

Bienvenidos.

Queremos darles la bienvenida y presentarles nuestro programa WinPCSIGN que es el resultado de largos años de investigación y desarrollo.

La compañía Sign MAX inc. fue fundada en 1988 y con ello nace nuestro primer producto, SuperBOSS, programa de rotulado; desarrollado especialmente para el montaje de letreros.

La base de nuestro éxito se debe especialmente a nuestra estructura interna eficaz y competente, contamos con un personal dinámico y polivalente. Gracias a estos factores hemos logrado superar grandes desafíos como el desarrollo de varios programas para la industria y el comercio.

Nosotros tenemos hoy el placer de presentarles nuestro programa WinPCSIGN; el cual ha sido desarrollando especialmente para el rotulado y la impresión. En esta versión encontrara herramientas de fácil utilización, para el diseño, desarrollo de montajes, creación gráfica, retoque de imagenes fotos y rotulado de vinilo autoadhesivos.

Estamos muy contentos de contar con usted entre nuestros clientes y le deseamos la más cordial de las bienvenidas.

A la vanguardia de la nueva tecnología y conocedores de las necesidades actuales, la Empresa Sign MAX, le presenta su nuevo programa WinPCSIGN.

Introducción.

La compra y utilización de WinPCSIGN esta sujeto a los siguientes terminos, es muy importante que usted lea atentamente este acuerdo antes de utilizar este programa.

A cambio, del pago hecho por el cliente, por la compra del programa WinPCSIGN en disco compacto, del manual y herramientas de apoyo (vídeo) que lo acompañan, la Empresa Sign MAX INC. le confiere la autorización no exclusiva y no transferible de utilizar el programa WinPCSIGN en un computador IBM o compatible. Destacamos :

1. Que la autorización es válida para un solo computador.
2. Que el presente acuerdo no confiere al comprador ningún derecho de propiedad sobre el programa mismo.
3. Que el comprador no puede reproducir el programa, que para fines de copias de seguridad.
4. Que queda estrictamente prohibido de vender o de ceder a una tercera persona fisica o moral una copia de este programa.
5. Que queda de la misma manera prohibido ceder a terceros una copia del programa WinPCSIGN, de documentos conexos, o una parte del programa solamente.
6. Que el comprador reconoce y esta de acuerdo que no creará ni intentará crear programas inversos, modificaciones o todo otro proceso del programa original.
7. Que el comprador reconoce igualmente que el programa WinPCSIGN así como los documentos conexos son secretos comerciales y marcas registradas por la empresa SignMAX y son protegidas por el derecho de autor
8. Que la violacion, por el comprador, de una sola condición estipulada en el siguiente acuerdo, pondrá fin automáticamente y definitivamente al presente acuerdo entre las dos partes. Y por

consecuencia, el fin de este acuerdo y la obligacion de destruir el programa o todo documento conexo.

9. Por otra parte el comprador reconoce que las informaciones comprendidas en la presente asi como el contenido del programa WinPCSIGN pueden ser modificadas por la Empresa Sign MAX sin previo aviso.

Copyright © 1989-98 Sign MAX Entreprises, Inc.
Todos los derechos reservados.

Todas las marcas de comercio y logotipos representadas en este programa son de la exclusiva propiedad de cada una de la compañías y deben ser utilizadas por personas autorizadas solamente. La utilizacion ilegal esta prohibida y puede traer graves consecuencias.

SuperBOSS, SuperCAD, SuperTRACE, WinPCSIGN, son marcas registradas de Sign MAX Entreprises, Inc.
3705 Tricentenaire Blvd.
Montréal, Quebec
H1B 5W3
CANADA

Telefono : (514) 644 - 3177
Fax : (514) 644 - 3173
Sitio : www.signmax.qc.ca.
E-Mail : signmax@signmax.qc.ca.

Este documento ha sido redactado
y compaginado por M. Andaúr
Revisado por I. Polanco.

Impreso en Canada.

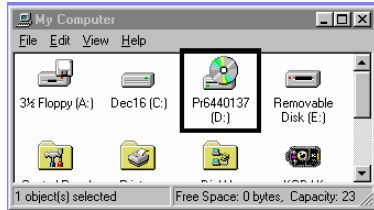
Capítulo

I

Instalación de WinPCSIGN.

Proceso de instalación.

1. Inserte el CD de WinPCSIGN en el lector de cd-rom
2. Señale en **Mi PC**, una vez en la ventana de diálogo, doble click en el ícono CD-ROM el cual aparecerá con el número de registro del programa.



3. Una vez los archivo del CD-Rom fueron abierto, señale dos veces en **Setup.Exe** para comenzar con la **instalación**.

- 4 Si el Setup.exe fue bien seleccionado, la siguiente pantalla será mostrada. Seleccione **Instalar WinPCSIGN y Dao SDK 3.5**, luego haga click en **Siguiente** para continuar.



5. El programa de instalación mostrará el acuerdo de licencia del Software. Tome el tiempo necesario para leer la licencia y haga click en **SI** para aceptar. Si usted señala **No**, el programa será cerrado. Para continuar con la instalación de WinPCSIGN deberá aceptar la licencia.



6. Típee su nombre y el nombre de su compañía.
Entre le número de serie del programa para continuar.



7. La instalación sugiere WinPCSIGN como directorio
Señale **Siguiente** para aceptar o haga click en **Examinar** y cree un nuevo repertorio.



8. El programa de instalación mostrará las carpetas de programas. Señale Siguiente para confirmar y continuar:



9. El programa instalará DAO (**Data Access Objects**). Este programa permite clasificar y almacenar sus grupos de logos. Para una optima instalación, seleccione la opción **Jet 3.5**. Luego señale **Siguiente**.



10. El programa **DAO** mostrará la lista de componentes. Señale **Siguiente** para continuar.

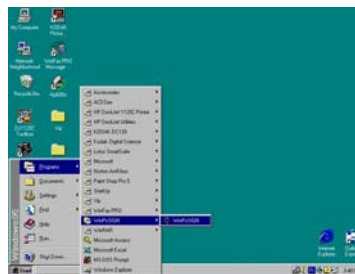


Nota: Si le aparece un mensaje de error, es porque la versión de DAO es más antigua que la nuestra. Siga instalando WinPCSIGN, pero le recomendamos desinstalar Dao y instalar DAO Jet 3.5 directamente del este mismo CD.

11. Una vez la instalación fue completada, **Click Terminar.**



12. Para arrancar el programa, señale en **Inicio/Programas/WinPCSIGN**



¿ Como arrancar el programa WinPCSIGN en Windows NT ?

1. Si esta instaló WinPCSIGN en la estación principal, la instalación es automática.
2. Si va a instalar el programa en una estación secundaria ponga la llave de seguridad en la puerta paralela del computador secundario luego instale WinPCSIGN. Una vez WinPCSIGN fue instalado, deberá salir a MS-DOS y entrar a **C:\Archivos de programas/Signmax/ winpcsign/** e instalar el programa **HLINST.EXE**. Tipeando: **HLINST . enter** (hlinst espacio punto)

¿Como desinstalar WinPCSIGN ?

1. Click Inicio y seleccione **Configuración**
2. Abra el **Panel de control**
3. Una vez que el Panel de control este abierto, doble click en **Agregar/ Quitar programas**.
4. Seleccione en la lista el programa WinPCSIGN y señale **Agregar/Quitar** para desinstalar.

Capítulo II

Configuración de una rotuladora.

Vea en este capítulo como configurar una máquina Rotuladora y en una reseña de las funciones más importantes de esta opción.

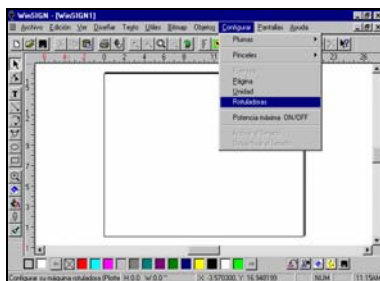
Antes de comenzar con la configuración asegúrese de tener a mano los detalles del modelo y marca de la máquina.

Configuración.

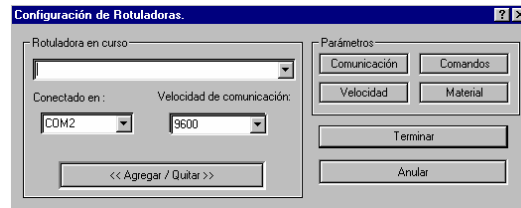
Una vez con los datos de : Marca, Modelo, Largo, Ancho, Area o Superficie y Velocidad Máxima, usted podrá comenzar con la configuración de la Rotuladora.

Además deberá conocer su puerto de comunicación. Serial **COM1-COM2** o Paralela **LPT1 - LPT2**, consulte el manual de su Rotuladora antes de empezar; o hagase asesorar por un técnico.

Una vez la Rotuladora este encendida y conectada , abra la opción Rotuladoras en el Menú Configurar para comenzar.



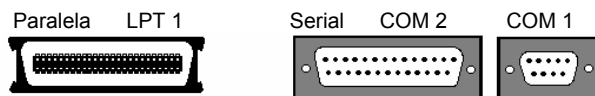
Una vez seleccionada la opción Rotuladoras, esta ventana de diálogo será mostrada. Señale en **Agregar/Quitar**.



En la nueva ventana de diálogo de **Agregar/Quitar**, seleccione en el listado el modelo de máquina a agregar, luego señale en la flecha avanzar y el modelo seleccionado aparecerá en la ventana de visualización como vemos a continuación.



Una vez hecha su elección verifique la opción **Puerto de comunicación**. Esta conexión deberá corresponder con el de la Rotuladora por un buen funcionamiento de éste.



Nota:

Usted no necesita responder la opción Baudio, Bit de Detención, Bit de dato, Paridad ya que WinPCSIGN entregará automáticamente los parámetros de comunicación para cada modelo Rotuladora en el listado de Selecciones.

Para determinar entre los valores de Altura y Largo de vinilo en la opción página. Configure la página de la rotuladora según los valores determinados para cada modelo de Rotuladora, verifique en el manual de instrucciones.
(Vea la opción material en la página 13 de este capítulo).

Configurar una segunda Rotuladora.

Para **Configurar otra máquina** (Rotuladora) seleccione la opción **Agregar/Quitar** y seleccione la segunda máquina a agregar en la ventana de diálogo anteriormente mostrada y repita las mismas operaciones efectuadas para su primera cortadora.

Como configurar una Rotuladora que no se encuentra en la lista.

Para agregar una Rotuladora, seleccione **Agregar/Quitar** y seleccione en la lista el modelo **HPGL**. Consulte el manual de instrucciones de su máquina y repita las mismas operaciones efectuadas en la configuración de su primera máquina.

Veamos ahora una reseña de las funciones más importante de este menú.

Pantalla de Comunicación.

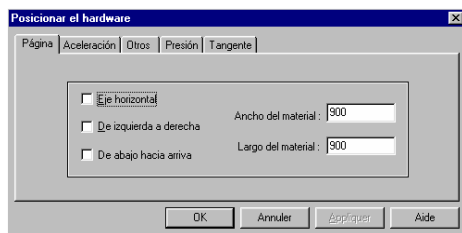


Use esta opción para verificar y/o cambiar los parámetros de comunicación.

El valor normal de baudío es 9600. El bit de datos es 8. El Bit de detención es 1 y la Paridad es : none.

Material.

Use esta ventana de diálogo para entrar los valores concernientes a la medida del material a utilizar.



Nota:

Página, representa la talla media utilizada por la rotuladora. Asegúrese de entrar el valor correcto, afin que WinPCSIGN pueda calcular y verificar automáticamente los paneles cuando estos sobrepasen los límites asignados. Por ejemplo un vinilo de 15 pulgadas, el alto máximo real es de 13.8 pulgadas.

Velocidad.

Si usted tiene una Rotuladora Roland 1210, 1410 etc, este menú le propondrá pre-determinar 6 opciones de cortado, (de más rápido a lento).

Escriba en cada opción (Comando de velocidad) las letras VS seguido del valor de la velocidad ejemplo V20 B060. Esta opción esta directamente relacionada con el Panel de control de cortado (Cut Fast, Cut Faster, Cut medium etc. etc.).

Comando de Velocidades

Opciones

Opción 1 VS30.

Opción 2 VS13.

Opción 3 VS10.

Opción 4 VS30.

Opción 5 VS10.

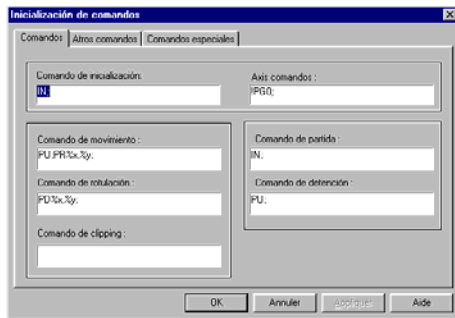
Opción 6 VS40.

Comando de velocidad

Velocidad Mín : 0.000000 Velocidad Máx : 40.0

OK Cancelar

Comandos.



Esta función **esta reservada para los ingenieros en programación de WinPCSIGN**. Rogamos **no tocar**, si cambia estos datos **anulará todo buen funcionamiento de la Rotuladora**.

Capítulo

III

Primer trabajo.

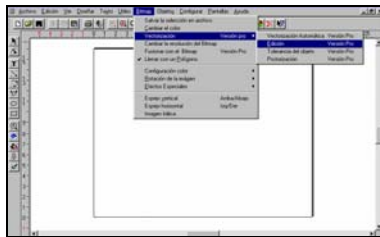
En este capítulo vamos a realizar nuestro primer montaje, utilizaremos un escaner para capturar una imagen; la que trabajaremos para imprimirla y luego la vectorizaremos para convertirla en diseño lineal, si usted quiere llevarla a la máquina otuladora.

Primer Trabajo.

Ponemos el original con la imagen en el escaner. Seleccione la opción Escanear en el Menú Archivo. WinPCSIGN abrirá su programa de Escaner. Comience con un pre escaniamiento, luego seleccione la imagen o la porción deseada y señale en la opción final de su programa para terminar. Una vez que la imagen fue escaneada, ésta aparecerá en la pantalla.



Antes de imprimir vamos a disimular los trazos que quedan a la orilla y el número de teléfono. Para trabajar los detalles agrandamos la imagen con la opción **Zoom**. Una vez que la imagen fue agrandada, seleccionamos **Edición** en el submenú de Vectorización.



En la ventana de diálogo de Edición, seleccionaremos **rectángulo**, luego seleccionaremos en la paleta de colores (parte inferior de su pantalla) el color de fondo en este caso el color blanco.



Ahora, manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón lo deslizamos hasta cubrir el número de teléfono con un **Rectángulo** esta superficie tomará el color seleccionado (blanco). Las zonas pequeñas al costado de la imagen las trabajaremos con la opción **Punto** y con el mismo color.

La imagen queda como a continuación lista para ser impresa.



Vectorización.

Veamos ahora como proceder con la vectorización. Recordemos que una imagen esta compuesta por pixeles y la rotuladora corta solamente segmentos, arcos y bezier; ahora si usted decide llevar esta imagen a la rotuladora, debe comenzar por trabajar esta imagen y vectorizarla.

Para comprender mejor la diferencia mire la diferencia entre la textura de uno y el otro. Uno es un trozo agrandado de la imagen en bmp (pixeles), la otra es la imagen vectorizada.



Imagen
BMP.



Diseño
compuesto de
líneas y arcos.

Después de mostrada la diferencia entre una imagen (BMP) y un diseño (LINEAL). Ahora iremos a vectorizar la imagen para luego llevarla a la Rotuladora.

Abra la opción **Cambiar resolución** en el menú **Bitmap**.



Comenzamos cambiando la **Resolución** del bitmap señale en **4 Bit** por Píxeles y en Método Dithering la opción **None**, lo que nos entregará una imagen con menos colores. Luego en esta misma opción cambiaremos por **1 bit, None** lo que nos entregará una imagen en blanco y negro; como la que usted esta viendo a continuación.



Los pequeños trazos que puedan quedar en la imagen los eliminaremos con la combinación de la opción rectángulo en el menú Bitmap y el color blanco.

El montaje queda como a continuación, listo para ser vectorizado.



Este es el resultado después de haber vectorizado la imagen bitmap. Este diseño puede ser retocado antes de ser enviado a la Rotuladora.



Para retocar la calidad usted podrá utilizar la opción **Simplificar los caminos**, en el menú Objeto, la cual eliminará y suavizará las curvas del camino seleccionado.

Podrá utilizar también la función **3 puntos en Arco** para reemplazar los caminos imperfectos o sencillamente utilizar la función, **Mover puntos** para retocar los arcos y los segmentos de los caminos.

Una vez que el diseño este listo podrá preparar su plan de Rotulación.

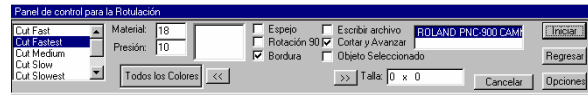
Si desea cortar, el diseño con diferentes colores tendrá que convertir cada camino en un color diferente.

Para esto seleccione con el ratón el camino a colorear y abra la opción **Color pluma** en el Submenú Plumas (Menú Configurar) y elija el color para el camino. Una vez el diseño esta preparado señale con el ratón en la opción **Rotular** en el Menú Archivos.

El programa le mostrará el **Panel de control de corte** para la Rotulación.

Enviar a la Rotuladora.

Panel de control para la Rotulación.



Seleccione en este panel, la opción **Material** y entre el valor del Ancho de vinilo que esta utilizando recuerde que para un vinilo de 20 pulgadas el valor real es de 18,5. Luego seleccione la velocidad de corte y la presión del cuchillo. Si desea podrá seleccionar Bordura.

La velocidad de corte (Lea Configuración de una Rotuladora). **La presión del cuchillo** depende del tipo de vinilo que este trabajando.

Bordura hará un encuadre al diseño para facilitar el limpiado.

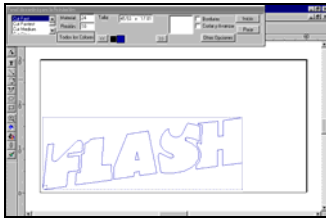
Cortar y Avanzar esta opción le permitirá cada vez que corte por Panel dejar la Rotuladora lista para comenzar a cortar el otro panel sin tener que reposicionar el vinilo.

Después de haber seleccionado el plan de corte y el diseño **sobrepasa los límites** del material usted tendrá que **cortar por paneles** (101,201). Esto aparecerá automáticamente como puede ver en esta figura.



Ahora si usted lleva a la rotuladora un diseño en colores podrá cortar por separación de color, lo que le permitirá, una vez que el color fue seleccionado desplazar el elemento a cortar y ubicarlo en el lugar deseado en el vinilo.

Como figura a continuación.



Finalmente seleccione la opción Inicio para comenzar a cortar.

Consejo:

Si al seleccionar un **color de corte** este **no aparece** en el panel de control de corte, verifique si el elemento que desea cortar tiene la **pluma el mismo color que el pincel**, ya que si este es diferente la Rotuladora va a **reconocer el color de la pluma** (línea de trazo) **y no la del pincel** (llenado).

Capítulo IV

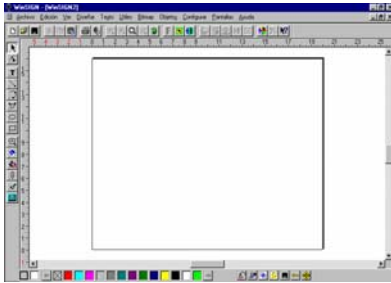
Funciones del Menú Archivos.

Menú Archivos.



Nuevo.

Use esta orden para crear un **nuevo archivo** en WinPCSIGN.
Señale con el ratón en el icono o abra la opción **Nuevo** en el menú de Archivos.



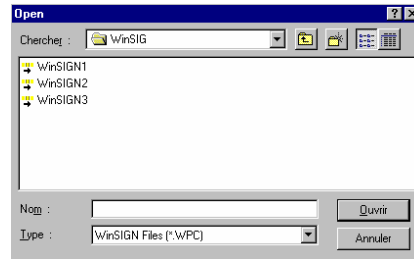
Tecclas: CTRL+N

Acceso directo barra de comandos.

Si usted desea darle un nombre a su archivo, señale en la opción **Salvar como** en el Menú de Archivos. Una vez en la ventana de diálogo entre el nombre deseado, señale en **Salvar**.

**Abrir.**

Use esta orden para abrir un archivo a partir del repertorio WinPCSIGN o de un lector.



