

**Tajima DG/ML by Pulse
Versión 14
Notas de la versión**

COPYRIGHT

© Copyright 2011 Pulse Microsystems Ltd. Todos los derechos reservados.

Los derechos sobre estas Notas de Lanzamiento y el software Tajima DG/ML by Pulse se encuentran registrados por el desarrollador del software, Pulse Microsystems Ltd. Todos los derechos reservados. Patentes de Estados Unidos Nros. 5 270 939; 5 343 401; 5 430 658; 5 506 784; 5 510 994; 5 541 847; 5 668 730; 5 771 173; 5 809 921; 6 196 146; 6 216 618; 6 390 005. Patentes Europeas Nros. 0545773. Otras patentes en trámite.

La información contenida en este documento se encuentra sujeta a modificaciones sin aviso previo.

El software que se describe en este documento se otorga en el marco de un contrato de licencia y/o un acuerdo de no divulgación. El software podrá usarse o copiarse únicamente de conformidad con los términos de los mencionados contratos. No se podrá copiar, fotocopiar, reproducir, traducir o reducir a un medio electrónico o formato que pueda ser leído por computadoras ninguna parte de la presente publicación ni del software sin la autorización por escrito del fabricante.

El uso comercial o industrial de marcas y obras sujetas a derecho de autor (por ejemplo, libros, pinturas, dibujos, fotos, personajes imaginarios, etc.) de propiedad de otras empresas o personas, para la creación de diseños de bordado sin permiso constituye un acto ilegal y podrá traer aparejada responsabilidad penal o civil.

Microsoft® y Windows® XP, Windows® Vista y Windows®7 son marcas registradas de Microsoft Corporation. Todos los demás nombres de productos están registrados como derecho de autor y son marcas registradas o marcas de sus titulares respectivos. Todos los nombres informáticos y de software identificados con TM o tm son marcas registradas de sus respectivos fabricantes.

Tabla de contenidos

Introducción	4
Especificaciones recomendadas para su computadora	4
1 Instalación	5
1.1 Instalación nueva	5
1.2 Opciones adicionales de instalación.....	6
1.3 Instalación de Design Spooler como autónomo.....	7
1.4 Actualizaciones de programas	7
2 Mejoras en el entorno del usuario	7
2.1 Nuevos atajos de teclado.....	7
2.2 El diálogo de personalización	8
2.2.1 Personalizando las barras de herramientas existentes	8
2.2.2 Creando nuevas barras de herramientas	10
2.2.3 Atajos de teclado personalizados	10
2.3 Organización y ubicación del espacio de trabajo	11
2.3.1 Vista global.....	11
2.3.2 Iluminando segmentos.....	11
2.3.3 Desplazamientos en el espacio de trabajo.....	12
2.3.4 Entrar en pantalla completa	12
2.3.5 Espacio de trabajo con pestañas.....	12
2.3.6 Paneles acoplados y flotantes.....	12
2.4 Panel de propiedades	14
2.4.1 Tipos de ajustes mostrados en el panel de propiedades.....	15
2.4.2 Opciones del panel de propiedades	15
2.5 Lista de puntadas	16
2.5.1 Lista de puntadas: Aplicando un filtro	16
3 Herramientas	17
3.1 Panel de tareas	17
3.2 "Pasar" por los segmentos con la herramienta de selección.....	18
3.3 Repetir movimiento o ajuste	18
3.4 Ajustar a dibujo.....	18
3.5 Nuevo diálogo de documento	19
3.5.1 Nuevo asistente de diseño	19
3.5.2 Otras funciones disponibles en el nuevo diálogo de documento:	20
4 Tipos de puntada y ajustes.....	20
4.1 Densidad variable	20
4.1.1 Densidad variable para segmentos de cordón.....	20
4.1.2 Densidad variable para segmentos de relleno complejo	21
4.2 Extender puntadas a esquinas y finales	23
4.3 Calculador de presupuesto.....	23
4.4 Corte exterior en chenilla.....	25

Introducción

Gracias por adquirir Tajima DG/ML by Pulse 14, lo último en tecnología de creación de bordados que llega a usted a través de Tajima y Pulse Microsystems.

Este documento resume los cambios más relevantes entre las ediciones DG/ML 14 y DG/ML 2009, y está destinado para ser utilizado junto con la guía del usuario del programa o con la ayuda en línea. En el CD de instalación se encuentra una copia electrónica de la última versión de la guía del usuario de Tajima DG/ML by Pulse en formato PDF. Para acceder a esta guía, haga clic en el botón "Ver Documentación" (*"View Documentation"*) en la ventana que aparece una vez que introduce el CD de instalación en su unidad de CD. También podrá acceder a la documentación en el menú de Ayuda (*Help*) o presionando la tecla F1 dentro del programa.

Las notas de lanzamiento de Tajima DG/ML by Pulse 14 también están incluidas en el CD de instalación, con el nombre "DGML Release Notes.pdf".

Especificaciones recomendadas para su computadora

A continuación encontrará una lista de las especificaciones recomendadas para su computadora si planea adquirir una computadora para la Versión 14. El aumento de la memoria RAM y/o de la velocidad del procesador mejorará el desempeño del sistema. Tenga a bien contactar a su distribuidor a fin de obtener más información sobre los requerimientos del sistema.

- Procesador Genuino Intel Pentium 4 (DualCore) de 2,9 GHz
- Microsoft Windows® XP Home o XP Professional, Windows® Vista o Windows® 7
- Monitor con resolución de video de 1024x768 con pantalla color de 16-bit (o superior)
- Unidad de CD-ROM
- 1 GB de memoria RAM (Windows® XP) o 2 GB (Windows® Vista o Windows® 7)
- Capacidad disponible como mínimo de 1 GB en el disco rígido
- Mouse (preferiblemente de 3 botones para digitalización)
- 1 puerto USB (Universal Serial Bus)
- Una conexión de red local (LAN)



Para usar Windows XP, se requiere Service Pack 3.

Conectividad de la máquina de bordado para máquinas de edad

La mayoría nuevos modelos de máquina de bordado pueden transferir diseños utilizando una conexión de red local o a través de un USB de unidad flash. Algunos modelos más antiguos de la máquina requieren hardware adicional tales como:

- Unidad de alta densidad de 3,5 pulg. para la mayoría de los formatos de disco.
- Si eres lectura o escritura antiguos estilo (no-DOS) Melco y Barudan formatos de disco, el equipo requerirá una tarjeta controladora de disco compatible y una a bordo disquetera (USB unidades no son compatibles). El controlador que se requiere para estos formatos de disco no son compatibles con los sistemas operativos de 64 bits.
- Puertos serie son necesarios si va a transferir diseños para máquinas de bordado basado en serie a través de cable.
- Un puerto paralelo y hardware opcional es necesaria si va a transferir diseños a una máquina de bordado basado en paralelo mayor a través de cable.

Si tiene preguntas acerca de la conectividad de la máquina, póngase en contacto con su distribuidor de máquina de bordado.

1 Instalación

Se han efectuado algunos cambios en el proceso de instalación para Tajima DG/ML by Pulse. Se implementó un nuevo programa de instalación y el proceso ahora es más dinámico.

- Design Spooler se instala por defecto.
- No se le pedirá que elija las unidades durante la instalación – el sistema de medición predeterminado se puede modificar en el software desde Herramientas – Configuración – Configuraciones del Usuario – Unidades (*Tools—Configuration—User Settings—Units*).
- Hay una opción nueva denominada Configuración Personalizada (*Personalized Setup*) – es la opción que debe seleccionar si quiere elegir sólo aquellas características de Tajima DG/ML by Pulse 14 que desea instalar en la computadora.

El programa de instalación incluye un programa de descarga que recibe actualizaciones a través de Internet, de manera que siempre estará trabajando con la versión más reciente.

Las secciones que siguen describen las distintas opciones de instalación.

1.1 Instalación nueva

Tenga a bien seguir estas instrucciones si está instalando Tajima DG/ML by Pulse en su computadora por primera vez. Haga clic en Cancelar (*Cancel*) para salir del programa de instalación en cualquier momento.

Elija el Idioma de Configuración (*Choose Setup Language*): Primero, se le pedirá que seleccione un idioma. Elija el idioma y haga clic en OK. El programa quedará configurado para comenzar en ese idioma.

Acuerdo de Licencia (*License Agreement*): Tenga a bien leer el acuerdo de licencia. Debe aceptar el acuerdo para instalar y utilizar Tajima DG/ML by Pulse 14.

Tipo de Configuración (*Setup Type*): Encontrará las siguientes opciones:

Completa (*Complete*): Instala todos los elementos. Recomendamos esta opción.

