

# ***SummaFlex***<sup>TM</sup>

## **Manual del usuario**



***Summa***<sup>®</sup>

Summa, SummaFlex and SummaFlex Pro are registered trademarks of Summa, Inc. Copyright © Summa Inc.



# Tabla de contenidos

<b>Copyright</b> .....	<b>1</b>
SummaFlex utiliza el OpenCV.....	1
SummaFlex utiliza NLog.....	2
<b>Limitación de la Garantía</b> .....	<b>5</b>
Marcas registradas.....	5
<b>Acerca de este manual</b> .....	<b>7</b>
Ayudas tipográficas.....	8
<b>1 Introducción</b> .....	<b>9</b>
<b>2 Inicio rápido e instalación</b> .....	<b>11</b>
2.1 Inicio rápido.....	11
2.1.1 SummaFlex Instrucciones para la instalación.....	11
2.2 Guiones de Autoexportación.....	15
2.2.1 Insertar SummaFlex-Icon en CorelDRAW Toolbar.....	15
2.2.2 Guión SummaFlex en Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	16
2.2.3 Guión SummaFlex en Macromedia Freehand.....	17
2.2.4 Guión SummaFlex en AutoCAD.....	17
2.3 Elección del controlador del dispositivo.....	19
2.4 Dongle y etiqueta de la licencia.....	19
<b>3 Cómo trabajar con SummaFlex</b> .....	<b>21</b>
3.1 Desktop y área de trabajo.....	21
3.1.1 I. Desktop.....	21
3.1.2 II. Área de trabajo.....	22
3.2 Principio de funcionamiento del software de SummaFlex.....	24
3.2.1 Preparación del trabajo.....	24
3.2.2 La salida.....	26
3.3 El diálogo Capas SummaFlex.....	28
3.4 Importar.....	29
3.4.1 Preparación previa de los datos de importación.....	30
3.4.2 Importación Pre-configuraciones.....	31
3.4.3 Importación PDF.....	32
3.5 Exportar.....	35
3.5.1 Exportación PDF.....	37
3.6 Aplicaciones típicas.....	39
3.6.1 Contorno vs Silueta vs Línea de contorno.....	39
3.6.2 Soldar objetos de vectores.....	43
3.6.3 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar.....	46
3.6.4 Imprimir.....	63
<b>4 Parte de Referencia</b> .....	<b>73</b>
4.1 El menú Archivo.....	73
4.1.1 El comando de Nuevo.....	73
4.1.2 El comando Nuevo con plantilla.....	73
4.1.3 El comando Abrir.....	73
4.1.4 El comando de Guardar.....	73

## Tabla de contenidos

<b>4 Parte de Referencia</b>	
4.1.5 El comando Guardar como.....	73
4.1.6 El comando de... Mensaje por email.....	74
4.1.7 El comando Importar.....	74
4.1.8 El comando Importación Código de barras.....	74
4.1.9 El comando Exportar.....	74
4.1.10 El comando Transferencia a RIP.....	74
4.1.11 El comando Imprimir.....	74
4.1.12 El comando de Salida.....	75
4.1.13 El comando Salir.....	75
4.1.14 Historia de Trabajo.....	75
4.2 El menú Editar.....	76
4.2.1 El comando Deshacer.....	76
4.2.2 El comando Lista de deshacer.....	76
4.2.3 El comando Rehacer.....	76
4.2.4 El comando Lista de Rehacer.....	76
4.2.5 El comando Cortar.....	76
4.2.6 El comando Copiar.....	77
4.2.7 El comando Pegar.....	77
4.2.8 El comando Pegado especial.....	77
4.2.9 El comando Seleccionar todo.....	77
4.2.10 El comando Revertir selección.....	77
4.2.11 El comando Info-Trabajo.....	77
4.2.12 El comando Capas de color.....	78
4.2.13 El comando Preparar para cortar.....	78
4.2.14 El comando Copias múltiples.....	78
4.3 El menú Objeto.....	79
4.3.1 El comando Rotar.....	79
4.3.2 El comando Rotar con hoja.....	79
4.3.3 El comando Reflejar en X.....	79
4.3.4 El comando Reflejar en Y.....	79
4.3.5 El comando Eliminar.....	79
4.3.6 El comando Duplicar.....	79
4.3.7 El comando Clonar.....	80
4.3.8 El comando Agrupar.....	80
4.3.9 El comando Desagrupar.....	80
4.3.10 El comando Combinar.....	80
4.3.11 El comando Descombinar.....	81
4.3.12 La función Relleno.....	81
4.3.13 La función Contorno.....	81
4.3.14 El comando Dibujar.....	82
4.3.15 El comando Alinear.....	82
4.3.16 El comando Clasificar con simulación.....	83
4.3.17 El comando Ordenar manualmente.....	83
4.3.18 El comando A la derecha.....	83
4.3.19 El comando A la izquierda.....	83
4.3.20 El comando Cerrar.....	83
4.3.21 El comando Abrir.....	84
4.3.22 El comando Redondear esquinas.....	84

