa por la mitad, se tratará de un diseño de motivo (*.pmf). Si no la tiene, el diseño será un relleno programable (*.pas).
- ◆ Seleccione la puntada haciendo clic sobre ella. La puntada seleccionada pasará a estar resaltada.
- ◆ Haga doble clic en el diseño deseado o bien vaya a la opción **Abrir** para abrir el archivo y a la vez cerrar los cuadros de diálogo **Abrir** y **Examinar**.
El modo cambia automáticamente para adecuarse al diseño seleccionado (**pas** o **pmf**).
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para volver al cuadro de diálogo **Abrir**.

- ③ El archivo seleccionado se abrirá inmediatamente, siempre que no haya cambiado nada en la zona de trabajo.

Si ha cambiado algo desde la última vez que la guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios.



- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar antes del área de trabajo.
- ◆ Si no le interesa guardarla, haga clic en **No**.
- ◆ También puede hacer clic en **Cancelar** si, por ejemplo, quiere modificar el área de trabajo que esté abierta o guardarla con otro nombre.

- ④ El diseño de puntada editado se guarda y se abre el archivo seleccionado.

Véase: “Nuevo” en la página 244, “Guardar” y “Guardar como” en la página 247

■ Abrir plantilla

Objeto: Abre un archivo de imagen de fondo que puede utilizarse de guía para crear nuevos rellenos y motivos programables.

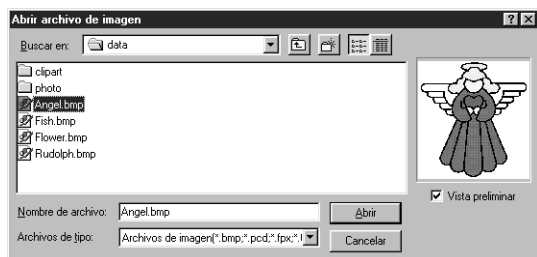
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ① Haga clic en **Archivo** y después en **Abrir plantilla**.

Aparece el cuadro de diálogo Abrir plantilla, como el que sigue a continuación:



- ◆ Seleccione la unidad, la carpeta y el nombre de archivo. Son válidos los siguientes formatos de archivo:
 - Si está marcada la casilla *Vista preliminar*, la imagen del archivo seleccionado aparecerá en la ventana situada a la derecha.
 - ◆ Haga clic en **Abrir** para que se abra el archivo.
Windows BMP (*.bmp), Exif (*.tif, .jpg), ZsoftPCX (*.pcx), Windows Meta File (*.wmf), Portable Network Graphics (*.png), Encapsulated PostScript (*.eps), Kodak PhotoCD (*.pcd), FlashPix (*.fpx).
- NOTA:**
Sólo se puede abrir la primera página de los archivos **pcd** y **fpx** guardados en varias páginas. Los archivos **Tif** con compresión **LZW** no se pueden abrir.
- También puede abrir el archivo y a la vez cerrar el cuadro de diálogo haciendo doble clic en el nombre del archivo.
 - ◆ Haga clic en **Cancelar** para salir de esta función.

Véase: “Plantilla – Activada, Difuminada y Desactivada” en la página 256

■ Guardar

Objeto: Guarda el área de trabajo en el disco.

Método abreviado: **Ctrl** + **S**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

① Haga clic en **Archivo** y luego en **Guardar**.

Si el archivo ya existe en el disco (es decir, si ya lo ha guardado antes), el programa lo guardará inmediatamente.

② Si el nombre del archivo todavía es **Sin título**, si es un archivos **pas** o **pmf** de “sólo lectura”, o si por cualquier motivo el archivo no se encuentra en el disco, el programa activará automáticamente la función **Guardar como**.

Véase: “Guardar como”, a continuación

■ Guardar como

Objeto: Guarda el diseño de puntada con otro nombre.

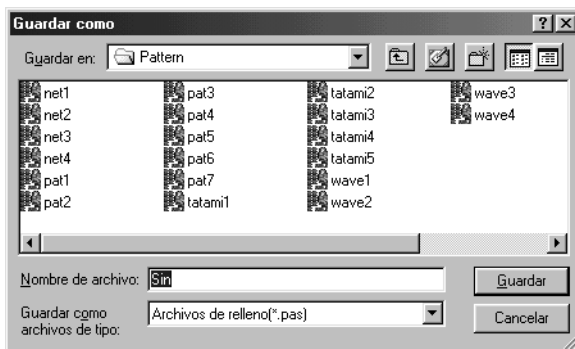
Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Haga clic en **Archivo** y luego en **Guardar como**.

Aparecerá en pantalla el cuadro de diálogo **Guardar como**, parecido al que se muestra a continuación.



◆ Seleccione la unidad y la carpeta y dele un nombre al archivo.

• *La extensión de archivo se adecua automáticamente al modo seleccionado.*

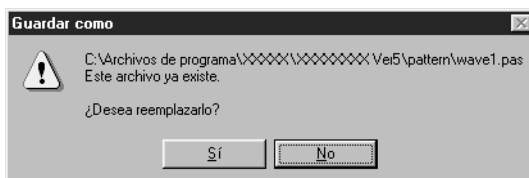
*En modo = Relleno: *.pas*

*En modo = Motivo: *.pmf*

◆ Haga clic en **Guardar** para almacenarlo.

◆ Para salir haga clic en **Cancelar**.

② Si ya existe otro archivo con el mismo nombre, el programa se lo advertirá mediante el siguiente cuadro de diálogo:



◆ Haga clic en **Sí** para sobrescribir el archivo.

◆ Haga clic en **No** si no quiere sobrescribirlo.

Véase: “Guardar” más arriba

■ Salir

Objeto: Cierra el programa.