Mínima (*Minimum*): Instala la cantidad mínima de características con el fin de conservar espacio en disco.

Personalizada (*Personalized*): Le otorga más opciones para configurar el programa. Puede elegir las características que desea de un listado con todas las características incluidas en el programa.

Por defecto, los archivos de programa se instalarán en la carpeta "Archivos de Programa\Tajima\DGML by Pulse 14" (*Program Files\Tajima\DGML by Pulse 14*). Si desea instalarlos en una ubicación diferente, podrá hacerlo durante el proceso de instalación. El Asistente de Instalación (*Installaware Wizard*) incluye una página de Carpeta de Destino (*Destination Folder*), que le permite elegir la ubicación para los archivos.

Los archivos de programa adicionales, incluidos los diseños, muestras y material gráfico se instalan en la carpeta "*Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse*" (Windows XP) o en "*Program Data\Tajima\DGML by Pulse*" (Windows Vista o 7).

Los archivos correspondientes a Design Spooler se instalarán en "*Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse*" o en "*Program Data\Pulse\Design Spooler*" (Windows Vista o 7).

Una vez que elija el tipo de instalación y haga clic en el botón "Siguiente" ("Next"), se le presentarán distintas pantallas que contienen opciones para configurar Tajima DG/ML by Pulse 14.

Seleccione Características (*Select Features*): Esta pantalla sólo aparecerá si eligió "Configuración Personalizada" en la página Tipo de Configuración del Asistente de instalación. Le permitirá elegir qué elementos de Tajima DG/ML by Pulse desea instalar. Se instalarán las opciones marcadas, y las que no estén marcadas, no.

Elija "Design Spooler" si conectará su computadora a una o más máquinas bordadoras con una conexión por cable o inalámbrica para descargar diseños. De este modo se instalará la aplicación Design Spooler. (Para mayor información sobre Design Spooler, tenga a bien leer el capítulo "Soporte de Máquina Bordadora – Design Spooler" ("*Embroidery Machine Support – Design Spooler*") en la Guía del Usuario.)

Carpeta de Destino (*Destination Folder*): La ventana en esta página muestra el listado de los directorios a su disposición en los que puede instalar el software. Inicialmente, aparecerá la ubicación por defecto en el casillero Ruta de Carpeta (*Folder Path*). Haga clic en Siguiente para aceptar la opción por defecto, o elija una carpeta propia. (Una vez que ha seleccionado una carpeta nueva, aparecerá la ruta hacia dicha carpeta en el casillero Ruta de Carpeta.)

Iniciar Copia de Archivos (*Start Copying Files*): En esta pantalla aparecerán las opciones que usted ha elegido. Si desea modificar alguna de las opciones, haga clic en el botón Atrás (*Back*) para volver a las pantallas anteriores del asistente para instalación. De lo contrario, haga clic en el botón Siguiente para comenzar la instalación.

Durante el proceso de instalación, un programa de Seguridad instalado en su computadora le podrá advertir sobre la instalación de servicio de Design Spooler. Si esto ocurre, por favor acepte estos cambios pues los mismos son necesarios para ejecutar Design Spooler de manera adecuada. Tenga a bien reiniciar su computadora una vez terminada la instalación para iniciar el servicio de Design Spooler.

1.2 Opciones adicionales de instalación

Si ejecuta la misma instalación nuevamente luego de que el programa ya fue instalado, se le presentarán tres opciones: Modificar (*Modify*), Reparar (*Repair*) y Quitar (*Remove*). (También puede desinstalar el programa utilizando la característica de Añadir o Quitar Programas (*Add or Remove Programs*) en el Panel de Control de Windows.)

Modificar: Esta opción le permitirá añadir o quitar elementos del programa. Esta característica es útil si necesita agregar una característica que aún no fue instalada o para liberar espacio quitando elementos que no son necesarios. Los elementos afectados por esta característica son los archivos de Lecciones (*Lesson*), los de Ayuda (*Help*), los de Todos los Idiomas (*All Language*), *Librarian* y Design Spooler.

Reparar: Esta opción intentará reparar su instalación mediante la reinstalación de todos los elementos que había seleccionado previamente. Esta opción es útil si está teniendo problemas con el programa como consecuencia de una instalación corrupta.

Quitar: Esta opción desinstalará el programa de su computadora. No se eliminarán los programas creados por usuarios, tales como archivos de diseño; sólo se quitarán los archivos de programa.

1.3 Instalación de Design Spooler como autónomo

Si desea instalar Design Spooler como autónomo sin Tajima DG/ML by Pulse, siga estos pasos:

- Ejecute la instalación de Tajima DG/ML by Pulse.
- Elija el tipo de configuración "Personalizada".
- En la pantalla Seleccione Características, desmarque el casillero "Programas y características" ("Programs and Features") para desmarcar todos los casilleros.
- Marque el casillero "Design Spooler".
- Haga clic en el botón Siguiente para continuar con la instalación.

Durante el proceso de instalación, un programa de Seguridad instalado en su computadora le podrá advertir sobre la instalación de servicio de Design Spooler. Si esto ocurre, por favor acepte estos cambios pues los mismos son necesarios para ejecutar Design Spooler de manera adecuada. Tenga a bien reiniciar su computadora una vez terminada la instalación para iniciar el servicio de Design Spooler.

1.4 Actualizaciones de programas

Cuando haya actualizaciones disponibles para el software, un mensaje de notificación aparecerá sobre la Tajima DG/ML by Pulse página de inicio. Puede descargar las actualizaciones por visitar el sitio Web de Pulse en www.pulsesupport.com.

2 Mejoras en el entorno del usuario

2.1 Nuevos atajos de teclado

En Tajima DG/ML by Pulse 14, algunos de los atajos de teclado han sido modificados para hacerlos más intuitivos. Por ejemplo, si deseas cambiar al modo de dibujo rápido cuando usas herramientas de dibujo o digitalización, la tecla ahora es Q (antes era U). En general, estos nuevos atajos de teclado se conocen como "Atajos estándar".

También puedes configurar Tajima DG/ML by Pulse de forma que utilice los atajos como en versiones anteriores del programa: estos se conocen como atajos "clásicos". Vea debajo, "Seleccionando los atajos de teclado clásicos".

Para visualizar todos los atajos de Tajima DG/ML by Pulse 14, observa la tarjeta de referencia rápida (QRC); esta se halla disponible en PDF en el cd de instalación de Tajima DG/ML by Pulse.

Para descargar la QRC del disco de instalación, sigue los siguientes pasos:

1. Inserta el cd de instalación en el lector de tu ordenador.
Verás la pantalla "Autorun".
2. Haz clic en el botón de "Visualizar documentación".
Verás una nueva pantalla.
3. Haz clic en el botón de "Tarjeta de referencia rápida".
La QRC se abrirá en tu ordenador.



Observa que Adobe® Acrobat® Reader debe estar instalado en tu ordenador para leer la tarjeta de referencia rápida, y otra documentación. Para descargar e instalar el lector, selecciona el botón “Instalar Adobe Reader” en la parte inferior de la ventana de visualizar documentación.

Seleccionando los atajos de teclado clásicos

Para los bordadores que están acostumbrados a los atajos de la versión 2009 (los atajos clásicos), pueden reconfigurar Tajima DG/ML by Pulse para utilizarlos. Esto se hace en la ventana de ajustes de usuario.

1. Abrir Tajima DG/ML by Pulse.
2. Desde la barra de menú, selecciona Herramientas–Configuración–Ajustes de usuario.
Verás las páginas de ajustes de usuario.
3. Desde las páginas de ajustes de usuario, expande la categoría de entorno, y selecciona la página de atajos.
Verás la página de ajustes de usuario de atajos.
4. Haz clic en el botón de aplicar clásicos.