## Tabla de contenidos

<b>4 Parte de Referencia</b>	
4.3.23 El comando Reducir nodos.....	84
4.3.24 El comando Marco de despegamiento.....	84
4.4 El menú Ver.....	85
4.4.1 El comando Acercar.....	85
4.4.2 El comando Alejar.....	85
4.4.3 El comando Página completa.....	85
4.4.4 El comando Mostrar todo.....	85
4.4.5 El comando Mostrar objetos seleccionados.....	85
4.4.6 El comando Hacia adelante.....	85
4.4.7 El comando Hacia atrás.....	86
4.4.8 El comando Avanzar uno.....	86
4.4.9 El comando Retroceder uno.....	86
4.4.10 El comando Invertir orden.....	86
4.4.11 El comando Cambiar orden.....	86
4.4.12 El comando Modo de contorno.....	86
4.4.13 El comando Ampliar representación.....	86
4.4.14 El comando Siempre delante.....	86
4.4.15 El comando Actualizar ventana.....	87
4.5 El menú Herramientas.....	88
4.5.1 La función Línea de contorno.....	88
4.5.2 La función PhotoCUT.....	88
4.5.3 El comando Insertar programa.....	88
4.5.4 El comando de Editar lista de programas.....	88
4.5.5 El comando Colocar marcas de alineado.....	89
4.5.6 El comando Buscará / reemplazará marcas de video.....	89
4.5.7 El comando Medir.....	89
4.5.8 La función Optimizar.....	89
4.5.9 La función Ordenar el contorno... (Nesting).....	90
4.5.10 El comando Puntos de arranque.....	90
4.5.11 El comando Fresar / Vaciado.....	90
4.5.12 La función Outline.....	90
4.5.13 El comando de Soldar.....	91
4.6 El menú Plug-ins.....	92
4.6.1 El plug-in Objeto seleccionado.....	92
4.6.2 El plug-in Reemplazar objeto.....	92
4.6.3 El plug-in Largo del contorno.....	92
4.6.4 El plug-in Orientacion.....	92
4.7 El menú Configuraciones.....	93
4.7.1 El menú Configuraciones básicas.....	93
4.7.2 El comando Paleta de colores.....	105
4.7.3 El comando Área de trabajo.....	106
4.7.4 La función Reglas.....	107
4.7.5 La función de Unidades de medida.....	108
4.7.6 La función Ráster.....	108
4.7.7 El comando de Deshacer/Rehacer.....	108
4.7.8 El comando Puntero en cruz.....	108
4.7.9 La función Líneas guía.....	108
4.7.10 La función Ayuda para encajar.....	109