Método abreviado: **Alt** + **F4**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Archivo** y luego en **Salir**.

Si no ha modificado el diseño de puntada que tiene en pantalla, el programa se cerrará inmediatamente.

❷ Si ha cambiado algo desde la última vez que lo guardó, el programa le preguntará si quiere archivar los cambios.

Véase: “Guardar” y “Guardar como” en la página 247

Menú Modo

Con el programa Programmable Stitch Creator podrá crear diseños de relleno programable o de relleno de motivos y líneas de motivos, aunque el método y el área de trabajo variará para cada uno de ellos. Desde el menú Modo puede configurar los distintos diseños.

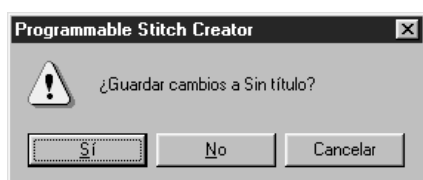
Objeto: Cambia el modo de creación de diseños.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- ❶ Haga clic en la opción **Modo** del menú y seleccione el tipo de diseño que quiera crear.
 - ◆ Haga clic en **Rellenar**: se activa el modo de creación de diseños de relleno programable.
 - ◆ Haga clic en **Motivo**: se activa el modo de creación de diseños de motivos.
- ❷ Si se edita el área de trabajo en uso se le pedirá si quiere guardar los cambios:



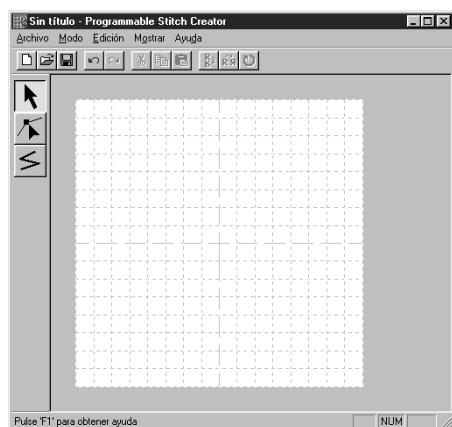
- ◆ Haga clic en **Sí** para guardar en primer lugar la página del área de trabajo.
- ◆ Haga clic en **No** para salir del área de trabajo.
- ◆ Haga clic en **Cancelar** para realizar cualquier otra operación (por ejemplo, modificar la página de diseño en uso o guardarla con otro nombre de archivo).

Modo Rellenar

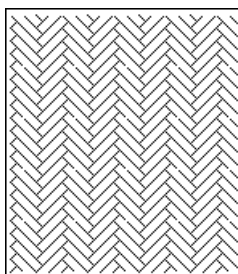
En el modo de rellenar puede crear diseños de una o de múltiples líneas.

El kit de herramientas tiene tres punteros distintos: el del modo de selección, el de edición de puntos y el de dibujo de líneas. Con estas herramientas puede introducir y editar tantas líneas como quiera en el área de trabajo hasta darle al diseño el aspecto deseado.

El método de costura del relleno programable es distinto al del relleno normal, en el que el hilo siempre cose en una misma dirección. En el relleno programable, la aguja empieza a coser en el diseño creado.



(Ejemplo de diseño)



Modo Motivo

El modo de motivo le permite crear diseños de perfil completos con una sola línea.

En el centro del área de trabajo aparece una flecha de color verde que indica la dirección en la que se va a coser el diseño (puntada).

En el punto central del lado izquierdo aparece además un pequeño cuadrado azul que indica el punto de inicio. En el mismo lugar pero en el lado opuesto hay un cuadrado rojo que muestra el punto final. Ambos están unidos por una línea.

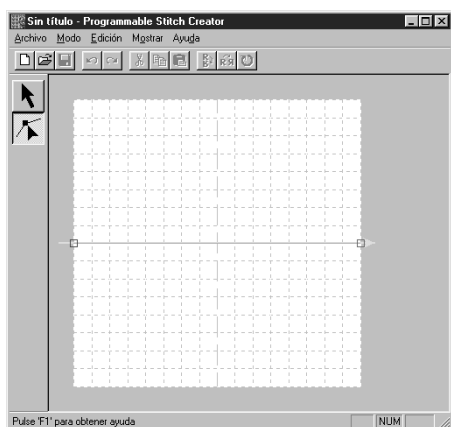
El kit de herramientas tiene dos punteros distintos: El puntero de selección y el de edición de puntos. A partir de la línea que aparece en el recuadro podrá crear el diseño deseado insertando, moviendo o editando puntos o la línea.

Sin embargo, no podrá borrar ni el punto de inicio ni el final, y los puntos deberán estar siempre en la misma posición superior/inferior, de manera que si mueve uno, el otro ocupará automáticamente la misma posición.

El método de costura de estos diseños es tan eficaz como el de los de dibujo y el de los diseños creados.

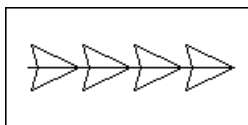
(Para comprobar el orden de los puntos puede utilizar las teclas **Ctrl** + →, ←.)

También puede configurar los diseños para que se costura de líneas o en el de costura de zonas interiores (en Design Center sólo puede seleccionar la costura de zonas interiores).