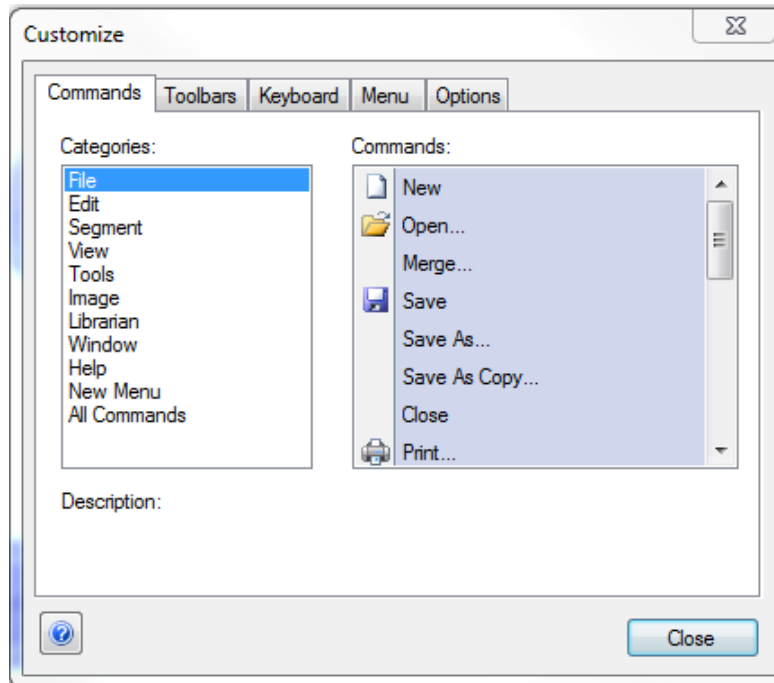
De forma similar, si deseas cambiar Tajima DG/ML by Pulse a los atajos clásicos, puedes hacerlo desde la página de Entorno–atajos haciendo clic en el botón “Aplicar estándar”

2.2 El diálogo de personalización

2.2.1 Personalizando las barras de herramientas existentes

Uno de las nuevas y atractivas funciones de Versión 14 es la posibilidad de personalizar sus barras de herramientas de Tajima DG/ML by Pulse. Se hace desde el diálogo de personalización, que es una función del programa totalmente nueva. Hay dos formas de abrir este diálogo:

- Desde la barra de menú: Seleccione Vista—Barras de herramientas y Anclaje de ventanas—Personalizar
- Haga clic en la pequeña flecha que señala hacia abajo en la zona derecha de las barras de herramientas, y seleccione añadir o eliminar botones—personalizar.



Una vez el diálogo esté abierto, es libre de personalizar cualquier barra de herramientas que esté abierta en el espacio de trabajo. Haga clic en la pestaña de comandos, y después seleccione una categoría en la columna derecha, que mostrará una lista de comandos de la derecha. Después es posible mover un comando en la barra de herramientas que desee, solamente haciendo clic y arrastrándolo.

También es posible arrastrar comandos directamente entre barras de herramientas existentes, mientras el diálogo de personalización esté abierto.



Para mover y copiar un comando, mantenga pulsado Alt mientras arrastra.

2.2.2 Creando nuevas barras de herramientas

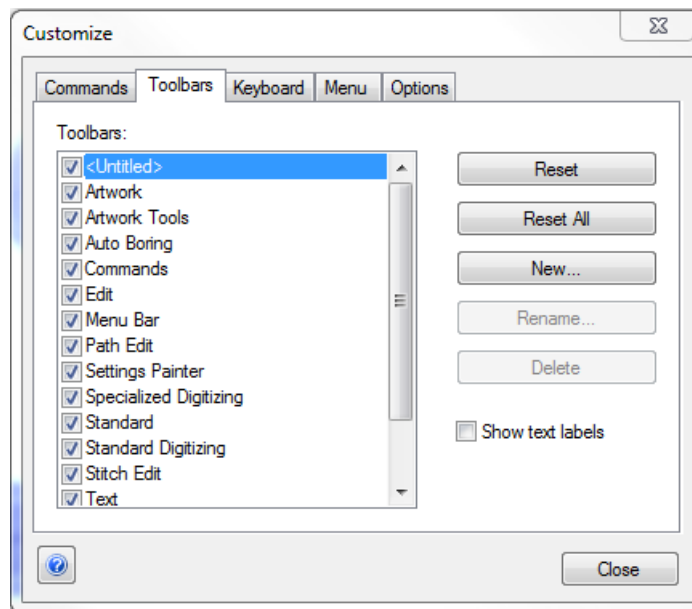
También puede crear barras de herramientas totalmente nuevas con el diálogo de personalización, combinando herramientas y comandos como desee.

Para crear una nueva barra de herramientas personalizada, seleccione la pestaña "Barras de herramientas" y haga clic en el botón "Nuevo". Después, en el nuevo diálogo que se abre, cree un nombre para la barra de herramientas y haga clic en Aceptar. Una barra de herramientas nueva y vacía aparecerá en el espacio de trabajo; arrastre y suelte las herramientas y/o comandos en la nueva barra de herramientas como se describe arriba.

También puede renombrar o borrar una barra de herramientas personalizada en la pestaña de barras de herramientas. Tenga en cuenta que las barras de herramientas estándar de Tajima DG/ML by Pulse no pueden ser borradas ni renombradas.

2.2.3 Atajos de teclado personalizados

Otra función nueva del diálogo de personalización es que se pueden crear atajos de teclado personalizados para las herramientas o comandos que usa más a menudo.



Para crear un atajo de teclado a medida, seleccione la pestaña de teclado en el diálogo de personalización. En la lista desplegable de categorías, seleccione la categoría que contiene el comando que desea. Después, en la lista de comandos, elija el comando al que desea asignar el atajo de teclado. Finalmente, haga clic en la zona de "Pulse nueva tecla para el atajo" del diálogo, teclee la secuencia de teclas que desea utilizar, y haga clic en asignar.

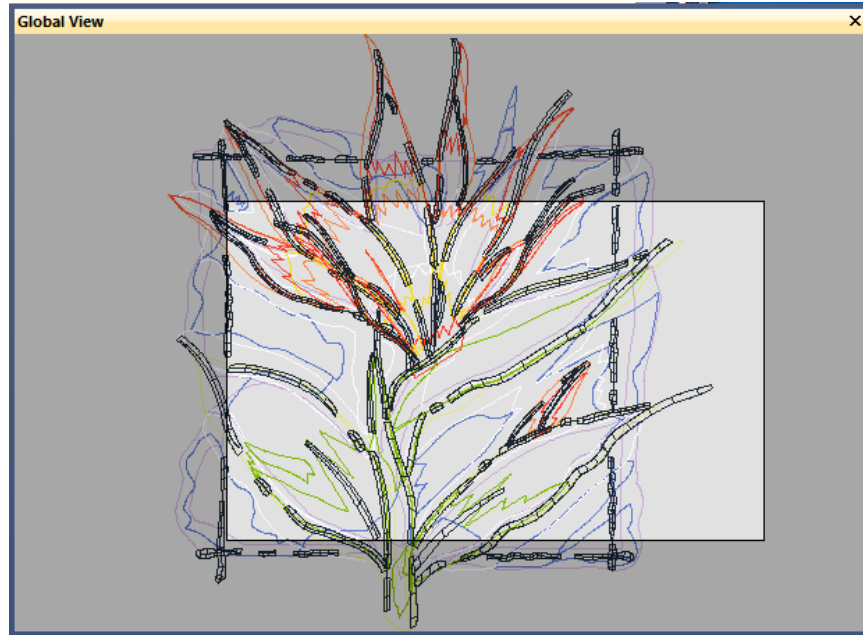
Si hay dos o más teclas usadas en un atajo, se insertará un signo más (+) entre ellos para indicar que van a ser usados en combinación. El (+) en su teclado no es parte de la secuencia de atajos.

Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

2.3 Organización y ubicación del espacio de trabajo

2.3.1 Vista global

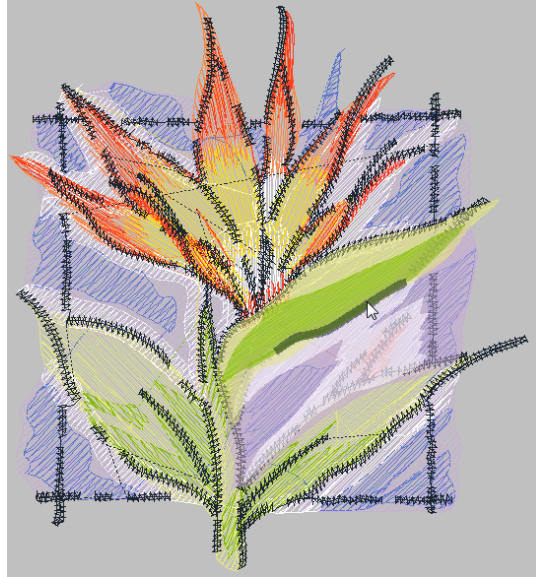
La vista global en Versión 14 ha sido mejorada. La vista global iluminará la zona del diseño que aparece en el espacio de trabajo; la parte del diseño fuera de la zona mostrada en el espacio de trabajo aparecerá en la vista global con un fondo gris oscuro.



Ahora puede hacer clic y arrastrar el cuadro seleccionado en la vista global para mover la zona mostrada en la vista principal. También puede cambiar el tamaño de la vista del espacio de trabajo manteniendo pulsado Ctrl mientras hace clic y arrastra con el ratón en la vista global. Esto modificará la vista del diseño en la ventana principal para corresponderse con la zona que dibujó.