Al seleccionar esta opción se abrirá la ventana de diálogo, donde aparecerá un listado con archivos WPC. Cada vez que usted seleccione un nuevo repertorio aparecerá el listado con sus archivos. **Abrir** también le permitirá ver detalles de sus archivos como por ejemplo la talla, tipo de archivo y la fecha de modificación.

Teclas: CTRL + O

Acceso directo barras de comandos.



Cerrar.

Use esta orden para **cerrar** un archivo activo cuando se encuentre en WinPCSIGN. Le sugerimos que **salve** los archivos **antes de Cerrar**.

Si usted cierra un archivo sin salvarlo, perderá todos los cambios hechos. Antes de cerrar un archivo sin nombre WinPCSIGN le mostrará el menú de diálogo **Salvar como** y le sugerirá un nombre.

A diferencia con **Salir**, usted podrá cerrar el archivo sin salir del programa. Lo que le permitirá trabajar en otro archivo y volver a abrir la pantalla anterior rápidamente.



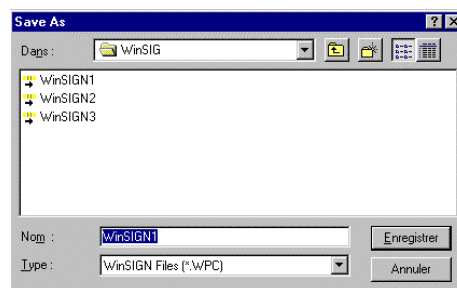
Salvar.

Utilice esta orden para salvar su montaje con el mismo nombre y en el mismo directorio. Cuando usted salva el montaje por primera vez, WinPCSIGN abrirá la ventana de diálogo para confirmar, luego abrirá la opción Salvar como y le propondrá un nombre, usted podrá entrar otro o aceptar el mismo.

Siempre que usted desee, salvar un archivo con un nuevo nombre, seleccione la opción **Salvar como** en vez de la opción **Salvar**.

Teclas : CTRL + S
Acceso directo barra de comandos.

Salvar como...



Use esta orden para salvar y retitular el archivo en curso con otro nombre y/o con otro formato. WinPCSIGN mostrará la ventana de diálogo Salvar como y podrá darle otro nombre.

Para salvar un archivo con el mismo nombre y directorio, use la orden **Salvar**.

Consejo.

Si usted ha modificado un montaje y desea conservar el original, utilice esta opción para salvar el trabajo con las modificaciones con un nuevo nombre; conservando el original como estaba antes de abrirlo.

Capturar la pantalla.

Esta función permite capturar la pantalla activa.

Acceso directo en : CTRL + C

Seleccione en el menú Archivos la función Capturar la pantalla o presione las teclas Alt + Print Screen, al mismo tiempo. Enseguida en el menú Edición click en Pegar.

Seleccionar un Escaner.

Esta función le permitirá seleccionar el escaner que esta utilizando.

Al activar esta opción, usted verá aparecer la ventana de diálogo con todos los driver de scanner para windows95 solamente. Seleccione el suyo y luego regrese al programa.

Escanear.

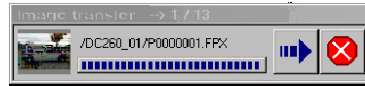
Esta opción le da acceso a su escaner y a sus parametros de trabajo con el fin de hacer una captura de una imagen color o blanco y negro.

Una vez que la imagen fue escaneada, ésta aparecerá en la pantalla. Usted podrá utilizar las opciones del menú Bitmap para retocar, salvar, exportar, girar etc etc. También podrá digitalizar para copiar la imagen en lineas y arcos.

Cámara Digital.

WinPCSIGN funciona con las cámaras digitales Kodak modelos DC220/260/265.

Configure su cámara en la opción **Captura**, luego conecte la cámara en su computador. En el menú **Archivo**, elija **Kodak DC220/260/265** para comenzar con la instalación. Después de haber conectado la cámara el programa mostrará una ventana con todas las fotos de la cámara. Al iniciar el transfer de las fotografías de la cámara al programa la ventana siguiente aparecerá.



Anula el traspaso de la foto en curso, para pasar a la siguiente
Para el proceso de transferencia.

Si las fotografías se encuentran asociadas con un archivo .wave un icono aparecerá en la parte inferior derecha de la imagen.

Doble click en el icono con el altoparlante, para escuchar el archivo (.wave) asociado a la imagen.

Si usted tiene **otro modelo** de cámara instalada en su Computador, podrá abrirla directamente desde el icono **Escanear**. Elija **Seleccionar el escaner** en el menú **Archivos** y seleccione el piloto twain de su cámara digital.

Personalizar (watermarks).

Abra en el menú Archivos **Camara Digital** , la función **Personalizar**.

La pantalla siguiente aparecerá con las opciones:
Script, Fecha y hora, Textos, Logotipos, Cámara.



Identificación de Script para personalizar los Watermarks.

Definición : (Script) Agrupamiento de ordenes pre-definidas.)

Script: En esta sección podrá identificar sus script.

Nombre del archivo : Nombre con el cual será identificado el archivo que contiene el script al interior de la cámara.

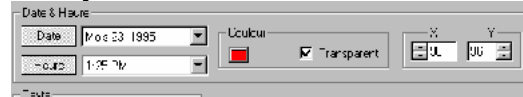
Menú : Nombre del menu en el cual se encontrará el script, al interior de la cámara.

Etiqueta : Nombre personalizado del script al interior del menú.

Definir un Watermarks.

La opción de posición X-Y de esta ventana puede ser cambiadas. Entre un nuevo valor representado en porcentaje o con ayuda del ratón seleccione el rectángulo que representa el watermarks y desplace sin soltar hasta la nueva posición.

Fecha y hora:



Seleccione el formato de presentación para la fecha y hora. Para configurar un nuevo color de fondo y/o del texto, seleccione el nuevo color señalando en el texto o el fondo este cambiará por si mismo. Si usted no desea ningún color de fondo señale en transparente.



Texto :

Al momento de activar texto, podrá escribir un texto en la zona de entrada de texto, (ver imagen). Al momento de hacer una nueva captura de imagen, éste aparecerá con los colores elegido. También podrá cambiar el color y la posición (ver fecha y hora)



Logo :

Un logo consiste en una imagen.

Seleccione un logotipo de la lista. (La extensión de las imágenes para las maquinas Kodak es .LGO).

Convertir: Esta opción le permite Convertir las imágenes PNG (exportadas en extensión .PNG en WinPCSIGN) en imágenes que la cámara reconoce (.LGO)

Si usted desea exportar con transparencia, refiérase a la función Exportar.

Usted puede cambiar la posición del logotipo de la misma manera que por la fecha.



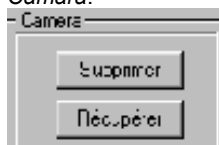
Una vez que usted haya terminado satisfactoriamente estas etapas señale en el icono mostrado para transferir éstos a la cámara.



Si la cámara no se encuentra conectada, tiene la posibilidad de transferir los datos a un disco.

Para recomenzar todo señale en reinicializar.

Cámara:



Esta sección permite suprimir o recuperar los archivos (Script y logos) almacenados en la cámara.

Suprimir : Borra los scripts o logos prealablemente seleccionados.

Recuperar : Transfiere los archivos (scripts o logos) de la cámara hacia el computador.

Los scripts serán transferidos hacia el repertorio \Cámara\script y los logotipos hacia \Cámara\logo.

Para seleccionar un archivo, basta con señalar en el nombre deseado de la lista.

Para afichar la lista con los scripts o los logo, basta con señalar en el botón de archivos.

Para transferir un logo o script a la cámara, señale en transferir hacia la cámara y seleccionar un archivo.



Importar.

Esta función le permitirá importar los archivos de extensión tipo DXF, EPS, PRN, DPF, PLT y las imagenes BMP, JPG, WMF y EMF

Usted podrá importar desde el menú de archivos.

- 1 Señale en la opción **Importar** y **elija un formato**.
- 2 En la ventana Importar archivos señale en **Buscar**, esta le indicará los lectores disponibles.
- 3 **Seleccione el lector** que contiene el nombre del montaje que usted desea abrir.
- 4 Una lista aparecerá con todos los archivos existente en el formato seleccionado.
- 5 Señale sobre el archivo que desea abrir o escriba el nombre en la zona **nombre del archivo**, finalmente para acceder al fichero señale en abrir.

Acceso directo barra de comandos.

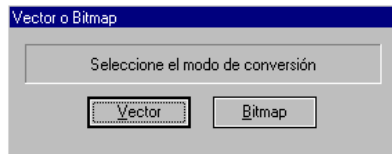
Señale en el icono Importar para abrir la ventana de importación, luego continúe con las etapas 3, 4 y 5 mencionadas anteriormente.

Importación de archivos en formatos EPS, AI.

Use esta función para importar los archivos EPS, AI de otros programas (Corel, Adobe, etc.)

En el menú Archivos, elija Importar y seleccione EPS, AI.

Escoja el archivo deseado y presione OK. El programa mostrará la pantalla de diálogo Vector o Bitmap, señale en la opción deseada.



Seleccione **Vector** por un diseño a **Rotular**, o **Bitmap** para una imagen a **Imprimir**.

Procedimiento.

- 1 **Exporte** un logo de **Corel Draw** en formato **AI** en el directorio de WinPCSIGN.
- 2 Luego abra en WinPCSIGN la opción Importar y seleccione el archivo **AI** en la lista, señale en Abrir.
- 3 Seleccione el modo de conversión. Vector o Bitmap.

Importar WinPCSIGN OLE.

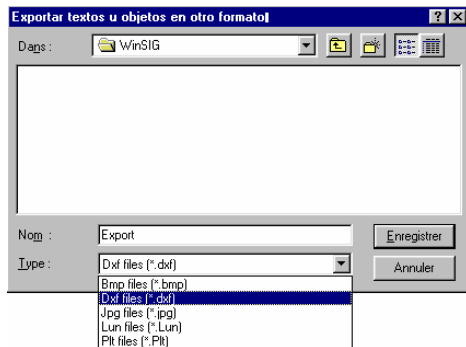
Permite importar los archivos .WPC de las versiones anteriores.

Procedimiento:

1. En el menú **Archivos**, seleccione **Importar WinPCSIGN OLE**
2. Una vez en la ventana de diálogo de Importar, seleccione el archivo con el montaje a importar y señale en abrir.
3. Una vez que el archivo WPC este en la pantalla salvelo como un archivo nuevo.
La segunda vez podrá abrir el archivo directamente desde el menú archivos.

Exportar.

Esta función le permitirá exportar archivos de formato DXF, PLT, BMP, JPG.



Abra la opción exportar en el menú de archivos para activar la ventana de diálogos de exportaciones.
Una vez esta ventana este abierta, seleccione el lector, el directorio y el formato donde usted desea exportar su trabajo.

Una vez hecha esta elección señale en salvar.

Exportación en formato JPG o BMP.

Esta opción le permite elegir la calidad, el color y la talla de la imagen. Cada vez que usted exporte un archivo JPG usted verá aparecer la ventana de diálogo Propiedades de la imagen.



Seleccione aquí las propiedades de **Calidad**, **Resolución** y **Color** de la imagen.

La opción **Calidad** le ofrece tres clases de compresión
Compresión Mínima, Mediana y Máxima.

- 1 Una **Compresión Mínima** salvará la imagen con el tamaño y la calidad de la imagen.
- 2 Una **Compresión Mediana** salvará la imagen reduciendo el tamaño y le entregará una calidad aceptable.
- 3 Una **Compresión Máxima** salvará la imagen reduciendo considerablemente el tamaño, lo que le permitirá ocupar menos espacio pero la calidad de la imagen es baja.

Enviar E-mail.

Transferir el documento en curso de utilización, para ser enviado por fax o por correo electrónico.

Esta función permite enviar el archivo en curso por fax o correo electrónico.

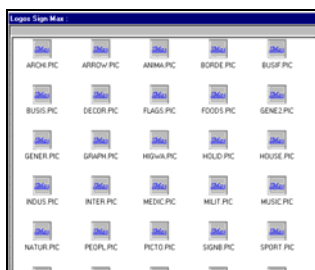
Para el funcionamiento de esta opción deberá haber instalado Microsoft Exchange en su computador.

Para información concerniente la instalación de Microsoft Exchange, informese en la documentación Windows.



Logos Sign MAX.

Esta función le permitirá abrir el menú de logos SignMax.



Una vez un grupo de logos abierto, podrá seleccionar un logo utilizando el ratón. Si usted desea podrá retocarlos para cambiar o borrar detalles.

WinPCSIGN tiene más 3500 logos listos para ser cortados.

¿Cómo crear un nuevo grupo de Logos ?

Crear.

Señale en la opción **Crear** y su nuevo grupo de Logos se adicionará automáticamente a la lista de los ya existentes. El nuevo grupo creado será un **WPIC1.PIC**. Si usted desea podrá darle otro nombre. Señale dos veces en el nombre WPIC1.PIC para abrir la ventana, una vez ésta esté abierta déle el nombre deseado.

Agregar.

Supprimé : ¶

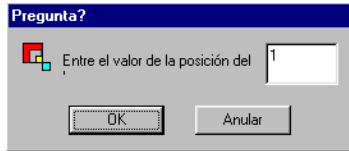
Una vez **Creado el nuevo grupo de Logos**, con esta función usted podrá adicionar a este grupo sus diseños.

- 1 Seleccione un logo, luego abra el menu de logos Sign MAX señalando en el icono de logos en la pantalla principal o bien en la opción Logos Sign MAX en el menu archivos.
- 2 Seleccione el nuevo grupo de Logos y señale en **Agregar**, su diseño será automáticamente adicionado.

Insertar.

Esta opción le permitirá **Insertar** un logo en el lugar seleccionado.

Seleccione un logo, luego en la pantalla de Logos Sign MAX, abra el nuevo grupo y señale con el ratón en **Insertar**. El programa le mostrará la siguiente ventana.



Seleccione la posición deseada y señale en OK para confirmar su elección.

Una vez su grupo fue creado usted podrá trabajar con las opciones de presentación como en diaporama.

Una vez abierto el nuevo grupo de logos, usted tendrá acceso a dos nuevas órdenes. **Confirmar** y **Presentación**.

Confirmar le permite preparar una selección de logos antes de ser impresos, además con **Presentación** podrá hacer un desfile de los logos seleccionados como en diaporama.

Confirmar.



Preparación antes de imprimir.

Centrar en la página de impresión.

Recomenzar con la selección.

Ir al Logo precedente.

Ir al Logo siguiente.

Confirmar o anular su selección.

Le permite agregar música o sus comentarios a la presentación de sus Logos.

Le permite imprimir la cantidad deseada de los diseños seleccionados.

Presentación.

Presentación le da acceso a las funciones siguientes:

Slide Show.

Esta función le permite hacer una selección de logos de un archivo Wpc, para una presentación de éstos, señalando el tiempo que deberá transcurrir en la presentación de una imagen y otra.

Procedimiento:

- 1 En la pantalla de Logos Sign MAX seleccione el archivo con el grupo de logos personalizados.
- 2 Ahora señale sobre presentación, una vez en esta pantalla escoja el tiempo que desee que transcurra en la presentación de un logo y otro.

Usted verá desfilan los Logos seleccionados con el intervalo de tiempo escogido.

Imprimir.

Para imprimir un diseño o documento, usted tiene varias maneras de proceder; puede Imprimir seleccionando por página o todo el archivo en curso. Una ventana de diálogo le pedirá confirmar esta información, para imprimir su selección señale en OK.

Teclas: CTRL + P.

Acceso directo en barras de comandos:



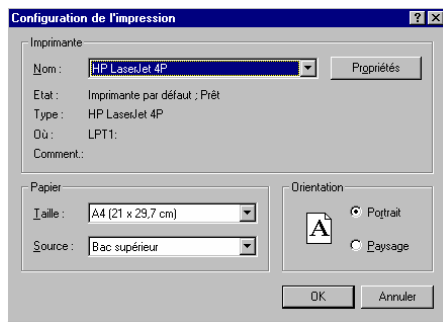
Hoja de producción

Imprimir un diseño o montaje con los valores de Ancho y de la posición “ Y ”.

Esta opción le permite imprimir un elemento en selección, o todos los elementos que se encuentran en la pantalla activa; imprimiendo los valores de Ancho y la posición “ Y ”.

Para imprimir un montaje seleccione todos los elementos y agrúpelos con la función **Agrupar, Menú de Objetos**. Una vez los elementos fueron agrupados señale en la opción.

Ajustar e Imprimir.



La opción **Ajustar e Imprimir**, imprime su montaje en el tamaño de la página configurada en su impresora. Si por ejemplo usted tiene configurada una hoja de 8.5' x11' la impresión se ajustará en esas dimensiones.

Preparación Previa.

Esta opción le permite visualizar la impresión en una página en el écran; antes de llevarla a la impresora. Aquí podrá verificar su montaje con las opciones tales como Próxima página, Página anterior, Dos páginas y Zoom. Una vez terminada la verificación, podrá imprimir o regresar a la pantalla principal con la opción **Salir**

Configurar impresora.



Antes de comenzar a imprimir usted deberá Configurar su impresora según sus propiedades. Abra la opción configurar impresora seleccione el Tipo y marca de impresora, en la lista que aparecerá en la ventana de diálogo, Alimentación del Papel, Talla, Origen y Orientación. Es muy importante escoger el Puerto de conexión LPT 1, LPT 2 para un buen funcionamiento de ésta.



Rotular.

Use esta orden para enviar la selección hacia la Rotuladora o Grabadora.

Señale con el ratón el icono rotular o seleccione la orden "Rotular" en el menú Archivo.
El programa lo llevará directa-mente al **Panel de control para la Rotulación**.



Usted encontrará en este panel las siguientes herramientas:

- * Ventana de control de **velocidad** de corte.
- * Ventana de ajuste del **material** (vinilo).
- * Ventana de ajuste de la **presión** del cuchillo.
- * Selección del **color** elemento por color.
- * **Espejo** de la selección.
- * **Rotación** de la selección.
- * **Bordura** de corte.
- * Crear un **archivo de corte**.
- * **Avanzar** después de haber cortado.

- * **Objeto en selección.** Cortar un objeto seleccionado en su montaje.
- * Opción **Iniciar** para enviar la selección a la Rotuladora.
- * **Cancelar** para desactivar el envío de mensaje a la Rotuladora.
- * **Regresar** le permite volver al programa WinPCSIGN una vez iniciado el corte del montaje.
- * **Opciones** Spooler aquí encontrará las opciones de Grabados, Resolución de corte, Ajuste de Bordura.

Para comenzar a Rotular presione con el ratón en la opción Inicio en este mismo menú.



Acceso directo en barra de comandos.

Nota:

Antes de comenzar a cortar deberá seleccionar la máquina rotuladora que esta utilizando. Para ello tendrá que abrir la opción Rotuladoras en el menú Configurar. También es muy importante seleccionar el puerto de conexión que corresponde.(LPT1,COM1 o COM2).



En el caso de un diseño exportado la resolución puede ser redefinida para tener un mejor resultado de cortado; la resolución sugerida es 5.

La tecla INICIO activará el mensaje a la rotuladora por el contrario para desactivar esta función señale en ANULAR; el

tiempo que este tome para realizar esta función depende de la capacidad de stock de su computadora o rotuladora.

Una vez usted se encuentre en ese menú, podrá seleccionar su **plan de corte** escogiendo la **Velocidad de corte** (Configuración pág.9), las **dimensiones del material**, este tendrá que ser siempre más pequeño que el del vinilo, pues la superficie real de corte es siempre un poco más pequeña debido a los bordes. Además depende del modelo de Rotuladora que este usando podrá seleccionar la **Presión**, esta depende del vinilo y la calidad de su cuchillo.

Si usted desea podrá utilizar la opción Bordura. Al seleccionar esta opción usted agregará un corte alrededor del montaje. Por último, podrá seleccionar **Cortar** y **Avanzar**, esta opción le dejará la máquina lista para cortar el siguiente panel sin tener que reposicionar el vinilo.

Finalmente la opción **Todos los colores** le permite cortar el montaje completo o si desea por color. Es importante al cortar por color verificar el color de la pluma, por ejemplo si usted selecciona un color para cortar y este no aparece en la pantalla quiere decir simplemente que no existe, su montaje tiene probablemente diferentes colores de llenado pero el mismo color de pluma.

Una vez su plan de corte fué configurado usted podrá comenzar a cortar.

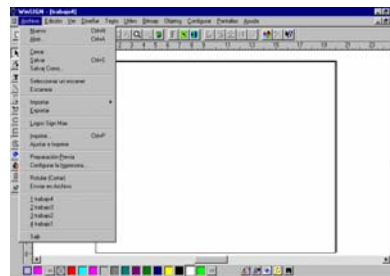
Para comenzar a Rotular presione con el ratón en la opción **Inicio** en este mismo menú.