## Tabla de contenidos

<b>4 Parte de Referencia</b>	
4.7.11 El comando Bloquear líneas guía.....	109
4.7.12 El comando Líneas guía visibles.....	109
4.7.13 El comando Elegir idioma.....	109
4.8 El menú Ventana.....	110
4.8.1 El comando Nueva ventana.....	110
4.8.2 El comando Uno debajo del otro.....	110
4.8.3 El comando Uno al lado del otro.....	110
4.8.4 El comando Cascada.....	110
4.8.5 El comando Cerrar.....	110
4.8.6 El comando Cerrar todo.....	110
4.8.7 El comando Estándar.....	110
4.8.8 El comando Sidebar (Barra lateral).....	110
4.8.9 El comando Setup.....	111
4.8.10 El comando Herramientas generales.....	111
4.8.11 El comando Herramientas objetos.....	111
4.8.12 El comando Parámetros objetos.....	111
4.8.13 El comando Info-Objetos en la barra de estado.....	111
4.8.14 El comando Info-Elemetos en la barra de estado.....	111
4.8.15 Las ventanas activas.....	111
4.8.16 El comando Otras ventanas.....	111
4.9 El menú Ayuda.....	112
4.9.1 El comando Acerca de.....	112
4.9.2 El comando Temas de ayuda.....	112
4.9.3 El comando Info-Objeto.....	112
4.9.4 El comando Instalar Plugins de Autoimportación.....	112
4.9.5 El comando Control remoto equipo de asesoría.....	112
4.10 Menús de contexto de la Presentación.....	114
4.10.1 Menú de contexto con Área de trabajo vacía.....	114
4.10.2 Menús de contexto en la edición de nodos.....	114
<b>5 Parte de Referencia - Previsualización de Salida.....</b>	<b>121</b>
5.1 El Menú de Salida.....	121
5.1.1 El comando de Salida.....	121
5.2 El menú Opciones.....	121
5.2.1 El comando de Guardar como.....	121
5.2.2 El comando Cambiar de ejes.....	121
5.2.3 El comando Reflejo Horizontal.....	121
5.2.4 El comando Reflejar en Y.....	121
5.2.5 El comando Optimizar.....	121
5.2.6 El comando Clasificar con simulación.....	122
5.2.7 El comando Calcular de nuevo.....	122
5.2.8 El comando Representación inicial.....	122
5.2.9 El comando Líneas de despegamiento horizontales.....	122
5.2.10 El comando Líneas de despegamiento verticales.....	123
5.2.11 El comando Trayecto de prueba.....	123
5.3 El menú Ver.....	123
5.3.1 El comando Anchura del material.....	123
5.3.2 El comando Indicar todo.....	123

## Tabla de contenidos

<b>5 Parte de Referencia - Previsualización de Salida</b>	
5.3.3 El comando Indicar objetos seleccionados.....	123
5.3.4 El comando Página Completa.....	124
5.4 El menú Ventana.....	124
5.4.1 El comando Nueva ventana.....	124
5.4.2 El comando Uno debajo del otro.....	124
5.4.3 El comando de Ventanas horizontales.....	124
5.4.4 El comando Cascada.....	124
5.4.5 El comando Cerrar.....	124
5.4.6 El comando Cerrar todo.....	124
5.4.7 El comando Herramientas generales.....	125
5.4.8 El comando Parámetros objetos.....	125
5.4.9 El comando Info-Objetos en la barra de estado.....	125
5.4.10 El comando Info-Elementos en la barra de estado.....	125
5.4.11 Las ventanas activas.....	125
5.4.12 El comando Otras ventanas.....	125
5.5 El menú Ayuda.....	125
5.5.1 El comando Acerca de.....	125
5.5.2 El comando Temas de ayuda.....	126
5.5.3 El comando Instalar Plugins de autoimportación.....	126
5.5.4 El comando Control remoto equipo de asesoría.....	126
5.6 Menú de contexto de la tecla derecha del ratón.....	126
5.6.1 Menú de contexto Previsualización de Salida.....	126
<b>6 Barras de herramientas.....</b>	<b>129</b>
6.1 La barra de herramientas Estándar.....	129
6.2 La barra de herramientas de Setup.....	129
6.3 La barra de herramientas de Nodos.....	130
6.3.1 Indicación directa de coordenadas para posiciones de nodos.....	135
6.4 La barra de herramientas Herramientas de Objetos.....	137
6.5 La barra de herramientas para Parámetros del objeto.....	138
6.5.1 El comando Copias múltiples.....	138
6.6 Info-objeto en la barra de estado.....	140
6.7 Info-elemento en la barra de estado.....	140
6.8 La caja de herramientas para Herramientas de Previsualización.....	140
6.9 La caja de herramientas para Previsualización de Parámetros del Objeto.....	142
<b>7 Herramientas - Tools.....</b>	<b>143</b>
7.1 El Escritorio (Desktop).....	143
7.1.1 Formas que adapta el cursor sobre el Área de trabajo y su significado.....	144
7.2 Marcas de video.....	144
7.2.1 Configurar forma y tamaño de la marca.....	144
7.2.2 Añadir marcas de corte.....	145
7.2.3 Configuración básica Filtro.....	145
7.3 La función de Outline.....	148
7.4 La función de Fresar/Vaciar.....	150
7.4.1 El diálogo de fresar y vaciar.....	150
7.4.2 Fresar con o sin marco.....	154
7.4.3 Configuración de los parámetros de fresado.....	155