2.3.2 Iluminando segmentos

En el nuevo espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse, cuando la herramienta de selección se encuentra activa (en otras palabras, cuando está en modo trazos), los segmentos se iluminarán mientras pasa el ratón sobre ellos. Esto hace más fácil determinar qué segmento será seleccionado cuando haga clic.



2.3.3 Desplazamientos en el espacio de trabajo

Hay una nueva forma de desplazarse por el espacio de trabajo en Tajima DG/ML by Pulse. Simplemente mantenga pulsada la barra espaciadora de su teclado (observará que la imagen del puntero de su ratón cambiará a una mano); después, haga clic y arrastre para mover la imagen del diseño en la pantalla.

2.3.4 Entrar en pantalla completa

Ahora hay disponible una vista de pantalla completa para Tajima DG/ML by Pulse. En modo pantalla completa, el espacio de trabajo se expande tanto como sea posible para ajustarse a su pantalla. En este modo, sin embargo, los botones de la barra de herramientas estarán ocultos, de forma que será más útil para los picadores acostumbrados a trabajar con los atajos de teclado. Para entrar en el modo pantalla completa, pulse Shift + F12 en su teclado; para salir, pulse Shift + F12 de nuevo.

2.3.5 Espacio de trabajo con pestañas

La nueva vista del espacio de trabajo en Tajima DG/ML by Pulse tiene una pestaña para cada diseño abierto. Solamente haciendo clic en la pestaña traerá cualquier diseño que desee al frente.

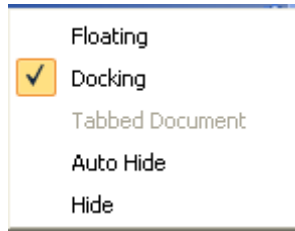


Para los usuarios de Vista/Windows 7, los contenidos de cada pestaña también están listados a lo largo de la barra de tareas. Si pasa el ratón sobre estos objetos, se expandirá una vista en miniatura fuera de la barra de tareas.

2.3.6 Paneles acoplados y flotantes

Otra nueva función para el nuevo programa Tajima DG/ML by Pulse es la posibilidad de acoplar varios paneles, como el de vista de secuencia, la paleta de color, la ventana de propiedades (y cualquier otro que elija) para ajustarse a sus preferencias.

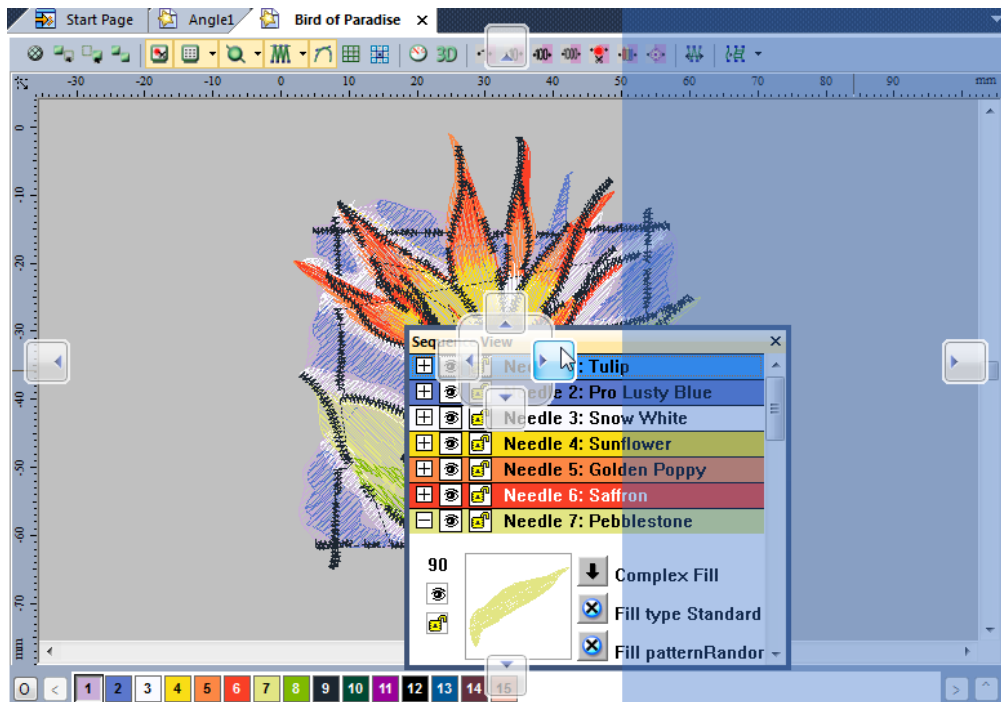
Por ejemplo: Puede "flotarlos" sobre el espacio de trabajo, en cuyo caso podrán ser movidos a cualquier zona del escritorio; podrá esconderlos en cualquier zona del escritorio cuando no sean necesarios; o puede desacoplarlos de sus posiciones actuales y acoplarlos en cualquier zona.



Para cambiar un panel acoplado a flotante, o viceversa, haga clic derecho en la barra de título de este panel, y seleccione Flotante o Acoplado (según convenga) en el menú que aparecerá.

Para acoplar un panel flotante:

Haga clic en la barra de título del panel, mantenga pulsado el botón del ratón, y arrástrelo una distancia corta. Un grupo de "flechas de objetivo" direccionales aparecerán en la pantalla, apuntando a los cuatro límites del recuadro. Manteniendo pulsado el botón del ratón, arrastre el panel sobre la zona azul del objetivo, y un rectángulo azul y largo aparecerá en la zona que ha seleccionado (como una vista previa). Cuando suelte el botón del ratón, el panel se acoplará a ese lado del espacio de trabajo.

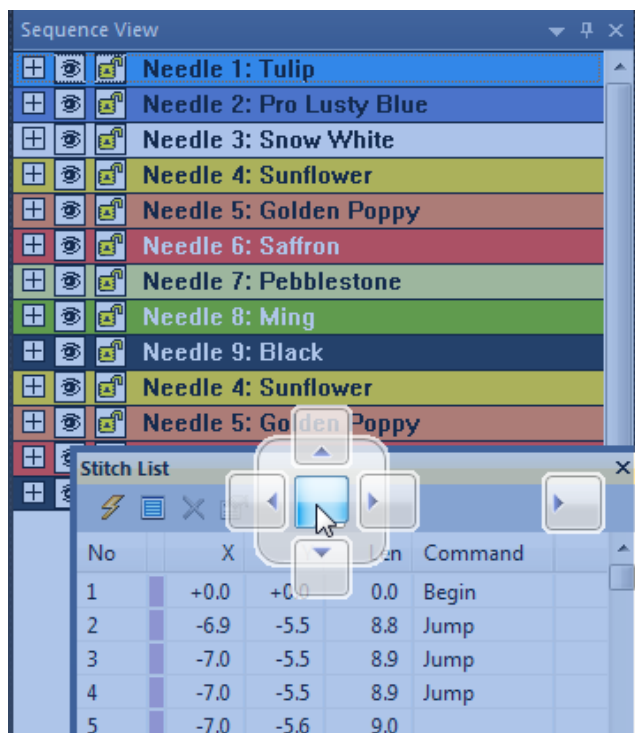


Acoplando un panel flotante (en este caso, la vista de secuencia) al lado del espacio de trabajo. Arrastre la barra de título del panel flotante sobre cualquiera de las ocho flechas de acople, y las sombras azules indicarán la parte del espacio a la que el panel será acoplado.

Para crear paneles en pestañas:

También puede usar la función de acoplar/flotar para crear un panel de pestaña desde un panel flotante. Se consigue de una forma similar al siguiente procedimiento. Arrastre un panel flotante sobre un panel acoplado, punto en el que un grupo de botones con forma de cruz aparecerán en medio del panel. En este caso, en lugar de soltar el ratón sobre una de las flechas de objetivo, arrástrelo sobre la pestaña objetivo (el botón central). Cuando suelte el




botón del ratón, el panel que estaba arrastrando será insertado como una pestaña añadida al panel acoplado.



Creando un panel de pestaña (por capas). Haga clic en la barra de título de un panel flotante, y arrastre sobre el botón central para crear un panel de pestaña; en este caso, la lista de puntadas se verá en modo de pestañas en la vista de secuencia.