Enviar en Archivo.



Esta opción le permitirá convertir su selección en archivo de cortado (HPGL) guardando toda la información útil tal como configuración de la cortadora, diseño y datos de cortado.

Pantalla. 1, 2, 3, 4



Cada vez que usted abra un archivo ellos se iran afichando al final del Menú Archivos, en una lista desde el primer hasta el último archivo abierto.

Esta opción le permite ir de un archivo a otro rapidamente.

Salir

Use esta orden para salir del programa Win PCSIGN. Al seleccionar esta opción, el programa le mostrará la ventana de diálogo y le pedirá salvar el o los archivos activos.

Teclas: ALT+F4

Ratón : Click en Salir (Menú Archivos)

Capítulo V

Funciones del Menú Edición.

Recuperar Rehacer.

Usted podrá recuperar la mayoría de las órdenes anuladas señalando en Menú editar la opción Recuperar . Usted puede anular la última modificación seleccionando ALT+BACKSPACE o sobre CTRL+Z. Para recuperar más de una orden, presione otra vez sobre la misma combinación antes mencionada.

Ratón : Cliquee en Recuperar (Menú Editar).

Teclas : CTRL + Z



Acceso directo barra de comandos.

Anular recuperar.

Usted podrá restablecer la última operación anulada. En el Menú editar, señale en Anular y recuperará su orden anterior.

Ratón:- Cliquee en Anular (Menú Editar)

Teclas:- CTRL+R.



Cortar.

Esta opción le permite **Cortar** un texto, una parte de un diseño, o un documento, para luego con la función **Pegar** llevarlo a otro archivo. Al seleccionar la función **Cortar** la información seleccionada será borrada del archivo original.

- 1 En el archivo que contenga la información que desea **Cortar**, seleccione la información resaltándola.
- 2 En el menú **Editar**, haga clic en **Cortar** o presione **CTRL + X**.
- 3 Ubique el cursor donde quiere que la información sea ubicada.
- 4 Finalmente en el Menú **Editar**, señale en la opción **Pegar CTRL + V**.

Nota:

La opción **Cortar** le permite copiar un elemento seleccionado de un archivo, **borran la información del original**. En cambio **Copiar** le permite hacer copias de una selección **guardando la información en el archivo original**.

Sugerencias:

También puede vincular o incrustar informaciones o pegar la información varias veces.

Teclas: CTRL+X



Copiar.

Copiar una parte del diseño en el mismo o en otro archivo.

- 1 En el archivo de origen **encuadre** la **selección** con la ayuda del ratón.
- 2 Luego señale **Copiar** en el Menú **editar** o presione **CRTL + C**
- 3 En el **archivo** de **destinación**, **cliquée** en el **lugar** que usted desea **ubicar** la **información**.
- 4 Finalmente, en el Menú **editar** señale en **Pegar** o presione **CRTL + V**.

Teclas : CTRL + C (copiar)

Teclas : CTRL + V (pegar)



Pegar.

Esta función le servirá para introducir en el mismo o en otro archivo el contenido del portapapeles con los elementos seleccionados anteriormente con la opción Copiar o Cortar.

Atención:

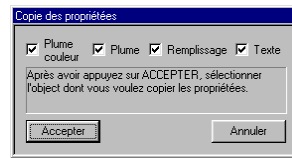
Pegar guardará la información copiada en el portapapeles hasta que usted copie otra selección.

Teclas : CTRL+V

Copiar propiedades.

Esta opción permite copiar las propiedades de un diseño para aplicarla a otro.

Seleccione el diseño al cual desea aplicar las nuevas propiedades, luego elija en el menú Editar, Copiar Propiedades. El programa le mostrará esta pantalla.



Active las propiedades que desea copiar y presione en Aceptar.

Finalmente click con la flecha en el dibujo desde el cual quiere copiar las propiedades. El elemento seleccionado se transformará automáticamente con las propiedades seleccionadas.

Múltiples copias.



Permite hacer copias múltiples de una selección.

Acceso : Menú Edición, Múltiples copias
Botón derecho del ratón.

Esta opción permite copiar las veces deseadas un texto o un objeto, seleccionando el número de copias, la ubicación y el espacio entre ellas, el valor entre espacio corresponde a la unidad configurada en su programa. (cm, po, etc.)

Procedimiento :



- 1 Seleccione un objeto, señale en Múltiples copias y se abrirá la ventana de diálogo siguiente:
- 2 Seleccione sus preferencias y señale en Aceptar.

Mover la selección.

Cambie la posición de un diseño dándole un nuevo valor **X-Y**, en la ventana de diálogo; confirme con OK o cancele con Anular.

Desplazar por el centro.

Esta función es útil para desplazar un elemento cambiando el valor X-Y, en la ventana de diálogo. Si usted desea desplazar o implantar un elemento en el centro de un montaje esta opción le servirá para mover la selección con referencia del punto centro.

Cambiar la Altura.

Cuando usted seleccione esta orden aparecerá la ventana de diálogo con la función "Cambiar la altura", déle el valor deseado y confirme su elección en la opción Aplicar.
Esta función podrá ser activada también al presionar el botón derecho del ratón.

Cambiar el Largo.

Para cambiar el largo señale sobre esta opción **Cambiar el largo** en el menú **editar**, en la pantalla aparecerá la ventana de diálogo y podrá entrar el valor deseado.

Active esta opción presionando el botón derecho del ratón, para un acceso rápido.

Plantillas.

Esta opción le permite Editar, Abrir o Crear una plantilla.

Edición Plantillas

Esta función abre la ventana de diálogo, permitiéndole la edición de una plantilla o modificar una plantilla existente.

Abrir. Plantillas

Esta función inserta una plantilla al interior del documento activo.

Para modificar un elemento de la plantilla, haga un doble click en el elemento donde desea hacer las modificaciones.

Crear.Plantillas

Esta función permite crear a partir de un documento activo un archivo scm (plantilla)

También puede crear una plantilla en la ventana de edición

Procedimiento:

- 1 Ubique los elementos en el lugar deseado (textos, imágenes)
- 2 Seleccione esos elementos
- 3 En el menú Edición/Plantilla señale sobre la opción Crear.
- 4 Déle el nombre deseado y señale en salvar.

Nota: Una plantilla consiste en un montaje donde todos los elementos han sido predefinidos, tipo y su posición. En el lugar donde ubico un texto podrá cambiar el tipo de fuente, su altura y su color, permaneciendo siempre un texto.

Archivo del cliente.

En la opción Archivo del cliente usted podrá recopilar todos los datos de sus clientes como en una agenda; nombre, dirección, teléfono..etc, etc; de una manera fácil y accesible. WinPCSIGN dispone de un archivo por pantalla.

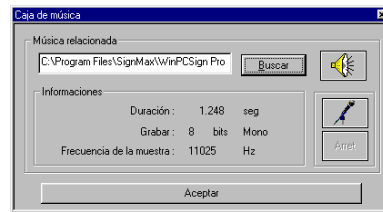
The screenshot shows a software window titled "Informaciones del cliente" with a tabbed interface. The "Cliente" tab is active, displaying a form with the following fields and values:

Cliente		Contacto	
Nombre:	Pastelería y Chocolatería "La Luna"	Contacto:	Sr. Lopez
Teléfono:	(514) 111-3333	Comenzado:	04/09/2000
Fax:	(514) 111-3330	Terminado:	04/15/2000
E-Mail:	laluna@email.com		
Ubicación:		Entrega:	04.15.2000
Dirección:	Los Almendros 239	Transporte:	Fedex
Ciudad:	Quilota	Terminos:	visa
País:	Chile	Precio:	\$1.000 \$
Código Postal:			
Comentarios:		Imprimir	Aceptar
Letrero y pancartas.			Anular

Comentarios.

Crear.Comentarios

Esta función permite crear un archivo de comentario (wave)



Para crear un archivo Wave deberá haber conectado un micrófono al computador.

Procedimiento:

Señale sobre la opción representada con el micrófono y haga un click en Ok para arrancar con la grabación.

Una vez que haya terminado señale en el icono Parar y salve el archivo con un nombre.

Si desea escucharlo, basta con señalar en el icono representado con el altoparlante.

Asociar.Comentarios

Esta función permite Asociar un archivo de comentarios (wave) a la imagen seleccionada.

Procedimiento:

- 1 Seleccione una imagen
- 2 Señale en el menú edición, Comentario, Asociar.

En la ventana de importación seleccione el archivo deseado y señale en abrir.

Suprimir.Comentarios

Esta función suprime los archivos de comentarios (.wave) asociados a la imagen seleccionada.

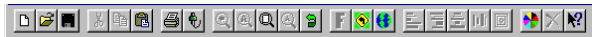
Seleccione una imagen con un archivo wave asociado, señale en Menú edición, Comentarios, **Suprimir**.

Capítulo VI

Funciones del Menú Ver.

Barra de Herramientas. Submenú.

Comandos.



Esta barra puede ser mostrada u ocultada. Al activar el programa, usted verá la **barra de Comandos** en la parte superior de su pantalla. Aquí encontrará las aplicaciones tales como:

- Nuevo.
- Abrir.
- Salvar.
- Cortar
- Copiar.
- Pegar.
- Imprimir.
- Rotular.
- Zoom anterior.
- Zoom total.
- Zoom página.
- Zoom pequeño.
- Rediseñar la pantalla.
- Fuentes.
- Logos Sig-Max.
- Importar un archivo.
- Alinear a la izquierda.
- Alinear a la derecha.
- Centrar.
- Justificación vertical.
- Justificación vertical y horizontal.
- Llenar color On / Off.
- Recuperar.
- Ayuda.

Barra de Útiles.



Esta barra puede ser mostrada u ocultada. Al activar el programa usted podrá ver la **barra de Útiles** en el costado izquierdo de su pantalla en posición vertical. Útiles le permite abrir diferentes opciones con barras flotantes, las cuales usted podrá desplazar para trabajar con ellas, señale con el ratón una vez en la barra con el nombre sin soltar el botón. Luego desplace al lugar deseado y suelte el botón. **Útiles** le permite trabajar con las siguientes opciones:

- Seleccionar el o los elementos.
- Mover puntos de construcción.
- Escribir un texto.
- Diseñar segmentos.
- Diseñar arcos.
- Dibujar Bezier.
- Dibujar un óvalo.
- Dibujar cuadrados o rectángulos.
- Zoom, ampliar una parte del diseño.
- Borrar.
- Pintar (Galon).
- Configuración de la pluma o lápiz.
- Configuración del pincel.
- Calculadora.

Barra de Selección.



En el Menú Ver al activar **Selecciones** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de selecciones con los utiles siguientes:

- Seleccionar elementos.
- Seleccionar elementos de un mismo color.
- Cambiar el ancho del elemento seleccionado.
- Cambiar la altura de un elemento seleccionado.
- Cambiar posición de un elemento seleccionado.
- Condensar o alargar elemento seleccionado.
- Poner el elemento seleccionado en posición itálica.
- Girar los elementos.
- Poner el elemento seleccionado en espejo.
- Desplazar el objetos seleccionados atrás.
- Desplazar el objetos seleccionado primer plan.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción. La posición de esta ventana puede ser cambiada, desplazandola según sea su gusto.

Barra de Manipulación.



En el Menú Ver al activar **Manipulación** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de manipulación con los utiles siguientes:

- Desplazar puntos de construcción.
- Quebrar un segmento en dos.
- Unir dos puntos abriendo un encuadre.
- Separar dos punto haciendo un un rectángulo. Vertical u Horizontal.
- 2 puntos segmento. Reemplazar por un segmento.
- 3 puntos arco. Reemplazar por un arco.
- Convertir un arco en segmento.
- Cortar.
- Instrumento de Precisión.
- Redondear puntas.

Barra de Curvas.



En el Menú Ver al activar **Curvas** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de curvas con los utiles siguientes:

- Dibujar una curva bezier cerrada.
- Dibujar una curva bezier en un camino seleccionado.
- Abrir un encuadre con el ratón para unir dos puntos.
- Click con el ratón en un punto para separar.

Barra de Texto.



En el Menú Ver al activar **Texto** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de texto con los utiles siguientes:

Escribir.
Seleccionar un tipo de letra.
Desplazar izquierda o derecha.
Centrar un texto.
Darte un valor al espacio entre las letras.
Escribir cifras.

Barra de Segmentos



Al seleccionar Segmentos en Menú ver (Submenú Herramientas), aparecerá en su pantalla la barra flotante de segmentos con las siguientes funciones :

Dibujar segmentos a partir de un camino seleccionado.
Dibujar segmentos
Reemplazar varias líneas por un segmento
Convertir una línea no importa su posición en una línea horizontal o vertical.
Quebrar un segmento en dos.
Señalando con el ratón en un segmento convertirlo en arco.
Señalando con el ratón en un arco convertirlo en segmento.

Barra de Arcos.



En el Menú Ver al activar **Arcos** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de arcos con los utiles siguientes:

- Dibujar arcos conectado a un camino seleccionado.
- Dibujar arcos sin unirse a otro segmento o camino.
- Reemplazar varios arcos que forman un curva, por un solo arco.
- Quebrar un arco en dos.
- Convertir un segmento en arco.
- Convertir un arco en segmento.

Barra de Círculos.



En el Menú Ver al activar **Círculos** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de círculos con los utiles siguientes:

- Dibujar un óvalo.
- Dibujar un círculo
- Dibujar círculos concentricos.
- Desplazar un círculo, cambiando los valores X-Y.
- Convertir un objeto en círculo.

Barra de Polígonos.



En el Menú Ver al activar **Polígonos** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de polígonos con los útiles siguientes:

- Dibujar rectángulos
- Dibujar polígonos
- Dibujar una estrella.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción. La posición de esta ventana puede ser cambiada, desplazandola según sea su gusto.

Barra Borrar.



En el Menú Ver al activar **Borrar** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de borrar con los útiles siguientes:

- Borrar un elemento
- Borrar un elemento uniendo los caminos.
- Borrar todos los elementos de un mismo color.

Esta opción usted la trabajará en una ventana flotante que aparecerá al activar la función. La posición de esta ventana puede ser desplazada al lugar deseado.

Barra Colores.



En el Menú Ver al activar **Colores** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de colores con los utiles siguientes:

- Colorear la selección.
- Activar la función degrade de colores.
- Activar o desactivar el llenado de colores.
- Poner el diseño en orden de llenado.

Barra de Plumas.



En el Menú Ver al activar **Plumas** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de plumas con los utiles siguientes:

- Darle un valor al grosor de la pluma (lápiz o contorno).
- Cambiar el color de la pluma.
- Desactivar la línea de la pluma en curso.
- Colorear la pluma con un color de la pantalla.
- Colorear la pluma con el color del pincel.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción. La posición de esta ventana puede ser cambiada a gusto.

Barra de Pinceles.



En el Menú Ver al activar **Pinceles** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de pinceles con los útiles siguientes:

Cambiar el color del pincel en curso
Colorear el pincel con el color del écran.
Colorear el pincel con el color de la pluma.
Desactivar el color interior del pincel en curso.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción. La posición de esta ventana puede ser cambiada, desplazandola a gusto

Barra de Justificación.



En el Menú Ver al activar **Justificación** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de justificación con los útiles siguientes:

Alinear a la Izquierda.
Alinear a la Derecha.
Centrar la Selección.
Alinear Verticalmente la selección.
Centrar los elementos horizontal y verticalmente.
Justificación de los elementos hacia arriba.
Justificación de los elementos hacia abajo.
Justificación de los elementos al centro de la página.

Barra de Zoom.



En el Menú Ver al activar **Zoom** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de zoom con los utiles siguientes:

- Zoom encuadre.
- Zoom precedente.
- Zoom total.
- Zoom página.
- Zoom pequeño.
- Rediseñar la pantalla.

Barra de Imagen.



En el Menú Ver al activar **Imagen** en el submenú **Herramientas**, aparecerá en su pantalla la **barra** de imagen con los utiles siguientes:

- Fusionar con el Bitmap.
- Vectorización automática.
- Espejo horizontal, derecha/izquierda.
- Espejo vertical, arriba/abajo.
- Itálica.
- Rotación de imagen.

Barra de Mensajes.

Use esta función para activar o desactivar la Barra de Mensajes que describe las diferentes funciones del programa. Esta barra si es activada se afichará en la parte inferior izquierda de su pantalla.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción. La posición de esta ventana puede ser cambiada, desplazandola a gusto.

Hora.



Esta opción en WinPCSIGN le permite mostrar u ocultar el reloj en el costado inferior derecho de su écran. Para mostrar el reloj vaya al Menú Ver y señale con el ratón en Hora, un crochet aparecerá señalando que esta función fué activada.

Paleta de Colores



En el Menú Ver al activar **Paleta de colores**, aparecerá en su pantalla la **barra** de Paleta de colores con los utiles siguientes:

- Crear un nuevo color y agregar a la paleta.
- Borrar un color en la paleta.
- Insertar una nueva paleta de colores de la librería.
- Salvar la paleta en curso.
- Reiniciar la paleta asignada.
- Definir la paleta en curso como paleta asignada.

Esta función mostrará u ocultará la paleta de colores.

Cuando esta función este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción. Esta opción le será útil para escoger los colores de su diseño.

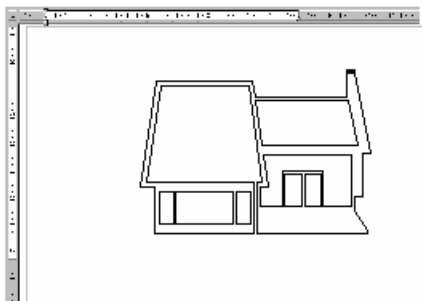
Para llenar el interior de su onjeto con un color, podrá utilizar el icono galon (barra de utiles). Seleccione el galon y el color deseado en la Paleta de colores. Luego señale con el ratón en el interior del camino a colorear.

Usted podrá también utilizar el ratón para **colorear**. Seleccione el camino, luego con el botón izquierdo elija el color. El camino tomará automáticamente el color seleccionado.

Para **cambiar** el **color** de la **pluma** sin llenar el objeto. Utilice el botón derecho del ratón para seleccionar el color.

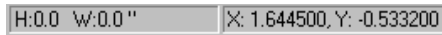
Reglas.

Usted podrá mostrar las reglas graduadas que aparecen en la parte superior del écran y al costado izquierdo.



Seleccionando esta opción usted mostrará las reglas, desactivando usted las ocultará. Esta opción es útil cuando desea trabajar con medidas exactas.

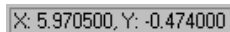
Altura y Largo.

A screenshot of a software window titled 'Altura y Largo'. It contains two fields: 'H:0.0 W:0.0"' and 'X: 1.644500, Y: -0.533200'.

Usted podrá activar la opción Altura y Largo). Una ventana se mostrará en la parte inferior de su pantalla, con los valores de Altura y Largo del trabajo que usted esta montando. Para desactivar esta función basta con hacer un click en la función Altura y Largo y estas serán ocultadas.

NOTA : Ahora si usted desea modificar los valores, vaya a " Modificar " (Menú Funciones). Allí encontrará la ventana de diálogo donde podrá cambiar los valores de su diseño o texto, de acuerdo a la medida original de su trabajo.

Coordenadas.

A screenshot of a software window titled 'Coordenadas'. It contains a field showing 'X: 5.970500, Y: -0.474000'.

Esta opción es una ventana con los valores " X- Y "que aparece en la parte inferior de su pantalla. Cada vez que usted mueve el cursor el ratón estos valores cambiarán. Esta opción es útil para conocer con exactitud la ubicación de un elemento. Usted puede mostrar u ocultar esta ventana; activando o desactivando " Coordenadas " en el Menú Ver. Un crochet a la izquierda de esta opción le indicará que ésta se encuentra activada.

Página.

Esta opción le permite sacar o mostrar de la pantalla la página de trabajo que figura en su écran. Active esta función señalando con el ratón en **Página**, para desactivar cliquée otra vez y el crochet al principio de esta opción desaparecerá y la **Página** será ocultada.

Para cambiar el tamaño de la página utilice la opción **Página** en el **Menú Configurar**.

Puntos de Construcción.



Esta opción le permite activar o desactivar los puntos de construcción de un objeto. Esta opción es útil por ejemplo cuando se desea hacer transformaciones en un diseño, ya que podrá ver los **puntos** de cada **arco**, **segmento** y **bezier**; los cuales podrá desplazar para mejorar su forma o incrementar cambios.

Los puntos de construcción podrán ser manipulados con la opción **Mover puntos** (**Menú Manipular**).