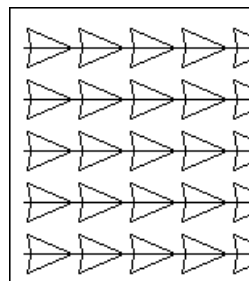


(Ejemplos de diseños)

Costura de líneas



Costura de zonas interiores



Menú Edición

Deshacer		Anula la última acción.	página 251
Rehacer		Cancela la acción de la función Deshacer.	página 251
Cortar		Elimina la línea o líneas seleccionadas y las copia en el portapapeles.	página 251
Copiar		Envía las líneas seleccionadas al portapapeles, pero sin eliminarlas de la pantalla.	página 252
Duplicar		Realiza una copia exacta de la línea seleccionada.	página 252
Pegar		Vacía en la pantalla las líneas enviadas al portapapeles.	página 252
Borrar		Elimina la línea seleccionada, pero no la copia en el portapapeles.	página 253
Invertir	Horizontal	Le da la vuelta a la línea seleccionada hacia arriba/hacia abajo.	página 253
	Vertical	Le da la vuelta a la línea seleccionada hacia la izquierda/hacia la derecha.	página 253
Girar		Permite girar manualmente las líneas a un ángulo determinado.	página 253
Seleccionar todo		Selecciona todas las líneas.	página 254

Deshacer

Objeto: Anula la última acción.

Método abreviado: **Ctrl** + **Z**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

① Haga clic en **Edición** y luego en **Deshacer**.

Se rectificará automáticamente la última acción. Así, por ejemplo, si ha borrado accidentalmente una línea, esta función la restituirá.

Véase: “Rehacer” a continuación

Rehacer

Objeto: Cancela la acción de la función Deshacer.

Método abreviado: **Ctrl** + **A**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

① Haga clic en **Edición** y luego en **Rehacer**.

Anula la última acción de **Deshacer**. Utilice esta función si, por ejemplo, ha borrado una línea con la función **Deshacer** y quiere que vuelva a aparecer. Para ello sólo tiene que hacer clic en **Rehacer**.

Véase: “Deshacer” más arriba

Cortar

Objeto: Elimina la línea o líneas seleccionadas y las copia en el portapapeles.

Método abreviado: **Ctrl** + **X**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

- 1 Seleccione una o varias líneas.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Cortar**.
Las líneas seleccionadas desaparecerán. No obstante, como también se han copiado al portapapeles, puede recuperarlos mediante la función **Edición - Pegar**.

Véase: “Copiar”, “Pegar” a continuación, “Borrar” en la página 253

■ Copiar

Objeto: Envía las líneas seleccionadas al portapapeles, pero sin eliminarlas de la pantalla.

Método abreviado: **Ctrl** + **C**

Barra de herramientas:           

Procedimiento:

- 1 Seleccione una o varias líneas.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Copiar**.
Ahora ya podrá pegarlos en la pantalla cuantas veces quiera.

Véase: “Cortar” en la página 251, “Duplicar” y “Pegar” a continuación

■ Duplicar

Objeto: Realiza una copia exacta de la línea seleccionada.

Método abreviado: **Ctrl** + **D**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Seleccione una o varias líneas.
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Duplicar**.
Aparecerá en pantalla una copia de la línea o líneas seleccionadas.

Véase: “Copiar” más arriba, “Pegar” a continuación

■ Pegar

Objeto: Vacía en la pantalla las líneas enviadas al portapapeles.

Método abreviado: **Ctrl** + **V**

Barra de herramientas:           

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Edición** y después en **Pegar**.
Se copiarán en la pantalla las líneas guardadas en el portapapeles (enviadas mediante las funciones de **Cortar** y **Copiar**).

Véase: “Cortar” en la página 251, “Copiar” y “Duplicar” más arriba

Borrar

Objeto: Elimina la línea seleccionada, pero no la copia en el portapapeles.

Método abreviado: **Delete**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Seleccione una o varias líneas.

② Haga clic en **Edición** y después en **Borrar**.

La línea o líneas seleccionadas se eliminarán de la pantalla. Tenga en cuenta que no se guardan en el portapapeles, por lo que la única manera de recuperarlas será mediante la función **Edición - Deshacer**.

Véase: “Deshacer” y “Cortar” en la página 251

Invertir – Horizontal

Objeto: Le da la vuelta a la línea seleccionada hacia arriba/hacia abajo.

Método abreviado: **Ctrl** + **H**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

① Seleccione una o varias líneas.

② Haga clic en **Edición**, luego en **Invertir** y a continuación en **Horizontal**.

La línea seleccionada se sustituye por una idéntica pero invertida respecto al plano horizontal. Si realiza dos veces el mismo procedimiento, la imagen recuperará la orientación original.

Véase: “Invertir – Vertical” y “Girar” a continuación

Invertir – Vertical

Objeto: Le da la vuelta a la línea seleccionada hacia la izquierda/hacia la derecha.

Método abreviado: **Ctrl** + **J**

Barra de herramientas: 

Procedimiento:

① Seleccione una o varias líneas.

② Haga clic en **Edición**, luego en **Invertir** y a continuación en **Vertical**.

La línea seleccionada se sustituye por una idéntica pero invertida respecto al plano horizontal. Si realiza dos veces el mismo procedimiento, la imagen recuperará la orientación original.

Véase: “Invertir – Horizontal” más arriba, “Girar” a continuación

Girar

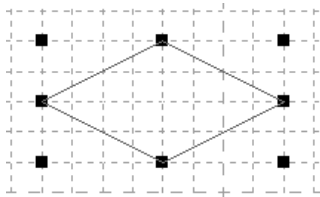
Objeto: Permite girar manualmente las líneas a un ángulo determinado.

Método abreviado: **Ctrl** + **Y**

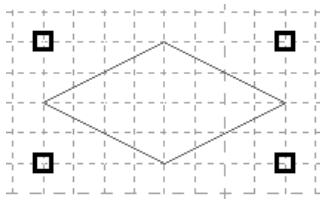
Barra de herramientas: 

Procedimiento:

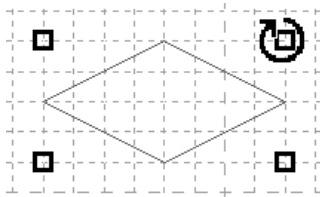
- 1 Seleccione uno o varios objetos.