## Tabla de contenidos

<b>7 Herramientas - Tools</b>	
7.5 Las Puntos de arranque.....	155
7.5.1 Esuinas.....	156
7.5.2 Puntos de arranque tangenciales.....	156
7.6 La lista de Undo-Redo.....	158
7.7 La función Alinear.....	161
7.8 La herramienta Clasificar con simulación.....	162
7.8.1 Simulación.....	162
7.9 La herramienta de Atributos de pluma.....	165
7.10 La herramienta Soldar.....	169
7.10.1 Máscara.....	172
7.10.2 Puntos de contacto.....	172
7.11 La Herramienta Relleno.....	174
7.12 La herramienta de Medir.....	181
7.13 La función Línea de Contorno.....	183
7.14 El Info-Trabajo.....	186
7.15 El administrador de Plóter.....	189
7.15.1 Crear y cambiar configuraciones de dispositivos.....	189
7.15.2 Control de los procesos de salida de los Jobs.....	189
7.15.3 Salida de datos sobre interfaces locales.....	189
7.15.4 Administración de Hotfolders.....	189
7.15.5 Función de Servidor de Plóter.....	189
7.15.6 Cuaderno de dispositivos.....	190
7.15.7 Configuraciones del Administrador de Plóter.....	194
7.16 La función PhotoCUT.....	199
7.16.1 El diálogo PhotoCUT.....	199
<b>8 La Sidebar (Barra lateral).....</b>	<b>207</b>
8.1 Definición del término Barra lateral.....	207
8.2 El control de anclaje.....	207
8.3 La solapa Capa.....	209
8.3.1 A) La área de capa.....	209
8.3.2 B) Las opciones de capa.....	209
8.3.3 C) Las opciones de paletas.....	210
8.3.4 Visualización de estado Capa.....	212
8.3.5 I. Configuraciones de capas Setup de.....	214
8.3.6 II. Configuraciones Setup Color.....	215
8.3.7 Abreviaturas de teclas en la edición de capas.....	217
8.4 La solapa Cliparts.....	219
8.4.1 Administración de Clipart.....	219
8.4.2 Los menús de contexto.....	226
8.5 La solapa Objetos.....	228
8.5.1 La solapa Objetos (Administrador de objetos).....	228
8.5.2 La solapa Atributos.....	232
8.5.3 La solapa Tipos de objeto.....	234
8.5.4 La solapa Nombres de objeto.....	235
8.6 La solapa Macros.....	237
8.6.1 La lista Macros.....	237
8.6.2 El área de Toolbar.....	238

## Tabla de contenidos

<b>8 La Sidebar (Barra lateral)</b>	
8.6.3 El Reproductor Macro.....	244
8.6.4 Los macros SummaFlex.....	246
8.6.5 El Workflow Manager integrado.....	251
<b>9 Sugerencias y Trucos - Tratamiento de problemas.....</b>	<b>259</b>
9.1 Computadora sin interface serial (COM).....	259
9.2 No reacciona el plóter!.....	259
9.3 Fusionar Escritura caligráfica.....	260
9.4 Importación de datos de Computadoras Apple.....	260
9.5 Fuentes típicas de errores durante el corte.....	260
9.6 No funciona el plóter a través de USB!.....	262
9.7 No se memorizarán los valores para la presión y la velocidad.....	262
9.8 Mensaje de error durante la salida al archivo.....	262
<b>Apéndice.....</b>	<b>265</b>
A Nesting.....	265
A.1 El módulo Nesting SummaFlex.....	265
B Glosario.....	272
<b>Indice.....</b>	<b>277</b>



# Copyright

Copyright © 2016 by Euro-Systems S.à.r.l.. se reserva todos los derechos.  
Impreso: 7/1/16

Cualquier tipo de reproducción de este manual así como del software para computadora de SummaFlex para Windows será sancionado legalmente.  
el legítimo propietario de los derechos de documentación para SummaFlex es Euro-Systems S.à.r.l., con dirección en Luxembourg, Villa Machada, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher.

Texto/Composición/Layout de este manual:  
Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner  
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich, Alemania

Traducción al español: Gabriela Sontag, Andrea Brockes

La adquisición legal de los discos CD-ROM permiten el uso del mismo análogo a la compra y el uso de un libro.