Auto ocultar:

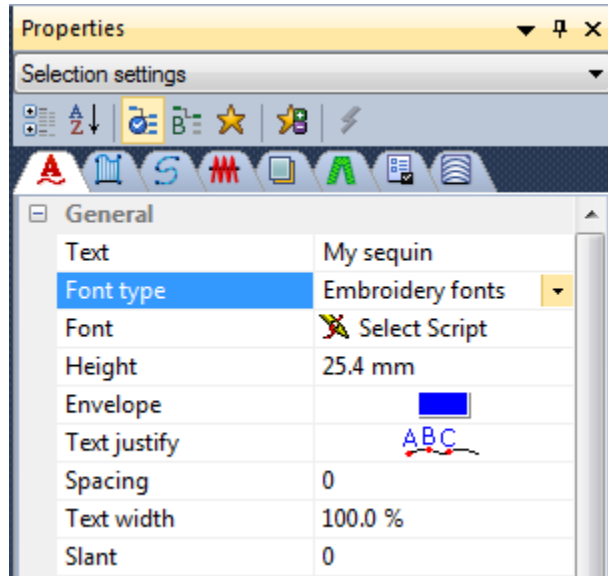
Para aumentar la cantidad de espacio en la ventana de diseño, puede ajustar cualquiera de los paneles al modo auto ocultar. Cuando auto ocultar está activado, el panel será visible solamente cuando el ratón esté sobre ellos; tan pronto como aleje el ratón, el panel se colapsará a una barra lateral estrecha.

Para activar auto ocultar para un panel, haga clic en el icono de la chincheta  en la zona superior derecha del panel. Cuando el panel está en modo auto ocultar, la chincheta estará de lado, así: . Ahora, con cualquier movimiento que haga el ratón hacia otra parte de la pantalla, el panel se ocultará. Para desactivar el modo auto ocultar, haga clic en el icono  de nuevo.

Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

2.4 Panel de propiedades

La forma en que se visualizan y modifican las propiedades de un segmento en Tajima DG/ML by Pulse ha sido revisado en Versión 14. Estas propiedades (a las cuales inicialmente se accedían a través de la cinta o el diálogo de ajustes de segmentos) ahora son mostradas en un único panel, el de propiedades. Si este panel no está visible, puede mostrarlo seleccionando vista—barras de herramientas y acoplamiento de ventanas—propiedades.



Además de mostrar los ajustes para los segmentos, el panel de propiedades también se utiliza para visualizar los ajustes generales del diseño, y los ajustes que pertenecen a la herramienta actualmente en uso. Elija entre los tres tipos diferentes de ajustes de la lista en la zona de la cabecera del panel.

2.4.1 Tipos de ajustes mostrados en el panel de propiedades

Hay tres categorías generales diferentes de ajustes mostradas en el panel de propiedades – diseño, selección, y ajustes de herramientas.

Ajustes de diseños – Aquí encontrará aquellos ajustes relativos al diseño en general. Esto incluye el número de colores, cortes, dimensiones generales del diseño, así como algunos otros atributos del diseño.

Ajustes de selección – Estos son los ajustes que se aplican al segmento de bordado actualmente seleccionado. La información en los ajustes del panel de selección depende del contexto; esto es, cambia dependiendo del tipo de segmento seleccionado. Así, por ejemplo, si un segmento de cordón ha sido seleccionado, el tipo de relleno, densidad, puntadas de amarre usadas, y así sucesivamente aparecerán en este panel.

Ajustes de herramientas – Bajo los ajustes de herramientas, verá los ajustes que son aplicables a la herramienta actual. Al principio, verá los ajustes por defecto para cada herramienta (los únicos que vienen cargados con el programa); sin embargo, puede ajustar algunos de los parámetros para adaptarlos a sus preferencias.




2.4.2 Opciones del panel de propiedades

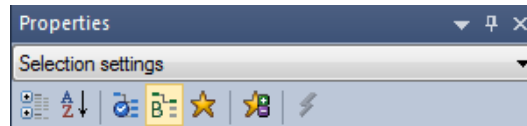
Expandir/contraer y ordenar:


Algunos de los ajustes en el panel de propiedades están agrupados en categorías. Puede elegir mostrar todos los ajustes en todas las categorías haciendo clic en el botón “expandir todo” – o puede contraerlos otra vez en sus grupos haciendo clic en el botón “expandir todo”.

También existe la opción de ver las propiedades listadas en orden alfabético – sin agrupar – haciendo clic en el botón “ordenar alfabéticamente”.

Mostrar opciones de las propiedades:

En la zona superior del panel de propiedades, verá tres botones: Todo , Básicos  y Favoritos , respectivamente. El botón Todo mostrará cada propiedad (del segmento o herramienta), Básico mostrará un subgrupo de ellos, y el de Favoritos mostrará un grupo especial de propiedades que puede ajustar usted mismo.



Las propiedades se añaden a la lista de favoritos con el botón de Añadir a favoritos . Para añadir una propiedad, todo lo que debe hacer es seleccionarlo de la lista en Todo o Básico, y después hacer clic en el botón.

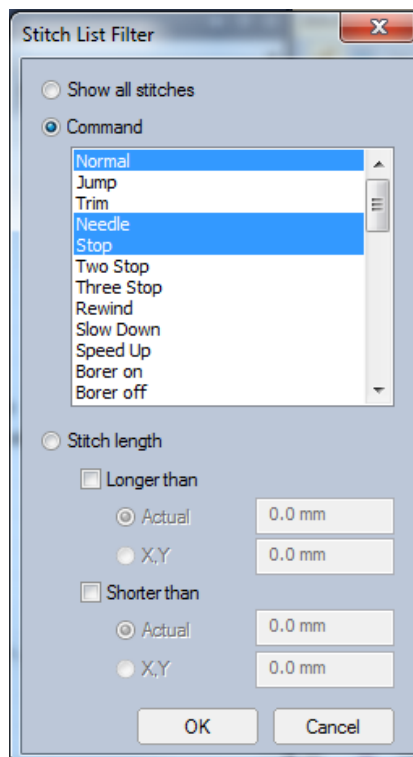
Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

2.5 Lista de puntadas

La lista de puntadas es uno de los paneles flotantes en el espacio de trabajo de DG/ML. Mostrado en la lista de puntadas, verá el color, desplazamientos verticales y horizontales, y longitud de cada puntada. También, si hay un comando asociado con la puntada, (como salto, corte, o cambio de aguja) que aparece listado en la columna derecha (para puntadas "normales", esta columna se deja en blanco).

2.5.1 Lista de puntadas: Aplicando un filtro

Para visualizar sólo un tipo de puntada en concreto, o puntadas de una longitud exacta, puede aplicar un filtro. Con el filtro de puntadas, desde la barra de herramientas en la zona superior de la lista de carpetas, seleccione el botón de filtro. Esto abrirá el diálogo de filtros.



En el diálogo de filtros, puede seleccionar filtrar las puntadas tanto por comando como por longitud de puntada.

Filtro por comando: Seleccione el botón circular `Comando`. El filtro por comando puede aplicarse a cualquier puntada que tenga un comando asociado a ella, como un salto, corte, paro, etc. Puede seleccionar diversos tipos de puntada, haciendo clic sobre ellos; los comandos seleccionados serán resaltados en azul. (Para deseleccionar un comando, haga clic sobre él de nuevo). Pulse el botón aceptar para aplicar el filtro.

Filtro por longitud de puntada: Seleccione el botón circular de longitud puntada – esto activará las casillas de selección de más largo que y más corto que. Elija más largo y más corto que, y escriba una longitud de puntada en los cuadros de selección. (O elija ambos para seleccionar un rango de longitudes entre la más corta y más larga que especifique.)



Observe que hay dos formas de definir la longitud de puntada – por la longitud absoluta de la puntada, o por el desplazamiento vertical/horizontal de la puntada (seleccione el botón circular “X,Y”).

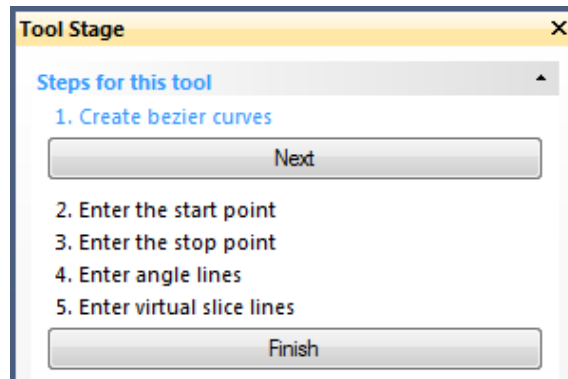
Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

3 Herramientas

3.1 Panel de tareas

El panel de tareas es una nueva función que describe los pasos necesarios para completar una tarea concreta en Tajima DG/ML by Pulse. El panel tiene tres componentes:

En la parte superior del panel, verá la lista de pasos necesarios para usar la herramienta seleccionada. Aparecen listados en orden, con el paso actual resaltado en letras azules.