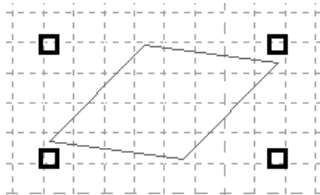
- 2 Haga clic en **Edición** y después en **Girar**. La forma de los controladores de giro cambiará.



- 3 Acerque el puntero a uno de los controladores. Comprobará cómo cambia de forma.



- 4 Arrastre uno de los controladores de giro hasta darle al objeto el ángulo deseado y a continuación suelte el botón del ratón cuando lo obtenga.



Si sólo mueve el ratón, el giro aumentará a intervalos de 1° . Si mientras mueve el ratón mantiene pulsada la tecla **Shift**, el giro aumentará a intervalos de 15° .

■ Seleccionar todo

Objeto: Selecciona todas las líneas.

Método abreviado: **Ctrl** + **E**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Compruebe que el puntero esté en modo de selección.
- 2 Haga clic en **Edición** y a continuación en **Seleccionar todo**.

Cuadrícula	Permite seleccionar el tipo de cuadrícula.	página 255
Plantilla – Activada, Difuminada y Desactivada	Activa, Desactiva y Difumina la imagen de la plantilla.	página 256
Vista preliminar	Activa y desactiva la visualización de la imagen que se esté editando.	página 256
Barra de herramientas	Muestra u oculta la barra de herramientas.	página 257
Barra de estado	Muestra u oculta la barra de estado.	página 257

Cuadrícula

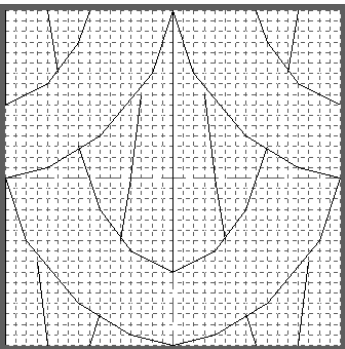
- Objeto:** Permite seleccionar el tipo de cuadrícula.
- Método abreviado:** Esta función no tiene tecla de método abreviado.
- Barra de herramientas:** Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

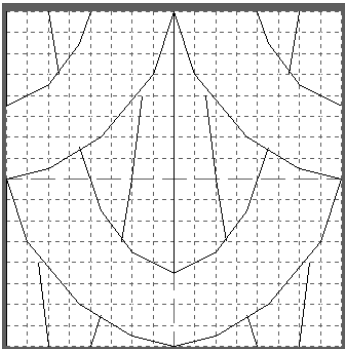
- 1 Haga clic en **Cuadrícula**. Al lado de cada tipo de cuadrícula se encuentra el botón radial correspondiente.
- 2 Seleccione el tipo de puntada que más le convenga según el tipo de diseño de puntada que quiera crear o editar. Si lo prefiere puede empezar con una cuadrícula cualquiera y después pasarse a una que le vaya mejor.
- Si selecciona **Gruesa**: la separación entre las líneas de la cuadrícula será igual a 1/8 parte del lado del área de trabajo.
- Si selecciona **Normal**: la separación entre las líneas de la cuadrícula será igual a 1/16 parte del lado del área de trabajo.
- Si selecciona **Fina**: la separación entre las líneas de la cuadrícula será igual a 1/32 parte del lado del área de trabajo.
- Haga clic en **Ninguno**: la cuadrícula desaparece.

La configuración de la cuadrícula también se guarda al cerrar el programa y se vuelve a mostrar de nuevo al encenderlo.

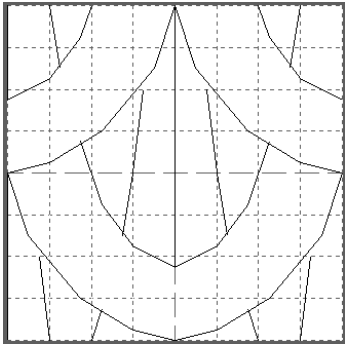
Ejemplo 1: cuadrícula Fina



Ejemplo 2: cuadrícula Normal



Ejemplo 3: cuadrícula Gruesa



Las líneas que dibuje en el área de trabajo, tanto si son horizontales como verticales, siempre se ajustan a la cuadrícula. Los puntos creados al hacer clic con el ratón se insertan automáticamente en las intersecciones de las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula, lo que también le permite crear líneas en diagonal. Así pues, no importa que no haga clic exactamente en la intersección, porque la línea siempre se ajustará a la que haya más cerca.

Seleccione una cuadrícula distinta según el tipo de puntada que quiera crear. Si quiere dibujar una puntada con gran nivel de detalle o quiere que tenga forma curva o circular, seleccione la cuadrícula fina; si, por el contrario, el diseño no es complicado, seleccione la cuadrícula gruesa.

■ Plantilla – Activada, Difuminada y Desactivada

Objeto: Activa, Desactiva y Difumina la imagen de la plantilla.

Método abreviado: **F6**

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Mostrar**, después en **Plantilla** y, a continuación, seleccione la opción que necesite.

- ◆ Haga clic en **Activada** para ver la imagen original.
- ◆ Haga clic en **Difuminada** para que se difumine la imagen antes de mostrarse en pantalla.
- ◆ Haga clic en **Desactivada** para ocultar la imagen.

Esta función no está disponible a menos que abra una imagen de plantilla.

Pulse la tecla de método abreviado para alternar entre la activación, el difuminado y la desactivación de la imagen.