NOTA: Cuando haga modificaciones, le aconsejamos que utilice **Zoom encuadre** para agrandar una parte del diseño. De esta manera podrá retocar los objetos más fácilmente. Además le aconsejamos que utilice **Rediseñar pantalla**; esta función le será de una gran utilidad, ya que le permite sacar las basuras que quedan en su pantalla. Pués después de incrementar cambios en un montaje quedan líneas que en realidad no existen.

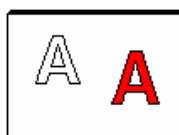
Cuadricular.



Al ser activada esta función usted verá una pantalla cuadriculada. Esta opción es útil para trabajar diseños con precisión. Para desactivar señale en " Cuadricular " (Menú Ver) y esta pantalla será ocultada.

Para mejor precisión podrá utilizar la pantalla cuadriculada para diseñar **conectando** en cada punto los arcos o los segmentos. Seleccione la opción **Snap conexión** en el Menú configurar.

Llenar.



Activando este útil de trabajo usted podrá colorear un diseño o logo en su interior. Seleccione la función Llenar.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción.

Página de impresión.

Activando este útil de trabajo usted podrá ver u ocultar la página de impresión al ecran.

Esta opción le permite ver su montaje con respecto a la **página de impresión**.

La dimension de la página depende del papel configurado en su impresora.

Ver con líneas.

Ver solamente el contorno de su diseño o logo. Este cambio facilitará la manipulación de su diseño.



Para trabajar con esta opción, seleccione el o los elementos. Luego señale con el ratón en **Ver con líneas**.

Cuando esta opción este activada, un crochet aparecerá al costado izquierdo de su opción.

Borrar puntos de registros.

Esta opción permite borrar todos los puntos de registros

Acceso rápido :

Esta opción permite borrar los puntos de registros.

Agregar punto de registro.

Esta opción permite guardar en memoria una posición X-Y de un objeto.

Acceso rápido : 

Esta opción guarda en memoria una posición X-Y del elemento seleccionado, permitiendo desplazarlo a nueva posición para trabajarlo. Luego podrá regresar a la posición X-Y guardada. (opción Ir al punto de registro)

Procedimiento:

Seleccione un elemento y active la opción **agregar punto de registro**.

Desplazar al punto de registro.

Esta opción permite desplazar un elemento a un punto de registro.

Acceso rápido : 

Esta opción le permite reposicionar un elemento desplazado; a una posición X-Y marcada con la opción **agregar punto de registro**.

Consejo práctico:

Los puntos de registros podrá visualizarlos activando la opción Ver puntos de registros en menú visualizar.

Ver puntos de control.

Esta opción permite ver los puntos de registros.

Esta opción muestra los puntos de registro en la pantalla.

El punto activo es de color rojo y los puntos puntos de registro inactivos son de color azul.

Configuración de base.

Recupera las barras de utiles asignadas por el programa.

Esta opción permite recuperar las barras de herramientas (barra comandos y utiles) perdidas.

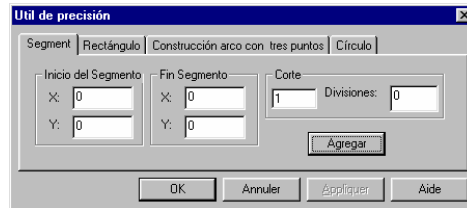
Reiniciar las barras.

Esta opción permite colocar las barras en la posición inicial como en la instalación del programa.

Instrumentos de precisión.

Acceso directo : 

Esta opción le permite diseñar con los valores reales arcos, rectángulos, segmentos y círculos.



Segmentos. Instrumento de precisión

Esta opción permite determinar con precisión un segmento dentro de un montaje.

Entre un valor X-Y para fijar el primer punto del segmento y un segundo valor X-Y para determinar el segundo punto del segmento. Seleccione el número de divisiones que desea y el espacio de separación entre la línea. Enseguida para confirmar click en Ok.

Rectángulo :Instrumento de precisión

Comience por entrar un valor X-Y para el costado inferior izquierdo del rectángulo, luego entre el valor de altura y largo, para confirmar señale en Ok.

Construcción de un Arco 3 puntos. Instrumento de precisión

Comience por el arco, entre un valor para el primer punto X-

Comience por dibujar el arco:

- entre un valor para el **primer punto X-Y**
- Entre un valor para el **2do punto, centro del arco.**
- Entre un valor para el **3er punto, fin del arco**

Círculo.Instrumento de precisión.

Dibuje un círculo con la posición de centro y el radio.

Entre el valor X-Y para la posición del círculo, enseguida entre un valor de radio y señale en agregar.

Cortar según un segmento.

Esta opción permite cortar un objeto según un segmento.

Use esta opción para cortar un objeto con un segmento y obtener diferentes objetos cerrados.

Seleccione la barra de **herramientas manipulación** en el **menú ver**, o doble click en el icono **Mover puntos** para abrir esta barra, luego elija la función indicada con la flecha,



Presione y mantenga presionado el botón izquierdo del ratón. Mueva en la dirección deseada, suelte el botón para terminar. Si desea cortar forzosamente derecho, mantenga presionada la tecla Shift al mismo tiempo.



Nota:

Si desea cortar un texto, tendrá que convertirlo en objeto antes de aplicar esta función.

Capítulo VII

Funciones del Menú Diseñar.

Segmento. Submenu.

Dibujar Segmentos



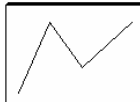
Para dibujar segmentos individuales.

Procedimiento:

Seleccione **Dibujar Segmentos** Erreur ! Source du renvoi introuvable., en el Menú Diseñar

Luego ubique el cursor en el lugar donde usted desea comenzar el segmento. Haga un click y mantenga el botón presionado, desplace hasta obtener el tamaño deseado suelte el botón. Con esta opción usted dibujará segmentos sin que estos se unan a ningún camino. Para desactivar esta función seleccione en otra opción.

Segmento de un Camino.



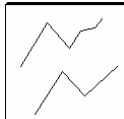
Para diseñar segmentos unidos.

Procedimiento:

Esta función es ideal para digitalizar una imagen Bitmap. Ya que este tipo de segmento permite unir el primer punto del segmento en el último punto del objeto dibujado.

Una vez el primer segmento fué dibujado ponga el cursor en el punto donde quiere que termine el nuevo segmento y presione el botón izquierdo del ratón. El nuevo segmento se conectará automáticamente al punto. Usted podrá repetir esta operación hasta crear la forma deseada.

Dos Puntos en Segmentos

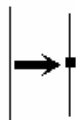


Seleccione **Dos Puntos en Segmento**, en el Menu Diseñar. Esta opción es útil para reemplazar una recta compuesta de varias líneas por un solo segmento.

Procedimiento.

Haga un click con el botón izquierdo del ratón, al comienzo de la recta a reemplazar, mantenga presionado el botón, una línea roja entrecortada le mostrará el camino que trazará su nuevo segmento; click al final ahora sus segmentos serán reemplazados por un solo segmento.

Quebrar un Segmento.



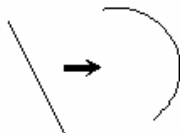
La función **Quebrar un Segmento** le permite quebrar un segmento en dos.

Procedimiento.

Ubique el cursor de ratón en el lugar que usted desea quebrar el segmento. Luego presione el botón izquierdo del ratón, mantenga y deslice el punto hasta el lugar que le convenga.

Esta opción es útil para incrementar cambios en un diseño o montaje.

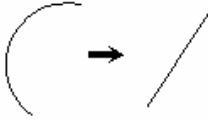
Segmento en Arco.



Esta función le permitirá convertir un **Segmento en Arco**.

Ubique el cursor sobre el Segmento a transformar cliqué y esta función será aplicada. Ahora seleccionando puntos de construcción; usted podrá manipular su Arco para darle la forma buscada.

Arco en segmento.

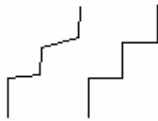


Esta función le permite cambiar un **Arco en Segmento**.

Señale una vez con el ratón en el Arco que usted desea transformar y esta función se aplicará automáticamente.

Esta opción es ideal para corregir y retocar de manera rápida y precisa.

Vertical / Horizontal.



La opción **Vertical / Horizontal** le permite poner un segmento en una posición forzosamente Horizontal o Vertical.

Haga un click sobre una línea y esta adoptará la posición vertical u horizontal.

Esta opción es práctica para corregir un diseño o un texto escaneado ya que le permitirá trabajar los segmentos transformandolos rápidamente en rectas verticales u horizontales perfectamente derechas.

Arco. Submenu.

Dibujar Arcos.

Al activar la opción **Dibujar Arco** en el **Menú Diseñar** usted podrá dibujar arcos individuales en el lugar que usted desee en su pantalla, sin que éstos se unan a ningún punto. Click el primer punto para comenzar, desplace el ratón click otra vez para señalar el centro del arco, sin soltar el botón desplace hasta obtener la medida deseada y suelte el botón. Esta opción será desactivada al seleccionar otra función.

Arcos del Camino.

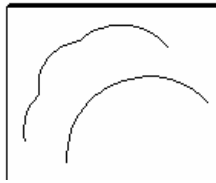
Para dibujar arcos unidos.

Procedimiento:

Esta función es ideal para digitalizar una imagen Bitmap. Ya que este tipo de arco le permite unir el primer punto del arco en el último punto del objeto dibujado.

Una vez el primer arco fué dibujado ponga el cursor en el punto donde quiere que termine el nuevo arco y presione el botón izquierdo del ratón. El nuevo arco se conectará automáticamente al punto. Usted podrá repetir esta operación hasta crear la forma deseada.

Tres Puntos en Arco.

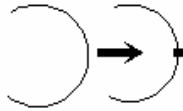


Esta opción le permite reemplazar segmentos y arcos en una curva por **Tres Puntos en Arco**.

Por ejemplo una curva compuesta por pequeños segmentos, usted podrá transformarlos en un solo arco, ubique el primer punto y presione el botón izquierdo del ratón, luego mueva el ratón hacia el centro de la curva presione y mantenga el botón, desplace hacia el tercer punto y suelte el botón para terminar, el programa tomará algunos segundos y luego reemplazará la curva por el nuevo arco.

Al utilizar esta opción en un montaje, puede que usted pierda el camino no transformado de su diseño pídalo al programa buscar otro camino en el Menú Editar.

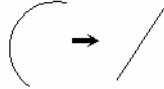
Quebrar un arco.



Quebrar un arco en dos.

Seleccione la opción **Quebrar un Arco**, ponga el cursor en el arco que desea quebrar, finalmente señale presionando el botón izquierdo del ratón.

Arco en segmento.



Esta función le permite cambiar un **Arco en Segmento**.

Señale una vez con el ratón en el Arco que usted desea transformar y esta función se aplicará automáticamente.

Esta opción es ideal para corregir y retocar de manera rápida y precisa.

Segmento en Arco.



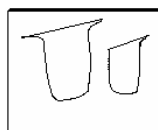
Esta función le permitirá convertir un **Segmento en Arco**.

Ubique el cursor sobre el Segmento a transformar cliqué y esta función será aplicada. Ahora seleccionando puntos de construcción; usted podrá manipular su Arco para darle la forma buscada.

Esta opción es ideal para corregir y retocar de manera rápida y precisa.

Mano alzada. Submenu.

Dibujar Bezier cerrado.



Esta opción disponible en el **Menú Diseñar**, le permite dibujar curvas bezier cerradas, utilizando el cursor como un verdadero lápiz con la facilidad y los movimientos de éste.

Dibujar bezier de un camino.



Esta opción le permite dibujar curvas en bezier conectadas en un camino dándole mucho movimientos a sus trazos. Esta función es práctica para desarrollar sin complicaciones diseños a Mano alzada.

Unir dos Puntos.

Esta opción le permite conectar dos líneas o dos arcos, uniendo dos puntos en un mismo camino.

Procedimiento:

Abra un encuadre en los puntos a unir, cliquée una vez y la función será aplicada. Asimismo sirvase de esta opción para unir un nuevo segmento o arco.

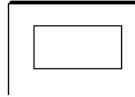
Esta función es muy útil si usted trabaja con un diseño escaneado o importado; ya que pueden aparecer puntos abiertos. Para ver los puntos abiertos deberá activar la función **Puntos abiertos** en el **Menú Objeto**. Esta función mostrará con un círculo el lugar donde se encuentra el punto desconectado.

Separar dos puntos.

Separar dos puntos en un diseño.

Esta opción le permite con un Click en un punto separar dos objetos, para incrementar nuevos elementos o para hacer de uno dos elementos y trabajarlos individualmente.

Rectángulo.



Dibujar **Rectángulos**, **Menu Diseñar**.

Al activar esta opción usted podrá dibujar cuadrados y rectángulos.

Click en el lugar donde desea comenzar, desplace el cursor hasta darle al rectángulo el tamaño deseado click una segunda vez para terminar.
Para cambiar las dimensiones utilice la función transformar, en el Menú Funciones o active la opción con el botón derecho del ratón.

Estrella.



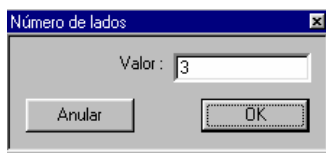
Dibujar **Estrellas**, **Menu Diseñar**.

Al seleccionar **Estrella**, **Menú Diseñar** usted dibujará sin problemas y perfectamente en la posición y tamaño deseado. Esta opción se trabaja con el ratón. Haga un click para comenzar, al mover el ratón usted verá aparecer una estrella que se agrandará cada vez que usted lo desplaza, una vez logrado el tamaño deseado click una segunda vez para terminar.

Polígono.



Al seleccionar **Polígonos**, **Menú diseñar** usted verá aparecer la pantalla siguiente, pidiéndole que entre el valor de lados para su polígono.

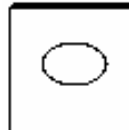


Una vez que entre el número de lados usted podrá dibujar triángulos, hexágonos etc. etc.

Procedimiento:

Haga un primer click para ubicar el punto de partida, luego desplace el ratón para incrementar el tamaño de éste, una vez obtenido el resultados deseados, click una segunda vez para terminar.

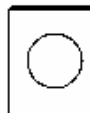
Ovalo.

**Dibujar Ovalos, Menu Diseñar.**

Al seleccionar **Ovalo, Menú Diseñar** usted podrá dibujar óvalos en la posición y la altura deseada. Esta opción se trabaja con el botón izquierdo del ratón.

Click una vez para determinar el punto de partida, luego desplace el ratón para darle el tamaño deseado. Para finalizar click una segunda vez .

Círculo.



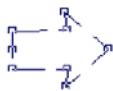
Dibujar **Círculos**, **Menu Diseñar**.

Al activar este útil de trabajo usted dibujará círculos en el lugar y tamaño deseado. Cliquee una vez para ubicar el primer punto, luego identifique la altura deseada y cliquee una segunda vez para terminar.

Esta opción se trabaja con el botón izquierdo del ratón.

Dibujar Flechas.

Esta opción permite dibujar flechas.



Seleccione la función flechas en el menú diseñar, luego mantenga presionado el botón izquierdo del ratón. Mueva el ratón hacia la dirección deseada. El programa comenzará automáticamente a dibujar la flecha. Una vez el tamaño requerido fue encontrado suelte el botón. Para cambiar la forma o la dimensión seleccione un cuadro y mueva en la dirección deseada. Una vez que la flecha este dibujada presione la tecla Enter para terminar.


Capítulo VIII

Funciones del Menú Texto.

Fuentes.



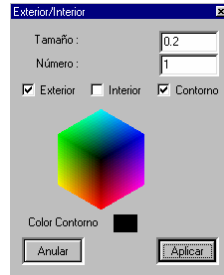
Al activar la opción Fuentes de WinPCSIGN, estará en condiciones de elegir y visualizar los 200 estilos de letras Sign MAX. Además usted podrá seleccionar un estilo dentro de las fuentes True Type. Podrá también elegir fuentes en el Disco Compacto de WinPCSIGN. (opción catálogo). Una vez la fuente fue seleccionada podrá ser importada a su montaje ubicándola en el lugar designado. WinPCSIGN le ofrece en este mismo menú cambiar la altura de las letras.

Acceso directo en barra de comandos. 

Contorno de las letras.



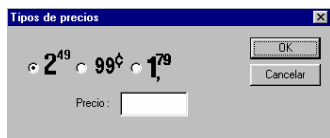
Escriba un texto y selecciónelo, luego señale en la opción **Contorno de las letras** en el **Menú Texto**.



Una vez en la ventana de diálogo entre el valor de espesor deseado. Seleccione también el tipo de contorno, (exterior o interior), una vez hecha su elección señale en Aplicar. Usted puede asimismo hacer contornos en el color que usted desee, escoja uno señalando en el cubo con los colores.

Precios.

Esta opción le mostrará tres formatos para escribir cifras.



Seleccione el formato deseado, luego escriba la cifra en la ventana marcada **precios** y presione OK.

Escribir un Texto.

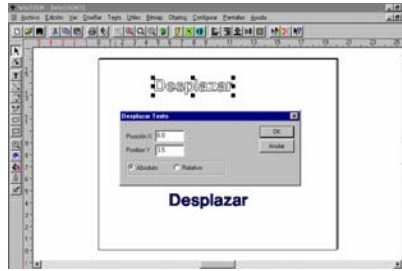
Para Escribir un texto podrá señalar directamente en el icono en la barra de útiles, o seleccionar esta opción en el **Menú Texto**.



Click una vez en el icono en la barra de útiles. A continuación click una vez en la pantalla, para ubicar el cursor y comenzar a escribir. Al hacer 2 click rápidos en el icono, podrá trabajar con la barra flotante de texto.

Desplazar un texto.

Para **desplazar un texto**, en su montaje.

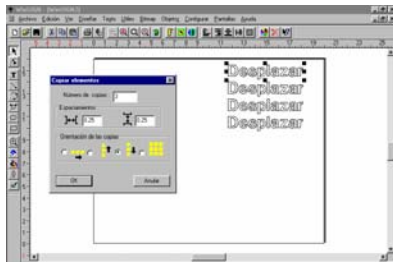


Seleccione el texto, a desplazar; active **Desplazar un texto** en el **Menú Texto**, enseguida en la ventana de diálogo de desplazar un texto entre el valor **X-Y** . Luego señale en **OK**.

Sus elementos seleccionados adoptarán los valores incrementados en X-Y.

Copiar Texto.

Le permite **copiar texto** seleccionando la ubicación, número de copias y espacio entre letras.



Seleccione un texto, luego señale en la opción **Copiar Texto** en la ventana de diálogo de copiar elementos, seleccione el número de copias, ubicación del texto, espacio entre letras una vez hecha su elección confirme con **OK**.

Espejo del Texto.

Esta opción le permite hacer copias de texto automáticamente.

Esta opción le entrega una imagen en **Espejo** de un texto seleccionado. Esta opción le entregará una sola posición de Espejo de manera automática. Si usted desea más herramientas de Espejo, cambiar posición por ejemplo seleccione la función Espejo en el **Menú Funciones**.

Allí **WinPCSIGN** le propone en **Submenú Manipular**, la función Espejo con **más alternativas**.

Convertir en Objeto.

Convertir en Objeto, Menú de Texto.

La opción **Convertir en Objeto**, le permite disociar un elemento de un grupo, para ser trabajado individualmente; como por ejemplo un texto en un montaje escaneado. Al utilizar esta opción usted deberá preocuparse de la cantidad de objetos que existen en su selección; pues estos serán considerados individualmente. Para volver atrás después de haber desplazado un objeto, **recupere** su trabajo con la opción marcada en la pantalla principal con una **X** o seleccionando **Recuperar (Menú editar)**.

Nota : En esta opción usted no podrá utilizar **Anular** Convertir en Objeto. Utilice la función **Agrupar** en el **Menú Objeto** para volver a tener sus elementos agrupados.

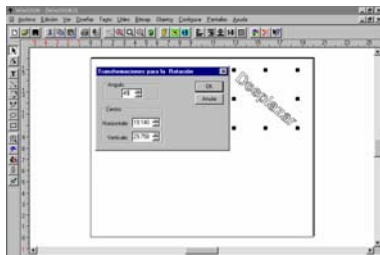
Anular la Transformaciones.

Esta opción le permite **Anular la transformación** en un texto.

Esta herramienta de trabajo le permite volver atrás de una orden efectuada, para recuperar la pantalla anterior sin transformaciones. Usted deberá tener en cuenta que esta opción no se encuentra disponible en todas las funciones. Nosotros le recomendamos tener esto presente ya que algunas de sus aplicaciones serán irreversibles.