A continuación, hay una sección que ofrece una breve descripción de lo que hace el paso actual.

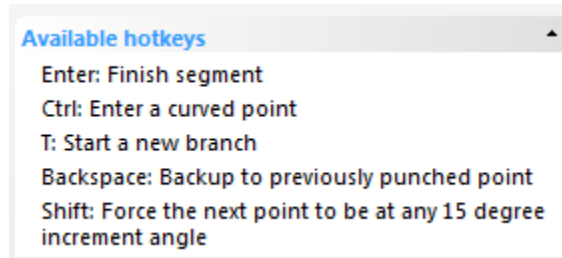


Por último, hay una lista mostrando todos los atajos de teclado disponibles para ser usados con el paso actual.



La lista de pasos cambia dependiendo de la herramienta seleccionada actualmente, y qué paso del procedimiento se está ejecutando.

Por ejemplo, si la herramienta que está usando es de digitalización, el primer paso sería "Crear curvas Bezier." Bajo las teclas rápidas, estarían incluidas "A: Modo Arco" "B: Modo Bezier" "F: Modo Manos libres", etc.



Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

3.2 "Pasar" por los segmentos con la herramienta de selección

Previamente, la herramienta de selección sólo podía seleccionar el segmento superior de puntadas en un diseño con varias capas; para seleccionar cualquier segmento solapado inferior, había que abrir la vista de secuencias y seleccionarlo ahí. Ahora, en la nueva versión de Tajima DG/ML by Pulse, se puede "pasar" por los segmentos solapados en diseños complejos.

Usando la herramienta de selección, haga clic para seleccionar el segmento superior; después, sin mover el ratón, haga clic de nuevo para seleccionar el siguiente por debajo; y de nuevo para seleccionar el inferior; y así sucesivamente. Cuando la selección alcanza el segmento de más abajo, volverá al superior de nuevo.

Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

3.3 Repetir movimiento o ajuste

Hay una nueva función, disponible cuando está editando en modo trazos, llamada **Repetición**. Ésta permite repetir el último movimiento o cambio de ajustes que se aplicaran a un segmento. Para aplicar el comando repetir, seleccione un segmento y pulse **Ctrl + F4**.

Así, por ejemplo, si selecciona un segmento con la herramienta de selección, y la desplaza manualmente en el diseño, después puede seleccionar otro segmento y moverlo a la misma dirección y distancia usando la función de repetición.

O si selecciona un segmento, y cambia cualquiera de las propiedades del segmento (como densidad, compensación de encogimiento, etc.), puede aplicar los mismos cambios a otro segmento con la función de repetición.

Disponibilidad del producto en el nivel: Creator y superior

3.4 Ajustar a dibujo

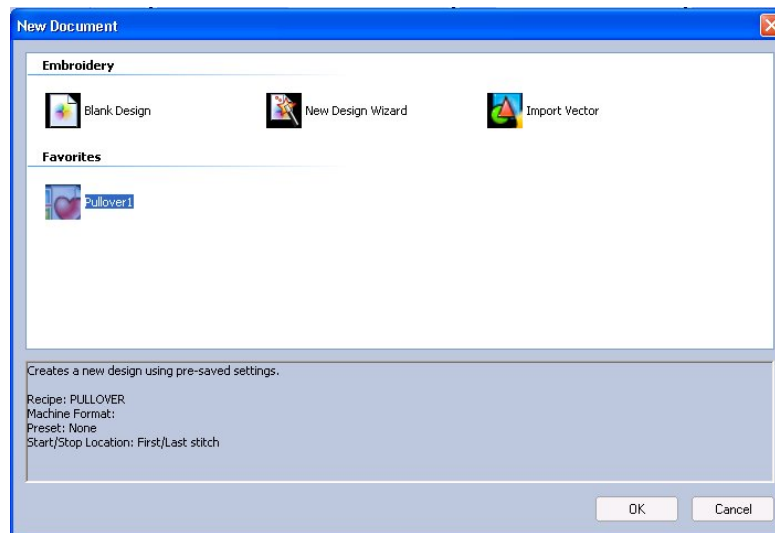
Ajustar a dibujo es una nueva función que es útil cuando está digitalizando mientras traza sobre segmentos de dibujo. Cuando está digitalizando manualmente, colocando puntos individuales, ajustar a dibujo colocará automáticamente esos puntos por encima de un contorno cercano del dibujo. Ajustar puede ser usado con cualquiera de las herramientas de digitalización.

Para usar la función de ajustar a dibujo, seleccione una herramienta de digitalización y pulse la tecla F4. Para desactivar la función de ajustar a dibujo, pulse F4 de nuevo.

Disponibilidad del producto en el nivel: Illustrator Extreme y superior

3.5 Nuevo diálogo de documento

El nuevo diálogo de documento ha sufrido una gran renovación en Tajima DG/ML by Pulse. El alcance del diálogo ha sido expandido enormemente. Permitiendo empezar un diseño de bordado de varias formas. Eso incluye varias funciones desde el menú de herramientas (como el autodigitalizador, y el asistente de mover y copiar) y también algunas funciones completamente nuevas (como plantillas inteligentes y nombre rápidos). El diálogo está organizado en categorías de nuevos proyectos que pueden crearse: Nuevo diseño, asistentes, y proyectos especiales.



3.5.1 Nuevo asistente de diseño

El nuevo asistente de diseño es una novedad respecto a la forma en que se crean nuevos diseños en Tajima DG/ML by Pulse. Conduce por una serie de pasos que preparan el nuevo bordado por usted.

Paso 1: Elija una plantilla. Es similar a la opción de recetas que puede haber elegido en el diálogo Nuevo de versiones anteriores de Tajima DG/ML by Pulse – elija el grupo de propiedades de diseño que desea de la lista desplegable. Los ajustes para cada plantilla son ofrecidos en una ventana en el diálogo.

Paso 2: Formato de máquina. Permite ajustar el formato de máquina que bordará el diseño.

Paso 3: Seleccione un preajuste de herramienta. Los preajustes de herramienta crean un grupo de ajustes asociados con sus herramientas de picaje. Los ajustes de cada preajuste están listados en una ventana del diálogo.

Paso 4: Seleccione los puntos de inicio y fin del diseño. (Este ajuste también puede establecerse en el diálogo de nuevo diseño en versiones anteriores de Tajima DG/ML by Pulse).

Paso 5: Guarde como favorito o ajuste por defecto. La opción de guardar como favorito le permite conservar los ajustes que acaba de elegir en los pasos 1 a 4 como una plantilla. Si le da un nombre a la nueva plantilla de diseño, será guardada en la lista de favoritos que aparece.

3.5.2 Otras funciones disponibles en el nuevo diálogo de documento:

El nuevo diálogo de documento une en el mismo lugar algunas de las funciones que, en versiones anteriores de Tajima DG/ML by Pulse eran accesibles por la barra de menú. También encontrará varias herramientas nuevas de tipo "asistente" en este diálogo.

Diseño vacío: Abre un nuevo diseño con los ajustes por defecto.

Importar vector: Importa un dibujo vectorial en el espacio de trabajo.

Escanear imagen: Implemente una imagen escaneada directamente desde un escáner externo.

Importar desde el portapapeles: Coloca una imagen desde el portapapeles en el espacio de trabajo.

Autodigitalizador: Abre el asistente de autodigitalización.

Asistente de punto de cruz: Abre el asistente de punto de cruz.

Proyecto con cabezas agrupadas: Abre el organizador de cabezas agrupadas, que se usa para crear diseños bordados usando varios cabezales de la máquina.

Disponibilidad del producto en el nivel: Todos los niveles

4 Tipos de puntada y ajustes

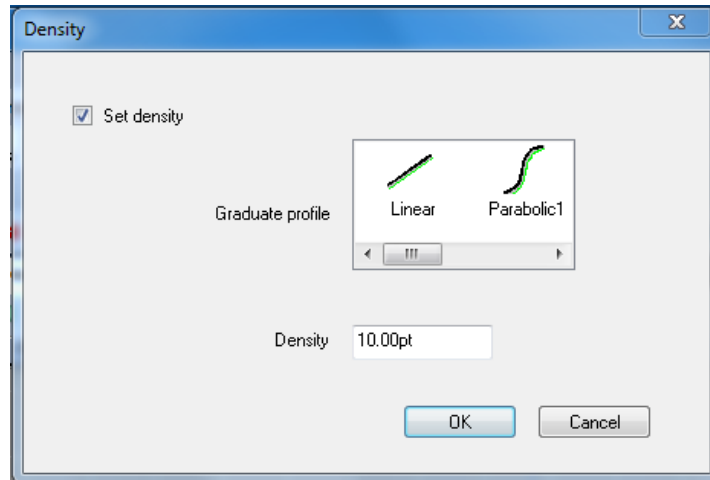
4.1 Densidad variable

El ajuste de densidad variable por segmentos permite generar segmentos de cordón y relleno con una densidad que cambia dentro del segmento. Para variar la densidad, ajuste un perfil graduado (para determinar la forma en que la densidad cambia), y un rango de densidad (que determina la cantidad de variaciones de densidad desde la densidad original del segmento). La densidad variable es ajustada a las líneas de ángulo del segmento.

