



Usando Tajima
DG/ML by Pulse

COPYRIGHT

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

Esta guía de Usando Tajima DG/ML by Pulse y el software Tajima DG/ML by Pulse software es propiedad registrada por el creador del software, Pulse Microsystems Ltd. Todos los derechos reservados. US Patent Nos. 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; 6,968,255. Patentes europeas Nos. 0545773. Otras patentes pendientes.

La información en este documento esta sujeta a cambios sin previo aviso.

El software descrito en este documento se provee bajo un convenio de licencia y /o convenio sin revelación. El software puede ser usado o copiado sólo de acuerdo con los términos de estos convenios. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, fotocopiada, reproducida, traducida, o reducida a cualquier medio electrónico o forma leída por máquina sin el permiso escrito del fabricante.

El uso comercial o industrial de la marca registrada o trabajos de la propiedad registrada (Por ejemplo, libros, pinturas, dibujos, fotos, caracteres imaginarios, etc.) poseídas por otras compañías o personas, para creación de modelos bordados sin permiso es ilegal y puede resultar en responsabilidades civiles o criminales.

Microsoft y Windows® XP/Vista/7 son marcas registradas de Microsoft Corporation. Todos otros nombres de productos son propiedad registrada y marca registrada de sus respectivos titulares. Todos los nombres de computadoras y software identificados con tm son marcas registradas de sus respectivos fabricantes.

Tabla de Contenidos

Capítulo 1	Comenzando	
	Comenzando	26
	El paquete de Tajima DG/ML by Pulse	26
	Requisitos del sistema	26
	Haciendo copias de seguridad de los archivos	27
	Conectando hardware	27
	Conectando el dispositivo de seguridad	27
	Conectando su máquina de bordar.....	29
	Conectando tabletas digitalizadoras	31
	Instalando Tajima DG/ML by Pulse	32
	Instalando controladores para máquinas de bordar y formatos de discos de bordar.....	34
	Abriendo y cerrando Tajima DG/ML by Pulse.....	37
	Sobre la página de inicio.....	37
	Calibrando su monitor	38
	Configurando máquinas de bordar	38
	Configurando la ubicación de los Design Spoolers.....	38
	Configurando Design Spoolers	39
	Iniciando y deteniendo Design Spoolers.....	40
	Añadiendo máquinas de bordar a los Design Spoolers	40
	Editando ajustes de la máquina de bordar	42
	Eliminando máquinas de bordar de Design Spoolers	42
Capítulo 2	Ampliando y actualizando Tajima DG/ML by Pulse	
	Sobre el dispositivo de seguridad	46
	Resetear la fecha del dispositivo de seguridad	46
	Diferenciando actualizar de ampliar los dispositivos de seguridad	46
	Actualizando el dispositivo de seguridad	47
	Configurando actualizaciones automáticas del programa	48
	Instalando fuentes de bordar adicionales	49

Capítulo 3

Configurando Tajima DG/ML by Pulse

Ajustando el entorno de trabajo	52
Mostrando y ocultando barras de herramientas	52
Personalizando barras de herramientas y atajos de teclado.....	52
Mostrando y ocultando la cinta de dibujo	54
Personalizando la cinta de dibujo.....	55
Reconstruyendo diseños e íconos	55
Asignando colores de hilo a segmentos de arte importados.....	56
Ajustando propiedades de bordado de textos	56
Ajustando las preferencias de usuario	57
Ajustes del entorno.....	57
Modificando el entorno visual	60
Mensajes de aviso.....	61
Ajustando preferencias de las unidades.....	61
Cambiando la ubicación de las carpetas del sistema	62
Ajustando paneles en el espacio de trabajo	62

Capítulo 4

Usando formatos de máquina

Introducción a los formatos de máquina	66
Cambiando las propiedades de los formatos de máquina	66
Cambiando propiedades básicas de los formatos de máquina.....	67
Borrando formatos de máquina	68
Creando nuevos formatos de máquina	68
Eliminando puntadas cortas de los diseños automáticamente	69
Parámetros de formato de máquina	69
Cambiando parámetros de color para los formatos de máquina.....	70
Cambiando los parámetros de corte para los formatos de máquina.....	71
Cambiando los parámetros de código para inicio y fin en los formatos de máquina.....	72
Cambiando parámetros de Stop para los formatos de máquina.....	72
Parámetros avanzados de formatos de máquina	73
Cambiando parámetros de chenilla para formatos de máquina.....	74

Cambiando los parámetros del calado para los formatos de máquina.....	74
Ajustando los parámetros de cambio especial para los formatos de máquina.....	75
Cambiando los parámetros del estilo de penetración de aguja para los formatos de máquina.....	76

Capítulo 5

Aprendiendo lo básico

El espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse	78
Barra de título	78
Barra de menú	78
Barra de estado	78
Herramientas de Tajima DG/ML by Pulse	78
Herramientas en la cinta	79
Herramientas de la cinta de dibujo.....	80
Archivo	81
Máquina	82
Edición	82
Edición de segmentos.....	82
Edición de puntadas	83
Herramientas de vista	83
Copiar ajustes	83
Comando	83
Herramientas de texto.....	83
Herramientas de dibujo.....	84
Transformación	84
Herramientas de dibujo.....	84
Digitalización estándar	85
Digitalización especializada	85
Creando nuevos diseños.....	86
Asistente de nuevo diseño.....	86
Introduciendo medidas	87
Abriendo y cerrando diseños.....	87
Usando la Guía de Herramientas	90
Guardando diseños	91
Guardando una copia de un diseño	93
Usando recetas	94
Recetas preinstaladas.....	95
Cambiando propiedades generales de los diseños	97
Añadiendo notas al diseño.....	98
Tiempo estimado para bordar	98

Usando símbolos	100
Guardando segmentos seleccionados como símbolos	100
Eliminando símbolos	101
Configurando los ajustes de excepciones de puntadas.....	102
Usando las barras de desplazamiento.....	102
Usando las líneas de guía	102
Añadiendo líneas de guía.....	102
Moviendo líneas de guía	103
Quitando líneas de guía	103
Cambiando el origen de la regla.....	103
Definiendo unidades de las reglas	103
Midiendo diseños	104
Imprimiendo Diseños	104
Cambiando los ajustes de impresión de un diseño.....	104
Vista previa de un diseño antes de imprimir.....	106
Imprimiendo hojas de trabajo de los diseños	106
Imprimiendo en vista 3D.....	106

Capítulo 6

Trabajando con cartas y tablas de hilo

Sobre cartas de hilo y paletas.....	110
Usando el editor de tabla de hilos.....	110
Cargando cartas de hilos.....	111
Buscando hilos en una carta de hilos.....	111
Cambiando propiedades de hilos.....	112
Cambiando el nombre de una carta de hilos.....	112
Cambiando el orden de los hilos en una carta	113
Copiando y moviendo hilos	114
Eliminando hilos	115
Creando un nuevo hilo	115
Trabajando con cartas de hilo.....	116
Definiendo las propiedades de la tabla de hilos.....	116
Cambiando los colores en los diseños.....	117
Agregando colores de hilos personalizados a una carta de hilos personalizada.....	118
Agregando colores de hilo estándar a una carta de hilos personalizada.....	118
Elijiendo una carta de hilos	119
Cambiando la carta de hilos	119

Eliminando un color de hilo de la carta de hilos personalizada.....	119
Eliminando todos los hilos en la carta de hilos personalizada.....	120
Trabajando con múltiples paletas de color	120
Agregando nuevas gamas de colores	121
Cambiando a diferentes gamas de colores	121
Cambiando el nombre de las gamas de color activas	122
Eliminando gamas de color activas	122
Eliminando hilos sin uso de la gama de colores activa.....	122
Editando la gama activa	122

Capítulo 7

Visualizando diseños

Visualizando las propiedades del diseño	126
Cambiando el color de fondo del espacio de trabajo.....	126
Visualizando la barra de propiedades.....	127
Herramientas y métodos de vista	127
Aumentando y reduciendo la vista	127
Visualizando diseños	128
Visualizar el tamaño real de los diseños.....	129
Visualizando todo el diseño en la pantalla	129
Viendo una selección de diseño en pantalla.....	130
Modo pantalla completa	130
Desplazamiento en el espacio de trabajo del diseño.....	130
Desplazando el espacio de trabajo del diseño	130
Organizando múltiples diseños en el espacio de trabajo	131
Botones de vista	131
Creando y eliminando filtros de segmentos personalizados	131
Mostrando y ocultando segmentos de trazo	132
Filtrar segmentos según sus propiedades	133
Mostrando y ocultando comandos de máquina	134
Mostrando y ocultando la ubicación de las puntadas.....	135
Mostrando y ocultando cuentas	135
Mostrando y ocultando puntadas.....	136
Mostrando y ocultando rejillas	137
Definiendo ajustes de rejilla	137

Mostrando y ocultando puntadas 3D	138
Mostrando repeticiones	138
Viendo el orden de bordado de su diseño.....	141
Visualizando comandos	141
Visualizando un bastidor al diseñar.....	141
Encontrando posibles problemas en las puntadas.....	142
Ocultando trazos en archivos de diseño	143
Previsualizando diseños usando el menú de Vista 3D	143
Viendo un diseño por el orden del color de los hilos	144

Capítulo 8

Trabajando con máquinas de bordar

Añadiendo máquinas de bordar	148
Configurando la ubicación de los Design Spoolers	148
Configurando los spoolers de diseños	149
Iniciando y deteniendo el spooler de diseños.....	149
Añadiendo máquinas de bordar a los Spoolers de diseños	150
Editando ajustes de la máquina de bordar	151
Eliminando máquinas de bordar de los Spooler de diseños	151
Configurando máquinas de bordar como clusters.....	152
Verificando el estado de la máquina de bordar.....	153
Configurando las posiciones de inicio y fin	154
Configurando los ajustes de generación de puntadas.....	158

Capítulo 9

Entrada y salida de diseños

Configurando ajustes para archivos Melco condensado	162
Formateando disquetes	162
Formateando discos de máquina.....	162
Entrando un diseño desde un disco de bordado, disco duro o CD-ROM.....	163
Seleccionando archivos de diseños.....	164
Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para introducir diseños	165
Abriendo un diseño desde un disquete de bordado.....	165
Cargando un diseño desde Disco Duro o CD-ROM.....	168
Sacando un diseño a una máquina de bordar o disco.....	169
Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para extraer diseños.....	175
Extrayendo un diseño desde el disco duro o CD-ROM.....	176

Extrayendo un diseño de la ventana de diseño	178
Asignando la secuencia de agujas en la cola de diseños	179
Salida a una máquina cortadora de aplicaciones.....	181
Exportando un segmento de corte aplicación	182

Capítulo 10

Creando texto

Creando texto	184
Creando texto en ángulo.....	184
Creando texto vertical	185
Creando texto en arco	186
Creando texto en forma de círculo.....	187
Creando texto en ángulo.....	188
Convirtiendo texto a segmentos individuales.....	189
Convirtiendo texto a segmentos de puntadas.....	189
Convirtiendo texto TrueType® a puntadas cordón.....	190
Creando monogramas	190
Seleccionando una fuente	191
Dibujando curvas para texto	192
Dibujando diagonales para texto	193
Insertando cambios de color	193
Ajustar el espacio entre letras.....	193
Modificando segmentos de Texto	195
Usando líneas labradas para mejorar la calidad de las letras pequeñas	196
Usando el conversor TTF (fuentes TrueType).....	196
Abriendo y cerrando el conversor TTF	197
Añadiendo un nuevo carácter desde una TTF existente	197
Usando herramientas en la barra de herramientas TTF	200
Mostrando y ocultando barras de herramientas.....	201
Mostrando y ocultando la barra de estado.....	201
Creando una fuente nueva	201
Abriendo y cerrando una fuente.....	201
Seleccionando caracteres en un archivo de fuente	202
Editando caracteres en un archivo de fuente	202
Añadiendo un trazo a los caracteres TTF	203
Eliminando caracteres desde un archivo de fuente	204
Guardando un archivo de fuente	204
Cambiando las propiedades de una fuente	205
Elijiendo un carácter de referencia	205

Cambiando las propiedades de texto	205
Elegiendo el tipo de relleno para letras	
True Type®.....	205
Elegir la secuencia de bordado del texto.....	206
Elegir el orden de bordado para texto	
de dos colores	206
Elegiendo el orden de bordado del contorno	
de la fuente.....	206
Aplicar un borde relleno a texto TrueType®	207
Cambiando la forma del texto manualmente.....	208
Cambiando la posición vertical de un texto	209
Cambiando la forma del texto usando envolturas	210
Cambiando el radio de texto en arco.....	211
Cambiando el tamaño y posición del texto en círculo	212
Rotando texto manualmente	213
Seleccionando el tipo de conexión para texto	
de bordado	214
Insertando cortes en un texto de bordado.....	215
Añadiendo y quitando cortes en el texto	215
Configurando la altura del texto.....	216
Configurando la justificación.....	217
Ajustando el espacio entre múltiples líneas de texto.....	217
Ajustando la distancia de corte para texto	
de bordado	218
Ajustando puntadas de amarre para texto	218
Propiedades de los efectos de texto	219
Ajustando el espacio entre letras	219
Ajustando la compresión de ancho	220
Crear un efecto de inclinación	220
Cambiando la altura del monograma	221
Cambiar la distancia de desplazamiento de texto	221
Ajustando la posición de la línea de base	222
Cambiando el tipo de curva de base para texto	222
Combinando diseños con texto.....	223

Capítulo 11

Cambiando ajustes en los segmentos

Vista rápida del panel de propiedades.....	228
Categorías de ajustes en el panel de propiedades	228
Opciones de visualización del panel de propiedades.....	228
Pestañas en el panel de propiedades	229
Cambiando los ajustes de un segmento.....	230

Repetir un ajuste.....	230
Propiedades de cordón	231
Repitiendo puntadas de cordón	231
Seleccionando estilos de densidad automática	231
Seleccionando un motivo de relleno para las puntadas cordón.....	232
Configurando la densidad para los cordones	232
Extender puntadas a esquinas y finales	232
Seleccionando estilos de puntadas cortas.....	233
Seleccionando el cabo de conexión para las puntadas cordón.....	234
Configuración de Puntada-E final	235
Aplicando efectos de remolino satín a un segmento de camino cordón	236
Configurando ajustes de segmento remolino cordón	236
Propiedades de pespunte	237
Aplicando efectos de puntadas a pespuntos	237
Elegiendo un estilo para los pespuntos	238
Ajustes de propiedades de patrones programados	239
Dejar pespuntos.....	239
Ajustando el largo de puntada para las puntadas de pespunte	240
Repitiendo puntadas de pespunte	240
Propiedades de efectos de cordón.....	241
Aplicando un efecto dentado a las puntadas de cordón	241
Creando puntadas contorno para los tipos de puntadas de cordón	242
Creando efectos de densidad	243
Densidad variable para segmentos de cordón	244
Ocultando las puntadas de desplazamiento en pespunte para tipos de puntadas cordón.....	244
Propiedades de steil.....	245
Ajustando el ángulo para las puntadas steil.....	245
Ajustando el ancho para las puntadas steil.....	245
Modificando las puntadas steil	246
Aplicando un efecto dentado a las puntadas steil.....	246
Propiedades de las esquinas de puntadas.....	247
Ajustando las esquinas de puntadas steil.....	247
Cambiando el ajuste de distancia para esquinas personalizadas.....	248
Propiedades de rellenos complejos	248
Ajustando el largo de puntada para el motivo	

relleno seleccionado.....	248
Creando motivos de relleno estándar.....	249
Editando motivos de relleno estándar	250
Ocultando puntadas de desplazamiento de pespunte para puntadas de relleno.....	251
Seleccionando un motivo para rellenos.....	251
Seleccionando cabos de conexión.....	252
Configurando la densidad de las puntadas para rellenos.....	252
Densidad variable para rellenos complejos.....	253
Cambiando las propiedades de efectos de relleno complejo.....	254
Aplicando un efecto dentado	254
Cambiando las propiedades de rellenos labrados.....	255
Ajustando el espaciado entre los motivos de mosaico labrado	255
Cambiando las características de un motivo de mosaico labrado	255
Eligiendo un motivo de mosaico labrado.....	256
Creando motivos de mosaico labrado.....	257
Editando motivos de relleno labrado existentes	258
Creando rellenos labrados	259
Desplazando motivos de mosaico labrado.....	260
Estirando motivos de rellenos labrados.....	260
Rellenos labrados con giro	261
Relleno de cascada	261
Propiedades de relleno de cascada	262
Relleno de espiral	262
Ajustando propiedades de relleno espiral	262
Relleno fractal.....	264
Ajustando la longitud de puntada en un segmento de relleno fractal.....	264
Ajustando la densidad de puntada de un segmento de relleno fractal.....	265
Ajustando el espacio de cuerda de un segmento de relleno fractal.....	265
Ajustando el factor aleatorio en un segmento de relleno fractal.....	265
Propiedades de los rellenos programados	266
Ajustando el largo de puntada para rellenos programados	266
Cambiando la apariencia de un patrón relleno programado ...	266

Cambiando la dirección de las puntadas del relleno programado.....	267
Elijiendo un motivo de relleno programado	268
Creando motivos programados.....	268
Editando motivos programados existentes	269
Desplazando motivos de relleno programado	269
Cambiando las propiedades de una aplicación.....	270
Colocando pespunte de posicionamiento para un borde de aplicación.....	270
Configurando ajustes para pespunte de posicionamiento	270
Moviendo el bastidor de la máquina de bordar para colocar aplicaciones	271
Colocando puntadas de hilván para un borde de aplicación	271
Configurando ajustes de pespunte para puntadas de hilván.....	272
Configurando ajustes de zig zag para puntadas de hilván.....	272
Configurando los ajustes de puntada E para puntadas de hilván.....	273
Cambiando las puntadas de hilván de los bordes de aplicación	273
Insertando un código de parada después de las puntadas de hilván	274
Colocando el borde de aplicación para una aplicación.....	274
Configurando los ajustes de steil para un borde de aplicación	275
Configurando ajustes de puntada E para un borde de aplicación	275
Configurando ajustes de pespunte programado para un borde de aplicación.....	276
Cambiando las puntadas del borde de la aplicación	276
Repitiendo puntadas en una aplicación	277
Propiedades del punto de cruz.....	277
Ajustando el espaciado de la rejilla para punto de cruz.....	277
Ajustando la superposición del punto de cruz	278
Cambiando a pespunte mientras se utiliza la herramienta de punto de cruz	278
Ajustando las repeticiones para puntos de cruz grandes	279
Ajustando la esquina de inicio para el punto de cruz.....	279

Ajustando la esquina de fin para punto de cruz	279
Compensación de encogimiento y tiro	280
Ajustando la compensación de encogimiento	280
Ajustando la compensación de tiro.....	281
Propiedades del soporte	281
Seleccionando el tipo de soporte	281
Ajustando el orden de bordado del soporte.....	281
Cambiando la distancia desde el borde	282
Añadiendo líneas para soporte perpendicular	282
Especificando la densidad del soporte	283
Especificando el largo de las puntadas de soporte	283
Especificando diferentes valores de distancia desde el borde para soporte de contorno	284
Tipo de soporte con ramas.....	284
Cambiando las propiedades del control de calidad	284
Mejorando la calidad de las puntadas	284
Eliminando puntadas de relleno complejo con recorte automático.....	289
Solapamiento automático para segmentos de cordón con ramas.....	290
Corte entre ramas.....	291
Usando conexiones inteligentes.....	292
Eliminando puntadas en un área delicada utilizando zona crítica	293
Propiedades de los comandos.....	293
Añadiendo comandos de máquina.....	293
Aplicando puntadas de amarre.....	294
Cambiando un número de color de hilo.....	295

Capítulo 12

Usando asistentes y herramientas avanzadas

Trabajando con estilos	298
Creando estilos.....	298
Aplicando estilos.....	298
Eliminando estilos.....	299
Trabajando con preajustes.....	299
Introducción a los preajustes.....	299
Abriendo el administrador de preajustes para configurar preajustes	300
Creando preajustes	300
Guardando un grupo de preajustes.....	302
Asignando preajustes para usar en el diseño actual.....	302

Eliminando preajustes asignados	304
Aplicando preajustes.....	304
No aplicando preajustes	305
Cambiando la configuración de preajustes.....	306
Eliminando preajustes.....	307
Trabajando con plantillas.....	307
Creando parches de repetición	309
Usando el processador de trazos.....	311
Utilizar mover y copiar para hacer parches	313
Combinando diseños.....	314
Usando el Autodigitalizador.....	318
Usando el vectorizador de imágenes	322
Usando el asistente para punto de cruz.....	324
Usando el creador de fuentes	328
Creando fuentes personalizadas	328
Cargando fuentes personalizadas existentes	331
Espaciado entre las letras de una fuente personalizada.....	331
Ajustando la línea de base de fuentes personalizadas	332
Guardando un diseño en una fuente existente	332

Capítulo 13

Edición de diseño en modo puntadas

Editando puntadas y grupos de puntadas.....	334
Seleccionando puntadas de diferentes maneras	334
Eliminando puntadas	336
Reflejar puntadas en un archivo de diseño.....	338
Agrupando y desagrupando puntadas	339
Reflejando puntadas en un archivo de diseño.....	340
Moviéndose a través de diseños de puntadas.....	341
Moviendo puntadas en un archivo de diseño	343
Moviendo o copiando puntadas	343
Redimensionando puntadas en un archivo de diseño	345
Girando puntadas en un archivo de diseño	347
Editando puntadas.....	348
Añadiendo un corte.....	349
Cambiando colores de hilos en archivos de diseño	349
Editando comandos de máquina	350
Insertando comandos de máquina.....	351

Cambiando comandos de máquina existentes.....	352
Usando la lista de puntadas.....	353
Propiedades de la lista de puntadas	353
Aplicando un filtro.....	354
Borrando una puntada.....	355
Cambiando un comando	355
Cortando material con un cortador láser en modo puntadas.....	355
Insertando una puntada.....	356
Eliminando puntadas cortas de los diseños	357
Dividiendo un segmento de puntadas	357
Convirtiendo segmentos de puntadas en segmentos de dibujo.....	357
Insertando segmentos de trazo	358

Capítulo 14

Edición de diseños en modo de trazos

Editando de segmentos	360
Seleccionando segmentos	360
Alineando segmentos horizontal y verticalmente	363
Usando la herramienta sobre	364
Aplicando sobres a segmentos	365
Convirtiendo segmentos a otros tipos de puntadas	365
Convirtiendo puntadas a segmentos de trazo	366
Convirtiendo puntadas en segmentos de puntadas	366
Reduciendo el número de nodos.....	367
Mezclando colores de hilos en un segmento	367
Creando desplazamientos.....	368
Cortando tela con un cortador láser en modo trazos	369
Perforando tela	370
Agrupando y desagrupando segmentos.....	371
Eliminando segmentos	372
Eliminando puntadas en segmentos solapados	372
Moviéndose a través de diseños de trazos	373
Reflejando segmentos.....	374
Redimensionando segmentos.....	375
Rotando segmentos	377
Dividiendo segmentos de trazos	378
Cerrando segmentos abiertos	379
Copiando segmentos	379
Copiando segmentos usando el portapapeles	379
Copiando ajustes de segmentos usando	

las herramientas de pinceles de ajustes	380
Copiando segmentos utilizando duplicar	381
Copiando segmentos utilizando copiar especial	383
Copiando segmentos con copia circular	384
Moviendo segmentos	384
Moviendo segmentos manualmente	384
Moviendo segmentos una distancia exacta	385
Moviendo segmentos usando editar con poder	385
Moviendo segmentos utilizando el portapapeles	386
Acercando segmentos	386
Repitiendo un movimiento	387
Secuenciando segmentos de trazo	387
Insertando segmentos antes en la secuencia de segmentos	387
Insertando segmentos después en la secuencia de segmentos	388
Moviendo un segmento hacia adelante o atrás	388
Moviendo un segmento al inicio o al fin de un diseño	391
Bloqueando segmentos en la vista de secuencia	394
Resecuenciando por color	395
Resecuenciando segmentos consecutivamente	395
Ajustando la secuencia de bordado automáticamente	395
Ajustando los puntos de inicio y fin automáticamente	396
Usando los elementos	396
La vista de lista de elementos	397
Herramientas especiales de elementos	397
Creando un nuevo elemento	398

Capítulo 15

Usando caminos

Dibujando líneas	402
Introducción a las curvas Bezier	402
Creando curvas Bezier	402
Crear puntos cúspide para curvas	403
Dibujando líneas curvas	403
Forzando líneas horizontales y verticales	404
Dibujando líneas diagonales	405
Modos de dibujo para textos	406
Modos de dibujo para digitalización	407
Dibujando líneas rectas	409
Configurando el modo de dibujo por defecto	409
Edición de vértices y puntos	409

Añadiendo y eliminando puntos de ancla.....	409
Cambiando la distancia entre puntos de ancla.....	410
Cambiando las propiedades de un punto de ancla	411
Moviendo puntos de ancla.....	411
Dividiendo y uniendo puntos de ancla.....	412
Reseteando asas.....	413
Trabajando con cuentas.....	413
Diferentes tipos de cuentas	413
Cambiando la posición de las cuentas	414
Usando el modo Conexión inteligente.....	414
Añadiendo líneas de ángulo a segmentos	414
Añadiendo líneas de corte a un segmento.....	415
Intercambiando cuentas en líneas de ángulo y de corte.....	416
Autodesbaratar	417
Aplicando Autodesbaratar a un segmento de cordón	417

Capítulo 16

Usando herramientas de arte

Autotrazar imágenes.....	420
Creando formas cerradas	421
Creando formas abiertas	422
Dibujando elipses y círculos	422
Dibujando rectángulos y cuadrados.....	423
Importando fuentes TrueType®	424
Importando archivos vectoriales	425
Formatos de vectores soportados	426
Copiando objetos de vectores desde CorelDRAW® y Adobe® Illustrator®	426
Importando herramientas de Draw Fusion en Tajima DG/ML by Pulse	427
Accediendo a las herramientas de Draw Fusion	427
Cambiando ajustes de Draw Fusion.....	428
Modificando segmentos de arte.....	431
Combinando segmentos de caminos	431
Separando segmentos de camino.....	432
Dividiendo segmentos de camino.....	432
Las herramientas de formar dibujo	434
Aplicando forma a dibujos	434
Herramienta unir.....	435
Herramienta excluir	435
Herramienta Intersección	435

Herramienta Recortar.....	436
Activando el solapamiento en Formar Dibujos	436
Conectando múltiples segmentos de dibujo	436
Eliminando segmentos de dibujo superpuestos	437
Aplicando tipos de puntadas	438
Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino.....	438
Añadiendo múltiples tipos de puntadas a segmentos.....	438
Eliminando tipos de puntadas de segmentos	439
Resecuenciando tipos de puntadas en el mismo segmento	439

Capítulo 17

Trabajando con imágenes

Escaneando imágenes	442
Creando un bordado de una fotografía escaneada	442
Cargando imágenes para digitalizar	444
Rotando imágenes escaneadas	445
Redimensionando imágenes escaneadas	446
Borrando imágenes escaneadas	448
Combinando imágenes	448
Ocultando y mostrando imágenes.....	448
Aclarando imágenes	449
Exportando diseños como imágenes y hojas de trabajo	449
Exportando diseños como imágenes.....	449
Enviando diseños por e-mail como imágenes y hojas de trabajo	450
Construyendo imágenes y catálogos de diseños en HTML	451
Utilizando una tableta de digitalización	453
Configurando una tableta de digitalización	453

Capítulo 18

Usando herramientas de digitalización

Tipos de puntada de bordado comunes	456
Consejos para digitalizar	457
Dibujo.....	457
Bordado	457
Otros elementos a considerar	458
Un digitalizador completo.....	458
Ajustar a dibujo	458
Usando el modo Conexión inteligente	458
Ajustes de comportamiento de la herramienta de digitalización	459

Cambio automático entre herramientas	460
Puntadas manuales y pespuntos.....	461
Creando puntadas de amarre personalizadas	461
Creando puntadas triples	462
Creando puntadas Medio triple	462
Creando puntadas manuales y saltapuntos	463
Creando pespuntos	463
Creando puntadas Dos Pasadas.....	464
Creando un segmento de lentejuela manual.....	464
Puntadas de cordón y relleno	466
Convirtiendo segmentos steil a segmentos de camino de cordón.....	466
Creando cordones o rellenos con agujeros.....	466
Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta Columna	467
Creando puntadas con la herramienta Relleno complejo.....	468
Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta columna mejorada	469
Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta Camino Cordón	469
Aplicando efectos de remolino satín en segmentos de camino cordón.....	470
Creando puntadas de cordón o relleno con la herramienta Estrella.....	471
Creando puntadas de cordón automáticamente con la herramienta Auto Satin	471
Creando puntadas steil.....	471
Creando puntadas con la herramienta de relleno radial.....	472
Ajustando puntadas de cordón y de relleno.....	473
Aplicando una forma a puntadas steil con esquinas cerradas.....	473
Añadiendo un borde steil a segmentos de relleno complejo	473
Aplicando esquinas personalizadas para ajustar puntadas de esquina cordón	473
Creando motivos de rellenos estándar	475
Editando motivos de relleno estándar	476
Cambiando las líneas de ángulo en un segmento relleno complejo	477
Conectando puntadas de columna.....	477
Aplicaciones.....	477
Sobre los bordes de aplicación	477

Añadiendo corte láser a un segmento de aplicación	481
Tela de aplicación	482
Segmentos de punto de cruz y rellenos	483
Creando punto de cruz	483
Creando segmentos rellenos de punto de cruz.....	485
Segmentos de relleno espiral y de cascada.....	486
Creando un segmento de relleno de cascada	486
Creando un relleno de espiral.....	486
Rellenos y pespuntos programados	487
Creando motivos de relleno programado personalizados	487
Usando rellenos programados	488
Usando pespuntos programados.....	489
Aplicando efectos de puntadas a pespuntos	489
Rellenos labrados.....	491
Aplicando rellenos labrados a textos TrueType®	491
Creando regiones de relleno labrado.....	492
Creando líneas labradas en un relleno de fondo	493
Creando bordes alrededor de regiones labradas	494
Combinando colores de hilos en un segmento	494
Usando Automezcla de color	494
Ramas	495
Consejos para crear ramas.....	495
Consejos para columnas conectadas	496
Ramificando segmentos existentes	496
Ramificando nuevos segmentos.....	497
Creando segmentos ramificados	498
Puntadas de ola.....	498
Creando motivos de relleno de ola	498
Añadiendo un segundo motivo de relleno de ola	499
Aplicando efectos de puntadas a motivos de relleno de ola	500
Editando patrones de relleno de ola	502
Puntada piel.....	503
Creando un segmento relleno de puntada piel	503
Ajustando las propiedades de puntada ola	504

Capítulo 19

Usando Librarian

Conceptos básicos de Librarian	506
Abriendo las bases de datos Librarian.....	506
Cerrando bases de datos Librarian.....	507

Viendo propiedades de la base de datos	507
Abriendo un diseño.....	507
Cerrando un diseño	508
Guardando un diseño en la base de datos.....	508
Organizando diseños	509
Estrategias para agrupar diseños.....	509
Agregando un nuevo Grupo A.....	510
Agregando un nuevo Grupo B.....	511
Agregando un nuevo Grupo C.....	511
Renombrando grupos de diseños	512
Borrando un Grupo ABC de una base de datos.....	512
Creando enlaces entre diseños y Grupos ABC.....	513
Eliminando diseños de Grupos ABC	513
Buscando diseños.....	514
Buscando diseños en una base de datos Librarian.....	514
Viendo diseños en una base de datos	515
Enviando diseños por e-mail	515
Abriendo un diseño desde la Vista de Base de datos.....	517
Guardando una forma de búsqueda.....	517
Usando una forma de búsqueda guardada para encontrar diseños.....	518
Técnicas de búsqueda avanzada.....	518
Ejemplos de búsquedas avanzadas.....	519
Usando sintaxis de búsqueda avanzada.....	519
Caracteres definidos por el usuario.....	521
Trabajando con diseños.....	521
Agregando información a un diseño.....	521
Agregando archivos de información de color	523
Modificando archivos de información de color	524
Eliminando un diseño desde una base de datos de diseños	524
Imprimiendo múltiples diseños desde Librarian	524
Usando Zoom para ver un diseño	525
Agregando diseños a sus favoritos	525
Viendo diseños en Vista de Favoritos	525
Eliminando diseños de la Vista de Favoritos.....	526
Adjuntando archivos a un diseño	526
Separando un archivo de un diseño.....	526
Eliminando archivos adjuntos de un diseño	526
Viendo diseños	527
Viendo un archivo de información de color	527

Viendo las páginas de Propiedades de Diseño.....	527
Viendo un archivo adjunto.....	528
Viendo archivos de diseños asociados.....	528
Viendo las dimensiones de un diseño.....	528
Viendo información de atributos del diseño.....	528
Viendo información de hilo.....	529
Cargando muchos diseños desde las carpetas.....	529
Escaneando y reconstruyendo un diseño.....	531
Reconstruyendo ícones de diseños.....	532
Exportando un diseño a un disquete o disco duro.....	532
Exportando un diseño a un archivo de puntada Pulse (*.PSF).....	534
Desconectándose del servidor Librarian Enterprise.....	535
Trabajando con diseños de dibujo de arte.....	535
Buscando diseños de dibujo de arte en una base de datos Librarian.....	535
Guardando una búsqueda para diseños de dibujo de arte.....	537
Usando un criterio de búsqueda guardado para buscar diseños de dibujos de arte.....	537
Técnicas de búsqueda avanzada para diseños de dibujo de arte.....	538
Ejemplos de búsqueda avanzada para diseños de dibujo de arte.....	538
Usando sintaxis avanzada para diseños de dibujo de arte.....	539
Abriendo un diseño de dibujo de arte como una imagen.....	540
Abriendo un diseño de dibujo de arte como un archivo vector.....	542
Exportando un diseño de dibujo de arte a su disco duro.....	544
Enviando por e-mail diseños de dibujo de arte.....	544
Cargando grandes cantidades de dibujos de arte de los directorios.....	545
Modificando propiedades de diseños de dibujo de arte.....	547

Capítulo 20

Usando la recolección de datos

Configurando el software para la recolección de datos.....	550
Configurando la ubicación de los spoolers de diseños.....	550
Viendo el estado de la máquina de bordar.....	551

Recibiendo datos desde su máquina de bordar	551
Viendo el estado actual de su máquina de bordar	552
Visualizando y guardando datos recopilados	
de la máquina	553
Reportando datos de máquina – copia de seguridad	
y reseteo.....	553
Viendo la base de datos de actividad.....	555
Entendiendo la base de datos de actividades.....	556
Visualizando los datos del resumen de informe	557
Entendiendo el resumen del informe.....	558
Guardando el resumen de datos.....	560
Visualizando el resumen del informe de datos	
del diseño	560
Visualizando el informe de rotura de hilos.....	561
Calculador de presupuesto	561
Usando el asistente de calculador de presupuestos	562

Apéndice A

Teclas de acceso directo y comandos

Teclas de acceso directo.....	568
Comandos del teclado	571

Apéndice B

Opciones de Tajima DG/ML by Pulse

Opciones para Tajima DG/ML by Pulse	574
Aplicando lentejuelas	575
Aplicando lentejuelas y ajustando parámetros	575
Aplicando Relleno de Lentejuelas	578
Herramienta de lentejuelas de colocación libre	580
Editando lentejuelas	580
Trabajando con lentejuelas excéntricas	581
Creando formas de lentejuelas estándar.....	582
Fuentes de lentejuela	582
Lentejuela con cambio de color	584
Convirtiendo comandos de máquina de bordar	
a comandos Saurer/Schiffli	588
Editando motivos de agujas Saurer.....	589
Trabajando con chenilla	590
Creando textos chenilla TrueType®	590
Soporte de archivo Tajima chenilla (*.CC0).....	590
Creando segmentos de camino de Lattice chenilla.....	591
Creando segmentos de camino de Spiro chenilla	596
Creando segmentos de cadeneta	597

Creando segmentos de camino de musgo.....	599
Insertando códigos de stop adicionales para chenilla	602
Añadiendo contornos de corte a segmentos de chenilla	603
Trabajando con máquinas Láser de SEIT.....	604
Conectando su máquina Láser de SEIT.....	604
Herramientas de Tajima DG/ML by Pulse para máquinas de láser	605
Efectuando un corte láser en los diseños	605
Creando segmentos de corte láser	606
Creando segmentos de láser rellenos.....	607
Importando bitmaps de láser	609
Añadiendo un corte láser a un segmento de aplicación.....	610
Propiedades del corte láser del diseño	610
Cambiando los ajustes del Corte Láser.....	612
Cambiando los ajustes del Relleno Láser	613
Combinando Segmentos de Láser.....	613
Cambiando los ajustes del Bitmap Láser	614
Perforador Automático	614
Agrupación de cabezas	617

Apéndice C

Obteniendo ayuda

Convirtiéndose en usuarios registrados.....	620
Documentación de Tajima DG/ML by Pulse	620
Usando la Ayuda en línea de Tajima DG/ML by Pulse	621
Abriendo la Ayuda en línea	621
Usando el contenido.....	622
Usando el índice.....	622
Usando Buscar.....	622
Usando la ayuda sobre Fuentes.....	623
Usando la ayuda sobre rellenos	623
Guardando sus temas favoritos.....	623
Imprimiendo temas de Ayuda en Línea	623
Soporte del software	624
Antes de llamar al soporte del software	624
Contactando al soporte del software	625
Generando un informe de diagnóstico	625
Solucionador de problemas	625
Mensajes de error.....	626

Fuentes.....	628
Diseños.....	628
Entrada y salida.....	631
Digitalizando	632
Otros problemas posibles.....	633
Glosario.....	635
Indice.....	661

CAPÍTULO 1

Comenzando

Bienvenidos al sistema de diseño de bordado Tajima DG/ML by Pulse para máquinas de bordar. Usar la guía de Tajima DG/ML by Pulse le proporcionará la información que necesita y así aprender lo necesario para aprender sobre y utilizar Tajima DG/ML by Pulse 14.



Tajima DG/ML by Pulse está disponible en varios niveles de sistema. La información en esta Guía de Usuario se aplica a todos los usuarios de Tajima DG/ML by Pulse, sin importar el nivel del sistema que usted tenga. Para más información acerca de las funciones disponibles para usted, por favor contacte con su distribuidor.

Debido a que la línea de productos Tajima DG/ML by Pulse se divide en diferentes niveles, podrá agregar nuevas características al subir un nivel más alto a medida que sus necesidades lo requieran. Para una completa descripción de las características presentes en cada nivel, vea nuestros catálogos informativos o contacte a su distribuidor. Para más información acerca de Tajima DG/ML by Pulse, por favor visite nuestra página web en www.pulsemicro.com.

En este capítulo:

- Encuentre información básica sobre Tajima DG/ML by Pulse.
- Aprenda cómo conectar hardware, como el dispositivo de seguridad y la máquina de bordar.
- Aprenda cómo instalar Tajima DG/ML by Pulse y usar otros formatos de disco.

Comenzando

El paquete de Tajima DG/ML by Pulse



Es posible que no se puedan aplicar todas las funciones mencionadas en el manual a su nivel del software. Para más información acerca de las funciones disponibles para usted, por favor contacte con su distribuidor.

Le recomendamos que utilice los procedimientos aquí descritos para asegurarse de instalar correctamente Tajima DG/ML by Pulse.

Cada paquete de Tajima DG/ML by Pulse incluye los siguientes componentes:

- El CD-ROM de Tajima DG/ML by Pulse.
- El CD-ROM de documentación de Tajima DG/ML by Pulse.
- Tajima DG/ML by Pulse
- Dispositivo de seguridad Tajima DG/ML by Pulse con número de serie.

El dispositivo de seguridad podrá ser enviado por separado, dependiendo de su distribuidor.

Requisitos del sistema



Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso. Para información adicional sobre configuración y requerimientos del sistema consulte a su distribuidor.

Requerimientos de sistema recomendados:

- Ordenador con procesador Genuine Intel Pentium 2.9 GHz Dual Core (o superior).
- Sistema operativo Microsoft® Windows®XP/Vista/7.



Para usuarios de Windows XP es necesario tener instalado el SP3.

- Unidad de CD-ROM.
- Monitor con resolución de vídeo de 1024x768 con visualización de color de 16bits (o superior).
- Mínimo 1 gigabyte de RAM (Windows XP) o 2 Gb de RAM (Windows Vista y Windows 7).
- Mínimo espacio disponible en disco de 1 gigabyte.
- Mouse (preferentemente de 3 botones para digitalización).
- 1 puerto Universal Serial Bus (USB) para conectar su dispositivo de seguridad.
- Una conexión LAN (Red de Área Local).



No conecte máquinas de bordar a un puerto de impresora o a la parte trasera del dispositivo de seguridad, porque podría dañar su máquina de bordar, su dispositivo de seguridad y su ordenador.

Conectividad con máquinas de bordar antiguas

La mayoría de las nuevas máquinas de bordar pueden transferir diseños utilizando una conexión LAN o a través de una unidad flash USB. Algunos modelos de máquina antigua necesitan hardware adicional como:

- Unidad de 3.5 pulgadas de alta densidad para la mayoría de formatos de disco.
- Si está leyendo o escribiendo discos antiguos de formato Melco o Barudan (no DOS), su ordenador necesitará una tarjeta controladora de disco compatible, y una disketera (las unidades USB no

están soportadas). El driver necesario para estos formatos de disco no es compatible con los sistemas operativos de 64 bits.



Esos discos no pueden ser leídos utilizando una disketera externa, como las conectadas a un puerto USB.

- Se necesitan puertos serie si está transfiriendo diseños a máquinas de bordar con conector serie a través de cable.
- Se necesitan un puerto paralelo y hardware adicional si está transfiriendo diseños a máquinas paralelas antiguas a través de cable.



Contacte con su distribuidor de maquinaria si tiene dudas sobre la conectividad de las máquinas.

Haciendo copias de seguridad de los archivos



Si Copia de Seguridad de Microsoft (Windows Backup) no está instalado en su ordenador, consulte la ayuda en línea de Windows® para instrucciones sobre su instalación.

Windows® viene con un eficiente programa de Backup para archivos llamado Microsoft Copia de Seguridad (Windows Backup). Les recomendamos usar Microsoft Copia de Seguridad para hacer el backup de sus archivos y diseños en forma regular. Haciendo backup de sus trabajos protegerá sus diseños en el caso que los datos de su ordenador se pierdan o dañen.

Para hacer backup de los archivos:

- 1 Haga clic en Inicio.
- 2 Elija Programas—Accesorios—Herramientas del Sistema—Copia de Seguridad.
- 3 Siga las instrucciones suministradas.
Si tiene inconvenientes, consulte la Ayuda en línea de Microsoft Copia de Seguridad.

Conectando hardware

Tajima DG/ML soporta diferentes periféricos. Los dos periféricos más importantes que necesita conectar son el dispositivo de seguridad y la máquina de bordar. Otros dispositivos especiales pueden ser tabletas y ratones digitalizadores, y ploters.

Tras conectar los dispositivos periféricos a los puertos posteriores de su equipo, puede instalar Tajima DG/ML by Pulse. Después el programa configura estos componentes de hardware para ejecutarse con Tajima DG/ML by Pulse.

Conectando el dispositivo de seguridad

Todas las versiones de Tajima DG/ML by Pulse requieren un dispositivo de seguridad para funcionar. El dispositivo de seguridad es una llave que le permite acceder al nivel y las fuentes que ha adquirido. Sin el dispositivo de seguridad, Tajima DG/ML by Pulse no funcionará.

Le recomendamos asegurar su dispositivo de seguridad para protegerse en caso de robo o pérdida. Si un dispositivo se daña

por accidente, deberá retornarlo a su distribuidor para obtener un dispositivo de reemplazo.

Reinstalando el dispositivo de seguridad

Podría ser necesario reinstalar el software controlador del dispositivo de seguridad si instala una nueva versión de Tajima DG/ML by Pulse o si actualizó o hizo cambios en su sistema operativo. Para reinstalar el controlador de su dispositivo de seguridad, deberá primero eliminar el controlador existente. Una vez que el controlador del dispositivo de seguridad ha sido instalado, puede conectar el dispositivo de seguridad a su ordenador.

Para desinstalar el controlador existente del dispositivo de seguridad:

- 1 Desconecte el dispositivo de seguridad de la parte posterior de su ordenador si estuviera conectado.
- 2 Inserte el CD Tajima DG/ML by Pulse en el lector del CD-ROM.
Verá aparecer una pantalla introductoria.
- 3 Haga clic en Instalar Controladores de Seguridad.
- 4 Haga clic en Continuar en esta pantalla de Bienvenida.
Podrá ver aparecer el Asistente InstallShield, similar al mostrado más abajo.



- 5 Seleccione eliminar y haga clic en Siguiente.
- 6 En la próxima pantalla, haga clic en eliminar para comenzar a eliminar el controlador del dispositivo de seguridad.
Podrá ver una pantalla mostrando el progreso del proceso de eliminación. Al final aparecerá un mensaje cuando se complete el proceso de eliminación.
- 7 Haga clic en Terminar para completar el proceso de eliminación.
- 8 Arranque nuevamente su ordenador después de eliminar el controlador del dispositivo de seguridad.
Una vez el dispositivo de seguridad ha sido eliminado, podrá instalar el controlador actualizado de su dispositivo de seguridad. Para mayor información sobre instalación de los dispositivos de seguridad, vea la sección "Instalando Controlador del Dispositivo de Seguridad".

Conectando el dispositivo de seguridad

Una vez que el controlador del dispositivo de seguridad haya sido instalado, usted puede conectar el dispositivo de seguridad a su ordenador.

Para conectar un dispositivo de seguridad:

- 1 Conecte el dispositivo al puerto USB de su ordenador.
- 2 Windows® detectará la presencia del nuevo dispositivo.

Verá aparecer el Asistente de nuevo hardware encontrado.

El dispositivo de seguridad deberá siempre estar conectado a su ordenador cuando el sistema esta corriendo o en cualquier momento al usar Tajima DG/ML by Pulse. Nunca extraiga el dispositivo o intercambie dispositivos mientras el ordenador esté encendido.



- 3 Haga clic en Siguiente para continuar. Windows® buscará en su ordenador el controlador del dispositivo de seguridad previamente instalado.
Después que el controlador haya sido encontrado, podrá observar una pantalla indicando que el controlador ha sido instalado.
- 4 Haga clic en Terminar para completar la instalación.

Conectando su máquina de bordar

Tajima DG/ML by Pulse puede conectarse a muchas máquinas de bordar a través de cables. Esto le permite enviar datos de bordados directamente a la Máquina sin usar disquetes. El tipo de cable a usar así como también donde estará conectado en su ordenador depende del tipo de conexión soportada por su Máquina de bordar. Tajima DG/ML by Pulse puede comunicarse con máquinas de bordar a través de conexiones serie o paralelas.

Conectando cables a su ordenador

Los cables necesarios para conectar Tajima DG/ML by Pulse a sus máquinas de bordar son cables específicamente diseñados para este propósito. Estos cables están disponibles solamente en su distribuidor. No trate de aplicar otros cables que no hayan sido instalados por su distribuidor en su ordenador o máquina de bordar.



Del modelo de su ordenador y las conexiones soportadas por la máquina de bordar dependerá donde conectar su máquina de bordar a

su ordenador. Vea la guía de usuario de su ordenador para la localización de los puertos serie y paralelos en su ordenador. Para requerir los cables apropiados o si tiene preguntas en el tipo de conexiones disponibles para su máquina de bordar, por favor contacte a su distribuidor para asesorarlo.

Al conectar cables a su ordenador, tenga en cuenta lo siguiente:

- Asegúrese que tanto su Máquina de bordar como el ordenador están apagados antes de conectar los cables.
- Solamente use cables aprobados para conectarse a su Máquina de bordar específica.
- No conecte caja de intercambio u otros dispositivos que no estén diseñados para su máquina de bordar o su software. Para mayor información para conectar múltiples máquinas a su ordenador, vea la sección de "Colocar en Red Múltiples máquinas de bordar".
- Nunca coloque cables de la máquina de bordar atrás de su dispositivo de seguridad ya que podrá dañar el dispositivo de seguridad o la máquina de bordar.

Longitudes máximas de cable

El tipo de conexión usado por su máquina de bordar determina el largo máximo de cable que podrá ser usado. Contacte con su distribuidor para ver los largos de cables que ofrece.

La siguiente tabla muestra los largos máximos de cable permitidos para cada tipo de conexión.

Tipo de Conexión	Max. Largo Cable (Ft.)	Max. Largo Cable (M.)
Serial	50	15
Paralelo	15	4.5

Conectando máquinas de bordar por paralelo



Nunca conecte una máquina de bordar paralela a un puerto paralelo sin un Adaptador para máquinas Paralelo. Puede causar daños serios a su ordenador o su máquina de bordar.

Muchas máquinas de bordar recientes permiten conectar la máquina al puerto serie del ordenador directamente. Algunos estilos antiguos de máquinas solamente permiten la conexión al puerto paralelo del ordenador. Para conectar su máquina de bordar al puerto paralelo de su ordenador, un controlador adicional conocido como Parallel Machine Adaptor (PMA) es requerido. El PMA es un dispositivo que protege su máquina de bordar y su ordenador de las variaciones inadecuadas de voltaje. El PMA puede ser adquirido a su distribuidor.

Conecte el PMA en serie con el cable que conecta su Máquina de bordar con el puerto paralelo de su ordenador. El PMA debería estar conectado al puerto paralelo de su ordenador. Este puerto generalmente es denominado LPT1. Un segundo puerto paralelo podrá usarse para una impresora u otro periférico.

En algunos casos donde la tensión del puerto paralelo de la ordenador no es adecuada, otro dispositivo es requerido para incrementar la tensión desde el puerto paralelo. Este dispositivo es conocido como Amplificador de Línea Paralela (Parallel Line Amplifier) (PLA). El PLA se conecta entre el puerto paralelo del ordenador y el PMA. Si recibe señales de error enviando a su máquina de bordar paralela, el soporte técnico de su distribuidor puede determinar si necesita un PLA. El PLA puede conseguirse a través de su distribuidor.

Conectando en red múltiples máquinas de bordar

Tajima DG/ML by Pulse incluye la posibilidad de conectar hasta 2 máquinas de bordar serie y 1 paralela. Licencias adicionales y hardware están disponibles para conectar Tajima DG/ML by Pulse hasta 16 máquinas de bordar serie. Debido a la naturaleza de la conexión serie, cada máquina no deberá estar más lejos de 50 ft. (15m.) desde el ordenador.

Opciones adicionales están disponibles para redes más largas o extensas como el Tajima Passport by Pulse. Por ejemplo, puede configurar controladores para Hubs Serial-USB y conectar un cable desde el puerto USB en su ordenador al Hub Serial- USB. Cada máquina de bordar que quiera usar debe estar conectada también al Hub USB-Serial. Por favor vea a su distribuidor para opciones de redes adicionales que están disponibles.

Conectando tabletas digitalizadoras

Tajima DG/ML by Pulse es compatible solo con las tabletas digitalizadoras compatibles con Windows® XP/Vista/7. Tendrá que asegurarse que dispone de los controladores correctos de Windows®. Para más información acerca de conexiones, por favor consulte la información de la documentación de su tableta digitalizadora.

Configurando las tabletas digitalizadoras

Cuando utilice una tableta digitalizadora con Tajima DG/ML by Pulse, deberá usar una comunicación con parámetros compatibles y controladores compatibles de Windows® para que la tableta funcione correctamente. Para cambiar estos parámetros, por favor diríjase a la documentación de su tableta digitalizadora. Los siguientes parámetros de comunicación son recomendados.

Parámetros	Valores
Ratio de baudios	9600
Bits de datos	8
Bits de parada	1
XON/XOFF	Desactivado
Formato de datos	Binario
Modo	Flujo
Ratio de flujo	Max

Instalando Tajima DG/ML by Pulse

Antes de instalar Tajima DG/ML by Pulse, debe conectar todas las máquinas de bordar. Una vez hecho esto, puede colocar su dispositivo de seguridad y después instalar el software.



Tajima DG/ML by Pulse sólo puede ser instalado en Windows® XP/Vista/7. El software no puede ser instalado en Windows® 2000.

Las conexiones de máquinas serie están hechas a través de la instalación de Tajima DG/ML by Pulse. Necesitará instalar un disk pack después de instalar Tajima DG/ML by Pulse o controladores, dependiendo de su sistema operativo, y después configurar el software para usar ciertos discos de bordado.

Por defecto, los archivos de programa se instalan en Archivos de Programa\Tajima\DGML by Pulse 14. Puede instalarlos en una posición diferente seleccionando la instalación "Custom" durante el proceso de instalación.

Los archivos adicionales de programa incluyendo los diseños y el arte se instalan en la carpeta Documents and Settings\Todos los Usuarios\Datos de Aplicaciones\Tajima\DGML by Pulse.

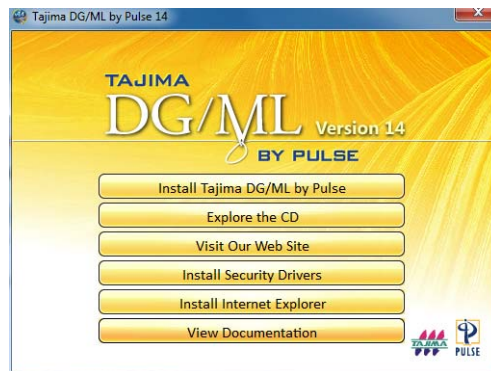
Para instalar Tajima DG/ML by Pulse:

- 1 Inserte el CD Tajima DG/ML by Pulse en la unidad de CD-ROM.

Verá una pantalla de introducción.

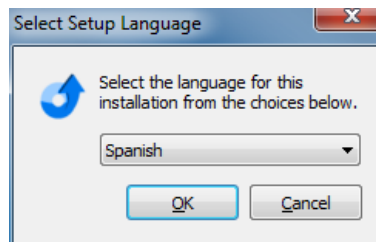


Para ver la última documentación disponible, haga clic en Ver Documentación. Seleccione el lenguaje y tipo de documentación que quiere ver desde el diálogo.



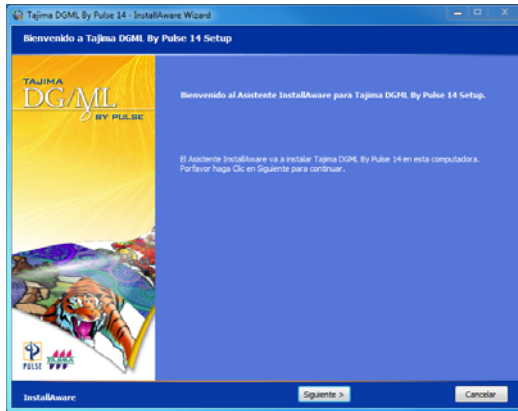
- 2 Haga clic en Instalar Tajima DG/ML by Pulse.

Verá aparecer el diálogo Elegir idioma.

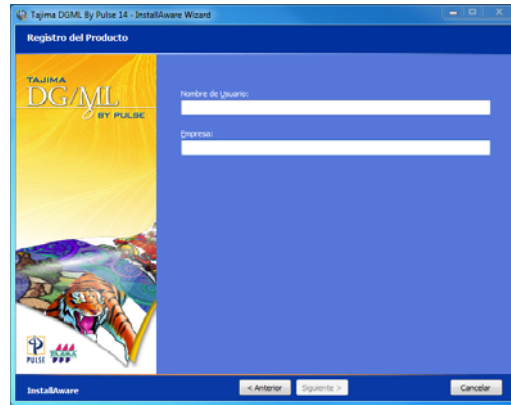


- 3 Elija el idioma que quiera instalar y haga clic en Aceptar.

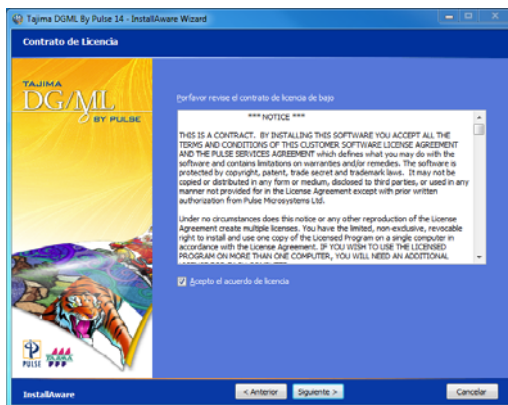
Verá aparecer el Asistente InstallShield.



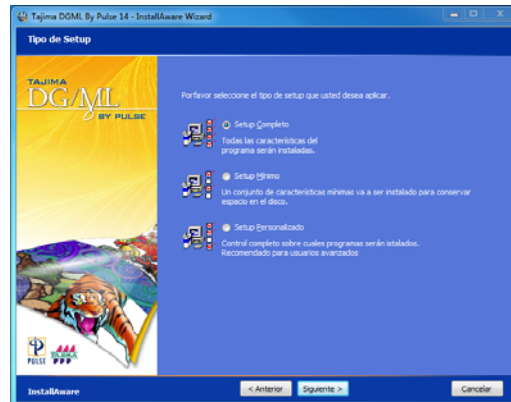
- 4 Haga clic en Siguiente para comenzar la instalación.
 Verá la ventana de Acuerdo de Licencia.



- 6 Introduzca su nombre y nombre de su empresa, y haga clic en Siguiente.
 Verá la ventana de Tipo de Instalación.



- 5 Para aceptar los términos del acuerdo, haga clic en la casilla de texto de Acuerdo de Licencia.
 Verá la página de información de cliente.

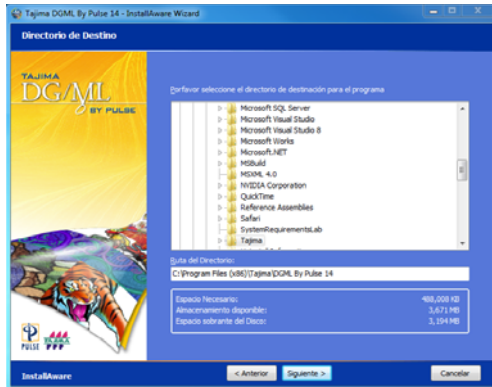


- 7 Seleccione el tipo de instalación que desea seleccionando el botón circular adecuado.

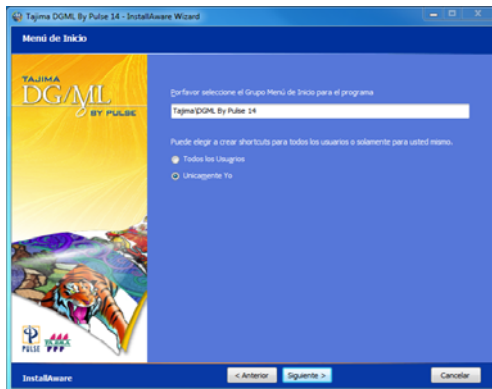
Eligiendo la instalación personalizada, se abrirá la página de selección de características. En esta página, puede expandir la lista para visualizar todas las funciones disponibles. Active las casillas próxima a las que desea instalar. Puede crear una versión totalmente personalizada del programa.



- 8 Haga clic en Siguiente.
Verá la página de Directorio de Destino.



- 9 Seleccione dónde desea instalar Tajima DG/ML by Pulse y haga clic en Siguiente.
Verá la ventana del Menú de inicio.



- 10 Elija el nombre que desea asignar al programa en el Menú inicio de Windows

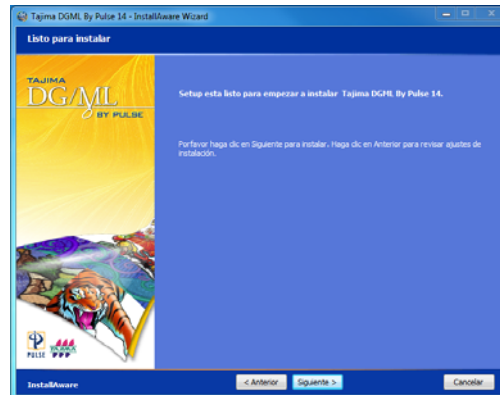


Si el ordenador en el que está instalando el programa va a ser utilizado por varios usuarios, también puede seleccionar el icono de DG/ML by Pulse 14 que aparece en todos los escritorios de usuario, o solamente el suyo.

Verá la ventana de inicio de la instalación.

- 11 Para empezar a copiar archivos, haga clic en Siguiente.

Se abre una nueva ventana que muestra el progreso de la instalación. Cuando está terminada, verá la ventana de instalación completada.



- 12 Haga clic en Finalizar para completar la instalación.



Por defecto, el programa se abrirá en este momento. Para cerrar el asistente sin iniciar el programa, desmarque la casilla "Iniciar Tajima DG/ML by Pulse 14".

Instalando controladores para máquinas de bordar y formatos de discos de bordar

Se necesitan controladores especiales para usar algunos formatos de discos de bordado (No-DOS) y conectar máquinas con conexiones paralelas a través de cables. Formatos de discos de bordado No-DOS incluyen Barudan FDR3, Barudan FMC, Brother 310, Brother 326, Brother 340, Marco, Melco, Stellar,

y ZSK. El procedimiento para instalar estos controladores depende de la versión de Windows® que esté usando.

Siga las instrucciones siguientes para instalar estos controladores para las versiones de Windows® que este usando.

Instalando controladores para máquinas de bordar paralelas para Windows® XP

Complete los siguientes procedimientos para instalar el controlador que conectará máquinas de bordar paralelas a través de cable.

Para instalar máquinas de bordar paralelas para Windows® XP:

- 1 Instale Tajima DG/ML by Pulse. Para información de como instalar Tajima DG/ML by Pulse, vea la sección "Instalando Tajima DG/ML by Pulse".
- 2 Desde el escritorio del Windows® XP, haga un clic derecho en el icono <<My Computer>> y seleccione Propiedades desde el menú.
Podrá ver aparecer la caja de diálogo Propiedades del Sistema.
- 3 Seleccione la pestaña Hardware y complete el siguiente procedimiento:
 - ♦ Haga clic en Administrador de Dispositivos.
Podrá ver una lista de dispositivos.
 - ♦ Haga clic en el signo más junto al los Puertos (COM & LPT).
La lista se abrirá para mostrarle los puertos instalados.
 - ♦ Haga doble clic en el puerto LPT que desea conectar a su máquina de bordar. Este puerto es usualmente el LPT1.

- 4 Seleccione la pestaña Controlador y complete el siguiente procedimiento:
 - ♦ Haga clic en Actualizar Controlador.
Podrá ver aparecer el Asistente para la Actualización del Controlador.
 - ♦ Seleccione *Instalar desde una lista o ubicación específica (Avanzado)*.
 - ♦ Haga clic en Siguiente.
 - ♦ Seleccione *No buscar, seleccionaré el controlador a instalar* y haga clic en Siguiente.
 - ♦ Desactive la casilla *Mostrar hardware compatible*.
 - ♦ Haga clic en Utilizar Disco.



Después de instalar el controlador de máquinas paralelas, deberá reinstalar el dispositivo de seguridad para evitar conflictos con el dispositivo de seguridad. Para mayor información vea la sección, "Reinstalando el controlador del dispositivo de seguridad".

- ♦ Seleccione la ruta al controlador de las máquinas de bordar paralelas.
- ♦ Haga clic en Explorar para buscar el archivo. Este archivo esta incluido en el CD de Tajima DG/ML by Pulse. La ruta es \Install\Disk1\Windows\System\Win_2000\controladores\Pulsesbd.inf.
- ♦ Haga clic en Abrir después de seleccionar el archivo para el controlador y haga clic en Aceptar.
Verá una pantalla con los tipos de máquinas de bordar y los puertos.
- ♦ Seleccione las máquinas de bordar y los puertos para aplicar en su configuración y haga clic en Siguiente.
Verá cuadro de diálogo de aviso de Actualización de controlador.

- ♦ Haga clic en Sí para seguir instalando el controlador.
 - ♦ Haga clic en Siguiente. Los archivos para el controlador serán copiados desde el CD.
 - ♦ Haga clic en Terminar para completar la instalación del controlador.
- 5 Cierre la caja de diálogo de Propiedades de Dispositivo.
 - 6 Reinicie su ordenador para completar la instalación.

Instalando formatos de disco No-DOS en Windows® XP



Los formatos de disco de bordados para Brother 326 y Brother 340 no están actualmente soportados en Windows® XP.

Complete los siguientes procedimientos para instalar el controlador que le permite utilizar discos de bordado No-DOS.

Para instalar formatos de disco No-DOS en Windows® XP:

- 1 Instalar Tajima DG/ML by Pulse. Para más información, vea la sección "Instalando Tajima DG/ML by Pulse".
- 2 Desde el escritorio de Windows® XP, haga clic derecho en el icono Mi PC y seleccione Propiedades desde el menú.
Podrá ver aparecer la caja de diálogo Propiedades del Sistema.
- 3 Seleccione la pestaña Hardware y complete el siguiente procedimiento:
 - ♦ Haga clic en Administrador de Dispositivos.
Verá una lista de dispositivos.
 - ♦ Haga clic en el signo más cerca de Unidades de disquete.

La lista se expandirá para mostrarle los controladores de discos que están instalados.

- ♦ Haga doble clic en el Controlador de Disco instalado.
Podrá ver las propiedades del Controlador del Disco.
- ♦ Seleccione la pestaña Controlador Unidad Disco Floppy y haga clic en el Actualizar Controlador.
Podrá ver aparecer el Asistente de actualizador del controlador del dispositivo.
- ♦ Haga clic en Siguiente y seleccione *Mostrar una lista controladores conocidos así puedo elegir un controlador específico.*
- ♦ Haga clic en Siguiente y seleccione *Mostrar todos los hardware para esta clase de dispositivo.*
- ♦ Haga clic en Utilizar Disco.
- ♦ Seleccione la ruta del controlador del floppy disk. Para buscar el archivo, haga clic en Explorar. El archivo está incluido en el CD de Tajima DG/ML by Pulse y la ruta es Install\Disk1\Windows\System\Win_2000\controladores\pdrive.inf.
- ♦ Haga clic en Abrir y en Aceptar para continuar.
Podrá ver aparecer el nombre del controlador. El nombre del controlador deberá ser Tajima DG/ML by Pulse Floppy Drive.
- ♦ Haga clic en Siguiente.
Podrá ver aparecer una caja de diálogo de advertencia.
- ♦ Haga clic en Sí para continuar instalando el controlador.
- ♦ Haga clic en Siguiente.

Los archivos del controlador serán copiados desde el CD.

- ♦ Haga clic en Terminar para completar la instalación del controlador.
- 4 Haga clic en Cerrar para cerrar la caja de diálogo Propiedades de Dispositivo.
- 5 Reinicie su ordenador para cargar el nuevo controlador.

Abriendo y cerrando Tajima DG/ML by Pulse

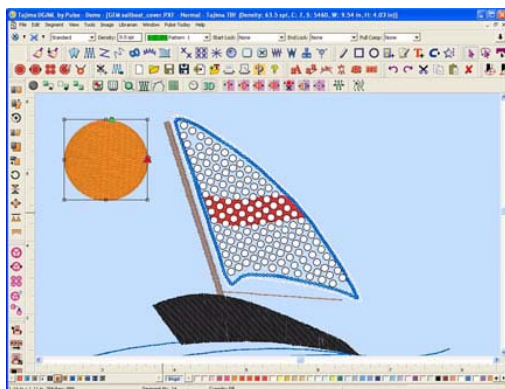
Para abrir Tajima DG/ML by Pulse:

- Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga doble clic en el icono de Tajima DG/ML by Pulse creado en su escritorio.
 - ♦ Elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse 14—Tajima DGML by Pulse 14.



La primera vez que abra Tajima DG/ML by Pulse verá aparecer un diálogo de Acuerdo de Licencia. Para aceptar los términos del acuerdo, haga clic en Acepto.

Verá aparecer la página de inicio de Tajima DG/ML by Pulse.



Para cerrar Tajima DG/ML by Pulse:

- Elija Archivo—Salir.

Sobre la página de inicio

La página de inicio se abrirá cada vez que inicie Tajima DG/ML by Pulse. La página de inicio permanece abierta, en su propia pestaña, mientras trabaja con sus diseños.



La pestaña de la página de inicio, al contrario que las pestañas de diseño, está siempre abierta y no puede ser cerrada.

La página de inicio le ofrece información útil y trucos pensados para hacer más fácil el trabajo con Tajima DG/ML by Pulse. La página de inicio conecta automáticamente con Internet y descarga información actualizada.


Características de la página de inicio:

- **Nuevo archivo:** Crea un diseño nuevo, sin título, en una ventana de diseño.
- **Abrir archivo:** Muestra un diálogo de explorador de archivos, donde se puede elegir un diseño existente para abrir.
- **Archivos recientes:** Muestra los cuatro últimos diseños que se han abierto. Haga clic en uno de esos nombres de diseño para abrir el archivo.
- **Registro:** Abre la página de registro de Pulse.
- **Comunidad:** Abre la web de la Comunidad Pulse en tu navegador predeterminado. En la Comunidad Pulse, puede leer blogs y foros sobre el programa Pulse, y unirse a uno de los grupos.
- **Soporte de Pulse en directo:** Abre la página de soporte en vivo en su navegador web predeterminado. Introduzca su

nombre, dirección de correo electrónico, y teléfono, y puede hacer preguntas al personal de soporte online.

- **Diseño gratuito:** Abre una nueva pestaña en el espacio de trabajo, desde la cual puede descargar un diseño gratuito de bordado - aparece un nuevo diseño cada semana.

Calibrando su monitor

Tajima DG/ML by Pulse le permite calibrar su monitor para visualizar los diseños en sus dimensiones exactas. Cuando usa la herramienta Volver a escala 1:1 , las divisiones de la regla serán precisas y coincidirán con el número de centímetros o pulgadas que mide el diseño.

Para calibrar su monitor:

- 1 Inicie Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Elija Herramientas—Configuración—Calibrar Monitor.
Puede ver aparecer el diálogo de Calibración de Monitor.



- 3 Para calibrar el monitor, coloque una regla apoyada en su monitor y mida las dimensiones de la imagen mostrada en este diálogo.
- 4 Haga cualquiera de las siguientes opciones:
 - ♦ En la caja Ancho, ingrese la dimensión de ancho de la imagen.
El valor de Altura cambia proporcionalmente al ancho ingresado.
 - ♦ En la caja Altura, ingrese la dimensión de altura de la imagen.
El valor de Ancho cambia proporcionalmente a la altura ingresada.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Configurando máquinas de bordar

Configurando la ubicación de los Design Spoolers

Design Spooler es un servicio que maneja el envío de diseños a máquinas de bordar usando cables. Design Spoolers hacen más fácil conectarse con las máquinas de bordar.

Cuando su ordenador se inicia, design spooler se abre automáticamente. También puede iniciar y detener el design spooler desde el menú Inicio, si es necesario. Para iniciar un design spooler, elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse—Iniciar Design Spooler. Para detener un design spooler, elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse—Detener Design Spooler.



Tajima DG/ML by Pulse puede acceder a múltiples spoolers en una red, o usar siempre el spooler que se ejecuta en el ordenador local. Por defecto usted tendrá acceso a las máquinas conectadas directamente a su ordenador.

Para configurar la ubicación de los design spoolers:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Spooler.
Verá el diálogo de Ajustes de Design Spooler.
- 2 Desde la lista de Ubicación de Design Spooler, seleccione una de las siguientes opciones:
 - ♦ **Usar siempre el spooler que se ejecuta en el ordenador local.** Este ajuste le permite usar sólo las máquinas de bordar conectadas directamente a su ordenador.
 - ♦ **Ubicar todos los spoolers en la Red.** Este ajuste le permite conectarse a las máquinas de bordar disponibles en la red.
- 3 En el área de Ajustes de Design Spooler, complete lo siguiente:
 - ♦ Desde la lista de Host de Design Spooler, seleccione un design spooler. Los ajustes de configuración para los spooler seleccionados serán mostrados y usted puede hacer los cambios necesarios.
 - ♦ Desde la lista de Tipo de Cola, seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ **Múltiple** (Por defecto). Crea una cola de diseños separada para cada máquina de bordar.
 - ♦ **Individual.** Crea una cola para todas las máquinas de bordar

conectadas a este design spooler. Esta opción sólo está disponible para máquinas que soportan descargar o subir un archivo de diseño desde el panel de control de la máquina (por ej. máquinas serie LAN o multi-direccional).

- ♦ Desde la lista de Soporte de Máquinas LAN, seleccione una de las siguientes maneras de controlar cómo comunicarse con las máquinas habilitadas para LAN:
 - ♦ Deshabilitado.
 - ♦ Habilitado.



Sólo un design spooler puede tener este ajuste habilitado a la vez.

- ♦ Desde la caja de Base de Datos de Recolección de Datos, busque la ubicación donde el reporte de datos es creado.
 - ♦ Desde la caja de Directorio de Plantilla, busque la ubicación que contiene archivos de plantillas de texto. Estas plantillas son usadas en el software de Pulse basado en PDA.
- 4 Para guardar sus cambios, haga clic en Aplicar.
 - 5 Para cerrar, haga clic en Aceptar.

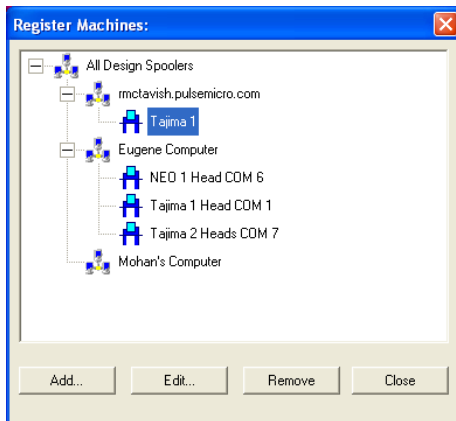
Configurando Design Spoolers

Debe configurar los design spoolers antes de poder agregar, editar o eliminar sus máquinas de bordar asociadas.

Para configurar Design Spoolers:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Máquina.

Verá aparecer el diálogo de registro de máquinas con una lista de todos los Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.



- 2 Añada, edite o elimine máquinas conectadas a los design spoolers.

Iniciando y deteniendo Design Spoolers

Design Spooler es un servicio que se inicia automáticamente cuando inicia su ordenador. Si es necesario, también puede iniciar y detener design spoolers desde el menú de Inicio de Windows®.

Cuando instala una nueva versión de Tajima DG/ML by Pulse en su ordenador, puede iniciar el design spooler desde una versión anterior del software si es necesario. En este caso, debe detener el servicio de design spooler desde el menú de Inicio. Luego debe iniciar el design spooler desde el directorio específico en que Tajima DG/ML by Pulse está instalado. Desde este directorio del pro-

grama, haga doble clic en el archivo Iniciar Design Spooler y aparecerá un diálogo de script. Una vez que el script se ejecuta en el diálogo, verá aparecer un diálogo de Alerta de Seguridad de Windows. Para prevenir que el programa sea bloqueado por el Windows Firewall, haga clic en Desbloquear.

Para iniciar design spoolers:

- Elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse 14—Iniciar Design Spooler.

Para detener design spoolers:

- Elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse 14—Detener Design Spooler.

Añadiendo máquinas de bordar a los Design Spoolers

Puede agregar máquinas de bordar a los Design Spoolers para configurar Tajima DG/ML by Pulse para comunicarse con su máquina de bordar. Necesitará agregar máquinas al software si está conectando su máquina de bordar a su ordenador con un cable. También necesitará configurar el software para agregar máquinas de bordar a una red inalámbrica.



Asegúrese que su máquina de bordar este conectada a su ordenador y haya completado la configuración apropiada de la máquina. Para más información sobre cómo conectar su máquina, vea la sección "Conectando Su Máquina de Bordar".

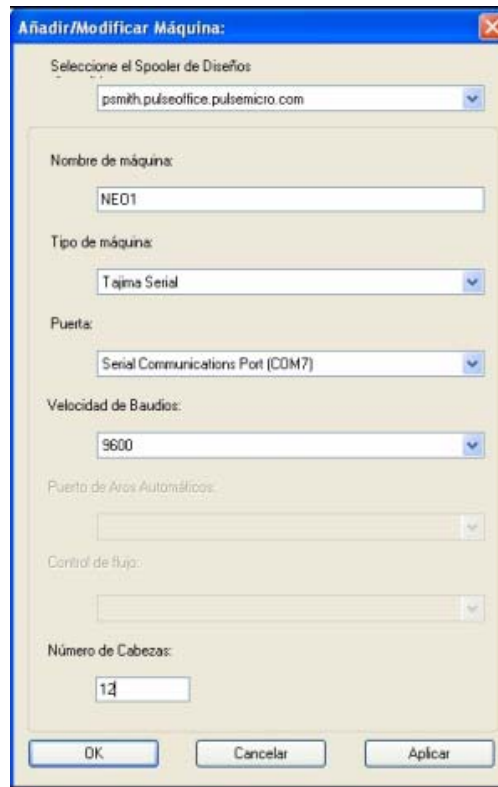
Para conectar el hardware:

- 1 Vea la documentación de su máquina de bordar para los ajustes correctos de puerto.

- 2 (Sólo para Redes Inalámbricas) Complete lo siguiente para sus máquinas de bordar:
 - ♦ Conecte la máquina de bordar a un servidor serie disponible usando los cables provistos con su máquina.
- 3 Encienda su ordenador e inicie Tajima DG/ML by Pulse.

Para configurar Tajima DG/ML by Pulse para conectarse con su máquina:

- 1 Inicie Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.
- 3 Para agregar una nueva máquina de bordar a un design spooler, seleccione el spooler al que quiera agregar la máquina y haga clic en Agregar.
Verá aparecer el diálogo de Agregar/Modificar Máquina.



- 4 En la caja de Nombre de Máquina, ingrese el nombre de máquina de bordar que quiera usar. Este nombre será usado para identificar la máquina en Salida a Máquina y en los diálogos de configuración de máquina.
- 5 En la lista de Fabricantes, elija el tipo de dispositivo de bordado que quiere usar. *Los ajustes bajo esta lista dependerán del modelo de la máquina de bordar que seleccione.*
- 6 (Sólo para Redes Inalámbricas) En la caja de Dirección IP, ingrese la Dirección IP del Servidor Serie conectado a su máquina de bordar.

- 7 En la lista de Puerto, seleccione un puerto. Sólo los puertos que no están siendo usados serán mostrados. Para conexiones con cables, el puerto está conectado a su máquina de bordar. Para una red inalámbrica, el puerto identifica la ubicación de la máquina en la red.



Cuando seleccione un puerto, los ajustes reflejarán lo que hay disponible en su sistema operativo Windows®.

- 8 (Sólo para máquinas serie) En la lista de Velocidad de Transferencia, seleccione la Velocidad de transferencia correcta (Velocidad de Bajada) que corresponde a su máquina de bordar. La mayor parte de los últimos modelos de máquinas de bordar se comunican a una velocidad de 38400 bps. Si no está seguro de la Velocidad de Transferencia de su Máquina, consulte el manual de su máquina de bordar.



No todas las máquinas Tajima soportan recolección de datos. Sólo recientemente alcanzan velocidades de descarga más rápidas que 9600 bps y han soportado recolección de datos. Por favor consulte a su proveedor de Tajima para saber si su máquina soporta recolección de datos y a qué velocidad.

- 9 En la caja de Número de Cabezas en la Máquina, ingrese el número de cabezas en la máquina de bordar.
- 10 Haga clic en Aceptar para completar el proceso de instalación.

Editando ajustes de la máquina de bordar

Puede modificar fácilmente los ajustes de la máquina de bordar en Tajima DG/ML by Pulse.

Para editar ajustes de máquina de bordar:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.
- 2 Para modificar los ajustes de una máquina de bordar, seleccione la máquina que quiere modificar y haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Agregar/Modificar Máquina.
- 3 Cambie los ajustes de máquina de acuerdo a sus necesidades.
- 4 Haga clic en Aceptar para guardar los cambios.

Eliminando máquinas de bordar de Design Spoolers

Tajima DG/ML by Pulse le permite eliminar máquinas de bordar de un design spooler en cualquier momento.

Para eliminar máquinas de bordar:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los

Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.

- 2** Para eliminar una máquina de bordar, seleccione la máquina que quiere quitar y haga clic en eliminar.

Verá aparecer un mensaje de confirmación. Haga clic en Sí si quiere eliminar la máquina seleccionada. La máquina será removida de la lista de máquinas de bordar disponibles.



CAPÍTULO 2

Ampliando y actualizando Tajima DG/ML by Pulse

Usted puede actualizar o ampliar Tajima DG/ML by Pulse con el dispositivo de seguridad de Tajima DG/ML by Pulse. Si la fecha de su ordenador es incorrecta o no coincide con la fecha almacenada en el dispositivo de seguridad, podrá fácilmente resetear su dispositivo de seguridad.

Tajima DG/ML by Pulse también le permite agregar más fuentes de bordado además de las fuentes de bordados standard instaladas.

En este capítulo:

- Cómo resetear la fecha de su dispositivo de seguridad.
- Actualizar o ampliar a un nivel más alto Tajima DG/ML by Pulse.
- Cómo instalar fuentes adicionales de bordado.

Sobre el dispositivo de seguridad

Al adquirir Tajima DG/ML by Pulse, usted recibió un dispositivo de seguridad. El dispositivo de seguridad es una llave electrónica que le permite usar el nivel de software que adquirió. Sin el dispositivo de seguridad, Tajima DG/ML by Pulse no podrá trabajar. El dispositivo de seguridad podrá ser ampliado, o actualizado según cada caso.

Resetear la fecha del dispositivo de seguridad

A usted le será requerido resetear la fecha para su dispositivo de seguridad, si aparece un mensaje de error indicando que "la fecha de su sistema es incorrecta".

Necesitará un código de autorización para ajustar la fecha de su dispositivo de seguridad si la fecha de su ordenador es incorrecta y no coincide con la fecha almacenada en el dispositivo de seguridad. Este código será suministrado sólo por su distribuidor o el personal de soporte del software Pulse.

Para resetear el dispositivo de seguridad:

- 1 Después que su distribuidor o el personal de soporte le indicó que necesita reajustar la fecha de su dispositivo de seguridad, inicie Tajima DG/ML by Pulse.



No haga clic en el botón Ajustar fecha a menos que tenga un código de autorización.

- 2 Elija Herramientas—Actualizar Dispositivo de Seguridad.

Podrá ver una caja de diálogo Actualizar Dispositivo de Seguridad.

- 3 Presione Reajustar Fecha.

Podrá ver la caja de diálogo de Reajustar Fecha del Dispositivo de seguridad.

- 4 El la caja de diálogo Código de Autorización de fecha de reajuste, entre el código de autorización que le fuera enviado por el distribuidor/personal de soporte.

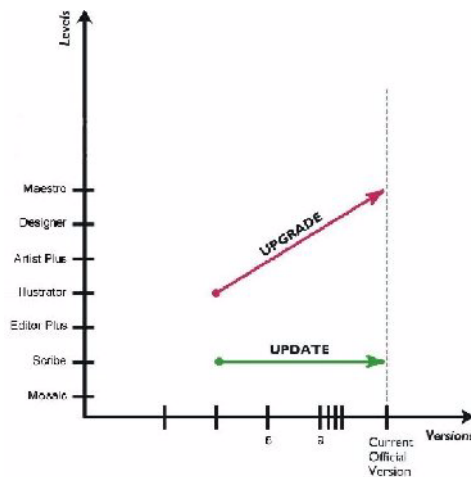
- 5 Haga clic en Aceptar.

- 6 Haga clic en Actualizar.

El dispositivo de seguridad esta actualizado.

- 7 Reinicie Tajima DG/ML by Pulse.

Diferenciando actualizar de ampliar los dispositivos de seguridad



Puede ampliar de Editor Plus a Artist Plus. Al ampliar, podrá usar más funciones en Tajima DG/ML de la misma versión. Sin embargo, cuando actualiza una versión antigua a la última versión disponible, el nivel de Tajima DG/ML by Pulse permanece igual.

Actualizando dispositivos de Seguridad

Podrá actualizar su dispositivo de seguridad al recibir la versión más reciente del nivel Tajima DG/ML by Pulse que usted posee.

De su distribuidor, recibirá:

- El CD más actualizado de Tajima DG/ML by Pulse CD.
- Un *.UPD código de actualización enviado vía e-mail o un disquete con etiqueta de Security Device Update (Actualización del Dispositivo de Seguridad).

Ampliando el dispositivo de seguridad

Cuando quiera empezar a usar un nivel más alto de Tajima DG/ML by Pulse, necesitará ampliar su dispositivo de seguridad.

De su distribuidor, podrá recibir:

- Un *.UPD código de actualización enviado vía e-mail o en un disquete etiquetado Security Device Update (Actualización Dispositivo de Seguridad).

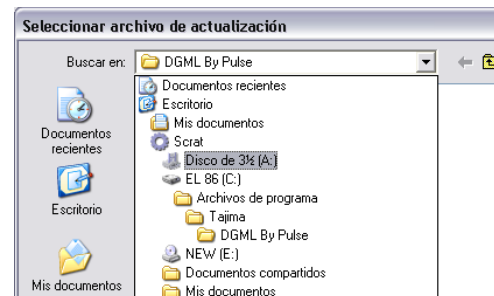
Actualizando el dispositivo de seguridad

Una actualización del dispositivo de seguridad le será enviada por su distribuidor cuando compre nuevas fuentes o cambie el nivel del Tajima DG/ML que esté usando.

Si usted recibe un nuevo CD de Tajima DG/ML by Pulse o baja una nueva versión de Tajima DG/ML by Pulse de Internet, instale la nueva versión antes de actualizar su dispositivo de seguridad.

Para actualizar el dispositivo de seguridad:

- 1 Inicie Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Haga uno de estos pasos:
 - ♦ Extraiga el archivo de actualización de su mensaje de e-mail y guárdelo en su disco duro.
 - ♦ Inserte el disquete que recibió de su distribuidor en su unidad de disquetera (la unidad A:).
- 3 Elija Herramientas—Actualizar Dispositivo de Seguridad.
Podrá ver la caja de diálogo Actualizar Dispositivo de Seguridad describiendo el nivel del dispositivo de seguridad, opciones disponibles y fuentes.
- 4 Haga clic en Examinar la Unidad A:.
*Podrá ver la caja de diálogo Seleccionar archivo de actualización así podrá buscar el archivo *.upd.*



- 5 Seleccione el archivo de actualización (*.upd).
- 6 Haga clic en Abrir.
La caja de diálogo ahora describe el nivel, opciones, y fuentes de la actualización.



Las palabras "Licencia verifica" deben aparecer en la última línea del listado de Actualización. Si no aparece llame a su distribuidor ya que el archivo o el dispositivo pueden estar corruptos.

- 7 Haga clic en Actualizar.
Tajima DG/ML by Pulse reemplaza el contenido de su dispositivo de seguridad con la actualización.
- 8 Haga clic en Sí en la caja de mensaje que aparece.
Podrá ver un mensaje notificándolo que la actualización ha sido exitosa.
- 9 Haga clic en Examinar para volver a leer el contenido de su dispositivo de seguridad.
- 10 Reinicie Tajima DG/ML by Pulse.

Configurando actualizaciones automáticas del programa

Cuando instala por primera vez Tajima DG/ML by Pulse, el programa de instalación también instala un programa de actualización del software en su ordenador. Puede ajustar preferencias sobre cómo este proceso actúa, como la frecuencia con la que se repite, y si debe preguntar o no por confirmación y descargar esas actualizaciones. Para ajustar sus preferencias para la función de actualización automática, debe reiniciar su ordenador tras finalizar la instalación.

Cuando el ordenador se reinicia, verá el icono del asistente de actualización en la barra de tareas (en la zona inferior izquierda de su pantalla). Haga clic en el icono para abrir el asistente.



Haga clic en Siguiente y siga las instrucciones. Utilizando este asistente, puede ajustar el tiempo y frecuencia de las comprobaciones del programa; puede elegir entre diarias y semanales, y el día en que se llevará a cabo.

El asistente de actualización también permite ajustar el comportamiento del programa de actualización para ajustarse a sus preferencias. Puede elegir entre tres tipos diferentes de recordatorios:

- Recibir un aviso de actualización, pero se pregunta si desea descargarla e instalarla.
- Las actualizaciones se descargan automáticamente, pero se pregunta si desea instalarlas.
- Las actualizaciones se descargan e instalan automáticamente.

Si no tiene conexión de internet desde el ordenador con DG/ML, puede desactivar esta opción. Todavía puede descargar actualizaciones por separado desde su ordenador desde la página web www.pulsesupport.com

Instalando fuentes de bordar adicionales



Asegúrese de copiar sus fuentes a la carpeta Fuentes de Tajima DG/ML by Pulse. Elija Herramientas —Configuración —Ajustes Usuario —Carpeta de Archivos —Fuentes de Bordar para confirmar la ubicación de la carpeta Fuentes.

Al instalar Tajima DG/ML by Pulse, se instalan muchas fuentes de bordar standard. Si desea agregar más fuentes de bordar a su lista de fuentes de bordar, necesitará comprar un paquete de fuentes a su distribuidor. Su distribuidor emitirá una actualización de su dispositivo de seguridad y podrá copiar sus font pack a la carpeta Font de Tajima DG/ML by Pulse.

Para actualizar su dispositivo de seguridad:

- 1 Inicie Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - Separe el archivo de actualización de su cuenta de e-mail y guárdelo en su disco duro.
 - Inserte el disco que recibió de su distribuidor en la unidad de disco floppy (la unidad A:).



Si está interesado en comprar fuentes personalizadas, contacte a su distribuidor.

- 3 Elija Herramientas—Actualizar Dispositivo de Seguridad.
Podrá ver la caja de diálogo Actualizar Dispositivo de Seguridad describiendo el nivel del dispositivo de seguridad, opciones disponibles y fuentes.

- 4 Haga clic en Examinar.
*Podrá ver la caja de diálogo Seleccionar archivo de Actualización así podrá buscar el archivo *.upd.*



Las palabras “Verificación Licencia” deben aparecer bajo la lista de Actualización. Si no aparecen, llame a su distribuidor ya que el archivo o el dispositivo pueden estar corruptos.

- 5 Seleccione el archivo de actualización (*.upd).
- 6 Haga clic en Abrir.
La caja de diálogo ahora describe el nivel, opciones y fuentes de la actualización de software.
- 7 Haga clic en Actualizar.
Su dispositivo de seguridad está actualizado.
- 8 Haga clic en Sí en el mensaje que aparece.
Verá un mensaje notificando que la actualización fue exitosa.
- 9 Haga clic en Examinar para volver a leer el contenido de su dispositivo de seguridad.
- 10 Reinicie Tajima DG/ML by Pulse.

Para instalar fuentes adicionales:

- 1 Inserte el CD de Tajima DG/ML by Pulse conteniendo fuentes de bordado adicionales en la unidad de CD-ROM.
- 2 Busque la ubicación en la que quiere copiar los archivos de bordado.
La carpeta de fuentes por defecto es C:\Archivos de Programa\Archivos Comunes\Tajima\DGML by Pulse\Fonts.
- 3 Haga doble clic en la carpeta.
- 4 Copie todas las fuentes de bordado desde el CD a esta carpeta.

Para instalar fuentes adicionales desde un disco (entregado por su distribuidor):

- 1 Haga clic derecho en Mi PC.
- 2 Haga clic en Explorar en el menú.
Verá la ventana de Explorando Mi PC.
- 3 Haga clic en 3½ Floppy (A:).
Verá el font pack en la ventana.
- 4 Haga clic derecho en el font pack y elija Copiar desde el menú.
- 5 Haga clic en el directorio donde quiere copiar los archivos.
*La carpeta de fuentes por defecto es
C:\Archivos de Programa\Archivos
Comunes\Tajima\DGML by Pulse\Fonts.*
- 6 Haga doble clic en la carpeta.
- 7 Haga clic derecho y elija Pegar desde el menú.
El font pack es copiado a la carpeta.



Puede instalar cualquier cantidad de fuentes TrueType® sin una Actualización de Dispositivo de Seguridad. Para hacerlo, haga clic en Inicio—Ajustes—Panel de Control. Haga doble clic en Fonts, y luego elija Archivo—Instalar Nueva Fuente.



CAPÍTULO 3

Configurando Tajima DG/ML by Pulse

Tajima DG/ML by Pulse le permite modificar su gabinete de herramientas y la barra de herramientas de manera para adaptarse a sus necesidades. Al configurar Tajima DG/ML by Pulse, podrá cambiar la ubicación de sus carpetas instaladas con el software, el orden del bordado en los textos de dos colores, y la configuración para las preferencias del usuario como nombre de la empresa y unidades de medida. Una vez que Tajima DG/ML by Pulse esta configurado para satisfacer sus necesidades, podrá encontrar los pasos necesarios para manejar los componentes básicos del software mucho más fácilmente.

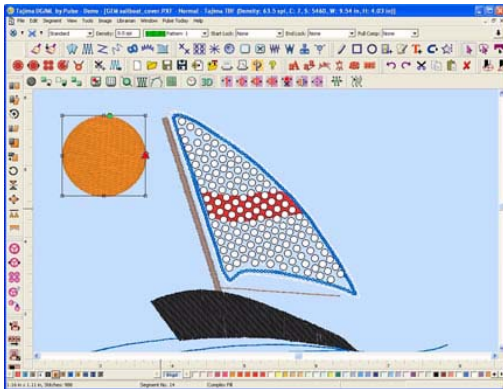
En este capítulo:

- Eligiendo la ubicación de varias carpetas del sistema, personalizar su gabinete de herramientas, y reconstruir diseños e íconos.
- Cambiando los modos de interface de usuario de Tajima DG/ML by Pulse.
- Sepa cómo configurar las propiedades de sus textos bordados, el espacio de trabajo, y preferencias del usuario.
- Configurando su barra de herramientas de la manera que se adapte mejor a sus necesidades.
- Aprenda cómo organizar su gabinete de herramientas.

Ajustando el entorno de trabajo

El área de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse incluye las barras de herramientas, menús, cinta, y la ventana conteniendo el diseño que está editando.

Para mayor información sobre el área de trabajo del diseño, vea la sección "Entendiendo el área de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse".



Mostrando y ocultando barras de herramientas

Podrá ocultar o mover una barra de herramientas si le molesta la vista del área de trabajo o desordena la pantalla. Podrá mover la barra de herramientas en cualquier parte de la pantalla. Si arrastra la barra de herramientas al borde del área de trabajo de su diseño, se pega a los lados, superior, o el borde inferior de su área de trabajo. Podrá acomodar las barras de herramientas para que sean comfortable para usted. Podrá también dejar la barra de herramientas flotar en su área de trabajo.



Para ver el nombre de cada herramienta en las distintas barras de herramientas, simplemente mueva el puntero sobre la herramienta. Una pequeña caja de Consejos aparece y muestra el nombre de la herramienta.

Para mostrar u ocultar la barra de herramientas:

- 1 Elija la barra de herramientas que quiera mostrar u ocultar del menú Barras de Herramientas.

Una marca de comprobación indica que la barra de herramientas es visible en su pantalla.

- 2 Para mover las barras de herramientas, arrastre la barra de herramientas flotante por su barra de título o arrastre el área gris alrededor de los botones.

Personalizando barras de herramientas y atajos de teclado

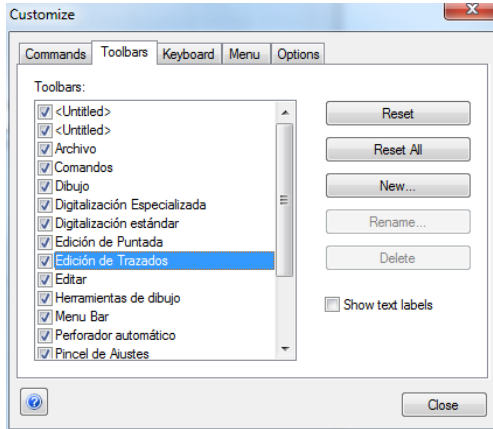
Ahora tiene la posibilidad de personalizar las barras de herramientas de Tajima DG/ML by Pulse. Esto se consigue a través de la ventana Personalizar. Bajo la ventana Personalizar, pestaña Comandos, puede personalizar cualquier barra de herramientas que esté abierta en el espacio de trabajo, arrastrando y soltando. O, si lo prefiere, cree sus barras de herramientas nuevas.

También, la ventana Personalizar le permite crear sus propios atajos de teclado, bajo la pestaña Teclado.

Hay dos formas de abrir esta ventana:

- Desde la barra Menú, seleccione Ver—Barras de herramientas y Ventanas acoplables—Personalizar

- Haga clic en la pequeña flecha que señala hacia abajo la lado derecho de las barras de herramientas, y seleccione Añadir o Eliminar botones—Personalizar.



Personalizando barras de herramientas

Para personalizar una barra de herramientas:

- 1 Abra la ventana Personalizar.
- 2 Haga clic en la pestaña Comandos de la ventana Personalizar, para traer la página Comandos al frente.
- 3 En la columna Categorías, seleccione la categoría que contiene el comando que desea mover.
Verá la lista correspondiente de botones de herramientas mostrado en el cuadro de comandos (a la derecha).
- 4 Mueva el comando (o comandos) haciendo clic en el cuadro de comandos, y arrastrando sobre la barra de herramientas que desea colocar.



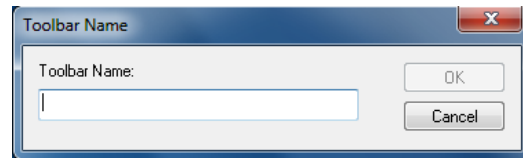
También es posible arrastrar comandos directamente entre barras de herramientas existentes, mientras la ventana Personalizar esté abierta. Para mover y copiar un comando, mantenga pulsado **Alt** mientras arrastra.

Creando una nueva barra de herramientas personalizada

También puede crear barras de herramientas completamente nuevas con la ventana Personalizar, combinando herramientas y comandos como desee.

Para crear una nueva barra de herramientas personalizada:

- 1 En la ventana Personalizar, seleccione la pestaña Barras de herramientas.
Verá la página Personalizar barras de herramientas.
- 2 Haga clic en el botón "Nuevo".
Verá un nuevo cuadro de diálogo.



- 3 En este diálogo, cree un nombre para la barra de herramientas y haga clic en Aceptar.
Una nueva barra de herramientas vacía aparecerá en el espacio de trabajo.
- 4 Arrastre y suelte herramientas y/o comandos en la nueva barra de herramientas desde la lista Comandos (bajo el botón Comandos).



También puede renombrar o borrar una barra de herramientas personalizada desde la pestaña de barras de herramientas. Sin embargo, las barras de herramientas estándar de Tajima DG/ML by Pulse no pueden ser borradas o renombradas.

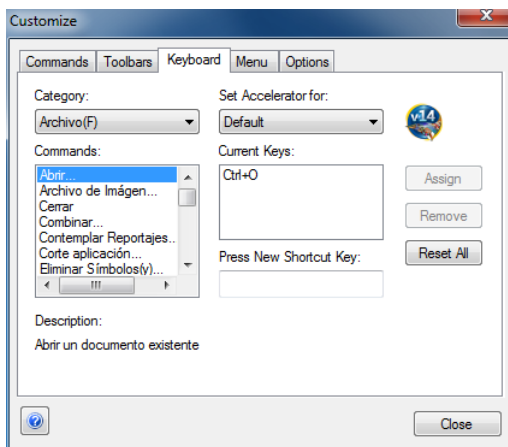
- 5 En la ventana Personalizar, haga clic en Cerrar.

Personalizando atajos de teclado

Otra característica útil de la ventana Personalizar es la opción de asignar sus propios atajos de teclado. Los atajos de teclado pueden ser muy útiles para aquellas herramientas que utiliza más a menudo.

Para asignar atajos de teclado:

- 1 Abra la ventana Personalizar.
- 2 Haga clic en la pestaña Teclado para traerla al frente.
Verá la ventana Personalizar teclado.



- 3 De la lista "Categorías", seleccione la categoría que contenga el comando deseado.

La lista de comandos correspondiente a esta categoría ahora aparece en el cuadro "Comandos".

- 4 Seleccione un comando al que desea asignar un atajo.
- 5 En el campo "Pulse nueva tecla de atajo" de la ventana, teclee la secuencia de teclas que desea utilizar; esas teclas aparecerán en el campo.




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

- 6 Haga clic en el botón **Asignar** para crear el atajo personalizado.
La secuencia de atajo será movida en el campo Teclas actuales.
- 7 Repita los pasos 3 - 6 hasta que haya creado todos los atajos de teclado deseados.
- 8 En la ventana de personalización, haga clic en **Cerrar**.

Mostrando y ocultando la cinta de dibujo

Puede mostrar u ocultar la cinta de dibujo. Las herramientas de la cinta de dibujo controlan qué partes del diseño son dibujadas.


Para mostrar u ocultar las herramientas de la cinta de dibujo:

- 1 Elija Vista—Cinta de Dibujo.
- 2 Haga clic en la herramienta Ocultar/Mostrar .

Personalizando la cinta de dibujo

Tajima DG/ML by Pulse hace fácil personalizar los ajustes de la cinta de dibujo.

Para personalizar la cinta de dibujo:

- 1 Desde la cinta de dibujo, haga clic en la herramienta de ajuste de modo de cinta de dibujo .

Verá aparecer el diálogo de Ajuste de cinta de dibujo.
- 2 En el área de Modo de Dibujo, seleccione uno de los siguientes modos de dibujo:
 - ♦ **Normal.** Todas las puntadas en el diseño son dibujadas y la posición de la ventana de diseño se mantiene fija.
 - ♦ **Auto-desplazamiento.** Todas las puntadas en el diseño son dibujadas. Mientras el diseño se borda, el sistema desplaza automáticamente el diseño cada vez que alcanza el borde de la ventana. Esta función es útil si quiere acercarse y ver las puntadas con más detalle.
 - ♦ **Sólo mostrar puntadas dentro de la ventana.** Sólo las puntadas mostradas en la ventana de diseño son dibujadas y la posición de la ventana de diseño permanece fija. Dentro de la ventana de diseño, sólo verá las puntadas ser bordadas en las áreas visibles del diseño. Esta función es útil si se acerca a un área específica y sólo quiere tener ésta área del diseño dibujada para ahorrar tiempo.
- 3 Para mostrar el diseño grisado hasta que el sistema borde cada una de las puntadas en color, haga clic en Mostrar gris luego de activo.
- 4 En el área de Parar en, seleccione uno o más comandos de máquina en los que quiera que los botones Avance hacia atrás un color y Avance hacia adelante un color detengan el bordado del diseño. Por ejemplo, puede habilitar que el dibujo del diseño se detenga cuando encuentre un Corte. Si no selecciona ningún comando, el diseño se detendrá en todos los cambios de color mientras se dibuja.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Reconstruyendo diseños e íconos




Los íconos se construyen sólo para archivos PCH, PSF y POF.

Use Reconstruir Diseños e Iconos para reconstruir diseños e íconos de viejas versiones de Tajima DG/ML by Pulse para DOS si usted está actualizando su sistema.

Para reconstruir diseños:

- 1 Elija Herramientas —Reconstruir.

Podrá ver la caja de diálogo Reconstruir Diseños e Iconos.
-  Podrá parar la reconstrucción en cualquier momento presionando **ESC**.
- 2 En la caja de Directorio, entre la ruta a los diseños que quiera reconstruir.
- 3 Seleccione una o más de las siguientes opciones:
 - Generar puntadas para archivos de Trazos.
 - ♦ Reemplazar archivos PSF existentes.
 - Crear íconos para archivos PCH/PSF/POF.

- ♦ Reemplazar íconos existentes.
 - Crear archivos PXF de archivos KWK/PED/POF.
 - ♦ Reemplazar archivos existentes PXF.
 - Regenerar segmentos de texto.
 - Convertir CND a PXF.
 - Convertir EXP a PSF.
 - Convertir EMB a PXF.
- 4 Haga clic en Aceptar.
 - 5 Para ver sus íconos reconstruidos, elija Archivo—Abrir.
 - 6 Haga clic en Iconos para ver sus diseños.

Asignando colores de hilo a segmentos de arte importados

Tajima DG/ML by Pulse ahora le permite asignar colores de hilo específicos a segmentos de arte importados. El color de hilo asignado coincidirá con el color del segmento de arte importado.

Para asignar colores de hilo a segmentos de arte importados:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuario.
Podrá ver las páginas de propiedades de Ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Importar Arte.
- 3 En el área de Agregar a Paleta cuando Importa Arte, seleccione una de las siguientes opciones:
 - ♦ **Nunca agregar a paleta.** Los colores de segmentos de arte importados nunca serán asignados a los colores de hilo.

- ♦ **Siempre agregar a paleta.** Los colores de segmentos de arte importados siempre serán asignados a los colores de hilo. Las opciones de Preguntar si el número de colores excede están sólo disponibles cuando este ajuste está seleccionado.
 - ♦ **Preguntar si el número de colores excede.** Cuando está seleccionado, puede ingresar un número de colores específico en la caja. Si el número de colores en sus segmentos de arte importados excede el número de colores especificado, una caja de diálogo aparecerá preguntándole si quiere agregar esos colores a la paleta.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Ajustando propiedades de bordado de textos

Podrá cambiar la curvatura para texto en arco (Standard y TrueType®). La curvatura es ajustada como un porcentaje de la altura de la fuente.

Ajustando las propiedades de bordado en textos:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuario.
Podrá ver las páginas de propiedades de Ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Texto.
- 3 En la caja Levantamiento puente predeterminado, ingrese un porcentaje para cambiar la medida de la curvatura para las líneas de base.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Ajustando las preferencias de usuario

Usando las ventanas de diálogo de Ajustes de Usuario, puede cambiar preferencias como idioma, nombre de la empresa, ajustes de coste y unidades de medida.



Necesita reiniciar Tajima DG/ML by Pulse si cambia el idioma.

Debe tener los archivos *.dll adecuados para ejecutar Tajima DG/ML by Pulse en otro idioma. Sin estos archivos, el programa no funcionará en ese idioma.

Para ajustar las preferencias del usuario:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes del usuario.
Podrá ver la página de Propiedades de Ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Visualización de Entorno.
- 3 Ajuste cualquiera de los siguientes parámetros:
 - ♦ En la caja de idioma, seleccione el idioma de los menús y cajas de diálogo de Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ En la caja de nombre de la empresa, introduzca el nombre de la empresa.
 - ♦ En la caja de ajustes de coste introduzca el coste por 1000 puntadas que quiera utilizar.
 - ♦ En el menú desplegable de modo de dibujo por defecto, elija el modo de dibujo que quiera usar cuando seleccione herramientas de dibujo para los diseños. (Para más información sobre los modos de dibujo, consulte “Dibujando líneas”.)

- ♦ Seleccione Guardar imágenes en archivos PXF, si no lo tiene seleccionado ya, para almacenar las imágenes automáticamente en los archivos de diseño *.PXF. Si esta opción no está seleccionada, el diseño *.PXF pedirá la imagen guardada por separado en su disco duro.



Cuando guarde diseños como *.PXF, la opción Guardar imágenes en archivos PXF estará disponible. Elija Archivo—Guardar como.

- 4 Pulse OK.

Ajustes del entorno

La manera en que las herramientas trabajan y el aspecto del área de trabajo son controladas por los ajustes de usuario de Visualización de Entorno y Comportamiento de Entorno. Puede cambiar el aspecto y la funcionalidad del entorno de su área de trabajo de su diseño cambiando estos ajustes. Estos apartados pueden encontrarse en Herramientas—Configuración —Ajustes de usuario. Puede cambiar el aspecto y funcionalidad de su aspecto de trabajo cambiando estos parámetros.

Tajima DG/ML by Pulse instala un grupo de ajustes predeterminados para las herramientas de digitalización. Sin embargo, es posible modificarlos en las ventanas de entorno en la caja de diálogo Configuración.



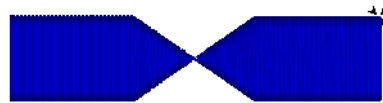
Algunos de los ajustes pueden ser especialmente útiles para los digitalizadores acostumbrados a versiones anteriores del programa, ya que pueden recrear el comportamiento de aquellas versiones - por ejemplo, la posibilidad de finalizar segmentos con el botón derecho, y editar las líneas de ángulo usando la herramienta de selección.

Para configurar el comportamiento del entorno de trabajo:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes del usuario.
Podrá ver la página de Propiedades de Ajustes.
- 2 Pulse en Entorno en la lista de la columna izquierda.
Se muestra la ventana de propiedades de la apariencia
- 3 En el cuadro de Auto guardar, introduzca el intervalo de tiempo.
- 4 En la lista de comportamientos de la rueda del ratón, seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ **Ninguno.** Tajima DG/ML by Pulse ignorará la rueda del ratón.
 - ♦ **Navegar arriba/abajo.** La ventana de diseño subirá o bajará. Para desplazar a izquierda o derecha, pulse y mantenga Ctrl en su teclado mientras desplaza la rueda del ratón.
 - ♦ **Navegar izquierda/derecha.** La ventana del diseño se desplazará a izquierda o derecha. Para mover arriba o abajo, pulse y mantenga Ctrl en su teclado mientras desplaza la rueda del ratón.
 - ♦ **Aumentar/reducir zoom.** La ventana de diseño aumentará a disminuirá el

zoom según la colocación del ratón. Para ampliar o disminuir desde el centro de la ventana de diseño, pulse y mantenga Ctrl en su teclado mientras desplaza la rueda del ratón.

- ♦ **Cambiar la dirección de zoom** (Aumentar/disminuir zoom debe estar seleccionado). Cuando selecciona cambiar la dirección de zoom, las direcciones de aumentar y disminuir zoom cambian. La ventana del diseño ahora se reducirá cuando desplace la rueda del ratón había abajo.
- 5 Seleccione uno o más de los siguientes ajustes:
 - ♦ **Autocomponer puntadas cruzadas.** Cuando digitaliza puntadas de cordón usando las herramientas columna o columna mejorada, puede invertir la ubicación de los puntos (también conocidos como “puntada cruzada”).



Muestra de puntada cruzada

Cuando seleccione auto componer puntadas cruzadas, cualquier puntada cruzada que cree será corregida automáticamente mientras digitaliza. Los puntos invertidos serán intercambiados.



Para más información sobre la correcta colocación de los puntos, vea “Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta columna” o “Creando puntadas cordón o rellenos con la herramienta columna mejorada.”

- ♦ **Mostrar aviso antes de conectar a Pulse.** Cuando seleccione Mostrar aviso antes de conectar a Pulse, verá un aviso de que pueda visualizar Pulse Today o la página de Pulse e-services.
- ♦ **Reajustar estilos automáticamente.** Cuando seleccione Reajustar estilos automáticamente, el programa ajustará automáticamente el estilo aplicado a un diseño o grupo de segmentos. Puede aplicar fácilmente un nuevo estilo o grupo de segmentos. Si este ajuste no está seleccionado, tendrá que reajustar el estilo para un diseño o grupo de segmentos cada vez que quiera aplicar un nuevo estilo.
- ♦ **Generar ícones siempre que sea necesario.** Cuando seleccione Generar Icones siempre que sea necesario, se mostrarán Icones para cada formato de diseño que cargue en el programa.
- ♦ **Ejecutar Pulse Hoy al empezar.** Cuando seleccione Ejecutar Pulse Hoy al empezar, verá la ventana de Pulse Hoy aparecer automáticamente cuando abra Tajima DG/ML by Pulse. Si este ajuste no está seleccionado, aparecerá un diseño sin título en el inicio y necesitará abrir Pulse Hoy desde el menú o barra de herramientas correspondiente.
- ♦ **Activar auto-desplazamiento de la pantalla.** Cuando seleccione auto-desplazamiento de la pantalla, el sistema automáticamente desplaza la pantalla por usted cuando llega al límite de la ventana cuando está diseñando.
- ♦ **Inicio/Fin Manual.** Cuando selecciona Inicio/Fin Manual, usted debe indicar manualmente los puntos de inicio y fin de cada segmento que cree. Si este ajuste no está seleccionado, Tajima DG/ML by Pulse seleccionará automáticamente los puntos de inicio y fin para cada segmento que cree.
- ♦ **Mostrar asas automáticamente.** Cuando seleccione Mostrar asas automáticamente, podrá ver las asas la mayoría del tiempo; sin embargo, las asas se mostrarán en modo Trazos porque son una herramienta de edición de trazos. Si este ajuste no está seleccionado, puede controlar manualmente la visualización de las asas y puede pulsar CTRL+Q en su teclado y cambiar entre ver o no ver las asas.
- ♦ **Guardar íconos generados.** (Sólo disponibles cuando esté activada la opción "Generar ícones siempre que sea necesario"). Cuando seleccione Guardar iconos generados, los íconos de archivo activos se almacenarán en su disco duro.
- ♦ **Activar selección de trazos con la herramienta de selección de vértices.** Activar para seleccionar segmentos de trazos usando la herramienta de selección de vértices.
- ♦ **Editar líneas de ángulo con la herramienta de selección.** Cuando esté activada, esta opción permitirá ver las líneas de ángulo y mover sus puntos finales, mientras está en modo Selección. De lo contrario, sólo estarán visibles y editables cuando se

seleccione la herramienta Líneas de ángulo.

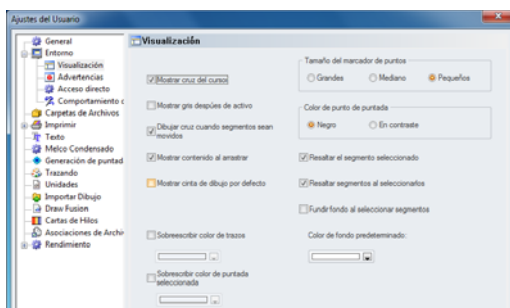
- ♦ **Clic derecho para completar segmentos.** Cuando esté activada, el clic derecho cerrará cualquier segmento que esté siendo digitalizado; de lo contrario, lo hará la tecla Enter (el comportamiento por defecto).

6 Pulse OK.

Modificando el entorno visual

Para ajustar el entorno de trabajo:

- 1 Seleccione Herramientas—Configuración—Ajustes de usuario. *Verá las ventanas de ajustes de usuario.*
- 2 Pulse el signo + siguiente al apartado de entorno de página para expandir la lista de ventanas de entorno.
- 3 Pulse el apartado Visualización. *Se muestra la página de propiedades visuales.*



- 4 En la casilla de tamaño de botón para las barras de herramientas, seleccione tamaño grande, mediano o pequeño.
- 5 En la casilla de color de punto de puntada, elija negro o contraste para el color de los puntos de puntada. Todos los pun-

tos de puntada (puntos de penetración de puntada) en su diseño se dibujarán en colores que contrasten con cada segmento.

- 6 Seleccione la casilla de verificación al lado de una o más de los siguientes ajustes:
 - ♦ **Esconder cinta.** Selecciónelo para esconder la cinta en el área de trabajo del diseño.
 - ♦ **Mostrar cursor en cruz.** Cuando selecciona este punto, ve una cruz que cruza toda la pantalla mientras trabaja.
 - ♦ **Mostrar gris después de activo.** Cuando selecciona Mostrar gris después de activo, verá áreas grises donde no esté trabajando en ese momento.
 - ♦ **Dibujar cruces al mover segmentos.** Seleccione para mostrar cruces a pantalla completa cuando mueva un segmento o grupo de segmentos.
 - ♦ **Omitir color de trazo.** Cuando selecciona Omitir color de trazo y selecciona un color predefinido, todos los trazos en su diseño serán dibujados normalmente en el color especificado. Si quiere elegir de una selección mayor de colores, haga clic en Más colores desde la caja de color.
 - Cuando el modo insertar está activo, los segmentos grises serán mostrados aún en gris y no en el color seleccionado en Omitir Color de Trazo.
 - ♦ **Mostrar contenido cuando arrastra.** Cuando selecciona mostrar contenido al arrastrar, podrá ver los segmentos de trazo mientras los arrastra a lo largo del área de trabajo.

- ♦ **Omitir color de puntada seleccionada.** Cuando selecciona Omitir color de puntada seleccionada y selecciona un color predefinido, omitirá el color de puntada de todos los segmentos seleccionados. Los segmentos seleccionados serán dibujados en el color especificado. Cuando una selección contiene dos segmentos que están secuenciados uno luego del otro, la conexión entre ellos también será dibujada en el color especificado. Si quiere elegir de una selección mayor de colores, haga clic en Más colores desde la caja de color.



Cuando el modo insertar está activo, las puntadas grises serán mostradas aún en gris y no en el color seleccionado en Omitir color de puntada seleccionada.

Cuando ve por color, todas las puntadas en su diseño serán dibujadas en sus colores actuales.

- 7 Haga clic en Aceptar.

Mensajes de aviso

Puede controlar los mensajes de aviso de puntadas perdidas a través de las ventanas de configuración de propiedades. Estos ajustes determinan las situaciones en las que el mensaje de aviso se mostrará.

Ajustar el compartimiento del mensaje de aviso:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de usuario.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes de usuario.

- 2 Si es necesario, pulse el símbolo + próximo al apartado de entorno para expandir la lista de apartados de entorno.
- 3 Pulse en Avisos.
La ventana de propiedades de avisos se muestra.
- 4 En la zona de mensajes de aviso, seleccione uno o más de los siguientes:
 - ♦ Mostrar aviso cuando los cambios en puntadas se pierdan por la edición de trazos.
 - ♦ Mostrar aviso cuando los cambios en puntadas se pierdan por convertir de puntadas a trazos.
 - ♦ Mostrar aviso cuando las puntadas creadas por la conversión de puntadas a trazos se pierdan por la edición de puntadas.
 - ♦ Dígame más. Pulse este botón para más información sobre la edición de puntadas con pérdidas y cómo gestionar los mensajes de aviso.

Ajustando preferencias de las unidades

Puede elegir el sistema de medida que Tajima DG/ML utilizará desde Ajustes de usuario—Ventana de propiedades de unidades.

Ajustar las unidades:

- 1 Seleccionar Herramientas—Configuración—Ajustes de usuario.
Verá las ventanas de ajustes del usuario.
- 2 Pulse en el apartado de propiedades de unidades.
- 3 En la zona de unidades de medida, seleccione Métrico o Imperial según su unidad de medida.

- 4 En la zona de ajustes de unidades de bordado, seleccione Milímetros, puntos o pulgadas para controlar las unidades utilizadas para los valores de largo de puntada y de compensación de encogimiento en Tajima DG/ML by Pulse. Esta característica es útil si prefiere usar diferentes unidades de medida para los valores de longitud de puntada y compensación de encogimiento.
- 5 En la zona de unidades de densidad, seleccione Milímetros, Puntos o SPI (Puntadas por pulgada) como su unidad de valor de puntada.

Cambiando la ubicación de las carpetas del sistema


Al instalar Tajima DG/ML by Pulse, se crean carpetas para almacenar diseños, trabajos de arte, fuentes de bordar, archivos con fondos de tela, formas Labradas, Formas de Rellenos Programados, archivos de bastidores, y otros. Podrá cambiar la ubicación de varias carpetas cambiando sus rutas.

Para cambiar la ubicación de las carpetas del sistema:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes del usuario.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de ubicación de archivo.
- 3 Debajo de la casilla de nombre de carpeta correspondiente, introduzca una nueva ubicación.
- 4 Haga clic en Aceptar.

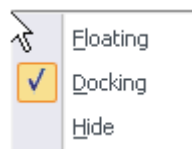
Ajustando paneles en el espacio de trabajo

Los paneles en el espacio de trabajo (como la lista de puntadas, la vista de secuencia, el panel de propiedades, y otros) pueden ahora organizarse en cualquier configuración que desee; puede “flotarlos” sobre el espacio de trabajo, en cuyo caso pueden desplazarse a cualquier sitio de su escritorio; puede ocultarlos cuando no son necesarios; o puede desbloquearlos desde sus posiciones actuales y bloquearlos en cualquier otro sitio.

También puede combinar paneles juntos haciéndolos pestañas; puede hacerlo desplazando un panel frente a otro y después acoplándolo a ese otro panel con el botón de pestaña .

Para flotar un panel acoplado:

- 1 Haga clic derecho en la pequeña barra del panel (la zona gris en la zona superior del panel, que contiene el nombre del panel, por ejemplo “Vista de secuencia”).
Verá un menú de opciones.



- 2 Seleccione Flotante en el menú.
El panel ahora flota sobre el espacio de trabajo; puede arrastrar y colocarlo donde desee en la pantalla.



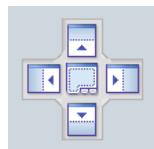
Para reacoplar el panel en la ubicación original, puede hacer clic derecho en la barra de título de nuevo y seleccionar "Acoplar" desde el menú; el panel volverá atrás inmediatamente a la ubicación inicial. Para acoplarlo en cualquier sitio, siga los pasos descritos en "Acoplar un panel flotante"


Para ocultar un panel:

- 1 Haga clic derecho en la barra de título del panel.
Verá un menú de opciones.
- 2 Seleccione Ocultar desde este menú.
El panel ya no será visible; para mostrar el panel de nuevo, vaya a la barra de menú, haga clic en el menú Barra de herramientas y después haga clic en el nombre del panel que desee mostrar.

Para acoplar un panel flotante:

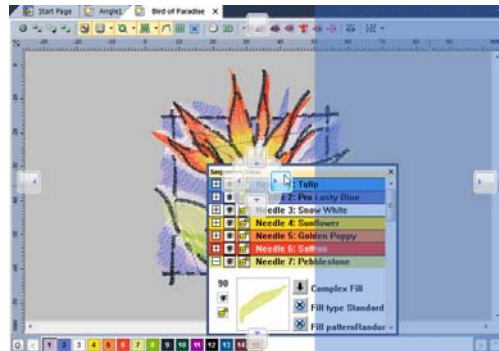
- 1 Haga clic izquierdo en la barra de título del panel y arrástrela a una distancia corta, manteniendo pulsado el botón del ratón.
Verá un grupo de botones de flechas mostradas en el espacio de trabajo. Cinco de ellas (cuatro flechas mas el botón de pestaña) forman una cruz, así:



También habrá cuatro botones de flecha aislados, como éste , apuntando a los cuatro lados de la ventana principal.

- 2 Siga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Para acoplar a los lados del marco, arrastre el cursor sobre uno de los botones de flecha en la cruz.
Aparecerá una zona sombreada, previsualizando la posición donde se acoplará el panel flotante. En la instancia mostrada debajo, la vista de secuencia está colocada para ser acoplada a la izquierda del espacio de trabajo.

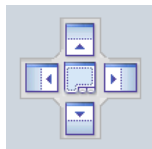



- ♦ Para bloquear a la zona superior, inferior, izquierda o derecha de la ventana de espacio de trabajo, arrastre el cursor sobre el botón de flecha aislado que corresponda.
- 3 Suelte el botón del ratón.
El panel flotante ahora estará acoplado en la zona seleccionada.

Para pasar un panel a pestaña:

Solo puede crear un panel de pestaña desde un panel que sea “flotante”; si desea pasar a pestaña un panel acoplado, primero haga clic derecho en la barra de encabezamiento y seleccione Flotante en el menú contextual.

- 1 Haga clic izquierdo en la barra de título del panel y arrástrela sobre el panel que desea convertir a pestaña con él. *Verá un grupo de botones de flecha mostrados en el espacio de trabajo. Cinco de ellos (cuatro flechas mas el botón de pestaña) forman una cruz, como esta:*



- 2 Mueva el cursor sobre el botón de pestaña  en el centro de la “cruz”.
- 3 Suelte el botón del ratón. *El panel flotante ahora aparecerá como una pestaña en la zona inferior del panel seleccionado.*



CAPÍTULO 4

Usando formatos de máquina

Cuando abre o guarda diseños en Tajima DG/ML by Pulse, puede seleccionar un formato específico de máquina para su diseño. Todos los formatos de máquina tienen sus características propias que determinan cómo la información del bordado será interpretada cuando usted guarda diseños o envía información de diseños a la máquina a través de cables. Los formatos de máquina afectan el modo que Tajima DG/ML by Pulse crea las puntadas. Seleccionando los parámetros correctos usted puede optimizar un diseño para una máquina de bordar específica.



Solamente los usuarios avanzados deberían modificar las propiedades y los parámetros de los formatos de máquina.

En este capítulo:

- Sepa cómo cambiar, crear y borrar propiedades de los formatos de máquina para un diseño.
- Sepa cómo modificar parámetros de color, corte, chenilla y calado para los formatos de máquina.

Introducción a los formatos de máquina

Todos los diseños en Tajima DG/ML by Pulse tienen un formato de máquina. Cuando usted crea un nuevo archivo de diseño o abre un archivo existente de un diseño, puede seleccionar el formato de máquina para el diseño. El formato de máquina seleccionado puede cambiar la forma en que el archivo es leído. Algunos formatos requieren seleccionar un formato de máquina específico. Cuando usted guarda un archivo de diseño, usted puede seleccionar un formato de máquina diferente o cambiar sus parámetros para optimizar las puntadas del diseño para una máquina diferente.



Cuando los diseños están guardados, Pulse Embroidery Files (*.PXF) guarda el formato de máquina para el diseño.

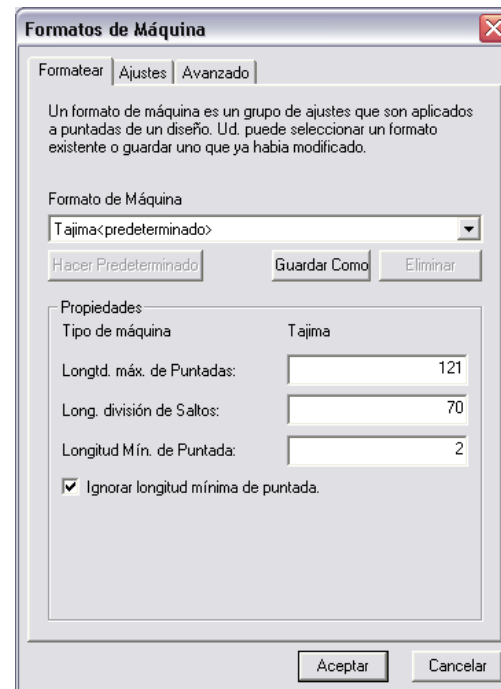
Puede también cambiar el formato de máquina del diseño eligiendo Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades del diseño.

Cambiando las propiedades de los formatos de máquina

Los formatos de máquina tienen sus propios perfiles característicos que determinan como la información del bordado será interpretada cuando usted guarda archivos de diseño o envía archivos de diseño a la máquina a través de cables. Cuando usted usa formatos de máquina su información del diseño se visualiza correctamente en la pantalla y los

diseños se bordan correctamente en cada una de las máquinas de bordar.

Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar las propiedades básicas de los formatos de máquina, borrar formatos de máquina, y crear nuevos formatos de máquina. Puede modificar estos parámetros en los diálogos Abrir, Guardar o Guardar Como.



Cambiando propiedades básicas de los formatos de máquina

Usted Puede modificar propiedades básicas de formatos de máquina en el diálogo Formato de Máquina.

Para cambiar propiedades básicas del formato de máquina:

1 Siga uno de estos pasos:

- ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
- ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
- ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
- ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
- ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá el diálogo correspondiente.

2 En el diálogo, haga clic en Editar.

Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.

3 Haga clic en la pestaña Formato.

Verá la página de propiedades del formato.

4 Seleccione cualquiera de los siguientes parámetros:

- ♦ En la lista de formatos de máquina, seleccione el formato al que quiere aplicar las puntadas en un diseño.



Usted debería elegir el formato de máquina que será usado cuando hace diseños para sus clientes. Haciendo eso logrará un número de puntadas más preciso en la pantalla y en las impresiones.

- ♦ Haga clic en Por Defecto para hacer el formato de máquina seleccionado la opción por defecto para todos los diseños. Cuando usted predetermina un formato de máquina como por defecto, es un cambio permanente y quedará el formato de máquina por defecto la próxima vez que abra el software.
- ♦ En la caja de Largo de Puntada Máximo, entre el largo máximo de puntada para los diseños creados con el formato de máquina seleccionado. (medido en 0.1mm (1 pt)).
- ♦ En la caja de Largo de Saltapunto, entre el largo del saltapunto para los diseños creados con el formato de máquina seleccionado. Si las puntadas son más largas que el valor de Máximo Largo de puntadas especificado, la puntada será dividida en uno o más saltos y una puntada. El largo máximo para cada saltapunto será el valor del largo de saltapunto. Está medido en 0,1mm (1 pt).
- ♦ En la caja de Largo mínimo de Puntada, entre el largo mínimo de puntada para los diseños creados con el formato de máquina seleccionado. Todas las puntadas menores que el valor del largo mínimo de puntadas serán ignoradas en el diseño y el bordado seguirá normalmente. Está medido en 0,1mm (1 pt).
- ♦ Seleccione Ignorar Largo mínimo de puntada para ignorar el valor especificado mínimo para la puntada.

5 Haga clic en Aceptar.

Borrando formatos de máquina

Si crea nuevos formatos de máquina de bordar, puede borrarlos en cualquier momento.



Todos los formatos de máquina estándar no pueden ser borrados.

Para borrar formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.
- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la página de Propiedades del Formato.
- 4 En la lista de formatos de máquina, seleccione el formato de máquina que desea borrar.
- 5 Haga clic en Borrar.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Creando nuevos formatos de máquina

Puede modificar los formatos standard de máquina que vienen con Tajima DG/ML by Pulse y guardarlos como formatos de máquina nuevos.

Edite un formato de máquina aplicándolo a un diseño actual. Guardar este formato editado de máquina le permite aplicar el formato a otros diseños.

Para crear un nuevo formato de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.
- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de Máquina.
- 3 Haga clic en la página de Propiedades del Formato.
- 4 Haga clic en Guardar Como.
Puede ver la caja de diálogo Guardar Como.

- 5 En la caja Guardar Como, seleccione la carpeta en su disco duro donde quiere guardar el nuevo formato de máquina en forma permanente.



Es una buena idea guardar los nuevos formatos de máquina en la carpeta predeterminada: C:\Documents and Settings\All Users\Datos de programa\Tajima\DGML by Pulse\Formats.

- 6 En la caja Nombre de Archivo, entre un nombre de archivo para el formato de máquina nuevo.
- 7 En la lista Guardar Como Tipo, seleccione el tipo de archivo para el formato de máquina.
- 8 Haga clic en Guardar.

Eliminando puntadas cortas de los diseños automáticamente

Tajima DG/ML by Pulse le permite eliminar automáticamente puntadas cortas de sus diseños que pueden causar cortes de hilo innecesarios. Para la mayoría de los formatos de máquina, Tajima DG/ML by Pulse eliminará automáticamente las puntadas más cortas de 5 pts (0.5mm). El formato de máquina se puede seleccionar cuando crea un nuevo diseño, cuando un diseño es abierto, guardado, guardado como, o seleccionando Archivo—Propiedades de Diseño.

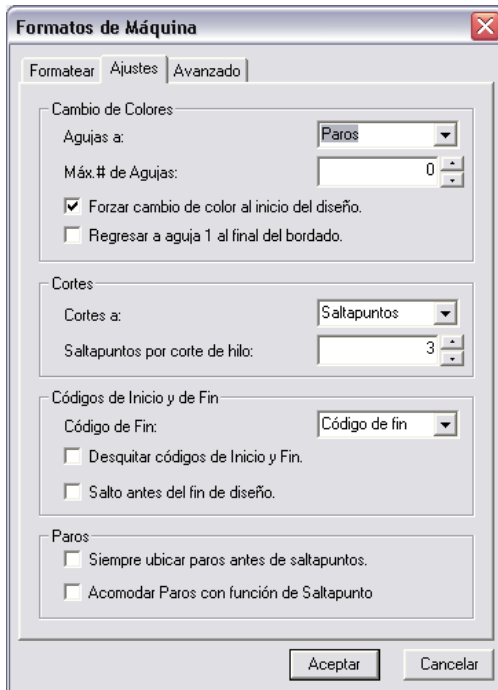
Para borrar puntadas cortas de los diseños:

- 1 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.
- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo correspondiente.
- 3 Haga clic en la página de parámetros del Formato.
- 4 En la caja de Largo de Puntada Mínimo, ingrese el largo mínimo de puntada para los diseños creados con el formato de máquina seleccionado. Todas las puntadas menores al valor del largo mínimo de puntada serán removidas del diseño y el bordado procederá normalmente.
Es medido en 1 pt (0.1mm).
- 5 Seleccione Ignorar largo mínimo de puntada para ignorar el valor especificado de largo mínimo de puntada.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Parámetros de formato de máquina

Usted puede hacer cambios específicos a los parámetros de los formatos de máquina dentro de Tajima DG/ML by Pulse. Puede modificar cambios de colores, cortes, código de inicio y fin y parámetros de Stop para cada

formato de máquina. Cuando usted genera puntadas, nuestro software usa estas propiedades del diseño para la máquina específica.



Cambiando parámetros de color para los formatos de máquina

Usted puede modificar cómo serán manejados los cambios de color en sus diseños en su máquina de bordar.

Para cambiar parámetros de color para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.

- ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
- ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
- ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
- ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.

- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá el diálogo de formato de máquina.
- 3 Haga clic en la pestaña de ajustes.
Verá la página de ajustes de propiedades.
- 4 En el área de Cambio de color, seleccione cualquiera de los siguientes parámetros de cambio de color para el formato de máquina seleccionado:

- ♦ En la lista de agujas, seleccione cómo quiere los cambios de color codificados en un diseño. Por ejemplo, algunas máquinas Tajima usan Stops para indicar los cambios de color. Si usted selecciona Aguja # de la lista Aguja Como, deberá entrar un máximo valor de # de agujas también.



En el área de Cambios de Color, la lista de Aguja puede cambiar de acuerdo a la máquina especificada.

- ♦ En el valor máximo # de agujas, entre el número máximo de agujas para ser utilizadas. Las agujas en el diseño que exceden el máximo número de agujas se comenzarán a contar otra

vez desde la aguja 1. Distintas máquinas de bordar pueden tener distinta cantidad de agujas.

- ♦ Seleccione Forzar cambio de color al comienzo del diseño. Si usted selecciona aguja # de la lista de agujas, la máquina podrá cambiar a la primer aguja del diseño. Si usted selecciona stops de la lista de agujas, la máquina podrá agregar un stop adicional al comienzo del diseño.
 - ♦ Seleccione Volver a la aguja 1 al finalizar el bordado. Si usted selecciona aguja # de la lista de agujas, la máquina podrá volver atrás al primer color al finalizar el diseño. Si usted selecciona Stop de la lista de agujas, la máquina colocará un Stop al finalizar el diseño.
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario a los parámetros de los formatos de máquina.
 - 6 Haga clic en Aceptar.

Cambiando los parámetros de corte para los formatos de máquina

Tajima DG/ML by Pulse le permite especificar cómo los cortes dentro de su diseño serán manejados por las máquinas específicas.

Para cambiar los parámetros de corte para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.

- ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
- ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
- ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.

- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de Máquina.
- 3 Haga clic el la página de Parámetros del Formato.
- 4 En el área de Cortes, seleccione uno de los siguientes parámetros de corte para el formato de máquina seleccionado:
 - ♦ En la viste Cortes, seleccione cómo quiere que sea cortado su diseño, basándose en la máquina seleccionada.



En el área de Corte, la lista de Cortes cambiará de acuerdo a la máquina especificada.

- ♦ En la caja Saltos por Corte, indique el número de saltos necesarios para crear un corte en la máquina de bordar.
Esta opción sólo se aplica cuando usted seleccione Saltos en la lista de Cortes.
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
 - 6 Haga clic en Aceptar.

Cambiando los parámetros de código para inicio y fin en los formatos de máquina

Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar los parámetros de código para el Inicio y Fin para cada formato de máquina. Los Códigos de Inicio y Fin son códigos que le dicen a la máquina de bordar cuando el diseño se inicia y cuando se termina.

Para cambiar los parámetros de código para Inicio y Fin para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.
Verá aparecer el diálogo correspondiente.
- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la pestaña Avanzado.
Verá la página de propiedades avanzadas.
- 4 En el área de los códigos de Inicio y Fin, seleccione cualquiera de los siguientes parámetros de código de Inicio y Fin para el formato de máquina seleccionado:

- ♦ En la lista de Código de Fin, seleccione el tipo de código de fin requerido para la máquina seleccionada.
 - ♦ Seleccione los códigos de Quitar Inicio y Fin cuando se abra un diseño. Este parámetro remueve los códigos de Inicio y Fin de un diseño, si existen.
 - ♦ Seleccione Salto antes del fin del diseño para incluir un salto al fin del diseño en lugar de incluir una puntada al finalizar un diseño. Estos parámetros se aplican únicamente a ciertas máquinas.
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
 - 6 Haga clic en Aceptar.

Cambiando parámetros de Stop para los formatos de máquina

Usted puede modificar cómo los Stops dentro de su diseño podrán ser manejados por máquinas específicas.

Para cambiar los parámetros de Stop para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva

versión, nombre, ubicación o formato de archivo.

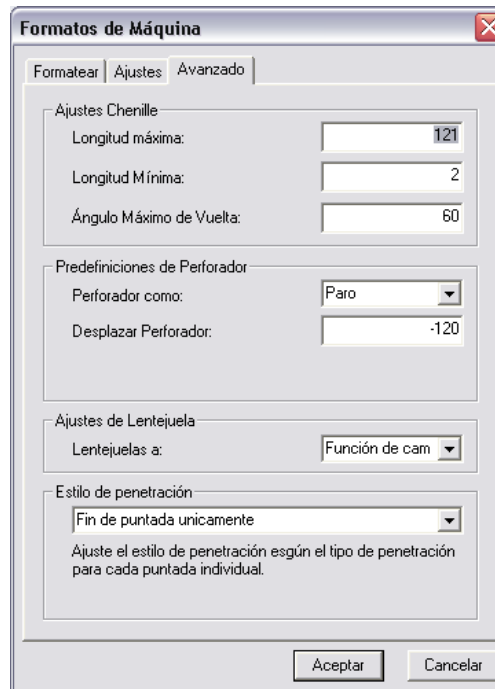
- ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.

- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la página de parámetros del Formato.
- 4 En el área de Stops, seleccione cualquiera de los siguientes parámetros de stops para el formato de máquina seleccionado:
 - ♦ Seleccionando Siempre coloca los stops antes de los saltos para asegurar que los comandos ocurran antes de los movimientos en el diseño. De otra manera, los comandos pueden ocurrir después de los movimientos.
 - ♦ Seleccione Pad stops con saltos para insertar un salto, sin movimientos, antes de cada stop.
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Parámetros avanzados de formatos de máquina

Tajima DG/ML by Pulse le permite hacer cambios a parámetros avanzados de formatos de máquina tales como chenilla, punzón de calado, cambios, y parámetros de estilo de penetración.



Cambiando parámetros de chenilla para formatos de máquina

La chenilla es un tipo de bordado en la cual una puntada bucle se forma en la parte superior del material y es creado por un tipo de máquina de bordar que ha sido ajustada para este tipo de puntadas.

Si el formato de la máquina soporta chenilla, usted puede cambiar los parámetros de chenilla.

Para cambiar los parámetros de chenilla para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.
Verá aparecer el diálogo correspondiente.
- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la pestaña Avanzados.
Verá la página de propiedades avanzadas.

- 4 En el área de parámetros de chenilla, seleccione cualquiera de los siguientes parámetros de chenilla para el formato de máquina seleccionado:
 - ♦ En la caja de Largo máximo, entre el largo máximo para la puntada chenilla.
 - ♦ En la caja de Largo mínimo, entre el largo mínimo para la puntada chenilla.
 - ♦ En la caja de Máximo ángulo de giro, entre el ángulo máximo de giro para las puntadas chenilla. El ángulo máximo de giro para las puntadas chenilla debe ser entre 100 y 180. Si elige un valor fuera de este rango, el ángulo de giro será forzado a 120.
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Cambiando los parámetros del calado para los formatos de máquina

El calado es un proceso de producción en el cual un instrumento de punta muy afilada o cortador laser, o punzón, perfora el material. Este proceso está seguido por inserción de puntadas alrededor del agujero para encerrar los bordes desparejos, dejando un agujero contorneado.

Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar los parámetros del punzón de calado para varios tipos de formatos de máquina.

Para cambiar los parámetros del punzón para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:

- ♦ Elija Archivo—Nuevo.
- ♦ Elija Archivo—Abrir.
- ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
- ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
- ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.

- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la página de Parámetros Avanzados.
- 4 En el área de Parámetros de punzón, seleccione lo siguiente:
 - ♦ En la caja de Desplazamiento del punzón, introduzca la distancia de desplazamiento del punzón de calado. Esta medida en 0.1mm (1 pt).
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Ajustando los parámetros de cambio especial para los formatos de máquina

En el diálogo Formato de Máquina, usted puede especificar cómo serán manejados los cambios en máquinas de bordar especiales. Dependiendo del formato de máquina seleccionado, puede modificar cambios como perforador laser, punzón, lentejuela o ajustes de cambio que correspondan.

Para cambiar los parámetros de cambio para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.

Verá aparecer el diálogo correspondiente.

- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la página de Parámetros Avanzados.
- 4 En el área de Parámetros de Cambios, complete lo siguiente:
 - ♦ En la lista de Cambios, seleccione uno de los siguientes parámetros:
 - ♦ Perforador láser
 - ♦ Perforador
 - ♦ Lentejuela
 - ♦ Cambio



Los Códigos de Lentejuela son soportados únicamente por máquinas específicas.

- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Cambiando los parámetros del estilo de penetración de aguja para los formatos de máquina

Al crear diseños en Tajima DG/ML by Pulse, puede modificar los parámetros de la penetración de la aguja para varios formatos de máquina. Usted puede ajustar el estilo de penetración de la aguja basándose en cómo quiere que la máquina especificada penetre el material con cada puntada individual.

Para cambiar los parámetros del estilo de penetración para los formatos de máquina:

- 1 Siga uno de estos pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un diseño existente.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar para guardar un diseño.
 - ♦ Elija Archivo—Guardar Como para guardar su diseño con una nueva versión, nombre, ubicación o formato de archivo.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de Diseño para ver o modificar las propiedades generales del diseño.
Verá aparecer el diálogo correspondiente.
- 2 En el diálogo, haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Formato de máquina.
- 3 Haga clic en la página de Parámetros Avanzados.
- 4 En la lista de Estilos de Penetración, seleccione uno de los siguientes estilos de penetración para el formato de máquina seleccionado:

- ♦ Fin de la puntada solamente
 - ♦ Comienzo y fin de la puntada
 - ♦ Modo compatible (cualquiera)
- 5 Haga cualquier otro cambio necesario en los parámetros de su formato de máquina.
 - 6 Haga clic en Aceptar.

Notas

Si no está seguro del estilo de penetración a usar para su diseño, lea lo siguiente:

- Si usted tiene una cantidad excesiva de puntadas en su diseño, seleccione Fin de puntada solamente en el Estilo de Penetración.
- Si su diseño es pobre en puntadas, seleccione Comienzo y Fin de la puntada como Estilo de Penetración.
- Si usted no está seguro que tipo de estilo de penetración debe usar, seleccione Modo Compatible (cualquiera) como Estilo de Penetración.



CAPÍTULO 5

Aprendiendo lo básico

Antes de comenzar a usar el software, recomendamos que entienda el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse y que aprenda algunos componentes básicos tratados en este capítulo.

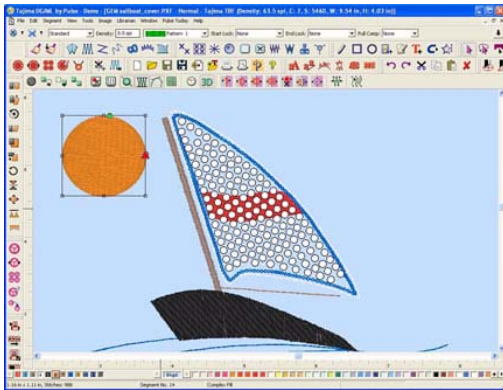
Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar las propiedades y los colores del diseño, como también agregar notas personales sobre los diseños. Puede abrir diseños existentes o crear nuevos diseños. Agregar nuevos colores de hilo a una tabla de colores personalizada y crear tablas de color a medida son solamente una de las formas en las que usted puede usar Tajima DG/ML by Pulse para trabajar con los hilos.

En este capítulo:

- Puntos básicos tales como crear y modificar diseños y configurar su hoja de trabajo para el diseño.
- Cómo crear líneas de guía.
- Cómo medir diseños con la herramienta regla.
- Cómo imprimir diseños.

El espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse

El espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse contiene distintas áreas. La pantalla de abajo muestra el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse.



Barra de título

La Barra de Título aparece en la parte superior de la ventana de diseño de Tajima DG/ML by Pulse y arriba del área de trabajo de los diseños minimizados. Cuando abre un diseño, el nombre del diseño, la receta (estilo), los ajustes del formato de máquina y la información del diseño se visualizan en la Barra de Títulos. El número de colores de hilo en un diseño, así como la cantidad de puntadas es actualizada automáticamente en la barra de título. El número de puntadas de un diseño coincide con el número de puntadas impresas o bordadas usando los ajustes para los formatos de máquina especificados.



Para mayor información sobre formatos de máquina vea "Usando formatos de máquina".

Barra de menú

La Barra de Menú aparece debajo de la Barra de Título. La Barra de Menú contiene una lista de menús específicos de Tajima DG/ML by Pulse.



El menú Librarian es visible únicamente por los clientes que adquieran Librarian.

Barra de estado

La Barra de Estado aparece en la parte inferior de la ventana de diseño de Tajima DG/ML by Pulse. En la parte izquierda de la barra de Estado, la paleta de colores muestra los colores de hilos usados en el diseño activo. También podrá encontrar información específica del diseño en otras áreas de la Barra de Estado. Por ejemplo, la barra de estado muestra las dimensiones del segmento activo o puntada, el modo de entrada mejorado Bezier, la escala de zoom, el nombre del segmento, etc.

Herramientas de Tajima DG/ML by Pulse

Tajima DG/ML by Pulse tiene muchas herramientas disponibles en la barra de herramientas, el Gabinete de Herramientas y en la cinta de la ventana de diseño. Los siguientes gráficos describen las herramientas específicas para Tajima DG/ML by Pulse. Dependiendo del nivel de su sistema puede ser que usted no tenga todas las herramientas mos-

tradas. Para más información sobre cómo seleccionar modos de interface de usuario, vea “Cambiando modo de interface de usuario en Tajima DG/ML by Pulse”.






Puede cambiar la manera en que sus herramientas se visualizan. Para mostrar u ocultar el Gabinete de herramientas, elija Barras de herramientas—Gabinete de herramientas. Para mostrar u ocultar una barra de herramientas, elija el menú Barras de herramientas y seleccione el nombre de la barra de herramientas.

Herramientas en la cinta

Herramienta	Qué significa
	Filtro de Segmento: Oculta segmentos de trazo por número o tipo de puntadas. Puede crear filtros personalizados.
	Ocultar segmentos seleccionados: Muestra sólo los segmentos deseleccionados en la ventana de diseño.
	Ocultar segmentos deseleccionados. Muestra sólo los segmentos seleccionados en la ventana de diseño.
	Mostrar todos los segmentos ocultos: Muestra todos los segmentos ocultos en la ventana de diseño.
	Mostrar comandos: Muestra símbolos en la ubicación del diseño donde la máquina de bordar efectúa comandos, tales como stop, corte y cambios.
	Mostrar Puntos: Muestra las penetraciones de las puntadas representadas por un punto negro.
	Mostrar Cuentas: Muestra cuentas de inicio, stop y línea de ángulo.
	Mostrar Puntadas: Muestra las puntadas de un segmento en la ventana del diseño (ajuste por defecto).

Herramienta	Qué significa
	Mostrar trazos. Muestra los trazos de segmentos en la ventana del diseño (ajuste por defecto).
	Mostrar Rejilla: Muestra una rejilla de fondo para ayudarle a alinear objetos o medir un diseño.
	Mostrar/ocultar la cinta de dibujo: Oculta o muestra la cinta de dibujo del diseño.
	Mostrar puntadas 3-D: Usado para proveer una vista realista de su diseño y darle una mejor idea de como las puntadas se van a lucir.
	Mover 1: Usado para moverse hacia atrás o adelante a través del diseño 1 unidad (segmento o puntada).
<p>Haga clic izquierdo en la herramienta para moverse hacia atrás a través del diseño 1 unidad. Haga clic derecho para moverse hacia adelante, 1 unidad, desde la puntada o segmento seleccionado actualmente.</p>	
	Mover 10: Usado para moverse hacia atrás o adelante a través del diseño 10 unidades (segmento o puntada).
	Mover 100: Usado para moverse hacia atrás o adelante a través del diseño 100 unidades (segmento o puntada).
	Mover 1000: Usado para moverse hacia atrás o adelante a través del diseño 1000 unidades (segmento o puntada).
	Mover al Comando Anterior/Siguiente: (Sólo disponible en Modo Puntada). Usado para mover el puntero de selección de puntada al comando anterior o siguiente en el diseño.
	Mover al Color Anterior/Siguiente: Usado para cambiar la selección al cambio de color anterior o siguiente en el diseño.

Herramienta	Qué significa
	Mover al Inicio/Fin: Usado para mover al inicio o fin del diseño.
	Selección de Rango: Resalta puntadas o segmentos mientras navega a través del diseño.
	Convertir: Usado para convertir texto a segmentos o segmentos a otros tipos de puntada.

Herramientas de la cinta de dibujo

Las herramientas de la Cinta de Dibujo hacen más fácil ver cómo su diseño será bordado en pantalla. Puede usar las herramientas de la Cinta de dibujo para eliminar problemas de bordado potenciales.

Cuando elige Ver—Cinta de Dibujo, las herramientas de la cinta de dibujo (control de barra de desplazamiento, simulador de bordado, y ajustes de modo cinta de bordado) aparecerán en la cinta de la ventana de diseño.

La cinta de dibujo controla qué partes del diseño son dibujados. Puede dibujar puntadas mientras la barra de dibujo está activa, también como comandos y puntos de puntada cuando los activa.



Cuando la cinta de dibujo está activa, no puede dibujar con cruz a pantalla completa, cajas de selección, trazos o cuentas.

Deslizador de barra de desplazamiento




El largo de la barra de desplazamiento representa todas las puntadas en el diseño abierto. Puede mover el deslizador arrastrándolo para ver un diseño como si estuviera bordado hasta un punto en particular. La muestra de color dentro de la barra indica el color de hilo que será bordado cuando el deslizador de la barra esta posicionado sobre él. Haciendo clic en las flechas en las puntas de la barra, avanzará o retrocederá la posición en el diseño de a una puntada.

Simulador de bordado



El simulador de bordado le permite ver su diseño dibujarse puntada-a-puntada, simulando la acción de bordado de su máquina. Los controles del simulador son similares a los de un reproductor de CD o vídeo. Puede presionar varios botones de control y deslizar el control de velocidad para variar el rango de bordado.


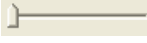

Ajustes de modo de cinta de dibujo

La herramienta de ajustes del modo de cinta de dibujo  le permite personalizar los comandos de la cinta de dibujo para ajustarse a sus necesidades. Puede seleccionar varios modos de dibujo, mostrar segmentos en gris luego de ser activos y seleccionar comandos en los que el simulador de bordado se detendrá.







Usando las herramientas de la cinta de dibujo

La siguiente tabla explica cómo usar las herramientas de la cinta de dibujo con más detalle:





Herramienta	Función
	Retroceder una puntada: Se mueve hacia atrás en el diseño por una puntada.
	Deslizador de Barra de desplazamiento: Arrastre el deslizador de la barra para avanzar el diseño a una posición específica. Cuando el deslizador está posicionado sobre un color, verá el color de hilo especificado bordándose en el diseño. La longitud completa de la barra representa el diseño completo.
	Avance hacia adelante una puntada: Se mueve hacia adelante en el diseño por una puntada.
	Retroceder un color: Se mueve hacia atrás en el diseño hasta el comienzo del color o comando seleccionado anterior.
	Retroceder: Se mueve hacia atrás en el diseño.
	Pausa: Hace una pausa en el diseño mientras se dibuja. Cuando avanza o continúa el bordado de su diseño, las puntadas continúan desde la ubicación de la última puntada.
	Parar: Se detiene mientras se dibuja.
	Avanzar: Se mueve hacia adelante en el diseño.

Herramienta	Función
	Avanzar un color: Se mueve hacia adelante en el diseño hasta el comienzo del siguiente color o comando seleccionado.
	Control de Velocidad: Desplaza el control de velocidad para variar el rango de velocidad de bordado.
	Ajuste de modo Cinta de dibujo: Use estos ajustes para personalizar comandos de la cinta de dibujo. Puede seleccionar modos de dibujo, mostrar segmentos como grises luego de activos o seleccionar comandos en los que el simulador de bordado se detendrá.







Archivo

Herramienta	Función
	Nuevo: Crea un nuevo diseño sin título.
	Abrir: Abre un archivo de diseño existente.
	Guardar: Guarda diseños en una variedad de formatos de archivo.
	Combinar diseño: Combina el diseño existente con otro.
	Imprimir: Imprime el archivo del diseño activo.
	Contenidos: Abre la ventana de ayuda en línea.













Máquina

Herramienta	Función
	Enviar a máquina: Envía el diseño a máquina
	Lista de diseños: Abre la ventana de cola de diseños.
	Estado de máquina: Cuando está activado, abre la ventana de recolección de datos.
	Visualizar reportes: Abre el cuadro de recolección de datos y de reportes.




Edición

Herramienta	Función
	Deshacer: Deshace su última acción.
	Rehacer: Revierte la acción de la herramienta deshacer.
	Cortar: Corta la selección y la guarda en el portapapeles.
	Copiar: Copia la selección al portapapeles.
	Pegar: Pega el contenido del portapapeles en el punto de inserción.
	Eliminar: Elimina la selección actual.


Edición de segmentos

Herramienta	Función
	Seleccionar: Selecciona segmentos de trazos.
	Selección de Lazo: Selecciona uno o más segmentos de trazos para editar (con un polígono).
	Herramienta de envoltura: Selecciona las esquinas de la envoltura del segmento, permitiendo moverlas individualmente.
	Seleccionar Vértice: Selecciona puntos y segmentos de trazos para permitir la edición avanzada Bezier.
	Línea de ángulo: Agrega y mueve líneas de ángulo.
	Línea de corte virtual: Añade y mueve líneas de corte virtual Divide segmentos y formas complejas.
	Línea de densidad: Añade automáticamente una línea en el segmento de relleno complejo, permitiendo crear densidad variable dentro del segmento.
	Línea de onda: Utilice esta herramienta para redibujar la línea de onda de un relleno con relleno de onda.
	Corte: Divide segmentos y formas complejas con una línea recta.
	Corte curvado: Divide segmentos y formas complejas usando herramientas de dibujo.
	Eliminar Trazo: Borra un punto de trazo por vez en archivos de diseño.
	Fijar Inicio/Fin: Fija puntos de inicio y fin para la máquina.



Edición de puntadas

Herramientas	Función
	Selección de puntada: Selecciona puntadas manualmente.
	Selección de puntadas con lazo: Selecciona un grupo de puntadas para editar (con un polígono).
	Eliminar puntada: Borra una puntada del diseño cada vez.



Herramientas de vista

Herramienta	Función
	Zoom: Amplia el diseño para caber en el rectángulo dibujado por el usuario con el puntero del ratón.
	Aumentar zoom: Amplia la vista del diseño una cantidad fija.
	Disminuir zoom: Disminuye la vista del diseño una cantidad fija.
	Tamaño real: Vuelve el diseño a tamaño original.
	Ajustar a ventana: Visualiza el diseño completo y las imágenes cargadas en la ventana.
	Ajustar selección a ventana: Muestra el diseño seleccionado para que encaje en la ventana.
	Medir: Mide la distancia entre dos partes del diseño.

Copiar ajustes

Herramienta	Función
	Copiar ajustes: Copia los ajustes de un segmento a otro o a más segmentos.
	Pegar ajustes: Pega los ajustes copiados, que son compartidos entre segmentos.

Comando

Herramienta	Función
	Insertar corte al final: Inserta un corte al final del segmento actual.
	Insertar puntada de amarre: Inserta una puntada de amarre al final del segmento.




Herramientas de texto









Herramienta	Función
	Texto: Crea textos a lo largo de una línea de base.
	Línea Vertical: Crea textos inclinados.
	Arco: Crea textos curvos.
	Círculo: Crea textos circulares.
	Monogramas de tres letras: Crea monogramas.
	Línea de Angulo: Crea textos horizontales que llenan una caja de texto.

Herramientas de dibujo




Herramienta	Función
	Lápiz: Crea formas abiertas con curvas Bezier.
	Rectángulo: Crea formas rectangulares o cuadradas.
	Elipse: Crea formas ovales o circulares.
	Importar arte: Importa archivos vectoriales.
	Auto Trazar: Detecta contornos de una imagen para crear segmentos de arte.
	Importar TrueType®: Importa fuentes TrueType® como distintos tipos de segmentos.
	Activar Draw Fusion: Integra la ventana de diseño de Draw Fusion en Tajima DG/ML by Pulse.
	Vectorizador de imágenes: Abre un asistente que convierte la imagen de fondo en trazado vectorial.







Transformación

Herramienta	Función
	Duplicar: Crea una copia idéntica de la selección.
	Copia especial: Copia la selección y permite ser copiada, redimensionada y/o rotada.
	Copia circular: Crea un patrón de copias repetidas en un círculo alrededor de un punto central.






Herramienta	Función
	Edición especial: La selección puede ser movida, redimensionada, estirada, reflejada y achatada en un sólo paso.
	Desplazamiento: Crea un nuevo trazo (o trazos) de un segmento de arte que es desplazado una cierta distancia del original.
	Redimensionar: Cambia el tamaño de la selección con precisión, basándose en valores absolutos o porcentajes.
	Rotar: Rota el segmento seleccionado a cualquier ángulo.
	Reflejar: Refleja la selección sobre una lista de ejes.
	Mover: Aplica una cantidad exacta de desplazamiento horizontal y vertical a la selección.
	Alinear: Cuando más de un segmento está seleccionado, se abre la ventana de alinear segmentos.
	Aplicar envoltura: Abre la ventana de aplicar envolturas.



Herramientas de dibujo

Herramienta	Función
	Combinar: Convierte los trazos de dos bloques en uno solo.
	Desbaratar: Separa el trazo de un solo segmento en múltiples segmentos.
	Conectar formas: Automáticamente conecta múltiples trazos de segmentos para formar un número menor de segmentos.





Herramienta	Función
	Unir: Combina las formas seleccionadas en un segmento.
	Excluir: Elimina las partes solapadas de los segmentos de arte que se tocan dejando las partes restantes intactas.
	Interseccionar: Conserva la zona solapada de los segmentos de arte seleccionados y borra las partes restantes.
	Superponer: Borra la parte del trazo de un segmento que está detrás de otra. Los trazos de los segmentos permanecen separados.
	Reducir nodos: Borra puntos de forma innecesarios en los trazos de los segmentos.
	Quitar color de relleno: Borra el color de relleno de segmentos de arte (como los importados desde Draw Fusion).

Digitalización estándar

Herramienta	Función
	Columna mejorada: Crea puntadas de cordón o relleno con el método de digitalización tradicional.
	Columna: Crea puntadas de cordón o relleno con el método de digitalización tradicional.
	Manual: Crea puntadas manuales y saltos.
	Pespunte: Crea puntadas de pespunte.
	Relleno Complejo: Crea un segmento relleno con puntadas de cordón o relleno avanzado.

Herramienta	Función
	Steil: Crea puntadas Steil.
	Camino Cordón: Crea un segmento relleno con puntadas de Cordón o Relleno.

Digitalización especializada

Herramienta	Función
	Punto Cruz: Crea puntadas similares al punto cruz hecho a mano.
	Relleno de punto de cruz: Rellena una zona con puntadas de punto de cruz.
	Estrella: Crea segmentos ovalados o circulares.
	Relleno radial: Crea un segmento relleno de puntadas radiales.
	Aplicación: Crea un borde de aplicación.
	Corte aplicación: Crea un segmento que puede guardarse como archivo vectorial.
	Línea Labrada: Crea una línea labrada en un fondo relleno labrado.
	Región Labrada: Crea un región de relleno labrado con una forma diferente en un fondo de relleno labrado.
	Símbolo: Crea copias de formas almacenadas.
	Lentejuela manual: Coloca lentejuelas manuales a lo largo de cualquier punto.

Creando nuevos diseños

Cuando abre Tajima DG/ML by Pulse, puede inmediatamente comenzar a crear un nuevo diseño, sin título, en la ventana unificada de diseño que contiene trazos y puntadas.

Asistente de nuevo diseño

El asistente de nuevo diseño es una novedad en la forma en la que se crea un nuevo diseño en Tajima DG/ML by Pulse. Le guía por una serie de pasos, en los que ajusta un nuevo diseño de bordado para usted.

Para usar el asistente de nuevo diseño:

- 1 En la ventana de nuevo documento, haga doble clic en el icono del asistente de nuevo diseño.
Verá la ventana del asistente para nuevo diseño.
- 2 En el menú desplegable del campo Plantilla, seleccione la que desea aplicar al nuevo diseño; los ajustes específicos de cada plantilla aparecerán en la ventana inferior cuando la seleccione. Haga clic en Siguiente.
Verá la página de formato de máquina.
- 3 En la lista de formatos de máquina, seleccione el formato de máquina que desea aplicar al diseño cuando se cree.
- 4 Para hacer cambios a las propiedades y ajustes del formato de máquina, haga clic en el botón Editar; esto abrirá un nuevo diálogo.



Solamente los usuarios avanzados deberían modificar las propiedades de los formatos de máquina. Para más información sobre cambiar las propiedades y ajustes del formato de máquina, vea "Usando formatos de máquina".

- 5 Haga clic en siguiente.
Verá la página de preajustes de herramientas.
- 6 Seleccione el preajuste de una herramienta.
Los preajustes de herramienta crean un grupo de ajustes asociados con sus herramientas de digitalización. Estos ajustes de cada preajuste están listados en una ventana en el diálogo. Haga clic en siguiente.
Verá la página de inicio/fin.
- 7 Seleccione una de las siguientes ubicaciones de inicio y fin:
 - ♦ Posición en el centro; cuando borde fuera del diseño, la máquina empezará y acabará en el centro del diseño.
 - ♦ Posición de inicio y fin en la primera y última puntadas, respectivamente; cuando borda su diseño, la máquina empezará y acabará en la primera y última puntada del diseño.
 - ♦ Posiciona la primera puntada en el centro del diseño, y el final en la última puntada.*Para más detalles sobre las ubicaciones inicio/final, vea "Ajustando las ubicaciones de inicio/fin" en la sección "Trabajando con máquinas" de esta guía.*
- 8 Haga clic en Siguiente.
Verá la página de Finalizar el diseño.

- 9 (Opcional) Siga uno de los siguientes pasos:
- ♦ **Guarde como un favorito.**
 Guarde como favorito mantiene los ajustes que eligió en los pasos 2-5 como una herramienta. Escriba un nombre para esta plantilla en un cuadro de texto. La próxima vez que abra una nueva ventana de texto, este nombre aparecerá como una de las elecciones para usar al abrir un nuevo diseño.
 - ♦ **Guardar como predeterminado.**
 Los ajustes que eligió en los pasos 2-5 serán aplicados por los ajustes por defecto cuando abra un diseño vacío..



Si activa cualquiera de las casillas, los ajustes que elija serán aplicados solamente a ese diseño.

- 10 Haga clic en Finalizar.

Introduciendo medidas

Tajima DG/ML by Pulse convierte medidas entradas en las cajas de texto al tipo de unidades seleccionados en la Páginas de propiedades de Preferencias del Usuario. Por ejemplo, si usted configuró la unidad de medida a métrica y después introduce una pulgada en la caja de texto, Tajima DG/ML by Pulse, convertirá la medida a 25.40mm.

Podrá ver las siguientes unidades y abreviaciones en las cajas de texto:

Unidades	Abreviaturas
Imperial	<ul style="list-style-type: none"> • pulgada, pulgadas, in • puntadas por pulgada, spi
Métrico	<ul style="list-style-type: none"> • milímetro, milímetros, mm • centímetro, centímetros, cm • points, pts

Abriendo y cerrando diseños

Tajima DG/ML by Pulse le permite abrir diseños en una amplia variedad de formatos de archivo tales como los Archivos de Bordado Pulse (*.PXF), Archivos de Puntadas Pulse (*.PSF), Archivos de Trazo Pulse (*.POF), Archivos Condensados Melco (*.CND), Archivos de Puntadas Barudan (*.DSB), Archivos de Puntadas Happy (*.TAP), etc.

Cuando abre un Archivo de Bordado Pulse (*.PXF), el tipo de archivo por defecto, en la ventana de diseño unificada, su único archivo del diseño contiene tanto trazos como puntadas. El icono y los bitmaps importados están también guardados en este archivo de diseño. Cuando abre un archivo de trazo como Archivo de trazos Pulse (*.POF) en la ventana unificada de diseño, su archivo de diseño comprende trazos y puntadas también. Puede abrir Archivos de puntadas y formato de máquina tal como Archivo de puntada Pulse (*.PSF) o Archivo de puntadas Tajima (*.DST) en la misma ventana unificada; no obstante, deberá elegir como quiere que sean interpretadas las puntadas en su diseño.

Cuando abra un archivo de Puntada o de Formato de máquina, podrá abrir el archivo de diseño de una de estas dos maneras:

- **Abrir como segmentos de puntada.**
 Esta opción le permite convertir las puntadas en una serie de segmentos de puntadas. Las puntadas son agrupadas, y los grupos están separados por cortes, cambios de color, cambios, y paradas. Cada grupo es agregado al diseño como un

segmento de puntadas. Las puntadas en los segmentos de puntadas deberían ser idénticas al archivo de puntadas. Los cambios de trazos realizados en cualquier parte del diseño no afectarán a los segmentos de puntadas. No podrá realizar ninguna edición de trazo en los segmentos de puntadas excepto reescalar, reflejar, rotar, y cambiar el color de estos segmentos; sin embargo, ediciones mayores no son aconsejables. Excepto las ediciones de trazo mencionadas previamente, las puntadas que son parte de un segmento de puntadas sólo pueden ser modificadas mediante edición de puntadas directamente. Esto ayuda a mantener las puntadas reales con respecto al archivo de puntadas. Si quiere realizar ediciones más avanzadas de trazos en segmentos de puntadas, entonces debe realizar selectivamente una conversión de Puntada a Trazo (STO) a los segmentos y convertirlos a nuestros tipos de segmentos más avanzados. No obstante, esto no garantizará la preservación de sus puntadas.



Para más información sobre STO, vea "Convirtiendo puntadas a segmentos de trazos".

- **Convertir puntadas a trazos.** Esta opción realiza una conversión de Puntada a trazo (STO) en el archivo de Puntada o Formato de máquina primero y después presenta el resultado en segmentos de Trazos. Convertir puntadas a trazos es ideal para realizar ediciones importantes al archivo de diseño tal como reescalarlo o cambiar la densidad.

Una vista previa de las estadísticas del diseño se muestra cuando se abren archivos DST. La información mostrada incluye puntadas, dimensiones y número de colores en el diseño. El sistema también crea un pequeño icono.




Para mostrar la vista previa de un diseño SDT, el sistema crea un pequeño archivo de icono (*.DGT) por defecto. Si no desea que estos archivos se creen, puede cambiar el comportamiento por defecto en Herramientas—Configuración —Entorno-Comportamiento; deseleccione la casilla "Guardar icono".

También puede deseleccionar la casilla "Vista previa de icono" en la ventana de Abrir diseño.

Usted puede abrir múltiples archivos de diseño simultáneamente en la ventana de diseño. Cuando abre un diseño existente, el nombre del diseño, los parámetros del material y los parámetros del formato de máquina se pueden visualizar en la barra de título.

Para abrir un diseño existente:

- 1 Para abrir un diseño existente, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Abrir.
 - ♦ En la barra de herramientas de Archivo, seleccione Abrir .*Podrá ver la caja de diálogo de Abrir diseño.*
- 2 En la caja Buscar en, explore la ubicación del archivo que quiere abrir. Puede abrir archivos de diseño guardados en su disco duro, disquete o CD-ROM.
- 3 En la caja de Nombre de Archivo, entre el nombre del archivo, o seleccione el archivo que quiere abrir haciendo clic en el archivo. Para abrir múltiples archivos

presione Control en su teclado mientras selecciona los archivos que quiere abrir. Para abrir todos los archivos, seleccione cualquier archivo y presione Ctrl+A en su teclado.

- 4 En la lista de Tipos de archivos, seleccione un tipo de archivo de diseño para el diseño que quiera abrir.
- 5 Si lo desea, haga uno o más de los siguientes pasos opcionales:
 - ♦ Seleccione Abrir como sólo lectura para abrir los diseños en el modo sólo lectura.
 - ♦ Seleccione Combinar Saltos para combinar los saltos en el diseño.
 - ♦ Seleccione información para ver el nombre del diseño, número de puntadas, tamaño y color.
 - ♦ Haga clic en Librarian para acceder a las bases de datos en el servidor Librarian.
Si no está conectado a Librarian, el diálogo de login aparecerá. Necesitará conectarse a Librarian y abrir la base de datos Librarian. Luego aparecerá el diálogo de Abrir Diseño Librarian Design y puede buscar un diseño para abrir. Si ya está conectado a Librarian, no verá los diálogos de login y Abrir Base de Datos. Para más información sobre abrir diseños de Librarian, vea "Abriendo un diseño".
 - ♦ Seleccione prevista de icono para ver un icono (una pequeña representación) del diseño.
 - ♦ Haga clic en Iconos para ver todos los diseños en la carpeta de Diseños. Para abrir diseños directamente desde el diálogo de Información de Diseño que aparece, haga doble clic en el icono que quiera.

- 6 Si está abriendo archivos de puntada, seleccione una de las siguientes opciones de la lista:
 - ♦ Convertir puntadas a trazos
 - ♦ Abrir como segmentos de puntada
- 7 Haga clic en Ajustes para hacer cambios a los archivos de puntadas que está abriendo.



Estos ajustes son recordados luego de que cierra y vuelve a abrir Tajima DG/ML by Pulse.

Ajustes	Qué hacen
Máximo ISD	Ingrese la distancia máxima entre las líneas de puntadas de satín (ISD). Los valores fuera de esta distancia serán tratados como puntadas no-satín. Si los valores caen dentro de esta distancia, lo convertiremos en un segmento de satín.
Máxima variación de densidad	Ingrese un valor porcentual en el que la variación de la distancia de las líneas de satín (ISD) deban entrar. Los valores fuera de este porcentaje son tratados como puntadas no-satín.
Variación de largo de Pespunte	Ingrese un valor porcentual en el que la variación del largo de pespunte deba entrar. Los valores fuera de este porcentaje son tratados como segmentos de Pespunte.
Máximo largo de puntada	Ingrese un valor de máximo largo de puntada. Largos de puntada que sean menores o iguales a este valor serán tratados como un segmento de Pespunte.

Ajustes	Qué hacen
Puntadas mínimas para pespunte	Ingrese el mínimo número de puntadas permitidas para un segmento de Pespunte. Si el número especificado de puntadas es encontrado, las puntadas serán tratadas como un segmento de Pespunte.
Preservar conexiones como segmentos de puntadas	Selecciónelo para que los saltos que conectan un segmento con otro permanezcan inmóviles cuando los segmentos son movidos o regenerados. Use este ajuste para aplicaciones específicas de bordado donde el movimiento de la máquina de bordar entre partes del diseño es crítico.
Ignorar puntadas de longitud-cero	Selecciónelo para ignorar puntadas que tengan una longitud de cero al crear segmentos de Pespunte.



Para la mayoría de las aplicaciones de bordado, el ajuste de Preservar conexiones como segmentos de puntadas no debería ser seleccionado. Esto le asegura que las puntadas de salto son actualizadas cuando ocurre una edición del diseño.

- 8 En la caja Formato de máquina, seleccione el formato de máquina que quiere aplicar al diseño abierto.
- 9 Haga clic en Editar para hacer cambios en los parámetros y propiedades del formato de máquina.



Sólo los usuarios avanzados deben modificar las propiedades de los formatos de máquina. Para más información sobre cambios de propiedades y ajustes de formatos de máquina, vea "Usando formatos de máquina".

- 10 Haga clic en Abrir.

Para cerrar un diseño:

- Elija Archivo—Cerrar.



Cuando cierra archivos de diseños distintos que los archivos *.pxf, que no hayan sido guardados, será consultado para guardar estos archivos como archivos de diseño *.pxf y conservar todas las ediciones recientes.

Consejos

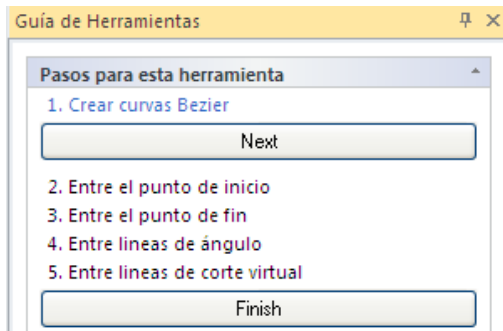
- Para abrir un archivo en el que trabajó recientemente, elija Archivo y después seleccione el archivo de la lista.
- Para limitar el número de diseños mostrados en el diálogo Abrir Diseño, podrá entrar la primer letra del nombre del diseño, seguida de un asterisco (*) y la extensión del archivo. Por ejemplo, si usted tiene un diseño de bordado llamado "Cats", teclee "C*.pxf" en la caja del nombre de archivo y presione **Entrar**. Podrá ver una lista de los diseños que comienzan con la letra C.

Usando la Guía de Herramientas

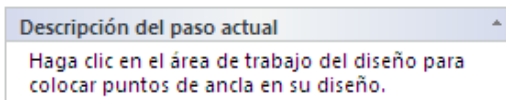
La Guía herramientas es una nueva función que describe los pasos necesarios para realizar una tarea concreta en Tajima DG/ML by Pulse. La Guía de Herramientas le conduce por los pasos de la tarea, y muestra qué atajos de teclado están disponibles para usted en cada paso.

Hay tres partes en la Guía de Herramientas:

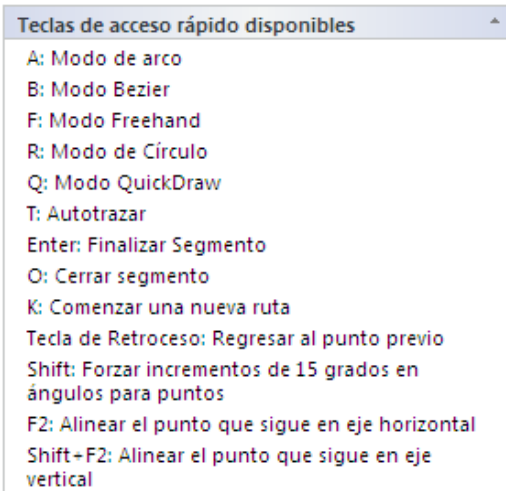
En la parte superior del panel, verá la lista de pasos necesarios para usar la herramienta seleccionada. Están listados en orden, con el paso actual mostrado en letras azules.



Debajo hay una sección que ofrece una breve descripción sobre cómo realizar el paso actual.



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



La lista de pasos cambia dependiendo de la herramienta seleccionada en ese momento, y qué paso del procedimiento se encuentra activo.



Por ejemplo, si la herramienta que está usando es de digitalización, el primer paso sería "Crear curvas bezier". Bajo los atajos de teclado disponibles, vería "A:Modo arco", "B: Modo bezier", "F:Modo manos libres", etc.

Guardando diseños

Usted puede usar Guardar o Guardar Cómo para guardar un archivo en una variedad de formatos tal como Archivo de Bordado Pulse (*.PXF), Archivo de Puntada Pulse (*.PSF), Archivo de Trazos Pulse v9.1 (*.POF), Archivo de Puntadas Barudan (*.DSB), Archivos de Puntadas Tajima (*.DST), etc. Cuando guarda un diseño a un disco en formatos de Archivo de Puntadas Tajima (*.DST), Archivo de Puntadas Barudan (*.DSB), Archivo Tajima TBF (*.TBF) o Archivo de Puntadas Zangs/ZSK (*.DSZ), un archivo de icono puede ser también guardado al disco con las extensiones de archivo *.DGT, *.DGB, *.DGR o *.DGZ respectivamente. Puede ver estos íconos de diseño en otro ordenador o en las máquinas de bordar seleccionadas que tienen pantalla de LCD.

El comando Guardar como le permite guardar una versión alternativa del diseño con un nombre diferente, ubicación o formato de archivo. Guardar Como es útil cuando quiera guardar el diseño original y crear otro diseño con pequeñas modificaciones. El comando Guardar guarda los cambios que usted hizo al diseño actual.

Como regla general, debería realizar todas las ediciones de trazos en un diseño primero (en modo trazos) y guardar el archivo de diseño. Luego, debería realizar todas las ediciones de puntadas del mismo diseño (en modo puntada) y guardar el archivo de diseño con un nombre diferente. Si sigue esta regla general, puede evitar la posibilidad de perder sus ediciones de puntadas mientras hace ediciones del diseño significativas.



Para mayor información sobre reglas generales en editar segmentos, vea "Editando segmentos".

Para guardar un diseño:

- 1 Elija Archivo—Guardar como.
Podrá ver el cuadro de diálogo Guardar como.
- 2 En la lista de Guardar Como, explore la ubicación donde desea guardar su archivo.
- 3 En la caja de Nombre de archivo, introduzca un nombre de archivo para el diseño que quiere guardar.
- 4 En la lista de formatos en Guardar como, seleccione el tipo de archivo con el que quiere guardar el diseño.
- 5 Para guardar un diseño en una base de datos de Librarian, haga clic en Librarian.
Verá aparecer el diálogo de Agregar Diseño. Introduzca la información apropiada. Para más información sobre como guardar diseños en una base de datos Librarian, vea "Guardando un diseño en una base de datos".
- 6 Haga uno o más de los siguientes pasos:
 - ♦ Para guardar los segmentos seleccionados en su diseño, seleccione Sólo Selección.

- ♦ Para guardar archivos de íconos para formatos de Archivo de Puntadas Tajima (*.DST), Archivo de Puntadas Barudan (*.DSB), Archivo Tajima TBF (*.TBF) o Archivo de Puntadas Zangs/ZSK (*.DSZ), seleccione Guardar Iconos.

- ♦ Para almacenar automáticamente las imágenes cargadas asociadas a los archivos de diseño *.PXF, seleccione Guardar Imágenes en el archivo, si aún no está seleccionado. Para hacer esta opción por defecto, haga clic en Hacer por Defecto. Si esta opción no está seleccionada, todos los archivos de diseño *.PXF se enlazarán a las imágenes cargadas almacenadas en su disco duro por separado.