Rotación de textos.

Esta opción le permite hacer una **rotación de un texto**.



Al seleccionar **Rotación del Texto** en el **Menú Texto**, la ventana de dialogo de transformaciones de la rotación aparecerá en la pantalla. Entre un valor de ángulo y presione en **OK**. Usted podrá, sin embargo, volver atrás de su decisión anulando con la opción **Anular la Transformación**.

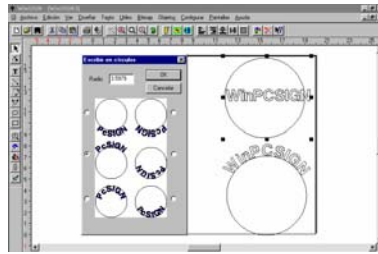
Camino del texto.

Esta función le permitirá escribir un texto y que este adopte un camino asignado.

Escriba un texto y dibuje una curva al ecran; enseguida seleccione ambos y señale en menú Texto, la opción Camino de texto.

El texto selección adoptará el camino dibujado.

Texto en círculo.



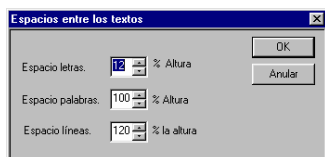
Para escribir Texto en Círculo seleccione un círculo y un texto, luego señale en la opción **Texto en círculo**. A continuación en la ventana de diálogo seleccione la posición del texto entre las 6 posiciones ofrecidas, además aquí si lo desea podrá cambiar el valor del radio. Una vez hecha su elección señale en **OK**.

Especificaciones del Texto.



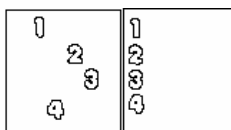
En esta opción usted podrá trabajar las Especificaciones del Texto como Tipo de letra, Altura, Largo, Condensación, Horizontal, Angulo Itálico, Espaciamentos, Rotación. Confirme su elección con OK o cancele con Anular.

Espacios en los Texto.



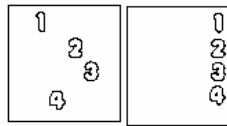
La utilización de esta opción le permitirá cambiar el Espacio entre letras, Espacio entre palabras y Espacio entre líneas. Para confirmar su elección indique sobre OK o cancele su elección guardando los parámetros predeterminados con Anular.

Alinear Izquierda.



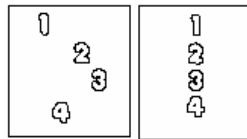
Esta opción le permite alinear su texto o grupo de líneas seleccionadas a la izquierda de su pantalla. Usted encontrará la opción alinear en **Menú Texto**.

Alinear Derecha.



Esta opción le permite alinear sus textos o grupo de líneas a la derecha de su écran. Usted encontrará la opción **alinear** en **Menú Texto**.

Centrar.

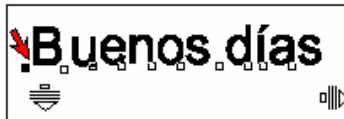


La opción **Centrar**, **Menú Texto** le permite centrar varias líneas de un textos o grupo de líneas seleccionadas.

Espaciamiento visual.



Esta opción le permite separar o acortar los espacios entre las letras de un texto. Una vez seleccionada esta función una flecha aparecerá abajo de su texto, marcando visualmente el espacio entre las letras; señale con el ratón en la flecha y desplace hasta obtener los resultados requeridos. Además al tener dos líneas de texto la flecha vertical le permitirá separar o unir el espacio entre líneas.



También podrá separar individualmente el espacio entre las letras. Seleccione el punto bajo la letra a desplazar y con la ayuda de las flechas del teclado mueva en la dirección deseada. Finalmente señale en el mismo punto para deseleccionar.

Nota : Las flechas horizontal y vertical permite trabajar el espacio entre letras y/o entre líneas en conjunto.

Al seleccionar un o varios puntos en una palabra podrá desplazar una o las letras seleccionadas con la ayuda de las flechas de dirección del teclado.

Capítulo IX

Opciones del Menú Funciones.

Seleccionar.



Seleccionar, Menú Funciones.

Esta opción le permite **seleccionar todos** los objetos en la pantalla. Al hacer un click con el botón derecho del ratón usted podrá señalar en esta opción en la opciones que aparecerán en su pantalla.

Seleccionar Todo

La opción **Seleccionar Todo** en **Menú Funciones** le permite seleccionar varios elementos en uno solo para ser trabajados como grupo y no individualmente. Para Anular click afuera del diseño y **Seleccionar todo** será anulado.

Anular toda la selección.

Anular toda la selección, Menu Utiles.

Esta opción anula la selección hecha anteriormente.



Rediseñar la pantalla.

Esta opción le permite rediseñar su pantalla, limpiando el écran. Pues después de incrementar modificaciones en un diseño, puede que queden residuos en su pantalla.

Borrar.

Borrar, disponible en el **Menú Funciones**.

La opción **Borrar** en **Menú Funciones** le permite borrar un elemento. Usted podrá recuperar lo borrado seleccionando Recuperar en Menú **Editar** o señalando en " X " en la Barra de Comandos.

Al activar la barra **Borrar** en el menú **Ver** le entregará otras opciones como Borrar por color, borrar y unir un caminos.

Medir.

La opción **Medir** en **Menú Funciones** le permite medir un objeto.

Seleccione la opción **Medir**, señale con el ratón al principio y al final del objeto a medir. Una línea roja entrecortada le mostrará la superficie que usted seleccionó. Los valores serán mostrados en la parte inferior de la pantalla.

Magic Ruler.

Activación/Utilización. Magic Ruler

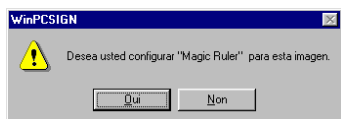
Esta función permite configurar y activar la magic ruler.

Esta función es usada para medir ángulos, alturas, largos o cualquier distancia en una foto, de manera real.

Para que esta opción funcione deberá tomar la foto con una regla o con dos puntos de registro.

Como configurar la función Magic ruler?

Una vez la foto se encuentre en la pantalla. Abra el **menú Funciones**, seleccione **Magic ruler** y elija la función **Activación/Utilización**. Luego señale en la foto. El programa le mostrará la siguiente pregunta:



Presione Si para configurar, luego con el ratón marque el primer punto en la foto, mueva el ratón y señale el segundo punto. El programa abrirá la ventana de diálogo **Magic ruler**. Seleccione la regla deseada (azul 24 pulgadas, roja 60 cm.) y presione **Regresar**.



Si usted configuró correctamente la función, el programa agregará este icono a la costado izquierdo de la foto.

Como medir una distancia

Seleccione Activación/Utilización en el menú funciones, luego señale el primer punto en la fotografía, mueva el ratón hasta el segundo punto y mantenga presionado el botón. El valor aparecerá abajo en la pantalla.

Para desactivar esta función señale en la opción Desactivar en el submenú **Magic Ruler**

Desactivación.Magic Ruler

Esta opción permite desactivar la Magic ruler asociada a una imagen.

- Seleccione una imagen que tenga una Magic ruler asociada
- Abra el Menú funciones, Magic ruler,
Señale en **Desactivar**

Modo líneas cotas.

Use esta función para medir la distancia de manera horizontal, vertical, circular o angular. esta opción permite además imprimir los valores de las medidas.

En el menú funciones escoja Líneas Cotas y la dirección deseada (Horizontal, vertical, diagonal o angular) marque el primer punto enseguida click con el cursor en el último punto, finalmente click la posición donde quiere que aparezca la medida.

Usted podrá cambiar en el submenú configuración la Unidad de medida, la Precisión y la distancia dinámica.

Nota:

Si usted desea imprimir su montaje con la función ajustar e imprimir, deberá desactivar la opción distancia dinámica.

El submenú fuentes le permitirá cambiar el estilo y la altura de la fuente utilizada.

Ver códigos bajo cursor.

Ver códigos bajo cursor, Menu Útiles.

Esta opción podrá utilizarla para **Ver el código** del color bajo el cursor. Señalado con el cursor del ratón en el Menú Funciones señale sobre código del color. Esta opción le permite ver el código de un color RGB o CMYK.

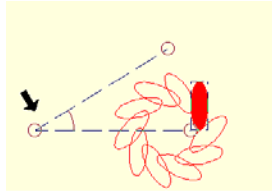
Click en el **Menú Funciones** en el código de colores, la ventana será abierta seleccione el código RGB o CMYK desplace el cursor sobre un color y el código de este aparecerá en la ventana.

Copia circular.

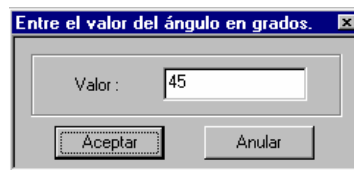
Esta opción permite copiar el objeto en curso de manera circular

Una vez que el diseño ha sido seleccionado, elija **Copia circular** en el menú **Funciones**, o presione las teclas **ALT + R** para activar.

Presione enter para aceptar y comenzar a copiar con el valor asignado (45 grados). Deberá presionar la tecla **Enter** tantas veces como copias desee



Señalando con el ratón en el punto indicado con la flecha podrá cambiar el valor del ángulo de las copias



Transformar. Submenú

En este submenú usted encontrará las siguientes opciones:

Posición.

Esta opción le permite cambiar la posición de un objeto en el écran.

Seleccione el o los elementos a desplazar, luego señale en la opción **Posición, Submenú Transformar en el Menú Funciones.**, una ventana flotante aparecerá en su écran, entre los nuevos valores de posición X - Y y señale en aplicar.

Ancho.

Esta opción le permite cambiar el ancho de un objeto.

Seleccione un objeto, luego señale en la opción **Ancho, Submenú Transformar en el Menú Funciones.** En la ventana de diálogo de transformaciones entre el valor deseado, finalmente señale en aplicar.

Nota : Antes de comenzar a utilizar esta opción verifique su selección, pues ésta será aplicada a todos los elementos seleccionados.

Altura.

Esta opción le permite en la ventana de diálogo cambiar la altura de su elemento seleccionado (texto o diseño).

Seleccione el diseño luego señale en la opción **Altura** y en la ventana de diálogo de transformaciones entre el nuevo valor.

Condensar.

Esta opción es útil para condensar la altura y el largo de un elemento seleccionado (texto o diseño). Esta función se trabaja en la ventana de diálogo de Transformaciones.

Rotación.

Para aplicar esta función seleccione un elemento, luego señale en la opción **RotaciónSubmenú Transformar** en el **Menú Funciones**. En la ventana de diálogo de transformaciones déle un valor a ángulo de rotación y señale en **Aplicar**.

Itálica.



Usted podrá dar un valor de ángulo itálico a sus elementos seleccionados.

Abra la función **Itálica submenú transformar** en el **Menú Funciones** En la ventana de diálogo de transformaciones entre el valor de ángulo deseado y confirme señalando en **Aplicar**.

Espejo.



Con esta opción obtendrá imágenes o diseños en espejo. Además usted podrá seleccionar la posición deseada; una de las aplicaciones de esta opción es cuando se trabaja un diseño simétrico. Trabaje un lado y obtenga la otra mitad con la opción Espejo.

Escala Real.

Esta opción le permite trabajar cambiar el tamaño de su montaje en escala proporcional.

Una vez la función sea seleccionada entre en la ventana de diálogo el valor del **Largo buscado**, luego señale en OK para aplicar la función.



Manipular. Submenú.

Mover Puntos.

Esta opción le permitirá mover los puntos de construcción, para alargar, reducir los segmentos, incrementar y retocar el ángulo de una curva en un diseño y convertir un segmento en arco al señalar y desplazar el centro de éste.

Seleccione la función **Mover puntos**, ubique el cursor del ratón en el punto que desea mover. Presione el botón izquierdo y desplace el punto. Para terminar suelte el botón.

Si encuentra muy difícil seleccionar y mover un punto, agrande una sección del logo utilizando la opción **Zoom encuadre**.

La opción Mover puntos es muy útil para corregir un diseño escaneado, además al activar la opción **Activar Modo Snap en Modo conexión**, Menú configurar, podrá conectar automáticamente los puntos. Para esto asegúrese que el cursor se encuentre cerca del punto que desea conectar.

Al **Activar Snap en los puntos**, podrá conectar un punto de construcción a la página cuadriculada.



Esta función se encuentra **disponible** en **Barra de Utiles** en la **Pantalla Principal** y en **Menú Funciones**.



Alinear a la izquierda.

Con esta opción usted podrá Alinear a la izquierda los elementos seleccionados. Al trabajar con esta opción usted deberá seleccionar más de un elemento.



Alinear a la derecha.

Con esta opción usted podrá Alinear a la derecha los elementos seleccionados. Al trabajar con esta opción usted deberá seleccionar más de un elemento.



Centrar.

Con esta opción usted podrá Centrar los elementos seleccionados. Al trabajar con esta opción usted deberá seleccionar más de un elemento.

Zoom. Submenú.

Zoom Encuadre.

Esta función le permitirá trabajar su diseño verificando los detalles más mínimos para cortados o impresos perfectos. Active la función **Zoom Encuadre**, submenú zoom en el **Menú Funciones**. Luego ponga el ratón en el lugar que desea agrandar y abra un encuadre

Zoom Previo.

Esta opción lo llevará a la vista anterior. En el Submenú de Zoom seleccione **Zoom Previo**, esta función le permitirá regresar al diseño original pasando por todos los zoom encuadres anteriores.

Zoom Total.

La opción **Zoom Total** le permite tener una vista general de su montaje, mostrándole el diseño en toda la pantalla.

Zoom selección.

La opción Zoom selección permite obtener un zoom en la pantalla de un objeto seleccionado.

Zoom Página.

La opción Zoom Página le permite tener un plano general de su diseño con respecto a la página del écran. Usted verá el tamaño y la ubicación de éste con respecto a la página configurada.

Zoom Pequeño.

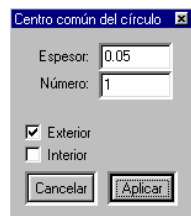
Esta función le permitirá reducir su diseño en la pantalla.

Esta opción le permite reducir su montaje en la pantalla, facilitando su manipulación. Usted podrá utilizar esta opción para visualizar su diseño en una nueva ubicación o para agregar un nuevo texto.

Círculo. Submenú.

Multiplicar Círculos.

Esta opción le permite **Multiplicar Círculos**.



Una vez seleccionada esta opción usted verá aparecer la ventana de diálogo Centro común del círculo, déle el valor de espesor, el número de copias y la ubicación interior o exterior del círculo. Esta opción usted la encontrará también en Barra de Herramientas en la pantalla principal.

Mover Círculo.



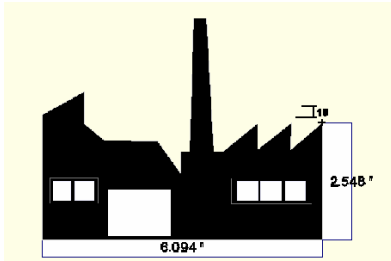
La opción Mover Círculo, le permite desplazar un círculo. Primero seleccione el círculo que desea mover y cliquée en la opción **Mover Círculo**. Luego entre la nueva posición del círculo y señale en OK para confirmar o en Anular para cancelar.

Disponer en Orden de Llenado.

Esta opción le permitirá ordenar automáticamente los elementos de su diseño por tamaño. Desde el más pequeño (adelante) hasta el más grande (atrás). Señale con el cursor en **Disponer en Orden de Llenado** en **Menú Funciones**.

Líneas cotas (horizontales, angulares, verticales, diagonales)

Use esta función para medir la distancia de manera horizontal.
Esta opción permite además imprimir los valores de las medidas



En el menú Funciones, Magic Ruler, escoja Línea cotas, y la dirección Horizontal.

Marque el primer punto y click con el cursor en el último punto, finalmente click la posición donde quiere que aparezca la medida.

Usted podrá cambiar en el submenú Configuración la Unidad de medida, la Precisión y la Distancia dinámica

Nota: Si usted desea imprimir su montaje con la función Ajustar e Imprimir, deberá desactivar la option Distancia dinámica

Consejo:

El submenú Fuentes le permitira cambiar el estilo y la altura de la fuente utilizada.

Configuración líneas cotas.

Esta ventana permite configurar la unidad de medida a utilizar y aficharla. Además podrá controlar el afichaje de precisión.



La opción Distancia dinámica recalcula automáticamente las medidas de una diseño o imagen en el momento de aplicar una condensación o una ampliación.

Al señalar en **Aplicar**, la configuración se aplicará en las líneas cotas seleccionadas y en las proximas.

Consejo :

Si desea imprimir un montaje con la función Ajustar e imprimir, deberá desactivar la opción distancia dinámica.

Configurar fuentes líneas cotas.

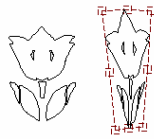
Esta función abre la ventana de fuentes para configurar un nuevo estilo.

Señale en el menú funciones, submenú líneas cotas, Configurar fuentes.

Seleccione en la ventana el estilo deseado.

Al señalar en **Aplicar**, la configuración se aplicará en las líneas cotas seleccionadas y en las próximas.

Distorsión.



Esta opción le permite aplicar una **Distorsión** a un diseño o texto.

Señale con el cursor en **Distorsión (Menú Funciones)**, luego en la ventana flotante señale es forma definida y escoja una de las distorsiones sugeridas, finalmente señale en aplicar y su elección será aplicada.

Otra manera de aplicar esta función es creando uno mismo la distorsión.

En la función **Distorsión, Menu Utiles** señale con el cursor en mano alzada, ella le propondrá **4 u 8 puntos**, escoja **4** para una **manipulación simple**, u **8** para una **más compleja**. Además podrá optar por conservar las líneas o convertirlas en curvas; ahora usted podrá desplazar los puntos que aparecen en el encuadre de su diseño, hasta obtener el resultado deseado. Para finalizar señale en **Aplicar**.

Contorno.



Seleccione un elemento, luego en el **Menu Utiles**, seleccione **Contorno**.

Usted verá aparecer la ventana flotante de contorno:



Entre el valor de espesor, el número de copias, contorno interior o exterior y finalmente el color del contorno. Una vez hecha su elección señale en Aplicar.

Nota : Si usted desea cortar el contorno separado de los objetos del montaje, seleccione un color diferente, en el cubo de la ventana flotante de contorno.

Sombra.

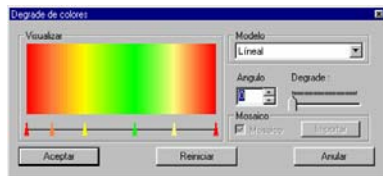


Esta función le permite crear una sombra en un elemento seleccionado. Usted podrá seleccionar la dirección y el color de la sombra.

Déle un valor de sombra en X- Y , Luego señale en **Aplicar**.

Degrade de colores.

Esta opción le permite crear una degradación de colores.



Seleccione un elemento, luego señale con el cursor en **Degrade de colores**. En la ventana degrade de colores, seleccione el primer y el segundo color a utilizar luego click en **OK**. Usted podrá además en este mismo Menú crear una Foto Mascara utilizando un bitmap.

Escriba un texto luego en la ventana de **Degrade de colores**, en **modelo** seleccione la opción **Bitmap**. Luego en el menú de archivos **BMP** seleccione la imagen. Enseguida tendrá que desactivar la opción **mosaico** en la ventana de **Degrade de colores** y señale en **OK**.

Soldadura.



Esta opción le permite soldar varios elementos. Antes de utilizar esta función usted deberá **unir los objetos achicando los espacios**, luego seleccione los objetos a soldar y señale en la función **Soldadura** y click en **OK** para aceptar la modificación. Para anular esta función señale en la **X** en el Menú comandos.

Grabados.Submenú.

Grabados Interior.

Esta opción permite hacer líneas al interior de un objeto para que un Router o una máquina de Grabado produzca efectos de profundidad bajo relieve.

Grabados Exterior.

Esta opción permite hacer líneas al interior de un objeto para que un Router o una máquina de Grabado produzca efectos de profundidad sobre relieve.

Depósito. (opción)

Permite depositar el gel (Neon líquido) para trabajar con la máquina Router.

Superposición de colores.

Superposición de colores, Menu Utiles.

La **Superposición de colores** le ayudará a respetar las fronteras entre colores diferentes. Ella creará un contorno de seguridad en las partes adyacentes de su montaje. Este contorno impedirá el paso de la luz, con el fin de evitar la formación de una línea blanca o de un nuevo color luego de la Superposición. En una **impresión** la **Superposición de colores** le ayudará a **respetar** la identidad de cada **color**; para esto usted deberá **elegir** en esta ventana flotante los **colores del más claro al más oscuro**.