Por consiguiente la imposibilidad de leer un libro al mismo tiempo en diferentes lugares por diferentes personas, por la misma causa no se permitirá el uso del software del programa SummaFlex al mismo tiempo por diferentes personas, en diferentes lugares.

Se permite la copia del CD con la única finalidad de asegurar datos.

## SummaFlex utiliza el OpenCV

*(Open Source Computer Vision Library)*

**IMPORTANTE: LÉASE ANTES DE DESCARGAR, COPIAR, INSTALAR O USAR.**

Al descargar, copiar, instalar o usar el software usted acepta los términos de esta licencia.

Contrato de Licencia con Intel

para Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, todos los derechos reservados.

Otros nombres, marcas y derechos de terceros son propiedad de sus respectivos dueños. La redistribución y uso del software en código o en forma binaria, con o sin modificaciones, son permitidas siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

\* La redistribución del código de fuente debe mantener la información de derechos reservados anterior, esta lista de condiciones y las siguientes declaraciones.

SummaFlex utiliza el OpenCV

\* La redistribución en forma binaria debe contener la información de derechos reservados anterior, esta lista de condiciones y las siguientes declaraciones en la documentación y/o otros materiales provistos con la distribución.

\* El nombre de Intel Corporation no puede ser usado para promover productos derivados de este software sin previa autorización por escrito.

Este software se provee por los dueños de los derechos y colaboradores "tal como es" sin ninguna garantía expresa o implícita, incluyendo, pero no limitada, a las garantías implícitas de mercadotecnia y uso para un propósito específico.

En ningún caso Intel Corporation o sus colaboradores serán culpables de cualquier daño directo, incidental, especial, ejemplar o consecuencial (incluyendo, pero no limitado, a sustitución de bienes o servicios, pérdida de uso, datos, ganancias o interrupción de negocios) cualquiera que sea su causa o teoría de culpabilidad, ya sea contractual, culpabilidad estricta o agravio (incluyendo negligencia u otros) consecuencia de algún modo del uso de este software, aún si se tenía conocimiento de la posibilidad de este daño o similar.

## SummaFlex utiliza NLog

NLog is a free logging platform for .NET, Silverlight and Windows Phone with rich log routing and management capabilities. It makes it easy to produce and manage high-quality logs for your application regardless of its size or complexity.

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* Neither the name of Jaroslaw Kowalski nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT

OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

SummaFlex utiliza NLog

## **Limitación de la Garantía**

Nos hemos esforzado en la redacción de los textos y la elaboración de las imágenes. Sin embargo, no se descarta la posibilidad que este programa o este manual, no estén exentos de errores. No se garantiza la exactitud, calidad, precisión y contenido de este manual.

No nos hacemos responsables por pérdidas que se produzcan a consecuencia del uso de SummaFlex o de su documentación. El contenido de este manual puede ser alterado en cualquier momento y sin previo aviso y no se considerará obligación avisar por parte de EUROSYSTEMS S.à.r.l.

Los autores no asumen responsabilidad alguna por indicaciones erróneas y sus consecuencias.

## **Marcas registradas**

Marcas registradas serán nombradas eventualmente sin garantizar su uso libre. Se han utilizado algunas como por ejemplo: CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, Freehand y AutoCAD. Estas marcas son propiedad de sus respectivos productores.

Marcas registradas

## Acerca de este manual

Este manual se recibe junto con el programa SummaFlex. Este manual está dividido en *los siguientes capítulos*.

En el capítulo **„Inicio rápido e Instalación“** se aclarará la instalación de SummaFlex en su PC Windows. Por favor, seguir las instrucciones de instalación al pie de la letra, ya que una instalación correcta es la base para el trabajo sin problemas con SummaFlex.

El capítulo **„Cómo trabajar con SummaFlex“** es una introducción en el manejo, herramientas y funciones. El principio de la función se concretizará por medio de ejemplos prácticos.

En el capítulo **„Parte de Referencia“** se mencionarán en orden cronológico todos los menús y sus opciones de menú. Este capítulo se ha pensado que sea como una *Obra de consulta* para cualquier duda acerca del funcionamiento de un comando.