- 7 En la caja de Formato de máquina, seleccione el formato de máquina que desea aplicar al diseño cuando lo guarda.
- 8 Haga clic en Editar para hacer cambios a los parámetros y propiedades del formato de máquina.
- 9 Para cambiar su diseño usando ajustes avanzados, haga clic en Avanzadas. Esta opción no está disponible para formatos *.PXF y *.POF.
Para información adicional sobre ajustes Avanzados, vea "Enviando un diseño a una máquina de bordar o disco".
- 10 Haga clic en Guardar.



Sólo los usuarios avanzados deben modificar las propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información sobre cambios de propiedades y ajustes de formatos de máquina, vea "Usando Formatos de Máquina".

Para guardar cambios al diseño actual:

- Elija Archivo—Guardar.

Guardando una copia de un diseño

Tajima DG/ML by Pulse le permite guardar una copia de los diseños fácilmente usando el comando Guardar Como Copia desde el menú de Archivo. Puede guardar una versión alternativa de cualquier diseño con un nombre, ubicación o formato de archivo diferente. Este comando, no obstante, difiere levemente del comando Guardar Como.

Cuando guarda un diseño usando Guardar Como Copia, el archivo de diseño guardado no tiene conexión con el archivo abierto. Cualquier guardado subsiguiente hecho al diseño usando el comando Guardar desde el menú Archivo no será guardado sobre la copia guardada. Esta función es útil si está creando muchas versiones de un diseño.

Para guardar una copia de un diseño:

- 1 Elija Archivo—Guardar Como Copia.
Podrá ver la caja de diálogo Guardar como.
- 2 En la lista de Guardar, explore la ubicación donde quiere guardar su archivo. Podrá guardar archivos de diseño a su disco duro, disquetes o CD-ROM.
- 3 En la caja de Nombre de archivo, entre un nombre de archivo para el diseño que quiere guardar.
- 4 En la lista de Tipos de Guardar como, seleccione el tipo de archivo en el que quiere guardar el diseño, tal como Archivo de Bordado Pulse (*.PXF).
- 5 Para guardar un diseño en una base de datos de Librarian, haga clic en Librarian.

Verá aparecer el diálogo de Agregar Diseño. Ingrese la información apropiada. Para más información sobre como guardar diseños en una base de datos Librarian, vea “Guardando un diseño en una base de datos”.

- 6 Haga uno o más de los siguientes pasos:
 - ♦ Para guardar los segmentos seleccionados en su diseño, seleccione Sólo Selección.
 - ♦ Para guardar archivos de íconos para formatos de Archivo de Puntadas Tajima (*.DST), Archivo de Puntadas Barudan (*.DSB), Archivo Tajima TBF (*.TBF) o Archivo de Puntadas Zangs/ZSK (*.DSZ), seleccione Guardar Iconos.
 - ♦ Para almacenar automáticamente las imágenes cargadas asociadas a los archivos de diseño *.PXF, seleccione Guardar Imágenes en el archivo, si aún no está seleccionado. Para hacer esta opción por defecto, haga clic en Hacer por Defecto. Si esta opción no está seleccionada, todos los archivos de diseño *.PXF se enlazarán a las imágenes cargadas almacenadas en su disco duro por separado.
- 7 En la caja de Formato de máquina, seleccione el formato de máquina que desea aplicar al diseño cuando lo guarda.
- 8 Haga clic en Editar para hacer cambios a los parámetros y propiedades del formato de máquina.
- 9 Para cambiar su diseño usando ajustes avanzados, haga clic en Avanzadas. Esta opción no está disponible para formatos *.PXF y *.POF.
Para información adicional sobre ajustes

Avanzados, vea "Enviando un diseño a una máquina de bordar o disco".

10 Haga clic en Guardar.



Sólo los usuarios avanzados deben modificar las propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información sobre cambios de propiedades y ajustes de formatos de máquina, vea "Usando Formatos de Máquina".

Usando recetas



Todos los estilos listados en la caja de diálogos de Selección de recetas, también están listados en la caja de diálogo de Estilos al elegir Herramientas—Estilos.

Todos los estilos que usted crea en la caja de diálogo de Estilos están guardados en la caja de diálogo de Selección de recetas.

Puede aplicar ajustes predeterminados cuando abra un nuevo archivo o puede aplicar estos ajustes a los diseños existentes usando teclas rápidas. Por ejemplo la receta de Gorra (estilo) contiene puntadas especiales de soporte, compensación y ajuste de densidad apropiadas para diseños que serán bordados en gorras de baseball. Vea "Recetas preinstaladas" para mayor información en las recetas preinstaladas disponibles y sus parámetros.

La selección de receta para el diseño en uso puede ser cambiada desde el cuadro de diálogo Propiedades de diseño (Archivo—Propiedades de diseño). Esto le permite elegir una receta diferente para los nuevos segmentos que sean digitalizados. Cambiar la receta en Propiedades de diseño se aplicará sólo en los nuevos segmentos - los segmentos existentes previos a este cambio seguirán con sus parámetros previos.

El estilo Normal (Receta)

El estilo Normal es un estilo "vacío" que pueda modificar para crear su propia receta, conteniendo sus ajustes propios. Es útil si quiere aplicar un conjunto particular de ajustes frecuentemente, y este grupo no está incluido con las recetas preinstaladas.

Inicialmente, no hay ajustes en el estilo Normal. Puede añadir parámetros al estilo Normal dirigiéndose a Herramientas—Estilos, y pulsando en el botón Añadir a estilo. Los cambios que efectúe serán aplicados a los siguientes diseños abiertos con la receta Normal.

El estilo Global (Receta)

Los ajustes del estilo Global se aplican a todos los diseños. Inicialmente, el estilo Global contiene valores predeterminados por defecto para cada ajuste; sin embargo, éstos pueden ser modificados para adaptarse a sus necesidades.

Los ajustes globales son aplicados primero a un diseño, seguidos de los ajustes de la receta en uso; si la receta que está usando tiene un valor asignado a ella, éste sobrescribe el valor en Global.

Si la receta o el estilo Global contienen un valor para un ajuste particular, se le asignará un valor por defecto razonable.

Para usar una receta:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.

Podrá ver la caja de diálogo Selección de Recetas.

- 2 Seleccione una receta (estilo) de la lista.
La receta aplicada (estilo) cambia los ajustes predeterminados para el diseño.
- 3 Haga clic en Aceptar.
Puede ver la receta (estilo) que seleccionó aparecer en la barra de título.

Recetas preinstaladas

Usted puede evitar tener que asignar parámetros para los materiales comunes. Puede elegir una de las recetas preinstaladas cuando abre un nuevo archivo de diseño y la receta conteniendo los parámetros del material es aplicada al diseño que creó.

Las siguientes tablas indican las recetas preinstaladas, incluyendo los parámetros de sus materiales. Todos los parámetros de los materiales en las tablas están en Puntos de Bordado (pt). Si el parámetro es aplicado al diseño usando la receta seleccionada puede ver **Sí** en la tabla. Si el parámetro no está aplicado al diseño usando la receta seleccionada, puede ver un **No** en la tabla.



Las recetas preinstaladas detalladas en la siguiente tabla son de sólo lectura, esto es, sus ajustes no pueden modificarse. Sin embargo usted puede usarlos como modelos para sus propios estilos, modificándolos y guardándolos con un nombre diferente.

Para más información, vea “Trabajando con estilos”.

Material	Densidad de Cordón	Densidad de Relleno	Cruce de sobreposición	Control calidad sobreposición	Compensación	SopORTE del contorno	SopORTE de red	Red completa	SopORTE ZigZag	SopORTE Paralelo	Distan. insertar SopORTE	Densidad. de sopORTE	Largo puntada sopORTE
Frazada Bebé	0	0	3	2	3	Sí	Sí	No	No	Sí	0.3	25	25
Lienzo	1	1	4	2	4	Sí	Sí	Sí	Sí	No	0.3	30	30
Gorra	0	0	1	1	2	No	No	No	No	No	0	0	0
Collar de perro	1	0.5	1	1	1	No	No	No	No	No	0	0	0
Piel sintética	0	0	3	2	3	Sí	Sí	No	Sí	No	0.3	25	25
Friza	0	0	1	1	1	Sí	No	No	No	No	0.5	x	25
Jeans	0	0	2	1	2	Sí	Sí	No	No	No	0.4	40	25
Cuero	1	0.5	1	1	1	No	No	No	No	No	0	0	0
Licra	1	1	3	2	4	Sí	Sí	No	Sí	No	0.3	30	25
Pique	0.5	0.5	3	2	4	Sí	Sí	No	Sí	No	0.3	20	25
Pullover	1	1	4	2	4	Sí	Sí	Sí	Sí	No	0.3	25	30
Satín	1	1	1	1	1	Sí	No	No	No	No	0.4	0	25
Puño de camisa	0	0	1	1	2	No	No	No	No	No	0	0	0
Seda	1	1	1	1	1	Sí	No	No	No	No	0.4	0	25
Buzos	0.5	0.5	3	2	3	Sí	Sí	No	No	No	0.3	20	25
Toalla	0	0	3	3	3	Sí	Sí	Sí	Sí	x	0.4	20	25
Camiseta	0.5	0.5	3	1	4	Sí	Sí	x	x	x	0.3	20	25
Pana	0	0	3	3	4	Sí	Sí	x	Sí	x	0.3	25	25
Vinilo	1	0.5	1	1	1	x	x	x	x	x	x	x	x
Tejido	0	0	2	1	2	Sí	Sí	x	x	x	0.4	40	25

Cambiando propiedades generales de los diseños

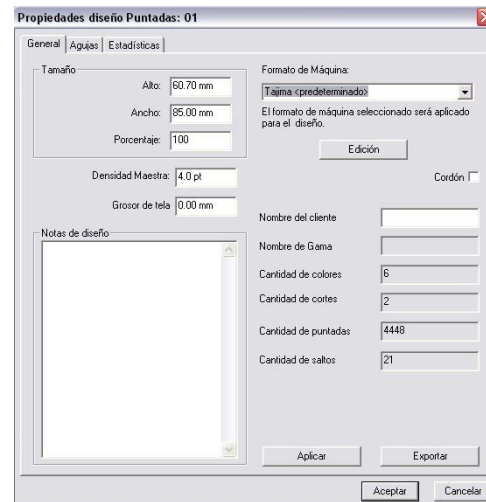
La página de las propiedades del diseño contiene información de puntadas y trazos de un diseño, como el tamaño total del diseño y la densidad. Si usted cambia la densidad, estos ajustes afectan el diseño entero y no a segmentos específicos. Los cambios en la altura del diseño o ajustes en el ancho deben ser proporcionales. Usted podrá ver el consumo de hilos y el actual número de puntadas así como información sobre producción. El valor de grosor de tela es útil para estimar el consumo de hilo y bobina de un diseño, especialmente para cálculos de impresiones. Podrá exportar información de archivo de puntadas a una hoja de cálculo de Excel. Si quiere incluir información de uso de hilo, haga clic en la página de propiedades de Agujas antes de exportar la información.

El ajuste de Formato de Máquina le permite cambiar parámetros de puntadas para diferentes modelos de máquinas de bordar. Ajustando el formato de máquina para el tipo de máquina en que el diseño será bordado le asegurará que este usando los parámetros de puntada por defecto apropiados, así como también le asegura un número de puntadas más preciso.

La información de Secuencia de Hilo y Largo de puntada puede ser encontrada en las páginas de propiedades de Agujas y Estadísticas.

Para cambiar propiedades globales del diseño:

- 1 Elija Archivo—Propiedades diseño.
Podrá ver la caja de diálogo Propiedades del diseño.



- 2 Ajuste cualquiera de los parámetros listados de tamaño y densidad.
- 3 En la caja Formato de Máquina, seleccione el formato de máquina que quiere aplicar al diseño.
- 4 Haga clic en Editar para hacer cambios a las propiedades y ajustes del formato de máquina.



Sólo los usuarios avanzados deben modificar las propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información sobre cambios de propiedades y ajustes de formatos de máquina, vea "Usando Formatos de Máquina".

- 5 Haga clic en Aplicar.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Añadiendo notas al diseño

Usted puede agregar notas a un diseño. Por ejemplo, puede escribir notas acerca del diseño, como el tipo de bastidor usado; técnicas especiales usadas; o cualquier otra cosa que quiera resaltar.

Para añadir notas al diseño:

- 1 Elija Archivo—Propiedades diseño.
Podrá ver la caja Propiedades diseño.
- 2 Haga clic en la página de propiedades General.
- 3 En la caja Notas de diseño, entre las notas de su diseño.
- 4 Haga clic en Aplicar.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Tiempo estimado para bordar

Esta es una nueva característica en la ventana de Propiedades de puntadas del diseño. La función de tiempo estimado para bordar da un tiempo aproximado de lo que llevará al diseño terminarse.

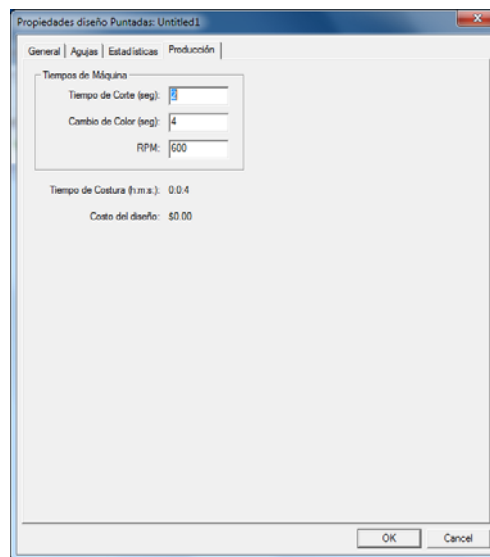
El programa Tajima DG/ML by Pulse hace esto usando información sobre el diseño que recoge automáticamente (el número de puntadas, cambios de color, cortes y paros) además de los parámetros introducidos por el diseñador (el tiempo empleado para cada corte y cambio de color, así como la velocidad de máquina). Esto es después usado para calcular el tiempo estimado de bordado del diseño, de acuerdo a la siguiente fórmula:

Tiempo estimado = (Recuento de puntadas ÷ RPM) +(Tiempo de corte x número de cortes) +(Cambio de color x número de colores)

El resultado se muestra inmediatamente en la ventana como **Tiempo de bordado (h:m:s)**.

Para ver el tiempo estimado de bordado:

- 1 Elegir Archivo—Propiedades de diseño, o pulsar Mays + E.
Verás la página de propiedades de diseño.
- 2 Pulsar la pestaña Producción.



- 3 Introduzca el tiempo de corte y cambio de color (en segundos), y la velocidad de la máquina (RPM) in las casillas correspondientes.
El tiempo estimado para el bordado aparece en el cuadro.



Esta pestaña muestra también una estimación del coste total. Esta figura se basa en el número de puntadas del diseño y el ajuste de coste (Coste por 1000 puntadas) que puede configurar en la página general de la ventana de ajustes de usuario. Para más información, vea “Ajustando las preferencias del usuario”.

Configurando las notas de trabajo de los diseños

Podrá crear hojas de trabajo de gran ayuda para su diseño incluyendo varios parámetros como nombre de la compañía, nombre del diseño, costo estimado, y secuencia de los hilos. Podrá también imprimir el nombre de su cliente y otros comandos especiales del diseño. Además podrá determinar la fuente y el tamaño de la fuente que precisa en la hoja de trabajo de su diseño. Podrá también imprimir código de barras, no obstante primero deberá adquirir la fuente de código de barras.



Podrá cambiar los parámetros de la hoja de trabajo antes de imprimir haciendo clic en Ajustes de Impresión en la caja de diálogo de Imprimir.

Para configurar hojas de trabajo de diseños:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes del Usuario.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes.
 - 2 Haga clic en la página de propiedades de Vista previa.
- 3 En el área de Imprimir Diseño, seleccione uno de los siguientes ajustes:
 - ♦ Trazos. Selecciónelo para imprimir la imagen del diseño sólo con trazos.
 - ♦ Puntadas. Selecciónelo para imprimir la imagen del diseño sólo con puntadas.
 - 4 En el área de Ajuste Imagen, seleccione una o más de las siguientes configuraciones:
 - ♦ Imprimir tamaño real, o Escalar Diseño o Ajustar a Página. Seleccionando uno de estos ajustes controla cómo verá el diseño en la hoja de trabajo. Si quiere escalar el diseño, ingrese un porcentaje en la caja de Escalar Diseño y el diseño será escalado al valor especificado cuando lo imprima.
 - ♦ Simplificar. Seleccione este ajuste para imprimir una vista de secuencia de hilos básica que incluye una vista simplificada de los colores usados y la secuencia de colores en lugar de una secuencia expandida de colores que incluiría el nombre del color del hilo, el número del hilo, el nombre de la tabla de colores, la longitud del hilo usado y el número de puntadas del segmento. Podrá también tener seleccionado Secuencia de Hilo debajo de los Ajustes de la hoja de trabajo.
 - ♦ Ocultar saltos.
 - ♦ Ocultar Cruces.
 - ♦ Imprimir 3D para imprimir los diseños en 3D.
 - ♦ Imprimir archivos de Trazos como archivos de Puntadas para imprimir una hoja de trabajo de archivo de

Puntadas a partir de un archivo de Trazos.

- ♦ Imprimir Bastidor para imprimir el bastidor junto con el diseño.
 - ♦ Cruces Extendidas para el ancho y alto completos de la hoja de trabajo.
 - ♦ Imprimir Imágenes para imprimir imágenes de fondo de los diseños junto con el diseño.
- 5 En el área de ajustes de Hoja de trabajo, seleccione la información que quiera imprimir en su hoja de trabajo.
 - 6 En el área de Ajustes de Fuente, haga clic en Fuente. Busque y elija un tipo y tamaño de fuente diferente para su hoja de trabajo. Haga clic en Aceptar. La fuente predeterminada es Arial 12 pt.
 - 7 Haga clic en la página de propiedades de Preferencias de Usuario.
 - 8 En la caja de Nombre de la compañía, entre el nombre de su compañía para ser impresa en su hoja de trabajo.
 - 9 Haga clic en Aceptar.

Usando símbolos

Guardando segmentos seleccionados como símbolos

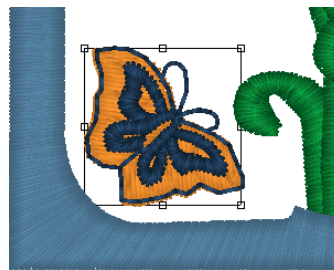
Podrá guardar un segmento de un diseño como símbolo (*.sym) usando la herramienta de símbolo. Una vez que el símbolo está guardado, el motivo puede ser reutilizado en cualquier diseño. Podrá agregar copias múltiples y reescalar el motivo mientras lo agrega. Por ejemplo, podrá seleccionar una

de las mariposas en el siguiente diseño, guardándola como mariposas.sym y usarla luego en cualquier cantidad de diseños.



Para guardar un segmento seleccionado como símbolo:

- 1 Seleccione el segmento que usted quiere guardar como símbolo.

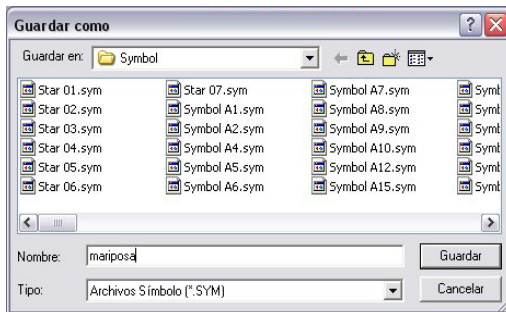



Podrá usar solamente la herramienta de símbolo después de haber creado un símbolo o si un archivo de símbolo ha sido instalado con el software.

- 2 Presione Ctrl+E en su teclado.
Verá aparecer un menú rápido.
- 3 Elija Guardar Símbolo en este menú.
El cursor se convierte en una cruz.
- 4 Haga clic y arrastre una línea de base a lo largo del segmento.

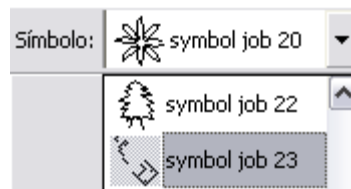


Podrá ver el cuadro de diálogo Guardar como.



- 5 En la caja de Nombre de Archivo, entre el nombre del símbolo.
En este caso se lo nombró mariposa.
- 6 Para guardar su símbolo haga clic en Guardar.
- 7 En la barra de herramientas de digitalización, haga clic en la herramienta de símbolo 
Ahora puede seleccionar y guardar el símbolo desde la cinta y agregarlo a

cualquier diseño cuando selecciona la herramienta de Símbolo.



- 8 Seleccione el símbolo que quiere usar desde la lista.
- 9 Haga clic y arrastre para copiar el símbolo a su hoja de trabajo.
- 10 Haga clic derecho cuando terminó de agregar los símbolos.

Eliminando símbolos

Puede eliminar fácilmente un segmento de diseño guardado como símbolo (*.sym).

Para eliminar símbolos:

- 1 Elija Archivo—Eliminar Símbolos.
Verá aparecer el diálogo de Eliminar.
- 2 En la lista de Buscar en, busque la ubicación del archivo que quiere eliminar.
La carpeta de símbolos por defecto es C:\Archivos de Programa\Archivos Comunes\Tajima\DGML by Pulse\Symbol.
- 3 En la caja de Nombre de archivo, ingrese el nombre de archivo, o seleccione el archivo que quiere eliminar haciendo clic en él. Para abrir múltiples archivos, presione Ctrl en su teclado mientras selecciona los archivos que quiere abrir. Para abrir todos los archivos, seleccione cualquier archivo y presione Ctrl+A en su teclado.
- 4 Haga clic en Eliminar.

Configurando los ajustes de excepciones de puntadas

Podrá seleccionar los ajustes de las excepciones de las puntadas. La puntada más corta iluminada y después la puntada más larga iluminada configuran las excepciones de las puntadas que pueden encontrarse en sus diseños.

Para configurar las Excepciones de Puntadas:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes usuario.
Podrá ver la página de ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades Trazando.
- 3 Seleccione los siguientes ajustes:
 - ♦ En la caja Iluminar puntada más Corta que, entre el largo de puntada.
 - ♦ En la caja de Iluminar puntada más Larga que, entre el largo de puntada.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Usando las barras de desplazamiento

Las barras de desplazamiento son barras localizadas a lo largo de la parte inferior y derecha de la pantalla, usadas para ver parte de los diseños fuera del área de vista actual.

Para usar las barras de desplazamiento:

Hay tres movimientos que puede realizar con las barras de desplazamiento:

- ♦ Haga clic en una flecha de desplazamiento en cualquier terminación de la barra, para mover la vista actual en la dirección seleccionada.

- ♦ Haga clic y arrastre la caja de desplazamiento para ver cualquier parte de su diseño en cualquier dirección.
- ♦ Haga clic dentro de la barra misma para mover la vista por una unidad de largo o ancho de la ventana.

Vea la documentación de Windows para mayor información.

Usando las líneas de guía

Añadiendo líneas de guía

Puede utilizar líneas de guía como ayuda para alinear con precisión el texto y los segmentos en sus diseños bordados. Las líneas de guía son líneas horizontales o verticales que se arrastran desde las reglas y se colocan encima de sus diseños. Estas líneas de guía son fáciles de hacer y son muy útiles para colocar líneas de alineación a lo largo o ancho del espacio de trabajo.

Para crear una línea de guía horizontal:

- 1 Coloque el puntero dentro de la regla en la parte inferior de la ventana.
- 2 Presione el botón derecho, y sin soltarlo arrastre la línea de guía dentro de la ventana de diseño.
- 3 Suelte el mouse cuando la línea de guía esta en la posición deseada.

Para crear una línea de guía vertical:

- 1 Coloque el puntero encima de la regla en el lado izquierdo de la ventana.

- 2 Presione el botón derecho, y sin soltarlo arrastre la línea de guía dentro de la ventana de diseño.
- 3 Suelte el mouse cuando la línea de guía se encuentra en la posición deseada.

Moviendo líneas de guía

Puede utilizar las líneas de guía para ayudarse a alinear con precisión el texto y los segmentos en sus diseños de bordados. Las líneas guías son líneas verticales u horizontales que se arrastran desde las reglas y se colocan encima del diseño. Estas líneas de guía son fáciles de hacer y son muy útiles para colocar líneas de alineación a lo largo o ancho del espacio de trabajo.

Para mover líneas de guía existentes:

- 1 Coloque el puntero en la línea de guía que desea mover.
- 2 Presione Ctrl + Mayúscula en su teclado mientras hace clic y arrastra su puntero al área deseada dentro del espacio de trabajo de su diseño.
- 3 Suelte el botón del mouse cuando logra la posición deseada.
Se coloca la línea guía.

Quitando líneas de guía

Si tiene demasiadas líneas de guía, las puede quitar para dejar su espacio de trabajo más prolijo.

Para quitar todas las líneas guía:

- 1 Elija Vista—Quitar todas las Líneas de guía.
Aparece un cuadro con un mensaje preguntándole si está seguro de querer eliminar todas las líneas de guía.

- 2 Haga clic en Sí.
Se quitan las líneas de guía.

Cambiando el origen de la regla

El origen de la regla es el punto en que los ejes horizontal y vertical se encuentran en cero en sus reglas. Cuando cambia el ajuste de la regla, el nuevo ajuste se convierte en predeterminado para los nuevos diseños o los existentes. Es útil cambiar el origen de la regla si quiere alinear la regla a su diseño.

Para cambiar el origen de la regla:

- 1 Coloque el puntero en la esquina inferior izquierda de las reglas, donde se cruzan las reglas.
- 2 Haga clic en la intersección, presionando y sin soltar el botón del mouse, arrastre la regla hasta el lugar deseado para el origen de la regla.
Al arrastrar, una cruz grande aparece para que pueda colocar la cruz exactamente donde quiere.
- 3 Suelte el botón del mouse cuando el centro de la cruz se encuentra en el punto deseado como origen de las reglas (punto 0).

Definiendo unidades de las reglas

Los números grandes en las reglas indican la unidad de medición, como pulgadas o centímetros. Las líneas entre los números indican los incrementos de las unidades, como $\frac{1}{4}$ pulgada. Cuando aumenta o reduce la vista, los incrementos de la unidad de medición cambian de tamaño para reflejar

estos cambios. Además, si cambia los ajustes de la rejilla, las reglas cambian para ajustarse a las mediciones. El ajuste por defecto de las reglas está en pulgadas.



Las reglas cambian de acuerdo con las medidas que fija en la siguiente ventana que abre.

Para fijar las unidades de las reglas:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes usuario.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Preferencias del Usuario.
- 3 Seleccione Métrica o Imperial.
- 4 Haga clic en Aceptar.


Midiendo diseños

La herramienta Medir se utiliza para medir la distancia entre dos puntos en su espacio de trabajo del diseño. Cuando se mide de un punto a otro, la distancia se visualiza en la línea de estado en la parte inferior de la ventana. La línea de estado muestra tanto la distancia vertical como la horizontal desde los ejes x e y, y hasta la herramienta Medir, el ángulo que se midió y las distancias totales.



Todas las medidas excepto los ángulos son calculados en las unidades de medida que fueron configuradas en Preferencias del Usuario.

Para medir diseños:

- 1 En la barra de Herramientas en Vista o en la carpeta Vista del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Medida .

Su cursor cambia a una cinta de medir siempre que esté en el Espacio de Trabajo.

- 2 Haga clic y arrastre su mouse hasta que termine de medir.
- 3 Suelte el botón del mouse al finalizar de medir.
- 4 Note las medidas en la línea de estado en la parte inferior de su pantalla.
- 5 Haga clic derecho para finalizar con la herramienta de medida.

Imprimiendo Diseños

Cambiando los ajustes de impresión de un diseño

Puede personalizar los ajustes de impresión de un diseño de bordado. Tajima DG/ML by Pulse le permite ajustar la imagen y la información de la hoja de trabajo mostrada en sus impresiones.



También puede cambiar los ajustes de la hoja de trabajo antes de imprimir haciendo clic en Ajustes de Impresión en la caja de diálogo de Imprimir.

Para cambiar los ajustes de impresión de un diseño:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuarios.
Verá la página de propiedades de Ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades Imprimir.
- 3 En el área de Imprimir Diseño como, seleccione uno de los siguientes ajustes:
 - ♦ Trazos. Selecciónelo para imprimir la imagen del diseño sólo con trazos.

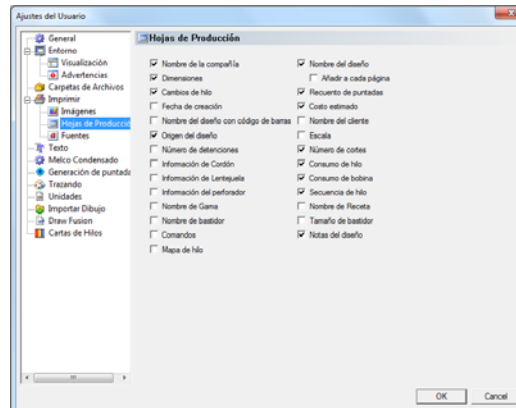
- ♦ Puntadas. Seleccionelo para imprimir la imagen del diseño sólo con puntadas.
- 4 Seleccione imprimir tamaño real, escalar diseño o ajustar a página. Estos ajustes controlan cómo se visualiza el diseño en la hoja de trabajo. Si desea escalar el diseño, introduzca un valor de porcentaje en la casilla de escalar diseño y el diseño se verá escalado al valor introducido cuando lo imprima
 - 5 Expanda los el menú de ajustes de impresión haciendo clic en el signo más a la izquierda del icono de impresión. En el menú que aparece, seleccione Imágenes.
 - 6 En la página de imágenes, seleccione cualquiera de las siguientes:
 - ♦ Simplificar. Seleccione este ajuste para imprimir una vista de secuencia de hilos básica que incluye una vista simplificada de los colores usados y la secuencia de colores en lugar de una secuencia expandida de colores que incluiría el nombre del color del hilo, el número del hilo, el nombre de la tabla de colores, la longitud del hilo usado y el número de puntadas del segmento. Podrá también tener seleccionado Secuencia de Hilo debajo de los Ajustes de la hoja de trabajo.
 - ♦ Ocultar saltos.
 - ♦ Ocultar cruces.
 - ♦ Imprimir 3D para imprimir el diseño en 3D.
 - ♦ Imprimir archivos de Trazos como archivos de Puntadas para imprimir una hoja de trabajo de archivo de Puntadas a partir de un archivo de Trazos.

- ♦ Imprimir Bastidor para imprimir el bastidor junto con el diseño.

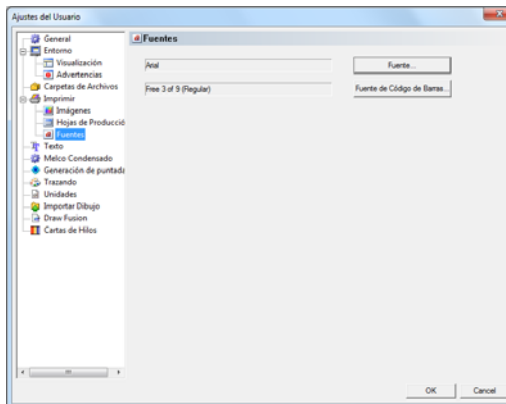


El bastidor debe ser mostrado en la ventana del diseño.

- ♦ Cruces Extendidas para el ancho y alto completos de la hoja de trabajo.
- 7 En el menú, seleccione la página de hojas técnicas.



- 8 Active las casillas para seleccionar la información que quiera imprimir en su hoja de trabajo. Puede seleccionar información tal como el nombre de la empresa, medidas del diseño, número de puntadas, y más.
- 9 Seleccione Fuentes para abrir la página de fuentes.



- ◆ Haga clic en el botón de Fuente para examinar y elegir una nueva fuente, estilo y tamaño para la información impresa en la hoja técnica.
- ◆ Haga clic en el botón Fuente de código de barras para elegir la fuente del código de su hoja técnica.

10 Haga clic en Aceptar.

Vista previa de un diseño antes de imprimir

Podrá tener una prevista de su hoja de trabajo en su pantalla antes de imprimir.

Para tener una vista previa del diseño:

- 1 Elija Archivo—Vista previa.
- 2 Para acercar y alejar la prevista de la hoja de trabajo, haga lo siguiente:
 - ◆ Para acercarse, haga clic en Zoom Más y muévase para ver partes específicas del diseño.
 - ◆ Para alejarse, haga clic en Zoom Menos y muévase para ver partes específicas del diseño.
- 3 Para cambiar los parámetros para la hoja de trabajo, haga clic en Ajustes.

- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Para cerrar la prevista y regresar a la ventana del diseño, haga clic en Cerrar.

Imprimiendo hojas de trabajo de los diseños

Podrá imprimir hojas de trabajo para archivos de diseños. Cuando usted imprime una hoja de trabajo para un archivo de diseño, la información disponible depende de los ajustes seleccionados en la página de propiedades de Ajustes de Impresión. Puede elegir incluir el nombre del diseño, las dimensiones, número de puntadas, costo estimado y otros ajustes disponibles al imprimir su hoja de trabajo.

Para imprimir una hoja de trabajo para su diseño:

- 1 Elija Archivo—Presentación preliminar para ver la hoja de trabajo antes de imprimirla.
- 2 Para cambiar los ajustes para la hoja de trabajo del diseño o revisar la información que será impresa en la hoja de trabajo, haga clic en Ajustes.
Vea Ajustes de la hoja de trabajo del diseño para mayor información.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 Haga clic en Imprimir.

Imprimiendo en vista 3D

Podrá imprimir sus diseños en Vista 3D. Al imprimir un diseño en 3D le podrá mostrar a sus clientes una vista realista del diseño, antes de presentar una muestra bordada.

Para imprimir en Vista 3D

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes usuario.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Ajustes de Impresión.
- 3 Seleccione Imprimir 3 Dim.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Elija Archivo—Imprimir.



CAPÍTULO 6

Trabajando con cartas y tablas de hilo

Tajima DG/ML by Pulse incluye cartas de hilo preinstaladas, que contienen información sobre los hilos de diversos fabricantes. Puede utilizar el editor de tablas de Tajima DG/ML by Pulse para crear sus propias cartas de hilo y paletas. También puede utilizar el editor para crear nuevos hilos y añadirlos a sus cartas de hilo personalizadas.

En este capítulo:

- Cartas de hilo y paletas.
- Cómo utilizar el editor de tablas de hilo.
- Cómo editar la paleta de colores activa.

Sobre cartas de hilo y paletas

Las cartas de hilo son una colección de hilos e información de color. Tajima DG/ML by Pulse tiene cartas de hilo instaladas que contienen información sobre los hilos de diversos fabricantes. Los hilos de una carta seleccionada se muestran en la zona inferior derecha del espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse. Haciendo clic en el signo (+) al final de la carta de hilo podrá cambiar la carta de hilos para el diseño actual.

Una paleta de hilos es un grupo de colores seleccionados que se utiliza habitualmente en un diseño. Mientras las cartas de hilo normalmente contienen todos los colores disponibles para un fabricante concreto, las paletas de hilo normalmente contienen solamente un sub grupo limitado de hilos. Normalmente una paleta de hilos está hecha de colores de hilo comunes o hilos requeridos en un diseño concreto.

Puede añadir más colores de hilo a la paleta haciendo clic en uno de los hilos de la carta seleccionada a la derecha de la pantalla o haciendo clic derecho en la paleta de hilos y seleccionando Cambiar paleta-Editar paleta activa. La función Editar paleta activa le permite añadir rápidamente hilos desde múltiples cartas de hilo a la paleta activa.

Usando el editor de tabla de hilos

El editor de tablas de hilo le permite crear y editar cargas de hilo y paletas. Use el Editor de Tabla de Hilos para personalizar la paleta

de colores de hilo por defecto así como cualquier otra carta de colores que viene con Tajima DG/ML by Pulse. Cuando carga una carta de hilos en el editor de tabla de hilos, puede modificar propiedades de sus hilos y el orden que tienen en la carta. También puede eliminar hilos sin uso y crear nuevos hilos dentro de cualquier carta de hilos.

La siguiente tabla lista las diferentes cartas de hilo disponibles en Tajima DG/ML by Pulse y sus correspondientes nombres de archivo. Puede usar esta tabla como referencia cuando abre archivos de tablas de hilo.

Archivo *.TDB	Carta de hilos
Hilos por Defecto	Paleta de colores de hilo por defecto
1	Ackerman - Isacord 30
2	Ackerman - Isacord 40
3	Madeira 40
4	122 SBP-7
5	R-A #304-4
6	R-A #40E 600
7	R-A #70c Super Luster
8	R-A SSR-7
9	Rapos
10	Madeira - Sticku 30
11	Madeira - Toledo 60
12	Madeira Poly-neon
13	Coats - Sylko
14	Royal - Linhasoft
15	DMC - Rayon
16	Gunold & Stickma-Sulky
17	Gunold & Stickma-Cotty
18	Coats Alcazar

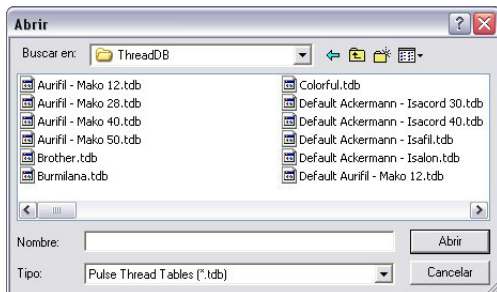
Archivo *.TDB	Carta de hilos
19	Marathon
20	Ackermann Isafil
21	Coats Sylko - USA Polyester
22	Durak - Visco 40

Cargando cartas de hilos

El Editor de Tabla de Hilos le permite cargar tablas de hilos que vienen con Tajima DG/ML by Pulse. Una vez que carga cartas de hilos, puede cambiar fácilmente las propiedades de hilos existentes o crear nuevos hilos.

Para cargar cartas de hilos:

- 1 Elija Herramientas—Editor de Tabla de Hilos.
Verá aparecer una carta de hilos sin título.
- 2 Para cargar un archivo existente de carta de hilos, haga lo siguiente:
 - ♦ Elija Archivo—Abrir desde la carta de hilos sin título.
Verá aparecer el diálogo de Abrir.

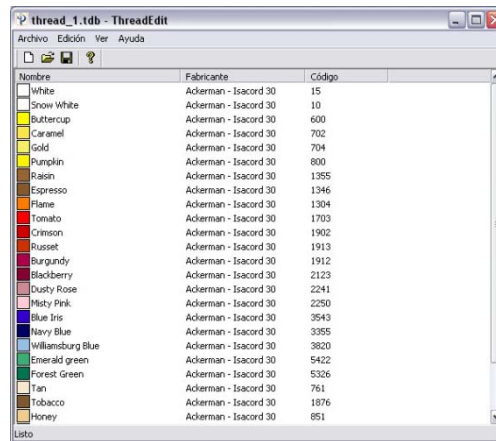


- ♦ En la lista de Buscar en, explore la ubicación de los archivos de carta de hilos que quiere abrir.
- ♦ En la caja de Nombre de archivo, introduzca un nombre de archivo o

seleccione la carta de hilos *.TDB que quiere abrir haciendo clic en el archivo.

- ♦ En la lista de Archivos de Tipo, seleccione Pulse Thread Tables (*.tdb).
- ♦ Haga clic en Abrir.

Verá aparecer una lista con todos los hilos contenidos en la carta de hilos seleccionada. Esta lista incluye un ejemplo del color de hilo, nombre del color, fabricante y código de color.



Buscando hilos en una carta de hilos

El Editor de Tabla de Hilos le permite buscar rápidamente hilos contenidos en una carta de hilos. Puede buscar hilos específicos y luego modificarlos, moverlos, copiarlos o eliminarlos de las cartas de hilos.

Para buscar hilos:

- 1 Cargue una carta de hilos.
 Para más información, vea "Cargando cartas de hilos".

- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Buscar Hilo.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Buscar Hilo desde el menú contextual.
 - ♦ Presione Ctrl+F en su teclado.
Verá aparecer el diálogo de Búsqueda.
- 3 En la caja de Buscar, introduzca el nombre o código de hilo que quiere buscar.
- 4 En el área de dirección, seleccione si quiere ir hacia arriba o abajo en la lista para buscar los hilos en la carta de hilos.
- 5 Seleccione Coincidir para buscar sólo aquellos hilos que coincidan exactamente con el nombre o código de hilo.
- 6 Para comenzar su búsqueda, haga clic en Buscar Siguiente.

El hilo será resaltado cuando sea encontrado.

Cambiando propiedades de hilos

La ventana de propiedades de hilos le permite modificar las características de los hilos de una carta, como el nombre del hilo, fabricante, grosor o color. También puede crear sus propios hilos para añadir a una carta con su ventana, asignando el grosor, colores, y más, a un nuevo hilo que usted cree.

Para editar propiedades de hilo:

- 1 Cargue una carta de hilos.
Para más información, vea "Cargando cartas de hilos".
- 2 Seleccione el hilo que quiera editar desde la lista de hilos.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Editar Hilo.

- ♦ Haga clic derecho en el hilo seleccionado y elija Editar Hilo desde el menú de acceso rápido.
- ♦ Pulse Alt + Enter en su teclado.
Verá aparecer el diálogo de Propiedades de Hilo.

The image shows a dialog box titled "Propiedades de Hilo". It has several input fields: "Nombre" with the value "Gold", "Productor" with "Ackerman - Isacord 30", "Código" with "704", and "Grosor" with "3". There is a dropdown menu for "Tipo" set to "Algodón". Below these is a "Color" section with three input fields: "Rojo" (245), "Verde" (240), and "Azul" (102). There are buttons for "Aceptar", "Cancelar", and "Seleccionar".

- 4 Ajuste cualquiera de las propiedades de hilo listadas.



Para más información sobre ajustes de propiedades de hilos vea "Creando un nuevo hilo".

- 5 Para aplicar sus cambios, haga clic en Aceptar.
- 6 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 7 Reinicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos surtan efecto.

Cambiando el nombre de una carta de hilos

Use el Editor de tabla de hilos para cambiar el nombre de una carta.

Para cambiar el nombre de una carta de hilos:

- 1 Cargue una carta de hilos.
- 2 Elija Archivo—Propiedades.
Verá el diálogo Propiedades de tabla.



- 3 En la caja de Nombre, cambie el nombre de la carta de hilos.



El número de Índice es sólo usado para la compatibilidad con Tajima DG/ML by Pulse Versión 9.1.

- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 6 Reinicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

Cambiando el orden de los hilos en una carta

Puede cambiar fácilmente la secuencia de los hilos en una carta de hilos usando el Editor de Tablas de Hilos. Las cartas de hilos pueden ser personalizadas para ajustarse a sus necesidades específicas.

Para cambiar el orden de los hilos:

- 1 Cargue una carta de hilos.
- 2 Seleccione uno o más hilos que quiera resecuenciar en la carta de hilos. Para seleccionar múltiples hilos, presione Ctrl

en su teclado mientras selecciona hilos individuales o presione Mays en su teclado mientras selecciona un grupo de hilos.

- 3 Para cambiar el orden de los hilos, puede usar el menú de Edición o hacer uno de los siguientes pasos:

- ♦ Para mover hilos hacia el tope de su carta de hilos, presione Ctrl + ← en su teclado.
- ♦ Para mover hilos hacia arriba en la carta de hilos, presione ← en su teclado.
- ♦ Para mover hilos hacia el final de su carta de hilos, presione Ctrl + → en su teclado.
- ♦ Para mover hilos hacia abajo en la carta de hilos, presione → en su teclado.

Los hilos seleccionados son movidos según corresponda.



De entrada, puede elegir Edición—Mover por 1, Mover por 10, o Mover por 100. Cuando usa los comandos Mover Arriba y mover Abajo, los hilos se moverán en incrementos de 1, 10, o 100 en la carta de hilos.

- 4 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 5 Re inicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

Copiando y moviendo hilos

El Editor de Tablas de Hilos hace fácil copiar y mover hilos dentro de la carta de hilos actual o en otra carta de hilos.

Para copiar hilos:

- 1 Cargue una o más cartas de hilos.
Para más información, vea "Cargando cartas de hilos".
- 2 Seleccione uno o más hilos que quiera copiar de la lista de hilos. Para seleccionar múltiples hilos, presione Ctrl en su teclado mientras selecciona hilos individuales o presione Shift en su teclado mientras selecciona un grupo de hilos.
- 3 Para copiar los hilos seleccionados, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Copiar.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Copiar desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Presione Ctrl+C en su teclado.
- 4 Seleccione dónde quiere pegar los hilos. Puede pegar los hilos en la carta de hilos actual o en otra carta de hilos abierta.
- 5 Para pegar los hilos seleccionados en una nueva ubicación, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Pegar.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Pegar desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Presione Ctrl+V en su teclado.
Verá los hilos seleccionados pegados en la nueva ubicación.
- 6 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 7 Re inicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

Para mover hilos:

- 1 Cargue una o más cartas de hilos.
Para más información, vea "Cargando cartas de hilos".
- 2 Seleccione uno o más hilos que quiera copiar de la lista de hilos. Para seleccionar múltiples hilos, presione Ctrl en su teclado mientras selecciona hilos individuales o presione Shift en su teclado mientras selecciona un grupo de hilos.
- 3 Para mover los hilos seleccionados, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Cortar.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Cortar desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Presione Ctrl+X en su teclado.
Verá que los hilos son removidos de la carta de hilos.
- 4 Seleccione dónde quiere pegar los hilos. Puede pegar los hilos en la carta de hilos actual o en otra carta de hilos abierta.
- 5 Para pegar los hilos seleccionados en una nueva ubicación, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Pegar.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Pegar desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Pulse Ctrl+V en su teclado.
Verá los hilos seleccionados pegados en la nueva ubicación.
- 6 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 7 Re inicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

Eliminando hilos

Los hilos sin uso pueden ser eliminados de una carta de hilos.

Para eliminar hilos:

- 1 Cargue una carta de hilos.
- 2 Seleccione uno o más hilos que quiera eliminar de la lista de hilos. Para seleccionar múltiples hilos, presione Ctrl en su teclado mientras selecciona hilos individuales o presione Shift en su teclado mientras selecciona un grupo de hilos.
- 3 Para eliminar los hilos seleccionados, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Eliminar Hilo.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Eliminar Hilo desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Presione Suprimir en su teclado.

Los hilos seleccionados son removidos de la carta de hilos.
- 4 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 5 Re inicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

Creando un nuevo hilo

El Editor de Tabla de Hilos le permite crear nuevos hilos. Puede crear hilos que cubran todas las necesidades de sus diseños de bordados.



Tras crear un nuevo hilo necesitará reiniciar Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

Para crear un nuevo hilo:

- 1 Elija Herramientas—Editor de Tabla de Hilos.

Verá aparecer una carta de hilos sin título.

- 2 Desde la carta de hilos, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Edición—Nuevo Hilo.
 - ♦ Haga clic derecho y elija Nuevo Hilo desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Presione Insertar en su teclado.
 - ♦ Elija Edición—Insertar Hilo para crear e insertar un nuevo hilo antes de cualquier hilo seleccionado. (Esta opción está sólo disponible cuando carga una carta de hilos existente).

Verá aparecer el diálogo de Propiedades de Hilo.



También puede crear un nuevo hilo para reemplazar un archivo de color de hilo existente. Seleccione cualquier hilo listado en la carta de hilos y presione Alt+Enter en su teclado para ver el diálogo de Propiedades de Hilos.

- 3 En la caja de Nombre, introduzca el nombre para el nuevo hilo que desea crear.

- 4 En la casilla de Fabricante, entre el nombre del fabricante de la carta de hilo que contiene el nuevo hilo.
- 5 En la casilla de Código, introduzca un código único para identificar el nuevo hilo. Un código de hilo se usa normalmente para identificar el hilo cuando se hace un pedido.
- 6 En la casilla de Espesor, introduzca un valor para el espesor. El valor por defecto es 3.
- 7 En la lista de Tipo, seleccione el tipo de hilo que desea usar. El ajuste de tipo describe el material utilizado para crear el hilo, como algodón, rayón, nylon o polyester.
- 8 En la zona de color, asigne un valor de intensidad para cada uno de los colores básicos que comprenden el espectro tonal de la pantalla, rojo, verde y azul. Esos son los valores normales para representar colores en una pantalla de ordenador.



Haga clic para en el botón Elegir para seleccionar de entre una lista de colores básicos o crear un color personalizado. Una vez ha seleccionado un color, los valores RGB para ese color seleccionado se mostrarán en sus propiedades de color.

- 9 Haga clic en Aceptar.
Verá el nuevo hilo agregado a la carta de hilos.
- 10 Para guardar sus cambios, elija Archivo—Guardar.
- 11 Reinicie Tajima DG/ML by Pulse para que los cambios en la tabla de hilos tomen efecto.

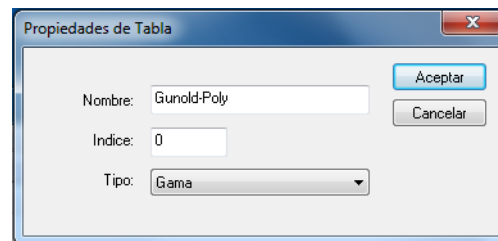
Trabajando con cartas de hilo

Definiendo las propiedades de la tabla de hilos

Puede definir una nueva carta de hilos o paleta desde la ventana Propiedades de la tabla. Primero, añada hilos en el editor de tablas de hilo, siguiendo el procedimiento señalado bajo “Creando un nuevo hilo”. Después, una vez el hilo ha sido añadido a la tabla, otórguele un nombre a la tabla y determine si la tabla será una carta de hilos o una paleta de hilos.

Para definir las propiedades de una tabla de hilo:

- 1 Abra el editor de tablas de hilo, si todavía no lo está.
- 2 Seleccione Archivo—Propiedades en el editor de tablas de hilo.
Verá la ventana de propiedades del hilo.



- 3 En el campo de nombre, introduzca el nombre para la tabla.
- 4 Si es necesario, seleccione un número de índice. (Índice es un número único utilizado para definir la carta de hilo. El parámetro índice sólo es necesario

cuando se crean archivos POF para versiones antiguas de Tajima DG/ML by Pulse)

- 5 Elija un tipo. El parámetro tipo define si la tabla de hilo será una carta de hilo o una paleta de hilo.



Debe configurar el nombre y el tipo de tabla de hilo para mostrar la tabla correctamente en el programa.

- 6 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

Cambiando los colores en los diseños

Tajima DG/ML by Pulse le ofrece cartas de varios fabricantes de hilo que puede usar para agregar o cambiar los colores de hilos de su diseño. La paleta de color en la parte izquierda de la pantalla es el grupo de colores por defecto o los colores que son usados en el diseño activo.



Si su diseño no es un Archivo de Bordado Pulse (*.PXF), le recomendamos que guarde su diseño como Archivo de Puntada Pulse (*.PSF). Algunos formatos de máquinas de bordar no incluyen información de colores de hilos. Guardando su archivo como *.PSF le permitirá recargar el diseño con los mismos colores en el futuro.

Para cambiar los colores en los diseños:

- 1 En la esquina inferior izquierda de su pantalla, haga clic derecho en el color que quiere cambiar.
- 2 Elija Cambio de Color desde el menú de acceso rápido.
Verá aparecer el Diálogo de carta de hilos.




- 3 En la lista de cartas, seleccione la carta que desee ver.
- 4 Para seleccionar un color de la carta de colores, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la caja de Diálogo de Carta de Hilos, use las flechas de navegación izquierda y derecha para navegar a través de los colores en la carta de colores y seleccione los colores que quiera usar.
 - ♦ En la caja de Color, introduzca el nombre del color que quiera usar y haga clic en Buscar.
 - ♦ En la caja de Código, introduzca el código del color que quiera usar y haga clic en Buscar.
- 5 Haga clic en Aceptar.

El nuevo color reemplaza al color existente en el espacio de trabajo.

Agregando colores de hilos personalizados a una carta de hilos personalizada

Usando la Paleta de colores de Windows®, podrá agregar nuevos colores de hilo a una tabla de colores de hilo personalizada. Las cartas de colores disponibles de los fabricantes, quizás no tengan todos los colores que necesita o los colores no coinciden demasiado con los suyos, por consiguiente puede crear sus propios colores usando la carta de color.

Para agregar colores personalizados a una carta de hilos personalizada:

- 1 Haga clic en  en el extremo inferior derecho de la pantalla.
Podrá ver la caja de Diálogo de Carta de hilos.
- 2 En la lista de Cartas, seleccione Personalizada.
- 3 Haga clic en Añadir Hilo.
Podrá ver la página de Propiedades del Hilo.
- 4 Haga clic en el cuadrado negro para cambiar el color del hilo.
Podrá ver la caja de diálogo de Color.
- 5 Seleccione un color de la tabla.
- 6 Haga clic en Añadir a colores personalizados.
Verá aparecer el color en los cuadrados de Colores Personalizados.
- 7 Haga clic en Aceptar.
Podrá ver la Página de Propiedades de Hilo.
- 8 En la caja de Color, entre el nombre para el color del hilo.

- 9 En la Caja Tipo, entre el tipo de hilo para ese color.
- 10 En la caja Espesor, entre un valor para el espesor del hilo.
- 11 Haga clic en Aceptar.
El nuevo color es agregado a una carta de Hilos personalizada.


Agregando colores de hilo estándar a una carta de hilos personalizada

Podrá crear paletas de colores personalizadas para sus diseños. Por ejemplo, usted puede combinar colores encontrados en varias tablas de fabricantes de hilos para lograr un cierto aspecto o combinación de colores para sus diseños.



No podrá agregar colores a las cartas de los fabricantes de hilos preinstaladas.

Para agregar colores de hilos estándar a una carta de hilos personalizada:


- 1 Haga clic  en el extremo inferior derecho de su pantalla.
Podrá ver la caja de Diálogo de Carta de hilos.
- 2 En la lista de Cartas, seleccione una carta.
Podrá ver un nuevo conjunto de colores de hilos.
- 3 Haga clic en el color que desea agregar a una tabla de colores personalizada.
- 4 Haga clic en Añadir hilo.
Podrá ver la Página de Propiedades de Hilo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

- 6 En la lista de Cartas, seleccione Personalizada.
Podrá ver el color de hilo elegido en la paleta personalizada.
- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 Repita los pasos anteriores para agregar otros colores a una paleta personalizada.

Eligiendo una carta de hilos

La Base de datos de Hilos consiste de dos paletas de colores. La paleta de la derecha muestra un conjunto completo de hilos de colores basados en una carta de colores de un fabricante de hilos. También podrá crear una paleta personalizada de colores de hilos para sus diseños. La carta de colores en la parte izquierda de la pantalla es el conjunto predeterminado de colores de hilos o los colores que son usados en el diseño actual.


Para elegir una carta de colores:

- 1 Haga clic en  en el extremo inferior derecho de la pantalla.
Podrá ver la caja de diálogo de Carta de Hilo.
- 2 En la lista de Cartas, seleccione una carta de hilos.
La carta de hilos seleccionada permanece activa hasta que seleccione otra carta de hilos.

Cambiando la carta de hilos

Si usted conoce que una cierta marca de hilo tiene colores que se adaptan a sus diseños, podrá cambiar el fabricante.

Para cambiar la carta de hilos:

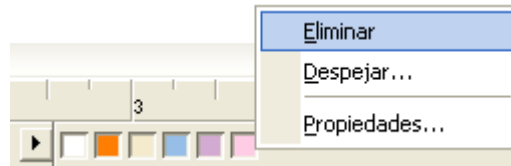
- 1 Haga clic en  en el extremo inferior derecho de la pantalla.
Podrá ver la caja de Diálogo de Tabla de Hilos.
- 2 En la lista de Cartas, seleccione otra carta de hilos.
La carta de colores cambia para mostrar los colores provistos por el fabricante.
- 3 Haga clic en Aceptar.
Los colores de la parte inferior de la pantalla cambian a la carta seleccionada.

Eliminando un color de hilo de la carta de hilos personalizada

Puede eliminar rápidamente un color de hilo de la carta de hilos personalizada.

Para eliminar un color de hilo de la carta de colores personalizada:

- 1 En la paleta de colores del diseño, haga clic derecho en el hilo que quiera eliminar de la carta de hilos personalizada.
Verá aparecer un menú.



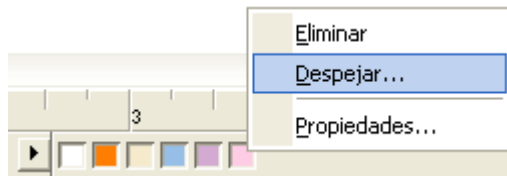
- 2 Elija Eliminar.
Verá el hilo removido de la carta personalizada.

Eliminando todos los hilos en la carta de hilos personalizada

Puede eliminar todos los hilos en la carta de colores personalizada.

Para eliminar un hilo de la carta de colores personalizada:

- 1 En la paleta de colores del diseño, haga clic derecho en el hilo que quiera eliminar de la carta de hilos personalizada.
Verá aparecer un menú.



- 2 Elija eliminar.
Verá aparecer una advertencia. Si quiere vaciar la base de datos de la carta de hilos personalizada, haga clic en Aceptar. Todos los hilos serán borrados de la carta personalizada.

Trabajando con múltiples paletas de color

Una paleta de colores de un diseño es un grupo de colores que están almacenados con el diseño. Las Paletas de Colores están ubicadas en la esquina inferior izquierda de la ventana de diseño.

Tajima DG/ML by Pulse le permite tener múltiples paletas de color para cada uno de sus diseños. Usar múltiples paletas de color es útil para mostrar diseños en diferentes combinaciones de color y luego guardar esas combinaciones de color para referencias

futuras. Dependiendo del formato del archivo de diseño, también puede guardar diferentes colores de fondo con cada paleta de color. Para más información sobre cómo cambiar el color de fondo, vea "Cambiando el color de fondo de la ventana actual".

Cuando guarda un diseño con una paleta de color múltiple como Archivo de Bordado Pulse (*.PXF), la paleta de color múltiple será guardada en el archivo *.PXF. La paleta de color guardada como activa permanecerá activa la próxima vez que cargue el archivo *.PXF. El icono guardado en el archivo *.PXF usará la paleta de color activa cuando guarda su archivo de diseño. Paletas de color múltiples guardadas como Trazos Pulse (*.POF) o Puntada Pulse (*.PSF) sólo tendrán la paleta de color activa guardada con el archivo de diseño.

Cuando comienza un nuevo diseño, sólo una paleta inicial estará disponible. Esta paleta usa los colores de la paleta de diseño por defecto. Para más información sobre cómo modificar la paleta de colores por defecto, vea "Usando el Editor de Tabla de Hilos".

Si agrega un hilo a una de las paletas de color, el hilo será agregado a todas las paletas de color. Todas las paletas de color deben tener el mismo número de agujas.

Para trabajar con múltiples paletas de color, debería saber cómo hacer lo siguiente:

- Agregar nuevas paletas de color
- Cambiar sus paletas de color
- Cambiar el nombre de las paletas de color activas
- Eliminar paletas de color activas
- Eliminar hilos sin uso de la paleta de color activa

Agregando nuevas gamas de colores

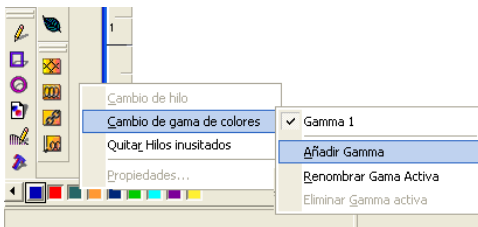
Puede agregar una nueva paleta de colores al diseño actual.



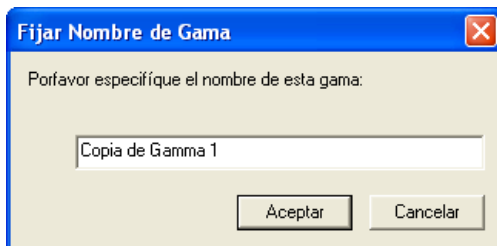
Cuando agrega nuevas paletas de colores, también puede guardar diferentes colores de fondo con cada paleta. Esta función no está disponible para archivos *.POF.

Para agregar una nueva gama de color:

- 1 Haga clic derecho en cualquier lugar en la paleta de color del diseño.
Verá aparecer un menú.



- 2 Elija Cambiar Paleta—Agregar Paleta.
Verá aparecer el diálogo de Nombre de Grupo de Paleta. Por defecto, el nuevo nombre de paleta será "Copia de" y tendrá el nombre de la paleta activa al final.



- 3 Introduzca un nuevo nombre para la paleta de color que quiere agregar.

- 4 Haga clic en Aceptar.

La nueva paleta se volverá activa y parecerá en la lista de paletas con el nombre que especificó. La nueva paleta contendrá los mismos colores que la paleta activa cuando es creada y podrá ser modificada.

Cambiando a diferentes gamas de colores

Puede cambiar fácilmente a una paleta de colores diferente en Tajima DG/ML by Pulse. Cuando cambia la paleta de colores, todos los colores en el diseño cambiarán para coincidir con la nueva paleta activa.

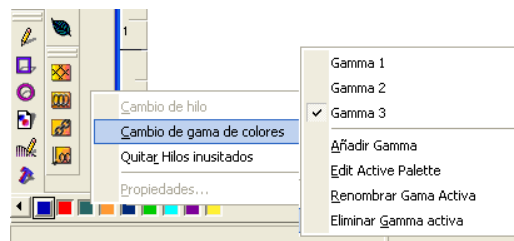
Para cambiar a una gama de colores diferente:

- 1 Haga clic derecho en cualquier lugar de la paleta de colores del diseño.
Verá aparecer un menú.
- 2 Elija Cambiar Paleta y seleccione una paleta diferente de la lista.



La paleta activa tendrá una marca junto a ella.

La paleta seleccionada estará ahora activa y todos los colores en el diseño cambiarán para coincidir con la nueva paleta activa.



Cambiando el nombre de las gamas de color activas

Tajima DG/ML by Pulse hace fácil cambiar el nombre de las paletas de color activas.

Para renombrar paletas de color activas:

- 1 Haga clic derecho en cualquier lugar de la paleta de colores del diseño.
Verá aparecer un menú.
- 2 Elija Cambiar Paleta—Renombrar Paleta Activa.
Verá aparecer el diálogo de Nombre de Grupo de Paleta.
- 3 Cambie el nombre de la paleta de colores activa.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Eliminando gamas de color activas

Puede eliminar paletas de color activas en Tajima DG/ML by Pulse. Cuando borra una paleta en el menú, las paletas restantes son reenumeradas. Por ejemplo, si borra la Paleta 2, la Paleta 3 se convierte en Paleta 2, etc. Si elimina la última paleta en el diseño, la lista de paletas se actualizará en el menú y la nueva última paleta se volverá activa.



Siempre habrá por lo menos una paleta por diseño.

Para eliminar una gama de colores activa:

- 1 Haga clic derecho en cualquier lugar de la paleta de colores del diseño.
Verá aparecer un menú.

- 2 Elija Cambiar Paleta—Eliminar Paleta Activa.

La paleta activa es eliminada. Todas las paletas que siguen a la paleta eliminada son reenumeradas.

Eliminando hilos sin uso de la gama de colores activa

Tajima DG/ML by Pulse hace fácil eliminar hilos sin uso de la paleta de colores activa.

Para eliminar hilos sin uso de la gama de colores activa:

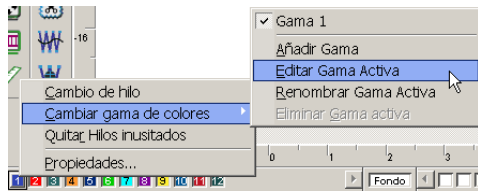
- 1 Haga clic derecho en cualquier lugar de la paleta de colores del diseño.
Verá aparecer un menú.
- 2 Elija eliminar Hilos Sin uso.
Verá la paleta de colores activa modificada para mostrar sólo aquellos hilos usados en el diseño actual.

Editando la gama activa

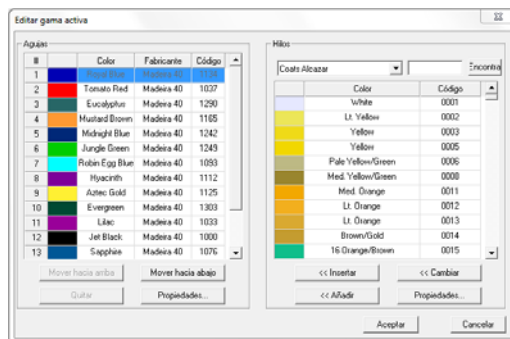
La ventana de edición de paleta activa facilita hacer cambios a los hilos en las agujas de la paleta activa. Puede cambiar el orden de los hilos, añadir nuevos de cualquiera de las cartas disponibles, y eliminar hilos de la paleta activa. También hay un botón que permite ver las propiedades del hilo, como el nombre, perfil de color RGB, grosor y material.

Para usar Editar gama activa

- 1 Haga clic izquierdo en cualquier sitio de la paleta del diseño.
Verá un menú contextual.



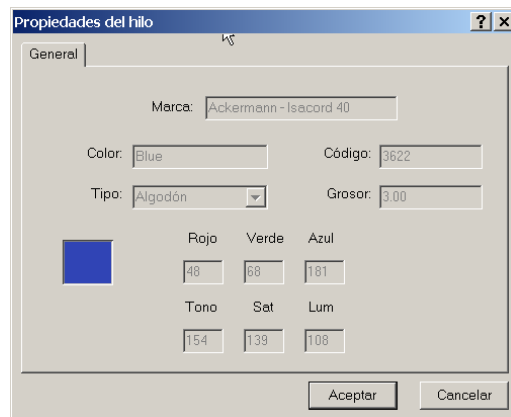
- 2 Elija Cambiar gama de colores—Editar gama activa del menú contextual.
 Verá el cuadro de diálogo de Editar gama activa.



- 3 Haga una o más de las siguientes:
 - ♦ Para cambiar el orden de un color en la paleta activa, selecciónela y pulse Mover hacia arriba o Mover hacia abajo.
 - ♦ Para eliminar un color de la paleta activa, selecciónelo y pulse el botón Quitar.
 - ♦ Para añadir un color al final de la lista de hilos, seleccione uno de los hilos de la carta y pulse el botón Añadir.
 - ♦ Para insertar un nuevo hilo en una ubicación específica de la paleta activa, seleccione el color en la paleta activa inmediatamente siguiendo la posición donde quiera situar el color;

después, seleccione el hilo que quiera añadir a la tabla, y pulse Insertar.

- ♦ Para sustituir uno de los hilos en la paleta activa, selecciónela, después seleccione un hilo de la tabla, y pulse el botón Cambiar.
- ♦ Para ver las propiedades de un hilo, selecciónelo y pulse el botón Propiedades.
 Verá el cuadro de Propiedades del hilo.



- 4 Pulse Aceptar.



CAPÍTULO 7

Visualizando diseños

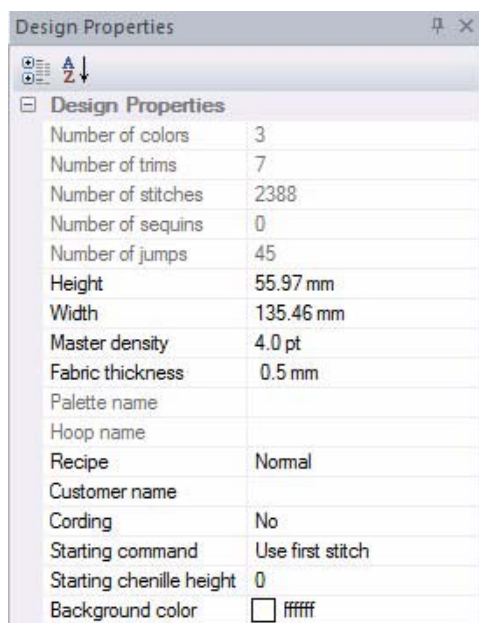
Tajima DG/ML by Pulse le ofrece los métodos que necesita para ver sus diseños con exactitud. Podrá ver su diseño entero en la pantalla o hacer un zoom para ver sólo parte de su diseño no visible en el espacio de trabajo del diseño. Cambiar el fondo de color de su ventana o alterar como ver los segmentos es muy simple cuando use los botones de vista de Tajima DG/ML by Pulse. Si quiere ver la ubicación del diseño cuando la máquina de bordar realiza comandos tales como cortes o saltos, podrá usar varios Mostrar Comandos disponibles.

En este capítulo:

- Visualizar las propiedades de un diseño
- Aprenda cómo a visualizar herramientas, botones y comandos.
- Cómo mostrar y ocultar puntadas, trazos y puntos de puntada.
- La función de mostrar repeticiones.

Visualizando las propiedades del diseño

El panel de propiedades del diseño es una ventana acoplable en el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse. Este panel muestra los ajustes relativos al diseño en general. Estos incluyen el número de colores, cortes, dimensiones generales, así como algunos otros atributos del diseño.



El panel de propiedades del diseño se abre por defecto cuando inicia Tajima DG/ML by Pulse por primera vez; sin embargo, si lo cierra, puede visualizarlo de nuevo desde la barra de menú - seleccionar vista—Barras de herramientas y ventanas acoplables—Propiedades del diseño.

Algunos de esos atributos (como el número de colores, número de puntadas) son propiedades inherentes del diseño, y por tanto no pueden ser editadas en el panel; sin embargo, si el diseño es editado, esos atributos serán actualizados. Por ejemplo, si modifica el tamaño de un segmento del diseño, y regenera, el número de puntadas mostrado se actualizará automáticamente.

Otros atributos, como el ancho del diseño, alto, y la plantilla, pueden ser alterados en el panel de propiedades del diseño.



Si el archivo de diseño es una combinación o archivo de trazos (.PXF, por ejemplo) las puntadas serán regeneradas cuando el diseño sea redimensionado; pero tenga precaución, ya que los archivos de puntadas no se regeneran, por lo que hay que actuar con precaución al redimensionar estos archivos.

Cambiando el color de fondo del espacio de trabajo

Dependiendo del tipo de dibujo que esté utilizando o el tipo de diseño que esté creando, puede querer cambiar el color de fondo de la ventana. Por ejemplo, si está creando un diseño con colores de hilo claro, puede querer oscurecer el fondo para que las puntadas sean más visibles en pantalla.

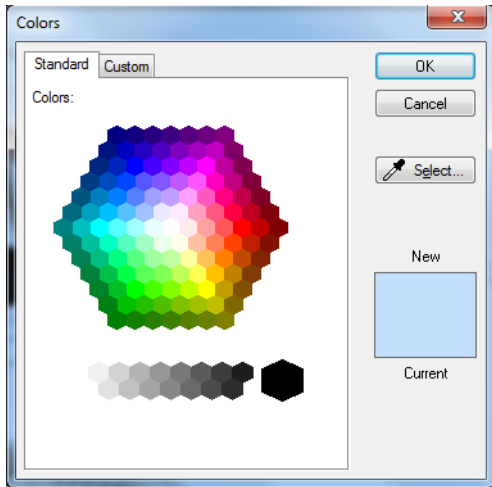
Para cambiar el color de fondo del espacio de trabajo:

- 1 Haga clic en el botón de cambio de color.



El botón de cambio de color está ubicado en la zona inferior izquierda del espacio de trabajo, a la izquierda de la barra de paleta de hilos.

2 Verá la ventana de colores



- 3 Elija la pestaña estándar o la de colores personalizados, y seleccione el color deseado en la ventana.
- 4 Haga clic en Aceptar.

El nuevo color elegido sustituye el anterior en el espacio de trabajo de su diseño.

También puede utilizar la ventana de colores para seleccionar uno de los diseños directamente en su diseño.



Haga clic en el botón Seleccionar y mueva el ratón sobre una zona del diseño que contenga el color deseado (el cursor del ratón cambiará a un cuentagotas). Haga clic para seleccionar el color, y haga clic en Aceptar en la ventana de colores.

Visualizando la barra de propiedades

La barra de propiedades es una función del espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse que ofrece acceso rápido a algunos de los ajustes más utilizados. Aparece a lo largo del límite superior de su espacio de trabajo.

Los ajustes que aparecen en la barra de propiedades aparecen de acuerdo con el tipo de segmento seleccionado.



Solo un número seleccionado de propiedades pertenecientes a un tipo de segmento dado se mostrarán en la barra de propiedades. Para ver todas las propiedades de los segmentos, abra el panel de propiedades. Vea "Visualizando las propiedades del diseño".

Para mostrar u ocultar la barra de propiedades, en la barra de menú, seleccione Ver—Barra de propiedades.

Herramientas y métodos de vista

Aumentando y reduciendo la vista


Use el Zoom para magnificar o agrandar parte de su diseño. Reducir un diseño le deja ver más del mismo en su pantalla. Con el Zoom usted puede hacer clic izquierdo para agrandar su diseño o clic derecho para reducirlo.


Para usar zoom:

- 1 Elija Ver—Hacer Zoom.
El puntero se transforma en una lupa con un símbolo más.
- 2 Haga un clic izquierdo en su diseño.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic derecho para reducir su diseño.
 - ♦ Haga clic izquierdo en el área que quiera agrandar.

Para agrandar un área específica:

- 1 Elija Ver—Hacer Zoom.
El puntero se transforma en una lupa con el símbolo más
- 2 Haga clic y manteniendo apretado el botón izquierdo del mouse, arrastre el mismo para formar un rectángulo alrededor del área que necesita ver en detalle.
- 3 Arrastre el mouse abarcando el área que quiere agrandar.
- 4 Siga alguno de los siguientes pasos:

 Podrá también presionar 1 en su teclado para retroceder el Zoom al tamaño original del diseño.

- ♦ Para incrementar el Zoom, haga clic y arrastre la caja flexible. Haciendo eso puede llegar a ver hasta una simple puntada.
- ♦ En la barra de herramientas de Vista o en la carpeta Vista del Gabinete de Herramientas, haga clic en Tamaño original  para regresar al tamaño original.

Para desactivar el zoom:

- En la barra de herramientas de Edición o en la carpeta Edición del Gabinete de herramientas, haga clic en la herramienta Seleccionar una vez que logre el nivel de aumento que quiere.

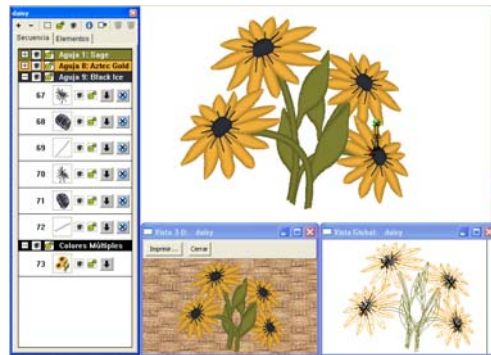
Visualizando diseños

Puede ver los diseños de diferentes maneras usando una de las opciones del modo MultiVista. Las vistas diferentes son vista principal mejorada, vista global, vista secuencia, y vista 3 dimensiones.

Modo multi-vista

Para ver un diseño en vista principal mejorada:

- Abra el diseño.
El diseño se abre en vista principal mejorada.

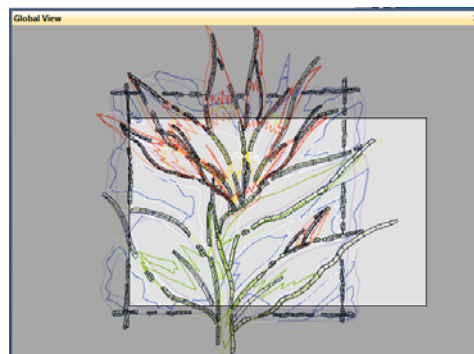


Para ver un diseño en vista global:

- 1 Abra el diseño.
- 2 Seleccione Ver—Barras de herramientas y ventanas acopladas—Vista global.

Verá el panel de vista global.

La zona del espacio de trabajo del diseño aparece como una zona rectangular, con el mismo color de fondo que el espacio de trabajo; la parte del diseño que está fuera de los límites del espacio de trabajo será una versión del fondo más oscura.





- 3 Para cambiar la parte del diseño actual que aparece en la ventana del diseño haga clic y arrastre.
- 4 La vista del diseño en la ventana principal del diseño cambiará para adaptarse.


Para ver un diseño en vista 3D:

- 1 Abra el diseño.
- 2 Seleccione Ver—Vista 3D.
Verá la ventana de opciones de vista 3D.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 *Verá el diseño en vista 3D.*

Para ver puntadas 3D en la vista principal mejorada:

- 1 Abra el diseño.
- 2 Haga clic en la herramienta Mostrar puntadas 3D  en la ventana activa.
- 3 Haga clic nuevamente en la herramienta Mostrar puntadas 3D  para remover las puntadas en 3D.

Ver la lista de segmentos:

- 1 Abra el diseño.
- 2 Seleccione Ventana—Lista de segmentos.
Verá aparecer el diálogo de Lista de segmentos.
- 3 Seleccione una de las vistas disponibles.
- 4 Para ocultar los segmentos de arte en el diálogo de la lista de segmentos y en el espacio de trabajo de su diseño, haga clic en Ocultar Dibujo .

Visualizar el tamaño real de los diseños

Haga clic en la herramienta Tamaño original




para ver su diseño en sus medidas originales donde un centímetro del diseño es igual a un centímetro en la pantalla. Las reglas cambian para coincidir la cantidad de centímetros o pulgadas de acuerdo con las medidas del diseño. Tamaño original es útil si utiliza Zoom y desea volver a ver el diseño en sus medidas originales.



También puede presionar 1 en su teclado para volver el diseño a su tamaño original.

Para usar la herramienta Tamaño original:

- En la barra de herramientas Ver o en la carpeta Vista del Gabinete de Herramientas, haga clic en  Tamaño original para que el diseño regrese a su tamaño original.


Visualizando todo el diseño en la pantalla

Ajustar a Ventana le permite visualizar todo el diseño en la ventana activa. Por ejemplo después de utilizar zoom para ver diferentes partes del diseño, si quiere ver el diseño entero antes de cerrarlo o mandarlo a la máquina.



Puede presionar W en su teclado para ver todo el diseño en la pantalla.

Para utilizar la herramienta Ajustar a Ventana:

- En la barra de herramientas Verhaga clic en Ajustar a Ventana  para ver todo el diseño en la pantalla.

Viendo una selección de diseño en pantalla

El comando Ajustar Selección a Ventana le permite ajustar la selección actual de segmentos a la ventana de diseño. Puede usar este comando para hacer foco en un área específica del diseño de bordado.



También puede presionar K en su teclado para ver su selección en toda la pantalla.

Para ver una selección del diseño en pantalla:

- 1 Seleccione uno o más segmentos de la ventana de diseño.
- 2 Elija Vista—Ajustar Selección a Ventana. *Los segmentos seleccionados ocuparán la ventana de diseño completa.*

Modo pantalla completa

Hay una vista de pantalla completa disponible para Tajima DG/ML by Pulse. En pantalla completa, el espacio de trabajo se expande hasta el máximo tamaño que ofrece su pantalla.




En modo pantalla completa, los botones de la barra de herramientas se ocultarán. Por tanto es más útil para los digitalizadores que están acostumbrados a trabajar con atajos de teclado.

Para entrar en modo pantalla completa:

- Pulse F12 en su teclado.

Desplazamiento en el espacio de trabajo del diseño

Para desplazar el diseño dentro de la ventana de trabajo, puede utilizar la función de desplazamiento. Para desplazarse dentro del diseño, mantenga pulsada la **barra espaciadora**, y después haga clic y arrastre con el ratón; verá que mientras la barra espaciadora está siendo pulsada, el puntero cambiará a un icono de desplazamiento , para indicar que está en el modo de desplazamiento.



Puede cambiar al modo de desplazamiento desde cualquier herramienta que esté utilizando. Cuando suelte la barra espaciadora, Tajima DG/ML by Pulse volverá a la herramienta que estaba utilizando.

Desplazando el espacio de trabajo del diseño

Podrá moverse para ir a áreas de su diseño que no estén visibles dentro de la ventana.


Para mover hacia arriba:

- Utilice la tecla  para ir hacia arriba.


Para mover hacia abajo:

- Utilice la tecla  para ir hacia abajo.

Para mover hacia izquierda:

- Utilice la tecla  para ir hacia la izquierda.

Para mover hacia derecha:

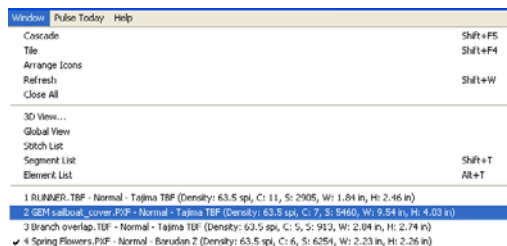
- Utilice la tecla  para ir hacia la derecha.

Organizando múltiples diseños en el espacio de trabajo

Si está trabajando con más de un diseño al mismo tiempo, querrá cambiar la vista de uno a otro. El menú de Ventana le permite organizar cómo quiere ver los diferentes diseños.

Usando el menú Ventana

- Para ver todas las ventanas del proyecto juntas al mismo tiempo, elija Ventana—Mosaicos.
- Para pegar las ventanas del proyecto sobre el resto, elija Ventana—Cascada.
- Para cerrar todos los proyectos abiertos, elija Ventana—Cerrar todas.
- Para traer un proyecto al frente en el espacio de trabajo, pulse en su nombre en el menú desplegable.




El menú Ventana; cuando hay varios diseño abiertos simultáneamente, muestra el activo con una marca.

Botones de vista.

Creando y eliminando filtros de segmentos personalizados

Puede mostrar, ocultar, organizar y editar segmentos en una ventana de diseño por tipos de puntadas o por colores de hilos. Puede crear filtros de segmentos personalizados para mostrar los tipos de puntadas o colores de hilos que desea. También puede eliminar los filtros personalizados que ya no necesita.

Para crear un filtro de segmento personalizado:

- 1 Haga clic en la herramienta Filtro de segmentos . Aparece el cuadro de diálogo *Filtros*.
- 2 Configure el Filtro de segmentos para ocultar los números de hilos y los tipos de puntadas que desea para su filtro personalizado como se describe en Ver y ocultar segmentos trazos.
- 3 En el cuadro Nombre del Filtro, entre un nombre para su filtro personalizado.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para eliminar un filtro de segmentos personalizado:

- 1 En cuadro Nombre del filtro, seleccione el nombre del filtro personalizado que desea eliminar.
- 2 Haga clic en Eliminar.

Mostrando y ocultando segmentos de trazo

Tajima DG/ML by Pulse le permite mostrar y ocultar segmentos de trazos usando varios métodos. Puede usar el diálogo de Filtro de Segmentos para mostrar y ocultar segmentos de trazo y cambiar cómo ordena y visualiza segmentos en la ventana de diseño. También puede usar otras herramientas de la cinta, como la herramienta Ocultar segmentos seleccionados o Mostrar trazos, para ver y ocultar rápidamente segmentos y segmentos de trazos.


Usando el filtro de segmentos



Puede ver, ocultar, organizar y editar segmentos en una ventana de diseño por tipos de puntadas o por colores de hilo. Todos los tipos de puntadas y colores de hilo se muestran en la ventana del diseño por defecto. Cuando modifica los ajustes predeterminados, la siguiente vez que utiliza el Filtro de Segmentos, se utilizan estas selecciones. Puede elegir mostrar u ocultar uno o múltiples números de colores de hilo o tipos de puntadas. También puede seleccionar segmentos en un diseño y ocultar los segmentos no seleccionados.






Si se equivoca, haga clic en Resetear para vaciar el cuadro Mostrar y Ocultar.

Para ocultar segmentos de trazo:


- 1 Haga clic en la herramienta Filtro de segmentos .
El cuadro de diálogo Filtros aparece.
- 2 En el área Hilos, seleccione los números de los hilos que desea ocultar.

- 3 Haga clic en el botón para mover hacia la derecha  para mover los hilos a la lista Ocultar.
- 4 En la zona de tipos de puntadas, seleccione los que desea ocultar.
- 5 Haga clic en el botón para mover hacia la derecha  para mover los tipos de puntadas a la lista Ocultar.
- 6 Haga clic en Aceptar.


Para mostrar segmentos trazos:

- 1 Haga clic en la herramienta Filtro de segmentos .
El cuadro de diálogo Filtros aparece.
- 2 En el área Hilos, seleccione los números de los hilos que desea mostrar.
- 3 Haga clic en el botón para mover hacia la izquierda  para mover los hilos a la lista Mostrar.
- 4 En el área Tipos de puntadas, seleccione los tipos de puntadas que desea mostrar.
- 5 Haga clic en el botón para mover hacia la izquierda  para mover los tipos de puntadas a la lista Mostrar.
- 6 Haga clic en Aceptar.


Para ocultar segmentos no seleccionados:

- 1 Seleccione los segmentos que desea ver.
- 2 Haga clic en la herramienta Filtro de segmentos .
Se ve el cuadro de diálogo Filtros.
- 3 Haga clic en la casilla de verificación Ocultar segmentos no seleccionados (Ctrl+H).
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para ocultar segmentos seleccionados:

- 1 Seleccione los segmentos que **no** desea ver.
- 2 Haga clic en la herramienta Filtro de segmentos .
Se ve el cuadro de diálogo Filtros.
- 3 Seleccione la casilla de verificación Ocultar los segmentos seleccionados (May+H).
- 4 Haga clic en Aceptar.


Para mostrar todos los segmentos ocultos:

- 1 Haga clic en la herramienta Filtro de Segmentos .
Se ve el cuadro de diálogo Filtros.
- 2 Seleccione la casilla de verificación Mostrar todos los segmentos ocultos (May+Ctrl+H).
- 3 Haga clic en Aceptar.


Mostrando y ocultando segmentos y segmentos de trazos usando varias herramientas de la cinta

Puede usar herramientas de la cinta para ocultar segmentos seleccionados, ocultar segmentos no seleccionados y mostrar todos los segmentos ocultos. La herramienta Mostrar trazos también le permite mostrar y ocultar los segmentos de trazos en cualquier diseño de bordado.


Para ocultar segmentos seleccionados:

- 1 Seleccione los segmentos que **no** desea ver.
- 2 Haga clic en la herramienta Ocultar segmentos seleccionados .


Para ocultar segmentos no seleccionados:

- 1 Seleccione los segmentos que desea ver.
- 2 clic the Ocultar segmentos no seleccionados .


Para mostrar todos los segmentos ocultos:

- Haga clic en la herramienta Mostrar todos los segmentos ocultos .


Para mostrar segmentos de trazos:

- Haga clic en la herramienta Mostrar Trazos , si aún no está seleccionada. *Verá los segmentos de trazos en su diseño.*


Para ocultar segmentos de trazos:

- Haga clic en la herramienta Mostrar trazos  nuevamente.


Filtrar segmentos según sus propiedades

Tajima DG/ML by Pulse le permite fácilmente mostrar u ocultar propiedades de segmentos en sus diseños. Use la herramienta Filtro de Segmentos  para buscar en los segmentos de su diseño y determinar cuales segmentos deberían ser mostrados u ocultados en la ventana del diseño. El botón Mostrar mostrará los segmentos del diseño que contengan todos los ajustes especificados. El botón Ocultar ocultará los segmentos del diseño que contengan todos los ajustes especificados.

Para mostrar segmentos en base a las propiedades de segmentos:

- 1 Haga clic en la herramienta Filtro de Segmentos .
Se ve el cuadro de diálogo Filtros.
- 2 En el área de Propiedades de Segmentos, haga clic en Mostrar.
Verá aparecer un diálogo de Ajustes de Segmento. El diálogo contiene todos los ajustes disponibles para diseños en Tajima DG/ML by Pulse.
- 3 En el diálogo de Propiedades de Segmentos, haga clic en una o más de las páginas de propiedades y ajuste cualquiera de estos parámetros. Los parámetros que ajuste le permitirán filtrar y mostrar todos los segmentos en su diseño que coincidan con el criterio especificado.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Para ocultar segmentos en base a las propiedades de segmentos:

- 1 Haga clic en la herramienta Filtro de Segmentos .
Se ve el cuadro de diálogo Filtros.
- 2 En el área de Propiedades de Segmentos, haga clic en Ocultar.
Verá aparecer un diálogo de Ajustes de Segmento. El diálogo contiene todos los ajustes disponibles para diseños en Tajima DG/ML by Pulse.
- 3 En el diálogo de Propiedades de Segmentos, haga clic en una o más de las páginas de propiedades y ajuste cualquiera de estos parámetros. Los parámetros que ajuste le permitirán filtrar y ocultar todos


los segmentos en su diseño que coincidan con el criterio especificado.

- 4 Haga clic en Aceptar en el diálogo de ajustes de segmento.
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el diálogo de filtros.


Mostrando y ocultando comandos de máquina

Utilice Mostrar comandos para ver en dónde la máquina de bordar ejecuta comandos. Estas ubicaciones son marcadas con símbolos diferentes para mostrar el tipo de comando.







Para mostrar los comandos:













- Haga clic en la herramienta Mostrar Comandos  en la ventana.

Para ocultar los comandos:


- Vuelva a hacer clic en la herramienta Mostrar Comandos .

En la siguiente tabla se ve el símbolo para cada comando.


Comando	Símbolo
Corte	
Corte-saltos	
Perforador encendido	
Perforador apagado	
Dos paros	Dos símbolos Paro
Velocidad alta	
Velocidad baja	

Comando	Símbolo
Paro	
Fin	
Inicio	
Salto	
Blanco	Sin símbolo
Sin comando	Sin símbolo
Cambio de color	
Cambio final	
Movimiento cambio final	
Inicio de lentejuela	
Fin de lentejuela	
Caída de lentejuela	
Marco fuera	
Tres paros	

Mostrando y ocultando la ubicación de las puntadas



Utilice la herramienta Mostrar Puntos  para ver las asas y los puntos de penetración de puntadas en la ventana del diseño. Los cuadrados azules en su diseño representan las asas que controlan la forma del diseño. Los puntos negros en su diseño representan los puntos donde la aguja de la máquina de bordar penetrará la tela.

Para mostrar las ubicaciones de puntadas:


- Haga clic en la herramienta Mostrar Puntos  en la ventana activa.



También puede presionar P en su teclado para mostrar y ocultar las marcas de las puntadas.

- Para seleccionar el tipo de puntos que quiere visualizar en su diseño, haga uno o más de los siguientes pasos:
 - Para ver las asas, haga clic derecho en la herramienta Mostrar Puntos  y seleccione Puntos de trazos desde el menú, si no estuviera seleccionado.
 - Para ver los puntos de penetración de las puntadas, haga clic derecho en la herramienta Mostrar Puntos  y seleccione Puntos de puntadas desde el menú, si no estuviera seleccionado.

Para ocultar la ubicación de puntadas:


- Haga clic nuevamente en la herramienta Mostrar Puntos .

Mostrando y ocultando cuentas


Puede mostrar u ocultar cuentas en una ventana de diseño. Al colocar las cuentas por los caminos puede cambiar los puntos de entrada y de salida, el ángulo de las puntadas, y en algunos niveles del software puede aplicar esquinas personalizadas.

Según lo que está editando, puede ver las cuentas específicas para el tipo de segmento.

Para mostrar las cuentas:

- 1 Haga clic en S en su teclado para activar la herramienta Seleccionar .
- 2 Seleccione el diseño o el segmento.
- 3 Haga clic en la herramienta Visualizar

Cuentas .

- 4 Haga clic derecho en la herramienta Visualizar Cuentas .


Verá un menú de acceso rápido con una lista de los tipos de cuentas disponibles en su nivel de Tajima DG/ML by Pulse.

- 5 Elija del menú de acceso rápido los tipos de cuentas que desea ver:
 - ♦ Cuentas de inicio.
 - ♦ Cuentas de fin.
 - ♦ Cuentas de línea de ángulo.
 - ♦ Cuentas de esquina (no disponible en todos los niveles del software).
 - ♦ Lentejuela.


Los tipos de cuentas que selecciona para ver están indicados con una marca de verificación.

- 6 Para ocultar un tipo de cuenta, elimine la marca de verificación al lado de su nombre.


Para ocultar las cuentas:

- Haga clic en la herramienta Visualizar cuentas  otra vez.

Mostrando y ocultando puntadas


Si está utilizando la herramienta Mostrar Puntadas  para ver las puntadas en una ventana de diseño, primero tiene que generar las puntadas. Al generar y mostrar las puntadas, usted verá cómo se ven las puntadas en un archivo de diseño.


Para mostrar las puntadas:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Presione G en su teclado para Generar Puntadas.
- 3 Haga clic en la herramienta Mostrar puntadas .

Para visualizar las puntadas en un segmento o un grupo:


- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Presione G en su teclado para Generar Puntadas.

 Usted también puede presionar SHIFT+G en su teclado para generar puntadas para todos los segmentos en su diseño.

- 3 Elija Vista—Puntadas en Ventana de Trazos—Mostrar Grupo Activo.
- 4 Haga clic en la herramienta Mostrar puntadas .

Ahora puede ver las puntadas del segmento activo.


Para ocultar puntadas:

- Haga clic en la herramienta Mostrar Puntadas  nuevamente para ver los trazos normales.


Mostrando y ocultando rejillas

Puede mostrar las rejillas o, si están visibles, puede ocultarlas.

Para mostrar las rejillas:

- Haga clic en la herramienta Mostrar rejilla  en la ventana activa o elegir Ver—Ajustes de rejilla—Mostrar rejilla.

Para ocultar las rejillas:

Haga clic en la herramienta Mostrar rejilla  o elija Ver—Ajustes de rejilla—Mostrar rejilla.


Definiendo ajustes de rejilla

La configuración de la Rejilla le ayuda a alinear y medir los elementos de un diseño. Puede ajustarla para medir en centímetros o pulgadas de acuerdo a su preferencia. Cuando trabaja en un archivo de diseño, puede visualizar la rejilla al hacer clic en la herramienta Mostrar Rejilla en su cinta.

Por defecto, cada línea horizontal y vertical será resaltada en la rejilla principal. Si quiere tener líneas de guía adicionales, puede agregar más líneas de guía principales así como también una rejilla menor. Puede aumentar los valores de espaciado para la rejilla menor; sin embargo, no son soportados valores de cero o negativos. La rejilla menor también puede tener diferentes valores de espaciado horizontal y vertical.

Para hacer las líneas de guía más visibles en fondos particulares, ahora puede cambiar el color de las rejillas principales y menores. Debe elegir colores por separado para cada tipo de rejilla.

Consejos

- Puede activar Ajustar a Rejilla (Mayúscula+3) para asegurar que los segmentos estén alineados a las líneas de rejilla cuando los mueve. Cuando traza líneas de base para textos o caminos para formas, estos caminos y líneas de base se ajustan a incrementos que corresponden a la rejilla. Presione Mayúscula+3 en su teclado para desactivar Ajuste a rejilla.
- Puede visualizar y ocultar las líneas de guía al hacer clic en la herramienta Mostrar Rejilla .

Para definir los ajustes de rejilla:


- 1 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Vista—Ajustes Rejilla—Ajustes Rejilla.
 - ♦ Haga clic derecho en las reglas a la izquierda o abajo de la ventana.
Verá el diálogo de Ajustes de Rejilla.
- 2 En el área de Rejilla menor, complete lo siguiente:
 - ♦ En el cuadro Espaciado horizontal, entre las medidas del espaciado horizontal en centímetros o pulgadas.
 - ♦ En el cuadro Espaciado vertical, entre las medidas para el espaciado vertical en centímetros o pulgadas.
 - ♦ En la lista de Color, seleccione un color predefinido para usar para la rejilla menor. Si quiere elegir de una

selección mayor de colores, haga clic en Más Colores en la caja de colores.


- 3 En el área de Rejilla principal, complete lo siguiente:
 - ♦ En la caja de Líneas Horizontales, introduzca con qué frecuencia quiere que las líneas horizontales sean resaltadas en la rejilla principal. Por ejemplo, si introduce 3 en la caja de líneas horizontales, cada tres líneas horizontales estarán resaltadas en la rejilla principal.
 - ♦ En la caja de Líneas Verticales, introduzca con qué frecuencia quiere que las líneas verticales sean resaltadas en la rejilla principal. Por ejemplo, si introduce 5 en la caja de líneas verticales, cada cinco líneas verticales estarán resaltadas en la rejilla principal.
 - ♦ En la lista de Color, seleccione un color predefinido para usar para la rejilla principal. Si quiere elegir de una selección mayor de colores, haga clic en Más Colores en la caja de colores.
- 4 En el área de Estilo de Rejilla, seleccione uno de los tres estilos de rejilla.
Puede elegir entre líneas continuas, de guiones o punteadas.
- 5 Haga los siguientes pasos opcionales:
 - ♦ Seleccione Ajustar a rejilla para que los objetos se adhieran a la rejilla.
 - ♦ Seleccione el estilo de ajuste. Seleccione Esquina o Centro.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Mostrando y ocultando puntadas 3D

Utilice la herramienta Visualización de

puntadas 3D  para previsualizar una vista realista 3D de su diseño.


Para ver las puntadas en 3D:

- Haga clic en la herramienta Visualización de puntadas 3D  en la ventana activa.



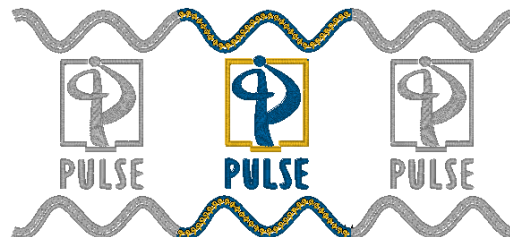
Usted puede también presionar 3 en su teclado para mostrar puntadas 3D.

Para ocultar las puntadas de 3D:


- Haga clic en la herramienta Visualización de puntadas 3D  nuevamente en la ventana activa.

Mostrando repeticiones

La opción de mostrar repeticiones, muestra imágenes “fantasma” repetidas de un diseño en el espacio de trabajo. Esas imágenes son útiles para comprobar la alineación, como cuando está creando diseños en los que se usarán múltiples cabezas para bordar elementos contiguos en un diseño grande. Las imágenes de repetición se muestran en un tono monocromático, por lo que se distinguen fácilmente del diseño original.



Para mostrar repeticiones:

- Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Seleccione el botón Mostrar repeticiones  en la cinta.
 - ♦ Pulse Mays + R.




Para ocultar repeticiones, haga clic de nuevo en el botón Mostrar repeticiones, o pulse Mays + R de nuevo.

Cuando Mostrar repeticiones está activado, verá las puntadas de su diseño repetidas, mostrando la orientación relativa de la siguiente instancia del diseño. Dependiendo de los parámetros que introduzca en la ventana Mostrar repeticiones, las puntadas “fantasma” aparecerán encima, abajo, a la izquierda o a la derecha (o todas las posiciones) en su diseño.

También puede ajustar la cantidad de desplazamiento de la imagen repetida desde el original utilizando la ventana de Mostrar repeticiones.

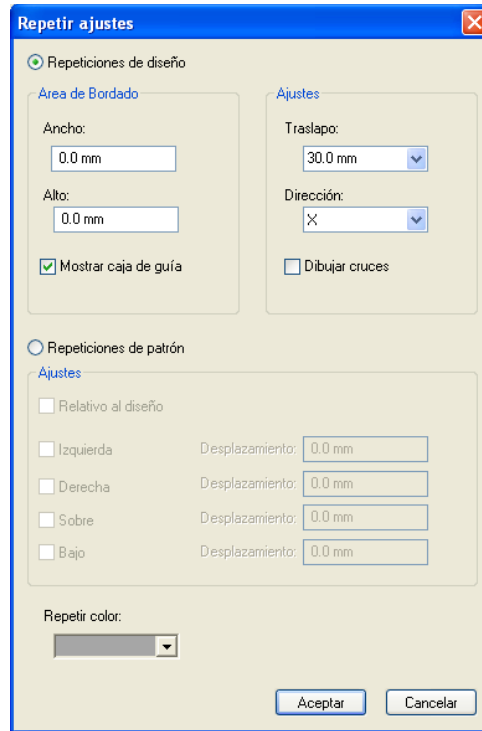
Parámetros de Mostrar repeticiones

Para abrir la ventana de Mostrar repeticiones y cambiar las opciones, haga clic en el botón

Mostrar repeticiones . Esto abre un cuadro de diálogo en el que puede organizar todos los ajustes relativos a cómo se mostrarán las repeticiones en el espacio de trabajo. hay dos tipos de parámetros de repetición: **Diseño** y **Patrón**.

Repeticiones de diseño: Cuando selecciona Repeticiones de diseño en la ventana, la posición de las imágenes repetidas es determinada por el tamaño de la zona de bordado

que introduzca en los campos de alto y ancho. Esta zona representa la zona de bordado de un sólo cabezal de la máquina.



Puede especificar la cantidad de solapamiento con las cabezas adyacentes seleccionando un valor en el campo de solapamiento. (Los dos valores son 16 mm y 60 mm, reflejando las especificaciones de las máquinas actuales; sin embargo, es posible insertar una cantidad diferente tecleándola.

En el campo Dirección, seleccione si desea mostrar las repeticiones del eje horizontal (X), vertical (Y), o ambas (X e Y).

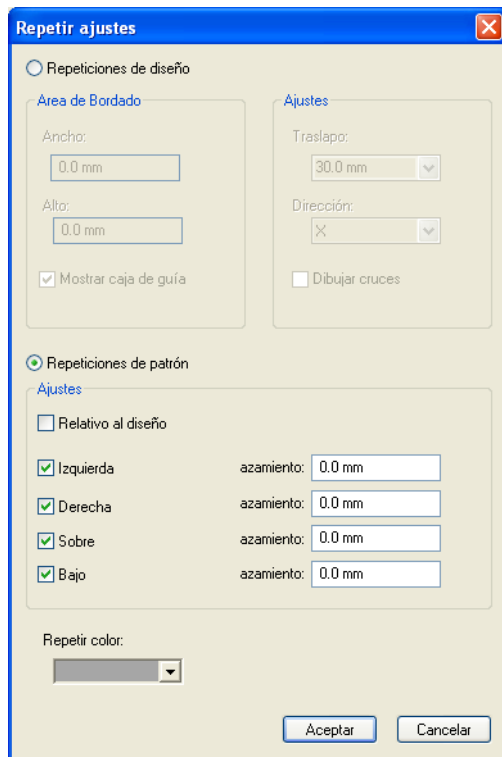
La casilla Mostrar guía está seleccionada por defecto, y aparece en la ventana del espacio de trabajo como un cuadro con un contorno

negro, centrado sobre el diseño; las líneas de puntos muestran el rango de solapamiento (si existe) seleccionado.



Seleccione la opción Dibujar si desea mostrar las cruces en el diseño.

Repetir patrones: Cuando selecciona mostrar patrones de repetición, el efecto es similar a repeticiones de diseños, pero la cantidad de desplazamiento está basado en el tamaño del diseño de bordado, más que en el tamaño del campo de bordado. Por tanto, en este caso, no hay parámetros de ancho y alto, ya que el sistema toma esas medidas del diseño.



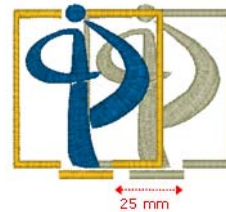
En las repeticiones de patrones, tiene la opción de mostrar la repetición en alguna (o todas) en las cuatro direcciones; izquierda, derecha, arriba y abajo.

Al contrario que las repeticiones de diseño, las repeticiones de patrón tiene parámetros individuales para los desplazamientos; escriba una distancia para determinar la distancia de desplazamiento de imagen de repetición individualmente para cada dirección.

Ajuste "Relativo al diseño": Esta opción solo es aplicable a los parámetros de desplazamiento de repetición de patrones. Cuando esta casilla está activada (ajuste por defecto), la imagen de repetición será desplazada en relación al diseño completo - el programa toma el final de su diseño como referencia para el límite, añade la distancia que escriben el cuadro de desplazamiento, y produce la imagen de repetición en ese punto.




Relativo al diseño seleccionado, con un desplazamiento de 25 mm a la derecha (desplazamiento relativo).





Relativo al diseño deseleccionado, con un desplazamiento de 25 mm a la derecha (desplazamiento absoluto).

Cuando deselecciona la casilla Relativo a diseño, el desplazamiento se convierte en absoluto - cada punto de la imagen repetida se desplaza en relación al punto correspondiente en el original, en lugar de en relación al límite del original.

 La opción Repetir color, debajo de la ventana Repetir parámetros, abre una ventana de elección de color. Puede utilizar esta ventana para seleccionar el color con el que las puntadas repetidas serán mostradas.


Viendo el orden de bordado de su diseño

Puede ver el orden de bordado de los diseños usando las herramientas de la cinta de dibujo que se encuentran en la parte superior del espacio de trabajo.

 Si la cinta de dibujo está oculta, puede mostrarla pulsando la herramienta de cinta de dibujo .

El control de velocidad determina la velocidad a la cual el diseño es dibujado en pantalla. Puede deslizar el control de velocidad de izquierda a derecha para variar la velocidad de bordado.

Para ver el orden de bordado de un diseño y ajustar la velocidad de dibujo, use cualquiera de los ajustes de simulación de bordado siguientes de la Cinta de Dibujo:

 Para más información sobre cómo usar las herramientas de la Cinta de Dibujo, vea "Herramientas de la Cinta de Dibujo".

Herramientas	Función
	Retroceder una puntada: Retrocede en el diseño una puntada.
	Avanzar una puntada: Avanza en el diseño una puntada.
	Retroceder un color: Retrocede en el diseño hasta el comienzo del color o comando seleccionado anterior.
	Retroceder: Se mueve hacia atrás en el diseño.
	Pausa: Hace una pausa en el diseño mientras se dibuja.
	Parar: Se detiene mientras se dibuja.
	Avanzar: Se mueve hacia adelante en el diseño.
	Avanzar un color: Se mueve hacia adelante en el diseño hasta el comienzo del siguiente color o comando seleccionado.
	Control de Velocidad: Desplace el control de velocidad para variar el rango de velocidad de bordado.

Visualizando comandos

Visualizando un bastidor al diseñar

Puede visualizar el bastidor o el marco de la máquina en la pantalla para estar seguro que el diseño quepa a la hora de bordar en la máquina. Vaya a Ver—Bastidor para cargar y mostrar archivos de bastidor de máquina. El bastidor le sirve como guía para posicionar y fijar el tamaño de un diseño en la ventana de

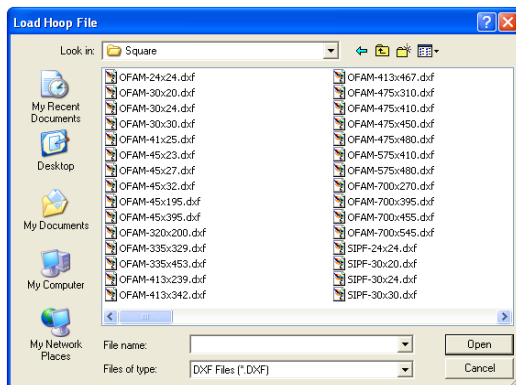
diseño. Tajima DG/ML by Pulse viene con varios tamaños diferentes de bastidores Tajima ya cargados.



También puede crear sus propios bastidores usando versiones avanzadas de Tajima DG/ML by Pulse o programas como CorelDRAW™ y AutoCAD™. Puede Cargar, Eliminar, Ocultar y Rotar 90° cualquier bastidor que haya cargado.

Para cargar un bastidor:

- 1 Elija Vista—Visualizar bastidor—Cargar.
El cuadro de diálogo Cargar archivo Bastidor aparece. Los tipos de bastidores están en carpetas separadas.
- 2 Haga doble clic en la carpeta que quiere abrir.
Verá una liste de archivos de bastidor.



- 3 Seleccione el tipo de bastidor que quiere.
- 4 Haga clic en Abrir.
- 5 Tajima DG/ML by Pulse carga el bastidor.
Aparecerá el bastidor en su ventana de diseño.

Para eliminar un bastidor:

- Elija Ver—Bastidor—Quitar.
El bastidor se elimina.

Para ocultar un bastidor:

- Elija Vista—Visualizar bastidor—Ocultar.
El bastidor se oculta temporalmente de su vista.

Para que vuelva a aparecer el bastidor:

- Elija Vista—Visualizar bastidor—Ocultar otra vez.

Para rotar el bastidor 90°:

- Elija Vista—Visualizar bastidor—Rotar 90°.
Tajima DG/ML by Pulse rota el bastidor un ángulo de 90°.

Encontrando posibles problemas en las puntadas

Usted puede ver posibles problemas en su diseño antes de bordarlo. Puede ajustar diferentes largos de puntadas. Cualquier puntada fuera de los límites se ilumina para avisarle de posibles problemas que pudieran causar roturas de hilo o de aguja, o paradas de máquina no deseadas.


Para ver problemas de puntadas:

- Pulse Ctrl + P en su teclado. Las puntadas fuera de límite serán iluminadas. (Para ocultar las marcas, pulse Ctrl + P de nuevo).

Ocultando trazos en archivos de diseño

Tajima DG/ML by Pulse le permite ocultar los trazos en su ventana de diseño y concentrarse en las puntadas de su archivo de diseño. Puede utilizar el ajuste Ocultar trazos para ocultar los trazos temporalmente de su vista.

Para ocultar trazos:

- Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse en el botón Mostrar trazos  en la cinta.
 - ♦ Presione Mayúsculas+X en su teclado.

Previsualizando diseños usando el menú de Vista 3D

La vista 3D le ayuda a ahorrar parte de su tiempo de imaginar cómo quedará el bordado; puede usar esta función para previsualizar una imagen del diseño activo contra el fondo de una tela o material precargado. La vista 3D también permite mover el diseño sobre el fondo, y crear una copia impresa del diseño y el fondo juntos.

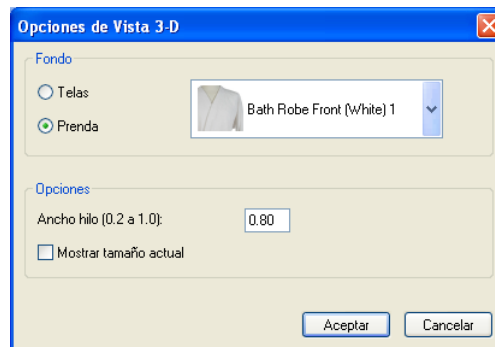
Para ajustar las opciones de visualización:

- 1 Abra un diseño.
- 2 Seleccione Ventana—Vista 3D.
Verá el cuadro de diálogo de opciones de Vista 3D.
- 3 Haga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Para previsualizar el diseño contra un fondo de tela, seleccione el botón circular de material.
Verá una lista de materiales de fondo.

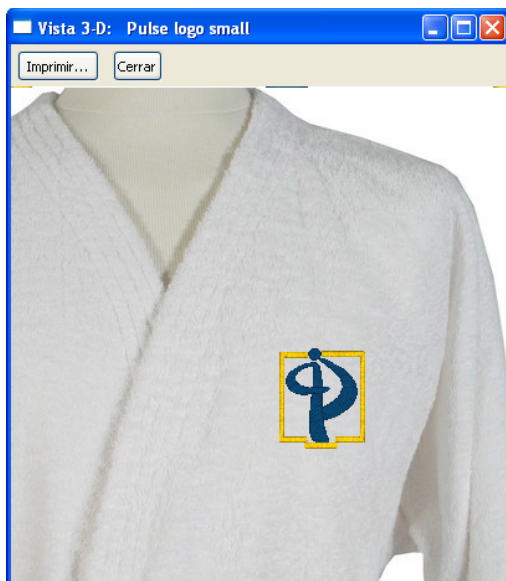


- ♦ Para previsualizar un diseño en un material, seleccione el botón circular de material.
Verá una lista de imágenes de materiales.



- 4 De la lista desplegable, seleccione el material o prenda deseados.
- 5 Ajuste los siguientes parámetros:
 - ♦ En la casilla de grosor de hilo, introduzca el tamaño de hilo que quiera ver en la vista previa.

- ♦ Seleccione la casilla de mostrar tamaño actual para ver el diseño en 3D a su tamaño real en lugar de su tamaño por defecto.
- 6 Pulse Aceptar.
- La vista 3D se abre, mostrando su diseño contra el fondo seleccionado. Puede ajustar la posición del diseño pulsando y arrastrando.*



Muestra de vista previa en 3D


- 7 Pulse imprimir para conseguir una impresión del diseño en 3D, o cerrar o salir de la vista previa.

Viendo un diseño por el orden del color de los hilos

Ver un diseño por los colores de hilos le permite ver las puntadas en su ventana de diseño de a un color por vez, lo que es importante para ver la secuencia de bordado del diseño.

El comando Ver por color sigue el orden de los colores de hilo del diseño. Por ejemplo si el primer hilo que se borda es el rojo, el segundo azul y el tercero amarillo, cuando hace clic en el comando Ver por color, primero aparecen todas las puntadas rojas, luego las azules y así sigue la secuencia.

Para ver un diseño por color de hilo:

- 1 Elija Vista—Cinta de Dibujo.
- 2 De la cinta de dibujo, haga clic en la herramienta de ajuste de modo de cinta de dibujo .
- Verá aparecer el diálogo de Ajuste de Cinta de Dibujo.*
- 3 En el área Parar en, seleccione uno o más comandos de máquina en los que quiera que los botones de Avance hacia atrás un color y Avance hacia adelante un color se detengan mientras el diseño es dibujado. Por ejemplo, puede activar que el diseño pare de dibujarse cuando encuentre un corte. Si no selecciona ningún comando, el diseño se detendrá en todos los cambios de color mientras se dibuja.
- 4 Para ver su diseño por color de hilo, haga alguno de estos pasos continuamente:
 - ♦ Elija Vista—Ver por Color.

- ♦ Presione V en su teclado.

Cada vez que repite uno de estos comandos el próximo color aparece, siguiendo el orden de los hilos en la paleta de colores.

- 5 Para cancelar presione la tecla **ESC** en su teclado.

CAPÍTULO 8

Trabajando con máquinas de bordar

Tajima DG/ML by Pulse le permite trabajar con muchas máquinas de bordar para crear hermosos diseños. Podrá cambiar los ajustes de las máquinas de bordar incorporadas o agregar máquinas adicionales de bordar. Para ver en pantalla qué ocurre en cada máquina, puede usar la función Estado de la máquina de Tajima DG/ML by Pulse.



Cuando trabaja con máquinas de bordar, los usuarios avanzados pueden querer cambiar también las propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información sobre cambios y ajustes de formatos de máquina, vea "Usando Formatos de máquina".

En este capítulo:

- Cómo añadir y quitar máquinas de bordar.
- Cambiar los ajustes de la máquina de bordar.
- Ajustar los parámetros de salida de las máquinas de bordar, la ubicación del inicio y final y la configuración de la generación de puntadas.
- Clusters de máquinas.

Añadiendo máquinas de bordar

Antes de poder agregar máquinas de bordar, debe configurar la ubicación y configurar los design spoolers.

Configurando la ubicación de los Design Spoolers

Design Spooler es un servicio que maneja el envío de diseños a las máquinas de bordar usando cables. Los Design Spoolers hacen fácil conectarse con las máquinas de bordar.



Cuando su ordenador se enciende, design spooler se inicia automáticamente. También puede iniciar y detener el design spooler desde el menú Inicio, si es necesario. Para iniciar un design spooler, elija Inicio—Programas—Tajima—DGML By Pulse 14—Iniciar Design Spooler. Para detener un design spooler, elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse 14—Detener Design Spooler.

Tajima DG/ML by Pulse puede acceder a múltiples spoolers en una red, o usar siempre el spooler que se ejecuta en el ordenador local. Por defecto usted tendrá acceso a las máquinas conectadas directamente a su ordenador.

Para configurar la ubicación de los design spoolers:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Spooler.
Verá el diálogo de Ajustes de Design Spooler.
- 2 Desde la lista de Ubicación de Design Spooler, seleccione una de las siguientes opciones:

- ♦ **Usar siempre el spooler que se ejecuta en el ordenador local.** Este ajuste le permite usar sólo las máquinas de bordar conectadas directamente a su ordenador.
- ♦ **Ubicar todos los spoolers en la Red.** Este ajuste le permite conectarse a las máquinas de bordar disponibles en la red.

- 3 En el área de Ajustes de Design Spooler, complete lo siguiente:

- ♦ Desde la lista de Host de Design Spooler, seleccione un design spooler. Los ajustes de configuración para los spooler seleccionados serán mostrados y usted puede hacer los cambios necesarios.
- ♦ Desde la lista de Tipo de Cola, seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ **Múltiple** (Por defecto). Crea una cola de diseños separada para cada máquina de bordar.
 - ♦ **Individual.** Crea una cola para todas las máquinas de bordar conectadas a este design spooler. Esta opción sólo está disponible para máquinas que soportan descargar o subir un archivo de diseño desde el panel de control de la máquina (por ej. máquinas serie LAN o multi-direccional).
- ♦ Desde la lista de Soporte de Máquinas LAN, seleccione una de las siguientes maneras de controlar cómo comunicarse con las máquinas habilitadas para LAN:
 - ♦ Deshabilitado.
 - ♦ Habilitado.



Sólo un design spooler puede tener este ajuste habilitado a la vez.

- ♦ Desde la caja de Base de Datos de Recolección de Datos, busque la ubicación donde el reporte de datos es creado.
 - ♦ Desde la caja de Directorio de Plantilla, busque la ubicación que contiene archivos de plantillas de texto. Estas plantillas son usadas en el software de Pulse basado en PDA.
- 4 Para guardar sus cambios, haga clic en Aplicar.

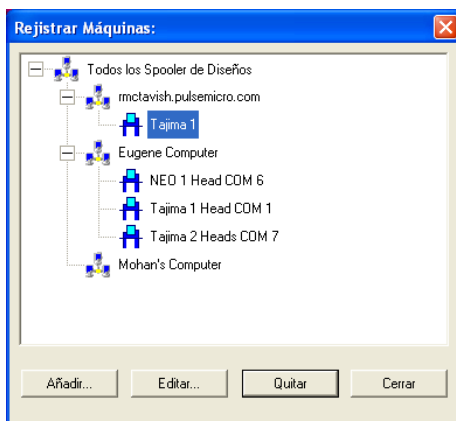
- 2 Agregue, edite o remueva máquinas conectadas a los design spoolers. Para más información, vea las secciones apropiadas.

Configurando los spoolers de diseños

Debe configurar los Spooler de diseños antes de poder agregar, editar o eliminar sus máquinas de bordar asociadas.

Para configurar spoolers de diseños:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.



Iniciando y deteniendo el spooler de diseños

Design Spooler es un servicio que se inicia automáticamente cuando inicia su ordenador. Si es necesario, también puede iniciar y detener design spoolers desde el menú de inicio de Windows®.

Cuando instala una nueva versión de Tajima DG/ML by Pulse en su ordenador, puede iniciar el design spooler desde una versión anterior del software si es necesario. En este caso, debe detener el servicio de design spooler desde el menú de Inicio. Después debe iniciar el design spooler desde el directorio específico en que Tajima DG/ML by Pulse está instalado. Desde este directorio del programa, haga doble clic en el archivo Iniciar Design Spooler y aparecerá un diálogo de script. Una vez que el script se ejecuta en el diálogo, verá aparecer un diálogo de Alerta de Seguridad de Windows. Para prevenir que el programa sea bloqueado por el Windows Firewall, haga clic en Desbloquear.

Para iniciar design spoolers:

- Elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse—Iniciar Design Spooler.

Para detener design spoolers:

- Elija Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse—Detener Design Spooler.

Añadiendo máquinas de bordar a los Spoolers de diseños

Puede agregar máquinas de bordar a los Design Spoolers para configurar Tajima DG/ML by Pulse para comunicarse con su máquina de bordar. Necesitará agregar máquinas al software si está conectando su máquina de bordar a su ordenador con un cable. También necesitará configurar el software para agregar máquinas de bordar a una red inalámbrica.



Asegúrese que su máquina de bordar este conectada a su ordenador y haya completado la configuración apropiada de la máquina. Para más información sobre cómo conectar su máquina, vea la sección "Conectando Su Máquina de Bordar".

Para conectar el hardware:

- 1 Vea la documentación de su máquina de bordar para los ajustes correctos de puerto.
- 2 (Sólo para Redes Inalámbricas) Complete lo siguiente para sus máquinas de bordar:
 - ♦ Conecte la máquina de bordar a un servidor serie disponible usando los cables provistos con su máquina.
- 3 Encienda su ordenador e inicie Tajima DG/ML by Pulse.

Para configurar Tajima DG/ML by Pulse para conectarse con su máquina:

- 1 Inicie Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los

Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.

- 3 Para agregar una nueva máquina de bordar a un design spooler, seleccione el spooler al que quiera agregar la máquina y haga clic en Agregar.
Verá aparecer el diálogo de Agregar/Modificar Máquina.

Añadir/Modificar Máquina:

Nombre de máquina:
Tajima

Tipo de máquina:
Tajima Serial

Puerta:
Serial Communications Port (COM1)

Velocidad de Baudios:
38400

Número de Cabezales:
1

Aceptar Cancelar

- 4 En la caja de Nombre de Máquina, introduzca el nombre de máquina de bordar que quiera usar. Este nombre será usado para identificar la máquina en Salida a Máquina y en los diálogos de configuración de máquina.
- 5 En la lista de Fabricantes, elija el tipo de dispositivo de bordado que quiere usar.
Los ajustes bajo esta lista dependerán del modelo de la máquina de bordar que seleccione.

- 6 (Sólo para Redes Inalámbricas) En la caja de Dirección IP, introduzca la dirección IP del Servidor Serie conectado a su máquina de bordar.
- 7 En la lista de Puerto, seleccione un puerto. Sólo los puertos que no están siendo usados serán mostrados. Para conexiones con cables, el puerto está conectado a su máquina de bordar. Para una red inalámbrica, el puerto identifica la ubicación de la máquina en la red.



Cuando selecciona un puerto, los ajustes reflejarán lo que está disponible en su sistema operativo Windows®.

- 8 (Sólo para máquinas Serie) En la lista de Velocidad de Transferencia, seleccione la Velocidad de transferencia correcta (Velocidad de Bajada) que corresponde a su máquina de bordar. La mayor parte de los últimos modelos de máquinas de bordar se comunican a una velocidad de 38400 bps. Si no está seguro de la Velocidad de Transferencia de su Máquina, consulte el manual de su máquina de bordar.



No todas las máquinas Tajima soportan recolección de datos. Sólo recientemente alcanzan velocidades de descarga más rápidas que 9600 bps y han soportado recolección de datos. Por favor consulte a su proveedor de Tajima para saber si su máquina soporta recolección de datos y a qué velocidad.

- 9 En la caja de Número de Cabezas en la Máquina, introduzca el número de cabezas en la máquina de bordar.
- 10 Haga clic en Aceptar para completar el proceso de instalación.

Editando ajustes de la máquina de bordar

Puede modificar fácilmente los ajustes de la máquina de bordar en Tajima DG/ML by Pulse.

Para editar ajustes de máquina de bordar:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.
- 2 Para modificar los ajustes de una máquina de bordar, seleccione la máquina que quiere modificar y haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de Agregar/Modificar Máquina.
- 3 Cambie los ajustes de máquina de acuerdo a sus necesidades.
- 4 Haga clic en Aceptar para guardar los cambios.

Eliminando máquinas de bordar de los Spooler de diseños

Tajima DG/ML by Pulse le permite eliminar máquinas de bordar de un design spooler en cualquier momento.

Para eliminar máquinas de bordar:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Máquina.
Verá aparecer el diálogo de Registrar Máquinas con una lista de todos los

Design Spoolers y máquinas de bordar disponibles. Haga clic en los signos más o menos para expandir o colapsar la lista de máquinas.

- 2 Para eliminar una máquina de bordar, seleccione la máquina que quiere eliminar y haga clic en Eliminar. Verá aparecer un mensaje de confirmación. Haga clic en Sí si quiere eliminar la máquina seleccionada. La máquina será eliminada de la lista de máquinas de bordar disponibles.

Configurando máquinas de bordar como clusters

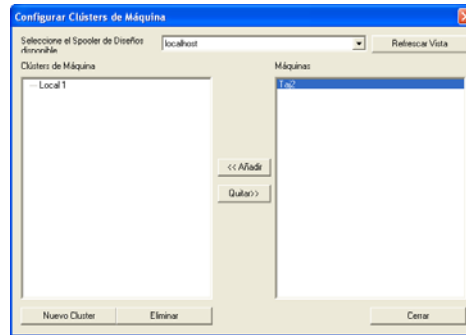
Clusters de máquinas es una nueva función en Tajima DG/ML by Pulse que acelera la salida de un diseño individual a varias máquinas. Esta característica funciona permitiéndole organizar sus máquinas como grupos, o “clusters”. Puede crear tantos clusters como necesite, y añadir o eliminar máquinas según cambien sus necesidades.



Cuando envíe un diseño a un cluster, la cola de diseños aún mostrará cada máquina por separado.

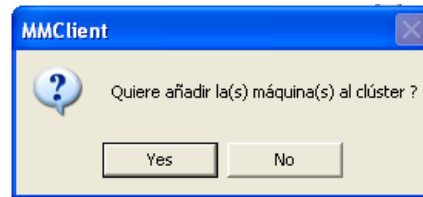
Configurar una máquina como cluster:

- 1 Vaya a Herramientas—Configuración—Ajustes de máquina. Verá el cuadro de diálogo de registro de máquinas.
- 2 Pulse el botón Clusters en la parte inferior de la ventana. Verá el cuadro de diálogo de Configurar clusters de máquinas.



- 3 Pulse en el botón de Nuevo cluster.
- 4 Cuando sea preguntado, escriba un nombre para su nuevo cluster, y pulse Aceptar.
- 5 De la lista de máquinas, seleccione las que desee añadir a su nuevo cluster, y pulse <<Añadir.

Aparece un cuadro de diálogo, preguntando por la confirmación para añadir la máquina al cluster.

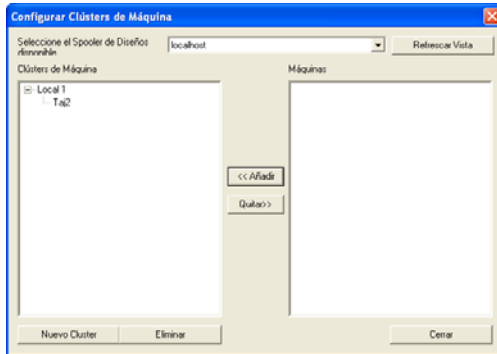


- 6 Pulse Sí. Verá un cuadro de diálogo confirmando que su máquina fue añadida con éxito al cluster.




- 7 Pulse OK.

La máquina que acaba de añadir ahora se muestra bajo el nombre de cluster, en la lista a la derecha del diálogo Configurar clusters de máquinas.



- 8 Para eliminar una máquina del cluster, selecciónela en la columna de clusters de máquinas, y pulse Eliminar>>.
- 9 Cuando esté listo, pulse Cerrar.

Verificando el estado de la máquina de bordar

El Estado de Máquina es una opción que se desarrolló especialmente para los más recientes modelos de máquinas de bordar Tajima. Esta opción le permite ver en la pantalla el estado de una máquina de bordar configurada y asociar automáticamente archivos descargados a la máquina. Use la flecha  para cambiar el archivo asociado.

La ventana de Recolección de Datos le da información, como el nombre de la máquina, información del diseño, el estado de la máquina (por ej. andando, detenida, cortes de hilo, etc.), la velocidad de la máquina, y la puntada actual. También puede ver una lista

de diseños publicados para máquinas de bordar configuradas Tajima TBF (Bi-Direccional) habilitadas para red. Para archivos *.TBF y *.PSF, la ventana de Recolección de Datos le permite ver el bordado del diseño en los colores de hilo que seleccionó para su diseño. El diseño está en gris y cuando se borda, aparece el color correcto. Otros formatos de archivo usan la paleta de colores por defecto. Los siguientes pasos son para una máquina Tajima de dos cabezas. Consulte la documentación de su máquina de bordar para encontrar cómo configurar la máquina para la red.

Para verificar el estado de la máquina:

- 1 Asegúrese de que la máquina de bordar esté ajustada a la red para que se pueda comunicar información de dos sentidos desde la máquina hasta el software y viceversa.



Lo que elige depende del modelo de Tajima que tiene.

- 2 Presione la tecla F4 en el panel de control de Tajima.
Usted ve NW.
- 3 Dé vuelta al dial hasta que quede en "0" para activar la conexión en red.
- 4 Abra un diseño de puntadas en Tajima DG/ML by Pulse.
- 5 Para hacer la salida a la máquina, Elija Archivo—Salida a Máquina. Vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco" para mayor información.
- 6 Desde el área de Diseños para Salida, haga clic a la izquierda del nombre del diseño de puntadas y aparecerá una marca roja.

- 7 Desde el área de Máquinas de Bordar, haga clic a la izquierda del nombre de la máquina y aparecerá una marca roja.
- 8 Haga clic en Enviar.
Verá aparecer un diálogo mostrando el estado del diseño enviado. Haga clic en Aceptar para cerrar el diálogo.
- 9 Regrese al panel de control de la máquina.
- 10 Presione la tecla A del menú en el cuadrante de control hasta que aparezca el número 4.



Estas instrucciones son para máquinas de bordar conectadas a puertos serie.

- 11 Seleccione el formato de cinta Tajima y presione SET dos veces.
Cuando ve la letra M:- el "-" significa que el diseño se está cargando. Cuando el diseño termina la descarga, el guión se convierte en un número.
- 12 Vuelva a Tajima DG/ML by Pulse.
- 13 Elija Archivo—Estado de máquina..
Verá la ventana de recolección de datos. Esta ventana le ofrece información como el nombre de la máquina, información del diseño, estado de la máquina (activa o no activa), velocidad, y la puntada actual.



Para mayor información sobre recolección de datos vea la sección Usando Recolección de Datos.

- 14 De la lista de la parte superior, seleccione el Design Spooler conectado a las máquinas que quiera ver.
- 15 Para actualizar la lista de Máquinas, haga clic en Actualizar Lista de Máquinas.

- 16 Seleccione la máquina de la que quiera ver el estado.

En la ventana principal de Recolección de Datos, puede ver archivos de diseño

**.PSF bordarse en los colores de hilo que seleccionó para su diseño. El diseño está en gris y cuando se borda, aparece el color correcto. Para *.DST y otros formatos de archivo, se usa la paleta de colores por defecto.*

- 17 Cierre la ventana cuando usted está conforme con el estado de la máquina y del diseño.

Configurando las posiciones de inicio y fin

Antes de bordar un diseño, necesita definir el inicio y el fin para que la máquina sepa dónde empezar y terminar a la hora de bordar un diseño. La posición de inicio de un diseño es la posición de la aguja justo antes de que el diseño se empieza a bordar. La posición de fin, es la posición de la aguja justo después de que el diseño termine de bordarse.

Puede configurar las posiciones de inicio y fin cuando crea nuevos diseños o mientras trabaja con diseños existentes.

El diálogo de Ajustar Inicio/Fin, usado para configurar las posiciones de inicio y fin para diseños existentes, está organizado en dos secciones: **Una posición y dos posiciones**. Para hacer que un diseño tenga el inicio y fin en la misma posición, use los ajustes de Una Posición. Para hacer que un diseño tenga las posiciones de inicio y fin en dos posiciones

separadas, use los ajustes de Dos Posiciones.



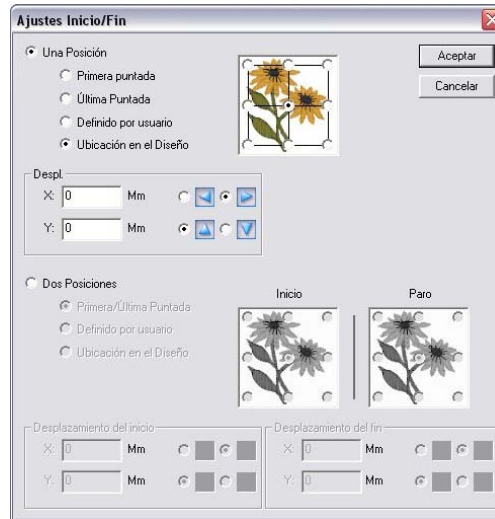
Después de realizar ediciones de puntadas, a veces es necesario actualizar los puntos de inicio y fin. Una edición de trazos siempre actualizará los puntos de inicio y fin. Para forzar la actualización de los puntos de inicio y fin, abra el diálogo de Ajustar Inicio/Fin y haga clic en Aceptar.

Para configurar los puntos de inicio y fin cuando crea un nuevo diseño:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.
Verá la caja de diálogo de Receta.
- 2 En la lista de Posición de Inicio/Fin, seleccione una de las siguientes ubicaciones:
 - ♦ Centro. Cuando borda su diseño, la máquina comenzará y terminará en el centro del diseño.
 - ♦ Primera/Última Puntada. Cuando borda su diseño, la máquina comenzará y terminará en la primera y última puntada del diseño.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Para configurar los puntos de inicio y fin para una posición:

- 1 En la barra de menús, seleccione Segmento—Fijar el Inicio/Fin.
Verá aparecer el diálogo de Ajustar Inicio/Fin.
- 2 Seleccione Una posición.



- 3 Seleccione una de las siguientes posiciones de inicio y fin:
 - ♦ Primera Puntada. Las posiciones de Inicio y Fin son configuradas en la ubicación de la primera puntada del diseño.
 - ♦ Última Puntada. Las posiciones de Inicio y Fin son configuradas en la ubicación de la última puntada del diseño.
 - ♦ Definido por el Usuario. Las posiciones de Inicio y Fin son elegidas manualmente. Una vez que seleccionó este ajuste, haga clic en Aceptar. Mueva su puntero a la ubicación en el diseño que quiera agregar posiciones de inicio y fin y haga clic izquierdo una vez para ajustar la ubicación de ambos.
 - ♦ Ubicación en Diseño. Las posiciones de Inicio y Fin son ajustadas a ubicaciones predefinidas en su diseño. Seleccione una de las nueve ubicaciones predefinidas en el diseño

de la flor a la derecha de estos ajustes. Todas estas ubicaciones son relativas a su diseño actual. Por ejemplo, si selecciona la esquina superior izquierda del diseño floral, sus posiciones de inicio y fin serán ajustadas a la esquina superior izquierda de su diseño actual.

4 En el área de Desplazamiento, introduzca valores para desplazar las posiciones de inicio y fin que ha seleccionado con respecto a sus posiciones normales. Para hacerlo, complete lo siguiente:

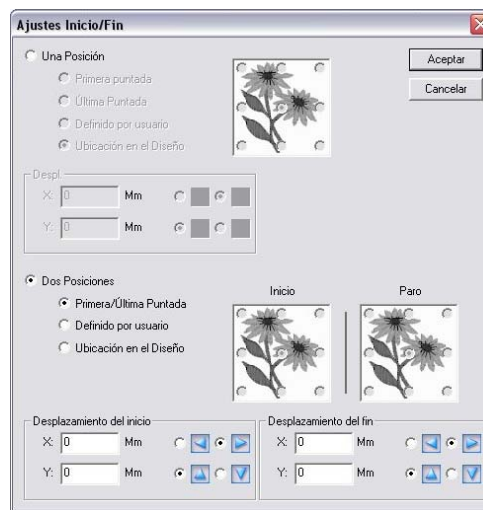
- En la caja de X, introduzca un valor para desplazamiento horizontal y haga clic en los botones de dirección para seleccionar la dirección del desplazamiento en X.
- En la caja de Y, introduzca un valor para desplazamiento vertical y haga clic en los botones de dirección para seleccionar la dirección del desplazamiento en Y.

5 Elija los parámetros de la conexión: Si los puntos de conexión o final (o ambos) de un diseño no están en ningún segmento del diseño, las puntadas necesitarán desplazarse entre el segmento más cercano y el punto de inicio y/o final. En la zona de conexión, puede elegir cualquiera para hacer que esas puntadas sean de salto o de respunte. Si elige hacer la conexión con un pestpunte, también puede especificar el largo de puntada para el respunte.

6 Haga clic en Aceptar.

Para configurar los puntos de inicio y fin para dos posiciones:

- 1 En la barra de herramientas, seleccione Segmento—Fijar el Inicio/Fin del diseño. *Verá aparecer el diálogo de Ajustar Inicio/Fin.*
- 2 Seleccione Dos posiciones.



- 3 Seleccione una de las siguientes posiciones de inicio y fin:
 - Primera/Última Puntada. El punto de inicio es posicionado en la primera puntada del diseño. El punto de fin es posicionado en la última puntada del diseño.
 - Definido por el Usuario. Las posiciones de Inicio y Fin son elegidas manualmente. Una vez que seleccionó este ajuste, haga clic en Aceptar. Mueva su puntero a la ubicación en el diseño que quiera agregar un punto de inicio y haga clic izquierdo una vez para ajustar la posición. Después, mueva su puntero a la ubica-

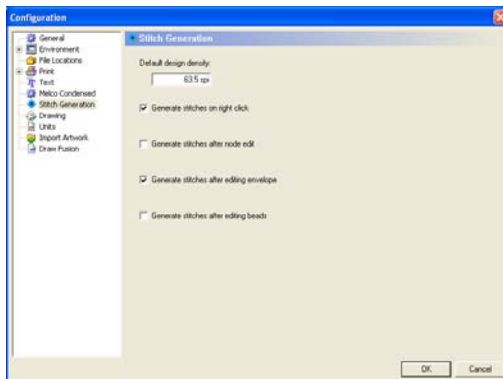
- ción en el diseño que quiera agregar un punto de fin y haga clic izquierdo nuevamente para ajustar la posición.
- ♦ Ubicación en Diseño. Las posiciones de Inicio y Fin son ajustadas a ubicaciones predefinidas en su diseño. Para ajustar la posición de inicio, seleccione una de las nueve ubicaciones predefinidas en el diseño de la flor (Inicio) a la derecha de estos ajustes. Para ajustar la posición de fin, seleccione una de las nueve ubicaciones predefinidas en el diseño de la flor (Fin) a la derecha de estos ajustes. Todas estas ubicaciones son relativas a su diseño actual. Por ejemplo, si selecciona la esquina superior izquierda del diseño floral (Inicio), su posición de inicio será ajustada a la esquina superior izquierda de su diseño actual.
- 4** Si la primera/última puntada es elegida (en paso 3), la opción de alinear queda deshabilitada. Esta opción colocará los puntos de inicio y fin del diseño a lo largo de una línea; elija uno de los siguientes:
- ♦ Alinear inicio con final.
 - ♦ Alinear final con inicio.
- 5** En la zona de Desplazamiento desde Inicio, introduzca valores para desplazar el punto de inicio que ha seleccionado con respecto a su posición normal. Para hacerlo, complete lo siguiente:
- ♦ En la caja de X, introduzca un valor para desplazamiento horizontal y haga clic en los botones de dirección para seleccionar la dirección del desplazamiento en X.
 - ♦ En la caja de Y, introduzca un valor para desplazamiento vertical y haga clic en los botones de dirección para seleccionar la dirección del desplazamiento en Y.
- 6** En el área de Desplazamiento desde Fin, introduzca valores para desplazar el punto de fin que ha seleccionado con respecto a su posición normal. Para hacerlo, complete lo siguiente:
- ♦ En la casilla de X, introduzca un valor para desplazamiento horizontal y haga clic en los botones de dirección para seleccionar la dirección del desplazamiento en X.
 - ♦ En la casilla de Y, introduzca un valor para desplazamiento vertical y haga clic en los botones de dirección para seleccionar la dirección del desplazamiento en Y.
- 7** Elija los ajustes de la conexión: Si cualquiera de los puntos de inicio o fin (o ambos) de un diseño no caen sobre un segmento, las puntadas tendrán que hacer un salto entre el segmento más cercano y el inicio y/o puntos de fin. En la zona de conexión, puede elegir hacer que esas puntadas sean de salto o de pestpunte. Si elige que se conecten con pestpunte, puede también especificar la longitud de puntada del pestpunte.
- 8** Haga clic en Aceptar.

Configurando los ajustes de generación de puntadas

Usted puede seleccionar un amplio espectro de ajustes del sistema tal como Densidad por defecto y Generar Puntadas en el clic derecho.

Para configurar los ajustes de generación de puntadas para su máquina de bordar:

- 1 Seleccione Herramientas—Configuración—Ajustes de usuario.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes.
- 2 Seleccione la página de propiedades de de la generación de puntadas del menú de la izquierda.
Se abre la página de generación de puntadas.



- 3 Seleccione uno o más de los ajustes siguientes:
 - ♦ En el cuadro **Densidad del diseño predeterminada**, entre el valor de

densidad que desea para el diseño completo.

- ♦ Seleccione **Generar Puntadas con clic Derecho** para generar puntadas en su diseño después de hacer clic derecho en o fuera de un segmento. Para visualizar varios menús de acceso rápido en la ventana de diseño unificada, usted necesita seleccionar segmentos y presionar Ctrl+E en su teclado. Si usted no selecciona Generar Puntadas con clic Derecho, puede elegir cómo acceder a los menús de acceso rápido mientras edita segmentos de trazos y puntadas. Puede seleccionar segmentos y hacer clic derecho en el segmento o presionar Ctrl+E en su teclado para mostrar varios menús de acceso rápido. Las opciones disponibles en cada menú de acceso rápido varían de acuerdo a la tarea que está realizando.
- ♦ Seleccione **Generar puntadas después de editar nodos** para regenerar puntadas automáticamente después de editar puntos de ancla. Esta opción se aplica a cualquiera de las siguientes acciones: mover puntos de ancla, cambiar propiedades de un punto de ancla, agregar o eliminar puntos de ancla, dividir y unir puntos de ancla, y cambiar la distancia entre puntos de ancla. Para más información sobre cómo editar puntos de ancla, vea la sección "Edición de Vértices y Puntos".
- ♦ Seleccione **Generar puntadas después de editar forma** para

regenerar puntadas en un segmento seleccionado automáticamente después de editar las asas de la forma (envelope) del segmento. Si no selecciona Generar puntadas después de editar forma, debe regenerar manualmente las puntadas para actualizar las puntadas de un segmento después de editar las asas de la forma del segmento. Para más información sobre edición de formas, vea "Cambiando la forma de textos usando formas (envelopes)" y "Aplicando formas a segmentos".

- ♦ Seleccione **Generar puntadas después de editar cuentas** para regenerar puntadas en un segmento seleccionado automáticamente después de editar cuentas de segmentos. Por ejemplo, puede editar cuentas de Líneas de ángulo, Inicio o Fin. Si no selecciona Generar puntadas después de editar cuentas, debe regenerar manualmente las puntadas para actualizar las puntadas de un segmento después de editar las cuentas de segmentos.

4 Haga clic en Aceptar.



CAPÍTULO 9

Entrada y salida de diseños

Tajima DG/ML by Pulse tiene todas la herramientas que usted necesita para la entrada y salida eficiente de sus diseños. Usando el Asistente Entrada/Salida, podrá entrar diseños que están guardados en un disquete, disco duro, o CD-ROM. Podrá extraer un diseño a un disco de bordado o a una máquina de bordar desde un CD-ROM, el disco duro de su ordenador o una ventana de diseño en Tajima DG/ML by Pulse.

En este capítulo:

- Ajustar la configuración para los archivos de Melco Condensado.
- Formatear discos y discos de máquina.
- Cargar diseños desde un disco de bordado, disco duro o CD-ROM.
- Sacar diseños para una máquina de bordar o una máquina cortadora de aplicaciones.

Configurando ajustes para archivos Melco condensado

Puede seleccionar los ajustes para los archivos Melco condensado, como la densidad predeterminada y el ajuste Angulo de relleno. Los archivos Melco condensado (*.cnd) tienden a tener una densidad más ligera que otros diseños. Tajima DG/ML by Pulse compensa por esta densidad más ligera con un valor de densidad predeterminado que representa el valor óptimo para la mayoría de los diseños Melco, dándoles un poco más de densidad.

Para configurar los ajustes de los archivos Melco condensado:

- 1 Haga clic en Herramientas—Configuración—Ajustes usuario.
- 2 Verá aparecer las páginas de propiedades de Ajustes.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Compatibilidad.
- 4 Entre información de la siguiente manera:
 - ♦ En el cuadro Densidad predeterminada, entre el valor de densidad por defecto que quiere.
 - ♦ Abajo de Angulo de relleno, elija entre Utilizar promedio ángulo relleno o Utilizar ángulo de la primera línea.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Formateando disquetes

Si compra discos pre-formateados, no los tendrá que formatear. Sin embargo si tiene que formatear discos, lo puede hacer en Windows®2000/XP.

Para formatear disquetes en Windows®2000/XP:

- 1 Inserte un disco en la unidad A:
- 2 Haga doble clic en el icono Mi PC.
- 3 Haga clic con el botón derecho en la unidad para disquetes 3 1/2 A:\.
- 4 Elija Formatear desde el menú de acceso rápido.
Un cuadro de diálogo aparece.
- 5 Seleccione la Capacidad, ya sea 1.44Mb (densidad alta) o 720K (densidad baja o doble).



En Windows®XP, los discos de doble densidad no son soportados. Use Tajima DG/ML by Pulse para formatear discos de doble densidad. Para mayor información vea "Formatear discos de máquina".

- 6 Elija el tipo de formato, ya sea Completo para un disco nuevo sin formato, o Rápido si está reformateando un disco.
- 7 Utilice las otras opciones si es necesario.

Formateando discos de máquina

Puede formatear sus discos de máquina. Esto prepara un disco para guardar información para un tipo de máquina específico. Si su disco ya está formateado, Volverá a formatearlo y eliminará la información que ya tiene.

Tajima DG/ML by Pulse formatea la mayoría de los formatos de máquina populares como Tajima, Barudan FDR3, Barudan FMC, Brother 4xx, Melco, ZSK, Brother 310, 326, 340, Stellar, Toyota, Melco DOS, Pfaff, Happy y Marco. Los formatos Melco, Barudan, y otros formatos de máquina no pueden ser leídos en formato DOS. Sin embargo los tipos de discos de máquina Brother 4xx y Tajima sí pueden ser leídos en formato DOS, así que si quiere, puede formatear estos tipos de discos de máquina con Windows®2000/XP. Vea "Formatear disquetes" para más información sobre cómo formatear estos tipos de discos de máquina.

Notas especiales:

- Al formatear un disco, usted perderá TODA la información que ya tiene. Antes de formatear, asegúrese de que no haya información importante en el disco.
- Si está volviendo a formatear un disco de máquina, no le conviene cambiar el formato a otro tipo de máquina. Por ejemplo, si ya tiene un disco formateado para Tajima, puede tener dificultades si intenta formatearlo para Melco. Si desea volver a utilizar el mismo disco, debe formatearlo con el mismo formato, por ejemplo Tajima a Tajima.
- Si tiene problemas al formatear un disco, instale el Paquete de Disco opcional que se encuentra en el CD de Tajima DG/ML by Pulse.



También puede formatear discos de máquina usando el Asistente para Entrada/Salida. Elija Archivo—Disco de bordado—Formato.

Para formatear discos de máquina:

- 1 Inserte el disquete en la unidad de disquete.
- 2 Elija Archivo—Formatear disco.
Aparece el cuadro de diálogo Herramientas Entrada/Salida - Formatear Disquete.
- 3 Haga clic en Aceptar si aparece un cuadro de diálogo diciéndole que inserte un disquete.
- 4 Seleccione la unidad en la cual tiene el disco que quiere formatear, y el tipo de disco que quiere.
Haga clic en Aceptar.
Aparece un mensaje preguntándole si está seguro que quiere formatear.
- 5 Haga clic en Sí.



Asegúrese de utilizar el tipo de máquina de bordar correcto.

Cuando el disco está formateado, un mensaje aparece avisándole que el disco se formateó con éxito.

Entrando un diseño desde un disco de bordado, disco duro o CD-ROM

Usando el Asistente para Entrada/Salida, puede cargar diseños desde un disquete, disco duro o un CD-ROM. También puede hacer entrada de un diseño para modificarlo en Tajima DG/ML by Pulse. También puede hacer entrada de múltiples diseños en una tarea.

La opción de Usos Previos le permite seleccionar rápidamente una fuente de entrada y destino. En la lista de Usos Previos, Tajima DG/ML by Pulse guarda las fuentes de entrada y destino para cada acción de entrada. La próxima vez que quiera cargar un diseño usted puede seleccionar una acción en lugar de seleccionar una fuente de entrada y de destino.

La siguiente información adicional le ayudará a utilizar el Asistente de Entrada/Salida eficientemente.

Seleccionando archivos de diseños

Puede seleccionar archivos de diseño a partir del diálogo Entrar diseños. En la caja Tipos de archivo, seleccione el tipo de archivos de diseño que está introduciendo. Por ejemplo, puede seleccionar archivos de puntada Tajima o Todos los Archivos. La caja de Tipos de archivos, le permite seleccionar el tipo de archivo que está mostrado. Para abrir múltiples archivos de diseño, presione Mayúscula en su teclado a medida que selecciona los archivos a abrir.

Releyendo disquetes

Puede re leer disquetes a partir del diálogo de Entrar diseños. Si usted cambió el disquete y quiere que el sistema lo re lea, seleccione la unidad y después deselectionela.

Usando Fix Disk

Puede usar la opción de Fix Disk desde el diálogo de Entrar diseños. Fix Disk es únicamente para los disquetes Tajima. Use Fix Disk si tuvo problemas leyendo un disquete Tajima creado en un sistema antiguo de bordado. Puede dañar otro tipo de disquetes si usa Fix Disk.

Seleccionando formatos de máquina

Usted puede seleccionar formatos de máquina desde el diálogo Entrar Diseños. Un formato de máquina es un grupo de parámetros que se aplican a las puntadas en un grupo de diseños. Seleccione el formato de máquina que quiere que se aplique al diseño cuando es leído. Para hacer cambios a los parámetros y propiedades de los formatos de máquina, haga clic en Editar.



Sólo los usuarios avanzados deberían modificar las propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información sobre cambios de propiedades y parámetros de formatos de máquina vea "Usando Formatos de Máquina".

Seleccionando la ventana como destino para los diseños

Usted puede seleccionar la Ventana de su diseño como destino de sus diseños desde la página del Asistente de Entrada/Salida. El sistema carga temporariamente los diseños en la ventana del diseño pero no copia el diseño a su disco duro. Si usted quiere guardar el diseño a su disco duro, seleccione Archivo—Guardar Como. Si selecciona la Ventana y está abriendo un archivo de Melco

Condensado (CND) o cualquier otro tipo de archivo, el sistema abre una ventana de diseño.

Seleccionando el Disco Duro y la Ventana como destino para los diseños

Usted puede seleccionar su Disco Duro y la Ventana como destino para sus diseños desde la página del Asistente de Entrada/Salida. La caja de diálogo Guardar Como aparece para que usted pueda guardar los diseños en su disco duro. Los diseños también son cargados en la ventana de diseño. Si usted está abriendo desde un CD-ROM o disco duro, puede guardar los diseños en el tipo original de disco o como Archivo de Bordado Pulse (*.PXF).

Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para introducir diseños

El Asistente de Entrada/Salida hace fácil la introducción de diseños en Tajima DG/ML by Pulse.

Para abrir el Asistente de Entrada/Salida para introducir diseños:

- 1 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para abrir desde un disquete, inserte el disquete en la unidad apropiada.
 - ♦ Para abrir desde el disco duro, simplemente inicie el Asistente de Entrada/Salida.
- 2 Elija Archivo—Disco de bordado—Leer para empezar el Asistente de Entrada/Salida.

Puede ver el Asistente de Entrada/Salida - Seleccionar ubicación para introducir desde la página del asistente.



Abriendo un diseño desde un disquete de bordado

Cuando se abre el Asistente de Entrada/Salida, puede seleccionar para cargar un diseño desde un disquete de bordado. Para mayor información sobre abrir el Asistente de Entrada/Salida, vea "Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para cargar diseños".

Si carga un archivo de Puntadas, verá aparecer el diálogo de Opciones de Abrir archivos de Puntadas antes que el diseño se abra en el espacio de trabajo. En el diálogo de Opciones de Archivo de Puntadas, elija Abrir diseños como segmentos de puntadas o Convertir puntadas a trazos. Haga clic en Aceptar. Para mayor información de cómo abrir archivos de puntadas, vea "Abriendo y cerrando diseños".



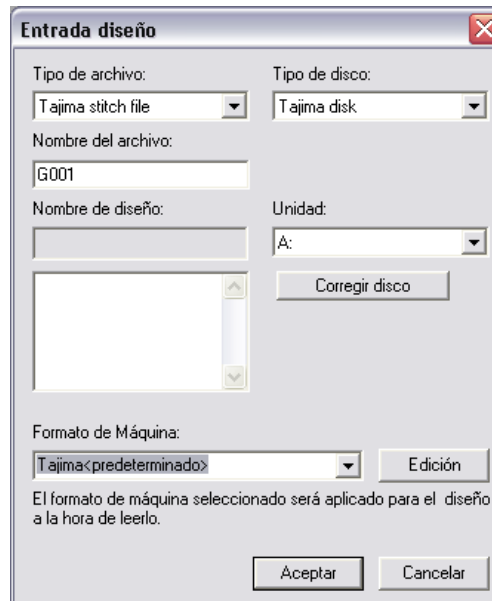
Para cargar un diseño desde un disquete de bordado:

- 1 Para seleccionar la ubicación del diseño, seleccione Disquete de Bordado.
- 2 En la lista de Tipos de Disco, seleccione el tipo de disquete de bordado que está en la unidad.



Para usar una fuente de entrada y destino previa, seleccione Usos Previos desde el Asistente de E/S - Seleccione la ubicación de donde abrir desde la página del asistente. Para mayor información, vea "Cargando un diseño desde un disquete de bordado, disco duro o CD-ROM".

- 3 Haga clic en Siguiente.
Podrá ver el diálogo de Cargar Diseño.



- 4 En el diálogo de Cargar Diseño, abra cualquiera de los siguientes ajustes y botones que le permitirá guardar el diseño de bordado. Para mayor información sobre abrir diseños, vea "Cargando diseños desde un disco de bordado, disco duro o CD-ROM".

Ajustes o Botones	Qué hace
Tipo de archivo	Determina el tipo de archivo de los diseños bajados. Por ejemplo archivos de puntadas Tajima, Barudan y ZSK pueden ser abiertos desde discos Tajima. El formato predeterminado es el formato nativo de puntadas. Por ejemplo Tajima para Tajima, Barudan para Barudan y así sucesivamente.
Tipo de discos	Corresponde al tipo de disco de bordado que está en la unidad.
Nombre de archivo	Contiene el nombre deseado para el archivo abierto.
Nombre del diseño	Muestra el nombre existente del diseño
Unidad	Selecciona la unidad de donde quiere abrir el diseño. Este ajuste puede ser también usado si tiene múltiples unidades de 3 1/2.
Fix Disk	Corrige un disquete Tajima creado en un sistema de bordar antiguo. Fix Disk para disquetes Tajima solamente. Puede dañar otros tipos de disco si usa Fix Disk.
Formato de Máquina	El formato de máquina seleccionado será aplicado al diseño durante la apertura.
Editar	Le permite hacer cambios en los parámetros y propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información, vea "Usando Formatos de máquina".

5 Haga clic en Aceptar.

Podrá ver el Asistente de E/S - Seleccione la ubicación desde donde quiere abrir.



6 Si usted quiere que la ventana de diseño sea el destino del diseño, complete lo siguiente:

- ♦ Seleccione Ventana y haga clic en Finalizar.

Podrá ver aparecer el diseño en la ventana de diseño.

7 Si quiere que el destino del diseño sea su disco duro y la ventana de diseño, complete lo siguiente:

- ♦ Seleccione Disco duro y Ventana. *Puede ver aparecer el diálogo Guardar Como.*
- ♦ Entre un Nombre de Archivo y explore en la lista Guardar Como hasta la ubicación donde quiere guardar su diseño.
- ♦ Modifique cualquier otra información si es necesario.
- ♦ Haga clic en Guardar.

Podrá ver aparecer el diseño en la ventana de diseño.

Cargando un diseño desde Disco Duro o CD-ROM

Cuando aparece el Asistente de Entrada/Salida, puede seleccionar para abrir diseños desde su disco duro o CD-ROM. Para mayor información en abrir el Asistente de Entrada/Salida, vea "Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para cargar diseños".

Si usted abre un archivo de puntadas, verá abrirse el diálogo de Opciones de Abrir Archivos de Puntada antes que el diseño se abra en la ventana de diseño. En el diálogo de Opciones de Archivo de Puntadas, elija Abrir diseños como segmentos de puntada o Convertir puntadas a trazos. Haga clic en Aceptar. Para mayor información de cómo abrir archivos de puntadas, vea "Abriendo y cerrando diseños".



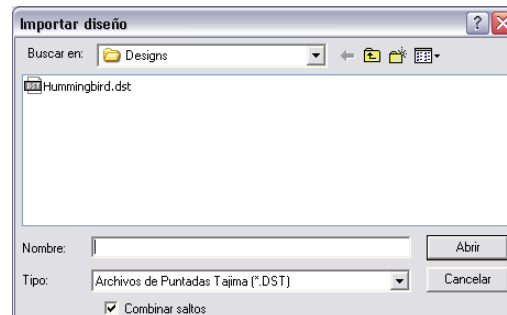
Para cargar un diseño desde disco duro o CD-ROM:

- 1 Para seleccionar la ubicación del diseño, seleccione Disco Duro o CD-ROM.



Para usar una fuente de origen o destino previo, seleccione Usos Previos de el Asistente de E/S - Seleccione la ubicación para abrir desde la página del asistente. Para mayor información vea "Cargando un diseño desde un disquete de bordado, disco duro o CD-ROM".

- 2 Haga clic en Siguinte.
Puede ver aparecer el diálogo de Importar Diseño.



- 3 Escriba el Nombre del archivo y explore en Buscar en la lista hasta la ubicación de donde quiere importar los diseños.
- 4 Modifique cualquier otra información si es necesario.
- 5 Haga clic en Abrir.
Podrá ver el Asistente E/S - Seleccione la ubicación desde donde quiere abrir al aparecer la página del asistente.



- 6 Si desea que la ventana de diseño sea el destino para el diseño, complete lo siguiente:
 - ♦ Seleccione Ventana y haga clic en Finalizar.
Podrá ver aparecer el diseño en la ventana del diseño.
- 7 Si desea que su disco duro y la ventana de diseño sean los destinos para sus diseños, complete lo siguiente:
 - ♦ Seleccione Disco Duro y Ventana.
Puede ver aparecer el diálogo Guardar Como.
 - ♦ Entre un Nombre de Archivo y explore en la lista Guardar en la ubicación donde quiere guardar el diseño.
 - ♦ Modifique cualquier otra información si es necesario.
Para mayor información de los ajustes del diálogo Guardar Como, vea "Guardando Diseños".
 - ♦ Haga clic en Guardar.
Puede ver aparecer el diseño en la ventana de diseño.

Sacando un diseño a una máquina de bordar o disco

Podrá extraer un diseño desde un CD-ROM, el disco duro de su ordenador, o una ventana de diseño en Tajima DG/ML by Pulse. Puede extraer sus diseños a un disco de bordado o a una máquina de bordar. La Máquina de bordar puede leer el archivo de salida. Tajima DG/ML by Pulse exporta los diseños en diferentes formatos de máquinas. El Asistente Entrada/Salida lo ayudará para hacer esta tarea.

Cuando extrae un diseño a un disco en formato de Archivo de Puntadas Tajima (*.DST), Archivo de Puntadas Barudan (*.DSB), Archivo Tajima TBF (*.TBF), o Archivo de Puntadas Zangs/ZSK (*.DSZ), un archivo de icono puede ser también extraído al disco con las extensiones *.DGT, *.DGB, *.DGR o *.DGZ respectivamente. Puede ver estos íconos de diseño en otro ordenador o en las máquinas de bordar seleccionadas que tengan display LCD.

La opción de Usos Previos es ideal si usted generalmente extrae diseños desde la misma ubicación (Disco duro, CD-ROM o Ventana). Tajima DG/ML by Pulse guarda esta opción en la lista de Usos Previos. La próxima vez que quiera extraer un diseño, puede seleccionar esta opción en lugar de tener que seleccionar la ubicación otra vez.

Los siguientes pasos lo orientan con alguna información para usar efectivamente el Asistente de Entrada/Salida.

Seleccionando el disco duro o el CD-ROM como fuente de salida

Puede seleccionar el disco duro o el CD-ROM como fuente de salida desde la página del Asistente de Entrada/Salida. Si selecciona Disco duro o CD-ROM puede ver la caja de diálogo de Abrir. Seleccione el archivo que quiere extraer.

Lista de máquinas configuradas

En el diálogo Salida a Máquina, el área de Máquinas de Bordar contiene una lista de máquinas configuradas para las cuales usted puede extraer diseños. También puede hacer clic en Ver Cola para ver el diálogo del Administrador de Cola de Diseños conteniendo cada estado de las máquinas.

Usando el diálogo Salida de Diseño

Puede acceder al diálogo de Salida a Máquina desde el menú Archivo o a través del Asistente de Entrada/Salida. Este diálogo le permite enviar diseños a máquinas de bordar configuradas.

El siguiente cuadro reseña el uso de los ajustes del diálogo Salida a Máquina y sus botones.

Ajustes o Botones	Qué hace
Diseños para Salida	Muestra todos los archivos de diseño que serán enviados a las máquinas de bordado. Seleccione uno o más diseños para enviar a las máquinas.

Ajustes o Botones	Qué hace
Máquinas de Bordar	Muestra todos los design spoolers disponibles y las máquinas de bordar. Seleccione una o más máquinas a las que quiera enviar sus diseños. Para seleccionar máquinas, haga clic a la izquierda de los nombres de máquina y aparecerá una marca de verificación roja.
Agregar más diseños	Le permite explorar y ubicar nuevos archivos de diseño para enviar a las máquinas seleccionadas. Haga clic en Agregar más diseños y aparecerá el diálogo de Abrir. Para abrir múltiples archivos, presione Ctrl en su teclado mientras selecciona los archivos que quiere abrir. Para abrir todos los archivos, seleccione cualquier archivo y presione Ctrl+A en su teclado.
Cuenta de descarga (Sólo para máquinas serie Tajima TBF Bi-direccional compatible)	Introduzca el número de veces que un diseño publicado puede ser descargado después de que es eliminado del Administrador de Cola de Diseño. Si la caja de Cuenta de Descarga es dejada vacía, los diseños pueden ser descargados una cantidad ilimitada de veces.
Enviar	Le permite enviar sus archivos de diseño a las máquinas seleccionadas. Verá aparecer la ventana de Resultado de Salida con el estado de los archivos de diseño enviados.


Ajustes o Botones	Qué hace
Ver Cola	Abre el diálogo del Administrador de Cola de Diseños. Puede ver todos los diseños publicados en las máquinas seleccionadas.
Avanzado	<p>Le permite agregar ajustes de salida avanzados.</p> <p>Haga clic en Avanzado y aparecerá el diálogo de Ajustes de Salida Avanzados. Para más información, vea "Cambiando los diseños usando ajustes avanzados en el diálogo de Salida de Diseño".</p>

La siguiente tabla lista acciones adicionales que pueden ser realizadas en el diálogo de Salida a Máquina.

Acción	Cómo hacerlo...
Para enviar todos los diseños publicados	Desde la lista de Diseños a Enviar, seleccione Todos los Diseños para enviar todos los diseños de bordado abiertos a las máquinas seleccionadas. Haga clic a la izquierda de Todos los Diseños y aparecerá una marca roja.
Para seleccionar todas las máquinas de bordar configuradas	De la lista de Máquinas de Bordar, seleccione Todos los Design Spoolers. Todas las máquinas de bordar configuradas serán seleccionadas.

Acción	Cómo hacerlo...
Para seleccionar todas las máquinas de bordar configuradas para un design spooler	De la lista de Máquinas de Bordar, seleccione el nombre de spooler. Haga clic a la izquierda del nombre del spooler y aparecerá una marca roja. Todas las máquinas de bordar mostradas bajo ese spooler también serán seleccionadas y tendrán marcas rojas junto a ellas.
Para seleccionar formatos de máquina y hacer cambios a los ajustes de formatos de máquina	<p>De la lista de Máquinas de Bordar, haga doble clic en una máquina de bordar. Verá aparecer el diálogo de Seleccionar Formato de Máquina. Seleccione la máquina y el tipo de código que quiera usar para esta máquina.</p> <p>Un tipo de código es el formato de archivo que quiere usar para una máquina específica. Por ejemplo, una máquina Barudan dispone de tres formatos de archivo posibles.</p> <p>Para hacer más cambios a los ajustes y propiedades del Formato de Máquina, haga clic en Editar. Para más información sobre cómo usar Formatos de Máquina, vea la sección "Usando Formatos de Máquina".</p>

Usando el diálogo de Administrador de Cola de Diseño

En el diálogo de Salida a Máquina, puede ver diseños publicados en varias máquinas de bordar. Cuando elija Archivo—Cola de Diseños, o hace clic en la herramienta Cola de Diseños  desde la barra de herramientas de Salida o hace clic en Ver Cola desde el diálogo de Salida a Máquina, verá un diálogo (Administrador de Cola de Diseños) similar al anterior. Puede seleccionar un design spooler disponible y ver información del estado de la máquina.



El diálogo del Administrador de Cola de Diseños le permite ver todas las máquinas y los diseños publicados para un design spooler. Las máquinas y los diseños conectados a un design spooler son mostrados de a uno por vez. Puede ver información detallada del diseño, datos de condición del bordado y otras propiedades de cada diseño publicado así como también puede borrar uno o más diseños publicados de la lista.

Cuando los diseños son enviados a las máquinas, aparecerán al final de la cola en la parte derecha. Los diseños que han sido descargados a las máquinas desaparecerán de la lista, dependiendo del valor de Cuenta de Descarga. El estado del diseño y el valor de porcentaje de descarga a máquina se actualizarán mientras los diseños se descargan a la máquina.

La tabla siguiente describe la información mostrada dentro del diálogo del Administrador de cola de diseños.

Información visualizada	Qué significa
<i>La siguiente información es mostrada en la columna de Máquina (la más a la izquierda). En la columna de Máquina, cada fila muestra información para un máquina de bordar específica.</i>	
ID	El nombre de la máquina.
Tipo	El tipo de descarga: Envía o Recibe. Envía: El diseño es enviado a la máquina automáticamente. Recibe: El diseño es tirado (descargado) de la cola directamente desde la máquina de bordar.
Diseños	El número total de diseños en la cola.
Descarga	Cuando el diseño se descarga a una máquina de bordar, puede ver el progreso. Verá el porcentaje del total del tamaño del diseño.

Información visualizada	Qué significa
<i>La siguiente información es mostrada en cada columna de Diseño. En las columnas de Diseño, cada fila muestra información acerca de los diseños que han sido enviados a una máquina de bordar (mostrado en la punta izquierda).</i>	
Diseño	El nombre del diseño.
Archivo	El nombre del archivo.
Número de Puntadas	El número de puntadas del diseño.
Ancho	El ancho del diseño.
Alto	La altura del diseño.
Colores	El número de cambios de color en el diseño.
Descarga	El número de descargas indicado en el ajuste de Cuenta de Descargas.
Estado	El estado actual del diseño: Esperando o Enviado. Esperando: El diseño está esperando para ser descargado. Enviado: El diseño está siendo descargado a la máquina de bordar.

La siguiente tabla reseña las acciones que pueden ser realizadas en el diálogo del Administrador de Cola de Diseños.

Para hacer esto	Haga esto
Ver la cola para máquinas conectadas a otro design spooler.	Desde la lista de Selección Design Spoolers disponibles, seleccione un design spooler.
Ver máquinas adicionales en la cola.	Use las barras de desplazamiento para descender en la lista.

Para hacer esto	Haga esto
Ver diseños adicionales en la cola.	Use las barras de desplazamiento para desplazarse a través de la lista.
Refrescar manualmente el diálogo del Administrador de Cola de Diseños.	Haga clic en Refrescar Vista.
Re secuenciar un diseño en la cola.	Haga clic y arrastre diseños a la izquierda o derecha de una fila.
Eliminar un diseño de la cola de una máquina específica.	Haga clic derecho en un diseño y seleccione Eliminar del menú.
Eliminar todos los diseños de la cola de una máquina específica.	De la columna Máquina, haga clic derecho en una máquina y seleccione Eliminar Todo desde el menú.
Hacer que un diseño sea primero en la cola.	Haga clic derecho en un diseño y seleccione Configurar Como Primero desde el menú.
Hacer que un diseño sea último en la cola.	Haga clic derecho en un diseño y seleccione Configurar Como Ultimo desde el menú.

Seleccionando archivos de diseño para extraer

Puede seleccionar archivos de diseño para extraer desde el diálogo Salida de Diseños. El nombre en la caja Nombre del Archivo es el nombre del diseño que será extraído a la máquina. Si un archivo de diseño ha sido abierto, Tajima DG/ML by Pulse extrae el diseño actual desde la ventana. Haga clic en Explorar para elegir un archivo diferente usando la caja de diálogo Abrir standard.

Usando Fix Disk

Puede usar la opción de Fix Disk desde el diálogo de Salida de diseños. Fix Disk es únicamente para los disquetes Tajima. Use Fix Disk si tuvo problemas leyendo un disquete Tajima creado en un sistema antiguo de bordado. Puede dañar otro tipo de disquetes si usa Fix Disk.

Usando el diálogo de salida de diseños

El siguiente cuadro reseña el uso de los ajustes del diálogo Salida de Diseño y sus botones, que le permiten guardar el diseño de bordado en disco.

Ajuste o Botón	Qué hace
Tipo de archivo	Determina el tipo de archivo de los diseños descargados. Por ejemplo archivos de puntadas Tajima, Barudan, y ZSK pueden ser abiertos desde discos Tajima. El formato predeterminado es el formato nativo de puntadas. Por ejemplo Tajima para Tajima, Barudan para Barudan y así sucesivamente.
Tipo de Disco	Corresponde al tipo de disco de bordado que está en la unidad.
Forzar formato de nombre G000	Selecciónelo para habilitar formatos de nombre G000 para el archivo de salida. La caja de nombre de archivo será desactivada.
Nombre de Archivo	Contiene el nombre deseado para el archivo enviado.

Ajuste o Botón	Qué hace
Unidad	Selecciona la unidad a donde quiere extraer el diseño. Este ajuste puede ser también usado si tiene múltiples unidades de 3 1/2.
Nombre del diseño	Muestra el nombre existente del diseño
Corregir disquete	Corrige un disquete Tajima creado en un sistema de bordar antiguo. Fix Disk para disquetes Tajima solamente. Puede dañar otros tipos de disco si usa Fix Disk.
Formatear	Formatea el disco en la unidad de disco.
Guardar Icono	Selecciónelo para guardar archivos de íconos para formatos de Archivo de Puntada Tajima (*.DST), Archivo de Puntada Barudan (*.DSB), Archivo de Puntada Tajima TBF (*.TBF) o Archivo de Puntada Zangs/ZSK (*.DSZ).
Formato de Máquina	El formato de máquina seleccionado será aplicado al diseño durante el envío.
Editar	Le permite hacer cambios en los parámetros y propiedades de los formatos de máquina. Para mayor información, vea "Usando Formatos de máquina"

Cambiando el diseño usando ajustes avanzados en el diálogo Salida de Diseños

Usted puede cambiar su diseño usando los ajustes contenidos en el diálogo Salida de Diseños. Si necesita rotar, espejar o escalar su diseño para que se borde adecuadamente en el material que está usando, haga clic en Avanzados en el diálogo correspondiente. Por ejemplo, las gorras de baseball están colocadas en el bastidor invertidas, por consiguiente usted debe rotar el diseño para que se borde correctamente en la gorra.

La siguiente tabla reseña las acciones que pueden ser realizadas en el diálogo de Salida de Diseños.

Para hacer esto	Haga esto
Para asegurarse que el diseño entra en el bastidor al moverse la aguja del diseño usted debe trazar el diseño.	Seleccione Trazar diseño
Para mapear comandos para máquinas de bordar antiguas que no tiene comandos especiales disponibles.	Seleccione Mapear comandos
Para crear una copia invertida del diseño.	Seleccione Activar Cambio Rápido e introduzca la distancia en la caja de Movimiento Vertical
Rotar el diseño con un ángulo específico.	Entre un valor para el ángulo de rotación
Reflejar el diseño horizontalmente	Seleccione Reflejar X
Reflejar el diseño verticalmente	Seleccione Reflejar Y

Para hacer esto	Haga esto
Dar la vuelta al diseño	Seleccione Reflejar X y Reflejar Y
Escalar el diseño horizontalmente	Introduzca un valor para Escalar X
Escalar el diseño verticalmente	Introduzca un valor para Escalar Y
Resetear sus Ajustes Avanzados a los valores por defecto (Disponible sólo en el diálogo Salida a Máquina)	Haga clic en Resetear Ajustes
Guardar sus Ajustes avanzados como predeterminados	Haga clic en Guardar ajustes
Aplicar sus Ajustes Avanzados a diseños seleccionados (Disponible sólo en el diálogo Salida a Máquina)	Haga clic en Aplicar Ajustes

Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para extraer diseños

El Asistente de Entrada/Salida le hace fácil la salida de diseños desde Tajima DG/ML by Pulse.

Para abrir el Asistente de Entrada/Salida para extraer diseños:

- Haga uno de los siguientes pasos:
 - Para extraer un diseño a un disquete, inserte el disquete en su unidad e inicie el Asistente de Entrada/Salida.
 - Para extraer a una máquina de bordar, simplemente inicie el Asistente de Entrada/Salida.

- 2 Elija Archivo—Salida para iniciar el Asistente de Entrada/Salida.
Podrá ver el Asistente de Entrada/Salida - Seleccione la ubicación para la salida.



Extrayendo un diseño desde el disco duro o CD-ROM

Cuando el Asistente de Entrada/Salida se abre, puede seleccionar extraer el diseño desde un disquete de bordado. Para mayor información en abrir el Asistente de Entrada/Salida vea "Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para extraer diseños".



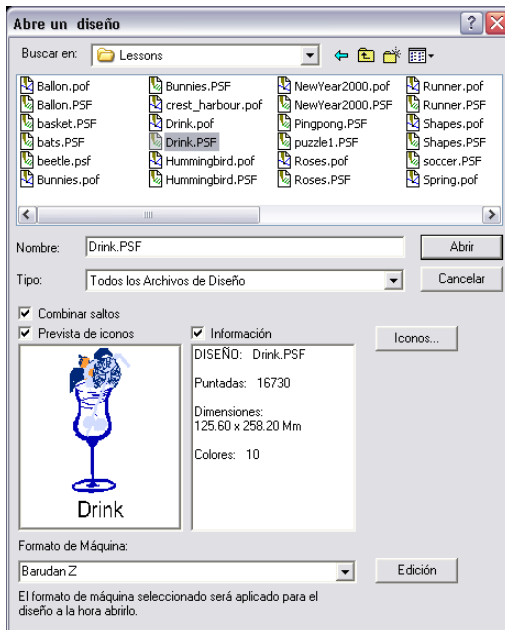
Para extraer un diseño desde el Disco Duro o CD-ROM:

- 1 Para seleccionar la ubicación del diseño, seleccione Disco Duro o CD-ROM.



Para usar una fuente de salida y destino previas seleccione Usos Previos desde el Asistente de Entrada/Salida. Seleccione la ubicación para la salida desde la página del asistente. Para mayor información vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".

- 2 Haga clic en Siguiete.
Podrá ver aparecer el diálogo de Abrir Diseño.



3 Introduzca el nombre del archivo y explore en la lista Buscar en para la ubicación donde quiere extraer el diseño.

4 Modifique cualquier otra información de ser necesario. Para mayor información sobre ajustes en el diálogo Guardar Como, vea "Abriendo y cerrando diseños".

5 Haga clic en Abrir. Podrá ver el Asistente de E/S - Seleccione la ubicación para la salida en la página del asistente.



6 Si quiere que la máquina de bordar sea el destino del diseño, complete lo siguiente

- ◆ Seleccione Máquina de Bordar y haga clic en finalizar. Podrá ver aparecer el diálogo Salida a Máquina.



- ◆ En el diálogo Salida a Máquina modifique cualquier parámetro si es necesario y haga clic en Enviar para enviar el diseño a la máquina de bordar. Para mayor información sobre parámetros, vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".

- 7 Si quiere que el destino de su diseño sea un disco de bordado, complete los siguiente:
- ♦ En la lista Tipo de disco, seleccione el tipo de disco de bordado que se encuentra en la unidad.
 - ♦ Haga clic en Finalizar.
Puede ver aparecer el diálogo de Salida de Diseño.



- ♦ En el diálogo Salida de diseño, modifique cualquier parámetro o botón si es necesario. Para información adicional sobre los ajustes en el diálogo Salida de Diseño y Extrayendo un diseño, vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".
- ♦ Haga clic en Aceptar.
Puede ver un mensaje diciendo que el diseño ha sido escrito satisfactoriamente al disco. Haga clic en Aceptar.

Extrayendo un diseño de la ventana de diseño

Cuando abre el Asistente de Entrada/Salida, puede seleccionar una salida para el diseño desde la ventana de diseño. Para mayor información sobre abrir el Asistente de Entrada/Salida, vea "Abriendo el Asistente de Entrada/Salida para extraer diseños".

Para extraer un diseño desde la ventana de diseño:

- 1 Para seleccionar la ubicación del diseño, seleccione Ventana.



Para usar una fuente de salida y destino previas seleccione Usos Previos desde el Asistente de Entrada/Salida. Seleccione la ubicación para la salida desde la página del asistente. Para mayor información vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".

- 2 Haga clic en Siguiente.

Podrá ver el Asistente de E/S - Seleccione la ubicación para la salida en la página del asistente.



3 Si quiere que una máquina de bordar sea el destino para el diseño, complete lo siguiente:

- ◆ seleccione Máquina de Bordar y haga clic en Finalizar.

Podrá ver aparecer el diálogo de Salida a Máquina.

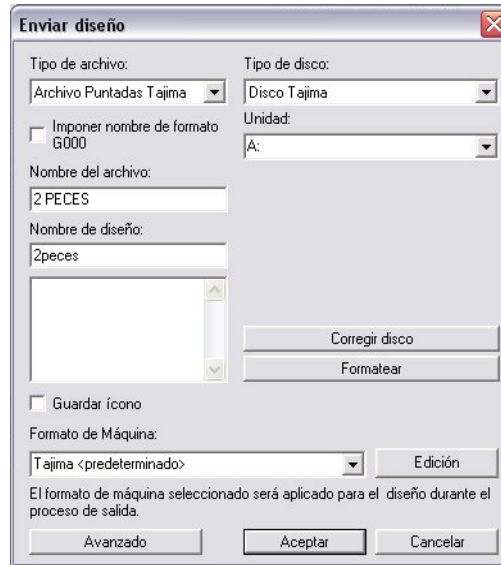


- ◆ En el diálogo Salida a Máquina, modifique cualquier parámetro si es necesario y haga clic en Enviar para enviar el diseño a la máquina de bordar. Para mayor información sobre parámetros, vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".

4 Si quiere que el destino de su diseño sea un disco de bordado, complete lo siguiente:

- ◆ En la lista Tipo de Disco, seleccione el tipo de disco de bordado que se encuentra en la unidad.
- ◆ Haga clic en Finalizar.