Véase: “Abrir plantilla” en la página 246

■ Vista preliminar

Objeto: Activa y desactiva la visualización de la imagen que se esté editando.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

❶ Haga clic en **Mostrar** y después en **Vista preliminar**.

Si no se muestra el cuadro de diálogo de Vista preliminar, se mostrará el cuadro correspondiente al modo de vista preliminar seleccionado, como aparece a continuación.



(Modo = Rellenar)



(Modo = Motivo)

La configuración de la posición y el estado (activación o desactivación) de la vista preliminar se guardan al salir del programa y se muestran la próxima vez que lo pone en marcha.

■ Barra de herramientas

Objeto: Muestra u oculta la barra de herramientas.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón

Procedimiento:

① Haga clic en **Mostrar** y a continuación en **Barra de herramientas**.

La barra de herramientas aparecerá o se ocultará cada vez que seleccione esta función.

Véase: “Barra de estado” a continuación

■ Barra de estado

Objeto: Muestra u oculta la barra de estado.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

① Haga clic en **Mostrar** y a continuación en **Barra de estado**.

La barra de estado aparecerá o se ocultará cada vez que seleccione esta función.

Véase: “Barra de herramientas” más arriba

Menú Ayuda

El menú **Ayuda** le da acceso al programa de ayuda sobre el sistema.

Índice	Arranca el programa de ayuda del programa que esté utilizando en ese momento.	página 258
Servicio de atención al cliente	Abre la página FAQ (Preguntas más frecuentes) del sitio web de esta empresa.	página 258
Acerca de Programmable Stitch Creator	Indica cuál es la versión del programa.	página 258

■ Índice

Objeto: Arranca el programa de ayuda del programa que esté utilizando en ese momento.

Método abreviado: **F1**

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y después en **Índice**.
Aparece en pantalla la tabla de contenido del sistema de ayuda del programa.
- 2 Consulte el manual del sistema operativo Windows para realizar el procedimiento siguiente.

Véase: “Acerca de Programmable Stitch Creator” a continuación

■ Servicio de atención al cliente

Objeto: Abre la página **FAQ** (Preguntas más frecuentes) del sitio web de esta empresa.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y a continuación en la opción **Servicio de atención al cliente** del menú.
- 2 Se iniciará el navegador web instalado en este ordenador, abriendo la página FAQ del sitio web de esta empresa.

NOTA:

Esta función no se puede utilizar a menos que el ordenador tenga instalado y bien configurado el navegador.

■ Acerca de Programmable Stitch Creator

Objeto: Indica cuál es la versión del programa.

Método abreviado: Esta función no tiene tecla de método abreviado.

Barra de herramientas: Esta función no tiene botón.

Procedimiento:

- 1 Haga clic en **Ayuda** y después en **Acerca de Programmable Stitch Creator**.
Aparecerá un cuadro de diálogo.
- 2 Haga clic en **Aceptar** para cerrarlo.

Véase: “Índice” más arriba

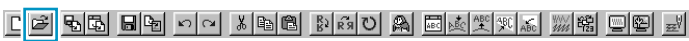
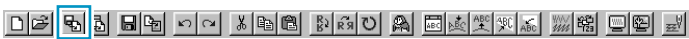
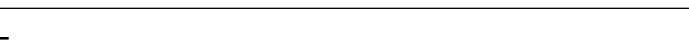
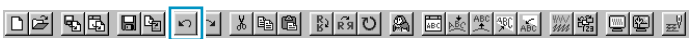
Referencia rápida

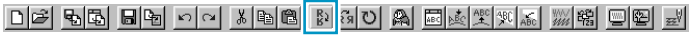
Design Center

	Menú	Método abreviado	Barra de herramientas	Página
Archivo	Nueva imagen de líneas	Ctrl + N		84
	Figura nueva	–	–	84
	Asistente	F3	–	85
	Abrir	Ctrl + O		88
	Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN	–	–	89
	Importar dispositivo compatible con TWAIN	–	–	89
	Pegar del portapapeles	–	–	90
	Copiar en el portapapeles	–	–	90
	Importar figura	F8		91
	Guardar	Ctrl + S		91
	Guardar como	–	–	91
	Salir	Alt + F4	–	92
Edición	Deshacer	Ctrl + Z		93
	Rehacer	Ctrl + A		93
	Cortar	Ctrl + X		94
	Copiar	Ctrl + C		94
	Duplicar	Ctrl + D	–	94
	Pegar	Ctrl + V		94
	Borrar	Delete	–	95
	Invertir – Horizontal	Ctrl + H		95
	Invertir – Vertical	Ctrl + J		96

Edición	Girar	Ctrl + Y		96
	Configuración numérica - Tamaño	—	—	97
	Configuración numérica - Girar	—	—	98
	Seleccionar todo	Ctrl + E	—	98
Coser	Atributos de costura	Ctrl + W		99
	Orden de costura	F10		104
Mostrar	Configuración de la cuadrícula	—	—	106
	Vista preliminar	F9		107
	Actualizar ventana	Ctrl + R	—	107
	Vista preliminar real	Shift + F9		107
	Configuración de atributos de la vista preliminar real	—	—	108
	Barra de herramientas	—	—	108
	Barra de estado	—	—	108
		—	—	108
Opciones	Layout & Editing	F5	—	109
	Programmable Stitch Creator	—	—	109
	Propiedades de la página de diseño	—	—	109
	Seleccionar unidad de sistema	—	—	110
Fase	Imagen de original	—		111
	Imagen de líneas	—		111
	Tratamiento de la figura	—		114
	Configuración de costura	—		116
Ayuda	Índice	F1	—	117
	Servicio de atención al cliente	—	—	117
	Acerca de Design Center	—	—	117