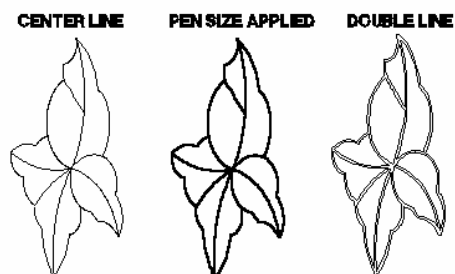
En la **Rotulación** de vinilo. Esta opción le permite hacer **contornos (Overlap)**. Para esto seleccione el diseño al cual usted desea hacerle un contorno (Overlap), luego elija la función Superposición de colores en el Menu Utiles.

El programa le mostrará una ventana flotante de colores. Si usted va a imprimir seleccione el orden de colores, enseguida confirme su elección señalando en OK. Enseguida entre el **valor** del **contorno** (Overlap). El programa tomará algunos segundos y luego le entregará el trabajo.

Doble línea.

Esta función permite convertir un diseño con líneas simples en líneas dobles y cerradas.

Una vez que el diseño fue vectorizado con la función Línea central. Elija el tamaño final del diseño y el grosor de la pluma en el menú **Configurar** y seleccione **Doble línea** funciones. El programa le mostrará la ventana de **resolución**. Escoja la resolución y presione Ok para comenzar.



Nota: una alta resolución implica más tiempo.

Capítulo

X

Funciones del Menú Bitmap.

Crear una imagen

Esta función transforma los objetos seleccionados en la pantalla en una imagen para imprimir o para su sitio web.



Seleccione su montaje, luego active la función **Crear una imagen** en el menú **Bitmap**.

El programa mostrará la ventana de **Propiedades del Bitmap**. Arregle el nivel de Compresión, la Resolución (75,150 o más dpi). Luego escoja los Bit por píxeles (1 por blanco y negro).

Finalmente entre el valor de la bordura blanca. Y clickee **OK**



Si desea usar la función **Línea central** para producir planos de **Neon**, deberá utilizar esta función para convertir los textos en bitmap. (imagen)

Creación para el Web.

Esta función permite crear archivos HTML para su pagina Web. (lea también la función Ver en la pantalla)



Seleccione el documento deseado, luego en el menú **Bitmap** elija **Creación para el Web**. El programa abrirá la siguiente ventana de diálogo y usted podrá seleccionar sus opciones. Click **Ok** para salvar.

Nota: Para una imagen para el WEB le sugerimos utilizar 75 dpi.

Ver en la pantalla.

Esta función permite ver una imagen creada con la opción **Creación para el Web**.

Si esta preparando una imagen para su sitio web y desea ver como se verá en el sitio web esta función es la ideal. Seleccione la imagen, luego elija **Ver en la pantalla** el programa mostrará su imagen en una pantalla completa. Si desea reducir la imagen le recomendamos utilizar la función **Reducción** este mismo menú.

Fusionar con el Bitmap. (Versión Pro).

Esta opción le permite trabajar una imagen bitmap fusionando sus modificaciones a la imagen, cada vez que usted trabaja una parte de un bitmap sus líneas aunque usted las dibuje sobre la imagen, estas no forman parte del dibujo; con esta opción usted podrá agregarlas sin temor a mover el diseño y que sus modificaciones queden en la pantalla.

Vectorización. Submenu.

Vectorización Automática. (Versión Pro)



Imagen
BMP.



Diseño
vectorizado.

Esta opción le permite vectorizar una **imagen JPG o BMP compuesta de píxeles**. La imagen mostrada a la derecha fué trabajada con la función vectorización automática. Al seleccionar esta opción, el programa le preguntará **¿Desea vectorizar este Bitmap?**. Si la imagen trabajada es en colores se activará la ventana de diálogo de **Postorización**, seleccione entre **6 y 18** en **número de colores**.

El programa tomará unos segundos en vectorizar el bitmap. Una vez la imagen fué vectorizada podrá retocar y luego enviarla a la Rotuladora.

Atención todos los píxeles agrupados de un color, forman un elemento individual.

Otra aplicación de vectorización automática.

Al vectorizar una imagen, compuesta por varios elementos y en colores en degrade, es preferible trabajarla convirtiendo en imagen blanco y negro antes de llevarla a la vectorización automática. Seleccione la opción **Cambiar la resolución**, y en la ventana de resolución de colores seleccione la opción **1bit** por color y en Método Dithering la opción **None**, señale en **OK**.

A continuación seleccione la opción vectorización automática.

Para corregir la imagen podrá seleccionar **Simplificar el camino** o **Convertir en Beziars y segmentos**.

A continuación para Rotular la imagen vectorizada, opte por diferentes colores de pluma si su montaje esta compuesto por varios elementos que deberá cortar en diferentes colores.

Para más información lea la opción Rotular en este mismo capítulo en el Menú Archivos.

Vectorización Línea Central.

Esta función permite vectorizar una imagen en blanco y negro, entregando una línea simple en todos los caminos cerrados. Esta función es excelente para producir planos de neon o objetos y textos para grabar. (Vea la función Preparación para imprimir)

Seleccione **Línea central** en el submenú **Vectorización** luego señale en la imagen que desea vectorizar.

Foto trazado.

Esta función permite cortar una imagen en blanco y negro produciendo un efecto de impresión.



Escanee la foto de preferencia en blanco & negro, si usted escaneo una foto en colores deberá convertirla. Para eso abra a la función **Efectos Especiales** en el menú **Bitmap**. Luego seleccione **Transformación de la imagen** y escoja la opción **Gris**, luego click en la imagen para convertirla.

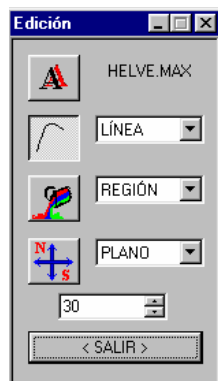
Una vez que la foto esta convertida en blanco y negro, seleccione **Foto trazado** en el menú **Bitmap** y señale en la imagen para activar la función. El programa tomará algunos segundos en vectorizar y luego entregará el resultado encima de la imagen listo para el rotulado.

Nota: Recomendamos que verifique el tamaño final deseado de la imagen antes de usar la opción. El programa asigna 60 líneas. Si desea cambiar el número de líneas, elija **Configuración foto trazado**. También en este mismo menú podrá cambiar la **Distancia** entre las líneas y el **Espesor** de la bordura de pelado.

Atención: Tendrá que rotular para ver el resultado.

Edición. (Versión Pro).

Este menú le permite colorear, borrar y vectorizar una imagen.



Retocar los detalles de una imagen utilizando línea, punto, polígono o rectángulo.

Colorear por región o toda la imagen.

Vectorizar una parte del bitmap.

Polígonos: Retocar los detalles de una imagen. Seleccione en esta opción **polígonos**, luego señale en la función **Color de la pluma = Color del écran** en le **Menú Configurar**, a continuación sitúe el cursor del ratón sobre el color que desee seleccionar en el bitmap. Dibuje un polígono en la zona de la imagen a corregir y click 2 veces en el polígono, éste tomará el color seleccionado fusionándose con el Bitmap. Seleccione el color utilizando la paleta de colores o configure directamente del bitmap.

Colorear le permite pintar todo o por región los pixeles agrupados de un mismo color.

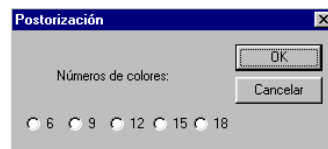
Vectorizar le permite vectorizar por sección una figura, active esta opción señalando en el cuadrado con el logo dirección,

luego seleccione plano, ahora click en una zona del bitmap. La zona vectorizada aparecerá a un costado de su pantalla. Una vez vectorizada podrá corregir las líneas utilizando las funciones disponibles en el Menú objeto. **Simplificar el camino**, corregirá el diseño respetando la forma original.

Tolerancia de los caminos. (Versión Pro).

Con esta función usted podrá entrar el valor de Tolerancia de arcos y segmentos; dependiendo de la imagen que tenga, mayor tolerancia de arcos para una figura donde predominan las curvas, por el contrario para una figura compuesta de una mayor cantidad de segmentos, entre una mayor tolerancia de éstos.

Postorización. (Versión Pro).

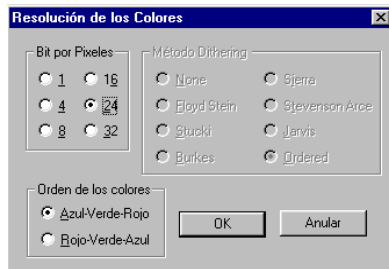


Esta opción le permite elegir la cantidad de colores para obtener la gama deseada. Las opciones son entre 6 y 18.

Cambiar la Resolución del bitmap.

Esta opción le permite cambiar la resolución de un bitmap entre 1 a 32 bit por pixeles.

En el menú Bitmap señale en Cambiar la resolución, luego seleccione con el ratón le bitmap a transformar.



Al seleccionar 1 bit, usted obtendrá imágenes en blanco y negro. Las resoluciones de 1,4 y 8 bit por pixel le ofrece los métodos descritos como sigue:

None	Sierra
Floyd Stein	Stenvenson Arce
Stucki	Jarvis
Burkes	Ordered

Las resoluciones de 16,24 y 32 bit por pixel le ofrece una elección de colores descritas como sigue:

Azul - Verde - Rojo
Rojo - Verde - Azul

Región. Submenú.

Esta opción es muy útil para copiar, colorear o cortar una parte de una imagen BMP o JPG. Usted podrá utilizar un **rectángulo**, un **círculo**, un **óvalo** o **personalizar** su contorno.

Seleccione en el menú **Bitmap**, la opción **Región** y la figura que le convenga, **rectángulo**, **círculo** u **óvalo**.

Luego con ayuda del ratón cliqué dentro de la imagen en el lugar que usted desea comenzar con la región a marcar, sin soltar el botón desplácelo hasta seleccionar toda la superficie deseada. Ahora solo resta señalar sobre la imagen para seleccionar la parte trabajada y desplazarla.

Personalizado.

Dibuje un **contorno cerrado** con ayuda de las opciones segmentos, arcos y/o bezier; en la imagen a trabajar.

Una vez hecho el **contorno**, ciérrelo **uniendo** los **puntos** de partida y el punto final. Seleccione la opción **Personalizado**, **Submenu Región** en el **Menu Bitmap** y señale sobre la línea del contorno.

En la ventana flotante que aparecerá, responda **Sí** para guardar solo la parte seleccionada de la imagen.

Por el contrario si usted responde **No** usted conservará ambas partes de la imagen. El contorno personalizado más la imagen original.

Borrar región.

Esta opción permite borrar las regiones Círculares, Ovaladas y personalizadas aplicadas a la imagen.

Cuando usted utiliza la función **Región** para capturar una parte de una foto ésta es tallada en la parte afectada. Con la función **Borrar una región** usted podrá recuperar la imagen original. No se olvide señalar en la imagen después de activar la función.

Configuración color. Submenu.

Configuración color le entrega 4 opciones **Hue** , **Negativo**, **Detectar la intensidad** y **Transformación del color**. Estas opciones serán definidas individualmente más adelante.

Hue.

Esta opción le permite ajustar los matices de un tinte de una imagen. Al seleccionar Hue aparecerá una ventana de diálogo donde usted podrá darle un valor de ángulo para la rotación de colores. Los cambios incrementados con esta opción pueden ser anulados en la pantalla principal, recuperando su bitmap sin los cambios.

Negativo.

Esta opción le permite convertir una imagen bitmap en colores, en una imagen en negativo. En el menú Bitmap señale en negativo, click sobre la imagen a ajustar.

Las imágenes producidas sobre film por una Fotocomposición son normalmente negativos. Usted puede configurar su trabajo de impresión para producir imágenes negativas, más si el atelier de composición produce igualmente negativos, usted se encontrará con un film positivo.

Usted deberá especificar si desea una frente de emulsión arriba o abajo. La emulsión es una mezcla sensible a la luz que se aplica en capas sobre un film. En principio, en una impresora laser, las imágenes son impresas con una frente de emulsión arriba (botón no activado). Los otros tipos de reproducción requieren ya sea un frente de emulsión arriba o un frente de emulsión abajo. La impresión con un frente de emulsión abajo produce una imagen inversa.

Detectar la intensidad.

Para detectar la intensidad predefinida de los colores de una imagen. Después de haber importado o escaneado una imagen bitmap usted podrá trabajar la intensidad de ella. Seleccione Detectar la intensidad, en la ventana flotante usted podrá darle el valor requerido; señale en OK para aceptar o cancele con Anular.

Balance demi-tonos.

Esta función permite calibrar una imagen según una zona de la imagen correspondiente a 100% blanco y otra a 100% negro.

Procedimiento :

- En **menú Bitmap**, seleccione el **sub-menú Configuración de Colores** y señale en **Balance demi tonos**.
- Señale en una sección de la imagen que corresponda al color blanco
- Luego señale con el cursor sobre la sección de la imagen que corresponda al color negro.

Nota:

La selección de las zonas blanca y negra deberán provenir de la misma imagen.

Transformación del color.

Con esta opción usted podrá configurar el color de una imagen trabajando la Saturación, Gama, Contraste e Intensidad. Al seleccionar Transformación del color aparecerá en su pantalla el bitmap y las opciones antes mencionadas. A medida que vaya adicionando cambios a su imagen ellas se incrementarán a su diseño; una vez conforme con su elección señale en aplicar.

Saturación: (Definición) Color puro sin mezcla , este componente determina la intensidad de un color.

Gama: (Definición) Mezcla de colores

Contraste: Diferencia entre los tonos oscuros y claros de una imagen. Un valor elevado le entregará una oposición entre la gama de colores.

Intensidad: Medir la luminosidad de los pixeles los más claros de una imagen con respecto a los pixeles más oscuros o los tonos medianos más oscuros. La aumentación de la intensidad aclara los blancos sin modificar los negros.

Rotación de imagen.Submenú.

Rotación de la imagen 90 Grados.

Para incrementar una rotación a su imagen de 90 Grados, seleccione esta opción luego señale en su diseño y su selección será aplicada.

Rotación de la imagen 180 Grados.

Para incrementar una rotación a su imagen de 180 Grados, seleccione esta opción luego señale en su diseño y su selección será aplicada.

Rotación de la imagen 270 Grados.

Para incrementar una rotación a su imagen en 270 Grados, seleccione esta opción luego señale en su diseño y su selección será aplicada.

Rotación de imagen Angulo.

Con esta opción usted podrá incrementar una rotación a su medida, seleccione esta función señale sobre su diseño y en la ventana flotante dele el valor deseado y señale en Ok.

Efectos especiales. Submenú.

Ruido.

Esta opción permite darle a una imagen un efecto diferente, crear un aspecto abrupto, desigual, con textura en un diseño plano. Al agregar Ruido al color de fondo de una imagen, le dará un aspecto borroso a éste, tomando un plano más importante el diseño con respecto al color de fondo.

Transformación Imagen.

Esta opción le permite transformar una imagen, viendo el diseño con las transformaciones a medida que usted las aplica.

Embozar.

Efecto de profundidad que se le puede dar a una imagen. Ajustar la dirección de la luminosidad deseada, el valor puede variar entre 1 y 1000. Utilice un número mayor para un efecto más pronunciado.

Blur.

Esta aplicación tiene por finalidad entregar una imagen más detallada en el conjunto de puntos de ella. Así obtendrá una imagen con más detalle que la opción Reducir Imperfecciones.

Sharpen.

Esta aplicación produce un aspecto más natural, más suave de la imagen.

Reducir ruido.

Aquí usted podrá a una imagen con un plano demasiado disparejo, darle un valor a ruido para disminuir el aspecto abrupto de éste.

Blanco y Negro.

Con esta opción usted reduce los colores a dos posibilidades blanco o negro.

Imperfección.

Esta opción tiene por objeto entregar una imagen más limpia, corrigiendo las imperfecciones.

Igualizar contraste.

Esta opción tiene por función Igualizar el contraste de una imagen.

Efecto pintura.

Crea un efecto como de pintura sobre una foto.



La aumentación del valor de zona acentuará el efecto pintura.

Espejo Vertical. Arriba/Abajo

Esta opción le entrega imágenes en **espejo vertical**.

Seleccione la opción **Espejo Vertical** en el **Menú Bitmap**, una vez la función activada, señale sobre la imagen bitmap ésta cambiará automáticamente de posición.

Para desactivar tendrá que seleccionar otra función.

Espejo Horizontal.Izquierda/Derecha.

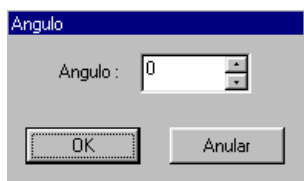
Esta opción le entrega imágenes en **Espejo Horizontal**.

Seleccione la opción **Espejo Horizontal** en el **Menú Bitmap**, una vez la función activada, señale sobre la imagen bitmap ésta cambiará automáticamente de posición.

Para desactivar tendrá que seleccionar otra función.

Imagen Itálica

Esta función le permite transformar una imagen en itálica.

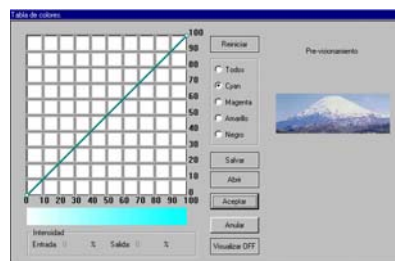


Seleccione la función **Imagen Itálica** en el **Menú Bitmap**. Una vez esta opción activada, haga un click en la imagen bitmap. A continuación en la ventana Angulo entre el valor de ángulo deseado y señale en **OK**. El valor entregado para el ángulo se aplicará a la Imagen Bitmap.

Esta aplicación puede ser cancelada después de haber sido aceptada con la opción asignada con una **X** en la barra de comandos.

Calibración de colores.

Esta función le ayudará a Calibrar los colores de una imagen. Seleccione la función **Calibrar los colores** en el **Menu Bitmap**, el programa lo llevará a la siguiente pantalla:



Para calibrar los colores usted deberá, seleccionar los colores Cyan, Magenta, Amarillo, Negro o Todos. Enseguida cliquee sobre la línea diagonal y desplacela hacia el porcentaje con el color deseado, luego desplazar el ratón hacia la dirección que le convenga más para aclarar u oscurecer el color seleccionado.

Usted podrá ver los resultados obtenidos en la **ventana de intensidad** para el color trabajado y en la ventana **pre-visualamiento**, por el conjunto de su montaje.

Interpolación (RIP).

Estandar.RIP.

Esta función le permite agrandar una imagen bitmap, multiplicando la altura y el largo por el valor entregado.

Seleccione una imagen. Enseguida en el menú Bitmap, señale en Interpolación. En la ventana de diálogo de interpolación que aparecerá al écran; escriba un valor, este se multiplicará por el alto y el largo de la imagen seleccionada. El programa demorará unos segundos en entregarle el trabajo, conservando en la pantalla la imagen original.

Mediana. RIP

Esta función permite agrandar la talla de una imagen, conservando la calidad de la imagen original.

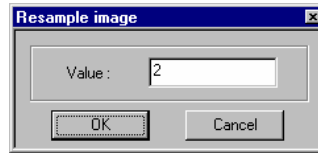
Procedimiento:

- Seleccione la imagen a interpolar.
- En el menú Bitmap, señale en sub-menú Interpolación y escoja el tipo de interpolación a utilizar.
- En la pantalla de interpolación entre un valor, este modificará la altura y el largo de su imagen.
- Nota:
- La interpolación mediana permite entrar un valor con decimales.

Reducción.

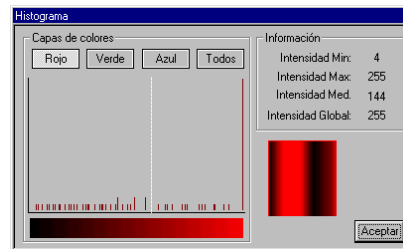
Esta función permite reducir el tamaño y el archivo sin afectar la calidad de la imagen.

Seleccione la imagen, luego en el menú **Bitmap**, elija **Reducción** para abrir la ventana de dialogo, entre el valor de reducción deseado y señale **OK**.



Histograma.

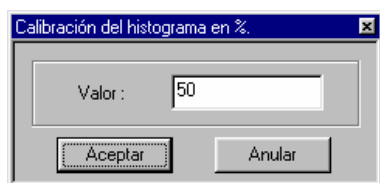
Diagrama que representa la gama de valores de la tonalidad de una imagen bitmap



Los tonos son mostrados en la barra ,del más oscuro al más claro en degrade. Los valores son representados en la intensidad mínima,máxima,media y global. Para activar la función señale con el ratón en la imagen.