Puede ver aparecer el diálogo de Salida de Diseño.




- ◆ En el diálogo Salida de Diseño, modifique cualquier parámetro o botón si es necesario. Para información adicional sobre los ajustes en el diálogo Salida de Diseño y sobre extraer un diseño, vea "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".
- ◆ Haga clic en Aceptar. *Puede ver un mensaje diciendo que el diseño ha sido escrito satisfactoriamente al disco. Haga clic en Aceptar.*

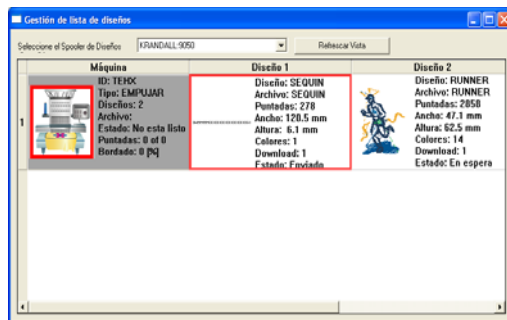
Asignando la secuencia de agujas en la cola de diseños

Esta es una nueva función que permite al diseñador asignar la secuencia de color y las agujas a un diseño del ordenador, en lugar de a la máquina misma.

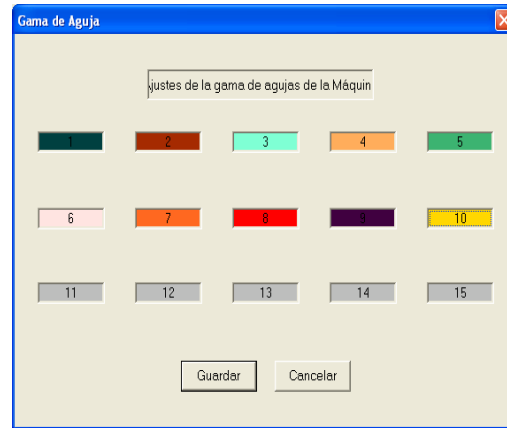
Primero debe guardar el diseño como *.TBF, y después sacarlo a máquina según el procedimiento habitual. Después, abra la cola de diseños en Tajima DG/ML by Pulse, seleccione su diseño en la cola, y cambie el número de agujas asignadas desde allí.

Asignar números de aguja desde la cola de diseños

- 1 Envíe su diseño *.TBF a una máquina.
Para más información, vea “Sacando un diseño a una máquina de bordar o disco”
- 2 En la barra de herramientas Máquina, pulse el botón Lista de diseños  →
Verá la cola de diseños.



- 3 Para asignar colores a la paleta de agujas de su máquina, haga lo siguiente:
 - ♦ clic derecho en el nombre de la máquina en la cola de diseños y elija Ajustar paleta en el menú contextual.
La paleta de agujas para la máquina elegida se abre.

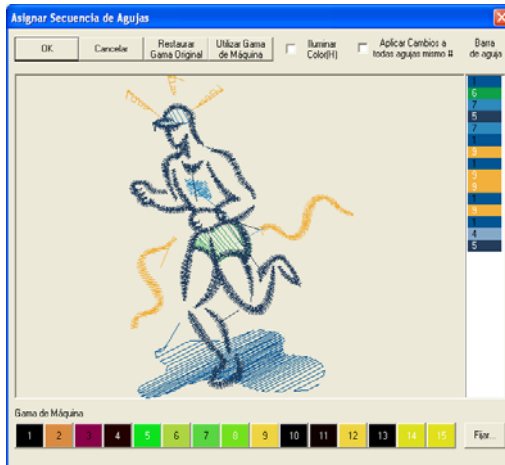


- ♦ Cada rectángulo representa una aguja en cada máquina; pulse en el rectángulo para cada aguja, y elija un color de la paleta que aparece.
- ♦ Repita hasta que tenga asignado un color para cada aguja.
- ♦ Pulse Guardar.



También puede cambiar la paleta de agujas desde dentro del diálogo de asignar agujas, pulsando el botón Ajustar próximo al de secuencia de máquina.

- 4 En la lista de diseños, haga clic derecho en el diseño, y elija “asignar número de aguja” del menú contextual.
Se abrirá el diálogo de asignar secuencia de agujas.



La ventana de diálogo muestra una vista previa de su diseño, la secuencia de colores actualmente asignados a él en la parte derecha (la barra de agujas) y la paleta de colores disponible para su máquina en la zona inferior.

- 5 Pulse el botón Usar la paleta de la máquina.
 Los colores en su diseño cambiarán a los colores de la aguja correspondiente en la paleta de la máquina.
- 6 Para cambiar al asignación de colores de uno de los colores en la secuencia de su diseño, pulse en ese color de la barra de agujas y después pulse en el color que quiera asignar a esa aguja en la paleta de la máquina.



Para facilitar el decir qué segmento cambia en la secuencia, active la casilla "iluminar color" en el cuadro de diálogo - sólo el segmento seleccionado se verá en color en la vista previa (los otros se verán en gris).

La vista previa muestra el nuevo color para este segmento.

- 7 Repita el proceso con los segmentos restantes en su secuencia



En cualquier momento del proceso puede pulsar el botón "restaurar paleta original" en la ventana. Esto reseteará los colores a su estado original cuando el diseño fue abierto.

- 8 Pulse Aceptar.
 El diseño aparecerá ahora en la lista de diseños con los colores que le ha asignado.

Salida a una máquina cortadora de aplicaciones

Utilice la herramienta Corte Aplicación  para crear un segmento que se puede guardar como archivo de vectores AutoCad™ (*.dxf) o Hewlett-Packard Graphics Language (*.hpgl) y enviarlo a una máquina cortadora de aplicaciones. Para utilizar esta función, se digitalizan pespuntos alrededor del área en donde quiere poner una aplicación, y después use Corte Aplicación para las áreas donde quiere poner puntadas de hilván para su aplicación. A los segmentos Pespuntos Aplicación son extraídos a archivos *.dxf o *.hpgl con el mismo nombre que el archivo de diseño. Si tiene dificultades al digitalizar el segmento usando curvas Bezier, vea "Introducción a las curvas Bezier".

Para crear un segmento Corte Aplicación:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización o en la carpeta Digitalización (Picaje) del Gabinete de

Herramientas, haga clic en la herramienta Corte Aplicación .

El puntero se convierte en una cruz.

- 2 Complete uno de los siguientes pasos para digitalizar las áreas que desea cortar en su diseño:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el Espacio de trabajo para colocar sus puntos de ancla.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo y presione **H** en su teclado.
- 3 Pulse ENTER en su teclado para completar el segmento.

- 4 En la caja de Nombre de Archivo, introduzca el nombre de archivo para el archivo de corte aplicación.



Por defecto, el diálogo de Guardar Como abre la carpeta de Diseño y le da al archivo de corte aplicación el mismo nombre que su archivo de diseño.

- 5 En la lista de Guardar como tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de archivo: HP Graphics Language (*.HPG, *.HPGL o *.PLT) o AutoDesk Drawing Interchange (*.DXF).
- 6 Haga clic en Guardar

Exportando un segmento de corte aplicación

Debe usar la función Exportar corte aplicación para generar archivos de vectores AutoCad™ (*.dxf) o Hewlett-Packard Graphics Language (*.hpgl) desde diseños con segmentos con Corte Aplicación.

Para exportar un segmento de corte aplicación:

- 1 Abra un diseño existente conteniendo un segmento de aplicación.
- 2 Elija Archivo—Exportar corte aplicación. *Verá aparecer el diálogo de Guardar Como.*
- 3 En la lista de Guardar en, busque la ubicación en la que quiere guardar su archivo de corte aplicación.



CAPÍTULO 10

Creando texto

Puede crear texto atractivo dentro de sus diseños usando varias herramientas de Tajima DG/ML by Pulse. Genere textos bordados únicos de múltiples formas y tamaños usando la potente herramienta de texto, así como una amplia selección de fuentes comerciales TrueType® disponibles. Puede editar la forma, color, tamaño y los espacios en sus textos. Tajima DG/ML by Pulse también permite combinar texto y añadir cualquier diseño de stock con sólo pocos clics de su mouse.

En este capítulo:

- Crear texto bordado y en TrueType®.
- Usar la herramienta Texto, Línea de Angulo, Línea Vertical, Arco y Círculo así como insertar cambios de color y espaciado en su texto.
- Usar los modos de dibujo para texto.
- Ajustar las propiedades Texto y Efectos de texto.
- Combinar diseños con o sin texto.

Creando texto

Puede crear una variedad de textos usando las herramientas de Texto. El texto creado se adapta a cualquier curva que diseñe.

Creando texto estándar


Utilice la herramienta de texto para crear un segmento estándar de texto. El segmento de texto seguirá una línea base que usted dibujará en la zona de trabajo utilizando las curvas Bezier. (Vea "Usando caminos > Modos de dibujo en digitalización").

Los segmentos estándar de texto pueden consistir en una sola o múltiples líneas.

Importante

- La secuencia por defecto para texto multi-línea es izquierda a derecha y después derecha a izquierda. Esta secuencia alternada continúa para cada línea de texto. Para tener todas las líneas de texto multi-línea bordadas en la misma secuencia que la primera línea, debe seleccionar Secuencia uniforme para texto multilínea desde las páginas de propiedades de Ajustes de Segmento.
- Puede eliminar un texto de línea o multilínea y se actualizarán tanto la línea de base como las asas.
- Después de borrar líneas de texto multilíneas, puede añadir más líneas de texto al mismo segmento siempre y cuando la cantidad de líneas no exceda la cantidad de líneas creadas al inicio.
- Si creó su texto usando la justificación Llenar cuadro, podrá añadir o eliminar cualquier cantidad de letras y el texto se ajustará en consecuencia.

Para crear texto:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas de Texto haga clic en la herramienta Texto .
- 3 Para formar la línea de base de texto, utilice curvas Bezier. Bezier es el modo de diseño por defecto en Tajima DG/ML by Pulse pero usted puede cambiar fácilmente a otros modos.
Para mayor información sobre curvas Bezier, vea "Introducción a las curvas Bezier".
- 4 Pulse **ENTER** para terminar la línea base.
Puede ver la caja de Entrar texto.
- 5 En la caja Entrar Texto, entre su texto, o haga clic en Multi-línea para entrar múltiples líneas de texto.
- 6 Haga clic en Aceptar.
El texto aparece en el espacio de trabajo del diseño.
- 7 En el panel de propiedades, bajo la categoría Texto, seleccione la fuente que desee aplicar al texto. Para más información, vea "Seleccionando una fuente."

Creando texto en ángulo


La herramienta Angulo línea crea texto horizontal. Puede justificar el texto para llenar el cuadro que traza.

Importante

- La secuencia por defecto para texto multi-línea es de izquierda a derecha y después de derecha a izquierda. Esta secuencia alternada continúa para cada

- línea de texto. Para tener todas las líneas de texto multilínea bordadas en la misma secuencia que la primera línea, debe seleccionar Secuencia Uniforme para texto multilínea desde las páginas de propiedades de Ajustes de Segmentos de texto.
- Puede eliminar una línea de texto multilínea y se actualizan tanto la línea de base como las asas.
 - Después de borrar líneas de texto multilínea, puede añadir más líneas de texto al mismo segmento siempre y cuando la cantidad de líneas no exceda la cantidad de líneas creadas al inicio.
 - Si creó su texto usando la justificación Llenar cuadro, podrá añadir o eliminar cualquier cantidad de letras y el texto se ajustará adecuadamente.
 - Tajima DG/ML by Pulse sólo visualiza texto y caracteres que se encuentran dentro de los archivos de fuentes. Si usted escribe un texto conteniendo texto o caracteres que no se encuentran en los archivos de fuentes seleccionadas, solamente el texto encontrado en los archivos de fuentes será visualizado en el área de trabajo del diseño.

Para crear texto horizontal:

- 1 Elija Archivo —Nuevo para crear un nuevo archivo.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
 - 2 En la barra de herramientas de Texto haga clic en la herramienta Línea de ángulo .
 - 3 Para formar la base de su caja (el largo del texto), haga clic izquierdo y arrastre su mouse a la derecha. No suelte su mouse hasta terminar de dibujar la altura de su caja.
- 4 Para formar el alto del cuadro (el alto del texto), mueva su mouse hacia arriba. Cuando el cuadro quede del tamaño deseado, suelte el botón del mouse.
 - 5 Haga clic izquierdo en el espacio de trabajo para entrar el texto.
Puede ver la caja Entrar texto.
 - 6 Entre el texto en la caja Entrar texto, o haga clic en el botón Multilínea para entrar múltiples líneas de texto.
 - 7 Haga clic en Aceptar.
Verá aparecer el texto en el espacio de trabajo.

Creando texto vertical


Puede crear diferentes texto utilizando las herramientas de Texto. La herramienta Línea Vertical crea texto vertical. Puede crear cualquier forma como línea de base con las curvas Bezier para lograr la vista deseada para su texto vertical.

Importante

- La secuencia por defecto para texto multilínea es de izquierda a derecha y después de derecha a izquierda. Esta secuencia alternada continúa para cada línea de texto. Para tener todas las líneas de texto multilínea bordadas en la misma secuencia que la primera línea, debe seleccionar Secuencia Uniforme para texto multilínea desde las páginas de propiedades de Ajustes de Segmentos de texto.
- Puede eliminar una línea de texto multilínea y se actualizan tanto la línea de base como las asas.

- Después de borrar líneas de texto multilínea, puede añadir más líneas de texto al mismo segmento siempre y cuando la cantidad de líneas no exceda la cantidad de líneas creadas al inicio.
- Si creó su texto usando la justificación Llenar cuadro, podrá añadir o eliminar cualquier cantidad de letras y el texto se ajustará adecuadamente.

Para crear texto vertical:

- 1 Elija Archivo —Nuevo para crear un nuevo archivo.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas de Texto haga clic en la herramienta Línea Vertical .
- 3 Para formar la base de la caja (la longitud del texto), haga clic izquierdo y arrastre su ratón verticalmente. No suelte el ratón hasta que haya dibujado la altura de la caja.
- 4 Para formar la altura de su caja (la altura del texto), mueva el ratón hacia arriba. Cuando la caja tenga el tamaño deseado, suelte el botón del ratón.
- 5 Haga clic izquierdo en espacio del diseño donde quiere el texto.
Verá la caja de Entrar texto.
- 6 Entre el texto en el cuadro Entrar texto, o haga clic en el botón Multilínea para entrar múltiples líneas de texto.
- 7 Haga clic en Aceptar.
El texto aparece en el espacio de trabajo




Para crear una línea de base para texto vertical, también puede hacer clic en el espacio de trabajo y después clic derecho.

Linea Vertical

- 8 En el panel de propiedades, bajo la categoría texto, seleccione la fuente que desea aplicar al texto.
Para más información, vea “seleccionando una fuente.”

Creando texto en arco


Puede crear diferente texto usando las herramientas de Texto. La herramienta Arco  crea texto en arco.

El arco se extenderá de acuerdo con el largo de texto que entra en el cuadro Entrar texto.



Por ejemplo, si elige justificar el texto a la izquierda, Derecha, o Centro, la curva se extenderá de acuerdo al largo del texto cuando el texto es más largo que el arco trazado. Pero, si elige Llenar cuadro o Llenar línea de base, la curva de base no se extenderá y no se cambiará el alto del texto.

Para crear texto en forma de arco:

- 1 En la barra de herramientas de texto haga clic en la herramienta Arco .
- 2 Haga clic en un punto de inicio y suelte el botón del ratón.
- 3 Arrastre el puntero hacia la derecha para formar la base de su arco.

- 4 Haga clic nuevamente.
Su puntero se convierte en un arco flexible.
- 5 Haga clic otra vez cuando el arco tiene la medida deseada.
La base está configurada. Ahora configure la altura de su arco arrastrando su ratón.
- 6 Arrastre su mouse hacia adentro y afuera para formar la altura de su texto.
- 7 Haga clic con su mouse otra vez al lograr el tamaño deseado de arco.
Verá aparecer el cuadro Entrar texto.



El arco flexible le permite hacer un arco de cualquier tamaño. Verifique las medidas en la línea de estado, que se encuentra en la parte inferior del espacio de trabajo.

Para cambiar las propiedades para su texto usando la página de propiedades de Ajustes de Segmentos, pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú o haga doble clic en el segmento. Para cambiar cualquiera de los ajustes, haga clic en la página de propiedades correspondiente.

- 8 En el cuadro Entrar texto, introduzca su texto.
- 9 Haga clic en Aceptar.
El texto aparece en el espacio de trabajo.



- 10 Puede modificar el texto al mover las cuentas en la base de cada letra.
Si añade o quita letras, el texto se ajustará adecuadamente sin alterar el alto de las letras existentes.


Creando texto en forma de círculo

Puede crear diferentes tipos de texto usando las herramientas disponibles. La herramienta Círculo crea texto en forma de círculo con texto arriba y abajo



Para cambiar las propiedades para su texto usando la página de propiedades de Ajustes de Segmentos, pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú o haga doble clic en el segmento. Para cambiar cualquiera de los ajustes, haga clic en la página de propiedades correspondiente.

Para crear texto en círculo:

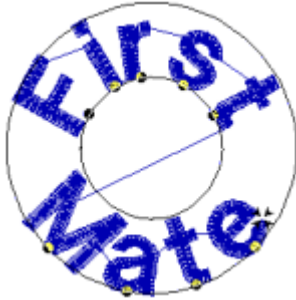
- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas de Texto o en la carpeta Texto del Gabinete de Herramientas haga clic en la herramienta Círculo .
- 3 Haga clic y arrastre para formar la base de su círculo.
Su puntero se convierte en un círculo flexible con una línea. El círculo flexible le permite dar cualquier tamaño al círculo, y las líneas fijan la dirección de su texto.



Si quiere que la parte superior del texto esté en la cima, asegúrese que la línea está hacia arriba. Verifique las medidas en la línea de estado.

- 4 Suelte el botón del mouse. Haga clic y arrastre el mouse nuevamente para formar el alto de su texto.
Aparece el cuadro de diálogo línea de base Texto en círculo.

- 5 En los cuadros Arriba y Abajo, entre el texto deseado.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Su texto aparece en el espacio de trabajo.



- 7 Puede cambiar el texto al mover las cuentas en la base de cada letra.
Al agrega o quitar letras, el texto se ajustará sin alterar el alto de las letras existentes.

Creando texto en ángulo


La línea de ángulo crea texto horizontal que sigue la línea base de la caja que dibuje. Puede justificar el texto para rellenar la caja.

Importante

- La secuencia por defecto para el texto de multilínea es de izquierda a derecha y después de derecha a izquierda. Esta secuencia alternante se repite para cada línea de texto. Para tener todas las líneas de multilínea bordadas en la misma secuencia de la primera línea, debe seleccionar secuencia uniforme para texto de multilínea en las páginas de propiedades de ajustes de segmento.

- Puede borrar una línea de texto multilínea y la línea base y las asas serán actualizadas.
- Tras borrar líneas de texto multilínea, puede añadir más líneas de texto al mismo segmento mientras el número de líneas no exceda el número de líneas que fueron creadas originalmente.
- Si ha creado su texto utilizando la justificación de rellenar la caja, puede añadir o eliminar cualquier número de letras y el se ajustará en consecuencia.
- Tajima DG/ML by Pulse solamente muestra texto y caracteres que se encuentren en los archivos de fuentes. Si teclea texto con letras o caracteres que no se hallen en el archivo de fuente seleccionado, solamente el texto encontrado en el archivo de fuente se mostrará en el espacio de trabajo del diseño.

Para crear texto horizontal:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas de texto, haga clic en la herramienta de línea de ángulo .
- 3 Para formar la base de su caja (la longitud de texto), haga clic izquierdo y arrastre su ratón hasta la derecha. No suelte el botón del ratón hasta que haya trazado la altura de la caja.
- 4 Para formar la altura de su caja (la altura del texto), mueva su ratón hacia arriba. Cuando la caja tenga el tamaño deseado, suelte el botón del ratón.

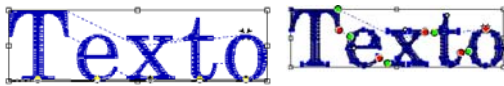
- 5 Para definir la altura de su caja (la altura del texto), mueva el ratón hacia arriba. Cuando la caja tenga el tamaño deseado, suelte el botón del ratón.
- 6 Haga clic izquierdo en el espacio de trabajo del diseño para introducir el texto. *Verá la ventana de introducir texto.*
- 7 Introduzca el texto en la caja de introducir texto, o haga clic en el botón de multilínea para introducir múltiples líneas de texto.
- 8 Haga clic en Aceptar. *El texto aparece en el espacio de trabajo.*

En el panel de propiedades, bajo la categoría texto, seleccione la fuente que desea aplicar al texto.

Para más información, vea “Seleccionando una fuente.”

Convirtiendo texto a segmentos individuales

Puede convertir texto a segmentos individuales para permitir editar las letras individualmente. Por ejemplo, podrá mover letras alrededor o cambiar el color o la densidad de las letras para lograr efectos especiales.




Segmento de texto

Segmento de texto convertido a segmentos individuales

Para convertir texto en segmentos:

- 1 Seleccione el texto que desea convertir a segmentos.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:


- ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta y elija Segmentos en el menú de acceso rápido.
- ♦ Pulse = en su teclado y elija Segmentos desde el menú de acceso rápido.

Convirtiendo texto a segmentos de puntadas

Tajima DG/ML by Pulse le permite convertir texto en segmentos de puntadas. Los cambios de trazos realizados a cualquier parte del diseño no afectarán a los segmentos de puntadas. No puede realizar ninguna edición de trazos en segmentos de puntadas excepto reescalar, espejar, rotar y cambiar el color de estos segmentos de puntadas; sin embargo, grandes ediciones no son recomendables. Con la excepción de las ediciones de trazos mencionadas anteriormente, las puntadas que son parte de un segmento de puntadas sólo pueden ser modificadas por edición directa de puntadas. Si quiere realizar más ediciones avanzadas de trazos en segmentos de puntadas, entonces debe realizar selectivamente conversiones de Puntada a Trazo (STO) a los segmentos y convertirlos en nuestros tipos de segmentos más avanzados. No obstante, esto no garantizará la preservación de sus puntadas.

Para convertir texto en un segmento de puntadas:

- 1 Seleccione el texto que quiere convertir en segmentos de puntadas.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta y elija Segmento de Puntadas desde el menú de acceso rápido.
- ♦ Pulse = y elija Segmentos desde el menú de acceso rápido.
- ♦ Pulse **Ctrl+E** y elija Convertir Letras a—Segmento de Puntadas desde el menú de acceso rápido.

Convirtiendo texto TrueType® a puntadas cordón

Para lograr un aspecto diferente, trate de convertir su texto en fuentes TrueType® a puntadas Cordón.



La secuencia por defecto para texto multilínea es de derecha a izquierda. Para tenerla segunda línea de texto multilínea bordadas de izquierda a derecha, debe seleccionar Secuencia Uniforme para texto multilínea desde las páginas de propiedades de Ajustes de Segmentos de texto.

Para convertir texto TrueType® a puntadas Cordón:

- 1 Elija Archivo —Nuevo para crear un nuevo archivo.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
- 2 Para formar la línea de base use las curvas Bezier. Bezier es el modo de diseño por defecto en Tajima DG/ML by Pulse pero puede cambiar fácilmente a otros modos.
- 3 Complete la línea de base. Para más información sobre cómo completar la línea de base de texto, vea los

procedimientos específicos sobre cómo crear texto para diferentes herramientas de texto.

Podrá ver la caja Entrar texto.

- 4 En la caja Entrar texto, entre su texto, o haga clic en Multilínea para introducir múltiples líneas de texto.
- 5 Haga clic en Aceptar.
El texto aparece en el espacio de trabajo.
- 6 En la lista de Tipo de Relleno, seleccione camino Cordón.
Los ajustes de camino Cordón aplican el comando Autodesbaratar para colocar adecuadamente las Líneas de ángulo.
- 7 Para cambiar cualquier otro ajuste, haga clic en la página de ajustes correspondiente y haga los cambios necesarios.
- 8 Haga clic en Aceptar.
El texto es convertido en puntadas de cordón.

Creando monogramas

Puede crear monogramas de tres letras utilizando las fuentes de monograma o las fuentes normales. Por ejemplo, Monogram 2 es una fuente estándar que viene con Tajima DG/ML by Pulse. También se pueden comprar otras fuentes opcionales de monograma como Classic Monogram, Circle Monogram y Monogram 1. Además se pueden utilizar decoraciones con algunas fuentes para monogramas. Una decoración puede ser un borde o un paréntesis alrededor del monograma.


Cuando usa fuentes regulares para crear monogramas de tres letras, está creando monogramas simulados de tres letras. Para fijar la altura de las dos letras de los

extremos, puede utilizar el Ajuste de altura de monograma, que se encuentra en la página de propiedades Ajustes de texto de segmentos.



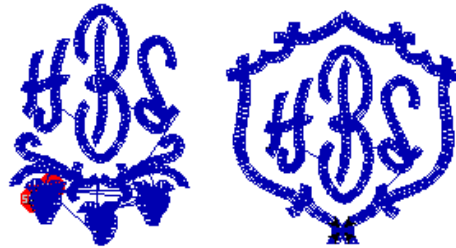
No se pueden usar decoraciones cuando utiliza fuentes normales para texto simulado de monogramas de tres letras. Cuando utiliza fuentes normales, las letras de los extremos se fijan automáticamente a una compensación de encogimiento del 112% y la letra del medio a una compensación del 87%.

Para crear texto en monogramas de tres letras:

- 1 Elija Archivo —Nuevo para crear un nuevo archivo.
- 2 En la barra de herramientas de Texto haga clic en la herramienta Monograma Tres Letras .
- 3 En la lista de fuentes en la cinta, elija una fuente de monograma.
- 4 Haga cualquier otro cambio necesario en otros ajustes.
- 5 Para formar la base de su cuadro (el largo del texto), arrastre su puntero a la derecha.
- 6 Haga clic y suelte el botón del ratón.
- 7 Para formar el alto de su cuadro (el alto del texto), mueva su mouse para arriba. Cuando el cuadro esté del tamaño que quiere, suelte el botón del mouse. *Puede ver el cuadro Monograma Tres Letras.*
- 8 En el cuadro Texto, entre el texto de su Monograma.
- 9 En el cuadro Decoraciones, entre el código para la decoración que desea. *Para la lista de diferentes decoraciones y ejemplos de decoraciones, elija Ayuda—*

Fuentes y mire la ayuda en línea de fuentes.

- 10 Haga clic en Aceptar.



Seleccionando una fuente

Fuentes de bordado vs. fuentes TrueType®

En Tajima DG/ML by Pulse puede elegir crear texto usando fuentes de bordado o TrueType.

Hay una amplia variedad de fuentes para elegir, que viene incluida con el programa. Estas fuentes han sido digitalizadas específicamente para la industria del bordado y están instaladas en Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse\Fonts.

Cuando instala Tajima DG/ML by Pulse, el programa localiza todas las fuentes TrueType® instaladas en su ordenador. Cuando utiliza fuentes TrueType para crear textos, la fuente es usada como contorno, y un relleno estándar se aplica a ese contorno.

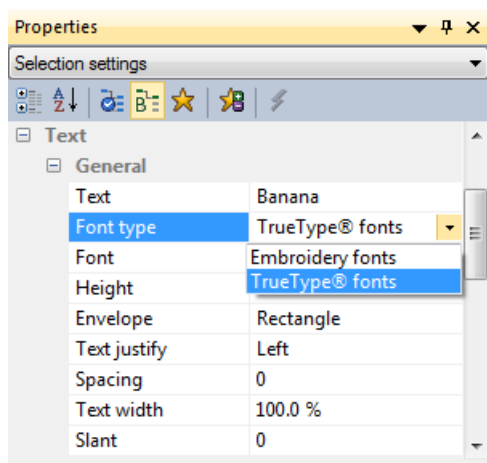


Las fuentes TrueType® están instaladas por su sistema operativo, no por Tajima DG/ML by Pulse.

En cualquier caso, puede cambiar las propiedades del relleno de las fuentes en la zona de cordón de la ventana de propiedades.

Para seleccionar una fuente:

- 1 Seleccione el segmento de texto, usando la herramienta de selección.
- 2 Active la vista del panel de propiedades, si no está visible aun. (Ver—Barras de herramientas y ventanas acopladas—Propiedades).
- 3 En el panel de propiedades, elija ajustes de selección y expanda la categoría de texto.



- 4 En la categoría Texto, haga lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en el campo de Tipo de fuente, y elija cualquier fuente de bordado o TrueType®.
 - ♦ Haga clic en el campo de fuente, y clique en la flecha del lado derecho del campo para visualizar una lista de fuentes.

- ♦ Seleccione una fuente de la lista.
El texto de su diseño cambiará a la fuente elegida.



Tajima DG/ML by Pulse solamente muestra texto y caracteres comprendidos en los archivos de fuente. Si introduce texto conteniendo letras o caracteres que no están en el archivo seleccionado, solo se mostrará en el espacio de trabajo el texto que se encuentre en el archivo de fuente.


Dibujando curvas para texto

Puede dibujar curvas y formas complejas con curvas Bezier. Puede crear curvas arrastrando los puntos y líneas de dirección.



Si comete errores al dibujar, puede deshacer la última acción pulsando la tecla **Retroceso** en su teclado.

Para dibujar curvas:

- 1 Para dibujar una línea de base para texto, haga clic la barra de herramientas de Texto .
- 2 En el espacio de trabajo del diseño, posicione el puntero en forma de cruz donde desea colocar el punto de ancla y haga clic para colocar el punto.
- 3 Posicione el cursor cruz donde desea el siguiente punto de ancla.
- 4 Haga clic y arrastre para colocar puntos de ancla adicionales.
- 5 Pulse **ENTER** para finalizar el segmento. *Verá aparecer el diálogo Entrar Texto.*
- 6 En el cuadro Entrar Texto, entre el texto deseado.

- 7 Haga clic en Aceptar.
Verá aparecer el texto en el área de trabajo del diseño.

Dibujando diagonales para texto


Puede dibujar líneas limitadas a incrementos de 15°. Puede también crear líneas zigzag usando este comando.



Si comete errores al dibujar, puede deshacer la última acción presionando Retroceso en su teclado.

Para dibujar líneas con incrementos de 15°:

Como ejemplo, este procedimiento describe como dibujar líneas zigzag.

- 1 En la barra de herramientas de Texto haga clic en la herramienta Texto  para dibujar un línea de base para el texto.
- 2 En el espacio de trabajo del diseño posicione el cursor cruz en el lugar donde desea colocar el primer punto ancla y haga clic para colocar el punto.
- 3 Posicione el cursor cruz donde desea el próximo punto de ancla.
- 4 Pulse la tecla Mayúscula.
- 5 Posicione el puntero cruz para crear una línea diagonal y haga clic para colocar el segundo punto ancla. La línea será creada con un incremento de 15°.
- 6 Repita el punto 5 para crear una serie de líneas diagonales.
- 7 Pulse **ENTER** para finalizar el segmento.
Verá aparecer el diálogo Entrar Texto.
- 8 En el cuadro Entrar Texto, entre el texto deseado.

- 9 Haga clic en Aceptar.
Verá aparecer el texto en el espacio de trabajo del diseño.

Insertando cambios de color

Puede insertar códigos de cambios de colores entre dos letras usando el símbolo tilde (~). Puede entrar un sólo cambio de color entre cada letra.

Para insertar un cambio de color:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 Visualice las propiedades de la selección en el panel de propiedades.
- 3 En la caja de Texto en la cinta entre el signo tilde (~) entre las letras.

Por ejemplo, si usted quiere añadir un cambio de color entre cada letra en el nombre Jane, deberá entrar: J~A~N~E.



Los colores en su texto cambiarán de acuerdo a la paleta de colores en la parte izquierda de su pantalla.

- 4 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.
Verá el texto modificado acorde a sus cambios.

Ajustar el espacio entre letras

Kerning (Entreletrado) ajusta el espacio entre dos letras adyacentes, haciendo el texto más fácil de leer y más atractivo. Puede aumentar o disminuir el espaciado entre segmentos de texto al hacer clic y arrastrar la letra que desea cambiar, para ayudarlo a crear el texto balanceado y con espaciado parejo. También puede ajustar el entreletrado entrando

cualquier cantidad de marcas de entretebrados en el cuadro Texto. Cada marca es igual a 1/20ava parte del ancho de la letra M de la fuente utilizada.

Para ajustar el espacio entre letras visualmente:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione su texto, si no está aún seleccionado.
- 3 Coloque su puntero sobre el espacio de kerning localizado a la base de la letra que quiere mover.
El cursor cambia a un pequeño triángulo.
- 4 Haga clic en el punto y arrastre la letra.
El texto cambia acorde a sus cambios.



Kerning
Kerning
Kerning

Para ajustar el espacio entre grupos de letras visualmente:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione su texto, si no está aún seleccionado.
- 3 Coloque el puntero sobre el punto kerning localizado en la base de las letras que desea mover.
El puntero se convierte en un pequeño triángulo.

- 4 Pulse **CTRL** en su teclado.
- 5 Haga clic en el punto y arrastre las letras. Todas las letras a la izquierda de las letras seleccionadas, incluyendo la letra seleccionada, se mueven en un grupo. El espacio entre letras permanece inalterado.
El texto cambia acorde a sus cambios.



Kerning
Kerning
Kerning

Para acercar letras:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione su texto, si no está aún seleccionado.
- 3 En la caja Texto en la cinta (bajo los ajustes de selección en el panel de propiedades) , introduzca el signo menor (<) entre las letras que desea acercar. Por ejemplo, si desea disminuir el espacio entre "K" y "e" en la palabra Kerning, entraría: K<<<<erning.
- 4 Pulse **ENTER** en su teclado para aplicar el cambio.
Verá el texto modificado acorde a sus cambios.

Para separar letras:

- 1 Cree un texto.
- 2 Seleccione su texto, si no está aún seleccionado.

- 3 En el cuadro Texto en la cinta, teclee el signo mayor (>) entre las letras que desea separar.
 Por ejemplo, si desea disminuir el espacio entre "K" y "e" en la palabra Kerning, entraría: K>>>>erning.
- 4 Pulse **ENTER** en su teclado para aplicar el cambio.
Verá el texto modificado acorde a sus cambios.



Espaciado normal y ajustado

Modificando segmentos de Texto

Con la Edición Visual de Texto puede modificar segmentos de texto y los segmentos cambiarán automáticamente a medida que se tipea. Puede manipular texto de la misma manera que lo hace en un procesador de texto.



Cuando modifica segmentos de texto, debe ser cuidadoso de cómo serán afectados los otros segmentos. Para mayor información sobre reglas generales de edición de segmentos, vea "Editando Segmentos".

Para modificar segmentos de texto visualmente:

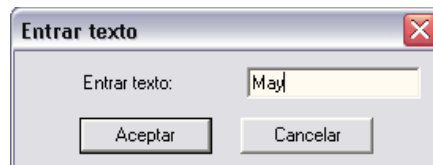
- 1 Seleccione el texto con la herramienta



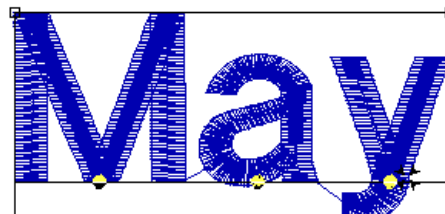
Puede ver las asas alrededor del segmento de texto seleccionado.



- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E.
Podrá ver un menú de acceso rápido.
- 3 Elija **Modificar texto...** del menú.
Puede ver el diálogo Entrar texto. Puede editar el texto en este cuadro.
- 4 En este caso, quite la "R" de Mary.




- 5 Haga clic en Aceptar.
Puede ver el cambio que hizo.





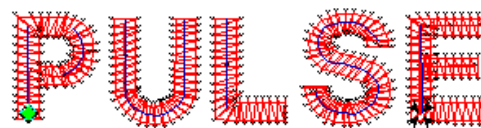
Usando líneas labradas para mejorar la calidad de las letras pequeñas

Puede usar la herramienta Líneas Labradas

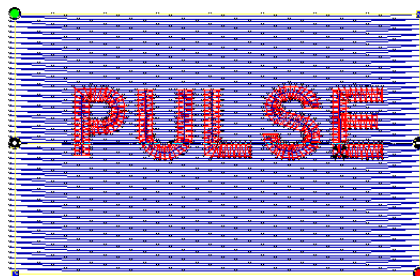
 para mejorar la calidad de las pequeñas letras ubicadas arriba de un fondo de Relleno. Cuando borda pequeñas letras en la superficie de un Relleno estándar, las puntadas de soporte del texto pueden bordarse con irregularidades ya que las puntadas de Relleno cambian durante el bordado del soporte. Para prevenir el cambio en las puntadas en el Relleno, puede usar Líneas Labradas, en lugar del soporte regular. Las líneas Labradas incluyen un soporte adecuado para permitir que el texto sobresalga del fondo de Relleno y asegure el fondo Relleno no se mueva durante el bordado del texto, mejorando la calidad de las puntadas. Para los segmentos de texto, puede desactivar la casilla Activar Labrado. Para los segmentos de Relleno estándar, puede dejar la casilla activada siendo un ajuste predeterminado.

Para usar línea labrada para mejorar el texto pequeño:

- 1 Crear un fondo de Relleno con la herramienta Relleno Complejo  . Vea "Creando puntadas con la herramienta Relleno Complejo".
- 2 Cree el texto
- 3 Ubique el texto sobre el fondo de Relleno.
- 4 Haga clic en la herramienta Línea Labrada  y digitalice las líneas labradas en la mitad del texto de Cordón como en el ejemplo siguiente:



- 5 Seleccione todos los segmentos de líneas labradas.
- 6 Para mover las líneas labradas sobre el fondo de Relleno y detrás del texto, elija Edición —Resecuencia—Mover después por 1.
- 7 Seleccione el texto.
- 8 En los ajustes de segmento, seleccione la página de propiedades de rellenos labrados.
- 9 Desactive Activar labrado.
- 10 Haga clic en Aceptar.



Usando el conversor TTF (fuentes TrueType)

La herramienta de conversión de TTF le permite convertir fuentes TrueType® (TTF) a fuentes de bordado que pueden ser usados con las herramientas de texto de Tajima DG/ML by Pulse. El conversor TTF usa la tecnología avanzada VBE (Vector Based Embroidery) de Tajima DG/ML by Pulse para generar puntadas de alta calidad a partir de formas TTF.

Abriendo y cerrando el conversor TTF

Puede abrir el conversor TTF desde Tajima DG/ML by Pulse.

Para abrir el conversor TTF:

- 1 Desde Tajima DG/ML by Pulse, elija Herramientas—Conversor TTF.
Verá la ventana del conversor TTF. También aparecerá el cuadro de diálogo de Crear o Abrir.
- 2 Seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ Cree una nueva fuente.
 Para más información, vea “Añadiendo un nuevo caracter desde una TTF existente”.
Verá el diálogo de Propiedades de la fuente.
 - ♦ Abra una fuente existente. Para más información sobre cómo abrir una fuente existente, vea “Abriendo y cerrando un archivo de fuente”.
Verá el diálogo de Abrir.

Para cerrar el conversor TTF:

- Desde el conversor TTF, elija Archivo—Salir.

Añadiendo un nuevo caracter desde una TTF existente

El conversor TTF le permite añadir nuevos caracteres a un archivo de fuente. Una vez abierto del convertidor TTF, necesitará:

- Ajustar las propiedades de las fuentes
- Añadir caracteres a su archivo de fuente

Mientras utiliza el asistente de generación de caracteres para añadir uno o más caracteres a su archivo de fuente, será capaz de importar una lista de caracteres que quiera seleccionar. Puede usar esta función para ahorrar tiempo cuando selecciona un número grande de caracteres.

Para importar una lista de caracteres, debe crear un archivo de texto (extensión de archivo *.txt) conteniendo una lista de caracteres separados por una línea de retorno o coma. Estos caracteres deben estar en formato hexadecimal o decimal unicode. Puede crear archivos de texto usando una mezcla de valores hexadecimales y decimales. Los valores hexadecimales deben usar el siguiente formato: 0x0000. La primera línea de valores decimales y hexadecimales es una línea de filtro y puede ser dejada en blanco en el archivo.



Debe asegurarse de que su archivo de texto es guardado usando codificación ANSI para que el archivo pueda importarse correctamente en el asistente de generación de caracteres.

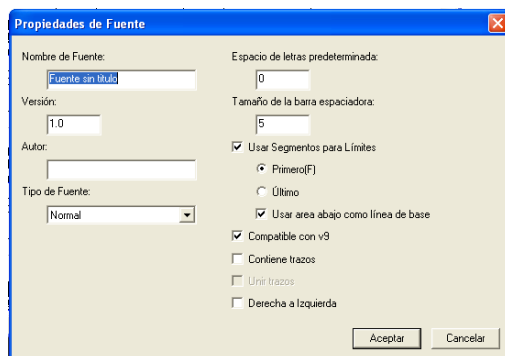
Para ejemplos de entradas de texto de archivos decimales y hexadecimales, vea la siguiente tabla:

Formato	Ejemplos (archivos *.txt)
Hexadecimal	<primera línea ignorada> 0x0054 0x0055 0x0056 0x0057
Hexadecimal	<primera línea ignorada> 0x0054,0x0055,0x0056,0x0057

Formato	Ejemplos (archivos *.txt)
Decimal	<primera línea ignorada> 84 85 86 87
Decimal	<primera línea ignorada> 84,85,86,87

Paso 1: Preparar las propiedades de las fuentes

- 1 Elija Herramientas—Convertor TTF.
Verá la ventana del convertor TTF. Aparecerá el cuadro de diálogo de Abrir aparecerá también.
- 2 En el diálogo de Crear o Abrir, seleccione Crear una nueva fuente y pulse OK.
Verá el diálogo de propiedades de fuente.



- 3 En el cuadro de nombre de fuente, introduzca un nombre para la fuente.
- 4 En la caja de versión, entre un número de versión para hacer un seguimiento del número de versión.
- 5 En la caja de autor, entre su nombre o el de la persona que ha digitalizado la fuente, símbolo o diseño.
- 6 En la lista de estilos de fuentes, elija el tipo de fuente que está creando.

- 7 En la caja de espacio entre letras por defecto, entre el espacio para ajustar el interletraje estándar entre cada letra. El espacio por defecto entre letras es 1/20 del ancho de su letra de referencia.



También puede introducir valores negativos en la caja de espacio de letras por defecto. Los valores negativos juntan las letras entre ellas. Los valores positivos las alejan.

- 8 En la caja de tamaño de barra espaciadora, introduzca la longitud del espacio. Puede personalizar el tamaño del espacio entre fuentes. La unidad de la barra espaciadora es 1/20 el ancho de su letra de referencia.

- 9 Para determinar el segmento para usar como límite de la letra en lugar de usar el límite de caja normal, seleccione Use segmento para límites. (Observe que esto es solo aplicable si las letras de la fuente contienen más de un segmento). Una vez activada esta opción, elija una de las siguientes:

- ♦ **Primero.** El primer segmento en cada letra se usa como límite.
- ♦ **Último.** El último segmento en cada letra se usa como límite.
- ♦ Seleccione **Usar base como línea de base** para usar la parte inferior de los límites de la caja como línea de base para todas las letras. Si se deselecciona, la base de todas las letras será usada como línea base.

- 10 Pulse Aceptar.
Verá una ventana de fuente en blanco. Mientras añade caracteres al archivo de fuente, esta ventana será usada para mostrarlos.

Paso 2: Para añadir caracteres a su fuente:

1 Desde el conversor de TTF, haga algo de lo siguiente:

- ♦ Elija Edición—Añadir caracteres desde TTF.
- ♦ Pulse la herramienta Añadir caracteres desde TTF **A** de la barra de herramientas Edición.

Verá el asistente de generación de caracteres.

2 Pulse siguiente para continuar.

Verá la ventana de selección de TTF.

3 De la lista de fuentes, seleccione el la fuente TrueType® de original que quiere usar para los nuevos caracteres.

4 En la caja de texto de muestra, introduzca el texto que se usará como muestra de sus nuevos caracteres.

Verá una muestra de los nuevos caracteres en la zona de previsualización.

5 Pulse Siguiente.

Verá la ventana de selección de caracteres.

6 Para seleccionar los caracteres que quiera generar desde la fuente, haga una o más de los siguientes pasos:

- ♦ Para seleccionar un caracter individual, pulse el caracter.
- ♦ Para seleccionar múltiples caracteres, pulse Ctrl en su teclado mientras selecciona los caracteres que quiera generar. Pulse Mays mientras selecciona el último caracter del grupo si desea regenerar.
- ♦ Para seleccionar un grupo de caracteres, pulse el primer caracter en el grupo. Pulse Mayúsculas en su teclado mientras selecciona el último

caracter en el grupo que quiera generar.

- ♦ Para seleccionar todos los caracteres, pulse Seleccionar todos.
- ♦ Para borrar la selección de su caracter, pulse Borrar todo.

7 Para importar una lista de caracteres que quiera seleccionadas, complete lo siguiente:

- ♦ Pulse Importar.
- ♦ Elija una de las siguientes formas de importar caracteres:
 - ♦ Añadir a la selección actual
 - ♦ Sustituya la selección actual.

Verá el diálogo de Abrir.

- ♦ De la lista de Ver en lista, vaya a la ubicación de los caracteres que desee. Podrá abrir caracteres localizados en su disco duro, un disco, o CD-ROM.
- ♦ En la casilla de nombre del archivo, entre el nombre de archivo, o seleccione el archivo que quiera abrir pulsando en el archivo. Para abrir múltiples archivos, pulse Ctrl en su teclado mientras selecciona los archivos que quiera abrir. Para abrir todos los archivos, seleccione cualquier archivo y pulse Ctrl+A en su teclado.



Debe asegurarse de que su archivo de texto es guardado usando codificación ANSI para que el archivo sea importado correctamente en la ventana de generación de caracteres.













- ♦ En la lista de tipos de archivo, seleccione un tipo de archivo para el caracter que quiera abrir.
- ♦ Pulse Abrir.

Verá los caracteres que fueron especificados en su archivo de texto seleccionado en la ventana de selección de caracteres.

- 8 Pulse **Siguiente** para continuar.
Verá la ventana Opciones.
- 9 Seleccione una o más de las siguientes opciones que quiera usar:
 - ♦ **Crear segmentos de bordado.**
Genera puntadas para visualizar en la ventana de fuentes. Esto permite ver el diseño como puntadas 2-D o 3-D.
 - ♦ **Incluir dibujo.** Incluye un segmento de dibujo con el caracter de bordado. Este segmento es idéntico al caracter True Type.
 - ♦ **Crear caja de límites.** Crea una caja representando los límites del caracter. Seleccione esta opción si piensa usar la opción *Usar segmentos para límites* del diálogo de propiedades.
- 10 Pulse **Finalizar** para acabar de añadir caracteres.
Los nuevos caracteres serán añadidos a la ventana de archivos de fuente. Cada nuevo caracter aparece en su propia casilla con un valor Unicode debajo suyo. Los caracteres están ordenados por su valor Unicode.

Usando herramientas en la barra de herramientas TTF

Use cualquiera de las siguientes herramientas para ver y trabajar con los caracteres.

Herramienta	Función
	Nuevo: Crea un nuevo archivo de fuente sin título.
	Abrir: Abre un archivo de fuente.
	Guardar: Guarda el archivo de fuente.
	Acerca de: Permite ver la versión del conversor de TTF.
	Propiedades de fuente: Le permite ver y editar las propiedades de un archivo de fuente abierto.
	Activar trazos: Muestra los trazos de cada caracter.
	Activar puntadas: Muestra puntadas de cada caracter.
	Activar vista de puntadas 3-D: Muestra puntadas en 3-D.
	Activar línea de base: Muestra o esconde la línea base de cada caracter.
	Tamaño: Cambia el tamaño de la caja del caracter a pequeño, mediano o grande.
	Añadir caracteres desde TTF: Añade caracteres desde TTF a un archivo de fuente abierto.
	Eliminar: Eliminé los caracteres seleccionados.

Mostrando y ocultando barras de herramientas

Puede ocultar o mover una barra de herramientas si está bloqueando su vista de la ventana de fuentes y desordenando la pantalla. Puede mover las barras de herramientas a cualquier posición de la pantalla.



Para ver el nombre de cada herramienta de las barras disponibles, simplemente mueva el cursor sobre las herramientas. Un pequeño cuadro de consejo aparece y muestra el nombre de la herramienta.

Para mostrar y ocultar barras de herramientas:

- 1 Elija la barra de herramientas que quiera mostrar o esconder del menú Ver.
Una marca de comprobación indica que la barra de herramientas es visible en su pantalla.
- 2 Para mover las barras de herramientas, arrastre la barra de herramientas flotante por su zona de título o por la zona gris alrededor de los botones

Mostrando y ocultando la barra de estado

La barra de estado aparece en la parte inferior de la pantalla del conversor TTF. Puede mostrar u ocultar la barra de estado en cualquier momento.


Para mostrar u ocultar la barra de estado:

- Elija Ver—Barra de estado.
Una marca de comprobación indica que la barra es visible en la pantalla.

Creando una fuente nueva

Cuando abre el conversor TTF, puede elegir inmediatamente elegir crear una fuente nueva. Puede también crear una fuente nueva usando opciones de menú y otros métodos.

Para crear una fuente nueva:

- 1 Para crear una fuente nueva, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse Archivo—Nuevo.
 - ♦ Pulse Ctrl+N en su teclado.
 - ♦ Seleccione la herramienta Archivo nuevo .


Verá la ventana de propiedades de la fuente.

- 2 Introduzca la información correcta en el nuevo archivo de fuente.
Vea “Añadiendo un nuevo caracter desde una TTF existente”.
- 3 Haga clic en Aceptar.
Verá el nuevo archivo de fuente.

Abriendo y cerrando una fuente

El conversor de TTF permite abrir y cerrar fácilmente archivos de fuente.

Para abrir una fuente:

- 1 Para abrir una fuente, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse Archivo—Abrir.
 - ♦ Pulse Ctrl+O en su teclado.
 - ♦ Pulse la herramienta Abrir  en la barra de herramientas.
Verá aparecer el cuadro de diálogo.

- 2 En la lista de Ver, navegue hasta donde se ubica la fuente que quiera abrir. Puede abrir archivos de diseño guardados en su disco duro, disquete o CD-ROM.
- 3 En la casilla de nombre de archivo, introduzca el nombre de archivo, o seleccione la fuente que quiera abrir pulsando sobre el archivo.
- 4 En la lista de tipos de archivo, seleccione un tipo de archivo para la fuente que quiera abrir.
- 5 Pulse Abrir.

Todas las fuentes seleccionadas se abrirán.

Para cerrar un archivo de fuente:

- Pulse Archivo—Cerrar.

Seleccionando caracteres en un archivo de fuente

Puede usar muchas formas para seleccionar caracteres en un archivo de fuente. Los caracteres se muestran como íconos independientes del archivo de fuente.

Para seleccionar caracteres en un archivo de fuente:

- 1 Abra una fuente.
- 2 Para seleccionar un carácter individual, pulse sobre el carácter.
- 3 Para seleccionar varios caracteres, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse y arrastre a lo largo de todos los caracteres que quiera seleccionar.
 - ♦ Pulse un carácter al principio de su selección. Pulse MAYS mientras pulsa el carácter al final de su selección. Para extender el rango de caracteres seleccionados, pulse Mayúsculas otra

vez o Mayúsculas + Ctrl mientras pulsa cualquier carácter fuera del rango de segmentos ya seleccionados.

- ♦ Pulse en un carácter. Pulse CTRL en su teclado mientras pulsa cada carácter todavía no seleccionado.

Los caracteres activos se muestran asombrados.

Editando caracteres en un archivo de fuente

Puede hacer cambios a los caracteres fácilmente en los archivos de fuente.

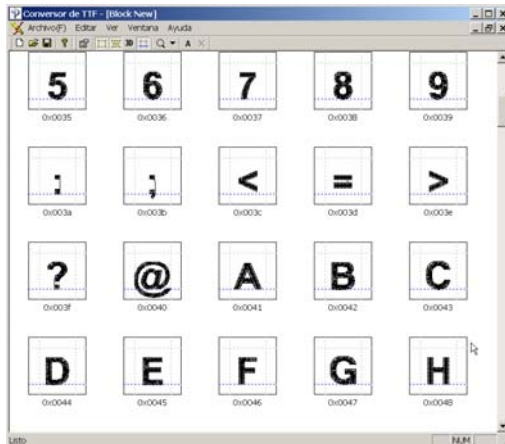
Para editar un carácter:

- 1 Desde la ventana de archivos de fuente, seleccione el carácter.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Editar—Editar carácter.
 - ♦ Haga clic derecho y seleccione Editar carácter en el menú.
 - ♦ Pulse Enter en su teclado.
 - ♦ Haga doble clic sobre el carácter.

Verá el carácter abierto en Tajima DG/ML by Pulse o en el editor de letras de Tajima DG/ML by Pulse. Para más información, vea “escogiendo un programa para editar letras”.

- 3 Edite su carácter como lo haría con cualquier otro archivo de trazos.
- 4 Guarde los cambios.

Sus cambios se verán reflejados en el icono de carácter mostrado en el conversor TTF.



Añadiendo un trazo a los caracteres TTF

Ahora es usted capaz de crear bordes de trazos alrededor de los caracteres convertidos de fuentes True Type. El borde puede obtenerse de puntadas de respunte o de steil.



Para que el contorno aparezca en la nueva fuente, DEBE activar la casilla "Contiene contornos" en el diálogo de propiedades.

Añadir un borde a una fuente True Type convertida:

- 1 Cree un nuevo archivo de fuente.
 Vea "Creando un nuevo archivo de fuente".

- 2 En la página de propiedades de la página, compruebe la opción Contiene Trazos.



También puede seleccionar la opción de Unir trazos; esta opción hace que los trazos sean bordados juntos, en lugar de uno cada vez. Esta opción es útil para las fuentes caligráficas, que tendrán trazos que se solapan. Las fuentes block, que no tendrán trazos con solapamientos, no se verán afectados por la opción de unir trazos.

- 3 Elija los caracteres TTF que quiera, y conviértalos a bordado. Asegúrese de que la casilla "incluir dibujos" está seleccionada en la página de opciones del convertidor TTF cuando convierta a TTF.
 Vea "Añadiendo un nuevo carácter desde una fuente True Type existente."
- 4 Abra una fuente recién creada.
Verá los caracteres de la fuente abierta en la ventana de archivos de fuente.
- 5 Seleccione y abra los caracteres para editar.
 Para más información, vea "Editando caracteres en un archivo de fuente".
- 6 Seleccione el camino del dibujo en sus letras iluminando las letras.
- 7 Haga clic derecho y elija Convertir segmento a... y elija respunte o steil desde el menú.
- 8 Los contornos ahora se convierten a puntadas. En este punto, puede ser editado como cualquier otro segmento de respunte o steil.

Eliminando caracteres desde un archivo de fuente

El conversor TTF le permite borrar caracteres en archivos de fuentes nuevos y existentes.

Para borrar caracteres desde un archivo de fuente:

- 1 Seleccione uno o más caracteres que quiera borrar.
Para más información, vea “Seleccionando caracteres en un archivo de fuentes”.
Los caracteres activos aparecen sombreados.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Editar—Borrar.
 - ♦ Pulse Borrar en su teclado.
 - ♦ Haga clic derecho en el carácter y seleccione borrar en el menú.
Verá un mensaje de confirmación. Pulse Sí para borrar el carácter seleccionado.

Guardando un archivo de fuente

Puede usar las opciones de Guardar como o Guardar para guardar archivos de fuente en el conversor TTF. Utilice la opción Guardar como para guardar archivos de fuente en una nueva ubicación y usar la opción Guardar para guardar los archivos de fuente en su ubicación existente.

Para guardar un archivo de fuente en una nueva ubicación:


- 1 Abra un archivo de fuente.
- 2 Haga cualquier cambio necesario.

- 3 Elija Archivo—Guardar como.
Verá la ventana de Guardar como.
- 4 En la lista de Guardar en, busca la ubicación en la que quiera guardar su archivo de fuente. Puede guardar diseños a su disco duro o a un disco.
Las fuentes se guardarán en el archivo Fuente por defecto.
- 5 En la casilla de Nombre de archivo, introduzca el nombre del archivo para la fuente que quiera guardar.
- 6 En la lista de formatos de Guardar como, seleccione el tipo de archivo de archivo con el que quiera que sea guardada la fuente.
- 7 Pulse Guardar.
El archivo de fuente será guardado en la ubicación elegida.



Sólo los archivos de fuente guardados en la carpeta fuente serán accesibles desde las herramientas de Tajima DG/ML by Pulse.

Para guardar un archivo de fuente existente:

- 1 Abra una fuente.
- 2 Haga cualquier cambio necesario.
- 3 Para guardar el archivo de fuente, siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Guardar.
 - ♦ Pulse Ctrl+S.
 - ♦ Pulse la herramienta Guardar  en la barra de herramientas.
El archivo de fuentes se guarda en la carpeta fuente por defecto.




Solo los archivos de fuentes guardados en la carpeta Fuente serán accesibles para todas las herramientas de Tajima DG/ML by Pulse.

Cambiando las propiedades de una fuente

Es posible modificar las propiedades de un archivo de fuente.

Para cambiar las propiedades de una fuente:

- 1 Abra un archivo de fuente.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse la herramienta de Propiedades de la fuente  de la barra de herramientas.
 - ♦ Elija Archivo—Propiedades de la fuente.

Verá la ventana de Propiedades de la fuente.
- 3 Haga los cambios necesarios a los parámetros de propiedades de la fuente. Para más información sobre los ajustes de propiedades, vea “Creando una fuente nueva”.
- 4 Pulse Aceptar.

Eligiendo un carácter de referencia

Una letra de referencia se usa para determinar el tamaño del espacio entre letras (kerning). Una distancia kerning es igual a 1/10 de la anchura de la letra de referencia.

En el archivo de fuente, debe seleccionar un carácter de referencia. El carácter de referencia determina el tamaño de los valores de kerning usados para el espacio por defecto entre letras y los ajustes del tamaño de la barra espaciadora en la ventana de propiedades de fuente.

Para elegir un carácter de referencia:


- 1 Seleccione el carácter que quiera que sea letra de referencia.
El carácter activo aparece sombreado.
- 2 Haga clic derecho en el carácter y elija Tomar como letra de referencia en el menú.
- 3 *Este carácter determinará lo largo que será el kerning entre las letras.*

Cambiando las propiedades de texto

Eligiendo el tipo de relleno para letras True Type®

Puede elegir diferentes rellenos para el texto TrueType® utilizando el ajuste Tipo de Relleno en la página de propiedades de Texto. Elija entre Relleno complejo, Entrelazado o Spiro Chenille, o Región labrada. Puede también seleccionar Arte o crear texto en cordón.

Para elegir el tipo de Relleno:

- 1 Seleccione el segmento de texto TTF.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades de texto.




Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en el menú de la barra.

- 3 En la zona “Relleno y contorno” del panel de propiedades, seleccione el tipo de relleno en la lista de tipo de relleno.

Elegir la secuencia de bordado del texto

Puede elegir la dirección en la que borda el texto. Puede elegir bordar el texto entre las opciones Izquierda, Derecha o Centro.

Para elegir la secuencia de bordado:


- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para mostrar la página de propiedades.
- 3 En la lista Secuencia de bordado, seleccione uno de los tipos de secuencia:
 - ♦ Seleccione **Izquierda** para bordar desde la izquierda hacia la derecha.
 - ♦ Seleccione **Centro** para bordar el texto desde el centro.
 - ♦ Seleccione **Derecha** para bordar el texto desde la derecha hacia la izquierda.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Elegir el orden de bordado para texto de dos colores

Puede cambiar el orden de bordado de texto de dos colores. Las letras pueden ser bordadas letra por letra o color por color. Puede querer bordar letra por letra en gorras de baseball ya que lograr un buen registro puede ser una ventaja.

Para elegir el orden de bordado:

- 1 Seleccione el texto.

- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña Texto  para mostrar las propiedades.



Si el panel de propiedades no es visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra del menú.


- 3 Expanda la zona Bordar secuencia de la página, si es necesario.
- 4 En el campo de orden del bordado de la fuente de dos colores, siga uno de los siguientes pasos para cambiar el orden del bordado:
 - ♦ Seleccione bordar por colores.
 - ♦ Seleccione bordar por letras.

Eligiendo el orden de bordado del contorno de la fuente

Para las fuentes (como las de cordón) que tiene la opción de contener un borde añadido, la página de propiedades le permite elegir el orden en el que el relleno y el bordado serán bordados. También puede elegir bordar el contorno letra por letra (de forma que el contorno sea bordado tras el relleno de cada letra) o todas las letras juntas (de forma que el relleno de todas las letras de segmento se borde, seguido del contorno de todo el segmento).

Para elegir el orden de bordado de las fuentes de contorno:

- 1 Cree y seleccione el segmento de texto.

- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para mostrar las propiedades de texto.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en el menú de la barra.

- 3 Bajo bordar secuencia, seleccione el capo de secuencia de bordado de contorno, y elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Para bordar primero el relleno y el contorno depues, seleccione Contorno al final, en el menú de secuencia del contorno.
 - ♦ Para bordar el contorno primero y despues el bordado, seleccione Contorno al principio en el menú de secuencia.
- 4 Bajo Secuencia de letras del texto, elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Seleccione Todas las letras para bordar el contorno o todo el semgento junto en la secuencia.
 - ♦ Seleccione Letra por letra para hacer que la secuencia alterne entre bordar un relleno y despues el contorno de cada letra.



En las fuentes de cordón de tipo escritura, algunas letras están unidas, por lo que el bordado letra a letra de los contornos (steil o pespunte) no funcionará. El contorno será añadido, pero se bordará todo al mismo tiempo.


Aplicar un borde relleno a texto TrueType®

Puede aplicar un borde Relleno a su texto TrueType®. Elija entre bordes Steil, Sólo Steil, Aplicación y Color Steil.



Texto con borde relleno

Para aplicar un borde relleno:

- 1 Seleccione el texto TrueType®.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la lista Borde relleno, seleccione uno de los siguientes tipos de borde:
 - ♦ Ninguno para ningún borde.
 - ♦ Steil para aplicar un borde Steil.
 - ♦ Sólo Steil para sólo aplicar un borde Steil (se quitan las puntadas de relleno de en medio).
 - ♦ Color Steil para aplicar un borde Steil de colores.
 - ♦ Aplicación para añadir un borde de aplicación. .



Sólo tendrá disponible la lista de Borde Relleno para segmentos de texto si utiliza un relleno complejo.

Verá el texto modificado en consecuencia.

Cambiando la forma del texto manualmente

Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar la forma del texto mediante reescalado e inclinación de los caracteres.

Puede editar fácilmente caracteres individuales en el texto. Ya no tiene que convertir el texto en segmentos para realizar ediciones de caracteres.

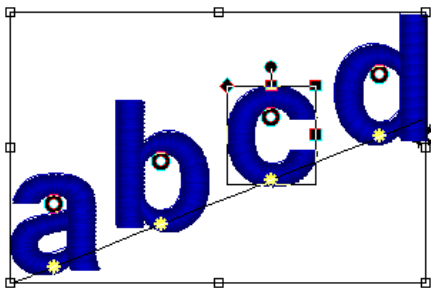


Puede abrir y trabajar con segmentos de texto guardados en formatos de archivos de diseño más viejos. Para guardar las ediciones de caracteres hechas en la última versión de Tajima DG/ML by Pulse, debe guardar el diseño en formato *.PXF.

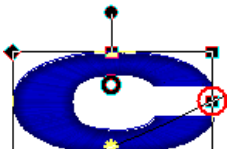
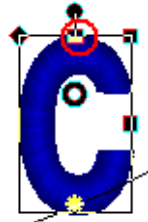
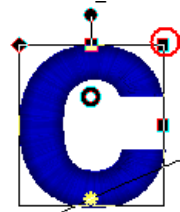
Para reescalar texto manualmente:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione la cuenta central del carácter que quiera editar.

Verá aparecer una caja de edición alrededor del carácter seleccionado.



- 3 Ahora puede reescalar el carácter seleccionado en una de las siguientes formas.

Para	Haga esto
Reescalar el ancho de un carácter	En el lado derecho de la caja de edición, arrastre la cuenta cuadrada central. 
Reescalar la altura de un carácter	En la parte superior de la caja de edición, arrastre la cuenta cuadrada central. 
Reescalar el ancho y la altura de un carácter simultáneamente	En la parte superior de la caja de edición, arrastre la cuenta cuadrada de la derecha. 

- 4 Para reescalar otro carácter en el segmento de texto, seleccione la cuenta central del carácter y use la caja de edición para reescalar.

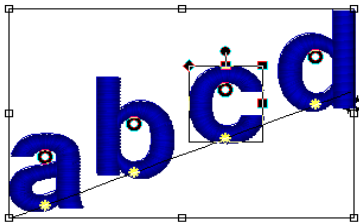
- 5 Cuando finaliza el reescalado de un carácter, haga clic en su cuenta central nuevamente.

El cuadro de edición se cerrará.

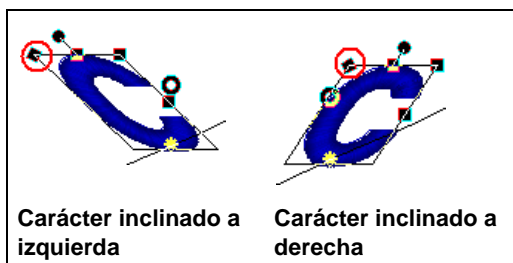
Para inclinar texto manualmente:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione la cuenta central del carácter que quiera editar.

Verá aparecer una caja de edición alrededor del carácter seleccionado.



- 3 Para inclinar un carácter a izquierda o derecha, haga lo siguiente:
 - ♦ En la parte superior de la caja de edición, arrastre la cuenta cuadrada de la izquierda hacia izquierda o derecha.



- 4 Para inclinar otro carácter en el segmento de texto, seleccione la cuenta central del carácter y use la caja de edición para inclinar.

- 5 Cuando finaliza la inclinación de un carácter, haga clic en su cuenta central nuevamente.

La caja de edición desaparecerá.

Cambiando la posición vertical de un texto

Puede cambiar fácilmente la posición vertical de segmentos de texto con Tajima DG/ML by Pulse. Cuando mueve manualmente la posición vertical de caracteres individuales, la forma original del carácter seguirá siendo la misma.

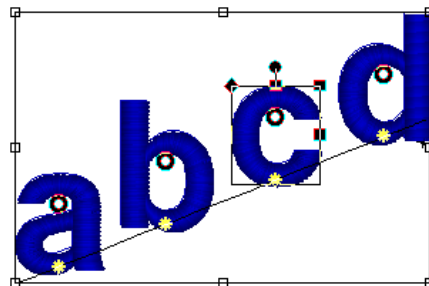


Puede abrir y trabajar con segmentos de texto guardados en formatos de archivos de diseño más viejos. Para guardar las ediciones de caracteres hechas en la última versión de Tajima DG/ML by Pulse, debe guardar el archivo de diseño en formato *.PXF.

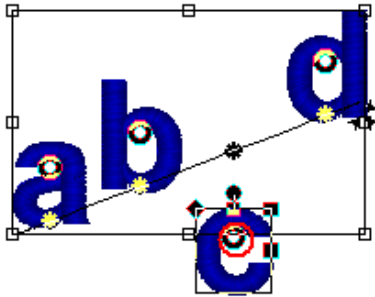
Para cambiar la posición vertical del texto:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione la cuenta central del carácter que quiera editar.

Verá aparecer una caja de edición alrededor del carácter seleccionado.



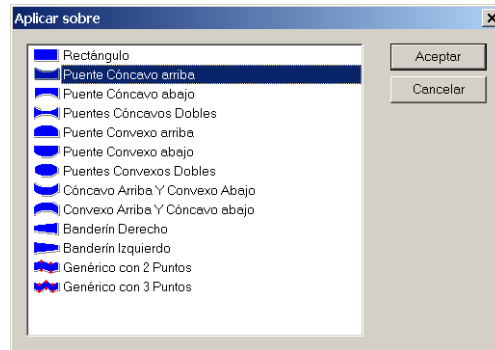
- 3 Para cambiar la posición vertical del carácter, haga clic y arrastre la cuenta central hacia arriba o hacia abajo.



- 4 Para cambiar la posición de otro carácter en el segmento de texto, seleccione la cuenta central del carácter y use la caja de edición para cambiar la posición vertical.
 - 5 Cuando finaliza el cambio de posición de un carácter, haga clic en su cuenta central nuevamente. La caja de edición desaparecerá.
- La caja de edición desaparecerá.*

Cambiando la forma del texto usando envolturas

Usted puede cambiar la forma general del texto usando envoltorios. Los envoltorios son un grupo de formas predeterminadas para la caja exterior de su texto. Puede elegir la forma del envoltorio en uno de dos sitios; puede aplicarlos a través de la cinta, o la página de propiedades de texto.




Elección de envoltorios



Ejemplos de formas



Para elegir una forma:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar la página de propiedades.
Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.
- 3 En la lista de envoltorios, seleccione una forma.
Verá el texto modificado en consecuencia.

Para elegir una forma utilizando la barra de propiedades:


- 1 Seleccione el segmento de texto.

- 2 En la lista de Forma en la cinta, seleccione una forma.
 Verá el texto modificado en consecuencia.

 Si desea modificar más la forma del envoltorio alrededor del segmento de texto, seleccione la herramienta de envoltorio  de la barra de herramienta de edición de segmentos, y pulse y arrastre uno más puntos de forma para reformarlo.

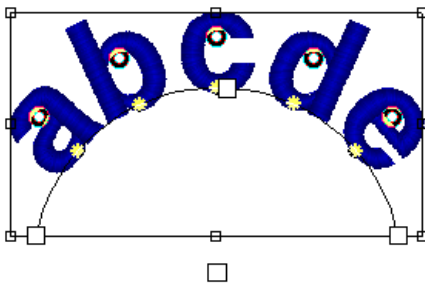
Cambiando el radio de texto en arco

Puede cambiar fácilmente el radio del texto en arco sin usar la herramienta de Seleccionar Vértice.

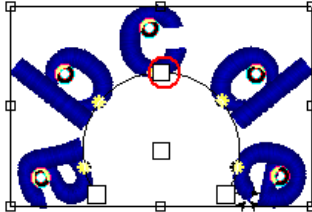
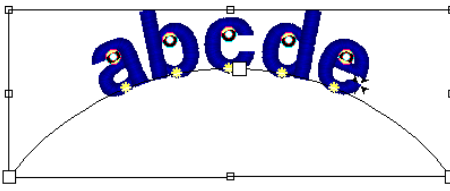

 Puede abrir y trabajar con segmentos de texto guardados en formatos de archivos de diseño más viejos. Para guardar las ediciones de caracteres hechas en la última versión de Tajima DG/ML by Pulse, debe guardar el archivo de diseño en formato *.PXF.

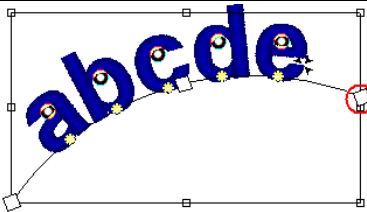
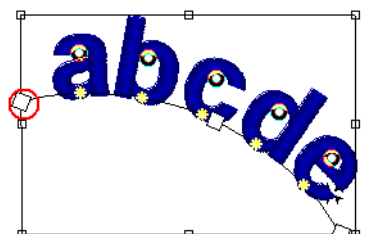
Para cambiar el radio de texto en arco:

- 1 Seleccione el texto en arco.



- 2 Haga uno o más de los siguientes pasos para cambiar el radio del texto:

Haga esto	Consiga esto
<p>Cambie el radio del arco manteniendo el centro del arco sin cambios.</p> 	<p>En la parte superior del arco, arrastre la cuenta cuadrada blanca.</p>
<p>Cambie el radio del arco manteniendo la posición vertical del texto.</p> 	<p>Debajo del arco, arrastre la cuenta cuadrada blanca del centro.</p>
<p>Cambie el radio del arco manteniendo la justificación izquierda del texto.</p> 	<p>A la derecha del arco, arrastre la cuenta cuadrada blanca.</p>

Haga esto	Consiga esto
	

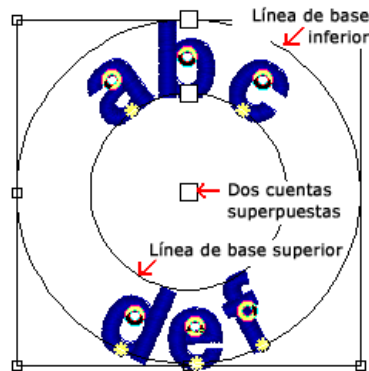
Cambie el radio del arco. A la izquierda del arco, manteniendo la justificación derecha del texto, arrastre la cuenta cuadrada blanca.

Cambiando el tamaño y posición del texto en círculo

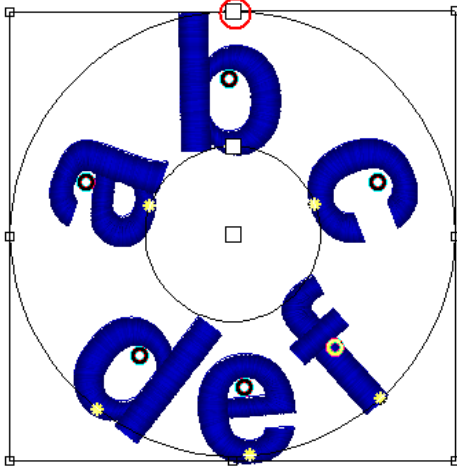
Puede controlar la altura y posición de texto en círculo con Tajima DG/ML by Pulse.

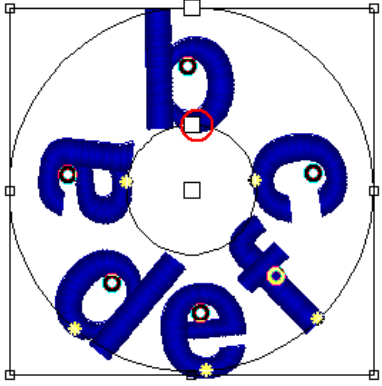
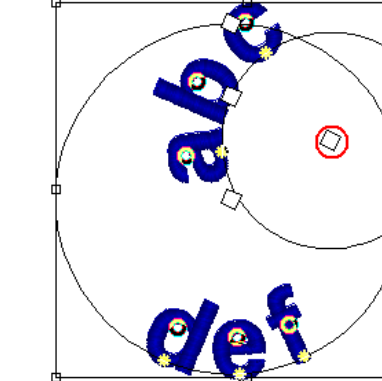
Para cambiar el tamaño y posición del texto en círculo:

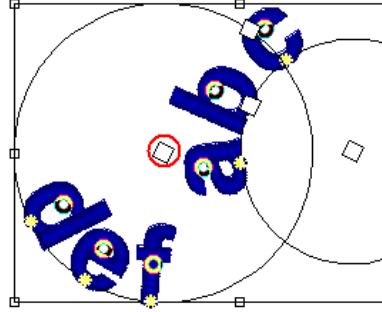
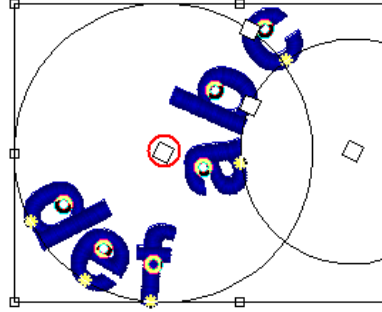
- 1 Seleccione el texto en círculo.



- 2 Haga uno o más de los siguientes pasos para cambiar el tamaño y posición del texto:

Haga esto	Obtenga esto
Cambie la altura del texto y no afecte la línea de base inferior.	En la parte superior de la línea de base inferior, arrastre la cuenta cuadrada blanca.
	
Cambie la altura del texto y no afecte la línea de base superior.	En la parte superior de la línea de base superior, arrastre la cuenta cuadrada blanca.

Haga esto	Obtenga esto
	
<p>Cambie la posición y tamaño de la línea de base superior.</p>	<p>Haga clic y arrastre la cuenta cuadrada superpuesta de arriba en el centro.</p>

Haga esto	Obtenga esto
	
<p>Cambie la posición y tamaño de la línea de base inferior.</p>	<p>Haga clic y arrastre la segunda cuenta cuadrada superpuesta en el centro.</p>

Rotando texto manualmente

Tajima DG/ML by Pulse le permite rotar fácilmente caracteres en segmentos de texto. Ya no tiene que convertir el texto en segmentos para realizar ediciones de caracteres.

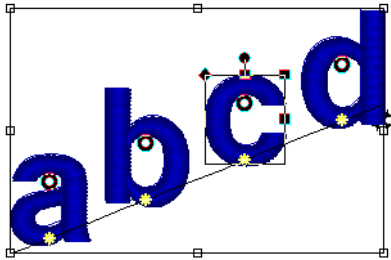


Puede abrir y trabajar con segmentos de texto guardados en formatos de archivos de diseño más viejos. Para guardar las ediciones de caracteres hechas en la última versión de Tajima DG/ML by Pulse, debe guardar el archivo de diseño en formato *.PXF.

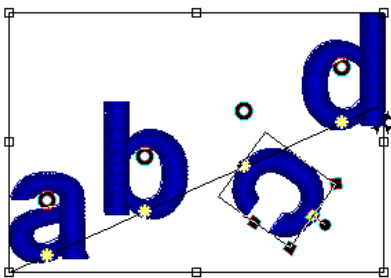
Para rotar texto manualmente:

- 1 Cree su texto.
- 2 Seleccione la cuenta central del carácter que quiera editar.

Verá aparecer una caja de edición alrededor del carácter seleccionado.



- 3 Para rotar un carácter, haga lo siguiente:
- En la línea por encima de la caja de edición, arrastre la cuenta circular a izquierda o derecha.



- 4 Para rotar otro carácter en el segmento de texto, seleccione la cuenta central del carácter y use la caja de edición para rotar el carácter.
- 5 Cuando finaliza la rotación de un carácter, haga clic en su cuenta central nuevamente.
La caja de edición desaparecerá.

Seleccionando el tipo de conexión para texto de bordado

Utilice los ajustes de tipo de conexión para elegir cómo las letras deben ser conectadas en texto de bordados. Los tipos de conexión incluyen Como es Digitalizado, Punto más


cercano y Punto más lejano. Estos ejemplos muestran los tipos de conexión Puntos más cercano y Punto más lejano:

Closest Point
Furthest Point



Estos tipos de conexión sólo afectan los texto creados utilizando Fuentes de bordar. Para ajustar los cortes para las fuentes TrueType®, hay que seleccionar la puntada y añadir un corte. Vea "Agregando comandos de máquina".

Para seleccionar el tipo de conexión:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la lista de tipo de conexión, seleccione uno de los siguientes tipos de conexión:
 - Seleccione Como digitalizado para conectar las letras usando el orden de digitalización original.
 - Seleccione Punto más cercano.
 - Seleccione Punto más lejano.

El texto se modificará en consecuencia.


Insertando cortes en un texto de bordado

Utilice los ajustes de corte para insertar cortes entre letras de bordado que usan los tipos de conexión Como es Digitalizado o Punto más cercano. Para mayor información sobre tipos de conexión, vea "Seleccionando el tipo de conexión para texto de bordado". Los ajustes de corte incluyen Siempre corte, Nunca corte, y Corte.

Estos ejemplos muestran la ubicación de los cortes para los ajustes Nunca corte y Siempre corte:

Never Trim
Always Trim

Para insertar cortes en texto bordado:

- 1 Seleccione el texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la zona de conexiones, seleccione uno de los siguientes tipos de corte desde la lista desplegable:
 - ♦ **Siempre corte;** se insertará siempre un corte entre las letras.
 - ♦ **Nunca corte;** para cortar solamente la primera y última letras del texto, si es necesario.

Seleccione Corte para cortar basándose en la distancia entre letras en un segmento de texto.

Para más información, vea "Ajustando la distancia de corte para texto".

Verá el texto modificado en consecuencia.

Añadiendo y quitando cortes en el texto

Tajima DG/ML by Pulse le permite añadir o eliminar cortes en segmentos de texto. Ahora puede controlar manualmente cortes entre caracteres individuales agregando símbolos especiales.



Si abre diseños con estos símbolos especiales en una versión anterior de Tajima DG/ML by Pulse, los símbolos serán tratados como caracteres normales. Si la fuente no soporta estos símbolos, aparecerá un mensaje de error y necesitará eliminar los símbolos desde la entrada de texto.

Para añadir o quitar un corte entre caracteres:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y elija Modificar texto desde el menú.
Verá el diálogo de Entrar Texto.
- 3 En la caja de Entrar Texto, haga uno o más de los siguientes pasos entre caracteres:
 - ♦ Para añadir un corte entre caracteres, teclee ^+ en su teclado.
Por ejemplo si teclea *ab^+cde* en la caja, se añadirá un corte entre la *b* y la *c* en el segmento.
 - ♦ Para eliminar un corte entre caracteres, teclee ^- en su teclado.
Por ejemplo si escribe *abc^-de* en la

caja, será eliminado el corte entre la *b* y la *c* en el segmento.

- ♦ Para eliminar el corte que sigue a un segmento de texto, escriba `^-` en su teclado al final del último carácter.

4 Haga clic en Aceptar.

El segmento de texto será cambiado.



Si teclea `^` seguido por un carácter distinto de `+` o `-` entonces un carácter `^` será generado. También puede generar un carácter `^` escribiendo `^^` en su teclado.

Si el número de saltos excede un valor especificado, el software generará automáticamente un corte. En esta situación, escribiendo un `^-` entre caracteres no tendrá efecto en la generación de cortes.

Sólo puede ser agregado un corte entre letras. Si trata de añadir más de un corte (por ej. escribiendo `^++` en su teclado), sólo será creado un corte.

Para añadir o eliminar un corte entre caracteres usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En la caja Texto, haga uno o más de los siguientes pasos entre caracteres:
 - ♦ Para añadir un corte entre caracteres, teclee `^+`.
Por ejemplo si teclea `ab^+cde` en la caja, será agregado un corte entre la *b* y la *c* en el segmento.
 - ♦ Para eliminar un corte entre caracteres, teclee `^-`.
Por ejemplo si escribe `abc^-de` en la caja, se eliminará el corte entre la *b* y la *c* en el segmento.
 - ♦ Para eliminar el corte que sigue a un segmento de texto, escriba `^-` en su teclado al final del último carácter.

- 3 Pulse **ENTER** en su teclado para aplicar los cambios.

Verá el texto modificado



Si teclea `^` seguido por un carácter distinto de `+` o `-` entonces un carácter `^` será generado. También puede generar un carácter `^` tecleando `^^` en su teclado.

Si el número de saltos excede un valor especificado, el software generará automáticamente un corte. En esta situación, escribiendo un `^-` entre caracteres no tendrá efecto en la generación de cortes.

Sólo puede ser agregado un corte entre letras. Si trata de añadir más de un corte (por ej. escribiendo `^++` en su teclado), sólo será creado un corte.

Configurando la altura del texto


Utilice el ajuste Alto para configurar el alto deseado para su texto bordado. Puede ignorar este alto cuando traza el cuadro para el texto o arrastrando las asas.




Texto de diferentes alturas

Para fijar el alto del texto:

- 1 Seleccione el segmento de texto.


- En el panel de propiedades, haga clic en en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto.

 Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- En el cuadro Alto, introduzca la altura deseada para su texto.
- Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Para fijar el alto del texto desde la barra de propiedades:


- Seleccione el segmento de texto.
- En el cuadro Alto, entre el alto deseado para su texto.
- Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.
Verá el texto modificado.

 Recalcular las puntadas en el texto puede llevar un tiempo de cálculo considerable al ordenador, si el texto es muy grande; Tajima DG/ML by Pulse mostrará un aviso cuando el texto hecho sea más grande de 50 pulgadas. Puede elegir si proceder al redimensionado o cancelarlo.

Configurando la justificación

Puede cambiar la justificación para su texto.

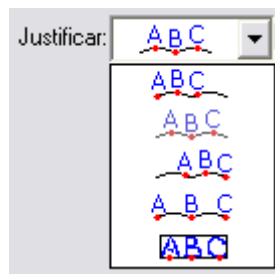
Para cambiar la justificación:

- Seleccione el segmento de texto.
- En el panel de propiedades, haga clic en en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- En la lista Justificar, seleccione uno de los tipos de justificación:



- Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Para cambiar la justificación usando la cinta:

- Seleccione el segmento de texto.
- En la lista Justificar Texto, seleccione el tipo de justificación que quiere usar.
Verá el texto modificado.

Ajustando el espacio entre múltiples líneas de texto


Utilice el ajuste Espaciado líneas si ha creado líneas múltiples de letras, y quiere ajustar el espaciado entre cada línea.

Line Spacing
at 25%
Line Spacing
at 50%
Line Spacing
at 75%

Para ajustar el espaciado:

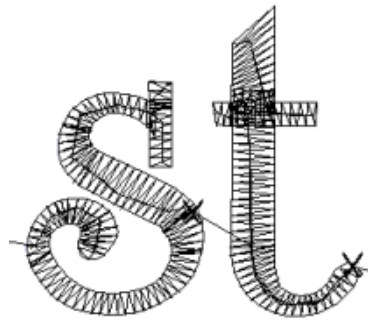


Sólo puede ajustar el espaciado entre líneas cuando primero creó su texto.

- 1 En el panel de propiedades, haga clic en en la pestaña de texto .
- 2 En el panel de propiedades de texto, introduzca el espaciado deseado entre las múltiples líneas de letras.
- 3 Haga clic en Aceptar.
- 4 Cree su segmento de texto multilínea.
Verá el texto modificado.


Ajustando la distancia de corte para texto de bordado

El ajuste Corte trabaja con los ajustes de conexión Punto Más Cercano y Como Digitalizado permitiéndole ajustar la distancia de corte para texto. Por defecto, esto significa que cuando usa las conexiones 'punto más cercano o conexiones como se han digitalizado, la máquina corta donde hay un espacio de 3mm o más.



Distancia de corte de 3mm

Para ajustar la distancia de corte:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto..



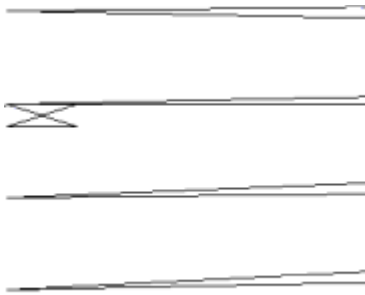
Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En el panel de propiedades, en la zona de conexiones, seleccione el campo de distancia de corte. Escriba la distancia de los saltos entre cada letra.
Los comandos de Corte serán insertados automáticamente.

Ajustando puntadas de amarre para texto

Puede añadir puntadas de amarre o fijación a su texto. Una puntada de amarre mantiene sus puntadas ante tirones gracias a una afirmación del hilo en su ubicación antes de una puntada larga o un corte. Sin embargo, si

un corte es colocado entre dos letras, entonces una puntada de amarre es insertada antes del corte.




Vista aumentada de una puntada de amarre básica.

Notas especiales

- La línea (tipo de puntada de amarre) agrega 4 puntadas en una línea recta. Cada puntada coincidirá con el largo especificado de la puntada de amarre.
- Los ajustes tipo de puntada de amarre y largo de puntada de amarre sólo están disponibles para fuentes TrueType® y para fuentes de bordado con una extensión de archivo *.FON. Estos ajustes no se aplican a fuentes cuyos nombres de archivo comienzan con PED008.

Para ajustar una puntada de amarre:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la lista de Puntada de amarre, seleccione cuando quiere que haya puntadas de fijación:
 - ♦ Siempre
 - ♦ Alrededor del corte
 - ♦ Nunca
- 4 En la lista de Tipo de Puntada de Fijación, seleccione el tipo de puntada de fijación que quiere aplicar a su segmento:
 - ♦ Básica
 - ♦ Línea
 - ♦ Triángulo
 - ♦ Diamante
- 5 En la caja de Largo de Puntada de Fijación, introduzca un largo de puntada de fijación para el segmento de texto seleccionado.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Propiedades de los efectos de texto


Ajustando el espacio entre letras

Puede colocar un espacio parejo entre letras. Usando el ajuste de Espaciado de Letras, puede aumentar o disminuir el espacio entre las letras en su texto. Un valor positivo aumenta el espacio; uno negativo disminuye el espacio. El espaciado está determinado por unidades llamadas “Ems”. Un “Em” es igual a 1/20ava parte del ancho de la letra M de la fuente que está usando.

0 Letter Spacing
5 Letter Spacing
10 Letter Spacing

Espacio entre letras

Para ajustar el espacio entre letras:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto..



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En el cuadro Espaciado de Letras, introduzca el espaciado que desea entre letras individuales.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Para ajustar el espacio entre letras usando la cinta:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el cuadro Espaciado, introduzca el espaciado que desea entre las letras individuales.
- 3 Pulse **ENTER** para aplicar los cambios.
Verá el texto modificado.


Ajustando la compresión de ancho

Utilice el ajuste Compresión Ancho para ajustar el ancho del texto. Un valor de más de 100% aumenta el ancho y un valor de menos de 100% lo reduce.

Adjust width at 75%
Adjust width at 100%
Adjust width at 125%

La compresión del ancho al 75%, 100% y 125%

Para ajustar la compresión del ancho:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto..



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.


- 3 En el cuadro Compresión del ancho, introduzca el porcentaje de compresión.
Verá el texto modificado.

Crear un efecto de inclinación

Utilice el ajuste Inclinación para crear un efecto inclinado para sus letras. Este ajuste cambia el valor del grado de inclinación de sus letras. Un valor negativo inclina el texto hacia la izquierda y un valor positivo inclina el texto hacia la derecha.

SLANT-
SLANT+

Para crear un efecto inclinado:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto..




Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En el cuadro Inclinación, introduzca el valor de grados de inclinación que desea para su texto.
Verá el texto modificado.

Cambiando la altura del monograma

Si desea un tamaño específico para su monograma, lo puede entrar en la página de propiedades Efectos de Texto.

Para cambiar el alto de un monograma:

- 1 Seleccione el monograma.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto..

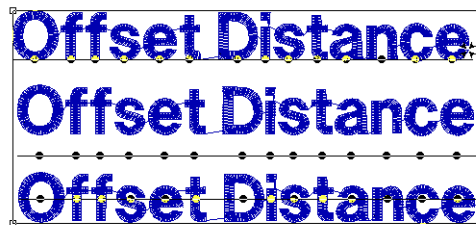


Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En el cuadro Alto monograma, entre el alto que desea para el monograma.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.


Cambiar la distancia de desplazamiento de texto

Puede cambiar la distancia de desplazamiento de texto. El ajuste Distancia de Desplazamiento le permite colocar letras encima o debajo de una línea de base existente. Un valor negativo coloca las letras debajo de una línea de base existente y un valor positivo coloca las letras encima de una línea de base existente.



Normal, distancia de desplazamiento +6 encima de la línea de base y -6 debajo de la línea de base.

Para cambiar la distancia de desplazamiento de texto:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto...



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la zona de la línea base del panel de propiedades, introduzca la cantidad de desplazamiento en el campo distancia.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.


Ajustando la posición de la línea de base

Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar fácilmente la posición de la línea de base de segmentos de texto.



Puede abrir y trabajar con segmentos de texto guardados en formatos de archivos de diseño más viejos. Para guardar las ediciones de caracteres hechas en la última versión de Tajima DG/ML by Pulse, debe guardar el archivo de diseño en formato *.PXF.

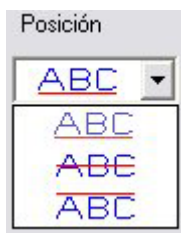
Para cambiar la posición de la línea de base:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto...



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la línea base, seleccione una de los siguientes tipos de posición de la lista:



- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.


Cambiando el tipo de curva de base para texto

Puede cambiar las curvas de base por defecto para texto.



Puede abrir y trabajar con segmentos de texto guardados en formatos de archivos de diseño más viejos. Para guardar las ediciones de caracteres hechas en la última versión de Tajima DG/ML by Pulse, debe guardar el archivo de diseño en formato *.PXF.

Para cambiar el tipo de curva de base:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades, haga clic en la pestaña de texto  para visualizar las propiedades del texto...



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acopladas y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En la lista de tipo de curva de base, seleccione uno de los siguientes tipo:



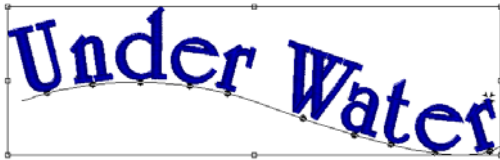
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Combinando diseños con texto

Combinar archivos de diseño con texto le permite crear muchos diseños únicos usando diseños de stock, o diseños existentes con texto. Puede crear el texto primero y después combinar el diseño, o viceversa.

Para combinar un diseño con texto:

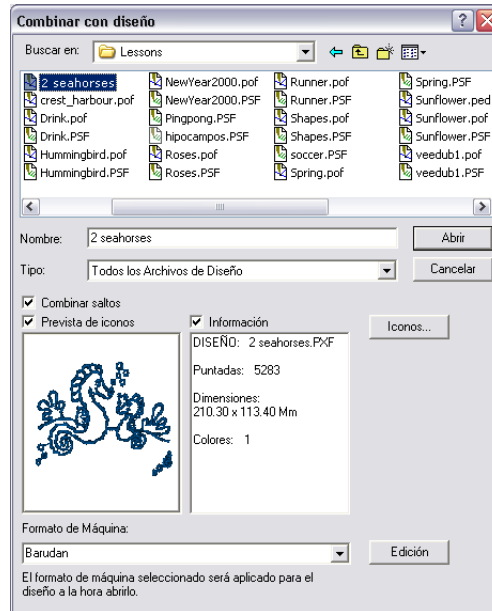
- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
- 2 Cree el texto para su diseño.



- 3 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Combinar diseño



Puede ver la caja de diálogo Combinar archivo de diseño.



- 4 Seleccione el archivo de diseño que quiera combinar.

El predeterminado es el Archivo de bordado Pulse (.pxf).*



Antes de colocar su diseño, Pulse **CTRL** para insertar un cambio de color al comienzo del diseño combinado.

- 5 Si está abriendo archivos de puntadas, seleccione una de las siguientes opciones de la lista:
 - ♦ Convertir puntadas a trazos
 - ♦ Abrir como segmentos de puntadas

- 6 Haga clic en Ajustes para realizar cambios a los archivos de puntadas que está abriendo. Complete cualquiera de los siguientes pasos:

Ajustes	Qué hacen
Máximo ISD	Introduzca la distancia máxima entre las líneas de puntadas de cordón (ISD). Los valores fuera de esta distancia serán tratados como puntadas no-cordón. Si los valores caen dentro de esta distancia, lo convertiremos en un segmento de cordón.
Máxima variación de densidad	Introduzca un valor porcentual en el que la variación de la distancia de las líneas de cordón (ISD) deban entrar. Los valores fuera de este porcentaje son tratados como puntadas no-cordón.
Variación de largo de Pespunte	Introduzca un valor porcentual en el que la variación del largo de pespunte deba entrar. Los valores fuera de este porcentaje son tratados como segmentos de Pespunte.
Máximo largo de puntada	Introduzca un valor de máximo largo de puntada. Largos de puntada que sean menores o iguales a este valor serán tratados como un segmento de Pespunte.
Puntadas mínimas para pespunte	Introduzca el mínimo número de puntadas permitidas para un segmento de Pespunte. Si el número especificado de puntadas es encontrado, las puntadas serán tratadas como un segmento de Pespunte.

Ajustes	Qué hacen
Preservar conexiones como segmentos de puntadas	Selecciónelo para que los saltos que conectan un segmento con otro permanezcan inmóviles cuando los segmentos son movidos o regenerados. Use este ajuste para aplicaciones específicas de bordado donde el movimiento de la máquina de bordar entre partes del diseño es crítico.
Ignorar puntadas de longitud-cero	Selecciónelo para ignorar puntadas que tengan una longitud de cero al crear segmentos de Pespunte.



Para la mayoría de las aplicaciones de bordado, el ajuste de Preservar conexiones como segmentos de puntadas no debería ser seleccionado. Esto le asegura que las puntadas de salto son actualizadas cuando ocurre una edición del diseño.



Estos ajustes se memorizan al cerrar y volver a abrir Tajima DG/ML by Pulse.

- 7 Haga clic en Abrir.
- 8 Mueva el cursor al espacio de trabajo del diseño.
El cursor se convierte en una caja con una cruz.
- 9 Haga un clic izquierdo y coloque la caja donde desea combinar el diseño.
El archivo combinado aparece en el área de trabajo.



- 10** Modifique el diseño combinado y el existente adecuadamente.
Vea las secciones "Edición de diseños en Modo puntadas" y "Edición de diseños en Modo trazos".

CAPÍTULO 11

Cambiando ajustes en los segmentos

Tajima DG/ML by Pulse le proporciona una manera fácil y eficiente para ayudarle a cambiar los ajustes y propiedades de los segmentos de sus diseños.



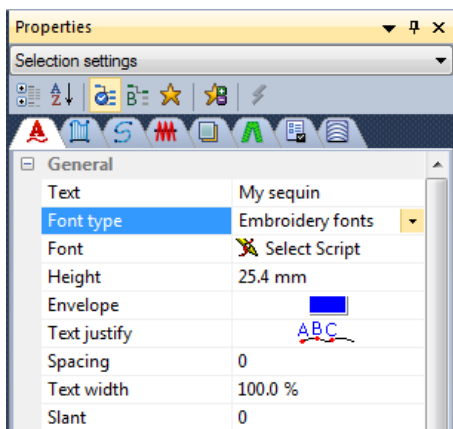
Cuando hace grandes cambios a las propiedades de los segmentos, debe ser cuidadoso sobre cómo los otros segmentos serán afectados.

En este capítulo:

- Cómo ajustar las propiedades desde las páginas de Ajustes de segmentos.
- Propiedades de los pespuntos.
- Propiedades del cordón, efectos de cordón, y propiedades de steil.
- Propiedades del relleno complejo y efectos del relleno complejo.
- Propiedades de los rellenos labrados y fractales.
- Propiedades y parámetros de las aplicaciones.
- Propiedades del punto de cruz.
- Propiedades de las compensaciones y los soportes.
- Propiedades del control de calidad.
- Propiedades de los comandos de máquina.

Vista rápida del panel de propiedades

La forma de visualizar y editar las propiedades de un segmento en Tajima DG/ML by Pulse ha sido revisada. Estas propiedades (a las que anteriormente se accedía desde la barra de propiedades o la ventana de ajustes de segmento) ahora se muestran en un solo panel, el panel de propiedades.



Si este panel no está visible, puedes mostrarlo seleccionando Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas—Propiedades.

Categorías de ajustes en el panel de propiedades

El panel de propiedades muestra dos tipos diferentes de ajustes: Ajustes de selección y ajustes de herramienta.


Elija los tipos de ajuste para mostrar haciendo clic en la pequeña flecha azul en la zona superior derecha del panel de propiedades, y después seleccionándola de la lista desplegable.



Ajustes de selección: Estos son los ajustes que se aplican al segmento de bordado que está seleccionado en el momento. 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 está seleccionado, el tipo de relleno, la densidad, tipo de puntadas de amarre utilizadas, y demás, aparecerán en este panel.

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

Opciones de visualización del panel de propiedades


Todos, básico y favoritos

Si lo desea, puede configurar qué ajustes se muestran en el panel de propiedades. Esto se hace usando los botones Todos ,

Básico , y Favoritos  - encontrará estos tres botones ubicados en la zona superior del panel de propiedades.

Haciendo clic en el botón Todos se mostrarán todas las propiedades relacionadas con el segmento o herramienta actuales; Básicos mostrará un subgrupo de las propiedades más utilizadas; y Favoritos mostrará un grupo de propiedades que elija usted mismo.


Para añadir una propiedad a la lista de favoritos:

- 1 Mostrar el panel de propiedades.
- 2 En el panel de propiedades (en la vista Todos o Básicos), seleccione la propiedad que desea añadir a su lista de favoritos.
- 3 Haga clic una vez en la herramienta añadir a favoritos . *Verá que esta propiedad aparece cuando selecciona la vista Favoritos.*
- 4 Repita los pasos 2-3 para añadir más propiedades a la vista de favoritos.

Expandir, contraer y ordenar

Los ajustes en el panel de propiedades están agrupadas en categorías. Puede elegir visualizar todos los ajustes en todas las categorías haciendo clic en el botón “Expandir todo” - o puede contraerlos haciendo clic en el botón “Expandir todo” de nuevo.

Dentro de la lista de propiedades, puede expandir o contraer cualquier grupo de ajustes.

Para contraer un grupo expandido, haga clic en el pequeño signo “negativo” (-) junto a él; para expandir un grupo colapsado, haga clic en el signo más. También puede elegir visualizar las propiedades listadas en estricto orden alfabético – sin agrupar – haciendo clic en el botón “Ordenar alfabéticamente”, que tiene esta apariencia: .


Haga clic de nuevo en el botón “Ordenar alfabéticamente” para devolver los ajustes del panel de propiedades a la organización del grupo.



Pestañas en el panel de propiedades




En la zona superior del panel de propiedades de herramienta/propiedades de segmento, observará una serie de pestañas. Estas pestañas organizan las propiedades en páginas separadas, para que sea rápido y fácil encontrar una propiedad concreta que desee modificar. Las pestañas que se muestran dependen del segmento (o herramienta) que tiene seleccionada en ese momento - solo aparecerán aquellos importantes para la selección.


Para mostrar todas las pestañas posibles que pertenecen a la selección actual,






asegúrese de que el botón Todos  está seleccionado en la barra de opciones del panel de propiedades. Si la opción de

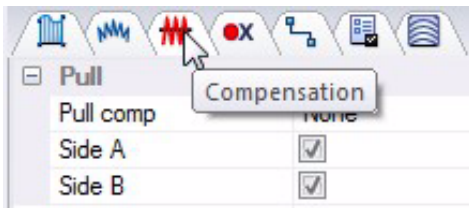
visualización Básicos  o Favoritos  visualización está seleccionada, no verá todas las pestañas.

Cada pestaña está identificada por un icono que indica el tipo de parámetros que verá debajo suyo. En la mayoría de casos el icono corresponde exactamente al icono de la barra de herramientas que crea este tipo de segmento - por ejemplo hay una letra  para propiedades de texto, herramienta cordón  para propiedades de cordón, y un icono de relleno complejo para propiedades de relleno complejo .

Estas propiedades que no tienen una herramienta asociada, como las puntadas de soporte , compensación de encogimiento

, y control de calidad , tienen sus propios iconos. Para una lista completa de estos iconos, vea la tabla, “Iconos del panel de propiedades”, a continuación

 Si tiene dudas sobre las características que hay bajo una pestaña en el panel de propiedades, puede aclararlas fácilmente; pase el cursor por encima de la pestaña (sin hacer clic) y se mostrará una nota informativa.



Iconos del panel de propiedades

Icono de pestaña	Ajustes de categoría
	Compensación
	Puntadas de soporte
	Comandos
	Esquinas a medida
	Control de calidad
	Patrón programado
	Patrón labrado
	Conexiones
	Láser
	Combinar

Cambiando los ajustes de un segmento

A continuación se muestra la forma de ajustar los parámetros de un segmento individual.

Para cambiar los ajustes de un segmento:

- 1 Abra el diseño.
- 2 Para seleccionar un segmento, siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en la herramienta Selección en la barra de herramientas de edición, y haga clic en el segmento deseado.
 - ♦ Seleccione Ver–Ventanas acoplables y barras de herramientas–Vista de secuencia.

Verá aparecer el diálogo Vista de secuencia.

- ♦ En el panel de vista de secuencia, navegue hasta el segmento que desee modificar.
 - ♦ Haga clic en él para iluminarlo.
- 3 En el panel de propiedades, elija Ajustes de selección en la lista desplegable de categorías.
 - 4 Haga los cambios necesarios a los ajustes en el panel de propiedades.
 - 5 Pulse Enter para aplicar los cambios.

Repetir un ajuste

Hay una nueva función llamada Repetición. Esta le permite repetir un cambio de parámetros que haya realizado sobre un segmento, a otro segmento diferente (o segmentos).

- Por lo que, por ejemplo, si cambia cualquiera de las propiedades (como densidad, compensación de encogimiento, etc.) de un segmento, puede aplicar los mismos cambios a otro segmento con la función de Repetir.
- Para aplicar el comando Repetir, seleccione un segmento y pulse Ctrl + F4.

Propiedades de cordón

Repetiendo puntadas de cordón

Puede repetir puntadas cordón para tener mayor control sobre el aspecto de las puntadas cordón. El ajuste Repetir Cordón permite repetir puntadas cordón. Cuando elige el motivo de cordón para el camino Cordón y los segmentos steil, puede introducir 1, 3, 5, 7, 9 repeticiones o aleatorio.

Por defecto, solo las puntadas hacia adelante serán repetidas y no las puntadas hacia atrás. Sin embargo, si necesita que las puntadas se repitan en ambos sentidos (por ejemplo, si está cosiendo sobre un material grueso) active la casilla "Dividir ambos lados" en la página de propiedades del segmento. Esto provocará que ambas puntadas hacia delante y hacia atrás se repitan.

Cuando repita puntadas de cordón, puede usar el parámetro de ajustar aguja para cambiar la aguja de la máquina de bordar suavemente y evitar romper el material.

Para repetir puntadas Cordón:

- 1 Seleccione un segmento existente de texto o de cordón.
- 2 En el panel de propiedades del segmento, seleccione la pestaña Cordón.
- 3 En la lista de Motivo, seleccione Satín (Cordón).
- 4 En la lista de repetir cordón, seleccione el número de repeticiones.
- 5 En la casilla de ajuste de aguja, introduzca la cantidad que quiere que la aguja cambie cuando repite las puntadas de cordón.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Seleccionando estilos de densidad automática

En el estilo de densidad automática la densidad varía de acuerdo al largo de puntada para mantener una densidad visual constante. En general, la función disminuye la densidad para columnas angostas y la aumenta para columnas anchas. Los estilos de Densidad Automática incluyen Nada, Estilo A, y Estilo B. El estilo A varía la densidad. El estilo B suaviza las columnas densas.

Para seleccionar un estilo de densidad automática:

- 1 Seleccione el segmento de cordón.
- 2 Abra la página de propiedades de cordón.
- 3 En la lista de estilo de autodensidad, seleccione uno de los siguientes estilos:
 - ♦ Ninguno.
 - ♦ Estilo A para variar la densidad.
 - ♦ Estilo B para disminuir las columnas densas.



Se recomienda el Estilo A. El estilo B es únicamente para usuarios avanzados.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Seleccionando un motivo de relleno para las puntadas cordón

Usted puede seleccionar un motivo para las puntadas Cordón en la página de propiedades de Cordón. Puede elegir entre cualquiera de los motivos de relleno estándar que se instalaron con Tajima DG/ML by Pulse. El texto bordado utiliza las puntadas Cordón.

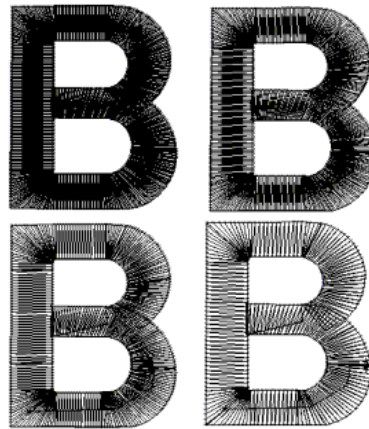
Para seleccionar un motivo para las puntadas Cordón:

- 1 Cree su texto, seleccione un segmento existente de texto o de cordón.
- 2 Abra la página de propiedades de cordón.
- 3 En la lista de tipo de patrón relleno, seleccione un patrón.
- 4 En la lista de motivos, seleccione un motivo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Configurando la densidad para los cordones

La densidad de las puntadas Cordón se mide en puntadas por pulgada (ppp) y en puntos de bordado (pts). En lo que se refiere a puntadas por pulgadas, se determinan cuántas puntadas hay en una columna de una pulgada. En cuanto a los puntos de bordado, se mide la distancia entre puntadas (cada punto = 0.1mm). Puede ajustar la densidad según el tamaño del bordado y la tela que utiliza.

Generalmente, las telas más delgadas y los diseños más pequeños requieren menos densidad. Puede también utilizar los estilos de auto Densidad para cambiar la densidad según el ajuste del tamaño de la columna.



Diversas densidades—desde densidad apretada hasta abierta.

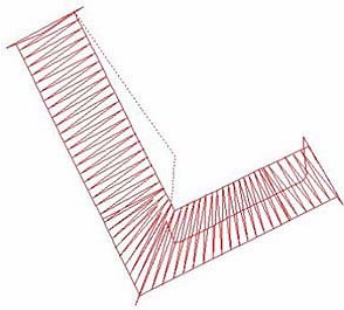
Para configurar la densidad:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 En el panel de propiedades, seleccione la pestaña de cordón.
- 3 En el cuadro Densidad, introduzca la cantidad de densidad en ppp o pts que desea para sus puntadas Cordón.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto modificado.

Extender puntadas a esquinas y finales

Hay una nueva opción disponible que permite a los picadores la opción de extender la longitud de las puntadas de una columna a las esquinas y finales. En ciertas situaciones

puede ayudar a dar un aspecto más nítido a las esquinas y los finales.



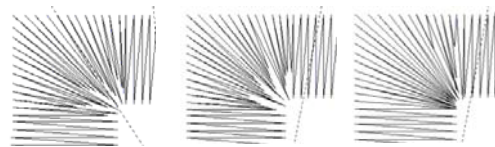
Para aplicar extender esquinas y/o finales:

- 1 Seleccione el segmento de cordón.
- 2 En el panel de propiedades, seleccione la pestaña de cordón.
- 3 Bajo calidad de puntadas, active las casillas para aplicar puntadas extendidas a las esquinas o finales (o ambos) según el caso.
- 4 Ajuste el siguiente parámetro en las propiedades de cordón donde sea necesario:
 - ♦ Longitud de extensión de final: Determina la cantidad adicional de longitud que se añade a una puntada cuando se aplica la extensión al final.
 - ♦ Tipo de conexión final: Elija el lado del segmento al que se aplicará la extensión al final; lado A, lado B o ambos lados.
 - ♦ Longitud de extensión de esquina: Determina la cantidad de longitud extra que se añade a una puntada cuando se aplican las esquinas extendidas.
 - ♦ Ángulo mínimo /Máximo de la extensión de la esquina: Estos dos

ajustes determinan los límites de lo que se considera una esquina, para añadir puntadas adicionales. Las puntadas adicionales pueden añadirse cuando el ángulo de la esquina es superior al ángulo mínimo, pero menor al ángulo máximo.

Seleccionando estilos de puntadas cortas

El estilo de puntada corta controla las puntadas de las curvas si son muy densas y determina cómo acortarlas, especialmente si se necesitan puntadas cortas consecutivas. Los estilos de puntadas cortas incluyen ninguno, suave, agresivo, regular y estándar. Estándar es el recomendado por utilizar una densidad objetiva en lugar de un valor de porcentaje.



Suave

Agresivo

Estándar

También hay un estilo a medida, en el que puede definir sus propios ajustes de puntadas cortas.

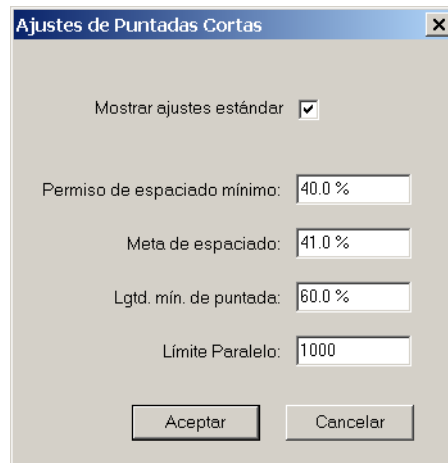
Para seleccionar un estilo de puntada corta:

- 1 Seleccione el segmento de cordón.
- 2 Abra la página de propiedades de cordón.
- 3 En la lista de Estilo puntada corta, seleccione uno de los cuatro estilos:



Se recomienda el estilo estándar para las puntadas cortas.

- Seleccione **Ninguno** para no acortar las puntadas.
- Seleccione **Suave** para acortar puntadas y que consecutivamente las puntadas cortas vayan acortándose más.
- Seleccione **Agresivo** para acortar puntadas y que consecutivamente las puntadas cortas vayan incrementando el largo.
- Seleccione **Estándar**. Este ajuste calcula automáticamente la longitud y número de puntadas cortas automáticamente, basándose en los siguientes parámetros:
 - El espacio mínimo entre puntadas para que las puntadas cortas se apliquen.
 - El espacio final (espacio deseado entre puntadas adyacentes).
 - Una longitud mínima para las puntadas cortas.
 - El margen paralelo, una medida de cómo las puntadas paralelas deben ser antes de que las puntadas cortas se apliquen (cero significa exactamente paralelo, números altos permiten que puntadas ligeramente no-paralelas sean consideradas paralelas).



La ventana de puntadas cortas estándar

- Seleccione Regular. La longitud de puntadas cortas se ajusta de forma que mejora su calidad en las esquinas
 - Seleccione A medida. Usted selecciona el número de desplazamientos (hasta 5), y la longitud de cada puntada corta. Las longitudes pueden ser introducidas como absolutas (por ejemplo, número de milímetros o pulgadas de acortamiento) o como un porcentaje de la longitud de una puntada normal en la columna cordón.
- 4 Pulse Aceptar.
Verá el texto modificado.

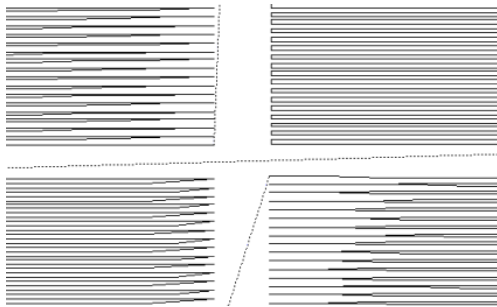
Seleccionando el cabo de conexión para las puntadas cordón

Puede seleccionar el tipo de cabo de conexión para sus puntadas Cordón. Elija entre Punta, Cuadrado, Cincelado o Zigzag. Si utiliza el tipo de cabo de conexión Cincelado, tiene que configurar la distancia

de la punta. Este ajuste fija la distancia mínima para colocar las puntadas dentro de los límites de la columna para producir un efecto de borde muy marcado.



Cuando se selecciona un relleno cordón en los niveles más altos de Tajima DG/ML by Pulse, los cabos cincelados no son apropiados.



Cabos de conexión Punta, Cuadrado, y Cincelado.

Para fijar el cabo de conexión:

- 1 Seleccione el segmento de texto.
- 2 En el panel de propiedades expanda la categoría de cordón.
- 3 Abra la pestaña del cordón.
- 4 En la lista Cabos de conexión, seleccione uno de los siguientes tipos de cabos de conexión:
 - ♦ Punta.
 - ♦ Cuadrado.
 - ♦ Cincelado. En el cuadro Distancia de la punta, introduzca la distancia que desea.
 - ♦ ZigZag.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Configuración de Puntada-E final

El tipo de conexión final Puntada-E es una conexión final especial que puede ser aplicada a los cordones (también funciona para rellenos complejos y steils). La Puntada-E crea una forma en la que las puntadas que conforman el cordón, relleno o steil están conectados solamente en un lado, dando al segmento un aspecto 'abierto'.

El segmento (ya sea cordón, relleno o steil) está compuesto de un lado "cerrado", un respunte que recorre un lado del contorno y una serie de respuntes paralelos que se mueven hacia el otro lado "abierto" y vuelven de nuevo.

Para aplicar le conexión final Puntada-E:

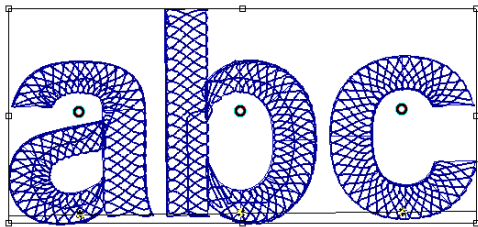
- 1 Seleccione el segmento con la herramienta Selección.
- 2 Abra la página de propiedades del segmento.
- 3 En cordón—Conexión final, elija "Puntada-E" en la lista desplegable; vea, "Seleccionando la conexión final para puntadas cordón"
- 4 En Cordón > Puntada-E, elija normal o puntadas judía.



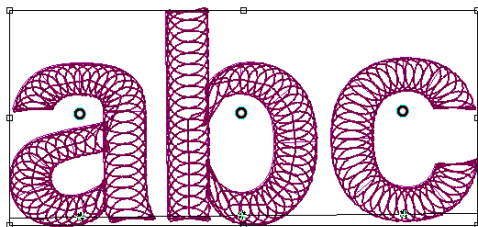
Si elige Judía, puede especificar el número de veces que la puntada de judía será repetida en el campo de repetición de puntada de regreso.

Aplicando efectos de remolino satín a un segmento de camino cordón

Ahora puede crear un efecto de remolino con segmentos de Camino Cordón. Puede crear un efecto de Remolino o Remolino Doble en textos o segmentos de cordón (satín).



Efecto de remolino doble



Efecto remolino

Para aplicar efectos de remolino satín:

- 1 Seleccione un texto o segmento de cordón.
- 2 En el panel de propiedades, seleccione la pestaña de cordón.
- 3 En la lista de Tipo de motivo relleno, seleccione uno de los siguientes tipos de motivo:
 - ♦ Remolino doble
 - ♦ Remolino
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto o el segmento cordón modificados.

Configurando ajustes de segmento remolino cordón

Puede configurar los ajustes de Remolino cordón fácilmente en Tajima DG/ML by Pulse. Estos ajustes están habilitados sólo para textos de Remolino cordón y segmentos de cordón.

Para configurar los ajustes de segmento remolino cordón:

- 1 Cree su texto, seleccione un segmento existente de texto o de cordón.
- 2 En el panel de propiedades, seleccione la pestaña Cordón.
- 3 Para configurar los ajustes de Remolino cordón, cambie uno o más de los siguientes ajustes:
 - ♦ En la casilla de densidad de remolino, introduzca un valor de densidad para los remolinos. Este ajuste debería ser ajustado de acuerdo al tamaño de la forma.
El valor por defecto es 40.0 pt.
 - ♦ Seleccione Auto Compresión de Remolino para habilitar este ajuste y permitir que la compresión de remolino sea manejada automáticamente por Tajima DG/ML by Pulse. Sólo cuando este ajuste está desactivado (deseleccionado), la casilla de compresión de remolino se volverá activa.
 - ♦ En la casilla de compresión de remolino, introduzca un valor para controlar la compresión de los remolinos. Los valores permitidos van de 0 a 100.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto o el segmento satín modificados.

Propiedades de pespunte

Aplicando efectos de puntadas a pespuntos

En la página de propiedades Pespunte, puede seleccionar un Perfil de largo puntada que variará el largo del pespunte por todo el segmento.

Puede utilizar los ajustes de Perfil de Largo de puntada para crear efectos especiales en sus diseños bordados. Utilice los ajustes de Perfil de Largo de puntada para variar el largo de puntada y los valores de longitud mínima de puntada para lograr una vista especial. Los valores de largo de puntada y largo mínimo de puntada son mostrados y pueden ser cambiados en las páginas de propiedades de Ajuste de Segmentos.


Ajuste Perfil de Largo de puntada	Qué hace
Aumento lineal	Aumenta gradualmente el largo de puntada en el segmento seleccionado desde el valor de largo mínimo de puntada hasta el valor de largo de puntada.
Disminución lineal	Disminuye gradualmente el largo de puntada de un segmento seleccionado desde el valor de largo de puntada hasta el valor de largo mínimo de puntada.

Ajuste Perfil de Largo de puntada	Qué hace
Convexo	Comienza a aumentar gradualmente el largo de puntada en un segmento seleccionado desde el largo mínimo de puntada hasta el largo de puntada seleccionado. Después comienza gradualmente a disminuir el largo de puntada desde el largo de puntada seleccionado hasta el largo mínimo de puntada desde centro del segmento seleccionado.
Cóncavo	Comienza a disminuir gradualmente el largo de puntada en un segmento seleccionado desde el largo de puntada hasta el largo mínimo de puntada. Después comienza gradualmente a aumentar el largo de puntada desde el largo mínimo de puntada hasta el largo de puntada desde el centro del segmento seleccionado.



El motivo programado número 227 funciona muy bien cuando se utiliza los efectos de Fuegos artificiales.

Para aplicar los efectos de puntada a Pespuntos:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas de digitalización seleccione la herramienta Pespunte .
- 3 Digitalice un segmento pespunte.

- 4 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.

Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 5 Haga clic en la página de propiedades Pespunte.
- 6 En el cuadro Perfil largo de puntada, seleccione cómo variar las puntadas de pespunte:
 - ♦ **Ninguna:** El largo de los pespuntos será consistente por todo el camino. El Pespunte no tendrá un largo de puntada que varía.
 - ♦ **Aumento lineal:** El largo de puntada comenzará en el valor definido en el cuadro Largo mínimo puntada y aumentará al valor definido por el cuadro Largo puntada en la página de propiedades Pespunte.
 - ♦ **Disminución lineal:** El largo de puntada comenzará en el valor definido en el cuadro Largo puntada mínimo y disminuirá al valor definido en el cuadro Largo puntada en la página de propiedades Pespunte.



El ajuste Espacio de la Cuerda se ignora cuando se utiliza el Perfil de Largo de puntada.

Cuando se utiliza el ajuste Perfil de Largo de puntada con puntadas Pespunte Programado, el tamaño del motivo del programa también se ajusta de acuerdo con el Largo de puntada.

- ♦ **Convexo:** El ajuste Convexo producirá un pespunte donde el largo de puntada es lo más largo en el centro del camino y lo más corto en las puntas.
- ♦ **Cóncavo:** El ajuste Cóncavo producirá un pespunte donde el largo de puntada es lo más corto en el

centro del camino y lo más largo en las puntas.

- 7 En el cuadro Largo Min. Puntada, introduzca el largo mínimo de puntada requerido para la puntada Pespunte que usted digitalizó.
- 8 Haga clic en Aceptar.

Eligiendo un estilo para los pespuntos

Puede elegir un estilo para los Pespuntos para crear efectos de puntadas únicos para detalles o bordes.



Los estilos disponibles dependen del nivel de Tajima DG/ML by Pulse que tiene.

Para elegir un estilo:

- 1 Seleccione el segmento de Pespunte.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
- 3 Haga clic en la pestaña de propiedades de pespunte.
- 4 En la lista Estilo pespunte, seleccione uno de los siguientes estilos:
 - ♦ Pespunte.
 - ♦ Dos pasadas.
 - ♦ Judía.
 - ♦ Media judía.
 - ♦ Programado.
 - ♦ Aguja arriba.



Para más información sobre los diferentes tipos de puntada tratados aquí, vea "Tipos de puntada bordada comunes".

- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Para elegir un estilo utilizando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de respunte.
- 2 En la lista Estilo de respunte seleccione un estilo.



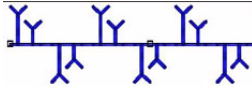
Ajustes de propiedades de patrones programados

Hay dos nuevos ajustes en los ajustes de segmentos para los segmentos de respunte programado. Estos le permiten crear nuevos patrones programados cambiando las propiedades de los patrones existentes.

Puede elegir invertir zonas individuales de un respunte programado horizontalmente (o sea, a lo largo de un eje perpendicular a la dirección del respunte), o verticalmente (es decir, a lo largo de un eje paralelo a la dirección del respunte).

Estos ajustes determinan la organización en la dirección horizontal (Organización-H) y la dirección vertical (Organización-V). El ajuste predeterminado para la configuración de patrones programados es "Ninguno"; si ambos están configurados en "Ninguno" el patrón programado permanecerá en su estado original. El ajuste "Invertir" voltea la orientación de todas las instancias de un patrón programado en un respunte; "Alterar" solo volteará cada puntada programada alternativamente en el patrón; vea la siguiente tabla de ejemplos (con el patrón original en la fila superior).

Ajuste de parámetros		Patrones programados
H-Arrange	V-Arrange	
Ninguno	Ninguno	

Ajuste de parámetros		Patrones programados
H-Arrange	V-Arrange	
Voltear	Ninguno	
Ninguno	Voltear	
Ninguno	Alterar	



Observe que estos ejemplos incluyen solamente modificaciones en la organización vertical u horizontal; pueden crearse más patrones combinando ambos.

Dejar respuntes

Utilice el ajuste Dejar respunte para asegurar la ubicación apropiada de Respuntes. Elija entre A Ancla, Ninguno y Espacio de la cuerda. A Ancla deja de hacer respuntes y penetra en el punto de ancla en la parte superior de la curva. Ninguno obliga a los respuntes a que sigan el ajuste del Largo de puntada. Espacio de la cuerda coloca las puntadas ajustadas en las curvas acortándolas en la parte superior de la curva. Trabaja junto con el ajuste Distancia máxima de la cuerda igual que con el ajuste Largo mínimo de puntada.

Para colocar respuntes:

- 1 Seleccione el segmento respunte.
- 2 En el panel de propiedades de segmento, seleccione la pestaña Respunte.
- 3 En la lista Dejar respunte, seleccione una de las siguientes opciones:
 - Seleccione **A Ancla** para colocar los Respuntes en los puntos de ancla.

- ♦ Seleccione **Ninguno** para colocar los Pespunte suavemente a lo largo del segmento.
 - ♦ Seleccione **Espacio de la cuerda** para ajustar los Pespunte en una curva.
 - ♦ Si selecciona Espacio de la cuerda, necesita definir lo siguiente:
 - ♦ En la casilla de **distancia máx. de espacio de cuerda**, introduzca la distancia de espacio de cuerda para ajustar un espacio aceptable para las puntadas en la porción superior de la curva.
 - ♦ En la casilla de **largo de puntada mín.**, introduzca el largo mínimo de la puntada para ajustar el límite del largo que se puede acortar los pespunte para que se ajusten a la parte superior de la curva.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Podrá ver su segmento modificado adecuadamente.

Ajustando el largo de puntada para las puntadas de pespunte

Puede controlar la longitud de las puntadas de Pespunte usando el ajuste de Largo de Puntada. Puede configurar el largo de puntada en la página de Propiedades de Pespunte.

Para cambiar el largo de puntada:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.

- 3 Haga clic en la página de propiedades de pespunte.
- 4 En el cuadro de largo puntada, introduzca la longitud de la puntada.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Repetiendo puntadas de pespunte

Puede repetir puntadas Pespunte para crear puntada más gruesas de Pespunte creando detalles y bordes para diseños. Si repite una puntada Pespunte dos veces, las puntadas recorren la longitud entera del segmento y después vuelven al inicio del segmento. Si repite la puntada Pespunte 3 veces, cada puntada es bordada tres veces antes de moverse a la próxima puntada en el segmento para crear un bordado similar a las puntadas Bean. Los Ajustes Repetición Desplazamiento y Repetición Oscilante cambian los puntos de penetración de las puntadas repetidas de pespunte para evitar la colocación de puntadas en el mismo punto de penetración.

Para repetir pespunte:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible todavía, abra el panel de ajustes de selección.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Pespunte.
- 4 En el cuadro Repetir Pespunte, introduzca el número de repeticiones que desea para las puntadas.
- 5 En el cuadro Repetir compensación (Offset), introduzca el porcentaje de desplazamiento que necesita para cambiar los puntos de penetración de las

- puntadas repetidas. Por ejemplo, 50% coloca los puntos de penetración entre la primer fila de los puntos de penetración.
- 6 En la casilla de repetir giro (Swing), introduzca el número de puntos que necesita cambiar en las puntadas repetidas. Por ejemplo, 0.5 pts coloca los puntos de penetración repetidos 0.5 pts desplazados de la primer fila de puntos de penetración. Con 3 o más repeticiones, los puntos de penetración de giro están en los dos lados de la primer fila de los puntos de penetración.
 - 7 Haga clic en Aceptar.

Propiedades de efectos de cordón

Aplicando un efecto dentado a las puntadas de cordón

Puede aplicar bordes dentados a sus puntadas. Necesita elegir los límites mínimo y máximo para el borde dentado. Los límites pueden ser positivos o negativos. Si configura un valor negativo, el borde dentado se coloca en la parte interior de la columna. Si configura un valor positivo, el borde dentado se coloca en el exterior de la columna.

**Both
First
Second**

Efectos dentados

JJJJ
Jagged Range 15-30-45-60

Rango dentado

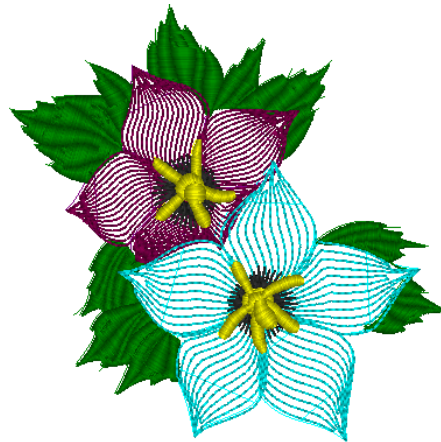
Para aplicar un efecto dentado:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible todavía, abra el panel de ajustes de selección
- 3 Haga clic en la página de propiedades Efectos de Columna / Camino Cordón.
- 4 En la lista Dentado, seleccione uno de los siguientes tipos de efectos dentados:
 - ♦ Ninguno.
 - ♦ Ambos para hacer dentados ambos lados de las puntadas.
 - ♦ Primero para hacer el primer lado de las puntadas dentado.
 - ♦ Segundo para hacer el segundo lado de las puntadas dentado.
- 5 En la casilla de dentado irregular, introduzca el porcentaje de dentado que usted quiere.
Cuando usted introduzca altos porcentajes de dentado irregular, los bordes del segmento cada vez son más dentados. Cuando introduzca pequeños porcentajes de dentado irregular, los bordes del segmento son menos dentados.
- 6 En el cuadro Límites mínimo dentado, entre:
 - ♦ Un valor negativo para colocar el borde dentado en la parte interior de la columna.
 - ♦ Un valor positivo para colocar el borde dentado en la parte exterior de la columna.
- 7 En el cuadro Límites máximos dentado, introduzca uno de los siguientes:
 - ♦ Un valor negativo para colocar el borde dentado en la parte interior de la columna.

- ♦ Un valor positivo para colocar el borde dentado en la parte exterior de la columna.
- 8 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Creando puntadas contorno para los tipos de puntadas de cordón

Puede crear puntadas Contorno en lugar de puntadas Cordón para los segmentos Camino Cordón. Las puntadas Contorno siguen el contorno de la forma en lugar de bordar de lado a lado. Las puntadas contorno son útiles para bordar los efectos de puntadas especiales, tales como las hojas. El ajuste Contorno para los tipos de puntadas Cordón se encuentra en la página de propiedades Efectos de Columna / Camino Cordón. Funciona junto con el ajuste Largo de puntada mínimo. Si las puntadas de contorno son demasiadas cortas, utilice los ajustes Puntada corta para mejorar la calidad de las puntadas.



Segmento puntada Contorno y Espaciado puntada Contorno de 25pts.

Para crear puntadas Contorno:



- 1 Seleccione el segmento Camino Cordón.
- 2 En el panel de propiedades, seleccione la pestaña de camino cordón/columna.
- 3 Seleccione Puntada contorno.
- 4 Siga uno de los siguientes pasos para hacer modificaciones en el diseño:
 - ♦ Para ajustar el espacio entre las puntadas Contorno, introduzca la distancia de separación en la casilla Espaciado de Puntada Contorno.
 - ♦ Para ajustar la densidad basada en el Espaciado Puntada Contorno, elija Espaciado máximo, Espaciado mínimo o Espaciado promedio de la lista Tipo de densidad.
 - ♦ Para fijar los límites del largo que se puede acortar las puntadas para ajustarse a la parte superior de la curva, introduzca la cantidad en el cuadro Largo mínimo de puntada.
 - ♦ Para fijar un ajuste de puntada corta, elija Punta o Cuadrada de la lista de Tipo de Cabo de Conexión.



- ♦ Para ajustar el porcentaje de la puntada corta, introduzca el valor en la casilla de porcentaje de puntada corta.

5 Haga clic en Aceptar.

Creando efectos de densidad

Puede utilizar los efectos de densidad para crear efectos especiales en sus diseños bordados. Se utilizan los ajustes de Perfil de Densidad para variar la densidad entre un valor normal y máximo de densidad para lograr un aspecto especial. El valor de densidad normal se visualiza en la barra de título. El máximo valor de densidad se visualiza y puede ser cambiado en la pestaña apropiada del panel de propiedades.

Ajuste perfil de densidad	Qué hace
Aumento lineal	Aumenta gradualmente la densidad en el segmento seleccionado desde el valor de Densidad normal hasta el valor de Densidad Máxima.
	
Disminución lineal	Disminuye gradualmente la densidad de un segmento seleccionado desde el valor de Densidad Máxima hasta el valor de Densidad normal.
	

Ajuste perfil de densidad	Qué hace
Convexo	Comienza a aumentar gradualmente la densidad en un segmento seleccionado desde la Densidad Normal hasta la Densidad Máxima. Después comienza gradualmente a disminuir la densidad desde la Densidad Máxima hasta la Densidad Normal desde centro del segmento seleccionado.
	
Cóncavo	Comienza a disminuir gradualmente la densidad en un segmento seleccionado desde la Densidad máxima hasta la Densidad normal. Después comienza gradualmente a aumentar la densidad desde la Densidad normal hasta la Densidad máxima desde centro del segmento seleccionado.
	

Para crear efectos de densidad:

- 1 Seleccione un segmento de camino Cordón.
- 2 Si todavía no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Efectos de columna/Camino cordón.
- 4 En la lista Perfil de densidad, seleccione un tipo de densidad.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Podrá ver su segmento modificado.
- 6 Para lograr la vista deseada, cambie los ajustes como sea necesario.

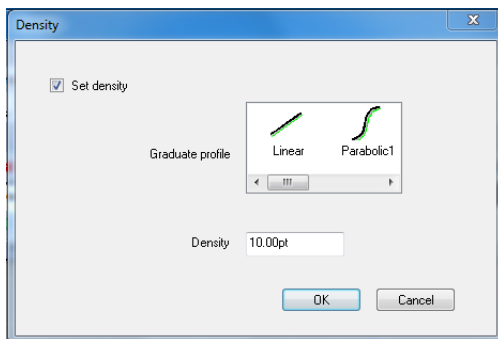
Densidad variable para segmentos de cordón

El ajuste de densidad variable le permite generar cordones con una densidad que varía a lo largo del recorrido del segmento. Para modificar la densidad introduzca un cambio de densidad (que determina la cantidad de variación de la densidad respecto a la densidad original) y un perfil graduado (para determinar la forma en que se modifica la densidad).

La densidad variable se ajusta en las líneas de ángulo del segmento; si lo desea puede utilizar diferentes variaciones en la densidad de cada línea de ángulo.

Para añadir densidad variable a un segmento de cordón:

- 1 En un segmento de cordón o relleno, seleccione la herramienta de línea de ángulo.
- 2 Pase con el ratón sobre uno de los puntos de fin en la línea de ángulo en el segmento que desea modificar y haga clic derecho; elija Ajustar densidad en el menú contextual. Esto abrirá el diálogo de ajuste de densidad.



- 3 Ajuste el perfil de densidad: elija de entre uno de los perfiles de densidad predefinidos. Estos determinan la forma en que se modifica la densidad.
 - ♦ Lineal: La densidad cambia de forma uniforme.
 - ♦ Parabólico1 y Parabólico2: La densidad cambia en diferentes cantidades, dependiendo de la parte del segmento.
 - ♦ Paso1 y Paso2: El cambio de densidad sucede al mismo tiempo, en la línea de ángulo.
- 4 Ajuste el cambio de densidad: en el campo deseado del diálogo, introduzca la cantidad de diferencia que desea aplicar entre el inicio y el fin de su degradado de densidad.



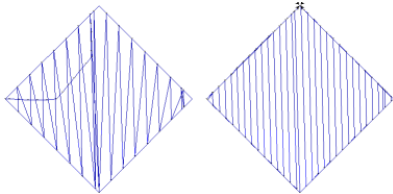
Observe que el valor que introduzca aquí puede ser positivo o negativo, dependiendo de si quiere tener una densidad en aumento o en disminución.

- 5 Pulse **G** para regenerar el segmento.

Ocultando las puntadas de desplazamiento en respunte para tipos de puntadas cordón

Ocultando las puntadas de respunte de desplazamiento para los tipos de puntadas Cordón ajusta la posición de las puntadas de desplazamiento de respunte colocadas debajo de las puntadas del diseño. Puede elegir entre Por el medio y Por la orilla. Utilice Por el medio para las puntadas que tienen una densidad gruesa porque las puntadas de desplazamiento de respuntes no se verán.

Utilice Por la orilla para las puntadas con una densidad ligera para ocultar las puntadas de desplazamiento de pespunte.



Puntadas de desplazamiento: Por el medio y por la orilla

Para ocultar puntadas de desplazamiento en pespunte:

- 1 Seleccione el segmento de Camino Cordón.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Efectos de Columna/Camino Cordón.
- 4 En la lista Ruta de Desplazamiento, seleccione Por el medio o Por la orilla.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Podrá ver su segmento modificado.

Propiedades de steil

Ajustando el ángulo para las puntadas steil

Puede cambiar el ángulo de las puntadas Steil. Si las puntadas Steil se encuentran en un ángulo, ellas cubren una mayor área con menos puntadas permitiéndole disminuir el número de puntadas. El ajuste del ángulo

Steil también trabaja con el Estilo Esquina B, permitiéndole crear esquinas con puntadas de ángulo Steil.

Para ajustar el ángulo para puntadas steil:

- 1 Seleccione el segmento Steil.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Steil.
- 4 En la casilla de texto de Angulo Steil introduzca el ángulo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento Steil modificado.

Ajustando el ancho para las puntadas steil

Puede ajustar el ancho de las puntadas Steil.

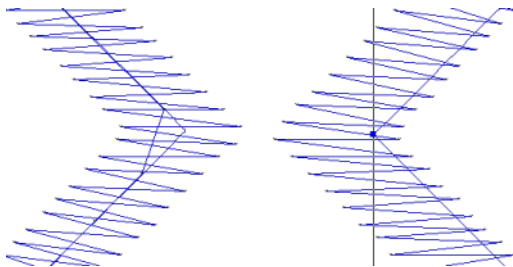
Para ajustar el ancho de las puntadas steil:

- 1 Seleccione el segmento Steil.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Steil.
- 4 En la casilla Ancho de Steil, introduzca el ancho.
- 5 Seleccione Escalar ancho para forzar a escalar el ancho de un segmento steil. Este ajuste es útil cuando reescala un diseño.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Modificando las puntadas steil

Puede cambiar las puntadas Steil utilizando los ajustes Porcentaje recuadro. Por ejemplo, puede utilizar Porcentaje recuadro para mover un borde Steil más cerca o más lejos de un segmento de relleno. Mover el borde más cerca le permite compensar cualquier hueco que puede aparecer entre el borde y el segmento de relleno. Mover el borde hacia afuera le permite evitar las puntadas gruesas y "encimadas" que pueden surgir si el borde está cubriendo buena parte del segmento de relleno.

También puede utilizar el porcentaje interior para ajustar los bordes cuando aplica manualmente las aplicaciones.



Porcentaje recuadro 50% y Porcentaje recuadro 85%

Para cambiar las puntadas steil:

- 1 Seleccione el segmento Steil.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Steil.
- 4 En la casilla Porcentaje recuadro, introduzca el porcentaje de ancho.

- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá el segmento steil modificado.

Aplicando un efecto dentado a las puntadas steil

Puede aplicar bordes dentados a sus puntadas Steil con el ajuste de porcentaje interior. Necesita elegir los límites mínimo y máximo para el borde dentado. Los valores pueden ser positivos o negativos. Si configura un valor negativo, el borde dentado se coloca en la parte interior de la columna. Si configura un valor positivo, el borde dentado se coloca en la parte exterior de la columna.

Para aplicar un efecto dentado:

- 1 Seleccione un segmento Steil.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Efectos de columna / Camino cordón.
- 4 En la lista Dentado, seleccione uno de los siguientes tipos de efectos dentados:
 - ♦ Ninguno.
 - ♦ Ambos para hacer dentados ambos lados de las puntadas.
 - ♦ Primero para hacer el primer lado de las puntadas dentado.
 - ♦ Segundo para hacer el segundo lado de las puntadas dentado.
- 5 En la casilla de dentado irregular, introduzca el porcentaje de dentado que usted quiere.
Cuando usted introduzca altos porcentajes de dentado irregular, los bordes del segmento cada vez son más dentados.

Cuando introduzca pequeños porcentajes de dentado irregular, los bordes del segmento son menos dentados.

- 6 En el cuadro Límites mínimo dentado, entre:
- ♦ Un valor negativo para colocar el borde dentado en la parte interior de la columna.
 - ♦ Un valor positivo para colocar el borde dentado en la parte exterior de la columna.
- 7 En el cuadro Límite máximo dentado, introduzca:
- ♦ Un valor negativo para colocar el borde dentado en la parte interior de la columna.
 - ♦ Un valor positivo para colocar el borde dentado en la parte exterior de la columna.
- 8 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Propiedades de las esquinas de puntadas

Ajustando las esquinas de puntadas steil

Puede aplicar un estilo de esquina a puntadas Steil para ajustar las esquinas de puntadas para las esquinas problemáticas.

Estilo Esquina Automática	Qué hace
Ninguno (por defecto)	Ningún estilo es aplicado.
Estándar	Encuentra todos los puntos de esquina y se asegura que una puntada esté ubicada en ese punto exacto.

Estilo Esquina Automática	Qué hace
Auto	Funciona como el estilo estándar pero también ajusta las líneas de ángulo para los puntos de esquina si es necesario. Este estilo aplica esquina personalizada al segmento Steil.
Personalizada	Aplica esquinas personalizadas al segmento Steil. Las puntadas de esquina generadas tienen un aspecto como si hubieran sido bordadas a mano o con máquina de coser.

Para utilizar los estilos de esquinas automáticas:

- 1 Seleccione el segmento Steil.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Steil.
- 4 Desde la lista de Estilo de Esquina Automática, seleccione un estilo de esquina:
 - ♦ Ninguno.
 - ♦ Estándar.
 - ♦ Automática
 - ♦ Personalizada.
- 5 Para cambiar los ajustes de los estilos de esquina Estándar, Auto o Personalizada, haga clic en Ajustes.
Verá aparecer el diálogo de Ajustes de Esquina.



- 6 En el área Rangos, configure los ajustes de rango y tipo de esquina si es necesario.
Para más información sobre ajustes de tipos de esquinas, vea "Aplicando Esquinas Personalizadas para ajustar puntadas de esquina de Cordón".
- 7 En el área de ajustes de esquina, configure los ajustes de Auto-Giro, Superposición y Distancia de Punta.
- 8 Haga clic en Aceptar.
Su segmento steil será modificado en consecuencia.

Cambiando el ajuste de distancia para esquinas personalizadas

Puede ajustar la distancia para las esquinas que convirtió en tipo de esquina AutoGirar. Puede también ajustar la distancia de superposición para las esquinas que convirtió a tipos de esquina Ingleteada o Recta.

Para cambiar el ajuste de distancia:

- 1 Seleccione el segmento Steil.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Steil.
- 4 Entre la distancia para AutoGirar o una distancia de traslapo para Ingleteada o Recta.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento steil modificado.

Propiedades de rellenos complejos

Ajustando el largo de puntada para el motivo relleno seleccionado

Puede ajustar el largo de puntada para los motivos de relleno utilizando el ajuste Ignorar largo puntada que se encuentra en las páginas de propiedades Cordón o Relleno. Al seleccionar este ajuste, anula el largo actual de la puntada para el relleno, y puede hacer ajustes en el momento que los necesita.

Para ajustar el largo de puntada:

- 1 Seleccione el segmento de relleno.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de cordón o relleno.
- 4 Seleccione Ignorar Largo de puntada.

- 5 En el cuadro Largo Puntada, introduzca el largo de la puntada.
- 6 Haga clic en Aceptar.

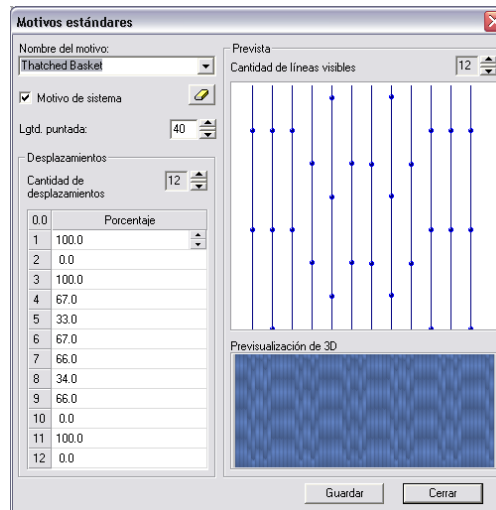
Creando motivos de relleno estándar

El diálogo de motivos estándar le permite visualizar y manipular los desplazamientos utilizados para crear motivos de relleno estándar. Puede darle nombre a motivos de relleno estándar nuevos, eliminar motivos de relleno estándar y fijar el largo de puntada para los motivos de relleno. También se visualizan los desplazamientos utilizados para los nuevos motivos de relleno estándar y se pueden modificar.

Se visualiza una representación 3D del motivo de relleno en el diálogo motivos estándar. Las cuentas azules representan puntos de penetración de puntadas. Se pueden mover al hacer clic y arrastrar, permitiéndole cambiar el motivo. El ajuste Cantidad de líneas visibles controla cuántas líneas se visualizan en la vista de 3D.

Para crear un motivo de relleno estándar:

- 1 Elija Herramientas—Motivo estándar...
Se ve el cuadro de diálogo Motivos estándar.



- 2 En la lista Nombre del motivo, introduzca un nombre para su nuevo motivo.
- 3 Haga clic en Guardar.
- 4 En el cuadro Largo de puntada, introduzca el largo de las puntadas que desea para su motivo.
- 5 En el cuadro Cantidad de desplazamientos, introduzca la cantidad de desplazamientos que desea para su motivo.
También puede ajustar los desplazamientos al arrastrar sus cuentas de motivo en el cuadro Previsualización en el lado derecho del cuadro de diálogo.
- 6 En el cuadro Porcentajes, introduzca los porcentajes de desplazamiento que desea para su motivo.
En la esquina derecha inferior, se ve una imagen de 3D del Motivo de relleno estándar.
- 7 En el cuadro Cantidad de líneas visibles, introduzca la cantidad de líneas del motivo que desea en su cuadro de vista de 3D.

- Haga clic en Guardar para guardar sus cambios.
Ahora puede elegir su nuevo motivo de la lista de motivos existentes, y puede aplicarlo a sus diseños.

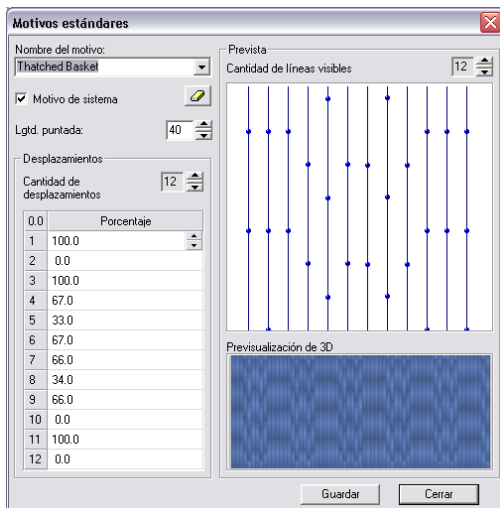
Editando motivos de relleno estándar

Puede editar o eliminar motivos de relleno estándar existentes. También se visualizan los desplazamientos utilizados para los nuevos motivos de relleno estándar, y se pueden modificar. En la esquina derecha inferior, se ve una imagen 3D del motivo de relleno estándar. Se actualizan todas las ventanas de acuerdo con los cambios hechos a los desplazamientos.

Para editar un motivo de relleno estándar:

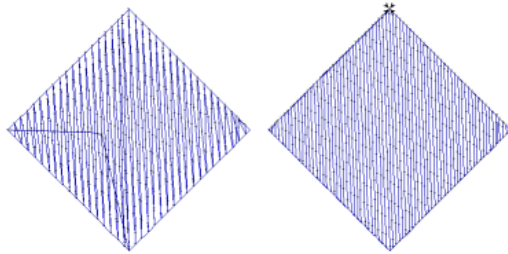
- Elija Herramientas—Motivo estándar...
Se ve el cuadro de diálogo Motivos estándar.

- En la lista Nombre del motivo, elija el motivo que desea editar.
- En el cuadro Largo de puntada, introduzca el largo de las puntadas (pts) que desea para su motivo.
- En el cuadro Cantidad de desplazamientos, introduzca la cantidad de desplazamientos que desea para su motivo.
- En los cuadros de Porcentaje, introduzca los porcentajes de desplazamiento que desea para su motivo.
- Haga clic en Guardar para guardar sus cambios.
Sus cambios toman efecto inmediatamente para que pueda ahora aplicar este motivo a sus diseños.



Ocultando puntadas de desplazamiento de respunte para puntadas de relleno

Fija la posición de las puntadas de desplazamiento de respunte colocadas debajo de las puntadas del diseño. Puede elegir entre Por el medio y Por la orilla. Utilice Por el medio para las puntadas que tienen una densidad alta porque las puntadas de desplazamiento de respuntes no se verán. Utilice Por la orilla para las puntadas con una densidad baja para ocultar las puntadas de desplazamiento de respuntes.



Por el medio y por la orilla

Para ocultar puntadas de desplazamiento de respunte:

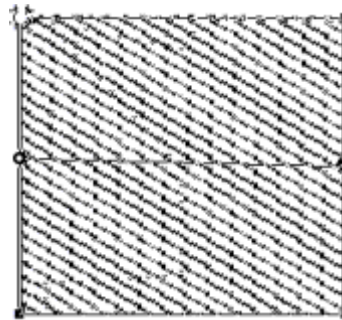
- 1 Seleccione el segmento de relleno complejo.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Efectos de Columna de Relleno.
- 4 En la lista Ruta de Desplazamiento, seleccione Por el medio o Por la orilla.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Podrá ver su segmento modificado.

Seleccionando un motivo para rellenos

Cuando usted trabaja con fuentes True Type® y la herramienta de Relleno complejo, puede seleccionar un motivo para los rellenos desde la lista de Motivos en la página de Propiedades de Rellenos complejos. Puede elegir entre cualquiera de los motivos de rellenos que se instalaron con Tajima DG/ML by Pulse.



Al trabajar con fuentes de bordado y herramientas de cordón, puede seleccionar un motivo de la lista de motivos en la página de propiedades de Cordón.



Motivo de relleno

Para seleccionar un motivo:

- 1 Seleccione el segmento de Relleno Complejo.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Relleno Complejo.
- 4 En la lista de Motivos, elija un motivo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Seleccionando cabos de conexión

Puede seleccionar el tipo de cabo de conexión que desea para las puntadas de Rellenos. Elija entre Cuadrado, Cincelado y Punta.

Para ajustar el cabo de conexión:

- 1 Seleccione el segmento de Relleno Complejo.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Relleno Complejo.
- 4 En la lista Cabos de conexión, seleccione el tipo de cabo de conexión Cuadrado, Cincelado o Punta.



Si utiliza el cabo de conexión Cincelado, tiene que configurar la distancia de la punta. La distancia de la punta indica la distancia mínima para colocar las puntadas en la columna para lograr un efecto de borde agudo.

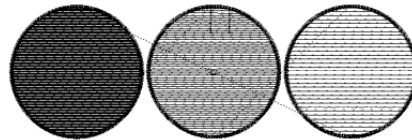
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para configurar la distancia de la punta:

- 1 Seleccione el segmento de Relleno complejo.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 En la casilla de distancia de la punta, seleccione la distancia que necesita. Por defecto es 15.0 pts.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Configurando la densidad de las puntadas para rellenos

La densidad de las puntadas de relleno se mide en puntadas por pulgada (ppp) y puntos de bordado (pts). En los puntos de bordado, se mide la distancia entre puntadas, mientras que en puntadas por pulgada, se determina la cantidad de puntadas por pulgada. Se ajusta la densidad de acuerdo con el tamaño del diseño y la tela que está utilizando. Generalmente, las telas más ligeras y los diseños más pequeños requieren menos densidad. Puede fijar la densidad en la página de propiedades Rellenos Complejos.



Motivo de relleno con diversas medidas de densidad

Para configurar la densidad de la puntada:

- 1 Seleccione el segmento de Relleno Complejo.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Relleno complejo.
- 4 En el cuadro Densidad, introduzca el valor de densidad en ppp o pts para sus puntadas de relleno.
- 5 Haga clic en Aceptar.


Densidad variable para rellenos complejos

El ajuste de densidad variable le permite generar rellenos que tienen una densidad de puntada que varía a lo largo del segmento.

Para cambiar la densidad, seleccione una herramienta especial para este propósito, la herramienta de línea de densidad. Cuando activa esta herramienta, la línea de densidad aparece en el segmento de relleno seleccionado. (Esto es una línea recta conectando los finales de un relleno). Utilice la herramienta de línea de densidad para colocar cuentas a lo largo de la línea, y después ajuste los cambios de densidad que desea que haya en esos puntos.

Una vez ajustada la cantidad de cambio en la densidad de las cuentas, puede ajustar un perfil graduado para el segmento, que determina la forma en que la densidad se ve modificada.

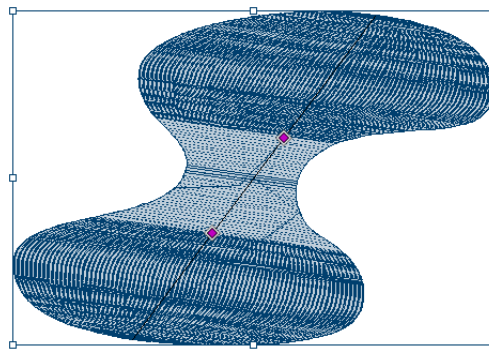
Para modificar la densidad de un relleno complejo:

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

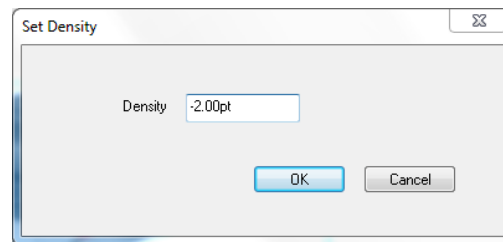
La línea de densidad aparecerá en el segmento seleccionado; esta línea se dibuja automáticamente, de forma que conecta los puntos más lejanos del segmento.

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

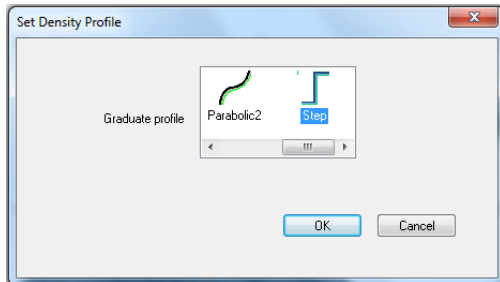
Una cuenta cuadrada de densidad es colocada en la línea de densidad.



- 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 en densidad que desea aplicar al relleno.
- 6 Para cambiar el perfil de densidad (esto es, la forma en que la densidad se modificará entre cuentas), haga clic derecho en la línea de densidad, en la zona de relleno complejo donde desee el cambio de densidad.
- 7 En el menú contextual, seleccione "Ajustar perfil de densidad." Verá el siguiente diálogo:



- 8 Ajuste uno de los perfiles de densidad:
 - ♦ **Lineal:** El cambio de densidad es uniforme.
 - ♦ **Parabólico1** o **Parabólico2:** Cambios de densidad en diferentes cantidades, dependiendo de la parte del segmento.
 - ♦ **Paso:** El cambio de densidad ocurre al mismo tiempo, en la cuenta.
- 9 Para configurar cambios de densidad en el mismo segmento de relleno, repita los pasos 3 - 8.
- 10 Pulse G para regenerar las puntadas.

Cambiando las propiedades de efectos de relleno complejo

Aplicando un efecto dentado


Puede aplicar bordes dentados a sus puntadas. Necesita elegir los límites mínimo y máximo para el borde dentado. Los límites pueden ser positivos o negativos. Si configura un valor negativo, el borde dentado se

coloca en la parte interior de la columna. Si configura un valor positivo, el borde dentado se coloca en la parte exterior de la columna.



Ajustes de efecto dentado: ambos, primero y segundo

Para aplicar un efecto dentado:

- 1 Seleccione el segmento Relleno complejo.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la pestaña de propiedades de relleno complejo .
- 4 Bajo el campo de borde dentado, seleccione uno de los siguientes efectos dentados:
 - ♦ Ninguno.
 - ♦ Ambos para hacer dentados en ambos lados de las puntadas.
 - ♦ Primero para hacer el primer lado de las puntadas dentado.
 - ♦ Segundo para hacer el segundo lado de las puntadas dentado.
- 5 En la casilla de dentado irregular, introduzca el porcentaje de dentado que usted quiere.
Cuando usted introduce altos porcentajes de dentado irregular, los bordes del segmento cada vez son más dentados.

Cuando introduzca pequeños porcentajes de dentado irregular, los bordes del segmento son menos dentados.

- 6 En el cuadro Límite mínimo dentado, introduzca:
 - ♦ Un valor negativo para colocar el borde dentado en la parte interior de la columna.
 - ♦ Un valor positivo para colocar el borde dentado en la parte exterior de la columna.
- 7 En el cuadro Límite máximo dentado, introduzca:
 - ♦ Un valor negativo para colocar el borde dentado en la parte interior de la columna.
 - ♦ Un valor positivo para colocar el borde dentado en la parte exterior de la columna.
- 8 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Cambiando las propiedades de rellenos labrados

Ajustando el espaciado entre los motivos de mosaico labrado

Puede ajustar el espaciado entre los motivos Mosaico labrado utilizando los ajustes Espaciado horizontal y Espaciado vertical. Espaciado horizontal ajusta el espaciado entre el motivo repetido horizontalmente. Espaciado vertical ajusta el espaciado entre el motivo repetido verticalmente. Puede cambiar el aspecto de su motivo al ajustar el

espaciado de los motivos Mosaico labrado. Estos ajustes son ideales para los motivos labrados creados con símbolos, tal como corazones o flechas.

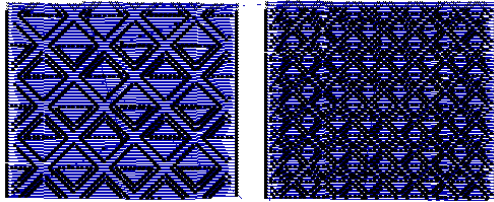
Para ajustar el espaciado:

- 1 Seleccione el segmento Mosaico labrado.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Motivos de Mosaico labrado.
- 4 En el cuadro Espaciado horizontal o Espaciado vertical, introduzca un valor.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Podrá ver su segmento de Mosaico labrado modificado.

Cambiando las características de un motivo de mosaico labrado

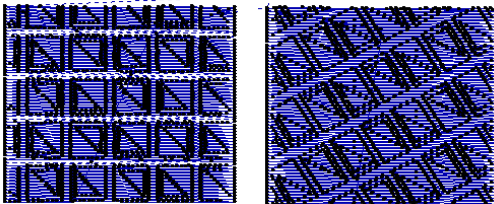
Puede cambiar un motivo Mosaico labrado al cambiar los ajustes en la página de propiedades Mosaico labrado. Los ajustes le permiten cambiar las características del motivo de relleno tales como el tamaño o la dirección del motivo.

En las siguientes figuras, se muestran diferentes efectos que puede crear con los ajustes de Transformación.



Original

Escala X e Y al 50%



Rotación a 45°

Inclinación vertical al 50%



Los ajustes de Escala e Inclinación no aceptan valores superiores al 100%. El ajuste recomendado para Escala es 80%.

Para cambiar las características de un motivo mosaico labrado:

- 1 Seleccione el segmento Mosaico labrado.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la pestaña de propiedades de motivo de mosaico labrado.

- 4 En la pestaña de propiedades de mosaico labrado, aplique cualquiera de los siguientes ajustes para cambiar el patrón de mosaico labrado.

Para hacer esto	Haga esto
Ajustar la escala horizontal	Haga clic en la opción Escala en X e introduzca un valor de porcentaje
Ajustar la escala vertical	Haga clic en la opción Escala en Y e introduzca un valor de porcentaje.
Girar el motivo	Haga clic en la opción Rotación e introduzca un valor de porcentaje.
Inclinar el motivo horizontalmente	Haga clic en la opción Inclinar en X e introduzca un valor de porcentaje.
Inclinar el motivo verticalmente	Haga clic en la opción Inclinar en Y e introduzca un valor de porcentaje.



Los valores de escala y corte no aceptan valores por encima de 100%. El ajuste recomendado para escala es 80%.

- 5 Pulse **Enter** para aplicar cambios.
Verá su segmento modificado.

Eligiendo un motivo de mosaico labrado

Cuando instala Tajima DG/ML by Pulse, los motivos de Mosaico labrado se instalan en su ordenador. Puede seleccionar los motivos del Mosaico Labrado desde la página de propiedades de Motivos de Mosaico labrado o desde la cinta en la parte superior del área de trabajo. Los Motivos de Mosaico labrado crean un efecto acanalado o cincelado para el diseño que está creando.

Para elegir un motivo de mosaico labrado:

- 1 Seleccione el segmento de Mosaico labrado.
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
Verá las páginas de ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de motivos de mosaico labrado.
- 4 En la lista de motivos de mosaico labrado, seleccione un motivo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento de mosaico labrado modificado.

Para elegir un motivo de mosaico labrado usando la cinta:

- 1 Seleccione el segmento de Mosaico labrado.
- 2 En la lista de Motivos de la cinta, seleccione un motivo.
Verá su segmento de mosaico labrado modificado.






Creando motivos de mosaico labrado

Tajima DG/ML by Pulse viene con diferentes motivos Mosaico labrado. Estos motivos crean regiones de cordón con superficies texturadas. Puede aplicar un motivo Relleno labrado a un segmento Relleno complejo o a una fuente TrueType®. Puede crear sus propios motivos Labrado usando el Editor de Motivos Labrados.

El diálogo de motivos labrados muestra los siguientes parámetros:

- La vista previa le permite ver la forma del motivo labrado resultante.
- Los ajustes del tamaño de cuadro horizontal y vertical le permiten ajustar el tamaño de la rejilla.
- Cargar le permite cargar un motivo labrado existente.
- Guardar le permite guardar su Motivo labrado.

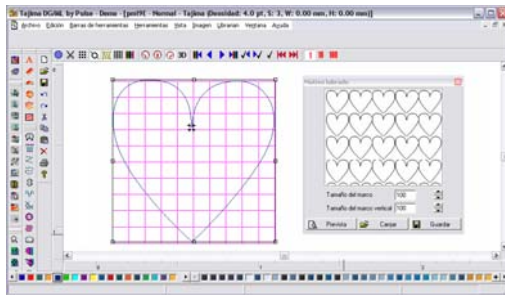
Para crear un nuevo motivo de relleno labrado:

- 1 Elija Herramientas—Motivo Labrado.
Podrá ver una rejilla en el espacio de trabajo del diseño, así como también la casilla de diálogo motivo labrado donde se está previsualizando el motivo.
- 2 Seleccione cualquiera de las herramientas de Arte: , , o .
- 3 Cree un motivo que quiera colocando puntos en la rejilla del área de trabajo.
- 4 Pulse ENTER para completar el segmento.
- 5 En la ventana de edición del patrón labrado, pulse vista previa para ver una vista previa de su patrón.
- 6 Para editar el motivo creado, haga clic en el icono edición del gabinete de herramientas y haga clic en la herramienta seleccionar vértice .
La herramienta seleccionar vértice le permite manipular los puntos.
- 7 Para ver los puntos que puede editar, haga clic en la herramienta Mostrar Puntos .



Guarde el archivo con el mismo nombre que usó cuando el archivo fue creado.

- 8 Para guardar su motivo, haga lo siguiente:
- ♦ En el diálogo del editor de motivos labrados, presione Guardar para guardar su motivo.
Puede ver la casilla de diálogo Guardar como.
 - ♦ En la casilla de nombre de archivo, introduzca un nombre para su motivo.
Su motivo es guardado con la extensión de archivo VTL.



- ♦ Haga clic en Guardar.

Editando motivos de relleno labrado existentes

Tajima DG/ML by Pulse viene con muchos motivos Mosaico labrado. Estos motivos crean regiones tipo cordón con una textura ondulada. Puede aplicar Motivos labrados a un segmento Relleno complejo o a una fuente TrueType®. También puede crear sus propios motivos labrados con el Editor de Motivos labrados.

El diálogo Motivo labrado muestra los siguientes ajustes:

- Previsualización le permite ver el motivo labrado existente.
- Los ajustes de tamaño de marco horizontal y vertical le permiten ajustar el tamaño de la rejilla.
- Cargar le permite cargar el motivo labrado existente.
- Guardar le permite guardar el motivo labrado.

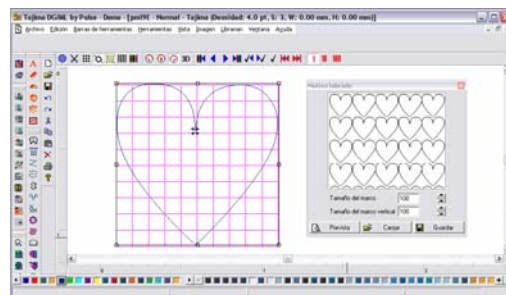
Para editar un motivo labrado existente:



- 1 Elija Archivo—Nuevo para abrir un nuevo archivo de diseño.
Para mayor información, vea "Creando nuevos diseños".
Podrá ver una nueva ventana de diseño.
- 2 Elija Herramientas—Motivo labrado.
Se ve una rejilla en el espacio de trabajo, además del cuadro de diálogo Motivo labrado en el cual puede previsualizar el motivo.
- 3 Haga clic en Cargar para seleccionar uno de los motivos disponibles para ver.



Se recomienda que el diseño toque los cuatro lados del área de trabajo. No olvide que los rellenos labrados son una serie de puntadas Cordón, así que hay que evitar áreas grandes abiertas.

Ahora puede editar el motivo existente.




- 4 Para editar el patrón, utilice la herramienta de selección de vértice . *La herramienta Seleccionar vértice le permite manipular los puntos.*
- 5 Para ver los puntos que puede editar, haga clic en mostrar puntos .
- 6 Para guardar los cambios que hizo en los motivos, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En el diálogo Editor de Motivos labrados, presione Guardar para guardar su motivo. *Verá el diálogo Guardar como.*
 - ♦ En la casilla de nombre de archivo, introduzca un nombre para su motivo.
 - ♦ Haga clic en el botón Guardar. *Su motivo será guardado con la extensión de archivo VTL.*

Creando rellenos labrados

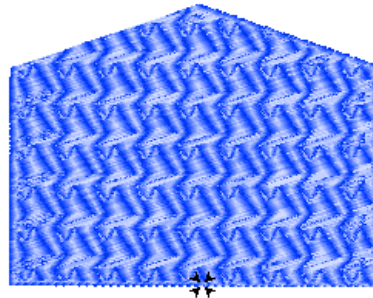
Para crear un Relleno labrado, tiene que crear un segmento con la herramienta Relleno complejo. Varios motivos se instalan con Tajima DG/ML by Pulse, así que también puede Crear un motivo Mosaico labrado personalizado. Los segmentos Relleno labrado se utilizan a menudo como rellenos de fondo. Puede crear diferentes efectos labrados al utilizar herramientas como región labrada y Línea labrada. Si tiene dificultades al digitalizar el segmento utilizando las curvas Bezier, véase Introducción a las curvas Bezier.

Para crear rellenos labrados:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización, haga clic en la herramienta de relleno complejo .

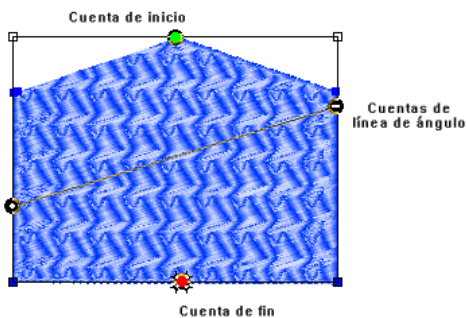
- 2 Si todavía no está disponible, abra el panel de ajustes de la selección.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de patrón labrado, seleccione relleno labrado.
- 4 En la lista de patrones, seleccione uno labrado.
- 5 Digitalice el segmento en el espacio de trabajo del diseño.
- 6 Pulse O para cerrar el segmento.
- 7 Pulse ENTER.

Su puntero se convierte en una flecha verde. Ahora tiene que fijar los puntos de entrada y de salida y la línea de ángulo.



- 8 Fije los puntos de entrada y de salida y la línea de ángulo haciendo lo siguiente:
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha verde, haga clic donde quiere el punto de inicio. Verá una cuenta verde donde hizo clic y el puntero se convierte en una flecha roja.
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha roja, haga clic donde quiere el punto de fin. Verá una cuenta roja triangular donde hizo clic y el puntero se convierte en una flecha pequeña con una cuenta.

- ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha con una cuenta pequeña, haga clic y arrastre del lado izquierdo a derecho para colocar una línea de ángulo en su segmento.



Ahora tiene que cambiar las propiedades de su segmento para la tela y el hilo que utilizará. Si ha elegido una Receta, ya ha aceptado los ajustes por defecto para el diseño.



Una vez que cierra el segmento, puede hacer clic con el botón derecho para fijar rápidamente los puntos de entrada y salida y la línea de ángulo.

- 9 Si no está visible todavía, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 10 Haga clic en la página de propiedades apropiada y haga los cambios de ajustes. Ajustes importantes incluyen Compensación de encogimiento, Puntadas de soporte y Control de calidad.

Desplazando motivos de mosaico labrado

Puede cambiar el aspecto de un motivo Mosaico labrado al ajustar los desplazamientos. El ajuste Desplazamiento

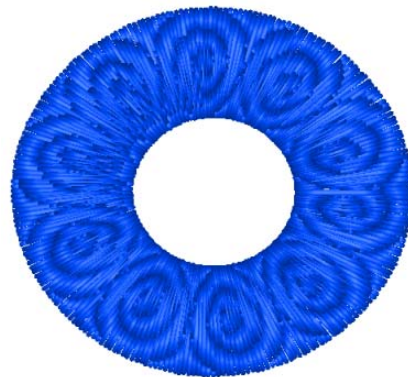
le permite mover el motivo al desplazar cada hilera repetida del motivo Mosaico labrado.

Para desplazar un motivo mosaico labrado:

- 1 Seleccione el segmento Mosaico labrado.
- 2 Si no se muestra todavía, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Mosaico labrado.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro Desplazamiento.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento de mosaico labrado modificado.

Estirando motivos de rellenos labrados




Puede estirar un motivo de Relleno Labrado usando el ajuste de Tipo de Labrado. Eligiendo Elástico de la lista de Tipo de Labrado, puede crear un efecto diferente en motivos comunes de Relleno Labrado.



Para usar el efecto elástico:



Si está utilizando Camino Cordon, pulse **O** para completar el segmento y presione **D** para fijar la línea de ángulo.

- 1 Haga uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el segmento existente.
 - Elija una de las siguientes herramientas de Digitalización: Camino cordón , Columna Mejorada , o Columna  y cree un segmento.

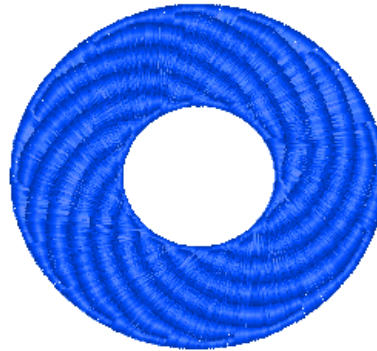
- 2 Aplique los ajustes correspondientes.
- 3 En la lista de tipo de relleno, elija Mosaico Labrado.
- 4 En la lista de motivos en la cinta, elija un motivo.
- 5 De la lista de Tipo de Labrado en la cinta, elija Elástico.

Si no puede ver este ajuste, abra e panel de ajustes de selección. Encuentre el ajuste en la página de propiedades del patrón y haga clic en Aceptar. Verá el segmento modificado.

Rellenos labrados con giro

Puede inclinar o "girar" un motivo de Relleno Labrado usando el ajuste de Tipo de Labrado. Eligiendo Giro de la lista de Tipo de Labrado, puede crear un efecto diferente en motivos regulares de Relleno Labrado.




Puede agregar efectos de giro a un segmento existente o crear un nuevo segmento con efectos de Giro.



Para usar el efecto de giro:



Si esta usando Camino Cordon, presione **H** para completar el segmento y **D** para configurar la línea de ángulo.

- 1 Haga uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el segmento existente.
 - Elija una de las siguientes herramientas de digitalización: Camino cordón , Columna mejorada , o columna  y cree un segmento.
- 2 Aplique los ajustes correspondientes.
- 3 En la lista de tipo de relleno, elija Mosaico Labrado.
- 4 De la lista de Motivos en la cinta, elija un motivo.
- 5 De la lista de Tipo de Labrado en la cinta, elija Dar la vuelta.

Relleno de cascada

La herramienta de relleno de cascada crea un tipo de puntada de contorno que puede ser usado para rellenar zonas grandes con relativamente pocas puntadas.

Como otras herramientas de digitalización, primero digitalice un contorno de dibujo (en alguno de los modos de dibujo disponibles) y después genere puntadas. Sin embargo, el relleno de cascada es diferente de otros, ya que crea una serie de pespuntos concéntricos. Los pespuntos se bordan al mismo tiempo que el contorno original.

Propiedades de relleno de cascada

Pueden aplicarse los siguientes ajustes a los rellenos de cascada en el panel de propiedades:

- **Espaciado de cascada:** Esta es la distancia (mm) entre cada uno de los 'anillos' (pespuntos) en el relleno.
- **Longitud de la puntada:** Largo de las puntadas de pestpunte en el relleno.
- **Estilo de relleno de puntadas:** Elija uno de los siguientes tipos de puntada - pespunte normal, dos pasadas, media judía o programado.
- **Repetición de judía:** El ajuste se muestra solamente cuando el tipo de relleno es Judía. Este ajuste determina cuántas puntadas se bordan en cada puntada de judía.
- **Dejar puntada:** Elija "Ninguno" o "Salto de cuerda". En situaciones donde el bordado en un diseño tiene una esquina en ángulo, elija "Dejar puntada", que significa que el programa genera una serie de puntadas cortas, de forma que crea una curva más suave en el vértice de la curva.
- **Longitud mínima de puntada y distancia máxima de salto de cuerda:** Si "Salto de cuerda" está seleccionado en

el ajuste de dejar puntada, estos ajustes se activan. La distancia de salto de cuerda es la diferencia que se permite entre la curva que las puntadas están siguiendo, y las puntadas reales que se bordan.

La longitud mínima de puntada determina un límite más bajo en la longitud de las puntadas que será usado para suavizar la curva.

Relleno de espiral

La herramienta de relleno de espiral crea un relleno que llena el contorno digitalizado con puntadas lineales (tipo pespunte). Su apariencia es como la de una puntada contorno, excepto en el patrón de relleno de espiral, que las puntadas se colocan en un pespunte continuo.

Ajustando propiedades de relleno espiral

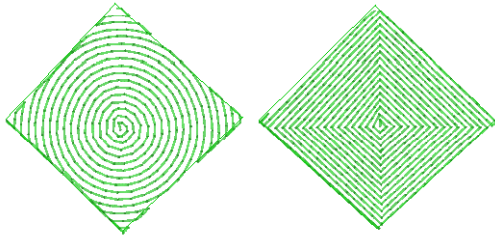
Para ver los ajustes del segmento que se aplican específicamente al relleno de espiral, primero abra el panel de propiedades, y después seleccione la pestaña de espiral



Ajustes de puntadas:

Usar forma a medida: Si esta casilla está deshabilitada, las puntadas del relleno en espiral seguirán el contorno digitalizado que ha dibujado con la herramienta.

Por otra parte, si la casilla está activada, las puntadas irán en paralelo a la forma personalizada. Seleccione en el campo "Forma de relleno en espiral" en el panel de propiedades. Vea el ejemplo a continuación.



Ejemplos de relleno en espiral: con forma a medida (círculo) a la izquierda, sin forma a medida a la derecha.

- **Perfil de espaciado:** Puede utilizar el perfil de espaciado para crear efectos especiales en el relleno de espiral. El perfil varía el espaciado entre un valor normal y otro máximo. Hay cuatro ajustes para elegir (“Ninguno” es el predeterminado).
 - Disminución lineal
 - Aumentación lineal
 - Convexo
 - Cóncavo

Para una explicación sobre estos perfiles de espaciado, vea “Creando efectos de densidad”.
- **Estilo de puntada de relleno:** Elija uno de los siguientes tipos de puntada - pespunte normal, dos pasadas, media judía o programado.
- **Longitud de puntada:** Longitud de los pespuntos en el relleno de espiral.
- **Dejar puntada:** Elija “Ninguno” o “Salto de cuerda”. En situaciones donde el bordado en un diseño tiene que tomar una curva en ángulo, elegir “Dejar puntada” significa que el programa genera una serie de puntadas más cortas

para conseguir una curva más suave en el vértice.

- **Longitud mínima de puntada y máximo salto de distancia de la cuerda:** Si selecciona “Salto de cuerda” en el siguiente ajuste, hay dos parámetros activos.
 - La **distancia de salto de cuerda** es la diferencia permitida entre la curva que las puntadas están siguiendo y las puntadas reales que serán bordadas.
 - La **longitud mínima de puntada** ajusta un límite más bajo de longitud de las puntadas que serán usadas para suavizar la curva.

Ajustes aleatorios:

Hay dos tipos de ajustes de estilo aleatorios disponibles en los segmentos de relleno espiral: longitud de puntada, o espaciado espiral.



También es posible elegir las dos longitudes y espaciados aleatorios.

El ajuste aleatorio determina la frecuencia con que la dirección de las puntadas cambian en el segmento. El grado de aleatoriedad está dado en porcentaje; un porcentaje bajo corresponde a relativamente pocos cambios en la dirección de bordado, y un porcentaje alto corresponde a muchos cambios en la dirección del pespunte.