Layout & Editing

	Menú	Método abreviado	Barra de herramientas	Página
Archivo	Nuevo	Ctrl + N		153
	Abrir	Ctrl + O		154
	Importar – desde Archivo	F8		156
	Importar – desde Design Center	F7		157
	Importar – desde la tarjeta	–	–	158
	Guardar	Ctrl + S		160
	Guardar como	–	–	160
	Exportar	–	–	161
	Escribir en tarjeta – Diseño actual	F4		161
	Escribir en tarjeta – Otros archivos PES	Shift + F4	–	162
	Propiedades	–	–	165
	Configurar impresión	–	–	165
	Vista preliminar	–	–	167
	Imprimir	Ctrl + P	–	168
	Salir	Alt + F4	–	169
Edición	Deshacer	Ctrl + Z		170
	Rehacer	Ctrl + A		170
	Agrupar	Ctrl + G	–	171
	Desagrupar	Shift + G	–	171
	Cortar	Ctrl + X		171
	Copiar	Ctrl + C		172
	Duplicar	Ctrl + D	–	172
	Pegar	Ctrl + V		172
	Borrar	Delete	–	173

Edición	Invertir – Horizontal	Ctrl + H		173
	Invertir – Vertical	Ctrl + J		173
	Girar	Ctrl + Y		174
	Configuración numérica - Tamaño	–	–	175
	Configuración numérica - Girar	–	–	176
	Centrar	Ctrl + M	–	176
	Alinear	–	–	177
	Seleccionar todo	Ctrl + E	–	178
Imagen	Entrada – desde archivo	–	–	180
	Entrada – desde dispositivo TWAIN	–	–	181
	Entrada – desde retrato	–	–	181
	Entrada – desde portapapeles	–	–	183
	Salida – a archivo	–	–	184
	Salida – a portapapeles	–	–	184
	Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN	–	–	185
	Modificar	–	–	185
	Imagen a Asistente de puntos	–		186
	Plantilla – Activada	F6	–	202
	Plantilla – Difuminada	F6	–	202
	Plantilla – Desactivada	F6	–	202
Texto	Editar texto	Ctrl + L	–	203
	Configurar atributos de las fuentes	Ctrl + K		204
	Ajustar texto al trazo	Ctrl + T		205

Texto	Liberar texto del trazo	Ctrl + Q		207
	Transformar texto	F2		207
	Deshacer transformación	F3		208
	Configuración de atributos de fuentes TrueType	—	—	208
	Convertir en objeto de borrador	—	—	209
Coser	Configurar atributos de la costura	Ctrl + W		210
	Comprobar orden de costura	F10		217
	Crear agujeros	—	—	219
	Cancelar costura de agujeros	—	—	220
	Coser por bloque	—	—	220
	Convertir en puntadas	—	—	221
	Cambiar los colores de un objeto	—	—	222
	Seleccionar área de costura	—	—	222
	Chequear área del bastidor	—	—	223
	Optimizar puntos de entrada/salida	—	—	224
Mostrar	Configuración de la cuadrícula	—	—	225
	Vista preliminar	F9		226
	Actualizar ventana	Ctrl + R	—	226
	Vista preliminar real	Shift + F9		226
	Configuración de atributos de la vista preliminar real	—	—	227

Mostrar	Simulador de puntos	–		227
	Barra de herramientas	–	–	228
	Barra de estado	–	–	228
Opciones	Design Center	F5	–	229
	Programmable Stitch Creator	–	–	229
	Propiedades del diseño	–	–	229
	Propiedades de la página de diseño	–	–	231
	Editar diagrama de hilo del usuario	–	–	231
	Seleccionar unidad de sistema	–	–	236
Ayuda	Índice	F1	–	237
	Servicio de atención al cliente	–	–	237
	Registro en línea	–	–	238
	Acerca de Layout & Editing	–	–	238

Programmable Stitch Creator

	Menú	Método abreviado	Barra de herramientas	Página
Archivo	Nuevo	Ctrl + N	         	244
	Abrir	Ctrl + O	         	244
	Abrir plantilla	–	–	246
	Guardar	Ctrl + S	         	247
	Guardar como	–	–	247
	Salir	Alt + F4	–	248
Mode	Rellenar	–	–	249
	Motivo	–	–	250
Edición	Deshacer	Ctrl + Z	         	251
	Rehacer	Ctrl + A	         	251
	Cortar	Ctrl + X	         	251
	Copiar	Ctrl + C	         	252
	Duplicar	Ctrl + D	–	252
	Pegar	Ctrl + V	         	252
	Borrar	Delete	–	253
	Invertir – Horizontal	Ctrl + H	         	253
	Invertir – Vertical	Ctrl + J	         	253
	Girar	Ctrl + Y	         	253
	Seleccionar todo	Ctrl + E	–	254
Mostrar	Cuadrícula	–	–	255
	Plantilla – Activada, Difuminada y Desactivada	F6	–	256
	Vista preliminar	–	–	256
	Barra de herramientas	–	–	257
	Barra de estado	–	–	257

Ayuda	Índice	F1	–	258
	Servicio de atención al cliente	–	–	258
	Acerca de Programmable Stitch Creator	–	–	258