Ajustar histograma.

Esta función permite calibrar los porcentajes de la distribución de luminosidad de las zonas claras y oscuras de una imagen.

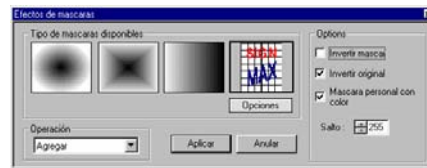


Seleccione la imagen, abra **Ajustar Histograma** en el menú Bitmap. Entre el valor y presione **OK** para ver el resultado.

Nota: le aconsejamos activar la función **Anulación** en las imágenes el submenú **configuraciones** en el menú **Configurar**.

Filtros.

Esta opción producir efectos aplicando filtros a las imágenes bitmap.



Seleccione la imagen, luego elija **Filtros** en el menú **Bitmap**. Una vez la ventana de dialogo **Efectos de Mscaras** este abierto, seleccione el filtro deseado y presione **Aplicar**.

Usted tambien podrá en esta misma ventana, personalizar un filtro señalando en la ventana indicada con una X, Invertir los filtros, aumentar o disminuir la intensidad del filtro (salto), aplicar color a su filtro y todo esto combinado con las opciones de Operacion.

Capítulo XI

Funciones del Menú Objetos.

Agrupar.

Para agrupar los elementos de un logo o diseño.

Seleccione los elementos a agrupar con el cursor.

Luego señale en la opción **Agrupar, Menu Objetos**. Todos los elementos seleccionados en su montaje ahora forman parte de un solo grupo.

Usted podrá crear varios grupos en el interior de un montaje podrá aplicar una modificación simultáneamente a todos sus elementos.

Quebrar grupo.

Esta función le permite individualizar los objetos contenidos en un diseño o montaje.

Seleccione un logo o diseño con el cursor.

Enseguida señale en la opción **Quebrar grupo**, en el **Menú Objetos** y finalmente señale al exterior de la selección. Todos los elementos contenidos en el montaje podrán ser seleccionados individualmente, para facilitar modificaciones o para colorear.

Agrupar con transparencia.

Use esta función para crear un objeto transparente.

Seleccione con el cursor más de dos objetos, luego con la ayuda de la opción **Alinear** centrar los objetos



Finalmente en el menú **Objetos** elija **Agrupar con transparencias**.



Unir todos.

Para unir todos los puntos abiertos.

Esta opción le permite unir automáticamente todos los puntos que se tocan.

Nota: Es preferible utilizar la función Cerrar todos los caminos para cerrar todos los puntos abiertos.

Seleccione el diseño luego señale en la opción **Unir todos**.

Cerrar todos los caminos.

Esta opción le permite **Cerrar todos los caminos** abiertos de un objeto seleccionado.

Seleccione la opción **Cerrar todos los caminos**, en el **Menu Objeto**, esta le permitirá unir automáticamente los puntos desconectados **agregando una línea**.

Cerrar caminos.

Esta función le permite Cerrar los Caminos abiertos.

Seleccione un camino, luego señale con el cursor en Cerrar Caminos.

Ver los Puntos Abiertos.



Señale en **Ver Puntos Abiertos** la función será activada y usted podrá ver todos los puntos abiertos en el diseño. Para distinguir mejor los puntos abiertos nosotros le sugerimos que antes de señalar en la función. Seleccione un camino completo, enseguida señale con un click al exterior de su selección. Así solo quedarán marcados los puntos abiertos, si estos existen.

Si hay puntos abiertos en su diseño usted puede optar por uno de los siguientes procedimientos.

1era opción.

En la opción **Cerrar todos los caminos** en el Menú Objetos, señale en esta opción después de haber seleccionado el camino.

2a opción

En la **Barra de manipulación**, active la tercera opción en esta barra. Luego con la ayuda del ratón abra un encuadre en los puntos a unir.

3a opción

En el menú Objeto, señale en la opción **Cerrar todos los caminos**.

Ver Dirección.

Esta opción le permite ver la dirección de un conjunto de caminos de su diseño.

Seleccione la opción **Ver Dirección**, en el **Menu Objetos**. La dirección del conjunto de caminos de su diseño se hará visible. Es preferible que al trabajar con esta función no marque su selección para ver mejor la dirección.

Orden. Submenú.

Regresar uno.

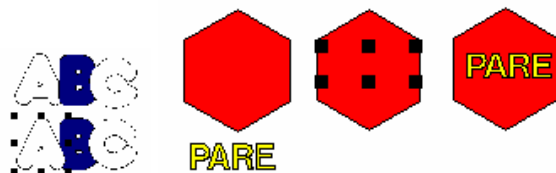


Esta opción se utiliza para retroceder un lugar un objeto sobrepuesto en un montaje.

Seleccione el elemento a desplazar, luego señale **Regresar Uno** en el **Menú Objetos**. La aplicación se ejecutará automáticamente.

Esta función puede ser también activada con las teclas **Home** y **Fin** del teclado.

Avanzar uno.



Esta opción se utiliza para avanzar un lugar un objeto seleccionado.

En el montaje mostrado como ejemplo, vemos un panel de señalización. Dibujamos el panel, luego escribimos el texto; mas al sobreponer el texto al panel el texto desaparece quedando atras del panel. seleccione el texto luego senale en esta opción para hacerlo avanzar un lugar, una vez aplicada esta opción vemos la selección avanzar un lugar; apareciendo el texto antes ocultado por el panel.

Procedimiento.

Seleccione un elemento, luego señale **Avanzar Uno** en el **Menú Objetos**. La aplicación se ejecutará automáticamente. Esta función puede ser también activada con las teclas **Home** y **Fin** del teclado.

Hacia atrás.



Esta opción se utiliza para desplazar los objetos que componen un montaje totalmente atrás.

Seleccione un elemento, luego señale **Hacia atrás** en el **Menú Objetos**. La aplicación se ejecutará automáticamente. Esta función puede ser también activada con las teclas **Home** y **Fin** del teclado.

Hacia adelante.



Esta opción se utiliza para desplazar los objetos que componen un montaje a un primer plano.

Seleccione un elemento, luego señale **Hacia adelante** en el **Menú Objetos**. La aplicación se ejecutará automáticamente. Esta función puede ser también activada con las teclas **Home** y **Fin** del teclado.

Invertir.

Esta opción le permite **invertir** el camino de un diseño.

Seleccione un elemento, luego con el cursor señale en la opción Invertir y la transformación será aplicada.

Mover Puntos de Partida.

Esta opción le permite **desplazar** el **punto de partida** de un elemento.

Señale con el cursor en la función Mover punto de partida, luego ubique el cursor en el lugar que usted desea que este comience y su transformación será aplicada.

Convertir en pequeños segmentos.

Esta función le permite **convertir** un camino compuesto de líneas mixtas en **pequeños segmentos**.

Seleccione marcando un elemento a transformar. Luego señale con el cursor en la función Convertir en pequeños segmentos, el camino seleccionado ya sean segmentos y arcos o solo arcos será reemplazado por segmentos.

Convertir en Curva Bezier.

Esta función le permite convertir un camino compuesto de líneas mixtas en **curva bezier**.

Seleccione marcando un elemento a transformar. Luego señale con el cursor en la función Convertir objeto en Curva Bezier, y la transformación será adoptada.

Convertir en arcos. (Versión Pro).

Esta opción le permite **convertir** un objeto en **arcos**.

Seleccione el o los objetos a convertir, luego en el Menú Objetos señale en Convertir en arcos. Toda su selección automáticamente será convertida en arcos.

Convertir en pequeños Segmentos.

Esta función le permite **convertir** en **pequeños Segmentos** un camino compuesto de líneas mixtas.

Seleccione marcando un elemento a transformar. Luego señale con el cursor en la función **Convertir en pequeños Segmentos**, y la transformación será adoptada.

Convertir en Bezier y Segmentos.

Esta opción le permite transformar el camino seleccionado, en un camino compuesto de **Bezier y Segmentos**

Seleccione marcando un camino a transformar, luego en el Menú Objetos señale en Convertir en Bezier y Segmentos y la selección será transformada.

Esta función es útil para transformar un objeto en Bezier y Segmentos para hacer modificaciones y cortar.

Alargar segmentos. (Versión Pro).

Esta opción le permite transformar un camino seleccionado en largos segmentos.

Seleccione un objetos a convertir, luego señale en **Alargar segmentos** en el **Menú Objetos**. Toda su selección automáticamente será convertida en segmentos.

Simplificar los caminos. (Versión Pro).

Esta opción le permite simplificar los caminos en un diseño o un logo respetando la forma original.

Seleccione un diseño o logo, luego en el menú Objetos, señale en la opción Simplificar los caminos.

Al vectorizar una imagen Bitmap, el programa convertirá los píxeles en líneas. Esta opción es de una gran ayuda, ya que le Simplifica el camino de un diseño eliminando los segmentos inútiles sin deformar el diseño.

Eliminar ángulos pequeños. (Versión Pro).

Con esta función usted podrá entrar el valor de Tolerancia de arcos y segmentos; dependiendo de la imagen que tenga, mayor tolerancia de arcos para una figura donde predominan las curvas, por el contrario para una figura compuesta de una mayor cantidad de segmentos, entre una mayor tolerancia de éstos.

Tolerancia de los objetos.

Para cambiar la tolerancia de arcos y segmentos en un objeto.

Seleccione la opción **Tolerancia de los objetos**, en el **Menú Objeto**, en la ventana de diálogo entre un valor para arcos y otro para segmentos. Confirme señalando en OK.

Consejo: Esta función es útil para controlar la calidad de un objeto, por ejemplo si su logo tiene una mayor cantidad de arcos, déle una mayor tolerancia de éstos o viceversa. Esto le entregará un diseño con una mayor calidad de trazos.

Operación. Submenú.

Intersección.

Esta opción le permitirá tener la Intersección de la soldadura. Usted puede soldar y dejar las intersecciones de los elementos.

Seleccione la opción **Intersección** en el **Submenú Operación** en el **Menú Objetos**; luego en la ventana de diálogo active esta función señalando en intersección. A continuación seleccione los dos caminos, ahora en la ventana señale en **Aplicar**.

Unión.

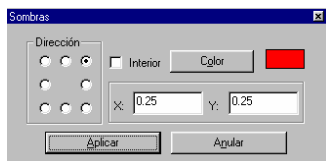
Esta opción le permitirá unir dos caminos que se tocan mostrando un solo contorno.

Para utilizar esta función en el **Menú Objetos**, seleccione **Unión**, **submenú Operación**, una vez en su pantalla en la ventana de diálogo active esta función señalando en Unión y señale en selección del camino, ahora en su diseño señale los dos caminos de su diseño a unir y la aplicación será implantada, mostrando un solo caminos, borrando aquellos que se intersectan.

Sombra.

Esta opción le permite agregar una sombra a un camino seleccionado.

Para utilizar esta función seleccione **Sombra**, **submenú Operación**, en el **Menú Objetos**, ahora en su pantalla en la ventana de diálogo active esta opción señalando en Sombras y señale en selección del camino. Cliquee sobre el camino donde quiere agregar una sombra.



Una vez el camino seleccionado en la ventana de diálogos de sombras seleccione la dirección, la posición interior y el color; una vez seleccionadas las opciones señale en Aplicar.

Capítulo XII

Funciones del Menú Configurar.

Plumas. Submenú

Desactivar la pluma.

Esta opción le permite Desactivar la línea de la pluma en curso.

Para utilizar esta opción seleccione marcando uno o varios elementos, luego en Menú Configurar (Submenú Plumas) señale en la opción Desactivar la línea de la pluma, usted verá que en el diseño la línea del lápiz es invisible. Esta función es útil si usted desea disimular la línea del lápiz de un diseño ya que normalmente esta es negra. Ahora si desea activarla usted deberá elegir un color; en este mismo submenú en la opción Color de la Pluma.

Color de la Pluma.

Usted podrá con esta opción elegir el color de la pluma.

En el Menú Configurar (Submenú Plumas) señale en la opción **Color de la Pluma**, ahora usted podrá en ventana de diálogo individualizar un color o seleccionar uno ya existente. Para hacer contornos con el mismo color del diseño lo que le permitirá confundir este con el diseño o bien destacar la línea de la pluma eligiendo un color que haga contraste con el color de fondo dependiendo del efecto que usted quiera lograr confirme con OK o cancele con Anular.

Colorear la pluma con el color de la pantalla.

Esta opción le permite cambiar el color de la pluma con el color de la pantalla.

En el Menú Configurar (Submenú Plumas) señale en la opción Colorear la pluma del écran luego indique con el cursor en el écran con el color que usted desée adoptar.

Esta opción se aplica automáticamente cambiando el color la pluma, por el seleccionado. Ahora usted podrá diseñar y escribir texto con el color seleccionado.

Color de la pluma = Color del pincel.

Esta función le permite unificar automáticamente el color de la pluma por el color del pincel.

Seleccione el o los elementos a transformar, luego señale con el cursor en Color pluma igual Pincel Submenú Plumas (Menú Configurar). Esta opción se aplicará automáticamente al o los elementos seleccionados.

Cada vez que usted cambie el color de un diseño el color se aplicará solo al llenado; al señalar en esta función usted podrá unificar el color de pincel y pluma.

Tamaño de la Pluma.

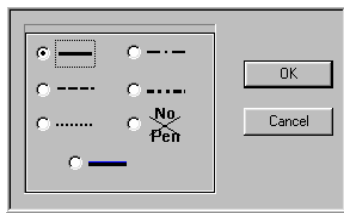
Esta función le permite cambiar el grosor de la pluma, entregando contornos a su medida.

Para utilizar esta función seleccione el o los elementos a transformar. En el MenúConfigurar, submenú **Plumas** señale en **Grosor de la Pluma**. Luego en la ventana flotante usted podrá darle un nuevo valor obteniendo contornos más gruesos. Para cambiar el grosor de pluma por el valor pre-determinado; en la ventana flotante señale en Défaut y volverá automáticamente a éste.

Antes de cambiar el grosor de pluma; tenga siempre en cuenta que esta se aplicará a cualquier objeto que usted tiene seleccionado; verifique antes de comenzar.

Estilo de pluma.

Esta opción le permite elegir el Estilo de trazo para la pluma.



Señale un **Estilo de pluma** según la transformación deseada, una vez hecha su elección cliqué en OK .

Pincel.Submenú.

Desactivar Pincel.

Esta opción le permite desactivar el color del pincel de la pantalla dejando el diseño solo el contorno de la pluma.

Para utilizar esta función seleccione uno o varios elementos. Luego en el Submenú Pincel (Menú Configurar) señale Desactivar el Pincel, y esta opción será aplicada.

Color del Pincel.

Con esta función usted podrá cambiar el color del pincel.

Para utilizar esta función seleccione uno o varios elementos. Luego en el Submenú Pincel (Menú Configurar) señale en la opción **Color del Pincel**. Ahora en la ventana de diálogo elija el color deseado y click en OK.

Color Pincel color de la pantalla.

Esta opción le permite unificar el color del pincel con un color de la pantalla.

Para utilizar esta opción seleccione el o los elementos a trabajar. En el Submenú Pincel (Menú Configurar) señale en Color pincel del Ecran. Ahora cada vez que coloree este incrementará el color seleccionado.

Color Píncel = Color Pluma.

Esta función le permite cambiar el color del píncel por el color del écran.

Para utilizar esta opción seleccione el o los elementos a trabajar. En el Submenú Píncel (Menú Configurar) señale en Color píncel igual color Pluma. Ahora cada vez que coloree este incrementará el color seleccionado.

Configuraciones.

Esta función permite Configurar las opciones de la ventana Preferencias.



Tolerancia: Esta función permite modificar la tolerancia de movimiento (medida en píxeles) de los puntos.

Anulación: Esta opción aumenta los niveles de anulación en los objetos e imágenes.

Consejo : verifique el espacio del computador

Imagen : Use esta opción para ver los bordes de captura de una imagen personalizada.

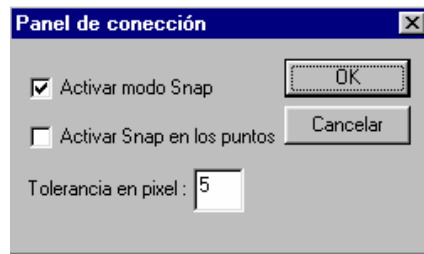
Salvar : Permite exportar un archivo WPC con fuentes especiales.

Vectorización : Permite ubicar la vectorización final encima de la imagen.

Limpado : Limpia automáticamente los pequeños píxeles en la vectorización

Modo conexión.

Esta opción le permite Activar modo Snap o Activar Snap en los puntos de la pantalla cuadrículada.



Al señalar en la opción **Activar modo Snap**, podrá conectar automáticamente arcos y segmentos cuando dibuje.

Esta ventana de diálogo le da acceso también a la opción **Activar Snap en los puntos**, con esta opción podrá ir conectando sus arcos y segmentos a el punto deseado de la página cuadrículada.

a tolerancia en pixel le permite cambiar el valor de la distancia de conexión (snap) para que al dibujar un segmento éste se una al punto más cercano del cuadrículado.

Fuentes.

Con esta función usted puede escoger un nuevo estilo de fuente.

En el Menú Configurar seleccione **Fuentes**. En la ventana de diálogo usted podrá:

Elegir fuentes en la ventana de diálogo.

En la pequeña pantalla Visualizar su elección.

En la pantalla Visualizar el texto con el nuevo estilo.

Seleccionar entre fuentes True Type o Sign Max.

Con la tecla Busca, encontrar una fuente.

Cambiar la altura de la letra.

Una vez terminada su elección señale en OK o anule con Cancelar.

Tamaño de la Página.

Con esta opción usted puede configurar la página de trabajo.

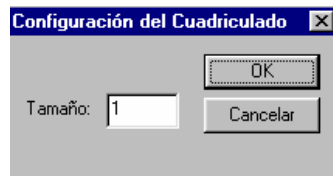
Para utilizar esta función usted deberá en el **Menú Configurar** señalar en **Página**. En la ventana de diálogo podrá cambiar el ancho y el largo.

Además usted podrá darle un color; escogiendo uno en la paleta de colores que aparecerá. Una vez hecha su elección confirme con **OK** o cancele con **Anular**.

Talla del cuadrículado.

Para modificar el grosor del cuadrículado en la pantalla.

Señale en la opción **Grosor del cuadrículado**, en el **Menú Configuración**. Luego en la ventana de diálogo entre el valor deseado y confirme señalando en OK.



Unidad.

Seleccionar la unidad de medida a utilizar.

Para cambiar la unidad de medida en el Menú Configurar señale en Unidad de Medida. En la ventana de diálogo elija la unidad deseada (centímetros o pulgadas) confirme con OK o Cancele con Anular.

Activar el Llenado

Esta función le permite activar el llenado de colores. Al seleccionar un texto o diseño usted podrá ver el llenado activando esta función.

Desactivar el llenado.

Esta función le permite desactivar el llenado de colores, así usted verá solo el contorno.

Rotuladora.

Esta opción permite configurar una rotuladora.

Procedimiento:

- 1 Seleccione en el menú configurar, **Rotuladoras**.
- 2 En la ventana de diálogo señale en **Agregar / Quitar**



- 3 En la lista de rotuladoras seleccione una máquina y click en la flecha hacia la derecha para agregar.
- 4 En la ventana de visualización aparecerá el nombre de la máquina seleccionada.



- 5 Verifique el puerto de comunicación, **Paralelo** LPT1, **Serial** Com1, Com2.

PARALELO LPT 1



SERIAL COM2 COM1



- 6 Las opciones de Baudio, bit de detención, bit de dato, paridad no necesita configurarlos, ya que WinPCSIGN entregará automáticamente los parámetros de comunicación para cada modelo de rotuladora del listado de selecciones.

Nota:

En el caso de un diseño exportado la resolución puede ser redefinida para tener un mejor resultado de cortado; la resolución sugerida es 5.

La tecla **INICIO** activará el mensaje a la rotuladora por el contrario para desactivar esta función señale en **ANULAR**; el tiempo que este tome para realizar esta función depende de la capacidad de stock de su computadora o rotuladora.

Panel de control de la rotulación.

Para obtener estas nuevas funciones, seleccione **Opciones** en el panel de control de rotulación y grabados. El programa abrirá la siguiente ventana de diálogo:



Utilizar el spooler:

Esta opción permite rotular utilizando la memoria del computador. Nota: Use esta función solamente si su rotuladora esta conectada en serial. (Com1-Com2)

Ordenar la selección:

Use esta función para ordenar la secuencia del rotulado y evitar los desplazamientos inútiles del cuchillo de corte.