Ajustes de repetición

Puede repetir las puntadas en el segmento de relleno de espiral para crear un bordado más espeso. Si repite un pespunte 3 veces, cada puntada se bordará tres veces antes de

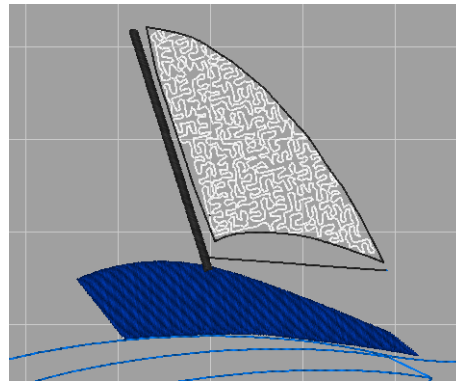
moverse a la siguiente en el segmento para crear bordado similar a puntadas de judía. Hay dos tipos de ajustes que sirven para conseguir repeticiones.

- **Desplazamiento de repetición y repetir giro:** Ambos tipos de repeticiones sirven para el mismo propósito; desplazan los puntos de penetración de los pespunte en las repeticiones, para evitar colocar puntadas en los mismos puntos de penetración. El ajuste de desplazamiento, si se utiliza, desplaza la puntada de “retorno” en un cierto porcentaje a lo largo de la longitud del segmento; la repetición de giro desplaza los puntos de penetración de lado a lado (como un zig zag) en el pespunte de repetición.
- **Repetición de judía:** El ajuste solamente se muestra cuando el relleno es de tipo judía. Este ajuste determina cuántas puntadas se bordan en cada puntada de judía.

Relleno fractal

El efecto de relleno fractal (a veces conocido como efecto vermicelli) genera un patrón aleatorio de puntadas de pespunte dentro de un segmento de relleno complejo. El efecto de relleno fractal es una buena forma de rellenar un segmento mientras mantiene un número de puntadas bajo.

Usted puede ajustar la densidad de puntadas, longitud, máximo espaciado de cuerda, y grado de aleatoriedad del relleno fractal desde la barra de propiedades o desde las ventanas de ajustes de propiedades.



El relleno fractal utilizado para rellenar una zona grande, en este caso la vela grande del velero.

Ajustando la longitud de puntada en un segmento de relleno fractal

Para ajustar la longitud de puntada de un relleno fractal:

- 1 Seleccione el segmento de relleno fractal.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de control de calidad en la ventana de propiedades de relleno fractal.
- 4 En el cuadro de diálogo de longitud de puntada, introduzca la longitud de puntada.
- 5 Pulse aceptar.
Verá su segmento modificado.

Para ajustar la longitud de puntada usando la cinta:

- 1 Seleccione el segmento de relleno fractal.
- 2 En el cuadro de diálogo de longitud de diálogo en la cinta, introduzca la longitud de puntada.

Verá los cambios aplicados a su segmento.

Ajustando la densidad de puntada de un segmento de relleno fractal

Para ajustar la densidad de puntada en las páginas de ajustes de segmento:

- 1 Seleccione el segmento de relleno fractal.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de control de calidad de la página de propiedades de rellenos fractales.
- 4 En la casilla de densidad, introduzca el valor de densidad en puntadas por pulgada o puntos para su relleno de puntadas.
- 5 Pulse aceptar.

Para ajustar la densidad de puntadas usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de relleno fractal.
- 2 En la casilla de densidad introduzca el valor de densidad en puntos por pulgada o puntos para sus puntadas de relleno.
- 3 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.

Ajustando el espacio de cuerda de un segmento de relleno fractal

El espacio de cuerda es el espacio entre el camino que sigue un pespunte y las puntadas reales cuando hay una curva. Un espacio de cuerda largo puede causar que las puntadas se borden fuera de la zona de

bordado. Este ajuste añade puntadas adicionales para suavizar las curvas y reducir las puntadas que clavan fuera.

Para ajustar el espacio de cuerda máximo del pespunte

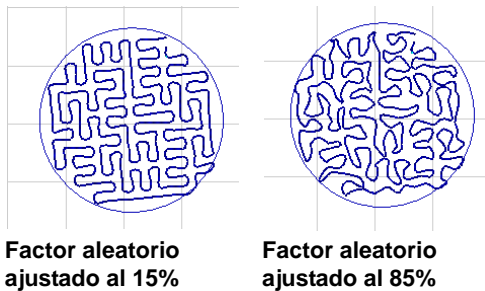
- 1 Seleccione el segmento de relleno fractal.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de control de calidad en la ventana de propiedades de rellenos fractales.
- 4 En la casilla de distancia máxima de espacio de cuerda, introduzca un valor.
- 5 Pulse aceptar.

Para ajustar la longitud máxima de espacio de cuerda usando la cinta:

- 1 Seleccione el segmento de relleno fractal.
- 2 En la casilla de espacio de cuerda en la cinta, introduzca un valor.
- 3 Pulse **ENTER** al aplicar el cambio.

Ajustando el factor aleatorio en un segmento de relleno fractal

El factor aleatorio es una propiedad que controla la frecuencia en el cambio de dirección de las puntadas de un segmento de relleno fractal. El grado de aleatoriedad varía como porcentaje, con un porcentaje bajo para aplicar pocos cambios en la dirección de bordado, y porcentaje alto para aplicar muchos cambios en la dirección de puntada. Este efecto puede ser entendido gráficamente mejor - vea los siguientes ejemplos.



Para cambiar el factor aleatorio:

- 1 Seleccione un segmento de relleno fractal.
- 2 Escriba un valor en la casilla de factor aleatorio en la barra de propiedades.
- 3 Pulse **ENTER**.

Propiedades de los rellenos programados

Ajustando el largo de puntada para rellenos programados

Cuando crea motivos de relleno programado, puede que tenga que ajustar el largo de las puntadas. Puede ajustar el largo de las puntadas en el cuadro Largo puntada en la página de propiedades relleno programado o en el cuadro de texto de Largo de puntada en la barra de propiedades en la parte superior del espacio de trabajo. Al ajustar el largo de las puntadas, se controla más el tamaño del motivo.

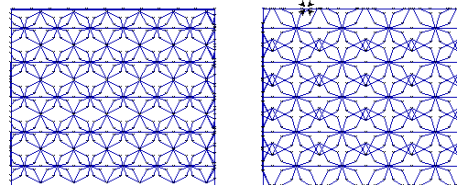
Para ajustar el largo de puntadas de un relleno programado:

- 1 Seleccione el segmento relleno programado.

- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Relleno programado.
- 4 En el cuadro Largo puntadas, introduzca el largo de las puntadas.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Para ajustar el largo de puntadas utilizando la cinta:

- 1 Seleccione el segmento de relleno programado.
- 2 En el cuadro de texto de longitud de puntadas de la cinta, introduzca el largo de las puntadas.
Verá su segmento modificado en consecuencia.



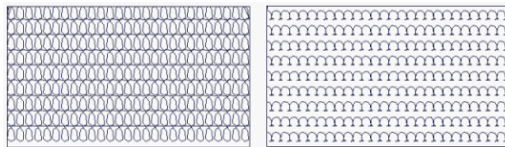
Largo de puntada ajustado a 50 pts

Largo de puntada ajustado a 70 pts

Cambiando la apariencia de un patrón relleno programado

Puede modificar el aspecto de un patrón programado ajustando los parámetros en la ventana de propiedades de relleno programado. Ajustar patrón a cuadro divide el patrón en cuadros individuales, y después ajusta el patrón a cada cuadro, cambiando el aspecto del patrón. Dependiendo del patrón que

seleccione, algunos patrones pueden no verse diferentes después utilizar Ajustar patrón a cuadro.



Motivo original

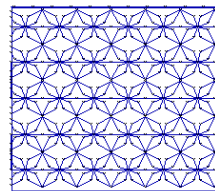
Ajustar motivo a la caja seleccionada

Para cambiar el aspecto de un motivo de relleno programado:

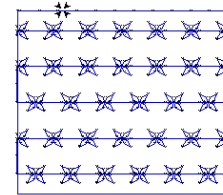
- 1 Seleccione el segmento de relleno programado.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades relleno programado.
- 4 Seleccione el cuadro Ajustar motivo a la caja.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Cambiando la dirección de las puntadas del relleno programado

Puede cambiar la dirección de las puntadas de un motivo relleno programado para crear un efecto diferente ajustando las coordenadas en la página de propiedades de relleno programado.



Motivo original



Tamaño de motivo en X y tamaño de motivo en Y, ambos ajustados al 50%

Para cambiar las coordenadas horizontal y vertical:

- 1 Seleccione el segmento relleno programado.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades relleno programado.
- 4 En el cuadro Tamaño motivo en X, introduzca un valor de porcentaje para las coordenadas horizontales.
- 5 En el cuadro Tamaño motivo en Y, introduzca un valor de porcentaje para las coordenadas verticales.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Eligiendo un motivo de relleno programado

Cuando instala Tajima DG/ML by Pulse, los motivos de relleno programado se instalan en su ordenador. Puede seleccionar un motivo relleno programado del cuadro de motivos de relleno programado del panel de propiedades o en el cuadro Motivo en la cinta en la parte superior del espacio de trabajo.

Para elegir un motivo de relleno programado:

- 1 Seleccione el segmento de relleno programado.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Relleno programado.
- 4 En la lista de motivos de rellenos programados, seleccione un motivo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Para elegir un motivo de relleno programado usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento Relleno complejo.
- 2 En la lista Tipo de Relleno de la cinta, seleccione Relleno Programado.
- 3 En la lista Motivos de la cinta, seleccione un motivo.
Verá su segmento modificado.


Creando motivos programados

El editor de motivos programados le permite crear fácilmente un motivo programado en una ventana de diseño.

El diálogo motivos programados muestra los siguientes ajustes:

- Prevista le permite ver cómo resultarán los motivos Programados.
- Cargar le permite cargar un motivo Programado existente.
- Guardar le permite guardar su motivo Programado.

Para crear un motivo programado:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo de diseño.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 Cree el motivo que quiera usar.
- 3 Cuando termine de crear el motivo, pulse **ENTER**.
- 4 Elija Archivo—Guardar Como para guardar la nueva forma.
Puede ver el diálogo Guardar Como.
- 5 En el cuadro Nombre de archivo, introduzca el nombre del archivo de diseño.
- 6 En la lista de Guardar Como tipo, seleccione el tipo de archivo en el que quiere guardar el diseño, tal como Archivo de bordado Pulse (*.PXF).
- 7 Haga clic en Guardar.
- 8 Elija Herramientas—Motivo Programado...
Puede ver la caja de diálogo de motivos programados.
- 9 Haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada  para seleccionar las

puntadas que necesita incluir en su motivo programado.



Debe hacer clic en vista previa en la ventana de motivos programados para ver la forma.

Puede ver la forma mostrada en el diálogo de motivos programados.



- 10 Haga clic en Guardar para guardar el motivo.

La forma será guardada por defecto en la carpeta por defecto Documents and settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse\Patterns\Program.

Editando motivos programados existentes

Puede cargar fácilmente un motivo de relleno programado.

Para editar motivos programados existentes:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo de diseño.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 Elija Herramientas—Motivo programado...
Puede ver la caja de diálogo de motivos programados.

- 3 Haga clic en Cargar.
Puede ver el diálogo Abrir.
- 4 Seleccione un motivo existente de la lista.
Puede ver los motivos en la carpeta predeterminada Documents and settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse\Program.
- 5 Haga clic en el motivo a editar.
Verá la Prevista del motivo.
- 6 Haga clic en Abrir.
El motivo se abre en un archivo existente de diseño.
- 7 Haga clic en vista previa para previsualizar el motivo editado.
- 8 Haga clic en Guardar para volver a guardar el motivo.

En este punto puede renombrar el motivo para no alterar la forma existente.

Desplazando motivos de relleno programado

Puede cambiar el aspecto de un motivo de relleno programado ajustando los parámetros en la página de propiedades de rellenos programados. El ajuste del desplazamiento de la forma le permite cambiar la forma desplazando cada fila repetida del motivo del relleno programado. Estos ajustes son ideales para varios motivos de rellenos programados estándar.

Para cambiar el desplazamiento de un motivo de relleno programado:

- 1 Seleccione el segmento del Relleno Programado.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.

- 3 Haga clic en la página de propiedades de Rellenos Programados.
- 4 Introduzca un valor de desplazamiento en el cuadro de Desplazamiento Motivo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Cambiando las propiedades de una aplicación

Colocando respuntes de posicionamiento para un borde de aplicación

Puede elegir dónde colocar respuntes de posicionamiento para un borde de aplicación. La acción por defecto es colocar respuntes.

Colocando respuntes de posicionamiento para borde de aplicación:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para colocar el respunte de posicionamiento, seleccione **Respunte de posicionamiento**, si no está aún seleccionado.
 - ♦ Para eliminar el respunte de posicionamiento, asegúrese de que **Respunte de posicionamiento** no esté seleccionado.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá el segmento modificado.

Configurando ajustes para respunte de posicionamiento

Una vez que coloque respuntes de posicionamiento para un borde de aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes por defecto disponibles.

Debe hacer todos los cambios a los respuntes de posicionamiento en el área **Respunte** del diálogo de **Ajustes de segmentos de aplicación**.

Para configurar los ajustes para respuntes de posicionamiento:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 En la casilla de largo de puntada, introduzca el largo de cada respunte.
- 5 En la casilla **Desplazamiento**, introduzca la distancia que el respunte se desplazará del contorno del segmento.



El valor de desplazamiento puede ser positivo o negativo. Este valor determinará de qué lado del contorno se bordará el respunte.

- 6 En la lista de parada, seleccione uno de los siguientes comandos que aparecen inmediatamente después de su última puntada en el **Respunte**:
 - ♦ **Ninguno**: No aplica ningún comando después de su última puntada en el **Respunte**.
 - ♦ **Parada**: Aplica un comando de parada después de su última puntada en el **Respunte**.

- ♦ **ParadaConColor:** Aplica un comando de parada y un cambio de color después de su última puntada en el pespunte.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Moviendo el bastidor de la máquina de bordar para colocar aplicaciones

Puede elegir dónde mover el bastidor de la máquina de bordar al colocar aplicaciones. Puede fijar la distancia entre la parte superior del segmento de aplicación y la posición donde se para el cabezal después de bordar las puntadas de posicionamiento o las puntadas de hilván.

Para mover el cabezal de la máquina de bordar:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 Haga uno o más de los siguientes pasos:
 - ♦ Para mover el cabezal de la máquina de bordar después de que las puntadas de posicionamiento son bordadas, seleccione Puntada de Posicionamiento, si aún no está seleccionado, y complete el Paso 6 del área de puntada de posicionamiento.
 - ♦ Para mover el cabezal de la máquina de bordar después de que las puntadas de hilván son bordadas, seleccione Puntada de hilván, si aún no está seleccionado, y complete el Paso 6 del área de puntada de hilván.

- 5 En la casilla de distancia de alejamiento del marco, introduzca un valor de distancia para determinar cuan lejos saltará el marco fuera del diseño. Después de la puntada inicial de pespunte o hilván, la máquina se detiene para darle al operador la posibilidad de colocar la pieza de aplicación. Seleccionando el ajuste de Marco hacia afuera logra que el marco de la máquina se mueva hacia afuera una distancia especificada por el operador, haciendo más fácil colocar la aplicación en la tela. Por ejemplo, si el valor de distancia es de 50.00mm, el marco se moverá 50.00mm verticalmente desde la última puntada de Pespunte hacia arriba del diseño. Entonces la máquina colocará una Parada o parada con color en esa posición, volviendo a la posición original y continuando el bordado.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Colocando puntadas de hilván para un borde de aplicación

Puede elegir si quiere colocar puntadas de hilván para un borde de aplicación. La acción por defecto es colocar las puntadas de hilván.

Para colocar puntadas de hilván:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.

- 4 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para colocar la puntada de hilván, seleccione Puntada de Hilván, si aún no está seleccionado.
 - ♦ Para eliminar la puntada de hilván, asegúrese que Puntada de Hilván no esté seleccionado.
- 5 De la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada:
 - ♦ Puntada E
 - ♦ Pespunte
 - ♦ ZigZag
- 6 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Configurando ajustes de pespunte para puntadas de hilván

Una vez que coloca puntadas de hilván para un borde de aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes de pespunte por defecto disponibles. Debe hacer todos los cambios de hilván en el área de Hilván del diálogo de ajustes de segmentos de aplicación.

Configurando ajustes de pespunte para puntadas de hilván:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la pestaña de Aplicación.
- 4 De la lista de tipo, seleccione el tipo de puntada pespunte.
- 5 En la casilla de largo de puntada, introduzca el largo de cada puntada para el hilván.

- 6 En la casilla de # de repeticiones, introduzca el número de veces que la puntada de amarre será bordada. Sólo valores iguales a 1 o mayores son permitidos. Después de que todas las repeticiones son bordadas, una parada será aplicada, si es aplicable.
- 7 En la lista de paros, seleccione uno de los siguientes comandos que aparecerán inmediatamente después de la última puntada del pespunte:
 - ♦ **Ninguno:** No aplica ningún comando después de la última puntada del pespunte.
 - ♦ **Paro:** Aplica un comando de paro después de la última puntada.
 - ♦ **Paro con cambio de color:** Aplica un comando de paro y un cambio de color.
 - ♦ **Para con bastidor fuera:** Aplica un paro, pero no desplaza el bastidor hacia fuera tras la última puntada del pespunte.
- 8 Haga clic en Aceptar.

Configurando ajustes de zig zag para puntadas de hilván

Una vez que coloca las puntadas de hilván para un borde de aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes de zigzag por defecto disponibles.

Debe hacer todos los cambios de hilván en el área de Hilván del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Configurando ajustes de zig zag para puntadas de hilván:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 De la lista de Tipo, seleccione el tipo de puntada zig zag.
- 5 En la casilla de densidad (sólo para Puntada E y zig zag), introduzca la densidad para las puntadas de zig zag.
- 6 En la casilla de ancho (sólo para puntada E y zig zag), introduzca el ancho para las puntadas de zig zag.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Para configurar los parámetros de densidad de zig zag usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de aplicación.
- 2 En la casilla de densidad, introduzca la densidad de las puntadas de zig zag.
- 3 Presione **ENTER** para aplicar el cambio.

Configurando los ajustes de puntada E para puntadas de hilván

Una vez que coloca puntadas de hilván para un borde de aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes de Puntada E por defecto disponibles. Debe hacer todos los cambios de hilván en el área de Hilván del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Configurando ajustes de puntada-E para puntadas de hilván:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de aplicación.
- 4 De la lista de tipos, seleccione el tipo de puntada "puntada E".
- 5 En la casilla de densidad (sólo para puntada E y ZigZag), introduzca la densidad para las Puntada Es.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Para configurar los ajustes de densidad de puntadas E usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de aplicación.
- 2 En la casilla de densidad, introduzca la densidad de las Puntadas E.
- 3 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.
Verá el segmento modificado.

Cambiando las puntadas de hilván de los bordes de aplicación

Puede cambiar las puntadas de hilván en un borde de aplicación. Debe hacer todos los cambios de hilván en el área de Hilván del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Para cambiar las puntadas de hilván:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 De la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada:
 - ♦ Puntada E
 - ♦ Pespunte
 - ♦ ZigZag
- 5 En la casilla de desplazamiento (sólo para pespunte), introduzca la distancia que la puntada de amarre será desplazada desde el contorno del segmento.



El valor de desplazamiento puede ser positivo o negativo. Este valor afectará de qué lado del contorno se bordará la puntada de amarre.

- 6 En la caja interior (sólo para puntadas ZigZag y Puntada E), introduzca un valor porcentual. El valor porcentual es la cantidad del hilván que quiere bordar dentro de la línea de segmento de aplicación.
- 7 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Insertando un código de parada después de las puntadas de hilván

Puede colocar un código de parada después de que las puntadas de hilván sean colocadas para bordes de aplicación. Los ajustes del código de parada le permiten detener la máquina después de las puntadas de hilván y cortar una aplicación directamente en la máquina. Debe hacer todos los cambios de hilván en el área de hilván del diálogo de ajustes de segmentos de aplicación.

Para insertar un código de parada:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 De la lista de Parada, seleccione uno de los siguientes comandos para que aparezca inmediatamente después de su última puntada de amarre:
 - ♦ **Ninguno:** No aplica comando después de su última puntada de amarre.
 - ♦ **Parada:** Aplica un comando de parada después de su última puntada de amarre.
 - ♦ **Parada con color:** Aplica un comando de parada y un cambio de color después de su última puntada de amarre.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Colocando el borde de aplicación para una aplicación

Puede elegir dónde colocar puntadas de borde de aplicación para una aplicación. La acción por defecto es colocar puntadas de borde de aplicación.

Para colocar el borde de aplicación para una aplicación:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para colocar la puntada de borde de aplicación, seleccione Borde Aplicación, si aún no está seleccionado.
 - ♦ Para eliminar la puntada de borde de aplicación, asegúrese de que Borde Aplicación no esté seleccionado.
- 5 De la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada:
 - ♦ Puntada E
 - ♦ Pespunte Programado
 - ♦ Steil
- 6 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Configurando los ajustes de steil para un borde de aplicación

Una vez que coloca puntadas de borde de aplicación para una aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes de steil por defecto disponibles. Debe hacer todos los cambios de borde de aplicación en el área de borde de aplicación del diálogo de ajustes de segmentos de aplicación.

Para configurar ajustes de steil para un borde de aplicación:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.

- 4 De la lista Tipo, seleccione el tipo de puntada steil.
- 5 En la caja de ancho (sólo para puntada E y steil), introduzca el ancho para puntadas del borde de aplicación.
- 6 En la casilla Densidad (sólo para puntada E y steil), introduzca la densidad de las puntadas de steil.
- 7 De la lista de esquinas (sólo para steil), seleccione uno de los siguientes estilos de esquinas steil.



El estilo de esquina de steil que seleccione ajustará automáticamente las esquinas para mejorar la calidad de puntada.

- ♦ Ninguna
 - ♦ Estilo A
 - ♦ Estilo B
- 8 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Configurando ajustes de puntada E para un borde de aplicación

Una vez que coloca puntadas de borde de aplicación para una aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes de puntadas E por defecto disponibles.

Debe hacer todos los cambios de borde de aplicación en el área de Borde Aplicación del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Para configurar ajustes de puntada E:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 De la lista de tipo, seleccione el tipo de puntada <<puntada E>>.
- 5 En la casilla de ancho (sólo para puntada E y steil), introduzca el ancho para puntadas del borde de aplicación.
- 6 En la casilla de densidad (sólo para puntada E y steil), introduzca la densidad del steil o la puntada E.
- 7 En la casilla central de longitud de puntada, introduzca un valor de porcentaje. Este ajuste determina el largo de la puntada central de la puntada E como porcentaje relativo a las otras "patas" de la puntada E.
- 8 Pulse Aceptar.

Configurando ajustes de respunte programado para un borde de aplicación

Una vez que coloca puntadas de borde de aplicación para una aplicación, puede configurar cualquiera de los ajustes de respunte programado por defecto disponibles.

Debe hacer todos los cambios de borde de aplicación en el área de Borde Aplicación del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Para configurar ajustes de respunte programado:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 De la lista de tipo, seleccione el tipo de puntada relleno programado.
- 5 De la lista de motivos (sólo para Rellenos Programados), seleccione un motivo programado que será usado para el borde de aplicación.
- 6 En la casilla de largo de puntada, introduzca el largo de cada puntada para el borde de aplicación.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Cambiando las puntadas del borde de la aplicación

Puede cambiar las puntadas Steil de un borde de aplicación. Con el ajuste porcentaje de recuadro, puede acercar o alejar el borde Steil de un segmento de aplicación. Al acercar el borde, puede compensar cualquier espacio entre el borde y el segmento de aplicación.

Debe hacer todos los cambios de borde de aplicación en el área de Borde Aplicación del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Para cambiar bordes de aplicación para una aplicación:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 En la lista de tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada:
 - ♦ Puntada E

- ♦ Pespunte programado
 - ♦ Steil
- 5 En la casilla de desplazamiento (sólo para pespuntos programados), introduzca la distancia que el borde de aplicación será desplazado desde el contorno del segmento.
 - 6 En la caja de Adentro (sólo para puntadas de steil y puntada E), introduzca un valor porcentual. El valor porcentual es la cantidad del borde de aplicación que quiere bordar dentro de la línea de segmento de aplicación.
 - 7 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Repitiendo puntadas en una aplicación

Tajima DG/ML by Pulse le permite repetir el número de puntadas bordadas en un borde de aplicación. Puede cambiar el número de repeticiones de las puntadas en el área de Borde Aplicación del diálogo de Ajustes de Segmentos de Aplicación.

Para repetir puntadas en una aplicación:

- 1 Seleccione el segmento Aplicación.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Aplicación.
- 4 En la casilla # de repeticiones, introduzca el número de veces que el borde de aplicación será bordado. Sólo valores iguales a 1 o mayores son permitidos.

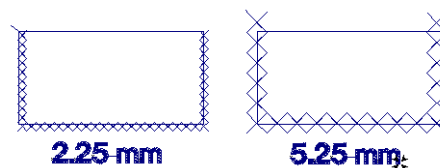
Después de que todas las repeticiones son bordadas, son aplicadas paradas, si es aplicable.

- 5 Haga clic en Aceptar.

Propiedades del punto de cruz

Ajustando el espaciado de la rejilla para punto de cruz

Puede especificar el tamaño de la rejilla utilizado para especificar el tamaño de cada punto de cruz. En la siguiente figura, se muestra un espaciado de rejilla de 2.25mm y de 5.25mm.



Para ajustar el espaciado de la rejilla:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de punto de cruz.
- 4 En el cuadro Espaciado rejilla, introduzca un valor.
- 5 Haga clic en Aceptar.

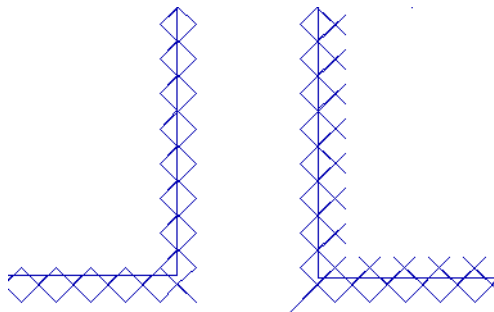
Para ajustar el espaciado de la rejilla utilizando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.

- 2 Introduzca un valor en la casilla de espaciado de rejilla .
- 3 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.

Ajustando la superposición del punto de cruz

Puede ajustar, en puntos bordados, cuánto se extienden las puntadas diagonales afuera de la orilla de la rejilla. El ajuste Superposición se parece a la compensación de encogimiento en el bordado normal. El punto de penetración actual será la distancia que fija a lo largo de la diagonal, afuera del cuadro especificado de la rejilla. Cuando dos cruces están juntas, se coloca una puntada adicional para mantener la cruz con una superposición.



El segmento de la izquierda muestra una superposición de 0 pts. El segmento de la derecha muestra una superposición de 10 pts.

Para ajustar la superposición en la página de propiedades de punto de cruz:


- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la página de propiedades de punto de cruz.
- 4 En el cuadro Superposición, introduzca un valor.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para ajustar la superposición usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Introduzca un valor en el recuadro de superposición.
- 3 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.

Cambiando a pespunte mientras se utiliza la herramienta de punto de cruz

Puede cambiar a un Pespunte mientras utiliza la herramienta punto de cruz .

Puede seleccionar un tipo de Pespunte para “caminar” a otro segmento de punto de cruz o a otro cambio de color.

Para cambiar a pespunte:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de punto de cruz.
- 4 De la lista Tipo de puntada, seleccione Pespunte o Cruz.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Para cambiar a pespunte usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.

- 2 De la lista Tipo de puntada en la cinta, seleccione Pespunte o Cruz.
- 3 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.

Ajustando las repeticiones para puntos de cruz grandes

Puede ajustar cuántas veces la máquina de bordar borda las partes de un solo punto de cruz. Este ajuste se usa normalmente cuando el espaciado de la rejilla para un solo punto de cruz es grande. El ajuste se parece a las puntadas de tres pasadas en los bordados estándar. La máquina borda sobre las puntadas originales las veces que usted indica.

Para ajustar el número de repeticiones en la página de propiedades de punto de cruz:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de punto de cruz.
- 4 En el cuadro Repeticiones, introduzca un valor.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Para ajustar el número de repeticiones usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 En el cuadro Repeticiones, introduzca un valor.
- 3 Presione **ENTER** para aplicar el cambio.

Ajustando la esquina de inicio para el punto de cruz

Puede fijar el punto de inicio de cada punto de cruz.

Para fijar la esquina de inicio:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de punto de cruz.
- 4 De la lista Esquina de inicio, elija la esquina donde desea comenzar los puntos de cruz.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para fijar la esquina de inicio utilizando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 En la lista Esquina de inicio, elija la esquina donde desea comenzar los puntos de cruz.

Ajustando la esquina de fin para punto de cruz

Puede fijar el punto de fin para cada punto de cruz.

Para fijar la esquina de fin:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento..
- 3 Haga clic en la página de propiedades de punto de cruz.

- 4 De la lista Esquina de fin, elija la esquina donde desea terminar los puntos de cruz.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para fijar la esquina de fin usando la barra de propiedades:

- 1 Seleccione el segmento de punto de cruz.
- 2 En la lista Esquina de fin, elija la esquina donde desea terminar los puntos de cruz.

Compensación de encogimiento y tiro

Ajustando la compensación de encogimiento

Puede ajustar la compensación de encogimiento de su diseño. Utilice los ajustes de la página de propiedades Compensación de encogimiento para ajustarla. Elija entre Ninguna, Absoluta, Porcentaje, y Avanzada.



Compensación de encogimiento Ninguna, Absoluta, Porcentaje y Avanzada.

Para ajustar la compensación de encogimiento:

- 1 Seleccione el segmento cordón.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la pestaña de compensación de encogimiento.
- 4 Seleccione una de las siguientes opciones:
 - ♦ Ninguna. No hace ajustes de compensación de encogimiento.
 - ♦ Absoluta. introduzca la cantidad de compensación de encogimiento absoluta en el cuadro de valores.
 - ♦ Porcentaje. introduzca el porcentaje en el cuadro de valores, y si es necesario introduzca un valor máximo de compensación de encogimiento en el cuadro Límites máximos.
 - ♦ Avanzada (no disponible en todos los niveles del software). Elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Lado A y Lado B (no disponible en todos los niveles del software). Haga clic en Lado A o en el Lado B para especificar en que lado del segmento quiere agregar compensación.

Para hacer esto	Haga esto
Ajustar la compensación de encogimiento horizontal	Introduzca un valor en el cuadro x:
Ajustar la compensación de encogimiento vertical	Introduzca un valor en el cuadro y:
Compensación de encogimiento combinada horizontal y vertical	Introduzca valores en los cuadros x: e y:

- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Ajustando la compensación de tiro

Durante el bordado, la tensión de las puntadas puede hacer que se muevan hacia el final de las columnas. La compensación de tiro elimina automáticamente las puntadas de los extremos de las columnas para compensar este efecto. La reducción de puntadas puede basarse en el número de líneas de puntadas para borrar o en la distancia lineal (pulgadas o mm) desde el final de la columna. Puede acceder a esta opción seleccionando la pestaña de compensación de encogimiento en la ventana de ajustes de segmento en los camino cordón.

Para ajustar la compensación de encogimiento:

- 1 Seleccione el segmento cordón.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de compensación de encogimiento para entrar en la ventana de propiedades.
- 4 Seleccione una de las siguientes opciones:
 - ♦ Ninguno. No altera la compensación de encogimiento.
 - ♦ Por número de líneas. Introduzca un número de líneas para ser eliminadas de un segmento en la casilla de valores.
 - ♦ Por distancia. Introduzca un valor para la distancia que será dejada entre las puntadas y los extremos del segmento.
- 5 Pulse aceptar.
Verá el segmento modificado.

Propiedades del soporte

Seleccionando el tipo de soporte

Puede seleccionar los tipos de soporte para varios tipos de puntadas. Elija entre Contorno, Red, Zigzag, Paralelo y Perpendicular.



Puede combinar los tipos de puntadas de soporte para lograr una cobertura máxima.

Para seleccionar un tipo de soporte:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Soporte.
- 4 En la zona Tipo, seleccione el(los) tipo(s) de puntadas de soporte: Contorno, Zigzag, Red, Paralelo, o Perpendicular.
- 5 Modifique cualquiera de los otros ajustes. Para más información, refiérase a procedimientos relacionados.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Ajustando el orden de bordado del soporte

Cuando ha elegido combinar más de un tipo de soporte en su segmento de bordado, puede también programar el orden en que los diferentes tipos de soporte serán bordados.

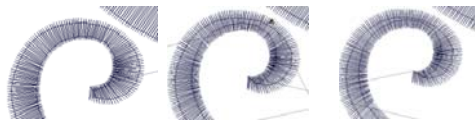
Para ajustar la secuencia de bordado del soporte:

- 1 Seleccione el segmento.

- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de puntadas de soporte para traer al frente la página de propiedades.
- 4 Usando las casillas, seleccione dos o más tipos de soporte.
- 5 Deseleccione la casilla de uso de secuencia por defecto.
- 6 Para cada tipo de soporte seleccionado, elija un número de la lista desplegable en la zona de secuencia.
- 7 Pulse aceptar.

Cambiando la distancia desde el borde

Puede cambiar la distancia desde el borde. Tajima DG/ML by Pulse calcula la distancia desde el borde (o sea, la distancia a la cual se colocan las puntadas de soporte desde el borde de las puntadas de encima). La Distancia desde el borde cambia la cantidad de cobertura de puntadas de soporte. Cuanto más corta sea la distancia, más cobertura tendrá.



Distancia desde el borde de 0.60mm Distancia desde el borde de 0.120mm Distancia desde el borde de 0.180mm

Para cambiar la distancia desde el borde:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.

Verá las páginas de ajustes de segmento.

- 3 Haga clic en la página de propiedades del soporte.
- 4 En el área Tipo, seleccione el tipo de puntadas de soporte: Contorno, Red, Zigzag, Paralelo, o Perpendicular.



Puede combinar los tipos de puntadas de soporte para lograr una cobertura máxima.

- 5 En el cuadro Distancia desde el borde, introduzca la distancia que desea.
Introduzca un valor de cero si desea colocar las puntadas de soporte directamente en el borde del segmento. El valor por defecto es 0.6mm.
- 6 Pulse Aceptar.



A través de la página de propiedades de puntadas de soporte, puede ajustar diferentes distancias interiores para cada tipo de soporte utilizado.

Añadiendo líneas para soporte perpendicular

Cuando selecciona soporte perpendicular, puede fijar la distancia desde el borde y aumentar la cantidad de líneas perpendiculares.

Para aumentar la cantidad de líneas:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Soporte.
- 4 En la zona de soporte, seleccione Perpendicular.

- 5 En la casilla de cantidad de líneas, introduzca el número de líneas perpendiculares que desea.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Especificando la densidad del soporte

Puede especificar la densidad de las puntadas de soporte. Igual que la densidad de las puntadas de encima, la densidad de las puntadas de soporte se mide en puntos de bordado (pts) y puntadas por pulgada (ppp). En los puntos de bordado, se mide la distancia entre puntadas, mientras que en puntadas por pulgada, se determina la cantidad de puntadas por pulgada.

Para configurar la densidad de soporte:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Soporte.
- 4 En la zona tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de soporte:
 - ♦ Paralelo
 - ♦ Perpendicular
 - ♦ Red
 - ♦ Zigzag



Puede combinar los tipos de puntadas de soporte para lograr una cobertura máxima.

- 5 En el cuadro Densidad (+/-), introduzca el valor de la densidad en pts.
El valor por defecto es 20.0 pts.

- 6 Haga clic en Aceptar.



A través de la ventana de propiedades de soporte, puede ajustar diferentes densidades para cada tipo de soporte utilizado.

Especificando el largo de las puntadas de soporte

Puede especificar el largo de las puntadas de soporte. Puede aumentar o disminuir el largo de acuerdo con sus necesidades.

Para especificar el largo de las puntadas de soporte:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Soporte.
- 4 En el área Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de soporte: Contorno, , red, paralelo, perpendicular



Puede combinar los tipos de puntadas de soporte para lograr una cobertura máxima.

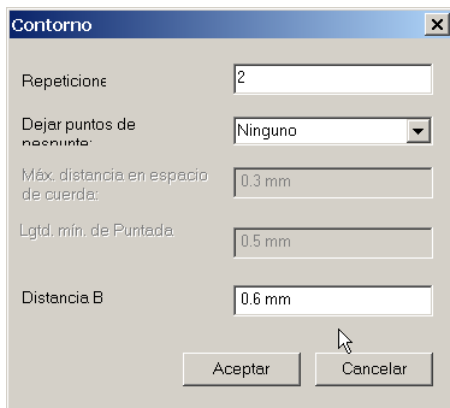
- 5 En el cuadro Largo de puntada, introduzca el valor de largo de puntada que quiere para sus puntadas de soporte.
El ajuste predeterminado es 25.0 pts.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Especificando diferentes valores de distancia desde el borde para soporte de contorno

Para soporte de contorno, ahora es posible ajustar una cantidad diferente para cada lado del segmento.

Para programar una distancia desde el borde diferencial:

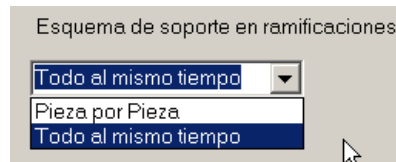
- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la página de propiedades del soporte; en la zona de soporte, seleccione contorno.
- 4 Escriba la primera distancia desde el borde en la casilla correspondiente A.
- 5 Haga clic en el bogón Avanzado.
Verá la ventana de diálogo.



- 6 Escriba la segunda distancia desde el borde en la casilla correspondiente B, y pulse Aceptar.
- 7 Pulse aceptar en la ventana de ajustes de segmento para aplicar los cambios.

Tipo de soporte con ramas

Ahora puede especificar cómo se borda el soporte de los segmentos a través de la ventana de propiedades del soporte

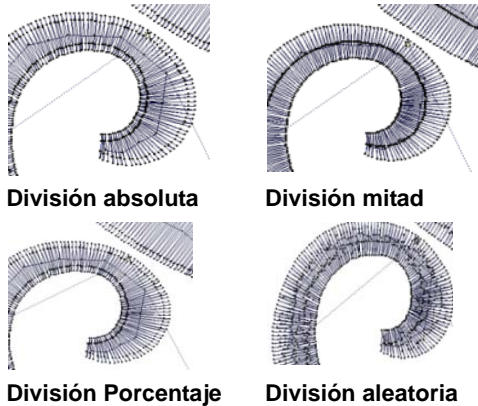


Desde el menú desplegable elija Todos a la vez para bordar todos los soportes primero, o Pieza a pieza para bordar cada bloque de soporte por separado. Bordando el soporte pieza por pieza es útil cuando los objetos que usan ramas no están conectados como en el punto de la "i".

Cambiando las propiedades del control de calidad

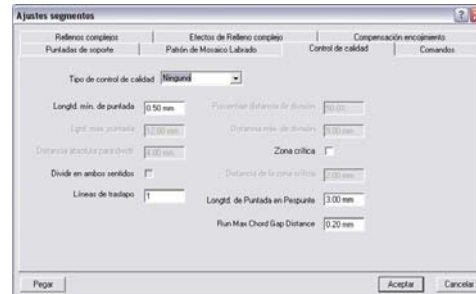
Mejorando la calidad de las puntadas

Puede controlar la calidad de sus puntadas. Puede mejorar las puntadas que genera utilizando los ajustes en la página de propiedades Control de calidad. Los tipos de control de calidad incluyen Ninguno, División Absoluta, División Mitad, División Porcentaje y División Aleatoria. Otros ajustes de control de calidad incluyen Largo mínimo de puntada, Largo máximo de puntada, Distancia de división absoluta, Zona crítica, Dividir ambos lados, División porcentaje, Distancia máxima de división y Líneas de superposición.



Para utilizar los ajustes de control de calidad:

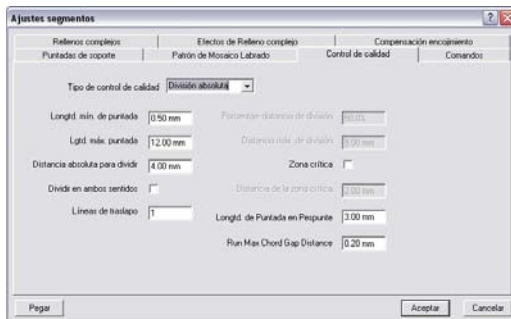
- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Control de calidad.
- 4 En la lista Tipo de control de calidad, seleccione uno o más de los siguientes tipos de control de calidad y proceda:
 - ♦ **Ninguno.** Este tipo de control de calidad asegura que cada puntada es por lo menos del mínimo largo de puntada especificado; significando que no habrá ningún otro tipo de control de calidad en la salida.



- ♦ En el cuadro Largo de puntada mínimo, introduzca el valor para el largo mínimo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada menor que el largo mínimo de puntada.
- ♦ Para evitar cortes de hilo y otras complicaciones de bordado al trabajar con Rellenos, seleccione Zona crítica e introduzca la distancia para la zona crítica para eliminar puntadas en un área angosta.
- ♦ En el cuadro Líneas de superposición, introduzca el número de veces que quiere que las líneas se superpongan. Cuando el programa detecta la necesidad de hacer un solapado, usa este ajuste para determinar cuantas líneas de solapado debe agregar.
- ♦ En la casilla de largo de pespunte, introduzca un valor de largo de puntada para controlar los pespuntos de desplazamiento.
- ♦ En la casilla de distancia máxima de la cuerda del pespunte, introduzca un valor de distancia máxima de espacio de cuerda para controlar los pespuntos de desplazamiento. Un espacio de cuerda es un espacio entre el

camino que sigue el respunte de desplazamiento y las puntadas actuales cuando se desplazan alrededor de la curva. Un espacio grande produce que las puntadas aparezcan por fuera de las puntadas superiores. Este ajuste agrega puntadas adicionales para suavizar las curvas y reducir las puntadas que sobresalen hacia afuera.

- ♦ **División absoluta.** Si dos puntadas son más que el máximo largo de puntadas definido, este tipo de control de calidad generará una puntada a una Distancia de división absoluta desde ambos puntos finales. Si la Distancia de división absoluta es demasiado grande, la puntada es dividida a la mitad.



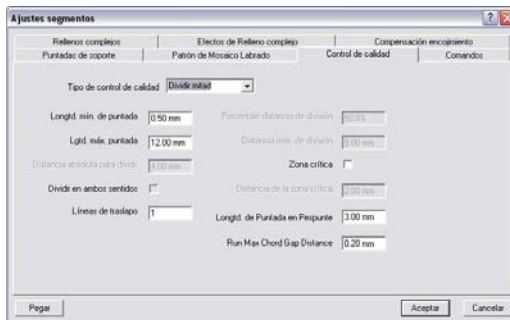
- ♦ En el cuadro Largo de puntada mínimo, introduzca el valor para el mínimo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada menor que el largo mínimo de puntada.
- ♦ En el cuadro Largo de puntada máximo, introduzca el valor para el máximo largo de puntada. El

programa filtrará cualquier tipo de puntada mayor que el largo máximo de puntada.

- ♦ En la casilla de distancia de división absoluta, introduzca el valor de la distancia de división absoluta.
- ♦ Para agregar penetraciones de puntadas en ambas direcciones e incrementar su número de puntadas, seleccione Dividir ambos lados.
- ♦ Para evitar cortes de hilo y otras complicaciones de bordado al trabajar con Rellenos, seleccione Zona crítica e introduzca la distancia para la zona crítica para eliminar puntadas en un área angosta.
- ♦ En el cuadro Líneas de superposición, introduzca el número de veces que quiere que las líneas se superpongan. Cuando el programa detecta la necesidad de hacer un solapado, usa este ajuste para determinar cuantas líneas de solapado debe agregar.
- ♦ En la casilla de largo de respunte, introduzca un valor de largo de puntada para controlar los respuntes de desplazamiento.
- ♦ En la casilla de distancia máxima de la cuerda de respunte, introduzca un valor de distancia máxima de espacio de cuerda para controlar los respuntes de desplazamiento. Un espacio de cuerda es un espacio entre el camino que sigue el respunte de desplazamiento y las puntadas actuales cuando se desplazan alrededor de la curva. Un espacio grande pro-

duce que las puntadas aparezcan por fuera de las puntadas superiores. Este ajuste agrega puntadas adicionales para suavizar las curvas y reducir las puntadas que sobresalen hacia afuera.

- ♦ **Dividir mitad.** Si dos puntos de puntadas son más que el largo máximo de puntada especificado, Dividir mitad generará una puntada en la mitad de estos dos puntos.



- ♦ En el cuadro Largo de puntada mínimo, introduzca el valor para el mínimo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada menor que el largo mínimo de puntada.
- ♦ En el cuadro Largo de puntada máximo, introduzca el valor para el máximo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada mayor que el largo máximo de puntada.
- ♦ Para evitar cortes de hilo y otras complicaciones de bordado al trabajar con Rellenos, seleccione Zona crítica y introduzca la distancia para la zona crítica para eliminar puntadas en un área angosta.

- ♦ En el cuadro Líneas de Superposición, introduzca el número de veces que quiere que las líneas se superpongan. Cuando el programa detecta la necesidad de hacer un solapado, usa este ajuste para determinar cuantas líneas de solapado debe agregar.

- ♦ **División por porcentaje.** Si dos puntos de puntada son más que el largo máximo de puntada especificado, este Tipo de control de calidad generará una puntada a un porcentaje del largo de puntada a partir de ambos puntos finales. Si el porcentaje de este largo de puntada es mayor que la Máxima distancia de división las puntadas serán colocadas a una distancia máxima de división especificada a partir de ambos puntos finales.



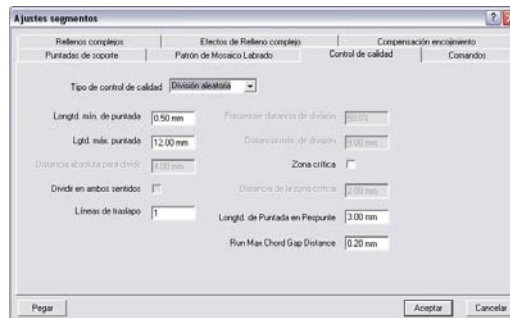
- ♦ En el cuadro Largo de puntada mínimo, introduzca el valor para el mínimo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada menor que el largo mínimo de puntada.
- ♦ En el cuadro Largo de puntada máximo, introduzca el valor para el máximo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de

puntada mayor que el largo máximo de puntada.

- Para agregar penetraciones de puntadas en ambas direcciones e incrementar su número de puntadas, seleccione Dividir Ambos Lados.
- En el cuadro de Distancia de división por porcentaje, introduzca el valor de la distancia de División por porcentaje.
- En la casilla de máxima distancia de división, introduzca el valor para la distancia máxima de división.
- Para evitar cortes de hilo y otras complicaciones de bordado al trabajar con rellenos, seleccione Zona crítica y introduzca la distancia para la zona crítica para eliminar puntadas en un área angosta.
- En el cuadro Líneas de Superposición, introduzca el número de veces que quiere que las líneas se superpongan. Cuando el programa detecta la necesidad de hacer un solapado, usa este ajuste para determinar cuantas líneas de solapado debe agregar.
- En la casilla de largo de pespunte, introduzca un valor de largo de puntada para controlar los pespuntos de desplazamiento.
- En la casilla de distancia máxima de la cuerda del pespunte, introduzca un valor de distancia máxima de espacio de cuerda para controlar los pespuntos de desplazamiento. Un espacio de cuerda es un espacio entre el camino que sigue el pespunte de despla-

miento y las puntadas actuales cuando se desplazan alrededor de la curva. Un espacio grande produce que las puntadas aparezcan por fuera de las puntadas superiores. Este ajuste agrega puntadas adicionales para suavizar las curvas y reducir las puntadas que sobresalen hacia afuera.

- **División aleatoria.** Si dos puntos de puntada son mayores que el Máximo largo de puntada, la División aleatoria generará tantas puntadas aleatorias como sean necesarias entre estos dos puntos para asegurar que nada sea mayor que el Largo máximo de puntadas especificado.

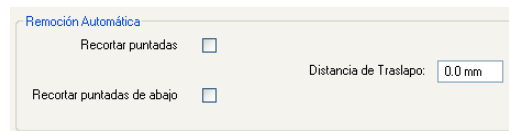


- En el cuadro Largo de puntada mínimo, introduzca el valor para el mínimo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada menor que el largo mínimo de puntada.
- En el cuadro Largo de puntada máximo, introduzca el valor para el máximo largo de puntada. El programa filtrará cualquier tipo de puntada mayor que el largo máximo de puntada.

- ♦ Para evitar cortes de hilo y otras complicaciones de bordado al trabajar con Rellenos, seleccione Zona crítica e introduzca la distancia para la zona crítica para eliminar puntadas en un área angosta.
 - ♦ En el cuadro Líneas de Superposición, introduzca el número de veces que quiere que las líneas se superpongan. Cuando el programa detecta la necesidad de hacer un solapado, usa este ajuste para determinar cuantas líneas de solapado debe agregar.
 - ♦ En la casilla de largo de pespunte, introduzca un valor de largo de puntada para controlar los pespuntos de desplazamiento.
 - ♦ En la casilla de distancia máxima de la cuerda del pespunte, introduzca un valor de distancia máxima de espacio de cuerda para controlar los pespuntos de desplazamiento. Un espacio de cuerda es un espacio entre el camino que sigue el pespunte de desplazamiento y las puntadas actuales cuando se desplazan alrededor de la curva. Un espacio grande produce que las puntadas aparezcan por fuera de las puntadas superiores. Este ajuste agrega puntadas adicionales para suavizar las curvas y reducir las puntadas que sobresalen hacia afuera.
- 5** Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Eliminando puntadas de relleno complejo con recorte automático

Este ajuste se encuentra bajo la pestaña Control de Calidad de la página Propiedades de Segmentos. Permite eliminar las puntadas de soporte de los segmentos que se solapan, después de que hayan sido generadas.



Hay dos tipos de recorte automático, “Recortar puntadas” y “Recortar puntadas inferiores”. Eligiendo “Recortar puntadas” se eliminará la parte del segmento seleccionado que está cubierto por el segmento de relleno por encima de la selección.

“Recortar puntadas inferiores” elimina la parte del segmento de relleno que está solapada por el segmento seleccionado.

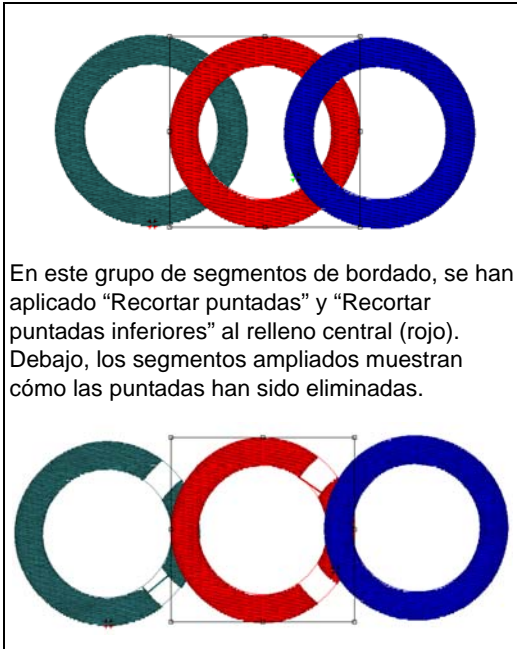


Cuando un relleno complejo se solapa con otros segmentos de relleno complejo por encima y por debajo, es posible seleccionar ambos.

Para utilizar recorte automático:

- 1** Seleccione un segmento de relleno complejo.
- 2** Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3** Haga clic en la pestaña de control de calidad.
Verá la página de propiedades de control de calidad.

- 4 Seleccione Recortar puntadas, Recortar puntadas inferiores, o ambas.
Las puntadas solapadas serán eliminadas de su diseño.



En este grupo de segmentos de bordado, se han aplicado “Recortar puntadas” y “Recortar puntadas inferiores” al relleno central (rojo). Debajo, los segmentos ampliados muestran cómo las puntadas han sido eliminadas.

Ajuste de distancia de solapamiento

Hay una opción de recorte automático para permitir que una cantidad específica de solapamiento conservado en el segmento de relleno complejo recortado. Este solapamiento conservado le permite asegurarse de que no aparecen zonas sobrantes entre los segmentos de relleno complejo adyacentes del diseño.

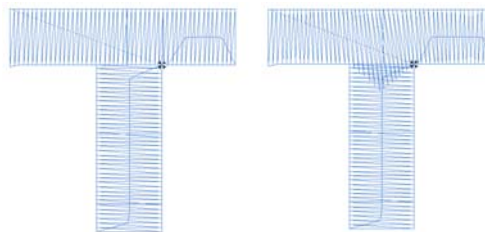
Añada solapamiento escribiendo un valor en la casilla “Distancia de solapamiento” en la zona de recorte automático en la página de control de calidad.

Solapamiento automático para segmentos de cordón con ramas

Se ha añadido un ajuste a la ventana de control de calidad, llamado solapamiento automático. Ahora tiene la posibilidad de programar una cantidad de solapamiento para segmentos ramificados; este solapamiento será generado automáticamente por el programa cuando las puntadas sean generadas.

Para usar el solapamiento automático:

- 1 Seleccione el segmento de cordón con ramas.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de control de calidad.
Verá la ventana de propiedades de control de calidad.
- 4 Marque la casilla de solapamiento automático.
- 5 Introduzca un valor en la casilla de distancia de solapamiento (la distancia por defecto es de 2.0 mm/0.08 pulgadas).
- 6 Pulse aceptar.
Su segmento ramificado será modificado en consecuencia.



Segmentos con ramas sin solapar

Segmentos con ramas, solapados 0.2 pulgadas

Corte entre ramas

Esta es una nueva función que se halla en la pestaña Control de calidad en la ventana de ajustes de segmentos.

Normalmente, si un segmento ramificado tiene “islas” (esto es, partes del segmento que no están conectadas con el resto por contorno - el punto en una letra “i”, por ejemplo), entonces la generación normal de puntadas unirá esta isla con un pespunte.

Sin embargo, con el ajuste Cortar entre ramas, se puede causar que la generación de puntadas automáticamente añada un corte dentro del segmento, por lo que no tendrá que hacerlo manualmente.

Puede también ajustar sus preferencias para amarrar puntadas alrededor de los cortes en sus cordones ramificados usando este diálogo.

Para ajustar cortes entre ramas:

- 1 Seleccionar el segmento cordón ramificado.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la pestaña de control de calidad.
Verá la página de propiedades de control de calidad.
- 4 En la zona de Cortes entre ramas de la página de control de calidad, seleccione uno de los siguientes en el campo de tipo de corte:

- ♦ Nunca corte.
 - ♦ Siempre corte; un corte será insertado en cualquier salto superior a 5 pts (0.5 mm).
 - ♦ Corte en; puede introducir su propio valor para la tolerancia del corte en el diálogo. Cualquier salto más largo generará un corte.
- 5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

Para añadir puntadas de amarre alrededor de cortes:

- 1 En la zona de cortes entre ramas de la página de control de calidad, seleccione uno de los siguientes en el campo de amarres.
 - ♦ Siempre (una puntada de amarre se colocará al final de todos los puntos ramificados).
 - ♦ Alrededor de los cortes (una puntada de amarre se colocará a cada lado de todos los cortes).
 - ♦ Nunca (ninguna puntada de amarre será generada).
- 2 Elija uno de los siguientes en el campo Tipo de puntada de amarre:
 - ♦ Básico
 - ♦ Línea
 - ♦ Triángulo
 - ♦ Diamante

- ♦ Introducir un valor en el campo de longitud de amarre (el valor por defecto es 0.6 mm).
- 3 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

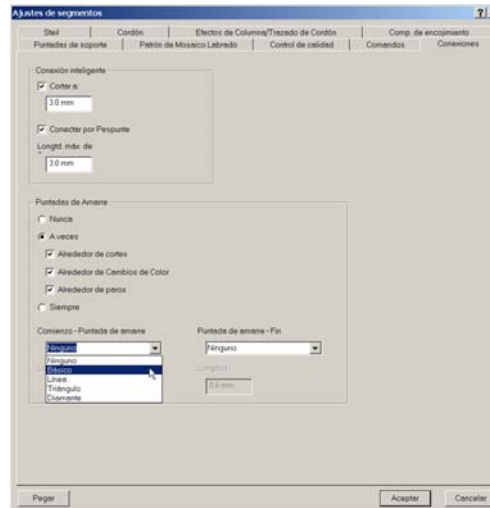
Usando conexiones inteligentes

Conexiones inteligentes es una herramienta que inserta automáticamente puntadas, saltos y pespunte entre segmentos. Conexiones inteligentes simplifica el proceso de digitalización aplicando los métodos de conexión adecuados, basándose en la distancia entre los segmentos.

El ajuste “Cortar a” insertará cortes cuando la distancia entre segmentos sea superior a la distancia introducida en el ajuste. El ajuste “Conectar con pespunte” conectará los segmentos con puntadas de pespunte, y usará la distancia de puntada introducida en el ajuste de largo de puntada. Las puntadas de amarre serán insertadas automáticamente también alrededor de los cortes, cambios de color y paros, dependiendo de la selección de Nunca, A veces o Siempre.

Para usar conexiones inteligentes:

- 1 Seleccione los segmentos.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Pulse la pestaña de propiedades de la conexión.
Verá la página de conexiones.



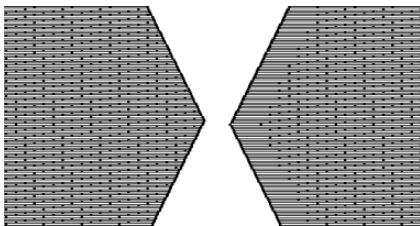
- 4 Siga uno o más de los siguientes pasos:
 - ♦ Introduzca un valor en la casilla “Cortar a” para programar la distancia a la que el corte será insertado.
 - ♦ En la casilla “Conectar con pespunte”, introduzca una longitud para programar la distancia máxima entre segmentos para ser conectados por segmentos.
 - ♦ Pulse los botones circulares para programar si las puntadas de amarre son insertadas nunca, a veces o siempre.
- 5 Si ha elegido utilizar los ajustes de puntadas de amarre, haga lo siguiente:
 - ♦ En la lista de puntadas de amarre de inicio, seleccione el tipo de puntadas de inicio que quiera aplicar a su segmento:
 - ♦ Ninguno
 - ♦ Básico
 - ♦ Línea
 - ♦ Triángulo
 - ♦ Diamante

- ♦ En la casilla de longitud bajo Puntada de amarre de inicio, introduzca una longitud de puntada para el segmento seleccionado.
- ♦ En la lista de puntada de amarre de fin, seleccione el tipo de puntada amarre de fin que quiera aplicar a su segmento:
 - ♦ Ninguno
 - ♦ Básico
 - ♦ Línea
 - ♦ Triángulo
 - ♦ Diamante
- ♦ In la casilla de longitud bajo Puntada de amarre de fin, introduzca una longitud de puntada de amarre para el segmento seleccionado.

6 Pulse Aceptar.

Eliminando puntadas en un área delicada utilizando zona crítica

Para evitar problemas como roturas de hilo u otras complicaciones cuando trabaja con Rellenos, puede quitar las puntadas de un área angosta. Por ejemplo, para prevenir el bordado de puntadas en los últimos 10 pts del borde de un Relleno, debería introducir 10 pts en el cuadro de texto de Distancia Zona Crítica.



Sin Zona crítica y con Zona crítica a 40 pts.

Para eliminar puntadas usando Zona Crítica:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Control de Calidad.
- 4 Seleccione Zona crítica.
- 5 En el cuadro de texto Distancia Zona crítica, introduzca la distancia para el área.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Propiedades de los comandos

Añadiendo comandos de máquina

Puede agregar comandos de máquina específicos a su diseño, tales como paradas, saltos y cambios.

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Comandos.
- 4 En las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin, seleccione uno de estos comandos:
 - ♦ Corte para cortar el hilo.
 - ♦ Corte-Saltos para cortar el hilo basado en la cantidad de saltos para un ajuste de corte, que se encuentra en el diálogo Formatos de Máquina. Para mayor información sobre ajustes

- en Formatos de máquina, vea "Usando Formatos de Máquina".
- ◆ Perforador encendido para comenzar a usar un dispositivo para perforar.
- ◆ Perforador apagado para dejar de utilizar el dispositivo para perforar.
- ◆ Dos paradas para insertar dos paros en la misma posición. Utilizado para aplicaciones, el primer comando para la máquina y el segundo permite un cambio de color.
- ◆ Velocidad alta para aumentar la velocidad de la máquina.
- ◆ Velocidad baja para disminuir la velocidad de la máquina.
- ◆ Paro para parar la máquina.
- ◆ Fin para indicar el fin de un diseño.
- ◆ Inicio para indicar el inicio de un diseño. (No soportado por la mayoría de los formatos de máquina).
- ◆ Salto para insertar un comando para saltar, creando una puntada con la aguja levantada.
- ◆ En blanco para insertar una puntada sin largo.
- ◆ No comando para insertar una puntada normal.
- ◆ Cambio de color para utilizar otra aguja.
- ◆ Cambio para usar un cortador láser.
- ◆ Cambio Movimiento para usar una cortadora láser; no obstante, ocurrirá un movimiento antes de que el láser apunte la tela.
- ◆ Inicio Lentejuela para iniciar la activación de lentejuelas. Después de este comando, cada comando de Caída Lentejuela generado dejará caer una lentejuela.

- ◆ Fin Lentejuela para detener la activación de lentejuelas. Después de este comando, el comando Caída Lentejuela ya no dejará caer lentejuelas.
- ◆ Caída Lentejuela para señalar la caída de una lentejuela. Puede ver este comando cuando navega a través de segmentos de lentejuelas.
- ◆ Marco Afuera para mover el marco de la máquina de bordar hacia afuera mientras realiza ajustes a la prenda que está bordando. El comando Marco Afuera es ideal cuando coloca aplicaciones en una prenda.



También puede agregar comandos directamente a su diseño desde las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin en su barra de propiedades.

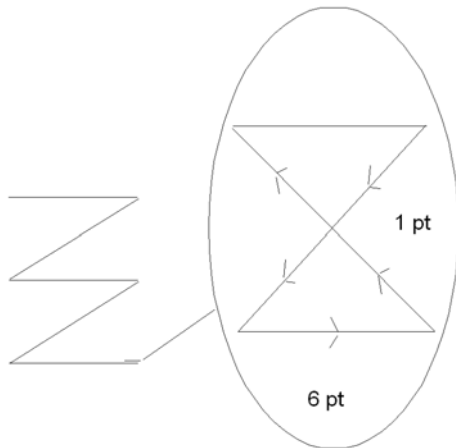
5 Haga clic en Aceptar.

Aplicando puntadas de amarre

Puede aplicar puntadas de amarre predefinidas y personalizadas utilizando la página de propiedades de Comandos. Puede aplicar puntadas de amarre al principio y al final del segmento. También puede especificar el largo de las puntadas de amarre de inicio y de fin o crear puntadas de amarre personalizadas. Para mayor información sobre cómo crear puntadas de amarre personalizadas, vea "Creando Puntadas de amarre personalizadas".



La línea (tipo de puntada de amarre) agrega 4 puntadas en una línea recta. Cada puntada coincidirá con el largo de la puntada de amarre especificado.



Vista aumentada de una puntada de amarre básica

Para aplicar una puntada de amarre:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Comandos.
- 4 En la lista Puntada de amarre—Inicio, seleccione de puntada de amarre de inicio que quiere aplicar a su segmento:
 - ♦ Ninguna
 - ♦ Básica
 - ♦ Línea
 - ♦ Triángulo
 - ♦ Diamante
- 5 En la casilla de Longitud de Puntada de amarre—Inicio, introduzca un largo de puntada de amarre para el segmento seleccionado.
- 6 En la lista Puntada de amarre - Fin, seleccione de puntada de amarre de fin que quiere aplicar a su segmento:
 - ♦ Ninguna

- ♦ Básica
- ♦ Línea
- ♦ Triángulo
- ♦ Diamante

- 7 En la casilla de largo para puntada de amarre - Fin, introduzca un largo de puntada de amarre para el segmento seleccionado.
- 8 Haga clic en Aceptar.

Para aplicar una puntada de amarre usando la cinta:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 En la lista Amarre Inicio en la cinta, seleccione la puntada de amarre que quiere usar.
- 3 En la lista Amarre Fin en la cinta, seleccione la puntada de amarre que quiere usar.
- 4 Pulse **ENTER** para aplicar el cambio.

Cambiando un número de color de hilo

Puede cambiar el color de hilo de un diseño utilizando las páginas de propiedades en lugar de la paleta de colores en la parte inferior del espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse. El primer color en la paleta es el Hilo 1, el segundo el Hilo 2, etcétera.

Para cambiar un número de color de hilo:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Si no está visible, abra el panel de ajustes de selección.
Verá las páginas de ajustes de segmento.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Comandos.

- 4 En la lista Hilo, seleccione el número del hilo.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.



CAPÍTULO 12

Usando asistentes y herramientas avanzadas

Puede crear fácilmente y con eficacia bordados diferentes usando Asistentes Tajima DG/ML by Pulse y otras herramientas avanzadas, como estilos y plantillas. Puede también crear fuentes personalizadas usando el creador de fuentes Tajima DG/ML by Pulse.

En este capítulo:

- Aprenda cómo crear estilos y plantillas.
- Sepa cómo trabajar con preajustes.
- Sepa cómo usar textos y los asistentes de digitalización automática.
- Aprenda cómo crear, espaciar y cargar fuentes personalizadas.

Trabajando con estilos

Creando estilos

Puede crear Estilos para aplicar una colección de ajustes a sus diseños. Los estilos son útiles cuando utiliza cierta combinación de ajustes con frecuencia y los quiere aplicar sin hacer cambios en la página de propiedades de Ajustes de segmentos para cada diseño. Tajima DG/ML by Pulse viene con diversos estilos que aplican una colección de ajustes para tipos de telas específicas. Estos Estilos se conocen como Recetas. También puede crear otros Estilos. Una vez que crea un nuevo Estilo, es listado en la caja de diálogo de Estilos con una descripción y sumario. Aquí hay algunas ideas y razones para crear Estilos:

- Un estilo de texto para un cliente
- Efectos de relleno con un motivo de relleno, una densidad y unas puntadas de soporte específicas
- Un ajuste de densidad específico

Para crear un estilo:

- 1 Elija Herramientas—Estilos.
El cuadro de diálogo Estilos aparece con los estilos que tiene en su carpeta Estilos.
- 2 En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el estilo.
- 3 En el cuadro Descripción, introduzca una descripción corta para el estilo.
- 4 En el cuadro Tecla de acceso directo, define una tecla de acceso directo para ese estilo presionando **MAYS** o **ALT** y cualquier número o letra.

La nueva tecla de acceso directo aparece en el cuadro Tecla de acceso directo.

- 5 Haga clic en Añadir al estilo.
Las páginas de propiedades de Ajustes estilo aparecen.
- 6 Elija los ajustes para su estilo de las páginas.
- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 Para copiar una información de Sumario de Estilo, haga clic en Copiar al Portapapeles.
Ahora puede pegar la información en un documento.
- 9 Haga clic en Guardar para guardar el estilo.
- 10 Haga clic en Finalizar cuando termine.

Aplicando estilos

Puede crear Estilos para aplicar una colección de ajustes a un diseño. Entonces se puede aplicar el Estilo a un diseño utilizando una tecla de acceso directo. Se define la tecla de acceso directo al crear el Estilo. Los Estilos se utilizan para definir una colección de ajustes que utiliza a menudo. Una vez que se haya creado un Estilo, no tiene que cambiar los ajustes de segmento en la página de propiedades. Una vez que guarda un grupo de ajustes como un Estilo, se añade a la lista de Recetas disponibles para el uso repetido. Se puede aplicar un Estilo antes o después de crear un segmento.

Para aplicar un estilo:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Pulse la tecla de acceso directo que definió para el estilo a la hora de crearlo.
Los ajustes para su estilo están visibles en la cinta y el segmento tomará todos los ajustes que definió para ese estilo.

Eliminando estilos

Cuando usted no necesita más un estilo en particular, puede eliminarlo permanentemente de la lista de Estilos.

Para eliminar un estilo:

- 1 Elija Herramientas—Estilos.
Puede ver la caja de diálogo Estilos.
- 2 En la lista Nombres, seleccione el nombre del estilo.
- 3 Haga clic en Eliminar.
Un mensaje aparece preguntándole si está seguro de borrar ese estilo.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Haga clic en Finalizar.

Trabajando con preajustes

Introducción a los preajustes

Tajima DG/ML by Pulse soporta Estilos: una función poderosa que permite al usuario aplicar colecciones de ajustes de segmentos a sus diseños de bordado. Actualmente hay dos maneras de aplicar estilos. La primera manera es usando recetas. Las recetas son colecciones de estilos asociadas con un tipo de tela y son generalmente aplicadas a un diseño completo. Una receta Algodón, por ejemplo, contiene una colección de ajustes más apropiados para diseños que son bordados en telas de algodón. La segunda manera es aplicando un estilo en una colección de segmentos en el diseño actual. Los usuarios pueden aplicar ajustes

específicos en partes seleccionadas del diseño, como para reducir la densidad en ciertas columnas y rellenos en el diseño.

Tajima DG/ML by Pulse ahora introduce preajustes, una poderosa manera de asociar una colección de ajustes con cada herramienta de digitalización. Cada herramienta de digitalización en Tajima DG/ML by Pulse le permite una infinidad de ajustes. Con la herramienta Pespunte, por ejemplo, el ajuste de tipo de pespunte le permite crear Una Pasada (por defecto), Bean y Pespuntes Programados. También hay otros ajustes que controlan el tipo de puntadas generadas en las esquinas (En Ancla y Espacio de cuerda), el estilo de repetición, el largo de puntadas, etc.

Generalmente, usted tiene un grupo de ajustes fijos que aplica a varios tipos de segmentos de pespunte creados en su diseño de bordado. Por ejemplo, si usa una puntada Bean, puede tener un largo de puntada distinto y/o ajuste de espacio de cuerda. Si está usando Pespuntes Programados, puede tener dos grupos de ajustes: un grupo si usa densidad graduada para obtener efectos de fuegos artificiales y otro grupo sin densidad graduada.

Los preajustes le permiten asociar, al usar herramientas de digitalización (en este caso la herramienta Pespunte) uno o más estilos y rápidamente configurar ajustes para diferentes aplicaciones que desea crear en sus diseños. Por ejemplo, puede crear un ajuste predeterminado para Bean (para segmentos Bean), Fuegos Artificiales (para Pespuntes Programados con densidad graduada), Espacio de cuerda (para

segmentos de Pespunte con ajustes de Espacio de cuerda) y más. Estos preajustes pueden ser aplicados al crear un segmento de Pespunte tanto al usar las herramientas de digitalización, como al convertir a segmentos de Pespunte desde el menú de acceso rápido de Convertir A.

Puede crear fácilmente cientos de preajustes para proveer a cada combinación de segmentos que planea crear. Para trabajar con preajustes en un diseño, necesita asignar los preajustes al diseño. Asignando preajustes puede trabajar sólo con esos preajustes que desea usar en el diseño dado. En resumen, colecciones de preajustes pueden ser guardadas como grupos y pueden ser cargadas cuando crea nuevos diseños.

Para configurar y comenzar a trabajar con preajustes en Tajima DG/ML by Pulse, debería saber cómo hacer lo siguiente:

- Crear preajustes.
- Guardar grupos de preajustes.
- Asignar preajustes para usar en el diseño actual.
- Aplicar preajustes.
- Cambiar la configuración de preajustes si es necesario.

Abriendo el administrador de preajustes para configurar preajustes

El administrador de preajustes le permite crear, asignar y modificar preajustes para una herramienta, haciendo más fácil crear interesantes efectos de diseño. Debería fami-

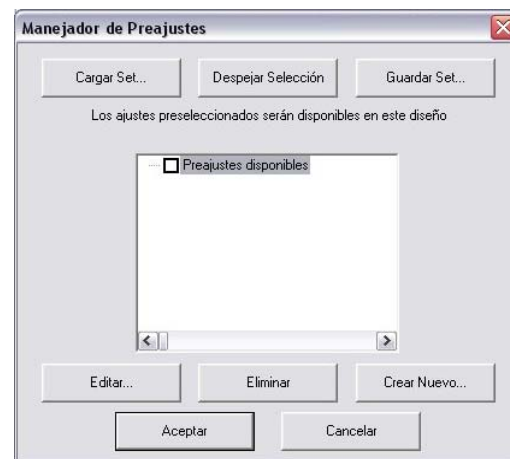
liarizarse con cómo abrir el administrador de ajustes predeterminados en Tajima DG/ML by Pulse.

Para abrir el administrador de preajustes:

- Elija Herramientas—Administrador de preajustes.
Verá aparecer el diálogo administrador de preajustes.



También puede abrir el Administrador de preajustes desde los sub-menús de la barra de herramientas y usando la opción del menú Convertir A mientras digitaliza.



Creando preajustes

Antes de poder comenzar a asignar y aplicar preajustes en las herramientas de Tajima DG/ML by Pulse, debe crear estilos para cada herramienta que planea usar. Por ejemplo, puede crear 3 preajustes diferentes para la herramienta Pespunte: Bean 2mm, Doble 3mm, y Pespunte Programado. Una vez que creó preajustes, puede asignarlos para ser

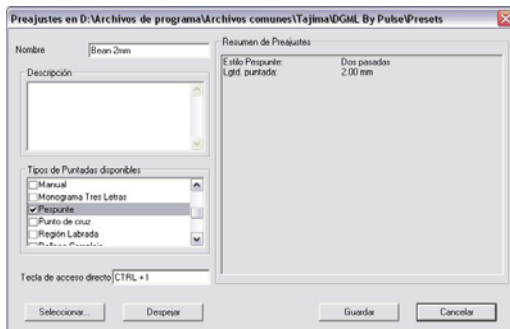
usados en el diseño actual. Si no asigna preajustes a un diseño, no podrá activar un ajuste predeterminado para una herramienta. Para más información sobre asignar preajustes a un diseño, vea "Asignando preajustes para usar en el diseño actual".



También puede guardar grupos de preajustes para usar en sus diseños. Para más información, vea "Guardando un grupo de preajustes".

Para crear preajustes:

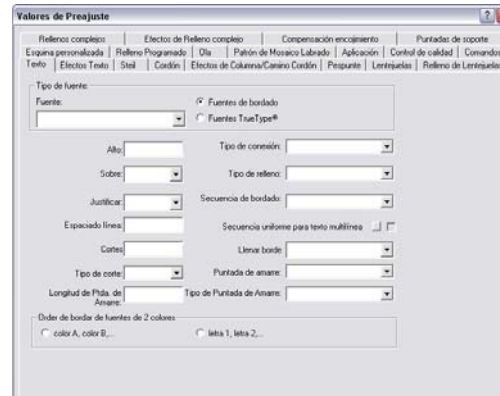
- 1 Abra el diálogo de administrador de preajustes.
 Para más información, vea "Abriendo el diálogo de administrador de preajustes para configurar preajustes".
- 2 Haga clic en Crear nuevo.
Verá aparecer un nuevo diálogo de preajustes.



- 3 En la caja de Nombre, introduzca el nombre del nuevo ajuste predeterminado que quiere crear.
- 4 En el área Descripción, introduzca una descripción para su nuevo ajuste predeterminado.
- 5 En la lista de Tipos de Puntada Disponibles, seleccione uno o más de los tipos de puntada disponibles que quiera

usar para el nuevo ajuste predeterminado.

- 6 En el cuadro Tecla de acceso directo, defina una tecla de acceso directo para usar para su ajuste predeterminado.
- 7 Haga clic en Seleccionar.
Verá aparecer las páginas de propiedades de Ajustes de Segmento con ajustes relacionados a los tipos de puntadas seleccionados.



- 8 Haga clic en las páginas de propiedades disponibles e introduzca los ajustes específicos que quiera configurar para los diseños deseados.
- 9 Haga clic en Aceptar.
Verá aparecer un sumario de los ajustes ingresados en el área de Sumario de Ajuste Predeterminado.
- 10 Para editar ajustes de segmentos, haga clic en Seleccionar nuevamente.
- 11 Para borrar toda la información del diálogo de preajustes, haga clic en Borrar.
- 12 Para guardar la configuración del ajuste predeterminado, haga clic en Guardar.
- 13 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Guardando un grupo de preajustes

Cuando crea varios preajustes en Tajima DG/ML by Pulse, puede guardar algunos de los preajustes como un grupo. Puede asignar un grupo de preajustes guardado usando el diálogo de receta o el diálogo del administrador de preajustes y hacer que este grupo predefinido esté disponible para cualquier diseño. Para más información sobre cómo aplicar grupos guardados de preajustes a diseños, Vea "asignando preajustes para usar en el diseño actual".

Para guardar grupos de preajustes:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes.
Para más información, vea "Abriendo el diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".
- 2 En el área de preajustes disponibles, seleccione todos los preajustes que quiera guardar como grupo.
- 3 Haga clic en Guardar Grupo.
Verá la caja de diálogo de Guardar Como.
- 4 En la lista de Guardar en, busque la ubicación que quiera para guardar su archivo. Puede guardar archivos en su disco duro, disquetes o CD-ROM.
El directorio por defecto es C:\Documents and Settings\All Users\WINDOWS\Datos de programa\Tajima\DGML By Pulse\Presets.
- 5 En la caja de Nombre de archivo, introduzca el nombre de archivo para el grupo de preajustes que quiera guardar.
- 6 En la lista de Guardar Como tipo, seleccione Archivos de grupo de preajustes (*.SET).

- 7 Haga clic en Guardar.
- 8 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Asignando preajustes para usar en el diseño actual

Cuando abre por primera vez un diseño existente, no puede activar los preajustes para una herramienta hasta que asigne los preajustes a su diseño. Debe asignar los preajustes que quiera usar desde el diálogo del Administrador de preajustes o desde el diálogo de Receta cuando crea nuevos diseños para aplicar los preajustes a segmentos en el diseño actual. Para más información sobre cómo aplicar los preajustes a segmentos, vea "Aplicando preajustes".

Para asignar preajustes:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes.
Para más información, vea "Abriendo el Diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".
- 2 En el área de preajustes disponibles, seleccione uno o más preajustes que quiera para su diseño actual.
- 3 Haga clic en Aceptar para cerrar.
- 4 Comience a digitalizar su diseño.
Los preajustes asignados ahora están disponibles para usar en el diseño actual.

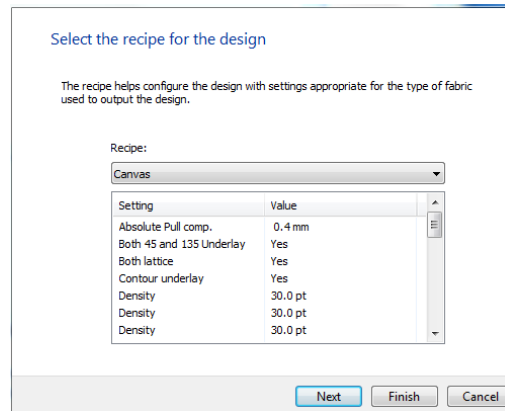
Para asignar grupos predefinidos de preajustes:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes. Para más información, vea "Abriendo el Diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".

- 2 Haga clic en Cargar Grupo.
Verá aparecer el diálogo de Abrir.
- 3 En la lista de Buscar en, busque la ubicación del archivo que quiere abrir. Puede abrir archivos de diseño almacenados en su disco duro, disquetes o CD-ROM. El directorio por defecto es C:\Documents and Settings\All Users\WINDOWS\Datos de programa\Tajima\DGML By Pulse\Pre-sets.
- 4 En la caja de Nombre de archivo, introduzca el nombre del archivo del grupo de preajustes, o haga clic en el archivo.
- 5 En la lista de Guardar Como tipo, seleccione Archivos de Grupo de preajustes (*.SET).
- 6 Haga clic en Abrir.
Verá los preajustes asociados con el grupo cargado en la lista de preajustes disponibles.
- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Para asignar preajustes usando el nuevo diálogo de documento:

- 1 Desde la barra de menú, seleccione Archivo—Nuevo.
- 2 En el nuevo diálogo de documento nuevo, haga clic en Nuevo asistente de diseño.
Verá el Asistente de nuevo diseño.
- 3 Desde la lista desplegable en la lista de plantillas, seleccione una.



- 4 Haga clic en Siguiente.
Verá la página de formato de máquina.
- 5 En la lista de formatos de máquina, seleccione el que desea aplicar al diseño cuando este se cree.
- 6 Haga clic en Siguiente.
Verá la página de ajustes predeterminados.
- 7 Seleccione una herramienta de preajuste. Preajustes de herramienta crea un grupo de parámetros que están asociados con sus herramientas de digitalización. Los parámetros de cada preajuste están listados en una ventana en el diálogo. Haga clic en Siguiente.
Verá la página de inicio/fin.
- 8 Seleccione las ubicaciones del inicio y del fin para el diseño:
 - ♦ Posición en el centro del diseño.
 - ♦ Posicionado con la primera y última puntadas del diseño.
 - ♦ Posición de la primera puntada en el centro del diseño, y en el final en la última puntada.

Para más detalles sobre las ubicaciones de inicio/fin, vea "Ajustando las ubicaciones de Inicio/Fin" en la sección "Trabajando con máquinas" de esta guía.

- 9 Haga clic en Siguiente.
Verá la página de Finalización del diseño.
- 10 (Opcional) Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Guardar como favorito.
 - ♦ Guardar como predeterminado



Si no activa ninguna de esas casillas, los ajustes que elija serán aplicados solamente a ese diseño.

- 11 Haga clic en Finalizar.
Verá una ventana de nuevo diseño.

Eliminando preajustes asignados

Puede eliminar fácilmente preajustes asignados que no son aplicables a diseños particulares. Cuando elimine un ajuste predeterminado asignado, no podrá activar más ese ajuste predeterminado para una herramienta en el diseño.

Para eliminar preajustes asignados individualmente:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes. Para más información, vea "Abriendo el Diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".
- 2 En el área de preajustes disponibles, remueva la marca junto a uno o más preajustes asignados que quiera eliminar del diseño actual.
- 3 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Para eliminar todos los preajustes asignados:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes.
Para más información, vea "Abriendo el Diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".
- 2 Haga clic en Borrar Selección.
Verá borrarse todas las marcas junto a los preajustes asignados del área de preajustes disponibles.
- 3 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Aplicando preajustes

Una vez que asignó preajustes a un diseño, puede aplicar los estilos para herramientas específicas a los segmentos de diseño. Si no asigna preajustes a su diseño actual, no podrá aplicar preajustes ni tenerlos disponibles en los sub-menús de la barra de herramientas ni otros menús de acceso rápido.

Puede aplicar preajustes en varias formas: previo a digitalizar un nuevo segmento, mientras convierte textos a un segmento, mientras convierte un segmento a otro tipo de puntada y usando teclas de acceso rápido. Saber cómo aplicar preajustes al convertir un segmento a otros tipos de puntadas es especialmente útil cuando importa archivos Adobe (*.AI) o dibuja segmentos de arte; puede aplicar automáticamente un ajuste predeterminado justo después de seleccionar el tipo de puntada.

Cuando selecciona un ajuste predeterminado para una herramienta, podrá anular la receta global usada en el diseño y el ajuste predeterminado permanecerá en el diseño.

Si quiere restaurar los estilos originales para una herramienta, puede optar por no aplicar preajustes. Para más información sobre el uso del ajuste No preajustes, vea "Aplicando No preajustes".


Para aplicar preajustes antes de digitalizar un nuevo segmento:

- 1 En la barra de herramientas de Arte, Texto, Digitalización o Chenille, haga clic derecho en la herramienta en la cual quiere usar el ajuste predeterminado para el diseño actual.
Verá aparecer un menú de acceso rápido.
- 2 Elija el nombre del ajuste predeterminado que quiera usar desde el menú.
Los ajustes para su ajuste predeterminado se visualizan en la Cinta y el segmento tomará los ajustes que definió para ese ajuste predeterminado.
- 3 Cree su segmento.
Los ajustes asignados al ajuste predeterminado seleccionado serán aplicados a su segmento actual.

Para aplicar preajustes al convertir textos a segmentos:

- 1 Seleccione su texto.
- 2 Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Texto a—Segmentos.
- 3 Seleccione alguno de los preajustes disponibles.
Verá el texto modificado.

Para aplicar preajustes al convertir un segmento a otros tipos de puntadas:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta.

- ♦ Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Segmentos a.
- 3 Seleccione el tipo de puntada que quiera y cualquiera de los preajustes disponibles para el tipo de puntada.
Verá el segmento modificado.

Para aplicar preajustes usando teclas rápidas:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 En su teclado, pulse la tecla rápida que definió para el ajuste predeterminado que quiera usar en su diseño actual.
Los ajustes para su ajuste predeterminado se visualizan en la Cinta y el segmento tomará los ajustes que definió para ese ajuste predeterminado.

No aplicando preajustes

Cuando selecciona un ajuste predeterminado para una herramienta, usted anula la receta global usada en el diseño y el ajuste predeterminado permanece. Si quiere restaurar los estilos originales para una herramienta, debe no aplicar preajustes a la herramienta especificada.


Para no aplicar preajustes antes de digitalizar un nuevo segmento:

- 1 En la barra de herramientas de Arte, Texto, Digitalización o Chenille, haga clic derecho en la herramienta en la cual quiere usar el ajuste predeterminado para el diseño actual.
Verá aparecer un menú de acceso rápido.
- 2 Seleccione No preajustes desde el menú.
- 3 Cree su segmento.

Para no aplicar preajustes al convertir textos a segmentos:

- 1 Seleccione su texto.
- 2 Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Texto a—Segmentos.
- 3 Seleccione No preajustes desde el menú.
Verá el texto modificado.

Para no aplicar preajustes al convertir un segmento a otros tipos de puntadas:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta.
 - ♦ Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Segmentos a.
- 3 Seleccione el tipo de puntada que quiera y seleccione No preajustes desde el menú.
Verá su segmento modificado.

Cambiando la configuración de preajustes

El Administrador de preajustes le permite modificar la configuración de un ajuste predeterminado en cualquier momento. Puede editar la descripción del ajuste predeterminado, la lista de tipos de puntada disponibles, la selección de teclas rápidas, o los ajustes de segmentos. El nombre de un ajuste predeterminado existente no puede ser modificado.

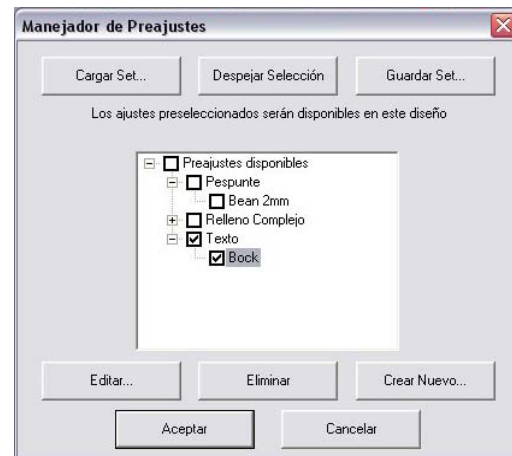
Para cambiar la configuración de un ajuste predeterminado:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes. Para más información, vea "Abriendo el Diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".

- 2 En el área de preajustes disponibles, busque el ajuste predeterminado que quiera editar.
- 3 Seleccione el ajuste predeterminado que quiere editar.



Asegúrese de seleccionar el ajuste predeterminado que quiera editar y no seleccionar uno de los tipos de puntadas disponibles para el ajuste predeterminado.



- 4 Haga clic en Editar.
Verá aparecer el diálogo de preajustes para el ajuste predeterminado seleccionado.
- 5 Edite la configuración del ajuste predeterminado. Para más información sobre cómo modificar la configuración del ajuste predeterminado, vea "creando nuevos preajustes".
- 6 Haga clic en Guardar.
- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Eliminando preajustes

Puede eliminar fácilmente preajustes innecesarios desde el Administrador de preajustes de Tajima DG/ML by Pulse.

Para eliminar preajustes:

- 1 Abra el diálogo del Administrador de preajustes.
Para más información, vea "Abriendo el Diálogo del Administrador de preajustes para configurar preajustes".
- 2 En el área de preajustes disponibles, busque el ajuste predeterminado que quiera borrar.
- 3 Seleccione el ajuste predeterminado que quiere borrar.



Asegúrese de seleccionar el ajuste predeterminado que quiera borrar y no seleccionar uno de los tipos de puntadas disponibles para el ajuste predeterminado



- 4 Haga clic en Eliminar.
Verá aparecer una advertencia. Haga clic en Aceptar si está seguro de querer

eliminar el ajuste predeterminado seleccionado.

El ajuste predeterminado no aparecerá más en el área de preajustes disponibles.

- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar.

Trabajando con plantillas



Plantillas le permite crear un modelo para hacer varios diseños similares. En una plantilla, cada texto o segmento de diseño es tratado como una unidad que puede ser sustituida. Por ejemplo, un segmento de texto puede ser cambiado de forma que utilice un texto o fuente diferentes, pero el segmento aparece en la misma ubicación que el modelo.

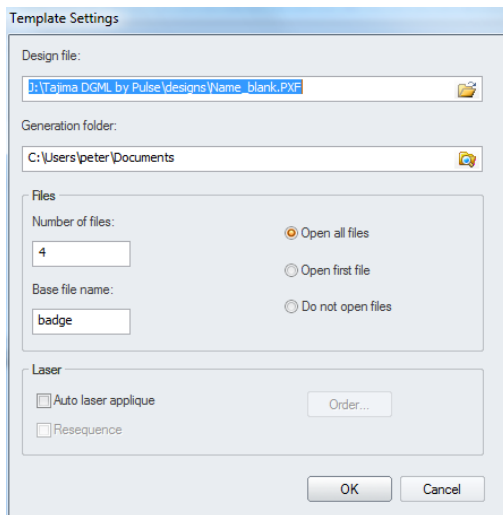
Una aplicación para las plantillas puede ser crear camisetas para cada jugador de un equipo; en lugar de crear un diseño independiente para cada camiseta, la plantilla le permite crear cada camiseta usando el mismo diseño de logo y un nombre diferente.

Para crear y aplicar una plantilla:

- 1 Cree el diseño que desee para utilizarlo como base para la plantilla; usando las herramientas de texto, reserve algún espacio para el texto en el diseño, como en el siguiente ejemplo.



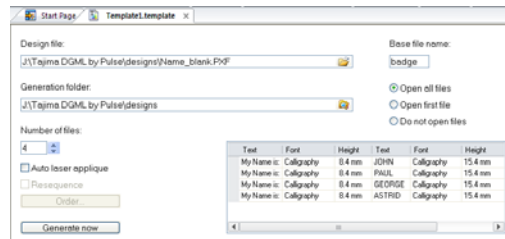
- 2 Guarde el diseño.
- 3 Para crear la plantilla, siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo.
 - ♦ En la barra de herramientas de Archivo, haga clic en Nuevo . Verá el diálogo de nuevo documento.
- 4 En la zona de proyectos especiales, haga clic en el icono de plantillas . Verá el diálogo de ajustes de plantilla.
- 5 En el campo superior del diálogo de ajustes de plantilla, navegue hasta el directorio del diseño que desee utilizar como plantilla.
- 6 Seleccione un directorio para utilizar como destino para los archivos terminados.



- 7 En la casilla de número de archivos, introduzca el número de diseños diferentes que necesite para crear desde esta plantilla.

- 8 En la casilla base de nombre de archivo, introduzca el nombre común, o prefijo, para todos los diseños. En este ejemplo, el prefijo introducido es “parche” por lo que los diseños generados serán parche1.pxf, parche2.pxf, etc.
- 9 Seleccione uno de las siguientes opciones:
 - ♦ Abrir todos los archivos: Cada archivo se abrirá (en su propia pestaña) en el espacio de trabajo.
 - ♦ Abrir primer archivo: Solo el primero de los archivos se abrirá.
 - ♦ No abrir archivos: Los archivos serán generados, pero no abiertos.
- 10 Haga clic en Aceptar.

El diálogo de ajustes de plantilla se cerrará; una pestaña para la plantilla se abrirá en el espacio de trabajo, conteniendo los ajustes especificados.



Si lo desea, también puede cambiar esos ajustes (como el número de diseños para ser creados, o la ubicación de la carpeta de diseño) en la pestaña de plantilla.

La plantilla también tiene una cuadrícula, mostrando una fila para cada uno de los archivos que creará desde la plantilla.

Text	Font	Height	Text	Font	Height
My Name is:	Calligraphy	8.4 mm	JOHN	Calligraphy	15.4 mm
My Name is:	Calligraphy	8.4 mm	PAUL	Calligraphy	15.4 mm
My Name is:	Calligraphy	8.4 mm	GEORGE	Calligraphy	15.4 mm
My Name is:	Calligraphy	8.4 mm	ASTRID	Calligraphy	15.4 mm

11 En la cuadrícula, introduzca los nombres que desee asignar a cada diseño individualmente en el campo de texto apropiado.

En el siguiente ejemplo, el primer texto de segmento, “Mi nombre es” se mantiene de forma permanente y los nombres son colocados en el segundo lugar, en el segmento reservado para texto “VACÍO”).

12 (Opcional) También puede cambiar la fuente y/o la altura del texto de cada nombre individualmente, seleccionando la celda apropiada en el cuadro.

13 Haga clic en **Generar**.

Los archivos específicos serán generados y almacenados en su carpeta de destino; dependiendo de qué ajuste haya elegido en el paso (8), uno o todos los archivos se abrirán en su espacio de trabajo.

14 Para guardar la plantilla para reutilizarla en otro momento, haga clic en la pestaña Plantilla de nuevo, y elija Archivo—Guardar como.



Las plantillas son guardadas con su propio tipo de archivo, un “Archivo de definición de plantilla” (*template); para crear otros diseños basados en esta herramienta, ábrala directamente en Tajima DG/ML by Pulse


Creando parches de repetición


Tajima DG/ML by Pulse automatiza el trabajo de colocar varios diseños en un bastidor de bordado. Por ejemplo, podría utilizar el mismo nombre de diseño para la ropa de deporte de un colegio con el logo de la escuela y el número del miembro en la chaqueta.

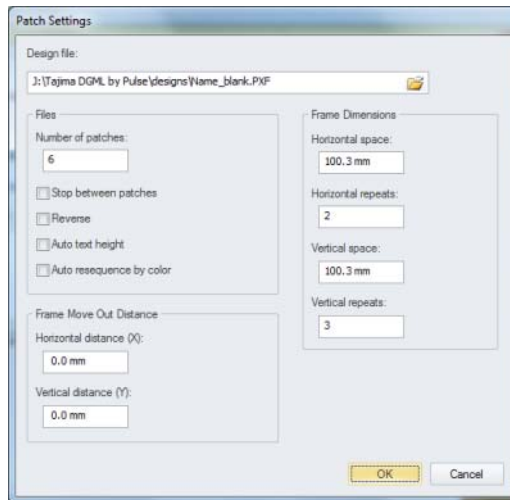
Para utilizar parches:

- 1 Cree y guarde el diseño que desee utilizar como base para el bastidor del parche.
En este ejemplo, la base del parche será un diseño muy sencillo, como este:



- 2 Siga uno de los siguientes pasos
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo.
 - ♦ En la barra de herramientas de Archivo, haga clic en Nuevo .

Verá el diálogo de Nuevo documento.
 - 3 En la zona de proyectos especiales del diálogo, haga clic en el icono Parches .
- Verá el diálogo de ajustes de Parche.*



- 4 En el campo de archivo de diseño, navegue hasta encontrar el diseño de referencia de los parches.
- 5 En la casilla de número de parches, introduzca el número de copias que desea en el diseño.
- 6 Active una o más de las siguientes casillas opcionales de ajustes en el diálogo:
 - ♦ Seleccione **Detener entre parches** para insertar un comando de paro entre el bordado de cada parche.
 - ♦ Seleccione **Contrario** para bordar los parches de abajo a arriba (izquierda a derecha) en lugar del sentido tradicional de arriba hacia abajo (izquierda a derecha).
 - ♦ Seleccione **Texto con altura automática** para ajustar el diseño al bastidor.
 - ♦ Seleccione **Resecuenciar automáticamente por color** para resecuenciar los parches por color.

- 7 Defina las dimensiones del bastidor de parches.



Las dimensiones que introduzca deben tener en cuenta el tamaño del diseño en que está basando el parche, para evitar solapamientos.

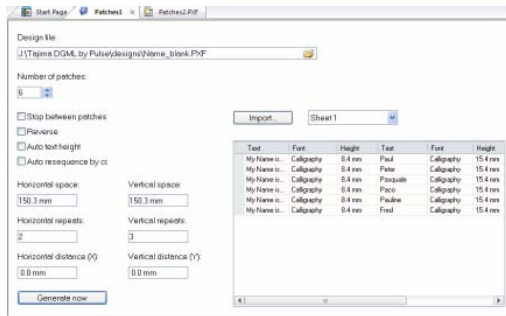
- ♦ Introduzca el espacio vertical necesario para ajustar (por defecto, ajuste a 100.3 mm/3.95 pulgadas).
- ♦ En la casilla de repeticiones verticales, introduzca el número de filas de parches para crear.
- ♦ Introduzca el espacio horizontal necesario para ajustar el parche (por defecto, ajustado a 100.3mm/3.95 pulgadas).
- ♦ En la casilla de repeticiones horizontales, introduzca el número de columnas necesarias.



Solamente tiene que introducir el espaciado horizontal y vertical para las dimensiones del parche una vez porque el sistema guarda el espaciado de sesión en sesión.

- 8 (Opcional): Incluye una distancia de "Bastidor fuera" para desplazar el bastidor de las agujas cuando el bordado esté terminado; esto es para hacer más fácil extraer el trabajo terminado. Ajuste la distancia horizontal (X) y la vertical (Y) en la zona de distancia de movimiento exterior del bastidor en el diálogo de ajustes del parche.
- 9 Haga clic en Aceptar.

La ventana del diálogo de ajustes se cerrará, y una nueva pestaña se abrirá en el espacio de trabajo principal, conteniendo la información sobre el parche.



Puede modificar posteriormente los parámetros del parche en esta pestaña. Además de todos los ajustes descritos en los pasos 4 a 9 anteriormente, esta pestaña también contiene una tabla que le permite introducir los nombres específicos y/o números que desea bordar en los parches.

- 10 Hay dos formas de introducir el texto para las repeticiones; manualmente o importándolos de una hoja de cálculo de Excel



Para utilizar la función de importar, debe tener Microsoft Excel instalado en su ordenador.

- 11 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para introducir la repetición de texto manualmente, haga clic en cada celda de la columna de texto, y escriba en el texto.
 - ♦ Para importar la información de texto desde una hoja de cálculo de Excel:
 - ♦ Haga clic en el botón Importar.
 Aparece una ventana de explorador de Windows aparece.
 - ♦ Navegue hasta la carpeta que contenga el archivo Excel.
 - ♦ Seleccione su archivo y haga clic en Abrir.

- ♦ Si lo desea, seleccione la hoja de cálculo apropiada desde la lista desplegable a la derecha del botón Importar.



Si el texto en el archivo que está importando contiene caracteres que no están en la fuente especificada en la tabla de repeticiones, verá un mensaje de error. El archivo todavía será generado, pero pueden faltar algunas letras. Asegúrese de comprobar la fuente para asegurarse de que tiene los caracteres necesarios. Para más información, vea Ayuda— Fuentes.

La información de texto será introducida en la tabla.

- 12 También puede utilizar la fuente, altura de fuente y orientación de las repeticiones en la tabla.

- ♦ En la columna de fuentes, selecciona una en concreto para cada parche.
- ♦ En la columna de altura, introduzca un nuevo valor de altura o cambie el valor existente para cada repetición.
- ♦ En la columna Girar, seleccione Sí para reflejar el parche.
- ♦ En la columna Espejo, seleccione Sí para reflejar el parche.

- 13 Haga clic en el botón Generar ahora.

El diseño de repetición se abrirá como una nueva pestaña.

Usando el procesador de trazos

Use el poderoso Procesador de Trazos para modificar sus diseños en Tajima DG/ML by Pulse. Puede ajustar la cantidad de puntadas

del diseño y otros parámetros para alterar el costo general tratando que el diseño tenga un aspecto lo más parecido al aspecto original. El Processador de Trazos le permite fijar una meta de número de puntadas (absoluta o en porcentaje) para un segmento activo en un diseño. Tajima DG/ML by Pulse ajusta automáticamente los valores de los parámetros tales como densidad de Cordón, densidad de Relleno, largo de puntadas de relleno, largo de puntadas pespunte, densidad de Tatami y densidad de soporte de acuerdo a su meta de valor de número de puntadas. Una vez que aplica los valores de la meta de número de puntadas y otros parámetros al segmento activo, podrá ver su valor real de número de puntadas.

Para cambiar los parámetros del processador de trazos:

- 1 Seleccione el segmento que quiere modificar.
- 2 Elija Herramientas—Processador de Trazos.
Podrá ver aparecer el diálogo Processador de Trazos.
- 3 En la lista de Tipos de Procesos, seleccione uno de los siguientes modos para procesar diseños:
 - ♦ Modo estándar. Los valores de todos los parámetros se modifican en la misma proporción.
 - ♦ Modo Avanzado. El sistema podrá modificar cada parámetro en diferente porcentaje, en un esfuerzo para mantener la calidad de puntadas general tan cerca del diseño original como sea posible.

- 4 En el área Meta de Puntadas, complete lo siguiente:

- ♦ En el cuadro Número de Puntadas, introduzca el número de puntadas estimadas que quiere que tenga el segmento activo. Puede introducir un porcentaje o un valor absoluto de puntadas.

Verá sólo los parámetros que se aplican al segmento activo modificados de acuerdo a este diálogo.



Una vez que introduzca un valor de número de puntadas para el segmento activo, no tiene que hacer futuros cambios a los otros ajustes disponibles a menos que quiera.

- 5 En el área de valores de puntadas, complete cualquiera de los siguientes pasos:

- ♦ En las casillas de densidad de cordón, modifique el valor de la densidad de cordón adecuadamente.
- ♦ En las casillas densidad de tatami, modifique el valor de la densidad de Tatami adecuadamente.
- ♦ En las casillas de largo de puntadas de tatami, modifique el valor del largo de puntadas adecuadamente.
- ♦ En las casillas de densidad de relleno, modifique el valor de la densidad de relleno adecuadamente.
- ♦ En las casillas de largo de puntadas de relleno, modifique el valor del largo de puntadas de relleno adecuadamente.
- ♦ En las casillas de largo de puntadas de pespunte, modifique el valor del largo de puntadas de pespunte adecuadamente.

- 6 En el área de Soporte, complete lo siguiente:
 - ♦ En el cuadro Densidad de Soporte, modifique el valor de la densidad de soporte adecuadamente.
 - ♦ En el cuadro Largo de puntadas Soporte, modifique el valor del largo de las puntadas de soporte adecuadamente.
- 7 En el área de Compensación, complete lo siguiente:
 - ♦ En el cuadro de Porcentaje, modifique el valor del porcentaje para la compensación.
- 8 En el área de Dimensiones, complete lo siguiente:
 - ♦ En las casillas de ancho, modifique los valores del ancho para sus puntadas adecuadamente.
 - ♦ En las casillas de altura, modifique los valores de altura de sus puntadas adecuadamente.
- 9 Haga clic en Aplicar.
Tajima DG/ML by Pulse generará las puntadas en el segmento activo adecuadamente. En los cuadros Número de Puntadas, podrá ver ahora aparecer el número de puntadas actual para el segmento.
- 10 Para guardar los cambios hechos al segmento activo, haga clic en Aceptar.


Utilizar mover y copiar para hacer parches

Tajima DG/ML by Pulse automatiza la tarea de colocar varios diseños en un solo bastidor. Mover y Copiar es especialmente útil para crear parches. Por ejemplo, se

puede hacer parches con los nombres para uniformes o para trajes de un equipo con el escudo del equipo y el nombre de cada jugador en la campera. Sólo tiene que seguir las instrucciones en el Asistente Mover y Copiar que lo ayudará a hacer parches.

Para utilizar Mover y Copiar:

- 1 Cree el diseño que quiere utilizar para el Marco del Parche.
- 2 Guarde el diseño como un Archivo de Bordado Pulse (*.pxf) u otro archivo de diseño.
- 3 Elija Herramientas—Mover y Copiar.
Aparece la ventana Asistente Mover y Copiar—Diseño plantilla.
- 4 Haga clic en Examinar para encontrar el archivo de diseño que creó para utilizar como el Marco del Parche.
- 5 Haga clic en Abrir.
- 6 En el cuadro Cantidad de Parches, introduzca la cantidad de copias que quiere del diseño.
Intente con 6 parches.
- 7 Complete uno o más de los siguientes pasos opcionales:
 - ♦ Si quiere poner paros entre los parches, seleccione **Parar entre parches**.
 - ♦ Si quiere bordar los parches de abajo hacia arriba (de izquierda a derecha) en vez de el tradicional arriba hacia abajo, seleccione **Reversa**.
 - ♦ Seleccione **Alto texto automático** para ajustar automáticamente el alto del texto.
 - ♦ Seleccione **Saltear la siguiente página del marco del parche** para saltar la siguiente ventana de Mover


- y Copiar, la página de Configuración de Marco de parche.
- ♦ Seleccione **Autoresecuenciar por color** para resecuenciar los parches por colores.
- 8** Haga clic en Siguiente.
Aparece el Asistente Mover y Copiar—Ajuste de Marco de Parche.
- 9** Defina las dimensiones del marco del parche.
- ♦ El Espaciado vertical = 3.95 pulgadas (predeterminado).
 - ♦ En el cuadro Repeticiones verticales, introduzca 2.
 - ♦ El Espaciado Horizontal = 3.93 pulgadas (predeterminado)
 - ♦ En el cuadro Repeticiones horizontales, introduzca 3.
- 10** Defina la distancia de Alejamiento del marco.
- Puede añadir un movimiento específico a sus diseños, después de bordar los parches. La máquina aleja el marco de las agujas, esto hace más fácil quitar su trabajo. En general, esto es útil para los operadores de máquina que trabajan en máquinas de campo donde son preferibles los brazos Orang-Utan.*
- ♦ En el cuadro Distancia horizontal (X), introduzca 1.
 - ♦ En el cuadro Distancia vertical (Y), introduzca 1.
-  Sólo tiene que introducir espaciados horizontal y vertical para las dimensiones del parche una vez porque el programa los guarda de una sesión a otra.


- 11** Haga clic en Siguiente.
Aparece la ventana Asistente de Mover y Copiar—Editar parches.

- 12** Haga clic en Finalizar.
Aparece el diálogo Mover y Copiar Parches.
- 13** Haga uno o más de los siguientes pasos:
- ♦ En la columna Texto, añada o cambie el texto para cada parche.
 - ♦ En la columna Fuente, seleccione una fuente particular para cada parche.
 - ♦ En la columna Altura, introduzca un nuevo valor o cambie el existente para cada parche.
 - ♦ En la columna Voltear, seleccione Sí para voltear el parche.
 - ♦ En la columna Espejo, seleccione Sí para hacer una imagen espejo para el parche.
- 14** Haga clic en Aceptar.
Aparecen los Marcos de Parches Sin Título.

Combinando diseños

Puede combinar archivos de diseños en una ventana activa de diseño. Dependiendo del nivel de su programa, utilice la herramienta

Combinar diseño  para añadir un diseño existente al actual. En algunos niveles, puede aprovechar los numerosos diseños disponibles para crear sus propios y distintivos diseños. Utilice la herramienta Combinar diseño para importar del diseño y después podrá modificarlo.

 Cuando esté haciendo ediciones importantes, debe tener cuidado en cómo los otros segmentos se verán afectados. Para más información sobre las reglas generales en la edición de segmentos, vea "Editando segmentos".

Tajima DG/ML By Pulse permite combinar diseños utilizando una variedad de formatos como Pulse Embroidery File (*.PXF) o Pulse Outline File (*.POF). Puede combinar archivos de puntadas y archivos de formatos de máquina como Pulse Stitch Files (*.PSF), archivos de puntadas Barudan (*.DSB), o archivos de puntadas Happy (*.TAP) en la ventana unificada de diseño también; sin embargo, debe elegir cómo desea trabajar las puntadas del diseño que va a ser combinado.

Cuando combina un archivo de puntadas o de formato máquina, podrá hacerlo de una de estas tres formas:

- **Combinar un archivo de puntadas.** Esta es la opción estándar de combinación.
- **Combinar como segmentos de puntadas.** Esta opción le permite convertir las puntadas en una serie de segmentos de puntadas. Durante el proceso de combinación, las puntadas se agrupan por cortes, cambios de color, cambios de función y paros. Cada grupo es añadido al diseño como un segmento de puntadas. Las puntadas en los segmentos de puntadas deberían ser idénticas al archivo de puntadas.


Los cambios en los trazos efectuados en cualquier parte del diseño no afectarán a los segmentos de puntadas. No puede realizar ninguna modificación en los segmentos de puntadas excepto redimensionar, reflejar, rotar y cambiar el color de esos segmentos de puntadas; sin embargo, las ediciones importantes no son recomendables. Con la excepción de las ediciones anteriormente mencionadas, las puntadas que forman parte de un

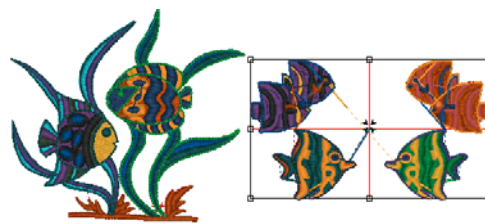
segmento de puntadas pueden ser solamente modificadas por edición directa de puntada. Esto ayuda a conservar las puntadas fieles a como estaban en el archivo de puntadas. Si desea realizar ediciones de trazos avanzadas en segmentos de puntadas, deberá realizar una conversión selectiva de puntadas a trazos (STO) en los segmentos y convertirlos a un tipo de segmento más avanzado. Sin embargo, esto no garantiza la conservación de sus puntadas.



Para más información sobre STO, vea "Convirtiendo puntadas a trazos".


- **Convertir puntadas combinadas a trazos.** Esta opción realiza una STO en el archivo de puntadas primero y después combina los segmentos de trazos resultantes. Convertir las puntadas combinadas a trazos es ideal para ediciones importantes como reducción de puntadas o edición de vértices.

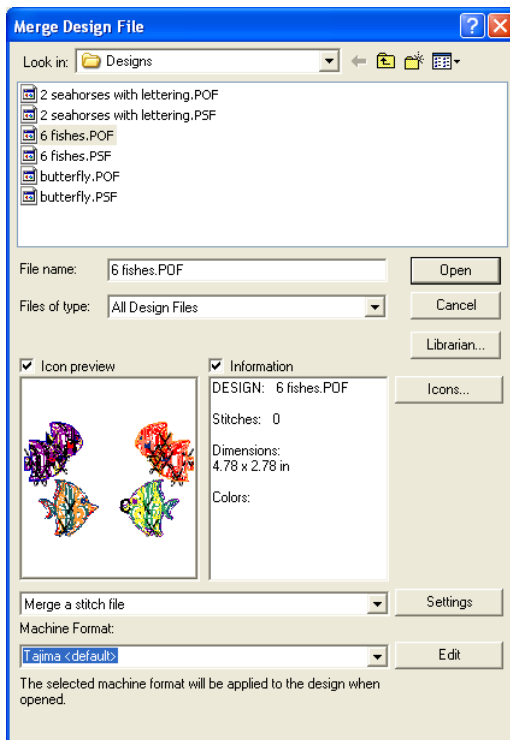
Con la herramienta de combinar diseños , puede unir un diseño que contenga peces con otro diseño conteniendo más peces para crear un efecto único.



Para combinar diseños:

- 1 Siga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Elija Archivo—Abrir para abrir un archivo existente.
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo archivo y crear un diseño.
- 2 En la barra de herramientas de edición, haga clic en la herramienta Combinar diseños .
- Verá la ventana de Combinar diseño.



- 3 Siga uno o más de los siguientes pasos:
- ♦ En la casilla de nombre de archivo, seleccione el diseño que desea combinar con el ya abierto. Por defecto es de tipo Pulse Embroidery File (*.pxf).
 - ♦ En la lista de tipos de archivo, seleccione el formato para el diseño

que desea combinar con el diseño abierto.

- ♦ Seleccione Combinar saltos si desea combinar los saltos del diseño.
- ♦ Seleccione vista previa de icono para visualizar una pequeña imagen del diseño.
- ♦ Seleccione Información para visualizar el nombre del diseño, número de puntadas, tamaño y color.
- ♦ Haga clic en Librarian para acceder a las bases de datos del servidor.

Si no ha ingresado en Librarian, la ventana de ingreso aparecerá. Necesitará entrar en Librarian y abrir una base de datos de Librarian. Después la ventana de Abrir diseño de Librarian aparecerá y podrá buscar un diseño para combinar. Si ya está dentro de Librarian, no verá las ventanas de ingreso y abrir base de datos. Para más información sobre combinar un diseño desde Librarian, vea "Abriendo un diseño".

- ♦ Haga clic en Iconos para visualizar todos los diseños de la carpeta.
- ♦ Si está abriendo archivos de puntadas, seleccione una de las siguientes opciones de la lista:
 - ♦ Convertir puntadas a trazos
 - ♦ Abrir como segmentos de puntadas

- 4 Haga clic en ajustes para hacer modificaciones en los diseños que van a abrirse. Complete cualquiera de los siguientes:



Estos ajustes son recordados tras cerrar y reabrir Tajima DG/ML by Pulse.

Ajustes	Qué hacen
Máximo ISD	Introduzca la distancia máxima entre las líneas de puntadas de cordón (ISD). Los valores fuera de esta distancia serán tratados como puntadas no-cordón. Si los valores caen dentro de esta distancia, lo convertiremos en un segmento de cordón.
Máxima variación de densidad	Introduzca un valor porcentual en el que la variación de la distancia de las líneas de cordón (ISD) deban introducir. los valores fuera de este porcentaje son tratados como puntadas no-cordón.
Variación de largo de Pespunte	Introduzca un valor porcentual en el que la variación del largo de pespunte deba entrar. Los valores fuera de este porcentaje son tratados como segmentos de pespunte.
Máximo largo de puntada	Introduzca un valor de máximo largo de puntada. Largos de puntada que sean menores o iguales a este valor serán tratados como un segmento de Pespunte.
Puntadas mínimas para pespunte	Introduzca el mínimo número de puntadas permitidas para un segmento de Pespunte. Si el número especificado de puntadas es encontrado, las puntadas serán tratadas como un segmento de Pespunte.

Ajustes	Qué hacen
Preservar conexiones como segmentos de puntadas	Selecciónelo para que los saltos que conectan un segmento con otro permanezcan inmóviles cuando los segmentos son movidos o regenerados. Use este ajuste para aplicaciones específicas de bordado donde el movimiento de la máquina de bordar entre partes del diseño es crítico.
Ignorar puntadas de longitud-cero	Selecciónelo para ignorar puntadas que tengan una longitud de cero al crear segmentos de Pespunte.

- ♦ Haga clic en Editar para hacer cambios en las propiedades del formato de máquina y sus parámetros.
Solo los usuarios avanzados deberían modificar las propiedades de formatos de máquina. Para más información sobre cambiar las propiedades de los formatos de máquina, vea "Utilizando formatos de máquina".

5 Haga clic en Abrir.

6 Mueva el cursor en el diseño.

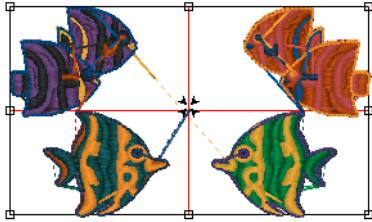
El cursor se convierte en un cuadro con una cruz grande que contiene el diseño.



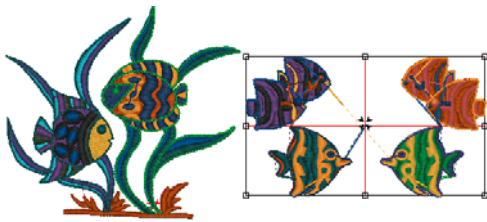
Antes de colocar el diseño, pulse **CTRL** en su teclado para insertar un cambio de color al principio del diseño combinado.

7 Haga clic izquierdo para colocar el diseño.

El diseño combinado aparecerá en el diseño.



- 8 Se modificará el diseño existente y el combinado en consecuencia. Vea las secciones sobre “Edición de diseños en modo puntadas” y “Edición de diseños en modo trazos”.




Usando el Autodigitalizador

Ahora puede crear bordado a partir de imágenes vectoriales o bitmap en pocos pasos usando el Asistente de autodigitalización. La imagen no necesita tener cada color resaltado. Puede utilizar imágenes con sombreado porque al limpiar la imagen, el asistente ignora los colores muy similares. Simplemente elija una imagen y siga las instrucciones que el asistente le da.



Paso 1: Abrir el archivo de la imagen



- 1 Siga uno de los siguientes pasos
 - ♦ Elija Archivo—Nuevo.

- ♦ En la barra de herramientas de Archivo, haga clic en Nuevo . Verá el diálogo de Nuevo documento.
- 2 En la zona Asistentes, haga clic en el icono de Autodigitalizador. Verá la ventana de Asistente de Autodigitalización.
 - 3 Haga clic en Seleccionar imagen para elegir el tipo de archivo que desea autodigitalizar.
 - 4 Haga clic en Siguiente. Verá el asistente de autodigitalización—Ventana de transformaciones de imagen.

Paso 2: Transformaciones de imagen

En la ventana de transformación de imagen, puede (si lo desea) recortar la imagen que acaba de importar y cambiar su tamaño antes de digitalizar. Si la imagen es de los formatos bitmap (como *.jpg o *.bmp) la puede recortar, rotar, reflejar y redimensionar.

- 1 Para recortar la imagen, seleccione solamente la parte que desea digitalizar; coloque el cursor del ratón sobre los puntos negros alrededor de la imagen y arrástrelos alrededor para redimensionar el cuadro de selección.
- 2 Para ajustar el tamaño de imagen proporcionalmente, introduzca un ancho o alto en la casilla correspondiente del diálogo. Seleccione el sistema de unidades en la casilla inferior.
- 3 Haga clic en los botones de transformación para realizar las siguientes acciones:
 - ♦ Reflejar horizontalmente .
 - ♦ Reflejar verticalmente .

- ♦ Rotar 90° en el sentido horario 
- ♦ Rotar 90° en el sentido contrario al horario 

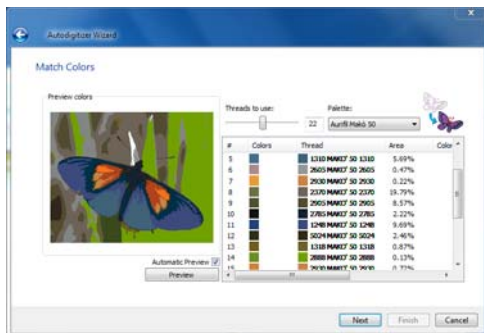
4 Haga clic en Siguiente.

5 Verá el Autodigitalizador - ventana de encontrar color.

Paso 3: Coincidir color

En el diálogo de encontrar color, los colores originales de la imagen (RGB) se mostrarán en la columna “colores”. Cuando elija la paleta de colores, el asistente hará coincidir esos colores RGB con los más cercanos en la paleta elegida.

La columna Área muestra el porcentaje de la zona del diseño completo que está cubierta por el color en esta fila en concreto.



El diseño tal como se digitalizó originalmente, usando 22 colores de hilo.

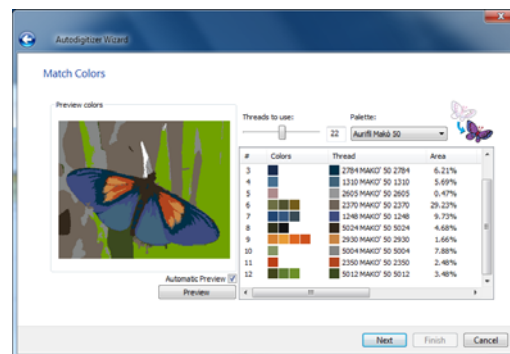
- 1 Seleccione la paleta de hilos que desee usar para el bordado en la lista desplegable en la zona superior del diálogo.
- 2 Seleccione el número de colores de hilo que serán usados para crear la imagen autodigitalizada arrastrando el deslizador

“Hilos para usar”; a la izquierda para menos colores, y a la derecha para más colores.



Comprueba la casilla “Vista previa automática” para actualizar automáticamente la imagen mientras cambia el número de colores; o, desactive la casilla “Vista previa automática”, y haga clic en el botón “Vista previa” manualmente para ver los cambios en la imagen.

- 3 Para reducir más el número de colores, haga clic y arrastre las muestras de color (cuadrados) en otra fila de colores. Cuando una muestra de colores es movida a una nueva fila, las puntadas originalmente asignadas a este color (el que ha movido) serán aplicadas al nuevo color. En la columna Área, verá que el porcentaje es ahora la suma de la zona de los dos colores que han sido combinados.



Mismo diseño que el superior, pero con el número de colores reducido a 12 mediante coincidencia de color manual.

- 4 Tras reducir el número de colores a un número deseado, haga clic en Siguiente. Verá la ventana Segmentos automáticos.

Paso 4: Ajustando los anchos de segmento automáticamente

El algoritmo del asistente de autodigitalización elegirá automáticamente los diferentes tipos de puntada para aplicar, dependiendo de las formas que encuentre en la imagen a digitalizar.

Efectivamente, lo que sucede es que las partes alargadas y estrechas de la imagen serán digitalizadas como pespunte, steil o columnas satin (cualquier cosa más ancha de una medida concreta será digitalizada como relleno complejo). Cuál de los tres tipos será utilizado en las zonas estrechas de la imagen dependerá del ancho real (en puntos de bordado) del segmento de color para ser digitalizado.

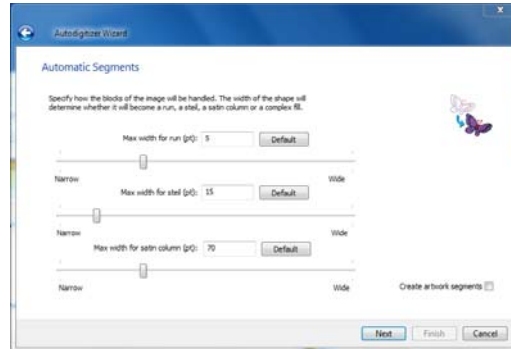


Alternativamente, puede elegir generar dibujos, en lugar de puntadas, en este punto. Para hacer esto, active “Crear segmentos de dibujo”, y pulse el botón “Finalizar”. Esto ignorará el proceso de generación de puntadas, y producirá inmediatamente un archivo consistente enteramente en segmentos de contorno de dibujo (pero conservando los colores). Después puede aplicar cualquier tipo de puntada al segmento de dibujo, usando la herramienta “Convertir a...” en la cinta. Para más información, vea “Aplicando tipos de puntada”.

Por defecto, los segmentos serán digitalizados como sigue:

Ancho (en la imagen)	Tipo de puntada aplicado
1–5 puntos	Pespunte
6–15 puntos	Steil
15–70 puntos	Camino cordón
70 puntos o más	Relleno complejo

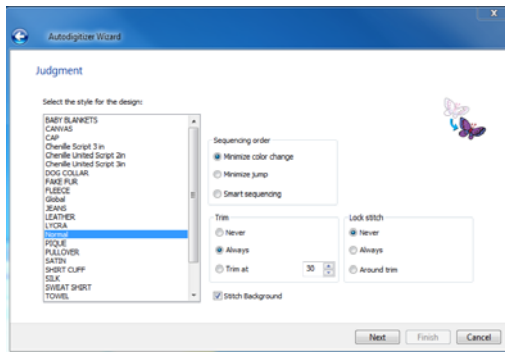
Sin embargo, usted es capaz de sobre escribir esos valores para cada tipo de puntada, usando los controles en la página de segmentos automáticos.




- 1 Arrastre los deslizadores para cada tipo de segmento de bordado para determinar la máxima anchura que se aplicará a cada tipo de puntada.
El ancho elegido será mostrado en pequeñas casillas sobre cada deslizador; para devolverlos a su valor por defecto, haga clic en el botón Por defecto.
- 2 Haga clic en Siguiente.
Verá la ventana Decisión.

Paso 5: Ajustes de decisión

Esta ventana le permite cambiar los ajustes que serán aplicados a las puntadas. También existe la opción de digitalizar el fondo de la imagen.



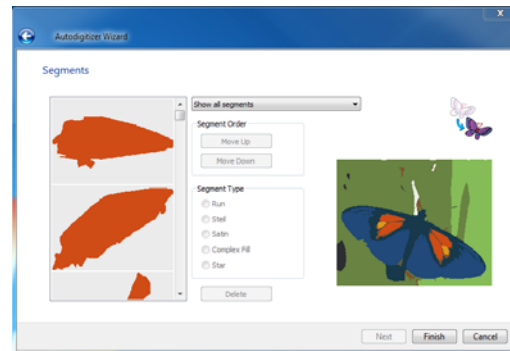
- 1 Seleccione la plantilla (estilo) que sea más apropiada al material sobre el que desea bordar.
- 2 En la zona de orden de secuencia, seleccione uno de los siguientes para ajustar la secuencia de bordado:
 - ♦ Minimizar salto.
 - ♦ Minimizar cambios de color.
 - ♦ Secuencia inteligente.

 Secuencia inteligente es una opción que retrasa preferentemente las puntadas con bordes estrechos al final de la secuencia de bordado, de forma que se borden sobre las zonas grandes de relleno complejo, antes que de la otra forma.
- 3 En la zona de cortes, seleccione cualquiera de los siguientes ajustes de corte:
 - ♦ Nunca.
 - ♦ Siempre.
 - ♦ Cortar en. El sistema colocará un corte si la distancia entre puntadas es mayor que la distancia mostrada en la casilla Cortar en.
- 4 En la zona de puntada de amarre, seleccione cualquiera de los siguientes ajustes de puntada de amarre:
 - ♦ Nunca.
 - ♦ Siempre.

- ♦ Alrededor del corte.
- 5 Para crear bordado a partir del fondo, active la casilla “Bordado del fondo”. (Está desactivada por defecto).
 - 6 Haga clic en Siguiente.
Verá la ventana de segmentos.

Paso 6: Trabajando con segmentos

En la ventana de segmentos, una lista completa de los segmentos en el diseño será mostrada en la zona izquierda del diálogo; use la barra de desplazamiento para ver todos los segmentos. En esta ventana, puede cambiar el orden de bordado de los segmentos, seleccionar qué tipo de segmento es mostrado en la lista, y convertir los segmentos de un tipo de puntada a otra.



- 1 Para cambiar el orden de bordado de cualquier bordado individual, siga los siguientes pasos:
 - ♦ Seleccione el segmento
 - ♦ Haga clic en el botón “Mover arriba” para adelantararlo en la secuencia de bordado.
 - ♦ Haga clic en el botón “Mover abajo” para retrasarlo en la secuencia de bordado.

Verá el segmento moverse en consecuencia.

- 2 Para mostrar los segmentos pertenecientes solo a un cierto tipo, haga clic en la flecha que señala hacia abajo próxima a “Mostrar todos los segmentos” y elija uno de los siguientes:

- ♦ Mostrar solo los segmentos de respunte.
- ♦ Mostrar solo los segmentos de steil.
- ♦ Mostrar solo los segmentos de cordón.
- ♦ Mostrar solo los rellenos complejos.
- ♦ Mostrar solo los segmentos de estrella.

Verá que solo los segmentos de puntada del tipo seleccionado se muestran en la vista de secuencia.

- 3 Para cambiar el tipo de puntada de cualquier segmento:
 - ♦ Seleccione el segmento.
 - ♦ En la zona de tipo de segmento, haga clic en el botón circular correspondiente al tipo de puntada que desea convertir el segmento: Pespunte, Steil, Cordón, Relleno complejo, o Estrella.
- 4 Para borrar un segmento digitalizado:
 - ♦ Seleccione el segmento.
 - ♦ Haga clic en el botón Borrar.



Una vez haya borrado un segmento, la única forma de recuperarlo es usando el botón de retroceso en la página Decisión, y después pulsar Siguiente de nuevo para volver a la página de segmentos.



El diseño autodigitalizado, mostrando las puntadas

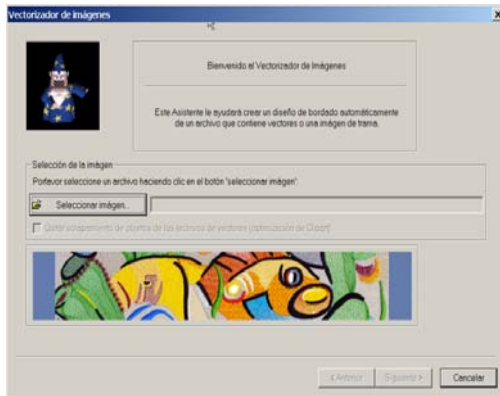
- 5 Haga clic en Finalizar para autodigitalizar el diseño y visualizar el diseño en el espacio de trabajo.

Usando el vectorizador de imágenes

El vectorizador de imágenes es una herramienta basada en un asistente que ayuda a convertir imágenes bitmap en dibujos vectoriales. Crea imágenes vectoriales que puede convertir fácilmente a segmentos de arte; después puede convertir fácilmente éstos a bordado seleccionando los tipos de puntada.

Para usar el vectorizador de imágenes:

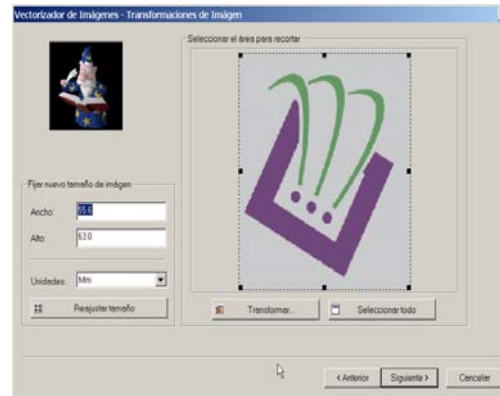
- 1 Seleccione Herramientas—Vectorizador de imágenes.
Verá aparecer la ventana del asistente de vectorización de imágenes.



- 2 Pulse en seleccionar imagen.
Verá abrirse la ventana de abrir imagen.



- 3 Examine hasta llegar al archivo que desea convertir a trazos vectoriales.
- 4 Pulse siguiente.
Verá la ventana de transformaciones del asistente de vectorización.

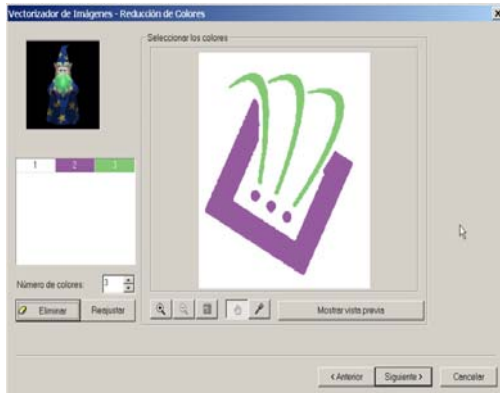


- 5 En la zona de ajuste de tamaño de la imagen, introduzca un ancho o alto para cambiar el tamaño de la imagen proporcionalmente.
- 6 De la lista de unidades, seleccione el tipo de unidades con el que quiera trabajar.
- 7 Para desejar los cambios en el tamaño de la imagen, pulse en resetear tamaño.
- 8 Pulse transformar para hacer una de las siguientes cambios en la imagen:
 - ♦ Voltar horizontalmente.
 - ♦ Voltar verticalmente.
 - ♦ Rotar 90 grados en el sentido de las agujas del reloj
 - ♦ Rotar 90 grados al revés del sentido de las agujas del reloj.
 - ♦ Rotar 180 grados.
- 9 Si lo desea, recorte la imagen seleccionando solamente la porción que desea vectorizar. Para esto, coloque el puntero del ratón sobre las asas del marco de la imagen (puntos negros) y arrastre en la caja de selección.



Puede restaurar la imagen original pulsando el botón de seleccionar todo.

- 10** Pulse siguiente.
Verá el asistente de vectorización de imágenes - ventana de reducción de colores.



- 11** Para reducir el número de colores en el diseño resultante, seleccione el color y después pulse Borrar.
- 12** Seleccione mostrar/ocultar vista previa para mostrar la imagen con los colores eliminados.
- 13** Pulse en la herramienta de vista para ampliar o disminuir o ampliar la imagen a la ventana.
- 14** Para añadir nuevos colores a la paleta, siga los siguientes pasos:
- ♦ Con la imagen ampliada, pulse la herramienta de cuentagotas.
 - ♦ En la zona de selección de colores, pulse en los nuevos colores que desee incluir en la paleta de colores.
- Verá todos los nuevos colores aparecer en la paleta.*
- 15** Pulse siguiente.
Verá la ventana del asistente de vectorización de imágenes.

- 16** Para ajustar la tolerancia de color, ajuste el tirador.
- 17** Pulse actualizar trazos para actualizar los trazos de la imagen si quiere cambiar la tolerancia. También puede incluir el color del fondo en el diseño resultante.
- 18** Seleccione la casilla "Generar dibujo para color de fondo" para crear segmentos adicionales al color de fondo. Para cambiar el color de fondo, pulse en la imagen y el color se mostrara dentro de la casilla junto a la instrucción.
- 19** Pulse finalizar para visualizar el diseño en el espacio de trabajo.

Usando el asistente para punto de cruz

El asistente para punto de cruz es una herramienta que crea diseños con apariencia de bordado manual. Utilizando este proceso paso a paso, puede generar estos archivos de puntadas a partir de diseños o imágenes bitmap.

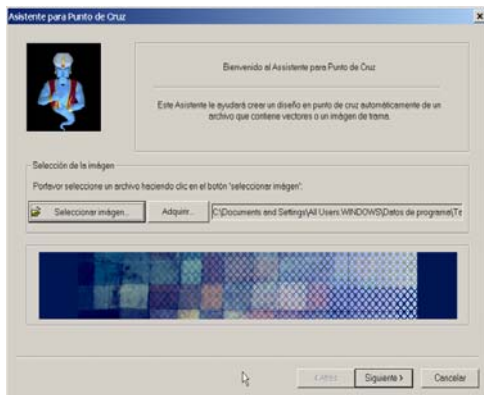


El asistente de punto de cruz genera solamente archivos de puntadas, no trazos.

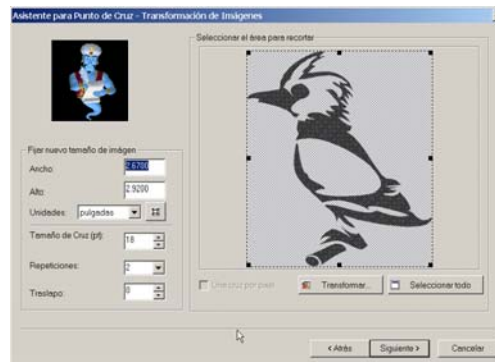
El asistente de punto de cruz también le permite editar la imagen sobre la marcha. Puede simplificarla reduciendo el número de colores que utiliza (y por tanto el número de colores de hilo necesarios para bordarla); también puede editar la imagen utilizando un programa externo, desde fuera del asistente.

Para utilizar el asistente de punto de cruz:

- 1 Seleccione Herramientas—Asistente de punto de cruz.
 Verá la ventana del asistente de punto de cruz.



- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse seleccionar imagen para buscar una imagen en una carpeta de su ordenador.
 - ♦ Pulse adquirir para obtener una imagen de un dispositivo externo como una cámara o escáner.
- 3 En la casilla de visualización, busque la imagen que quiere utilizar como base para su diseño.
- 4 Pulse siguiente.
 Verá la ventana de transformaciones de ventana del asistente de punto de cruz, mostrando una vista previa de la imagen elegida.



- 5 Para modificar el tamaño de su imagen, en la zona de ajustar nuevo tamaño de imagen, introduzca un ancho o alto para cambiar la imagen proporcionalmente.
- 6 En la lista de unidades, seleccione el tipo de unidades con el que quiera trabajar.
- 7 Para resetear la imagen, pulse el botón de resetear tamaño.
- 8 Puede seleccionar sólo la parte de la imagen que desee utilizar para su diseño de punto de cruz recortándolo. Para recortar la imagen:
 - ♦ Coloque el puntero del ratón sobre los puntos negros alrededor de la imagen y arrastre la caja de selección.
 - ♦ Si no está satisfecho con su selección, pulse seleccionar todo para seleccionar de nuevo la imagen completa.
- 9 Para cambiar los parámetros del punto de cruz, siga los siguientes pasos:
 - ♦ En el campo de tamaño del punto de cruz, modifique el parámetro de tamaño de la cruz.
 - ♦ En la lista de repeticiones, seleccione el número de veces que desee que la máquina borde sobre cada tira individual de punto de cruz.

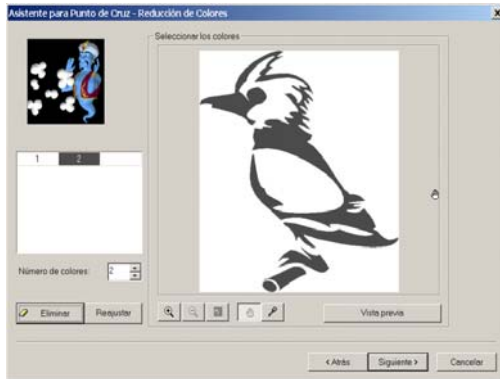
- ♦ En el campo de trasapo, edite para extender las puntadas diagonales por fuera del límite de la rejilla.

10 Pulse transformar para hacer cualquiera de las siguientes acciones sobre la imagen:

- ♦ Voltar horizontalmente.
- ♦ Voltar verticalmente.
- ♦ Rotar 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.
- ♦ Rotar 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj.
- ♦ Rotar 180 grados.

11 Pulse siguiente.

Verá la ventana de asistente para reducción de colores.



12 Para hacer la imagen más manejable como diseño de punto de cruz, puede ser útil reducir el número de colores en ella.

Para reducir colores:

- ♦ En el campo de número de colores, utilice las flechas de arriba y abajo para seleccionar el número total de colores que desea que tenga la imagen.

- ♦ En la zona de paleta de colores, seleccione el color que quiera eliminar de la paleta.
- ♦ Pulse borrar.

Verá el color que ha seleccionado eliminado de la paleta.

- ♦ Para restaurar los colores de una paleta, pulse el botón de restaurar.

13 Para añadir un color específico de la imagen a la paleta de colores, utilice la herramienta de cuentagotas:

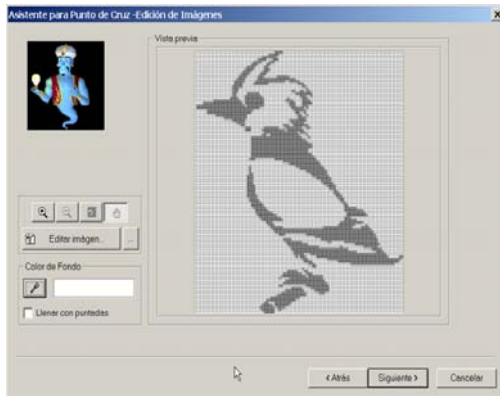
- ♦ Seleccione la herramienta de cuentagotas.
- ♦ En la imagen, pulse en los nuevos colores que desee incluir en la paleta de colores.

14 Para previsualizar su imagen:

- ♦ Para previsualizar su imagen de origen, pulse el botón de vista previa. *Verá una vista previa de su imagen de origen después de la reducción de colores en el interior de la zona de selección de colores.*
- ♦ Para ver su imagen de original, pulse el botón de vista previa de nuevo.

15 Pulse siguiente.

Verá la ventana de edición del asistente de punto de cruz, mostrando una vista previa del diseño como un mosaico de cuadrados.




16 Para editar la imagen con su editor de imágenes bitmap:

- ♦ Pulse en el botón de editar imagen.
Verá el programa editor de bitmaps por defecto abierto con su imagen.
- ♦ En el programa de edición de imágenes, haga los cambios necesarios a la imagen y guarde los cambios.
Su imagen de mosaico será modificada para reflejar los cambios.

17 Para editar la imagen con un editor externo diferente:

- ♦ Pulse el botón de examinar.
Vera la ventana de navegación.
- ♦ Con la ventana de examinar abierta, encuentre el nombre, tipo de archivo, y ubicación del editor externo que quiera utilizar y pulse abrir.
- ♦ En el programa de edición, haga los cambios necesarios a tu imagen y guarde los cambios.
Su imagen de mosaico será modificada para reflejar sus cambios.

18 Para seleccionar un color de fondo para su diseño de punto de cruz:

- ♦ En la zona de color de fondo, pulse el cuentagotas .
- ♦ En la zona de vista previa, pulse en el color que desee usar como fondo de su imagen.

19 Para rellenar el fondo de su diseño con puntadas, active la casilla de llenar con puntadas.



El color de fondo de su diseño puede ser rellenado con punto de cruz o no. Puede definir también qué color servirá como fondo. Sus elecciones para el color de fondo del diseño afectarán a su diseño.

20 Pulse siguiente.

Verá la ventana de contornos en el asistente.



Con los contornos aplicados, las zonas de punto de cruz aparecen diferenciadas entre ellas.

Puede definir las zonas de contorno de dos formas: utilizando el cuentagotas o utilizando la paleta de colores. También puede ajustar la forma en que los colores son usados como contornos.

21 Para aplicar trazos a los colores en el diseño siga uno de los siguientes pasos:

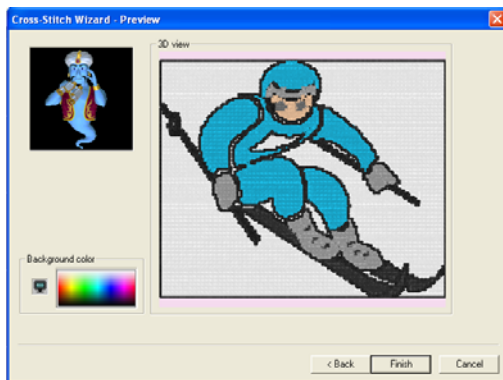
- ♦ Pulse la casilla de comprobación junto a los colores a los que quiera aplicar trazos.
- ♦ Seleccione el cuentagotas, y pulse en las zonas de la vista previa de la imagen en las que desee aplicar contornos.



La opción "individualmente" determina la forma en que los colores seleccionados son contorneados. Cuando dos colores han sido elegidos de la paleta para ser contorneados, y las zonas de esos colores van de lado a lado, esta opción determina si las zonas individuales serán contorneadas.

22 Pulse siguiente.

Verá la página de vista previa, mostrando el aspecto que tendrá el diseño con las puntadas aplicadas.



23 Para seleccionar un color de fondo para su diseño pulse en la zona deseada en la paleta de colores.

El color aparece como color de fondo de su imagen.

24 Pulse finalizar para generar las puntadas para su diseño.

El diseño aparece en su espacio de trabajo.

Usando el creador de fuentes

Creando fuentes personalizadas

El creador de fuentes o alfabetos le permite crear fuentes personalizadas. Para crear una fuente personalizada, se digitalizan letras, símbolos, o diseños individuales en Tajima DG/ML by Pulse y después se utiliza el creador de fuentes para darle nombre a la nueva fuente. Las fuentes creadas con el creador de fuentes tienen una extensión *.fon. El archivo *.fon contiene varios archivos *.pof o extensiones *.pxf. Por ejemplo, si crea una fuente llamada "Caligrafía con florituras", digitalizaría cada letra del abecedario y cada símbolo. Después utilizaría el creador de fuentes para darle nombre a la fuente "Caligrafía con florituras" y añadir cada letra y símbolo. Puede categorizar las fuentes de dos colores y diseños. Las fuentes no se limitan al abecedario estándar de un sólo color con símbolos.

Cuando crea fuentes personalizadas, puede usar el primer o último segmento de letras como extent para obtener un mejor control de cómo las letras se ajustan juntas. Encontrará útil esta opción para fuentes en Itálica y Manuscritas. Para cada letra creada usando la opción Usar segmento como extent, debe crear un segmento de arte extra que es el

primer o último segmento en la secuencia de la letra. Este segmento debería representar el borde de la fuente. Cuando crea textos en un diseño y usa fuentes con el primer segmento habilitado, el segmento extra será eliminado.













También puede tener múltiples archivos *.pof o *.pxf para un solo carácter (utilizada para bordar de derecha a izquierda) y puede cargar en masa los archivos *.pof o *.pxf.



Las fuentes personalizadas creadas con archivos *.pxf pueden ser utilizadas con versiones recientes de Tajima DG/ML by Pulse. No puede ser usadas sin embargo con la versión 9 de Tajima DG/ML by Pulse.

Para crear una fuente compatible con la Versión 9 utilice archivos .pof y active la casilla "compatible v9" en el cuadro de diálogo del creador de fuentes.

En la siguiente tabla, se muestran los íconos disponibles para el creador de fuentes y sus definiciones.

	Crear un nuevo archivo de fuentes
	Abrir un archivo de fuentes existente
	Visualizar el diálogo para interlineado
	Visualizar las propiedades de Fuentes
	Cargar en masa archivos de trazos (*.pof o *.pxf)
  	Acercamiento o Alejamiento de la vista, y Resetear Zoom
   	Navegar por las letras en el archivo de fuentes



Buscar una letra en el archivo de fuentes



Reemplazar el diseño asociado con la letra actual



Reemplazar el keystroke asociado con la letra actual



Quitar la letra actual del archivo de fuentes



Fijar el diseño de derecha a izquierda para la letra actual




Ajustar la letra actual contra la línea de base. CTRL más la flecha izquierda o derecha moverá la línea de base a la parte superior, centro o inferior de la letra. CTRL+MAY más la flecha derecha o izquierda colocará la línea de base en el centro de la letra



Añadir una sola letra a la fuente

Para crear una fuente personalizada:

- 1 Digitalice las letras, símbolos y diseños individuales y guárdelos en una carpeta. *La carpeta por defecto es c:\Documents and Settings\All Users.WINDOWS\Datos de programa\Tajima\DGML By Pulse\Designs\.*
- 2 Elija Herramientas—Creador de Fuentes. *Aparece el cuadro de diálogo Creador de Fuentes.*
- 3 Haga clic en Nuevo archivo de Fuentes  para crear un nuevo archivo de fuente. *Aparece el cuadro de diálogo Introducir nuevo nombre de archivo de fuente.*
- 4 Seleccione la carpeta de Fuentes (c:\Documents and Settings\All Users.WINDOWS\Datos de

programa\Tajima\DGML By Pulse\Fonts)
para guardar las fuentes.

- 5 En el cuadro Nombre de archivo, introduzca el nombre de la fuente.
- 6 Haga clic en Guardar.
Aparece el cuadro de diálogo Propiedades de fuente.



Ahora puede incluir un contorno a una letra individual y/o símbolo en la fuente personalizada. Para hacerlo incluya un archivo de trazos de respunte o steil en la letra o símbolo digitalizado. Para que este proceso aparezca en la fuente, asegúrese de que la casilla "contiene bordes" está activada en la página de propiedades de la fuente.

Para crear el archivo *.fon, complete lo siguiente en el diálogo Propiedades de fuente:

- 1 En el cuadro Nombre de fuente, introduzca un nombre para la fuente.
- 2 En el cuadro Versión, introduzca el número de la versión para tener controlado el número de la versión.
- 3 En el cuadro Espaciado de Fuente, introduzca el espaciado de la fuente para ajustar el espaciado estándar entre cada letra.

El espacio de la Fuente es 1/20 del ancho de su letra de referencia.



También puede introducir valores negativos en la casilla de espaciado de fuente. Los valores negativos mueven las letras acercándolas. Los valores positivos mueven las letras alejándolas.

- 4 En la lista Tipo, elija el tipo de fuente que está creando.

- 5 En el cuadro Autor, introduzca su nombre o el nombre de la persona que digitalizó la fuente, el símbolo o el diseño.

- 6 En el cuadro Tamaño para la Barra Espaciadora, introduzca el tamaño del espacio. Usted puede personalizar el tamaño del espacio entre fuentes.
El tamaño de la Barra de espacio es 1/20 parte del ancho de su letra de referencia.


- 7 Para determinar el segmento a usar como límite de la letra, en lugar de usar la casilla de límite normal, seleccione usar segmentos para extents. Una vez que esta opción está habilitada, elija una de las siguientes opciones:

- ♦ **Primero.** El primer segmento en cada letra es usado como grado.
- ♦ **Ultimo.** El último segmento en cada letra es usado como grado.

- 8 Haga clic en Aceptar.
Aparece el cuadro de diálogo Seleccionar letra de referencia.

- 9 En el cuadro Nombre de Archivo, seleccione la letra de referencia para su fuente.
La letra de referencia es normalmente la "M" mayúscula. Una "M" es la letra de referencia porque las fuentes se basan en el espaciado de la letra eme.

- 10 Haga clic en Abrir.
Haga clic en Guardar.
*Después de crear el archivo *.fon y elegir la letra de referencia, puede añadir las otras letras a la fuente.*

- 11 Haga clic en Añadir Letras  para añadir letras adicionales a su fuente.

- 12 Elija una de las siguientes letras para agregar:

- ♦ Letras Mayúsculas - La secuencia de bordado resultará de izquierda a derecha. Las letras son letras normales pero son todas MAYÚSCULAS.
- ♦ Letras Mayúsculas- Derecha - La secuencia de bordado resultará de derecha a izquierda. Las letras son letras normales pero son todas MAYÚSCULAS.
- ♦ Letras Minúsculas - La secuencia de bordado resultará de izquierda a derecha. Las letras son letras normales pero son todas MINÚSCULAS.
- ♦ Letras Minúsculas- Derecha - La secuencia de bordado resultará de derecha a izquierda. Las letras son letras normales pero son todas MINÚSCULAS.

Podrá ver el cuadro de diálogo Añadir dependiendo de la opción que eligió.

13 Seleccione la letra, el símbolo o el diseño.

14 Haga clic en Abrir.

El cuadro Creador de Fuentes le muestra cuántas letras se han añadido.

Cargando fuentes personalizadas existentes


Antes de poder trabajar con fuentes en el creador de fuentes, las tiene que cargar. Las fuentes creadas con el creador de fuentes tienen una extensión *.fon. Las letras que forman parte de cada fuente tienen una extensión *.pof o *.pxf. Por ejemplo, si desea crear una fuente llamada "Caligrafía con florituras," digitalizaría cada letra del abecedario y cada símbolo. Después, utilizaría el creador de fuentes para darle el nombre de "Caligrafía

con florituras"; el archivo Caligrafía con florituras.fon y varios archivos *.pof o *.pxf forman la fuente.



Cada letra o símbolo que añada necesita su propio archivo POF.

Para cargar una fuente:

- 1 Elija Herramientas—Creador de Fuentes. *El cuadro de diálogo Creador de Fuentes aparece.*
- 2 Haga clic en Abrir archivo Fuente . *Se ve el diálogo Seleccionar archivo Fuente.*
- 3 Seleccione la fuente.
- 4 Haga clic en Abrir. *Ahora puede editar la fuente.*

Espaciado entre las letras de una fuente personalizada

Puede fijar el espaciado entre letras o kerning para cada letra de una fuente personalizada con el creador de fuentes. Puede que tenga que ajustar espaciados individuales por separado para ajustar el espacio entre letras.

Para fijar el espaciado entre letras de una fuente:

- 1 Cargue una fuente existente. *Para más información, vea "Cargando fuentes personalizadas".*
- 2 Haga clic en Espaciado. *El cuadro de diálogo Espaciado aparece. Las primeras dos columnas representan pares de letras y la tercera columna es el espaciado entre estos dos pares.*
- 3 Haga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Para aumentar el espaciado entre pares de letras, aumente el valor en la columna Espaciado (eme).
 - ♦ Para disminuir el espaciado entre pares de letras, reduzca el valor en la columna Espaciado (eme).
- 4 Avance hacia abajo para ver o cambiar el espaciado entre diferentes pares de letras en la fuente.
 - 5 Cuando termine de hacer los ajustes de espaciado, haga clic en Aceptar.

Ajustando la línea de base de fuentes personalizadas

Tajima DG/ML by Pulse le permite ajustar la línea de base de sus fuentes personalizadas usando el puntero del mouse o las flechas del creador de fuentes.


Para ajustar la línea de base en fuentes personalizadas:

- 1 Para ajustar la actual fuente personalizada en relación a la línea de base usando el puntero del mouse, haga lo siguiente:
 - ♦ Coloque el puntero de su mouse sobre la fuente personalizada.
 - ♦ Haga clic y arrastre para levantar o bajar su fuente personalizada en relación a la línea de base.
- 2 Para ajustar la actual fuente personalizada en relación a la línea de base usando las flechas del creador de fuentes, complete lo siguiente:
 - ♦ Para mover la línea de base hacia arriba, centro o hacia abajo de la letra, pulse CTRL más la flecha para arriba o para abajo en su teclado.

Guardando un diseño en una fuente existente


Tajima DG/ML by Pulse ahora le permite guardar fácilmente un diseño a una fuente existente. Puede ahorrar tiempo y usar la herramienta Guardar Diseño a Fuente en lugar de usar el diálogo del creador de fuentes.

Para guardar un diseño en una fuente existente:

- 1 Digitalice las letras individuales, símbolos y diseños que quiera guardar.
- 2 Haga clic en la herramienta Guardar Diseño a fuente .
Verá aparecer el diálogo de Guardar Diseño a Fuente.
- 3 En la lista de Fuente, seleccione la fuente (personalizada) en la que quiere guardar el diseño.
- 4 En la casilla de código, introduzca el código para la fuente.
- 5 Si solo quiere guardar los segmentos seleccionados de un diseño, seleccione Sólo Selección.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Si el mismo código ya existe, verá aparecer un mensaje de confirmación para sobre escribir la fuente existente. Haga clic en Sí para sobre escribir la fuente.

CAPÍTULO 13

Edición de diseño en modo puntadas

Cuando usa la herramienta de selección de puntadas  en la barra de herramientas de edición de puntada, Tajima DG/ML by Pulse automáticamente cambia al modo puntadas. En el modo puntadas, puede editar puntadas en la ventana unificada de diseño.

La edición puntada por puntada es fácil y le permite editar los diseños de muchas maneras. Use la barra de Navegación para moverse a través de las puntadas de un diseño. Puede mover puntada por puntada si desea y después seleccionar y resaltar la puntada exacta para editar.




Cuando realiza grandes ediciones de puntadas, debe ser cuidadoso. Para mayor información sobre reglas generales de edición de puntadas, vea "Editando Puntadas y Grupos de puntadas".

También puede editar grupos de puntadas. Mover partes de un diseño es simple usando la herramienta Seleccionar puntadas con lazo. Puede ahorrar mucho tiempo cortando y pegando grupos de puntadas en otros diseños. Puede combinar partes de distintos diseños para crear algo completamente nuevo.

En este capítulo:

- Aprenda diferentes maneras para manejarse en la ventana de diseño y cómo editar puntadas y grupos de puntadas.
- Sepa cómo agrupar y desagrupar puntadas.

Editando puntadas y grupos de puntadas

En la ventana unificada de Tajima DG/ML by Pulse, puede editar puntadas del diseño y grupos de puntadas mientras trabaja en modo puntadas. Cuando usa la herramienta selección de puntadas  Tajima DG/ML by Pulse automáticamente cambia al Modo puntadas.

Como regla general, usted debe primero hacer todas las ediciones de trazos al diseño (en modo trazos) y guardar el archivo de diseño. Después, debe realizar todas las ediciones de puntadas del mismo diseño (en modo puntadas) y guardar el archivo de diseño con un nombre de archivo diferente. Si sigue esta regla general, puede evitar la pérdida de su edición de puntadas cuando hace una edición del diseño considerable.



La edición de un segmento de puntadas puede ser perdida si realiza una edición de trazo que fuerza a Tajima DG/ML by Pulse a regenerar puntadas para el segmento. Las siguientes son acciones de edición de diseños que pueden forzar la regeneración de puntadas en su diseño:

- Reescalar un segmento.
- Modificar los ajustes de un segmento.
- Mover un segmento.

Generalmente, cuando agrega o modifica segmentos en un diseño, Tajima DG/ML by Pulse no regenerará las puntadas del diseño completo. El software, sin embargo, generará puntadas para el segmento que está siendo modificado al menos que una región labrada o línea labrada requiera ser regenerada. Si

los segmentos de una región labrada requieren ser regenerados, los segmentos afectados a la región labrada serán regenerados. Si los segmentos de una línea labrada requieren ser regenerados, los segmentos afectados a la línea labrada serán regenerados.

Seleccionando puntadas de diferentes maneras

Puede seleccionar puntadas de diferentes maneras. La herramienta de selección de puntadas  le permite seleccionar y modificar puntadas individuales o grupos de puntadas en sus diseños. Usted selecciona puntadas al hacer clic en una sola puntada o al hacer clic y arrastrar para trazar un cuadro alrededor de ciertas partes del diseño. Con la herramienta Seleccionar Puntadas con lazo  puede trazar un polígono alrededor del área en lugar de un cuadro




Para cambiar las propiedades de las puntadas seleccionadas, haga clic derecho y elija **Comando** en el menú. Esto abrirá el diálogo de comandos, que le permite cambiar las propiedades de las puntadas seleccionadas. Para más información sobre las propiedades de puntadas vea “Cambiando comandos de máquina existentes”.





La barra espaciadora es una tecla rápida para cambiar entre edición de puntada usando la herramienta Seleccionar Puntada y la edición de trazos usando la herramienta Seleccionar. Una de estas herramientas debe estar seleccionada. Recuerde ser cuidadoso mientras edita puntadas y segmentos.


Para seleccionar puntadas usando la herramienta Seleccionar puntada:

- 1 En la barra de herramientas de Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada .
- 2 Para seleccionar una sola puntada, haga clic en la puntada que quiera.
- 3 Para seleccionar múltiples puntadas, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic y arrastre para formar un rectángulo alrededor de las puntadas que quiere seleccionar.
 - ♦ Haga clic en una puntada al comienzo de su selección. Pulse **Mays** en su teclado mientras hace clic en la puntada del final de su selección. Para extender el rango de las puntadas seleccionadas, pulse **Mays** nuevamente o Mays+CTRL mientras hace clic en cualquier puntada fuera del rango de puntadas ya seleccionado.
 - ♦ Haga clic en una puntada. Pulse CTRL en su teclado mientras hace clic en cada puntada aún no seleccionada.

Las Puntadas seleccionadas quedan resaltadas.



Para seleccionar puntadas usando la herramienta Seleccionar puntadas con lazo:

- 1 En la barra de herramientas de Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada .
- 2 En la barra de herramientas de Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar Puntadas con Lazo .


- 3 Haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar puntos de ancla en su diseño.
- 4 Coloque puntos de ancla alrededor del segmento que quiera seleccionar.
- 5 Haga clic derecho para completar la selección.
- 6 En la barra de herramientas de Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada  nuevamente.

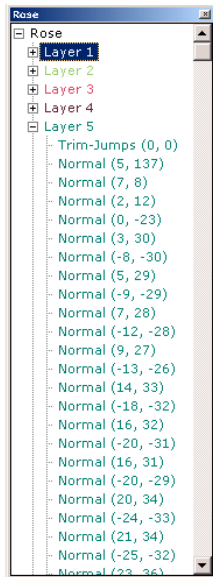
Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.

Para seleccionar puntadas usando la herramienta de Seleccionar rango:

- 1 Haga clic en Seleccionar Rango  en la cinta, si no está aún seleccionado, para encender el modo de Selección de Rango.
- 2 Haga clic en la puntada inicial de la selección.
La puntada seleccionada es resaltada en negro.
- 3 Haga clic en la puntada final de la selección.
El rango de puntadas seleccionadas será resaltado en negro.
- 4 Para extender el rango de las puntadas resaltadas, haga clic en cualquier puntada fuera del rango de puntadas ya seleccionadas.
- 5 Para apagar el modo de Seleccionar Rango, haga clic en Seleccionar Rango  nuevamente.


Para seleccionar puntadas usando el diálogo Lista de puntadas:

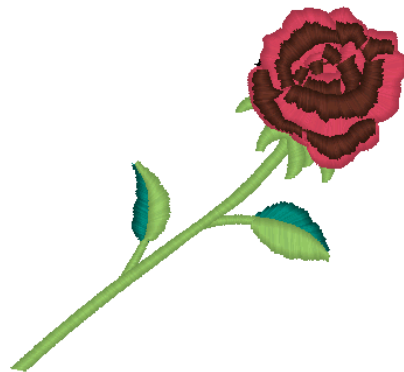
- 1 En la barra de herramientas de Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar puntada .
- 2 Elija Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas—Lista de puntadas. *Verá aparecer el diálogo Lista de puntadas.*
- 3 Explore a través de la Lista de Puntadas para encontrar las capas, puntadas o comandos que quiere seleccionar desde el archivo del diseño activo.





- 4 Para seleccionar puntadas y comandos, haga clic en las puntadas o comandos que desea desde la lista. *Las puntadas seleccionadas son resaltadas en el área de trabajo del diseño.*

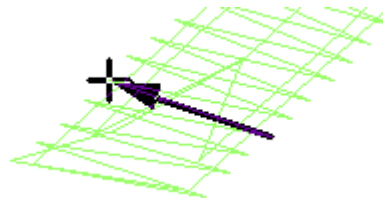
Eliminando puntadas


Puede eliminar puntadas en un archivo de diseño de diferentes maneras: utilice la herramienta Eliminar Puntada  o la tecla Retroceso en su teclado para eliminar puntadas individuales.



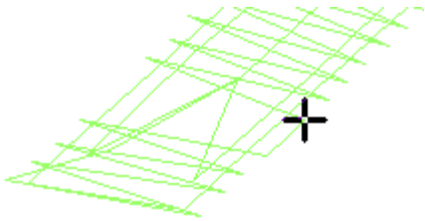
Para eliminar puntadas utilizando la herramienta Eliminar Puntada:


- 1 Abra un archivo de bordados Pulse (PXF) o cualquier otro archivo de diseño.
- 2 Haga clic en la herramienta Zoom  para acercar la vista a la puntada que desea eliminar.
- 3 En la barra de herramientas Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar puntada .
- 4 Seleccione la puntada que desea eliminar.




- 5 En la barra de herramientas Edición de Puntadas, haga clic en la herramienta Eliminar Puntada . El puntero se convierte en la goma de un lápiz.

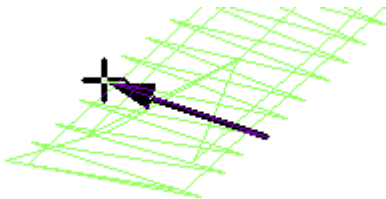
- 6 Haga clic en la puntada que desea eliminar.



- 7 Siga haciendo clic en las puntadas para eliminar varias puntadas.
- 8 Haga clic en la herramienta Seleccionar Puntadas  para volver al modo puntada.

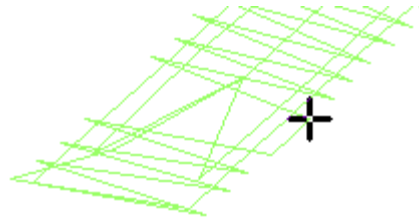
Para eliminar puntadas utilizando la tecla Retroceso en su teclado:

- 1 En la barra de herramientas Edición de Puntadas haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada .
- 2 Seleccione la puntada donde quiere comenzar a eliminar.



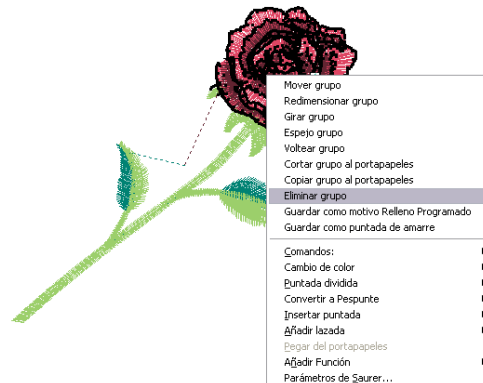
- 3 Pulse la tecla Retroceso en su teclado.

- 4 Siga seleccionando puntadas y pulse Retroceso para eliminar múltiples puntadas.

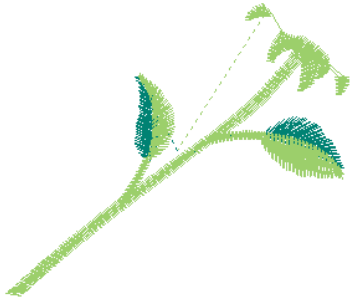


Para eliminar grupos de puntadas:

- 1 Seleccione el grupo de puntadas que quiera eliminar.
- 2 Haga clic derecho (o pulse Ctrl+E) en su teclado y elija Eliminar Grupo del menú.



El grupo de puntadas es eliminado.



Reflejar puntadas en un archivo de diseño

Puede reflejar puntadas por el eje horizontal utilizando reflejar grupo. Puede redimensionar puntadas utilizando Redimensionar grupo. Dependiendo cómo sus puntadas están agrupadas, puede elegir agrupar las puntadas de maneras distintas.



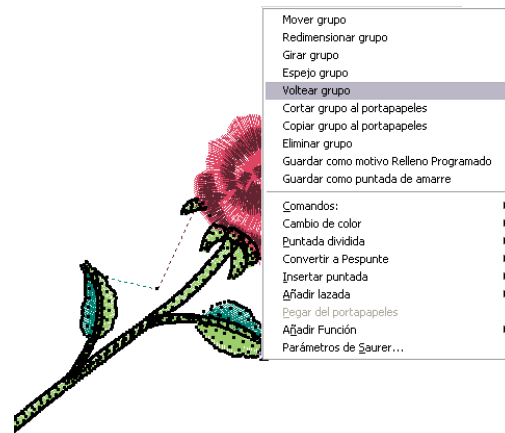
Para reflejar puntadas en un archivo de diseño:

- 1 Seleccione la puntada que desea reflejar.
Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.

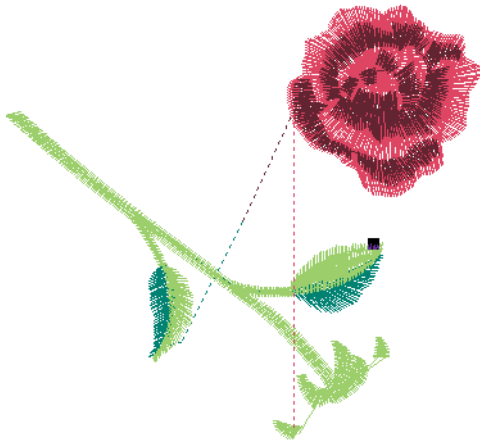


- 2 Haga clic derecho, o pulse Ctrl+E en su teclado.

Verá un menú de acceso rápido.



- 3 Elija Reflejar grupo en el menú.
Puede ver el grupo de puntadas espejado.



Agrupando y desagrupando puntadas

Puede combinar varias puntadas en un solo grupo para que sean tratadas como una sola unidad. Puede entonces editar un número de puntadas sin afectar sus atributos individuales. Debe seleccionar puntadas antes de agruparlas. Una vez que se agrupan, las tiene que desagrupar para deseleccionar el grupo de puntadas. Por ejemplo, puede que agrupe las puntadas de una parte de un diseño de un logo para que pueda mover y redimensionar estas puntadas como una sola unidad. En este caso, vamos a agrupar las mariposas en este diseño para que las podemos mover como una sola unidad y mantener su forma y tamaño.



Para agrupar puntadas:

- 1 Seleccione las puntadas que desea agrupar.



Puede ver las puntadas resaltadas.



2 Haga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Elija Segmento—Agrupar.
- ♦ Pulse Ctrl+G en su teclado

Las puntadas siguen iluminadas. Ahora puede editar el grupo de diferentes maneras. Puede mover, redimensionar, girar, reflejar, cortar, copiar o hacer una imagen espejo del grupo.

Para desagrupar puntadas:

- Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Elija Segmento—Desagrupar.
 - ♦ Pulse Ctrl+U en su teclado

Ya no está agrupado ni resaltado el grupo.

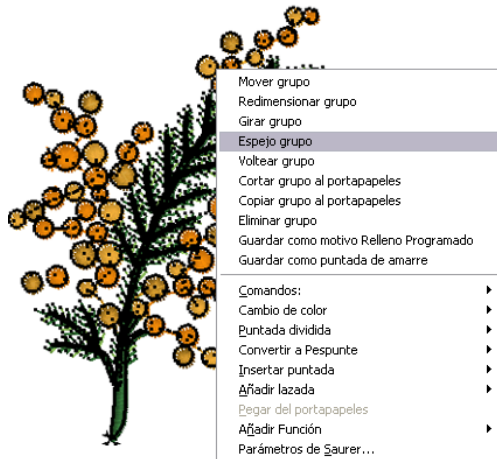
Reflejando puntadas en un archivo de diseño

Puede reflejar puntadas en el eje vertical usando reflejar grupo. Puede reescalar puntadas usando Reescalar Grupo. Dependiendo de cómo están agrupadas sus puntadas, puede elegir agruparlas de diferentes maneras.



Para reflejar puntadas en un archivo de diseño:

- 1 Seleccione las puntadas que desea.
Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.
- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija reflejar grupo desde el menú.



Puede ver el diseño espejado en el área de trabajo del diseño.

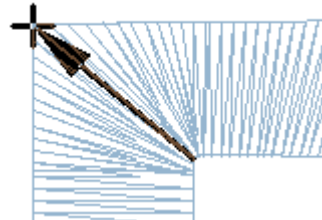


Moviéndose a través de diseños de puntadas

La barra de navegación le permite moverse a través de un diseño de puntadas. Los botones de navegación facilitan la posibilidad de navegar a través de las puntadas de sus diseños. Para usar los botones de navegación, puede hacer clic izquierdo para moverse hacia atrás o clic derecho para avanzar desde la puntada seleccionada. Puede moverse a través de un diseño por incrementos de 1, 10, 100 y 1000 puntadas o cambiando la selección de puntadas basándose en comandos y cambios de color.

Para moverse a través de diseños de Puntadas:





- 1 Seleccione la puntada que quiere editar o ver.
Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.



- 2 Elija cuántas puntadas desea moverse:
 - ♦ Para avanzar en un diseño, haga clic derecho en la herramienta de navegación que desee usar. Mantenga pulsado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.
 - ♦ Para retroceder en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta de navegación que desee usar.

Mantenga pulsado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.



- 3 Haga clic derecho o izquierdo en una de las siguientes herramientas de navegación:

- ♦ Mover por 1  para mover por 1 puntada.
- ♦ Mover por 10  para mover por 10 puntadas.
- ♦ Mover por 100  para mover por 100 puntadas.
- ♦ Mover por 1000  para mover por 1000 puntadas.

Para moverse a través de un diseño de puntadas por comandos:

- 1 Seleccione la puntada que quiere editar o ver. Para mayor información, vea "Seleccionando puntadas de diferentes maneras".

Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.

- 2 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:
 - ♦ Para moverse al próximo comando en el diseño, haga clic derecho en la herramienta Mover a Comando Anterior/Siguiente . Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.
 - ♦ Para moverse al comando anterior en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta Mover a Comando Anterior/Siguiente . Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.


Para moverse a través de un diseño de puntadas por colores:

- 1 Seleccione la puntada que quiere editar o ver.


Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.

- 2 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:

- ♦ Para moverse al próximo cambio de color en el diseño, haga clic derecho en la herramienta Mover a Color

Anterior/Siguiente . Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.

- ♦ Para moverse al cambio de color anterior en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta Mover a

Color Anterior/Siguiente .



Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.

Para moverse a la primera y última puntada en un diseño:

- 1 Seleccione la puntada que quiere editar o ver.

Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.

- 2 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:

- ♦ Para moverse a la primera puntada en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta Mover al Inicio/Fin .
- ♦ Para moverse a la última puntada en el diseño, haga clic derecho en la herramienta Mover al Inicio/Fin .

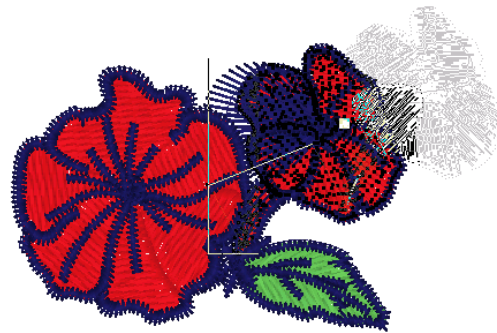
Moviendo puntadas en un archivo de diseño

Puede mover puntadas fácilmente en un archivo de diseño usando Tajima DG/ML by Pulse. Dependiendo de cómo las puntadas están agrupadas, usted puede elegir agrupar las puntadas de distintas formas.

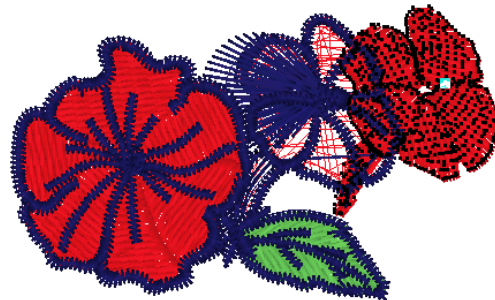


Para mover puntadas en un archivo de diseño:

- 1 Seleccione las puntadas que quiere mover.
Para mayor información, vea "Seleccionando puntadas de diferentes maneras".
Las puntadas seleccionadas son resaltadas en negro.
- 2 Haga clic y arrastre una puntada que es parte del grupo de puntadas.
Al mover las puntadas, verá una caja flotante que puede mover usando el ratón. La distancia horizontal (X) y vertical (Y) se visualiza en la barra de estado.

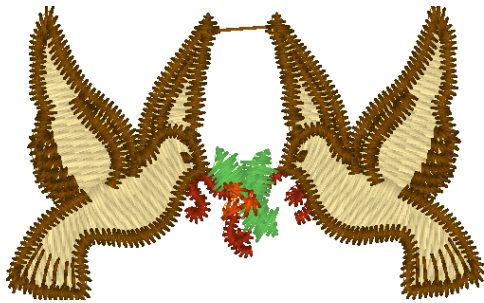


- 3 Suelte su ratón para ubicar las puntadas.
Las puntadas se colocan en el lugar al cual las movió.



Moviendo o copiando puntadas

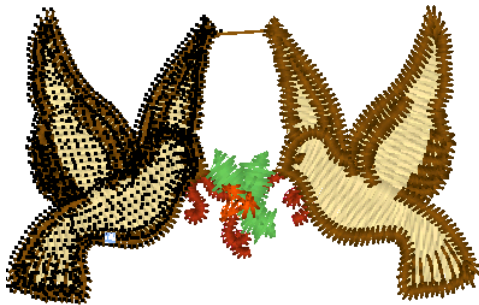
Puede utilizar el Portapapeles para mover, copiar, y pegar puntadas en su diseño. Puede cortar y pegar un grupo de puntadas para variar el efecto en cualquier archivo de diseño.



Para cortar al portapapeles:

- 1 Seleccione las puntadas que desea cortar.

Las puntadas seleccionadas son iluminadas en negro.

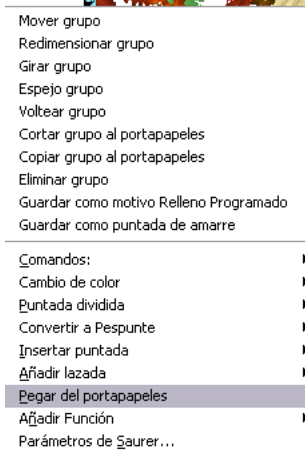
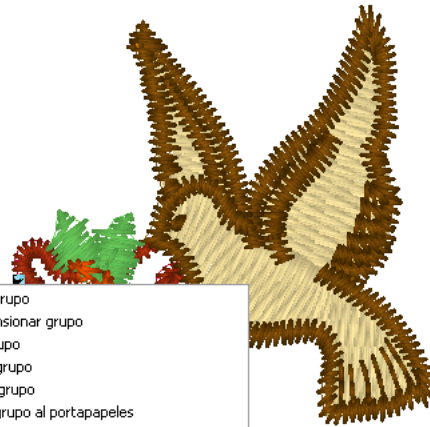


- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y elija Cortar grupo al portapapeles desde el menú.

El grupo de puntadas se quita de su posición.

- 3 Elija donde desea pegar las puntadas.
- 4 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y elija Pegar desde el portapapeles desde el menú.

La selección se pega donde usted quiere.



Para copiar al portapapeles:

- 1 Seleccione las puntadas que desea copiar.

Las puntadas seleccionadas son iluminadas en negro.



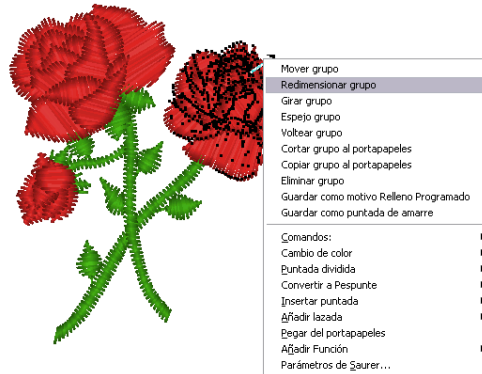
- Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y elija Copiar grupo al portapapeles desde el menú.



- Elija donde desea pegar las puntadas.
- Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y elija Pegar desde el portapapeles desde el menú.
La selección se pega donde usted quiere.

Redimensionando puntadas en un archivo de diseño

Puede redimensionar puntadas usando Redimensionar Grupo. Dependiendo de como están agrupadas las puntadas, puede elegir agrupar las puntadas de formas diferentes.

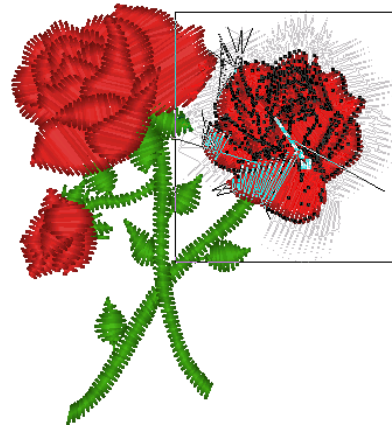
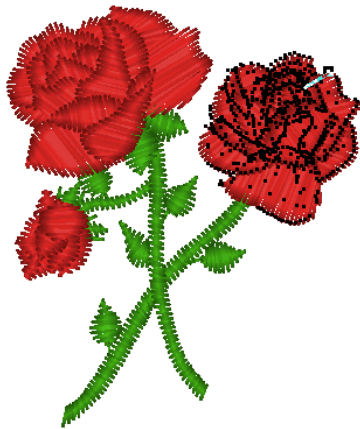


Puede ver una caja flotante que puede mover usando el ratón.

Para redimensionar puntadas en un archivo de diseño:

- 1 Seleccione las puntadas que desea reescalar.

Las puntadas seleccionadas son iluminadas en negro.



- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija Redimensionar Grupo desde el menú.

- 3 Haga clic derecho en el área de trabajo del diseño.
Verá la casilla. Introduzca un porcentaje de redimensionamiento.