4.1.1 Densidad variable para segmentos de cordón

Para cambiar la densidad de puntadas de un segmento, siga los pasos siguientes:

1. En un segmento de cordón o relleno, seleccione la herramienta de línea de ángulo.
2. Pase sobre uno de los puntos finales de la línea de ángulo en el segmento de forma que desee cambiar, y haga clic derecho; elija ajustar densidad en el menú contextual. Esto abrirá el diálogo de ajustar densidad.




3. Ajuste el perfil de densidad: elija de entre uno de los perfiles de densidad predeterminados. Éstos determinan la manera en que cambia la densidad.
 - **Lineal:** El cambio de densidad es uniforme.
 - **Parabólico 1** y **Parabólico 2:** La densidad cambia en diferentes cantidades, dependiendo de la parte del segmento.
 - **Paso:** El cambio de densidad se da en un sólo paso, en la línea de ángulo.
4. Ajuste la diferencia de densidad. En este cuadro, ajuste la cantidad deseada de diferencia entre el inicio y el fin de su degradación de densidad. Observe que el valor que introduzca aquí puede ser un número positivo o negativo, dependiendo de dónde desee tener una densidad con aumento o disminución.
5. Regenerar el segmento.

Disponibilidad del producto en el nivel: Maestro

4.1.2 Densidad variable para segmentos de relleno complejo

Cuando está aplicando una variación en la densidad de un relleno complejo, el procedimiento es diferente al usado en los cordones; en lugar de cambiar la línea de dirección, hay una herramienta especial para añadir cuentas, la de línea de densidad. Cuando activa esta herramienta, la línea de densidad aparece en el segmento de relleno complejo – esta línea conecta los extremos al segmento. Utilice la herramienta de línea de densidad para añadirle cuentas, y después ajuste los cambios de densidad que desea aplicar en esos puntos.

1. Seleccione un relleno complejo, usando la herramienta de selección (o creando un nuevo segmento de relleno complejo).
2. En la barra de herramientas de edición de caminos, seleccione la herramienta de línea de densidad .

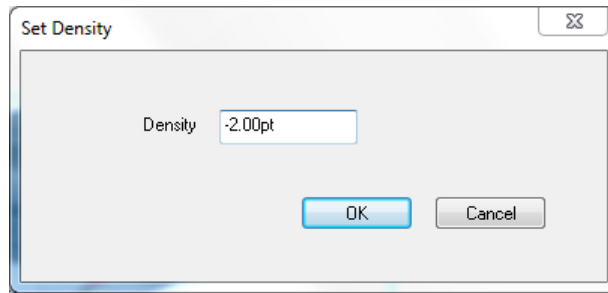
La línea de densidad aparecerá en el segmento seleccionado; esta línea se dibuja automáticamente, de forma que conecta los extremos del segmento.

3. Pase el ratón sobre la línea de densidad, haga clic derecho, y elija "Añadir cuenta de densidad" en el menú de contexto.

Una cuenta cuadrada de densidad se colocará en la línea de densidad.

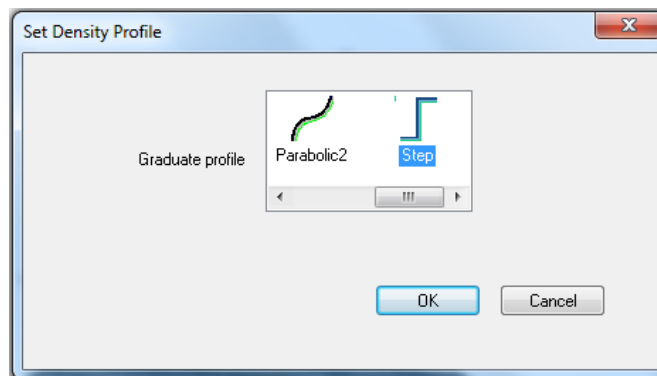
4. Haga clic derecho en la cuenta, y elija "Ajustar densidad" en el menú contextual.

Verá el siguiente diálogo.



5. En el campo de densidad, introduzca el valor del cambio de densidad que desea aplicar al relleno.
6. Para modificar el perfil de densidad (esto es, la forma en que la densidad cambiará entre cuentas), haga clic derecho en la línea de densidad, en la zona del relleno complejo en que desee cambiar la densidad.
7. En el menú contextual, seleccione "Ajustar perfil de densidad"

Verá el siguiente diálogo:



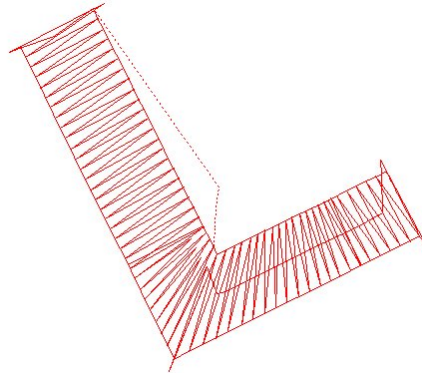
8. Elija uno de los siguientes perfiles de densidad:
 - **Lineal:** El cambio de densidad es uniforme.
 - **Parabólico1 y Parabólico2:** Cambios de densidad de diferentes grados según la parte del segmento.
 - **Paso:** El cambio de densidad se produce una vez, en la cuenta.
9. Para programar más cambios de densidad dentro del segmento de relleno complejo, repita los pasos 3 – 8.
10. Pulse G para regenerar las puntadas.

Disponibilidad del producto en el nivel: Maestro

4.2 Extender puntadas a esquinas y finales

Hay una nueva opción disponible que permite a los picadores la opción de ampliar la longitud de las puntadas de un cordón en las esquinas y los finales. En ciertas situaciones, esto puede ayudar a que las esquinas y los finales parezcan nítidos y bien definidos.

Puntadas de esquina y final se aplica al cordón desde el panel de propiedades; elija Ajustes de selección—Cordón—Calidad de puntada.



Bajo calidad de puntada, active las casillas para aplicar las puntadas extendidas – tanto a esquinas o finales (o ambos) según lo necesite. También, dentro de los ajustes de selección, es posible aplicar las siguientes condiciones a la esquina extendida o final:

Longitud (se aplica a esquinas y finales): Determina la cantidad de longitud extra que se añade a la puntada cuando esquinas extendidas/finales queda aplicada.

Tipo de extensión del final: Elija el lado del segmento que la extensión del final aplicará; el **lado A**, **lado B**, o **ambos** lados.

Ángulo mínimo /máximo de extensión de esquina: Estos dos ajustes determinan los límites de lo que se considera una esquina para añadir puntadas extendidas. Las puntadas extendidas se añadirán cuando el ángulo de la esquina sea mayor que el ángulo mínimo, pero menor que el ángulo máximo. (El ajuste por defecto es ángulo mínimo = 30° y máximo = 100°).

Disponibilidad del producto en el nivel: Illustrator Extreme y superior

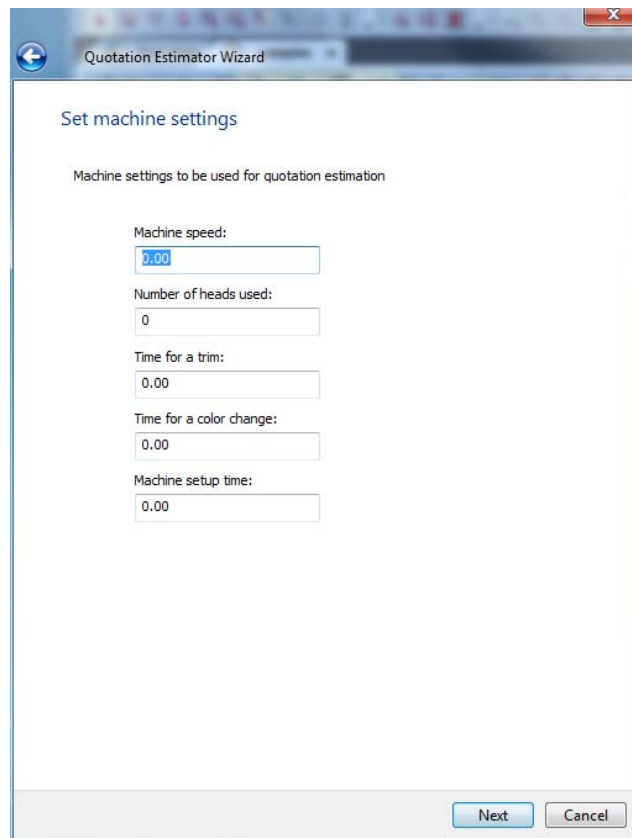
4.3 Calculador de presupuesto

El calculador de presupuesto (Herramientas-Asistente de calculador de presupuesto) es una herramienta del tipo asistente que recoge información específica sobre un diseño, y después calcula un presupuesto detallado para el trabajo. El asistente de calculador de presupuesto incorpora los parámetros importantes del diseño, permitiéndole añadir información de precio, y después crea una hoja imprimible que puede enviar al cliente.