Índice alfabético

A

Abrir 88, 154, 244
Abrir plantilla 246
Acerca de Design Center 117
Acerca de Layout & Editing 238
Acerca de Programmable Stitch Creator 258
Actualizar ventana 107, 226
Agrupar 171
Agujero de costura 47
Ajustar texto al trazo 40, 205
Ajuste del espacio 204
Al revés 206
Alineamiento 205
Alineamiento horizontal 206
Alineamiento vertical 206
Anchura de la puntada zigzag 100, 211
Ángulo 101, 214
Ángulo de giro 204
Asistente 85
Atributos de bordado 141
Atributos de costura 23, 99
Atributos de costura de líneas 100, 211
Atributos de costura de zona interior 100, 213
Atributos del texto 140, 142
Atributos geométricos 140, 141

B

Barra de atributos de costura 79, 140
Barra de estado 108, 228, 257
Barra de herramientas 83, 152, 228, 257
Barra de menús 83, 119, 152, 244
Bastidor de posición múltiple 56
Bastidores de posición múltiple 230
Bordado fotográfico 188, 196
Borde suavizado únicamente 216
Borrar 95, 173, 253
Botón Color 81, 148
Botón Coser línea 80, 146
Botón Maximizar 17
Botón Minimizar 17

C

Cambiar color 196, 198, 200
Cambiar el orden de costura 218
Cambiar los colores de un objeto 222
Cancelar costura de agujeros 220
Centrar 176
Chequear área del bastidor 223
Color 104
Color de línea 24
Color de zona interior 26
Color del hilo 79, 146
Colores especiales 149
Cómo añadir puntos 70, 125, 242

Cómo borrar puntos 70, 126, 242
Cómo cambiar el tamaño de los objetos 68, 122
Cómo crear un dibujo para costura a mano 137
Cómo dibujar arcos 133
Cómo dibujar círculos o elipses 133
Cómo dibujar líneas libres 71, 243
Cómo dibujar rectángulos 135
Cómo dibujar un abanico 134
Cómo dibujar un círculo partido 134
Cómo girar objetos 123
Cómo guardar los datos en la tarjeta original 59
Cómo hacer que los objetos seleccionados ocupen toda la pantalla 130
Cómo importar dibujos de bordado desde Design Center 31
Cómo introducir texto 131
Cómo mover el dibujo de bordado 35
Cómo mover los dibujos 68, 121
Cómo mover puntos 70, 124, 241
Cómo reorientar la tangente en uno de los puntos 125
Cómo seleccionar caracteres del texto 127
Cómo seleccionar el color del hilo y la puntada 79
Cómo utilizar la barra de menús 244
Cómo volver a alinear puntos 126
Cómo volver a zoom de tamaño normal 130
Cómo volver al tamaño normal 131
Compensación de tirones 101, 214
Configuración de atributos de la vista preliminar real 108, 227
Configuración de cosido 10, 23
Configuración de costura 63, 116
Configuración de la cuadrícula 106, 225
Configuración numérica - Girar 98
Configuración numérica - Tamaño 175
Configurar atributos de la costura 210
Configurar atributos de las fuentes 204
Configurar impresión 165
Conjunto de colores 197
Convertir en objeto de borrador 209
Convertir en puntadas 221
Copiar 94, 172, 252
Copiar en el portapapeles 90
Cortar 94, 171, 251
Coser por bloque 220
Coser zona interior 79, 147
Costura de refuerzo 101, 214
Creación de datos de perfil 209
Creación de datos de punto a partir de los datos de imagen 186
Creación de un retrato 181
Crear agujeros 47, 219
Crear una nueva tabla de hilos 232
Cuadrícula 255

D

Densidad 100, 101, 211, 214
Densidad máx. 197, 200
Desagrupar 171
Deshacer 93, 170, 251
Deshacer transformación 208
Design Center 10, 16, 63, 229
Detalle 190, 195
Dibujar una línea 136
Dibujo 101, 102, 212, 215, 216
Dirección 101, 102, 205, 214, 215, 216
Dirección de la costura 101, 214
Dirección del dibujo 102
Distancia entre puntos 101, 215
Distribución-H (Distribución horizontal) 102, 212, 216
Distribución-V (Distribución vertical) 102, 212, 216
Duplicar 94, 172, 252

E

Edición de los datos de puntada de un objeto de punta-
da 127
Edición de los puntos de entrada/salida de un objeto de
forma 128
Editar diagrama de hilo del usuario 231
Editar letras 203
Editar una tabla 233
Eliminar puntos de puntada 128
Eliminar una tabla 232
Entrada – desde archivo 180
Entrada – desde dispositivo TWAIN 181
Entrada – desde portapapeles 183
Entrada – desde retrato 181
Escribir en tarjeta – Diseño actual 161
Escribir en tarjeta – Otros archivos PES 162
Espacio entre caracteres 204
Espacio entre líneas 205
Exportar 184

F

FAQ 237
Figura nueva 84
Forma ovalada 36
Fotografía/Cómic 190, 195
Frecuencia 101, 215
Fuente 38
Fuente TrueType 132, 208
Función de reducción del color 113

G

Girar 69, 96, 174, 253
Goma 65
Guardar 28, 49, 59, 91, 160, 247
Guardar como 91, 247

I

Imagen a Asistente de puntos 186
Imagen de líneas 10, 63
Imagen líneas 111
Imagen original 10, 63, 111

Imagen tratada 10, 22, 63
Importar – desde Archivo 156
Importar – desde Design Center 31, 157
Importar – desde la tarjeta 158
Importar dispositivo compatible con TWAIN 89
Importar figura 91
Imprimir 168
Índice 117, 237, 258
Inserción de puntos de puntada 128
Instalación 2
Intensificación del perfil 189
Intervalo de línea 197, 200
Invertir – Horizontal 69, 95, 122, 173, 253
Invertir – Vertical 69, 96, 122, 173, 253