También puede reescalar el grupo eligiendo Reescalar Grupo, y después mueva la caja flexible con su ratón. La barra de estado le muestra el porcentaje con el cual está reescalando el grupo. Haga clic para finalizar.
Para cancelar Reescalar Grupo, pulse ESC.

- 4 En el cuadro Redimensionar (%), introduzca el valor del porcentaje.
- 5 Haga clic en Aceptar.
El grupo de puntadas es redimensionado.



Girando puntadas en un archivo de diseño

Puede girar puntadas utilizando Girar grupo. Puede redimensionar puntadas utilizando Redimensionar grupo. Dependiendo cómo sus puntadas están agrupadas, puede elegir agrupar las puntadas de diferentes maneras.

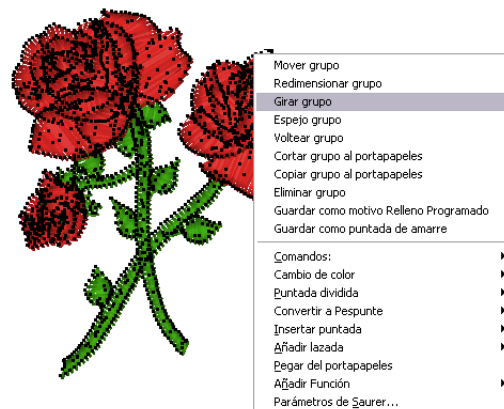


Para girar puntadas en un archivo de diseño:

- 1 Seleccione las puntadas que desea.
Las puntadas seleccionadas son iluminadas en negro.



- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija Girar grupo desde el menú.

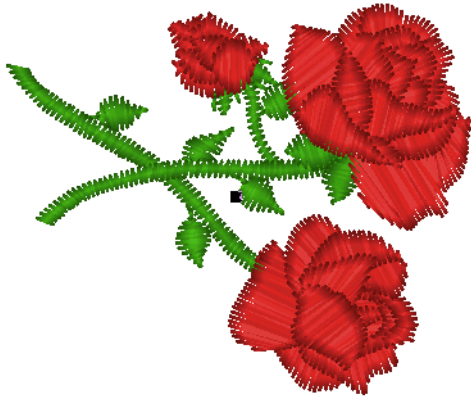




Puede girar manualmente el grupo al elegir Girar Grupo. El puntero se convierte en una flecha en forma de U y se mueve el ratón para girar el grupo. La barra de estado muestra el ángulo al cual gira el grupo. Cuando termine, haga clic.


Para cancelar Girar Grupo, pulse ESC.

- 3 Haga clic con el botón derecho en el espacio de trabajo.
Ve el cuadro introducir grados de la rotación.
- 4 En el cuadro Grados, introduzca el ángulo al cual desea girar.
- 5 Haga clic en Aceptar.
Se ve el diseño girado en el espacio de trabajo del diseño.



Editando puntadas

En la ventana unificada de Tajima DG/ML by Pulse, puede editar puntadas del diseño y grupos de puntadas mientras trabaja en modo puntadas. Cuando usa la herramienta

Seleccionar Puntadas  de la barra de herramientas de Edición de Puntadas o de la

carpeta Edición de Puntadas del Gabinete de herramientas, Tajima DG/ML by Pulse automáticamente cambia al Modo Puntadas.

Como regla general, usted debe primero hacer todas las ediciones de trazos al diseño (en modo trazos) y guardar el archivo de diseño. Después, debe realizar todas las ediciones de puntadas del mismo diseño (en modo puntadas) y guardar el archivo de diseño con un nombre de archivo diferente. Si sigue esta regla general, puede evitar la pérdida de su edición de puntadas cuando hace una edición del diseño considerable.

La edición de un segmento de puntadas puede perderse si realiza una edición de trazo que fuerza a Tajima DG/ML by Pulse a regenerar puntadas para el segmento. Las siguientes son acciones de edición de diseños que pueden forzar la regeneración de puntadas en su diseño:

- Reescalar un segmento.
- Modificar los ajustes de un segmento.
- Mover un segmento.

Generalmente, cuando agrega o modifica segmentos en un diseño, Tajima DG/ML by Pulse no regenerará las puntadas del diseño completo. El software, sin embargo, generará puntadas para el segmento que está siendo modificado al menos que una región labrada o línea labrada requiera ser regenerada. Si los segmentos de una región labrada requieren ser regenerados, los segmentos afectados a la región labrada serán regenerados. Si los segmentos de una línea labrada requieren ser regenerados, los segmentos afectados a la línea labrada serán regenerados.


Añadiendo un corte

Puede añadir un corte a cualquier segmento de puntadas en un archivo de diseño. Por ejemplo, si está bordando un nombre, querrá recortar los pespunte entre las letras.

Para agregar un corte:

- 1 Seleccione la puntada adyacente en el punto en el que desea añadir el corte.
Las puntadas seleccionadas son iluminadas en negro.
- 2 Haga clic derecho, o pulse Ctrl+E en su teclado.
Verá un menú.
- 3 Elija Comando desde el menú.
Se abre el diálogo de comandos.
- 4 En el diálogo la zona de acción de los comandos siga uno de los siguientes pasos:
 - Para añadir el corte después de la puntada seleccionada, seleccione el botón circular Añadir.
 - Para sustituir la puntada actualmente seleccionada, seleccione el botón circular Corte.
- 5 En la zona de comandos de la ventana, seleccione el botón circular de corte.
- 6 Haga clic en Aceptar.





Si desea ver el corte que ha añadido, haga clic en el botón de mostrar comandos  en la cinta.

Cambiando colores de hilos en archivos de diseño

Puede insertar un cambio de color que cambia el color del hilo desde la puntada seleccionada hasta el fin de esa capa. Cuando selecciona Cambio de Color del menú de acceso directo, ve un menú de doce números de hilos. Los números de hilos en el menú corresponden a los cuadros de colores de la carta de hilos.



Para hacer un cambio de color de hilo:

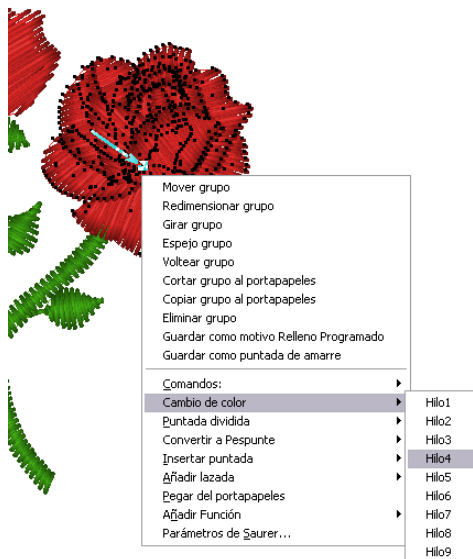
- 1 Haga clic en la herramienta Zoom  para magnificar el área donde quiere cambiar el color del hilo.
- 2 En la barra de herramientas Edición de Puntadas o en la carpeta Edición de Puntadas del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada .

- 3 Seleccione la primera puntada del segmento en el cual desea insertar el cambio de color.

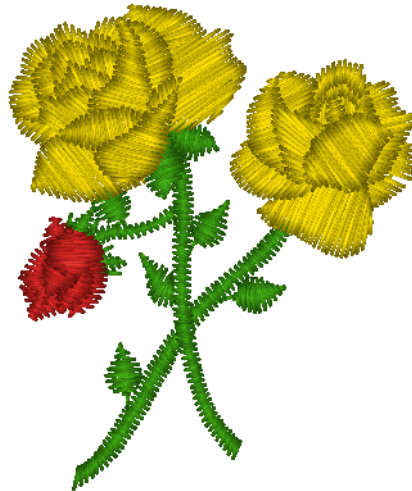


El cuadro negro marca la puntada que hay que seleccionar.

- 4 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija Cambio de Color desde el menú.
- 5 Seleccione el número del hilo al cual desea cambiar el color.



Todas las puntadas desde este punto en adelante cambian al número de color que ha seleccionado.



Editando comandos de máquina

El Editor de Comandos tiene una lista de los comandos de máquina en el archivo de diseño activo y le permite editar sus comandos de máquina. El Editor de Comandos lista los comandos visualmente para que pueda ver una representación del grupo de puntadas, el comando y el número de puntada.

Para editar un comando:

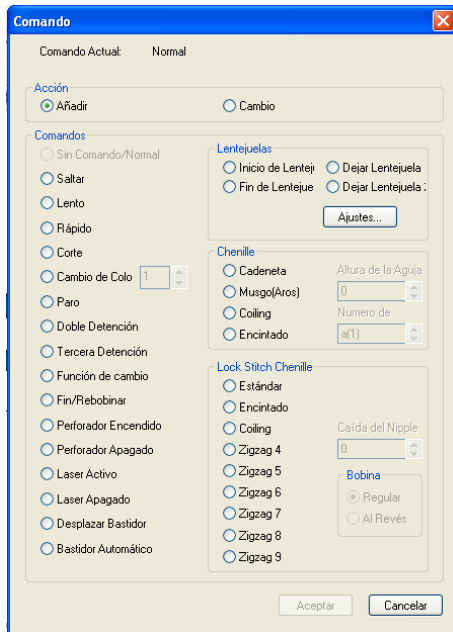
- 1 Elija Segmento—Editar Comandos.
Se ve el cuadro de diálogo Editor de Comandos.
- 2 En la lista Comandos, seleccione el comando que quiere editar.
- 3 Edite el comando adecuadamente.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para desactivar un comando:

- 1 Elija Segmento—Editar Comandos.
Se ve el cuadro de diálogo Editor de Comandos.
- 2 En la lista de Comando, seleccione el comando que quiere desactivar.
- 3 Para cada comando, haga clic en Normal en la lista.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Insertando comandos de máquina

Puede insertar comandos de máquina para una puntada específica. Aunque Tajima DG/ML by Pulse inserta saltos y paradas en dónde sean necesarios, usted puede optar por insertar comandos de máquina adicionales donde quiera usando el menú de acceso rápido de Añadir comando.



La función Añadir comando le permite insertar un comando de máquina directamente después de la puntada seleccionada.



No todos los comandos son aplicables a todas las máquinas.

Para insertar un comando de máquina:

- 1 Seleccione la puntada que desea editar.
 Para mayor información, vea "Seleccionando puntadas de diferentes maneras".
La puntada se ilumina.
- 2 Haga clic derecho en la puntada.
Verá el menú de acceso rápido.
- 3 Seleccione Comando en el menú.
Verá el la ventana de diálogo de comandos.
- 4 En la zona de "Acción", seleccione **Añadir**.
- 5 Elija uno de los siguientes en el menú:
 - ♦ **Lento** señala a la máquina bordadora de bordar los diseños lentamente.
 - ♦ **Rápido** señala a la máquina bordadora de bordar los diseños rápidamente. Las máquinas modernas no necesitan los ajustes Lento y Rápido.
 - ♦ **Corte** inserta un corte en la puntada seleccionada.
 - ♦ **Salto** inserta un salto en la puntada seleccionada, en lugar de bajar la aguja cuando se borda el diseño.
 - ♦ **Paro** inserta un paro de máquina en la puntada seleccionada. Un paro puede también representar un cambio de color.

- ♦ **Dos Paros** inserta dos paros en la secuencia. Este comando se utiliza para funciones especiales, como una máquina Chenille.
- ♦ **Tres paros** inserta tres paros en la secuencia.
- ♦ **Fin/Rebobinar** señala el fin del diseño. Se utiliza muy poco, ya que Tajima DG/ML by Pulse coloca este comando automáticamente al fin del diseño.
- ♦ **Perforador Encendido** activa el dispositivo de perforación.
- ♦ **Perforador Apagado** desactiva el dispositivo de perforación. Para más información véase “Perforar telas”.
- ♦ **Cambio** inicia y termina un dispositivo de lentejuelas o cortador láser en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Inicio Lentejuela** inicia el dispositivo de lentejuelas en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Fin Lentejuela** detiene el dispositivo de lentejuelas en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Caída Lentejuela** deja caer una lentejuela en la puntada seleccionada.
- ♦ **Bastidor Fuera** mueve el bastidor de la máquina de bordar mientras usted realiza ajustes en el producto que está bordando.
- ♦ **Láser Encendido** inicia el cortador láser en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Láser Apagado** detiene el cortador láser en máquinas de bordar específicas.

Cambiando comandos de máquina existentes

Puede cambiar comandos de máquinas de bordar para una puntada específica. Aunque Tajima DG/ML by Pulse inserta saltos y paradas donde son necesarios, usted puede elegir cambiar un comando de máquina existente usando el menú de acceso rápido de Cambiar Comando.



No todos los comandos se aplican a todas las máquinas.

Para cambiar un comando de máquina existente:

- 1 Seleccione la puntada que quiere editar.
La puntada se ilumina.
- 2 Haga clic derecho en la puntada.
Verá el menú.
- 3 Seleccione Comando en el menú.
Verá el cuadro de diálogo Comandos.
- 4 En la zona “Acción”, seleccione **Cambiar**.
- 5 Seleccione uno de los siguientes tipos de comando desde el menú:
 - ♦ **Normal** cambia la puntada a una puntada estándar.
 - ♦ **Lento** le indica a la máquina de bordar que borde los diseños lentamente.
 - ♦ **Rápido** le indica a la máquina de bordar que borde los diseños rápidamente. Las máquinas modernas no necesitan que configure los ajustes Lento y Rápido.
 - ♦ **Corte** inserta un corte en la puntada seleccionada.
 - ♦ **Salto** inserta un salto en la puntada seleccionada, en lugar de dejar caer la aguja cuando el diseño es bordado.

- ♦ **Paro** inserta un paro de máquina en la puntada seleccionada. Un paro puede también representar un cambio de color.
- ♦ **Dos Paros** inserta dos paros en la secuencia. Este comando se utiliza para funciones especiales, como una máquina Chenille.
- ♦ **Tres paros** inserta tres paros en la secuencia.
- ♦ **Fin/Rebobinar** señala el fin del diseño. Se utiliza muy poco, ya que Tajima DG/ML by Pulse coloca este comando automáticamente al fin del diseño.
- ♦ **Perforador Encendido** activa el dispositivo de perforación.
- ♦ **Perforador Apagado** desactiva el dispositivo de perforación.
- ♦ **Cambio** inicia y termina un dispositivo de lentejuelas o cortador láser en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Inicio Lentejuela** inicia el dispositivo de lentejuelas en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Fin Lentejuela** detiene el dispositivo de lentejuelas en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Caída de Lentejuela** deja caer una lentejuela en la puntada seleccionada.
- ♦ **Bastidor Fuera** mueve el bastidor de la máquina de bordar mientras usted realiza ajustes en el producto que está bordando.
- ♦ **Láser Encendido** inicia el cortador láser en máquinas de bordar específicas.
- ♦ **Láser Apagado** detiene el cortador láser en máquinas de bordar específicas.

Usando la lista de puntadas

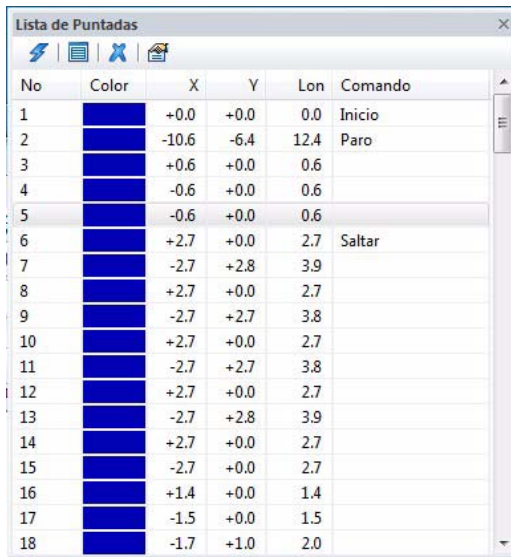
La lista de puntadas es un nuevo panel acoplable que lista todas las puntadas del diseño actual, organizadas por orden de bordado.

La lista de puntadas es una tabla muy útil, que contiene las siguientes funciones:

- Muestra las propiedades de cada puntada
- Le permite seleccionar puntadas individuales (o grupos de puntadas).
- Le permite borrar puntadas o grupos de puntadas.
- Hay una herramienta de filtro, que permite filtrar puntadas por longitud o comando.

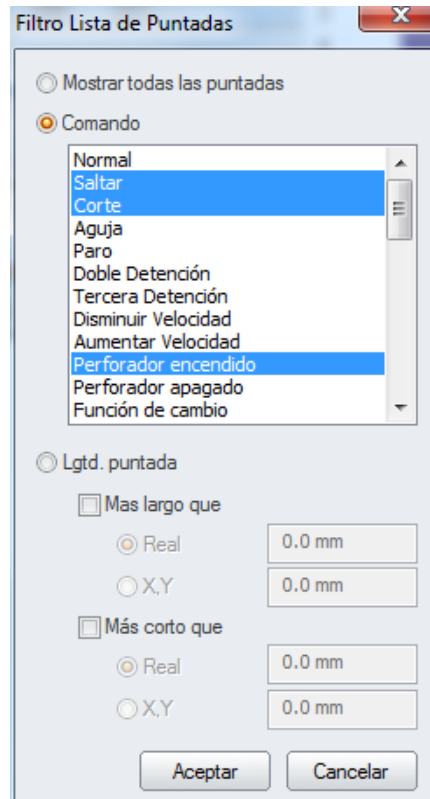
Propiedades de la lista de puntadas

Para cada puntada, el color, los desplazamientos horizontales y verticales (X e Y), y longitud total son mostradas en forma de tabla en la lista de puntadas.




No	Color	X	Y	Lon	Comando
1		+0.0	+0.0	0.0	Inicio
2		-10.6	-6.4	12.4	Paro
3		+0.6	+0.0	0.6	
4		-0.6	+0.0	0.6	
5		-0.6	+0.0	0.6	
6		+2.7	+0.0	2.7	Saltar
7		-2.7	+2.8	3.9	
8		+2.7	+0.0	2.7	
9		-2.7	+2.7	3.8	
10		+2.7	+0.0	2.7	
11		-2.7	+2.7	3.8	
12		+2.7	+0.0	2.7	
13		-2.7	+2.8	3.9	
14		+2.7	+0.0	2.7	
15		-2.7	+0.0	2.7	
16		+1.4	+0.0	1.4	
17		-1.5	+0.0	1.5	
18		-1.7	+1.0	2.0	

La columna final de la lista de puntadas muestra el comando (si lo hay), que está plicado en esa puntada particular (por ejemplo, un salto, corte, dejar lentejuela, etc.). Si la puntada es normal, la columna aparece en blanco.



Aplicando un filtro

Otra función muy útil de la lista de puntadas es que puede filtrar las puntadas - es decir, puede elegir tener a la vista solamente las puntadas que cumplan cierto criterio de su elección.

Puede hacerlo clicando en el botón de filtro  , que abre la ventana del filtro de lista de puntadas:

En el diálogo de filtro, puede seleccionar el filtro de puntadas por comando o por longitud de puntada.

Filtro por comando: Seleccione el botón circular 'Comando'. Filtrar por comando se puede aplicar a cualquier puntada que tenga un comando asociado a ella, como un salto, corte, paro, etc. Puede seleccionar varios tipos de comando, haciendo clic sobre ellos; los comandos seleccionados serán marcados en azul. (Para deseleccionar un comando, haga clic de nuevo). Pulse el botón de Aceptar para aplicar el filtro.

Filtrando por longitud de puntada:

Seleccione el botón circular de longitud de puntada - esto activará las casillas “más largo que” y “más corto que”. Elija “Más largo que” o “más corto que”, y estriba una longitud de puntada en las casillas de selección. O elija ambas para seleccionar un rango de longitudes entre la longitud más larga y más corta que especifique.



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

Para retroceder y visualizar todas las puntadas del diseño, haga clic en el botón **Mostrar todo** .

Borrando una puntada

Puede usar los botones de lista de puntada para borrar puntadas, o un número de puntadas, en el diseño abierto. Esto se consigue seleccionando las puntadas individuales que desee eliminar, y haciendo clic en el botón **Borrar**.

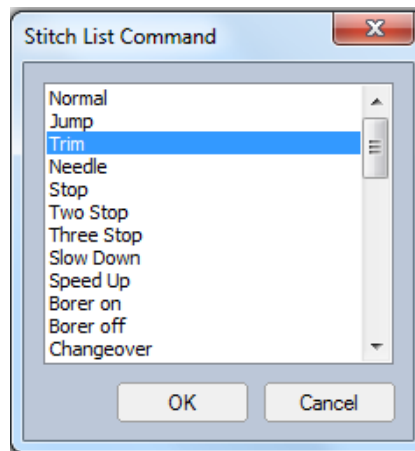


Para seleccionar un rango de puntadas consecutivas, de forma que las borre todas a la vez, haga clic en la primera puntada de la serie para seleccionarlas. Después pulse **Mays** + clic en la puntada final que desee borrar.

Para seleccionar más de una puntada no consecutiva, haga clic mientras mantiene pulsado **Ctrl**.

Cambiando un comando

La lista de puntadas también incluye un botón de cambio de comando , que permite seleccionar una puntada y cambiar el comando asociado. Cuando haga clic en este botón, abrirá el siguiente diálogo:



Para asignar un comando a la puntada seleccionada, seleccione el comando de la ventana de diálogo, y haga clic en **Aceptar** en el diálogo.

Cortando material con un cortador láser en modo puntadas

Usando los comandos **Cambio** o **Láser Encendido/Apagado**, puede cortar materiales con un cortador láser en máquinas Tajima u otras máquinas.


Reglas básicas

- Para cambiar de aguja a láser, el diseño necesita un comando de cambio de color

normal (o Parada). Usted asigna al láser un comando de cambio de color usando el panel de control de Tajima.

- Si el cortador láser está encendido, el comando de Cambio o Láser Apagado lo apaga. Si el cortador láser está apagado el comando Cambio o Láser Encendido lo enciende.
- Si el láser es usado en el medio o al comienzo del diseño, es una buena práctica hacer a la máquina mover el bastidor y parar, de tal manera que el operador pueda extraer el material cortado. Usted puede hacer esto agregando comandos extra de Stop después del cambio de color.

Para cortar tela con un cortador laser:

- 1 Cree un diseño o abra un diseño existente.
- 2 En la barra de herramientas Edición de Puntadas, haga clic en la herramienta Seleccionar Puntada .
- 3 Seleccione la última puntada antes de la puntada donde quiere usar el cortador láser.
- 4 Haga uno de los siguientes pasos dependiendo de su máquina de bordar:
 - ♦ Añadir un comando Cambio.
 - ♦ Añadir un comando Laser Activado. Para más información, vea “Insertando comandos de máquina”.*Este comando iniciará el láser después de la puntada seleccionada.*
- 5 Seleccione la última puntada antes de la puntada donde quiere usar el cortador láser.

- 6 Haga uno de los siguientes pasos dependiendo de su máquina de bordar:

- ♦ Añadir un comando Cambio.
- ♦ Añadir un comando Laser Activado. Para más información, vea “Insertando comandos de máquina”.

Este comando detendrá el láser después de la puntada seleccionada.



Después de agregar comandos de cambio a las puntadas, debería insertar también cambios de colores. El cortador láser debe ser asignado a una aguja distinta que el resto del diseño.

- 7 Cuando finaliza la creación de su diseño, extraiga los diseños para su máquina de bordar.
- 8 En la máquina de bordar, asigne el hilo que elija para el cambio de color en la aguja con el cortador láser agregado. Cuando usted borda su diseño en la máquina de bordar, su diseño será bordado adecuadamente usando el cortador de láser.

Insertando una puntada

Puede insertar una o más puntadas en un archivo de diseño.

Para insertar una puntada:

- 1 Abra un archivo de Bordado Pulse (PXF) o cualquier otro archivo de diseño.



Para deshacer la puntada que añadió, pulse la tecla RETROCESO.

- 2 Seleccione la puntada donde quiere insertar puntadas, antes o después.

Para mayor información, vea "Seleccionando puntadas de diferentes maneras".
La puntada se ilumina.

- 3 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Elija Insertar Puntada—Antes para insertar puntadas antes de la puntada iluminada.
 - ♦ Elija Insertar Puntada—Después para insertar puntadas después de la puntada iluminada.

Eliminando puntadas cortas de los diseños

Puede quitar las puntadas cortas de un archivo de Bordado Pulse (*.pxf) o cualquier otro archivo de diseño.

Para eliminar las puntadas cortas:

- Elija Edición—Limpieza automática de puntadas.
Tajima DG/ML by Pulse *limpia automáticamente las puntadas cortas de su diseño.*

Dividiendo un segmento de puntadas

Puede dividir segmentos de puntadas en dos segmentos.

También puede dividir otros tipos de segmentos, como Columna o Tatami. Primero, debe convertir los segmentos en segmentos de puntadas y después dividir los segmentos de puntadas.


Para dividir un segmento de puntadas:

- 1 Seleccione la puntada que dividirá al segmento de puntadas en dos segmentos.
La puntada y el área del segmento hacia arriba o abajo de ésta se iluminan.
- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y elija Dividir segmento.
El segmento será dividido en dos segmentos de puntadas separados inmediatamente después de la puntada seleccionada.

Convirtiendo segmentos de puntadas en segmentos de dibujo

Tajima DG/ML by Pulse le permite convertir segmentos de puntadas en segmentos de arte. Los cambios de Trazos hechos a cualquier parte del diseño no afectarán a los segmentos de puntadas. No puede realizar ninguna edición de trazos en segmentos de puntadas excepto reescalar, reflejar, rotar y cambiar el color de estos segmentos de puntada. Si convierte segmentos de puntadas en segmentos de arte, puede trabajar con líneas de segmentos como en cualquier otro arte.

Para convertir segmentos de puntadas en segmentos de arte:

- 1 Seleccione el segmento que quiera convertir en un segmento de arte.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta y elija Segmento de Arte desde el menú de acceso rápido.

- ♦ Pulse = en su teclado y elija Segmento de Arte desde el menú de acceso rápido.
- ♦ Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Segmento de Puntada en—Segmento de Arte desde el menú de acceso rápido.

Insertando segmentos de trazo

Tajima DG/ML by Pulse le permite agregar segmentos en el medio de un segmento existente usando Insertar Segmento de Trazo. Por ejemplo, cuando abre un archivo *.DST, puede agregar fácilmente un segmento de trazo en cualquier punto en el diseño.

Cuando elige la opción Insertar Segmento de Trazo, usted cambia de Modo Puntada a Modo Trazo. El Modo Insertar será encendido automáticamente y cualquier segmento que cree en este punto será secuenciado entre los dos segmentos de puntadas. La opción Insertar Segmento de Trazo resulta especialmente útil cuando borda sus diseños de bordado.

Para insertar un segmento de trazo:

- 1 Seleccione la puntada a continuación de la cual quiera insertar un segmento de trazo.
Para mayor información, vea "Seleccionando puntadas de diferentes maneras".
La puntada se ilumina.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y elija Insertar Segmento de Trazo.

- ♦ Pulse Insertar en su teclado.


Cambiará al Modo Trazo. El modo Insertar se encenderá automáticamente y todos los segmentos siguientes a la puntada seleccionada se volverán grises.

El segmento que contiene la puntada iluminada será convertido en un segmento de puntadas que será dividido en dos segmentos de puntadas.

- 3 Punche uno o más segmentos nuevos.
Estos nuevos segmentos serán secuenciados entre los dos segmentos de puntadas.
- 4 Para apagar el Modo Insertar, pulse Insertar en su teclado.

CAPÍTULO 14

Edición de diseños en modo de trazos

Cuando utiliza la herramienta Seleccionar  de la barra de herramientas de Edición o de la carpeta de Edición del Gabinete de Herramientas, Tajima DG/ML by Pulse automáticamente cambia al Modo de Trazos. En el Modo de Trazos, usted puede editar segmentos de trazos en la ventana unificada de diseño, como también duplicar y mover segmentos. Use Mover con Poder para realizar tareas múltiples, como Reescalar, Rotar y Espejar en un paso fácilmente. Con acceso fácil a las páginas de propiedades, usted puede modificar varias propiedades de puntadas como por ejemplo el tipo de puntada y el color del hilo para cualquier segmento.




Cuando realiza edición de trazos, debería tener cuidado en cómo otros segmentos serán afectados. Para más información sobre reglas generales de edición de segmentos, vea "Editando Segmentos".

En este capítulo:

- Usando el Mezclador Automático de Colores para combinar colores de hilo en un solo segmento.
- Diferentes maneras de moverse dentro de una ventana de diseño.
- Cómo editar, copiar y mover segmentos.
- Secuenciando segmentos de trazos para cambiar el orden de bordado de los diseños.

Editando de segmentos

En la ventana unificada de Tajima DG/ML by Pulse, usted puede editar un trazo individual o un grupo de segmentos de trazos de un diseño mientras está en el modo de trazos.

Cuando use la herramienta Seleccionar  de la barra de herramientas de Edición o en la carpeta de Edición del Gabinete de Herramientas, Tajima DG/ML by Pulse automáticamente cambiará al Modo de Trazos.

Como regla general, usted deberá realizar primero todas las ediciones de trazos a un diseño (en el modo de trazos) y guardar el archivo de diseño. Después, podrá realizar todas las ediciones de puntadas al mismo diseño (en el modo puntadas) y guardar el archivo de diseño con un nombre de archivo diferente. Si sigue esta regla general, puede evitar la posible pérdida de puntadas mientras edita el diseño.


Las ediciones de un segmento de puntadas pueden ser perdidas si realiza una acción de edición de trazos que obligue a Tajima DG/ML by Pulse a regenerar puntadas para el segmento. Las siguientes son acciones de edición de diseños que pueden obligar a la regeneración de puntadas en su diseño:


- Modificar el tamaño de un segmento.
- Modificar los ajustes para un segmento.
- Mover un segmento.

Generalmente, cuando agrega o modifica segmentos en un diseño, Tajima DG/ML by Pulse no regenerará puntadas para el diseño entero. El software regenerará puntadas en


el segmento que está siendo modificado a menos que la región labrada o las líneas labradas requieran regeneración. Si los segmentos de la región labrada requieren regeneración, los segmentos afectados por la región labrada serán regenerados. Si los segmentos de líneas labradas requieren regeneración, los segmentos afectados por las líneas labradas serán regenerados.


Seleccionando segmentos


La herramienta Seleccionar  le permite seleccionar y modificar segmentos de trazos individuales o en grupos. Usted selecciona segmentos de trazos haciendo clic en un segmento o haciendo clic y arrastrando para dibujar una caja alrededor de una parte de un diseño.

Cuando la herramienta Seleccionar  está activa y Mostrar Puntos (puntos de trazos)






en la cinta es seleccionada, usted verá solo los puntos de ancla del segmento. Para visualizar los puntos de trazos, haga clic derecho en Mostrar Puntos  en la cinta y seleccione Puntos de Trazos, si todavía no está seleccionado. Con la herramienta de

Seleccionar con Lazo  usted puede dibujar un polígono para que encaje alrededor de las partes de un diseño en lugar de una caja. Puede seleccionar un segmento individual usando la herramienta de


Seleccionar Vértice  y después seleccionar sus puntos de ancla y puntos de dirección. Para seleccionar segmentos individuales usando la herramienta de

Seleccionar Vértice, debe habilitar este ajuste avanzado desde las páginas de propiedades de Ajustes.


Los segmentos también pueden seleccionarse con la herramienta sobre  de la barra de herramientas de edición de segmentos. Esta herramienta permite hacer cambios a la forma de la envoltura alrededor de cualquier segmento de trazos. Con la herramienta de Sobre puede seleccionar cualquier asa en un segmento de trazos y moverla independientemente de las otras.

También puede seleccionar segmentos individuales usando la herramienta de Línea de ángulo  y después seleccionar cuentas y líneas de ángulo. La herramienta de Seleccionar Rango  permite seleccionar un rango de segmentos mientras navega a través del diseño.

Una vez seleccionado el segmento de trazo, puede cambiar sus propiedades usando los menús contextuales y las páginas de propiedades asociadas, como también las cuentas de la caja de selección de los segmentos. Puede mover, duplicar, reescalar, rotar, reflejar, inclinar, expandir, comprimir, o eliminar los segmentos seleccionados.

La barra espaciadora es una tecla especial que cambia entre la edición de trazos usando la herramienta Seleccionar  y la edición de puntadas usando la herramienta



Seleccionar Puntada . Una de estas herramientas debe estar seleccionada. Recuerde tener cuidado mientras edita segmentos y puntadas. Para más información, vea "Editando Segmentos".



Para seleccionar segmentos usando la herramienta de Selección:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar.
- 2 Para seleccionar un segmento, haga algo de lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en el segmento que quiere seleccionar.
 - ♦ Haga clic y arrastre para seleccionar el segmento que desea.

El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Para seleccionar múltiples segmentos, haga algo de lo siguiente:
 - ♦ Haga clic y arrastre a lo largo de los segmentos que quiere seleccionar.
 - ♦ Haga clic en un segmento en el inicio de su selección. Pulse **Mays** mientras hace clic en el segmento final de su selección. Para extender el rango de los segmentos seleccionados, pulse **Mays** nuevamente o **Mays+Ctrl** mientras hace clic en cualquier segmento fuera del rango de segmentos ya seleccionados.
 - ♦ Haga clic en un segmento. Pulse CTRL en su teclado mientras hace clic en cada segmento aún no seleccionado.

Los segmentos activos están encerrados en una caja de selección con asas.




Para ver los segmentos seleccionados claramente en un diseño con muchos segmentos, debería seleccionar Mostrar puntos  y Mostrar cuentas .


- 4 Para editar o cambiar propiedades de los segmentos, haga algo de lo siguiente:

- ♦ Pulse Ctrl+E y elija cualquiera de las opciones disponibles en el menú de acceso rápido.
- ♦ Modifique cualquier ajuste de propiedades mostrado en su cinta.



Para seleccionar segmentos usando la herramienta de Sobre:

- 1 En la barra de herramientas de edición, pulse la herramienta de sobre.
- 2 Pulse en el segmento que quiera seleccionar.
El segmento activo es rodeado con una caja de selección con asas.
- 3 Mueva el puntero del ratón sobre las asas en las esquinas del envoltorio.
El puntero se convierte en una flecha con un pequeño cuadrado en su interior .
- 4 Pulse y arrastre las asas para cambiar la forma del segmento.

Para seleccionar segmentos usando la herramienta de Seleccionar con Lazo:


- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta de Seleccionar con Lazo .
- 2 Haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar puntos de ancla en el diseño.
- 3 Coloque puntos de ancla alrededor de los segmentos que quiera seleccionar.
- 4 Haga clic derecho para completar su selección.
Los segmentos activos están encerrados en una caja de selección con asas.




Para ver los segmentos seleccionados claramente en un diseño con muchos segmentos, debería seleccionar Mostrar Puntos  y Mostrar Cuentas .

- 5 Para editar o cambiar propiedades de los segmentos, haga algo de lo siguiente:
 - ♦ Pulse Ctrl+E en su teclado y elija cualquiera de las opciones disponibles en el menú de acceso rápido.
 - ♦ Modifique cualquier ajuste de propiedades mostrado en su cinta.

Para seleccionar un segmento individual usando la herramienta de Seleccionar Vértice:



- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta de Seleccionar Vértice .
- 2 Haga clic en el segmento que quiere seleccionar.
El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Modifique los puntos de ancla y de dirección del segmento. Para más información sobre cómo editar puntos de ancla y dirección de segmentos, vea la sección "Edición de Vértices y Puntos".

Para seleccionar un segmento individual usando la herramienta de Líneas de Angulo:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Líneas de Angulo  para seleccionar el segmento que quiere editar.
Su cursor se convertirá en un triángulo con una cuenta.
- 2 Haga clic en el segmento que quiere seleccionar.
El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas y ahora puede ver las líneas de ángulo del segmento activo.

- 3 Altere las cuentas y líneas de ángulo del segmento.
 Para más información sobre cómo trabajar con cuentas y líneas de ángulo, vea la sección "Trabajando con Cuentas".

Para seleccionar segmentos usando la herramienta Selección de Rango:

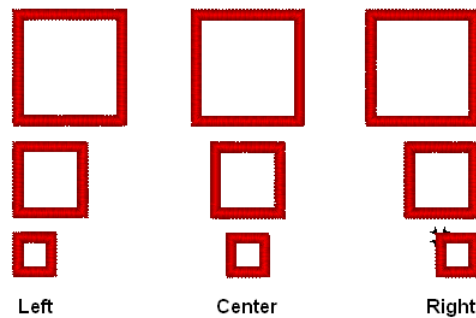
- 1 Haga clic en Seleccionar Rango  en la cinta, si no está aún seleccionado, para encender el modo de Selección de Rango.
- 2 Haga clic en el segmento inicial de la selección.
El segmento seleccionado será encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Haga clic en el segmento final de la selección.
El rango de segmentos seleccionados será encerrado en una caja de selección con asas.
- 4 Para extender el rango de segmentos seleccionados, haga clic en cualquier segmento fuera del rango de segmentos ya seleccionados.
- 5 Para apagar el modo de Seleccionar Rango, haga clic en Seleccionar Rango  nuevamente.

Alineando segmentos horizontal y verticalmente

Puede alinear los textos o los segmentos horizontal o verticalmente. Puede utilizar esta función para alinear texto con precisión en el centro de un diseño.





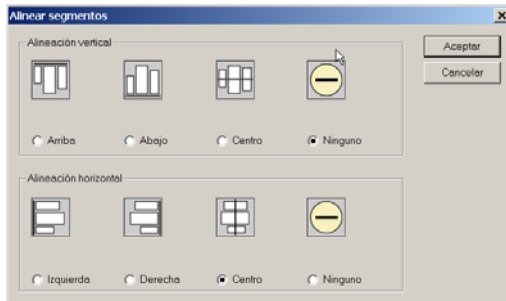
Alineación vertical



Alineación horizontal

Para alinear segmentos:

- 1 En la barra de herramientas de edición, pulse la herramienta de selección .
- 2 Pulse y arrastre para seleccionar los segmentos que desee alinear.
- 3 Seleccione la herramienta de alinear .
Verá el diálogo de alineación de segmentos.




- 4 En el área de Alineación Vertical, seleccione Arriba, Abajo, Centro o Nada. *Si selecciona Centro, los segmentos serán alineados verticalmente a lo largo del centro.*
- 5 En el área de Alineación Horizontal, seleccione Izquierda, Derecha, Centro o Nada. *Si selecciona Centro, los segmentos serán alineados horizontalmente a lo largo del centro.*
- 6 Haga clic en Aceptar.

Usando la herramienta sobre

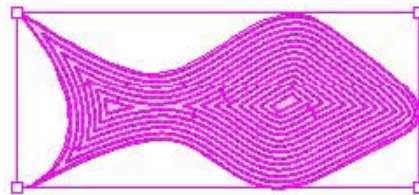
Los segmentos de trazo estarán dentro de un “cuadro de selección” cuando sean seleccionados en modo trazos. Los lados de este cuadro están determinados por la horizontal y la vertical más lejanos del segmento.

También hay cuatro “asas de esquina” en el cuadro de selección. Usando la herramienta de editar sobre, puede hacer clic y arrastrar esas asas para cambiar la forma general del cuadro. Cuando haya regenerado las puntadas, el segmento será reformado para ajustarse al nuevo contorno. Esta es una forma rápida de estirar o comprimir un segmento.

Para cambiar un segmento con la herramienta Editar sobre:

- 1 Seleccione el icono de Editar sobre .
- 2 Haga clic en el segmento que desea cambiar.


El segmento activo está dentro de un cuadro con asas.

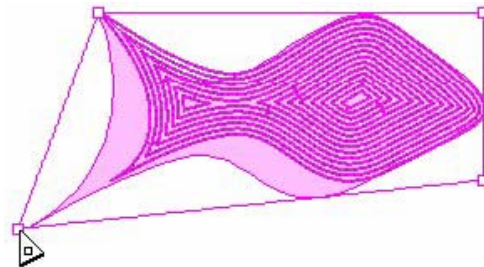


La herramienta Editar sobre también funciona si tiene seleccionados varios segmentos; en este caso, los segmentos se agruparán temporalmente y estarán rodeados por un cuadro único de selección, y cualquier cambio en la forma afectará a todos.



Una vez deseleccionados, volverán a ser segmentos individuales.

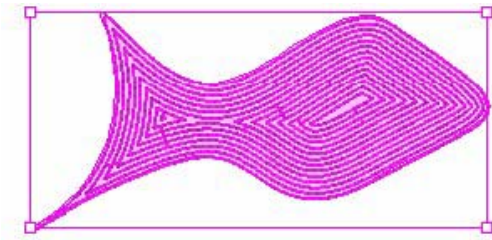
- 3 Mueva el cursor sobre las asas de las esquinas de la envoltura. *El cursor se convierte en una punta de flecha con un pequeño cuadrado dentro* .
- 4 Haga clic y arrastre las asas para cambiar la forma de la caja de selección.




- 5 Pulse G para regenerar las puntadas.
El segmento adquirirá la nueva forma.



Tras regenerar el segmento, las asas del cuadro de selección permanecerán donde las ha dejado. Si desea resetear el cuadro de selección para ser rectangular de nuevo, haga clic derecho y elija "Resetear asas".




Aplicando sobres a segmentos

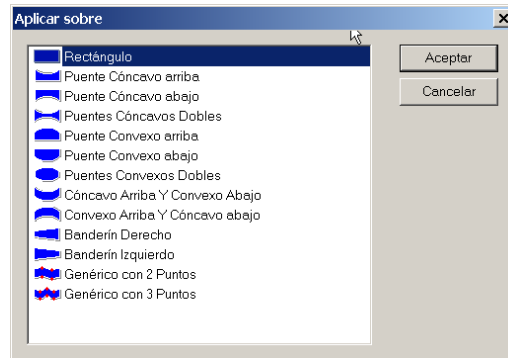
Puede aplicar sobres a segmentos para cambiar la forma del segmento. La herramienta de envoltura  permite elegir entre una lista de formas predeterminadas para aplicar a sus segmentos de puntadas o de arte.



Los sobres también se pueden aplicar a segmentos de texto. En el caso del texto, sin embargo, puede seleccionar la forma de sobre en el panel de propiedades. Vea "Cambiando la forma del lettering usando sobres".

Para aplicar sobres:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Haga clic en el icono de aplicar sobre  en la barra de herramientas de transformación.
Verá la ventana de aplicar sobre.



- 3 Elija el sobre que quiere usar.
Los segmentos se modificarán.

Convirtiendo segmentos a otros tipos de puntadas


Puede convertir segmentos a otro tipo de puntada sin volver a crear el segmento. Después de convertir un segmento a otro tipo, puede que quiera cambiar las propiedades del segmento. Es útil poder convertir tipos de puntadas cuando tiene un segmento Trazos existente en un diseño y lo quiere duplicar o utilizar como otro tipo de puntada.

He aquí dos ejemplos de cuándo convertiría un segmento a otro tipo de puntada:

- Relleno complejo a Aplicación. Agranda un diseño y ahora sus puntadas de Relleno Complejo están demasiado grandes. Tiene demasiadas puntadas. Las convierte a aplicaciones y ahora la cantidad de puntadas y el tiempo de bordar bajan mucho.
- Judía (Pespunte) a Steil. Para el mismo diseño agrandado, las puntadas del borde judía son demasiadas pequeñas. Necesita un borde más grueso. Entonces

se convierten sus puntadas judía a Steil para lograr el efecto deseado.

Para cambiar el tipo de puntadas:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en  convertir en la cinta.
 - ♦ Pulse = en su teclado.
- 3 Seleccione el tipo de puntada que desea desde el menú de acceso rápido.

Convirtiendo puntadas a segmentos de trazo

Tajima DG/ML by Pulse le permite convertir fácilmente segmentos usando el comando Puntada a Trazo. La conversión de Puntada a Trazo (STO) le permite convertir partes de su diseño de puntadas en segmentos de trazos individuales o agrupados.

Generalmente, convertir puntadas en trazos es ideal para realizar grandes ediciones al archivo de diseño como un reescalado o cambio de densidad.

También puede realizar STO para convertir archivos de puntadas abiertos o combinados en archivos de trazos. Para más información sobre STO al abrir o combinar diseños, vea "Abriendo y Cerrando diseños" y "Combinando Diseños".



Cuando realiza STO, las puntadas originales serán preservadas. Sin embargo, una vez que edita un segmento, la generación de puntadas ocurrirá y sus puntadas cambiarán.

Para convertir puntadas en segmentos de trazo:


- 1 Seleccione el segmento al que quiere realizar la conversión de Puntadas a Trazos.
- 2 Haga clic derecho y elija Puntadas a trazos.
Modifique los ajustes del segmento de trazo.

Convirtiendo puntadas en segmentos de puntadas

Tajima DG/ML by Pulse le permite convertir segmentos en segmentos de puntadas. Los cambios de Trazos hechos a cualquier parte del diseño no afectarán a los segmentos de puntadas. No puede realizar ninguna edición de trazos en segmentos de puntadas excepto reescalar, espejar, rotar y cambiar el color de estos segmentos de puntada; sin embargo, ediciones mayores no son recomendables. Excepto las ediciones de trazos mencionadas previamente, las puntadas que son parte de un segmento de puntadas sólo pueden ser modificadas mediante edición de puntadas directamente. Si quiere realizar ediciones más avanzadas de trazos en segmentos de puntadas, entonces debe realizar selectivamente una conversión de Puntada a Trazo (STO) a los segmentos y convertirlos a nuestros tipos de segmentos más avanzados. No obstante, esto no garantizará la preservación de sus puntadas.

Para convertir segmentos en segmentos de puntadas:

- 1 Seleccione el segmento que quiera convertir en un segmento de puntadas.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:


- Haga clic en Convertir  en la cinta y elija Segmento de Puntadas desde el menú de acceso rápido.
- Pulse = en su teclado y elija Segmento de Puntadas desde el menú de acceso rápido.
- Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Segmento en—Segmento de Puntadas desde el menú de acceso rápido.

Reduciendo el número de nodos

A veces cuando un segmento de trazos es modificado (especialmente al redimensionar), el segmento resultante tendrá más nodos de los necesarios. La función de reducir nodos recálcula el segmento de trazos de forma que solo tendrá el número mínimo de nodos para determinar la forma del contorno.

Reducir nodos puede ser aplicado a cualquier forma creada con contornos. Esto incluye segmentos creados con cualquier herramienta de digitalización, así como segmentos vectoriales. Reducir nodos no se aplica a segmentos de puntadas o lettering. Para más información sobre nodos, vea “Usando caminos”.

Para reducir nodos en un segmento:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 En la barra de herramientas de dibujo, pulse en la herramienta de reducir  nodos.

Mezclando colores de hilos en un segmento

Use mezcla de colores automática para combinar dos colores de hilos en un segmento. Puede seleccionar dos colores y densidades separadas para un mismo segmento. Esta característica esta disponible para segmentos Columna, Camino Cordón, y Relleno complejo.

Para usar AutoCombinar Color:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 Haga clic derecho y seleccione mezcla de colores automática del menú.
Verá el diálogo de AutoCombinar Color.



- 3 Siga los siguientes pasos:
 - En la caja de Perfil de Densidad, seleccione el perfil que más se ajuste a sus necesidades.
 - En el cuadro de colores de Hilos, seleccione los colores de hilos que desea mezclar.

El Perfil de Densidad controla como van a ser mezclados los hilos.



Para mejores resultados, elija perfiles de densidad opuestos para los dos hilos de colores. Por ejemplo, elija Incremento Lineal para un color y Disminución Lineal para el otro color.

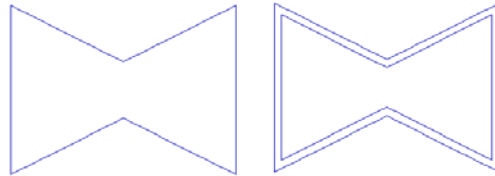
- Haga clic en Aceptar.
El segmento ahora tiene dos colores.

Creando desplazamientos

Puede crear un desplazamiento basado en la forma del segmento original. Esto es especialmente útil en los diseños Chenille donde los caminos de cadenas se utilizan para trazar puntadas Musgo. Usted puede crear un desplazamiento de caminos abiertos o cerrados. El comando Desplazamiento es útil cuando desea crear un “contorno” del segmento original a una distancia normal. Puede crear desplazamientos en uno o.


Notas

- Cuando utiliza el ajuste Especificar distancia para los caminos cerrados, un número positivo crea un desplazamiento dentro del segmento original. Un número negativo crea un desplazamiento afuera del segmento original.
- Cuando utiliza el ajuste Especificar distancia para los caminos abiertos, un número positivo crea un desplazamiento a la derecha del segmento original. Un número negativo crea un desplazamiento a la izquierda del segmento original.



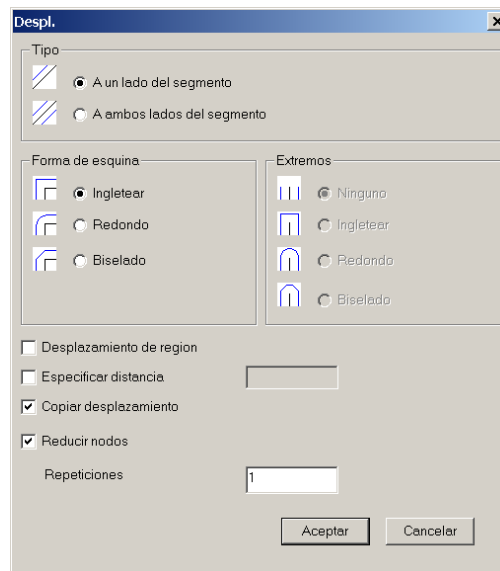
Segmento con un desplazamiento de 1 cm Área de desplazamiento elimina desplazamientos superpuestos en áreas estrechas

Para crear desplazamientos:

- 1 Seleccione el segmento de camino para el cual desea crear un desplazamiento.
- 2 Seleccione la herramienta de desplazamiento .



También puede abrir el diálogo de desplazamiento pulsando Ctrl+O.



- 3 En la zona de tipo, seleccione uno de los siguientes desplazamientos:

- ♦ Para crear un desplazamiento a un sólo lado del segmento, seleccione lado del segmento.
 - ♦ Para crear un desplazamiento en ambos lados, seleccione desplazamiento en los dos lados.
- 4 En la zona de forma de esquina, seleccione una de las siguientes formas:
- ♦ Ingletear
 - ♦ Redondo
 - ♦ Biselado
- 5 En la zona de terminaciones, seleccione uno de los siguientes tipos de finales (sólo para trazos abiertos):
- ♦ Ninguno
 - ♦ Ingletear
 - ♦ Redondeado
 - ♦ Biselado
- 6 Sólo para los caminos cerrados, seleccione zona de desplazamiento solo si necesita prevenir que los desplazamientos se superpongan en las partes estrechas del segmento.
- 7 Para fijar la distancia del desplazamiento de la orilla del segmento original, haga uno de los siguientes pasos:
- ♦ Para fijar la distancia, seleccione Especificar distancia, ingrese la distancia incluyendo la unidad de medir y haga clic en Aceptar.
 - ♦ Para colocar el desplazamiento manualmente, desactive el ajuste Especificar distancia y haga clic en Aceptar. Haga clic en el segmento y arrástrelo para colocar el desplazamiento.
 - ♦ Para hacer una copia del segmento que desplazó, seleccione, Copiar Desplazamiento y haga clic en Acep-

tar. Haga clic en el segmento y arrástrelo para colocar el desplazamiento.

- 8 Para reducir automáticamente el número de nodos en un segmento con desplazamiento, active la casilla de reducción de nodos. Para más información, vea “Reduciendo nodos”.
- 9 Si desea generar más de un desplazamiento, introduzca un número (mayor que 1, el predeterminado) en la casilla de repeticiones.

Cortando tela con un cortador láser en modo trazos

Usando el comando cambio usted puede cortar tela con un cortador láser en una máquina Tajima.

Reglas básicas

- Para cambiar de una aguja al láser, el diseño necesita un comando de cambio de color normal (o Paro). Puede asignar el láser al cambio de color utilizando el panel de control de Tajima.
- Si está activado el cortador láser, el comando Cambio lo para. Si el cortador láser está desactivado, el comando Cambio lo inicia.
- Si se utiliza el láser a la mitad o al inicio del diseño, es mejor que la máquina mueva el bastidor para que el operador pueda quitar la tela excesiva. Se puede hacer esto al añadir un comando Paro extra después del cambio de color.

Para cortar tela con un cortador láser:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar.

- 2 Seleccione el último segmento en el diseño antes del que desea que la cortadora láser comience.
- 3 En el panel de propiedades, bajo los ajustes de la selección, haga clic en la pestaña de comandos.
- 4 En la lista de Comando de Parada, seleccione Cambio.
Este comando dará inicio al láser después del segmento seleccionado.
- 5 Haga clic en Aceptar.



También puede seleccionar un segmento y seleccionar Cambio de la lista de Comandos de Parada en su cinta.

- 6 Seleccione el último segmento que quiere utilizar para cortar con el láser.
- 7 Haga clic en la flecha en la cinta.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes de Segmento.
- 8 Haga clic en la página de propiedades de Comandos.
- 9 En la lista de Comandos de Parada, seleccione Cambios.
Este comando detendrá la cortadora láser después del segmento que seleccionó.
- 10 Haga clic en Aceptar.



Después de agregar comandos de cambio a los segmentos debería también insertar cambios de colores. La cortadora de láser debe tener asignada una aguja diferente del resto del diseño.

- 11 Cuando termine de crear su diseño, extraiga su diseño a la máquina de bordar.
- 12 En la máquina de bordar, asigne el hilo que elija para el cambio de color para la aguja con la cortadora láser adjunta. Cuando borde su diseño en la máquina

de bordar, el mismo será bordado adecuadamente usando la cortadora láser.


Perforando tela

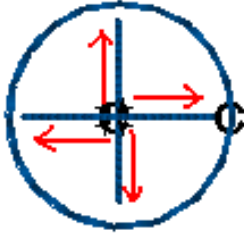
Perforación es un método para cortar un pequeño agujero o realizar una grieta en la tela mientras se borda, produciendo varios efectos. Por ejemplo, puede usar un diseño de una flor y crear un agujero en el centro. En ciertos niveles del software, puede editar diseños existentes que han sido digitalizados para perforar. Dependiendo del nivel de su sistema, también puede crear sus propios diseños que usen la perforadora.



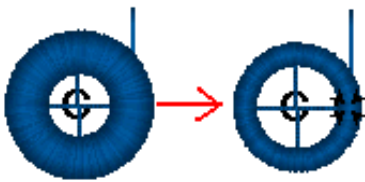
Debería reservarse el Hilo 1 y la Aguja 1 para el dispositivo de perforación.

Para crear una perforación en la tela:

- 1 Cree o seleccione un segmento Pespunte existente para que sea guía del agujero que quiera crear.
- 2 En la lista de Comandos de Comienzo en la cinta, seleccione Perforar para activar la aguja de perforación al final del segmento.
- 3 En la barra de Herramientas de Digitalización o en la carpeta de Digitalización del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Pespunte .
- 4 En la casilla de Largo de Puntadas en la cinta, introduzca un valor de longitud de puntada para el agujero que quiera crear.
- 5 Digitaliza el agujero que quiera crear en la tela. Generalmente, el agujero es creado desde el centro hacia afuera como en el ejemplo mostrado abajo:



- 6 Seleccione el segmento Pespunte que digitalizó.
- 7 En la lista de Comando de Parada en la cinta, seleccione Apagar Perforadora para reactivar la aguja que estaba usando antes para perforar.
- 8 Digitalice un borde Cordón denso usando soporte Zig Zag alrededor del borde de la forma deseada para recoger las imperfecciones de la tela. Debido al agujero, su puntada de Cordón será alrededor del 40% más fina que la que dibujó.
 El siguiente es un ejemplo de cómo una puntada de cordón se verá después de bordada:



- 9 Si su máquina de bordar tiene detector de hilo, desactive la detección del hilo en la aguja que utiliza para perforar.
- 10 En la máquina de bordar, asigne Hilo 1 a Aguja 1 con el dispositivo de perforación adjunto.

Agrupando y desagrupando segmentos

Se pueden combinar varios segmentos en un grupo de forma que sean tratados como una unidad. Después puede editar varios segmentos sin afectar sus atributos individuales. Debe seleccionar los segmentos antes de agruparlos. Una vez los segmentos estén agrupados, debe desagruparlos para deseleccionar el grupo.

Para agrupar segmentos:

- 1 En el espacio de trabajo del diseño o en la zona de vista de secuencia, seleccione los segmentos que desea agrupar.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Seleccione segmento—Agrupar.
 - ♦ Pulse Ctrl+G en su teclado.

Las puntadas permanecen iluminadas. Ahora, puede editar el grupo de varias formas, puede mover, redimensionar, rotar, reflejar cortar o copiar el grupo.

Los segmentos de texto de cualquier tipo están agrupados por defecto, y por tanto no pueden ser agrupados con otros segmentos.



Sin embargo, es posible agrupar texto y otros tipos de segmento convirtiendo primero el texto a segmentos (Clic derecho-Proceso- Texto a segmentos) Después podrá seleccionar el texto y los otros segmentos del diseño y utilizar el comando Agrupar.

Para desagrupar segmentos:



- 1 En el espacio de trabajo o en la zona de vista de secuencia, seleccione los segmentos agrupados.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Seleccione Segmento—Desagrupar.

- Pulse Ctrl+U en su teclado.
El grupo ya no estará agrupado.

Eliminando segmentos

Cuando elimina un segmento, lo quita del diseño. La única manera de recuperarlo es hacer clic en el menú Edición—Deshacer inmediatamente después de borrarlo.

Para eliminar un segmento:

- 1 En la barra de herramientas de edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Hay tres maneras de eliminar un segmento:
 - Pulse Ctrl+E en su teclado y seleccione Eliminar del menú de acceso rápido.
 - Pulse Suprimir en su teclado.
 - Elija Editar—Limpiar.

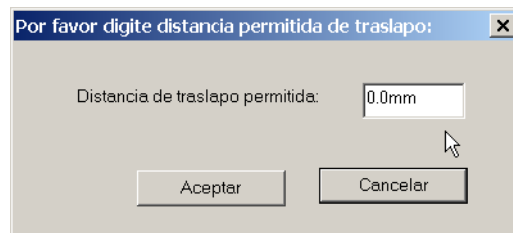
Eliminando puntadas en segmentos solapados

Tajima DG/ML by Pulse hace más fácil trabajar con diseños que tienen varios segmentos con puntadas superpuestas. Puede eliminar fácilmente la intersección de dos o más segmentos superpuestos.

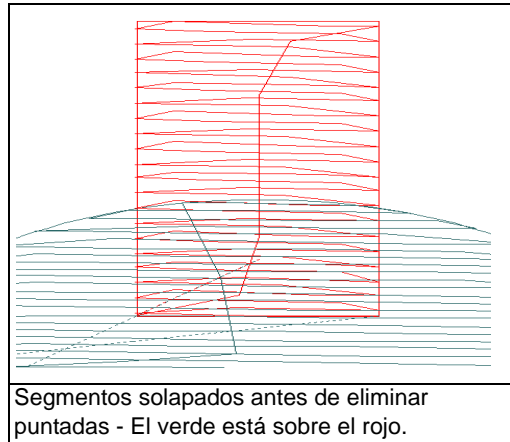
Puede también conservar parte del solapamiento, introduciendo una distancia de solapamiento en la ventana “Distancia de solapamiento permitida”. Dejando algo de solapamiento ayudamos a eliminar los vacíos que pueden resultar cuando se elimina todo el solapamiento.

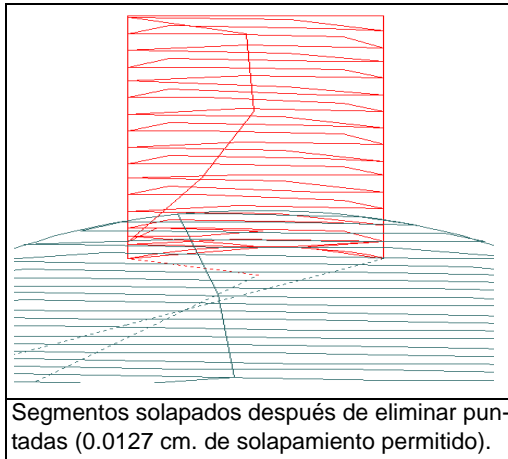
Para eliminar el solapamiento:

- 1 Seleccione dos segmentos o más.
- 2 Haga clic derecho (o pulse Ctrl+E en su teclado).
Verá un menú.
- 3 Seleccione Forma—Eliminar puntadas de solapamiento del menú de accesos directos.
Verá la ventana de distancia de solapamiento permitida.



- 4 Para conservar parte de solapamiento entre los segmentos de puntadas, introduzca la distancia en la casilla y pulse Aceptar.
Las partes solapadas de segmentos seleccionados serán eliminadas.





Moviéndose a través de diseños de trazos

La barra de navegación le permite moverse a través de un diseño de trazos. Puede usarla para navegar a través de los segmentos de trazos en sus diseños. Para usar los botones de navegación, puede hacer clic izquierdo para moverse hacia atrás o clic derecho para moverse hacia adelante en los segmentos seleccionados. Puede moverse a través de un diseño por incrementos de 1, 10, 100 y 1000 segmentos o cambiando la selección de segmentos basándose en cambios de color.

Para moverse a través de un diseño de trazos por incrementos:

- 1 Seleccione el segmento que quiere editar o ver.
- 2 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:
 - ♦ Para moverse hacia adelante en el diseño, haga clic derecho en la herramienta de la barra de navegación que quiera usar.

Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.

- ♦ Para moverse hacia atrás en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta de la barra de navegación que quiera usar. Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.

- 3 Haga clic derecho o izquierdo en una de las siguientes herramientas de navegación:

- ♦ Mover por 1 para mover por 1 segmento.
- ♦ Mover por 10 para mover por 10 segmentos.
- ♦ Mover por 100 para mover por 100 segmentos.
- ♦ Mover por 1000 para mover por 1000 segmentos.



Para moverse a través de un diseño de trazos por comandos:

- 1 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:
 - ♦ Para moverse al próximo comando en el diseño, haga clic derecho en la herramienta Mover a Comando Anterior/Siguiente . Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.
 - ♦ Para moverse al comando anterior en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta Mover a Comando Anterior/Siguiente . Mantenga



apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.

Pasará automáticamente al Modo Puntada en la ventana de diseño.

Para moverse a través de un diseño de trazos por colores:

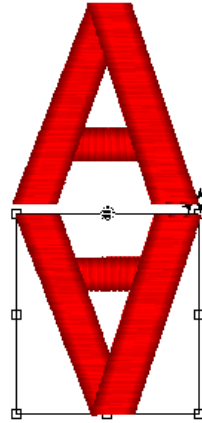
- 1 Seleccione el segmento que quiere editar o ver.
- 2 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:
 - ♦ Para moverse al próximo cambio de color en el diseño, haga clic derecho en la herramienta Mover a Color Anterior/Siguiente . Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.
 - ♦ Para moverse al cambio de color anterior en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta Mover a Color Anterior/Siguiente . Mantenga apretado el botón del ratón para repetir la acción rápidamente.

Para moverse al primer y último segmento en un diseño de trazos:

- 1 Seleccione el segmento que quiere editar o ver.
- 2 Elija cómo quiere moverse a través del diseño:
 - ♦ Para moverse al primer segmento en el diseño, haga clic izquierdo en la herramienta Mover al Inicio/Fin .
 - ♦ Para moverse al último segmento en el diseño, haga clic derecho en la herramienta Mover al Inicio/Fin .




Reflejando segmentos

Al crear una imagen espejo de un segmento, es como voltearlo sobre un eje invisible.



Hacer una imagen de espejo.


Para reflejar un segmento manualmente:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse en la herramienta Reflejar  en la barra de herramientas de transformación.
 - ♦ Pulse Ctrl + F en su teclado.


Aparece el cuadro de diálogo Reflejar grupo.
- 4 Haga clic en Aceptar para aceptar el ajuste predeterminado.
- 5 Coloque el puntero en un punto a lo largo del eje invisible a través del cual desea hacer la imagen espejo.

- 6 Haga clic y arrastre para colocar el puntero en el origen.
Cuando suelte el ratón, verá el segmento alterado.

Para reflejar con las opciones predeterminadas:


- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Pulse en la herramienta reflejar  en la barra de transformaciones.
Aparece el cuadro de diálogo Reflejar grupo.
- 3 Para seleccionar el eje por el cual desea reflejar el grupo, puede elegir entre horizontal y vertical.
 - ♦ Horizontalmente
Haga clic junto a la figura que indica al resultado deseado.
 - ♦ Verticalmente
Haga clic junto a la figura que indica al resultado deseado.
- 4 Haga clic en Aceptar
Verá el segmento modificado.

Para hacer una copia de la imagen de espejo manualmente:

- 1 Seleccione el segmento del cual quiere hacer una imagen espejo.
- 2 Pulse en la herramienta de reflejar  en la barra de transformaciones.
Aparece el cuadro de diálogo Reflejar Grupo.
- 3 Seleccione Copiar reflejo para hacer una copia del segmento original.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Coloque el puntero en un punto a lo largo del eje invisible a través del cual desea hacer la imagen espejo.

- 6 Haga clic y arrastre para colocar el puntero en el origen.
Cuando suelte el ratón, verá el segmento alterado acordemente.

Para hacer una copia del reflejo usando las opciones predeterminadas:

- 1 Seleccione el segmento que quiere reflejar.
- 2 Pulse en la herramienta reflejar  en la barra de transformaciones.
Aparece el cuadro de diálogo Reflejar grupo.
- 3 Seleccione la opción de reflejo que quiera.
- 4 Seleccione Copiar reflejo para hacer una copia del segmento original que está reflejando.

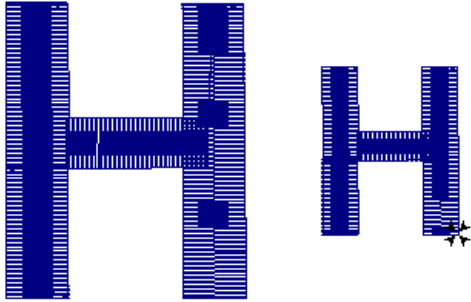


También puede invertir el orden de los segmentos cuando copia un reflejo. Si quiere invertir el orden de los segmentos, seleccione Invertir el Orden de Segmentos.

- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá el segmento modificado.



Redimensionando segmentos

Cuando redimensiona un segmento, lo reduce o aumenta de tamaño horizontal o verticalmente, relativo al porcentaje que usted indica. Puede hacerlo manualmente o utilizando cualquiera de los métodos de redimensionamiento disponibles para mejor control.






Segmento Redimensionado

Para redimensionar un segmento manualmente usando las asas:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione uno o más segmentos.
El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Para redimensionar segmentos proporcionalmente, haga clic y arrastre las asas de redimensionamiento ubicadas en ambos lados de la caja de selección.

Para redimensionar un segmento manualmente en modo Editar con Poder:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione uno o más segmentos.
El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la barra de herramientas Transformación, haga clic en la herramienta Edición especial .

- ♦ Haga clic derecho y seleccione Transformar—Edición especial.
- ♦ Pulse W en el teclado.

Ahora estará en el modo de Editar con Poder.




Para salir del modo Editar con Poder, puede pulsar **ESC** en su teclado, hacer clic dentro de la caja de selección nuevamente o elegir las herramientas Seleccionar o Seleccionar con Lazo.

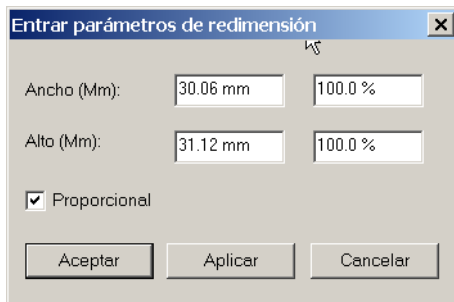
4 Siga uno o más de los siguientes pasos para redimensionar segmento(s):

- ♦ Para redimensionar segmentos por ancho, haga clic y arrastre las asas de redimensionamiento ubicadas en la parte izquierda y derecha de la caja de selección.
- ♦ Para redimensionar segmentos por altura, haga clic y arrastre las asas de redimensionamiento ubicadas en la parte superior e inferior de la caja de selección.
- ♦ Para redimensionar segmentos proporcionalmente, haga clic y arrastre las asas de redimensionamiento ubicadas en las esquinas superior e inferior de la caja de selección.

Para redimensionar un segmento usando la ventana de introducción de parámetros de redimensionamiento:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar o Seleccionar con lazo.
- 2 Seleccione uno o más segmentos.
El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Haga clic en el botón de redimensionar  en la barra de herramientas de transformación.

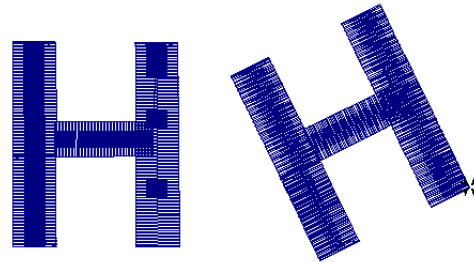
Verá la ventana de introducción de parámetros de redimensionamiento.



- 4 Para redimensionar su segmento proporcionalmente, si no está seleccionado. Ahora, cuando introduzca cualquier valor de ancho o altura, el otro valor cambiará proporcionalmente.
- 5 En las casillas de Ancho, introduzca un valor absoluto o porcentual de ancho.
- 6 En las casillas de Altura, introduzca un valor absoluto o porcentual de altura.
- 7 Haga clic en Aplicar para guardar sus cambios.
- 8 Haga clic en Aceptar para completar el redimensionamiento.




Rotando segmentos

Cuando rota un segmento, lo hace alrededor de un punto fijo que usted mismo determina. Esto es útil si su diseño contiene elementos que se rotan con el mismo ángulo, por ejemplo un logo y unas letras mostradas en un ángulo de 30 grados.



Segmento Rotado

Para rotar un segmento manualmente:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento.
El segmento activo está rodeado de un marco de selección con asas.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la barra de herramientas Transformación, haga clic en la herramienta Edición especial .
 - ♦ Haga clic derecho y seleccione Transformar—Edición especial.
 - ♦ Pulse W en el teclado.

Ahora estará en el modo de Editar con Poder.






Para salir del modo Editar con Poder, puede pulsar **ESC** en su teclado, hacer clic dentro de la caja de selección nuevamente o elegir las herramientas Seleccionar o Seleccionar con Lazo.



- 4 Para cambiar el punto de pivote sobre el que girará el segmento, haga clic y arrastre la cuenta de rotación en el medio de la caja de selección de Editar con Poder.

- 5 Mueva su ratón sobre la cuenta de rotación adjunta a la cuenta extendida horizontal.
Verá el cursor cambiar a una flecha circular.
- 6 Haga clic y arrastre la cuenta de rotación para ajustar la caja al ángulo que quiere.

Para rotar un segmento usando la herramienta de rotación:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento o segmentos que desee rotar.
El segmento activo está encerrado en una caja de selección con asas.
- 3 Haga clic en la herramienta de rotación .
Verá la ventana de introducción de número de grados de rotación.
- 4 Introduzca el ángulo al cual desea rotar el diseño.
- 5 Seleccione la dirección de la rotación: Reloj o Contrarreloj.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Dividiendo segmentos de trazos

Los segmentos de trazos se pueden partir usando la herramienta de corte  o de corte curvado .

La herramienta de corte le permite dividir formas complejas en formas simples, así como también cortar segmentos de trazos. Puede crear segmentos abiertos o cerrados


cuando divide segmentos con la herramienta de corte.

La herramienta de corte curvado trabaja de forma similar a la de corte, pero permite cortar con curva. Utilícela digitalizando un camino de la misma forma que lo haría con la herramienta de pespunte.

Notas especiales:

- No confunda la herramienta de corte o de corte curvado con la opción dividir ancla. La herramienta de corte divide entre dos puntos de ancla en un camino. Dividir ancla convierte un punto de ancla en dos puntos de ancla, posiblemente dividiendo un camino en el proceso.
- También puede hacer clic fuera de la ubicación del segmento y la primer cuenta de corte se pegará al punto más cercano en la forma del segmento.

Para utilizar la herramienta de corte:

- 1 Seleccione un segmento de trazo.
- 2 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta de corte .
- 3 Para dividir un segmento de trazo, siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en la ubicación del segmento en donde quiere cortar y arrastre hasta la ubicación en la que quiere terminar el corte.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, pulse **MAYS** y haga clic en la ubicación del segmento en donde quiere cortar y arrastre hasta la ubicación en la que quiere terminar el corte.

Para utilizar la herramienta de corte curvado:

- 1 Seleccione un segmento de trazos.
- 2 En la barra de herramientas de edición, pulse la herramienta de corte curvado.
- 3 Elija el modo de dibujo que prefiera utilizar para crear su curva - Bezier, arco, dibujo rápido o mano alzada.
Para más información sobre estos modos de dibujo, vea "usando caminos".
- 4 Para dividir un segmento de trazos, siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, pulse para marcar puntos en un camino para crear un camino desde la ubicación del segmento a donde quiera que el corte empiece a donde quiere que termine.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, mantenga pulsado **MAYS** mientras ajusta los puntos de su camino.

Cerrando segmentos abiertos

Tajima DG/ML by Pulse hace fácil cerrar objetos abiertos en sus diseños de bordado. Uniendo rápidamente los dos puntos finales de un segmento, puede ahorrar tiempo al trabajar con arte importado o al realizar ediciones de trazos.



No puede usar esta función con segmentos Manuales.

Para cerrar segmentos abiertos:

- 1 Seleccione uno o más segmentos.
- 2 Pulse **O** en su teclado.
Todos los segmentos abiertos ahora son cerrados. Los segmentos cerrados anteriormente no serán afectados.

Copiando segmentos

En el Modo de Trazo, usted puede usar numerosos métodos para copiar segmentos en su diseño. Cuando modifica segmentos de trazos y realiza significantes ediciones de diseños en Tajima DG/ML by Pulse, debería saber como evitar la posible pérdida de la edición de las puntadas. Para más información sobre editar segmentos de trazos, vea "Editando Segmentos".

Copiando segmentos usando el portapapeles

Puede copiar y pegar segmentos en su diseño.

Para copiar y pegar:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar o Seleccionar con lazo.
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E y seleccione Copiar al Portapapeles del menú de acceso rápido.
El segmento es colocado en el Portapapeles.
- 4 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E nuevamente y seleccione Pegar desde el Portapapeles del menú de acceso rápido.
El segmento es colocado arriba del segmento actual.
- 5 Haga clic y arrastre el segmento que pegó a cualquier posición.

Copiando ajustes de segmentos usando las herramientas de pinceles de ajustes

Las herramientas de pegar ajustes le permiten ahorrar tiempo editando sus diseños de bordado. Hay dos herramientas de pinceles de ajustes que puede usar: Copiar ajustes y pegar ajustes.

Puede copiar fácilmente ajustes de segmentos desde un segmento a otro u otros segmentos. Tajima DG/ML by Pulse también le permite copiar ajustes en varias páginas de propiedades de Ajustes de Segmentos. Sólo los ajustes que son compartidos entre los segmentos serán copiados.


Si utiliza más de un segmento para copiar, no podrá copiar los ajustes compartidos que tengan diferentes valores. Si los segmentos copiados tienen diferentes valores de densidad, por ejemplo, los ajustes de densidad no serán copiados.


Los siguientes ajustes de segmentos nunca podrán ser copiados usando las herramientas del Painter de Ajustes:



- Texto (caracteres usados para un segmento de texto)
- Color de hilo

Para copiar ajustes de segmentos:

- 1 Seleccione uno o más segmentos desde los que desea copiar los ajustes.
- 2 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Copiar Ajustes  .
- 3 Seleccione uno o más segmentos a los que desea aplicar los ajustes.

- 4 En la barra de herramientas Edición o en la carpeta Edición del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Pegar Ajustes  .


Los ajustes de estos segmentos son actualizados para reflejar los ajustes copiados. Sólo los ajustes compartidos entre los segmentos serán copiados.

Para copiar y pegar ajustes de segmentos en las páginas de propiedades de ajustes de segmentos:

- 1 Seleccione uno o más segmentos desde los que desea copiar los ajustes.
- 2 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Copiar Ajustes.
- 3 Para aplicar ajustes directamente en las páginas de propiedades de ajustes de segmentos, haga lo siguiente:
 - ♦ Seleccione uno o más segmentos a los que desea aplicar los ajustes.
 - ♦ Abra la página de ajustes de segmentos.
 - ♦ Haga clic en Pegar.
- 4 Para aplicar ajustes cuando filtra segmentos, haga lo siguiente:

Los ajustes de segmentos copiados serán copiados a las páginas de propiedades apropiadas.

- ♦ Haga los cambios necesarios a los ajustes y haga clic en Aceptar.

- ♦ Haga clic en la herramienta Filtro de Segmento  .

Verá la caja de diálogo de Filtros.

- ♦ En el área de Propiedades de Segmento, haga clic en Mostrar u Ocultar.

Verá aparecer las páginas de propiedades de Ajustes de Segmento.

Las páginas de propiedades contienen todos los ajustes disponibles para diseños en Tajima DG/ML by Pulse.




- ♦ Haga clic en Pegar.
Los ajustes de segmentos copiados serán copiados a las páginas de propiedades apropiadas.
 - ♦ Haga los cambios necesarios a los ajustes y haga clic en Aceptar.
- 5** Para aplicar ajustes cuando crea estilos, haga lo siguiente:
- ♦ Elija Herramientas—Estilos.
Verá aparecer la caja de diálogo de Estilos mostrando los estilos en su carpeta actual de Estilos.
 - ♦ En la casilla Nombre, introduzca un nombre para el estilo.
 - ♦ Haga clic en Agregar a Estilo.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes de Estilo.
 - ♦ Haga clic en Pegar.
Los ajustes de segmentos copiados serán copiados a las páginas de propiedades apropiadas.
 - ♦ Haga los cambios necesarios a los ajustes y haga clic en Aceptar.
- 6** Para aplicar ajustes cuando crea ajustes predeterminados, haga lo siguiente:
- ♦ Abra el diálogo del Administrador de Ajustes Predeterminados. Para más información, vea "Abriendo el Diálogo de Ajustes Predeterminados para configurar Ajustes Predeterminados".
 - ♦ Haga clic en Crear Nuevo.
Verá aparecer un nuevo diálogo de Ajustes Predeterminados.
 - ♦ En la casilla Nombre, introduzca el nombre del nuevo ajuste predeterminado que quiere crear.

- ♦ En la lista de Tipos de Puntada Disponibles, seleccione uno o más tipos de puntada disponibles que quiera usar para el nuevo ajuste predeterminado.
- ♦ Haga clic en Seleccionar.
Verá aparecer páginas de propiedades de Ajustes de Segmentos con ajustes relacionados a los tipos de puntada seleccionados.
- ♦ Haga clic en Pegar.
Los ajustes de segmentos copiados serán copiados a las páginas de propiedades apropiadas.
- ♦ Haga los cambios necesarios a los ajustes y haga clic en Aceptar.

Copiando segmentos utilizando duplicar

Puede hacer copias múltiples utilizando Duplicar. También puede ubicar copias en relación con el segmento original o con la última copia que colocó. Utilice las coordenadas x e y para ayudarse a colocar la copia con precisión.



Para copiar un segmento utilizando la herramienta de duplicar:

- 1** En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2** Seleccione el segmento.
- 3** Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse la herramienta de duplicar  en la barra de herramientas de transformación.
 - ♦ Pulse Ctrl+D en su teclado.

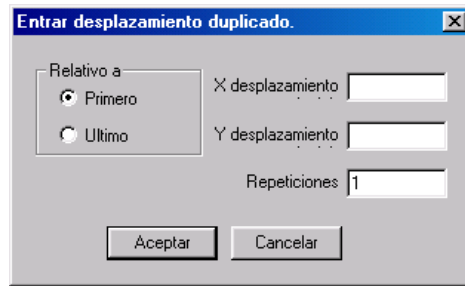
El puntero se convierte en una caja flotante.


- 4 Mueva la caja al lugar que quiere colocar la copia.
- 5 Haga clic en el botón izquierdo del ratón. Un duplicado del segmento se coloca en la nueva posición. Si desea más que una copia, puede seguir haciendo clic izquierdo y ubicar las copias donde desee.
- 6 Para colocar una copia en una ubicación precisa, pulse **CTRL** y haga clic. *Verá la ventana de introducir desplazamiento del duplicado.*
- 7 Haga clic derecho para detener la duplicación.

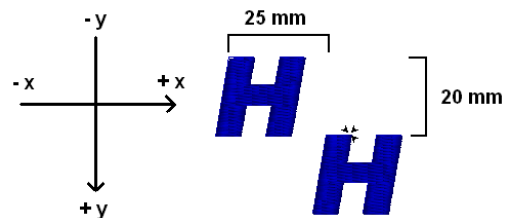
Para copiar un segmento en relación con el original o la última copia que hizo:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado y seleccione Duplicar del menú de acceso rápido. *El puntero se convierte en una caja flotante.*
- 4 Mueva la caja al lugar que quiere colocar la copia.
- 5 Haga clic en el botón izquierdo del ratón. Un duplicado del segmento se coloca en la nueva posición. Si desea más que una copia, puede seguir haciendo clic izquierdo y ubicar las copias donde las quiere.

- 6 Para colocar la copia en un lugar preciso, pulse **CTRL** y haga clic. *Aparece el diálogo de introducir desplazamiento de duplicado.*



- 7 En el área de Relativo a, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para colocar una copia basada en la posición de la copia original, seleccione Primero.
-  Use la tecla **RETROCESO** para borrar la última copia que colocó.
- ♦ Para colocar una copia basada en la posición de la última copia que colocó, seleccione Ultimo.
- 8 Haga algo de lo siguiente:
 - ♦ En la casilla de desplazamiento de X, introduzca un valor.
 - ♦ En la casilla de desplazamiento de Y, introduzca un valor.




Un ejemplo de un segmento duplicado con valores de desplazamiento de x= 25mm e y= 20mm.

- 9 En la casilla de repetición, introduzca un número de repeticiones.
- 10 Haga clic en Aceptar.
- 11 Haga clic para colocar otra copia o haga clic derecho para completar la duplicación.

Copiando segmentos utilizando copiar especial

Puede copiar, rotar y redimensionar un segmento en un solo paso. Copiado Especial es útil cuando digitaliza diseños con muchas partes parecidas, como por ejemplo los pétalos de una flor o las hojas en un árbol.

Para utilizar copiar especial:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar o Seleccionar con lazo.
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse el botón de copiar con poder  en la barra de herramientas de transformación.
 - ♦ Pulse Ctrl+W en su teclado.
- 4 Para crear una línea de base, haga clic y trace una línea de un lado del segmento al otro.
La línea es usada como un punto de referencia cuando se colocan copias.
- 5 Mueva el puntero a la posición donde quiere colocar la copia.
- 6 Complete uno de los siguientes pasos para colocar la copia:
 - ♦ Para redimensionar la copia, arrastre la línea de copiar y el cuadro hasta que tenga las dimensiones deseadas. Se determina el tamaño de la copia

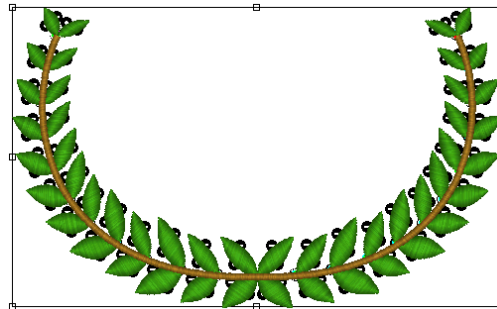
con el largo de la línea de copia que traza.

- ♦ Para rotar la copia, arrastre la línea de copia en la dirección deseada. Se determina la dirección de la copia por el ángulo de la línea de copia que traza.
- ♦ Para rotar y redimensionar la copia, arrastre la línea de copia al ángulo y la posición deseados.

Una copia del segmento se coloca en la nueva posición. Puede ver el trazo del segmento que está copiando.

- 7 Suelte el botón del ratón para copiar el segmento.
- 8 Para hacer múltiples copias, repita el paso 6.

En la siguiente figura se muestran múltiples copias del segmento original pero con el ángulo en diferentes direcciones y en tamaños diferentes.



- 9 Haga clic con el botón derecho para completar el copiado especial.

Teclas de acceso directo para Copiado Especial:


- **RETROCESO:** Elimina la última copia que colocó.

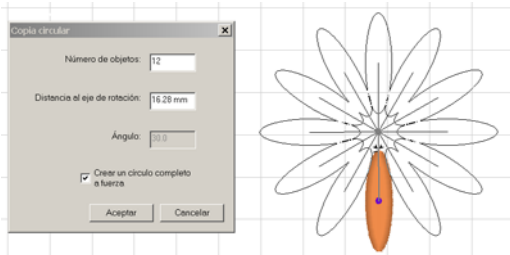
- **MAYS:** Cambia a incrementos de 15 grados la línea de copia cuando se traza.
- ***CTRL:** Le permite rotar el segmento por la línea de copia.
- ***ALT:** Le permite cambiar el tamaño del segmento original.
- **R:** Hace una imagen espejo por la línea de copia.
*Tiene que mantener pulsadas estas teclas antes de colocar las copias.

Copiando segmentos con copia circular

La función de copia circular duplica un segmento y coloca un número de copias, rotando sobre un punto definido. Puede controlar el número de copias que son creadas, la distancia desde el punto de rotación y el ángulo entre cada copia.

Para usar la copia circular:

- 1 Seleccione el segmento para ser copiado.
- 2 Pulse la herramienta de copia circular  en la barra de transformación.
Verá la ventana de copia circular, y una vista previa de las copias (en contornos) aparecen en la ventana de trabajo.



- 3 Elija un número de repeticiones en la casilla de número de objetos



Cuando la casilla Forzar un círculo completo está activada, el copiado circular decide el ángulo que habrá entre cada copia hecha, basándose en el número de objetos que haya especificado. Desactive esta casilla para ajustar el ángulo y así crear solamente una parte del círculo.

- 4 Introduzca un desplazamiento desde el centro de rotación en la casilla de punto de rotación.



También puede cambiar el radio de la copia y la posición del centro pulsando y arrastrando las asas en la vista previa en la ventana de trabajo.

- 5 Haga clic en Aceptar.

Las copias finalizadas son generadas y colocadas en su diseño.

Moviendo segmentos

En el modo de trazos, usted puede utilizar diversos métodos para mover segmentos en sus diseños. Cuando modifica segmentos de trazo y realiza grandes ediciones de diseño en Tajima DG/ML by Pulse, debería saber como evitar la posible pérdida de las puntadas en la edición.

Moviendo segmentos manualmente

Usted puede mover los segmentos alrededor de sus diseños arrastrándolos a otra ubicación.




Usted puede activar Ajustar a la rejilla (Mays+3) para estar seguro que los segmentos están alineados a lo largo de las líneas de grillo cuando los mueve. Pulse Mays+3 para desactivar Ajustar a la rejilla.

Para mover un segmento o una copia del segmento manualmente:


- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar o Seleccionar con lazo.
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Haga clic y arrastre el segmento a su nueva ubicación.

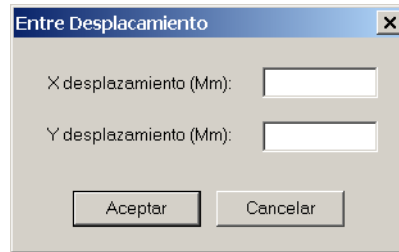
A medida que arrastra, en la línea de estado se visualizan las distancias horizontal (X) y vertical (Y).

Moviendo segmentos una distancia exacta

También puede mover segmentos en su diseño a una distancia exacta (vertical y horizontalmente) introduciendo la cantidad de desplazamiento que desea en la ventana. Esta ventana es accesible pulsando la herramienta de mover .

Para mover un segmento una distancia exacta:

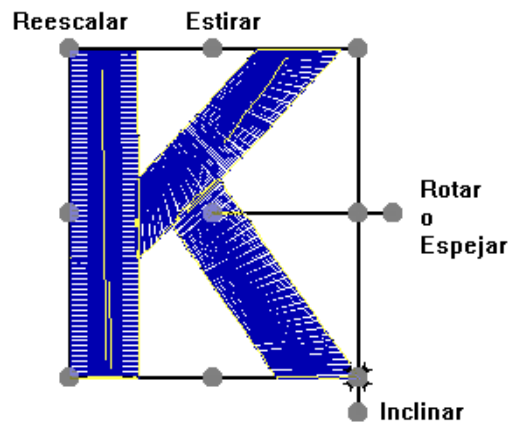
- 1 En la barra de herramientas de edición, pulse la herramienta de seleccionar o seleccionar con lazo.
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Pulse la herramienta de mover  en la barra de herramientas de transformación. *Verá la ventana de introducción de desplazamiento.*



- 4 Introduzca la distancia vertical y horizontal que desea mover el segmento.
- 5 Pulse Aceptar. *Verá el segmento desplazado a la nueva posición en la zona de trabajo.*




Moviendo segmentos usando editar con poder

Puede mover, redimensionar, rotar, estirar, inclinar o hacer una imagen espejo de segmentos en un solo paso. Editar con Poder aplica cuentas redondas y un cuadro de selección al segmento. Cada cuenta redonda le permite ejecutar varios movimientos.



Cuentas de Editar con Poder

Para mover segmentos usando la edición especial:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento.
Los segmentos activos son enmarcados en una caja de selección con asas.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la barra de herramientas Transformación, haga clic en la herramienta Edición especial .
 - ♦ Haga clic derecho y seleccione Transformar—Edición especial.
 - ♦ Pulse W en el teclado.*Ahora estará en el modo Edición especial.*



Para salir del modo Edición especial, puede pulsar **ESC** en su teclado, hacer clic dentro de la caja de selección nuevamente o seleccionar las herramientas Seleccionar o Seleccionar con Lazo.



- 4 Siga cualquiera de los siguientes pasos:
 - ♦ Para mover el segmento, haga clic y arrástrelo a su nueva ubicación.
 - ♦ Para estirar el segmento, arrastre las cuentas de estirar ubicadas entre las asas de esquina.
 - ♦ Para rotar el segmento, arrastre la cuenta de rotar/imagen espejo ubicada fuera del cuadro de selección extendiéndose desde el centro del cuadro de selección.
 - ♦ Para hacer una imagen de espejo del segmento, arrastre la cuenta rotar/imagen espejo en el lado opuesto del cuadro de selección.

- ♦ Para redimensionar el segmento proporcionalmente, arrastre las cuentas de redimensionar encontradas en las esquinas del cuadro de selección.
 - ♦ Para inclinar el segmento, arrastre la cuenta de inclinar ubicada fuera del cuadro de selección, extendiéndose desde el lado derecho del cuadro de selección.
- 5 Haga clic derecho para aplicar los cambios y completar la edición especial.

Moviendo segmentos utilizando el portapapeles

Puede copiar y pegar segmentos en otros archivos de diseño.

Para cortar y pegar segmentos:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Seleccionar  o Seleccionar con lazo .
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Pulse Ctrl+E en su teclado y seleccione cortar al portapapeles del menú.
El segmento se quita del diseño y una copia se coloca en el portapapeles.
- 4 Abra un archivo de diseño y seleccione la ubicación donde quiere pegar el segmento.
- 5 Pulse Ctrl+E y seleccione Pegar del Portapapeles del menú de acceso rápido.

Acercando segmentos

Acercamiento mueve el segmento o grupo de segmentos seleccionados. Es parecido a arrastarlos pero es más pequeña la distancia que se mueve el segmento.

Para acercar hacia arriba:

- Utilice ALT + ↑ .

Para acercar hacia abajo:

- Utilice ALT + ↓ .

Para acercar hacia la izquierda:

- Utilice ALT+ ← .

Para acercar hacia la derecha:

- Utilice ALT + → .

Repitiendo un movimiento

Hay una nueva función disponible cuando edita en modo trazos, llamada función de repetición. La función de repetición le permite repetir el último ajuste efectuado en un segmento.

Así que, por ejemplo, si selecciona un segmento con la herramienta de selección, y lo desplaza manualmente en el diseño, después puede seleccionar otro segmento y moverlo en la misma dirección y distancia utilizando Repetir.

- Para aplicar el comando Repetir, seleccione un segmento y pulse Ctrl + F4.

Secuenciando segmentos de trazo

En el modo de trazos, usted puede alterar la secuencia de los segmentos de trazos de los diseños. Cuando modifica segmentos de trazo y realiza grandes ediciones de diseño en Tajima DG/ML by Pulse, debería saber como evitar la posible pérdida de las puntadas en la edición.

Insertando segmentos antes en la secuencia de segmentos

Puede agregar segmentos antes en la secuencia de segmentos de su diseño y cambiar el orden que los segmentos son bordados. El modo Insertar—Antes es ideal si le faltó un segmento, o si desea añadir otro.

Para insertar segmentos antes del punto de inserción:

- 1 Haga clic en el segmento después del punto de inserción.
- 2 Haga clic derecho y seleccione Insertar—Antes en el menú de acceso rápido.



Usted sabe cuándo el modo insertar está activado si tiene una marca de verificación en el menú de acceso rápido.

El segmento seleccionado y todos los segmentos después del segmento seleccionado están grises.



- 3 Cree y seleccione el segmento que desea insertar.
- 4 Haga clic derecho y elija Insertar—Antes del menú de acceso rápido para salir del Modo Insertar.

Los segmentos vuelven a su color original.



- 5 Para verificar la secuencia de segmentos de su diseño, elija Ventana—Lista de segmentos en el panel de vista de secuencia.

Insertando segmentos después en la secuencia de segmentos

Puede añadir segmentos después en la secuencia de segmentos de su diseño y cambiar el orden en que los segmentos son bordados. El modo Insertar- Después es ideal si le faltó un segmento, o si quiere agregar otro.

Para insertar segmentos después del punto de inserción:

- 1 Seleccione el segmento anterior al punto de inserción.
- 2 Haga clic derecho y elija Insertar—Después del menú de acceso rápido. Usted sabe cuando el modo Insertar está activado si tiene una marca de verificación en el menú de acceso rápido. *Todos los segmentos después del segmento seleccionado están grises.*



- 3 Cree y seleccione el segmento que quiere insertar.
- 4 Haga clic derecho y elija Insertar—Después del menú de acceso rápido para salir del modo Insertar. *Los segmentos volverán a su color original.*



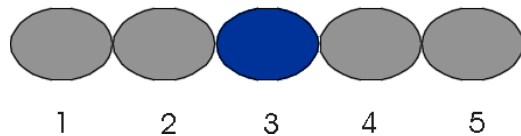
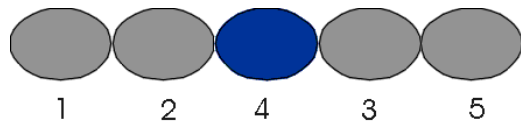
- 5 Para verificar la secuencia del segmento de su diseño, elija Ventana—Lista de segmentos en el panel de vista de secuencia.

Moviendo un segmento hacia adelante o atrás

Utilice el comando Mover antes por 1 para mover el segmento seleccionado más cerca del inicio del diseño. O sea, se mueve el segmento seleccionado adelante del segmento que le sigue.

Utilice el comando Mover después por 1 para mover el segmento seleccionado más cerca del fin del diseño. O sea, se mueve el segmento seleccionado después del segmento siguiente.

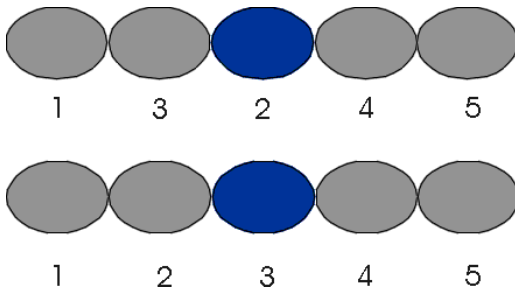
Utilice mover antes por 1 para mover el círculo azul desde el cuarto lugar en la secuencia hasta el tercero.



Para mover un segmento hacia atrás:

- 1 Seleccione el segmento.

- 2 Haga clic en Edición—Resecuencia—Mover antes por 1.
Mover Después por 1 es utilizado para mover el círculo azul del segundo lugar en la secuencia al tercero.



- 3 Para ver el cambio de secuencia, seleccione Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas—Vista de secuencia.

Para mover un segmento hacia adelante:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Haga clic en Edición—Resecuencia—Avanzar 1.

Moviendo un segmento hacia adelante o atrás en la vista de secuencia

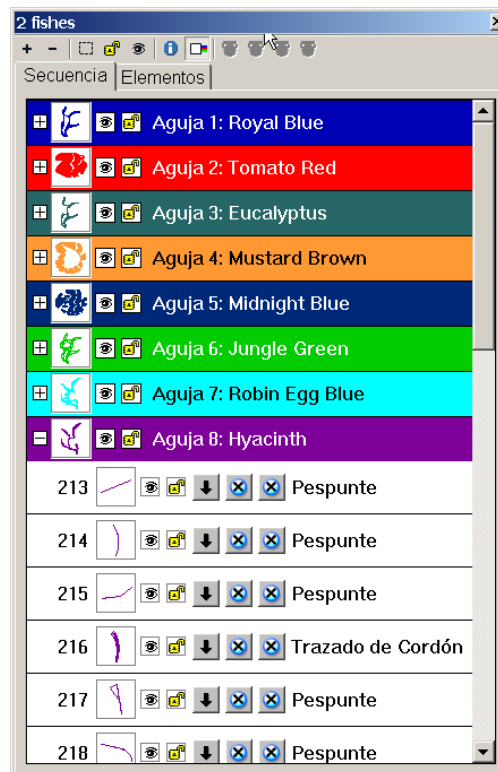
Tajima DG/ML by Pulse le permite mover segmentos hacia adelante o hacia atrás usando la vista de secuencia. En la lista, los consecutivos del mismo color son agrupados juntos en capas. Si un segmento contiene más de un color, el segmento será mostrado en un grupo de color llamado “Colores Múltiples” en el panel de la vista de secuencia.













Para seleccionar múltiples segmentos en la lista de segmentos, pulse **Mays** o **Ctrl** en el teclado mientras hace clic en un segmento individual o en grupos. La tecla Mays selecciona múltiples segmentos mostrados consecutivamente. La tecla Ctrl selecciona múltiples segmentos mostrados no consecutivamente.

Para mover un segmento hacia adelante y hacia atrás usando la lista de segmentos:





- 1 Elija Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas.
Verá aparecer la ventana de lista de segmentos.



- 2 En la barra de herramientas de vista de secuencia, elija uno de los siguientes:
 - ♦ Para expandir todos los segmentos agrupados, haga clic en Expandir Todo .
 - ♦ Para cerrar todos los segmentos agrupados que expandió, haga clic en Colapsar .
 - ♦ Para ocultar segmentos de arte en el diálogo de Vista de Secuencia y en el espacio de trabajo de su diseño, haga clic en Ocultar Arte .
 - ♦ Para desbloquear todos los segmentos en el diseño, haga clic en Desbloquear Todo .
 - ♦ Para mostrar todos los segmentos ocultos en el diseño, haga clic en Mostrar Todo .
 - ♦ Para mostrar información detallada de diseño para todos los segmentos en el diseño, haga clic en Mostrar Detalles  (cambie entre on/off). Cuando la herramienta Mostrar Detalles esta apagada, la información detallada será reorganizada y las imágenes asociadas a los segmentos serán reducidas. Podrá ver más segmentos a la vez en el diálogo de lista de segmentos.
 - ♦ Para mostrar imágenes de segmentos en cada capa de color, haga clic en Mostrar Iconos de Capas  (cambie entre on/off). Cuando la herramienta Mostrar Iconos de Capas esta apagada, no verá más las imágenes de los segmentos en las barras de capas de color. Podrá ver más segmentos a la vez en el diálogo de lista de segmentos.
- 3 Para realizar ediciones de diseño en un grupo de color o un segmento, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic derecho a una barra de capa de color o un segmento y haga una selección desde el menú.
 - ♦ Haga clic a una barra de capa de color o un segmento en el inicio de su selección. Pulse Shift en su teclado mientras hace clic a una barra de capa de color o un segmento al final de su selección. Para extender el rango de barras de capa de color o segmentos, pulse Shift nuevamente o Shift+CTRL mientras hace clic en cualquiera de ellos fuera del rango ya seleccionado. Después haga clic derecho y haga una selección desde el menú.
 - ♦ Haga clic en una barra de capa de color o un segmento. Pulse CTRL en su teclado mientras hace clic en cada barra de capa de color o segmento no seleccionado aún. Después haga clic derecho y haga una selección desde el menú.
- 4 Haga doble clic en las barras de capa de color para contraer y expandir una capa de color. Por ejemplo, la capa Aguja 9 fue expandida en la imagen de arriba. Puede ver todos los segmentos para la Aguja 3.
 También puede hacer clic en  para expandir y en  para contraer una capa de color.
- 5 Haga clic y arrastre segmentos en la lista de segmentos para resecuenciarlos.



Puede copiar y pegar segmentos en la Vista de Secuencia. Pulse Ctrl+C en copiar segmentos y pulse Ctrl+V para pegar segmentos.

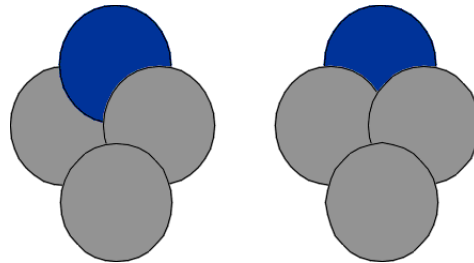
- 6 Para ocultar un segmento en el espacio de trabajo de su diseño, ubique el segmento en la lista de segmentos y haga clic en Ocultar/Mostrar . *Verá una X roja sobre la herramienta Ocultar/Mostrar cuando está oculto.*
- 7 Para bloquear uno o más segmentos, haga clic en Bloquear/Desbloquear .
- 8 Para cambiar los Comandos de Inicio o Parada en el diálogo de Vista de Secuencia, haga clic en el comando actual del segmento y seleccione otro comando desde el menú. Por ejemplo, puede cambiar el Comando de Parada para un Segmento de Pespunte desde No Comando  hasta un Comando de Corte .

Moviendo un segmento al inicio o al fin de un diseño

Utilice el comando Llevar al inicio del diseño para que el segmento seleccionado sea el primero en bordarse. Cuando se borda un diseño, el primer segmento que se borda normalmente se encuentra en la parte “de abajo” o “de atrás” del diseño. Utilice el comando Llevar al fin del diseño para que el segmento seleccionado sea el último en bordarse. Cuando un diseño se borda, el último segmento que se borda normalmente se encuentra en la parte “de encima” o “de adelante” del diseño.

Para mover un segmento al inicio de un diseño:

- 1 Haga clic en el segmento que desea mover al inicio de su diseño.
- 2 Elija Edición—Llevar al inicio del diseño.

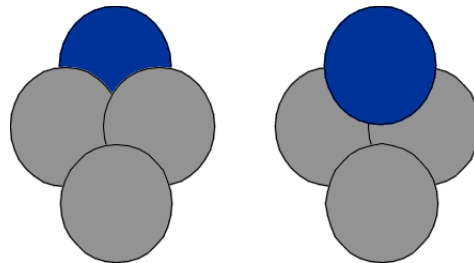


Para mover un segmento al final de un diseño:



Para ver los cambios de secuencia, seleccione Ventana—Lista de segmentos.

- 1 Haga clic en el segmento que desea mover al fin de su diseño.
- 2 Elija Edición—Llevar al fin del diseño.



Para seleccionar múltiples segmentos en una lista de segmentos, pulse Mays o Ctrl en su teclado mientras hace clic en segmentos individuales o en grupos. La tecla Mays selecciona múltiples segmentos mostrados consecutivamente. La tecla Ctrl selecciona segmentos múltiples mostrados no-consecutivamente.

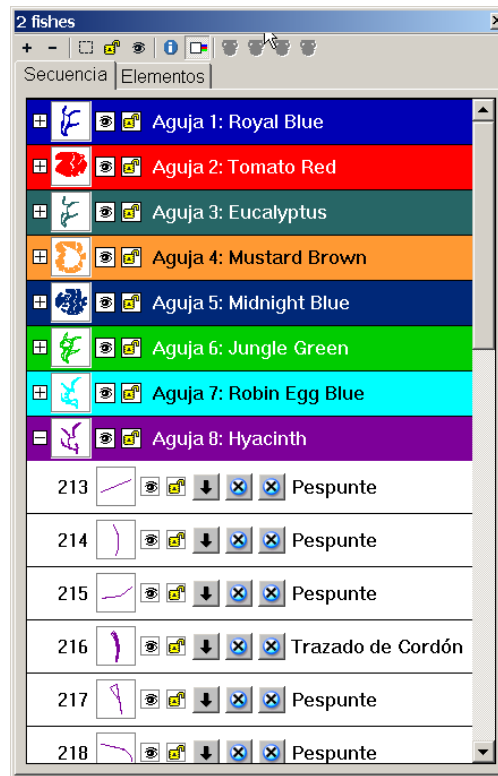



Moviendo un segmento al inicio o al final del diseño en la vista de secuencia










Tajima DG/ML by Pulse le permite mover segmentos al Inicio o al Final de un diseño usando la vista de secuencia. En la Vista de Secuencia, los segmentos consecutivos del mismo color son agrupados juntos en capas. Si un segmento contiene más de un color, el segmento será mostrado en un grupo de color llamado “Colores Múltiples” en el diálogo de la lista de segmentos.




Para mover un segmento al inicio o al final de un diseño usando la vista de secuencia:

- 1 Elija Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas.
Verá aparecer el panel de vista de secuencia.



- 2 Desde la barra de herramientas de vista de secuencia, siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para expandir todos los segmentos agrupados, haga clic en Expandir Todo **+**.
 - ♦ Para cerrar todos los segmentos agrupados que expandió, haga clic en Colapsar **-**.
 - ♦ Para ocultar segmentos de arte en el diálogo de Vista de Secuencia y en el espacio de trabajo de su diseño, haga clic en Ocultar Arte .

- ♦ Para desbloquear todos los segmentos en el diseño, haga clic en Desbloquear Todo .
 - ♦ Para mostrar todos los segmentos ocultos en el diseño, haga clic en Mostrar Todo .
 - ♦ Para mostrar información detallada de diseño para todos los segmentos en el diseño, haga clic en Mostrar Detalles  (cambie entre on/off). Cuando la herramienta Mostrar Detalles esta apagada, la información detallada será reorganizada y las imágenes asociadas a los segmentos serán reducidas. Podrá ver más segmentos a la vez en el diálogo de Vista de Secuencia.
 - ♦ Para mostrar imágenes de segmentos en cada capa de color, haga clic en Mostrar Iconos de Capas  (cambie entre on/off). Cuando la herramienta Mostrar Iconos de Capas esta apagada, no verá más las imágenes de los segmentos en las barras de capas de color. Podrá ver más segmentos a la vez en el diálogo de Vista de Secuencia.
- 3** Para realizar ediciones de diseño en un grupo de color o un segmento, haga uno de los siguientes pasos:
- ♦ Haga clic derecho a una barra de capa de color o un segmento y haga una selección desde el menú.
 - ♦ Haga clic a una barra de capa de color o un segmento en el inicio de su selección. Pulse Shift en su teclado mientras hace clic a una barra de capa de color o un segmento al final de su selección. Para extender el rango de barras de capa de color o segmentos, pulse Shift nuevamente o Shift+CTRL mientras hace clic en cualquiera de ellos fuera del rango ya seleccionado. Después haga clic derecho y haga una selección desde el menú.
- ♦ Haga clic en una barra de capa de color o un segmento. Pulse CTRL en su teclado mientras hace clic en cada barra de capa de color o segmento no seleccionado aún. Después haga clic derecho y haga una selección desde el menú.
- 4** Haga doble clic en las barras de capa de color para colapsar y expandir una capa de color.
 Por ejemplo, la capa Aguja 9 fue expandida en la imagen de arriba. Puede ver todos los segmentos para la Aguja 9.
-  También puede hacer clic en  para expandir y en  para colapsar una capa de color.
- 5** Haga clic y arrastre segmentos en la lista de segmentos para resecuenciar segmentos.
-  Puede copiar y pegar segmentos en la lista de segmentos. Pulse Ctrl+C para copiar segmentos y pulse Ctrl+V para pegar segmentos.
- 6** Para ocultar un segmento en el espacio de trabajo de su diseño, ubique el segmento en la lista de segmentos y haga clic en Ocultar/Mostrar . Verá una X roja sobre la herramienta Ocultar/Mostrar cuando está oculto.

- 7 Para bloquear uno o más segmentos, haga clic en Bloquear/Desbloquear . Para más información, vea “Bloqueando segmentos en la lista de segmentos”.
- 8 Para cambiar los comandos de inicio o Parada en el diálogo de lista de segmentos, haga clic en el comando actual del segmento y seleccione otro comando desde el menú. Por ejemplo, puede cambiar el comando de parada para un segmento de respunte desde No Comando  hasta un comando de corte .

Bloqueando segmentos en la vista de secuencia






Tajima DG/ML by Pulse le permite bloquear segmentos específicos en un diseño de bordado. Sólo puede bloquear segmentos usando el diálogo de lista de segmentos.

Cuando bloquea un segmento, el segmento y sus puntadas no pueden ser seleccionados o modificados. En el espacio de trabajo del diseño, no podrá seleccionar segmentos bloqueados usando la herramienta Seleccionar, la lista de segmentos, los botones de navegación de segmentos ni presionando Ctrl+A en su teclado.

Para bloquear segmentos en la lista de segmentos:

- 1 Elija Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas—Vista de secuencia. *Verá aparecer el panel de vista de secuencia.*

- 2 Desde el diálogo de lista de segmentos, haga uno o más de los siguientes pasos si es apropiado:

Para	Haga esto
Bloquear segmento(s)	Seleccione uno o más segmentos y haga clic en  .
Desbloquear segmento(s)	Seleccione uno o más segmentos bloqueados y haga clic en  .
Bloquear una capa de color	En una barra de capa de color, haga clic en  . Todos los segmentos para esta capa de color serán bloqueados. Haga clic en  para desbloquear todos los segmentos para esta capa de color.
Desbloquear una capa de color	Una capa de color está bloqueada si todos sus segmentos están bloqueados. Para desbloquear una capa de color bloqueada, haga clic derecho en una barra de capa de color y elija Desbloquear desde el menú. Todos los segmentos para esta capa de color serán desbloqueados.
Desbloquear todos los segmentos en el diseño	Haga clic en  en la parte superior del diálogo de lista de segmentos. Todos los segmentos bloqueados se desbloquearán. Desde el menú principal de Tajima DG/ML by Pulse, también puede elegir Edición—Desbloquear Todo.

- 3 Haga cualquier otro cambio en la lista de segmentos si es necesario.

Resecuenciando por color

Puede secuenciar los segmentos de un diseño por color. Cuando utiliza el comando Resecuenciar por color los segmentos del diseño se vuelven a organizar de acuerdo a sus números de hilo. O sea, el sistema cambia el orden de los segmentos para que todos los segmentos de Hilo 1 se borden primero, después los segmentos del Hilo 2, etcétera. Los segmentos que utilizan la misma aguja se quedan en el mismo orden relativo. Este comando es útil si ha digitalizado su diseño en un orden aleatorio y desea bordar cada color de hilo en orden.

Para utilizar res secuenciar por color:

- Elija Edición—Resecuenciar—Resecuenciar por Color.
 Verá un diálogo aparecer. Haga clic en Si para res secuenciar su diseño por color.

Resecuenciando segmentos consecutivamente

Ahora es posible poner cualquier número de segmentos en un orden consecutivo, en solo dos pasos.

Para esto, seleccione los segmentos que desea ordenar consecutivamente y elija Segmento—Resecuenciar—Resecuenciar consecutivamente. Los segmentos que haya seleccionado estarán colocados en orden consecutivo, empezando por el seleccionado en primer lugar.



Segmentos en orden original: #1(Azul) #3(Lila) y #5 (Oro) son seleccionadas.



Después de res secuenciar consecutivamente, #3 y #5 han sido reordenados inmediatamente después de #1

Ajustando la secuencia de bordado automáticamente

Puede fijar la secuencia de bordado de los segmentos en un solo paso. El comando Auto Secuencia toma los segmentos que selecciona y dependiendo de los ajustes que

seleccione, determina el orden de la secuencia, los cortes, los puntos de inicio y de fin, y las puntadas de fijación para los segmentos.

Para ajustar la secuencia de bordado automáticamente:

- 1 Seleccione los segmentos.
- 2 Haga clic derecho y elija Auto—Auto Secuenciar del menú de acceso rápido. *Aparece el diálogo de secuencia automática.*
- 3 En el área de orden de secuencia, haga clic en una de las opciones siguientes:
 - ♦ Ninguno.
 - ♦ Minimizar saltos.
 - ♦ Minimizar cambio de color.
- 4 En la zona de Inicio/Fin, seleccione Inicio/Paro automático para que Tajima DG/ML by Pulse fije los puntos de inicio y de fin.
- 5 En el área de corte, haga clic en una de las opciones siguientes:
 - ♦ Nunca.
 - ♦ Siempre.
 - ♦ Cortar a para colocar un corte si la distancia entre las puntadas es más larga que la distancia que se ve en el cuadro Cortar A.
- 6 En el área de Puntada de Fijación, haga clic en una de las opciones siguientes:
 - ♦ Nunca.
 - ♦ Siempre
 - ♦ Alrededor del corte para colocar puntadas de fijación antes y después del corte.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Ajustando los puntos de inicio y fin automáticamente

Puede fijar los puntos de inicio y fin para ajustar las conexiones de punto más cercano para un diseño en un solo paso. El comando Auto—Auto Inicio/Fin es ideal si tiene muchos segmentos digitalizados y desea ahorrar tiempo al permitir que Tajima DG/ML by Pulse fije los puntos de inicio y de fin.

Para fijar los puntos de inicio y fin:

- 1 Seleccione los segmentos.
- 2 Haga clic derecho y elija Auto—Auto Inicio/Fin del menú de acceso rápido.

Usando los elementos

Elementos es una nueva función añadida en Tajima DG/ML by Pulse. Con los elementos, usted puede organizar los segmentos de un diseño de bordado en grupos para reutilizarlos fácilmente. Básicamente, crea un grupo de “mini diseños” que pueden ser usados una y otra vez, simplemente seleccionándolos y copiándolos. Por ejemplo, en un diseño que muestra una planta con hojas y flores, el tallo puede ser un elemento, las hojas otro, y la flor otra. Los segmentos que unen todos estos elementos se pueden ver en la lista de elementos.



Varios diseños creados a partir de elementos

Cada elemento puede ser tratado como unidad independiente, y puede por tanto ser transformado de varias formas – rotado, redimensionado, reflejado, etc., tanto como se desee.

Utilizar la herramienta de elementos no añade cortes o cambios de color al diseño; por tanto, puede tener todas las ventajas de trabajar con un grupo de diseños pequeños e independientes, sin la desventaja de aumentar el tiempo de digitalizado que significaría crearlos como elementos separados.

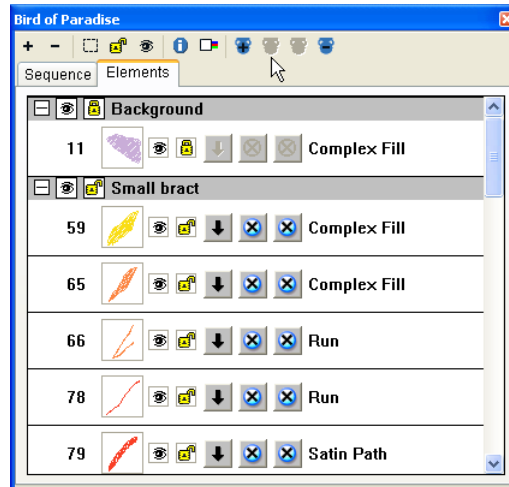
Otra ventaja de utilizar elementos es que se consigue una apariencia coherente, ya que el mismo elemento se reutiliza en cada uno de los distintos contextos.



La función Elementos se activa pulsando Alt + T, o seleccionando Ventana–Lista de elementos.

La vista de lista de elementos

Los segmentos que forman cada elemento que crea se muestran juntos en la vista Lista de elementos.



La función Elementos tiene una apariencia similar al panel de la vista de secuencia, y algunas de las opciones del panel son iguales; estas son expandir todo, colapsar todo, mostrar/ocultar, bloquear/desbloquear, mostrar detalles, y mostrar íconos de capa.







Aunque la lista de elementos tiene una apariencia similar a la lista de segmentos, son segmentos completamente diferentes; crear y modificar elementos no afecta al orden de bordado.

Herramientas especiales de elementos


Además de las herramientas compartidas con la Vista de secuencia, hay cuatro herramientas especializadas en la lista de elementos. Estas herramientas se utilizan para añadir nuevos elementos, renombrar un segmento seleccionado, y eliminar todo o parte de un elemento de la vista.

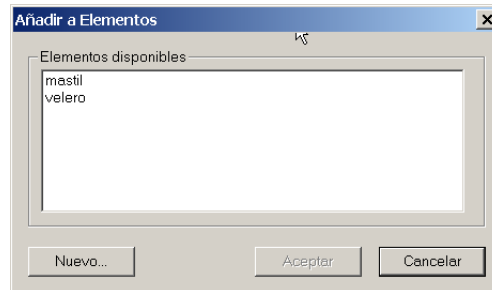
Estas herramientas y sus funciones están explicadas en la siguiente tabla:.

Herramienta	Qué hace
 Añadir	Añade un segmento o grupo de segmentos a la lista. o: Añade un segmento o grupo de segmentos a un elemento existente.
 Borrar	Borra los elementos seleccionados de la lista.
 Renombrar	Abre la ventana de renombrar elemento.
 Eliminar.	Cuando uno o más segmentos que comprenden el elemento son seleccionados, borrarán esa parte del elemento, dejando el resto de elementos intactos.

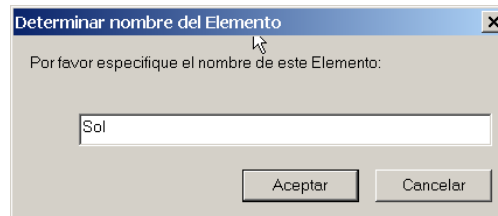
Creando un nuevo elemento

Para añadir un nuevo elemento:

- 1 Para abrir el panel de elementos, siga uno de los siguientes pasos
 - ♦ Pulse Alt + T.
 - ♦ Seleccione Ventana—Lista de elementos.
- 2 Seleccione los segmentos del diseño que quiera para formar un elemento.
- 3 Pulse el botón **Añadir elemento** .
Verá la ventana de añadir elemento.



- 4 Pulse el botón **Nuevo**.
*Verá la ventana **Renombrar elemento**.*



- 5 Introduzca el nombre para el elemento en la casilla.
- 6 Pulse aceptar.
El nuevo elemento es añadido a la lista en el panel de elementos.



CAPÍTULO 15

Usando caminos

Tajima DG/ML by Pulse ofrece una variedad de formas para generar caminos para sus diseños de bordado. Usted puede tener mayor control cuando usa los modos de curvas Bezier, Línea y QuickDraw para textos y digitalización. Usted puede usar los modos de digitalización como Arco, Círculo y Mano alzada. Para un control preciso de los caminos, Tajima DG/ML by Pulse permite alterar los puntos de ancla y las cuentas de líneas de ángulo en algunos pasos sencillos.



Cuando realiza grandes ediciones de diseño, debería tener cuidado en como otros segmentos serán afectados. Para más información sobre reglas generales de edición de segmentos, vea "Editando Segmentos".

En este capítulo:

- Usando las herramientas de dibujo para dibujar varios tipos de líneas.
- Editar los puntos de ancla.
- Trabajar con cuentas.

Dibujando líneas

Introducción a las curvas Bezier



Los puntos de ancla deben ser colocados al final de las líneas curvas en lugar del medio. Al colocar el punto de ancla al final, es más fácil editar y controlar la forma de la curva.

Usted puede usar tantos puntos de ancla como necesite para ajustar la curva.

Las herramientas de Texto y Línea vertical, las herramientas de Digitalización, y las herramientas de Arte de Tajima DG/ML by Pulse utilizan las curvas Bezier para hacer caminos. Igual que en los programas para trazar vectores, tales como CorelDRAW™ y Adobe Illustrator™, usted dibuja las líneas al fijar los puntos de ancla y las curvas arrastrando los puntos de dirección y las líneas. Le tomará algo de tiempo acostumbrarse a dibujar las curvas Bezier, pero éstas le proporcionan flexibilidad y control en los gráficos de ordenador.


Practique el dibujo de curvas al trazar arte o formas básicas utilizando las curvas Bezier. Necesita controlar la forma y el tamaño de la curva cuando dibuja. El largo y la inclinación de la línea de dirección determinan la forma de la curva. El ángulo al cual arrastra los puntos de dirección afecta la forma y el tamaño de la curva.

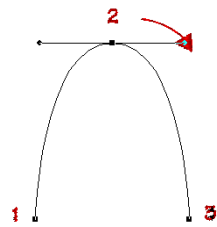
Creando curvas Bezier

Para crear las dos curvas Bezier más simples:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización o en la carpeta Digitalización del

Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta que quiere utilizar.

- 2 Haga uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos ancla en su diseño y pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.
 - 3 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
 - 4 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar Vértice .
- Verá los puntos de dirección y las líneas de dirección para cada ancla del segmento activo.*
- 5 Para crear curvas Bezier simples, haga lo siguiente:
 - ♦ Arrastre el punto inferior para abajo para crear una curvatura hacia arriba (relieve).

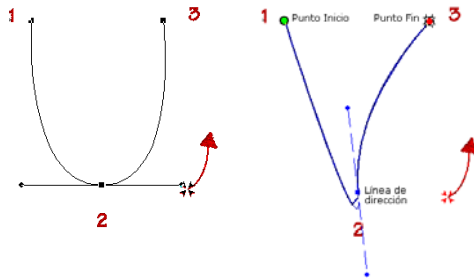


Curva Bezier



Curva Bezier modificada

- ♦ Arrastre el punto superior hacia arriba para crear una curva inferior (surco).



Curva Bézier

Curva Bézier modificada

- 6 Pulse **G** para generar puntadas, si lo desea.

Después de haber creado un camino Bézier necesita aplicar tipos de puntadas para crear un segmento de bordado. Puede ajustar la forma del camino cambiando la posición de los puntos de ancla.

Consejos

- Usted necesita tener la herramienta Mostrar Puntos seleccionada para ver los puntos de ancla, puntos de dirección, y líneas de dirección en su camino.
- Use la herramienta Selección para seleccionar los puntos de ancla y Selección Vértice para seleccionar los puntos de ancla y los puntos de dirección. Cuando usa la herramienta Selección para seleccionar puntos de ancla, los puntos de dirección de cada ancla serán mostrados solo cuando el ancla sea seleccionada.

- Usando la herramienta Selección Vértice haga clic derecho en el punto de ancla y elija un comando del menú de acceso rápido Vértice/Edición de Puntos para editar los puntos de ancla.

Crear puntos cúspide para curvas

Puede crear puntos cúspide a la hora de colocar puntos de ancla. Los puntos cúspide le permiten manipular ambos puntos de cabo y controlar la forma de la curva.

Para crear puntos cúspide para curvas:

- 1 Mientras coloca los puntos de ancla, pulse **CTRL**.
- 2 Arrastre el punto de cabo para controlar la forma de la curva.
- 3 Suelte **CTRL** y el botón del ratón.
- 4 Reposicione el puntero y siga colocando los puntos de ancla.

Dibujando líneas curvas


Puede dibujar curvas y formas complejas con curvas Bézier. Puede crear curvas arrastrando líneas de dirección y puntos.



Si comente errores mientras dibuja, puede deshacer su última acción presionando Retroceso en su teclado.

Para dibujar líneas curvas:

Como ejemplo, este procedimiento describe cómo dibujar una hoja. Para textos, lo más probable es que no utilice una hoja como una línea de base; sin embargo, este procedimiento le muestra cómo crear líneas en forma de curva.

- 1 Para dibujar una forma para un segmento, haga clic en la carpeta Digitalización del Gabinete de Herramientas y después haga clic en Pespunte .
- 2 En el espacio de trabajo, coloque el puntero de cruz donde desea colocar el punto de ancla y haga clic para colocar el punto.
- 3 Coloque el puntero de cruz donde desea el punto de ancla siguiente. Haga clic y mantenga apretado para colocar el punto.
- 4 Sin soltar el botón del ratón, arrastre hacia arriba para crear una línea curva.



- 5 Coloque el puntero de cruz donde desea el siguiente punto de ancla. Haga clic y no suelte el botón para colocar el punto.



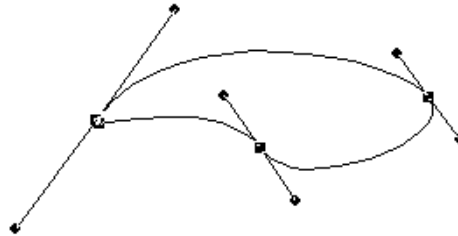
Para cambiar el efecto para las líneas en forma de curva, vea "Creando puntos cúspide para curvas".

- 6 Sin soltar el botón del ratón, arrastre hacia abajo para crear una línea curva.



- 7 Posicione el puntero de cruz en el primer punto de ancla. Haga clic y no suelte para ubicar el punto.

- 8 Sin soltar el botón del ratón, arrastre hacia abajo para crear la parte de arriba de la hoja.



- 9 Pulse **ENTER** para completar el segmento.

Forzando líneas horizontales y verticales

Usted puede forzar líneas horizontales y verticales mientras digitaliza, con una variedad de Herramientas de Digitalización, excluyendo Columnas y Columnas Mejoradas. Piense en esta herramienta como una Regla T electrónica, una herramienta común para dibujar o medir líneas paralelas o perpendiculares. Cuando este modo de dibujo es utilizado, la próxima línea es un plano que comienza del último punto que fue digitalizado. Usted puede usar este modo de dibujo para crear líneas perpendiculares.

La siguiente tabla describe los comandos de la regla T electrónica.

Tecla de Función	Qué hace
F2	Alinea horizontalmente el próximo punto que digitalice con el punto previo creando una línea recta.
Shift+F2	Alinea verticalmente el próximo punto que digitalice con el punto previo creando una línea recta.



Usted puede también dibujar líneas rectas usando MAYS para trazar líneas limitadas a incrementos de 15 grados para todas las herramientas de Digitalización. Para más información, vea "Dibujando líneas diagonales".

Para crear una línea horizontal:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización o en el Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta que quiere utilizar.
- 2 En el espacio de trabajo del diseño, posicione el puntero de cruz donde quiere colocar el punto de ancla y haga clic para colocar el punto.
- 3 Para colocar el próximo punto horizontalmente del último punto, pulse F2.
Esto lo posiciona a usted en Modo Forzar Horizontal.
- 4 Posicione el punto con el centro del cursor.
- 5 Haga clic izquierdo para colocar el nuevo punto.
El nuevo punto es colocado horizontalmente con respecto al punto previo.
- 6 Para salir del Modo Forzar Horizontal, pulse F2 nuevamente.

Para crear una línea vertical:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización o en la carpeta Digitalización del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta que quiere utilizar.
- 2 En el espacio de trabajo del diseño, posicione el puntero de cruz donde quiere colocar el punto de ancla y haga clic para colocar el punto.

- 3 Para colocar el próximo punto verticalmente del último punto, pulse MAY+F2.
Esto lo posiciona en Modo Forzar Vertical.
- 4 Posicione el punto con el centro del cursor.
- 5 Haga clic izquierdo para ubicar el nuevo punto.
El nuevo punto es colocado verticalmente con respecto al punto anterior.
- 6 Para salir del Modo Forzar Vertical, pulse MAY+F2 nuevamente.

Dibujando líneas diagonales


Puede trazar líneas limitadas a incrementos de 15°. También puede crear líneas en zigzag utilizando este comando.



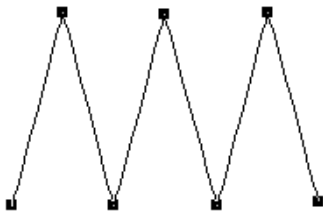
Si se equivoca al dibujar, puede deshacer su trabajo pulsando la tecla Retroceso.

Para dibujar líneas a incrementos de 15°:

Como ejemplo, aquí explicamos cómo trazar líneas en zigzag.

- 1 Para dibujar una forma para un segmento, haga clic en la carpeta Digitalización del Gabinete de Herramientas y después haga clic en Pespunte .
- 2 En el espacio de trabajo, posicione el puntero de cruz donde desea colocar el punto de ancla y haga clic para colocar el punto.
- 3 Posicione el puntero donde quiere el próximo punto ancla.
- 4 Apriete la tecla Shift.

- 5 Posicione el puntero cruz para crear una línea diagonal y haga clic para colocar el segundo punto de ancla a un incremento de 15°.
- 6 Repita el paso 5) para crear una serie de líneas diagonales.



- 7 Pulse **ENTER** para completar el segmento.

Modos de dibujo para textos

Un modo de dibujo es un método de hacer entrada de puntos de ancla. El modo de dibujo elegido depende de la forma que desea crear. Los modos de dibujo para los textos son Bezier y QuickDraw. La línea de estado visualiza los modos de dibujo.

Cuando crea textos con las herramientas Texto o Línea Vertical, los modos de dibujo le permiten hacer líneas de base únicas para sus textos.

Modo Bezier

Cuando está en modo Bezier, puede trazar caminos con líneas rectas y curvas. Al hacer clic, inserta un punto de ancla y puede arrastrar líneas de dirección para cambiar la forma de la curva. Puede ser difícil digitalizar formas con muchos ángulos rectos utilizando el modo Bezier.

Si ha cambiado a un modo de dibujo diferente, puede volver al modo Bezier pulse **B** en su teclado.



Texto creado en modo Bezier

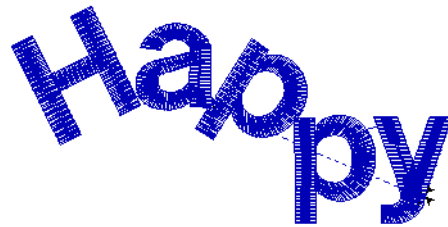
Modo Dibujo rápido

El modo Dibujo Rápido le da la flexibilidad y control que necesita para cambiar entre la entrada de puntos rectos y curvos para textos. Para colocar un punto recto, haga clic izquierdo en el espacio de trabajo del diseño. Para colocar un punto curvo, haga clic derecho en la zona de trabajo.



Los puntos de curva deberían ser introducidos como un grupo de 3 puntos que definan el arco de la curva.

Para usar el modo Dibujo rápido pulse **Q** después de haber hecho clic en la herramienta de Texto.



Texto creado en modo Dibujo rápido

Modos de dibujo para digitalización

Un modo de dibujo es un método de hacer entrada de puntos de ancla. El modo de dibujo elegido depende de la forma que desea crear. Los niveles de digitalización le permiten utilizar todos los modos de dibujo que incluyen Bezier, Recto, QuickDraw, Arco, Círculo, Curva y Mano alzada. La línea de estado visualiza las letras asociadas con los modos de dibujo. Puede utilizar los modos de dibujo con las herramientas Pespunte, Relleno complejo, Steil, Lentejuela, Camino Cordón, Aplicación, Corte aplicación, Línea labrada, Región labrada, Relleno lentejuela y Chenille, pero las herramientas de digitalización disponibles dependen del nivel de Tajima DG/ML by Pulse que esté usando.

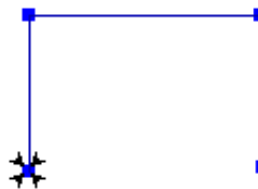
Modo Bezier

Cuando está en modo Bezier, puede trazar caminos con líneas rectas y curvas. Al hacer clic, inserta un punto de ancla y puede arrastrar líneas de dirección para cambiar la forma de la curva. Puede ser difícil digitalizar formas con muchos ángulos rectos utilizando el modo Bezier. Para cambiar al modo Bezier, pulse **B**.



Modo Recto

El modo Recto coloca una línea recta entre puntos de ancla sin líneas de dirección. El modo Recto le da más control para punchar puntos rectos. Este modo sólo está disponible para las herramientas Manual y Punto Cruz.



Modo Dibujo rápido

El modo Dibujo Rápido le da la flexibilidad y control que necesita para cambiar entre la entrada de puntos rectos y curvos para textos. Para colocar un punto recto, haga clic izquierdo en el espacio de trabajo del diseño. Para colocar un punto de curva, haga clic derecho en el espacio de trabajo del diseño. Para cerrar un segmento, pulse **O**.

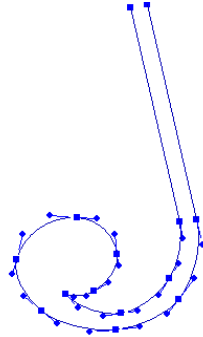


Los puntos de curva deberían ser introducidos como un grupo de 3 puntos que definan el arco de la curva.

Para usar el modo Dibujo Rápido pulse **Q** en su teclado después de haber hecho clic en la herramienta de Digitalización que quiera.



Diseño



**Sección del diseño
dibujado usando
Dibujo Rápido**

Modo Arco

El modo Arco requiere que coloque tres puntos para hacer un arco abierto. Si ya ha colocado un punto de ancla con otro modo de dibujo, necesita introducir dos puntos más para crear el arco.

Para utilizar el modo Arco, pulse **A** después de haber hecho clic en la herramienta de digitalización que desea utilizar.

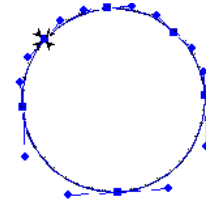
Modo Círculo

El modo Círculo requiere que coloque tres puntos. Al colocar el tercer punto, se ve el círculo.

Para utilizar el modo Círculo, pulse **R** después de haber hecho clic en la herramienta de digitalización que desea utilizar.

x

x



Camino

Segmento

Modo Mano alzada

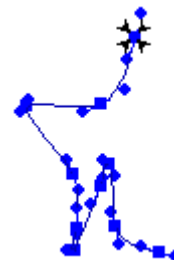
El modo Mano Alzada le permite colocar puntos al hacer clic y arrastrar. No le permite ver la forma hasta que se coloquen todos los puntos y complete el camino del segmento. Para completar el camino, pulse **ENTER** después de colocar todos los puntos.

Al utilizar el modo Mano Alzada, se producen muchos puntos de ancla, dándole más control sobre la forma de las curvas. Una vez que complete el segmento, ve los puntos de ancla y las líneas de dirección.

Para utilizar el modo Mano Alzada, pulse **F** en su teclado después de haber hecho clic en la herramienta de digitalización que desea utilizar.



Camino




Segmento

Dibujando líneas rectas

Puede dibujar una línea recta creando un punto de ancla de inicio y uno de fin.

Para dibujar líneas rectas:

- 1 Para dibujar una forma para un segmento, haga clic en Pespunte .
- 2 En el espacio de trabajo, posicione el puntero de cruz donde desea colocar el punto de ancla y haga clic para colocar el punto.
- 3 Coloque el cursor donde quiere terminar la línea y haga clic para colocar el punto.
- 4 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Configurando el modo de dibujo por defecto

Tajima DG/ML by Pulse le permite seleccionar el modo de dibujo por defecto que quiere usar para la mayoría de las herramientas de digitalización basadas en Bezier. Bezier es el modo de dibujo por defecto hasta que cambie los ajustes en la página de propiedades de Preferencias de Usuario.

Puede configurar cualquiera de los siguientes modos de dibujo como predeterminados:

- Arco
- Bezier
- Círculo
- A mano alzada
- QuickDraw

Para configurar el modo de dibujo por defecto:


- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuario.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Preferencias de Usuario.
- 3 En la lista de Modo de dibujo por defecto, seleccione el modo de dibujo que quiera usar cuando selecciona herramientas de entrada para sus diseños.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Edición de vértices y puntos


Añadiendo y eliminando puntos de ancla

Puede agregar o eliminar puntos de ancla en cualquier camino. Cuando agrega puntos de ancla, tiene más control sobre la forma del camino. Cuando elimina puntos de ancla, simplifica el camino y cambia la forma.


Para agregar un punto de ancla:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice .
- 2 Haga clic derecho en la ubicación donde desea agregar el punto ancla.
Vera un menú de acceso rápido.
- 3 Elija Agregar ancla del menú de acceso rápido.

Para eliminar un punto de ancla:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice  .
- 2 Haga clic derecho en el punto de ancla que desea eliminar.
Verá un menú de acceso rápido.
- 3 Elija Eliminar punto del menú de acceso rápido.

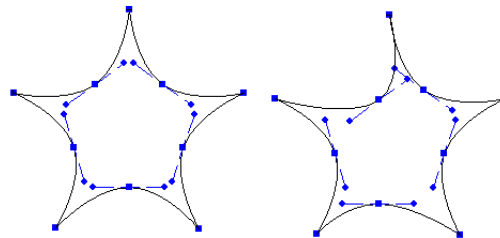
Para eliminar un punto de ancla usando la herramienta Eliminar Trazo:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Eliminar Trazo  .
El puntero se convierte en una goma de borrar cuando pasa el ratón sobre los puntos de ancla.
- 3 Haga clic en el punto de ancla que quiera borrar.
- 4 Continúe haciendo clic en los puntos de ancla para eliminar múltiples puntos.

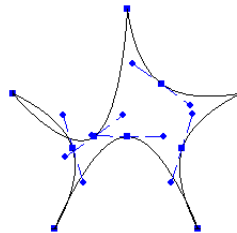
Cambiando la distancia entre puntos de ancla

Puede mover dos o más puntos de ancla hasta la posición que quede al promedio de su posición actual. Puede seleccionar el promedio de la distancia horizontal o verticalmente.

En las siguientes figuras, se muestran dos puntos de ancla antes y después de ser movidos horizontal y verticalmente:




Horizontal



Vertical


Para cambiar la distancia entre puntos de ancla:

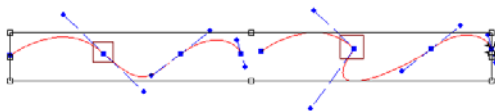
- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice  .
- 2 Para seleccionar múltiples puntos de ancla, pulse Mayúscula y haga clic en los puntos de ancla que desea mover.
- 3 Haga clic derecho en uno de los puntos de ancla seleccionados y elija Promedio Anclas del menú de acceso rápido.
El cuadro de diálogo Promedio Anclas aparece.
- 4 Elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Alinear Verticalmente
 - ♦ Alinear Horizontalmente
 - ♦ Alinear a Punta
- 5 Haga clic en Aceptar.

Cambiando las propiedades de un punto de ancla

Puede cambiar las propiedades de un punto de ancla a cúspide, suave, simétrico o recto para crear diferentes efectos para curvas.

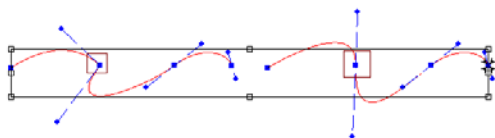
Para cambiar un punto de ancla a cúspide, suave, simétrico o recto:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice .
- 2 Haga clic derecho en el punto de ancla que desea cambiar.
Vera un menú de acceso rápido.
- 3 Elija entre los tipos de puntos de ancla disponibles:
 - ♦ Convertir a Cúspide
 - ♦ Convertir a Suave
 - ♦ Convertir a Simétrico
 - ♦ Convertir a Recto



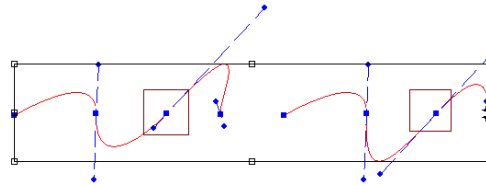
Se seleccionaron segmentos antes y después de **Convertir a Cúspide**

Permite la edición de la línea de dirección en un lado del punto de ancla. Añade un ángulo agudo en la curva. Puede utilizar el modo Cúspide al pulsar **CTRL** mientras edita un segmento.



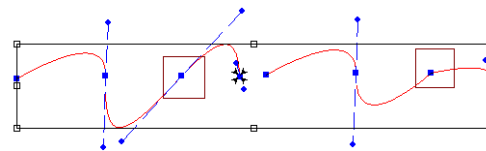
Se seleccionaron segmentos antes y después de **Convertir a Suave**

Restringe el ángulo de las líneas de dirección a 180° y permite variar el largo de la línea de dirección en un lado del punto de ancla. Crea una transición suave entre las líneas curvas.



Se seleccionaron segmentos antes y después de **Convertir a Simétrico**

Restringe el ángulo de las líneas de dirección a 180° y las líneas de dirección tienen el mismo largo en cada lado del punto de ancla. Crea cierta curvatura en ambos lados del punto de ancla.




Se seleccionaron segmentos antes y después de **Convertir a Recto**


Quita las líneas de dirección del punto de ancla. Crea un punto recto sin propiedades de curva.

Moviendo puntos de ancla

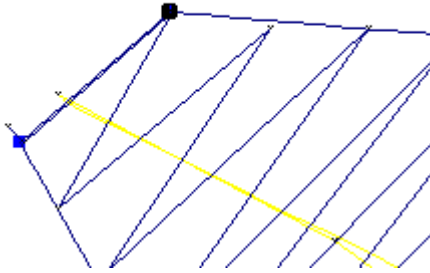
Puede mover y arrastrar puntos de ancla para ajustar la forma de una curva. Puede utilizar la herramienta Seleccionar vértice

 o la herramienta Seleccionar .

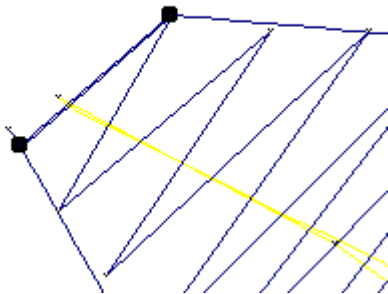
Para mover puntos de ancla:

- 1 En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice .

- Haga clic en el punto de ancla que desea mover.



- Para seleccionar más de un punto de ancla a la vez, pulse Mayúscula y haga clic en los otros puntos de ancla que desea mover.



- Arrastre el punto de ancla para crear la forma deseada para el segmento.
- Pulse **G** para regenerar las puntadas.


Dividiendo y uniendo puntos de ancla

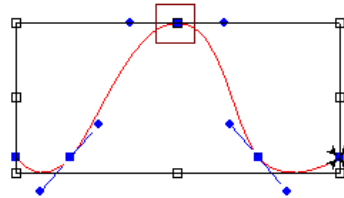
Puede dividir y unir puntos de ancla para tener más control sobre la forma de las curvas.

Para dividir un punto de ancla:

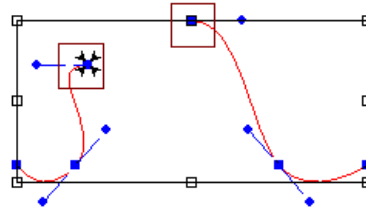


Asegúrese que el segmento esté seleccionado.

- En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice .




- Haga clic el punto de ancla que desea dividir y elija Dividir Ancla del menú.
- Haga clic y arrastre el punto de ancla a la nueva ubicación a lo largo del camino.



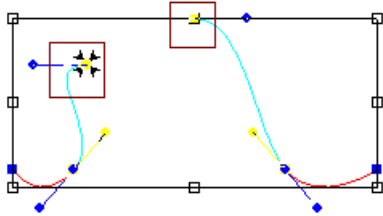
Para unir puntos de ancla:



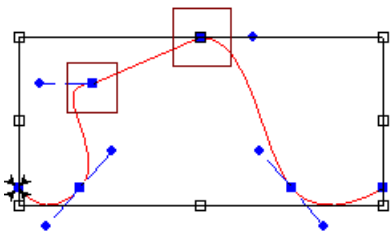
Asegúrese que el segmento esté seleccionado.

- En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar vértice .

- 2 Haga clic en uno de los puntos de ancla que quiere unir.
- 3 Pulse la tecla MAY.
- 4 Haga clic en el segundo punto ancla.



- 5 Haga clic derecho y seleccione Unir anclas del menú de acceso rápido



Reseteando asas

Si cambia la posición de los puntos en un diseño, las asas ya no se ajustarán a la forma del diseño. Usted puede refrescarlas usando Resetear Asas.

Para resetear asas:

- 1 Seleccione el segmento activo encerrado de asas.
- 2 Pulse Ctrl+E y selecciones Resetear Asas del menú de acceso rápido.

Trabajando con cuentas

Diferentes tipos de cuentas

Tajima DG/ML by Pulse funciona con varios tipos de cuentas diferentes. Las cuentas se colocan en los caminos para proporcionar información acerca de las puntadas. Los diferentes tipos de cuentas incluyen cuentas de inicio, cuentas de fin, de línea de ángulo, de esquina y de lentejuela. Puede deslizar estas cuentas por un camino igual que una cuenta en un hilo para que sea más fácil colocarlas exactamente donde las quiere.



Cambiando la posición de las cuentas



Los puntos de inicio se representan con cuentas verdes y los puntos de fin se representan con cuentas triangulares rojas. Los puntos de inicio y de fin son movibles para que los pueda cambiar de posición.



También puede pulsar la tecla ~ (tilde) en su teclado y hacer clic en la nueva posición de inicio, y después en la nueva posición de fin.

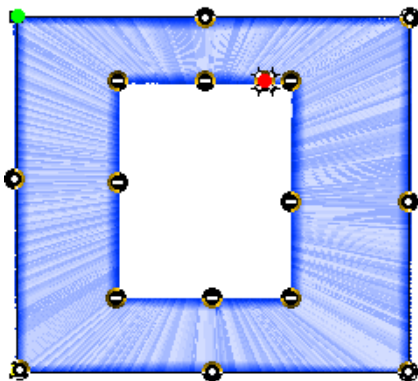
Para cambiar la posición de un punto de inicio o de fin:

1 Haga uno de los siguientes pasos:

- En la barra de herramientas de Edición haga clic en la herramienta Seleccionar .
- En la barra de herramientas de Edición, haga clic en la herramienta Líneas de Angulo .

Su cursor se convierte en un triángulo con una cuenta.

2 Haga clic izquierdo en la cuenta y arrástrela a la nueva posición.



Usando el modo Conexión inteligente

El modo Conexión inteligente actualiza los puntos de entrada y salida (cuentas verdes y rojas, respectivamente) de los segmentos consecutivos en la secuencia de bordado, como las que se hacen en los puntos más cercanos de conexión. Esto minimiza la longitud de las conexiones que deben hacerse entre segmentos adyacentes.

- Para activar una Conexión inteligente, seleccione Segmento—Modo Conexión inteligente, o pulse Ctrl + J.


También es posible aplicar el Modo Conexión inteligente retroactivamente a segmentos existentes. Esto moverá automáticamente los puntos existentes de entrada y salida en esos segmentos a los puntos de conexión más cercanos.

- Para aplicar el modo Conexión inteligente a los segmentos seleccionados, haga clic derecho en los segmentos y elija Auto—Conexión inteligente, o pulse Ctrl+Mays+J.

Añadiendo líneas de ángulo a segmentos

Se puede suavizar el ángulo de las puntadas en segmentos de Cordón agregando líneas de ángulo al segmento, usando la herramienta de líneas de ángulo.

Para añadir más líneas de ángulo:


- 1 En la barra de herramientas de Edición, haga clic en la herramienta líneas de ángulo  para seleccionar el segmento que quiera editar.

Su cursor se convierte en un triángulo con una cuenta.

- 2 Agregue la línea de ángulo donde quiera asegurándose de que está agregándola en la misma dirección que las líneas de ángulo existentes.

Puede arrastrar las cuentas de línea de ángulo en diferentes direcciones para cambiar el ángulo en que las puntadas se bordarán.


Para añadir más líneas de ángulo copiando una cuenta existente:

- 1 En la barra de herramientas de Edición, haga clic en la herramienta líneas de ángulo . *Su cursor se convierte en un triángulo con una cuenta.*
- 2 Coloque el puntero sobre la cuenta de línea de ángulo existente que quiera copiar.
- 3 Cuando el puntero se convierte en una pequeña flecha, haga clic en la línea de ángulo existente.
- 4 Presionando **CTRL** arrastre la línea de ángulo seleccionada para la derecha o para la izquierda para crear una línea de ángulo adicional.

Puede arrastrar las cuentas de Línea de Angulo en diferentes direcciones para cambiar el ángulo en que las puntadas serán bordadas.

Añadiendo líneas de corte a un segmento

Es posible añadir sus propios cortes “virtuales” a un cordón con la herramienta

Líneas de corte . Estas líneas permiten

cambiar la dirección del bordado en un cordón, sin dividir realmente el segmento en en varios contornos. Para más información, vea “Sobre Líneas de corte”.

Para añadir líneas de corte a un cordón:

- 1 En la barra de herramientas de edición, seleccione la herramienta Líneas de corte



Su cursor se convierte en un triángulo con una cuenta.


- 2 Seleccione el segmento al que desea añadir el corte.
- 3 Haga clic en un lado del contorno y arrastre hacia el otro para ‘dibujar’ su línea de corte.

El segmento ahora estará cortado virtualmente por la línea que dibujó.

Puede arrastrar las líneas de corte de cuentas después de que hayan sido colocadas para cambiar la posición del corte virtual. Si mantiene pulsada la tecla CTRL mientras hace esto, puede copiar y pegar una nueva línea de corte en el camino, que tendrá el mismo ángulo que la original.



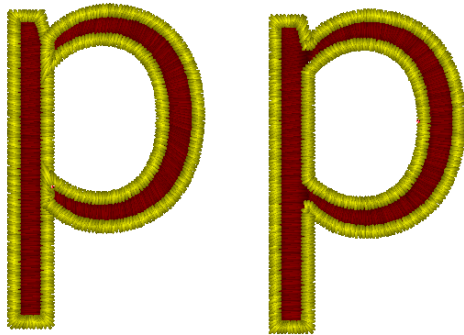
Sobre las líneas de corte

Las líneas de corte aparecen como puntos amarillos conectados por una línea negra. Están generados automáticamente en caminos cordones cuando utiliza la función de Auto desbaratar, pero también puede añadir o ajustar líneas de corte manualmente con la herramienta de líneas de corte .

Esas líneas crean lo que se conoce como “corte virtual”, que efectivamente parte un camino cordón, tratándolo como si fueran dos o más formas.

Observe, sin embargo, que este corte realmente no crea más contornos. Esto puede ser muy útil si desea aplicar un segundo tipo de puntada al segmento, como un borde Steil, que pasará por el contorno original de su segmento (vea el ejemplo inferior).

Si corta el segmento de la forma convencional (con la herramienta de corte o corte curvado), un nuevo contorno se creará donde haya cortado; cualquier nuevo tipo de puntada será creado donde haga el corte; cualquier nuevo tipo de puntada que añada seguirá este contorno. Con las líneas de corte, por otra parte, el tipo de puntada añadida seguirá el contorno original, ignorando la línea de corte. Esto puede a menudo servir para crear una apariencia "limpia" cuando se añaden bordes a los segmentos.





Ejemplo de cómo las líneas de corte ayudan cuando se utilizan en el contorno de un cordón. Dos formas idénticas de contorno fueron convertidas a camino cordón. En la letra de la derecha, se han añadido dos cortes con la herramienta de corte, para separar la curva de la letra de la sección recta. La letra de la izquierda tiene líneas de corte en el mismo lugar. Observe como el segmento steil, cuando se añade a la figura izquierda, va solamente alrededor del límite.

Intercambiando cuentas en líneas de ángulo y de corte

Puede utilizar el comando de intercambio de cuentas para controlar con precisión la posición de las cuentas de línea de ángulo y de corte. Si coloca una cuenta de en el sitio incorrecto, puede utilizar la función de intercambio de cuentas para cambiar la posición de esa pareja de cuentas.

Por ejemplo, puede necesitar utilizar el intercambio de cuentas en algunos niveles del programa. Si coloca la cuenta de líneas de ángulo con la línea en lugar del punto en la esquina más angulada, el comando Esquinas a medida puede no producir el resultado deseado.

Para intercambiar cuentas en ángulo o líneas de corte:

- 1 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para invertir cuentas en una línea de ángulo, seleccione la herramienta de líneas de ángulo .
 - ♦ Para intercambiar las cuentas en una línea de corte, seleccione la herramienta de línea de corte .

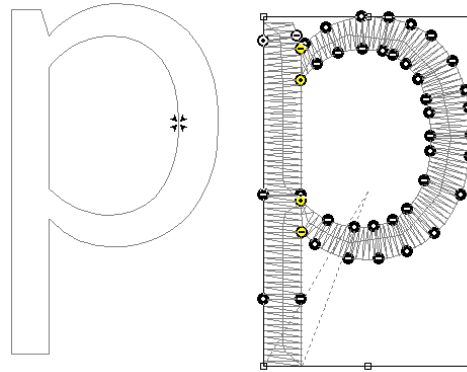
Su cursor se convierte en un triángulo con una cuenta.

- 2 Haga clic derecho en la cuenta de línea de ángulo y elija Intercambiar cuentas desde el menú contextual.

La posición de las cuentas cambiará en consecuencia.

Autodesbaratar

El comando Autodesbaratar es una forma rápida de mejorar la dirección de las puntadas en segmentos de cordón. La función de Autodesbaratado funciona eligiendo los lugares óptimos donde añadir líneas de corte virtual y líneas de ángulo a cualquier camino cordón. Para más información, vea “Sobre líneas de corte” y “Añadiendo líneas de ángulo a segmentos”. Por ejemplo, puede importar una fuente True Type® o un archivo de Adobe Illustrator (*.ai), convertirlo a camino cordón (vea “Aplicando tipos de puntada a segmentos de dibujo o segmentos de camino”), y después utilice el comando Autodesbaratar para añadir líneas de ángulo y de corte.



La figura de la izquierda es un dibujo vectorial recto; a la derecha, la figura idéntica fue hecha en un camino cordón con la herramienta Convertir, y después se le aplicó Auto desbaratar. Las líneas de corte (cuentas amarillas) y Líneas de dirección (cuentas negras) se han añadido también para optimizar el bordado.

Aplicando Autodesbaratar a un segmento de cordón

Para añadir líneas automáticamente:

- 1 Seleccione un segmento de cordón.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse MAYS + Z en el teclado.
 - ♦ Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Auto—Autodesbaratar en el menú contextual.

Las líneas de corte y dirección se añadirán automáticamente a su segmento de cordón.



CAPÍTULO 16

Usando herramientas de arte

Usted puede modificar segmentos de arte y aplicar varios tipos de puntadas a sus diseños usando las herramientas de arte de Tajima DG/ML by Pulse. Use el modo de Autotrazar para ajustar la tolerancia de color de una imagen al hacer el trazado de una forma. Use la herramienta de Importar Arte para cargar archivos de vectores como segmentos de arte. Para modificar los segmentos de arte, usted puede elegir unir, separar, o dividir los segmentos del camino. Usted también puede agregar múltiples tipos de puntadas a segmentos y resecuenciar los tipos de puntada en el mismo segmento.

En este capítulo:





- Crear formas abiertas y cerradas.
- Importar fuentes TrueType® y archivos de vectores.
- Modelar segmentos de arte, que le posibilita modificar segmentos de arte.
- Cómo aplicar tipos de puntada a segmentos vectoriales de dibujo.

Autotrazar imágenes

Puede usar el modo Autotrazar para detectar contornos y trazar una imagen para producir un segmento de arte. El modo Autotrazar soporta curvas Bezier; permitiéndole ajustar la tolerancia de color de una imagen y reconocer agujeros cuando traza una forma.

También puede utilizar el botón de autotrazar línea dentro de la ventana de autotrazado para crear una línea imaginaria que recorra la zona central de la imagen seleccionada

Para hacer Autotrazar de un original de arte:

- 1 Elija Imagen—Cargar para cargar la imagen que quiere trazar.
Para más información, vea "Cargando imágenes para Digitalizar".
Puede ver la imagen en el espacio de trabajo del diseño.
- 2 En la barra de herramientas Digitalización o en la carpeta Digitalización del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Relleno Complejo ,
Pespunte , Steil , o Camino Cordón .
Usted puede Autotrazar haciendo clic en cualquier herramienta de digitalización que soporte formas cerradas: Relleno Complejo, Pespunte, Steil o Camino Cordón. El resultado es un segmento de ese tipo. También puede usar la herramienta Autotrazar de la barra de herramientas de Dibujo de Arte o del Gabinete de Herramientas. El resultado es un segmento de arte que puede ser convertido en cualquier tipo de puntada. Para más información sobre cómo

convertir segmentos de arte en varios tipos de puntada, vea "Aplicando tipos de puntada a segmentos de arte o segmentos de camino".

- 3 Para abrir la paleta Autotrazar, pulse **Q** en su teclado.

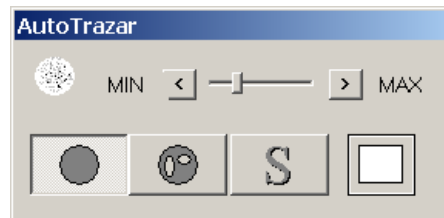
Podrá ver aparecer la paleta Autotrazar.



- 4 Para ajustar la tolerancia de color para su diseño, use los controles de Min y Max de la paleta.

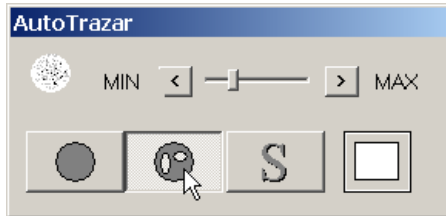
Alta tolerancia al color no distingue la diferencia entre colores de la misma familia como el dorado y el naranja o el burgundy y el rojo. Baja tolerancia al color distingue entre colores cercanos de la misma familia.

- 5 Para no detectar áreas que contengan el fondo del diseño, complete lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en el botón Sin Agujeros de la paleta.

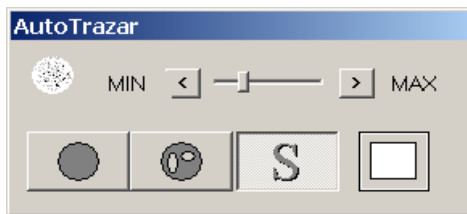


- ♦ Para trazar una parte de la imagen, haga clic en la imagen.
- ♦ Para guardar los caminos trazados pulse ENTER en su teclado.

- 6 Para detectar áreas que contengan el fondo del diseño, complete lo siguiente:
- Haga clic en el botón Con Agujeros de la paleta.



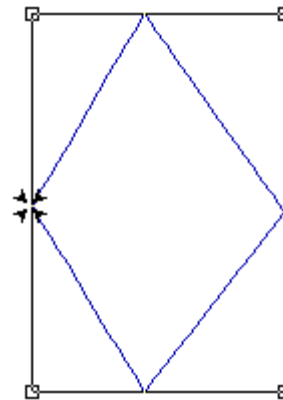
- Para trazar una parte de la imagen, haga clic en la imagen.
 - Para guardar los caminos trazados pulse ENTER en su teclado.
- 7 Para usar Autotrazar Línea y crear una línea doble en el centro del diseño, siga los siguientes pasos:
- Pulse en el botón de Autotrazar línea en el panel de Autotrazar.




- Pulse en la imagen para generar el camino.
 - Para confirmar los caminos trazados, pulse ENTER en su teclado.
- 8 Para ver el color actual en su diseño, observe el área Color Actual cuando hace el trazado de su diseño.

Creando formas cerradas

La herramienta Pluma le permite crear caminos cerrados utilizando curvas Bezier. El modo de dibujo Bezier se utiliza para todas las herramientas de Digitalización y de Arte. Puede también utilizar los diferentes modos Bezier: Bezier, A mano alzada y Arco para crear diferentes formas. Puede aplicar un tipo de puntada al segmento camino después de crearlo. Para más información, vea "Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino".



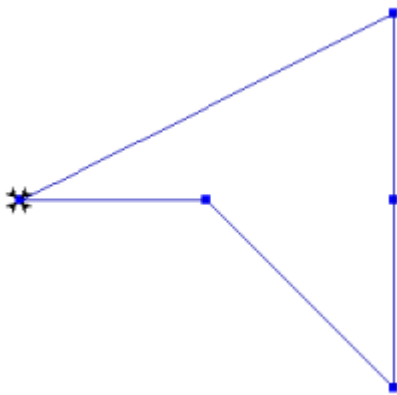
Para crear una forma cerrada:

- 1 En la barra de herramientas Arte o en la carpeta Arte del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Pluma .
- 2 Para crear una forma cerrada, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla y pulse **H** en su teclado para cerrar el segmento.

- 3 Para completar el segmento Pulse ENTER en su teclado.




Si quiere aumentar o disminuir el tamaño del segmento de arte, usted puede redimensionarlo arrastrando las asas de las esquinas. Para más información, vea "Redimensionando Segmentos".



Creando formas abiertas

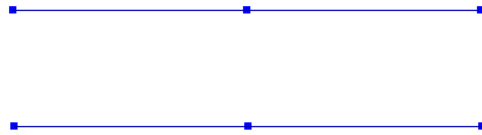
La herramienta Pluma le permite crear formas abiertas utilizando curvas Bezier. El modo de dibujo Bezier se utiliza para todas las herramientas de Digitalización y de Arte. Puede también utilizar los diferentes modos Bezier: Bezier, A mano alzada y Arco para crear diferentes formas. Puede aplicar un tipo de puntada al segmento camino después de crearlo. Para más información, vea "Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino".

Para crear una forma abierta:

- 1 En la barra de herramientas Arte haga clic en la herramienta Pluma .
- 2 Para crear una forma abierta, haga lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en el espacio de trabajo para colocar puntos de ancla en su diseño.
 - ♦ Para dibujar más segmentos de camino (agujeros en una forma o lados abiertos en un segmento) pulse T en su teclado.
 - ♦ Pulse ENTER en su teclado para completar la forma.

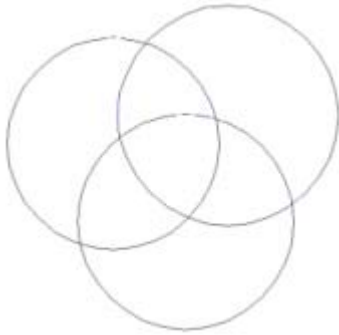


Si quiere aumentar o disminuir el tamaño del segmento de arte, usted puede redimensionarlo arrastrando las asas de las esquinas. Para más información, vea "Redimensionando Segmentos".




Dibujando elipses y círculos

Puede dibujar círculos y formas ovaladas con la herramienta Elipse. Una vez que haya creado un segmento en forma de elipse, le puede aplicar un tipo de puntada. Vea "Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino".



Para crear elipse y círculo:

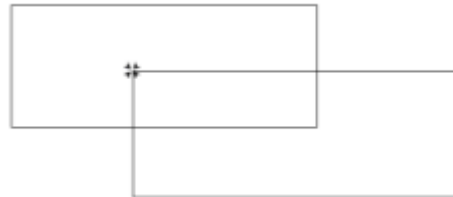
- 1 En la barra de herramientas Arte o en la carpeta Arte del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Elipse .
- 2 En el espacio de trabajo, complete uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para dibujar una forma ovalada, haga clic y arrastre para crear una forma ovalada.
 - ♦ Para trazar una forma ovalada con el punto central como referencia, pulse CTRL y sin soltarla haga clic y arrastre para crear una forma ovalada.
 - ♦ Para trazar un círculo, pulse la tecla MAYS y sin soltarla haga clic y arrastre para formar el círculo.
 - ♦ Para trazar un círculo con el punto central como referencia, pulse MAYS+CTRL y sin soltarla haga clic y arrastre para formar el círculo.




Si quiere aumentar o disminuir el tamaño del segmento de arte, usted puede redimensionarlo, arrastrando las asas de las esquinas.

Dibujando rectángulos y cuadrados

Puede dibujar rectángulos y cuadrados con la herramienta Rectángulo. Una vez que haya creado un segmento rectangular, le puede aplicar un tipo de puntada. Vea "Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino".



Para crear rectángulo y cuadrado:

- 1 En la barra de herramientas Arte o en la carpeta Arte del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Rectángulo .
- 2 En el espacio de trabajo, complete uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para dibujar un rectángulo, haga clic y arrastre desde una esquina hasta la otra para formar el rectángulo.
 - ♦ Para dibujar un rectángulo con el punto central como referencia, pulse CTRL y sin soltarla haga clic y arrastre desde una esquina hasta su esquina opuesta para formar el rectángulo.
 - ♦ Para dibujar un cuadrado, pulse la tecla MAYS y sin soltarla haga clic y

arrastre desde una esquina hasta la otra para formar el cuadrado.

- ♦ Para dibujar un cuadrado con el punto central como referencia pulse MAY+CTRL y sin soltarlas haga clic y arrastre para formar el cuadrado.




Si quiere aumentar o disminuir el tamaño del segmento de arte, usted puede redimensionarlo, arrastrando las asas de las esquinas. Para más información, vea "Redimensionando Segmentos".

Importando fuentes TrueType®


Use la herramienta Importar TrueType® para importar fuentes TrueType® como una variedad de tipos de segmentos. Usted puede editar segmentos de arte para crear formas que son apropiadas para el bordado usando la herramienta Corte. Los segmentos Camino Cordón requieren especial consideración ya que las líneas de ángulos necesitan ser asignadas a los segmentos individuales. Si selecciona tipos de segmentos distintos de los de arte, puede aplicar tipos de puntadas inmediatamente. Usted también puede usar el comando AutoBreakup para cortar un segmento y agregar líneas de ángulo para los segmentos de Camino Cordón.

IMPORT
TRUE TYPE
FONT



Para importar una fuente TrueType®:

- 1 En la barra de herramientas Arte o en la carpeta Arte del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Importar TrueType .
Puede ver la caja de diálogo Entrada de texto.
- 2 En la casilla Texto, introduzca el texto para el diseño.
- 3 En la lista Tipo de Segmento, elija el tipo de segmento.
- 4 Para elegir el tipo de fuente para su segmento, haga lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en Fuentes.
Verá aparecer la caja de dialogo de Fuentes.
 - ♦ Seleccione una fuente TrueType®, estilo de fuente, y tamaño para su segmento.
 - ♦ Haga clic en Aceptar para cerrar el dialogo de Fuentes.
- 5 Para completar el texto haga clic en Aceptar.
- 6 Haga clic izquierdo para ubicar el dibujo de texto.
Cada vez que hace clic usted coloca otra copia del arte.
- 7 Haga clic derecho para completar el segmento.




Si quiere aumentar o disminuir el tamaño del segmento de arte, puede hacerlo seleccionando y pulsando la herramienta de redimensionar  en la barra de herramientas de transformación. Para más información, vea "Redimensionando Segmentos".


Importando archivos vectoriales

Utilice la herramienta Importar Arte para cargar archivos de vectores como segmentos de arte. Se pueden importar archivos de vectores, tales como imágenes de Adobe Illustrator (*.ai), CorelDRAW (*.cdr), AutoCAD (*.dxf), y Hewlett-Packard Graphics Language (*.hpgl). Las imágenes de vectores definen las diferentes líneas y curvas de una imagen. Importar un imagen es diferente de cargar una mapa de bits o *.tif y digitalizar encima del imagen, ya que el archivo se trata como un segmento de arte. Tajima DG/ML by Pulse separa el arte para que pueda utilizar las herramientas Combinar  y Desbaratar  para unir o separar partes del archivo de vectores. Después de importar un archivo de vectores, puede querer que cada color de segmento de arte sea asignado a su propio color de hilo. Para más información, vea "Asignando colores de hilo a segmentos de arte importados".

Después de importar un archivo de vectores, puede aplicarles tipos de puntadas. Para más información, vea "Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino".

También es posible eliminar el color de relleno de un segmento vectorial importado, dejando solo el contorno del vector. Seleccione el segmento o múltiples segmentos de los que quiera eliminar el relleno, y pulse el icono de eliminar el color de relleno  en la barra de herramientas de dibujo.

Para importar un archivo de vectores:

- 1 En la barra de herramientas Arte, haga clic en la herramienta Importar Arte . Verá aparecer el diálogo Cargar Arte.
- 2 En la lista de Buscar en, seleccione la carpeta de directorio donde su archivo esta ubicado.
- 3 Seleccione el archivo *.dxf, *.ai u otro archivo de vector que desea importar. Proporcionamos archivos *.ai para su uso en C:\Archivos de Programa\Archivos Comunes\Tajima\DGML by Pulse \Artwork\Symbols o C:\Archivos de Programa\Archivos Comunes\Tajima\DGML by Pulse\Lessons.



Cuando importa archivos *.dxf, aparecerá un diálogo para que elija las unidades de medida para el diseño. Puede elegir usar imperial o métrico.

- 4 Haga clic en Librarian para acceder a las bases de datos en el servidor Librarian. *Si no está conectado a Librarian, el diálogo de login aparecerá. Necesitará conectarse a Librarian y abrir la base de datos Librarian. Después aparecerá el diálogo de Cargar Arte - Librarian y puede buscar un diseño de arte para abrir. Si ya está conectado a Librarian, no verá los diálogos de login y Abrir Base de Datos. Para más información sobre abrir diseños de arte de Librarian, vea "Abriendo un diseño de arte como archivo de vector".*
- 5 Haga clic en Abrir.
- 6 Haga clic izquierdo para colocar el arte en el espacio de trabajo. Cada vez que haga clic, se coloca otra copia del arte.
- 7 Haga clic con el botón derecho para dejar de importar.

Formatos de vectores soportados

Tajima DG/ML by Pulse actualmente soporta los siguientes formatos de vectores.

Formato	Información Importante
Adobe Illustrator (AI)	El tamaño del archivo es limitado. Use archivos hasta 2 MB de tamaño.
Encapsulated PostScript (EPS)	El texto es interpretado como "Guardado como curvas". No hay soporte para los clipart incluidos, degradados, transparencias y objetos compuestos de caminos. Soporta Adobe Illustrator incluyendo hasta los archivos de versión 8.0. Sin embargo, alguna información de color puede ser omitida por algunos archivos de AI Versión 8.0. No hay soporte para los archivos de AI versión 9.0. Guarde archivos como versión 7.0 o versión 8.0.
CorelDRAW (CDR)	Soporta archivos de versión CorelDRAW 5.
Corel Presentation Exchange (CMX)	Cuando se exporta archivos con formato AI desde CorelDRAW, desactive 'Simular Curvas Complejas Rellenas' para que el archivo salga correctamente. Exporte archivos como AI Versión 7.0. Por favor vea la lista de limitaciones de EMF.
Enhanced Windows Metafile (EMF)	No hay soporte actualmente para texto. Sin embargo se puede convertir texto a curvas. No hay soporte para lápices anchos y no-estándar, bitmaps
Windows Metafile (WMF)	incrustados, degradados, y nuevos comandos gráficos y parámetros en Windows®2000.

Formato	Información Importante
Hewlett-Packard Graphics Language (HPGL)	Soporta dibujos básicos (Lápiz arriba / abajo, Plot Absoluto/Relativo), texto (Etiqueta - LB, Símbolo - SM) y comandos de configuración (DF, IN, IP, SC). Por favor mire cualquier Manual de HPGL para detalles.
AutoCAD (DXF)	Soporta las siguientes entidades DXF: punto, línea, polígono, círculo, arco, trazo, curvas y sólido. Entradas de texto no son soportadas.

Copiando objetos de vectores desde CorelDRAW® y Adobe® Illustrator®

Ahora puede crear uno o más objetos de vectores desde CorelDRAW® y Adobe® Illustrator® y pegue estos objetos en Tajima DG/ML by Pulse. Los objetos de vectores pegados en Tajima DG/ML by Pulse son convertidos automáticamente en segmentos de arte. Para más información sobre restricciones de formatos de vector, vea "Formatos de Vectores Soportados".

Para copiar objetos de vectores:

- 1 En CorelDRAW o Adobe Illustrator, seleccione uno o más objetos de vectores que quiera copiar.
- 2 Para copiar el/los objeto(s) de vectores seleccionado(s), pulse Ctrl+C en su teclado.
- 3 En Tajima DG/ML by Pulse, pulse Ctrl+V en su teclado para pegar el/los objeto(s) de vectores copiado(s).

Verá los objetos aparecer en Tajima DG/ML by Pulse. El color y la forma de los objetos serán preservados.



Para que los objetos pegados fuera de la pantalla se ajusten a la ventana de diseño, pulse W en su teclado.

Importando herramientas de Draw Fusion en Tajima DG/ML by Pulse

Accediendo a las herramientas de Draw Fusion

Si usted posee el software CoreIDRAW® 12 o superior, ahora puede combinar las posibilidades de dibujo de CoreIDRAW® con la generación de puntadas de Tajima DG/ML by Pulse en la misma ventana. La función Draw Fusion convierte diseños de arte parciales o enteros en puntadas en un sólo paso asignando tipos de puntadas y direcciones automáticamente. Las herramientas de Draw Fusion le permiten editar arte y segmentos de bordado dentro de Tajima DG/ML by Pulse.

Cuando Draw Fusion está integrado en Tajima DG/ML by Pulse, el arte y los segmentos de puntadas serán mostrados con los mismos colores que los segmentos asignados en Tajima DG/ML by Pulse. Los segmentos de bordado no son mostrados con puntadas en Draw Fusion; sin embargo, estos segmentos tienen un aspecto similar. Por ejemplo, un segmento de Relleno Complejo aparecerá como una forma rellena

con el mismo color en Draw Fusion. Un segmento Steil aparecerá como una forma de contorno en Draw Fusion con un borde cuyo grosor coincide con el ancho del borde Steil.

Todos los cambios hechos en Tajima DG/ML by Pulse aparecerán en Draw Fusion y viceversa. Puede completar cualquiera de las siguientes opciones para integrar cambios y cambiar entre las ventanas de diseño de Tajima DG/ML by Pulse y Draw Fusion:

- En Tajima DG/ML by Pulse, elija Archivo—Activar Draw Fusion.
- En Draw Fusion, elija Archivo—Cambiar.

Una transacción ocurrirá cuando integre cambios y cambie entre las ventanas de Tajima DG/ML by Pulse y Draw Fusion. Dependiendo de cómo tenga habilitado el ajuste de *Mostrar esto durante transacciones*, verá aparecer el diálogo de ajustes de Draw Fusion cada vez que cambie las ventanas. El diálogo de ajustes de Draw Fusion le permite configurar cómo aplicar ediciones a arte y segmentos de bordado. Para más información sobre el diálogo de ajustes de Draw Fusion, vea “Cambiano ajustes de Draw Fusion”. Para cambiar entre ventanas de diseño sin integrar ningún cambio de diseño, haga clic en cualquier lugar en las ventanas de diseño deseadas.

Puede ver tanto las ventanas de diseño de Tajima DG/ML by Pulse y Draw Fusion eligiendo Mosaico desde el menú Ventanas en Tajima DG/ML by Pulse.



Los segmentos de texto no son soportados en Draw Fusion.

Para acceder a las herramientas Draw Fusion:

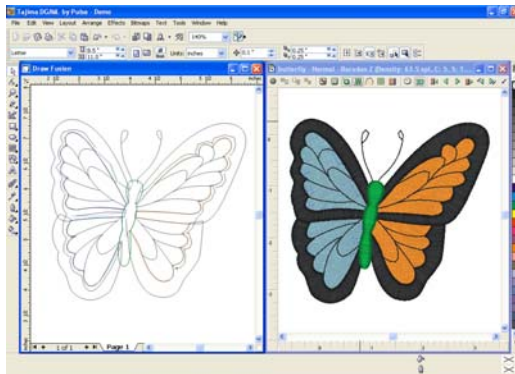
- 1 Abra una nueva ventana de diseño o abra un diseño existente en Tajima DG/ML by Pulse.



Debe tener sólo una ventana de diseño abierta para usar la función Draw Fusion.

- 2 Elija Archivo—Activar Draw Fusion. *Verá aparecer los menús y barras de herramientas de Draw Fusion. Si abre una nueva ventana de diseño en Tajima DG/ML by Pulse, aparecerá una ventana de diseño vacía de Draw Fusion. Si abre un diseño existente en Tajima DG/ML by Pulse, el diseño será mostrado como formas rellenas y contornos en la ventana de diseño Draw Fusion.*

Ahora puede realizar la mayoría de las funciones de CoreDRAW® como si lo estuviera usando por separado.



- 3 Desde el menú archivo, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

Opciones del menú Draw Fusion	Acción
Elija Archivo—Guardar.	Guarda el archivo Draw Fusion. Use el diálogo de Guardar Como para seleccionar el formato de archivo y la ubicación donde quiere guardarlo.
Elija Archivo—Importar.	Importa imágenes en Draw Fusion. Use el diálogo Importar para seleccionar la ubicación desde la que quiere importar imágenes.
Elija Archivo—Cambiar.	Cierra Draw Fusion y vuelve a Tajima DG/ML by Pulse. Cualquier cambio que fue hecho en la ventana de diseño de Draw Fusion serán aplicados a la ventana de diseño de Tajima DG/ML by Pulse.
Elija Archivo—Cerrar.	Cancela todo el trabajo hecho en Draw Fusion y regresa a Tajima DG/ML by Pulse.

- 4 Para mostrar las ventanas de diseño de Tajima DG/ML by Pulse y Draw Fusion una al lado de la otra, elija Ventanas—Mosaico desde Tajima DG/ML by Pulse.

Cambiando ajustes de Draw Fusion

Usando Tajima DG/ML by Pulse, puede cambiar fácilmente los ajustes relacionados con las funciones de Draw Fusion.


Cuando cambia entre las ventanas de diseño de Tajima DG/ML by Pulse y de Draw Fusion (haciendo una transacción), puede ajustar

cómo aplicar las ediciones de arte y segmentos de bordados usando los diálogos de ajustes de Draw Fusion. También puede acceder a los ajustes de Draw Fusion desde la página de propiedades de Draw Fusion en Ajustes de Usuario.

Para configurar ajustes de Draw Fusion, debería saber cómo hacer lo siguiente:


- Acceder a los ajustes de Draw Fusion.
- Convertir nuevos objetos de Draw Fusion en segmentos de arte para Tajima DG/ML by Pulse.
- Cambiar las opciones de transacción.

Paso 1: Acceder a los ajustes de Draw Fusion

- 1 Para hacer cambios a los ajustes de Draw Fusion desde la página de propiedades de Draw Fusion, complete lo siguiente en Tajima DG/ML by Pulse:
 - ♦ Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuario.
Verá las páginas de propiedades de Ajustes.
 - ♦ Haga clic en la página de propiedades de Draw Fusion.
 - ♦ Haga los cambios apropiados.
- 2 Para acceder al diálogo de ajustes de Draw Fusion desde las ventanas de diseño integradas, complete cualquiera de las siguientes opciones en Tajima DG/ML by Pulse:
 - ♦ Elija Archivo—Activar Draw Fusion.
 - ♦ En la barra de herramientas de Archivo o en la carpeta Archivo del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramientas Activar Draw Fusion .

Dependiendo de los ajustes iniciales de la página de propiedades de Draw Fusion, el diálogo de ajustes de Draw Fusion puede aparecer.