Cuando el calculador de presupuestos hace la estimación, utiliza los siguientes parámetros de diseño:

- Número de: puntadas, cortes, cambios de color, paros, y aplicaciones;
- Velocidad de la máquina;
- Número de cabezas necesarias;
- Tiempo necesario para cada corte y cambio de color;

- Tiempo de preparación de la máquina.

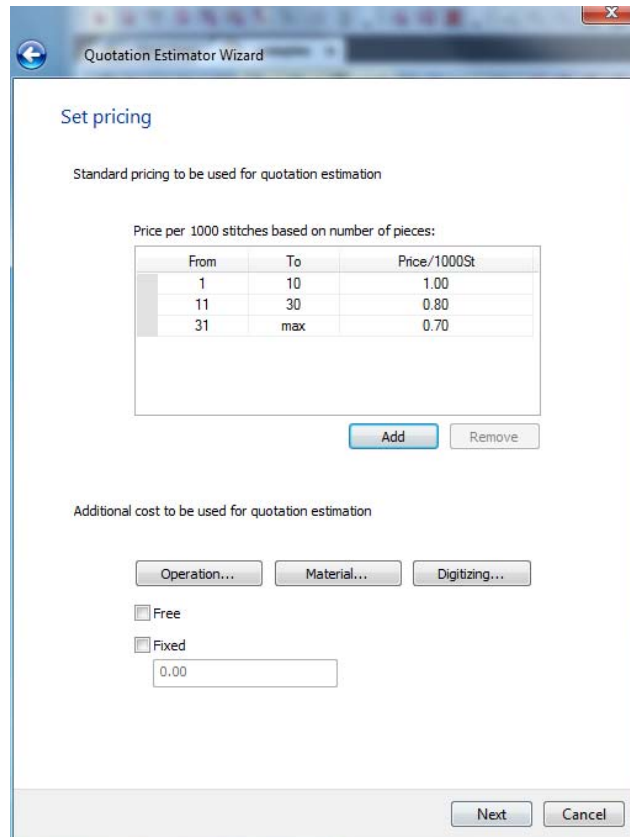


The image shows a screenshot of a software window titled "Quotation Estimator Wizard". The window has a standard Windows-style title bar with a back arrow icon on the left and a close button (X) on the right. The main content area is titled "Set machine settings" and contains the following text: "Machine settings to be used for quotation estimation". Below this, there are five input fields, each with a label and a value:

- Machine speed: 0.00
- Number of heads used: 0
- Time for a trim: 0.00
- Time for a color change: 0.00
- Machine setup time: 0.00

At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: "Next" and "Cancel".

El asistente de calculador de presupuestos tiene también un panel que le permite ajustar el precio por unidad, y permite precios variables según la escala del trabajo.



También existe la posibilidad de entrar más en detalle con el presupuesto, e incluye costes adicionales como los que pueden surgir a nivel operacional (por ejemplo el uso de equipo especial, como gorras o bastidores cilíndricos), costes de material extra (tipos de hilo especiales, entretelas), o el coste de la digitalización del diseño.

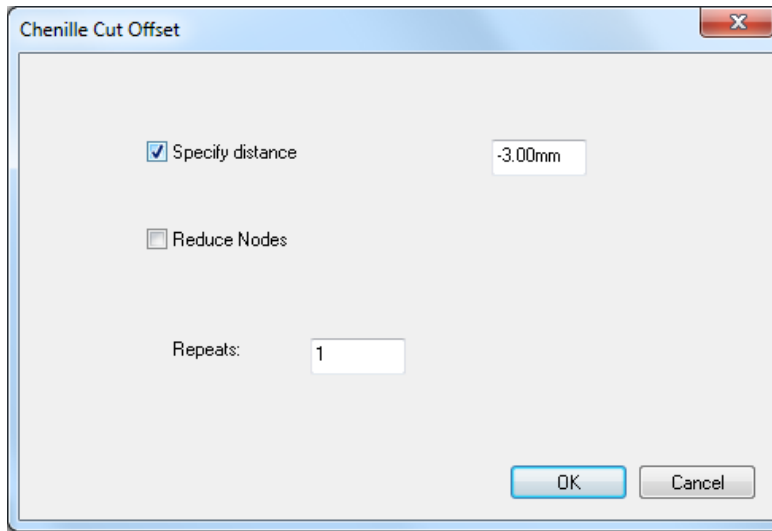
El asistente de cálculo de presupuesto después almacena la información de contacto del cliente, que puede ser incluido en la impresión. Si lo desea, el asistente también permite crear una simulación del diseño, tal como quedará en el material, e incluye esta imagen en su hoja de presupuesto.

Disponibilidad del producto en el nivel: Creator y superior

4.4 Corte exterior en chenilla

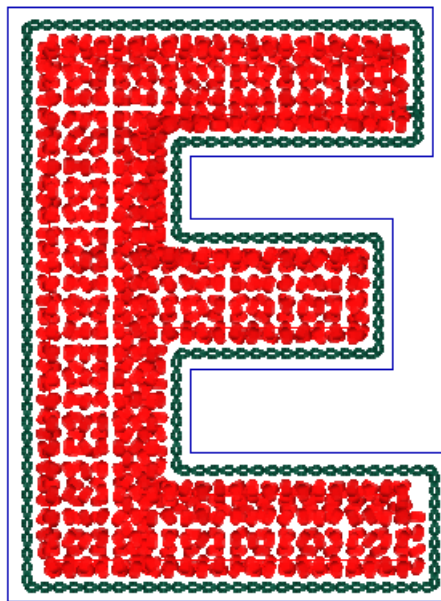
La nueva opción de corte exterior crea un contorno (o contornos) entorno un segmento de chenilla. Este contorno es un segmento de dibujo (por ejemplo, un gráfico vectorial) que hace coincidir el límite de la chenilla seleccionada, pero es desplazado ligeramente.

Para crear un corte exterior en chenilla, primero seleccione la chenilla con la herramienta Seleccionar, y después haga clic derecho para invocar el menú contextual. Desde este menú, seleccione Forma—Corte exterior chenilla, que abrirá el siguiente diálogo:



Para definir la distancia desde el segmento de chenilla al corte exterior hay dos opciones:

- Puede especificar el desplazamiento activando la casilla **Especificar distancia**, y después escribiendo la distancia (en mms) en la casilla de este diálogo.
- Alternativamente, puede aceptar el diálogo para cerrarlo, y después hacer clic en el espacio de trabajo en el punto donde piensa que debe ubicarse. (Mantenga el botón del ratón y arrastre para hacer ajustes con precisión en la colocación de la línea de corte.)



Un segmento de chenilla con un corte de contorno (en azul) añadido. La cadeneta de chenilla tiene un desplazamiento de 3.00 mms (en esta distancia), de forma que el desplazamiento del contorno ha sido ajustado a 5.00 mms para borrarlo.

Otro ajuste del diálogo de desplazamiento de corte de chenilla le permite ajustar el número de veces que el contorno se repite (por defecto 1, pero se pueden definir más si es necesario.) Los contornos siguientes serán desplazados una vez más a tanta distancia como el primer contorno (por lo que el primero está colocado a 3 mms de distancia del segmento de chenilla, el segundo estará a 6 mms., etc.



El contorno de corte de chenilla será desplazado basándose en el contorno del segmento de chenilla, más que en el límite de las puntadas de la chenilla. La cadeneta, musgo o enrejado del segmento pueden tener un grado de desplazamiento desde este contorno, basado en los ajustes de propiedades de la chenilla. Por lo que puede tener que tomar en cuenta esos desplazamientos al añadir su desplazamiento de línea de contorno.

El segmento de dibujo de contorno de corte creado puede ser convertido después a cualquier tipo de segmento (como un corte de láser, o un pespunte) que el operador puede usar para cortar la chenilla restante.