K

Kit de herramientas 65, 67, 73, 120, 240

L

Lado suavizado 216
Layout & Editing 9, 29, 109, 119
Liberar texto del trazo 207
Lista desplegable Forma circular 141
Lista desplegable Forma trazada 142
Lista desplegable Fuente 142
Lista desplegable Nivel de transformación 145
Lista desplegable Puntada 82, 150
Lista desplegable Radio del borde 141
Lista desplegable Tamaño del texto 144
Longitud máxima 216

M

Medición de la distancia existente entre dos puntos 139
Menú Archivo 83, 153, 244
Menú Ayuda 117, 237, 258
Menú Coser 99, 210
Menú Edición 93, 170, 251
Menú Fase 111
Menú Modo 249
Menú Mostrar 106, 225, 255
Menú Opciones 109, 229
Menú Texto 203
Modificar 185
Modo de configuración de líneas (parte) 76
Modo de configuración de líneas (todas) 75
Modo de configuración de zonas interiores 73
Modo de costura a mano 137
Modo de costura de agujeros 77
Modo de dibujo de formas circulares y de arcos 132
Modo de dibujo de formas rectangulares 135
Modo de dibujo de líneas 71, 243
Modo de dibujo de perfiles 135
Modo de edición de puntos 70, 124, 241
Modo de introducción de texto 131
Modo de medición 139
Modo de selección 68, 121
Modo de zoom 130
Modo de zoom de acercamiento 66, 71, 78
Modo de zoom de alejamiento 66, 72, 78

Modo Motivo 250
Modo Rellenar 249
Módulo USB de grabación de tarjetas 1
Mover puntos de puntada 128

N

Ninguno 255
Nueva imagen de líneas 84
Nuevo 153, 244
Número de colores 191
Número máx. de colores 201

O

Optimizar puntos de entrada/salida 224
Orden de costura 46, 104
Orientación del texto 206

P

Partes 105
Pasada 100, 212
Pasadas de puntada 201
Paso 10, 63
Pegar 94, 172, 252
Pegar del portapapeles 90
Perforación automática 187
Pincel 65
Plantilla – Activada, Difuminada y Desactivada 256
Plantilla – Activada/Difuminada/Desactivada 202
Posición de aplique 149
Prioridad de conversión 190, 195
Procesador 2
Proceso de aclaramiento 115
Programmable Stitch Creator 10, 51, 52, 109, 229, 239
Propiedades 165
Propiedades de la página de diseño 109, 231
Propiedades del archivo 165
Propiedades del diseño 229
Puntada 79, 146
Puntada de motivo únicamente 102, 215
Puntada de relleno programada 43, 54
Punto de cruz 201

R

Reducción de ruido 113
Referencia rápida 259
Registro en línea 238
Rehacer 93, 170, 251
Reproducción de la fila 102, 216
Reproducción vertical 204
Reproducción-Dirección 102, 215
Reproducción-Valor 102, 215
Requisitos del sistema 2
Resolución 115

S

Salida – a archivo 184
Salida – a portapapeles 184
Salir 92, 169, 248
Selección de objetos 68, 121

Selección de objetos 2 121
Seleccionar área de costura 222
Seleccionar dispositivo compatible con TWAIN 89
Seleccionar todo 98, 178, 254
Seleccionar unidad de sistema 110, 236
Servicio de atención al cliente 117, 258
Simulador de puntos 227
Sistema operativo 2
Sólo para puntadas de relleno 101, 215
Sólo para puntadas de relleno programadas 101, 215
Sólo puntada de cruz 103, 216
Sólo puntada de motivos 212

T

Tabla de hilos 81, 148, 191, 197, 201
Tamaño 103, 201, 216
Tamaño de cruz 201
Tamaño del dibujo-Altura 101, 102, 212, 215, 216
Tamaño del dibujo-Anchura 101, 102, 212, 215, 216
Tarjeta 49
Tarjeta original 161
Texto 38
Tipo 101, 214
Tipo de costura interior 26
Tipo de imagen 190, 195
Tono 113
Transformar texto 207
Tratamiento de la figura 114
TWAIN 90

U

Usar dibujo 102, 215
Uso de la ayuda 237
Utilizar color 195, 200
Utilizar punto 100, 102, 212, 216

V

Veces 103, 216
Ventana de Design Center 17
Vista preliminar 28, 48, 107, 167, 226, 256
Vista preliminar real 107, 226

Z

Zoom de acercamiento 130
Zoom de acercamiento y alejamiento 32
Zoom de alejamiento 130

Lea este apartado antes de abrir la caja del CD-ROM

Gracias por haber comprado este CD-ROM. Antes de abrir la caja, por favor lea atentamente el siguiente Contrato, redactado para este Producto. Use únicamente este CD-ROM si está de acuerdo con los términos del Contrato. Abrir la caja del CD-ROM significa aceptar las condiciones de uso. No se puede devolver el producto una vez abierta la caja.

Contrato del Producto

- | | |
|----|--|
| 1. | Términos generales
Este es un contrato para este producto entre usted (el usuario final) y nuestra empresa. |
| 2. | Uso de este producto
Sólo podrá instalar y utilizar este producto en un ordenador. |
| 3. | Copias
No podrá duplicar este producto, excepto por razones de seguridad. |
| 4. | Modificaciones
En ningún caso podrá desmontar ni modificar este producto. |
| 5. | Transferencia
Este software no podrá ser cedido ni usado de ninguna manera por ningún tercero. |
| 6. | Garantía
No aceptamos ninguna responsabilidad relacionada con su elección, uso del producto o daños que puedan aparecer por el uso indebido. |
| 7. | Otros
Este producto está protegido por las leyes de la propiedad intelectual. |

Algunas partes de este producto han sido creadas usando tecnología de Softfoundry International Pte. Ltd.