- 3 Para acceder al diálogo de ajustes de Draw Fusion desde las ventanas de diseño integradas, complete cualquiera de las siguientes opciones en Draw Fusion:
 - ♦ Elija Archivo—Cambiar.

♦ En la cinta, haga clic en .

Dependiendo de los ajustes iniciales de la página de propiedades de Draw Fusion, el diálogo de ajustes de Draw Fusion puede aparecer.

Paso 2: Convertir nuevos objetos de Draw Fusion en segmentos de arte

- 1 Acceda a los ajustes de Draw Fusion.
Los siguientes ajustes son mostrados dentro del área Cuando agrega arte desde Draw Fusion.
- 2 Para convertir todos los nuevos objetos creados en Draw Fusion en segmentos de arte de Tajima DG/ML by Pulse, seleccione Convertir todo en Arte, si no está aún seleccionado.



Los siguientes ajustes sólo están disponibles si Convertir todo en Arte no está seleccionado en la página de propiedades.

Formas rellenas son formas que están rellenas dentro y no contornos.

- 3 Seleccionar uno o más de los siguientes ajustes:
 - ♦ De la lista de Convertir formas rellenas en, elija algo de lo siguiente:
 - ♦ **Arte.** Las formas rellenas de Draw Fusion se convierten

- automáticamente en segmentos de Arte en Tajima DG/ML by Pulse.
- ♦ **Relleno Complejo.** Las formas rellenas de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Relleno Complejo en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ **Camino Cordón.** Se realiza Auto-breakup en las formas rellenas de Draw Fusion para mejorar la calidad de los segmentos durante la conversión. Las formas rellenas se convierten automáticamente en segmentos de Camino Cordón en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ **Camino Cordón o Relleno Complejo.** Las formas rellenas de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Camino Cordón o Relleno Complejo en Tajima DG/ML by Pulse. El software elige la mejor opción para el tipo de segmento basándose en la forma del vector.
 - ♦ De la lista de Convertir formas de contorno en, elija algo de lo siguiente:
 - ♦ **Arte.** Las formas de contorno (formas sólo con un borde y sin color de relleno) de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Arte en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ **Pespunte.** Las formas de contorno (formas sólo con un borde y sin color de relleno) de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Pespunte en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ De la lista de Convertir formas de contorno gruesas en, elija algo de lo siguiente:
 - ♦ **Arte.** Las formas de contorno con un borde grueso de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Arte en Tajima DG/ML by Pulse. Ahora debe definir el borde grueso en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ **Steil.** Las formas de contorno con un borde grueso de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Steil en Tajima DG/ML by Pulse. Ahora debe definir el borde grueso en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ **Aplicación.** Las formas de contorno con un borde grueso de Draw Fusion se convierten automáticamente en segmentos de Aplicación en Tajima DG/ML by Pulse. Ahora debe definir el borde grueso en Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ De la lista de Tratar el contorno como grueso cuando el espesor es más que, seleccione un valor de espesor. Este valor de espesor determina cuando las formas de contorno de Draw Fusion son gruesas. Para desactivar este ajuste, seleccione Desactivar.
- 4 Para hacer cambios a las opciones de transacción, vaya a las instrucciones para el Paso 3: Cambiar las opciones de transacción.
 - 5 Para cerrar el diálogo, haga clic en Aceptar.

Paso 3: Cambiar las opciones de transacción

- 1 Acceda a los ajustes de Draw Fusion.
Los siguientes ajustes son mostrados dentro del área de Opciones de Transacción.
- 2 En el área Desde Draw Fusion, seleccione algo de lo siguiente:
 - ♦ **Sólo selección.** Cuando está activado, sólo los cambios en los objetos seleccionados actualmente en la ventana de Draw Fusion serán aplicados cuando vuelva a la ventana de diseño de Tajima DG/ML by Pulse. Cuando está desactivado, todos los objetos en la ventana de Draw Fusion serán aplicados en la ventana de Tajima DG/ML by Pulse.
 - ♦ **Re-Sincronizar** (Sólo disponible cuando no está seleccionado Sólo Selección). Cuando está activado, todos los segmentos en la ventana de Tajima DG/ML by Pulse será reemplazados con objetos de la ventana de Draw Fusion. Los tipos de segmentos cambiarán de acuerdo a los ajustes en el área de *Cuando agrega arte desde Draw Fusion*. Para más información, vea el Paso 2: Convertir nuevos objetos de Draw Fusion en segmentos de arte.
- 3 En el área de A Draw Fusion, seleccione lo siguiente:
 - ♦ **Refrescar Draw Fusion.** Cuando está activado, todos los objetos en la ventana de Draw Fusion son eliminados y reemplazados con objetos para coincidir con los segmentos de la ventana de Tajima DG/ML by Pulse. Cuando este ajuste

está desactivado, no se harán cambios a la ventana de Draw Fusion.


- 4 Para que el diálogo de ajustes de Draw Fusion aparezca cada vez que aplica ediciones entre las ventanas de Tajima DG/ML by Pulse y Draw Fusion, seleccione Mostrar esto durante la transacción. Cuando está desactivado, los ajustes en las páginas de propiedades serán siempre aplicados y el diálogo de ajustes de Draw Fusion no aparecerá durante las transacciones.
- 5 Para cerrar el diálogo, haga clic en Aceptar.


Modificando segmentos de arte

Combinando segmentos de caminos

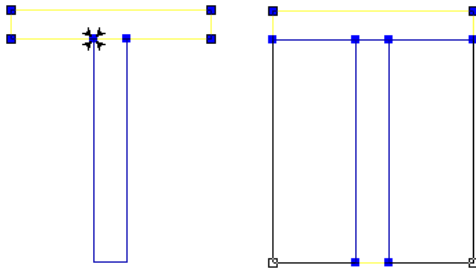
Puede combinar dos o más segmentos creados por las herramientas de Arte para formar un solo segmento de arte. En otras palabras, los caminos sencillos se combinan en un nuevo segmento. Sólo se puede crear uno de los segmentos utilizando las herramientas de Digitalización; el otro segmento o segmentos tienen que ser segmentos de arte.

Para combinar segmentos de camino:

- 1 En la barra de herramientas Edición, haga clic en la herramienta Seleccionar .
- 2 Seleccione los segmentos de camino que quiere combinar.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Pulse Combinar  desde la barra de herramientas de dibujo.
- ♦ Pulse Ctrl + C en su teclado.
Los segmentos combinados son fusionados en un nuevo segmento.

Las siguientes figuras muestran un camino de segmento importado usando la herramienta de Importar TrueType®.

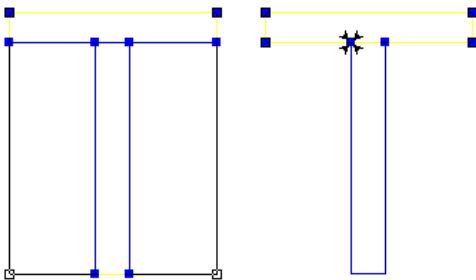


Separados usando la herramienta Corte

Unidos utilizando Combinar

Separando segmentos de camino


El comando Desbaratar divide un solo segmento de camino de arte en múltiples segmentos de camino de arte. Desbaratar no funciona para los segmentos creados por las herramientas de Digitalización.




Separados usando la herramienta Corte

Separados utilizando Desbaratar

Para separar segmentos de camino:

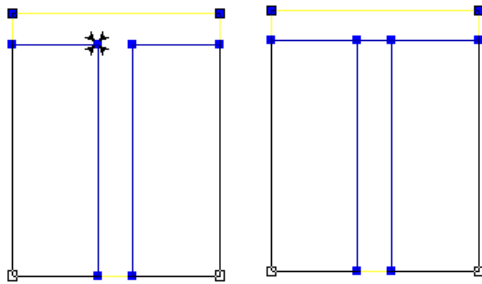
- 1 Seleccione los segmentos de camino combinados.
Vea "Combinando segmentos de camino".
- 2 Siga los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse desbaratar  en la barra de herramientas de dibujo.
 - ♦ Pulse Ctrl+ K en su teclado.

Dividiendo segmentos de camino

La herramienta Corte  le permite dividir formas complejas en formas sencillas, así como también cortar segmentos que no son de arte.

Puede utilizar Corte para preparar formas importadas como las fuentes TrueType® para las letras Cordon. Por ejemplo, si escribe la palabra Tigre, puede dividir la T en dos partes: una parte horizontal (la parte superior) y otra vertical (la base), haciendo así que sea más fácil modificar las letras Cordon. Como la herramienta Corte funciona en un solo segmento de arte, asegúrese que el segmento de camino esté combinado.

En la siguiente figura se muestra un segmento de camino importado utilizando la herramienta Importar TrueType®.

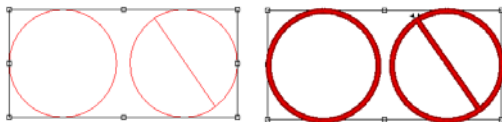


Antes de usar la herramienta Corte

Después de usar la herramienta Corte

Puede crear segmentos abiertos o cerrados cuando divide caminos con la herramienta Corte. Si desea aplicar un tipo de puntada Steil o Pespunte (Bean, o media Bean), tal vez no quiera cerrar el segmento de camino.

En la siguiente figura se muestran segmentos de camino abiertos y cerrados con una puntada Steil.




Elipse cortado: Abierto y cerrado Puntada Steil aplicada: Abierto y cerrado


Después de cortar un segmento de arte, ahora puede pulsar TAB en su teclado para filtrar los puntos de nodo superpuestos. Para mostrar los puntos de nodos en la ventana del diseño, Mostrar Puntos debe estar seleccionado en la cinta. Usted sólo estará mostrando un grupo de puntos de nodo para el segmento de arte seleccionado cada vez que pulse TAB en su teclado. Presionando

TAB varias veces, cambiará entre cada segmento y tendrá mejores posibilidades para diferenciar entre segmentos separados.

Notas especiales:

- No confunda la herramienta Corte  con la opción Dividir ancla. La herramienta Corte corta entre dos puntos de ancla en un camino. Dividir ancla convierte un punto de ancla en dos puntos de ancla, y es posible que divida el camino durante el proceso.

Para dividir un segmento de camino:

- 1 Seleccione el segmento de camino.
- 2 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Corte .
- 3 Para dividir un segmento de camino, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en la posición en el camino donde desea cortar y arrastre a la posición donde desea terminar el corte.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, pulse la tecla **MAYS**, y sin soltarla haga clic en la posición en el camino donde desea cortar y arrastre a la posición donde desea terminar el corte.




También puede hacer clic fuera de la ubicación del segmento y la primera cuenta de corte se pegará al punto más cercano en la forma del segmento.

Ahora puede aplicar un tipo de puntada. Para más información, vea "Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino".

Las herramientas de formar dibujo

Las herramientas de forma de dibujo le ofrecen una serie de poderosas opciones para editar segmentos de dibujo. Estas herramientas pueden ser aplicadas siempre que haya seleccionados dos o más segmentos solapados. Puede elegir utilizar las herramientas

Unir , Excluir , Intersección  o

Recortar  para editar su dibujo.



Para más información sobre las funciones de las herramientas de forma de dibujo, vea las descripciones individuales de cada herramienta.

Aplicando forma a dibujos

Dependiendo de sus gustos, puede aplicar las herramientas de forma de dibujo de dos formas. Pueden ser aplicadas directamente pulsando en el botón apropiado en la barra de herramientas de dibujo, o a través del menú contextual.

Para aplicar las herramientas Formar Dibujo desde la barra de herramientas de dibujo:

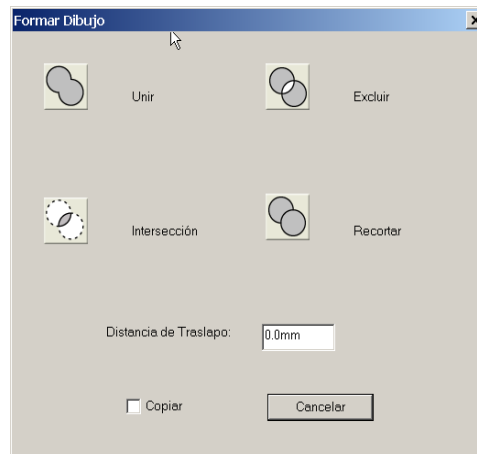
- 1 Seleccione dos o más segmentos de dibujo.
- 2 En la barra de herramientas de dibujo, pulse en una de las siguientes herramientas, según convenga:
 - ♦ Unir.
 - ♦ Excluir.
 - ♦ Intersección.

- ♦ Recortar.

Verá los segmentos modificados consecuentemente.

Para aplicar herramientas de forma de dibujo usando el menú contextual:

- 1 Seleccione dos o más segmentos de dibujo.
- 2 Haga clic derecho, y después seleccione Forma—Formar dibujo en el menú.
Verá el cuadro de diálogo de Formar Dibujo.




- 3 Para conservar los segmentos originales y tener los nuevos segmentos copiados antes que los originales en la secuencia, seleccione Copiar si no lo ha hecho ya. Si no selecciona Copiar, sustituirá los segmentos originales con los nuevos.
- 4 Seleccione una de las siguientes herramientas de Formar Dibujo:
 - ♦ Unir
 - ♦ Intersección
 - ♦ Excluir
 - ♦ Recortar

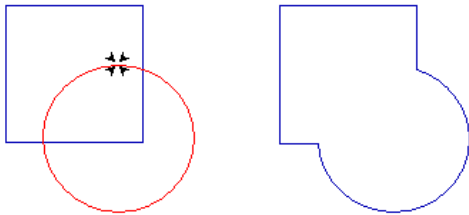
Verá los segmentos modificados.

Las siguientes secciones añaden información adicional para ayudarle a utilizar las cuatro herramientas de dibujo con eficiencia.


Herramienta unir

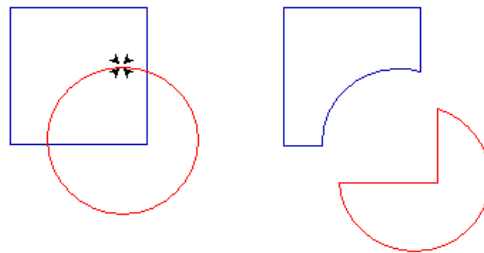
La herramienta Unir  combina todos los segmentos de arte en un sólo segmento. La forma del nuevo segmento combina todos los segmentos seleccionados. Todas las áreas superpuestas serán eliminadas en el nuevo segmento.

Si uno o más de los segmentos seleccionados están superpuestos y contienen un agujero, los agujeros serán unidos. Por ejemplo, puede usar esta función si quiere crear un borde Steil o Pespunte alrededor de varios segmentos superpuestos. En lugar de digitalizar manualmente el borde, puede usar la herramienta Unir para crear un nuevo segmento que contorneará los segmentos seleccionados.




Herramienta excluir

Cuando usa la herramienta Excluir , todas las áreas superpuestas de los segmentos seleccionados son eliminadas y las áreas restantes son preservadas. Los segmentos de arte permanecen separados.

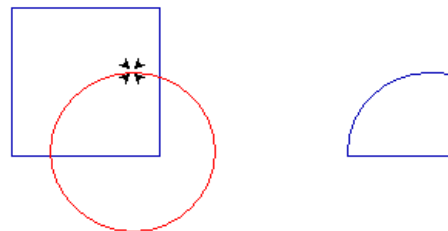


Herramienta Intersección

La herramienta Intersección  preserva el área superpuesta de los segmentos de arte seleccionados y elimina las áreas restantes. El área superpuesta es ahora un sólo segmento.




Para que la herramienta Intersección trabaje, todos los segmentos seleccionados deben superponerse en la misma área.

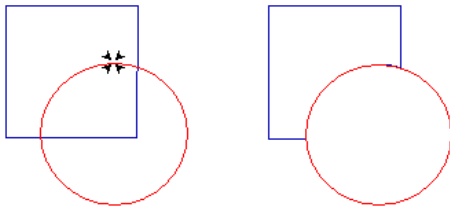


Herramienta Recortar

Los segmentos seleccionados permanecen separados de usar la herramienta Recortar

. Esta herramienta eliminará cualquier contorno de un segmento que está detrás en las capas. Por ejemplo, si el Segmento 1 está detrás del Segmento 2 en la secuencia, cualquier área del Segmento 1 que esté por debajo del Segmento 2 será eliminada del Segmento 1.

La herramienta Clip es útil si tiene objetos superpuestos y quiere eliminar puntadas extra que ya son cubiertas por una capa superior.

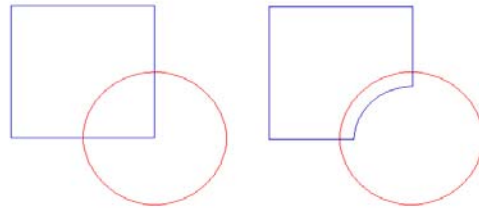


Activando el solapamiento en Formar Dibujos

La distancia de solapamiento es un nuevo parámetro en Formar Dibujos, aplicado exclusivamente a la herramienta Recortar.


Cuando recortamos dos formas de dibujo, a veces es deseable tenerlas solapadas a lo largo de la línea de contacto. De esta forma, se generarán algunas puntadas de solapamiento cuando el dibujo se convierta (a relleno complejo, por ejemplo).

Una opción en la ventana de diálogo le permite conservar el solapamiento en la zona en la que ambas formas se tocan. Introduzca un valor en la casilla para determinar la cantidad de solapamiento que quedará entre las dos figuras tras el recorte.



Segmentos de dibujo antes del recorte (izquierda), y recortados con un solapamiento aplicado (derecha).

Conectando múltiples segmentos de dibujo

La herramienta Conectar Formas  permite conectar automáticamente múltiples segmentos de dibujo y formar un número menor de segmentos conectados. Los segmentos de dibujo pueden ser procesados de diferentes maneras usando la herramienta de conexión de formas. Puede unir todos los segmentos de dibujo seleccionados en un sólo segmento. Los segmentos cerrados serán evitados. Los segmentos abiertos serán secuenciados para minimizar la distancia de un camino al otro cuando los segmentos sean unidos de final a final. Durante este proceso, un camino no se conectará directamente a sí mismo.


También es posible seleccionar Cerrar Formas en el cuadro de diálogo y crear una o

más formas desde todos los segmentos de dibujo seleccionados.

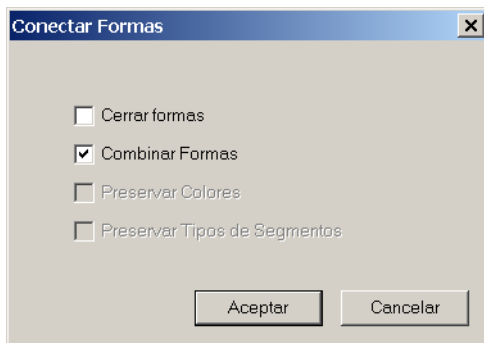


Si utiliza la herramienta Conectar Formas en segmentos que no son de arte, los segmentos serán convertidos en segmentos de arte.

Para conectar múltiples segmentos de arte:

- 1 Seleccione los segmentos de arte que quiere conectar.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Pulse en la herramienta Conectar Formas .
 - ♦ Pulse MAYS + C en su teclado.
 - ♦ En el menú contextual, seleccione Segmento y pulse Ctrl+E en su teclado y seleccione Segmento—Auto—Conectar Formas.

Verá aparecer el diálogo Conectar Formas; la opción para combinar formas está seleccionada por defecto.



- 3 Haga algo de lo siguiente:
 - ♦ Para unir segmentos abiertos y evitar todos los segmentos cerrados al conectar formas, haga clic en Aceptar.

- ♦ Para unir segmentos abiertos y crear un segmento continuo cerrado, seleccione Cerrar Formas y haga clic en Aceptar.
- ♦ Para secuenciar los segmentos sin combinarlos en un único segmento, deselectione la opción Combinar Formas y pulse Aceptar.



Cuando la casilla de combinar formas está deselectionada, verá que otras dos opciones aparecen disponibles: Puede activar la casilla Preservar Colores para conservar su color original. Si los segmentos que está conectando tienen diferentes tipos de puntada, puede activar la casilla Preservar Tipos de Segmentos para que cada uno mantenga el suyo tras haber sido conectados.

Eliminando segmentos de dibujo superpuestos

Tajima DG/ML by Pulse hace fácil trabajar con arte importado que tiene objetos de vectores superpuestos. Puede eliminar fácilmente la porción por debajo de dos o más segmentos de arte superpuestos.



La función para eliminar segmentos de arte superpuestos sólo trabaja para segmentos de Arte Rellenos.

Para eliminar dibujos superpuestos:

- 1 Seleccione uno o más segmentos de arte rellenos.
- 2 Haga clic derecho y seleccione Forma—Quitar solapamiento de dibujos en el menú.


Las porciones superpuestas del arte seleccionado serán eliminadas.

Aplicando tipos de puntadas

Aplicando tipos de puntadas a segmentos de arte o segmentos de camino


Cuando utiliza las herramientas de Arte para crear segmentos, debe aplicar un tipo de puntada al segmento porque los segmentos de arte no contienen información de puntadas. Cuando crea otros segmentos de camino como los segmentos creados con las herramientas de Digitalización, éstos tienen un tipo de puntada asignado.

Para aplicar un tipo de puntada:

- 1 Seleccione el segmento de arte.
- 2 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta.
 - ♦ Haga clic derecho y seleccione Convertir Segmento A desde el menú contextual.
 - ♦ Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Convertir Segmento A del menú contextual.
- 3 Elija el tipo de puntada que desea aplicar al segmento.
Verá el segmento modificado.



Cuando convierte un segmento de arte de color a un segmento de puntada, el segmento de puntada mantiene el mismo color que el segmento de arte. Se añade un cambio de color si el color es diferente al segmento anterior.

- 4 Para ajustar las propiedades de su segmento, haga algo de lo siguiente:
 - ♦ Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú.
 - ♦ Haga clic en la flecha  en la cinta.

Añadiendo múltiples tipos de puntadas a segmentos



Una vez que hay más de un tipo de puntada, puede eliminar y resecuenciar los tipos de puntadas.

Puede agregar un máximo de dos tipos de puntadas por segmento de camino en algunos niveles del software. En otros niveles, puede agregar una cantidad de tipo de puntadas ilimitada por segmento de camino.

Puede agregar múltiples tipos de puntadas a un segmento. Por ejemplo, puede crear un segmento Relleno Complejo con un borde Steil. Al colocar un borde alrededor de un Relleno, salen más limpios los bordes del Relleno. Al combinar Relleno Complejo y Steil en el mismo segmento, ahorrará tiempo, ya que no tiene que crear dos segmentos separados.

Para agregar un tipo de puntada:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú.
Verá aparecer el diálogo de Editar tipo de Puntada.
- 3 Haga clic en Agregar Tipo de Puntada.
Verá la lista de Elegir Tipo de Puntada.
- 4 Elija un tipo de puntada de la lista y haga clic en Aceptar.

- 5 Si quiere ajustar las propiedades del nuevo tipo de puntada, haga lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en Propiedades.
Verá aparecer el diálogo de Ajustes de Segmento.
 - ♦ Ajuste configuraciones en las páginas de propiedades.
 - ♦ Haga clic en Aceptar para cerrar el diálogo de Ajustes de Segmento.
- 6 Haga clic en Terminar.

Eliminando tipos de puntadas de segmentos



Una vez que hay más de un tipo de puntada, puede eliminar y resecuenciar los tipos de puntadas.

Puede agregar un máximo de dos tipos de puntadas por segmento de camino en algunos niveles del software. En otros niveles, puede agregar una cantidad de tipo de puntadas ilimitada por segmento de camino.

Si tiene un segmento con múltiples tipos de puntadas asignados, puede quitar tipos de puntadas que ya no necesita.

Para eliminar un tipo de puntada:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú.
Verá aparecer el dialogo de Editar Tipo de Puntada.
- 3 Seleccione el tipo de puntada que desea eliminar.
- 4 Haga clic en Eliminar.
- 5 Haga clic en Terminar.

Resecuenciando tipos de puntadas en el mismo segmento



Una vez que hay más de un tipo de puntada, puede eliminar y resecuenciar los tipos de puntadas.

Puede agregar un máximo de dos tipos de puntadas por segmento de camino en algunos niveles del software. En otros niveles, puede agregar una cantidad de tipo de puntadas ilimitada por segmento de camino.

Si tiene un **segmento con múltiples tipos de puntadas** asignados, puede cambiar el orden de los tipos de puntada. El orden determina cuál tipo de puntada se borda primero. Por ejemplo, para un segmento con puntadas Relleno Complejo y Steil, querrá bordar primero el Relleno Complejo, y después el borde Steil.

Para resecuenciar un tipo de puntada:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú.
Verá aparecer el dialogo de Editar Tipo de Puntada.
- 3 Seleccionar el tipo de puntada que desea resecuenciar.
- 4 Haga clic en Mover antes o Mover después para resecuenciar el tipo de puntada.
- 5 Haga clic en Terminar.



CAPÍTULO 17

Trabajando con imágenes

Tajima DG/ML by Pulse tiene todas las herramientas que necesita para trabajar con imágenes. Use estas herramientas para manipular fotos escaneadas o archivos gráficos y crear diseños sensacionales. Una vez que haya convertido estas imágenes a bordado, puede modificar sus diseños para adaptarlos a sus necesidades.

En este capítulo:

- Creando bordados a partir de fotos escaneadas usando el asistente de bordado de imágenes.
- Insertar objetos y cargar imágenes para digitalización.
- Cómo modificar las imágenes escaneadas.
- Construir imágenes y catálogos de diseños HTML.
- Usando un tablero digitalizador.

Escaneando imágenes

Usted puede escanear imágenes y después cargarlas en su sistema o puede usar el comando Adquirir para escanear imágenes desde Tajima DG/ML by Pulse. Adquirir le permite usar un scanner sin salir del programa.

Para escanear una imagen:

- 1 Elija Imagen—Adquirir.
Puede ver el diálogo Seleccionar Fuente. Puede ver la lista de scanners que tiene conectados a su ordenador.



Puede también seleccionar el método de adquirir imagen predeterminado en lugar de seleccionar cada vez que necesita escanear imágenes en el software. Elija Herramientas—Configuración—Adquirir.

- 2 Desde la lista, seleccione el scanner que quiera usar y haga clic en Seleccionar.
Puede ver el diálogo del Scanner. El cuadro de diálogo que aparece depende del scanner que está usando y algunos scanners tienen más opciones que otros.
- 3 Ajuste los parámetros que necesita para la imagen.
- 4 Escanee la imagen.
Una vez escaneada la imagen, puede ver la imagen escaneada en la ventana del diseño.

Creando un bordado de una fotografía escaneada

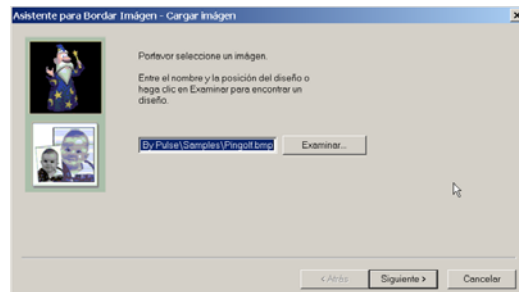
Utilice el Asistente Imagen de Puntada para convertir una fotografía a un bordado. Se escanea la fotografía y en seguida se carga la imagen en Tajima DG/ML by Pulse. Cuando escanea fotografías, el software del scanner genera imágenes de mapas de bits. El Asistente Imagen de Puntada utiliza tipos de puntadas Pespunte, Tres pasadas o Bean, y Cordón (con diferentes anchos) para crear el bordado. Como una imagen tiene diferentes tonos, el Asistente Imagen de Puntada aplica Pespuntos a tonos claros, puntadas Tres pasadas o Bean a tonos medianos y puntadas Cordón a los tonos oscuros.

Para crear un bordado a partir de una fotografía escaneada:

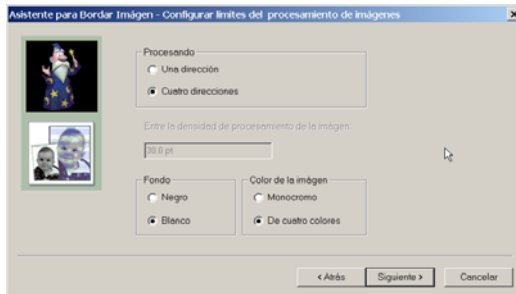


Intente utilizar diferentes ajustes para lograr los mejores resultados para la imagen que está utilizando. La imagen tiene que tener los bordes bien definidos y de alto contraste. También necesita tener una vista atractiva en blanco y negro.

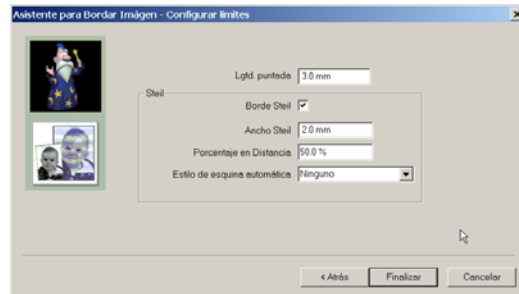
- 1 Elija Imagen—Bordar Imagen.
Aparece la ventana del Asistente Imagen de Puntada-Cargar imagen.



- 2 Haga clic en Examinar para seleccionar la imagen escaneada.
- 3 Una vez que haya seleccionado el archivo de imagen, haga clic en Siguiente.
Aparece la ventana del Asistente Imagen de Puntada—Configurar parámetros del Procesamiento de Imagen.



- 4 En la zona de procesamiento, elija el método a aplicar — Una o cuatro direcciones.
- 5 Si está utilizando el método de procesamiento de una dirección, introduzca un valor de densidad para que el asistente procese la imagen.
- 6 En el área Fondo, seleccione uno de los siguientes colores para el fondo:
 - ♦ Blanco
 - ♦ Negro
- 7 En el área de Color de imagen, seleccione uno de los siguientes tipos de imagen:
 - ♦ Monocromo
 - ♦ Cuatro Colores
- 8 Haga clic en Siguiente.



Verá aparecer La ventana Asistente Imagen de Puntada—Fijar parámetros.

- 9 En la casilla Largo de Puntada, introduzca el largo de puntada que quiere aplicar al diseño.
Por defecto es 3.00mm.
- 10 Para usar puntadas Steil, complete lo siguiente en el área Steil:
 - ♦ Seleccione la casilla de verificación Borde Steil.*Los otros ajustes Steil son activados.*
 - ♦ En el cuadro Ancho Steil, entre el ancho deseado para steil.
 - ♦ En el cuadro Porcentaje recuadro, entre el porcentaje deseado.
 - ♦ De la lista Estilo Esquina automática, elija el tipo de esquina deseado.
- 11 Haga clic en Finalizar.
Se convierte la imagen y se abre en la ventana de diseño.



Para cambiar las propiedades de su segmento, haga clic en la flecha ↓ en la cinta o haga doble clic en el segmento en cualquier momento. Verá las páginas de propiedades de Ajustes de segmentos. Haga clic en la página de propiedades apropiada y haga los cambios de ajustes.

Cargando imágenes para digitalizar

Puede abrir un archivo de imagen para utilizarlo como un fondo para la digitalización en pantalla o para autotrazar. Puede previsualizar y abrir la mayoría de los tipos de archivo estándar: elija entre más de 20 formatos de archivo. Cuando abre una imagen, se abre en su tamaño original.

Tajima DG/ML by Pulse también le permite guardar imágenes cargadas en archivos *.PXF o tener archivos *.PXF enlazados a las imágenes cargadas de forma separada en su disco duro.

Para más información, vea "Configurando preferencias de usuario".

Para abrir una imagen:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para abrir una nueva ventana de diseño.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
- 2 Elija Imagen—Cargar para cargar una imagen.
El cuadro de diálogo Abrir Imagen aparece.
- 3 En el cuadro Buscar en, seleccione la carpeta donde se encuentra el archivo que desea cargar.
- 4 En el cuadro Tipo de Archivo, seleccione el formato de la imagen que desea abrir en la carpeta seleccionada.

- 5 Seleccione el archivo que desea abrir.



También puede acceder a diseños de arte desde Librarian. Para acceder al servidor de bases de datos Librarian, haga clic en Librarian.

Si no está conectado a Librarian, el diálogo de login aparecerá. Necesitará conectarse a Librarian y abrir la base de datos Librarian. Después aparecerá el diálogo de Cargar Arte - Librarian y puede buscar un diseño de arte para abrir.

Si ya está conectado a Librarian, no verá los diálogos de login y Abrir Base de Datos. Para más información sobre abrir diseños de arte de Librarian, vea "Abriendo un diseño de arte como una imagen".

- 6 Haga clic en Abrir.
Verá la imagen en el espacio de trabajo del diseño.
- 7 Elija Imagen—Seleccionar imagen.
El cursor se convierte en un triángulo negro con un signo más.
- 8 Haga clic derecho en la imagen.
Se ve un menú de acceso rápido.
- 9 Elija uno o más de los siguientes parámetros desde el menú para editar su imagen:
 - ♦ Para eliminar la imagen, seleccione Eliminar.
Para mayor información sobre eliminar imágenes, vea "Eliminando Imágenes escaneadas".
 - ♦ Para girar la imagen, seleccione Rotar. Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón mientras mueve el ratón para girar la imagen. Para más información acerca de la rotación de

la imagen, vea "Rotando Imágenes Escaneadas".

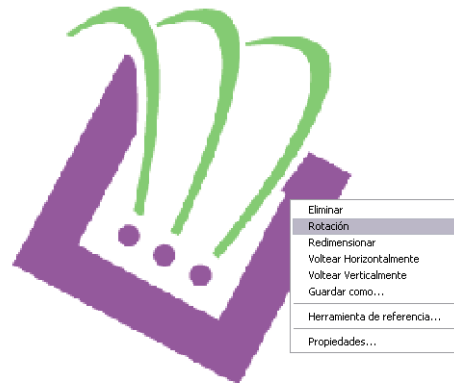
- ♦ Para redimensionar la imagen, seleccione Redimensionar. Mueva su ratón para reescalar su imagen y haga clic izquierdo cuando llegue al tamaño deseado. Para más información acerca de la redimensión de una imagen, vea "Redimensionando Imágenes Escaneadas".
- ♦ Para espejar la imagen horizontalmente, seleccione Espejar Horizontalmente.
- ♦ Para espejar la imagen verticalmente, seleccione Espejar Verticalmente.
- ♦ Elija Guardar Como y haga los ajustes necesarios en el diálogo Guardar Como para guardar la imagen.
- ♦ Elija Herramienta de referencia para rotar o escalar la imagen en el diálogo de Puntos de referencia usando medidas específicas. Para más información acerca de rotar y redimensionar imágenes en el diálogo de Puntos de referencia, vea "Rotando Imágenes Escaneadas" y "Redimensionando Imágenes Escaneadas".
- ♦ Elija Propiedades para ver las propiedades de su imagen.

Rotando imágenes escaneadas

Una vez que importó una imagen, puede querer cambiar la rotación. Puede girar la imagen fácilmente usando Rotar imagen en el menú de acceso rápido Seleccionar Fondo.

Para rotar imágenes:

- 1 Cargue la imagen.
 Vea "Cargando imágenes para digitalizar".
- 2 Elija Imagen—Seleccionar imagen.
Su cursor se transforma en un triángulo negro y un signo más.
- 3 Haga clic derecho en la imagen.
Puede ver un menú de acceso rápido.



- 4 Elija Rotar del menú.
- 5 Para rotar la imagen manualmente, complete lo siguiente:
 - ♦ Haga clic izquierdo en la imagen y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón.
Puede ver que el puntero se transforma en una flecha curva.
 - ♦ Gire la imagen girando su ratón en la dirección que quiere rotar la imagen.
 - ♦ Suelte el botón del ratón al llegar a la ubicación deseada.
Puede ver su imagen modificada.
- 6 Para rotar la imagen usando un ajuste de grados específico, complete lo siguiente:
 - ♦ Haga clic derecho en la imagen.

Verá aparecer el diálogo de Introducir Grados de la Rotación.

- ♦ En la casilla de Grados, introduzca el número de grados que quiere girar la imagen.
- ♦ Seleccione la dirección de la rotación: Reloj o Contrarreloj.
- ♦ Haga clic en Aceptar.

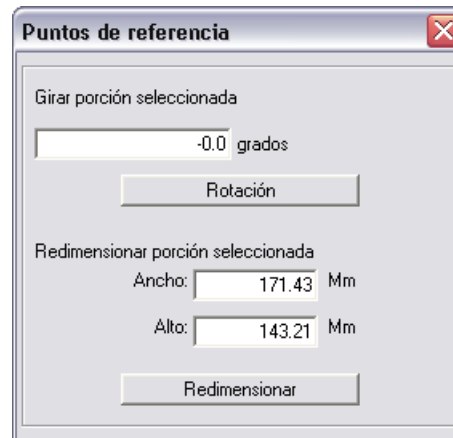
Puede ver su imagen modificada.

Para rotar imágenes usando el diálogo Puntos de Referencia:

- 1 Cargue su imagen.
Vea "Cargando imágenes para digitalizar".
- 2 Elija Imagen—Seleccionar imagen.
Su puntero se transforma en un triángulo negro con un signo más.
- 3 Haga clic derecho en la imagen.
Puede ver un menú de acceso rápido.



- 4 Elija la herramienta Puntos de Referencia desde el menú.
Puede ver el diálogo Puntos de Referencia.



- 5 En el cuadro Girar porción seleccionada, introduzca el número de grados que quiere rotar su diseño.
- 6 Haga clic en Rotación para rotar la imagen.
La imagen es rotada. Puede probar diferentes grados hasta encontrar el correcto.
- 7 Haga clic en la X en la parte superior derecha para cerrar el diálogo de Puntos de referencia.

Redimensionando imágenes escaneadas

Puede redimensionar una imagen para utilizarla como un fondo para digitalizar. El archivo de imagen puede ser un dibujo que escaneó o una imagen de mapa de bits que desea digitalizar.

Para redimensionar imágenes:

- 1 Cargue su imagen.
Vea "Cargando imágenes para digitalizar".

- 2 Elija Imagen—Seleccionar imagen.
Su puntero se convierte en un triángulo negro con un signo más.
- 3 Haga clic derecho en la imagen.
Se ve un menú de acceso rápido.
- 4 Elija Redimensionar del menú.
- 5 Para redimensionar la imagen manualmente, complete lo siguiente:
 - ♦ Redimensione la imagen moviendo el ratón a lo largo del área de trabajo.
Puede ver una caja flexible alrededor de su imagen y su cursor mueve esta caja para lograr redimensionar la imagen.
 - ♦ Haga clic izquierdo en la imagen cuando logra el tamaño deseado.
Puede ver su imagen modificada.
- 6 Para redimensionar la imagen usando un ajuste de porcentaje de redimensionar específico, complete lo siguiente:
 - ♦ Haga clic derecho en la imagen.
Verá aparecer el diálogo de Introducir Porcentaje de Redimensionar.
 - ♦ En la casilla de Redimensionar, introduzca el porcentaje que quiere que la imagen sea redimensionada.
 - ♦ Haga clic en Aceptar.
Puede ver su imagen modificada.

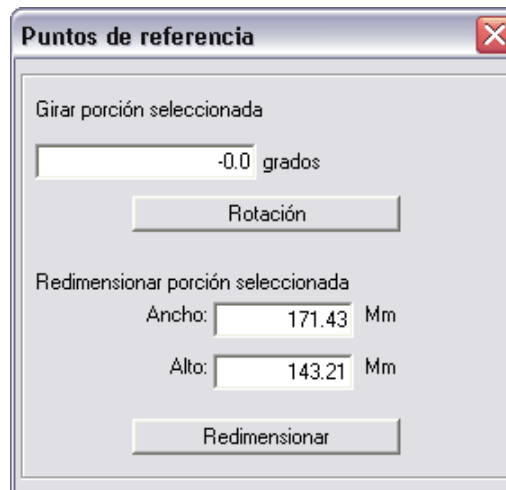
Para redimensionar una imagen utilizando el diálogo de Puntos de Referencia:

- 1 Cargue su imagen.
 Vea "Cargando imágenes para digitalizar".
- 2 Elija Imagen—Seleccionar imagen.
Su puntero se transforma en un triángulo negro con un signo más.

- 3 Haga clic derecho en la imagen.
Puede ver un menú de acceso rápido.



- 4 Elija Herramienta de Referencia del menú.
Se ve el diálogo Puntos de referencia.



- 5 En el cuadro Ancho, entre el ancho que quiere para su imagen.
- 6 En el cuadro Alto, entre el alto que quiere para su imagen.

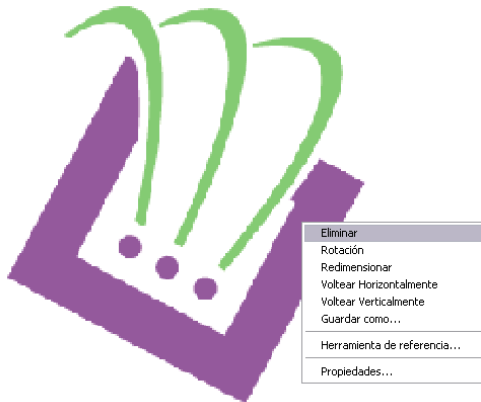
- 7 Haga clic en Redimensionar para redimensionar la imagen.
Se redimensiona la imagen. Puede seguir intentando diferentes combinaciones de tamaño hasta que encuentre el tamaño correcto.
- 8 Haga clic en X en la esquina superior derecha para cerrar el diálogo Puntos de referencia.

Borrando imágenes escaneadas

Puede quitar una imagen del espacio de trabajo si se equivoca al cargarla.

Para eliminar una imagen escaneada:

- 1 Elija Imagen—Seleccionar imagen.
Su puntero se convierte en un triángulo negro con un signo más.
- 2 Haga clic derecho en la imagen.
Se ve un menú de acceso rápido.



- 3 Haga clic en Eliminar del menú para quitar la imagen.

Combinando imágenes

Cuando carga dos o más imágenes en el espacio de trabajo del diseño, ahora puede combinar esas imágenes. Use la función Combinar Imágenes para combinar todas las imágenes cargadas en una sola imagen.

También puede usar la herramienta Seleccionar Fondo para guardar la disposición de los archivos de imagen para referencias futuras. Para más información sobre cómo guardar imágenes con la herramienta de Seleccionar Fondo, vea "Cargando imágenes para digitalizar".

Para combinar archivos de imagen:

- 1 Cargue dos o más imágenes.
Para más información, vea "Cargando imágenes para digitalizar" y "Escaneando imágenes".
- 2 Elija Imagen—Combinar Imágenes.
Sus imágenes ahora estarán combinadas en una imagen.

Ocultando y mostrando imágenes

Puede ocultar la imagen actual en el espacio de trabajo del diseño. El comando Ocultar es ideal si está utilizando una imagen compleja y quiere ver lo que ha digitalizado encima de la imagen escaneada o importada. Como la imagen está oculta, puede ver los segmentos de Trazos.



Pulse I para ocultar la imagen utilizando el teclado.

Para ocultar una imagen:

- 1 Elija Imagen—Ocultar.
Cuando una imagen está oculta, una marca de verificación aparece junto al elemento del menú Ocultar.
- 2 Elija Imagen—Ocultar otra vez para ver nuevamente la imagen.

Aclarando imágenes

Puede aclarar una imagen que ha cargado. El comando Clarear es especialmente útil si tiene dificultad al intentar ver los segmentos Trazos de una imagen oscura.

Para aclarar un diseño:

- 1 Elija Imagen—Clarear.
- 2 Elija Imagen—Clarear nuevamente para volver a ver la imagen original.

Exportando diseños como imágenes y hojas de trabajo

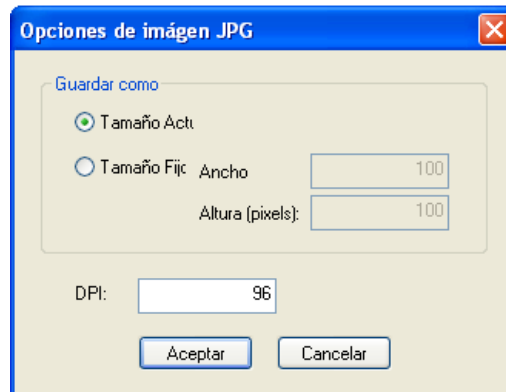
Exportando diseños como imágenes

Tajima DG/ML by Pulse ahora le permite exportar diseños de bordado como imágenes *.JPG o *.PNG. Puede guardar estas imágenes en su disco duro o en un disco.

Para exportar un diseño como una imagen:

- 1 Abra el archivo de diseño.
- 2 Elija Archivo—Exportar—Archivo de imagen...
Verá aparecer el diálogo Guardar Como.

- 3 En la lista Guardar en, busque la ubicación en la que quiere guardar su archivo. Puede guardar imágenes en su disco duro o disquete.
- 4 En el campo Nombre de Archivo, introduzca el nombre de archivo para el diseño que quiere exportar como una imagen.
- 5 En el campo Guardar como, elija el formato *.JPG o *.PNG.
- 6 Para configurar las propiedades de la imagen guardada, haga clic en Opciones. *Verá aparecer el diálogo de Opciones de Imagen JPG.*



- 7 En el área de Guardar Como, elija uno de los siguientes tamaños de imagen:
 - ♦ Tamaño Real. Selecciónelo para tener la imagen guardada usando las dimensiones originales del diseño.
 - ♦ Tamaño Fijo. Selecciónelo para tener la imagen guardada usando dimensiones de diseño fijas. Una vez que esta opción es seleccionada, las casillas de Ancho y Alto se activan. Introduzca las dimensiones apropiadas en cada casilla.

- ♦ DPI. introduzca un valor de DPI para guardar la imagen.
 - ♦ Para guardar sus opciones de imagen, haga clic en Aceptar.
- 8 Haga clic en Guardar.

Enviando diseños por e-mail como imágenes y hojas de trabajo

Ahora puede enviar por e-mail hojas de trabajo de diseños de bordados y diseños exportados como imágenes usando Tajima DG/ML by Pulse.

Para enviar por e-mail diseños como imágenes y hojas de trabajo:

- 1 Abra el archivo de diseño.
- 2 Elija Archivo—Exportar—Enviar Diseño por e-mail.
Verá aparecer el diálogo de Enviar Diseño por e-mail.
- 3 Seleccione una o más de las siguientes opciones para exportar su diseño:
 - ♦ Hoja de trabajo
 - ♦ JPG
 - ♦ PXF
 - ♦ DST



Dependiendo de las opciones seleccionadas, puede que no aparezcan todos los siguientes diálogos. Los procedimientos y diálogos siguientes aparecerán en orden cuando todas las opciones de arriba sean seleccionadas.

- 4 Haga clic en Siguiente.
Verá aparecer el diálogo de Opciones de Impresión de Hoja de Trabajo.

- 5 En el área de Tamaño de Hoja de Trabajo, seleccione uno de los siguientes tamaños para su hoja de trabajo:
 - ♦ A4.
 - ♦ Personalizado. Una vez que selecciona esta opción, las casillas de Ancho y Alto se activan. Introduzca dimensiones apropiadas en cada casilla para su hoja de trabajo.
 - ♦ Tamaño Carta (8.5"x11").
- 6 En la casilla DPI, introduzca un valor de DPI para la hoja de trabajo. A mayor valor de DPI, más detallada será la imagen de la hoja de trabajo.
- 7 Para ajustar la información mostrada en la hoja de trabajo del diseño, haga clic en Ajustes de Impresión.
Para más información, vea “Configurando hojas de trabajo de diseños”.
- 8 Haga clic en Siguiente para continuar.
Verá aparecer el diálogo de Opciones de Imagen JPG.
- 9 En el área de Guardar Como, elija uno de los siguientes tamaños de imagen:
 - ♦ Tamaño Real. Selecciónelo para tener la imagen guardada usando las dimensiones originales del diseño.
 - ♦ Tamaño Fijo. Selecciónelo para tener la imagen guardada usando dimensiones de diseño fijas. Una vez que esta opción es seleccionada, las casillas de Ancho y Alto se activan. Introduzca las dimensiones apropiadas en cada casilla.
 - ♦ DPI. Introduzca un valor de DPI para guardar la imagen.
- 10 Haga clic en Finalizar para guardar todos los cambios.

Tajima DG/ML by Pulse lanzará su programa de e-mail. Las imágenes exportadas aparecerán adjuntas en un nuevo e-mail. Introduzca la información apropiada y envíe su e-mail.

Construyendo imágenes y catálogos de diseños en HTML

Tajima DG/ML by Pulse le permite crear fácilmente imágenes *.JPG de sus diseños de bordado. Estas imágenes pueden ser usadas en otros sitios web, documentos u hojas de datos. La función Construir Imágenes usa una tecnología de simulación avanzada de puntadas 3D para generar imágenes realistas en tamaños variables. Construir Imágenes soporta formatos de diseño *.PXF y *.POF.

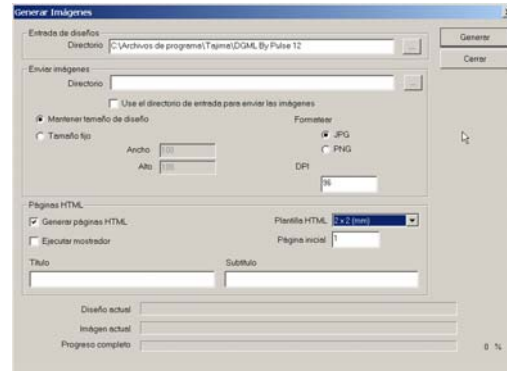
También puede generar páginas de catálogos de diseños HTML cuando genera imágenes. Estas páginas HTML pueden ser usadas para mostrar sus diseños en un sitio web o pueden ser cargadas en varias aplicaciones para editar e imprimir. Debe especificar la plantilla HTML que quiere usar. Las plantillas pueden ser creadas en alguna de estas dos unidades: milímetros o pulgadas. Cada diseño en la plantilla HTML incluye su nombre, dimensiones, número de puntadas e información de carta de hilo.


Para comenzar a construir imágenes y catálogos HTML en Tajima DG/ML by Pulse, debería saber cómo hacer lo siguiente:

- Ingresar sus diseños
- Extraer sus imágenes
- Generar catálogos HTML


Paso 1: Para introducir sus diseños

- 1 Elija Herramientas—Construir Imágenes. Verá aparecer el diálogo de Generar Imágenes.



- 2 En el área de Ingresar Diseños, haga clic en  para buscar la carpeta que contiene los diseños de los que quiere generar las imágenes.

Paso 2: Para extraer sus imágenes

- 1 En el área de Salida de Imágenes, haga clic en  para buscar la carpeta en la que quiera ubicar las imágenes generadas y los archivos HTML.
- 2 Para extraer sus imágenes y archivos HTML generados en la misma carpeta que sus diseños, seleccione Usar carpeta de entrada para extraer las imágenes.
- 3 Para que cada archivo de imagen generado coincida con el tamaño real del diseño, seleccione Mantener Tamaño de diseño.

- 4 Para controlar las dimensiones máximas para cada imagen de diseño en el catálogo o sitio web, seleccione Ajustar Tamaño y complete lo siguiente:

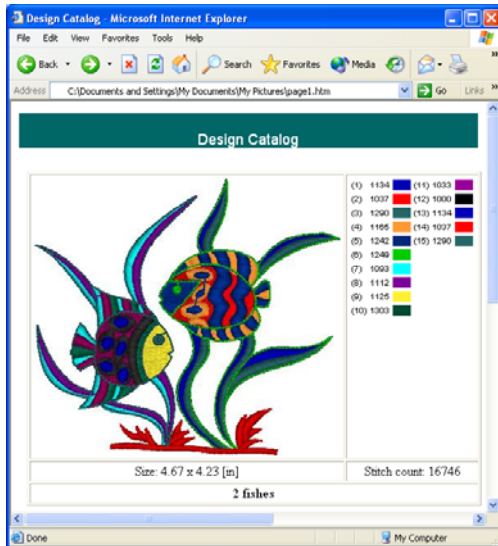


El tamaño de la imagen coincide con el archivo original de puntadas al menos que exceda el ancho y alto máximos.

- ♦ En la casilla Ancho, introduzca el ancho máximo para cada imagen de diseño.
 - ♦ En la casilla de Alto, introduzca el alto máximo para cada imagen de diseño.
- 5 Seleccione uno de los siguientes formatos para exportar su diseño:
 - ♦ JPG
 - ♦ PNG
 - 6 En la casilla de DPI, introduzca un valor de DPI (puntos por pulgada) para la imagen. A mayor valor de DPI, más detallada será la imagen del diseño.
 - 7 Para generar imágenes y catálogos HTML a la vez, vaya ahora a las instrucciones del *Paso 3: Para generar Catálogos HTML*.
 - 8 Para comenzar a generar sólo las imágenes de sus diseños, haga clic en Generar.
Las barras de progreso en la parte inferior del diálogo de Generar Imágenes mostrarán el estado de la generación. Una vez hecho, los archivos aparecerán en la carpeta especificada de Salida de imágenes.
 - 9 Para cerrar el diálogo de Generar Imágenes, haga clic en Cancelar.

Paso 3: Para generar Catálogos HTML

- 1 Para generar páginas HTML que mostrarán sus imágenes en un catálogo, seleccione Generar páginas HTML.
- 2 En la lista de Plantillas HTML, seleccione la plantilla que quiere usar. La plantilla que seleccione determina cuántos diseños serán mostrados horizontal y verticalmente en cada página.
- 3 Para lanzar el explorador web por defecto de su ordenador y abrir la primer página de su Catálogo HTML generado, seleccione Lanzar explorador.
- 4 En la caja de Página Inicial, introduzca el número de página en que quiere que las páginas HTML comiencen. Por ejemplo, si ingresa un valor de 5 su primer página HTML comenzará en 5 y la página siguiente será 6.
- 5 Para personalizar su catálogo HTML, introduzca el título y subtítulo en las casillas respectivas.
- 6 Para comenzar a generar imágenes y catálogo HTML, haga clic en Generar.
Las barras de progreso en la parte inferior del diálogo de Generar Imágenes mostrarán el estado de la generación. Una vez hecho, los archivos aparecerán en la carpeta especificada de Salida de imágenes. Si seleccionó Lanzar explorador, su catálogo de diseños se lanzará automáticamente.



- 7 Para cerrar el diálogo de Generar Imágenes, haga clic en Cancelar.

Utilizando una tableta de digitalización

Configurando una tableta de digitalización



Para usar un tablero digitalizador, usted debería haber contestado Sí a "Tengo instalado un tablero digitalizador" durante la instalación así como tener los controladores correctos instalados de Windows® para su tablero digitalizador.

Puede digitalizar diseños con una tableta de digitalización. Si conecta una tableta de digitalización, el cuadro de diálogo Introducir Puntos de Referencia del Digitalizador aparece cuando abre un archivo nuevo o cualquier archivo de diseño existente. Este

cuadro de diálogo le muestra en dónde se encuentra su arte en la tableta de digitalización. Generalmente, digitaliza con el disco de digitalización y edita con el ratón. Sin embargo, como el disco se alinea con los puntos de trazos en el arte, puede que encuentre el disco útil al editar los puntos. Puede utilizar el disco de digitalización para digitalizar puntos en el diseño, pero tiene que utilizar el ratón o el teclado para seleccionar comandos en Tajima DG/ML by Pulse, tales como elegir diferentes tipos de puntadas o utilizar las herramientas Vista. Para información acerca de las funciones asociadas con los botones en el disco de digitalización y el ratón, véase la siguiente tabla.

Funciones del disco de digitalización y botón del ratón

Disco	Ratón	Función
1	Hacer clic izquierdo	Introducir puntos
4	Hacer clic derecho	Terminar un segmento
8		Cambiar entre una recta y una curva y viceversa

Para utilizar un disco y una tableta de digitalización:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.
El cuadro de diálogo Introducir puntos de referencia del digitalizador aparece.
- 2 En el cuadro Por alto, entre el alto actual del arte.

- 3 En el cuadro Por ancho, entre el ancho actual del arte.
- 4 En el cuadro Por factor, seleccione el factor por lo cual quiere dividir su arte.
Por ejemplo, si su arte mide 9 x 9 pulgadas, y selecciona 3x, el sistema redimensiona el diseño a 3 x 3 pulgadas. El ajuste por defecto es Por alto.



Quite el disco de digitalización del área donde está trabajando cuando digitaliza con el ratón para evitar conflictos entre el ratón y el disco de digitalización.

- 5 Para ver el tamaño de su tableta de digitalización, haga clic en Tamaño de tableta.
El cuadro gris representa su tableta de digitalización. El punto rojo es la posición del disco de digitalización en la tableta. El punto rojo se mueve cuando mueve el disco de digitalización.
- 6 Utilice el disco para colocar los puntos de referencia que definen los bordes del arte.
Cada punto de referencia que coloca se representa por un punto azul.
 - ♦ Haga clic para colocar el primer punto en la parte inferior izquierda.
 - ♦ Haga clic para colocar el segundo punto en la parte inferior derecha.
 - ♦ Haga clic para colocar el tercer punto en la parte superior derecha.
- 7 Cuando termine de fijar los puntos de referencia en el dibujo, haga clic en Aceptar.
- 8 Utilice el ratón para seleccionar el tipo de puntada que quiere digitalizar.



CAPÍTULO 18




Usando herramientas de digitalización

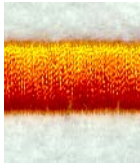


Puede crear hermosos diseños usando las poderosas herramientas de digitalización de Tajima DG/ML by Pulse. Estas herramientas le podrán ayudar para crear bordados personalizados.

En este capítulo:

- Tipos de puntadas comunes en bordados y consejos para digitalizar.
- Crear puntadas manuales y respuntes.
- Crear puntadas de cordón y relleno.
- Ramas y puntadas de ola.
- Crear y modificar segmentos de puntada de piel
- Cambiando entre herramientas automáticamente

Tipos de puntada de bordado comunes

Tipo de Puntada	Descripción	Muestra
Pespunte o caminata	El hilo se pone en una sola línea entre penetraciones de aguja sucesivas. Un pespunte o caminata es una puntada básica recta que se coloca a lo largo de líneas a un largo o a intervalos fijos.	
Dos pasadas	Otro tipo de pespunte doble. Se ponen las mismas puntadas dos veces al mismo largo de puntada, terminando donde se comenzó. Las puntadas dobles, o de dos pasadas son útiles para trabajos detallados.	
Triple	Una puntada de judía o triple utiliza tres puntadas para cada pespunte. Una puntada Bean pasa por las puntadas tres veces para hacer una puntada pespunte más gruesa. Estas puntadas son útiles para los bordes o para trabajos detallados.	

Cordón (Columna)	El hilo se pone en la tela en forma de zig-zag cuando la aguja penetra la tela, primero por un lado, luego por el otro sin penetrar la tela por en medio. Las puntadas Cordón crean una vista brillante y se utilizan para varios tipos de efectos, por ejemplo, las letras pequeñas o los bordes.	
Rellenos (Tatami)	Los rellenos se utilizan para las letras grandes o para las áreas grandes ya que las puntadas penetran la tela al pasar de un lado a otro. Si utiliza puntadas Cordón para un área grande, las puntadas están flojas, la máquina da golpes, y el hilo o la aguja pueden quebrarse porque las puntadas no penetran la tela como en los rellenos.	
Relleno Complejo	También conocido como Geflect. Las puntadas Relleno llenan las formas con puntadas paralelas. El digitalizador no tiene que digitalizar dentro de las formas porque el Relleno complejo determina cómo se digitalizarán las puntadas.	

Consejos para digitalizar

Puede crear diseños bordados utilizando digitalización en pantalla o usando un Tablero digitalizador con puck. Ambas capacidades están disponibles en todos los niveles de digitalización de Tajima DG/ML by Pulse. Las herramientas de digitalización le permiten seleccionar diferentes tipos de puntadas para la digitalización. Cuando utiliza cualquiera de las herramientas de digitalización, puede elegir digitalizar con o sin una imagen escaneada o clipart para usar como original de arte.



Los términos digitalización y picaje se utilizan indistintamente en la documentación.

Aún con todos los avances tecnológicos en máquinas y en software en la industria del bordado, la habilidad del digitalizador sigue siendo importante para tener un bordado excelente. Un buen diseño para bordado se traza especialmente, no sólo se copia de un dibujo o de una foto. Así, se puede mejorar el trazo a la hora de digitalizar. Además, los diseños buenos no sólo tienen que ser atractivos visualmente, sino que también se han de bordar bien en las máquinas.


Dibujo

- Determine el tamaño del diseño ya terminado y visualice cómo quiere que se vea el diseño final.
- Determine los tipos de puntadas apropiados al hacer una copia de su diseño al mismo tamaño que el diseño terminado.

- Haga las líneas del diseño lo más limpias posibles. El diseño limpio ahorra tiempo en la tableta de digitalización.
- Marque los trazos con líneas o con colores si piensa que ayudará a seguir el trazo. El diseño debe contener información como el tipo de puntada, la compensación de encogimiento, los colores de puntadas o las superposiciones. Debe indicar el movimiento de las puntadas y la secuencia de los segmentos.
- Utilice marcas consistentes a la hora de guardar información encontrada en el diseño original.
- Produzca dibujos detallados para poder actualizarlo, o por si se destruye el disco en dónde se guardó el diseño.
- Guarde información como la fecha, el tamaño y el nombre del diseño, igual que los movimientos digitalizados, los estilos, el nombre de archivo, la descripción, etcétera.

Bordado

- Determine en qué tela se bordará el diseño. La pana o las telas de hilos cruzados necesitan consideración especial a la hora de digitalizar. También las gorras necesitan un tratado especial.
- Decida cómo se bordará el diseño, el camino del bordado y qué se borda encima de qué. Comience en el fondo, o sea, la parte de abajo del diseño.
- Elija los colores de hilo y la secuencia.
- Intente colocar pespuntos entre regiones para que se cubran con las puntadas que siguen.

- Si una herramienta de digitalización está activada, puede pulsar **Tab** en su teclado para cambiar entre la herramienta de Pespunte  y la herramienta de digitalización activada. El usuario puede digitalizar un segmento de pespunte y pulsar **Tab** para volver a la herramienta de digitalización usada previamente.

Otros elementos a considerar

- ¿Hay especificaciones especiales del cliente?
- ¿Se ve terminado el diseño?
- ¿Hay que incluir un trazo alrededor del relleno?
- ¿Necesitan estar más anchas las columnas?
- ¿Están las letras del tamaño mínimo o más grandes?

Un digitalizador completo

- Deja tiempo para una “curva de aprendizaje”. Puede que tenga que mandar los diseños difíciles a digitalizar fuera de la compañía. Esto es lo más común.
- Practique.
- Tenga aspiraciones realistas.
- Vea los diseños como formas básicas.

Ajustar a dibujo

Ajustar a dibujo es una nueva función que le ayuda cuando está digitalizando al trazar sobre segmentos de dibujo. Cuando digitaliza manualmente, al colocar puntos individuales, ajustar a dibujo colocará automáticamente

esos puntos justo sobre un contorno cercano. Ajustar a dibujo funcionará con cualquiera de las herramientas de digitalización.



Para usar Ajustar a dibujo:

- 1 Seleccione una herramienta de digitalización.
- 2 Pulse la tecla F4 e introduzca los puntos de su diseño.



Para desactivar Ajustar a dibujo, pulse F4 de nuevo.

Usando el modo Conexión inteligente

El modo Conexión inteligente actualiza automáticamente la ubicación de las entradas y salidas (las cuentas verdes  y rojas , respectivamente) de segmentos consecutivos en la secuencia de bordado, como las del punto de conexión más cercano. Esto minimiza la longitud de cualquier conexión que deba hacerse entre segmentos adyacentes.

Hay dos situaciones en las que Conexión inteligente puede aplicarse:

- Cuando esté digitalizando nuevos segmentos. En este caso, los puntos de inicio/fin serán colocados automáticamente en los puntos de conexión más cercanos, mientras los crea.
- Retroactivamente, a los segmentos existentes. En este caso, los puntos de inicio/fin serán movidos a los puntos de conexión más cercanos cuando invoque el modo Conexión inteligente.

Para usar el modo Conexión inteligente mientras digitaliza:

- 1 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Seleccione Segmento—Modo Conexión inteligente
 - ♦ Pulse Ctrl + J en su teclado.
- 2 Digitalice sus segmentos de forma normal.
- 3 Los puntos de entrada y salida serán alineados hasta los puntos de conexión más cercanos, mientras añade nuevos segmentos.



El modo Conexión automática puede ser desactivado en cualquier momento seleccionando Segmento—Modo Conexión inteligente o pulsando Ctrl+J de nuevo.

Para aplicar Modo Conexión inteligente a los segmentos inteligentes:

- 1 Usando la herramienta de selección o de selección de lazo, seleccione los segmentos.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic derecho en los segmentos y elija Auto—Modo Conexión inteligente en el menú contextual.
 - ♦ Pulse Ctrl+Mays+J en el teclado.

Verá que los puntos de inicio y fin están ajustados al más cercano respecto al otro.



Arriba, una serie de segmentos de cordón, digitalizados individualmente; Abajo, tras seleccionar los tres y aplicar el Modo Conexión inteligente.

Ajustes de comportamiento de la herramienta de digitalización

Hay una opción en la ventana de ajustes de usuario que le permite modificar lo que sucederá cuando termine de digitalizar un segmento. Esto detiene el proceso de digitalización, cambiando la herramienta activa a la deseada sin necesidad de seleccionarla.

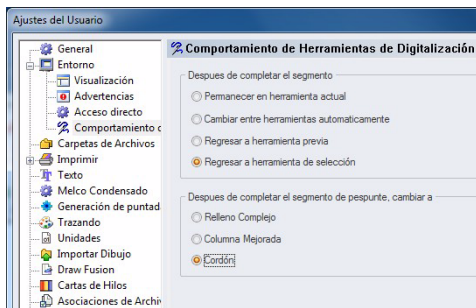
Puede ajustar esta “herramienta según comportamiento” para ajustarse mejor a la forma en que digitaliza diseño. Las opciones son:

- Permanecer en la herramienta actual.
- Cambiar entre herramientas automáticamente (ver siguiente sección para más detalles).

- Volver a la herramienta anterior.
- Volver a la herramienta de selección.

Para cambiar el comportamiento de la herramienta de digitalización:

- 1 Seleccione Elegir herramientas—Configuración—Ajustes de usuario para acceder a este parámetro.
- 2 Haga clic en Entorno en la lista de la página en la columna izquierda.
Verá la página de propiedades del entorno.
- 3 Seleccione la página “Comportamiento de herramienta digitalizar”.
Verá la siguiente página de ajustes del usuario.



- 4 Seleccione el comportamiento de la herramienta de digitalización haciendo clic en el botón circular adecuado.
- 5 Pulse aceptar para aplicar el cambio.

Cambio automático entre herramientas

Cuando active “Cambio de herramientas automáticamente”, el comportamiento del cambio de herramientas es diferente del que se aplica en las otras tres opciones. En este caso, la herramienta a la que cambia el programa dependerá de la herramienta en

uso actualmente, y de la herramienta que estaba en uso inmediatamente antes. Cuando complete un segmento, el programa pasará automáticamente a utilizar la herramienta que sea el siguiente paso lógico.

Un ejemplo del funcionamiento de “Cambio entre herramientas”

Si está activado “Cambio automático entre herramientas”, la herramienta de digitalización conmutará entre al relleno complejo y los respuntos. Digamos que, por ejemplo, está digitalizando un diseño utilizando la herramienta de relleno complejo. Tras completar el segmento de relleno, la herramienta cambiará a respunte (sin tener que seleccionar “Respunte” de entre las herramientas. Por tanto, después de completar el segmento de respunte, cambiará a relleno complejo de nuevo, y así sucesivamente.



Si actualmente está utilizando una herramienta de digitalización, también puede cambiar entre la herramienta de digitalización y la herramienta de respunte manualmente pulsando la tecla Tab. Pulsando Tab mientras digitaliza, tendrá prioridad sobre “Volver a la herramienta anterior”, “Seguir en la herramienta actual”, y “Volver a la herramienta de selección”.

El parámetro “Herramienta después de respunte”

El comportamiento de la herramienta de cambio es diferente si la herramienta actual es la de respunte. En este caso hay dos posibilidades - dependiendo del tipo de herramienta que estuviera en uso justo antes de seleccionarse el respunte.

- Si la herramienta previa era una de las herramientas de digitalización normales (por ejemplo, cordón, relleno, etc.), la herramienta volverá a la herramienta de digitalización tras haberse completado el pespunte.
- En los casos donde la herramienta previa *no* sea una de esas herramientas (por ejemplo, la herramienta de selección, una de las herramientas de dibujo, de texto, etc.), no volverá a esa herramienta cuando se termine el pespunte. En cambio, volverá automáticamente a uno de los siguientes:
 - Relleno complejo
 - Columna mejorada
 - Cordón

Para seleccionar qué herramienta está seleccionada tras el segmento pespunte, abra la ventana de ajustes de usuario. En la página de comportamiento de la herramienta de digitalización, compruebe la herramienta desada en la lista de “Después de finalizar el pespunte”.

Excepciones al comportamiento “Cambio entre herramientas”

Observe las siguientes excepciones: algunas de las herramientas de digitalización no cambian automáticamente, incluso si “Cambio automático entre herramientas” está activado. Para esas herramientas, la herramienta siempre será la misma cuando se termine un segmento:

- Punto de cruz
- Estrella
- Relleno radial
- Lentejuela manual
- Todas las herramientas de texto


- Todas las herramientas de chenilla
- Corte láser
- Relleno láser

Puntadas manuales y pespuntos

Creando puntadas de amarre personalizadas

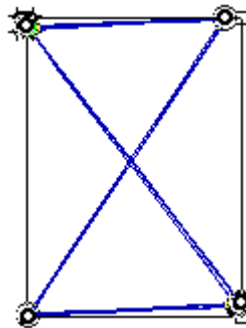
Puede crear puntadas de amarre personalizadas o utilizar las puntadas de amarre predefinidas que vienen con Tajima DG/ML by Pulse. Para crear una puntada de amarre personalizada, se digitaliza la puntada de amarre y se guarda como un archivo Motivo de Relleno programado (PFL). Entonces, se selecciona la puntada de amarre y se aplica al segmento.


Para crear puntadas de amarre personalizadas:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.
- 2 Digitalice la puntada de amarre utilizando la herramienta Manual  o Pespunte


.

Por ejemplo, cree un doble moño.




- 3 Cuando termine de crear la puntada de amarre, pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
- 4 En la barra de herramientas Edición de Puntadas, haga clic en la herramienta Seleccionar Puntadas .
- 5 Seleccione las puntadas que forman la puntada de amarre.
- 6 Coloque el puntero en un punto de puntada.
- 7 Haga clic con el botón derecho y elija Guardar como Puntada de amarre del menú de acceso directo.
El cuadro de diálogo Guardar Motivo de Relleno programado aparece.
- 8 Introduzca un nombre para su puntada de amarre. Asegúrese de guardar el archivo en la carpeta Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse\LockStitch.
- 9 Haga clic en Guardar.
Usted podrá ver ahora su puntada de amarre personalizada la próxima vez que digitalice.
- 10 Para cerrar su ventana de diseño, elija Archivo—Cerrar.
- 11 Abra un archivo de diseño nuevo o existente.
- 12 Seleccione el segmento donde quiere agregar su puntada de amarre.
- 13 Para aplicar su puntada de amarre al segmento seleccionado, haga clic en la página de propiedades Conexiones y seleccione la puntada de amarre que creó de las listas Amarre al inicio y Pt. Amarre fin.
Haga clic en Aceptar.
La puntada de amarre será aplicada al segmento.


Creando puntadas triples

Utilice la herramienta Pespunte  para crear puntadas triples. Una puntada triple también es conocida como Tres pasadas y es un pespunte dónde la máquina borda tres veces sobre cada puntada antes de moverse a la puntada siguiente. El resultado es un pespunte pesado.

Para crear puntadas triples:


- 1 En la barra de herramientas Digitalización, haga clic en la herramienta Pespunte .
- El puntero se convierte en una cruz.*
- 2 En la lista de estilos de pespunte, seleccione triple.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo para colocar sus puntos de ancla.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo para colocar sus puntos de ancla en el diseño y pulse **O** para cerrar el segmento.
- 4 pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Creando puntadas Medio triple


Utilice la herramienta Pespunte  para crear puntadas Medio Triple. Una puntada Medio Triple es una puntada de pespunte que crea un efecto ligeramente diferente que la puntada triple standard. Las puntadas Medio Triple no tienen el mismo punto de

penetración para cada puntada como tienen las puntadas triples. El largo de puntada de las puntadas varía.

Para crear puntadas medio triple:


- 1 En la barra de herramientas Digitalización, haga clic en la herramienta Pespunte  .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 En la lista de estilo pespunte del panel de propiedades, seleccione medio triple.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo para colocar sus puntos de ancla.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo para colocar sus puntos de ancla en el diseño y pulse la tecla **O** para cerrar el segmento.
- 4 pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Creando puntadas manuales y saltapuntos


Utilice la herramienta Manual  para crear puntadas manuales. Una puntada Manual se parece a un pespunte pero por cada dos puntos que se colocan, se forma una puntada. Cuando utiliza la herramienta Manual, el software deja una puntada manual en los puntos de ancla. Usted puede usar también la herramienta Manual para colocar Saltapuntos, lo que es útil para diseños con calado y lentejuelas. Un Saltapunto es un movimiento del pantógrafo sin penetración de

aguja, comúnmente usado para ir de una a otra parte del diseño.


Para crear puntadas manuales:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización, haga clic en la herramienta Manual  .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 Para crear un segmento abierto, haga lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño (puntadas manuales).
 - ♦ pulse **Ctrl** en su teclado mientras hace clic con el mouse para colocar saltapuntos en su diseño.
- 3 Para crear un segmento cerrado, complete lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño (puntadas manuales).
 - ♦ pulse **Ctrl** en su teclado mientras hace clic con el mouse para colocar saltapuntos en su diseño.
 - ♦ Pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.
- 4 Pulse **ENTER** para completar el segmento.


Creando pespuntos

Utilice la herramienta Pespunte  para crear puntadas de Pespunte. Un pespunte es una puntada básica recta que se coloca en una línea a un intervalo fijo. Cuando crea pespuntos, cada punto que digitaliza será una penetración de puntada.


Para crear pespuntos:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización, haga clic en la herramienta Pespunte .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 En la lista de estilo pespunte, seleccione un estilo para su pespunte.
La lista de Estilos de Pespunte, incluye la opción Aguja Arriba. Aguja Arriba es el movimiento de la máquina que levanta la aguja para que la aguja no tenga que penetrar el material.
- 3 Complete uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento Pespunte:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla y pulse la tecla **O** en su teclado para cerrar su segmento.
- 4 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Creando puntadas Dos Pasadas

Utilice la herramienta Pespunte  para crear puntadas Dos pasadas. Una puntada Dos pasadas se parece a un pespunte porque es una puntada recta básica colocada en una línea a un intervalo fijo. La máquina borda las puntadas dos veces al mismo largo de puntada, yendo al fin y luego regresando al inicio.

Para crear puntadas Dos pasadas:


- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Pespunte .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 En la lista Estilo de Pespunte, seleccione Dos pasadas.
- 3 Siga uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla. Haga clic con el botón derecho del mouse para completar el segmento.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla y pulse **O** para cerrar su segmento. Haga clic con el botón derecho del ratón para completar el segmento.

Creando un segmento de lentejuela manual

Si tiene una máquina con posibilidad de colocar lentejuelas, puede poner lentejuelas en los diseños utilizando la herramienta de lentejuela manual.

La herramienta trabaja cambiando hacia atrás y hacia delante entre los dos modos - colocando puntadas manuales (como la herramienta de pespunte manual) y dejando caer lentejuelas. La herramienta empieza en modo puntadas, y cambia al modo de lentejuelas pulsando la barra espaciadora. Después de que se coloca cada lentejuela, la herramienta cambia automáticamente a modo manual, para que las puntadas de amarre puedan ser colocadas.

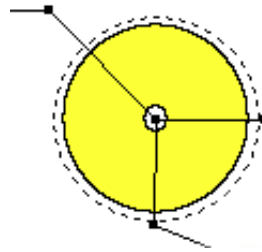
Para utilizar la herramienta de lentejuela manual:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización, haga clic en la herramienta de lentejuela manual .
- 2 Pulse en la zona de trabajo de la pantalla para colocar los puntos de referencia (puntadas manuales).
- 3 Para cambiar al modo de lentejuela manual, pulse y suelte la barra espaciadora.
El cursor cambia a un contorno de lentejuela.
- 4 Mueva el contorno de lentejuelas a la posición deseada y haga clic izquierdo.
La lentejuela es colocada en el diseño, y el cursor cambia a una cruz, mostrando que está de nuevo en el modo de puntadas manuales.
- 5 Utilice el modo manual para colocar puntadas de atacado entre el final de la lentejuela y el centro.

Cuando coloque las puntadas de amarre, debe tener en cuenta el diámetro de la aguja, para evitar que golpee la lentejuela. Sin embargo, todos los puntos de penetración de aguja necesitan tener al menos $\frac{1}{2}$ del ancho de la aguja de separación desde el extremo de las lentejuelas.



Para ayudar a la colocación de esas puntadas exteriores, la herramienta de lentejuela manual incluye un ajuste que dibuja una línea intermitente a una distancia de diámetro determinada por el usuario alrededor del centro de la lentejuela. El borde sirve para ayudarle a colocar las puntadas de amarre, de forma que no tropiecen con la lentejuela.



Detalle de un segmento de lentejuela manual con tamaño de 8 mms y 8.8 mms de distancia del borde; el borde de la lentejuela muestra por tanto un espacio extra alrededor del borde de la lentejuela.

- 6 Proceda a la siguiente ubicación donde planee colocar una lentejuela, y repita los pasos 2-5 hasta colocar todas las lentejuelas.
- 7 Pulse **ENTER** para completar el segmento.

Ajustando los parámetros para un segmento de lentejuela manual

Los valores para lentejuela manual pueden ser ajustados en las páginas de propiedades de segmentos. Para abrir esas páginas, seleccione Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas—Propiedades, o pulse Ctrl+E y elija Propiedades del menú contextual.

Propiedades de lentejuela manual:

- **Tamaño:** Diámetro de la forma de lentejuela elegida (para formas no circulares, el baremo es la intersección más larga pasando por el centro de la lentejuela).
- **Forma de la lentejuela:** Puede ser elegida de una lista desplegable de formas de lentejuela almacenadas.

- **Tamaño del agujero:** Diámetro del agujero del centro de la lentejuela.
- **Tamaño del borde:** El diámetro de la línea intermitente del borde alrededor de la forma de la lentejuela.
- **Longitud del pespunte:** La longitud de las puntadas para un segmento de pespunte en el segmento de lentejuela manual (ver borde del pespunte).
- **Umbral del pespunte:** Esta es una medida de longitud que define la distancia mínima entre los puntos digitalizados con la herramienta de lentejuela manual en el segmento de lentejuela manual. Bajo esta longitud, la herramienta conservará las puntadas manuales, mientras las coloca; sobre el borde, un pespunte se insertará automáticamente en lugar de las puntadas manuales.
- **Color de lentejuela:** El color está basado en una elección de entre los colores disponibles en las cartas de hilo. Vea “Trabajando con cartas de hilos”.
- **Contar:** Visualiza el número de lentejuelas colocadas en el segmento seleccionado.


Puntadas de cordón y relleno

Convirtiendo segmentos steil a segmentos de camino de cordón

Usted puede convertir segmentos steil a segmentos de camino cordón para aprovechar las líneas de ángulo que están

aplicadas a las esquinas, de tal manera que puede ajustar la dirección de las puntadas y tener las ventajas de los comandos de esquinas personalizadas para fijar cualquier esquina problemática.


Para convertir segmentos steil a segmentos de camino cordón:

- 1 Seleccione el segmento steil.
- 2 Haga algo de lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en Convertir  en la cinta y elija Steil a Camino Cordón desde el menú de acceso rápido.
 - ♦ Pulse = en su teclado y elija Segmentos desde el menú de acceso rápido.
- 3 Pulse Ctrl+E y elija Convertir segmento a—Steil a Camino Cordón desde el menú de acceso rápido.
- 4 Ajuste las líneas de ángulo o use la función de Esquinas Personalizadas para modificar las esquinas.

Creando cordones o rellenos con agujeros

Utilice la herramienta Relleno Complejo para crear segmentos cordón o relleno con agujeros. Puede elegir entre diferentes motivos. Los “agujeros” representan las áreas que no tendrán puntadas.

Para crear puntadas de cordón o relleno con agujeros:

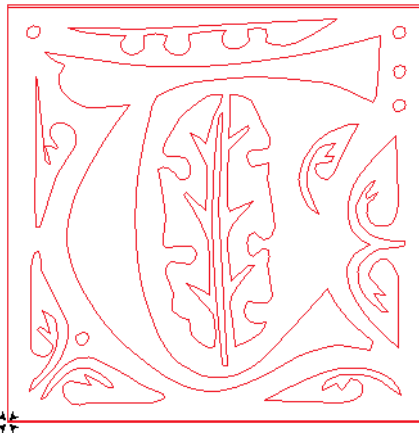
- 1 En la barra de herramientas Digitalización, haga clic en la herramienta Relleno complejo  .
El puntero se convierte en una cruz.

- 2 En la lista Motivos de la cinta, seleccione un tipo de Cordón o motivo de Relleno.



Para cambiar las propiedades de su segmento, haga clic en la pestaña apropiada en el panel de propiedades y haga los cambios de ajustes.

- 3 Haga clic para digitalizar el segmento.
- 4 Pulse **O** para completar la parte exterior del segmento.
- 5 Siga haciendo clic dentro del segmento para digitalizar donde desea los agujeros. Pulse **O** nuevamente para completar la parte interior del segmento.



- 6 Pulse **ENTER**.
- 7 Para fijar los puntos de entrada y de salida y las líneas de ángulo, vea los siguientes pasos:
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha verde con una cuenta blanca, haga clic en dónde quiere el punto de entrada (cuenta verde).
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha roja con una cuenta blanca, haga clic en dónde quiere el

punto de salida (cuenta roja triangular).

- ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha pequeña con una cuenta, haga clic y arrastre de izquierda a derecha para colocar una línea de ángulo en su segmento.


Se crea un segmento Relleno complejo con agujeros.



Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta Columna

Utilice la herramienta Columna para crear puntadas de Cordón o Relleno. La herramienta Columna le permite digitalizar un segmento Cordón o Relleno utilizando la entrada tradicional de digitalización, colocando puntos de ancla de lado a lado (punto-contra-punto). También puede entrar tanto puntos rectos como curvos en el mismo segmento. En ciertos niveles del software puede crear segmentos ramificados con la herramienta Columna.

Para crear puntadas Cordón o Relleno:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Columna  .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 En la lista Motivos seleccione un tipo de motivo.




Para cambiar las propiedades de su segmento verá las páginas de propiedades. Haga clic en la página apropiada y haga los cambios de ajustes.

- 3 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic para crear un segmento de Columna recta.
Por ejemplo, puede digitalizar una columna sencilla al colocar sólo cuatro puntos. Coloque un punto. Arrastre su mouse y coloque el segundo punto a la derecha del primer punto. En seguida, arrastre su mouse y coloque el tercer punto arriba del primer punto. Finalmente, arrastre su mouse y coloque el cuarto punto a la derecha del tercer punto.
- 4 Para crear una Columna con una curva ligera, pulse **ENTER** en su teclado.
El puntero se convierte en una cruz con un arco.
- 5 Digitalice como si fuera una puntada Columna.
- 6 Pulse ENTER en su teclado para completar el segmento.

Creando puntadas con la herramienta Relleno complejo

Utilice la herramienta Relleno complejo para crear puntadas Cordón o Relleno. Usted selecciona un tipo de Cordón o motivo Relleno de la lista de Motivos en la cinta, o en la página de propiedades de Rellenos.

Para crear puntadas Cordón o Relleno:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización o en la carpeta Digitalización del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Relleno complejo  .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 En la lista Motivos seleccione un tipo de Cordón o motivo de Relleno.



Para cambiar las propiedades de su segmento verá las páginas de propiedades. Haga clic en la página apropiada y haga los cambios de ajustes.

- 3 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic para digitalizar un segmento.
- 4 Pulse **O** para cerrar el segmento.
- 5 Pulse **ENTER** para completar el segmento.
- 6 Para fijar los puntos de entrada y de salida y las líneas de ángulo, vea los siguientes pasos:
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha verde, haga clic en dónde quiere el punto de inicio. Puede ver una cuenta verde donde usted hizo clic y el puntero se convierte en una flecha roja.
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha roja, haga clic en donde quiere el punto de fin. Puede ver una

cuenta roja triangular donde usted hizo clic y el puntero se convierte en una flecha pequeña con una cuenta.




Después de cerrar el segmento, puede hacer clic derecho para fijar rápidamente los puntos de entrada y de salida y la línea de ángulo, aceptando los ajustes predeterminados del sistema.

- Cuando el puntero se convierte en una flecha pequeña con una cuenta, haga clic y arrastre de izquierda a derecha para colocar una línea de ángulo en su segmento. Usted no puede agregar líneas de ángulo adicionales a un Relleno complejo. Cuando crea un segmento Relleno complejo, le puede asignar una sola línea de ángulo.

Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta columna mejorada

La herramienta Columna Mejorada le permite digitalizar un segmento cordón o relleno utilizando la entrada tradicional de digitalización, colocando puntos de ancla de lado a lado. También puede entrar puntos rectos y curvos en el mismo segmento. En ciertos niveles del software puede crear segmentos ramificados con la herramienta Columna mejorada.

Para crear puntadas Cordón o Relleno:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización o en la carpeta Digitalización del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Columna mejorada .

El puntero se convierte en una cruz.

- 2 En la lista Motivos seleccione un tipo de Cordón o motivo de Relleno.



Para cambiar las propiedades de su segmento verá las páginas de propiedades. Haga clic en la página apropiada y haga los cambios de ajustes.

- 3 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic para crear un segmento recto de columna. Cuando coloca puntos rectos, un cuadrado aparece alrededor del punto.

El ancho de la columna se visualiza en la línea de estado.
- 4 En el espacio de trabajo, pulse la tecla **CTRL** para crear una columna curva.

Cuando coloca puntos curvos, un círculo aparece alrededor del punto. El ancho de la columna se visualiza en la línea de estado.
- 5 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Consejos

- Si quiere alinear el punto siguiente con el punto anterior, pulse la tecla **MAYÚSCULA**. Así se limitan los puntos que se entran a incrementos de 15°.

Creando puntadas cordón o relleno con la herramienta Camino Cordón

Utilice la herramienta Camino Cordón para crear un segmento que rellena un área con puntadas Cordón y Relleno. Hasta que usted no agregue una línea de ángulo, los segmentos de Camino Cordón se parecen a los segmentos de arte que no tienen información de puntadas.

Si tiene dificultades al digitalizar el segmento utilizando las curvas Bezier, vea "Introducción a las curvas Bezier".



Cuando coloca líneas de ángulo en un segmento Camino Cordón la cuenta de inicio está colocada en la primera línea de ángulo que traza, y la cuenta de fin en la segunda línea de ángulo que traza.

Para crear puntadas Camino cordón:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Camino Cordón



El puntero se convierte en una cruz.

- 2 Complete uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento Camino Cordón:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo para colocar los puntos de ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo para colocar los puntos de ancla y pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.
- 3 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

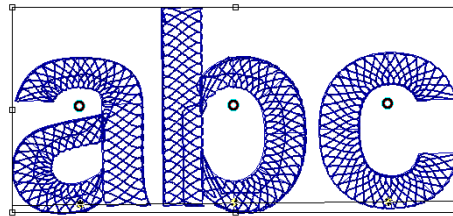


Para añadir líneas de ángulo, vea "Agregando líneas de ángulo a segmentos".

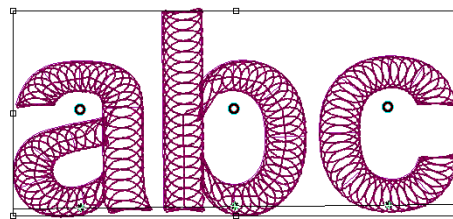
Aplicando efectos de remolino satín en segmentos de camino cordón

Ahora puede crear un efecto de remolino con segmentos de Camino Cordón. Puede crear un efecto de Remolino o Remolino Doble en textos o segmentos de cordón (satín).

Para más información sobre cómo cambiar los ajustes de Remolino Satín, vea "Configurando ajustes de segmentos Remolino Satín".



Efecto de Remolino doble



Efecto Remolino

Para aplicar efectos de remolino satín:


- 1 Cree su texto, seleccione un segmento existente de texto o de cordón.
- 2 Pulse **Ctrl+E** en su teclado y elija **Propiedades del menú**.
Aparecen las páginas de propiedades de Ajustes de segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de **Cordón**.

- 4 En la lista de Tipo de Motivo Relleno, seleccione uno de los siguientes tipos de motivo:
 - ♦ Remolino Doble
 - ♦ Remolino
- 5 Haga clic en Aceptar.
Verá el texto o el segmento satín modificados.

Creando puntadas de cordón o relleno con la herramienta Estrella

Use la herramienta Estrella para crear un segmento circular u ovalado con puntadas que van de un extremo al otro del círculo. Los segmentos bordados tienen puntadas que no son planas, más bien curvas, para formar un pequeño relieve. Los segmentos Estrella pueden ser usados para crear los ojos en los diseños de animales o las joyas en una corona.

Para crear un segmento Estrella:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Estrella . *El puntero se convierte en una cruz.*
- 2 En el espacio de trabajo del diseño, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para dibujar un óvalo, haga clic y arrastre hasta formar el óvalo.
 - ♦ Para dibujar un óvalo con un punto central como referencia, mantenga apretado **CTRL** y haga clic y arrastre para formar el óvalo.
 - ♦ Para dibujar un círculo mantenga apretado **MAYS** y haga clic y arrastre para formar el círculo.

- ♦ Para dibujar un círculo con un punto central de referencia, mantenga apretado **MAYS+CTRL** y haga clic y arrastre para formar el círculo.

Creando puntadas de cordón automáticamente con la herramienta Auto Satin

Use la herramienta Auto Satin para automatizar el proceso de creación de segmentos de Cordón.

Para usar la herramienta Auto Satin:

- 1 Seleccione dos segmentos de arte.



Uno de los segmentos de arte seleccionados debe estar contenido en el otro.

- 2 Haga clic derecho o pulse Ctrl+E en su teclado.

Aparecerá un menú contextual.

- 3 Elija Auto—Auto Satin.


Verá los segmentos de arte seleccionados convertidos en segmentos de cordón.

Creando puntadas steil

Utilice la herramienta Steil para crear puntadas Steil. Una puntada Steil es una puntada Cordón de ancho constante que genera una puntada a una distancia igual de los puntos de ancla colocados. Esta puntada Cordón pequeña se utiliza normalmente para bordes o para detalles.

Si tiene dificultades al digitalizar el segmento utilizando las curvas Bezier, vea "Introducción a las curvas Bezier".

Para crear puntadas Steil:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Steil .

El puntero se convierte en una cruz.




Para cambiar las propiedades de su segmento verá las páginas de propiedades. Haga clic en la página apropiada y haga los cambios de ajustes.

- 2 Haga uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento Steil:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo para colocar los puntos de ancla y pulse la tecla **O** en su teclado para cerrar el segmento.
- 3 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Creando puntadas con la herramienta de relleno radial

La herramienta de relleno radial permite crear un segmento con puntadas cosidas desde dentro hacia fuera. El centro del segmento de relleno radial puede ser movido manualmente para crear un interesante efecto. También puede convertir un segmento existente a segmento de relleno radial desde el menú contextual.

Para crear puntadas de relleno radial:


- 1 En la barra de herramientas de digitalización pulse la herramienta de relleno radial .

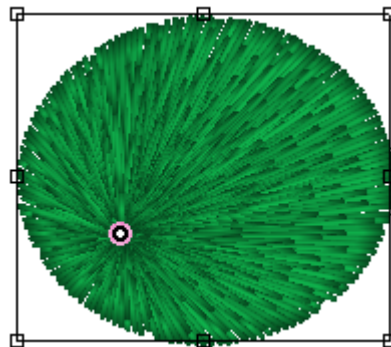
El cursor se convierte en una cruz.

- 2 En la lista de patrones de la cinta, seleccione un relleno de tipo satin o relleno.



Para cambiar las propiedades de su segmento verá las páginas de propiedades. Haga clic en la página apropiada y haga los cambios de ajustes.

- 3 En la zona de trabajo del diseño, haga clic izquierdo con el ratón para digitalizar el segmento.
- 4 Pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.
- 5 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
Verá su segmento con puntadas.
- 6 Para cambiar la posición del punto de Inicio/Fin en el segmento de relleno, pulse en la cuenta verde de inicio y arrástrela.
- 7 Para cambiar el punto central del segmento de puntadas radiales, mueva el puntero del ratón sobre la cuenta central hasta que cambie a una punta de flecha . Pulse y arrastre para cambiar la posición del centro, y suéltelo.

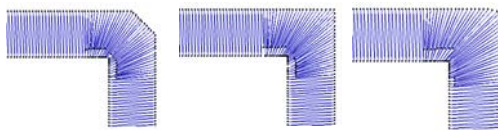


Ajustando puntadas de cordón y de relleno

Aplicando una forma a puntadas steil con esquinas cerradas

Puede aplicar una forma de esquina a las puntadas Steil. Las formas que puede elegir incluyen biselada, ingleteada y redonda.

En la siguiente figura se muestran las formas de esquina biselada, ingleteada y redonda.



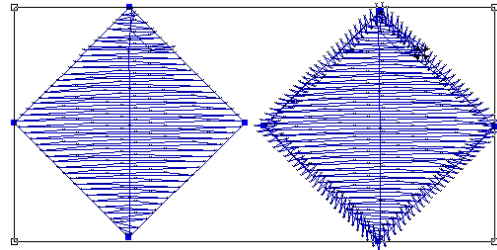
Biselada Ingleteada Redonda

Para utilizar Forma de esquina:

- 1 Seleccione el segmento steil.
- 2 En el panel de propiedades haga clic en la pestaña de steil para visualizar sus parámetros.
- 3 Bajo Esquinas de steil, seleccione el campo de forma de esquina.
- 4 En la lista Forma de esquina, seleccione una: Biselada, Ingleteada o Redonda. *Verá el segmento steil modificado.*

Añadiendo un borde steil a segmentos de relleno complejo


Puede añadir un borde Steil alrededor de un segmento Relleno Complejo para definir el relleno de otras áreas del diseño.



Segmento Relleno Complejo y Segmento Relleno Complejo con borde

Para añadir un borde steil:

- 1 Seleccione el segmento Relleno complejo.
- 2 Pulse Mays+B para crear el borde steil. *El borde steil aparece alrededor del relleno.*
- 3 Para ajustar los parámetros del borde steil (Por ejemplo, ancho, inserción o estilo de esquina) seleccione la pestaña

steil  en el panel de propiedades. *Para más información, vea propiedades de steil. .*

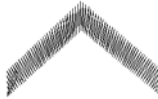



Aplicando esquinas personalizadas para ajustar puntadas de esquina cordón


Tradicionalmente ha sido difícil para los digitalizadores encontrar una manera de digitalizar las puntadas de esquina. Puede utilizar los comandos de esquina personalizada para manejar las esquinas difíciles.

Dependiendo del modo de interface de usuario seleccionado, la manera de aplicar esquinas personalizadas variará.

Para más información sobre modos de inter-

face de usuario disponibles en el software, vea “Cambiando el Modo de Interface de Usuario en Tajima DG/ML by Pulse”.

Tipo de esquina	Lo que hace	Cómo se ve
Standard	Las puntadas de esquina se generan y se acortan de acuerdo con el Estilo de puntada corta.	
AutoGirar	Igual que standard, pero las puntadas de esquina no girarán hasta que estén cerca de la esquina. Usted define qué tan cerca quiere las puntadas de esquina.	
Ingleteada	Junta las puntadas de esquina como un marco; ideal para las esquinas que tienen un ángulo agudo. Utilice Ingleteada para los ángulos de esquina de 60 a 130 grados.	
Bordado a Mano	Genera puntadas de esquina que parecen estar bordadas a mano o con una máquina de coser. Se utilizan principalmente para las aplicaciones.	

Tipo de esquina	Lo que hace	Cómo se ve
Traslapo	Superpone puntadas que están a un ángulo muy agudo, por ejemplo 30 o 45 grados. Utilice Traslapo para los ángulos de esquina desde 0 hasta 60 grados. Traslapo funciona bien para las formas con picos. Evite utilizar Traslapo para las esquinas regulares. Como se diseñó para esquinas agudas, puede que no obtenga el resultado esperado.	



Usted debe trabajar en un ángulo de esquina en punta con forma de V para que las esquinas personalizadas se apliquen.

Para aplicar esquinas personalizadas a puntadas cordón:

- 1 En la barra de herramientas Edición haga clic en la herramienta Líneas de ángulo



- 2 Seleccione el segmento Cordón.
- 3 Agregue una línea de ángulo a la esquina del segmento, si el segmento no tiene una. Para ver cómo añadir una línea de ángulo, vea "Agregando líneas de ángulo a segmentos".
- 4 Coloque el puntero sobre la cuenta de la línea de ángulo en una de las esquinas del objeto.

El puntero se convierte en un triángulo pequeño.

- Haga clic con el botón derecho y seleccione el tipo de esquina personalizada del menú de acceso directo.
Una vez que haya seleccionado un tipo de esquina, las cuentas de línea de ángulo cambian de color para indicar que Esquina personalizada está activado.

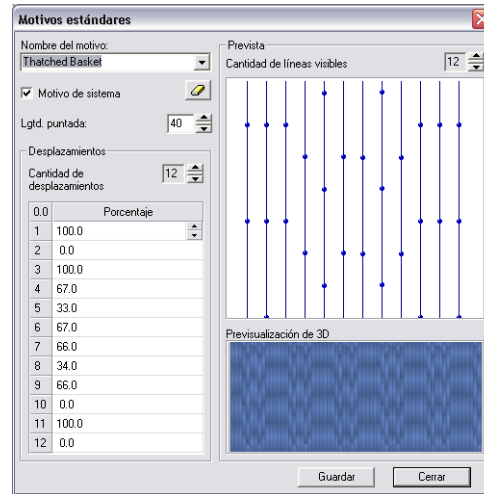
Creando motivos de rellenos estándar

El diálogo Motivos Standard le permite visualizar y manipular los desplazamientos usados para crear motivos de Rellenos Standard. Usted puede denominar los nuevos motivos de Rellenos Standard, suprimir motivos de Rellenos Standard existentes y configurar el largo de puntada para los motivos de Rellenos. Los desplazamientos usados para los nuevos motivos de Rellenos Standard también se pueden visualizar y ser modificados.

Una representación 3D de las formas de los rellenos se visualiza en el diálogo Motivos Standard. Las cuentas azules representan los puntos de penetración de las puntadas. Estas cuentas pueden ser movidas haciendo clic y arrastrándolas, permitiéndole cambiar la forma. Los ajustes de Cantidad de líneas visibles controlan cuantas líneas se visualizan en la vista 3D.

Para crear un motivo de relleno estándar:

- Seleccione Archivo—Nuevo.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
- Elija Herramientas—Motivo Standard...
Puede ver el diálogo de Motivos Standard.



- En la lista de Nombre del motivo, introduzca un nombre para el nuevo motivo.
- Haga clic en Guardar.
- En el cuadro Largo de puntada, introduzca el largo de puntada (pts) que quiere para su motivo.
- En la caja Cantidad de desplazamientos, introduzca el número de desplazamientos (offsets) que quiere para su motivo.
Puede también ajustar los desplazamientos arrastrando las cuentas del motivo en la caja de Previsualización en la parte derecha de la caja de diálogo.
- En las cajas de Porcentaje, introduzca los porcentajes de desplazamiento que quiere para sus motivos.
La esquina inferior derecha de la ventana muestra una vista 3D de los motivos de Relleno Standard.
- En la caja de Cantidad de Líneas visibles, introduzca el número de líneas para el motivo que quiere visualizar en la caja de vista 3D.

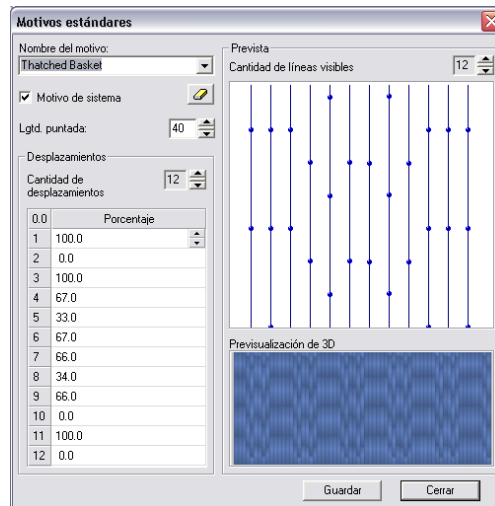
- 9 Haga clic en Guardar para guardar sus cambios.
Puede ahora elegir el nuevo motivo de la lista de motivos existentes y aplicarla a sus diseños.
- 10 Haga clic en Cerrar para cerrar el diálogo de Motivos Standard.

Editando motivos de relleno estándar

Usted puede editar o borrar motivos de Relleno Standard existentes. Los desplazamientos usados para el nuevo motivo de Relleno Standard también son visualizados y pueden ser modificados. La esquina inferior derecha de la ventana muestra una vista 3D del motivo de Relleno. Todas estas ventanas se actualizan reflejando cualquier cambio en los desplazamientos.

Para editar un motivo de relleno estándar:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.
Puede ver una nueva ventana de diseño.
- 2 Elija Herramientas—Motivo Standard...
Puede ver el diálogo de Motivos Standard.



- 3 Desde la lista Nombre del motivo, elija el motivo que quiere editar.
- 4 En la caja de Largo de puntada, entre el largo de puntada (pts) que quiera para su motivo.
- 5 En la caja Cantidad de desplazamientos, entre el número de desplazamientos (offsets) que quiere para su motivo.
- 6 En las cajas de Porcentaje, introduzca los porcentajes de desplazamiento que quiere para su motivo o haga clic y arrastre las cuentas en la ventana de previsualización.
- 7 Haga clic en Guardar para guardar los cambios.
Sus cambios toman efecto inmediatamente, por lo que usted puede aplicar este motivo a su diseño.
- 8 Haga clic en Cerrar para cerrar el diálogo de Motivos Standard.

Cambiando las líneas de ángulo en un segmento relleno complejo

Puede cambiar el ajuste de ángulo para cambiar la dirección de puntadas de un segmento de Relleno Complejo. En lugar de arrastrar las cuentas de las líneas de ángulo para ajustar el ángulo, puede hacer clic con el botón derecho y seleccionar un ajuste de ángulo del menú de acceso directo.

Para cambiar el ajuste de ángulo:

- 1 Seleccione el segmento Relleno Complejo.
- 2 Mueva el puntero encima de una de las cuentas de línea de ángulo en la línea de ángulo que quiere cambiar.
- 3 Cuando el puntero se convierte en un triángulo pequeño, haga clic con el botón derecho.
Verá un menú de acceso rápido.
- 4 Seleccione el ajuste de ángulo que quiera desde el menú.

Los ajustes de ángulo varían desde Fijar ángulo a 0 hasta Fijar ángulo a 315 grados.

Una vez seleccionado, la línea de ángulo del relleno cambia automáticamente al ángulo que seleccionó.

Conectando puntadas de columna

Puede conectar puntadas de columna, también conocidas como puntadas Cordón, con el modo Conectar. Las herramientas de Digitalización que crean puntadas de columna incluyen las herramientas Columna y Columna mejorada. Necesita conectar punta-


das de columna al digitalizar los segmentos de columna largos e irregulares. La posición de las conexiones de segmento depende de si la columna cambia de ancho, dirección y orden de bordar, ángulo de puntadas o forma (columna recta a columna curva).

Para conectar segmentos:

- 1 Después de digitalizar un segmento, coloque el puntero en el punto en dónde quiere juntar el siguiente segmento que va a digitalizar.
- 2 Mantenga presionada la tecla F3.
En la línea de estado se indica que el modo Conectar está activado.
- 3 Coloque el punto de conexión.
- 4 Siga digitalizando el segmento.

Aplicaciones

Sobre los bordes de aplicación

Utilice la herramienta Aplicación  para crear un borde de aplicación alrededor de su aplicación. Un borde de aplicación es parecido a un borde de puntada Steil. Si tiene dificultades al digitalizar el segmento utilizando las curvas Bezier, vea "Introducción a las curvas Bezier".


Puede encontrar los ajustes de Aplicación dentro de la página de propiedades de ajustes de segmentos Aplicación. Para crear un Borde Aplicación alrededor de su aplicación, debería saber cómo acceder a la página de propiedades de ajustes de segmento Aplicación y crear las siguientes puntadas:

- **Puntada Pespunte:** La puntada de Pespunte sigue el contorno de la forma de la aplicación en la tela. La puntada de Pespunte también le permite al operador saber exactamente dónde colocar la pieza de aplicación sobre la tela. Después de ésta puntada, la máquina se detiene para que la aplicación pueda ser colocada sobre la tela.
- **Puntada de amarre:** Las puntadas de amarre sujetan la aplicación a la tela. Esta puntada asegura que las piezas de aplicaciones no se muevan cuando se cosen los bordes de la aplicación.
- **Puntada para borde de aplicación:** El borde de la aplicación es similar al borde steil. El borde de la aplicación sigue el contorno de la forma de la aplicación y asegura el agarre de la aplicación a la tela, terminando el diseño.

Las puntadas Pespunte, amarre y Borde Aplicación tienen sus propias secciones en la página de propiedades de Aplicación. Seleccionando las casillas de verificación apropiadas en cada sección, puede activar o desactivar estos componentes de Borde Aplicación. Por ejemplo, puede tener un segmento de aplicación hecho de un Pespunte y Borde Aplicación pero sin puntadas de amarre. Las casillas de verificación que no estén seleccionadas, deshabilitarán todos los ajustes relacionados con ese componente de Borde Aplicación.

Creando un borde de aplicación

Paso 1: Para acceder a los ajustes de segmentos de aplicación

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Aplicación  .
El puntero se convierte en una cruz.
- 2 Abra la página de propiedades de ajustes de la herramienta.
- 3 Seleccione la página de propiedades Aplicación y haga cambios a los ajustes.

Paso 2: Para crear un pespunte

- 1 Para crear un pespunte para su borde de aplicación, seleccione Posicionamiento Pespunte, si aún no está seleccionado.
- 2 En la caja de Largo de Puntada, introduzca el largo de cada pespunte.
- 3 En la casilla de Desplazamiento, introduzca la distancia que el pespunte se desplazará del contorno del segmento..



El valor de desplazamiento puede ser positivo o negativo. Este valor determinará de qué lado del contorno se bordará el pespunte.

- 4 En la lista de Parada, seleccione uno de los siguientes comandos que aparecen inmediatamente después de su última puntada en el Pespunte:
 - ♦ **Ninguno:** No aplica ningún comando luego de su última puntada en el Pespunte.
 - ♦ **Paro:** Aplica un comando de parada después de su última puntada en el pespunte.

- ♦ **Parada con cambio de color:** Aplica un comando de parada y un cambio de color luego de su última puntada en el Pespunte.
- 5 En la caja de distancia Marco Afuera, introduzca un valor de distancia para determinar cuánto se moverá el marco hacia afuera.
- Luego del pespunte inicial, la máquina se detendrá para darle al operador la posibilidad de colocar la pieza de aplicación. Seleccionando el ajuste de Marco hacia afuera logra que el marco de la máquina se mueva hacia afuera una distancia especificada por el operador, haciendo más fácil colocar la aplicación en la tela. Por ejemplo, si el valor de distancia es de 50.00mm, el marco se moverá 50.00mm verticalmente desde la última puntada de Pespunte hacia arriba del diseño. Entonces la máquina colocará una Parada o Parada cambio de color en esa posición, volviendo a la posición original y continuando el bordado.



Elegir un valor de distancia para marco afuera le permite a los operadores más espacio para trabajar con un diseño mientras la cabeza de la máquina se posicionará fuera del diseño.

- 6 Para completar su Pespunte, haga clic en Aceptar y vaya al *Paso 5: Para completar pespunte, amarre y borde aplicación.*
- 7 Para agregar componentes de amarre o Borde Aplicación, vaya a los pasos apropiados.

Paso 3: Para crear una puntada de amarre

- 1 Para crear una puntada de amarre para su borde aplicación, seleccione amarre, si aún no está seleccionado.
- 2 De la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada:
 - ♦ E-puntada
 - ♦ Pespunte
 - ♦ ZigZag
- 3 En la caja de Desplazamiento (sólo para Pespuntes), introduzca la distancia que la puntada de amarre será desplazada desde el contorno del segmento.



El valor de desplazamiento puede ser positivo o negativo. Este valor afectará de qué lado del contorno se bordará la puntada de amarre.

- 4 En la caja Ancho (sólo para puntadas de ZigZag y E-puntada), introduzca el ancho de las puntadas E-puntada o ZigZag.
- 5 En la caja de # de Repeticiones, introduzca el número de veces que la puntada de amarre será bordada. Sólo valores iguales a 1 o mayores son permitidos. Luego de que todas las repeticiones son bordadas, una parada será aplicada, si es aplicable.
- 6 En la caja Largo de puntada, introduzca el largo de cada puntada de amarre.
- 7 En la caja de Adentro (sólo para puntadas de Steil y E-puntada), introduzca un valor porcentual. El valor porcentual es la cantidad de la puntada de amarre que quiere bordar dentro de la línea de segmento de aplicación.
- 8 En la caja Densidad (sólo para puntadas de ZigZag y E-puntada), introduzca la

densidad de las puntadas E-puntada o ZigZag.

- 9 De la lista de Parada, seleccione uno de los siguientes comandos para que aparezca inmediatamente después de su última puntada de amarre:

- ♦ **Ninguno:** No aplica comando después de su última puntada de amarre.
- ♦ **Parada:** Aplica un comando de parada después de su última puntada de amarre.
- ♦ **Parada con cambio de color:** Aplica un comando de parada y un cambio de color después de su última puntada de amarre.

- 10 En la caja de distancia Marco Afuera, introduzca un valor de distancia para determinar cuánto se moverá el marco hacia afuera. Luego de la puntada de amarre inicial, la máquina se detendrá para darle al operador la posibilidad de colocar la pieza de aplicación. Seleccionando el ajuste de Marco hacia afuera logra que el marco de la máquina se mueva hacia afuera una distancia especificada por el operador, haciendo más fácil colocar la aplicación en la tela. Por ejemplo, si el valor de distancia es de 50.00mm, el marco se moverá 50.00mm verticalmente desde la última puntada de amarre hacia arriba del diseño. Entonces la máquina colocará una Parada o ParadaConColor en esa posición, volviendo a la posición original y continuando el bordado.



Elegir un valor de distancia para marco afuera le permite a los operadores más espacio para trabajar con un diseño mientras la cabeza de la máquina se posicionará fuera del diseño.

- 11 Para completar su amarre, haga clic en Aceptar y vaya al *Paso 5: Para completar pespunte, amarre y borde aplicación.*
- 12 Para agregar componentes de Pespunte o Borde Aplicación, vaya a los pasos apropiados.

Paso 4: Para crear puntadas de borde de aplicación

- 1 Para crear un Borde de aplicación para su aplicación, seleccione Borde Aplicación, si aún no está seleccionado.
- 2 De la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada:
 - ♦ E-puntada
 - ♦ Pespunte Programado
 - ♦ Steil
- 3 De la lista de Motivos (sólo para Pespuntes Programados), seleccione un motivo programado que será usado para el borde de aplicación.



Estos motivos estarán disponibles para pespuntes y rellenos programados.

- 4 En la caja de Desplazamiento (sólo para Pespuntes Programados), introduzca la distancia que el borde de aplicación será desplazado desde el contorno del segmento.
- 5 En la caja de Ancho (sólo para E-puntada y Steil), introduzca el ancho para puntadas del borde de aplicación.
- 6 En la caja # de Repeticiones, introduzca el número de veces que el borde de aplicación será bordado. Sólo valores iguales a 1 o mayores son permitidos. Luego de que todas las repeticiones son bordadas, son aplicadas paradas, si es aplicable.

- 7 En la caja Largo de Puntada, introduzca el largo de cada puntada para el borde de aplicación.
- 8 En la caja de Adentro (sólo para puntadas de Steil y E-puntada), introduzca un valor porcentual. El valor porcentual es la cantidad del borde de aplicación que quiere bordar dentro de la línea de segmento de aplicación.
- 9 En la caja de Densidad (sólo para E-puntada y Steil), introduzca la densidad de Steil o E-puntadas.
- 10 De la lista Esquinas (sólo para Steil), seleccione uno de los siguientes estilos de esquinas steil.



El estilo de esquina steil que seleccione ajustará automáticamente las esquinas para mejorar la calidad de las puntadas.

- ♦ Ninguna
 - ♦ Estilo A
 - ♦ Estilo B
- 11 Para completar su Borde Aplicación, haga clic en Aceptar y vaya al *Paso 5: Para completar pespunte, amarre y borde aplicación*.
 - 12 Para agregar componentes de Pespunte o amarre, vaya a los pasos apropiados.

Paso 5: Para completar pespunte, amarre y borde aplicación

- 1 Haga uno de los siguientes pasos para punchar el segmento:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos ancla

en su diseño y pulse **H** en su teclado para cerrar el segmento.

- 2 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.



Puede dividir el segmento de aplicación después de crearlo, en sus componentes, por ejemplo el pespunte, el hilván y los componentes del borde. Seleccione la aplicación, haga clic derecho y elija Proceso—Desbaratar aplicación. El pespunte y el hilván serán procesados como pespuntos separados, y la zona del borde será procesada como un segmento steil independiente.

Nota: Desbaratar aplicación no funcionará si la puntada E se ha usado para el hilván o las puntadas del borde de la aplicación.

Añadiendo corte láser a un segmento de aplicación

Si tiene una máquina de láser de puente y la opción de láser, puede aprovechar la función de aplicación de láser automática. Esta función inserta un segmento de corte láser en un segmento de aplicación existente.

Para añadir un corte láser a una aplicación:

- 1 Abra un diseño con una aplicación existente, o cree un diseño nuevo con una aplicación.
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Haga clic derecho, y desde el menú contextual, seleccione Proceso—Aplicación laser automática.
El corte láser será añadido al diseño, así como las puntadas de posicionamiento.

Tela de aplicación

Utilice el parámetro tela de aplicación (ubicado en el panel de propiedades) para añadir un material de fondo a un segmento de aplicación. Este puede simular el efecto de tener un material real en el segmento.

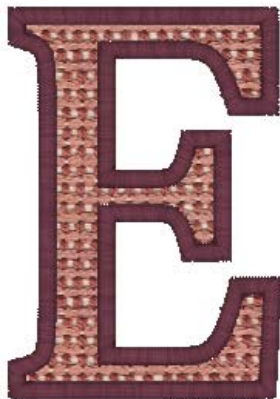
Puede utilizar las imágenes de material suministradas con el programa o importar sus propias imágenes para utilizar como tela de fondo.

Para más detalles, vea “Importando imágenes para utilizar como telas de fábrica.”

Para aplicar una tela a una aplicación:

- 1 Seleccione un segmento de aplicación.
- 2 En el panel de propiedades seleccione ajustes de la selección.
- 3 Haga clic en la pestaña de aplicación.
- 4 En la zona de telas de aplicación, seleccione un patrón en la lista desplegable.

En el espacio de trabajo, verá que el segmento de aplicación está relleno con la imagen del material elegido.



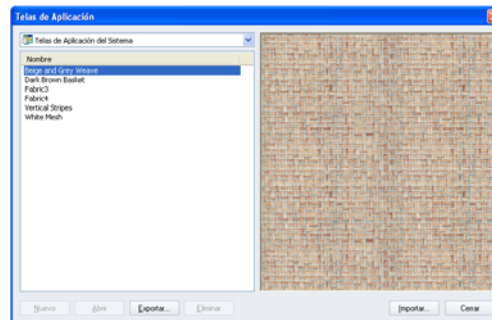
Importando imágenes para usar como telas de aplicación

También puede usar sus propias imágenes para el fondo de la aplicación. Esto se hace a través del menú de telas de aplicación (Herramientas–Administrar–Telas de aplicación). Este menú le permite importar imágenes en el directorio de telas de aplicación de su ordenador. Puede importar archivos de los siguientes formatos: .bmp, .jpg, .png o .gif.

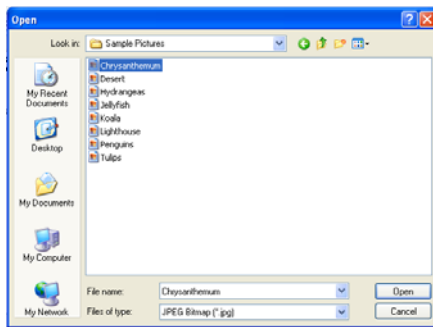
Tajima DG/ML by Pulse convertirá la imagen al archivo correcto para usarla como relleno de la tela de aplicación.

Para importar una imagen para un relleno de tela de aplicación:

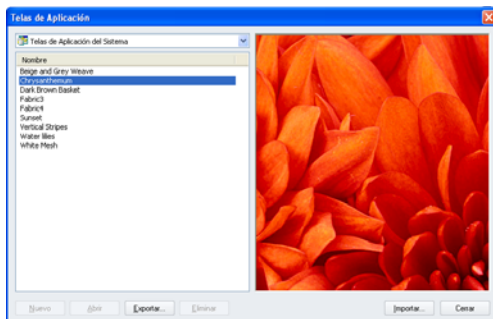
- 1 En la barra de menú, elija Herramientas–Administrar–Telas de aplicación.
Verá el menú de telas de aplicación.



- 2 Haga clic en el botón Importar.
Verá una ventana de “examinar”.




- 3 Navegue hasta el directorio con la imagen que desea importar.
- 4 Seleccione el tipo de archivo en la lista de opciones de la zona inferior izquierda del menú.
- 5 Seleccione la imagen que desea importar en la ventana del navegador.
Aparecerá una vista previa de la imagen seleccionada.



- 6 Haga clic en Importar.
Su imagen estará disponible en la lista de telas de aplicación en el panel de propiedades del segmento.

Mostrando y ocultando la tela de aplicación

Según el caso, puede ser útil mostrar, ocultar o ver a través de la tela de aplicación. Puede cambiar la visibilidad de la imagen de tela eligiendo uno de los siguientes parámetros en el botón de contornos  de la lista desplegable:

- **Ocultar tela de aplicación** – la imagen no será mostrada en el segmento.
- **Tela de aplicación transparente** – la imagen de la tela no aparecerá, pero otros segmentos inferiores se verán a través suyo.
- **Tela de aplicación rellena** – la imagen será mostrada y cubrirá cualquier segmento debajo suyo.

Segmentos de punto de cruz de cruz y rellenos

Creando punto de cruz




La herramienta Punto cruz crea un efecto tradicional de punto cruz bordado a mano. Esta herramienta genera puntadas Punto cruz en lugar de puntadas rectas por un camino sencillo. Parecida a las otras herramientas de digitalización, cuando se digitaliza puntadas de punto cruz, se utiliza arte escaneado o imágenes como un fondo.

Para crear puntos cruz, se utiliza la rejilla para digitalizar en línea recta.



Sólo se pueden digitalizar puntos cruz en el modo de dibujo Recto. No se pueden utilizar los otros modos de dibujo como Bezier, Arco, QuickDraw o A mano alzada. Estos modos no se utilizan para trazar puntos cruz.

Cómo utilizar la herramienta Punto cruz:

- 1 En la barra de herramientas, haga clic en la herramienta Punto de cruz .
 - 2 En el cuadro Espaciado rejilla, introduzca un valor en números pares.
Intente configurando la rejilla a 4.00mm.
 - 3 Para cambiar los ajustes de la rejilla, haga clic con el botón derecho en la regla en la ventana del diseño.
El cuadro de diálogo Ajustes rejilla aparece.
 - 4 Fije los valores de espaciado horizontal y vertical al valor que fijó para el Espaciado rejilla.
 - 5 En el área de Estilo de Pegado, haga clic en Centro.
Los puntos cruz que digitaliza se fijarán en el centro del cuadro de rejilla en el cual los digitalizó.
-  Debería activar Pegar a Rejilla, si no está aún activado. pulse May+3 en su teclado para activar Pegar a Rejilla. Para desactivarlo, pulse May+3 nuevamente.
- 6 Haga clic en Aceptar.
 - 7 Para ver la rejilla, haga clic en el botón Mostrar rejilla  en la parte superior de la ventana de diseño.


- 8 Como los cuadros de la rejilla son demasiados pequeños como para trabajar en ellos, debe hacer algunos ajustes. En la barra de herramientas Vista haga clic en la herramienta Zoom



- 9 Haga clic en el área de trabajo del diseño para acercar la vista al nivel que quiere utilizar.



Cuando usa la herramienta de Zoom, puede hacer clic derecho en el área de trabajo del diseño para alejar.


- 10 En la barra de herramientas Digitalización, haga clic en la herramienta Punto de cruz  nuevamente.
- 11 En el panel de propiedades haga clic en la pestaña de punto de cruz.
- 12 Seleccione uno de los siguientes valores de las listas de Esquina de inicio y Esquina de fin en la cinta:
 - ♦ Superior izquierda
 - ♦ Superior derecha
 - ♦ Inferior derecha
 - ♦ Inferior izquierda
- 13 Haga clic en un cuadro de la rejilla para colocar el primer punto.
- 14 Haga clic en otro cuadro para colocar el segundo punto.
- 15 Siga colocando sus puntos para completar el primer segmento.
- 16 Cuando termine de colocar sus puntos, haga lo siguiente: Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
Tajima DG/ML by Pulse genera cruces para conectar un punto de ancla a otro.

- 17 Cuando el puntero se convierte en una flecha verde con una cuenta blanca, haga clic en la ubicación que quiera el punto de inicio (cuenta verde).

Creando segmentos rellenos de punto de cruz

También es posible para crear rápidamente zonas rellenas en las que las puntadas imitan el efecto de las puntadas bordadas a mano. Puede usar la herramienta de relleno de punto de cruz para crear formas usando cualquiera de las formas normales de dibujo, o puede convertir un segmento de dibujo a relleno de punto de cruz usando la herramienta de convertir puntadas.

Para crear un relleno de punto de cruz:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización pulse la herramienta de relleno de punto de cruz  .
El cursor se convierte en una estrella.
- 2 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, pulse en la zona de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, pulse en la zona de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño y pulse **O** para cerrar su segmento.
- 3 Ajuste los puntos de entrada y salida.
 - ♦ Cuando el puntero se convierta en una flecha verde con un punto blanco,

pulse la ubicación en la que quiera empezar (cuenta verde).


- ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha roja con un punto blanco, pulse la ubicación en la que quiera colocar el punto de fin (triángulo rojo).
- 4 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
 - 5 Seleccione el segmento, y ajuste cualquiera de los siguientes ajustes en la barra de propiedades:
 - ♦ **Espacio de la rejilla:** La distancia lineal a lo largo de los cuadrados de punto de cruz (de esquina a esquina) - el valor por defecto es 2.0 mms/ 0.008 in.
 - ♦ **Solapamiento:** Distancia por la que el segmento pisa el borde de la zona digitalizada - por defecto 0-
 - ♦ **Repeticiones:** Número de veces que las puntadas que forman el punto de cruz se repiten - por defecto 0.
 - ♦ **Amarre inicial y amarre final:** Elija el tipo de puntada de amarre para colocar al principio y al final del nuevo segmento: ninguno, básico, o línea.
 - ♦ **Longitudes de las puntadas de inicio y fin:**
Longitud de las puntadas usadas en los segmentos de puntada de amarre. Para más información sobre las puntadas de amarre, consulte el glosario.
 - 6 Pulse **ENTER** de nuevo para ver los ajustes hechos al segmento reflejados en la zona de trabajo.

Segmentos de relleno espiral y de cascada

Creando un segmento de relleno de cascada

Utilice la herramienta de relleno de cascada para crear segmentos de cascada. Esta crea una especie de puntada de contorno que puede ser utilizada para rellenar zonas grandes con relativamente pocas puntadas.

Para crear puntadas de cascada de relleno:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización, seleccione la herramienta de relleno de cascada .
- El cursor se convierte en una cruz.*
- 2 En la lista de rellenos, seleccione un tipo de cordón o de relleno.
- 3 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic izquierdo con el ratón para digitalizar el segmento.
- 4 Pulse **O** para cerrar el segmento.
- 5 Pulse **ENTER** para finalizar el segmento.
- 6 Para ajustar los puntos de inicio y fin y la línea de ángulo de su segmento, siga los siguientes pasos:
 - ♦ Cuando el cursor se convierte en una flecha verde, haga clic donde desee colocar el punto de inicio.
 - ♦ Cuando el cursor se convierte en una flecha roja, haga clic donde desee para colocar el punto de fin.




Tras cerrar el segmento, puede hacer clic derecho para ajustar rápidamente los puntos de entrada y salida si quiere aceptar los valores por defecto del programa.

Para más información sobre cómo ajustar los parámetros del relleno de cascada, vea Cambiando los parámetros de su segmento > Relleno de cascada.

Creando un relleno de espiral

La herramienta de relleno de espiral crea un segmento que rellena el contorno digitalizado con puntadas lineales (tipo pespunte). Se asemeja a una puntada de tipo contorno, excepto en el patrón de relleno de espiral, en que las puntadas salen hacia afuera (tanto como sea posible) en un pespunte continuo. Esto elimina la necesidad de colocar “conexiones” o puntadas de unión entre los contornos del segmento.

Para crear puntadas de relleno espiral:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización seleccione la herramienta de relleno espiral .
- El cursor se convierte en una cruz.*
- 2 En el espacio de trabajo haga clic para colocar los puntos para digitalizar el segmento.
- 3 Cuando haya terminado el trazado de la forma, pulse **ENTER** para finalizar el segmento.
Verá que las puntadas han sido generadas en el diseño.
El cursor cambia a un triángulo rojo.
- 4 Haga clic en el lugar del segmento donde desea colocar el punto de fin.

Observe que en el tipo de relleno espiral no termina el punto de inicio del segmento; la herramienta lo ajusta por defecto en el centro del contorno que usted especifique.



En cambio, usted puede mover la cuenta de inicio haciendo clic y arrastrándola con la herramienta de selección. Cuando mueve el punto de inicio, cambia el origen de la espiral.

Para más información sobre cómo ajustar los parámetros de los rellenos de espiral, vea Cambiando los parámetros de su segmento > Relleno de espiral.

Rellenos y respuntes programados




Creando motivos de relleno programado personalizados

Los motivos de rellenos programados son motivos que están disponibles con Tajima DG/ML by Pulse (en algunos niveles del software), o motivos que crea para aplicarlos a un segmento de respunte para hacer respuntes programados o a un segmento de relleno para hacer un relleno programado. Para crear un motivo relleno programado, se digitaliza un motivo de puntadas y se guarda como un archivo relleno programado. Puede entonces seleccionar el motivo relleno programado y aplicarlo a un segmento respunte o relleno.



Se recomienda verificar que el diseño toque los cuatro lados del área de trabajo. No olvide que los rellenos labrados son una serie de puntadas cordón, así que hay que evitar las áreas grandes abiertas.

Para crear motivos de relleno programado:

- 1 Cree el motivo de puntadas utilizando la herramienta Manual  o Respunte . Por ejemplo, crear una forma pequeña de diamante.
- 2 Cuando termine de crear su motivo, haga lo siguiente.
 - ♦ Pulse ENTER en su teclado para completar el segmento.
- 3 Elija Archivo—Guardar y haga los ajustes necesarios en el diálogo de Guardar Como.
- 4 Haga clic en Guardar para guardar el diseño.
- 5 Haga clic en M para activar la herramienta Seleccionar Puntada .
- 6 Seleccione las puntadas que formarán el motivo.
- 7 Pulse Ctrl+E en su teclado y seleccione Guardar como Motivo Relleno programado del menú de acceso directo. *El cuadro de diálogo Guardar motivo Relleno programado aparece. Todos los motivos de Relleno programado tienen la extensión *.PFL.*
- 8 Entre un nombre para su motivo.
- 9 Haga clic en Guardar. *Puede ahora usar el motivo de relleno programado que creó en diseños nuevos o existentes.*

Notas especiales:


- Asegúrese de guardar el archivo en la carpeta Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\ DGML by Pulse\Patterns\Program o no podrá usar el motivo.

- Cuando esta creando el motivo, coloque el punto de inicio y el punto final del diseño en partes opuestas del motivo; esto le permite que el diseño se realice correctamente.

Usando rellenos programados

Los motivos de relleno programado son motivos disponibles con Tajima DG/ML by Pulse, o motivos que puede aplicar a un segmento pespunte para hacer pespuntos programados o a un segmento Relleno para hacer un relleno programado. Para crear un motivo relleno programado, se digitaliza el motivo de puntadas y se guarda como un archivo relleno programado (*.pfl). Puede entonces seleccionar el motivo relleno programado y aplicarlo a un segmento pespunte o relleno.

Para usar rellenos programados:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Relleno complejo .
- 2 En la lista Tipo de Relleno seleccione Relleno programado.
- 3 En el cuadro Largo puntada introduzca el largo de las puntadas.
- 4 En la lista Motivo seleccione el motivo Relleno programado.
- 5 En el área de trabajo, haga uno de los siguientes pasos para digitalizar el segmento:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño.

- ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla y pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.

- 6 Pulse **ENTER** para completar el segmento.
- 7 Fije los puntos de entrada y salida y la línea de ángulo. Siga los siguientes pasos:
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha verde con una cuenta blanca, haga clic en donde quiere el punto de inicio (cuenta verde).
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha roja con una cuenta blanca, haga clic en donde quiere el punto de fin (cuenta roja triangular).
 - ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha pequeña con una cuenta, haga clic y arrastre de izquierda a derecha para colocar una línea de ángulo en su segmento.

Consejos

- Cada uno de los motivos que vienen con Tajima DGML by Pulse necesitan ajustes únicos para la densidad y el largo puntadas. Para ver muestras de los motivos relleno programado con los requisitos para la densidad y el largo puntada, elija Ayuda—Rellenos y luego haga clic en el libro llamado Rellenos y Pespuntos programados.
- Puede seguir haciendo clic con el botón derecho para fijar rápidamente los puntos de entrada y de salida y la línea de ángulo aceptando los ajustes por defecto.

Usando pespunte programados

Un Pespunte Programado es un segmento Pespunte que utiliza un motivo Relleno programado. Para ver instrucciones sobre la creación de motivos Rellenos programados, vea "Creando Motivos de Relleno programado Personalizados". Refiérase a la Ayuda en línea para Rellenos que se encuentra en Ayuda—Rellenos para ver los motivos de relleno programado disponibles.

Para crear pespunte programados:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Pespunte



El puntero se convierte en una cruz.

- 2 En la lista Estilo de Pespunte en la cinta, seleccione Programado.
- 3 En la lista Motivos en la cinta, seleccione motivo Relleno Programado.
- 4 Complete uno de los siguientes pasos para digitalizar un segmento Pespunte programado:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo para colocar los puntos de ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla y pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.
- 5 pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Tajima DG/ML by Pulse aplica el motivo Relleno programado al segmento Pespunte.

Aplicando efectos de puntadas a pespunte




En la página de propiedades Pespunte, puede seleccionar un Perfil de largo puntada que variará el largo del pespunte por todo el segmento. Entonces, los segmentos de puntada normales Pespunte o Pespunte Programado pueden tener diferentes largos de puntada por un sólo segmento. Puede crear muchos efectos decorativos incluyendo Fuegos Artificiales utilizando puntadas de Pespunte Programado.




Ejemplo de Fuegos Artificiales.


Puede utilizar los ajustes de Perfil de Largo de puntada para crear efectos especiales en sus diseños bordados. Utilice los ajustes de Perfil de Largo de puntada para variar el largo de puntada y los valores de longitud mínima de puntada para lograr una vista especial. Los valores de largo de puntada y

largo mínimo de puntada son mostrados y pueden ser cambiados en las páginas de propiedades de Ajuste de Segmentos.

Ajuste perfil de largo de puntada	Qué hace
Aumento lineal	Aumenta gradualmente el largo de puntada en el segmento seleccionado desde el valor de largo mínimo de puntada hasta el valor de largo de puntada.
	
Disminución lineal	Disminuye gradualmente el largo de puntada de un segmento seleccionado desde el valor de largo de puntada hasta el valor de largo mínimo de puntada.
	
Convexo	Comienza a aumentar gradualmente el largo de puntada en un segmento seleccionado desde el largo mínimo de puntada hasta el largo de puntada seleccionado. Después comienza gradualmente a disminuir el largo de puntada desde el largo de puntada seleccionado hasta el largo mínimo de puntada desde centro del segmento seleccionado.
	

Ajuste perfil de largo de puntada	Qué hace
Cóncavo	Comienza a disminuir gradualmente el largo de puntada en un segmento seleccionado desde el largo de puntada hasta el largo mínimo de puntada. Después comienza gradualmente a aumentar el largo de puntada desde el largo mínimo de puntada hasta el largo de puntada desde el centro del segmento seleccionado.
	

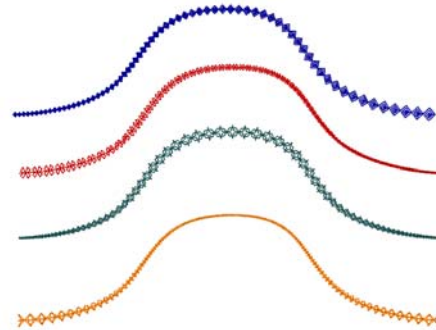
Para aplicar los efectos de puntada a pespuntos:

- 1 Elija Archivo—Nuevo.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Pespunte .
- 3 Digitalice un segmento Pespunte.
- 4 En la Panel de propiedades, haga clic en la página Pespunte.
- 5 En el cuadro Perfil largo de puntada, seleccione cómo variar las puntadas de pespunte:
 - ♦ **Ninguna:** El largo de los pespuntos será consistente por todo el camino. El Pespunte no tendrá un largo de puntada que varía.
 - ♦ **Aumento lineal:** El largo de puntada comenzará en el valor definido en el cuadro Largo mínimo puntada y aumentará al valor definido por el cuadro Largo puntada en la página de propiedades Pespunte.

- ♦ **Disminución lineal:** El largo de puntada comenzará en el valor definido en el cuadro Largo puntada mínimo y disminuirá al valor definido en el cuadro Largo puntada en la página de propiedades Pespunte.
 - ♦ **Convexo:** El ajuste Convexo producirá un pespunte donde el largo de puntada es lo más largo en el centro del camino y lo más corto en las puntas.
 - ♦ **Cóncavo:** El ajuste Cóncavo producirá un pespunte donde el largo de puntada es lo más corto en el centro del camino y lo más largo en las puntas.
- 6 En el cuadro Largo Mi. Puntada, introduzca el largo mínimo de puntada requerido para la puntada Pespunte que usted digitalizó.
- 7 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento modificado.

Notas especiales:

- El ajuste Espacio de la cuerda se ignora cuando se utiliza el Perfil de Largo de Puntada.
- Cuando se utiliza el ajuste Perfil de Largo de Puntada con puntadas Pespunte programado, el tamaño del motivo del programa también se ajusta de acuerdo con el Largo de Puntada.



Pespunte programado

Rellenos labrados

Tajima DG/ML by Pulse viene con muchos motivos de Mosaico Labrado. Estos motivos crean regiones satinadas con una textura rugosa. Usted puede aplicar los Motivos Labrados a un segmento de Relleno complejo o a una fuente TrueType®.


Aplicando rellenos labrados a textos TrueType®


Puede aplicar un motivo de Relleno Labrado a un texto TrueType®. Puede necesitar convertir el texto a segmentos y después aplicar un motivo.



Asegúrese de seleccionar Mostrar Puntadas 3D para ver el motivo como será bordado.

Para aplicar rellenos labrados en textos TrueType®:

- 1 En la barra de herramientas Texto haga clic en la herramienta Texto .
- 2 Cree el texto TrueType®.

- 3 pulse S para activar la herramienta Selección .
- 4 pulse Ctrl+E en su teclado.
Puede ver un menú de acceso rápido.
- 5 Seleccione Convertir Letras a Segmentos.
El texto es ahora convertido a segmentos.
- 6 Haga clic en la página de propiedades de Rellenos Complejos.
- 7 En la lista de Tipo de relleno, seleccione Mosaico labrado.
- 8 Haga clic en Aceptar.
- 9 En la lista de Motivos seleccione el motivo que quiere para sus letras.
Verá su segmento modificado.



Creando regiones de relleno labrado

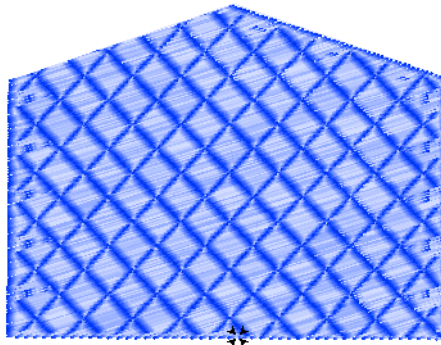
Puede crear una región de Relleno labrado diferente al fondo Relleno labrado usando la herramienta Región labrada. También puede colocar un borde alrededor del segmento de primer plano para que se distinga del fondo Relleno labrado. Por ejemplo, puede crear el fondo utilizando un motivo y aplicando otro motivo al primer plano con la herramienta Región labrada.




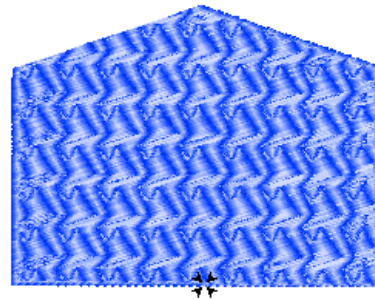
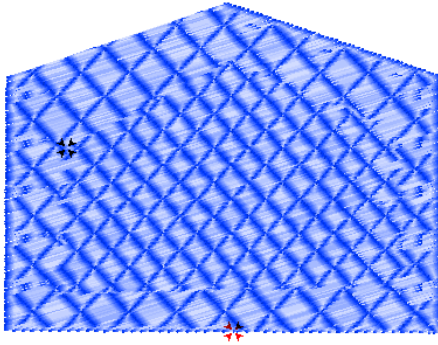
Asegúrese de que Mostrar puntos y Mostrar Puntadas 3D estén seleccionados para ver los motivos.

Para crear una región relleno labrado diferente del relleno de fondo:

- 1 Cree un segmento Relleno labrado nuevo o seleccione uno existente.
En este caso, estamos utilizando el segmento Relleno labrado con el Motivo 201b.



- 2 En la barra de herramientas Digitalización o haga clic en la herramienta Región labrada .
- 3 En la lista motivos seleccione un motivo para la región. (En este caso seleccionamos el motivo 201).
- 4 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic para digitalizar el segmento Región labrada.
- 5 Para cerrar la forma de la Región labrada, pulse **O** en su teclado.
- 6 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
Verá su segmento modificado.



Creando líneas labradas en un relleno de fondo

Puede hacer líneas labradas en un Relleno labrado existente o un fondo de Relleno standard con la herramienta Línea labrada. Cuando crea líneas labradas, el motivo de fondo no es cubierto en toda su extensión igual cuando se utiliza la herramienta Región labrada. Región labrada crea regiones enteras que difieren del Relleno de fondo. Si tiene dificultades al digitalizar el segmento utilizando las Curvas Bezier, vea “Introducción a las curvas Bezier”.



Asegúrese de que **Mostrar Puntadas 3D** esté seleccionado para ver los motivos.

Para crear líneas labradas en un relleno de fondo:

- 1 Seleccione el segmento mosaico labrado o relleno standard que desea utilizar como fondo. En este caso, utilizamos el segmento relleno labrado creado en el tema creando rellenos labrados.

- 2 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Línea labrada




- 3 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic para digitalizar el segmento Línea labrada.

- 4 Para digitalizar un segmento Línea labrada, haga uno de los siguientes pasos:

- ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo para colocar los puntos de ancla en su diseño.
- ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla y pulse **O** en su teclado para cerrar el segmento.

- 5 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.

Ahora verá el nuevo segmento labrado dentro del segmento existente.

- 6 Pulse **S** para activar la herramienta Seleccionar .

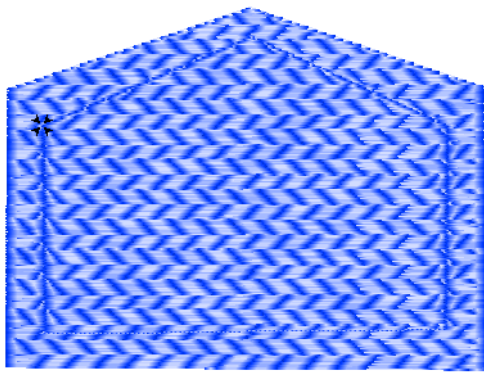
- 7 Seleccione los segmentos Mosaico labrado y Línea labrada.

- 8 En el cuadro Motivos elija el motivo número 19.

El motivo ha cambiado y se ve más claramente la Línea labrada.



Para cambiar las propiedades de su segmento verá las páginas de propiedades. Haga clic en la página apropiada y haga los cambios de ajustes.



Creando bordes alrededor de regiones labradas

Puede crear un borde angosto alrededor de una región Relleno labrado para que se distinga de la región del fondo.



Puede también crear un borde Steil alrededor de una región Mosaico labrado, si desea crear un borde grueso alrededor de la región.

Para crear un borde alrededor de una región labrada:

- 1 Crear un segmento Región labrada.
- 2 pulse Ctrl+E en su teclado y elija Propiedades del menú de acceso rápido. *Aparece el cuadro de diálogo Editar Tipos de puntadas.*

- 3 Haga clic en Agregar Tipo de puntada. *Verá el diálogo Elegir Tipo de puntada.*
- 4 En el cuadro Elegir tipo de puntada, elija Línea labrada.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Haga clic en Terminado. *Podrá ver su segmento modificado.*



Asegúrese de que Mostrar Puntadas 3D esté seleccionado para ver los motivos como serán bordados.

Combinando colores de hilos en un segmento

Usando Automezcla de color

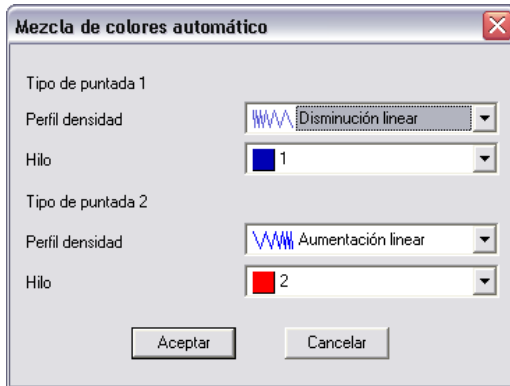
Use Automezcla de color para combinar dos colores de hilos en un segmento. Puede seleccionar dos colores y perfiles de densidad separados para un mismo segmento.



Esta característica esta disponible para segmentos Columna, Camino Cordón, y Relleno complejo.

Para usar mezcla automática de color:

- 1 Seleccione un segmento.
- 2 Pulse Ctrl+E en su teclado y seleccione Auto Combinar Color del menú. *Verá el diálogo de Automezcla de Color.*



3 Siga los siguientes pasos:

- ♦ En la lista de Perfil de Densidad, seleccione el perfil que más se ajuste a sus necesidades.
- ♦ En la caja de colores de Hilos, seleccione los colores de hilos que desea mezclar.

El Perfil de Densidad controla como la puntada va a ser mezclada.



Para mejores resultados, elija perfiles de densidad opuestos para los dos hilos de colores. Por ejemplo, elija Incremento Lineal para un color y Disminución Lineal para el otro color.

4 Haga clic en Aceptar.

5 Pulse **G** en su teclado para generar las puntadas.

Ahora el segmento tiene dos colores.



Ramas

Consejos para crear ramas

Ramas es un método para generar puntadas eficientemente. Anteriormente, cuando quería digitalizar diseños con muchos segmentos usted digitalizaba los segmentos por separado y ordenaba los puntos de inicio y final separadamente para cada segmento. Luego, usted agregaba segmentos de Pespunte de conexión y secuenciaba todos los segmentos en el orden correcto.

Ramas le permite digitalizar múltiples segmentos de Cordón, Steil y Pespunte de tal manera que están secuenciados sin saltos y tienen un sólo punto de inicio y final en el punto de conexión más cercano entre columnas. Los segmentos en rama se

comportan como si fuera un sólo segmento grande, insertando puntadas de Pespunte en lugar de saltos.

Usted puede usar Ramas con las herramientas Columna, Columna mejorada, Camino de Cordón, Steil, Pespunte, Importar Arte e Importar Fuentes TrueType®. Usted también puede combinar segmentos existentes de Cordón, Steil y Pespunte para crear segmentos ramificados.



Puede controlar la secuencia parcialmente ajustando los puntos de inicio y fin.

Las indicaciones de Ramas de Tajima DG/ML by Pulse hacen las siguientes tareas:

- Genera primeramente soporte de Contorno.
- Coloca las puntadas de conexión de Pespunte.
- Secuencia las columnas conectadas.
- Tratan todas las columnas conectadas como un único segmento grande.
- Coloca los puntos de inicio y fin en los puntos de conexión más cercanos.
- Genera las puntadas adecuadamente.

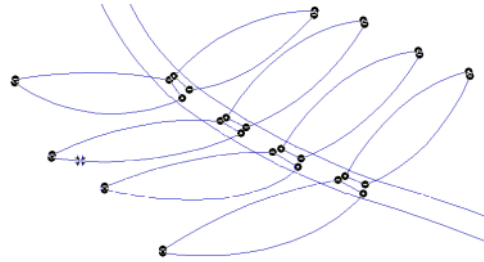
Consejos para columnas conectadas

Solapamiento

Debe haber cierto solapamiento entre columnas conectadas. El solapamiento crea mejores resultados en el bordado. En la barra de herramientas Edición puede usar Seleccionar

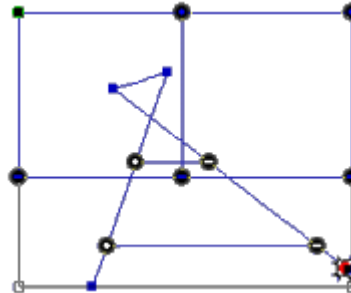
o Seleccionar Vértice para seleccionar el punto de vértice al final de la columna y moverlo dentro de la otra columna.

La siguiente figura muestra ejemplos de segmentos superpuestos.



Nudos


La siguiente figura muestra un ejemplo de puntos que están cruzados, creando un nudo. Los segmentos no tendrán ramas correctas.

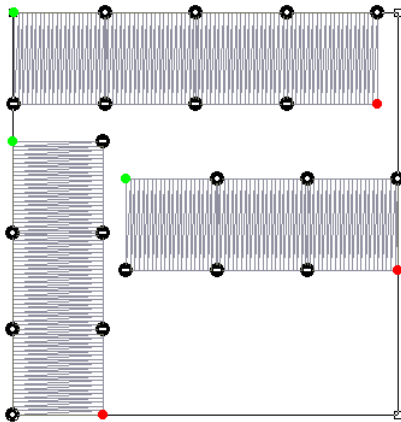



Ramificando segmentos existentes

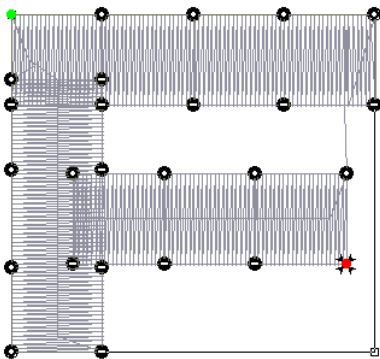
Puede usar ramas en diseños existentes. Puede crear segmentos en rama en segmentos de Cordón, Steil y Pespunte combinando elementos existentes en los diseños.

Para crear segmentos Camino Cordon ramificados:

- 1 Mueva los segmentos de forma tal que las columnas conectadas se superpongan.
- 2 Haga clic en la herramienta Seleccionar  y seleccione todos los segmentos.

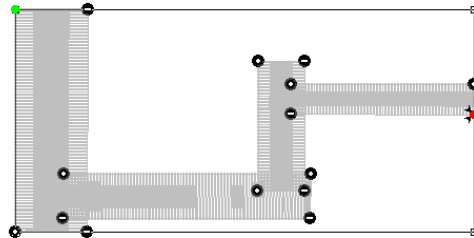


- 3 Haga clic en Combinar  en la barra de herramientas de dibujo.




Ramificando nuevos segmentos

Usted puede crear ramas a medida que digitaliza. Puede crear segmentos Cordon, Steil y Pespunte ramificados.



Para crear segmentos de camino cordon ramificados:




- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Columna Mejorada . *El puntero se transforma en una cruz.*
- 2 En la lista de Motivos en la cinta seleccione un motivo.
- 3 En el espacio de trabajo del diseño, haga clic izquierdo para digitalizar un segmento.
- 4 Pulse **K** en su teclado para agregar un nuevo segmento de columna.
- 5 Digitalice el próximo segmento.
- 6 Para conectar el segmento con otra columna existente, asegúrese que las columnas se superpongan.
- 7 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
- 8 Fije los puntos de entrada y salida. Vea los siguientes pasos para las instrucciones.

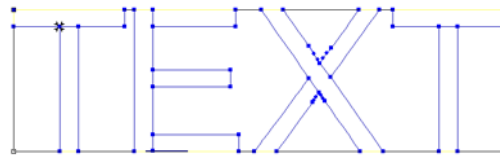
- ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha verde con una cuenta blanca, haga clic en dónde quiere el punto de entrada (cuenta verde).
- ♦ Cuando el puntero se convierte en una flecha roja con una cuenta blanca, haga clic en dónde quiere el punto de salida (cuenta roja triangular).

Creando segmentos ramificados

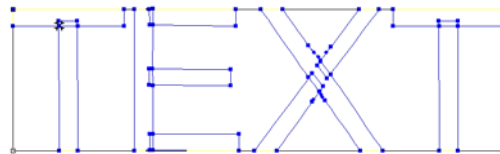
Puede utilizar Ramificaciones con las herramientas de Arte. Aunque hay diferentes procedimientos para la digitalización con las herramientas de Arte, los pasos generales para ramificar segmentos creados con las herramientas de Arte son los mismos.



Para crear un segmento ramificado con la herramienta Importar TrueType®:

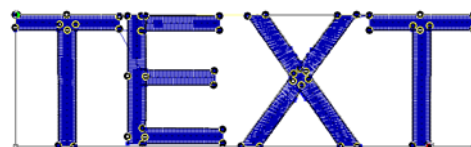
- 1 Cree un segmento de arte utilizando Importar TrueType .
Verá aparecer el diálogo de Entrar Texto.
- 2 En el cuadro Texto, entre la palabra "TEXT"; haga clic en Aceptar.
- 3 Redimensione las letras para que midan aproximadamente 2,5 centímetros.
- 4 Seleccione cada letra y utilice Corte  para dividir cada letra en columnas separadas.
- 5 Tendrá que añadir puntos de ancla a la letra "E" utilizando Seleccionar vértice .



- 6 Edite cada letra para asegurar que ha sobrepuesto los segmentos de arte en las posiciones que cortó.



- 7 Aplique las líneas de ángulo utilizando Líneas de ángulo  asegurándose de que haya intersección con las líneas de ángulo para las columnas conectadas.
- 8 Pulse la herramienta Combinar  en la barra de herramientas de dibujo para unir los segmentos.




Puntadas de ola

Creando motivos de relleno de ola

El tipo de Motivo de Relleno de Ola le permite aplicar puntadas de ola a segmento de Relleno complejo. Las puntadas de ola siguen el contorno de las curvas que crea.

Las olas son útiles para demostrar movimiento. Por ejemplo, este tipo de motivo es útil para bordar agua o banderas oleadas, o simplemente para efectos decorativos. Se puede crear el motivo de ola utilizando una o dos olas. El Relleno de ola utiliza Pespunte de borde y tiene dos tipos de cabo de conexión: Cabo cincelado y Cabo cuadrado.

Para crear una sola ola:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Relleno complejo .
- 2 En el cuadro Tipo de Relleno, seleccione Ola.
- 3 En el panel de propiedades introduzca 1 en la casilla de número de ola. El largo de puntada predeterminado es 4.00mm.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Digitalice la forma Relleno complejo en el espacio de trabajo.
- 6 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
- 7 Fije los puntos de inicio y de fin del Relleno complejo.
- 8 Para crear la ola, digitalice una Curva Bezier que representa cómo las puntadas viajarán por la forma.
La curva que traza debe estar abierta sin superposiciones.
- 9 Pulse ENTER en su teclado para completar el segmento.

Para añadir una ola a un relleno complejo existente:

- 1 Seleccione un segmento Relleno complejo.
- 2 En el cuadro Tipo de relleno, seleccione Ola.


- 3 Haga clic en la página de propiedades Ola.
- 4 En el cuadro **Número**, introduzca 1. También puede cambiar cualquier otro ajuste, como la densidad o las puntadas de soporte.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Para crear la ola, digitalice una Curva Bezier que representa cómo las puntadas viajarán por la forma.
La curva que traza debe estar abierta sin superposiciones.
- 7 Para completar la ola pulse **ENTER** en su teclado.

Añadiendo un segundo motivo de relleno de ola

Cuando se crea una línea de Ola, el motivo genera puntadas de ola por todo el segmento. Cuando se crean dos líneas de ola, los motivos que se crean son un poco diferentes.

Por ejemplo, si agrega una segunda ola arriba de la primer ola, las puntadas de arriba de la segunda ola toman el motivo de la segunda ola cuando se generan las puntadas. Si agrega una segunda ola debajo de la primer ola, las puntadas abajo de la segunda ola toman el motivo de la segunda ola cuando se generan las puntadas. Sin embargo, entre las dos olas, las puntadas generadas son una combinación de los dos motivos de ola.

Para crear un segmento con dos olas:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Relleno complejo .

- 2 En la lista Tipo de relleno de la cinta, seleccione Ola.



Si el panel de propiedades no está visible, seleccione Ver—Ventanas acoplables y barras de herramientas—Propiedades en la barra de menú.

- 3 En el cuadro Número de onda, entre 2. También puede cambiar cualquier otro ajuste, como la densidad o las puntadas de soporte.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Digitalice la forma de Relleno complejo en el área de trabajo del diseño.
- 6 Pulse **ENTER** en su teclado para completar el segmento.
- 7 Haga clic izquierdo donde quiera colocar el punto de inicio en el segmento.
- 8 Haga clic izquierdo donde quiera colocar el punto de fin en el segmento
- 9 Para crear la primer ola, digitalice una curva Bezier para representar cómo las puntadas viajarán por la forma.
La curva que traza debe estar abierta sin superposiciones.
- 10 Pulse **ENTER** en su teclado.
- 11 Para crear la segunda ola, arriba o abajo de la primera, digitalice otra curva Bezier para representar cómo las puntadas viajarán por la forma.
La curva que traza debe estar abierta sin superposiciones.
- 12 Para completar las olas Pulse **ENTER**.

Para añadir una segunda ola a un segmento existente con una ola:





- 1 Seleccione un segmento de Relleno de ola existente.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Ola.

- 3 En el cuadro Número, introduzca 2.
- 4 Seleccione el segmento de Ola existente.
- 5 Seleccione la herramienta de ola.
- 6 Para crear la primer ola, digitalice una curva Bezier para representar cómo las puntadas viajarán por la forma.
La curva que traza debe estar abierta sin superposiciones.
- 7 Pulse **ENTER** en su teclado.
- 8 Para crear la segunda ola, arriba o abajo de la primera, digitalice otra curva Bezier para representar cómo las puntadas viajarán por la forma.
La curva que traza debe estar abierta sin superposiciones.
- 9 Para completar las olas pulse **ENTER** en su teclado.



Aplicando efectos de puntadas a motivos de relleno de ola

En la página de propiedades Ola, puede seleccionar los ajustes Perfil de Largo de puntada Graduado para variar el largo de las puntadas Ola por todo el segmento. Puede crear muchos efectos decorativos para sus puntadas de Ola.

Puede utilizar los ajustes de Perfil de Largo de puntada Graduado para crear efectos especiales en sus diseños bordados. Use los ajustes de Perfil de Largo de puntada Graduado para variar los valores de largo de puntada y largo mínimo de puntada para lograr un aspecto especial. Los valores de largo de puntada y largo mínimo de puntada pueden ser visualizados y cambiados en las páginas de propiedades de Ajustes de Segmentos.

Ajuste perfil de largo de puntada Graduado	Qué hace
<p>Aumento lineal</p> 	<p>Aumenta gradualmente el largo de puntada en el segmento seleccionado desde el valor de largo mínimo de puntada hasta el valor de largo de puntada.</p>
<p>Disminución lineal</p> 	<p>Disminuye gradualmente el largo de puntada de un segmento seleccionado desde el valor de largo de puntada hasta el valor de largo mínimo de puntada.</p>
<p>Convexo</p> 	<p>Comienza a aumentar gradualmente el largo de puntada en un segmento seleccionado desde el largo mínimo de puntada hasta el largo de puntada seleccionado. Después comienza gradualmente a disminuir el largo de puntada desde el largo de puntada seleccionado hasta el largo mínimo de puntada desde centro del segmento seleccionado.</p>
<p>Cóncavo</p> 	<p>Comienza a disminuir gradualmente el largo de puntada en un segmento seleccionado desde el largo de puntada hasta el largo mínimo de puntada. Después comienza gradualmente a aumentar el largo de puntada desde el largo mínimo de puntada hasta el largo de puntada desde el centro del segmento seleccionado.</p>


Para aplicar efectos de puntada a olas:

- 1 En la barra de herramientas Digitalización haga clic en la herramienta Relleno Complejo .
 - 2 Haga clic en la pestaña de propiedades de la ola (Propiedades de selección).
 - 3 En la lista de tipos de relleno, seleccione Ola.
 - 4 En la zona de propiedades de la ola del panel de ajustes, programe los siguientes parámetros:
 - ♦ En la casilla de número de olas, elija el número de olas a incluir en el segmento. (Puede elegir entre 1 y 2).
 - ♦ La longitud de puntada usada para las olas se define en la casilla de longitud de puntada. Las puntadas pueden ser más pequeñas en los extremos de la forma o cerca de agujeros. El valor por defecto es 3mm.
 - ♦ En la casilla de longitud mínima de puntada, introduzca la longitud mínima deseada para las olas digitalizadas. Este ajustes se usa en combinación con el perfil graduado de longitud de puntada para crear un efecto especial variando la longitud de las puntadas a través de la forma. El valor por defecto es 1.0mm.
-  Las olas utilizan la ruta por el contorno y por tanto la compensación de tiro no tiene efecto en esos segmentos. Cualquier valor de la compensación de tiro es ignorado.
- ♦ En el cuadro Perfil Largo de puntada Graduado, seleccione cómo variar sus puntadas de Ola:
 - ♦ **Ninguno:** El largo de los Pespuntes será consistente por

todo el camino. El respunte no tendrá un largo de puntada que varía.

- ♦ **Aumento lineal:** El largo de puntada comenzará en el valor definido en el cuadro Largo mínimo de puntada y aumentará al valor definido por el cuadro Largo de puntada en la página de propiedades Pespunte.
 - ♦ **Disminución lineal:** El largo de puntada comenzará en el valor definido en el cuadro Largo de puntada y disminuirá al valor definido por el cuadro Largo mínimo de puntada en la página de propiedades Pespunte.
 - ♦ **Convexo:** El ajuste Convexo producirá un Pespunte donde el largo de puntada es lo más largo en el medio del camino y lo más corto en las puntas.
 - ♦ **Cóncavo:** El ajuste Cóncavo producirá un Pespunte donde el largo de puntada es lo más corto en el medio del camino y lo más largo en las puntas.
- 5 Pulse **G** para regenerar puntadas.

Editando patrones de relleno de ola

Puede sustituir o modificar las olas que crea en un relleno con la herramienta Ola .




No puede editar olas utilizando Deshacer.

Para introducir de nuevo olas:

- 1 Seleccione el segmento relleno complejo existente que contenga la ola.



Si el segmento está usando dos olas, puede pulsar **ENTER** para redibujar la segunda ola después de haber editado la primera.

- 2 En la barra de herramientas de Edición, seleccione la herramienta Ola .
El cursor se convierte en una cruz.
- 3 Haga clic en el espacio de trabajo para crear puntos para la línea de la ola.
- 4 Pulse Enter para finalizar la línea de la ola.
Las puntadas se regeneran automáticamente; la nueva ola aparece en su patrón de relleno.

Puntada piel

Creando un segmento relleno de puntada piel


Puntada de piel crea un cordón de varias capas y con bordes irregulares que se repite a lo largo de la forma, produciendo un relleno de bordado con la apariencia de la piel de un animal. Esta herramienta varía la longitud de la puntada y coloca las puntadas de forma aleatoria, para dar al segmento una apariencia 'natural'.



Digitalizar un segmento de puntada de piel es como crear un camino cordón, ya que el proceso incluye crear un contorno vectorial y después colocar la cuenta de inicio, de fin y una o más líneas de ángulo.

Hay otro elemento que puede añadirse al segmento de puntada piel, que es la línea de ola. Al añadir olas se divide la puntada piel en diferentes segmentos. Cada segmento se borda en orden, lo que le confiere una apariencia 'multicapa'.

Para crear un segmento de puntada piel:

- 1 En la barra de herramientas de digitalización avanzada, seleccione la herramienta de puntada piel .
- 2 Haga clic en el espacio de trabajo para digitalizar el contorno de la figura. Pulse **ENTER** cuando la forma esté completa. *El cursor cambia a una cuenta con el triángulo verde.*
- 3 Coloque el punto de inicio y pulse **ENTER**.
- 4 *El puntero cambia a una cuenta con un triángulo rojo.*
- 5 Coloque el punto de fin y pulse **ENTER**. *El cursor cambia a una cuenta de línea de ángulo.*
- 6 Coloque una o más líneas de ángulo a lo largo del segmento; pulse **ENTER** de nuevo.
- 7 Digitalice el número deseado de líneas de ola para crear capas en el segmento.
- 8 Pulse **G** para generar las puntadas.

Para añadir nuevas capas al segmento de puntada piel después de que haya sido generado, seleccione la herramienta Ola. Esta herramienta le permite digitalizar líneas de ola en el segmento de puntada piel usando curvas Bezier.



Para eliminar líneas de ola, siga los siguientes pasos: Haga clic en la herramienta de selección de vértice y haga clic en una de las cuentas de la ola para seleccionarla. Después haga clic derecho y elija "Borrar ola" en las opciones.

Ajustando las propiedades de puntada ola

Los siguientes son ajustes de segmento que son específicos de las puntadas de piel. Los parámetros de puntada piel pueden ser cambiados desde el panel de propiedades; haga clic en la pestaña de puntada piel para pasar esos parámetros al primer plano.



Observe que algunos de los ajustes que se aplican a la puntada de piel son los mismos que para los segmentos de cordón - estos no se verán aquí.

Para más información sobre estos ajustes vea “Propiedades de segmento cordón” .

- **Tipo de puntada piel:** Hay dos opciones en este ajuste -seleccione Estándar o Contorno.
Una puntada piel estándar se borda de forma similar a un cordón; las puntadas van de un lado del contorno al otro, y la dirección depende de las líneas de ángulo. En las de tipo Contorno, por otra parte, las puntadas se bordan siguiendo el contorno del segmento.
- **Piel en zig zag:** Esta es una opción de la puntada piel que coloca puntadas en zig zag dentro de cada capa del patrón. Hay tres ajustes:
 - **Ninguno:** No se añaden puntadas en zig-zag.
 - **Automático:** Se generan un número de puntadas de forma que el segmento se rellena regularmente. Si el segmento se redimensiona, el número de zig zags en cada capa cambiará cuando las puntadas sean regeneradas.

- **Número:** El número de zig zags en cada capa se ajusta por el número que escriba en una casilla; cuando el segmento es redimensionado, el número de zig zags permanece igual y simplemente se separan.
- **Estilo de zig zag:** Modifica el ángulo de las puntadas zig zag; elija entre “suave” y “agresivo”
- **Rango de zig zag:** Determina la longitud de las puntadas en zig zag.
- **Rango de aleatoriedad del zig zag:** Determina el grado de aleatoriedad con la que serán colocadas las puntadas en zig zag, por encima del rango normal. El número que introduzca en la casilla sirve como límite superior en este rango aleatorio.

Ajustes de contorno

Para los segmentos de puntada de piel con contorno, observará que los parámetros adicionales aparecen disponibles en la pestaña de efectos de puntada piel en la página de ajustes de segmentos. Estos son específicos de las puntadas piel con contorno; e incluyen:

- Densidad de puntada de contorno
- Longitud mínima de puntada
- Tipo de densidad
- Porcentaje de puntada corta

Estos ajustes son equivalentes a los correspondientes para la puntada cordón contorno - para más información, vea “Creando puntadas contorno para cordones” en “Cambiando los ajustes de su segmento.”



CAPÍTULO 19

Usando Librarian

Tajima DG/ML by Pulse le permite ver, guardar y manejar diseños guardados en la base de datos del servidor Librarian Enterprise. Usted puede también utilizar Librarian para almacenar originales de arte separados de archivos de puntadas o almacenar originales de arte junto con archivos de puntadas en la misma base de datos Librarian.

En este capítulo:

- Abriendo una nueva base de datos Librarian.
- Sepa cómo agrupar diseños en bases de datos.
- Buscando diseños en la base de datos de Librarian.

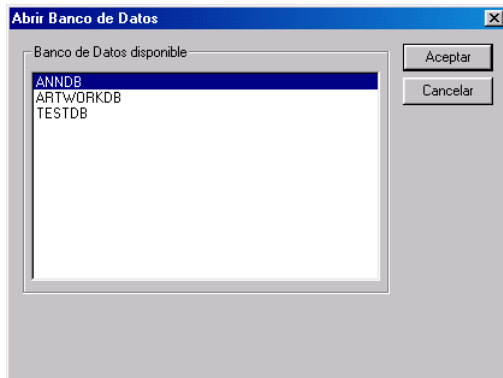
Conceptos básicos de Librarian

Abriendo las bases de datos Librarian

Tajima DG/ML by Pulse le permite acceder a las bases de datos en el servidor Librarian Enterprise. Usted necesita primero abrir Tajima DG/ML by Pulse.

Notas especiales:

- El servidor Librarian Enterprise debe estar funcionando y la base de datos debe estar abierta en el servidor Librarian Enterprise para que tenga acceso a la base de datos de los diseños.
- Si usted tiene acceso a una sola base de datos, esta se abre automáticamente al introducir su nombre de usuario y password. Si usted tiene acceso a dos o más bases de datos, tendrá que elegir cual quiere abrir.

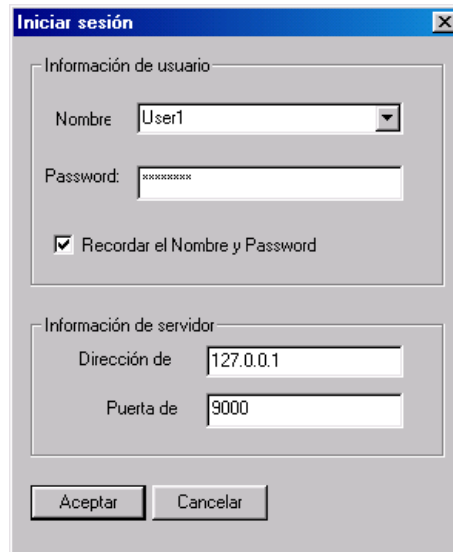


- El nombre de usuario y el password son sensibles a las diferencias entre mayúsculas y minúsculas.

- Un cliente puede abrir una sola base de datos por vez.
- Si usted estuvo usando una base de datos local en una sesión previa, tendrá que cambiar a Remoto (multi usuario). Elija Librarian—Cambio a Remoto (multi usuario). Haga clic en Aceptar en la caja de mensaje.
- Si no entró el nombre del servidor durante la instalación del programa, ingréselo en la caja Dirección de servidor. Para mayor información acerca de cómo encontrar la dirección IP del servidor, vea la guía de Uso de Tajima Passport by Pulse.

Para abrir las bases de datos Librarian:

- 1 Elija Librarian—Logon.



- 2 En el cuadro Nombre, entre su nombre de usuario.
- 3 En el cuadro Password, entre su password.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Podrá ver el mensaje en la barra de estado Usuario Logueado.

5 Elija Librarian—Abrir Base de datos.
Podrá ver una lista de bases de datos disponibles.

6 Seleccione la base de datos, después haga clic en Aceptar.
Podrá ver en la barra de estado Base de datos abierta con éxito.
Podrá trabajar ahora con los diseños.

Cerrando bases de datos Librarian

Al finalizar de usar los diseños en una base de datos, usted puede cerrar la base de datos así puede abrir otra estando logueado en el servidor Librarian Enterprise.

Para cerrar bases de datos Librarian:

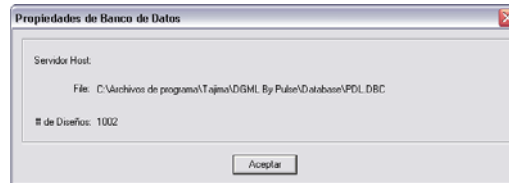
- Elija Librarian—Cerrar base de datos.

Viendo propiedades de la base de datos

Puede encontrar las propiedades de la base de datos de su diseño usando el comando Propiedades base de datos en el menú Librarian.

Para ver propiedades de la base de datos:

- Elija Librarian—Propiedades base de datos.
Podrá ver la caja de diálogo Propiedades base de datos.



Abriendo un diseño

Si conoce el nombre o la descripción de un diseño previamente guardado, usted puede abrirlo a través del menú de Librarian Abrir diseño.

Para abrir un diseño:

- 1** Elija Librarian—Abrir diseño.
Podrá ver la caja de diálogo Librarian—Abrir diseño.



- 2** Haga uno de los siguientes pasos:
 - En el cuadro ID del Diseño, entre el nombre del diseño o seleccione un nombre del diseño de la lista.
 - En la caja Descripción, entre la descripción del diseño o seleccione una descripción de diseño de la lista.

3 En la lista de Tipos de Dato, seleccione uno de los siguientes tipos de diseños que quiera abrir:

- ♦ Diseño de puntadas
- ♦ Diseño de Trazos
- ♦ Diseño Chenille
- ♦ Diseño Chenille de Trazos



Algunos diseños de puntadas pueden no tener un diseño de trazos asociado. Sin embargo todos los diseños de trazos tendrán asociados un diseño de puntadas. Para ver todos los archivos de diseño asociados con sus diseños, vea "Viendo archivos de diseño asociados".

4 Haga clic en Abrir.

Cerrando un diseño

Cuando termina el trabajo con un diseño, usted necesita guardar cualquier cambio que hizo. Después usted puede cerrar el diseño cerrando el archivo con el que está trabajando.

Para cerrar un diseño:

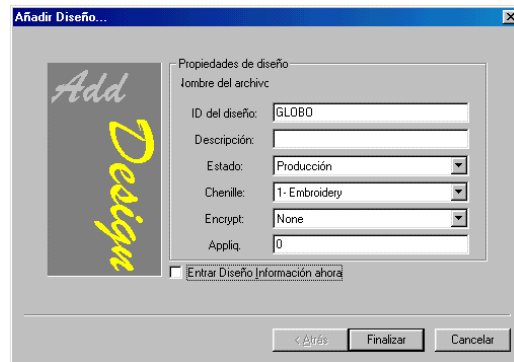
- Elija Archivo—Cerrar.

Guardando un diseño en la base de datos

Si está trabajando en Tajima DG/ML by Pulse u otro cliente Librarian, usted puede querer añadir diseños a la base de datos Librarian. Cuando usted guarda un diseño necesita introducir solamente el ID del diseño. Todas las demás opciones del diseño son opcionales.

Para guardar un diseño en una base de datos:

- 1 Abra el diseño en el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Elija Librarian—Guardar diseño Como o Guardar Diseño.
- 3 En la caja ID Diseño, entre el ID del diseño si quiere renombrar el diseño.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Puede ver la caja de diálogo Añadir diseño.



- 5 En el cuadro Descripción, describa el diseño.
- 6 En la lista de Estado, seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ Producción
 - ♦ No-producción
- 7 En la lista de codificación, seleccione si quiere encriptar los diseños en la base de datos. Ninguno esta predeterminado.



Sólo versiones especiales de Servidores Librarian Enterprise pueden guardar diseños en un formato encriptado. Esta característica no es comúnmente disponible para usuarios Tajima DG/ML by Pulse y sí es disponible por encargo. Para agregar diseños a la base de datos, usted debe poner la bandera de encriptación en la lista de Encriptación.

- 8 En la lista Chenille, elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Chenille
 - ♦ Bordado
- 9 En el cuadro Aplicaciones, entre el número de aplicaciones en el diseño.
- 10 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para agregar más propiedades del diseño, seleccione Entrar Información del Diseño Ahora. Haga clic en Siguiente.
 - ♦ Para guardar el diseño sin propiedades adicionales haga clic en Finalizar.

Organizando diseños

Estrategias para agrupar diseños

El servidor Librarian incluye una estructura jerárquica para guardar diseños referida como Grupos ABC. Estos grupos ayudan a organizar y categorizar sus diseños. Los Grupos A son grupos primarios en la base de datos. Los Grupos B son grupos secundarios que corresponden a grupos apropiados A en la base de datos. Finalmente, los Grupos C son grupos terciarios que ciertas categoriza-

ciones los hacen pertenecer a Grupos B en una base de datos.

Antes de iniciar la carga de diseños en la base de datos, usted debe decidir una estrategia para agrupar. Usted puede cargar todos sus diseños en la base de datos y agruparlos después o puede agrupar sus diseños a medida que los carga. Grabar un diseño en un grupo es similar a grabar un archivo en una carpeta en Windows® XP. No obstante, usted crea un tipo de alias del diseño más que una copia de él. Recomendamos limitar el número total de grupos a 1000 para ayudar a una buena performance del software.

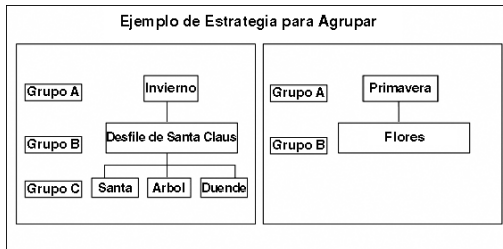
Si es necesario, usted puede enlazar su diseño a más de un Grupo A, permitiéndole encontrar un sólo diseño buscando una variedad de grupos. El primer Grupo ABC al que enlazó el diseño es considerado el Grupo principal. Cuando usted busca un diseño, usted puede elegir buscar todos los grupos a los que el diseño fue enlazado o buscar solamente los enlaces al Grupo principal.



Tiene que ser un usuario autorizado avanzado para realizar modificaciones a la estructura de grupo de la base de datos. Si los diseños no son categorizados efectivamente, podrá experimentar problemas usando bases de datos de diseños.

Cuando usted agrupa diseños en los Grupos ABC usted necesita decidir que categorías hacen grupos lógicos para su selección de diseños. Supongamos que una compañía tiene una base grande de clientes involucrado en diseños de temporada. En consecuencia sus Grupos A son denominados a

partir de las cuatro temporadas: Invierno, Primavera, Verano y Otoño. A menudo proveen a la comunidad mercadería bordada para el desfile anual de Santa Claus. Después, el Grupo A Invierno tiene un grupo B llamado Desfile de Santa Claus. Dentro del Grupo C esta Santa, el Arbol, y Duendes. Otro Grupo B dentro de Invierno es el Carnaval de invierno.



Agregando un nuevo Grupo A

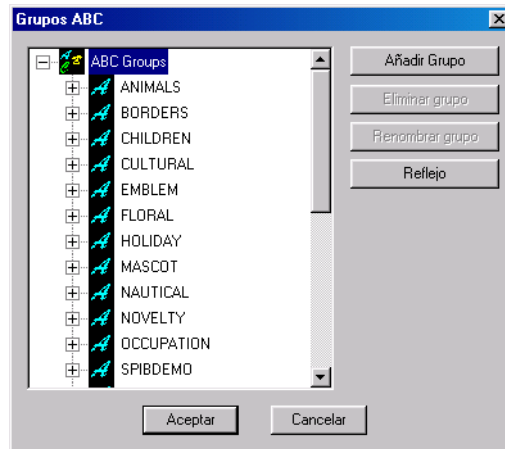
Un Grupo A es un grupo primario. Los Grupos B pueden ser agregados dentro del Grupo A si usted tiene diseños que entran en sub-categorías. Por ejemplo, usted puede hacer el Grupo A Animales. Dentro del grupo Animales, usted puede hacer dos Grupos B llamados Salvajes y Domésticos.

Para agregar un nuevo grupo A:

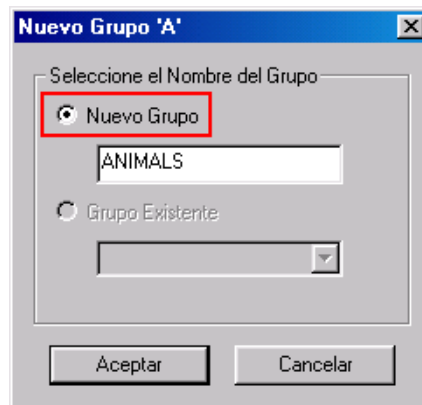


Si no está autorizado para agregar grupos, verá el mensaje "Acceso denegado— no tiene suficientes derechos" cuando hace clic en Aceptar. Vea a un administrador para ayuda.

- 1 Elija Librarian—Grupos.
Podrá ver la caja de diálogo Grupos ABC.



- 2 Haga clic en Agregar Grupo.
Podrá ver una caja de diálogo Nuevo Grupo 'A'.
- 3 Seleccione Nuevo Grupo.



- 4 Entre el nombre para el nuevo Grupo A.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Agregando un nuevo Grupo B

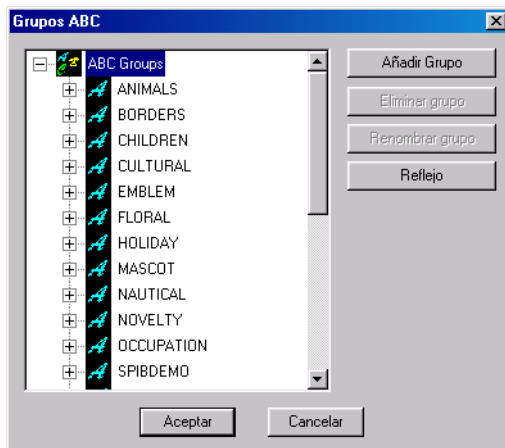
Un grupo B es un grupo secundario dentro de un Grupo A. Los Grupos B agregan más categorías específicas a los Grupos A. Por ejemplo uno de los Grupos A en este ejemplo es Animales. Usted puede enlazar los Grupos B llamados Domésticos y Salvajes a este Grupo A.