Cortar la línea del panel:

Esta opción permitirá cortar la línea que separa los paneles de corte horizontales (101, 201,301 etc)

Salvar el material:

Use esta función para desplazar automáticamente la selección hacia el punto **X & Y** cero.

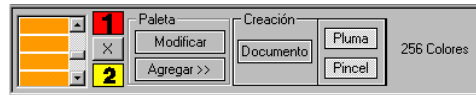
Nota: Una vez que una función es seleccionada deberá salir y reactivar el Panel del Rotulación .

La función de Grabado esta activada en todas las versiones. Antes de comenzar deberá configurar su máquina grabadora en

el menú Configurar. Luego en esta misma ventana podrá seleccionar las opciones de grabado profundidad y el número de pasadas.

Configuración de la paleta.

Esta opción permite crear una paleta, modificar o agregar nuevos colores a la paleta asignada. También esta función permite capturar un color de **Pluma** o **Pincel** desde el documento seleccionado.



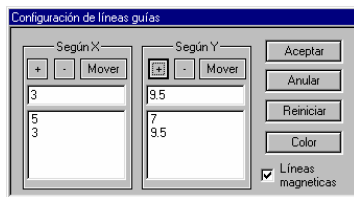
Abra en el menú **Configurar** la opción **Paleta**. Luego en la ventana de **Edición rápida de la paleta**, click en la ventana indicada **1** para establecer el primer color, luego click en la ventana indicada con el número **2** para establecer el último color de la gama.

Modificar y **Agregar** permiten ajustar la gama a la paleta asignada.

Documento permite copiar el color de un diseño. Presione **ESC** para salir.

Líneas guías.

La función permite agregar en la pantalla líneas de guías. Desde el menú Configurar escoja Líneas Guías.



Luego en la opción **X** señale en signo **+** (más) para agregar una línea vertical, si quiere agregar una línea horizontal señale en la opción **Y**. Si quiere borrar, seleccione una línea en la ventana de diálogo y presione **-** (menos). Si quiere cambiar el color de la línea, seleccione la opción **Color**.

Si señala dos veces sobre cualquier línea en la pantalla usted activará el menú de **Líneas Guías**. También podrá desplazar una línea a una nueva posición con la ayuda del ratón .

Potencia máxima.

En esta función usted podrá optimizar su computador para un máximo rendimiento (ON OFF).

Capítulo XIII

Funciones del Menú Pantallas.

Nueva Pantalla.

Esta opción le permite abrir una nueva ventana conteniendo el mismo documento que la ventana activa.

Si usted modifica el contenido de una ventana, todas las otras ventanas que contienen el documento mostrarán la modificación. Además cuando usted abre una nueva ventana ésta pasa a ser la ventana activa y se afichará encima de las otras ventanas abiertas.

Cascadas.

Use esta función para abrir varias ventana en cascadas.

Esta opción le permite organizar la pantalla de su computador en ventanas en forma de cascadas.

Encuadres.

Use esta función para abrir varias ventanas en pequeños encuadres.

Esta opción le permite organizar la pantalla de su computador en ventanas fraccionadas en pequeños encuadres. Independientes unos de otros.

Arreglar en Iconos.

Use esta función para reducir la pantalla en iconos. Al seleccionar en iconos cada vez que usted cierre la pantalla sin salir del programa, esta se reducirá en un icono en la parte inferior de su écran. Esta opción es práctica para el acceso rápido de una pantalla a otra.

Cerrar Todo.

Al señalar en Cerrar Todo (Menú Pantallas) WinPCSIGN cerrará todas las pantallas abiertas, sin dejar ningún documento existente abierto. Si usted modifica la o las pantalla a cerrar, el programa le propondrá salvar las modificaciones adicionadas a sus archivos.

Pantallas 1,2,3

Utilice esta pantalla para activar una ventana en WinPCSIGN.

Al señalar en una Pantallas (Menú Pantallas) usted verá una lista, al final del menú conteniendo todas las ventanas abiertas. Al seleccionar una de ellas esta se abrirá pasando a ser la pantalla activa.

Capítulo XIV

Funciones del Menú Ayuda.



Temas de Ayuda.

Aquí usted encontrará la información de apoyo para las diferentes aplicaciones de WinPCSIGN.

Una de las maneras de acceder a los temas de ayuda, señale en la pantalla principal en el icono donde aparece dibujado el puntero con un signo de interrogación, luego en el menú donde se encuentra la aplicación a consultar, señale sobre ella y aparecerá la explicación.

Utilizando el menú ayuda

Tiene tres maneras diferentes de consultar las aplicaciones de WinPCSIGN. **Contenido**, **Indice** o **Buscar**.

En **Contenido** señale en Menús; un listado con el contenido de estos aparecerá, allí seleccione el Menú y el tema buscado. Una ventana se abrirá con toda la información.

Indice aquí deberá escribir el nombre del tema y luego señalar en abrir.

Buscar escriba las primeras letras o el nombre completo en el encuadre abajo aparecerá una lista con todas las palabras relacionadas con ese tema, seleccione uno, si ese es el buscado usted podrá verlo en la pantalla o bien imprimirlo.

Esta función abre nuevas ventanas sin interferir en la abierta en el momento de pedir la ayuda, una vez terminada su consulta salga de allí cerrando la pantalla de ayuda señalando con el cursor o puntero en el costado superior derecho de su écran.

Acerca de WinPCSIGN.

Aquí usted encontrará información acerca de WinPCSIGN.
Número y año de la versión, nombre de la compañía y dirección
de correo electrónico Internet.

Acerca de la memoria.

Aquí encontrará información concerniente a la memoria del
computador, espacio actual y la talla de WinPCSIGN.

Limpiar la memoria.

Use esta orden para recuperar la memoria utilizada.

Al utilizar esta opción borrará todos los undo los Redo y los
puntos de registros.

Indice.

A

Abrir el menú de logos Sign MAX.	40
Abrir un archivo existente de no importa que lector o repertorio.	27
Abrir varias ventanas en cascadas.	194
Abrir varias ventanas en encuadres.	194
Abrir. Plantillas	60
Acceso a la amplia gama de fuentes Sign MAX o True Type.	104
Acceso a la lista de opciones de Confirmar.	43
Acerca de la memoria	199
Acerca de WinPCSIGN	199
Activación/Utilización. Magic Ruler	118
Activar el Llenado	187
Agregar en la pantalla líneas guías.	192
Agregar o eliminar el ruido de una imagen.	155
Agregar punto de registro	83
Agregar sus diseños al nuevo grupo de logos.	41
Agrupar con transparencia	167
Agrupar varios elementos.	166
Ajustar e Imprimir	46
Ajustar histograma.	162
Ajustar matices de un tinte de una imagen.	150
Alargar segmentos	175
Alinear a la derecha	126
Alinear a la izquierda	126
Alinear Derecha.	113
Alinear Izquierda.	112
Altura	123
Ancho	122
Angulo de rotación	123

Anulación:	184
Anular la Transformaciones	109
Anular lo recuperado.	54
Anular toda la selección	116
Archivo del cliente	62
Arco en segmento	93, 96
Arcos del Camino	94
Arreglar en Iconos	195
Asociar.Comentarios	63
Avanzar un lugar un elemento seleccionado.	170
Avanzar uno	170

B

Balance demi-tonos	152
Barra Borrar.	72
Barra Colores	73
Barra de Arcos	71
Barra de Círculos	71
Barra de comandos y sus aplicaciones.	16, 66
Barra de Curvas	69
Barra de Imagen y sus aplicaciones.	75
Barra de Justificación	74
Barra de Manipulación	69
Barra de Mensajes	76
Barra de Pinceles.	74
Barra de Plumas.	73
Barra de Polígonos	72
Barra de Segmentos	70
Barra de Segmentos y sus aplicaciones.	70
Barra de Selección	68
Barra de Texto	70
Barra de Útiles	67
Barra de Útiles y sus aplicaciones.	127

Barra de Zoom y sus aplicaciones.	18, 46, 75
Blanco y Negro	156
Blur	155
Borrar puntos de registros	82
Borrar región	150
Borrar.	117

C

Calibración de colores.	159
cámaras digitales Kodak modelos DC220/260/265.	31
Cambiar el Largo	60
Cambiar la Altura	59
Cambiar la posición de un elemento, con un nuevo valor X - Y.	122
Cambiar la tolerancia de arcos y segmentos en una imagen.	177
Cambiar manualmente el espacio entre letras en la pantalla.	114
Camino del texto	110
Captura de una imagen color.	30
Capturar la pantalla activa.	30
Cascadas	194
Centrar varios objetos o líneas seleccionadas.	113, 126
Cerrar	28
Cerrar caminos	168
Cerrar el archivo activo.	28
Cerrar Todo	195
Cerrar todos los caminos agregando una línea.	168
Círculo. Instrumento de precisión.	86
Color de la Pluma	180
Color de la pluma = Color del pincel	181
Color del Pincel.	183
Color Pincel = Color Pluma.	184
Color Pincel color de la pantalla.	183
Colorear la pluma con el color de la pantalla	181

Comentarios	63
Cómo crear un nuevo grupo de Logos	41
Como medir una distancia	119
Compresión Máxima	39
Compresión Mediana	39
Compresión Mínima	39
Con un Click en un punto separar dos líneas.	99
Condensar el elemento seleccionado, en forma vertical u horizontal.	123
Condensar un elemento seleccionado, en forma vertical u horizontal.	123
Configuración color	150
Configuración de base	84
Configuración de la paleta.	191
Configuración líneas cotas	131
Configurar fuentes líneas cotas	131
Configurar impresora	47
Configurar la cantidad de anulaciones permitidas, anulaciones en imagen etc.	184
Configurar las Opciones en el panel de rotulación	190
Configurar una Rotuladora.	10, 13, 16, 20, 22, 23, 143, 188
Construcción de un Arco 3 puntos.	
Instrumento de precisión	86
Contorno	133
Contorno de las letras	105
Contraste:	153
Convertir en arcos	174
Convertir en Bezier y Segmentos	175
Convertir en Curva Bezier	174
Convertir en Objeto	109
Convertir en pequeños segmentos	173
Convertir en pequeños Segmentos	174
Convertir un arco en dos.	96
Convertir un arco en segmento.	93, 96
Convertir un diseño con líneas simples en un diseño con líneas dobles y cerradas.	137

Convertir un objeto en largos segmentos.	175
Convertir una línea en perfecta vertical u horizontal.	93
Copia circular	121
copiar las propiedades de un diseño para aplicarla a otro.	57
Copiar propiedades	57
Copiar Texto	108
Cortar una parte del diseño en el mismo o en otro archivo.	56
copias multiples de una selección	58
Cortar la línea del panel:	190
Cortar un objeto con un segmento y obtener diferentes objetos cerrados.	86
Cortar una parte de un diseño o de un texto.	55, 56
Creación para el Web	141
Crear	41
Crear nuevo archivo.	26
Crear una imagen	140
Crear.Comentarios	63
Crear.Plantillas	61

D

Definir un Watermarks.	33
Degrade de colores	134
Depósito. (opción)	135
Desactivación.Magic Ruler	119
Desactivar el llenado de colores.	188
Desactivar la pluma en curso.	180
Desactivar Pincel.	183
Desfile de Logos.	44
Desplazar al punto de registro	83
Desplazar por el centro	59
Desplazar un elemento seleccionado a un primer plano.	172
Desplazar un texto.	107
Detectar la intensidad pre-definida de los colores de una imagen.	152

Diagrama que representa la gama de valores de la tonalidad de una imagen.	161
Dibujar arcos.	94
Dibujar Bezier cerrado.	97
Dibujar Círculo	102
Dibujar curvas bezier unidas a un camino.	98
Dibujar estrellas..	100
Dibujar flechas	102
Dibujar óvalos.	101
Dibujar rectángulos con la ayuda del ratón.	99
Dibujar Segmentos	90
Disminuir el aspecto abrupto de una imagen.	156
Disponer en Orden de Llenado	129
Distorsión	132
Doble línea	137
Dos Puntos en Segmentos	91

E

Edición Plantillas	60
Editar el Bitmap.	146
Efecto de profundidad de una imagen.	155
Efecto pintura	157
Efectos especiales. Submenú	155
Elegir la cantidad de colores para obtener la gama deseada.	147
Elegir la unidad para trabajar con centímetros o pulgadas.	187
Eliminar imperfecciones entregando una imagen más limpia.	156
Eliminar líneas inútiles a una imagen escaneada.	176
Eliminar ángulos pequeños en un diseño.	176
Embozar	155
Encuadres	194

Entrar el valor de Tolerancia de arcos y segmentos. _____	147
Entrar un valor de ángulo itálico. _____	124
Enviar datos en un archivo del cliente. _____	62
Enviar E-mail _____	40
Enviar en Archivo _____	51
Escala Real _____	125
Escribir cifras decimales. _____	106
Escribir un Texto _____	106
Escribir un texto y que este adopte un camino asignado. _____	110
Escritura en círculo. _____	111
Espaciamento visual _____	114
Espacios en los Texto. _____	112
Especificaciones del Texto _____	111
Espejo _____	124
Espejo del Texto _____	108
Espejo Horizontal.Izquierda/Derecha _____	158
Espejo Vertical. Arriba/Abajo _____	157
Esta opción le permite escribir en círculo, seleccionando un círculo y un texto. _____	111
Esta opción le permitirá Insertar un logo en el lugar seleccionado. _____	42
Estandar.RIP _____	160
Estilo de pluma _____	182
Exportar archivos de formato DXF, PLT, BMP, JPG. _____	38
Exportar en formato JPG,BMP. _____	39

F

Fecha y hora _____	33
Filtros _____	163
Foto trazado _____	145
Fuentes _____	186
Funciones del menú archivos. _____	22, 25, 26, 144
Funciones del menú ayuda. _____	197
Funciones del menú bitmap. _____	139
Funciones del menú configurar. _____	80, 179
Funciones del menú diseñar. _____	89

Funciones del menú edición. _____	53
Funciones del menú objetos. _____	165, 170, 171
Funciones del menú pantallas. _____	193
Funciones del menú texto. _____	103, 105
Funciones del menú utiles. _____	127
Funciones del menú ver. _____	65
Funciones del Submenú Manipular. _____	125
Fusionar un elemento a una imagen. _____	142

G

Gama: _____	153
Grabados Exterior _____	135
Grabados Interior _____	135

H

Hacia adelante _____	172
Hacia atrás _____	171
Histograma _____	161
Hoja de producción _____	45
Hora. _____	76
Hue _____	150

I

Igualizar contraste. _____	156
Imagen _____	184
Imagen en espejo sin distorsión. _____	124
Imagen en espejo, espejo arriba/abajo, o espejo derecha/izquierda. _____	124
Imagen Itálica _____	158
Importar archivos de extensión tipo DXF, EPS, PRN, DPF, PLT y BMP. _____	35
Importar archivos WPC versiones anteriores. _____	37
importar los archivos EPS, AI _____	36
Imprimir _____	45
Inclinar un objeto o texto _____	124

Información acerca de la versión de WinPCSIGN. _____	199
Información concerniente a la memoria del computador. _____	199
Insertar _____	42
Instrumentos de precisión _____	85
Intensidad: _____	153
Interpolación (RIP). _____	160
Invertir el camino de un diseño. _____	172
Itálica _____	124

L

<i>Limpiado</i> : _____	184
Limpiar la memoria _____	199
Líneas cotas (horizontales) _____	130
Líneas guías _____	192
Llenar _____	81
Logo _____	33
Logos Sign MAX _____	40

M

Magic Ruler. _____	118
Mano alzada. Submenu _____	97
Mediana. RIP _____	160
Medir _____	117
Modo conexión _____	185
Modo líneas cotas _____	120
Mover Círculo _____	129
Mover la selección _____	59
Mover Puntos _____	125
Mover Puntos de Partida _____	173
Múltiples copias _____	58
Multiplicar Círculos _____	128

N

Negativo _____	151
----------------	-----

Negativo de una imagen bitmap en colores. _____	151
Nueva Pantalla _____	194
Nuevo _____	26

O

Obtener la Intersección de los elementos. _____	177
Obtener una imagen más detallada en el conjunto de puntos. _____	155
Opciones del Menú Funciones _____	115
Operación. Submenú. _____	177
Orden. Submenú _____	170
Ordenar la selección: _____	190
Ovalo _____	101

P

Página de impresión _____	82
Página de trabajo que figura en su écran. _____	80
Paleta de Colores _____	77
Pantalla. 1, 2, 3, 4 _____	51
Pantallas 1,2,3 _____	195
PARALELO LPT 1 _____	189
Pegar el contenido del portapapeles. _____	56
Personalizar (watermarks). _____	32
Personalizar un contorno para obtener una parte de una imagen. _____	149
Pincel. Submenú. _____	183
Plantillas _____	60
Plumas. Submenú _____	180
Polígono _____	100
Posición _____	122
Postorización _____	147
Potencia máxima _____	192
Precios _____	106
Presentación de Logos. _____	44

Producir efectos a una imagen aplicando los filtros disponibles. _____	163
Producir un aspecto más natural de la imagen. _____	155
Puntos de Construcción _____	80

Q

Quebrar grupo _____	166
Quebrar un arco _____	96
Quebrar un Segmento _____	92

R

Rectángulo :Instrumento de precisión _____	86
Recuperar Rehacer _____	54
Recuperar todas la barras de herramientas desaparecidas. _____	84
Rediseñar la pantalla _____	117
Reducir el tamaño de una imagen sin afectar la calidad. _____	161
Reducir ruido _____	156
Región. Submenú _____	149
Regresar uno _____	170
Reiniciar las barras _____	84
Reposicionar todas las barras de herramientas en la posición original. _____	84
Retroceder un lugar un elemento. _____	170
Rotación de imagen Angulo _____	154
Rotación de imagen. _____	154
Rotación de la imagen 180 Grados. _____	154
Rotación de la imagen 90 Grados _____	154
Rotación de la imagen 270 Grados. _____	154
Rotación de objetos y textos _____	123
Rotación de textos _____	110
Rotular _____	48
Rotular una fotografía con líneas. _____	145
Ruido _____	155

S

Salir _____	52
Salvar _____	28, 184
Salvar como _____	29
Salvar el material: _____	190
Salvar y retitular un archivo en curso con otro nombre y/o con otro formato. _____	29
Saturación: _____	153
Segmento de un Camino _____	91
Segmento en Arco _____	92, 97
Segmentos. Instrumento de precisión _____	85
Seleccionar Todo _____	116
Seleccionar un elemento. _____	116
Seleccionar un Escaner _____	30
SERIAL COM2 COM1 _____	189
Simplificar los caminos _____	176
Soldar las líneas que se tocan en una selección. _____	134
Sombra _____	133
Sombra. _____	178
Superposición de colores _____	136
Suprimir. Comentarios _____	64

T

Talla del cuadriculado _____	187
Tamaño de la Página _____	186
Tamaño de la Pluma _____	182
Temas de Ayuda _____	198
Texto _____	33
Texto en círculo _____	111
Tolerancia _____	184
Tolerancia de los caminos _____	147
Tolerancia de los objetos _____	177
Transferir el documento en curso de utilización, para ser enviado por fax o por correo electrónico _____	40
Transformación del color _____	153
Transformación Imagen _____	155

Tres Puntos en Arco _____ 95

U

Unir dos caminos que se tocan mostrando
un solo contorno. _____ 178

Unir dos Puntos _____ 98

Unir todos los puntos abiertos. _____ 167

Utilizando el menú ayuda _____ 198

Utilizar el spooler: _____ 190

V

Valores de X - Y que aparece en la parte
inferior de su pantalla. _____ 79

Vectorización _____ 184

Vectorización Automática _____ 143

Vectorización Línea Central _____ 144

Ver códigos bajo cursor _____ 120

Ver con líneas _____ 82

Ver Dirección _____ 169

Ver en la pantalla _____ 142

Ver en la pantalla la página de trabajo. 80

Ver la calidad y el tamaño real de una
imagen antes de mandarla a la página
web. _____ 141, 142

Ver las reglas. _____ 78

Ver los Puntos Abiertos _____ 168

Ver puntos de control _____ 84

Ver solamente el contorno de su diseño o
logo para facilitar la manipulación de
éste. _____ 82

Ver su montaje con respecto a la página
de impresión. _____ 82

Vertical / Horizontal _____ 93

Z

Zoom Encuadre. _____ 127

Zoom Página _____ 128

Zoom Pequeño _____ 128

Zoom Previo. _____ 127

Zoom selección _____ 127

Zoom Total. _____ 127