Para agregar un nuevo grupo B:



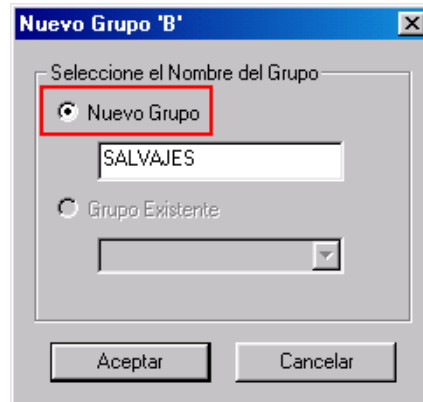
Si usted no está autorizado para agregar grupos, puede ver el mensaje "Acceso negado-No tiene derechos suficientes" cuando haga clic en Aceptar. Vea a un administrador de red para ayuda.

- 1 Elija Librarian—Grupos.
Podrá ver el cuadro de diálogo Grupos ABC.



- 2 Seleccione el Grupo A al cual quiere agregar el nuevo Grupo B y después haga clic en Agregar Grupo.
Podrá ver la caja de diálogo Nuevo Grupo 'B'.

- 3 Seleccione Nuevo Grupo.



- 4 Entre un nombre para el nuevo Grupo B.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Repita los pasos 2 al 5 si usted quiere agregar más Grupos B.

Agregando un nuevo Grupo C

Un Grupo C cae dentro de un Grupo B. Los Grupos C refinan más la categorizaciones del Grupo B al que ellos pertenecen. Por ejemplo, uno de los Grupos A mencionados más arriba es Animales, el Grupo B es Salvajes, y el Grupo C puede ser Tigres.

Para agregar un nuevo Grupo C:



Si usted no está autorizado para agregar grupos, puede ver el mensaje "Acceso negado-No tiene derechos suficientes" cuando haga clic en Aceptar. Vea a un administrador de red para ayuda.

- 1 Elija Librarian—Grupos.
Puede ver la caja de diálogos Grupos ABC.



- 2 Haga doble clic en el Grupo A para ver la lista de los Grupos B.
- 3 Seleccione el Grupo B al cual quiere agregar el nuevo Grupo C, después haga clic en Agregar Grupo.
Puede ver la caja de diálogo Nuevo Grupo 'C'.
- 4 Seleccione Nuevo Grupo.



- 5 Entre un nombre para el nuevo Grupo C.
- 6 Haga clic en Aceptar.

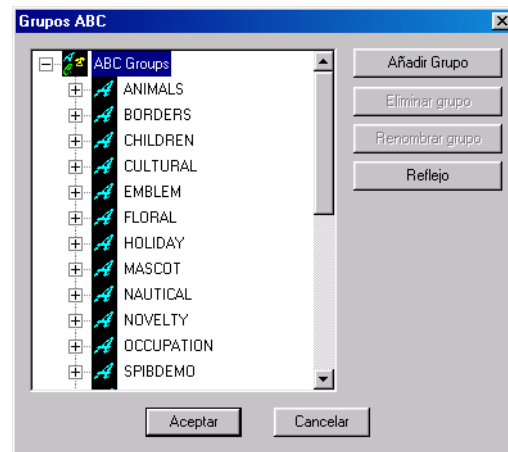
- 7 Repita los pasos 2 al 6 si usted quiere agregar más Grupos C.

Renombrando grupos de diseños

Usted puede renombrar grupos de diseños si ellos no contienen diseños.

Renombrando grupos de diseños:

- 1 Elija Librarian—Grupos.
Puede ver la caja de diálogo Grupos ABC.



- 2 Seleccione el grupo que quiere renombrar, después haga clic en Renombrar grupo.
- 3 Entre el nuevo nombre.
- 4 Haga clic en Aceptar.

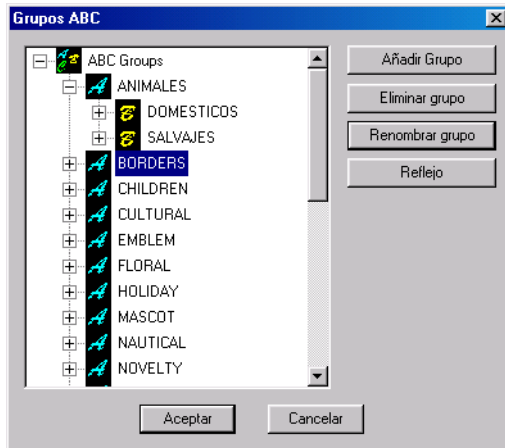
Borrando un Grupo ABC de una base de datos

Para borrar un grupo usted necesita primero borrar todos los diseños del grupo y los sub-grupos. Los sub-grupos también deben ser borrados.

Para borrar un Grupo ABC de una base de datos:

- 1 Elija Librarian—Grupos.

Puede ver la caja de diálogo Grupos ABC.



- 2 Haga doble clic en los nombres de grupos hasta que vea el grupo que quiere eliminar.
- 3 Seleccione el grupo que quiere eliminar.
- 4 Haga clic en Suprimir grupo.

Puede ver la caja de diálogo Suprimir Grupo preguntándole si está seguro que quiere suprimir el grupo seleccionado.

- 5 Haga clic en Sí.

Creando enlaces entre diseños y Grupos ABC

Un diseño puede pertenecer a hasta cinco grupos. Por ejemplo, un diseño puede pertenecer a un Grupo A y cuatro Grupos B o C, o puede pertenecer a cinco Grupos A. El primer grupo al que el diseño está enlazado se convierte en el grupo principal. Para mayor información sobre grupos principales,

vea "Estrategias para agrupar diseños" y "Técnicas avanzadas de búsqueda". Cuando usted guarda un diseño en un grupo, usted no está copiando el diseño a la carpeta; está creando un enlace entre el diseño y el grupo. Usted está creando un alias del diseño original en los Grupos ABC que usted conecta el diseño.

Para crear enlaces entre diseños y Grupos ABC:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista de base de datos, haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades del menú.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Grupos.
- 4 Haga clic en Agregar a.
- 5 Seleccione el Grupo ABC al cual quiere conectar el diseño.
- 6 En la caja de diálogo Grupos ABC, haga clic en Aceptar.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Eliminando diseños de Grupos ABC

Usted puede eliminar diseños de Grupos ABC en cualquier momento.

Para eliminar diseños de Grupos ABC:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista base de datos, haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades del menú.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Grupos.
Puede ver los grupos asociados con el diseño.

- 4 Seleccione la asociación de grupo que quiere eliminar.
- 5 Haga clic en Eliminar Desde.
Puede ver un mensaje preguntándole si está seguro que quiere eliminar el diseño del grupo seleccionado.
- 6 Haga clic en Sí.
El diseño es eliminado del grupo.

Buscando diseños

Buscando diseños en una base de datos Librarian

Usando Tajima DG/ML by Pulse, usted puede buscar diseños que están guardados en las bases de datos Librarian. Generalmente, los diseños están guardados y agrupados. Usted puede agregar información adicional, conocidas como propiedades del diseño, para ayudarlo a buscarlos después. En Tajima DG/ML by Pulse, usted entra el criterio de búsqueda, y todos los diseños que coinciden serán visualizados.



Búsquedas de archivos de puntadas y diseños de arte deben hacerse separadamente. No puede buscar ambos diseños como parte de una misma búsqueda.

Puede buscar un diseño usando un criterio amplio o específico. Por ejemplo, si quiere encontrar cierto diseño de una rosa, usted puede buscar Grupo A: Floral o Grupo B: Rosas. Más diseños podrán aparecer cuando usa Grupo A: Floral, ya que este grupo es amplio. Puede incluir varios grupos B, tal como Rosas, Tulipanes, Diseis y Arreglos.

Cuando usa un criterio más extensivo y específico, sus resultados de búsqueda serán más precisos.

Si no está seguro de las propiedades exactas del diseño, puede usar sintaxis de búsqueda avanzada o técnicas de búsqueda avanzada para ayudarlo a encontrar ciertos diseños.



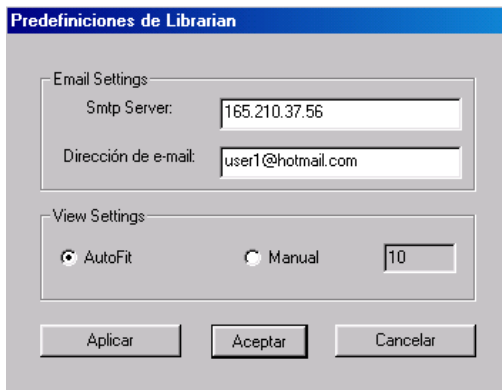
Puede buscar diseños que coinciden con cierto criterio. Si no conoce las propiedades exactas del diseño, tal como ID del diseño, busque usando Grupos o use sintaxis de búsqueda avanzada.

Para buscar un diseño:

- 1 Elija Librarian—Buscar.
Podrá ver las páginas de propiedades Seleccionar Criterio de Búsqueda.

- 2 Entre el criterio de búsqueda en una o más de las siguientes propiedades de páginas: General, Grupos ABC, Propiedades, y Definidas Usuario.
- 3 Haga clic en Aceptar.
Puede ver una selección de los diseños que coinciden con su criterio de búsqueda en la ventana Vista de base de datos. Ahora puede abrir el diseño o cambiar sus propiedades.

Usted puede también usar las opciones Ajuste de Vista debajo de Ajustes de Librarian para especificar el número de diseños que quiera ver en la ventana Vista de base de datos. Seleccione Manual para elegir el número de diseños que quiere ver o Auto Ajuste (predeterminado) para que el software determine el número.



Viendo diseños en una base de datos



Usted también puede usar los botones de vista en la ventana Vista de base de datos para cambiar la vista del diseño.

Podrá cambiar la manera de ver los diseños en la ventana Vista de Base de Datos. Puede ver los diseños en la Base de Datos como Iconos grandes, Iconos pequeños, Lista o Detalle. Estas vistas son vistas de carpetas

Para ver un diseño:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista Base de datos, haga clic derecho en el icono del diseño.
Usted verá un menú de acceso rápido.

- 3 Elija Vista del menú y seleccione una de los siguientes:
 - ♦ Iconos grandes
 - ♦ Iconos pequeños
 - ♦ Lista
 - ♦ Detalles

La vista es cambiada de acuerdo al tipo de vista seleccionado.

Enviando diseños por e-mail

Tajima DG/ML by Pulse ahora le permite mandar los diseños guardados en las bases de datos Librarian a otros vía e-mail usando las capacidades incorporadas de e-mail en Tajima DG/ML by Pulse. Antes de usar las capacidades de e-mail de Librarian, primero debe configurar los parámetros de e-mail. Para usar las funciones de e-mail en Librarian, su ordenador debe estar conectado a Internet.

Para configurar sus parámetros de e-mail:



Para configurar los ajustes de e-mail para Librarian, debe conectarse a su administrador de red o proveedor de servicio de Internet para averiguar los ajustes correctos para su sistema.

- 1 Elija Librarian —Ajustes de Librarian...
Puede ver la caja de diálogo Ajustes Librarian.
- 2 Debajo de Ajustes e-mail haga lo siguiente:
 - ♦ En la casilla Smtp servidor, introduzca el nombre del servidor.
 - ♦ En la casilla Dirección e-mail, entre su dirección de e-mail

- 3 Haga clic en Aplicar.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Usted ahora está listo para enviar diseños desde Librarian vía e-mail.

Para enviar diseños vía e-mail:

- 1 Busque los diseños que necesite enviar por e-mail.
- 2 Pulse CTRL y haga clic en los íconos de los diseños que quiere enviar por e-mail en la Vista de Base de Datos. Puede también mantener Mayúscula apretado y hacer clic en el último icono de diseño en una fila con múltiples íconos de diseño.
- 3 Haga clic derecho en uno de los diseños seleccionados.
Puede ver un menú de acceso rápido.
- 4 Elija Salida— e-mail desde el menú.
Puede ver el diálogo Enviar Diseño por e-mail.
- 5 Seleccione una o más de las siguientes opciones para exportar su diseño:
 - ♦ Hoja de trabajo
 - ♦ JPG
 - ♦ PXF
 - ♦ DST



Dependiendo de las opciones seleccionadas, puede que no aparezcan todos los siguientes diálogos. Los procedimientos y diálogos siguientes aparecerán en orden cuando todas las opciones de arriba sean seleccionadas.

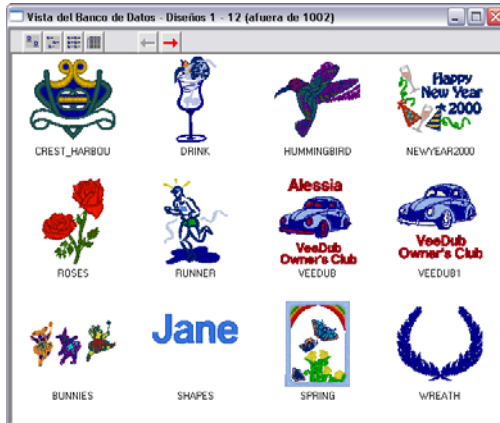
- 6 Haga clic en Siguiente.
Verá aparecer el diálogo de Opciones de Impresión de Hoja de Trabajo.
- 7 En el área de Tamaño de Hoja de Trabajo, seleccione uno de los siguientes tamaños para su hoja de trabajo:
 - ♦ A4.
 - ♦ Personalizado. Una vez que selecciona esta opción, las casillas de Ancho y Alto se activan. introduzca dimensiones apropiadas en cada casilla para su hoja de trabajo.
 - ♦ Tamaño Carta (8.5"x11").
- 8 En la casilla DPI, introduzca un valor de DPI para la hoja de trabajo. A mayor valor de DPI, más detallada será la imagen de la hoja de trabajo.
- 9 Para ajustar la información mostrada en la hoja de trabajo del diseño, haga clic en Ajustes de Impresión.
Para más información, vea "Configurando hojas de trabajo de diseños".
- 10 Haga clic en Siguiente para continuar.
Verá aparecer el diálogo de Opciones de Imagen JPG.
- 11 En el área de Guardar Como, elija uno de los siguientes tamaños de imagen:
 - ♦ Tamaño Real. Selecciónelo para tener la imagen guardada usando las dimensiones originales del diseño.
 - ♦ Tamaño Fijo. Selecciónelo para tener la imagen guardada usando dimensiones de diseño fijas. Una vez que esta opción es seleccionada, las casillas de Ancho y Alto se activan. Introduzca las dimensiones apropiadas en cada casilla.
 - ♦ DPI. introduzca un valor de DPI para guardar la imagen.
- 12 Haga clic en Finalizar para guardar todos los cambios.
Tajima DG/ML by Pulse lanzará su programa de e-mail. Las imágenes exportadas aparecerán adjuntas en un nuevo e-mail. introduzca la información apropiada y envíe su e-mail.

Abriendo un diseño desde la Vista de Base de datos

Al buscar un diseño, una selección de los diseños coincidiendo con los criterios de búsqueda aparecen en la ventana Vista de base de datos.

Para abrir un diseño:

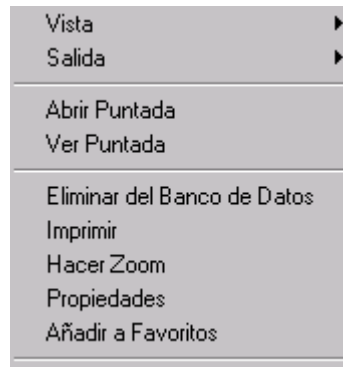
- 1 Busque un diseño.
 Para más información, vea en la sección "Buscando Diseños en una base de datos Librarian".
Puede ver la ventana Vista de Base de datos.



- 2 En la ventana Vista de Base de datos, haga clic derecho en el icono del diseño para acceder a ese diseño.
Podrá ver un menú de acceso rápido.



Si un diseño tiene un archivo de puntadas y de trazos, verá un menú diferente con las opciones disponibles de Abrir Trazos y Ver Trazos.



Puede hacer doble clic en cualquier diseño para abrir el archivo de trazos, si existe. Si el archivo de trazos no existe, el archivo de puntadas será abierto en su lugar.

- 3 Elija Abrir Puntada para abrir el archivo de puntada (*.PSF) o Ver Puntada para ver el archivo de puntada.
El diseño se abre en el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse.

Guardando una forma de búsqueda

Usted puede guardar el criterio de búsqueda que ingresó para buscar un diseño o grupo y después usarlo la próxima vez que busca algún diseño o diseños que tienen similares propiedades.

Para guardar una forma de búsqueda:

- 1 Elija Librarian—Buscar.
Puede ver la página de propiedades de seleccionar Criterio de Búsqueda.



- 2 Haga clic en una página de propiedades para acceder a las categorías de diseños disponibles.
- 3 Entre el criterio de búsqueda en cada una de las páginas de propiedades.
- 4 Haga clic en la página de propiedades General.
- 5 En el cuadro al lado de Guardar forma de búsqueda, entre un nombre.
 - ♦ Haga clic en Guardar Forma de búsqueda.

- 2 En el cuadro al lado de Guardar Forma de búsqueda, seleccione la Forma de búsqueda que quiere usar de la lista de Forma de búsqueda previamente guardadas.
- 3 Haga clic en Cargar Formas de búsqueda.

Puede ver el criterio de búsqueda para la forma de búsqueda.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Usando una forma de búsqueda guardada para encontrar diseños

El criterio de búsqueda que ingresó para buscar un diseño o un grupo puede ser guardado y usado la próxima vez que usted busque diseños que tienen similares propiedades.

Para usar una forma de búsqueda guardada para encontrar diseños:

- 1 Elija Librarian—Buscar.

Puede ver la página de propiedades de seleccionar Criterio de Búsqueda.

Técnicas de búsqueda avanzada

La caja de diálogo de seleccionar Criterio de Búsqueda ofrece funciones de búsqueda avanzada que incluyen: Buscar Resultados y Tipos de Búsqueda en las páginas de propiedades General, Buscar Grupos y Grupos ABC. Primariamente estas funciones se usan para refinar una forma de búsqueda basada en una anterior. Usted puede ver diferentes combinaciones de estas funciones de búsqueda avanzada.

Ejemplos de búsquedas avanzadas

Hay varias maneras para que pueda usar las funciones de búsqueda avanzada.

Esta búsqueda produce un nuevo grupo de diseños y no aparece una nueva ventana de Vista de Base de datos.

Resultado de búsqueda	Tipo de Búsqueda
<input type="radio"/> Ventana Nueva	<input checked="" type="radio"/> Nueva Búsqueda
<input checked="" type="radio"/> Misma Ventana	<input type="radio"/> Refinir Búsqueda

Esta búsqueda agrega otro grupo de diseños a la misma ventana de Vista de Base de datos de la búsqueda previa. El segundo grupo de diseños debería refinar el criterio del primer grupo.

Resultado de búsqueda	Tipo de Búsqueda
<input type="radio"/> Ventana Nueva	<input type="radio"/> Nueva Búsqueda
<input checked="" type="radio"/> Misma Ventana	<input checked="" type="radio"/> Refinir Búsqueda

Esta búsqueda agrega otro grupo de diseños a una nueva ventana Vista de Base de datos. Los diseños reflejan el criterio del primer y segundo grupos de criterio de búsqueda.

Resultado de búsqueda	Tipo de Búsqueda
<input checked="" type="radio"/> Ventana Nueva	<input type="radio"/> Nueva Búsqueda
<input type="radio"/> Misma Ventana	<input checked="" type="radio"/> Refinir Búsqueda

Esta búsqueda agrega otro grupo de diseños a la misma ventana Vista de Base de datos. La búsqueda produce un nuevo grupo de diseños y una nueva ventana de Vista de Base de datos aparece.

Resultado de búsqueda	Tipo de Búsqueda
<input checked="" type="radio"/> Ventana Nueva	<input checked="" type="radio"/> Nueva Búsqueda
<input type="radio"/> Misma Ventana	<input type="radio"/> Refinir Búsqueda

Usando sintaxis de búsqueda avanzada

Usted puede introducir caracteres especiales en muchos cuadros de los criterios de búsqueda en cada página de propiedades, excluyendo la caja Grupos. Use símbolos numéricos (< y > y =) en la casilla numérica y caracteres comodín (* y ?) en la casilla de texto. Esta tabla le explica como los caracteres especiales le pueden ayudar para buscar un diseño o grupo de diseños.

En este ejemplo, usted introduce la información en la caja ID del diseño en la página de propiedades General.

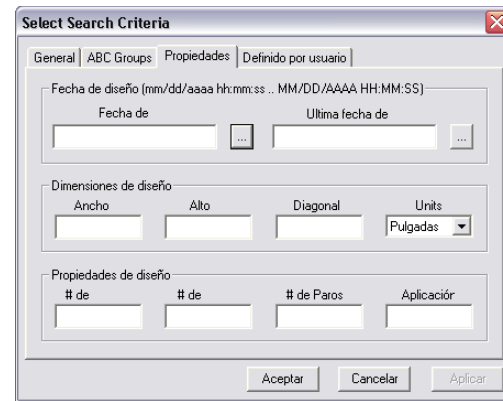
Si usted escribe:	Usted encuentra diseños:	Ejemplo:
ANT	Denominados ANT	Ant
B*	Comenzando con la letra B	B, Bat, Beetle, Baseball
*T	Terminando con la letra T	T, Cat, Kit, Street
Z	Teniendo Z incluida	Z, Zebra, Zoo, Zigzag
T????	Con cinco letras y comenzando con la letra T	Truck, Trees, Trunk

Aquí están los resultados para la búsqueda B*:



Si usted escribe:	Usted encuentra diseños:	Ejemplo:
<20	Con un alto menor que 20	19, 18, 17, etc.
>10<25	Con un alto entre 11 y 24	11, 12, 13...24
>=10	Con un alto igual o mayor que 10	10, 11, 12...200

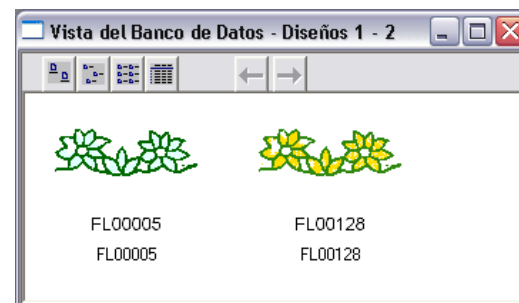
Aquí están los resultados para una búsqueda <20 (pulgadas):



En este ejemplo, usted ingresa información para la altura debajo de Dimensiones del Diseño en la página de Propiedades.

En la página de Propiedades, usted puede introducir también el número de puntadas debajo de Propiedades de Diseño o la fecha en que el diseño fue creado debajo de Fecha de Diseño.

Si usted escribe:	Usted encuentra diseños:	Ejemplo:
28	Con un alto exacto de 28	28
>30	Con un alto mayor que 30	31, 32, 33, etc.



Caracteres definidos por el usuario

Puede usar caracteres definidos por el usuario como otra manera de definir diseños en la base de datos del servidor Librarian Enterprise, pero ellos no son necesariamente usados para categorizar diseños para propósitos de búsqueda. Generalmente, los Grupos ABC y otras categorías en la página Propiedades de Diseño permiten que los diseños sean categorizados para estos propósitos. Los caracteres definidos por el usuario y los cuadros de comentarios le permiten agregar información adicional acerca del diseño. Por ejemplo, usted puede agregar un código que especifica que tipo de entre tela o material superior debería ser usado para el diseño, o puede especificar cuando el diseño está hecho para gorras o playeras.

Trabajando con diseños

Agregando información a un diseño

Cuando guarda un diseño a una base de datos Librarian, puede guardar informaciones adicionales del diseño con el diseño. Esta información del diseño es guardada en la página de Propiedades de Diseño. Usted puede usar muchas de estas categorías para ayudarlo en las búsquedas de diseños. Todos los diseños son guardados con algunas propiedades por defecto encontradas en la página de Propiedades de Diseño. Las propiedades por defecto son las siguientes:

ancho diseño	altura diseño	medidas en diagonal	número de puntadas
número de colores	número de stops	número de cortes	número de aplicaciones

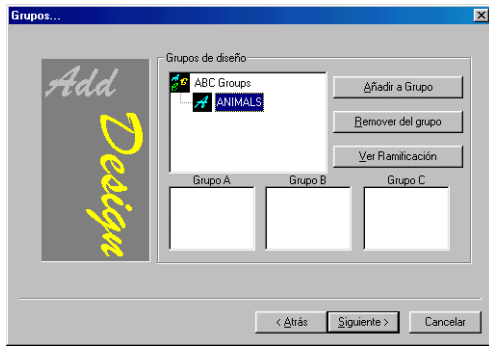
Si usted desea, puede agregar información adicional sobre el diseño más tarde.

Usted tiene la flexibilidad para cuando quiera agregar información a la página de Propiedades del Diseño. Puede agregar información al diseño de tres maneras, cuando usted:

- ♦ Guarda el diseño puede ver múltiples pantallas que le preguntan por información sobre el diseño.
- ♦ Hace clic derecho en el icono del diseño en la ventana Vista Base de datos y elige Propiedades.
- ♦ Abre un diseño y elija Librarian—Propiedades de Diseño.

Para agregar información del diseño a un diseño:

- 1 Elija Librarian—Guardar Como Diseño.
- 2 Seleccione Entrar Información del Diseño Ahora en la caja de diálogo Agregar Diseño para agregar información adicional sobre el diseño.
- 3 Haga clic en Siguiente.
Puede ver la caja de diálogo Grupos.



- 4 Haga clic en Agregar a Grupo.
Podrá ver la caja de diálogo Grupos ABC.
- 5 Haga uno de los pasos siguientes:
 - ♦ Seleccione el Grupo donde quiere agregar el diseño y haga clic en Aceptar.
 - ♦ Agregue un nuevo Grupo. Seleccione Nuevo Grupo y haga clic en Aceptar.



Puede agregar el diseño hasta en otros cuatro grupos.

- 6 Haga clic en Siguiendo.
Puede ver la caja de diálogo Información del Diseño.

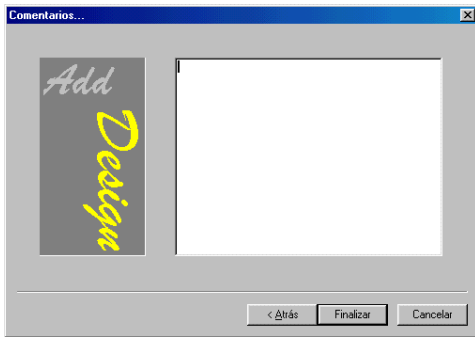


- 7 En la caja General, entre la clave general para crear categorías para los diseños o seleccione una Clave general previamente definida de una lista.

- 8 En la casilla Cliente, introduzca el nombre del cliente.
- 9 En la casilla Diseñador, introduzca el nombre del diseñador.
- 10 En la casilla Caracteres definidos por el usuario, entre información adicional acerca del diseño, tal como tipo de entretela o material superior para usar.
- 11 Haga clic en Siguiendo.
Puede ver la caja de diálogo Archivos Adjuntos.



- 12 Haga clic en Agregar.
Puede ver la caja de diálogo Abrir.
- 13 Abra el archivo o archivos que quiera adjuntar.
- 14 Para agregar información de color, haga clic en Información de Color.
- 15 Agregue la información de color para el diseño en el archivo PDLCOLORCOMBINATION.
- 16 Elija Archivo—Guardar.
- 17 Cierre el archivo.
- 18 En la ventana Agregar Diseño haga clic en Siguiendo.
Puede ver la caja de diálogo Comentarios.



- 19 En la caja de Comentarios, agregue cualquier comentario adicional acerca del diseño.
- 20 Haga clic en Finalizar.
El diseño es guardado con la información adicional.

Agregando archivos de información de color

Usted puede agregar archivos de información de color cuando agrega información a un diseño. La información del diseño se guarda en la página de Propiedades del Diseño. Esta función le permite crear un archivo adjunto que será visualizado automáticamente cada vez que el trabajo sea abierto en el espacio de trabajo del cliente Librarian por operadores de máquinas de bordar. Puede querer incluir información de color, orden de bordado y otras instrucciones tal como tipo de entretela y/o material superior para usar en este archivo.

Para agregar archivos de información de color:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista de Base de datos, haga doble clic en el icono del diseño.

- 3 Desde el menú Librarian, elija Guardar Como Diseño.
- 4 Haga clic en Aceptar en la caja de mensaje.
- 5 En la caja de diálogo Agregar Diseño, seleccione Entrar Información de Diseño Ahora.
- 6 Haga clic en Siguiente.
Puede ver la caja de diálogo Grupos.
- 7 Haga clic en Siguiente.
Puede ver la caja de diálogo Información del diseño.
- 8 Haga clic en Siguiente.
Puede ver la caja de diálogo Adjuntar archivos.



- 9 Para adjuntar un archivo y agregar información de color, complete lo siguiente:
 - ♦ Haga clic en Agregar.
Puede ver la caja de diálogo Abrir.
 - ♦ Abra el o los archivos que quiere adjuntar.
- 10 En el área de Adjuntar Archivos, seleccione los archivos adjuntos que desea.



Los archivos adjuntos contienen información que puede ser útil para los operadores.

- 11 Para agregar información del color al archivo seleccionado, haga clic en información de Color.
- 12 Agregue la información del color para el diseño en el archivo PDLCOLORCOMBINATION.TXT.
- 13 Elija Archivo—Guardar.
- 14 Cierre el archivo.
- 15 En la ventana Agregar Diseño, haga clic en Siguiente.
Puede ver la caja de diálogo Comentarios.
- 16 Haga clic en Finalizar.

Modificando archivos de información de color

Si usted necesita cambiar el archivo de información de color, puede acceder a él a través de la página de Propiedades de Diseño.

Para modificar archivos de información de color:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista de Base de datos, haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades del menú.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Adjuntos.
- 4 Debajo de Archivos Adjuntos haga doble clic en el archivo PDLCOLORCOMBINATION.TXT.
- 5 Haga los cambios necesarios en el archivo.
- 6 Elija Archivo—Guardar.
El archivo actualizado de información de color es automáticamente adjuntado al diseño.
- 7 En la ventana Propiedades de Diseño, haga clic en Aceptar.

Eliminando un diseño desde una base de datos de diseños

Puede fácilmente eliminar un diseño desde una base de datos de diseños.

Para eliminar un diseño desde una base de datos de diseños:

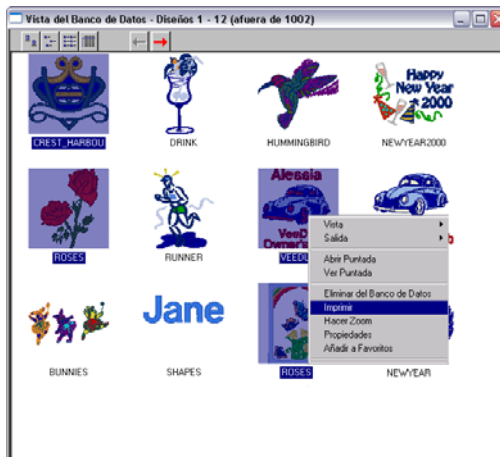
- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista de base de datos haga clic derecho en el icono del diseño y elija Borrar del menú.
Puede ver un mensaje preguntándole si está seguro que quiere eliminar el diseño seleccionado.
- 3 Haga clic en Aceptar.
El diseño es eliminado de la base de datos de diseños.

Imprimiendo múltiples diseños desde Librarian

Usted puede seleccionar un número de íconos desde la ventana Resultado de Búsqueda e imprimirlos.

Para imprimir múltiples diseños:

- 1 Busque los diseños que quiera imprimir.
- 2 Pulsando CTRL y haga clic en los íconos de los diseños que quiera imprimir.
Usted tiene la posibilidad de seleccionar más de un diseño desde la Vista de Base de datos.
- 3 Haga clic derecho en un diseño seleccionado.
Puede ver un menú de acceso rápido.



- 4 Elija Imprimir del menú.
Puede ver una caja de diálogo de Imprimir para su impresora.
- 5 Haga clic en Imprimir.
Los diseños son impresos.

Usando Zoom para ver un diseño

Usted puede usar Zoom para lograr una vista más cercana de sus diseños.

Para usar zoom:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista Base de datos, haga clic derecho en el icono del diseño y elija Zoom del menú.
Otra ventana aparece con el diseño aumentado. Usted puede seguir haciendo zoom para lograr una vista detallada de su diseño.

Agregando diseños a sus favoritos

Usted puede agregar muchos diseños de diferentes vistas a una ventana de Favoritos. Por ejemplo, todos los diseños que más usa pueden ser guardados en una sola ubicación.

Para agregar un diseño a sus Favoritos:

- 1 Busque los diseños que quiera agregar a sus Favoritos.
- 2 Haga clic derecho sobre el diseño seleccionado.
Puede ver un menú de acceso rápido.
- 3 Elija Agregar a Favoritos.
Puede ver la ventana de Favoritos con el diseño que seleccionó.

Para agregar múltiples diseños a sus Favoritos:

- 1 Busque los diseños que quiere agregar a sus Favoritos.
- 2 Pulsando CTRL haga clic en los íconos de los diseños que quiera agregar.
Usted tiene la posibilidad de agregar más de un diseño desde la Vista de Base de datos.
- 3 Haga clic derecho sobre uno de los diseños seleccionados.
Puede ver un menú de acceso rápido.
- 4 Elija Agregar a Favoritos.
Puede ver la ventana de Favoritos con los diseños que usted seleccionó.

Viendo diseños en Vista de Favoritos

Los diseños agregados a su ventana de Vista de Favoritos son preservados cada vez que usa Tajima DG/ML by Pulse. Si cierra la ventana de Vista de Favoritos o Tajima DG/ML

by Pulse, usted puede recoger diseños de la sesión previa cuando vuelva a abrir la ventana de Vista de Favoritos.

Para ver diseños en su Vista de Favoritos:

- Elija Librarian—Vista de Favoritos.
Verá aparecer la ventana de Vista de Favoritos.

Eliminando diseños de la Vista de Favoritos

Puede querer eliminar algunos diseños de sus Favoritos. Por ejemplo, si no usa más los diseños, no necesita guardarlos en los Favoritos.

Para eliminar diseños desde sus Favoritos:

- 1 Haga clic derecho en el diseño seleccionado.
- 2 Elija Eliminar de Favoritos desde el menú.

Adjuntando archivos a un diseño

Una manera excelente de agregar información a un diseño es adjuntándole archivos. Por ejemplo, usted puede adjuntarle el diseño de arte original al diseño.



Puede también adjuntar archivos en la ventana Vista de Base de datos usando el menú de acceso rápido con el clic derecho.

Para adjuntar archivos a un diseño:

- 1 Abra el diseño.
- 2 Elija Librarian—Propiedades del Diseño.
Puede ver la página de propiedades Editar Diseño.

- 3 Haga clic en la página de propiedades Adjuntos.
- 4 Debajo de Archivos Adjuntos, haga clic en Agregar.
Puede ver la caja de diálogo Abrir.
- 5 Seleccione la unidad, después la carpeta donde el archivo está guardado.
- 6 Haga doble clic en el archivo que quiera adjuntar.
Puede ver el nombre del archivo debajo de Archivos Adjuntos.

Separando un archivo de un diseño

Usted puede crear una copia del archivo adjunto para que pueda trabajar con él.

Para separar un archivo de un diseño:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el diseño y elija Propiedades.
Podrá ver la página de Propiedades del Diseño.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Adjuntos.
- 4 Debajo de Archivos Adjuntos, seleccione el archivo o los archivos que quiera separar.
- 5 Haga clic en Separar.

Eliminando archivos adjuntos de un diseño

Si no necesita más un archivo adjunto, puede eliminarlo fácilmente.

Para eliminar un archivo adjunto de un diseño:

- 1 Busque un diseño.

- 2 Haga clic derecho en el diseño y elija Propiedades.
Podrá ver la página de Propiedades del Diseño.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Adjuntos.
- 4 Debajo de Archivos Adjuntos, seleccione el archivo o archivos que quiera eliminar.
- 5 Haga clic en Eliminar.

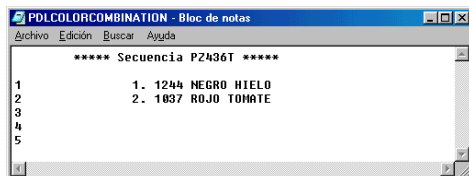
Viendo diseños

Viendo un archivo de información de color

Cuando agrega un diseño a una base de datos, puede agregar un archivo de información de color llamado PDLCOLORCOMBINACION.TXT. Una vez que este archivo es asociado con el diseño, el archivo se abre cada vez que se abre el diseño en Tajima DG/ML by Pulse u otro cliente Librarian. Cuando usted importa archivos de base de datos PDL que tienen información de color introducidos en los campos de secuencias, un archivo de información de color se crea automáticamente y es adjuntado al diseño.

Para ver el archivo de información de color:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana Vista de base de datos, haga doble clic en el icono del diseño.
Podrá ver el archivo de información de color.

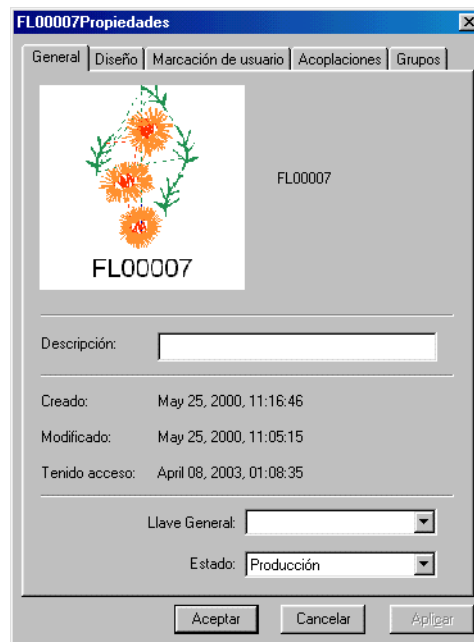


Viendo las páginas de Propiedades de Diseño

Puede ver las propiedades de un diseño abriendo las páginas de Propiedades del Diseño.

Para ver las páginas de Propiedades del Diseño:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades.
Podrá ver la página de propiedades.



- 3 Haga clic en la página de propiedades apropiada para ver y modificar la información deseada.

Viendo un archivo adjunto

Puede querer ver un archivo adjunto, como uno que contiene el diseño de arte original.

Para ver un archivo adjunto:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades del menú.
Puede ver la página de Propiedades.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Adjuntos.
- 4 En el área de Archivos Adjuntos, seleccione el archivo o archivos que quiera ver.
- 5 Haga clic en Ver.

Viendo archivos de diseños asociados

En Tajima DG/ML by Pulse, los diseños pueden ser guardados como múltiples tipos de archivos. Los archivos de diseños asociados con su diseño son mostrados dentro de la página de Propiedades del Diseño en la Página de Adjuntos.

Para ver archivos de diseño asociados:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades del menú.
Puede ver la página de Propiedades.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Adjuntos.
- 4 En el área de archivos de Puntadas, verá una lista de archivos de puntadas asociados para su diseño, si es que esto es posible.
- 5 En el área de archivos de Trazos, verá una lista de archivos de trazos asociados para su diseño, si es que esto es posible.

Viendo las dimensiones de un diseño

Las dimensiones de un diseño son automáticamente introducidas en la página de Propiedades del Diseño en la página del diseño.

Usted puede elegir ver las dimensiones en puntos de bordados, pulgadas o milímetros.



Si el diseño ha sido agregado al Librarian, puede también ver las dimensiones del diseño en el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse. Elija Librarian—Propiedades de Diseño.

Para ver las dimensiones de un diseño:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades.
Puede ver la página de Propiedades.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Diseño.
Debajo del cuadro Dimensiones, puede ver el tamaño del diseño en puntos de bordado.
- 4 Para ver las dimensiones del diseño en pulgadas, seleccione Pulgadas desde la caja.
- 5 Para ver las dimensiones en milímetros, seleccione Milímetros en la caja.

Viendo información de atributos del diseño

Puede ver información específica sobre atributos de diseños. Puede ver el número de puntadas, colores, cortes, stops y aplicaciones presentes en un diseño.

Para ver información de atributos de un diseño:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades.
Puede ver la página de Propiedades.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de Diseño.
- 4 En el área de Atributos, puede ver el número de puntadas, colores, cortes, paradas y aplicaciones.

Viendo información de hilo

La información sobre paleta de hilo es listada en la página de Propiedades del Diseño. Cualquier información de paleta de hilo almacenada como archivo de diseño PXF, POF o PSF será agregada a las propiedades del diseño como un adjunto. Si un diseño contiene múltiples paletas de hilo, todas las paletas serán agregadas.

También puede ver información de colores de hilos para la primer paleta. La información mostrada incluye: fabricante, código de hilo, nombre de color, puntadas, y largo.



Si el diseño ha sido agregado a Librarian, puede ver la información del hilo de un diseño en el espacio de Trabajo de Tajima DG/ML by Pulse. Elija Librarian—Propiedades del Diseño.

Para ver información sobre el hilo:

- 1 Busque un diseño.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades.
Puede ver la página de Propiedades.
- 3 Haga clic en la página de propiedades Adjuntos.

- 4 En el área Archivos Adjuntos, haga doble clic en el archivo
PTHREADPALETTE.TXT.



Sólo verá este archivo si la información de paleta de hilo fue guardada con el diseño.

Verá aparecer información de paleta de hilos.

- 5 Para ver información sobre paleta de hilos de la primer paleta, haga clic en la página de propiedades de Información de Color.

Cargando muchos diseños desde las carpetas

El comando Cargar cantidad grande le permite cargar todos sus diseños desde varios medios de almacenamiento, como disco duro, CD-ROM o disquetes en la base de datos Librarian. Típicamente cuando usted carga diseños en la base de datos usando Cargar cantidad grande usted elige un método de mapeo para crear automáticamente enlaces a los Grupos ABC. Es una buena idea pensar acerca de su estrategia de agrupamiento antes de cargar en masa diseños. Para mayor información acerca de estrategias de agrupamiento vea "Estrategias para agrupar diseños". Para crear Grupos ABC vea "Agregando un nuevo Grupo A", "Agregando un nuevo Grupo B" y "Agregando un nuevo Grupo C".

El mapeo asocia un directorio o grupo de directorios con los Grupos ABC de la base de datos. Una vez que el mapeo haya sido definido para un grupo de directorios, los diseños serán conectados a los Grupos ABC asociados cuando use el comando Cargar

cantidad grande. Usted tiene tres métodos de mapeos:

- Crear un nuevo mapeo para un grupo de directorios.
- Usar un mapeo previamente definido para un grupo de directorios.
- Usar nombres de directorios de manera que un nuevo Grupo A es automáticamente creado y nombrado en base al nombre del último sub directorio en el nombre de la ruta. Si el Grupo A que combina el nombre del último sub directorio ya existe, los diseños son simplemente conectados al correspondiente Grupo A.

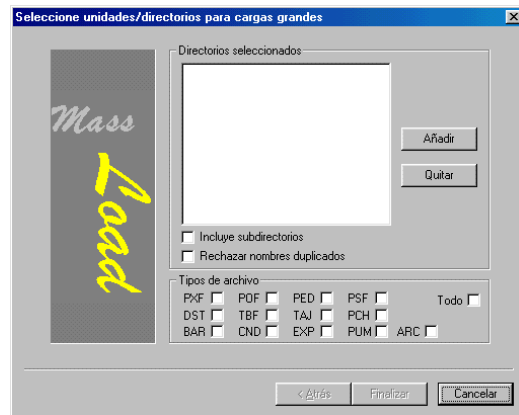
Suponiendo que una persona, un administrador de la base de datos Librarian, es responsable para carga de diseños masivos cada día. Veinte diseñadores diferentes crean y guardan diseños a un único directorio de sus ordenadores de red. Al final del día el administrador de la base de datos carga los diseños en las bases de datos. El administrador usa un mapeo previamente definido y rechaza archivos duplicados. Como resultante todos los nuevos diseños están conectados a los Grupos correctos ABC basado en el nombre del mapeo guardado. El mapeo previamente definido ahorra tiempo ya que el administrador no tiene que crear enlaces a los Grupos ABC cada vez que carga diseños en masa desde los mismos directorios hacia la base de datos.



Si usa una versión de Passport Design Library (PDL) que es más antigua que la versión 6.08, usted necesita convertir los diseños PDL antes de cargarlos a la base de datos Librarian.

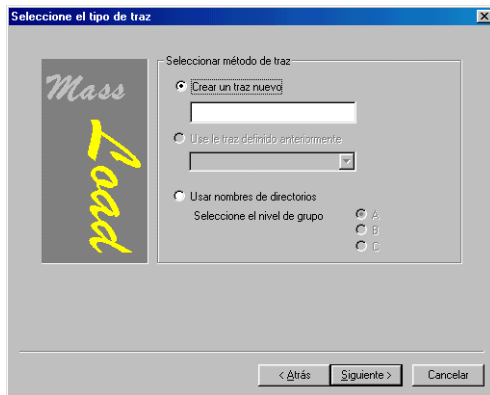
Para cargar una cantidad grande de diseños desde directorios:

- 1 Elija Librarian, y después elija Cargar cantidad grande.
Puede ver la ventana Elija Unidad/Directorios para Cargar cantidad grande.



- 2 Para que todos los diseños en los sub directorios guardados en Librarian sean cargados, seleccione Incluir sub directorios.
- 3 Para que no sean guardados diseños con nombres duplicados cuando se carguen, seleccione Rechazar nombres duplicados.
- 4 Debajo de tipo de Archivos, seleccione el tipo de archivo que está planeando cargar. Solamente seleccione Todos si usted sabe que no existen archivos duplicados PED o PSF. Un archivo PSF es automáticamente generado para todos los archivos PED cargados en masa.
- 5 Haga clic en Agregar.
Puede ver la caja de diálogo Abrir.
- 6 Abra el directorio que quiera agregar.
- 7 Seleccione un diseño.

- 8 Haga clic en Abrir.
Puede ver el directorio en la lista de Directorios seleccionados.
- 9 Repita los pasos 3 a 6 hasta que todos los directorios que quiere cargar en masa aparece en la lista de Directorios seleccionados.
- 10 Haga clic en Siguiente.
Puede ver una ventana de Elija el tipo de Mapeo.



- 11 Haga uno de los siguientes pasos:
- ♦ Si usted necesita crear un nuevo tipo de mapeo para los directorios seleccionados seleccione Crear un Nuevo Mapeo y entre un nombre para el nuevo mapeo. Haga clic en Siguiente y vaya al paso 12.
 - ♦ Si usted quiere usar un mapeo previamente guardado para los directorios seleccionados, seleccione Usar Mapeo Previamente Definido. Después, seleccione el nombre de Mapeo de la lista. Haga clic en Siguiente. Vaya al paso 16.
 - ♦ Si usted quiere denominar los Grupos A para coincidir con el directorio de

diseño, seleccione Usar Nombre de Directorios. El nombre del Grupo A debe ser el mismo que el nombre del último sub directorio. Haga clic en Siguiente. Vaya al paso 16.

- 12 Desde la ventana Mapeo de Directorios a Grupos, seleccione un directorio de la lista. Si el directorio es conectado al Grupo A, podrá ver el nombre en la caja de Nombre Grupo ABC.

- 13 Para crear o cambiar un enlace, haga clic en Crear Enlace.

Puede ver la caja de diálogo Grupos ABC.

- 14 Elija el Grupo al cual quiere mapear el directorio seleccionado.

- 15 Haga clic en Aceptar.

- 16 Repita los pasos 10 a 13 para los otros directorios que quiera mapear.

- 17 Para guardar el nombre del mapeo (y sus enlaces asociados al Grupo ABC para este grupo de directorios) haga clic en Guardar Mapeo.


La próxima vez que usted cargue en masa, puede ver el nombre del mapeo en la lista de mapeados previamente definidos.

- 18 Haga clic en Finalizar.

Escaneando y reconstruyendo un diseño

Usted puede usar los comandos Escanear y Reconstruir cuando tiene un archivo corrupto que quiere componer. Este comando mira (escanea) archivos corruptos y los reconstruye.

Para escanear y reconstruir un diseño:

- 1 Elija Librarian—Escanear/Reconstruir.
Puede ver el diálogo Escanear & Reconstruir.
 - 2 Haga clic en la página de propiedades General.
 - 3 Entre el ID del diseño para el diseño que quiere escanear y reconstruir.
 - 4 En el área de Opciones de Reconstruir, seleccione una o más de las siguientes opciones:
 - ♦ Reconstruir Datos de Puntadas
 - ♦ Habilitar Actualización de Nombre de Cliente
-  Si la opción Habilitar Actualización de Nombre de Cliente no está seleccionada, todos los nombres de clientes en el archivo de diseño serán agregados al campo de nombre de cliente de Librarian.
- ♦ Sobrescribir Nombres de Cliente viejos
- 5 Haga cualquier otro cambio que sea necesario en la página de propiedades General.
 - 6 Para cambiar otros ajustes, haga clic en otras páginas de propiedades y haga los cambios necesarios.
 - 7 Haga clic en Aceptar.
Usted puede ver el diálogo de Escanear & Reconstruir Selectivo.
 - 8 Haga clic en Sí para proceder con la reconstrucción del diseño.
Su diseño es reconstruido.

Reconstruyendo íconos de diseños

Use Reconstruir Iconos cuando quiera reconstruir íconos desde versiones anteriores de Tajima DG/ML by Pulse.

Para reconstruir íconos:

- 1 Elija Librarian—Reconstruir Iconos.
Puede ver el diálogo Escanear & Reconstruir.
- 2 Entre el ID del Diseño para el diseño que quiere escanear y reconstruir.
- 3 Haga clic en Aceptar.
Puede ver el diálogo Escanear & Reconstruir Selectivo.
- 4 Haga clic en Sí.
Su icono de diseño es reconstruido.

Exportando un diseño a un disquete o disco duro

Usted puede exportar un diseño a un disquete o un disco duro desde la ventana de Vista de Base de Datos.

Para exportar a un disquete:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana de Vista de Base de Datos, haga clic derecho en el icono del diseño.
Puede ver un menú de acceso rápido.
- 3 Elija Salida—Exportar a un disquete del menú.
Verá aparecer la caja de diálogo de Salida de Diseño.



- 4 En la lista de Tipo de Archivo, seleccione el archivo de tipo de puntada del diseño bajado.
- 5 En la lista de Tipo de Disco, seleccione el tipo de disco de bordado en la unidad.
- 6 En la casilla de Nombre de Archivo, introduzca el nombre deseado de archivo de salida.
- 7 En la lista de Unidad, seleccione la unidad donde quiere poner los diseños de salida.
- 8 En la casilla de nombre de Diseño, introduzca el nombre de diseño que quiere que aparezca en la máquina de bordar. Para usar un nombre de diseño existente, seleccione el diseño que quiere reemplazar de la lista de diseños guardados en su disco.
- 9 Para guardar archivos de íconos para formatos de Archivos de Puntada Tajima (*.DST), Puntadas Barudan (*.DSB), Tajima TBF (*.TBF) o Archivos de Puntadas Zangs/ZSK (*.DSZ), seleccione Guardar Icono.

- 10 Para arreglar un disco Tajima creado en un sistema de bordado más antiguo, haga clic en FixDisk.



FixDisk es para discos Tajima únicamente. Puede dañar otros tipos de disco si usa FixDisk.

- 11 Para formatear el disco en la unidad, haga clic en Formatear.
- 12 En la lista de Formato de Máquina, seleccione el formato de máquina que desea para la salida del diseño.
- 13 Para realizar cambios a las propiedades y ajustes del formato de máquina, haga clic en Editar.



Sólo usuarios avanzados deberán modificar las propiedades de Formato de Máquina. Para más información acerca de cambiar las propiedades de Formato de Máquina vea "Usando Formatos de Máquina".

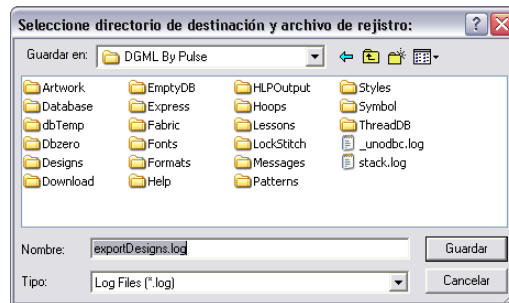
- 14 Para realizar cambios en propiedades avanzadas, haga clic en Avanzado. Haga uno o más de los siguientes pasos y haga clic en Aceptar:

Para hacer esto	Haga esto
Para asegurarse que el diseño encaje en el bastidor moviendo la aguja por fuera y alrededor del diseño, usted deberá trazar el diseño.	Seleccione Trazar Diseño
Para mapear comandos para máquinas de bordar viejas que no disponen de comandos particulares.	Seleccione comandos Mapear

Para hacer esto	Haga esto
Para crear una copia de arriba-abajo del diseño.	Seleccione Activar Cambios Rápidos e introduzca la distancia en la casilla de Movimiento Vertical
Rotación del diseño en un ángulo específico.	Introduzca un valor para el ángulo de Rotación
Espejar el diseño horizontalmente	Seleccione Espejo X
Espejar el diseño verticalmente	Seleccione Espejo Y
Girar el diseño de arriba-abajo	Seleccione Espejo X y Espejo Y
Escalar el diseño horizontalmente	Introduzca un valor para Escalar X
Escalar el diseño verticalmente	Introduzca un valor para Escalar Y
Guardar sus ajustes Avanzados	Haga clic en Guardar Ajustes

Para exportar a un disco duro:

- 1 Busque un diseño.
- 2 En la ventana de Vista de Base de Datos, haga clic derecho en el icono del diseño. *Verá aparecer un menú de acceso rápido.*
- 3 Elija Salida—Exportar a disco del menú y seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ Trazos (PXF, POF)
 - ♦ Puntadas (PSF)
 - ♦ Tajima (DST)*Verá aparecer la siguiente caja de diálogo.*



- 4 En la lista de Guardar en, busque la ubicación a donde quiere exportar su archivo.
- 5 En la casilla de Nombre de Archivo, introduzca el nombre del archivo.
- 6 Seleccione Abrir como sólo-lectura si desea que su diseño tenga un acceso de sólo-lectura.
- 7 Haga clic en Guardar.

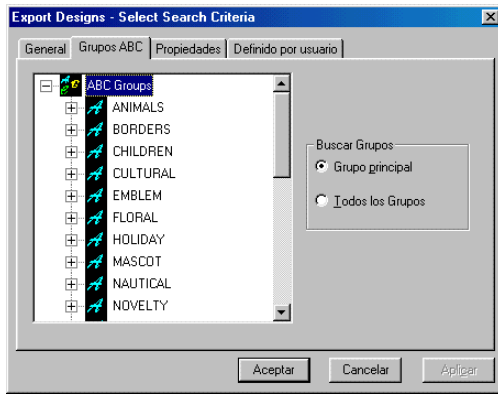
Exportando un diseño a un archivo de puntada Pulse (*.PSF)

Puede exportar diseños a *.PSF usando el comando Exportar PSF. Puede exportar también grupos específicos de diseños.

Este procedimiento muestra como exportar los diseños de un Grupo ABC.

Para exportar diseños:

- 1 Elija Librarian—Exportar PSF. *Puede ver el diálogo Exportar Diseños—Seleccionar Criterios de Búsqueda.*
- 2 Haga clic en la página de propiedades Grupos ABC.

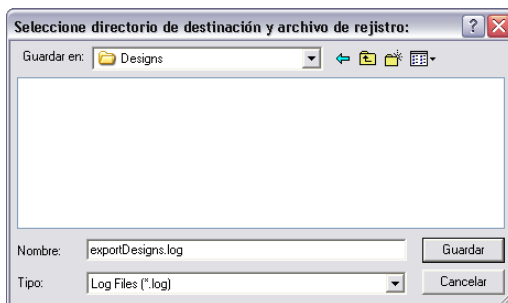


- Haga clic en un grupo y después haga clic en Aceptar.

Puede ver un diálogo de seleccionar directorio de destino y el nombre del archivo log.

- Haga clic en la carpeta a la que quiera exportar los diseños.

Puede exportarlos a una carpeta existente o crear una nueva carpeta para los diseños.



- Haga clic en Guardar.

Puede ver el progreso del diálogo Exportando Diseños. Los diseños ahora están ubicados en la carpeta para que los pueda usar después.

Desconectándose del servidor Librarian Enterprise

Cuando usted finalice de usar las bases de datos de los diseños, deberá desconectarse del servidor Librarian Enterprise.

Para desconectarse del servidor Librarian Enterprise:

- Elija Librarian—Desconectar.

Trabajando con diseños de dibujo de arte

Librarian le permite guardar dibujos de diseños de arte separadamente de archivos de puntadas. Esta capacidad es particularmente útil para guardar dibujos de arte necesarios para una variedad de propósitos, como fondos para diseños de bordado e impresión en pantalla o impresiones en mugs y pens. Los archivos de puntadas y archivos de diseños de arte pueden ser guardados en la misma base de datos Librarian. Puede hacer las mismas tareas con diseños de dibujo como con archivos de puntadas, como por ejemplo buscar, abrir, exportar, enviar por email o cargar una cantidad grande de diseños de dibujo de arte.

Buscando diseños de dibujo de arte en una base de datos Librarian

Usando Tajima DG/ML by Pulse, puede buscar diseños de dibujo de arte guardados en la base de datos en Librarian. Generalmente, los diseños de dibujo de arte son guardados y agrupados. Usted puede

agregar información adicional, conocida como propiedades de diseño, para que el dibujo de arte le ayude a encontrarlos. En Tajima DG/ML by Pulse, usted ingresa el criterio de búsqueda y todos los diseños de dibujo de arte que coinciden el criterio de búsqueda serán mostrados.



Las búsquedas de diseños de dibujo de arte y archivos de puntadas deben ser realizadas separadamente. No puede buscar estos diseños como parte de una misma búsqueda.

Usted puede buscar diseños de dibujo de arte usando un criterio amplio o específico. Por ejemplo, si quiere buscar un determinado diseño de dibujo de arte que contenga una rosa, le convendrá buscar en Grupo A: Floral o Grupo B: Rosas. Más dibujos de arte aparecerán cuando usted elija Grupo A: Floral ya que este grupo es más amplio. Podrá incluir varios Grupos B, como Rosas, Tulipanes, Margaritas, y Arreglos. Para más información en estrategias de grupo, vea "Estrategias de Agrupación". Para crear Grupos ABC, vea "Agregando un nuevo Grupo A", "Agregando un nuevo Grupo B", y "Agregando un nuevo Grupo C". Cuando usted usa un modo más extensivo y específico para el criterio de búsqueda, sus resultados de búsqueda son más refinados. Si no está seguro de las propiedades exactas del dibujo de arte, usted puede usar la sintaxis de búsqueda avanzada o las técnicas avanzadas de búsqueda para ayudarle a buscar ciertos dibujos de arte.



Puede buscar diseños de arte que coincidan con cierto criterio. Si no conoce las propiedades exactas del dibujo de arte, como por ejemplo ID del Diseño, realice la búsqueda usando Grupos o usando una sintaxis de búsqueda avanzada.

Para buscar dibujos de arte:

- 1 Elija Librarian—Buscar.

Puede ver la página de Seleccionar Criterio de Búsqueda.

- 2 Haga clic en la página de propiedades General.
- 3 En la lista de Datos, seleccione Diseño de Dibujo de Arte.



Cuando el Diseño de Dibujo de Arte es seleccionado de la lista de Datos, los campos en la página de propiedades de Propiedades cambian acorde a los atributos específicos del dibujo de arte.

- 4 Introduzca el criterio de búsqueda en una o más de las siguientes páginas de propiedades: General, Grupos ABC, Propiedades, y Definidas por Usuario.
- 5 Haga clic en Aceptar.

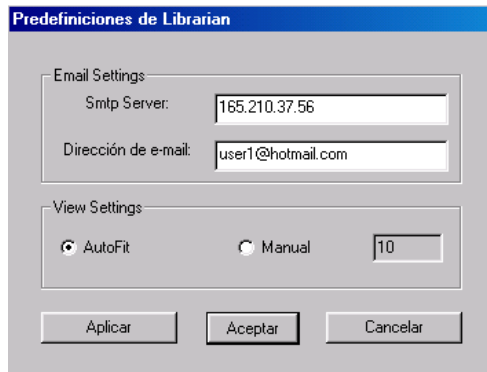
Verá una selección de diseños de dibujo de arte que coinciden con su criterio de búsqueda en la ventana de Vista de Base

de Datos. Ahora puede abrir el diseño de dibujo de arte o cambiar sus propiedades.

Verá sólo 12 diseños a la vez en la ventana de Vista de la Base de Datos. Para ver más diseños, haga clic en la flecha en la parte superior de la ventana.

Puede también usar las opciones de Ajustes de Vista de Librarian para especificar el número de diseños que quiere ver en la ventana de Vista de Base de Datos.

Seleccione Manual para elegir el número de diseños que quiere ver o seleccione Auto-Ajuste para que el software determine el número.

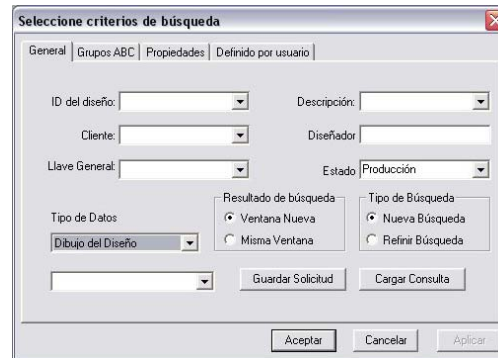


Guardando una búsqueda para diseños de dibujo de arte

Usted puede guardar un criterio de búsqueda que haya ingresado para buscar un diseño de dibujo de arte o un grupo de diseños de dibujo de arte, y después usarlo la próxima vez que busque el mismo diseño de dibujo de arte o diseños de dibujo de arte que tengan propiedades similares.

Para guardar un criterio de búsqueda:

- 1 Elija Librarian—Buscar.
Verá las páginas de propiedades de *Seleccionar Criterio de Búsqueda*.



- 2 Haga clic en una página de propiedades para acceder a las categorías de diseños de dibujo de arte disponibles.
- 3 Introduzca un criterio de búsqueda en cada una de las páginas de propiedades.
- 4 Haga clic en la página de propiedades General.
- 5 En la casilla junto a Guardar Criterio de Búsqueda, introduzca un nombre para el criterio.
- 6 Haga clic en Guardar Criterio de Búsqueda.

Usando un criterio de búsqueda guardado para buscar diseños de dibujos de arte

El criterio de búsqueda que entró para un diseño de un dibujo de arte o un grupo de diseños de dibujos de arte puede ser

guardado y después usada la próxima vez que busque los mismos diseños de dibujo de arte o los que tengan similares propiedades.

Para usar un criterio de búsqueda guardado para buscar diseños de dibujo de arte:

- 1 Elija Librarian—Buscar.
Verá las páginas de propiedades de Seleccionar Criterio de Búsqueda.



- 2 En la caja junto a Guardar Criterio de Búsqueda, seleccione el criterio que quiere usar de la lista de criterios de búsqueda previamente guardados.
- 3 Haga clic en Cargar Criterio de Búsqueda.
Verá el criterio de búsqueda para esa búsqueda.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Técnicas de búsqueda avanzada para diseños de dibujo de arte

La caja de diálogo de Seleccionar Criterio de Búsqueda ofrece características avanzadas de búsqueda que incluyen: Resultados de

Búsqueda y Tipo de Búsqueda en la página de Propiedades General y Grupos de Búsqueda en la página de propiedades de los Grupo ABC. Primariamente estas características son usadas para refinar una búsqueda basada en una búsqueda anterior. Usted también puede ver diferentes combinaciones de estas características de búsqueda avanzada.

Ejemplos de búsqueda avanzada para diseños de dibujo de arte

Hay varias maneras de usar la búsqueda avanzada. La siguiente búsqueda produce un nuevo grupo de diseños de dibujo de arte y no aparece una nueva ventana de Vista de Base de Datos.



La siguiente búsqueda incluye una subselección de la primer búsqueda. La segunda selección de diseños de arte deberían refinar el criterio de la primer selección.



La siguiente búsqueda agrega una selección de diseños de dibujos de arte a una nueva ventana de Vista de Base de Datos. Los diseños de dibujo de arte reflejan el criterio del primer y segundo grupo de criterios de búsqueda.

Resultado de búsqueda	Tipo de Búsqueda
<input checked="" type="radio"/> Ventana Nueva	<input type="radio"/> Nueva Búsqueda
<input type="radio"/> Misma Ventana	<input checked="" type="radio"/> Refinir Búsqueda

La siguiente búsqueda agrega una selección de diseños a una nueva ventana de Vista de Base de Datos. La siguiente búsqueda produce una nueva selección de diseños y una nueva ventana de Vista de Base de Datos aparece.

Resultado de búsqueda	Tipo de Búsqueda
<input checked="" type="radio"/> Ventana Nueva	<input checked="" type="radio"/> Nueva Búsqueda
<input type="radio"/> Misma Ventana	<input type="radio"/> Refinir Búsqueda

Usando sintaxis avanzada para diseños de dibujo de arte

Usted puede introducir los caracteres especiales en las distintas cajas de criterios de búsqueda en cada una de las páginas de propiedades, excluyendo a las cajas de Grupos. Utilice símbolos numéricos (< y > y =) en casillas numéricas y caracteres comodín (* y ?) en las casillas de texto. Esta tabla explica como los caracteres especiales pueden ayudarle a encontrar diseños de dibujo de arte o un grupo de diseños de dibujo de arte.

En este ejemplo, usted ingresa la información en la caja ID de Diseño en la página de propiedades General.

Si ingresa:	Encontrará diseños:	Ejemplo:
ANT	Llamado ANT	Ant
B*	Comienza con la letra B	B, Bat, Beetle, Baseball

Si ingresa:	Encontrará diseños:	Ejemplo:
*T	Termina con la letra T	T, Cat, Kit, Street
Z	Con la letra Z en el medio	Z, Zebra, Zoo, Zigzag
T????	Con 5 letras y comenzando con la letra T	Truck, Trees, Trunk

Aquí están los resultados para una búsqueda B*:

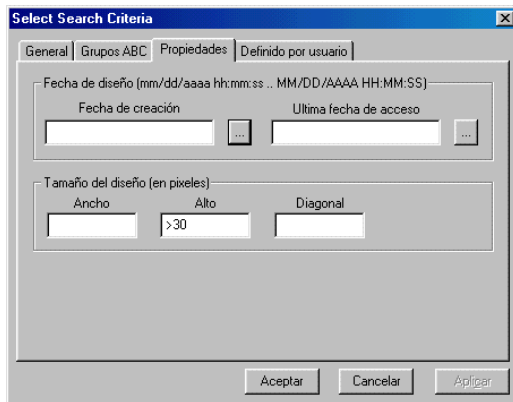


En este ejemplo, usted ingresa información para la Altura en Dimensiones del Diseño en la página de Propiedades.

En la página de Propiedades, puede también buscar la fecha en que el diseño fue creado y la última vez que se accedió a él en el área de Datos de Diseño, como también el ancho y diagonal del diseño en pixels.

Encontrará		
Si ingresa:	diseños de dibujo de arte:	Ejemplo:
28	Con una altura exacta de 28	28
>30	Con una altura superior a 30	31, 32, 33, etc.
<20	Con una altura menor a 20	19, 18, 17, etc.
>10<25	Con una altura entre 11 y 24	11, 12, 13...24
>=10	Con una altura igual o mayor a 10	10, 11, 12...200

Aquí están los resultados para una búsqueda de >30 (pixels):



Abriendo un diseño de dibujo de arte como una imagen

Usted puede buscar un diseño de dibujo de arte y cargarlo en Tajima DG/ML by Pulse como fondo, como un archivo Bitmap o JPEG.



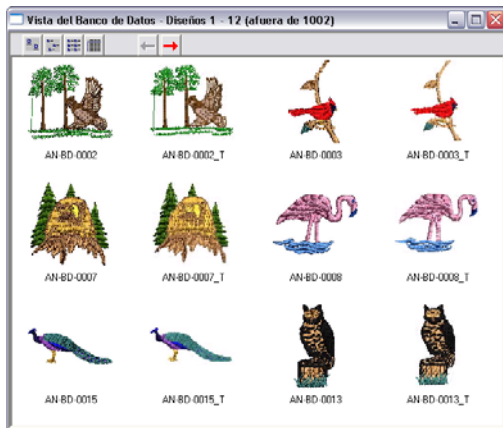
Cualquier pieza de un dibujo de arte puede ser solo abierta como una imagen o un vector, pero no puede ser abierta como ambas. El tipo de diseño de dibujo de arte determina cómo se abre éste.

Para abrir un diseño de dibujo de arte desde la ventana de Vista de Base de Datos:

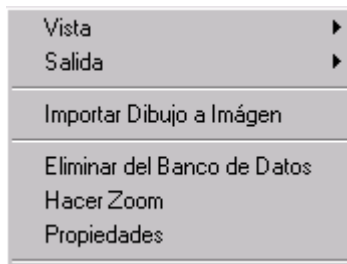
1 Busque un Diseño.


Para más información, vea la sección "Buscando diseños de dibujo de arte en una base de datos en Librarian".

Verá la ventana de Vista de Base de Datos.



- En la ventana de Vista de Base de Datos, haga clic derecho en el icono del diseño de dibujo de arte para obtener acceso a ese dibujo de arte.
Verá un menú de acceso rápido.




 Puede hacer doble clic en cualquier diseño para abrir un diseño de dibujo de arte.

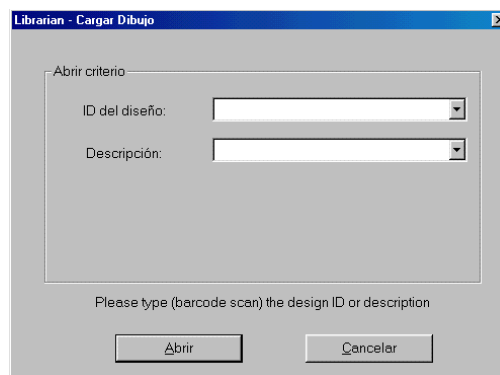
- Elija Cargar Dibujo de Arte Como Imágen para cargar un diseño de dibujo de arte directamente en Tajima DG/ML by Pulse desde Librarian.
El diseño de dibujo de arte se carga directamente en el espacio de trabajo de Tajima DG/ML by Pulse como una imagen de fondo.

Para abrir un diseño de dibujo de arte desde Tajima DG/ML by Pulse:

- Elija Archivo—Nuevo para abrir una nueva ventana de diseño.
Verá una nueva ventana de diseño.
- Elija Imágen—Cargar para cargar una imagen.
Verá el diálogo de Abrir Imágen.
- Haga clic en Librarian.

 El botón Librarian es activado en el diálogo Abrir Imágen solo si usted está conectado a la base de datos Librarian. Debe conectarse y abrir la base de datos Librarian. Por favor conéctese a una base de datos Librarian si el botón Librarian no es mostrado en el diálogo.

Verá aparecer la caja de diálogo Librarian-Cargar Dibujo de Arte.



- Haga uno de los siguientes pasos:
 - En la casilla de ID de Diseño, introduzca el nombre del diseño de dibujo de arte.
 - (Opcional) En la casilla de Descripción, introduzca la descripción del diseño de dibujo de arte.
- Haga clic en Abrir.
Verá el diseño de dibujo de arte en el espacio de trabajo del diseño.

Abriendo un diseño de dibujo de arte como un archivo vector

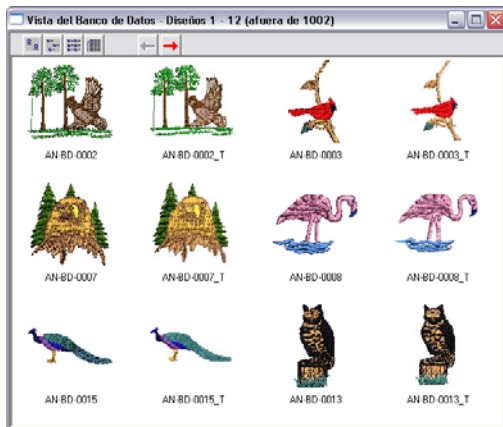
Usted puede buscar un diseño de dibujo de arte y cargarlo en Tajima DG/ML by Pulse como un archivo vectorial.



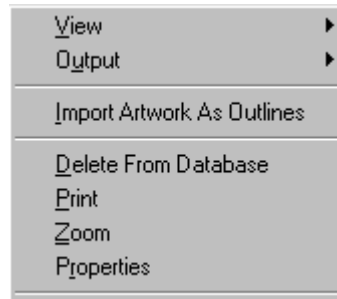
Cualquier pieza de un dibujo de arte puede ser solo abierta como una imagen o un vector, pero no puede ser abierta como ambas. El tipo de diseño de dibujo de arte determina cómo se abre éste.

Para abrir un diseño de dibujo de arte desde la ventana de Vista de Base de Datos:

- 1 Busque un diseño.
Para más información, vea la sección "Buscando diseños de dibujo de arte en una base de datos Librarian".
Verá la ventana de Vista de Base de datos.



- 2 En la ventana de Vista de Base de Datos, haga clic derecho en el icono del diseño para acceder a ese dibujo de arte.
Verá un menú de acceso rápido.




Puede hacer doble clic en cualquier diseño para abrir un diseño de dibujo de arte.

- 3 Elija Cargar Dibujo de Arte como Trazos para importar el diseño de dibujo de arte como trazos en Tajima DG/ML by Pulse desde Librarian.
Verá aparecer el diálogo de Cargar Dibujo de Arte.
- 4 Haga clic en Abrir.
- 5 Haga clic izquierdo para colocar el dibujo de arte en el espacio de trabajo del diseño. Cada vez que haga clic, usted coloca otra copia del dibujo de arte.
- 6 Haga clic derecho para detener la importación.
Verá los diseños de dibujo de arte en el espacio de trabajo del diseño. El dibujo de arte será importado en Tajima DG/ML by Pulse como trazos.
- 7 Para aplicar tipos de puntadas a diseños de dibujo de arte haga lo siguiente:
 - ♦ Seleccione Vista—Vista de Secuencia.
Verá aparecer el diálogo de Vista de Secuencia.
 - ♦ En el diálogo de Vista de Secuencia, seleccione una de las secuencias disponibles.

Los diseños de dibujo de arte importados como trazos son llamados Segmentos de Arte en el diálogo de Vista de Secuencia.

- ◆ Oprima = en su teclado y seleccione el tipo de puntada que quiere aplicar a su diseño de dibujo de arte desde el menú de acceso rápido.
Verá el diseño de dibujo de arte modificado.

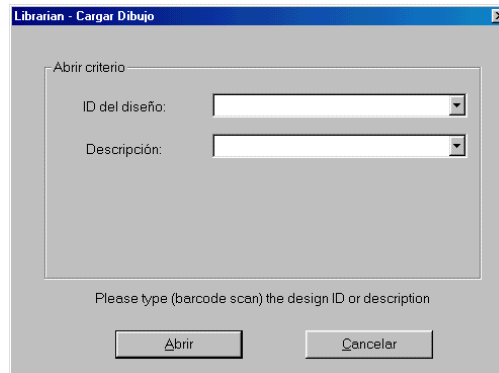
Para abrir un diseño de dibujo de arte desde Tajima DG/ML by Pulse:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para abrir una nueva ventana de diseño.
Verá una nueva ventana de diseño.
- 2 En la barra de herramientas de Arte o en la carpeta de Arte del Gabinete de Herramientas, haga clic la herramienta Importar Arte .
Verá el diálogo Cargar dibujo de arte.
- 3 Haga clic Librarian.



El botón Librarian es activado en el diálogo Abrir Imagen solo si usted está conectado a la base de datos Librarian. Debe conectarse y abrir la base de datos Librarian. Por favor conéctese a una base de datos Librarian si el botón Librarian no es mostrado en el diálogo.

Verá aparecer el diálogo de Librarian-Cargar Dibujo de Arte.



- 4 Haga uno de los siguientes pasos:
 - ◆ En la casilla de ID de Diseño, introduzca el nombre del diseño de dibujo de arte.
 - ◆ (Opcional) En la casilla de Descripción, introduzca la descripción del diseño del dibujo de arte.
- 5 Haga clic en Abrir.
- 6 Haga clic izquierdo para colocar el dibujo de arte en el espacio de trabajo del diseño.
Cada vez que hace clic, usted coloca otra copia del dibujo de arte.
- 7 Haga clic derecho para detener la importación.
Verá los diseños de dibujo de arte en el espacio de trabajo del diseño. El dibujo de arte será importado en Tajima DG/ML by Pulse como trazos.
- 8 Para aplicar tipos de puntadas a los diseños de dibujos de arte haga lo siguiente:
 - ◆ Seleccione Vista—Vista de Secuencia.
Verá aparecer el diálogo de Vista de Secuencia.

- ♦ En el diálogo de Vista de Secuencia, seleccione una de las vistas disponibles.
- ♦ Seleccione el dibujo de arte que quiera cambiar. Los diseños de dibujo de arte importados como trazos son llamados Segmentos de Arte en el diálogo de Vista de Secuencia.
- ♦ Oprima = en su teclado y seleccione el tipo de puntada que quiere aplicar a su diseño de dibujo de arte del menú de acceso rápido.

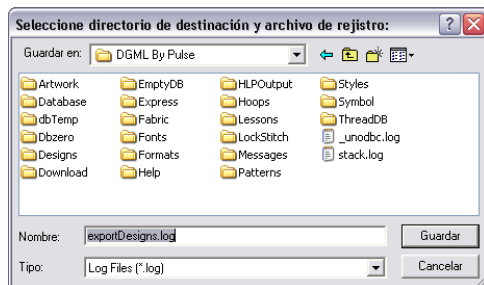
Verá el diseño de dibujo de arte modificado.

Exportando un diseño de dibujo de arte a su disco duro

Usted puede exportar un diseño de dibujo de arte a su disco duro desde la ventana de Vista de Base de Datos.

Para exportar a su disco duro:

- 1 Busque un diseño de dibujo de arte.
- 2 En la ventana de Vista de Base de Datos, haga clic derecho a un icono de un diseño.
Verá un menú de acceso rápido.
- 3 Elija Salida—Exportar a disco—Dibujo de Arte del menú.
Verá la siguiente caja de diálogo.



- 4 En la lista de Guardar en, busque la ubicación a donde quiere exportar su archivo.
- 5 En la casilla de Nombre de Archivo, introduzca un nombre del archivo log.
- 6 Haga clic en Guardar.

Enviando por e-mail diseños de dibujo de arte

Tajima DG/ML by Pulse ahora le permite enviar dibujos de arte guardados en la Base de Datos Librarian vía e-mail usando las capacidades de email de Tajima DG/ML by Pulse. Antes de usar las capacidades de e-mail en Librarian, debe configurar primero las propiedades del e-mail. Para utilizar las funciones de e-mail de Librarian, su ordenador debe estar conectado a Internet.

Para configurar las propiedades del e-mail:



Usted debe contactar a su administrador de red o Proveedor de Internet para las configuraciones correctas en su sistema.

- 1 Elija Librarian — Ajustes Librarian...
Verá la caja de diálogo de Ajustes Librarian.
- 2 En Ajustes e-mail haga lo siguiente:
 - ♦ En la casilla de Servidor Smtip, introduzca el nombre del servidor.
 - ♦ En la casilla de Dirección de Email, introduzca su dirección de email.
- 3 Haga clic en Aplicar.
- 4 Haga clic Aceptar.
Ahora esta listo para enviar diseños a otros desde el Librarian vía email.

Para enviar dibujos de arte vía email:

- 1 Busque el dibujo de arte que desea enviar por email.
- 2 Mantenga apretado CTRL y haga clic en los íconos de los dibujos de arte que desea enviar por email. Usted también puede apretar MAY y hacer clic en el último icono de diseño en una fila de múltiples íconos de diseño.
- 3 Haga clic derecho en uno de los dibujos de arte seleccionados.
Verá un menú de acceso rápido.
- 4 Elija Salida—Email del menú.
Verá la página de Email Librarian.
- 5 En la caja Desde, verá la dirección que escribió en la caja de Ajustes de Librarian.
- 6 En la casilla Para, introduzca la dirección de email de la persona a la que desea enviar los archivos de dibujo de arte.
- 7 En la casilla Asunto, entre el asunto para el e-mail.
- 8 En la caja principal, escriba un mensaje.
- 9 En el área de Datos de Dibujo de Arte, seleccione el tipo de diseño de dibujo de arte que quiere enviar por email: imágenes o vectores.
Los diseños de Dibujo de Arte que seleccionó aparecen en la caja de Adjuntos.
- 10 Haga clic en Enviar.
Su email ha sido enviado.

Cargando grandes cantidades de dibujos de arte de los directorios

El comando Cargar cantidad grande de dibujos de arte le permite cargar todos sus diseños desde varios medios de almacenamiento, como disco duro, CD-ROM o disquete en la base de datos Librarian. Típicamente cuando carga dibujos de arte en la base de datos usando Cargar cantidad grande de dibujos de arte usted elige un método de mapeo para crear automáticamente enlaces a los Grupos ABC. Es una buena idea pensar acerca de su estrategia de agrupamiento antes de cargar en masa diseños. Para mayor información acerca de estrategias de agrupamiento vea “Estrategias para agrupar diseños”. Para crear Grupos ABC vea “Agregando un nuevo Grupo A,” “Agregando un nuevo Grupo B” y “Agregando un nuevo Grupo C”.

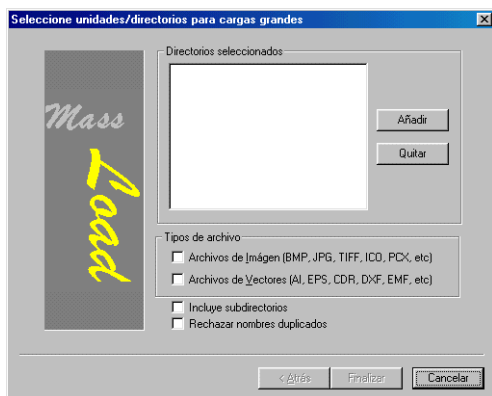
El mapeo asocia un directorio o grupo de directorios con los Grupos ABC de la base de datos. Una vez que el mapeo haya sido definido para un grupo de directorios, los dibujos de arte serán conectados a los Grupos ABC asociados cuando use el comando Cargar cantidad grande de dibujos de arte. Usted tiene tres métodos de mapeos:

- Crear un nuevo mapeo para un grupo de directorios.
- Usar un mapeo previamente definido para un grupo de directorios.
- Usar nombres de directorios para que un nuevo Grupo A sea automáticamente creado y nombrado en base al nombre del último sub directorio en el nombre de la ruta. Si el Grupo A que combina el nombre del último sub directorio ya

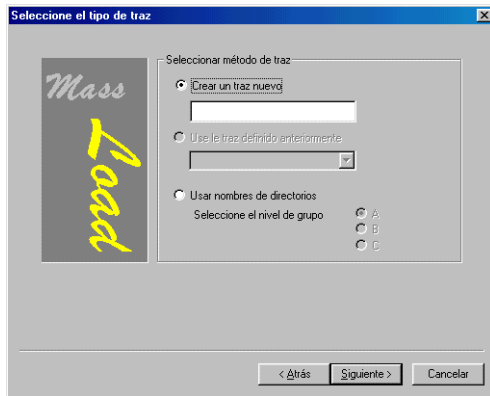
existe, los diseños son simplemente conectados al correspondiente Grupo A. Suponiendo que una persona, un administrador de la base de datos Librarian, es responsable para de la carga de una cantidad grande de dibujos de arte cada día. Veinte diseñadores diferentes crean y guardan dibujos de arte a un único directorio de sus ordenadores de red. Al final de día el administrador de la base de datos carga los dibujos de arte en las bases de datos de los diseños. El administrador usa un mapeo previamente definido y rechaza archivos duplicados. Como resultante todos los nuevos dibujos de arte están conectados a los grupos. El mapeo previamente definido ahorra tiempo ya que el administrador no tiene que crear enlaces a los Grupos ABC cada vez que carga dibujos de arte en masa desde los mismos directorios hacia la base de datos.

Para cargar una cantidad grande de dibujos de arte desde directorios:

- 1 Elija Librarian—Cargar Cantidad grande de dibujos de arte.
Puede ver la ventana Elija Unidad/ Directorios para Cargar cantidad grande.



- 2 Debajo de tipo de Archivos, seleccione uno o más de los siguientes tipos de archivos que planea cargar:
 - ♦ Archivos de Imágenes (BMP, JPG, TIFF, ICO, PCX, etc.)
 - ♦ Archivos de Vector (AI, EPS, CDR, DXF, EMF, etc.)
- 3 Para tener todos los diseños de dibujo de arte guardados en los sub-directorios cuando cargue una cantidad grande, seleccione incluir sub-directorios.
- 4 Para no guardar dibujos de arte con nombres duplicados cuando se carga una cantidad grande de diseños, seleccione Rechazar nombres duplicados.
- 5 Haga clic en Agregar.
Verá la caja de diálogo de Abrir.
- 6 Abra el directorio que quiera agregar.
- 7 Seleccione el dibujo de arte que desee.
- 8 Haga clic en Abrir.
Verá el directorio en la lista de Directorios seleccionados.
- 9 Repita los paso 3 a 6 hasta que todos los directorios que desee que se carguen en cantidad grande aparezcan en la lista de Directorios seleccionados.
- 10 Haga clic en Siguiente.
Verá la ventana de Elegir un Tipo de Mapeo.



- 11** Haga algo de lo siguiente:
- ♦ Si usted necesita crear un nuevo tipo de mapeo para los directorios seleccionados seleccione Crear un Nuevo Mapeo y entre un nombre para el nuevo mapeo. Haga clic en Siguiente. Vaya al paso 10.
 - ♦ Si usted quiere usar un mapeo previamente guardado para los directorios seleccionados, seleccione Usar Mapeo Previamente Definido. Después, seleccione el nombre de Mapeo de la lista. Haga clic en Siguiente. Vaya al paso 16.
 - ♦ Si usted quiere denominar los Grupos A para coincidir con el directorio de diseño, seleccione Usar Nombre de Directorios. El nombre del Grupo A debe ser el mismo que el nombre del último sub-directorio. Haga clic en Siguiente. Vaya al paso 16.
- 12** Desde la ventana Mapeo de Directorios a Grupos, seleccione un directorio de la lista. Si el directorio es conectado al Grupo A, podrá ver el nombre en la caja de Grupo ABC.

13 Para crear o cambiar un enlace, haga clic en Crear Enlace.

Puede ver la caja de diálogo Grupos ABC.

14 Elija el grupo al cual quiere mapear el directorio seleccionado.

15 Haga clic en Aceptar.

16 Repita los pasos 10 a 13 para los otros directorios que quiera mapear.

17 Para guardar el nombre del mapeo (y sus enlaces asociados al Grupo ABC para este grupo de directorios) haga clic en Guardar Mapeo.

La próxima vez que cargue en masa, puede ver el nombre del mapeo en la lista de mapeados previamente definidos.

18 Haga clic en Finalizar

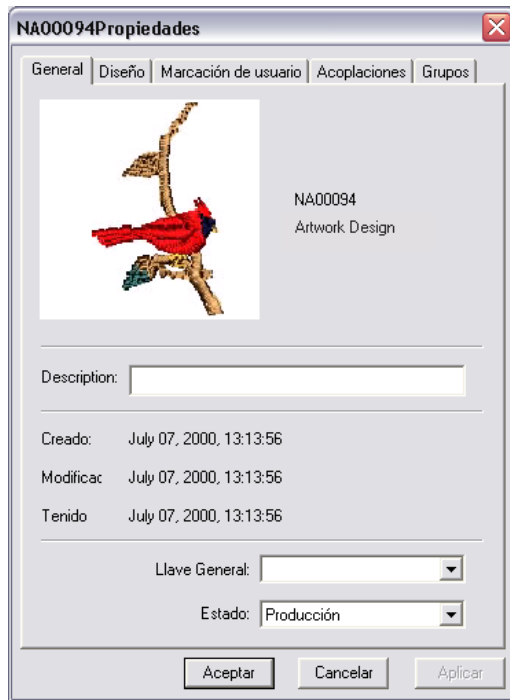
Modificando propiedades de diseños de dibujo de arte

Usted puede ver las propiedades de un diseño de dibujo de arte abriendo la página de Propiedades de Diseño.

Para ver la página de Propiedades de Diseño de un dibujo de arte:

- 1 Busque un diseño de dibujo de arte.
- 2 Haga clic derecho en el icono del diseño y elija Propiedades del menú.

Verá aparecer la caja de diálogo de Propiedades.



- 3 Haga clic en la página de propiedades apropiada para ver y modificar la información de propiedades de los diseños de dibujo de arte.



CAPÍTULO 20

Usando la recolección de datos

Tajima DG/ML by Pulse le permite recibir y ver los datos que son enviados desde los últimos modelos de máquinas de bordar Tajima. Después de haber instalado Tajima DG/ML by Pulse necesita configurar el software para la recolección de datos. Puede también ver y guardar los resúmenes de los datos coleccionados.

En este capítulo:

- Cómo configurar la función de recolección de datos.
- Visualizando el estado de la máquina de bordar en tiempo real.
- Visualizando y guardando los datos de los resúmenes.

Configurando el software para la recolección de datos

Después de instalar Tajima DG/ML by Pulse necesitará configurar el software para la recolección de datos, lo que implica configurar la ubicación de los design spoolers.

Configurando la ubicación de los spoolers de diseños

Design Spooler maneja el envío de diseños a máquinas de bordar usando cables. Design Spoolers hacen más fácil conectarse con las máquinas de bordar.

Tajima DG/ML by Pulse puede acceder a múltiples spoolers en una red, o usar siempre el spooler que se ejecuta en el ordenador local. Por defecto usted tendrá acceso a las máquinas conectadas directamente a su ordenador.

Para configurar la ubicación de los spoolers de diseños:

- 1 Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Spooler.
Verá el diálogo de Ajustes de Design Spooler.
- 2 Desde la lista de Ubicación de Design Spooler, seleccione una de las siguientes opciones:
 - ♦ **Usar siempre el spooler que se ejecuta en el ordenador local.** Este ajuste le permite usar sólo las máquinas de bordar conectadas directamente a su ordenador.

- ♦ **Ubicar todos los spoolers en la red.** Este ajuste le permite conectarse a las máquinas de bordar disponibles en la red.

- 3 En el área de Ajustes de Design Spooler, complete lo siguiente:

- ♦ Desde la lista de Host de Design Spooler, seleccione un design spooler. Los ajustes de configuración para los spooler seleccionados serán mostrados y usted puede hacer los cambios necesarios.
- ♦ Desde la lista de Tipo de Cola, seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ **Múltiple** (Por defecto). Crea una cola de diseños separada para cada máquina de bordar.
 - ♦ **Individual.** Crea una cola para todas las máquinas de bordar conectadas a este design spooler. Esta opción sólo está disponible para máquinas que soportan descargar o subir un archivo de diseño desde el panel de control de la máquina (por ej. máquinas serie LAN o multi-direccional).
- ♦ Desde la lista de Soporte de Máquinas LAN, seleccione una de las siguientes maneras de controlar cómo comunicarse con las máquinas habilitadas para LAN:
 - ♦ Deshabilitado.
 - ♦ Habilitado.



Sólo un spooler de diseños puede tener este ajuste habilitado a la vez.

- ♦ Desde la casilla de Base de Datos de Recolección de Datos, busque la ubicación donde el informe de datos es creado.

- ♦ Desde la casilla de Directorio de Plantilla, busque la ubicación que contiene archivos de plantillas de texto. Estas plantillas son usadas en el software de Pulse basado en PDA.
- 4 Para guardar sus cambios, haga clic en Aplicar.
 - 5 Para cerrar, haga clic en Aceptar.


Viendo el estado de la máquina de bordar

Usted puede ver información de la máquina de bordar en tiempo real o coleccionar datos para generar informes. Antes de ver información de la máquina de bordar, su máquina debe ser preparada para enviar datos al software.

Recibiendo datos desde su máquina de bordar

Los siguientes pasos son para una máquina Tajima de dos cabezas. Verifique la documentación de su máquina de bordar para saber cómo configurarla para redes.

Para recibir datos desde su máquina de bordar:

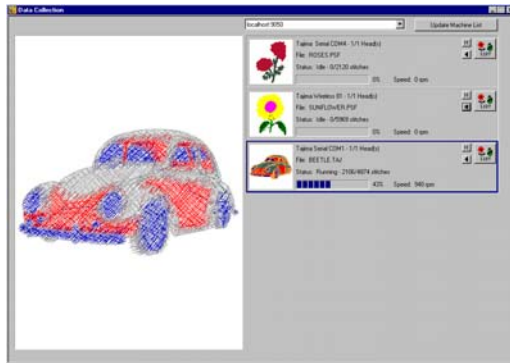
- 1 Asegúrese que su máquina de bordar este habilitada en red para que la información en dos sentidos pueda ser comunicada desde la máquina al software y viceversa.
-  Lo que seleccione depende del modelo de Tajima que usted posea.
- 2 Pulse F4 en el panel de control de Tajima.
Se puede visualizar NW.

- 3 Gire el dial hasta que quede en "0" para activar la conexión en red.
- 4 Abra un diseño de puntadas en Tajima DG/ML by Pulse.
- 5 Para hacer la salida a la máquina, Elija Archivo—Conexión de máquina—Salida a máquina. Vea "Enviando un diseño a una máquina de bordar o disco" para mayor información.
- 6 En la zona de Diseños para Salida, haga clic a la izquierda del nombre del diseño de puntadas y aparecerá una marca roja.
- 7 En la zona de Máquinas de Bordar, haga clic a la izquierda del nombre de la máquina y aparecerá una marca roja.
- 8 Haga clic en Enviar.
Verá aparecer un diálogo mostrando el estado del diseño enviado. Haga clic en Aceptar para cerrar el diálogo.
- 9 Vuelva al panel de control de su máquina.
- 10 Pulse la tecla menú A en el teclado del control hasta que el número 4 sea mostrado.



Estas instrucciones son para máquinas de bordar conectadas a puertos seriales.

- 11 Seleccione formato de cinta Tajima y pulse SET dos veces.
Cuando vea M:- el "-" significa que el diseño se está cargando. Cuando el diseño se termina de descargar, el guión se convierte en un número.
- 12 Vuelva a Tajima DG/ML by Pulse.
- 13 Cierre el diálogo de progreso, si aún no está cerrado, cuando la salida del diseño se complete.
- 14 Elija Archivo—Estado de Máquina.
Verá aparecer la ventana de Recolección de Datos.



La ventana de Recolección de Datos le da información del nombre de la máquina, información del diseño, el estado de la máquina (funcionando o no funcionando), la velocidad de la máquina, y la puntada actual.

- 15 De la lista de la parte superior, seleccione el Design Spooler conectado a las máquinas que quiera ver.
- 16 Para actualizar la lista de Máquinas, haga clic en Actualizar Lista de Máquinas.
- 17 Seleccione la máquina de la que quiera ver el estado.


*En la ventana principal de Recolección de Datos, puede el diseño bordarse en los colores de hilo que seleccionó para su diseño. El diseño está en gris y cuando se borda, aparece el color correcto. Para *.DST y otros formatos de archivo, se usa la paleta de colores por defecto.*



Puede tener un máximo de 10 máquinas de bordar configuradas para Recolección de Datos. Para cada máquina de bordar, necesita tener un puerto serie conectado.

- 18 Cierre la ventana cuando usted está conforme con el estado de la máquina y del diseño.

Viendo el estado actual de su máquina de bordar

Estado de Máquina es una herramienta desarrollada especialmente para los modelos más nuevos de máquina de bordar Tajima. Le permite ver en pantalla el estado de una máquina de bordar configurada y asociar automáticamente los archivos descargados a la máquina. Use la flecha  para cambiar el archivo asociado.

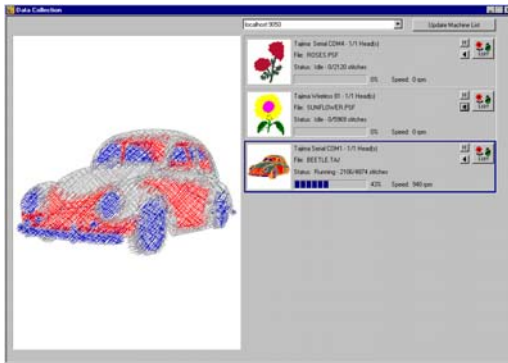


Cuando selecciona el fabricante y el modelo de su máquina de bordar para configurar el software, asegúrese que haya seleccionado la opción Conexión Serial de Tajima para configurar el puerto. El puerto debe ser configurado para que pueda ser usado el Estado de Máquina.

La ventana de Recolección de Datos le da información, como el nombre de la máquina, información del diseño, el estado de la máquina (por ej. andando, detenida, cortes de hilo, etc.), la velocidad de la máquina, y la puntada actual. También puede ver una lista de diseños publicados para todas las máquinas de bordar configuradas. Para archivos *.TBF y *.PSF, la ventana de Recolección de Datos le permite ver el bordado del diseño en los colores de hilo que seleccionó para su diseño. El diseño está en gris y cuando se borda, aparece el color correcto. Otros formatos de archivo usan la paleta de colores por defecto.

Para ver el estado actual de sus máquinas de bordar:

- 1 Elija Archivo—Estado Máquina.
Verá aparecer la ventana de Recolección de Datos.



- 2 Para actualizar su lista de máquina de bordar completa, haga clic en Actualizar Lista de Máquinas.
- 3 Seleccione la máquina de bordar instalada que desea ver.
*Verá la siguiente información de estado de máquina: nombre de máquina, nombre de archivo de diseño, estado de máquina actual, y velocidad de bordado del diseño. En la ventana principal de Recolección de Datos, puede ver archivos de diseño *.PSF bordados en los colores de hilo que seleccionó para su diseño. El diseño está gris y mientras se borda, los colores correctos aparecen. Para *.DST y otros archivos de diseño, es usada una paleta por defecto.*
- 4 Para elegir el número de cabezas que quiere usar para el diseño, haga clic en el botón O.
Verá el diálogo de Recolección de Datos.



- 5 En la caja de introduzca número de cabezas activas, escriba cuántas cabezas quiere usar de la máquina de bordar seleccionada y haga clic en Aceptar.
- 6 Para ver la lista de diseños publicados para la máquina seleccionada, haga clic en Listar.
- 7 Cierre la ventana de Recolección de Datos cuando esté conforme con el estado de la máquina y del diseño.

Visualizando y guardando datos recopilados de la máquina

DG/ML by Pulse tiene un grupo de herramientas de informe que le permite visualizar y guardar datos de las máquinas de bordado conectadas al spooler de diseños. Puede seleccionar diferentes tipos de informe, según la información que prefiera ver; puede también seleccionar la fracción de tiempo en la que quiere recopilar los datos.

Reportando datos de máquina – copia de seguridad y reseteo

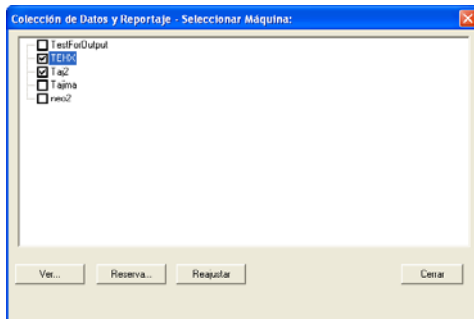
La capacidad de Tajima DG/ML by Pulse para los informes ha sido mejorada para ofrecerle mejores opciones al seleccionar la información que aparece en los informes. Si existe una base de datos previa, deberá ser reseteada para poder usar las mejoras.

Antes del reseteo, se recomienda que cree una copia de seguridad de su base de datos actual. Puede hacerlo a través del menú de

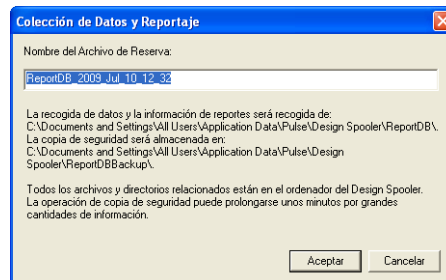
spooler de diseños. La copia de seguridad creará un archivo zip conteniendo toda la información que ha sido recopilada en la base de datos de informes. Al archivo zip se le dará automáticamente un nombre de archivo que incluya la fecha y hora actual; sin embargo, el nombre de este archivo puede cambiarse desde el menú.

Hacer copia de seguridad y reseteando la base de datos de informes de una máquina:

- 1 Elija Archivo—Conexión de máquina—Contemplar Reportajes
Verá la ventana de recolección de datos y informes.



- 2 Seleccione el spooler de diseños del que quiera hacer copia de seguridad.
- 3 Pulse el botón de Reserva.
Verá una nueva ventana de recolección de datos y informes. La ruta muestra dónde se almacenará la base de datos en su ordenador.



- 4 Escriba un nombre en la casilla de nombre, o mantenga el nombre por defecto, y pulse Aceptar.
- 5 Verá una notificación de que la copia de seguridad se ha completado.
- 6 Pulse Aceptar.
- 7 Pulse el botón de reset en la ventana de recolección de datos y informes.



El proceso de copia de seguridad continúa funcionando de fondo tras mostrar el mensaje de que está terminado; si intenta hacer un reseteo antes de que la copia de seguridad haya terminado completamente, verá un mensaje de error indicando que la base de datos no se pudo resetear correctamente. Espere y pruebe a hacer el reset de nuevo.

Viendo la base de datos de actividad

Puede ver un informe de la base de datos de actividad. La base de datos de actividad almacena cada evento recibido desde la máquina de bordar.

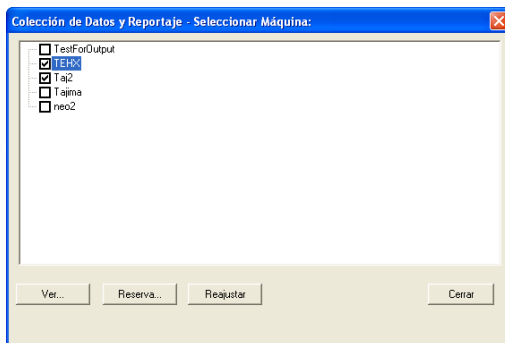
Si la recolección de datos está desactivada en Tajima DG/ML by Pulse, sólo obtendrá información de base de datos de actividad anterior. Para ver información actualizada, debe primero habilitar Recolección de Datos. Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Spooler y seleccione el spooler local como su design spooler host. En la caja Base de Datos de Recolección de Datos, busque la ubicación donde el informe de datos es creado.



Para ver un informe de base de datos de actividad:

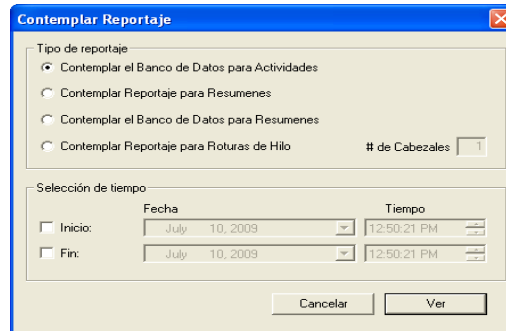
- 1 Elija Archivo—Conexión de máquina—Contemplar Reportajes.

Verá aparecer el diálogo de *Seleccionar Máquina*.



- 2 Para ver informes de una máquina de bordar, seleccione la máquina de bordar.
- 3 Haga clic en Ver.

Verá aparecer el diálogo de *Ver informe*.



- 4 En la zona de Tipo de informe, seleccione Contemplar el Banco de Datos para Actividades.
- 5 En la zona de Selección de Tiempo, seleccione el Principio y el Fin del período para la Base de Datos de Actividad.



Si no selecciona el principio y el fin, se mostrará el tiempo completo.

- 6 Haga clic en Ver.

Verá aparecer su informe. La base de datos de actividad almacena cada evento recibido de la máquina.

Thread	Machine	Program	Thread #	Step	Step	Start Date	End Date	Duration	Design	Operator	Log
80	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 Pm	2177.0000	6:51:50 am	1:11:10	SA13	...	0101-0126
81	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
82	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
83	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
84	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
85	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
86	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
87	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
88	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
89	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
90	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
91	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
92	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
93	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
94	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
95	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
96	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
97	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
98	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
99	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126
100	TajmaHead 0	Program D2	1	2177.0000	1:10:20 am	2177.0000	11:23:00 am	0:00:30	0101-0126

Entendiendo la base de datos de actividades

Para entender su base de datos de actividades, debería saber que significa cada encabezado de columna.

Ciertos códigos de motivo (por ej. Corte Aguja, Cargar Marcos o Cambio) están asociados con Cajas viejas de Passport. Los operadores tenían la opción de introducir los códigos de motivo manualmente.



Dependiendo de la configuración de su máquina, puede ver códigos de motivo no listados en la tabla de abajo.

Encabezado de Columna	Qué significa
Entrada #	El número de identificación almacenado para cada actividad.
Máquina	El nombre de la máquina.
Caja	Esta opción es ignorada.

Encabezado de Columna	Qué significa
Motivo	Esto hace una lista de los nombres y/o números ID de explicación. Cada Explicación ID corresponde a una explicación específica. A continuación se lista qué significa cada ID de explicación: 0 = Caja Corriendo 1 = Sin Explicación 2 = Corte de Hilo 3 = Corte de Aguja 6 = Cambio de bobina 4 = Cambio de Diseño 7 = Cargar Marco 13 = Cambio de Turno 28 = Caja Apagada -1 = Todas las Explicaciones 90 = Sin Datos 29 = Passport Apagado 30 = Explicación de Inicio Passport 31 = Fin bordado 32 = Fin bordado nulo 33 = Código de Error de Máquina 34 = Cambio Parada 35 = Parada de emergencia 36 = Paso de bastidor 90 = Sin datos
	Nota: El código Sin Motivo es causado por: paradas de usuario, paradas de emergencia, corte de aguja, errores en la máquina, cambios de parada, marco afuera y comunicaciones, fallas de sistema o máquina.
Cabezal #	El número de cabezas de aguja funcionando durante la actividad.
Fecha	La fecha en que la actividad comenzó.
Hora	La fecha en que la actividad comenzó.
Fecha de finalización	La fecha en que la actividad terminó.
Hora de Finalización	El tiempo en que la actividad terminó.
Duración	El tiempo total consumido por la actividad.

Encabezado de Columna	Qué significa
Diseño	El nombre del diseño. Nota: El nombre del diseño será para el último diseño enviado a la máquina. Debería asociar siempre sus diseños.
Puntadas (todas las cabezas)	El número acumulado de puntadas bordadas para un diseño específico. Este número depende de si la caja está Parada o Andando. - Una caja que está Parada graba el número total de puntadas bordadas para el diseño. - Una caja que está Andando graba el número de puntadas bordadas para el intervalo de tiempo específico. El número entre paréntesis (todas las cabezas) es el número de puntadas para todas las cabezas que bordan el diseño. Nota: Si una cabeza de un grupo de cabezas funcionando se detiene bordando un diseño, el número de Todas las Cabezas continuará contando el número de puntadas bordadas para la cabeza específica. Este número de Todas las Cabezas incluirá a la cuenta parcial de cabeza detenida en el total. Por ejemplo, una entrada de base de datos de actividad de 2766 (3000) significa que el Diseño A tiene 2766 puntadas y es bordado en dos cabezas. Una de esas cabezas se detuvo después de bordar 234 puntadas del Diseño A. Esta cabeza parada hace que el total de puntadas bordadas, por todas las cabezas, aumente a 3000 puntadas.

Encabezado de Columna	Qué significa
Total (todas las cabezas)	El número total de puntadas en el diseño asociado. El número entre paréntesis (todas las cabezas) es el número total de puntadas en el diseño multiplicado por el número de cabezas de la máquina funcionando. Este valor sólo cambia cuando usted cambia el diseño asociado, al menos que las puntadas bordadas ya hayan excedido este valor. En ese caso, el valor cambiaría para coincidir con la cuenta de puntadas actual. Nota: Si no asocia el diseño, este valor no será informado correctamente.
Operador	El número del Operador.
Cabezas	Número de cabezas funcionando en la máquina.

Visualizando los datos del resumen de informe

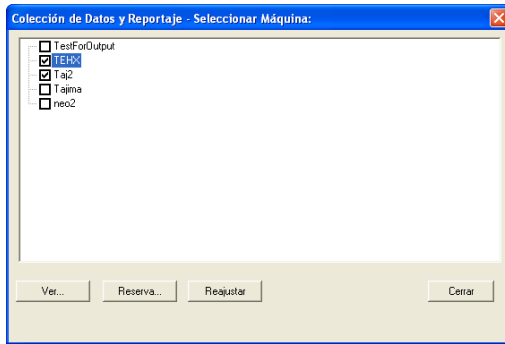
Puede ver un resumen de los datos que han sido recolectados.

Si recolección de datos está desactivado en Tajima DG/ML by Pulse, sólo obtendrá información de base de datos de actividad anterior. Para ver información actualizada, debe primero habilitar Recolección de Datos. Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Spooler y seleccione el spooler local como su design spooler host. En la caja Base de Datos de Recolección de Datos, busque la ubicación donde el informe de datos es creado.

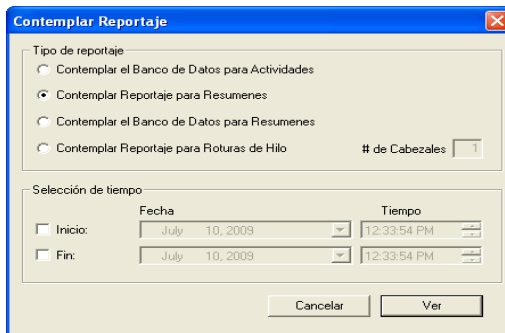


Para ver un sumario:

- 1 Elija Archivo—Conexión de máquina—Contemplar Reportajes.
Verá aparecer el diálogo de Seleccionar Máquina.



- 2 Para ver informes de una máquina de bordar, seleccione la máquina de bordar.
- 3 Haga clic en Ver.
Verá aparecer el diálogo de Ver informe.



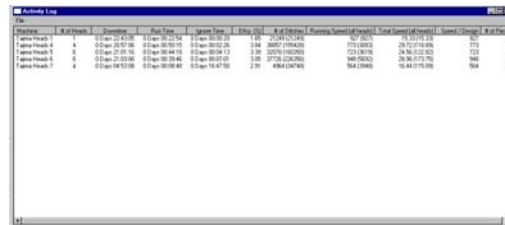
- 4 En la zona de Tipo de reportaje, seleccione Contemplar Reportaje de Resúmenes.
- 5 En la zona de Selección de Tiempo, seleccione el Principio y el Fin del período para la Base de Datos de Actividad.



Si no selecciona el principio y el fin, se mostrará el tiempo completo.

- 6 Haga clic en Ver.
Verá aparecer su informe. El informe sumario le deja ver el número de cabezas,

tiempo total sin funcionar, tiempo total de funcionamiento, el tiempo ignorado en que no se recibieron datos, la eficiencia del número total de puntadas, la velocidad efectiva y real de la máquina, el número total de puntadas y el número total de piezas.



Entendiendo el resumen del informe

Para entender la información mostrada en el informe de datos sumario, debería conocer que significa cada encabezado de columna.

Encabezado de Columna	Qué significa
Máquina	El nombre de la máquina.
# de Cabezas	Número de cabezas funcionando en la máquina.
Tiempo Sin Funcionar	El tiempo que la máquina especificada dejó de funcionar (excluyendo tiempo ignorado).
Tiempo de Funcionamiento	El tiempo que la máquina especificada estuvo funcionando.

Encabezado de Columna	Qué significa
Tiempo Ignorado	<p>El tiempo total en que los siguientes códigos de razones ocurrieron en la máquina:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenimiento (11) • Caja Apagada (28) • Passport Apagado (29) • Fin bordado nulo (32) • Fin bordado (31) <p>Nota: El código Fin bordado sólo será agregado al tiempo ignorado cuando no sean bordadas puntadas siguiendo en Fin de bordado anterior.</p>
Eficacia. (%)	<p>El porcentaje del tiempo en que la máquina estuvo funcionando.</p> <p>Eficacia. (%) = $\frac{\text{Tiempo Funcionando}}{\text{Tiempo Funcionando} + \text{Tiempo Sin funcionar}}$</p>
# de Puntadas (todas las cabezas)	<p>El número acumulado de puntadas bordadas de la cabeza. El número entre paréntesis (todas las cabezas) es el número de puntadas para todas las cabezas que bordan el diseño.</p>
<p>Nota: Si una cabeza de un grupo de cabezas funcionando se detiene bordando un diseño, el número de Todas las Cabezas continuará contando el número de puntadas bordadas para la cabeza específica. Este número de Todas las Cabezas incluirá a la cuenta parcial de cabeza detenida en el total.</p>	

Encabezado de Columna	Qué significa
	<p>Por ejemplo, una entrada de base de datos de actividad de 17858 (19755) significa que 17858 puntadas fueron bordadas por una sola cabeza. 19755 puntadas fueron bordadas por todas las cabezas juntas, incluyendo la cuenta de puntadas de cualquier cabeza que se detuvo bordando diseños.</p>
Velocidad de Funcionamiento (todas las cabezas)	<p>El número de puntadas bordadas por minuto en una cabeza. Los números entre paréntesis (todas las cabezas) es el número de puntadas bordadas por minuto en todas las cabezas que bordan el diseño.</p>
Velocidad Total (todas las cabezas) en puntadas por minuto	<p>Velocidad total = $\frac{\text{Número total de puntadas bordadas en la máquina}}{\text{Tiempo de Funcionamiento} + \text{Tiempo sin funcionar}}$</p> <p>El número entre paréntesis (todas las cabezas) es la velocidad total para todas las cabezas funcionando.</p>
<p>Nota: El tiempo es listado como mm:ss. Por ejemplo, 44:55 es 44 minutos y 55 segundos y no 44, 55 minutos.</p>	
Velocidad/ Diseño en puntadas por minuto	<p>Velocidad/Diseño = $\frac{\text{[# de puntadas / \# de piezas]}}{\text{Tiempo en minutos}}$</p> <p>La velocidad promedio tomada para bordar un diseño.</p>
# de Piezas	<p>El número de productos terminados producidos durante el período especificado.</p>

Guardando el resumen de datos

Puede guardar el sumario de datos a un archivo de texto que puede ser importado en una hoja de datos.

Para guardar el resumen de datos:

- En la ventana de resumen, elija Archivo—Guardar.
Usted puede guardar la información como un archivo de texto delimitado por coma o tab.

Visualizando el resumen del informe de datos del diseño

El informe de datos del diseño crea una tabla que muestra el nombre del diseño, el número total de piezas bordadas del diseño, el número de roturas de hilo acontecidas durante el diseño, y el tiempo medio empleado para bordar el diseño.

Si la recolección de datos está desactivada en Tajima DG/ML by Pulse, sólo conseguirá ver la información de los resúmenes de informe previos. Para visualizar información de informe actualizada, primero debe activar la recolección de datos. Seleccione Herramientas—Configuración—Ajustes de Spooler y seleccione el spooler local como el receptor de su spooler de diseños. Desde la caja de la base de datos de la recolección de datos, navegue a la ubicación donde se crean los informes de datos.

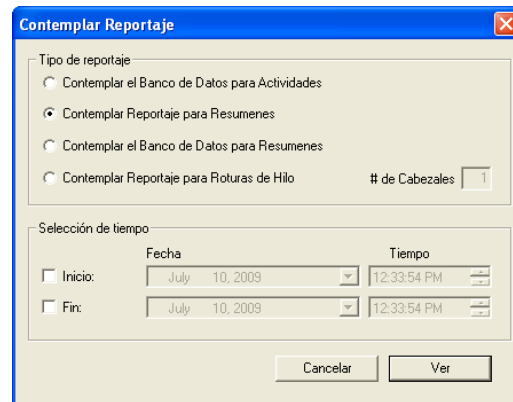


Para ver el informe resumen de un diseño:

- 1 Seleccione Elija Archivo—Conexión de máquina—Contemplar Reportajes.

Verá el menú de selección de máquina.

- 2 Para ver informes de una máquina de bordar, seleccione la máquina de bordar.
- 3 Haga clic en Ver.
Verá aparecer el diálogo de Ver informe.



- 4 En la zona de Tipo de reportaje, seleccione Contemplar el Banco de Datos para Resúmenes.
- 5 En la zona de Selección de Tiempo, seleccione el Principio y el Fin del período para la Base de Datos de Actividad



Si no selecciona el principio y el fin, se mostrará el tiempo completo.

- 6 Haga clic en Ver.
Verá aparecer su informe.

Visualizando el informe de rotura de hilos

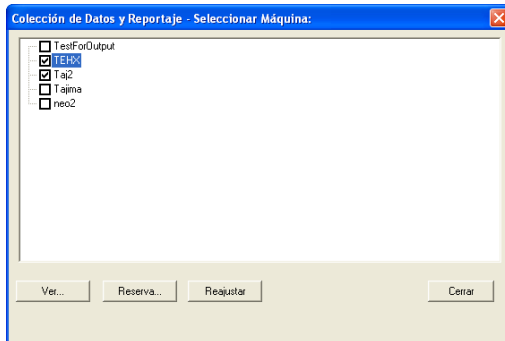
El informe de rotura de hilos crea una tabla que muestra el nombre de la máquina, el número de cabezal en que ha ocurrido la rotura, y la duración.



Si está activada la recolección de datos, solo encontrará datos de informes previos. Para ver información actualizada, primero debe habilitar recolección de datos. Elija Herramientas—Configuración—Ajustes del Spooler y seleccione el spooler local como invitado del spooler. En la casilla de recolección de datos de la base de datos, busque la ubicación donde los datos del informe se han creado.

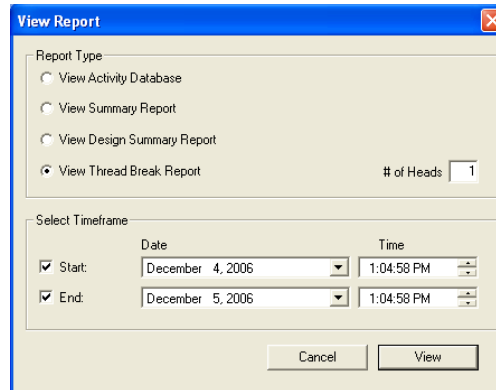
Para ver un resumen de informe de diseño:

- 1 Elija Archivo—Conexión de máquina—Contemplar reportajes.
Verá la ventana de recolección de datos y selección de máquina para informe.



- 2 Para visualizar los informes de una máquina de bordar, seleccione una. Para visualizar informes de varias máquinas en un spooler de diseños, seleccione un spooler.

- 3 Haga clic en Visualizar.
Verá la ventana de visualizar informes.



- 4 En la zona de tipo de informe, seleccione Visualizar resumen de informe de diseño.
- 5 En la zona de periodo de tiempo, seleccione los puntos de inicio y fin que quiera visualizar.



Si no selecciona el punto de inicio y de final, se visualizará la duración completa de tiempo.

- 6 Haga clic en visualizar.
Verá la tabla de informe de rotura de hilos.

Calculador de presupuesto

El calculador de presupuesto es un asistente que recoge información específica sobre un diseño, y después calcula un presupuesto detallado. Incluye todos los parámetros

importantes de un diseño, permite añadir información del precio, y después una hoja imprimible que puede enviar al cliente.



Si en cualquier momento necesita cambiar un parámetro que haya hecho, haga clic en el botón Retroceso en el asistente de calculador de presupuestos para volver a la página anterior.

Usando el asistente de calculador de presupuestos

Paso 1: Abra el asistente del calculador de presupuestos:

- Para abrir el asistente, seleccione Herramientas—Asistente de presupuesto en la barra de menús.

Paso 2: Cargue un diseño

El diseño que desea presupuestar debe estar cargado en el asistente de una de las siguientes dos maneras:

- 1 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Introduzca la ruta hacia el diseño directamente en el campo de diálogo, o
 - ♦ Utilice el botón de navegación para ir hasta el directorio de su equipo que contiene el diseño.
- 2 Haga clic en Siguiente para cargar el diseño en el asistente de calculador de presupuestos, y continúe hasta el siguiente paso.

Paso 3: Introduzca las estadísticas del diseño

El asistente del calculador de puntadas incluye automáticamente la siguiente información sobre el diseño cargado:

- Número de puntadas
- Número de cortes
- Número de cambios de color
- Número de paros.



Si el diseño cargado incluye aplicaciones, introduzca el número de estas, y el tiempo necesario para colocar la aplicación, en los campos adecuados.

Estadística	Valor
Número de puntadas:	11752
Número de cortes:	12
Número de cambios de colores:	12
Número de paros:	0
Número de aplicaciones:	0
Promedio de tiempo de manejo por aplicación (sec):	0.00

- Haga clic en Siguiente para continuar.

Paso 4: Introduzca los parámetros de máquina

- 1 Introduzca los parámetros específicos de la máquina:
 - ♦ La velocidad de la máquina (puntas/minuto)
 - ♦ Tiempo de corte
 - ♦ Número de cabezales que se usarán en el bordado
 - ♦ Tiempo empleado en el cambio de color
 - ♦ Tiempo empleado en arrancar la máquina
 - ♦ Número de operarios

Asistente de Estimator para Cotización

Colocar ajustes de máquina

Ajustes de máquina que serán usados para la estimación de la cotización

Velocidad de la máquina (pt/min):

Número de cabezas en uso:

Tiempo para un corte de hilos (seg):

Tiempo para un cambio de color (seg):

Tiempo para armar la máquina (min, seg):

Número de operadores:

< Back Next > Cancel

- 2 Haga clic en Siguiente para continuar.

Paso 5: Ajuste el precio

En la página de ajuste de precio, introduzca la unidad de precio para el trabajo. Existe la opción de ajustar el precio diferenciadamente para lotes de diferente tamaño (por ejemplo por rango, o número de piezas).

Por defecto, la tabla de ajuste de precio mostrará tres tipos de rango según tamaño; sin embargo, si lo desea, puede añadir más columnas de la tabla haciendo clic en el botón Añadir.

Asistente de Estimator para Cotización

Colocar precio

Formación de Precio estándar será usado para la producción del bordado

Precio a base de número de piezas (\$/1000pt):

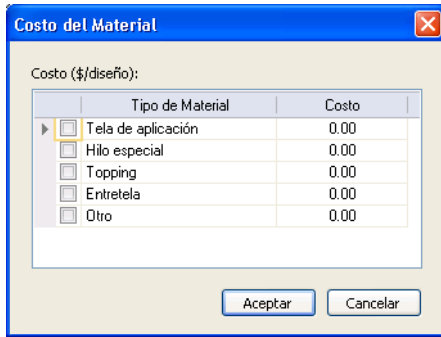
De	Para	Precio
1	10	1.00
11	30	0.80
31	max	0.50

Costo adicional a ser usado para la estimación del costo

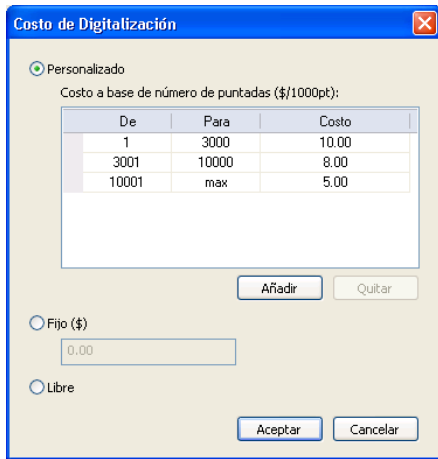
< Back Next > Cancel

También existe la opción de entrar en más detalle con los precios, haciendo clic en uno o ambos de los siguientes botones:

Material: En la ventana de materia, incluya costes adiciones asociados a los materiales utilizados, como material para aplicación, tipos de hilo especiales, entretela, etc.



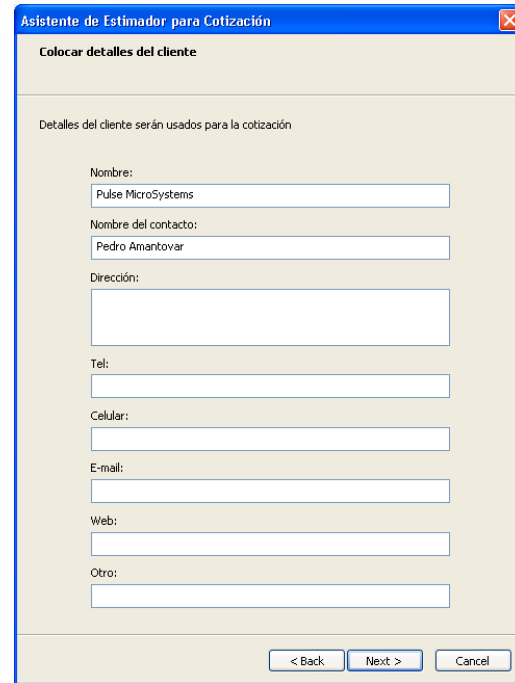
Digitalización: En la ventana de digitalización, añada su cargo por digitalizar el diseño, si existe. Seleccionando el botón circular Personalizar, puede prorratear el coste por número de puntadas; o puede seleccionar un cargo fijo por el hecho de digitalizar, o seleccionar “gratis” para no añadir cargo por digitalizar.



- Haga clic en Siguiente para continuar.

Paso 6: Ajuste los detalles del cliente

- 1 Registre los datos de contacto del cliente, que pueden ir incluidos en la impresión. Los campos de la información del cliente incluyen dirección, números de teléfono y fax, dirección de correo, etc.

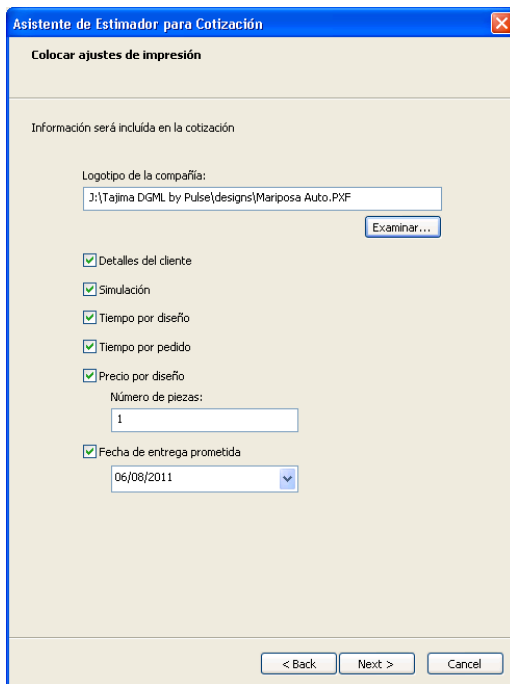


- Haga clic en Siguiente para continuar.

Paso 7: Parámetros de impresión

En la página de parámetros de impresión, puede elegir la información que desea incluir en la hoja técnica, de forma que pueda ser incluida con el presupuesto que envíe.

- Incluya alguna de las siguientes informaciones:
 - Información de cliente (ver paso 6)
 - Simulación de diseño (ver paso 8)
 - Tiempo por diseño
 - Tiempo por preorden
 - Precio por diseño
 - Número de piezas en el pedido
 - Fecha de entrega.

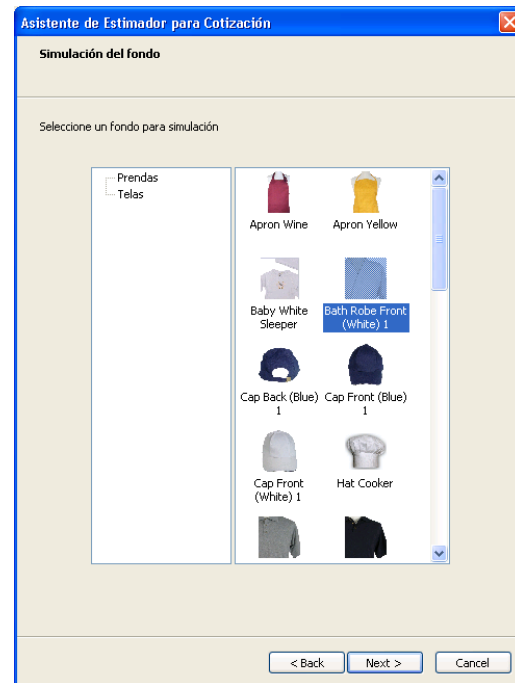


Puede incluir un logo de la empresa en el presupuesto final, incluyendo o navegando hasta la ubicación de la imagen.

Paso 8: Elija el fondo para la simulación

El asistente también muestra cómo crear una simulación del diseño, tal como se verá en el material (esto es opcional). La vista previa puede estar incluida en la hoja de presupuesto.

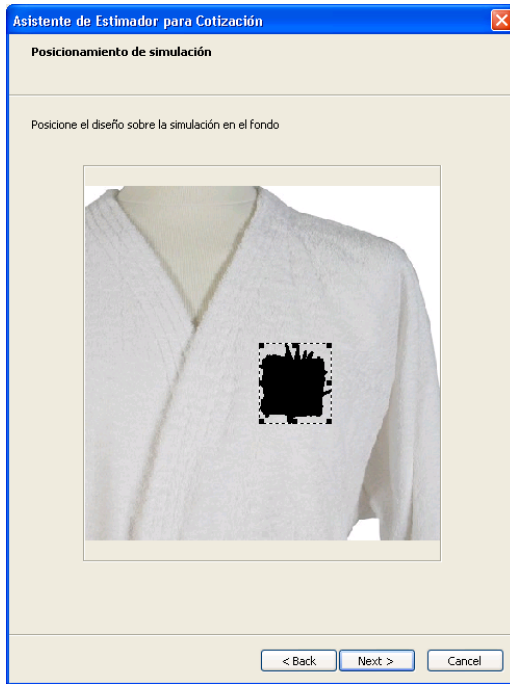
Elija una imagen de fondo (cualquier imagen de material).



- Haga clic en Siguiente para continuar.

Paso 9: Coloque la simulación

En esta página puede ver la previsualización en 3-D del diseño superpuesta sobre el fondo de su elección.

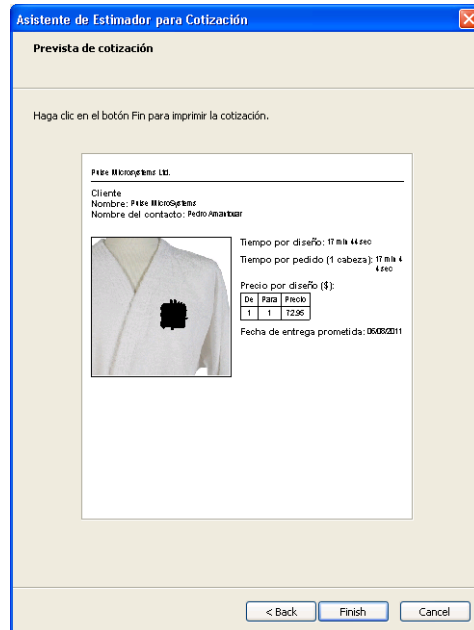


Puede mover el diseño sobre el fondo haciendo clic y arrastrándolo con el ratón; también puede redimensionar la simulación tirando de las asas de las esquinas (cuadrados negros) que rodean al diseño.

- Haga clic en continuar.

Paso 10: Vista previa

La página de previsualización muestra cómo se verá impreso el cálculo del presupuesto, mostrando toda la información que haya elegido incluir (en el paso 6), la simulación de bordado, y el logo de la compañía, si existe.



- Haga clic en el botón Finalizar para imprimir la hoja del presupuesto.



Cuando haga clic en finalizar, se abrirá el menú de impresión de su equipo; podrá entonces elegir enviar el presupuesto a cualquier impresora disponible, incluyendo impresoras en red, faxex, pdf, etc.



APÉNDICE A

Teclas de acceso directo y comandos

Esta sección provee un listado de teclas de acceso rápido y comandos que facilitan el trabajo con diseños en Tajima DG/ML by Pulse.

En este Apéndice:

- Aprenda varias teclas de acceso rápido para Tajima DG/ML by Pulse.
- Aprenda cómo utilizar los comandos de teclado que únicamente pueden ser usados por medio de teclas.

Teclas de acceso directo

Acción	Teclas
Menú de Archivo	
Guardar	Ctrl+S
Propiedades de Diseño	Shift+E
Salir	Alt+F4
Menú de Edición	
Deshacer	Ctrl+Z o Alt+Retroceso
Rehacer	Ctrl+Y
Cortar al Portapapeles	Ctrl+X
Copiar al Portapapeles	Ctrl+C
Pegar desde Portapapeles	Ctrl+V
Borrar	Del
Herramientas de Edición	
Seleccionar (trazo)	S
Seleccionar Puntada	M
Seleccionar Vértice	N
Líneas de Angulo	D
Corte	E
Menú de Segmentos	
Seleccionar Todo	Ctrl+A
Insertar Antes	Ins
Insertar Después	Ctrl+Ins
Generar selección	G
Generar Todo	Shift + G
Auto Desbaratar	Shift + Z

Acción	Teclas
Resecuenciar	
Llevar al final del diseño	Shift+fin
Llevar al inicio del diseño	Shift+Inicio
Mover Después por 1	Shift+PgUp
Mover Antes por 1	Shift+PgDn
Menú de Acceso Rápido	Ctrl+E
Herramientas de Digitalización	
Columna Mejorada	F12
Columna	F8 o Ctrl+F7
Manual	F5
Salto Manual	Seleccione la herramienta Manual. Haga clic mientras pulsa Ctrl en su teclado.
Pespunte	F6
Triple (estilo Pespunte)	Shift+F6
Relleno Complejo	F11
Steil	F7
Camino Cordón	Ctrl+F9
Punto Cruz	Alt + O, P, C
Relleno Punto Cruz	Alt + O, P, O
Estrella	Alt + O, P, T
Apliqué	Alt + O, P, A
Corte de Apliqué	Shift+F7
Línea Labrada	Shift+F10
Región Labrada	Ctrl+F10
Símbolo	Shift+F9

Acción	Teclas
Menú Vista	
Zoom	Z
Volver a 1:1	1
Ajustar a Ventana	W
Ajustar Selección a Ventana	K
Medir	Ctrl+M
Ver por Colores	V (Pulsar la barra espaciadora en su teclado para mover al próximo color en el diseño).
Ajustar a la rejilla	Shift+3
Menú Imagen	
Ocultar	I (Pulse I otra vez para restaurar la imagen).
Clarear	L (Pulse L otra vez para restaurar la imagen original).
Backdrop Select	Ctrl+I
Menú Ventana	
Cascada	Shift+F5
Mosaico	Shift+F4
Refrescar (la pantalla)	Shift+W
Menú Ayuda	
Contenidos	F1
Estilos	
Normal	Ctrl+0 (cero)




Acción	Teclas
Edición de diseño en Modo Trazos	
Menú de Acceso Rápido en Trazos	Ctrl+E
Acceso Rápido a las Propiedades	Alt+Enter
Mostrar Cuentas	Ctrl+B
Mostrar Puntos	P
Mostrar Puntadas 3-D	3
Destacar la Excepción de Puntadas	Ctrl+P
Deseleccionar el segmento activo	Shift+S o Esc
Puntadas en Modo Trazos	
Mostrar Puntadas	X
Regenerar Todo	Shift+G
Regenerar un Grupo Activo	G (Dependiendo de la configuración del Usuario, puede también hacer clic derecho dentro o fuera del segmento para generar puntadas. Para más información, vea "Configurando los ajustes de generación de puntadas").
Seleccionar todos los segmentos	Ctrl+A
Mostrar Trazos	Shift + X

Acción	Teclas
Barra de navegación en Modo Trazos (Modo de Segmentos)	
Saltar al Comienzo	Ctrl+Inicio
Saltar al Grupo Previo	Ctrl+ ↓
Retroceder	Ctrl+ ←
Avanzar	Ctrl+ →
Saltar al Próximo Grupo	Ctrl+ ↑
Saltar al Final	Ctrl+Fin
Barra de navegación en Modo Trazos	
Mover a Comando Anterior	Shift+ ←
Mover a Comando Siguiente	Shift+ →
Mover a Color Anterior	Ctrl+ ↓
Mover a Color Siguiente	Ctrl+ ↑
Mover al Inicio	Ctrl+Inicio
Mover al Fin	Ctrl+Fin
Comandos en el menú de Acceso rápido	
Duplicar	Ctrl+D
Copiado Especial	Ctrl+W
Editar con Poder	Ctrl+O
Redimensionar (Diálogo)	Ctrl+R
Rotar (Diálogo)	Ctrl+T
Reflejar	Ctrl+F

Acción	Teclas
Generar Puntadas (en el segmento actual)	G (Dependiendo de la configuración del Usuario, puede también hacer clic derecho dentro o fuera del segmento para generar puntadas. Para mas información, vea "Configurando los ajustes de generación de puntada".
Edición de diseño en Modo Puntadas	
Menú de Acceso rápido en Puntadas	Ctrl+E
Destacar la Excepción de Puntadas	Ctrl+P
Deseleccionar el segmento activo	Shift+S o Esc
Barra de navegación en Modo Puntadas	
Mover a Comando Anterior	Shift+ ←
Mover a Comando Siguiente	Shift+ →
Mover a Color Anterior	Ctrl+ ↓
Mover a Color Siguiente	Ctrl+ ↑
Mover al Inicio	Ctrl+Inicio
Mover al Final	Ctrl+Fin

Comandos del teclado

Los siguientes comandos del teclado no poseen menús o herramientas correspondientes. La única posibilidad de acceder a ellos es a través de las teclas.

Acción	Teclas
Espacio de trabajo de diseño	
Cambiar a una ventana diferente de diseño	Ctrl+Tab
Cambiar entre la herramienta Seleccionar (Trazo)	Barra espaciadora
 y la herramienta Selección de Puntada	
 (Una de estas herramientas debe estar activa).	
Cambiar entre la herramienta Pespunte	Barra espaciadora
 y la herramienta de digitalización previamente usada (La herramienta Pespunte o una herramienta de digitalización debe estar activa).	
Paneo	Teclas de Flechas (← ↓ → ↑) También (Inicio, Fin, PgUp PgDn)
Destacar el cursor (buscador de ratón)	Shift+F
Agregar Líneas de Guía (líneas de referencia)	Ctrl+J

Acción	Teclas
Mover Líneas de Guía	Ctrl+Shift (pulsar y sostener las teclas Ctrl y Shift mientras hace clic y lleva la línea de guía fuera de pantalla)
Zoom de acercamiento mientras digitaliza	Pulse + en el teclado numérico para hacer un zoom de acercamiento.
Zoom de alejamiento mientras digitaliza	Pulse - en el teclado numérico para hacer un zoom de alejamiento.
Retroceso al punto previamente digitalizado	Retroceso
Detener cinta de dibujo	ESC
Conectar Formas	Shift+C
Editando	
Expanda el radio de puntadas (dobla el radio de búsqueda). Esta función es útil si tiene problemas haciendo clic en un punto estando en acercamiento.	Mantenga apretado Shift
Borre múltiples puntadas en Modo Puntadas.	Retroceso
Usando cualquier herramienta de dibujo de camino puede forzar su línea para tener un ángulo. La tecla Shift fuerza el próximo punto a estar a cualquier incremento de 15 grados (0 a 90 grados).	Pulse Shift mientras digitaliza
Herramienta Inicio/Fin para introducir los puntos de inicio y fin.	Tecla (-) o Tecla Punto y coma (;)

Acción	Teclas
Cierre un segmento	O
Desplazar puntos de ancla	Selecione puntos de ancla con Seleccionar Vértice y use Alt + teclas flechas (← ↓ → ↑)
Mostrar la página de propiedades de Ajustes de Segmentos de un segmento para un segmento de trazo seleccionado.	Alt + Enter, o haga doble clic en el segmento de trazo.
Desplazamiento	Shift+O
Modos de dibujo	
Arco	A
Bezier	B
Mano alzada	F
Dibujo rápido	Q
Círculo	C
Modos de entrada Bezier mejorado	
Modo recto	Clic izquierdo
Modo Bezier	Ctrl
Creador de Fuentes	
Verifique en cada letra pespunte de aguja arriba en el primer segmento y bórrelo.	Ctrl+R

Acción	Teclas
Varios	
Cuando combina un archivo de diseño pulse la tecla Ctrl (antes de colocar el diseño combinado) para insertar un cambio de color al comienzo del diseño combinado.	Pulse Ctrl



APÉNDICE B

Opciones de Tajima DG/ML by Pulse

Tajima DG/ML by Pulse ofrece a los usuarios varias opciones para elegir dentro del software.

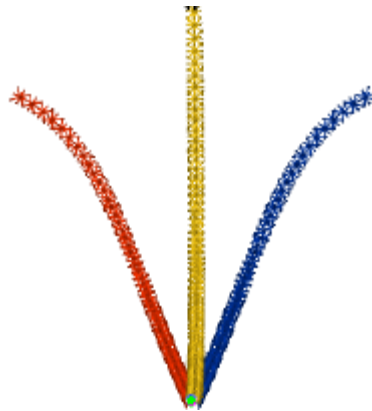
En este Apéndice:

- Aplicar lentejuelas a sus diseños.
- Crear y editar diseños para máquinas de bordar Saurer/Schiffli.
- Trabajar con herramientas Chenilla.
- Utilizar las herramientas de Corte Láser para los puentes láser SEIT.
- Utilizar las herramientas de Perforado Automático.
- El Manager de Agrupación de Cabezales

Opciones para Tajima DG/ML by Pulse


- **Lentejuelas:** La herramienta Lentejuela le permite crear diseños para máquinas de bordar con dispositivo Lentejuela. Las máquinas de bordar con Lentejuelas tienen cabezas bordadores especialmente diseñadas para bordar lentejuelas en las prendas. Estos agregados requieren una serie específica de saltos y puntadas normales para adherir correctamente la lentejuela a la prenda. La herramienta Lentejuela le permite digitalizar Lentejuelas de la misma manera que digitaliza puntadas Pespunte. Tajima DG/ML by Pulse automáticamente generará una serie específica de comandos y puntadas necesarias para la colocación precisa de las lentejuelas. La herramienta Lentejuela está disponible en el cajón Digitalización del Gabinete de Herramientas.
- **Soporte Saurer:** Tajima DG/ML by Pulse ahora soporta las máquinas de bordar formato Schiffl Saurer. Para introducir estos archivos seleccione Archivo—Entrada, después seleccione Desde Disco duro o CD-ROM. Después, seleccione Archivos Saurer de la lista de tipos de Archivos. Para extraer en este formato, abra un archivo de diseño y seleccione Archivo—Guardar Como y seleccione Saurer de la lista de Tipos de Archivos.
- **Fuegos Artificiales** es un efecto creado usando la herramienta Pespunte. Puede seleccionar un perfil de largo de puntada que automáticamente varía el largo de la puntada Pespunte durante todo el seg-

mento. Este efecto puede usarse como una puntada normal Pespunte así como también un Pespunte Programado. Puede crear muchos efectos decorativos como formas de Fuegos Artificiales usando puntadas de Pespuntes Programados.



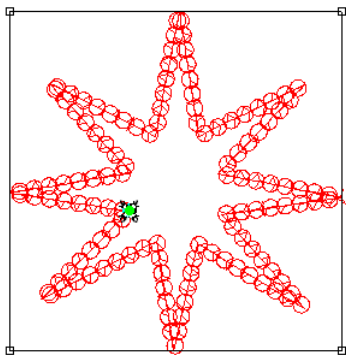
- **chenilla:** Use la herramienta chenilla para crear letras TrueType® y digitalizar diseños chenilla. chenilla es un tipo de bordado único que luce y se siente como una ropa de osito y es comúnmente usado para letras en chaquetas deportivas. Puede seleccionar una fuente TrueType®, introducir el texto, y puede crear letras chenilla. Para digitalizar diseños, chenilla incluye herramientas especializadas para punchado que incluyen Red de chenilla, Spiro chenilla, Espiral, Musgo, y Cadeneta. Usando estas herramientas, puede crear un bordado único chenilla.

Aplicando lentejuelas

Puede aplicar lentejuelas a sus diseños usando la herramienta Lentejuela , disponible en la barra de herramientas de Digitalización. Las máquinas de bordar que aplican lentejuelas en prendas tienen cabezales de bordado especialmente diseñados. Estos dispositivos agregados requieren una serie de saltos y puntadas normales para aplicar correctamente la lentejuela a la prenda.


Aplicando lentejuelas y ajustando parámetros

La herramienta Lentejuela le permite digitalizar la lentejuela tal como digitaliza una puntada Pespunte. Tajima DG/ML by Pulse automáticamente genera la serie apropiada de comandos y puntadas necesarias para la colocación exacta de la lentejuela. Todo lo que necesita es trazar el camino donde quiere aplicar la línea de lentejuelas y completar el segmento.



Un segmento de arte importado y convertido a Lentejuelas.

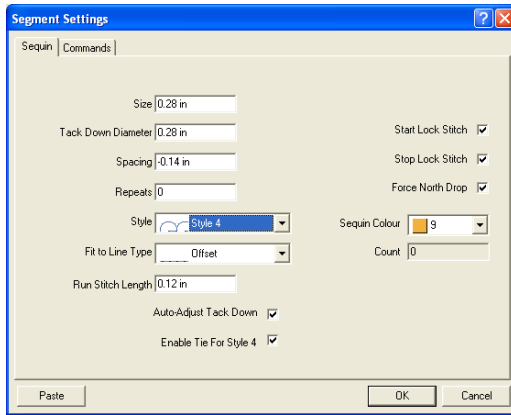
Para digitalizar un segmento de lentejuelas:

- 1 Haga clic en la herramienta Lentejuelas .
- 2 En las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin en la cinta, haga lo siguiente:
 - ♦ **Comando Inicio:** Seleccione Inicio Lentejuela para iniciar la activación de lentejuelas. Después de este comando, cada comando de Caída Lentejuela generado dejará caer una lentejuela. Algunas máquinas usan el comando Cambio para cambiar de bordado a lentejuela.
 - ♦ **Comando Fin:** Seleccione Fin Lentejuela para detener la activación de lentejuelas. Después de este comando, el comando Caída Lentejuela ya no dejará caer lentejuelas. Algunas máquinas usan el comando Cambio para cambiar de bordado a lentejuela.



Puede ver el comando Caída Lentejuela cuando navega a través de las puntadas de un segmento de lentejuelas.

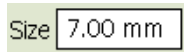
- 3 Abra el panel de ajustes de selección. *Verá aparecer las páginas de propiedades de Ajustes de Segmento.*



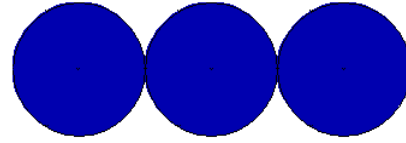
Puede también acceder a las configuraciones principales de Lentejuela si utiliza los ajustes que aparecen en la cinta.

4 Haga cualquier cambio a los siguientes ajustes:

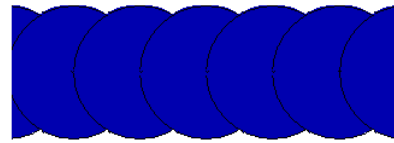
- ♦ **Tamaño:** Entre el tamaño de la lentejuela. El Tamaño depende de las especificaciones del dispositivo de lentejuelas.



- ♦ **Diámetro de Costura:** Ingrese un valor para el diámetro de cada puntada de costura de lentejuela. El valor automáticamente incrementa el espaciado entre lentejuelas.
- ♦ **Espaciado:** Entre el espaciado entre las lentejuelas. Utilice un valor positivo para dejar un espacio entre las lentejuelas o un valor negativo para superponer las lentejuelas.



0.00 mm con una lentejuela de 7.00 mm



-3.50 mm con una lentejuela de 7.00 mm

- ♦ **Repeticiones:** Ingrese el número de puntadas de costura adicionales a crear. Para tener un bordado normal, ingrese 0, el valor por defecto. Un valor de 1 o mayor repetirá cada sección de puntadas de costura en la cantidad elegida.
- ♦ **Estilo:** Elija el patrón que es requerido para el tipo de máquina que está utilizando.

Los siguientes son los tipos más usados:

- ♦ **Tipo 1:** Pueden usarse con offset o sin offset.



- ♦ **Tipo 4:** Puede usarse con medio offset.



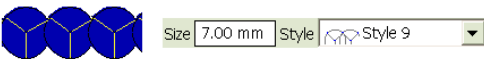
- ♦ **Tipo 5:** Puede usarse con medio offset o sin offset.



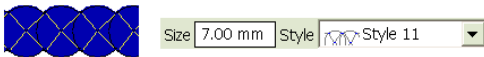
- ♦ **Tipo 6:** Puede usarse con medio offset o sin offset.



- ♦ **Tipo 9:** Sin offset.



- ♦ **Tipo 11 & 12:** Sin offset.

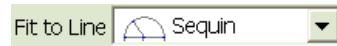


- ♦ **Tipo 13 & 14:** Sin offset.

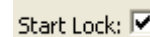


- ♦ **Adaptar a Tipo de Línea:** Esta configuración determina si se requieren puntadas extra para adjuntar la lentejuela a la prenda y cómo deben ser colocadas. Puede elegir alguno de estos ajustes:
 - ♦ **Desplazamiento:** El software ajusta el espacio entre la lentejuela, para que se garantice que la última lentejuela entre en el final de la línea.
 - ♦ **Lentejuela:** El software garantiza el espacio entre la lentejuela y asegura que el espacio no se modificará. Una lentejuela extra será agregada para cubrir el punto final de la línea.

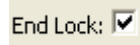
- ♦ **Ninguno:** El software garantiza el espacio entre la lentejuela y asegura que el espacio no se modificará. La parte extra de la línea permanecerá vacía y la puntada finalizará en la última lentejuela.



- ♦ **Largo de pespunte:** Ingrese el largo de puntada para todos los pespuntos de desplazamiento. Las puntadas bordadas entre lentejuelas no son afectadas.
- ♦ **Autoajustar costura:** Le permite controlar el comportamiento de las puntadas de costura después de cada lentejuela. Cuando este ajuste es seleccionado, la costura girará hacia el centro de la lentejuela anterior. Cuando no está seleccionado, la costura se hará normalmente.
- ♦ **Habilitar amarre para Estilo 4** (Sólo para el tipo de estilo 4): Le permite habilitar o deshabilitar la puntada de Amarre usada en la primer lentejuela. Para habilitarla, seleccione Habilitar Amarre para Estilo 4. Cuando no está seleccionado, está deshabilitado.
- ♦ **Contar:** Calcula el número de lentejuelas colocadas entre 2 comandos de cambio.
- ♦ **Color de lentejuela:** Le permite colorear las lentejuelas en la pantalla.
- ♦ **Puntada de amarre de inicio:** Agrega una puntada de amarre al comienzo del segmento. Esta configuración está referida como Amarre-Inicio en la cinta.




- ♦ **Puntada de amarre de fin:** Agrega una puntada de amarre al final del segmento. Esta configuración esta referida como Amarre-Fin en la cinta.




- ♦ **Forzar salto al Norte:** Asegura que el salto de las puntadas son de norte a sur. Algunas máquinas prefieren que los saltos de puntadas tengan un movimiento positivo, que significa que los saltos vayan del norte (arriba) al sur (abajo).
- 5 Haga clic en Aceptar.
 - 6 Dibuje un segmento.
 - 7 Pulse **ENTER** para terminar el segmento.

Aplicando Relleno de Lentejuelas

La herramienta Relleno Lentejuelas  le permite digitalizar formas complejas rellenas con lentejuelas. Puede crear un segmento de Relleno Lentejuelas de la misma manera en que digitalizaría con la herramienta Relleno Complejo. Las opciones de tipo de curva son las mismas. Los segmentos tienen cuentas de entrada y salida y líneas de dirección para controlar la dirección del relleno. También puede crear huecos en un relleno de lentejuelas, de forma similar que en un Relleno Complejo.

Para digitalizar un segmento de relleno de lentejuelas:

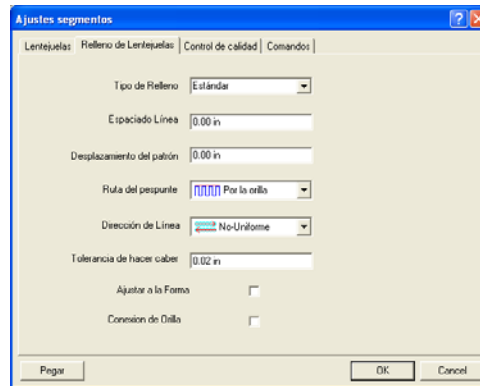
- 1 Haga clic en la herramienta Relleno Lentejuelas .
- 2 En las listas de Comando de Inicio y Comando de Parada en la cinta, haga lo siguiente:

- ♦ **Lista de comando de inicio:** Seleccione Inicio Lentejuela para comenzar la activación de la lentejuela. Después de este comando, cada comando de Caída Lentejuela generado dejará una lentejuela. Algunas máquinas usan el comando Cambio para pasar de un bordado a una lentejuela.
- ♦ **Lista de comando de paro:** Seleccione Fin Lentejuela para terminar la activación de la lentejuela. Después de este comando, el comando de Caída Lentejuela ya no dejará una lentejuela. Algunas máquinas usan el comando Cambio para pasar de un bordado a una lentejuela.



Puede ver el comando Caída Lentejuela cuando navega a través de las puntadas de un relleno complejo de lentejuelas.

- 3 Abra el panel de ajustes de selección. *Verá las páginas de propiedades de Ajustes de Segmento.*




Puede también acceder a las configuraciones principales de Relleno Lentejuela si utiliza los ajustes que aparecen en la cinta.

- 4 Haga cualquier cambio a los siguientes ajustes:
- ♦ **Tipo de relleno:** De la lista de Tipo de Relleno, seleccione uno de los siguientes:
 - ♦ **Estándar.** Las lentejuelas se bordarán hacia adelante y atrás paralelas a las líneas de dirección.
 - ♦ **Ola.** Crea una línea de dirección curva.
 - ♦ **Espaciado de líneas:** Ingrese el espaciado entre las filas de lentejuelas. Use un valor positivo para tener un espacio entre las filas de lentejuelas o un valor negativo para superponer las filas de lentejuelas.
 - ♦ **Desplazamiento de motivo:** Ingrese un valor para desplazar una fila de lentejuelas desde la fila anterior. Por ejemplo, si el valor es de 4mm, la fila 2 estará a 4mm de la fila 1. La fila 3 se moverá otros 4mm desde la fila 2 y así. Lentejuelas adicionales serán agregadas automáticamente al comienzo de las filas si el desplazamiento crea un espacio demasiado grande.
 - ♦ **Ruta de desplazamiento:** De la lista de Ruta de Desplazamiento, seleccione una de las siguientes opciones para fijar la posición de los pespuntos de desplazamiento ubicadas bajo las puntadas del diseño:
 - ♦ **Por el medio.** Usado para puntadas con mucha densidad ya que los pespuntos de desplazamiento no serán visibles.
 - ♦ **Por la orilla.** Usado para puntadas con baja densidad para esconder los pespuntos de desplazamiento.
 - ♦ **Dirección de línea:** De la lista de Dirección de Línea, seleccione una de las siguientes direcciones para bordar lentejuelas:
 - ♦ **No-Uniforme.** Selecciónelo para alternar la dirección de bordado para cada nueva fila.
 - ♦ **Uniforme.** Selecciónelo para tener cada fila de lentejuelas bordadas en la misma dirección.
 - ♦ **Ajustando tolerancia:** Por defecto, las lentejuelas no van fuera de la forma. Para permitir que las lentejuelas vayan fuera de la forma, ingrese un valor de distancia en la casilla de Ajustando Tolerancia.
 - ♦ **Ajustar a forma:** Selecciónelo para que las lentejuelas se ajusten lo mejor posible con el contorno de la forma. El espacio entre las lentejuelas y la forma es minimizado. Cuando está seleccionado, son creadas más lentejuelas y el espaciado es ajustado levemente. Cuando está deseleccionado, el ajuste se deshabilita.
 - ♦ **Conexión por el borde:** Cuando está activado, las puntadas de desplazamiento serán bordadas por el borde de la forma después de cada fila y antes de empezar una nueva fila de lentejuelas. Cuando está desactivado, cada nueva fila comenzará inmediatamente después de la fila anteriormente terminada.
- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Dibuje un segmento.
- 7 Pulse **ENTER** en el teclado para completar el segmento.

Herramienta de lentejuelas de colocación libre

Ahora es posible colocar lentejuelas individualmente a lo largo de un camino, dándole control total del sitio en el que están colocadas, utilizando la herramienta Manual de Lentejuelas. Esto funciona de manera similar a la herramienta de digitalización manual, excepto que usted coloca lentejuelas a medida que avanza mientras sostiene la tecla **Alt** y dibuja los nodos.

Para utilizar la herramienta Colocación Libre de Lentejuelas:

- 1 Seleccione la herramienta Colocación libre de Lentejuelas .
- 2 Seleccione un método de dibujo para crear el camino (los modos Dibujo Rápido o Bezier trabajan mejor con la herramienta Manual de Lentejuelas - para obtener más información en los modos de dibujo, vea "Dibujando Líneas" en la sección Utilizando Caminos).
- 3 Cree el camino o la forma de manera usual, haciendo clic y colocando puntos de ancla; pulse la tecla **Alt** en cada punto en el que desee una lentejuela.
Verá un camino con "trazos fantasma" en donde las lentejuelas han sido colocadas.




Para colocar una lentejuela en cada punto de ancla, simplemente sostenga **Alt** mientras hace clic.

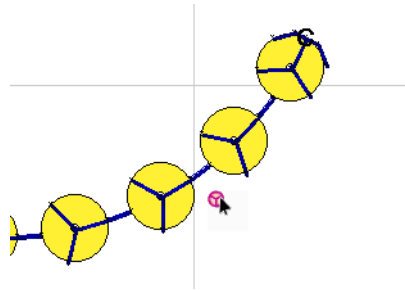
- 4 Para añadir lentejuelas en medio de los puntos de ancla del camino, sostenga la tecla **Alt** mientras hace clic en el camino.
- 5 Pulse **ENTER** para completar el segmento.


Editando lentejuelas

La herramienta de edición de Lentejuelas puede ser utilizada para editar las lentejuelas en un segmento individual de Lentejuela Manual. Editar Lentejuelas le permite mover las lentejuelas a lo largo de un camino, así como añadir o eliminar lentejuelas del camino.

Para mover una lentejuela utilizando la herramienta de edición de lentejuelas:

- 1 Haga clic en la herramienta de Edición de  Lentejuelas.
Aparecerá un icono de Lentejuelas junto al puntero del ratón.



- 2 Mueva el puntero cerca al centro de la lentejuela, de manera que pueda ver cambiar al puntero a una flecha .





Sostener la tecla **Mays** mientras utiliza Editar Lentejuelas incrementa el área de efectividad de la cuenta de Lentejuela, haciendo más fácil seleccionarla.

- 3 Haga clic sobre la lentejuela y arrástrela a lo largo del camino a la posición deseada.
- 4 Pulse **G** para regenerar las puntadas.
Verá la lentejuela en la nueva posición



Para ver el cambio de posición de la lentejuela inmediatamente, puede seleccionar generar puntadas automáticamente. Vaya a Herramientas—Configuración—Ajustes del Usuario y seleccione la pestaña de Generación de Puntadas. Coloque la marca a la caja de Generar Puntadas después de la edición.

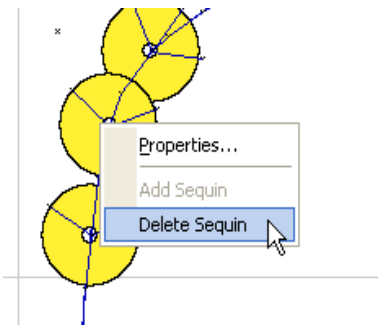
Para eliminar una lentejuela de un segmento de lentejuela manual:

- 1 Haga clic en la herramienta de Edición de  Lentejuelas.
Aparecerá un icono de Lentejuelas junto al puntero del ratón.
- 2 Mueva el puntero cerca al centro de la lentejuela, de manera que pueda ver cambiar al puntero a una flecha  .



Sostener la tecla shift mientras utiliza Editar Lentejuelas incrementa el área de efectividad de la cuenta de Lentejuela, haciendo más fácil seleccionarla.

- 3 Haga clic derecho sobre la lentejuela.
Verá un menú contextual.



- 4 Seleccione Eliminar Lentejuela del menú contextual.
La lentejuela es eliminada del camino.

Para añadir lentejuelas a un camino de lentejuela manual:

- 1 Haga clic en la herramienta Editar Lentejuelas.
Aparecerá un icono de Lentejuelas junto al puntero del ratón.




Sostener la tecla shift mientras utiliza Editar Lentejuelas incrementa el área de efectividad de la cuenta de Lentejuela, haciendo más fácil seleccionarla.

- 3 Haga clic derecho sobre el camino.
Verá un menú de atajo.
- 4 En el menú de atajo, seleccione añadir Lentejuela.
- 5 La nueva lentejuela aparece en el camino de Lentejuela Manual.

Trabajando con lentejuelas excéntricas

Las Lentejuelas Excéntricas son lentejuelas en las que el hoyo se encuentra en una posición distinta al centro. Puede seleccionar de entre 2 tipos de lentejuela excéntrica que se proveen con Tajima DG/ML by Pulse, o crear sus propias lentejuelas excéntricas. (Vea Creando formas de lentejuelas estándar, a continuación). Puede seleccionar su forma de lentejuela excéntrica desde la lista desplegable de formas de lentejuela en la página de propiedades.

Debido a la habilidad de las lentejuelas excéntricas de permanecer colgadas de la prenda de manera asimétrica, pueden lucir diferente dependiendo de la posición en la que estén, hacia arriba o hacia abajo. Para ayudarle a ver la apariencia final que tendrá

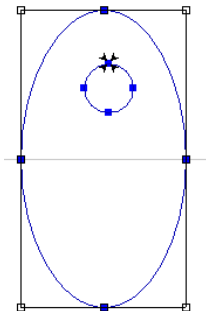
el diseño, Tajima DG/ML by Pulse incluye un botón de cambio de lentejuelas , el cual simula el efecto de la gravedad en segmentos excéntricos de lentejuela.

Creando formas de lentejuelas estándar

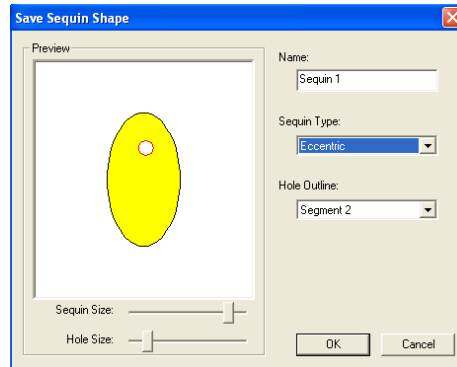
Ahora tiene la opción de crear sus propias y originales formas de lentejuelas en Tajima DG/ML by Pulse. Usted construye estas formas combinando 2 trazos que dibuja utilizando las herramientas de dibujo; un trazo para representar la lentejuela y otra para representar el hoyo. La función de Guardar Lentejuela Como combina los 2 trazos en una sola forma, que puede guardar y utilizar con todas las herramientas de lentejuela.

Para crear y guardar una forma de lentejuela:

- 1 Utilizando las herramientas de dibujo, cree dos segmentos de arte cerrados.
- 2 Seleccione los segmentos.



- 3 Pulse Ctrl +E y seleccione Guardar como Forma de Lentejuela de el menú de atajo. Verá el diálogo Guardar como Lentejuela.



- 4 Haga una o más de las siguientes opciones:
 - ♦ Dele un nombre a la forma de lentejuela.
 - ♦ Seleccione Estándar o Excéntrica de la lista de tipo de lentejuela.
 - ♦ Seleccione cuál de los segmentos representarán el trazo del hoyo seleccionando cualquiera de los segmentos 1 o 2 en la caja de Trazo de Hoyo.
 - ♦ Ajuste la lentejuela y/o el tamaño del hoyo en el panel de vista previa utilizando el deslizador.
- 5 Haga clic en Aceptar para guardar.

Fuentes de lentejuela

Tajima DG/ML by Pulse ahora tiene disponibles como opciones, fuentes que puede utilizar para crear textos de lentejuela. Existen cuatro, dos Block y dos Caligráficas.

Las propiedades de estas fuentes pueden modificarse a través de las páginas de propiedades. Se pueden modificar las opciones o atributos de texto como altura, sobre, justificación etc; en otras palabras, estas fuentes

pueden ser utilizadas en mayor medida como las fuentes regulares de bordado.

Para obtener más información acerca de cómo crear y editar textos, vea "Cambiando las Propiedades del Texto".



Fuente de lentejuela caligraficas, con un borde de Steil



Si desea añadir contornos a textos caligraficas de lentejuela, debe saber que, ya que algunas letras en esas fuentes están unidas, el bordado letra por letra de los contornos (steil o pespunte) no funcionarán. El contorno se añadirá, pero se bordará todo a la vez. Para más detalles, vea "Eligiendo el orden de bordado de las fuentes de contorno".

Las fuentes de lentejuela se encuentran disponibles en el CD y deben ser copiadas a la carpeta de fuentes para poder ser utilizadas también estarán disponibles en el área de descargas en nuestra web site.

Para utilizar las fuentes de lentejuelas:

- 1 Seleccione una de las herramientas de texto de la barra de herramientas de texto, y cree un segmento de texto.
- 2 Seleccione una de las fuentes de lentejuela de la lista desplegable en la cinta.

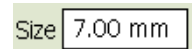
Verá la casilla de *Introduzca Texto*.

- 3 Introduzca el texto deseado en la casilla, y haga clic en Aceptar.

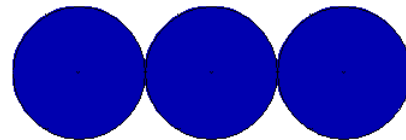
El texto aparecerá en el área de diseño.

- 4 Para modificar la apariencia de su segmento de texto de lentejuela, haga cualquier ajuste a una o más de las siguientes propiedades:

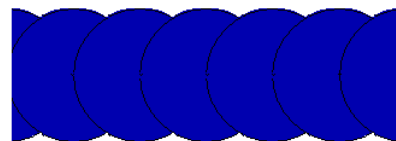
- ♦ **Tamaño:** Escriba el tamaño de la lentejuela. El tamaño depende de la especificación del dispositivo de lentejuelas.



- ♦ **Diámetro de costura:** Ingrese un valor para el diámetro de cada puntada de costura de lentejuela. El valor automáticamente incrementa el espaciado entre lentejuelas.
- ♦ **Espaciado:** Entre el espaciado entre las lentejuelas. Utilice un valor positivo para dejar un espacio entre las lentejuelas o un valor negativo para superponer las lentejuelas.



0.00mm con una lentejuela de 7.00mm



-3.50mm con una lentejuela de 7.00mm



El traslapo de las lentejuelas no debe exceder el 50% del diámetro de la lentejuela, para evitar que las puntadas de costura atraviesen la lentejuela anterior.

- ♦ **Repeticiones:** Ingrese el número de puntadas de hilván adicionales a crear. Para tener un bordado normal, ingrese 0, el valor por defecto. Un valor de 1 o mayor repetirá cada sección de puntadas de costura en la cantidad elegida.
- ♦ **Estilo:** Elija el patrón necesario para el tipo de máquina que está utilizando.



Las fuentes se han optimizado para ser utilizadas con los Estilos 4 y 6.

- ♦ **Largo de pespunte:** Ingrese el largo de puntada para todos los pespuntos de desplazamiento. Las puntadas bordadas entre lentejuelas no son afectadas.
- ♦ **Tamaño del agujero:** Puede determinar el tamaño del hoyo en la lentejuela digitando un valor aquí.
- ♦ **Autoajustar costura:** Le permite controlar el comportamiento de las puntadas de costura después de cada lentejuela. Cuando este ajuste es seleccionado, la costura girará hacia el centro de la lentejuela anterior. Cuando no está seleccionado, la costura se bordará normalmente.
- ♦ **Habilitar amarre para Estilo 4** (Sólo para el tipo de estilo 4): Le permite habilitar o deshabilitar la puntada de amarre usada en la primer lentejuela. Para habilitarla, seleccione Habilitar

Amarre para Estilo 4. Cuando no está seleccionado, está deshabilitado.

- ♦ **Contar:** Calcula el número de lentejuelas colocadas entre 2 comandos de cambio.
- ♦ **Color de lentejuela:** Le permite colorear las lentejuelas en la pantalla.
- ♦ **Forzar salto al norte:** Asegura que el salto de las puntadas son de norte a sur. Algunas máquinas prefieren que los saltos de puntadas tengan un movimiento positivo, que significa que los saltos vayan del norte (arriba) al sur (abajo).

5 Haga clic en Aceptar.

Lentejuela con cambio de color

Con la nueva función de lentejuela con cambio de color, ahora es posible tener lentejuelas de dos colores y/o formas con el mismo segmento.

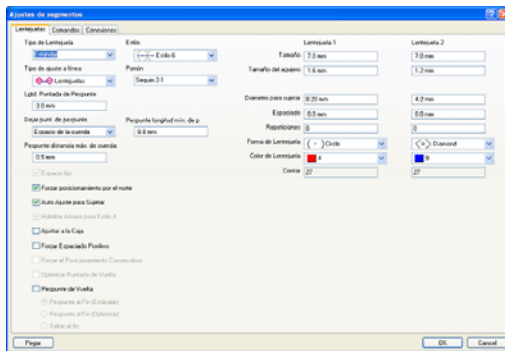
Las dos lentejuelas diferentes pueden ser colocadas en la prenda por separado (usando la herramienta de colocación libre) o en patrones (con las herramientas de lentejuela y relleno de lentejuela). También pueden ser colocadas una sobre la otra si los agujeros de las dos lentejuelas coinciden y las puntadas de amarre de la lentejuela superior pueden pasar por la lentejuela inferior. La lentejuela con cambio de color puede aplicarse a segmentos de lentejuelas creados con lentejuela de colocación libre, o con la herramienta de relleno de lentejuelas.



La lentejuela con cambio de color no soporta lentejuelas excéntricas.

Usando lentejuela con cambio de color con las herramientas de lentejuela y relleno de lentejuela

El proceso para crear una lentejuela de dos colores es el mismo que el de una lentejuela normal o de relleno; debe digitalizar el camino o la forma de la misma forma. La diferencia se encuentra en la página de propiedades de lentejuela, que ahora tiene dos grupos de parámetros, uno para cada alimentador de lentejuelas.




La página de ajustes de lentejuela

Hay cuatro opciones para organizar los dos tipos de lentejuela en lentejuelas de cambio de color, representando las cuatro organizaciones potenciales de los dos tipos de lentejuelas:

- Dejar caer solo la lentejuela 1.
- Dejar caer la lentejuela 1 seguida de la 2 (1-2);
- Dejar caer la lentejuela 2 solamente;
- Dejar caer lentejuela 2 seguida de 1 (2-1). El tamaño, forma y color de cada uno de los tipos de lentejuela puede ajustarse por separado; las propiedades del

espaciado y del amarre se ajusta (en segmentos donde se dejan caer dos lentejuelas) por el valor que sea más alto.

Utilizando la lentejuela de colocación libre con la lentejuela con cambio de color

La herramienta de colocación libre de lentejuela  puede usarse también para colocar lentejuelas con cambio de color. De nuevo, los parámetros como el tamaño, forma y diámetro del amarre se ajustan en las páginas de propiedades, pero en este caso, las posibles combinaciones diferentes se determinan en cada ubicación de lentejuela en forma de pulsaciones.

El comportamiento básico de la lentejuela de colocación libre es la misma que en el segmento de un color; las puntadas se colocan clicando con el ratón, y una lentejuela se coloca pulsando Alt+clic.

Sin embargo, ya que ahora hay cuatro tipos diferentes de lentejuela disponibles, ahora puede cambiar entre ellas, también utilizando pulsaciones. Cuando haga un cambio en el tipo de lentejuela en su segmento de lentejuela de colocación libre, este cambio permanece activo hasta que elija un tipo diferente. Las pulsaciones utilizadas para cada tipo de lentejuela son las siguientes:

Para cambiar a:	Pulse
Lentejuela 1	Alt+1
Lentejuela 2	Alt+2
Lentejuela 1-2	Alt+3
Lentejuela 2-1	Alt+4

Utilizando esas pulsaciones, es posible crear un único segmento que utiliza todas las 4 posibles combinaciones de los 2 tipos de lentejuela.

Cuando se utilizan lentejuelas con cambio de color, hay dos grupos de parámetros de lentejuela en el segmento. Para visualizar los dos grupos de información, se ha añadido un nuevo indicador a la cinta, a la izquierda junto a los botones de comando. Esto muestra un grupo '1' o un '2' en un círculo rojo, en indica cuál de las dos informaciones de segmento está siendo mostrada en la cinta.



Puede cambiar entre los dos haciendo clic en el número y seleccionando Lentejuela 1 o Lentejuela 2 en la lista.

Creando patrones de lentejuela

El organizador de nuevos patrones de lentejuela (Herramientas-organizador de patrones-lentejuela), le permite tomar ventaja de las oportunidades del diseño que otorga tener diferentes lentejuelas disponibles. Puede personalizar los segmentos de lentejuela y de relleno de lentejuela creando sus propios patrones utilizando el organizador de patrones de lentejuela. El patrón puede ser unidimensional (lineal) o bidimensional (rejilla). Un patrón lineal puede aplicarse a ambos segmentos de lentejuela o de relleno de lentejuela; los patrones de rejilla pueden aplicarse solamente a los rellenos de lentejuelas. Los patrones de lentejuela pueden

contener cualquier combinación de tipos de lentejuela (1,2,1-2, o 2-1). Puede crear y guardar tantos patrones como desee; una vez guardados, están disponibles en la lista desplegable de tipos de lentejuela.

Para crear un patrón de lentejuela:

- 1 Elija Herramientas-organizador de patrones-lentejuela.
- 2 Escriba un nombre para el patrón que esté creando.



Para utilizar el patrón de lentejuelas en otros diseños que en el actual, asegúrese de que la casilla de activación del sistema de patrón está seleccionada. Esto guardará el patrón en una carpeta especial, de forma que estará disponible para otros diseños, y en sesiones posteriores de diseño.

- 3 Seleccione el número de filas que tendrá el patrón (debe elegir solo una fila si aplica el patrón a un segmento normal de lentejuela).

El número de filas en el diálogo del organizador de patrones se expande al número que especifica.

- 4 Elija el número de secciones que tendrá el patrón (una sección consiste en un tipo de lentejuela y un número de repeticiones para este tipo).

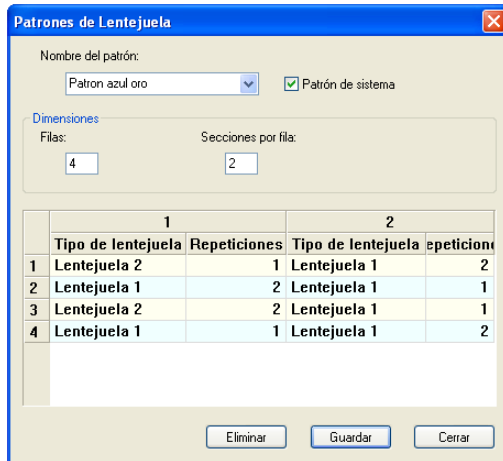
El número de secciones que especifique aparece horizontalmente a lo largo del diálogo.

- 5 En la tabla, asigne un tipo de lentejuela y un número de repeticiones para cada sección.

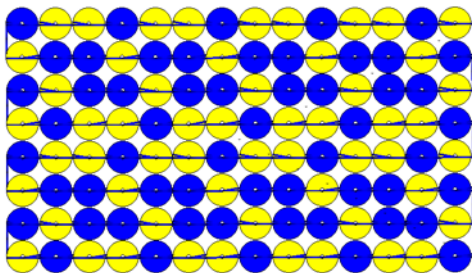
- 6 Guarde y cierre el organizador de patrones de lentejuela.

El nombre del nuevo patrón que ha creado ahora aparecerá en la lista desplegable de

patrones de lentejuela. Seleccionando el nombre hará que sea aplicado a un segmento seleccionado de lentejuela o relleno de lentejuela.



Encima, el diálogo del organizador de patrones de lentejuela. Debajo, un ejemplo de un segmento de relleno creado con este patrón.

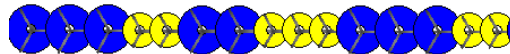


Ajustar a la caja

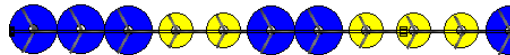
Si su patrón de lentejuela con cambio de color tiene lentejuelas de diferentes tamaños, el espaciado se verá afectado. Para forzar las lentejuelas a estar repartidas regularmente en lugar de en diferentes tamaños, active 'Ajustar a caja' en la zona inferior izquierda de la página de

propiedades. Esto hará el espaciado de la lentejuela pequeña coincidir con el tamaño de la más grande, por lo que el espacio total del segmento será regular.

Como ejemplo, observe los patrones de lentejuela presentados a continuación. En el ejemplo superior, "Ajustar a la caja" no ha sido activado, y el espacio de las lentejuelas es proporcional a su diámetro - por eso, todas las lentejuelas pequeñas están espaciadas regularmente.



"Ajustar a caja" no activada



"Ajustar a cada" activada

Creando segmentos de lentejuela con cambios de color con el diálogo de comandos

Puede añadir un segundo tipo de lentejuelas a un diseño existente que contenga un segmento de lentejuelas. Esto se hace a través del diálogo de comandos, introduciendo el modo de selección de puntadas, seleccionando el comando Soltar lentejuela, y cambiándolo a Soltar lentejuela.

Para añadir un segundo tipo a un segmento de lentejuela existente:

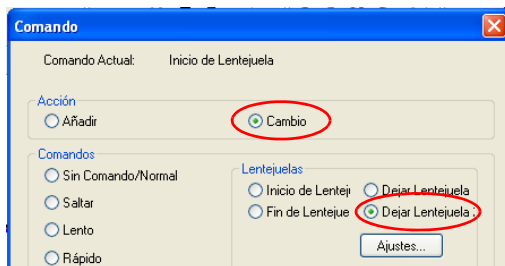
- 1 Abra un diseño existente con un segmento convencional (esto es, de un color) en él.
- 2 Cambie un modo de selección de puntada (seleccione la herramienta de selección de puntadas, o pulse M en el teclado).

- Haga clic en el centro de la lentejuela que desee modificar, para seleccionar el comando Soltar lentejuela.



Ya que hay varios tipos de puntadas uniéndose en el medio de la puntada, puede ser difícil seleccionar el comando Soltar lentejuela inmediatamente. Si este es el caso, puede seleccionar una puntada cercana en el segmento, y navegar puntada a puntada hasta que alcance el comando correcto (verá "Soltar lentejuela" aparecer en la barra de estado).

- Haga clic derecho, y elija Comando en el menú contextual.
Verá el diálogo Comando.
- Haga clic en los botones de radio apropiados para seleccionar Cambio y Soltar lentejuela 2.



- También en el diálogo Comando, haga clic en las propiedades para abrir el diálogo de propiedades de lentejuela.
- En el diálogo de propiedades de lentejuela, bajo "Lentejuela 2" introduzca las diferentes características de la lentejuela número 2; diámetro, tamaño del agujero, color, y forma.
- Haga clic para cerrar este diálogo, después Aceptar para cerrar al diálogo Comando.
- Repita los pasos 3-8 en cada lentejuela que desee modificar.

Cuando haya terminado de modificar las propiedades de lentejuela, su diseño debe guardarse en formato *.TBF para que la salida se haga correctamente; guardando como *.DST provocará que los comandos Soltar lentejuela 2 se pierdan, ya que este último formato no soporta este comando.




Convirtiendo comandos de máquina de bordar a comandos Saurer/Schiffli

Puede agregar comandos y parámetros específicos para máquinas Saurer editando el archivo de diseño.

Para convertir comandos:



El formato de archivo Soporte Digitalización para Saurer/Schiffli es opcional para todos los niveles Tajima DG/ML by Pulse.

- Abra un archivo de diseño.
- En la barra de herramientas de Edición de Puntada o en el la carpeta Edición de Puntada del Gabinete de Herramientas, haga clic en Seleccionar Puntada .
- Seleccione una puntada con un comando de Stop, Cambio de Color, Lento, o Caladora activada.
- Pulse Ctrl+E y elija parámetros Saurer del menú de acceso rápido.
Puede ver el diálogo Ajustes Saurer. Este diálogo contiene comandos y parámetros que son específicos a las máquinas de bordar Saurer.
- Elija el comando Saurer que requiera.
La tabla de más abajo muestra los comandos específicos Saurer

disponibles para cada comando de máquina de bordar.

Comandos para máquinas de bordar	Comandos Saurer
Stop	Stop <ul style="list-style-type: none"> • Detener contador Inicio Puntada Unico Agujero Inicio Puntada Doble Agujero Fin Puntada Agujero Suspensión Hilo% <ul style="list-style-type: none"> • Hilo (0-255%)
Lento	Velocidad Producción <ul style="list-style-type: none"> • Velocidad Producción % (0-100%)
Perforador Activo	Tipo Perforador (BOR, STU) Tamaño Perforador (pts.)
Cambio de Hilo	Forma Aguja Movimiento (-128, 127)

Consejos para digitalización para máquinas Saurer/Schiffli

Disponible como una opción para Tajima DG/ML by Pulse, puede crear diseños para máquinas Saurer/Schiffli. Las máquinas de bordar Saurer/Schiffli son máquinas largas con cientos de agujas. Estas máquinas son comúnmente usadas para producir grandes volúmenes de productos bordados tales como emblemas. Las agujas de estas máquinas abarcan el ancho total del material. En lugar de mover la tela debajo de la aguja apropiada, grupos de agujas se activan de acuerdo a la colocación de las puntadas en la tela.



El formato de archivo Soporte Digitalización para Saurer/Schiffli es opcional para todos los niveles de Tajima DG/ML by Pulse.

Puede usar las mismas fuentes de digitalización que puede usar para crear diseños para

una máquina estándar de bordado. No obstante, hay un cierto número de comandos que son específicos para las máquinas Saurer. Para digitalizar para Saurer, tendrá que digitalizar comandos de Stop donde los comandos especiales de Saurer lo requieran. Después ellos serán convertidos a comandos Saurer en el Modo de puntada como Stop, Cambio de Hilo, Lento, o Calador Activado.

Editando motivos de agujas Saurer

Cuando está trabajando en una ventana de diseño, puede definir que motivos usará para cada diseño que será usado en una máquina Saurer. El diálogo Motivos de agujas Saurer le permite ajustar las colocaciones repetidas de los motivos (también llamadas <<rapport>>) en el material.

Para editar motivos de agujas Saurer:

- 1 Elija Edición—Motivos de agujas de Saurer.
- 2 Verá el diálogo Motivos de agujas de Saurer.
- 3 Use las herramientas en la parte superior del diálogo para navegar a través de los motivos de las agujas.

Herramienta	Qué Hace
	Añade una línea a la forma de las agujas
	Quita la línea seleccionada de la forma de las agujas
	Se desplaza al rapport previo
	Visualización del rapport actual
	Se desplaza al próximo rapport

Trabajando con chenilla

Creando textos chenilla TrueType®

Puede crear textos chenilla TrueType® y después agregar los rellenos Red o Spiro chenilla a las letras. Las herramientas de textos TrueType® usadas en chenilla son las mismas que las usadas en otros niveles de Tajima DG/ML by Pulse incluyendo Línea de ángulo, Puente—Plano arriba, Puente—Plano abajo y Puente—Doble. Generalmente, los textos chenilla se ven mejor cuando usa una fuente gruesa. Algunas fuentes recomendadas para textos TrueType® Spiro son Batman Black, Arial, y Playbill.



Ya que las fuentes TrueType® fueron creadas para impresión, las letras pueden verse diferentes cuando son bordadas.

Para crear textos chenilla TrueType®:

- 1 Seleccione su texto TrueType®.
- 2 Abra el panel de ajustes de selección.
Verá la página de propiedades de Ajustes de Segmentos.
- 3 En la lista Tipo de relleno, seleccione Red o Spiro chenilla.
- 4 Haga clic en Aceptar.
Verá su segmento de texto modificado.

Soporte de archivo Tajima chenilla (*.CC0)

Tajima DG/ML by Pulse ahora soporta archivos Tajima chenilla (*.CC0). Este archivo programa automáticamente la secuencia de la aguja cuando el archivo *.DST es cargado en

la máquina Tajima chenilla. El archivo contiene la siguiente información sobre diseños de bordado chenilla: número de aguja, tipo (cadeneta o musgo) y altura. Debería consultar a su proveedor Tajima para ver si su máquina Tajima chenilla leerá archivos *.CC0. No todas las máquinas Tajima chenilla soportan el formato de archivo *.CC0.

Para crear un archivo *.CC0:

- 1 Abra un archivo existente conteniendo segmentos chenilla.
- 2 Para crear un archivo *.CC0 usando el menú Archivo—Guardar Como, complete lo siguiente:

- ♦ Elija Archivo—Guardar Como.
- ♦ En la lista Guardar Como tipo, seleccione el formato de archivo Tajima *.DST.
- ♦ En la caja Formato de Máquina, seleccione Tajima chenilla.




Si selecciona cualquier otro formato de máquina, el archivo *.CC0 no será generado. El archivo *.CC0 tendrá el mismo nombre que el archivo Tajima *.DST pero tendrá la extensión *.CC0.

- ♦ Haga clic en Guardar.
- 3 Para crear un archivo *.CC0 usando el Asistente de Entrada/Salida para extraer diseños, vea la sección "Extrayendo un diseño a una máquina de bordar o disco".
 - 4 Cargue el archivo Tajima *.DST en un disquete y en su máquina Tajima chenilla. El archivo *.CC0 debe estar en el disquete con su archivo *.DST.

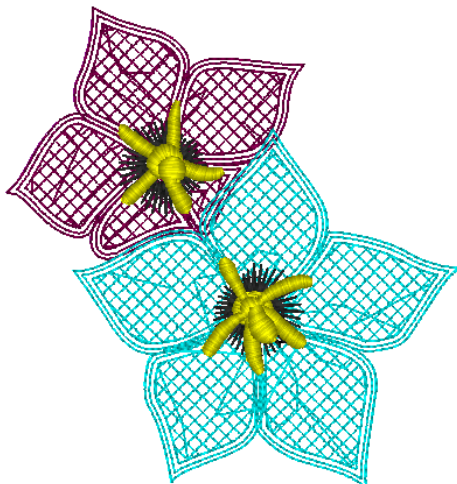
Creando segmentos de camino de Lattice chenilla

Los segmentos de camino de Lattice chenilla ahora utilizan un nuevo motor de puntadas. Puede generar chenilla más rápido que antes mientras también minimiza las puntadas de desplazamiento para una mejor calidad de puntadas. El diálogo de ajustes de segmentos de Lattice chenilla mejorado ha sido expandido, agregando más flexibilidad y control a sus diseños de bordado chenilla.

La herramienta Lattice Red chenilla  crea una puntada musgo de trama de cruz que se ve como una grillo diagonal. Sin embargo, cuando la puntada es bordada, usted no puede ver ese motivo. La herramienta de Red chenilla crea segmentos de camino de Red chenilla usando curvas Bezier y todos los modos avanzados Bezier como Mano alzada y Arco.




Para más información sobre digitalización de segmentos usando curvas Bezier, vea "Creando curvas Bezier".

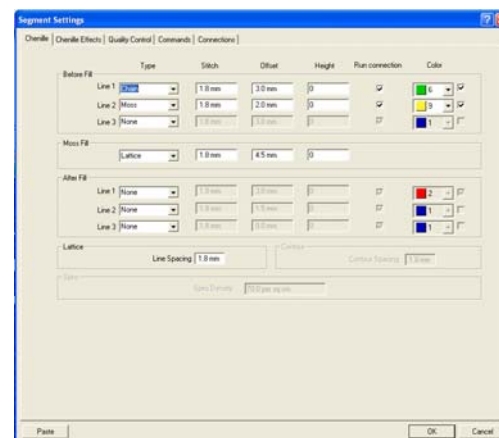


Para comenzar a crear segmentos de camino de Lattice chenilla en Tajima DG/ML by Pulse, debería saber como hacer lo siguiente:

- Acceder a los ajustes de segmentos de Red chenilla
- Crear puntadas antes del Relleno
- Crear puntadas de Relleno Musgo
- Crear puntadas después del Relleno
- Configurar ajustes de Cadeneta y Musgo
- Digitalizar un segmento de Lattice chenilla

Paso 1: Para acceder a los ajustes de segmento de Lattice chenilla

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
- 2 En la barra de herramientas chenilla o en la carpeta chenilla del Gabinete de herramientas, haga clic en la herramienta Lattice chenilla .
- 3 Abra el panel de ajustes de selección. *Verá aparecer la página de propiedades de Ajustes de Segmentos chenilla.*



- 4 Seleccione la página de propiedades chenilla y haga cambios a los ajustes.

Paso 2: Para crear puntadas antes del Relleno

Los siguientes procedimientos ocurren dentro del área Antes Relleno y se aplican a cada línea de puntadas de respunte chenilla que será bordada.

- 1 En la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntadas que serán bordadas:
 - ♦ **Cadeneta.** Borda estilo cadena en un motivo arremolinado.
 - ♦ **Musgo.** Borda estilo musgo en un motivo de grillo de red.
 - ♦ **Ninguno.** Selecciónelo si no quiere aplicar un tipo de puntada. Los ajustes de al lado de la lista de Tipo se desactivarán y no se bordarán puntadas en esa fila.
- 2 En la casilla de Puntada, introduzca el largo de puntada del respunte seleccionado.
- 3 En la casilla Desplazamiento, ingrese la distancia que el respunte será desplazado del contorno del segmento. Un valor de desplazamiento positivo colocará la línea dentro del contorno. Un valor de desplazamiento negativo colocará la línea fuera del contorno.
- 4 En la casilla Alto, ingrese la altura del aro de la puntada de musgo chenilla. El valor de altura no tiene efecto en la generación de puntadas del chenilla. Este valor es guardado en el archivo Tajima *.CC0 y puede ser leído por ciertas máquinas Tajima chenilla. Para más información, vea "Soporte de archivo Tajima chenilla (*.CC0)".

- 5 Para completar su segmento de Lattice chenilla, haga clic en Aceptar y vaya al *Paso 6: Para digitalizar un segmento de Lattice chenilla.*

- 6 Para agregar Relleno o puntadas Después de Relleno a su segmento de camino Lattice chenilla, vaya a los pasos correspondientes.

Paso 3: Para crear puntadas de Relleno Musgo

Los siguientes procedimientos ocurren dentro del área de Relleno Musgo, excepto que se indique.

- 1 En la casilla Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntada que serán bordados:
 - ♦ **Contorno.** Borda puntadas estilo cadeneta en un motivo de espiral. Si está seleccionado, el área de Relleno Cadeneta estará disponible para lo siguiente:
 - ♦ En la casilla de Espaciado Contorno, ingrese la densidad de las puntadas de relleno cadena. Este ajuste configura la distancia entre cada línea de remolinos de cadena.
 - ♦ Bajo la pestaña de Efectos de Chenilla, seleccione Usar orden de bordado automático, si aún no está seleccionada, para tener el orden de bordado de Cadenas modificado cuando el bordado puede ser optimizado. Cuando este ajuste es desactivado, el orden de bordado especificado en los ajustes de chenilla será usado sin cambios.
 - ♦ **Lattice.** Borda estilo musgo en un motivo de grillo de red. Si está

seleccionado, el área de Red estará disponible para lo siguiente:

- ♦ En la casilla de Espaciado Línea, ingrese la densidad del relleno de musgo. Este ajuste configura la distancia entre cada fila de red.
- ♦ Bajo la pestaña de Efectos de Chenilla, seleccione Minimizar respuntes cruz para Lattice, si no está aún seleccionado, para tener una cantidad mínima de respunte de cruz de musgo al bordar el relleno de musgo. Los respuntes de musgo serán bordados entre filas de red mientras sea posible. Cuando no esté seleccionado, algunos respuntes de musgo y filas de red se cruzarán entre sí al bordar el relleno de musgo.
- ♦ Bajo la pestaña de Efectos de chenilla, seleccione la caja Usar orden de bordado automático, si aún no está seleccionada, para tener el orden de bordado de Musgos modificado cuando el bordado puede ser optimizado. Cuando este ajuste es desactivado, el orden de bordado especificado en los ajustes de chenilla será usado sin cambios.
- ♦ **Espiral.** El estilo Espiral cose las puntadas en un patrón espiral, paralelo al borde del segmento.
 - ♦ En la casilla de Densidad de Espiral, introduzca la densidad que desea para las puntadas de Chenilla Espiral.



La densidad se mide en centímetros por cuadrado. Por defecto es 70 por centímetro cuadrado.

- ♦ Bajo la pestaña de Efectos de Chenilla, seleccione la casilla Utilizar orden de bordado automático, si no está todavía seleccionado, para tener el orden de bordado de los musgos modificado donde el bordado pueda ser optimizado. Cuando este ajuste está deshabilitado, el orden de bordado especificado en los ajustes de Chenilla será utilizados sin modificación.
- ♦ **Ninguno.** Selecciónelo si no quiere aplicar un tipo de puntada. Los ajustes junto a la lista de Tipo se desactivarán y no se bordarán puntadas.



Seleccionar Ninguno es útil si quiere crear un Relleno manualmente.

- 2 En la casilla de Puntada, ingrese el largo de puntada del respunte seleccionado.
- 3 En la casilla Desplazamiento, ingrese la distancia que el respunte será desplazado del contorno del segmento. Un valor de desplazamiento positivo colocará la línea dentro del contorno. Un valor de desplazamiento negativo colocará la línea fuera del contorno.
- 4 En la casilla Alto, ingrese la altura del rulo de la puntada de musgo chenilla. El valor de altura no tiene efecto en la generación de puntadas del chenilla. Este valor es guardado en el archivo Tajima *.CC0 y puede ser leído por ciertas máquinas Tajima chenilla. Para más información, vea "Soporte de archivo Tajima chenilla (*.CC0)".
- 5 Para completar su segmento de Lattice chenilla, haga clic en Aceptar y vaya al Paso 6: *Para digitalizar un segmento de Lattice chenilla.*

- 6 Para agregar Relleno o puntadas Después de Relleno a su segmento de camino Lattice chenilla, vaya a los pasos correspondientes.

Paso 4: Para crear puntadas después del Relleno

Los siguientes procedimientos ocurren dentro del área Después Relleno y se aplican a cada línea de puntadas de respunte chenilla que será bordada.

- 1 En la lista Tipo, seleccione uno de los siguientes tipos de puntadas que serán bordadas:
 - ♦ **Cadeneta.** Borda estilo cadena en un motivo arremolinado.
 - ♦ **Musgo.** Borda estilo musgo en un motivo de grillo de red.
 - ♦ **Ninguno.** Selecciónelo si no quiere aplicar un tipo de puntada. Los ajustes de al lado de la lista de Tipo se desactivarán y no se bordarán puntadas en esa fila.
- 2 En la casilla de Puntada, ingrese el largo de puntada del respunte seleccionado.
- 3 En la casilla Desplazamiento, ingrese la distancia que el respunte será desplazado del contorno del segmento. Un valor de desplazamiento positivo colocará la línea dentro del contorno. Un valor de desplazamiento negativo colocará la línea fuera del contorno.
- 4 En la casilla Alto, ingrese la altura del rulo de la puntada de musgo chenilla. El valor de altura no tiene efecto en la generación de puntadas del chenilla. Este valor es guardado en el archivo Tajima *.CC0 y puede ser leído por

ciertas máquinas Tajima de Chenilla. Para más información, vea "Soporte de archivo Tajima chenilla (*.CC0)".

- 5 Para completar su segmento de Lattice chenilla, haga clic en Aceptar y vaya al *Paso 6: Para digitalizar un segmento de Lattice chenilla.*
- 6 Para agregar Relleno o puntadas Antes de Relleno a su segmento de camino Lattice chenilla, vaya a los pasos correspondientes.

Paso 5: Para configurar ajustes de Camino Cadena y Musgo

Los siguientes procedimientos ocurren dentro del área de Camino Cadena y Musgo y se aplican a cada línea de puntadas de cadena y musgo que será bordada.

- 1 En la casilla Traslapo, ingrese el número de puntadas que se superpondrán en la parte superior del musgo o cadena antes de que continúe con el próximo grupo de puntadas chenilla. Este ajuste lo ayuda a prevenir agujeros en el musgo o cadena antes de cambiar a otro tipo de puntada chenilla. Por ejemplo, si ajusta el valor de superposición en 3, el respunte cadena se superpondrá a sí mismo por 3 puntadas justo antes de que cambie y comience a bordar la próxima sección de puntadas de musgo o cadena.
- 2 Seleccione Bordar en Dirección del Reloj, si aún no está seleccionado, para forzar a todos los respuntes de cadena o musgo a bordarse en la dirección del reloj. Cuando este ajuste no está seleccionado, los respuntes de cadena o musgo serán bordados en dirección contrarreloj

- 3 Seleccione el orden en el que desea que la costura de chenilla se realice; puede seleccionar de entre tres opciones en la lista desplegable de Cadena/Musgo.

Estas son:

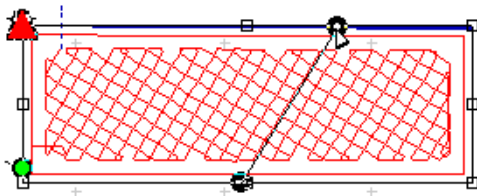
- ♦ **Por tipo** – En este ajuste, las puntadas de Cadena son cosidas de manera que todas las cadenas externas permanezcan separadas (aún cuando la forma no esté conectada). Cuando se utilizan múltiples puntadas de cadena, todas las primeras puntadas serán cosidas antes de que comience la segunda. Cuando se cosen puntadas de cadena de múltiples colores, esta opción se asegura de que el segundo color no se vea bajo las puntadas de musgo. Las fuentes de trazos de chenilla se pueden utilizar con este ajuste.
 - ♦ **Optimizado** – Este ajuste generará puntadas de cadena y musgo de camino que van de la parte externa a la parte interna de los segmentos en puntos cercanos a los hoyos. Este ajuste es idéntico a desmarcar la opción “Completar Cadena/Musgo exterior primero, en versiones anteriores de Tajima DG/ML by Pulse. Este ajuste es útil cuando se trabaja con fuentes de chenilla caligráficas.
 - ♦ **Exterior Primero** – Este ajuste generará puntadas de camino de cadena y musgo de manera que todas las puntadas exteriores sean cosidas primero. Este es el comportamiento por defecto y es idéntico a poner la marca a la opción “Completar Cadena/Musgo primero” en versiones anteriores de Tajima DG/ML by Pulse.
- 4 Seleccione Siempre Pespunte, si aún no está seleccionado, para bordar pespuntos en contornos y agujeros para cadenas y musgos. Cuando este ajuste no está seleccionado no serán bordados pespuntos en contornos y agujeros para cadenas y musgos.
- 5 Para completar su segmento de Lattice chenilla, haga clic en Aceptar y vaya al *Paso 6: Para digitalizar un segmento de Lattice chenilla.*
- 6 Para agregar Relleno o puntadas Antes o Después de Relleno a su segmento de camino Red chenilla, vaya a los pasos correspondientes.

Paso 6: Para digitalizar un segmento de Lattice chenilla

- 1 Para digitalizar un segmento de Lattice chenilla, haga lo siguiente:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar el punto de ancla en su diseño y pulse **H** para cerrar el segmento.
- 2 Pulse **ENTER** para completar el segmento de Lattice chenilla.
El puntero muestra una cuenta de inicio de color verde.
- 3 Posicione la cuenta de inicio haciendo clic en el segmento.
El puntero muestra una cuenta de color rojo.
- 4 Posicione la cuenta de fin haciendo clic en el segmento.

El puntero muestra una cuenta de línea de ángulo.

- 5 Para determinar el ángulo del segmento de lattice, dibuje una línea haciendo clic en un lado del segmento y arrastrándola al otro lado del segmento.




- 6 Pulse G para generar las puntadas.
El ángulo del lattice cambia a una dirección paralela con respecto a la línea de ángulo.
- 7 Para cambiar las propiedades del segmento Lattice chenilla, seleccione el segmento y haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la cinta, modifique los ajustes y pulse **ENTER** en su teclado.
 - ♦ Haga doble clic en el segmento seleccionado y haga los cambios apropiados de ajustes en la página de propiedades de Ajustes de Segmentos. Haga clic en Aceptar.

Desde la página de propiedades de Ajustes de Segmento, también puede agregar o eliminar paradas al comienzo de los segmentos chenilla. Para eliminar comandos de parada al comienzo de los segmentos chenilla, seleccione Omitir comando chenilla al comienzo de los segmentos desde la página de propiedades de Comandos y haga clic en Aceptar.



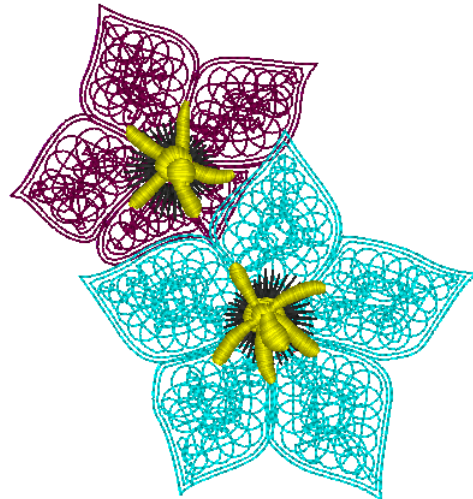
Verá su segmento modificado.

Creando segmentos de camino de Spiro chenilla


La herramienta de Spiro chenilla  crea un segmento de camino de musgo espiralado usando curvas Bezier y todos los modos avanzados Bezier como Mano alzada y Arco.



Para más información sobre digitalización de segmentos usando curvas Bezier, vea "Creando curvas Bezier".



Para crear segmentos de Spiro chenilla:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
- 2 En la barra de herramientas chenilla o en la carpeta chenilla del Gabinete de herramientas, haga clic en la herramienta Spiro chenilla .
- 3 En la cinta, modifique cualquiera de los siguientes ajustes:
 - ♦ En las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin, seleccione los

comandos de máquina que quiere usar.

- ♦ En la casilla de Densidad, ingrese la densidad que quiera para las puntadas de Spiro chenilla.



La densidad es medida por centímetro cuadrado. Por defecto es de 70 por centímetro cuadrado.

- ♦ En el cuadro Largo de Cadeneta, entre el largo de puntada que quiere para las puntadas de Cadeneta.
- ♦ En el cuadro # de Cadenas, entre el número de cadenas que quiere usar para bordear el Relleno.
Por defecto es uno.
- ♦ En el cuadro de Largo de Musgo, entre el largo de puntada que quiere para el segmento de Musgo.
- ♦ En el # de Musgo, entre el número de segmentos de musgo que quiere usar para bordear el Relleno.

Por defecto es uno.

- 4 Para digitalizar un segmento de Spiro chenilla, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar el punto de ancla en su diseño y pulse **H** para cerrar el segmento.
- 5 Pulse **ENTER** en el teclado para completar el segmento de Spiro chenilla.

- 6 Para cambiar las propiedades del segmento de Spiro chenilla, seleccione el segmento y haga uno de los siguientes pasos:


- ♦ En la cinta, modifique los ajustes y pulse **ENTER** en su teclado.
- ♦ Haga doble clic en el segmento seleccionado y haga los cambios apropiados de ajustes en la página de propiedades de Ajustes de Segmentos. Haga clic en Aceptar.

Desde la página de propiedades de Ajustes de Segmento, también puede agregar o eliminar paradas al comienzo de los segmentos chenilla. Para eliminar comandos de parada al comienzo de los segmentos chenilla, seleccione Omitir comando chenilla al comienzo de los segmentos desde la página de propiedades de Comandos y haga clic en Aceptar.



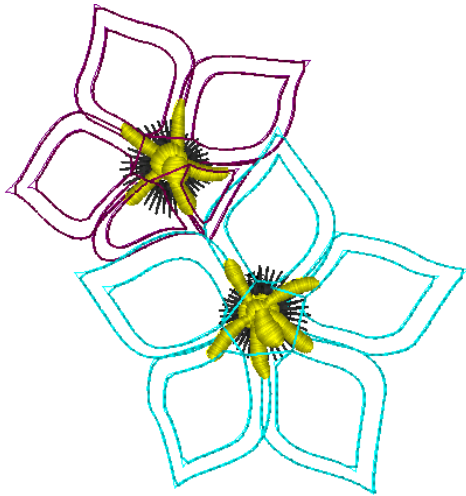
Verá su segmento modificado.

Creando segmentos de cadeneta


La herramienta de Cadeneta  crea un segmento de camino de puntadas de cadena usando curvas Bezier y todos los modos avanzados Bezier como Mano alzada y Arco. Una puntada Cadeneta es similar a una puntada Pespunte en el bordado estándar.



Para más información sobre digitalización de segmentos usando curvas Bezier, vea "Creando curvas Bezier".



Para crear segmentos Cadeneta:

- 1 Elija Archivo—Nuevo para crear un nuevo diseño.
- 2 En la barra de herramientas, haga clic en la herramienta Cadeneta .
- 3 En la cinta, modifique cualquiera de los siguientes ajustes:
 - ♦ En las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin, seleccione los comandos de máquina que quiere usar.
 - ♦ En el cuadro Largo de Cadeneta, entre el largo de puntada que quiere para las puntadas de Cadeneta.
 - ♦ En el cuadro Caída Puntada, elija En Ancla o Ninguno. Eligiendo En Ancla hará que las puntadas sigan los puntos como están sin considerar el largo de puntada.
 - ♦ En la lista de Altura, seleccione la altura de la Cadena chenilla que quiere almacenar en el archivo Tajima

*.CC0. Este valor no afecta la generación de puntadas del chenilla.

- ♦ Seleccione Omitir Comando Inicial chenilla para asegurarse que un comando chenilla no será insertado en el comienzo del segmento.

Hay algunas excepciones cuando un segmento chenilla sigue a otro segmento chenilla.

1) En el primer segmento, el último chenilla es del mismo tipo y altura que el primer chenilla en el segmento siguiente. Entonces las siguientes excepciones se aplican:

- Si “Omitir Comando Inicial chenilla” está fijado en el segundo segmento, no debería haber comando inicial Cadena o Musgo en el comienzo del segundo segmento.
- Si “Omitir Comando Inicial chenilla” no está fijado en el segundo segmento, entonces el segundo segmento debería tener un comando inicial Cadena o Musgo.

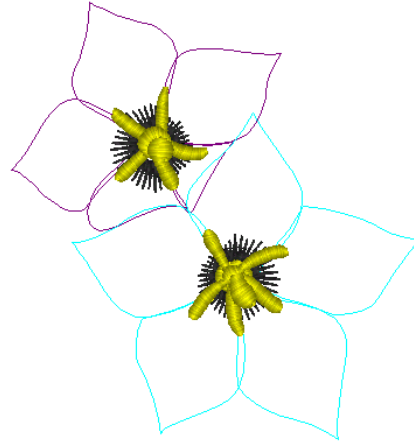


2) En el primer segmento, el último chenilla es de diferente tipo o altura que el primer chenilla en el segmento siguiente. Entonces siempre debería haber un comando de Cadena o Musgo al comienzo del segundo segmento. Esta excepción se aplica aún si esta fijado “Omitir Comando Inicial chenilla”.

- 4 Para digitalizar un segmento de Cadeneta, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño y pulse **H** en su teclado para cerrar el segmento.

- 5 Pulse **ENTER** para completar el segmento de Camino Cadena.
- 6 Para cambiar las propiedades del segmento de Cadeneta, seleccione el segmento y haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la cinta, modifique los ajustes y pulse **ENTER** en su teclado.
 - ♦ Haga Doble-clic en el segmento y haga los cambios apropiados a los ajustes en las páginas de propiedades del segmento. Haga clic en Aceptar.

Verá su segmento modificado.



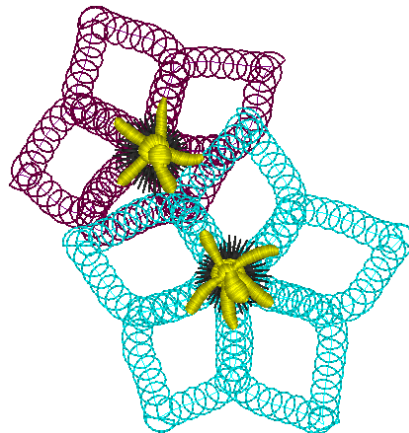
Musgo estándar

Creando segmentos de camino de musgo

La herramienta de Musgo 🍄 crea un pespunte estándar o en espiral de Musgo, usando curvas Bezier y todos los modos avanzados Bezier como Mano alzada y Arco. Defina el largo de puntada y use Musgo para generar puntadas de musgo que sigan un camino curvo.




Para obtener más información sobre digitalización de segmentos usando curvas Bezier, vea "Creando curvas Bezier".



Musgo espiral

Para crear segmentos de camino de musgo estándar:

- 1 En la barra de herramientas chenilla o en la carpeta chenilla del Gabinete de herramientas, haga clic en la herramienta Musgo 🍄.

- 2 En la cinta, seleccione estándar  y modifique cualquiera de los siguientes ajustes:
- ♦ En las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin, seleccione los comandos de máquina que quiere usar.
 - ♦ En el cuadro Largo de Musgo, entre el largo de puntada que quiere para las puntadas de Musgo.
 - ♦ En el cuadro Caída Puntada, elija En Ancla o Ninguno. Eligiendo En Ancla hará que las puntadas sigan los puntos como están sin considerar el largo de puntada.
 - ♦ En la lista de Altura, seleccione la altura del Musgo chenilla que quiere almacenar en el archivo Tajima *.CC0. Este valor no afecta la generación de puntadas del chenilla.
 - ♦ Seleccione Omitir Comando Inicial chenilla para asegurarse que un comando chenilla no será insertado en el comienzo del segmento.

Hay algunas excepciones cuando un segmento chenilla sigue a otro segmento chenilla.

1) En el primer segmento, el último chenilla es del mismo tipo y altura que el primer chenilla en el segmento siguiente. Entonces las siguientes excepciones se aplican:

- Si “Omitir Comando Inicial chenilla” está fijado en el segundo segmento, no debería haber comando inicial Cadena o Musgo en el comienzo del segundo segmento.
- Si “Omitir Comando Inicial chenilla” no está fijado en el segundo segmento, entonces el segundo segmento debería tener un comando inicial Cadena o Musgo.



2) En el primer segmento, el último chenilla es de diferente tipo o altura que el primer chenilla en el segmento siguiente. Entonces siempre debería haber un comando de Cadena o Musgo al comienzo del segundo segmento. Esta excepción se aplica aún si esta fijado “Omitir Comando Inicial chenilla”.


- 3 Para digitalizar las puntadas de Musgo, haga uno de los siguientes pasos:
- ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño.
 - ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño y pulse **H** para cerrar el segmento.
- 4 Pulse **ENTER** para completar el segmento.

5 Para cambiar las propiedades del segmento de Cadeneta, seleccione el segmento y haga uno de los siguientes pasos:

- ♦ En la cinta, modifique los ajustes y pulse **ENTER**.
- ♦ Haga Doble-clic en el segmento y haga los cambios apropiados a los ajustes en la página de ajuste de propiedades del segmento. Haga clic en Aceptar.

Verá su segmento modificado.

Para crear segmentos de camino de Musgo en espiral:

- 1 En la barra de herramientas chenilla o en la carpeta chenilla del Gabinete de herramientas, haga clic en la herramienta Musgo .
- 2 En la cinta, seleccione Musgo y modifique cualquiera de los siguientes ajustes:
 - ♦ En las listas de Comando de Inicio y Comando de Fin, seleccione los comandos de máquina que quiere usar.
 - ♦ En el cuadro Largo de Musgo, entre el largo de puntada que quiere para las puntadas de Musgo.
 - ♦ En el cuadro de Radio de lápiz, entre el tamaño de punto que quiere para el espiral.
Por defecto es de 40 pt.
 - ♦ Seleccione el tipo de espiral que desea.
 - ♦ En el cuadro de Compresión de Espiral, entre el porcentaje que quiera comprimir el espiral.
 - ♦ En la lista de Altura, seleccione la altura del rulo del Musgo chenilla que

quiere almacenar en el archivo Tajima *.CC0. Este valor no afecta la generación de puntadas del chenilla.

- ♦ Seleccione Omitir Comando Inicial chenilla para asegurarse que un comando chenilla no será insertado en el comienzo del segmento.

Hay algunas excepciones cuando un segmento chenilla sigue a otro segmento chenilla.

1) En el primer segmento, el último chenilla es del mismo tipo y altura que el primer chenilla en el segmento siguiente.

Entonces las siguientes excepciones se aplican:

- Si "Omitir Comando Inicial chenilla" está fijado en el segundo segmento, no debería haber comando inicial Cadena o Musgo en el comienzo del segundo segmento.
- Si "Omitir Comando Inicial chenilla" no está fijado en el segundo segmento, entonces el segundo segmento debería tener un comando inicial Cadena o Musgo.



2) En el primer segmento, el último chenilla es de diferente tipo o altura que el primer chenilla en el segmento siguiente.

Entonces siempre debería haber un comando de Cadena o Musgo al comienzo del segundo segmento. Esta excepción se aplica aún si esta fijado "Omitir Comando Inicial chenilla".

- 3 Para digitalizar las puntadas de Musgo, haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en su diseño.

- ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el espacio de trabajo del diseño para colocar el punto de ancla en su diseño y pulse **H** para cerrar el segmento.
- 4 Pulse **ENTER** para completar el segmento.
 - 5 Para cambiar las propiedades del segmento de Cadeneta, seleccione el segmento y haga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ En la cinta, modifique los ajustes y pulse **ENTER**.
 - ♦ Haga doble clic en el segmento y haga los cambios apropiados de ajustes en la página de propiedades de ajustes de segmentos. Haga clic en Aceptar.

Verá su segmento modificado.

Largo de puntada apropiado y tipos de hilos

Los valores indicados en la tabla son solo valores de referencia y necesitan ser cambiados de acuerdo a la prenda y el hilo que usa. Para encontrar el largo de puntada apropiado y el tamaño de la grillo para la combinación de prenda e hilo que usted usa, se recomienda que haga una muestra en un área de 5cm x 5cm.

Hilo	Rayón	Rayón 450/2	Hilo de algodón 12/2 (440d/2)	Lana 242 (375d/2)	Hilado de lana
Largo pun- tada cadena	2.0 a 3.2 mm	3.0 a 4.8 mm	Aprox 2.3 mm	Aprox 2.0 mm	1.8 a 2.2 mm
Largo puntad a lazo	1.5 a 1.7 mm	2.3 a 2.6 mm	Aprox 2.1 mm	Aprox 1.7 mm	Aprox 1.6 mm
Tamañ o grillo	1.5 x 1.5 mm	2.3 x 2.3 mm	1.5 x 1.5 mm	1.8 x 1.8 mm	1.7 x 1.7 mm
	1.7 x 1.7 mm				

Insertando códigos de stop adicionales para chenilla

Cuando el ajuste Insertar Stops Adicionales está seleccionado, los archivos de diseño contendrán un código de stop después de cada puntada de Cadeneta y Musgo. El código de stop le permite ajustar la aguja y otros parámetros. En resumen, el hilo es cortado cuando usted selecciona la casilla de Insertar Stops Adicionales.

Para insertar códigos de stop adicionales:

- 1 Seleccione el segmento.

- 2 Haga doble clic en el segmento seleccionado.
Verá la página de propiedades de Ajustes de Segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de chenilla.
- 4 Seleccione la casilla de verificación de Insertar Stops Adicionales.
Una marca aparecerá en la casilla de verificación cuando el ajuste esté activo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para eliminar stops adicionales:

- 1 Seleccione el segmento.
- 2 Haga doble clic en el segmento seleccionado.
Verá la página de propiedades de Ajustes de Segmentos.
- 3 Haga clic en la página de propiedades de chenilla.
- 4 Elimine la marca de la casilla de verificación de Insertar Stops Adicionales.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Añadiendo contornos de corte a segmentos de chenilla

La nueva opción de contorno de corte crea un contorno (o contornos) alrededor del segmento de chenilla. Este contorno es un

dibujo (gráfico vectorial) que coincide con el límite de la chenilla seleccionada, pero está desplazado una pequeña distancia.

El contorno de corte de chenilla se desplazará basándose en el contorno del segmento de chenilla, más que en el límite de las puntadas de la chenilla.



Cualquier puntada de cadeneta, musgo o entrelazado ya puede tener un grado de desplazamiento desde su contorno, basándose en los parámetros de las propiedades de la chenilla. Por tanto, debe tener en cuenta esos desplazamientos cuando añada su desplazamiento de línea de corte.

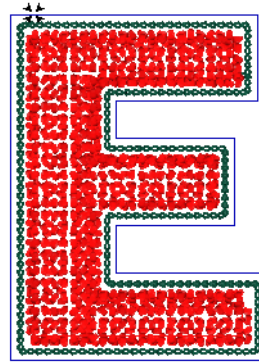
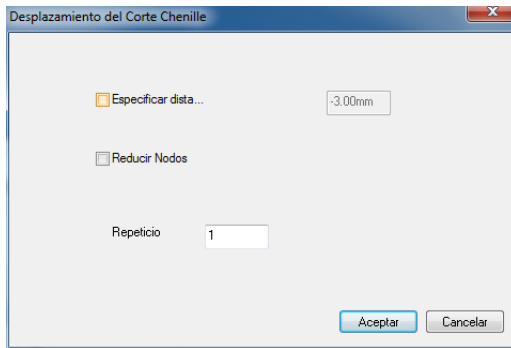
Otro parámetro de la ventana de desplazamiento del corte de chenilla le permite ajustar el número de veces que el contorno se repite; posteriores cortes de contorno serán desplazados una vez más a la misma distancia del primer contorno. Por ejemplo, si el primero está colocado a 3 mm del segmento de chenilla, el segundo estará a 6 mm, y así sucesivamente.

El segmento de dibujo generado con el corte de chenilla puede ser convertido más tarde a cualquier tipo de segmento (como corte láser, o pespunte) que el operador puede utilizar para cortar la chenilla.

Para crear un corte de contorno de chenilla

- 1 Seleccione la chenilla con la herramienta de selección.
- 2 Haga clic derecho para abrir el menú de opciones; seleccione Forma-Contorno de corte de chenilla.

Verá el siguiente menú:



- 3 Para especificar la distancia desde el segmento de chenilla al contorno de corte, elija una de las siguientes opciones:
 - ♦ Ajustar la distancia de desplazamiento clicando en la casilla de distancia, y después escribiendo la distancia en el campo.
 - ♦ Haga clic en Aceptar en la ventana para cerrarla, y después haga clic en el espacio de trabajo en el punto donde el corte de contorno es necesario



Mantenga el botón del ratón y arrastre para hacer ajustes de escala con precisión sobre la ubicación de la línea de corte.

- 4 Si es necesario, introduzca un número de repeticiones en el campo de repeticiones de la ventana (por defecto es 1).
- 5 Haga clic en Aceptar
El corte de contorno (o contornos) aparece en su diseño.

Trabajando con máquinas Láser de SEIT

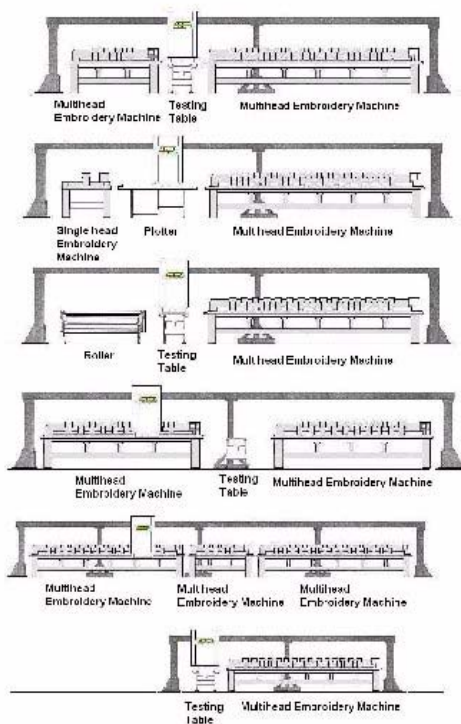
Tajima DG/ML by Pulse ahora le permite trabajar con máquinas Láser de SEIT. Puede utilizar esta opción de diseño con láser en Tajima DG/ML by Pulse para crear diseños de bordado únicos que incorporan corte láser, relleno láser y segmentos láser de bitmaps.

Conectando su máquina Láser de SEIT

Tajima DG/ML by Pulse puede conectarse a una máquina láser de SEIT y a una o más máquinas de bordar. Para obtener más información acerca de cómo conectar máquinas láser de SEIT, vea la documentación de su máquina láser de SEIT.



Un puente Láser (SEIT Láser 4) conectado con una máquina de bordar multi-cabezas de Tajima



Ejemplos de cómo conectar máquinas láser de SEIT y máquinas de bordado

Herramientas de Tajima DG/ML by Pulse para máquinas de láser

Herramienta	Qué hace
	Corte Láser: Crea cortes de láser en diseños de bordado y láser utilizando un puente láser de SEIT o un plotter.
	Relleno Láser: Crea grabados de láser y cortes en diseños de bordado y láser utilizando un puente de SEIT o un plotter.
	Selección de Láser: Selecciona segmentos de láser a ser cortados dentro del campo de una caja de corte sencillo (Característica de No Dividir).
	Bitmap Láser: Importa bitmaps y otros archivos de imagen para grabado utilizando un puente láser de SEIT o un plotter.

Efectuando un corte láser en los diseños

Normalmente, utilizará Tajima DG/ML by Pulse para crear diseños que contienen elementos de bordado y láser. La información de un elemento de láser (datos de láser) es guardada como un Archivo Láser de SEIT (*.PXS) y es transferido directamente a un driver específico de SEIT.



Cuando efectúe un corte láser en los diseños, puede cambiar la forma en la que los formatos de máquina son transferidos a los drivers de SEIT y las máquinas. Para obtener más información, vea "Transfiriendo los Formatos de Máquina a Máquinas de SEIT".

La información de un elemento de bordado del diseño es guardada como un archivo de puntadas. El archivo de puntadas contiene la secuencia de comandos de salto y detención para la máquina bordadora. Estos comandos guían los movimientos del bastidor en el área del láser así como su detención. Ambos archivos, el archivo láser de SEIT y el archivo de puntadas se crean en Ejecutar la operación de Corte de Láser. Mientras el archivo de láser de SEIT se transfiere directamente al Driver de SEIT, el archivo de puntadas debe ser cargado en la máquina bordadora.

Los comandos de máquina presentes en los archivos de puntada deben ser transferidos correctamente a manera de cambios de aguja o detenciones. Esta transferencia para la operación de las agujas es específica para la serie o el tipo o modelo de máquina de bordar. Para obtener más información acerca de este procedimiento, vea el manual de su máquina de bordar.

Debe definir la secuencia de agujas y detenciones correcta para que las operaciones de láser y bordado se realicen correctamente. Para identificar la secuencia solicitada, debe seguir siempre la información específica para las secuencias de hilo en la vista preliminar de impresión.

Para ejecutar un corte láser en los diseños:


- 1 Haga una de las siguientes opciones:
 - ♦ Abra un diseño existente con segmentos de láser.
 - ♦ Cree un nuevo diseño con segmentos de láser.

- 2 Seleccione Archivo—Ejecutar Corte Láser.
Verá el diálogo de Guardar Como.
- 3 En la lista de Guardar en, busque la posición en la que desea guardar el archivo de SEIT.
- 4 En la casilla de Nombre de archivo, introduzca el nombre para el archivo de Láser de SEIT.
- 5 Seleccione Crear Archivo para Máquina de Bordar, para crear un archivo que pueda ser cargado a la máquina bordadora. Los comandos de máquina contenidos en el archivo serán transferidos correctamente como cambios de aguja o detenciones.
- 6 En la caja de Formato de Máquina, seleccione el formato de máquina que desea aplicar al diseño cuando sea guardado.
- 7 Haga Clic en Editar para realizar cambios a las propiedades y ajustes del formato de máquina.
- 8 Haga Clic en Guardar.



Solamente los usuarios avanzados deberían modificar las propiedades del formato de máquina. Para obtener más información acerca de cómo cambiar las propiedades del formato de máquina, vea "Utilizando los Formatos de Máquina".

Creando segmentos de corte láser


Tajima DG/ML by Pulse le permite crear cortes láser en los diseños de bordado y láser. La herramienta de Corte Láser  crea segmentos que serán cortados utilizando un puente o un plotter de SEIT.



Un diseño con corte láser

Los ajustes de los segmentos de corte láser ofrecidos en el software influyen en el desempeño y calidad de la operación de corte láser. Los ajustes de Potencia y Velocidad combinados definen la cantidad de energía que será transmitida a la superficie del material.

Para crear segmentos de corte láser:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización, haga clic en la herramienta de  corte láser.
Verá aparecer los ajustes para los segmentos de láser en la cinta.
- 2 En la cinta, cambie cualquiera de los ajustes en caso de ser necesario:
 - ♦ En la casilla de Potencia, introduzca el porcentaje de la potencia máxima del láser. Este porcentaje se aplicará al segmento mediante el rayo láser. Debe seleccionar un rango entre 0 y 100 por ciento.

- ♦ En la casilla de Velocidad, introduzca un valor de Velocidad en un rango de entre 1 a 400 mm/sec. Este es el valor de velocidad de movimiento del rayo láser durante el proceso de costura.
- ♦ En la casilla de Repeticiones, introduzca el número de veces que el rayo láser cortará el material. Solamente los valores iguales o mayores que 1 serán permitidos.
- ♦ En la casilla de Altura, introduzca la altura del material.
- ♦ En el listado del Área de Trabajo, seleccione el ajuste de área de trabajo que desea aplicar al segmento actual.


3 Haga una de las siguientes opciones para digitalizar un segmento:

- ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla.
- ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla en el diseño y pulse **O** en el teclado para cerrar el segmento.

4 Presiona **ENTER** para completar el segmento.

Creando segmentos de láser rellenos

Ahora puede crear labrados láser en los diseños de bordado. Los labrados láser son quemados en la superficie del material, permitiendo que cree los segmentos con una apariencia 3D.

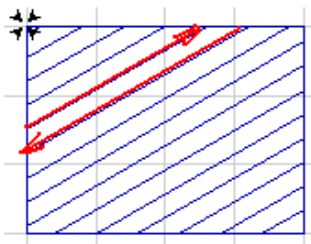
Utilice la herramienta de  Relleno láser para dibujar distintas formas en sus diseños.

El rayo láser de SEIT labra y rellena la parte interior de las formas con movimientos uni-direccionales (solamente de derecha a izquierda) o bi-direccionales (de izquierda a derecha y de derecha a izquierda). Estos labrados (rellenos) son logrados utilizando líneas raster, que van de adelante a atrás en un ángulo específico. Cuando los labrados son completados, también tiene la opción de delinear el contorno de la forma.

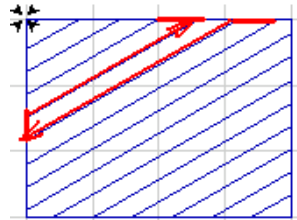


Un diseño con rellenos de láser. El texto en el diseño es grabado utilizando rayos láser.

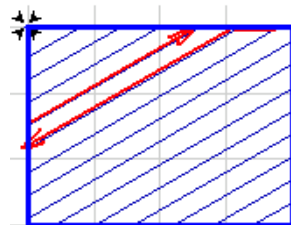
Los siguientes ejemplos muestran como funcionan los ajustes del raster bi-direccional, raster de conexión y del trazo de contorno:



a. Bi-directional raster,
No Raster Connection




b. Bi-directional raster.
Raster Connection



c. Bi-directional Raster
Outline Contour

Para crear segmentos con relleno de láser:

- 1 En la barra de herramientas de Digitalización, haga clic en la herramienta de Relleno Láser .

Verá aparecer los ajustes del relleno láser en la cinta.
- 2 En la cinta, cambie cualquiera de las siguientes opciones en caso de ser necesario:
 - ♦ En la casilla de Potencia, introduzca el porcentaje de la potencia máxima del láser. Este porcentaje será aplicado por el rayo láser para este segmento. Debe seleccionar un rango entre 0 y 100 por ciento.
 - ♦ En la casilla de Velocidad, introduzca un valor de Velocidad con un rango entre 1 a 400 mm/sec. Este valor es la

velocidad de movimiento del rayo láser durante el proceso de costura.

- ♦ En la casilla de Repeticiones, introduzca el número de veces que el rayo láser cortará el material. Solamente los valores iguales o superiores a 1 serán permitidos.
- ♦ En la casilla de Altura, introduzca la altura del material.
- ♦ En la casilla de Distancia del Raster, introduzca la distancia (mm) entre dos líneas Raster adyacentes. El valor de distancia mínimo es de 0.3mm.
- ♦ En la casilla de Angulo del Raster, introduzca el ángulo (pendiente) de la línea Raster en el espacio del láser. Debe seleccionar un rango entre 0 y 180 grados.
- ♦ Seleccione Raster Bi-direccional para que el rayo láser rellene el segmento con movimientos en dos direcciones (izquierda a derecha y derecha a izquierda). Si no está seleccionado, el rayo láser rellena el segmento con movimientos en una dirección (de derecha a izquierda). El rayo láser es apagado al final de cada línea y la operación continúa con la siguiente línea yendo de derecha a izquierda nuevamente. Para obtener una visualización del segmento utilizando el ajuste bi-direccional, vea las imágenes arriba.
- ♦ Seleccione Conexión Raster para hacer que el rayo láser rellene el segmento manteniendo el rayo encendido al final cada dos líneas. En caso de no estar seleccionado, el rayo láser será apagado cada dos líneas. Para obtener una visualización de un seg-

mento utilizando el ajuste de Raster de conexión, vea las imágenes de arriba.

- ♦ Seleccione Delinear Contorno para trazar el contorno de la forma una vez que el segmento sea relleno. Este trazo es cortado utilizando el puente o plotter láser de SEIT. En caso de no estar seleccionado, el contorno de la forma no será trazado. Para tener una mejor referencia de un segmento utilizando Delinear Contorno, vea las imágenes de arriba.

3 Haga una de las siguientes opciones para digitalizar un segmento:


- ♦ Para crear un segmento abierto, haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla del diseño.
- ♦ Para crear un segmento cerrado, haga clic en el área de trabajo del diseño para colocar los puntos de ancla del diseño y pulse **H** para cerrar el segmento.

4 Pulse **ENTER** para completar el segmento.



Para cambiar alguna propiedad adicional del segmento de relleno láser abra el panel de ajustes de selección. Para cambiar cualquiera de los ajustes, haga clic en la página del ajuste apropiado.


Importando bitmaps de láser

Utilice la herramienta de Bitmap de láser  para convertir una fotografía en un labrado de láser. Puede escanear la fotografía y después importarla a Tajima DG/ML by Pulse.

Cuando escanea una fotografía, el software del escáner genera imágenes bitmap. La herramienta de bitmaps de láser le permite al usuario importar imágenes bitmap como segmentos de bitmap de láser en el diseño.

Los Bitmaps de láser son creados punto por punto. El rayo láser se detiene en cada punto y aplica los ajustes de potencia para un color particular o escala de gris.

Para importar bitmaps de láser:

- 1 En la barra de herramientas de Arte, haga clic en la herramienta de  Bitmaps de láser.
Verá aparecer el diálogo de cargar Arte.
- 2 En la lista de Buscar en, seleccione la carpeta en donde se encuentra el archivo.
- 3 Seleccione el archivo de imagen que desea importar.
- 4 Haga clic en Abrir.
- 5 Haga clic izquierdo para colocar la imagen en el área de trabajo del diseño. Cada vez que hace clic, podrá colocar una copia de la imagen.
- 6 Pulse **ENTER** para detener la importación de la imagen.

Añadiendo un corte láser a un segmento de aplicación

Si tiene una máquina de punta láser y la opción de aplicación, ahora puede sacar ventaja de la nueva función de aplicación de láser automática. Esta función inserta un segmento de corte láser en un segmento de aplicación existente.

Para añadir un corte láser a una aplicación:

- 1 Abra un diseño con una aplicación en él, o cree un nuevo diseño con una aplicación.
- 2 Seleccione el segmento.
- 3 Haga clic derecho, y en el menú contextual, seleccione Proceso—Aplicación de Laser Automática.
El corte láser se añadirá al diseño, así como las puntadas de posicionamiento.

Propiedades del corte láser del diseño

Tajima DG/ML by Pulse le permite cambiar los ajustes de las propiedades de los cortes láser del diseño.



Ajustando el campo de corte y los parámetros de optimización, puede mejorar considerablemente la calidad de sus bordados y diseños de láser.

Para cambiar las propiedades del diseño de corte láser:

- 1 Seleccione Archivo—Propiedades del Diseño.
Verá la caja de diálogo de Propiedades del Diseño.
- 2 Haga clic en la página de propiedades de Corte Láser.
- 3 En el campo de área de Corte, complete cualquiera de las siguientes opciones:
 - ♦ En la casilla de Ancho, introduzca el rango máximo horizontal para el área de trabajo específica. Este ajuste determina la distancia horizontal en la que el rayo láser cortará sin mover el cabezal.

- ♦ En la casilla de Alto, introduzca el rango máximo vertical para el área de trabajo específica. Este ajuste determina la distancia vertical en la que el rayo láser cortará sin mover el cabezal.



Si el tamaño del diseño es mayor que el rango máximo, el diseño automáticamente se dividirá y la información se enviará por partes, una parte cada vez.

4 En el Área de Trabajo, haga lo siguiente:

- ♦ El Área de Trabajo muestra el listado de áreas de trabajo disponibles en el diseño actual. Cada área de trabajo mostrada se ajusta a su área máxima de campo de corte, esto es, alto y ancho; sin embargo, puede ajustar estos valores de acuerdo a sus necesidades.
- ♦ Seleccione **Ajustar por Defecto** para hacer que el área seleccionada se guarde como el área por defecto. Todos los diseños nuevos o aquellos que se hayan abierto, utilizarán esta área de trabajo por defecto.
- ♦ Para restaurar los ajustes originales del Puente Láser SEIT y utilizar los ajustes de área del ordenador actual, hace clic en Recargar. Por ejemplo, Si estaba trabajando con un Puente Láser de SEIT SL5 utilizando un diseño que originalmente tenía los ajustes de un Puente Láser de SEIT SL3 guardados, haciendo clic en Recargar hará que el diseño utilice los ajustes del área de trabajo del Puente Láser de Seit SL5 a cambio.

5 En el área de Ajustes de Optimización, seleccione Habilitar Optimización para configurar los ajustes de optimización.

Para aquellos diseños que no quepan en el área de trabajo sencilla, podrá ajustar la distribución y los aspectos de traslapo de las cajas (cada parte de la información). Si selecciona, puede seleccionar uno de los siguientes ajustes de optimización:



Le recomendamos que utilice la opción de Habilitar Optimización. Solamente en los casos particulares debería utilizar los ajustes de optimización manual y automático.

- ♦ **Automático.** Tajima DG/ML by Pulse Ajusta la distribución y los aspectos de traslapo de las cajas de manera automática.
- ♦ **Manual.** Le permite definir manualmente el número de cajas de corte láser utilizadas para los diseños que no quepan en una sola caja (de información). Introduzca el número de cajas horizontales y verticales que desea en las cajas que se proveen. Al incrementar el número de cajas y al tener un mayor traslapo entre ellas, estos ajustes le permiten mejorar la calidad de sus diseños.
- ♦ Seleccione **Aplicar el menor movimiento posible de salida de bastidor** cuando una porción de su diseño es más pequeña en el eje Y (altura) que el área total de trabajo (área de corte láser). Este ajuste permite posicionar el área de forma que el borde del área permanezca a ras con el borde del diseño o de su eje Y. El bastidor (en la máquina de bordar) se desplazará a través de una distancia más corta, lo que compensa el limitado rango de movimiento del

bastidor de la máquina y reduce la cantidad de tiempo requerido para completar el diseño.



Dependiendo de las operaciones realizadas por las máquinas de bordar y los puentes láser, el tiempo de costura de un diseño variará. tendrá que hacer un balance entre calidad vs. tiempo.

Si el cañón láser debe desplazarse desde el centro del área de trabajo, el diseño tomará la menor cantidad de tiempo para ser cosido. Si el cabezal láser debe desplazarse a lo largo del eje X, se necesitará más tiempo para coser el diseño. Si la máquina bordadora debe desplazarse a lo largo del eje Y, se necesitará de la mayor cantidad de tiempo para que el diseño sea cosido.

- 6 Seleccione **Siempre Centre el Corte Láser “Campo de Corte”** para que las cajas de corte láser (áreas de trabajo) se coloquen en el centro de las islas de láser. Las Islas de Láser son la secuencia de cortes láser que ocurren en medio del bordado.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Cambiando los ajustes del Corte Láser

Los ajustes de los segmentos de corte láser ofrecidos en el software influyen en el desempeño y calidad de la operación de corte láser. Los ajustes de Potencia y Velocidad combinados definen cuánta energía se transfiere a la superficie del material.

Para cambiar los ajustes del Corte Láser:

- 1 Seleccione el segmento de Corte Láser.
- 2 Pulse Ctrl+E en el teclado y seleccione Propiedades, del menú.
Verá el diálogo de Edición de Tipos de Puntada.
- 3 Haga clic en Propiedades.
Verá el diálogo de Ajustes del Segmento.
- 4 Haga los cambios que requiera a cualquiera de los siguientes ajustes:
 - ♦ En la casilla de Potencia, introduzca el porcentaje de la potencia máxima del láser. Este porcentaje será aplicado al segmento por el rayo láser. Debe seleccionar un rango entre 0 y 100 por ciento.
 - ♦ En la casilla de velocidad, introduzca un valor entre el rango de 1 a 400 mm/sec. Este valor constituye la velocidad de desplazamiento del rayo láser durante el proceso de corte.
 - ♦ En la casilla de Repeticiones, introduzca el número de veces que el rayo láser cortará el material. Solamente se permiten valores iguales o superiores a 1.
 - ♦ En la casilla de Altura, introduzca la altura del material.
 - ♦ En la lista de Área de Trabajo, seleccione los ajustes del área de trabajo que desea aplicar al segmento.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Cambiando los ajustes del Relleno Láser

Ajustando la distancia del Raster

Puede cambiar el espacio entre las líneas adyacentes del raster en Fusión de Diseños de Láser Seit.

Para ajustar la distancia del raster:

- 1 Seleccione el segmento de Relleno Láser.
- 2 Pulse Ctrl+E en el teclado y seleccione Propiedades, del menú.
Verá el diálogo de Edición de Tipos de Puntada.
- 3 Haga clic en Propiedades.
Verá el diálogo de Ajustes del Segmento.
- 4 Haga clic en la página de propiedades del Raster.
- 5 En la casilla de Distancia del Raster, introduzca la distancia (mm) entre dos líneas adyacentes del Raster. La distancia mínima del Raster, es de 0.3mm.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Ajustando el Angulo del Raster

Puede ajustar fácilmente el ángulo de las líneas del Raster (inclinación) para los segmentos de Relleno Láser.

Para ajustar el ángulo del raster:


- 1 Seleccione el segmento de Relleno Láser.
- 2 Pulse Ctrl+E y seleccione Propiedades del menú.
Verá el diálogo de Edición de Tipos de Puntada.
- 3 Haga clic en Propiedades.
Verá el diálogo de Ajustes del segmento.

- 4 Haga clic en la página de propiedades del Raster.
- 5 En la casilla de ángulo del Raster, introduzca el ángulo (inclinación) de las líneas del Raster en el espacio del láser. Debe seleccionar un rango entre 0 y 180 grados.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Combinando Segmentos de Láser

Puede combinar dos o más segmentos creados por las herramientas de Corte Láser, Relleno Láser o Arte para formar un segmento sencillo. En otras palabras, los caminos sencillos son combinados en un nuevo segmento. Solamente uno de los segmentos puede ser creado utilizando las herramientas de digitalización; el otro segmento o segmentos, deben ser segmentos de arte.

Para combinar segmentos:

- 1 En la barra de herramientas de Edición, haga clic en la herramienta Seleccionar .
- 2 Seleccione los segmentos que desea combinar.
- 3 Pulse Ctrl+E y seleccione Combinar del menú de atajos.
Los segmentos combinados son fusionados en un segmento nuevo.

Cambiando los ajustes del Bitmap Láser

Tajima DG/ML by Pulse facilita el cambio de los ajustes de los segmentos Bitmap Láser.

Para cambiar los ajustes de los segmentos Bitmap Láser:

- 1 Seleccione el segmento Bitmap Láser.
- 2 En la cinta, haga cualquiera de los siguientes cambios:
 - ♦ En la casilla de Potencia para el color Oscuro, introduzca la potencia máxima del láser que será aplicada por el láser (rayo) para el color oscuro. Debe seleccionar un valor porcentual.
 - ♦ En la casilla de Potencia para el color Claro, introduzca la potencia máxima del láser que será aplicada por el láser (rayo) para el color claro. Debe seleccionar un valor porcentual.
 - ♦ En la casilla de Velocidad, introduzca un valor de velocidad entre el rango de 1 a 400 mm/sec. Este valor es la velocidad de movimiento del rayo láser durante el proceso de costura.
 - ♦ En la casilla de Repeticiones, introduzca el número de veces que el rayo láser cortará el material. Solamente los valores iguales o superiores a 1 están permitidos.
 - ♦ En la casilla de Altura, introduzca la altura del material.
 - ♦ En la lista de Área de Trabajo, seleccione los ajustes del área de trabajo que desea aplicar al diseño actual.
- 3 Pulse ENTER en el teclado.

Perforador Automático

La perforación (Boring) es un método para crear interesantes texturas de encaje en el material. Tajima DG/ML by Pulse tiene tres herramientas Automáticas de Perforado opcionales que simplifican el proceso de añadir perforaciones a sus diseños. Puede crear automáticamente segmentos de perforado con base en trazos triangulares, elípticos o trazos rectangulares, seleccionando la herramienta apropiada de la barra de herramientas de Perforación Automática.

El proceso de perforado trabaja cosiendo primero un segmento de pespunte que marca la posición del perforado. Después, un dispositivo puntiagudo especial sujeto a la máquina bordadora, hace una serie de cortes con un patrón radial para crear una perforación. Después, se cosen una serie de puntadas a través del hoyo y hacia la periferia de la perforación, haciendo que el excedente del corte del material sea envuelto; esto se llama "enrollar". Finalmente, el segmento perforado se completa mediante la costura una serie de puntadas de borde (Steil) que van a través de la perforación y más allá del pespunte original del borde.

Las herramientas Automáticas de Perforado de Tajima DG/ML by Pulse simplifican considerablemente el proceso al generar estas puntadas por usted; hablando estrictamente, todo lo que debe hacer es seleccionar una herramienta de Perforación Automática y dibujar el trazo inicial. El software hace todo lo demás, empleando un juego de ajustes de segmento predefinido. Estos ajustes pueden ser, sin embargo, modificados en la página

de ajuste de propiedades de la Perforación Automática. (Vea “Modificando las propiedades de Perforación Automática”).

Para crear una perforación utilizando las herramientas de Perforación Automática:

- 1 En la barra de herramientas de Perforación Automática, o en el cajón de Perforación Automática en el gabinete de herramientas, seleccione una de las siguientes herramientas de perforado. *El puntero del ratón cambiará a una cruz.*
- 2 Haga clic en el área de trabajo, y arrastre para determinar el tamaño y forma del segmento de Perforación Automática. *Verá el trazo de su segmento en el área de trabajo, como una elipse, un triángulo, o un rectángulo, dependiendo de la herramienta que haya seleccionado. Este trazo corresponde al Pespunte inicial que será digitalizada por el Perforador Automático, con un desplazamiento dado de cero; sin embargo, vea “Desplazamiento de Pespunte” en la página de ajuste de propiedades.*
- 3 Cuando el segmento tenga la forma y tamaño que desea, suelte el botón del ratón. *El segmento de Perforado Automático aparece en su área de trabajo.*



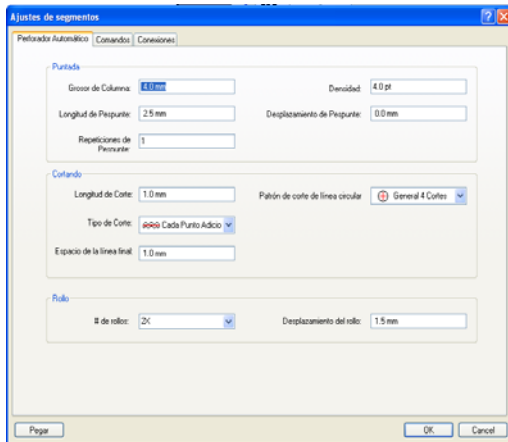
Segmentos de Perforado Automático como aparecen en el área de trabajo; al coserse, por supuesto, que el grosor de la columna será mucho más estrecho, ya que el material será “enrollado” desde el centro.



Cuando se ha creado un segmento de Perforado Automático, se mostrará en el área de trabajo con un “grupo de puntadas” sobre este – éstas no serán cosidas! de hecho representan los movimientos hechos por el bastidor cuando se hacen los cortes. (Debido a que el dispositivo de corte debe desplazarse ligeramente de la aguja, tomará la posición de estas puntadas “virtuales” a partir del centro.)

Modificando las propiedades de Perforado Automático

Cada una de las tres herramientas de Perforado Automático creará su segmento con base en un juego de propiedades ajustadas por defecto. Puede visualizar y modificar estas propiedades en la página de propiedades de Perforado Automático en el diálogo de Ajuste de propiedades del Segmento.



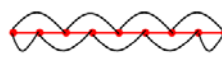
La página de Ajustes del segmento de Perforado Automático.

Ajustes de puntada:

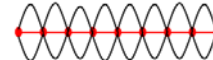
- ♦ **Grosor de la columna:** Grosor general de la columna que rodea el centro del corte.
- ♦ **Longitud de respunte:** Longitud de las puntadas de Pespunte que van alrededor de la perforación.
- ♦ **Repeticiones de respunte:** Si lo desea, la porción de respunte del segmento puede ser reforzada al coserla más de una vez.
- ♦ **Densidad:** Ajuste de densidad para las puntadas en la columna de Steil alrededor de la perforación.
- ♦ **Desplazamiento de respunte:** La distancia entre el trazo dibujado utilizando la herramienta de Perforado Automático y la posición de las puntadas de Pespunte; medida hacia el interior de la línea que dibuja con la herramienta de Perforado.

Ajustes de Corte:

- ♦ **Longitud del corte:** La longitud de las penetraciones de la cuchilla.
- ♦ **Tipo de corte:** Este ajuste controla las penetraciones de la cuchilla; puede seleccionar entre penetrar en cada punto o solo en los puntos intermedios.



Cuts made every other point



Cuts made at every point

- ♦ Cuando se selecciona Puntos intermedios, la cuchilla penetra en el intervalo de puntada y a lo largo de cada corte, y después cuando se regresa es desplazada en intervalos equivalentes a la mitad de las anteriores, de manera que el segundo juego de penetraciones cae en medio del primer juego de penetraciones.
- ♦ Cuando se selecciona Cada Punto, la cuchilla penetra en los mismos puntos en que lo hace la primera vez; efectivamente, corta dos veces en cada punto.
- ♦ **Patrón de Línea de Corte:** Selecciona el número de cortes a efectuarse, en cualquiera de las formas circulares, triangulares o rectangulares:
 - ♦ Círculo: 2, 4 u 8 cortes.
 - ♦ Triángulo: 3, 6, o 12 cortes.
 - ♦ Rectángulo: 4, 8, o 10 cortes.
- ♦ **Espacio del Final de línea:** La distancia entre en final de cada línea de corte y el borde interior de las puntadas de la columna.

Recogimientos:

- ♦ **Número de Recogimientos:** Las puntadas de Recogimiento sirven para enrollar y sostener las partes sobrantes de material después de que han sido cortadas por la cuchilla. Seleccione un número de recogimientos entre 4, 6, 8, 12, 16, 20, o 24.



Los números de Recogimiento 6 y 12 se utilizan exclusivamente para los segmentos de Perforación Automática Triangular.

- ♦ **Desplazamiento de Recogimiento:** La distancia desde el trazo de Pespunte de corte para las puntadas de recogimiento. El recogimiento siempre es superior a cero, por ejemplo, el desplazamiento debe tener un número positivo.



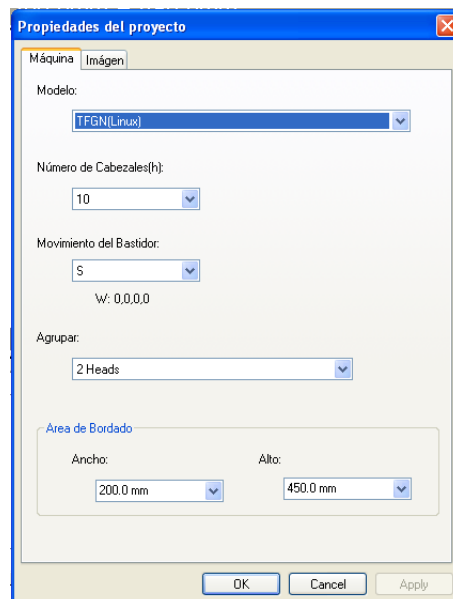
Para algunas máquinas, hay una opción "Individual" disponible en la página de propiedades de Agrupación de Cabezas. Si está seleccionada, es posible asignar un diseño diferente a cada cabezal, permitiendo potencialmente al diseñador tener tantos grupos como cabezas en la máquina.

La agrupación de las cabezas de su máquina, y la asignación de las partes del diseño a cada grupo, se efectúa a través del "Administrador de Agrupación de Cabezas", un programa separado dentro de DG/ML By Pulse. Puede abrir este programa seleccionando Herramientas—Administrador de Grupos de Cabezas.

Cuando abra el Administrador de Grupos de Cabezas, primero se abrirá un diálogo de Propiedades del Proyecto.

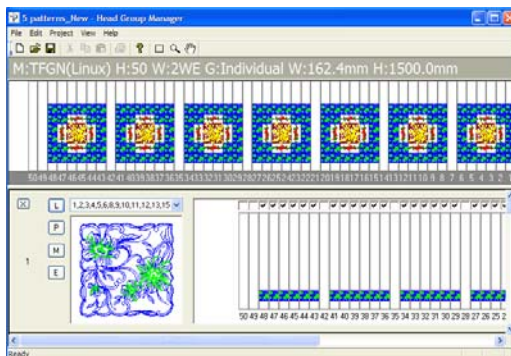
Agrupación de cabezas

Agrupación de cabezas es una nueva forma de bordar diseños muy grandes en algunas máquinas Tajima. Con Agrupación de Cabezas, un grupo de cabezales consecutivos en la máquina pueden organizarse en grupos. Cada cabeza individual en el grupo tiene una parte del diseño para bordar, permitiéndole producir un diseño mucho más ancho de lo que sería posible de otra forma; efectivamente, el diseño es 'partido' entre 2, 3, o 4 cabezales.



En este diálogo, introduzca los valores totales del proyecto, como el modelo de máquina, el número de cabezas de la máquina, y el número de cabezas utilizadas en cada grupo.

Introduzca los diseños juntos en el espacio de trabajo del Administrador de Grupos de Cabezas. Esta interfaz muestra todos los componentes de su diseño agrupado, y una vista previa de todo el proyecto.



En la zona superior de este espacio de trabajo, está la ventana “Vista Global”, y debajo de ella, una ventana con cada ciclo del proyecto. La Vista Global muestra todos los ciclos del proyecto de Agrupación de Cabezas integrados, y las ventanas inferiores muestran el esquema de cada ciclo.

Los diseños se cargan utilizando el botón L (“Load”) de la ventana de ciclo; un diálogo Abrir se abrirá después en su ordenador.

Una vez cargado, puede editar el diseño pulsando el botón marcado E (“Editar”), que lo abre en su programa Tajima DG/ML by

Pulse. También puede realinear el diseño dentro del marco del cabezal seleccionando el botón M (“Move”).



Para eliminar un ciclo del proyecto totalmente, haga clic en el botón X en la zona superior izquierda del ciclo.

Cuando el proyecto está listo para ser bordado, debe ser exportado desde el Administrador de Proyectos de Agrupación de Cabezas. Haga esto seleccionando Editar—Salida a archivo. Esto abrirá un diálogo de Guardar como, desde el cual puede seleccionar el directorio donde salvarlo, un nombre para ese archivo en concreto, y un tipo de archivo para darle salida (o *.PXF o *.TBF).



APÉNDICE C

Obteniendo ayuda

Esta sección provee la información que necesita para obtener ayuda para Tajima DG/ML by Pulse.

En este Apéndice:

- Convertirse en un usuario registrado.
- Documentación disponible con Tajima DG/ML by Pulse.
- Cómo contactar al soporte de Software.
- Solución de problemas que pueda estar teniendo.

Convirtiéndose en usuarios registrados



Para acceder a este sitio, debe tener un explorador de internet instalado.

Los Usuarios Registrados reciben acceso privilegiado al sitio para clientes de Pulse Microsystems. Algunos de los beneficios incluyen la habilidad de descargar las últimas revisiones de Tajima DG/ML by Pulse y acceder a una extensa base de datos que contiene gran cantidad de información.

Para convertirse en un usuario registrado:

- 1 Inicie Tajima DG/ML by Pulse.
Vea la página inicio.
- 2 Haga clic en Registrar.
La página "Registration" abra en el explorador web por defecto.
- 3 Introduzca la información necesaria en la forma de registro.
- 4 Haga clic en enviar.
Pulse Microsystems procesará su petición.
- 5 Cuando sea registrado, recibirá un correo electrónico con su nombre de usuario y contraseña.
Ahora, puede utilizar el enlace del sitio de Soporte a su conveniencia.

Documentación de Tajima DG/ML by Pulse

La documentación de Tajima DG/ML by Pulse le da una variedad de opciones para encontrar respuestas a sus preguntas.

Utilizando la guía de Tajima DG/ML by Pulse

Utilice el apéndice C: Obteniendo ayuda, de manera que conoce todas las formas en las que puede obtener ayuda.

Ayuda en línea

La ayuda en línea provee un rápido acceso a la información conceptual y a las instrucciones paso a paso.

Ayuda en línea para Fuentes

La ayuda en línea para Fuentes contiene información general acerca de nuestras fuentes de bordado así como el listado de fuentes estándar y opcionales incluidas en nuestro sistema de bordado. también se incluye una muestra de cada fuente.

Ayuda en línea para rellenos

La ayuda en línea para rellenos contiene información general acerca de los patrones de Relleno así como el listado de patrones Labrados, Programados, y Estándar incluidos en Tajima DG/ML by Pulse. Se incluye una muestra de cada patrón con sus ajustes apropiados.

Base de datos de conocimiento de Pulse Microsystems

Los usuarios registrados pueden acceder a la útil información en la base de datos de conocimiento de Pulse a través del sitio de Pulse. Puede solucionar problemas comunes y obtener respuestas de la lista de Preguntas Frecuentes. La dirección es <http://www.pulsesupport.com>

Léame

El archivo Léame provee información de último minuto que podría no estar incluida en la documentación impresa o en línea. El archivo Léame puede ser leído durante o después de la instalación de Tajima DG/ML by Pulse. Abra el archivo Léame utilizando Inicio—Programas—Tajima—DGML by Pulse—Iéame.

Guía de referencia rápida

La Guía de referencia rápida (QRC) describe todas las herramientas y comandos disponibles en el software. Dependiendo del nivel que tenga, puede que algunas de las herramientas o comandos no se encuentren en su software.

Usando la Ayuda en línea de Tajima DG/ML by Pulse



La Ayuda en Línea de Tajima DG/ML by Pulse es una manera rápida de encontrar respuestas a sus preguntas y ver instrucciones paso a paso. Debido a que la

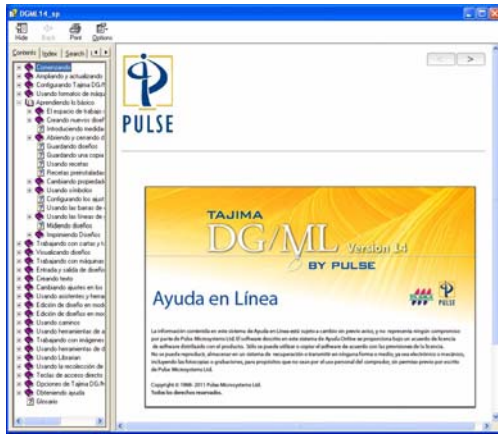
Ayuda en Línea es actualizada con cada nueva versión, usted podrá beneficiarse con la información más actualizada.

Abriendo la Ayuda en línea

La Ayuda en Línea contiene una amplia variedad de temas que contienen procedimientos de ayuda, descripciones y definiciones. Debido al gran número de temas existentes, la Ayuda en Línea le permite buscarlos de tres maneras distintas. Podrá buscarlos usando la tabla de contenido, el índice o la base de datos de términos.

Para abrir la Ayuda en línea:

- 1 Haga doble clic en el icono de Tajima DG/ML by Pulse en su escritorio para abrir Tajima DG/ML by Pulse.
Podrá ver el espacio de trabajo en blanco de Tajima DG/ML by Pulse.
- 2 Haga lo siguiente:
 - ♦ Elija Ayuda—Contenido.
 - ♦ En la barra de herramientas de Archivo, haga clic en la herramienta Contenido .
 - ♦ En la carpeta General del Gabinete de Herramientas, haga clic en la herramienta Contenido .
 - ♦ Pulse F1 en su teclado.
Podrá ver la Ayuda en Línea de Tajima DG/ML by Pulse aparecer.



Usando el contenido

La Ayuda en Línea tiene una tabla de contenido. Cada libro contiene una serie de temas relacionados.

Para usar el contenido:

- 1 Abra la ayuda online.
Verá la ayuda online.
- 2 Haga doble clic en el libro que quiera abrir.
- 3 Haga clic en el tema que quiere ver.
Podrá ver el tema en el panel derecho de la ventana.

Usando el índice

El índice de la Ayuda en Línea es similar al índice de un libro.

Para usar el índice:

- 1 Abra la ayuda online.
Verá la ayuda online.
- 2 Haga clic en la Índice.

- 3 En el cuadro, escriba la palabra o palabras que quiera buscar.
En la lista puede ver los temas que más se compatibilizan a su búsqueda.
- 4 Haga clic en el término acerca del cual quiere saber más.
Si hay más de un tema para la palabra clave puede ver un menú.
- 5 Haga clic en el tema que quiere ver.
Puede ver el tema en el panel derecho de la ventana.

Usando Buscar

La pestaña Buscar le permite buscar usando palabras claves o frases en una base de datos de todas las palabras que se encuentran en la Ayuda en Línea de Tajima DG/ML by Pulse.

Para usar Buscar:

- 1 Abra la ayuda online.
Verá la ayuda online.
- 2 Haga clic en la pestaña Buscar.
- 3 En la casilla de texto, introduzca las palabras clave o frases que desea encontrar.
- 4 Haga clic en la lista de tópicos.
En la lista, puede ver los temas que se aproximan más a su búsqueda.
- 5 Siga uno de los siguientes pasos:
 - ♦ Haga clic en el tema que desea visualizar y haga clic en Visualizar.
 - ♦ Haga doble clic en el tema que desea visualizar.
Verá el tema en el panel de la ventana derecha.

Usando la ayuda sobre Fuentes



Usted puede no tener todas las fuentes instaladas en su ordenador. Para adquirir paquetes de fuentes adicionales contáctese con su distribuidor.

La Ayuda en Línea sobre Fuentes posee información sobre fuentes de bordado de Tajima DG/ML by Pulse. La Ayuda sobre Fuentes visualiza una muestra de la fuente, teclas disponibles, alturas recomendadas de las fuentes, y notas especiales.

Para abrir:

- Elija Ayuda—Fuentes.
Una vez que la Ayuda sobre Fuentes se abre, trabaja de la misma manera que otros archivos de ayuda.

Usando la ayuda sobre rellenos

La Ayuda en Línea sobre Rellenos contiene muestras de rellenos, recomendaciones de control de calidad, e información adicional sobre modificar los motivos disponibles de rellenos Estándar, Programados y Labrados.

Para abrir:

- Elija Ayuda—Rellenos.
Cuando la Ayuda de Rellenos se abre, trabaja de la misma manera que todos los archivos de Ayuda en Línea.

Guardando sus temas favoritos

La pestaña Favoritos le permite guardar los temas que visita más seguido y a los que quiere acceder rápidamente

Para guardar sus temas favoritos:

- 1 Abra la ayuda online.
Verá la ayuda online Pulse.
- 2 Haga doble clic en el libro que quiera abrir.
- 3 Haga clic en el tema que quiere guardar como favorito.
Puede ver el tema en el panel derecho de la ventana.
- 4 Haga clic en la pestaña Favoritos.
Puede ver el tema seleccionado en el área de Tema Actual.
- 5 Para agregar el tema seleccionado a su lista de favoritos, haga clic en Agregar.
Puede ver el tema seleccionado aparecer en el área Temas.
- 6 Para mostrar su tema favorito, haga algo de lo siguiente:
 - ♦ En el área Temas, seleccione el tema favorito que quiere ver y haga clic en Mostrar.
 - ♦ En el área Temas, haga doble clic en el tema favorito que quiere ver.
Puede ver el tema en el panel derecho de la ventana.
- 7 Para eliminar uno de sus Temas favoritos, seleccione el tópico favorito que desea eliminar y haga clic en Eliminar.

Imprimiendo temas de Ayuda en Línea

Puede imprimir cualquiera de los temas de Ayuda en Línea.

Para imprimir temas:

- 1 Elija Ayuda—Contenido.
- 2 Haga clic en el tema que quiera imprimir.
El tema aparece en la ventana de Ayuda.

- 3 Haga clic en Imprimir.
Puede ver la caja de diálogo Imprimir.
- 4 Seleccione una de las siguientes opciones de impresión:
 - ♦ Imprimir el tema seleccionado
 - ♦ Imprimir el encabezado seleccionado y todos los subtemas
- 5 Haga clic en Aceptar.
Puede ver la caja de diálogo Imprimir.
- 6 Cambie alguna de las configuraciones de impresión, y haga clic en Aceptar.
El tema es impreso.

Soporte del software

El soporte para el software está disponible a través de Internet, e-mail y por teléfono para ayudar a diagnosticar problemas que no le fue posible resolver.

Antes de llamar al soporte del software

Hay varios pasos que usted tiene que tomar antes de llamar para asistencia al Soporte del software. Realizando estos pasos puede resolver muchos problemas y eliminar la necesidad de una ayuda telefónica.

- **Reinicie su ordenador.** Algunas veces solamente reiniciando su ordenador puede borrar cualquier problema que está teniendo.
- **Verifique por nuevo software o conflictos de ajustes.** Muchas veces los problemas que tiene con el sistema pueden ser resultantes de una reciente instalación de un nuevo

software o utilidades que están funcionando al mismo tiempo que Tajima DG/ML by Pulse.

Si usted recientemente instaló nuevo software o cambió la configuración de su sistema, por ejemplo los parámetros de su monitor, trate de resetear sus ajustes originales, o desinstalar el software. En algunos casos, si usted desinstala un software, también debe reinstalar Tajima DG/ML by Pulse. Esto le asegura que cualquier archivo que haya sido dañado por la instalación del nuevo software será resuelto. Si el problema desaparece trate de reinstalar el software que le causó problemas o contacte al fabricante para una nueva versión.

- **Verifique la conexión de los dispositivos.** Asegúrese que los dispositivos y periféricos que está usando son seguros y están totalmente conectados a su ordenador y que los cables y cordones no estén dañados. La causa del problema puede ser una mala conexión.
- **Verifique su disco duro.** Use una utilidad de disco como ScanDisk (una utilidad de Windows encontrada en el Menú de Inicio en Programas—Accesorios—Herramientas del sistema) para revisar si su disco duro contiene sectores malos que pueden causar la caída del sistema. Si encuentra sectores malos, después puede usar el Desfragmentador del disco (también encontrado en el Menú de Inicio en Programas—Accesorios—

Herramientas del sistema) para optimizar y desfragmentar su disco duro. Para mayor información vea la documentación de Windows.

Para ayudar al soporte de software a diagnosticar su problema con mayor facilidad, usted puede:

- 1 Generar un Informe de diagnóstico.
- 2 Enviar la información al personal de soporte de software vía e-mail o Internet.
- 3 Use Microsoft Camcorder para grabar y salvar las capturas de pantalla de los pasos que causan el problema.

Contactando al soporte del software

Dependiendo de su ubicación, usted puede contactar diferente personal de soporte de software.


Soporte en Estados Unidos	Soporte Internacional
Internet: www.pulsemicro.com E-mail: support@pulsemicro.com Teléfono: +1-888-235-4727 Fax: +1-905-821-7331	Contacte a su distribuidor local para soporte.

Generando un informe de diagnóstico

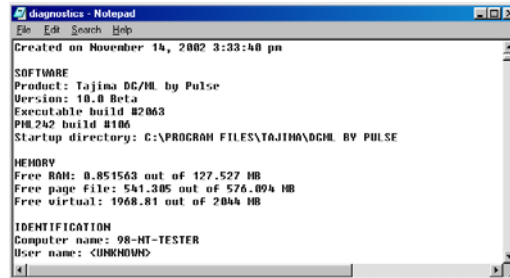
Puede crear un informe de diagnóstico proporcionando información de su ordenador y guardarlo como archivo de texto y llamándolo diagnostics.txt. Una vez que el informe es generado, Tajima DG/ML by Pulse lo guarda en la carpeta Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\

DGML by Pulse para que lo pueda enviar por e-mail a su distribuidor. La información podrá ayudar al soporte a diagnosticar el problema.

Generando un informe de diagnóstico:

 Usted no tiene que guardar el archivo diagnostics.txt porque Tajima DG/ML by Pulse lo guarda automáticamente en la carpeta Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse.

- 1 Haga doble clic en el icono de Tajima DG/ML by Pulse en su escritorio.
Puede ver el espacio de trabajo del diseño de Tajima DG/ML by Pulse vacío.
- 2 Elija Ayuda—Diagnósticos.
Una vez que está completo puede ver el informe en el Block de notas.



- 3 Elija Archivo—Salir para cerrar el archivo.
- 4 Después, necesitará abrir su programa de e-mail, adjuntarle el archivo diagnostics.txt y enviarlo a su distribuidor.

Solucionador de problemas

La sección de Solucionador de problemas contiene soluciones comunes para problemas que puede encontrar cuando usa

Tajima DG/ML by Pulse. Vea el archivo Léame instalado con el programa para la última información no incluida en la Ayuda en Línea. Si el problema que está teniendo no está relacionado con Tajima DG/ML by Pulse, tal como un problema de Windows, o un problema con otra aplicación en su ordenador, por favor consulte la documentación del producto o solicite soporte al software.

Mensajes de error

La siguiente es una lista de mensajes de error más comunes con una explicación de lo que ellos significan.

Errores de entrada

Error	Explicación
Error abriendo archivo de entrada (un error de disco inesperado ha ocurrido).	El mensaje de error puede aparecer en el cuadro de diálogo de entrada cuando usted hace clic en Aceptar. 1. Cuando el mensaje de error aparece, inicie el proceso de entrada de archivo otra vez. 2. Si el mensaje de error reaparece, contacte a su distribuidor.
Error leyendo directorio. Por favor verifique el formato del disco.	Asegúrese que el disco que está tratando de leer está en el formato correcto y pruebe otra vez.
Archivo no encontrado. Por favor verifique la unidad y el nombre del archivo.	El mensaje de error puede aparecer en la caja de diálogo de entrada cuando hace clic en Aceptar. Haga doble clic en el diseño en lugar de tipear su nombre en la casilla.

Error	Explicación
Falla de entrada debido a un error interno.	El mensaje de error puede aparecer en la caja de diálogo de entrada cuando hace clic en Aceptar.
Nota: Usted no puede arreglar este problema, por favor contacte a su distribuidor.	

Errores de salida

Error	Explicación
Error suprimiendo archivo, por favor verifique si el disco está protegido contra escritura.	Verifique si el disco está protegido contra escritura e intente otra vez.
Error leyendo directorio.	Saque el disco y reinsértelo en la disquetera. Si esto no funciona, use un disco diferente y pruebe nuevamente.
Archivo ya existente.	Cambie el nombre del diseño y pruebe otra vez.
Falla de salida debido a un error interno.	1. Verifique que tiene suficiente espacio libre en el disco duro. 2. Salga de Tajima DG/ML by Pulse. Reinicie Windows y pruebe otra vez.
El actual disco lleno. Inserte otro disco o haga clic en Cancelar.	Borre los archivos para liberar espacio en el disco o inserte un disco formateado en vacío.
El directorio de este disco está lleno. Inserte otro disco o haga clic en Cancelar	Usted alcanzó el máximo número de archivos permitidos en un disco de este formato. Inserte un nuevo disco formateado y pruebe otra vez.

Error	Explicación
El archivo es demasiado grande para este tipo de disco. Por favor use otro tipo de disco.	Los formatos de disco pueden almacenar un número limitado de puntadas. Usted está tratando de insertar un diseño que es demasiado grande para el disco. Cambie el tamaño del diseño, o elija otro formato de disco.
Los archivos no pueden ser sobrescritos en este tipo de disco.	Algunos formatos no permiten sobrescribir archivos. Cambie el nombre del archivo y pruebe otra vez.
Error de escritura. Por favor verifique si el disco está protegido contra escritura.	Retire la protección contra escritura del disco (la pestaña localizada en la parte superior izquierda del disco) y pruebe otra vez.

Otros errores

Error	Explicación
Error formateando disco.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verifique si está usando la densidad correcta de disco para este formato. 2. Verifique para ver si el disco está protegido contra escritura. 3. Pruebe con otro disco.
Error leyendo el disco.	<p>Este mensaje de error puede aparecer tanto en las áreas de mensaje de las cajas de diálogo de Entrada y Salida.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asegúrese que el tipo de disco es el correcto. 2. Asegúrese que el disco está en la unidad apropiada. 3. Asegúrese que el archivo pulse.exe se encuentra en esta ruta o en el mismo directorio.

Error	Explicación
La fecha del sistema es incorrecta.	<p>La fecha del sistema debe ser correcta para que el dispositivo de Seguridad trabaje correctamente. Para corregir la fecha del sistema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haga clic en Aceptar. 2. Elija Herramientas—Actualizar dispositivo de Seguridad. Puede ver la caja de diálogo Actualizar Dispositivo de Seguridad. 3. Haga clic en Reajustar fecha. Puede ver la caja de diálogo Reajustar Fecha del Dispositivo de Seguridad.
<p>Nota: Mantenga el diálogo en pantalla y llame a su distribuidor. Avise al personal de soporte que usted tiene un mensaje "La fecha del sistema es incorrecta" y necesita un código RDA.</p>	
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Indíquelo el código de reajuste de fecha (RDR) a la persona de soporte. 5. La persona de soporte revisará el código y le dará un código RDA. 6. En la caja de diálogo de Reajuste de Fecha de Dispositivo de Seguridad, escriba el código RDA. 7. Haga clic en Aceptar. Después de algunos segundos, aparecerá un mensaje "Reajuste de fecha del Dispositivo de Seguridad exitoso". Si aparece un mensaje "Este no es un código correcto RDA", pídale a la persona de soporte que le repita el código e introdúzcalo de nuevo. 8. Reinicie el programa.

Fuentes

Problema	Posible Solución
No tengo ninguna fuente.	<p>Verifique la carpeta actual de fuentes. Quizás su carpeta de fuentes no contiene ningún archivo.</p> <p>Para cambiar su carpeta de fuentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Herramientas—Configuración—Ajustes Usuario. Puede ver la página de propiedades de Ajustes. 2. Haga clic en la página de propiedades de Ubicación. 3. Asegúrese que la ruta a sus fuentes de bordar es la correcta (Application Data\Tajima\DGML by Pulse\Fonts). 4. Haga clic en Aceptar. 5. Salga de Tajima DG/ML by Pulse y reinicielo para que los cambios tengan efecto.
Si no está seguro de dónde están localizados sus archivos de fuentes, use el programa Buscar archivos incluido con Windows para buscar por "ped008.*"	
Quiero más fuentes TrueType®.	<p>Windows viene con algunas fuentes básicas TrueType®, pero puede adquirir más fuentes en diversos negocios informáticos (en discos o CD-ROM).</p> <p>Para instalar más fuentes TrueType® vea "Instalando fuentes TrueType®"</p>

Diseños

Problema	Posible Solución
No puedo guardar un diseño.	<p>Puede haber muchas razones por las que no puede guardar un diseño.</p> <p>Cierre todos los programas que no necesita: Cierre todos los documentos que no necesita, cierre todos los programas que no está usando, y trate de reiniciar el programa otra vez.</p> <p>Reinicie el ordenador: Algunas veces reiniciar el ordenador ayuda a eliminar cualquier problema que usted está teniendo. Cierre cualquier programa que está usando antes de reiniciar.</p> <p>Para reiniciar el ordenador:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haga clic en Inicio. 2. Elija Apagar. 3. Seleccione Reiniciar el ordenador. <p>Si el problema no desaparece después de haber reiniciado su ordenador, inicie el Solucionador de problemas de memoria en Windows.</p> <p>Verifique cuanto espacio libre tiene en el disco: Quizás no tenga suficiente espacio libre para guardar el diseño.</p> <p>Para revisar el espacio libre en el disco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haga clic derecho en el icono de Mi PC. 2. Elija Propiedades. 3. Haga clic en la pestaña Propiedades para ver cuanto memoria tiene en su ordenador.

Problema	Posible Solución
	<p>Vacíe su Papelera de Reciclaje: Vaciando su Papelera de Reciclaje liberará espacio en el disco.</p> <p>Para vaciar su Papelera de Reciclaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haga doble clic en el icono Papelera de Reciclaje. 2. Elija Archivo—Vaciar Papelera de Reciclaje. <p>Para optimizar espacio en disco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Inicio—Programas—Accesorios—Herramientas del Sistema—Desfragmentador del disco o Herramientas del Sistema—ScanDisk. 2. Ejecute uno o ambos de los programas para mejorar el rendimiento del equipo.
	<p>Nota: Antes de ejecutar el Desfragmentador de disco asegúrese que todos los programas están cerrados y desactivados. También asegúrese que su protector de pantalla esté desactivado.</p>
	<p>Libere espacio en su disco duro. Puede necesitar liberar espacio en su disco duro si trata de guardar un diseño y recibe un mensaje diciéndole que no tiene espacio en su disco duro. En este caso vea la sección de Solucionador de problemas de la Ayuda en Línea de Windows.</p>

Problema	Posible Solución
	<p>El Explorador de Windows le permite navegar a través de su disco duro. Aquí debería suprimir todos los archivos que no necesita. Después de suprimir los archivos vacíe su Papelera de Reciclaje. Para suprimir archivos usando el Explorador de Windows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haga clic en Inicio. 2. Elija Programas—Explorador de Windows. 3. Seleccione los archivos que quiera suprimir. 4. Elija Editar—Suprimir.
	<p>Nota: Recomendamos que haga una copia de los archivos que quiera guardar, pero que no necesita muy a menudo. El proceso de copia de archivos consiste en mover archivos de su disco duro a otro medio (disquetes, cintas o CD-ROM) donde podrá guardar todo. Windows viene con un programa de backup que le permite hacer copias y restaurar archivos.</p>

Problema	Posible Solución
No puedo encontrar mis diseños	<p>Puede haber una variedad de motivos por los que usted no encuentra sus diseños. Por favor vea los temas de más abajo para posibles sugerencias para resolver su problema.</p> <p>No está buscando en la carpeta correcta. Trate de buscar en una carpeta diferente. Por defecto su carpeta de diseño es Documents and Settings\All Users\Application Data\Tajima\DGML by Pulse\ Designs. Usted puede guardar diseños en otra carpeta, no obstante, es mejor organizar sus diseños en un sólo lugar para que usted lo pueda localizar mejor.</p> <p>Los archivos Trazos y Puntadas tienen diferentes extensiones de archivo. Los archivos de diseño de Tajima DG/ML by Pulse tienen una extensión de archivo *.pxf. Los archivos de Trazos de Pulse versión 9.1 o anteriores tienen extensiones de archivo *.pof, *.ped o *.kwk y los archivos de Puntadas tiene extensiones de archivos *.psf o *pch. Los archivos de Trazos *.kwk y *.ped y el archivo de Puntadas *.pch son de versiones antiguas.</p>

Problema	Posible Solución
Estoy teniendo problemas con diseño de Melco Condensado	<p>Los problemas más comunes asociados con los diseños son puntadas perdidas, densidad incorrecta y número de puntadas incorrectas.</p> <p>Para corregir puntadas perdidas en Rellenos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuario. 2. Haga clic en la página de propiedades de Compatibilidad. El ajuste del ángulo del relleno puede variar dependiendo de la forma que el diseño ha sido digitalizado. 3. Elija el ajuste Utilizar promedio de ángulo de relleno. 4. Vuelva a leer el diseño Melco. <p>Para corregir la densidad o el número de puntadas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Herramientas—Configuración—Ajustes de Usuario. 2. Haga clic en la página de propiedades de Compatibilidad. Debido a que Melco calcula la densidad de forma diferente hemos incluido un ajuste separado de densidad para Melco. Cambiando la densidad por defecto le permite ajustar la densidad para los diseños Melco. 3. En el cuadro Densidad Por defecto, introduzca la densidad. 4. Vuelva a leer el diseño Melco.

Entrada y salida

Problema	Posible Solución
No puedo leer un diseño de un disco.	<p>Puede haber una variedad de razones por las que usted no puede leer el diseño de un disco. Por favor vea los temas siguientes para posibles sugerencias para solucionar su problema.</p> <p>No está usando el formato de disco correcto. Asegúrese que está tratando de leer el formato de disco. Por ejemplo, si hay un disco Tajima en la unidad asegúrese que el tipo de disco y el tipo de archivo en la caja de diálogo entrada está también configurado para Tajima.</p> <p>Su disco puede estar dañado. También es posible que su disco este dañado. Para saber si su disco está dañado, puede utilizar el ScanDisk y las herramientas de test de superficie incluidas en Windows® en muchos discos de máquina, excepto discos serie Melco, Barudan, Marco, ZSK, Brother 46, o Stellar.</p> <p>Usted necesita un tipo de disco especial. Si usted está leyendo desde un disco serie 300 Melco o Brother, usted debe tener una tarjeta controladora de disco especial instalada en su ordenador.</p>

Problema	Posible Solución
No puedo guardar un diseño en un disco.	<p>Hay una variedad de razones por las que no puede guardar un diseño en un disco. Por favor vea los temas siguientes para posibles sugerencias para resolver su problema.</p> <p>No está usando el formato de disco correcto. Por ejemplo, si está tratando de extraer un diseño Tajima, debe tener un disco formatado para Tajima en la unidad.</p> <p>Su disco puede ser que no esté formatado. Le sugerimos adquirir discos pre-afrontados.</p> <p>La pestaña de protección de escritura puede estar abierta en el disco. Si la pestaña de protección de escritura está abierta usted no puede escribir en el disco. Empuje la pestaña para abajo para tapar el agujero y trate de grabar el disco nuevamente.</p> <p>Su disco puede estar dañado. También es posible que su disco este dañado. Para saber si su disco está dañado, puede utilizar el ScanDisk y las herramientas de test de superficie incluidas en Windows® en muchos discos de máquina, excepto Melco, Barudan, Marco, ZSK, Brother 46, o Stellar.</p> <p>Usted necesita un tipo de disco especial. Si usted está leyendo desde un disco de serie 300 Melco o Brother, usted debe tener una tarjeta controladora de disco especial instalada en su ordenador.</p> <p>Su disquete puede estar lleno. Borre cualquier archivo de su disco que no necesite. Asegúrese de no borrar archivos importantes.</p>

Problema	Posible Solución
Mi máquina de bordar no lee mi disco.	Una de las razones más comunes por las que su máquina de bordar no puede leer su disco es porque usted no esta usando la densidad de disco correcta. A pesar que usted puede guardar diseños en un disco de alta densidad, la mayor parte de las máquinas requieren que usted grabe un disco de doble densidad para trabajar correctamente. Trate de guardar su diseño en un disco de doble densidad.
Tajima DG/ML by Pulse no puede leer mi disco Tajima.	Debe haber una variedad de razones para que no pueda guardar un diseño en un disco. Usando Fijar Disco Tajima puede resolver su problema. Algunos sistemas de bordado producen discos Tajima de tal manera que ellos no pueden ser leídos en otros sistemas de bordado. Si no puede ver ningún archivo en el disco, use el botón Fijar Disco Tajima en la caja de diálogo Entrada y Salida para corregir este problema.
Nota: Fijar Disco Tajima podrá trabajar únicamente con discos Tajima. Podrá destruir discos hechos en otro formato.	

Digitalizando

Problema	Posible Solución
Tengo problemas con mi tablero digitalizador Numonics.	Si usted esta usando un tablero digitalizador Numonics podrá notar que su mouse y el cursor digitalizador se congelan o actúan extrañamente cuando reinicia su ordenador. Para corregir los cursores que no se mueven: 1. Desconectar y después reconectar su cursor digitalizador al tablero digitalizador. 2. Resetear el tablero digitalizador.
Tengo problemas con mi tablero digitalizador.	La conexión al tablero digitalizador puede ser incorrecta Para reconectar el tablero digitalizador: 1. Desconecte el tablero digitalizador del puerto COM. 2. Reconecte su tablero digitalizador al puerto COM. 3. Verifique que el puerto COM es correcto y que no está utilizado por otro dispositivo tal como un modem o una máquina de bordar. 4. Reinicie su ordenador.

Problema	Posible Solución
Tengo algunos problemas respecto a digitalizar en Melco.	Tajima DG/ML by Pulse soporta comandos de digitalización Melco Condensado que están soportados por la máquina de bordar Melco Superstar. En adición a estos comandos también soportamos rellenos girados, que no están soportados por la Superstar. Los comandos Superstar y los rellenos girados son los únicos conjuntos de comando que soportamos oficialmente.
Nota: Tajima DG/ML by Pulse trata de soportar nuevos comandos de digitalización Melco cuando sea posible. Algunos comandos Melco conocidos que no estamos soportando en este momento incluyen MK4s y Rellenos complejos. Si usted recibe diseños que usan MK4 o Rellenos complejos, por favor no incluya estos comandos.	

Otros problemas posibles

Problema	Posible Solución
Tengo problemas formateando un disco en Tajima DG/ML by Pulse.	<p>Puede ser que no esté formateando el disco correctamente. Actualmente hay dos métodos de frontera discos en Tajima DG/ML by Pulse:</p> <p>Método Formateado 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Archivo—Salida para iniciar el Asistente de Salida. 2. Cuando aparece la caja de diálogo Salida Diseño, haga clic en Formatear. <p>Método Formateado 2</p> <p>Elija Archivo—Formatear Disco.</p>


Problema	Posible Solución
Nota: Formatear por el método 2 es recomendable ya que el sistema automáticamente inicia el proceso de formato. No hay pasos adicionales requeridos. No obstante, cuando usa el método de formateado 1, el sistema muestra la lista de los archivos en el disco. Si el disco está vacío, habrá otro paso adicional, especialmente para discos de formatos Melco, Brother 310, 326, o 340.	
Mi ordenador parece más lento de lo normal.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecute el ScanDisk y el Desfragmentador de disco regularmente para asegurarse que su disco duro está funcionando eficientemente. Siempre es una buena idea liberar espacio en su disco duro regularmente. • Agregando memoria (RAM) siempre se logra un importante incremento en la velocidad.
Mi mouse no trabaja.	<ul style="list-style-type: none"> • Verifique la conexión del mouse en la parte posterior del ordenador ya que el mouse puede no estar conectado correctamente. • Verifique que está usando el controlador apropiado para el mouse. Consulte para mayor información la Ayuda en Línea de Windows®.

Problema	Posible Solución
La pantalla no tiene buen aspecto.	<p>Usted debe revisar la resolución de su monitor. La resolución de video puede estar demasiado baja (640x480 o 800x600). A pesar de que Tajima DG/ML by Pulse está diseñado para trabajar a cualquier resolución, recomendamos que ajuste la resolución a un mínimo de 1024x768 con 256 colores.</p> <p>Para cambiar su resolución:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haga clic derecho en el escritorio de Windows. 2. Elija Propiedades desde el menú. <p>Podrá ver la caja de diálogos Propiedades.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Haga clic en la página de propiedades de Ajustes. 4. Realice uno o ambos de los siguientes pasos: <ul style="list-style-type: none"> • Mueva el cursor del área del Escritorio a la derecha para incrementar la cantidad de información que puede ser visualizada en la pantalla. • Cambie el ajuste de la Paleta de colores a por lo menos 256 colores. <p>Estos ajustes están limitados dependiendo del tipo de monitor y tarjeta de video que usted posee. Consulte la documentación de Windows para mayor ayuda sobre cómo alterar estos ajustes.</p>
No puedo imprimir.	<p>Su impresora puede no estar configurada correctamente. Consulte la Ayuda en Línea de Windows para revisar la configuración de su impresora.</p>



Glosario

Activo	El segmento activo o un grupo de segmentos es el encerrado en una caja con asas. Para hacer activo otro segmento o grupo, seleccione otro segmento o grupo en el diseño.
Aguja	Pequeña delgada pieza de acero con un agujero para el hilo y una punta para bordar materiales. Las agujas de las máquinas de bordar vienen con puntas filosas para perforar materiales pesados o tejidos apretados; punta bolita, que se desliza entre la fibra de los tejidos; y una variedad de puntas especiales como puntas acuñadas usadas para el cuero.
Aguja-Arriba	Término de digitalización, similar al salto, donde el movimiento del pantógrafo no está relacionado con una penetración de aguja.
Agujero de la Puntada	El área/áreas de un diseño sin puntadas, donde el bordado debería haber ocurrido.
Aplicación	Proceso de bordado que consiste en usar piezas de tela cortadas en lugar de grandes áreas de puntadas de relleno. Las piezas de tela son cosidas al diseño. El proceso se utiliza para reducir el número de puntadas en grandes diseños y/o para crear un aspecto único.

Apta para Bordar	La determinación de que un hilo, material, entretela, etc. pueden usarse en condiciones de bordado normal.
Arco	Una forma curva similar a un semicírculo. Una forma de línea de base.
Area de Trabajo del Diseño	El área de trabajo del diseño en Tajima DG/ML by Pulse incluye las barras de herramientas, los menús, la cinta y la ventana del diseño conteniendo el diseño que está editando. La manera en que todas estas herramientas trabajan y el aspecto de su área de trabajo están controladas por los parámetros del Entorno del Usuario. Puede cambiar el aspecto y la funcionalidad del área de trabajo cambiando estos parámetros.
Asas	Las asas son pequeñas cajas en cada esquina de una caja de selección que puede observar alrededor de un segmento activo. Si apunta a una asa, el puntero se convierte en una flecha de doble lado. Puede hacer click y arrastrar la asa para reescalar el segmento o los segmentos seleccionados proporcionalmente. Si hace click y arrastra los puntos de control de los lados de las asas puede reescalar a lo ancho. Haciendo click y arrastrando en los puntos de control de la parte superior o inferior de una asa podrá reescalar el segmento en la altura.
Bajo-Nivel	 Para el Protocolo Bajo-nivel, la máquina de bordar debe tener suficiente memoria interna para recibir el diseño. El protocolo Bajo-Nivel trabaja como una impresora. Puede configurar Tajima DG/ML by Pulse para enviar diseño y configurar la máquina para recibir el diseño. El diseño es entonces transferido desde Tajima DG/ML by Pulse a la máquina. La máquina de bordar descarga el diseño tal como si lo recibiera de un disco. Una vez que la descarga ha comenzado, la computadora puede ser usada ya que la descarga es manejada en background.

Banderas	Movimiento hacia arriba y abajo de las prendas bajo la acción de la aguja, llamado así por el movimiento de una bandera. A menudo causado por la colocación inapropiada del bastidor, el movimiento de bandera puede dar como resultado un registro pobre, una formación de puntadas no satisfactoria y "nidos de pájaro".
Bastidor	Dispositivo hecho de madera, plástico o acero, en el cual el material está fijado entre un anillo interior y un anillo exterior. Se fija al pantógrafo de la máquina. Los bastidores de máquina están diseñados para empujar el material a la parte inferior del anillo interno y sostenerlo en la superficie de la máquina para el bordado.
Bastidor de Labio	Esta técnica es conocida también como colocación de bastidores empotrados. Es útil al colocar bastidores en materiales voluminosos o resbaladizos, como camperas aislantes. El anillo interior es empujado pasando el borde del anillo externo, de tal manera que forme un labio. Esto previene que el anillo interior no sea empujado hacia arriba durante el bordado y coloca los materiales más planos en la máquina de bordar.
Bobina	Carrete que sostiene la bobina de hilo, que ayuda a formar puntadas en el lado inferior del material.
Bordado	Puntada decorativa en un material. Generalmente implica diseños sin texto, pero también pueden incluir textos o monogramas. Desarrollado desde bordado a mano, a simples máquinas de una cabeza de bordar, a máquinas schiffli con cientos de agujas, hasta máquinas multi-cabeza de alta velocidad. Evidencias de bordados existen desde el reino de los faraones egipcios, en los escritos de Homero y desde las cruzadas hasta el siglo XX.
Bordado Suizo	(1) Bordado de puntadas de cordón; (2) También se refiere al origen del bordado automatizado en Suiza donde la máquina de bordar schiffli fue desarrollada en los 1800s por Isaak Groobli. La industria del bordado sigue siendo mantenida por el gobierno en Suiza hasta hoy.

Buckram	Material tosco tejido, con una capa de pegamento, usado para estabilizar el material para el bordado. Comúnmente usado en gorras para mantener el panel frontal bien derecho.
Camino	<p>Un camino es cualquier línea o forma que usted diseña usando las herramientas de texto o digitalización. Un camino puede ser abierto teniendo puntos finales, como una línea de zig zag, o puede ser cerrado, teniendo una línea continua, como un rectángulo.</p> <p>Un camino es cualquier línea o forma que diseña usando curvas Bezier. Cualquier forma puede ser un camino. Un camino puede ser abierto o cerrado. Un camino cerrado no tiene comienzo ni fin; por ejemplo un rectángulo es un camino cerrado. Un camino abierto tiene distintos puntos finales; por ejemplo una línea de zig zag es un camino abierto.</p>
Cargar	La transferencia de diseños/datos de una máquina a una computadora o red. La transferencia de diseños/datos de una computadora a Internet.
Chenille	Tipo de bordado en el que una puntada de lazo es formada en la parte superior del material. Usa pesados hilados de lana, algodón o acrílicos que son empujados del lado de atrás del material usando un gancho. También conocido como lazo. Creado por una máquina de bordar que ha sido ajustada para formar este tipo de puntada.
Cinta de Papel	Rollos continuos de papel o cinta de mylar que definen la información de las coordenadas X e Y a través del uso de agujeros perforados. La cinta de papel ha sido actualmente reemplazada completamente por disquetes.
Colorfast	Una propiedad del hilo que le permite retener el color durante el uso y el lavado normal.

Combinar Saltos Un ajuste de Tajima DG/ML by Pulse que ayuda a evitar cortes innecesarios en un diseño. Cuando la máquina de bordar tiene que ir a otra parte del diseño y esa posición es más lejana que 12mm, se usa un saltapunto. Si tres o más saltapuntos son usados, la máquina de bordar activa el mecanismo de corte, al menos que la función de Combinar Saltos esta seleccionada.

Compensación La compensación cambia el ancho de las puntadas para compensar la "elasticidad" del material. Ajustar los parámetros de la compensación es útil si está bordando en tejidos de punto ya que estos materiales tienden a estirarse. Supongamos que haya digitalizado un diseño con un borde de Cordón. Al hacer la muestra le mostrará que hay una separación entre el borde de Cordón y las puntadas de Relleno. Para resolver este problema, aumente la compensación.

Algunas reglas generales

- Las formas circulares tienden a encogerse en los lados y a estirarse en la cima y en la parte inferior durante el bordado. Puede necesitar compensar esto incrementando la compensación tal que su forma circular aparezca ovalada en la pantalla. Cuando borda la forma, debido la elasticidad de la tela, la forma al bordarse crea un círculo perfecto.
- Columnas derechas de puntadas tiran durante el bordado. Para compensar esos tirones, necesita incrementar la compensación.

Conversión de Puntadas a Trazos Función del Software que le permite convertir un archivo de puntadas a un archivo de trazos o cualquier parte de un archivo de puntadas en un archivo con formato de trazos.

Cordón El agregado de cualquier tipo de cordón decorativo redondo. Se puede realizar agregando un dispositivo de cordel a la máquina.

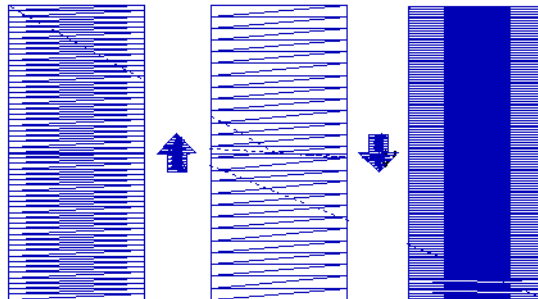
Corte	(1) Operación en el proceso de terminación que consiste en el corte del revés y del frente del bordado, incluyendo puntadas y entretela. (2) Proceso de máquina en el que las cortadoras automáticas se activan y cortan tanto el hilo superior como el inferior. (Vea también <i>Corte automático</i>).
Corte Automático	Un proceso de máquina automático que corta el hilo superior y de bobina cuando es indicado por información almacenada en un archivo de diseño. Esta función es usualmente utilizada antes de un salto o cambio de color. Este proceso elimina la necesidad de un corte manual.
Crochet	Contiene la caja de la bobina en la máquina y juega un rol importante en la formación de las puntadas. Haciendo dos rotaciones completas para cada puntada, hace un lazo al hilo superior en un momento preciso y a una distancia (gap) para formar una puntada.
Cuenta	Vea <i>Líneas y puntos de dirección</i> .
Cupping	El enroscado de dibujos llenos en materiales que están inapropiadamente estabilizados. Ver también <i>Fruncido</i> .
Curvas Bezier	Un método de dibujar formas. En el modo Bezier de Tajima DG/ML by Pulse, puede entrar tanto puntos de rectas como de curvas. Dibuja líneas fijando puntos de ancla y curvas arrastrando las líneas y puntos de dirección.
Denier	Unidad de peso usada para medir el espesor del hilo. Es igual al peso en gramos de 9000 metros de hilo. Los Denier son representados por el peso de las hebras del hilo, una barra y el número de hebras por hilo, 120/2 Den.

Densidad

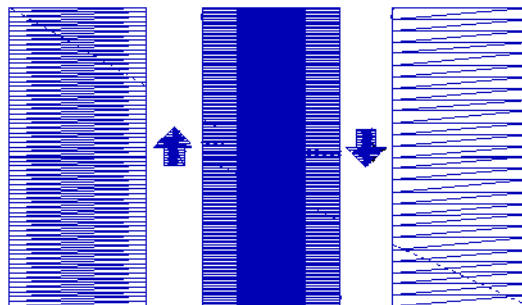
Densidad es el número de puntadas que cubren un área dada. Letras grandes, áreas rellenas grandes y materiales texturizados, generalmente necesitan altas densidades. Al revés es cierto también. Hay dos tipos de sistemas de medidas usados para calcular la densidad: Imperial y Métrico. El sistema Imperial mide la densidad en puntadas por pulgada (ppp). 65 ppp significa 65 puntadas en un área lineal de 1 pulgada. El sistema Métrico mide la densidad en puntos de bordado (pt). Los puntos se refieren a la distancia entre cada hilo.

Para incrementar la densidad en el sistema imperial usted tiene que incrementar el número. En el sistema métrico un número alto de puntos indica una baja densidad. Los siguientes ejemplos muestran que ocurre al incrementar o disminuir la densidad en puntos de bordado y puntadas por pulgada.

Puntos de bordado (pt)



Puntadas por pulgada (ppp)



He aquí dos ejemplos de conversiones de densidad:

Puntos de Bordado a milímetros

1 pt = 0.1mm

Puntos de Bordado a puntadas por pulgada

4 pt = 63.5ppp

Si tiene un relleno de puntadas con una densidad de 63.5 ppp, la distancia entre cada hilo es de 4 pts. Puede ajustar la densidad de acuerdo al material y al tamaño del diseño. Generalmente los materiales más livianos y los diseños más pequeños requieren menos puntadas. (Vea también *Tablas de Conversión de densidad*).

Derechos Reservados

Una forma legal de protección proporcionada a los creadores de "trabajos originales de su propiedad" incluyendo literatura, teatro, música, arte y otros tipos de trabajos intelectuales o artísticos. Está disponible en trabajos publicadas y no publicados.

Descargar

Es la transferencia de diseños o datos desde Internet a la computadora.

Digitalización

Término moderno para picaje reflejando el método informática, convirtiendo originales en una serie de comandos a ser leídos por una computadora en una máquina de bordar. Vea también *Picaje (Punchado)*.

Diseños de Stock

Diseños de bordado genéricos digitalizados que están disponibles a un costo menor que los diseños personalizados digitalizados.

Dispositivos para Fijación

Dispositivos usados para fijar o enmarcar artículos de formas inusuales, como medias o guantes. Comúnmente usado para prendas delicadas, prendas rígidas, aplicaciones difíciles de colocar o para aligerar el proceso de enmarcado y mejorar la producción.

Edición de Puntadas

La función de digitalización que le permite borrar una o más puntadas en un motivo, alargarlas o alterarlas.

Emblema	Diseño bordado con un borde terminado usado como escudo o identificación generalmente pegado a otra prenda. Históricamente un emblema era un escudo de una familia, lema o sugiriendo una lección moral. También se lo conoce como parche.
Entretela	Material tejido o no usado en la parte posterior del elemento o tela que es bordado para proveer soporte y estabilidad. Puede ser puesto en el bastidor con el artículo, o colocado entre la chapa aguja y la prenda colocada en el bastidor. Disponible en varios pesos y en dos tipos básicos: de corte y de arranque.
Escalado	Habilidad para agrandar o reducir un diseño. En formato expandido, el reescalado es limitado a porcentajes del 10-20% debido a que el número de puntadas permanece constante. En formato condensado el reescalado puede ser mayor ya que el número de puntadas y la densidad puede variarse.
Estilo	Vea <i>Receta</i> .
Formato Condensado	Es un método de digitalización en el cual un número proporcional de puntadas se colocan entre puntos definidos después de haber designado una escala. Con una máquina o una computadora que puede leer formatos condensados, la escala, la densidad y el largo de puntadas en un diseño pueden ser cambiados. También se lo menciona como Formato de Trazos.
Formato de Trazos	Formato de disco para guardar y recuperar diseños que le permite cambios globales dentro del diseño (cambios automáticos de densidad, tamaño, ancho de puntada y número de puntadas en una sola operación).
Formato Expandido	Puntadas individuales en un diseño que han sido específicamente digitalizadas y colocadas en el lugar. Generalmente, los diseños digitalizados en este formato no pueden ser agrandados o reducidos más del 10-20% sin distorsión, ya que el número de puntadas permanece constante.

Formato de Archivo Unificado PXF	El formato de archivo PXF contiene trazos y puntadas en un único archivos de diseño. El ícono y los bitmaps importados también están almacenados en este archivo.
Formatos de Máquina	Los formatos de máquina tienen su propio perfil de ajuste que determina como será interpretada la información cuando guarde archivos de diseño en un formato leído por la máquina o envíe archivos a la máquina a través de cables. Cuando usa formatos de máquina, su información de diseño se visualiza adecuadamente en la pantalla y sus diseños serán bordados correctamente en cada máquina de bordado. Puede seleccionar un formato de máquina específico para cada diseño cuando abre o guarda el diseño.
Fruncido	Resultado de que el material haya sido arrugado por las puntadas. Hay muchas causas posibles, incluyendo el bastidor flojo, falta de entretela, tensión incorrecta o aguja despuntada.
Fuentes TrueType®	<p>La diferencia entre textos TrueType® y textos para bordados es que los textos TrueType® son generados a partir de fuentes informáticos comerciales mientras que el texto bordado ha sido digitalizado para la industria del bordado y puede ser adquirido sólo a través de su distribuidor.</p> <p>Algunos de estas fuentes TrueType® se instalan cuando instala Windows®2000/XP. Debido a que se instalan automáticamente, ellas están disponibles para todas las aplicaciones Windows®, incluyendo Tajima DG/ML by Pulse. Puede adquirir fuentes adicionales TrueType® en muchos comercios para software.</p>
Guía de Puntadas	Una serie de puntadas usadas para alinear la colocación de siguientes bordados en situaciones de bastidor distintas, o asistir en la colocación de piezas de material para aplicaciones.
Herramienta de Selección Lazo	La herramienta de selección Lazo está ubicada en la barra de herramientas Edición y en el menú Edición. La herramienta de Lazo le permite seleccionar partes del diseño formando una forma de polígono alrededor de él. Una vez seleccionado los segmentos o

puntadas, los puede editar usando los comandos del menú de acceso rápido. En el modo de Trazos, puede cambiar las propiedades de los segmentos seleccionando Propiedades desde el menú de acceso rápido.

**Herramienta de
Seleccionar
Puntadas**

La herramienta de Seleccionar Puntadas, ubicada en la barra de herramientas de Edición y en el menú Edición, le permite trabajar en Modo de puntadas. Esta herramienta le permite seleccionar y modificar puntadas individuales o grupos de puntadas. Puede seleccionar puntadas haciendo click en una sola puntada o haciendo click y arrastrando para formar una caja alrededor de una parte del diseño. Una vez que seleccionó las puntadas, puede editarlas y agregar comandos usando las opciones del menú de acceso rápido. Para ver el menú de acceso rápido, presione Ctrl+E en su teclado mientras usa la herramienta de Seleccionar Puntadas.

**Herramienta
Seleccionar**

La herramienta Seleccionar esta ubicada en la barra de herramientas Edición y en el menú Edición y le permite trabajar en el modo de trazos. Esta herramienta le permite seleccionar y modificar segmentos individuales o grupos de segmentos de trazos. Puede seleccionar un segmento de trazos haciendo click en el segmento, o haciendo click y arrastrando para diseñar una caja alrededor de una parte del diseño. Una vez que seleccionó segmentos de trazos, puede editarlos y agregar comandos usando el menú de acceso rápido. Para visualizar el menú de acceso rápido presione Ctrl+E en su teclado mientras usa la herramienta de selección.

Hilo

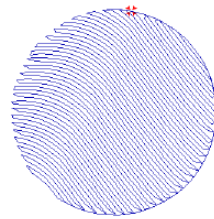
Cordón fino de material natural o sintético hecho de dos o más filamentos enroscados juntos y usados para bordar. Los hilos para máquinas de bordar vienen en rayón, que tienen un resplandor suave; algodón, que tienen un resplandor más mate, pero está disponible en deniers muy finos; poliéster, que son fuertes y colorfast; y metálicos, que tienen mucho lustre y están compuestos de material sintético cubiertos con una capa de metal.

Imágenes Bitmap	Los programas de Pintura y edición de imagen como Corel Photo-Paint y Adobe PhotoShop generan imágenes bitmap, también llamadas imágenes rasterizadas. Cada pixel en una imagen bitmap tiene asignado una ubicación y un color específicos. Las imágenes bitmap reproducen las sombras encontradas en imágenes de tonos continuos como las fotografías. Las imágenes bitmap dependen de la resolución. Representan un número fijo de pixels, por ende, pueden perder detalle y parecer irregulares si son ampliadas a pantalla completa.
Imágenes de Vectores	Las imágenes de vectores son imágenes creadas por programas como Adobe Illustrator (*.ai), CorelDRAW (*.cdr, *.cmx), y AutoCAD (*.dxf). Las imágenes de vectores se refieren también a gráficos basados en líneas u objetos. Las imágenes de vectores están definidas por ecuaciones matemáticas y, como resultado, pueden ser escaladas a cualquier tamaño manteniendo sus contornos y detalles.
Jacquard	Joseph M. Jacquard inventó el telar Jacquard, que es usa una tarjeta de bordado para guiar al telar para tejer un motivo en color. Este proceso fue luego aplicado para digitalizar Jacquard de 64mm para máquinas de bordado automáticas.
Línea de Base	Línea en la que se apoyan los segmentos de texto.
Líneas de Dirección y Puntos	Cuando está creando segmentos curvos y selecciona un punto de ancla, el punto de ancla tiene una o dos líneas como extensión del punto. Estas líneas se llaman direcciones. Los puntos al final de las líneas de dirección son llamados puntos de dirección. Las posiciones de las líneas de dirección y los puntos determinan el tamaño y la forma de un segmento curvo. Usted puede cambiar la forma de un segmento curvo moviendo las líneas y los puntos de dirección. El ángulo de cada dirección determina el gradiente de la curva. La longitud de cada dirección determina la altura o la profundidad de la curva.

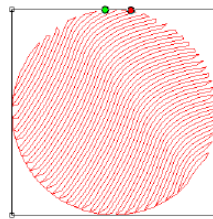
Cuentas de Inicio y Fin

Las cuentas de inicio son cuentas verdes ● que indican la ubicación de la primer puntada del segmento. Esta será la primer puntada que será bordada. Las cuentas de Fin son cuentas rojas ▲ que indican la ubicación de la última puntada del segmento. Esta será la última puntada que será bordada.

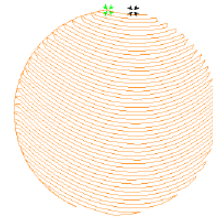
Si las cuentas de Inicio y Fin están puestas correctamente el bordado será bordado con mayor eficacia. No obstante usted puede colocar sus cuentas de Inicio y Fin cerca una de la otra y hasta encimadas. Las cuentas de Inicio y Fin de un segmento también pueden estar cercanas al punto de Salida ✚✚ del segmento previo y el punto de Entrada ✚✚ del siguiente segmento para eliminar la necesidad de un corte extra.



Punto de salida del segmento previo



Cuentas Inicio y Fin del segmento seleccionado



Punto de Entrada del siguiente segmento


Estos tres segmentos serán bordados en una fila. Observe el posicionamiento de todas las cuentas.

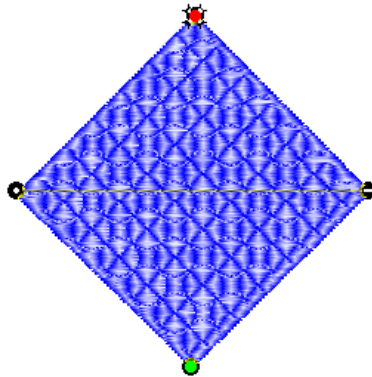
Cuentas de Líneas y Angulos

Las Líneas de ángulos tienen tres partes: la cuenta punto, la cuenta guión, y la línea que une las cuentas. Una cuenta de línea de ángulo es una cuenta negra con un punto o un signo menos dentro de ella. Cuando usted coloca una cuenta de línea de ángulo, la primera es ● y la segunda es ●.

Estas cuentas determinan el ángulo de las puntadas en el segmento. Usted **debe** colocar todas las cuentas de líneas de ángulo en la misma dirección.

Por consiguiente, si usted comenzó colocando las cuentas de línea de ángulo desde la izquierda a la derecha, necesitará continuar colocándolas a través del segmento.

Puede añadir líneas de ángulo adicionales usando Agregar Líneas de Angulo  en la barra de Herramientas de Edición o en la carpeta de Edición del Gabinete de herramientas. O, puede borrar las líneas existentes de ángulos haciendo click derecho en las cuentas de líneas de ángulo y seleccionar Suprimir.



Las cuentas de la línea de ángulo en un segmento de relleno complejo.

- Logo** Nombre corto para logotipo. El nombre, símbolo o marca registrada de una compañía u organización.

- Looping** Hilos sobrantes en la superficie de los diseños bordados. La causa más común es la tensión del hilo superior demasiado floja.

- Marca de Fábrica** Cualquier palabra, símbolo o dispositivo usado para distinguir géneros e indicar el origen de los mismos. Una marca de fábrica registrada y visible en el producto protege al fabricante de otros productos similares producidos fraudulentamente copiando al original.

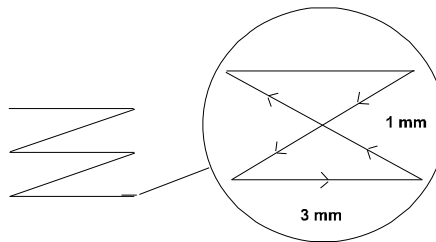
Marcas de Bastidor	Marcas temporarias que permanecen en el material después que el bastidor es removido. También se conocen como Anillos de Bastidor. Estas marcas pueden ser típicamente removidas usando vapor o spray Magic Sizing.
Marco	Dispositivo de sostén para insertar los materiales debajo del cabezal de una bordadora en las aplicaciones del bordado. Puede necesitar una cantidad de accesorios para mantener la estabilidad durante el proceso de bordado, como pinzas, dispositivos de vacío, imanes o espirales. Vea también <i>Bastidor</i> .
Material Frontal	Material colocado en bastidor o colocado arriba de los artículos a ser bordados que tienen una superficie o textura definida tales como corduroy o piel de oso. El material frontal compacta el relieve del material y mantiene las puntadas arriba de él. Incluye una variedad de materiales tales como plásticos, capa soluble al agua y telas de tejido abierto que están tratadas químicamente para desintegrarse al calor.
Máquina de Brazo Cilíndrico	Una máquina con una estructura tal que hace posible bordar artículos curvos o de formas irregulares, tal como gorras, mangas y piernas de pantalones en prendas terminadas.
Máquina Puente	Tipo de máquina de bordar con cabezales suspendidas desde un puente o brazo, permitiéndole al pantógrafo un rango de movimiento más amplio de adelante hacia atrás (eje x) en la mesa de la máquina.
Máquina Tubular	Vea <i>Máquina de brazo cilíndrico</i> .
Mezcla de Hilos	Vea <i>Puntada Interlock</i> .
Mitre	Angulo creado cuando dos objetos encuentran una esquina.
Monograma	Diseño de bordado compuesto de una o más letras, usualmente iniciales de un nombre.

Nido de Pájaro	Acumulación de hilo entre la prenda y la chapa aguja, formando lo que se llama un nido de pájaro. La formación del nido de pájaro impide el libre movimiento de las prendas y puede ser causado por: tensión inadecuada del hilo superior al agujero de la chapa aguja; el hilo superior no circula bien a través de la leva superior; el hilo superior no sigue el camino correcto; o las prendas están arrugadas.
Pantógrafo	Dispositivo de sostén para los marcos y las cintas de los marcos que controla el movimiento de los materiales a bordar en las direcciones X e Y, creando sus diseños de bordado mientras las agujas permanecen en el mismo lugar.
Paradigma MultiVista	El Paradigma MultiVista incluye todos los métodos para ver diseños. Dependiendo del nivel de sus sistema puede tener una o más de las diferentes vistas disponibles: Vista principal mejorada, Vista global, Vista de secuencia y Vista 3D. Puede tener todas las vista abiertas en Tajima DG/ML by Pulse al mismo tiempo.
Perforación	Un proceso de producción en el que una punta afilada o láser perfora o taladra la tela. Esto es seguido de puntadas insertadas alrededor de la abertura para encerrar los bordes desaparejos, dejando un agujero bordeado.
Picaje	Conversión de un original en una serie de comandos para ser leídos en la computadora de una máquina de bordar. Derivado de un método antiguo donde la máquina de bordar con cinta de papel o jacquards estaban perforadas con agujeros que representaban puntadas.
Pitch	Angulo de inclinación o ángulo de las puntadas en relación a una línea de base.
Plancha de Fijación	Dispositivo usado para fundir artículos por calor, como aplicaciones, emblemas y textos al material. También llamado Plancha de aplicación.

Porcentaje de Compensación	La compensación puede expresarse como un porcentaje. Por ejemplo, si ajusta la compensación al 110%, las puntadas bordarán de un lado al otro un total de 10% más largo que si no fuera configurada la compensación. Puede introducir también un rango máximo de compensación.
PPM	Puntadas por minuto. Sistema usado para medir la velocidad de bordado de una máquina de bordar.
PPP	Puntadas por pulgada. La medida imperial para la densidad de las puntadas.
Prensatela	Leva mecánica en forma de L con una apertura grande en la base a través de la cual la aguja debe pasar mientras borda. Por cada penetración e aguja, el prensatela baja y empuja el material contra la tabla de la máquina, haciendo un soporte para permitir la penetración de la aguja. Después que las agujas vuelven a lavantarse, el prensatela también se levanta permitiéndole al pantógrafo mover la prenda al próximo punto de bordado.
Procesador de Trazos	<p>Use el procesador de trazos para modificar diseños ajustando sus números de puntadas y otros parámetros. El procesador de trazos le permite ajustar el número de puntadas a un número deseado (absoluto o porcentual) y Tajima DG/ML by Pulse automáticamente ajustará los valores de los parámetros tales como densidad de cordón, densidad de Tatami, largo de la puntada de relleno, largo de la puntada de pespunte, densidad del relleno y densidad de soporte.</p> <p>Hay dos maneras de procesar diseño. En el modo standard los valores de todos los parámetros se modifican en la misma proporción. En el modo avanzado, el sistema modifica cada valor de ajuste en diferente porcentaje en un esfuerzo para mantener la calidad global de las puntadas tan cerca del diseño original como sea posible.</p>

Puntada Blatt	Término Schiffli que significa la carga de más hilo, por consiguiente produciendo una puntada larga zig zag con hilos colocados muy cerca. Adaptado para uso en multi-cabezas: Vea también <i>Puntada Cordón</i> .
Puntada Ceeding	Vea también <i>Puntada de Relleno</i> (usadas indistintamente).
Puntada Corta	Una técnica de digitalización donde usted coloca puntadas cortas a lo largo de un perímetro exterior de una curva o a un ángulo de 45 grados para balancear la densidad externa e interna en una puntada de cordón, para evitar puntadas espesantes innecesarias.
Puntada de Cadena	(1) Puntada que se ve como un enlace de cadena. Una puntada plana creada en una máquina de chenille usada usualmente como contorno para definir áreas de musgo (lazo); (2) también usado para definir puntada chevron usada en bordado standard.
Puntada de Camino	Vea <i>Puntada de Pespunte</i> .
Puntada de Columna	Compuesta por puntadas de zig zag colocadas muy cerca. Muy usado para bordes. Vea también <i>Puntadas Cordón</i> .
Puntada de Cordón	Formada por puntadas cercanas de zig zag. Pueden ser situadas a un ángulo con variación del largo de puntada. Adaptada de la puntada blatt usada en bordado schiffli. Ver también <i>Puntada Blatt</i> . También conocida como puntada de columna.
Puntada de Pespunte	Consiste de una puntada entre dos puntos. Usada para contornos y detalles finos. También conocida como puntada de camino. Hay varias formas de puntadas de pespunte, como la Judia, la media Judia, dos pasadas y programada.

Puntada de Relleno	Una serie de puntadas de relleno generalmente usadas para cubrir áreas grandes. Diferentes motivos de rellenos pueden ser creados alterando el ángulo, la longitud y al repetir la secuencia de las puntadas.
Puntada Interlock	Dos o más filas de puntadas de cordón sobrepuestas. El punto de sobreposición puede ser derecho o curvo. También conocido como mezcla de hilos o puntada irregular.
Puntada Judia	Tres puntadas ubicadas atrás y adelante entre dos puntos. Frecuentemente usadas para contornos, ya que elimina la necesidad de digitalizar repetidamente un contorno de puntadas pespunte de una pasada.
Puntada Manual	Puntadas usadas en procesos automáticos de digitalización para ubicar puntadas manualmente una por una.
Puntada Steil	<i>Vea Puntada de Columna.</i>
Puntada Zig Zag	Una verdadera puntada zig-zag es generada en una máquina de bordar de zig zag y es creada por el movimiento de la aguja de izquierda a derecha o en dirección X mientras el pantógrafo mueve la tela y crea el diseño. En las máquinas de bordar modernas comerciales, una puntada zig zag es una puntada de cordón con muy baja densidad que se ve como una Z.
Puntadas de Amarre	(1) La puntada es formada por tres o cuatro puntadas consecutivas de un movimiento de por lo menos diez puntos. Deberá ser usada al final de todas las columnas, rellenos o elementos donde se hará un corte, como cambio de color o final del diseño. Puede ser bordado en triángulo o en línea recta. (2) La puntada de amarre también es el nombre del tipo de puntada formada por el crochet y las agujas de máquina de bordar hogareñas así como también las máquinas de bordar industriales.

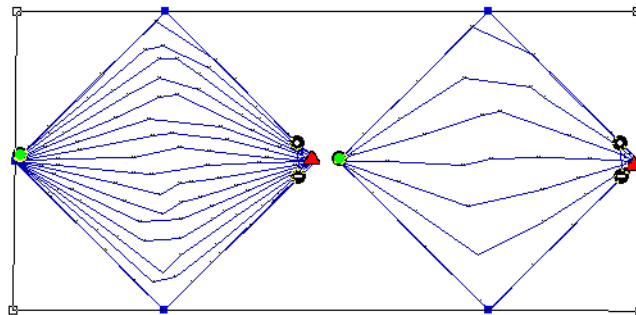


Puntadas de Soporte	Puntadas colocadas antes que otros elementos del diseño para ayudar a estabilizar materiales elásticos y sujetar relieves en materiales como corduroy, para que los detalles del diseño no se pierdan. También pueden ser usadas para crear efectos en el bordado como áreas levantadas, planas o coronas, dependiendo como son colocadas. Usando soporte puede crear el efecto de un bordado de aspecto rico.
Punto Cruz	Dos puntadas que se cruzan en el centro para formar una X.
Puntos	Unidad de densidad de puntadas. 10 puntos equivalen a 1mm.
Puntos de Ancla	Un punto de ancla es un punto fijo usado cuando rota, escala o espeja un diseño. Cuando use herramientas de Digitalización, usted puede colocar puntos de ancla en cualquier lugar a lo largo de un camino. También puede arrastrar un punto de ancla para cambiar la forma del camino. Los puntos de dirección de cada ancla serán mostradas solo cuando el ancla esté seleccionada, lo que le permitirá más claridad de diseños, especialmente diseños complicados con muchos puntos de trazos. Cuanto más grande es el número de puntos de ancla más perfecto es el control que puede tener sobre la forma del camino. El primero y el último punto de ancla en un camino son llamados puntos extremos.
Quemadura de Bastidor	Marcas permanentes que quedan en el material después que el bastidor es removido. A diferencia de las marcas de bastidor, las quemaduras de bastidor no pueden ser eliminadas. Es el resultado de fibras rotas por causa de un bastidor demasiado apretado.

Receta	Una colección de parámetros de bordado asignados para materiales específicos.
Registro	El registro correcto se logra cuando las puntadas y los elementos del diseño están alineados correctamente.
Relleno Complejo	Una función de digitalización que permite áreas vacías que sean asignadas como tal cuando se hace el mapeo de los puntos de contorno, permitiendo la digitalización del relleno sin tener que seleccionarlo.
RGB	Sistema para representar colores en un monitor color por mezcla de luz roja, verde y azul.
Saltapunto	Movimiento del pantógrafo sin penetración de aguja, comúnmente usado para ir de un punto a otro en el diseño.
Sangrado	El sangrado ocurre cuando las puntadas caen entre las fibras de la tela y "sangran" el material, resultando en la pérdida de un contorno quebrado para el diseño.
Sangrado de Puntada	Vea <i>Sangrado</i> .
Schiffli	Tipo de máquina usado para bordar telas por metro, como encajes difíciles, escudos y aplicaciones. Desarrollada en Suiza en los 1800s, schiffli significa "pequeño bote", que se refiere a la lanzadera en forma de barco usada en la máquina. Algunas máquinas schiffli pesan 10 toneladas y tienen cientos de agujas. Los materiales son expandidos verticalmente, como una pared, a diferencia de la tabla horizontal que se usa en una multi-cabeza.
Segmento	Una pieza única de un diseño que es creada de una sola vez. Un segmento tiene muchas propiedades tales como tamaño, color, secuencia en diseños, tipo de puntadas y valores, incluyendo instrucciones de bordado.

Sobre Los Sobres son cajas con asas que permiten cambiar la forma del texto o segmento.

Soporte de Contorno El soporte de contorno, algunas veces llamado soporte de línea de borde, coloca una línea de soporte alrededor del borde de la forma. Use el ajuste Intercalar distancia para ajustar la distancia del soporte al borde de la forma.



Soporte Perpendicular

El soporte Perpendicular coloca puntadas de soporte perpendiculares al bordado superior. El Perpendicular es como el soporte paralelo, pero el soporte es colocado verticalmente.

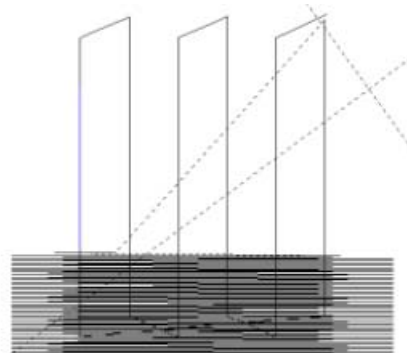


Tabla de Hilos

Una colección de colores de hilos para una marca particular de hilos.

**Tablas de
 Conversión de
 Densidad**

Puntadas por pulgada (PPP) a Puntos de Bordado (PT)

PPP	PT	PPP	PT	PPP	PT	PPP	PT
20	12.7	37	6.9	54	4.7	70	3.6
21	12.1	38	6.7	55	4.6	71	3.6
22	11.5	39	6.5	56	4.5	72	3.5
23	11	40	6.4	57	4.5	73	3.5
24	10.6	41	6.2	58	4.4	74	3.4
25	10.2	42	6.0	59	4.3	75	3.4
26	9.8	43	5.9	60	4.2	76	3.3
27	9.4	44	5.8	61	4.2	77	3.3
28	9.1	45	5.6	62	4.1	78	3.3
29	8.8	46	5.5	63	4	79	3.2
30	8.5	47	5.4	64	3.9	80	3.2
32	7.9	49	5.2	65	3.9	81	3.1
33	7	50	5.1	66	3.8	82	3.1

Pulgadas (P) a Puntos de Bordado (PT)

P	PT	P	PT	P	PT	P	PT
.10	25	.20	50	.30	76	.40	101
.11	27	.21	53	.31	78	.41	104
.12	30	.22	65	.32	81	.42	106
.13	33	.23	56	.33	83	.43	109
.14	35	.24	60	.34	86	.44	111
.15	38	.25	63	.35	83	.45	114
.16	40	.26	66	.36	91	.46	116
.17	43	.27	68	.37	93	.47	119
.18	45	.28	71	.38	96	.48	121
.19	48	.29	73	.39	99	.49	214

**Tablero para
 Bastidores**

Dispositivo que ayuda en la colocación de las prendas o los artículos para el bordado, para colocar artículos de múltiples capas o para colocar bastidores uniformemente en múltiples artículos.

Tatami

Otro término usado para describir puntadas de relleno. (Vea también *Puntadas de Relleno*).

Tela de Agarre	Letras o números, cortadas de poliéster o material de tela de rayón, usados comúnmente para equipos deportivos y organizaciones. Tienen un adhesivo para fijarlos en su lugar mientras los bordes son cosidos con puntadas zig zag para fijarlos a la prenda.
Tensión	Tensión del hilo cuando forma puntadas. Tanto la tensión del hilo superior como del hilo de bobina necesitan ser ajustadas. La tensión del hilo apropiada se logra cuando aproximadamente 1/3 del hilo mostrado en el revés del material en una columna es hilo de bobina.
Terminación	Procesos realizados después de la terminación del bordado. Incluye cortar los hilos sobrantes, cortar o arrancar el exceso de entretela, remover el material frontal, limpiar cualquier mancha, planchado si es necesario y empaquetamiento para vender o despachar.
Test Fox	Método de testeo de la tensión del hilo y la validez del cronometraje del tiempo. Borda la palabra FOX en letras de cordón de 1 pulgada con cada aguja, después examine el revés de la tela para las puntadas omitidas y el porcentaje correcto de balance entre el hilo superior y la bobina de hilo. El balance correcto se considera 1/3 de la bobina a 2/3 del hilo superior. Estas letras se usan porque requieren el movimiento del pantógrafo en todas las direcciones, de esta manera se descubren las diferencias de timing.
Test H	Un test de la tensión del hilo en el cual una letra H de 1 pulgada es bordada por cada barra aguja. El lado del revés del bordado terminado debería mostrar un porcentaje de 2/3 de hilo superior a 1/3 de hilo de bobina.
Test I	Un test de la tensión del hilo en el cual una letra I mayúscula de 1 pulgada es bordada en cada uno de los hilos disponibles en la máquina, después del cual todas son comparadas para una tensión consistente y correcta.

Texto	Bordado usando letras o palabras. El texto, comúnmente llamado "texto de teclado" puede ser creado con el software que le permite variar el tipo de letra, tamaño, densidad y otras características.
Timing	Relación entre el gancho y la aguja de una máquina de bordar. Para formar una puntada, el gancho y el lazo formado por el hilo superior deben encontrarse en un momento preciso o puede ocurrir una formación inadecuada de la puntada, corte de hilo, omisión de puntadas o ruptura de aguja.
Tipo de Archivo	La caja de tipos de Archivos es una lista de tipos de archivos que están disponibles. Los tipos de archivos corrientes y sus extensiones se visualizan en esta lista. Usted puede abrir solamente los tipos seleccionados en la lista de tipos de Archivos.
Topping	<i>Vea Material Frontal.</i>
Unidad de Disco	La unidad de disco es la parte de la computadora que maneja un disco para buscar y guardar información. Las computadoras personales tienen usualmente un disco duro llamado C y dos unidades de discos llamados A y B. La unidad de CD-ROM es usualmente llamada D.
Ventana de Diseño	La ventana de diseño unificada abarca tanto los trazos como las puntadas en los archivos abiertos de diseños.
Verificación	Muestra bordada de un nuevo diseño de bordado para asegurarse que el motivo es correcto.
Vista 3D	Parte del Paradigma Multivista es la vista 3D. Esta vista permite una vista realista de las puntadas, preprogramadas en un fondo de tela con vista 3D. Puede también crear su propio fondo de tela con vista 3D. <i>Vea también Paradigma Multivista.</i> Use la herramienta de Mostrar Puntadas 3D para ver puntadas en 3D directamente en la

ventana del diseño. Viendo puntadas en 3D permite una vista realista de sus puntadas dándole una mejor idea de como lucirán sus puntadas.

Vista Principal Mejorada

La Vista Principal Mejorada provee una vista gráfica del diseño que puede ser vista con zoom u oscurecida permitiéndole examinar los detalles del diseño. La Vista Principal Mejorada le permite visualizar bastidores y ver puntadas usando Mostrar puntadas o usando la Vista 3D. La Vista Principal Mejorada le permite resaltar particularidades en puntadas, navegar a través de las puntadas de un diseño, y usar el marcador de la dirección de las puntadas para mostrar la dirección del hilo.

Índice

A

- Abriendo base de datos Librarian (Librarian) 506
- Abriendo diseños 86, 87, 517, 540, 542
- Abriendo Tajima DG/ML by Pulse 37
- Abrir por ícono 87
- Acercando segmentos 386
- Activar Labrado 196
- Adjustes Corte Láser 612, 614
- Adjustes Relleno Láser 613
- Adobe Illustrator 426
- Agregando colores de hilos personalizados 118
- Agregando diseños a su Vista de Favoritos (Librarian) 525
- Agregando fuentes personalizadas 328
- Agregando grupos (Librarian) 510
- Agregando información a un diseño 521
- Agregando líneas de guía 102
- Agregando múltiples tipos de puntada 438
- Agregando olas 499
- Agregando puntadas hilván 271
- Agrupando puntadas 339
- Ajustando espacio entre letras 219
- Ajustando espacio entre líneas 217
- Ajustando largo de puntada 248
- Ajustando largo de puntada Pespunte 240
- Ajustando puntadas 247, 248, 266
- Ajustando puntadas de fijación 218
- Ajustando texto 221
- Ajuste ángulo Steil (Steil) 245
- Ajuste autoGirar 248
- Ajuste autogirar 473
- Ajuste bordado a mano (esquina personalizada) 473
- Ajuste cóncavo (Efecto satín) 243
- Ajuste convexo (Efecto satín) 243
- Ajuste desplazamiento motivos (Relleno programado) 269
- Ajuste desplazamiento repetición 240
- Ajuste distancia (Esquina) 248
- Ajuste Distancia de desplazamiento (Efectos de Texto) 221
- Ajuste espaciado horizontal (Mosaico labrado) 255
- Ajuste estándar (Esquina personalizada) 473
- Ajuste estilo pespunte (Pespunte) 238, 463, 464
- Ajuste forma esquina (Esquina) 473
- Ajuste ingleteado (Esquina) 473
- Ajuste Limpieza automática de puntadas (Generación de puntadas) 357
- Ajuste perfil de densidad (Efecto satín) 243
- Ajuste perpendicular (Soporte) 282
- Ajuste Porcentaje de compensación 651
- Ajuste Prevista de Icono 87
- Ajuste Repetición aleatoria 240
- Ajuste Repetir cordón 231
- Ajuste Repetir pespunte 240
- Ajuste Secuencia de bordar (Texto) 206
- Ajuste Soporte perpendicular (Soporte) 656
- Ajustes de digitalización de ola 502
- Ajustes de E-puntadas 479, 480
- Ajustes de generación de puntadas 158
- Ajustes de hojas de trabajo
 - Ajustes de Impresión 99, 106
- Ajustes de imagen (Ajustes de Impresión) 99
- Ajustes de la página de propiedades de Entorno 52
- Ajustes de motivos de relleno de ola 499
- Ajustes de patrón de relleno de ola 504
- Ajustes de repetición de desplazamiento 264
- Ajustes de repetición de pespunte 264
- Ajustes de repetición de tiro 264
- Ajustes de tela 94
- Ajustes de velocidad de dibujo 141
- Ajustes del usuario 56, 57, 58, 62, 99, 104, 158
 - Ajustes de Impresión 99
 - Entorno 57
 - Generación de puntadas 158

Salida a máquina de bordar 158
 Texto 56
 Trazando 102
 ubicación Archivo 62
 Ajustes E-puntadas 273, 274
 Ajustes predeterminados 299–307
 Aplicando 304–305
 Aplicando no ajustes predeterminados 305
 Asignando ajustes predeterminados 302–303
 Cambiando ajustes 306
 Creando 300
 Eliminando 307
 Removiendo ajustes predetrminados asignados 304
 Alineando segmentos 363
 Ancho de puntadas Steil 245
 Angulo del raster 613
 Ángulos de 15° 193, 405
 Aplicación 181, 207, 270, 273
 Aplicando comando de forma 210
 Aplicando efectos dentados 241, 246
 Aplicando esquinas personalizadas 473
 Aplicando lentejuelas 575
 Aplicando motivos 488, 491
 Aplicando puntadas de fijación 294
 Aplicando sobres 365
 Aplicando tipos de puntada 438
 Archivo Láser de SEIT 605, 606
 Archivos de información de color 527
 Archivos de información de color (Librarian) 529
 Archivos Tajima Chenille(*.CC0) 590
 Archivos trazos 136
 viendo puntadas 136
 Archivos vectoriales 84
 Área de trabajo 52
 Área de trabajo del diseño 52, 57, 185, 335
 Arte 424, 542, 543
 importar archivos de vectores 419, 425
 importar fuentes TrueType 424
 Asas 135, 184, 185, 216, 413, 635, 636, 649, 656
 Asistente de Entrada/Salida 164, 175
 Asistente de Salida 169
 Asistente Entrada/Salida 161
 Asistente Mover y Copiar 313

Asistentes 169, 313
 Salida 169
 Atributos de diseño (librarian) 528
 Atributos, diseño (librarian) 528
 Aumentando la vista 127
 Autodesbaratar 417
 Ayuda en línea 620
 Guardando sus temas favoritos 623
 Imprimir Temas 624
 Ayuda en línea para Fuentes 620
 Ayuda en línea para Rellenos 620, 623

B

Barra de herramientas 52
 Base de datos (Librarian) 507, 514, 524, 535
 Base de datos de conocimiento 621
 Base de datos Librarian (Librarian) 507, 514, 524, 535
 Bastidores 62, 142, 637, 657, 660
 Bitmap Láser 605
 Bitmaps de Láser 609
 Bordes aplicación 271, 276
 Bordes Relleno 207
 Borrando Formatos de máquina 68
 Botón Mostrar rejilla 137
 Botón Puntadas 3D 138
 Botón Visualización de puntadas 3D 138
 Botón Visualizar cuentas 135
 Botón Visualizar puntadas 136
 Buscando diseños 514
 Buscando diseños (Librarian) 537
 Buscando hilos en una carta de hilos 111

C

Caja de ajustes de e-mail (Librarian) 544
 Calador 73
 Ajustes para formatos de máquina 74
 Cambiando colores de hilos 116
 Cambiando el origen de la regla 103
 Cambiando formas de texto 210
 Cambiando la distancia desde el borde 282
 Cambiando los colores de fondo 126
 Cambiando motivos 255, 267, 269
 Cambiando orden de bordado 439

- Cambiando propiedades de puntos de ancla 411
- Cambiando propiedades del diseño 97
- Cambiando segmentos Steil 246
- Cambiando tablas de hilos 119
- Cambio de color 70, 71, 193, 278
- Cambios de color 116
- Cambios de colores 193
- Camino Musgo 599
- Capas 336, 389, 392, 657
- Caracteres especiales (Librarian) 519, 539
- Cargando cartas de hilos 111
- Cargando imágenes 444
- Cargar cantidad grande 530, 545
- Carpeta Diseños 55
- Catálogos de Diseños 451–452
- Catálogos HTML 451–452
- Cerrando diseños 87, 508
- Cerrando la base de datos Librarian 507
- Cerrando segmentos abiertos 379
- Cerrando Tajima DG/ML by Pulse 37
- Chenille
 - archivos Tajima Chenille (*.CC0) 590
 - Cadena 598
 - Red Chenille 591, 596
- Cinta de Dibujo 80, 81
 - Ajuste modo 55, 80
 - ajuste Modo 81
 - Control de barra de desplazamiento 80, 81
 - Mostrando y ocultando 54
 - Personalizando 55
 - Simulador de Bordado 80
- Cinta de dibujo
 - Control 141
- Cinta, herramientas (modo Clásico) 79
- Cinta, ocultando 60
- Color de fondo de la ventana 126
- Color de Lentejuela 584
- Colores de hilo 118
 - personalizados 118
- Colores de hilos
 - cambiando 116
- Columnas 477
- Comando Activar Función especial 356
- Comando Agregar a Favoritos (Librarian) 525
- Comando Agrupar 339
- Comando Alinear 363
- Comando Aplicar sobre 365
- Comando Caída Lentejuela 352, 353
- Comando Cambio 352, 353, 369
- Comando Cargar 444
- Comando Cargar cantidad grande 529
- Comando Cargar cantidad grande (Librarian) 529, 545
- Comando Convertir a Cúspide 411
- Comando Convertir a Recto 411
- Comando Convertir a Simétrico 411
- Comando Convertir a Suave 411
- Comando Convertir Letras a Segmentos 189
- Comando Copiado Especial 383
- Comando Corte 352
- Comando Desagrupar 339
- Comando Duplicar 381
- Comando Eliminar 448
- Comando Fin/Rebobinar 352
- Comando Girar Grupo 347
- Comando Guardar 92
- Comando Guardar como puntada de fijación 461
- Comando Iluminar excepciones de puntada 102
- Comando Imprimir (Librarian) 524
- Comando Inicio Lentejuela 352, 353
- Comando Láser Apagado 352, 353
- Comando Láser Encendido 352, 353
- Comando Lento 352
- Comando Mover Especial 385
- Comando Mover Grupo 343
- Comando Normal 352
- Comando Parada 352
- Comando Promedio Anclas 410
- Comando Quitar todas las líneas de guía 103
- Comando Rápido 352
- Comando Redimensionar 375
- Comando Redimensionar Grupo 345
- Comando Reflejar Grupo 340
- Comando Reflejo 374
- Comando Salto 352
- Comando Vista 3D 106, 128
- Comando Visualiza grupo activo 136
- Comandos 134
- Comandos de máquina 293
- Comandos del teclado 571
- Comandos Saurer 588
- Comandos Schiffi 588

- Combinando diseños 223
- Combinando imágenes 448
- Combinando Segmentos de Láser 613
- Combinar colores 367
- Combinar colores de hilos 367
- Combinar diseños 315
- Comodines 87, 519, 539
- Compensación 639
- Conectando cables 29
- Conectando columnas 477, 496
- Conectando en Red múltiples máquinas 31
- Conectando múltiples segmentos de dibujo 436–437
- Conectando su máquina Láser de SEIT 604
- Conexiones de máquinas 32
- Configurando alto de texto 216
- Configurando densidad 252
- Configurando justificación 217
- Configurando los ajustes de excepciones de puntadas 102
- Consejos para digitalizar 457
- Construyendo Imágenes y Catálogos de Diseños HTML 451–452
- Control de barra de desplazamiento 80, 81
- Control de velocidad, dibujando 141
- Conversión de puntadas a trazos (STO) 315
- Conversor TTF (fuentes TrueType®) 196
- Convertir 80
- Convertir puntadas a trazos 88
- Convertir puntadas combinadas a trazos 315
- Convirtiendo puntadas 366
- Convirtiendo segmentos de puntadas en segmentos de arte 357
- Convirtiendo texto a segmentos 189
- CorelDRAW 426, 427
- Cortando material 355, 369
- Corte Láser 605
- Creador de Fuentes 297, 328
 - Cargar en masa archivos POF 329
 - Reajustar Zoom 329
 - Zoom Más 329
 - Zoom Menos 329
- Creando bordados por fotografías 442
- Creando efectos de densidad 243
- Creando efectos dentados 241, 246
- Creando formas 421
- Creando Formatos de máquina 68
- Creando líneas 192, 193, 403, 405
- Creando motivos de relleno de ola 499
- Creando motivos de relleno estándar 475
- Creando motivos de relleno programados 487
- Creando motivos Programados 268
- Creando nuevos diseños 86
- Creando pespuntos 463
- Creando puntadas 461, 462, 463, 464, 471
 - puntadas cordón 467, 471
 - puntadas de relleno 471
 - puntadas relleno 467
 - puntadas Steil 471
 - Punto de cruz 484
- Creando puntadas Cordón 467, 468, 471
- Creando puntadas de fijación personalizadas 461
- Creando puntadas Dos pasadas 464
- Creando puntadas manuales 463
- Creando ramas 495, 496, 497
- Creando rellenos 488, 491, 492
 - Región labrada 492
 - Rellenos labrados 491
 - Rellenos programados 488
- Creando segmentos de Corte Láser 606
- Creando texto 184–??, 184–187, ??–189, 196
 - texto curvo 184
 - texto en arco 186
 - texto en círculo 187
 - texto vertical 185
- Creating templates 307
- Criterio de búsqueda 514, 536
- Cuentas 79, 135, 136, 187
 - cuentas de esquinas 413
 - cuentas de fin 136, 413
 - cuentas de inicio 136
 - cuentas de línea de ángulo 136
 - cuentas esquinas personalizadas 136
- Cuentas de esquinas 413
- Cuentas de Inicio 413
- Cuentas de Inicio y de Fin 647
- Cuentas de línea de ángulo 413, 647
- Cuentas de líneas de angulo 416
- Cuentas de líneas de ángulo 416
- Curvas 192, 403, 412
- Curvas Bezier 402

D

Definiendo unidades de las reglas 103
 Densidad 231
 Densidad graduada 243
 Desagrupando puntadas 339
 Desbaratar 432
 Desplazando texto 221
 Diálogo AutoCombinar Color 367
 ajuste Colores de hilos 367
 ajuste Perfil de Densidad 367
 Diálogo Autocombinar color 494
 Diálogo de Opciones de imagen JPG 449, 450, 516
 Ajuste Guardar 258
 Diálogo motivo labrado
 ajuste cargar 258
 ajuste Tamaño marco horizontal 258
 ajuste Tamaño marco vertical 258
 ajuste vista previa 258
 Ajuste Cantidad de desplazamientos 475, 476
 Ajuste cantidad de desplazamientos 249
 Ajuste Cantidad de líneas visibles 475, 476
 Ajuste cantidad de líneas visibles 249
 Ajuste Largo puntada 475, 476
 Ajuste largo puntada 249
 Ajuste Porcentaje 475, 476
 Ajuste porcentaje 249
 Diálogo motivos estándar 475, 476
 Diámetro de Costura 583
 Dibujando curvas 192, 403
 Dibujando formas 421, 423
 Dibujando líneas 193, 405
 Dibujar cuadrados 423
 Dibujar rectángulos 423
 Digitalización en pantalla 448, 449, 457
 Digitalización para máquinas Saurer/Schiffli 589
 Digitalizando lentejuelas 575
 Digitizing for saurer/schiffli 589
 Dimensiones 528
 Disco de bordado 161, 163, 166, 169, 174
 Disco duro 165
 Disminución lineal (Perfil densidad) 243
 Dispositivo 47, 48, 49
 Dispositivo de seguridad 26
 Distancia del raster 609, 613

Distancia entre puntos de ancla 410
 Distancia marco afuera 271
 Dividiendo arte 378, 432
 Dividiendo segmentos de camino 432
 Dos Paradas (comando de máquina) 352
 DXF 181

E

Edición visual de texto 195
 Editando motivos de relleno estándar 250, 476
 Editando motivos programados 269
 Editando motivos relleno labrado 258
 Editando patrones de edición de olas 502
 Editando tipos de puntadas 438, 439
 Editor de Fuentes 328
 Ajuste cargar 268, 269
 Ajuste guardar 268, 269
 Ajuste prevista 268, 269
 Editor de motivos programados 268, 269
 Editor de Tablas de Hilos
 Buscando hilos 111
 Cargando cartas de hilo 111
 Creando un nuevo hilo 115
 Renombrando cartas de hilos 112
 Efectos de densidad 243
 Efectos de remolino satín 470
 Efectos Remolino satín 236
 Eliminando diseños de Grupos ABC (Librarian) 513
 Eliminando diseños de la base de datos 524
 Eliminando imágenes 448
 Eliminando segmentos 372
 Eliminando tipos de puntadas 439
 Eliminar tipos de puntada 439
 Elipses 422
 Encontrando diseños (Librarian) 518
 Entorno de trabajo 52
 Entreletrado 193, 194, 195
 Enviando diseños por e-mail (Librarian) 544
 Envolturas 210
 Escaneando imágenes 442
 Espacio de cuerda 299
 Espacio de trabajo de diseño 127
 Espacio de trabajo del diseño 130, 131
 Espacio entre letras 193, 194, 220

Esquina de inicio (Punto cruz) 279
 Esquinas a medida 416
 Esquinas biseladas 473
 Esquinas personalizadas 247, 248
 Estado de Máquina 551
 Estado de máquina 154
 Estilos 94
 Estilos Autodensidad 231
 Estilos de esquina 245
 Estilos de Esquinas automáticas 247
 Excepciones de puntada 102
 Exportando Corte Aplicación 182
 Exportando diseños 449
 Extrayendo diseños 169

F

Fijando esquina de inicio (Punto cruz) 279
 Filtro de segmentos 131, 132, 133, 134
 Formato máquina 315
 Forma de búsqueda (Librarian) 517, 518, 537
 Formas cerradas 421
 Formas de aguja 589
 Formateando discos 162
 Formatos de máquina 65–76, 97

- Ajustes Chenille 74
- Ajustes de Calador 74
- Ajustes de Color 70
- Ajustes de Corte 71
- Ajustes de estilos de penetración de aguja 76
- Ajustes de Lentejuelas 75
- Ajustes de Stop 72, 73
- Borrar 68, 69
- Crear 68
- Parámetros de Código para Inicio y Fin 72

 Formatos maquinas

- Archivos 315

 Fuentes 424, 491
 Fuentes de bordar 49
 Fuentes de Lentejuela 582
 Fuentes de Lentejuela, criando 583
 Fuentes personalizadas 297
 Fuentes, instalando 49

G

Generación de puntadas 158
 Girando puntadas 347
 Grupos A (Librarian) 510
 Grupos ABC (Librarian) 509, 510, 512, 513, 518, 521, 529, 530, 531
 Grupos B (Librarian) 511, 512
 Grupos C (Librarian) 511, 512, 536
 Grupos de diseños (Librarian) 510, 513
 Guardando diseños 91
 Guardando formas de búsqueda (Librarian) 517, 537
 Guardar símbolo 101
 Guía de referencia rápida 621

H

Haciendo Copia de Seguridad de los Archivos 27
 Haciendo ramas 497
 Haciendo ramas en segmentos camino cordón 496, 497
 Herramienta Ajustar a ventana 129
 Herramienta Ajustar Inicio/Fin 154–157
 Herramienta Autosatin 471
 Herramienta AutoTrazar 420
 Herramienta Círculo 187
 Herramienta Color Anterior/Siguiente 373
 Herramienta Columna 467
 Herramienta Columna mejorada 497
 Herramienta Comando Anterior/Siguiente 373
 Herramienta Combinar diseño 223
 Herramienta Conectar Formas 436–437
 Herramienta Corte 378
 Herramienta Corte Láser 606
 Herramienta Eliminar Trazo 410
 Herramienta Estrella 471
 Herramienta Excluir 435
 Herramienta Inicio/Fin 373
 Herramienta Insertar Comandos de Máquina 352
 Herramienta Intersección 435
 Herramienta lentejuelas 575
 Herramienta Líneas Labradas 196
 Herramienta Manual 463
 Herramienta Pespunte 463

- Herramienta Recortar 436
 - Herramienta Región labrada 492
 - Herramienta Relleno Complejo 196, 420
 - Herramienta Relleno complejo 466, 468, 501
 - Herramienta Relleno Láser 607
 - Herramienta Salida a máquina 169
 - Herramienta Selección de Lazo 82
 - Herramienta Selección Rango 363
 - Herramienta Seleccionar 82, 360, 363
 - Herramienta Seleccionar con Lazo 335, 360, 362, 644
 - Herramienta Seleccionar Puntadas 335, 336
 - Herramienta Seleccionar Rango 80
 - Herramienta Símbolo 101
 - Herramienta Steil 471
 - Herramienta Texto 184
 - Herramienta Unir 435
 - Herramienta Volver a 1 129
 - Herramienta Zoom 127
 - Herramientas de Arte 421, 422
 - Bitmaps de Láser 609, 610
 - Elipse 423
 - herramienta AutoTrazar 420
 - Importar Arte 419, 543
 - Importar TrueType 424
 - Rectángulo 423
 - Herramientas de Digitalización 181
 - Corte Aplicación 181
 - herramienta Estrella 471
 - herramienta Pespunte 464
 - herramienta Región labrada 492
 - Herramientas de digitalización 463, 464, 467, 468, 471, 492
 - Aplicación 477
 - Camino cordón 470
 - herramienta Columna mejorada 469
 - Herramientas de forma 434–437
 - Herramientas de Salida 169
 - Salida 169, 173, 176, 533
 - Herramientas de Texto 184, 187
 - herramienta Arco 186
 - herramienta Círculo 187
 - herramienta Línea Vertical 185
 - herramienta Texto 184
 - Herramientas de Vista 104, 127, 129
 - Ajustar a ventana 129, 130
 - Medir 104
 - Volver a 1 129
 - Zoom 127, 128
 - Herramientas Draw Fusion, Importando 427
 - Herramientas Perforado Automático 615
 - Herramientas, cinta (modo Clásico) 79
 - Herramientas, Cinta de Dibujo 80, 81
 - Herramientas, Draw Fusion 427
 - Hojas de trabajo 99
 - Hojas técnicas 105
 - HPGL 181
- I**
- Íconos 55, 56
 - Iluminar puntada más corta que (Trazando) 102
 - Iluminar puntada más larga que (Trazando) 102
 - Imágenes 444, 446, 448
 - abriendo para digitalización en pantalla 444
 - combinando 448
 - creando bordado de 442
 - eliminando 448
 - escanear usando Adquirir 442
 - ocultando 448
 - redimensionando 446
 - Imágenes bitmap 420, 442
 - Importando archivos de vectores 419, 425
 - Importando bitmaps de láser 609
 - Importar Arte 56
 - Imprimiendo múltiples diseños (Librarian) 524
 - Incremento lineal (Perfil densidad) 243
 - Información de diseño (Librarian) 521, 527
 - Información de hilo 529
 - Insertando cambios de color 193
 - Insertando segmentos de trazo 358
 - Insertar comandos de máquina 351, 352
 - Instalando fuentes adicionales 49
 - Instalando fuentes adicionales desde disco 50
 - Instalando fuentes de bordar 49
 - Instalando fuentes TrueType® 50
 - Intercambiando cuentas 416
 - Intersectando líneas de ángulo 495
- J**
- Justificación 217

L

Lápiz 84, 426
 Largo de puntada
 Rellenos 266
 Léame 621
 Lentejuelas 575–584
 Auto-Adjustar Costura 584
 Estilo 584
 Largo de Pespunte 584
 Tamaño del Hoyo 584
 Límite máximo dentado 241, 246
 Límite mínimo dentado 241, 246
 Líneas de Angulo 362
 Líneas de ángulo 414, 415
 Líneas de dirección y puntos 646
 Líneas de guía 102, 103
 Líneas de guía horizontales 102
 Líneas de guía verticales 102
 Líneas labradas 196
 Lista de Elementos 397

M

Mano alzada 421, 422
 Máquina cortadora 181
 Máquinas 552
 Máquinas de bordar 154, 169
 Máquinas de border Saurer/Schiffli 588
 Máquinas Saurer/Schiffli 589
 Medidas 103, 104
 Microsoft 625
 Microsoft Copia de Seguridad 27
 Midiendo diseños 104
 Modificando segmentos de texto 195
 Modificar texto... 195
 Modo de dibujo por defecto 409
 Modo QuickDraw 406
 Modos de dibujo 407
 Modos de dibujo, por defecto 409
 Mostrando y ocultando segmentos en base a
 Propiedades de segmento 133
 Motivos
 Eligiendo 232
 Personalizando rellenos mosaico labrado
 248, 255

 Personalizando rellenos programados 248,
 266, 267, 269
 personalizando rellenos programados 487
 Motivos mosaico labrado 255
 Motivos personalizados 487
 Motivos relleno labrado 260, 261
 Cambiando 260, 261
 Efecto de giro 261
 Efecto elástico 260
 Motivos relleno programado 269
 Motivos Rellenos
 personalizando rellenos programados 487
 Motivos rellenos 232
 personalizando rellenos estándar 248
 personalizando rellenos mosaico labrado
 248, 255
 personalizando rellenos programados 248,
 266, 267, 269
 Mover por 1 373
 Mover por 10 373
 Mover por 100 373
 Mover por 1000 373
 Moviendo líneas de guía 103
 Moviendo puntadas 343
 Moviendo puntadas Steil 276
 Moviendo puntos de ancla 411
 Moviéndose a través de diseños 373
 Musgo 574

N

Navegar por un diseño de Puntadas 341, 342,
 373, 374

O

Ocultando cuentas 136
 Ocultando imágenes 448
 Ocultando puntadas 3D 138
 Ocultando rejillas 137
 Ola 498, 499, 500
 Omitir Color de Puntada Seleccionado 61, 62
 Opciones 574
 Orden de bordado 206
 Origen de la regla 103
 Original de arte 420, 457

P

Página de ajustes del área de trabajo 52
 Ajuste de número de ola 504
 Ajuste Número de ola 499
 Página de propiedades de ola 501, 502
 Ajuste de distancia de salto de cuerda 504
 Ajuste de longitud de puntada 504
 Ajuste de perfil de puntada de longitud graduada 504
 Perforado Automático 614–617
 Ajustes de corte 616
 Ajustes de Puntada 616
 Recogimientos 617
 Pespuntes
 creando 463
 eligiendo un estilo 238
 largo de puntada 240
 Plantilla HTML 451
 Porcentaje recuadro 246
 Portapapeles 379, 386
 Propiedades de Draw Fusion 429
 Propiedades del corte láser 610
 Propiedades del corte láser del diseño 610
 Propiedades del Diseño 527
 Propiedades Perforado Automático 615–617
 Protocolo Bajo-Nivel 636
 Puente láser de SEIT 605, 606, 609, 611
 Puntada piel animal 503
 Puntadas Cordón 190, 231, 241, 246, 467, 468, 471
 creando 467, 468, 471
 tipos de soporte 281
 Puntadas de esquina 473
 Puntadas de fijación 218, 294, 461, 478, 653
 Puntadas de Musgo 600, 601
 Puntadas de Relleno 471
 creando 471
 Puntadas hilván
 ajustando 271
 Puntadas Pespunte 240
 Puntadas Relleno 248
 Ajustes de densidad 252
 creando 467, 468
 Puntadas repetidas 240, 241
 Puntadas Satin

ajustando 248
 Puntadas Steil 245, 277
 Puntadas ZigZag 273, 274, 275, 276, 479, 480
 Puntadas, convirtiendo a segmentos de puntada 366
 Punto cruz 277, 279, 483
 Puntos de ancla 158, 654
 Puntos de Fin 154–157
 Puntos de Inicio 154–157
 Puntos de penetración 240, 241
 PXF 56, 87, 91, 93, 165, 268, 336

Q

Quitando líneas de guía 103
 Quitando puntadas cortas 357

R

Ramas 495, 496
 Recetas 94, 95, 298
 Reconstruyendo carpetas de Diseños 55
 Recorrer 130
 Redimensionando imágenes 446
 Redimensionando segmentos 375
 Reduciendo la vista 127
 Reescalando puntadas 345
 Reflejando puntadas 340
 Región mosaico labrado 492
 Rejillas 137
 Relleno fractal 264
 Relleno labrado 227, 255, 260, 261, 491
 Relleno Láser 605, 607
 Relleno Lentejuelas 578–579
 Relleno programado 269
 Rellenos labrados 491, 492
 fuentes TrueType 491
 herramienta Región labrada 492
 Remolino 236
 Remolino doble 236, 471
 Renombrando cartas de hilos 112
 Repitiendo puntadas cordón 231
 Repitiendo puntadas de pespunte 264
 Repitiendo puntadas pespunte 240
 Requerimientos de sistema recomendados 26
 Resecuenciando tipos de puntadas 439

Rotando imágenes 445
 Rotando segmentos 377
 Rotando texto 213

S

Saliendo a máquina cortadora de aplicación 181
 Saltapunto 463, 639
 Saurer/Schiffli 588
 Schiffli 589
 Secuencia de Hilo 97
 Segmento activo 635
 Segmentos camino cordón 496, 497
 Segmentos de Arte 357, 378
 Segmentos de arte 432
 aplicando tipos de puntada 438
 Segmentos de Laser
 Combinando 613
 Segmentos de Puntadas 357
 Segmentos de Trazo
 Insertar 358
 Segmentos, cerrando 379
 Selección Láser 605
 Seleccionando estilos de densidad automática 231
 Seleccionando estilos de puntadas cortas 233
 Seleccionando motivos de relleno 232
 Seleccionando puntadas 339
 Seleccionando tipos de soporte 281
 Seleccionar segmentos 360
 Separando arte 378, 432
 Separar segmentos de camino 432
 Servidor 535
 Servidor Librarian 505, 506, 507, 509, 521, 535
 Simulador de bordado 80
 Sobres 365, 656
 Solucionador de problemas 628
 Soporte Técnico 625
 Spiro Chenille 205, 574, 590, 596

T

Tabla de hilos personalizada
 agregando colores personalizados 118
 Tablas de hilos 119
 Tamaño del diseño 127, 129

Teclas de AccesoDirecto 568
 Técnicas de búsqueda 518, 519, 535, 537, 539
 Templates 307
 Texto 184–196
 agregando puntadas de fijación 218
 arco 186
 cambiando distancia de desplazamiento 221
 cambiando formas 210
 cambiando secuencia de bordar 206
 círculo 187
 convirtiendo a segmentos 189
 curvo 184
 horizontal 184, 185
 modificando segmentos de texto 195
 vertical 186
 Texto curvo 184
 Texto en Arco 186
 Texto horizontal 184
 Texto TrueType® 190
 Mosaico labrado 491
 Texto, cambiando formas de texto 210
 Texto, rotar manualmente 213
 Tipos de puntada
 segmentos de camino 438, 439
 Tipos de puntadas de bordado 456
 Trazando imágenes 420
 Trazando líneas 405
 True Type 251

U

Ubicación carpeta 62
 Unidad 659
 Unidades de las reglas 103
 Usando Ayuda en línea 621
 Usando lentejuelas 575

V

Ventana unificada 86, 87, 333, 334, 348, 359, 360
 Ver propiedades del Diseño 547
 Viendo archivos de información de color 527
 Viendo cuentas 136
 Viendo diseños 128, 129, 130, 386

- Vista global 128
- Vista principal mejorada 128
- Viendo la barra de herramientas 52
- Viendo propiedades del diseño 97
- Viendo puntadas 55, 136
- Viendo puntadas 3D 138
- Viendo rejillas 137
- Vista Favoritos (Librarian) 525
- Vista global 128
- Vista Principal Mejorada 660
- Vista principal mejorada 128, 129

W

- Wizards 307
 - Move and Copy 308, 309, 318