En el capítulo **„Parte de Referencia - Previsualización de salida“** se mencionarán en orden cronológico todos los menús y opciones de menú en la previsualización de salida. Su función pues, es como la del capítulo visto como *Obra de consulta* para acudir a ella en caso no entender claramente el funcionamiento exacto de cada comando.

En el siguiente capítulo se describirán todas las **„Barras de herramientas“**. Las barras de herramientas contienen herramientas importantes que se han acoplado a una barra de herramientas que se puede mover libremente.

En el siguiente capítulo se describirá, en forma detallada, el modo de proceder con las **„Herramientas“**.

En el capítulo **„La Sidebar (Barra lateral)“** se describirá, en forma detallada, la barra lateral de funciones con solapas (comparables con así llamadas ventanas de conexión en el programa CoreIDRAW) en su modo de funcionamiento. Se resumen el procesamiento de capas, Cliparts, administrador de objetos, administración de datos y la macrofunción. La selección de individuales ámbitos de funciones está realizada a través de las así llamadas solapas.

En el capítulo **„Sugerencias y Trucos - Tratamiento de problemas“** hemos seleccionado para usted un conjunto de temas (problemas) que se plantean frecuentemente a nuestro equipo de asistencia en nuestro hotline, presentando cómo se puede proceder dando información técnica al respecto.

## Ayudas tipográficas

**Marcación**      **Significado**

**Negritas**        **Rúbrica**

*Cursiva*         *Texto informativo, destacar algo*

**negritas,**        Menús, campos, opciones por ej.: Comando **Nuevo**  
**cursivas**

**MAYÚSCULAS**    Denominación para teclas del teclado, por ej.: SUPR, MAYÚS, ...

TECLA1+TECLA2 El signo de adición (+) entre dos nombres de teclas significa que se tiene que presionar la primera tecla y sin soltarla presionar la segunda. Después de esto soltar ambas.

TECLA1,TECLA2 Una coma (,) entre los nombres de teclas significa que se debe presionar las teclas una tras otra.  
Comandos abreviados y Hotkeys

...                Tres puntos consecutivos después de la opción de menú y comandos siempre significará que al activar se abrirá la ventana de diálogo.

# 1 Introducción

SummaFlex es un sistema de reconocimiento óptico para mesas planas (Summa Serie F) de uso industrial para el corte o fresado digital exacto de contornos.

Antes de llevar a cabo un trabajo SummaFlex localiza, por medio de la cámara que está montada en el cabezal de la fresadora o herramienta, la posición de las marcas de vídeo de SummaFlex, dichas marcas fueron previamente impresas en lugares estratégicos sobre el material a trabajar.

El algoritmo de corrección de SummaFlex compara la posición actual de las marcas de alineado con la posición original en el trabajo inicial.

Con ayuda de estos datos se puede compensar las inexactitudes que se originen durante el proceso de impresión.

## 1 Introducción

## 2 Inicio rápido e instalación

### 2.1 Inicio rápido

#### 2.1.1 SummaFlex Instrucciones para la instalación

En el caso de que haya recibido un disco compacto (CD) de programa la instalación se inicia automáticamente al insertar el CD. Cuando el Software se ha descargado, simplemente inicie el fichero descargado.

Si la función **Autostart** no fue activada, entonces abrir Windows Explorer e iniciar el archivo **install.exe** del directorio principal del CD. Elegir de la lista el paquete de software y confirmar la elección con el botón de **Instalar**.

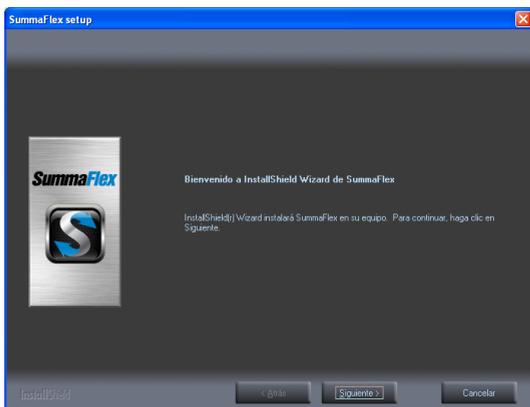


Fig. 2.1-1: SummaFlex Diálogo de Setup

Seguir las instrucciones en pantalla para la instalación del software.



para este aparato manualmente. El nombre proporcionado deberá coincidir con el de la máquina, y en caso de haber diferentes aparatos se tendrá que hacer alguna diferenciación.

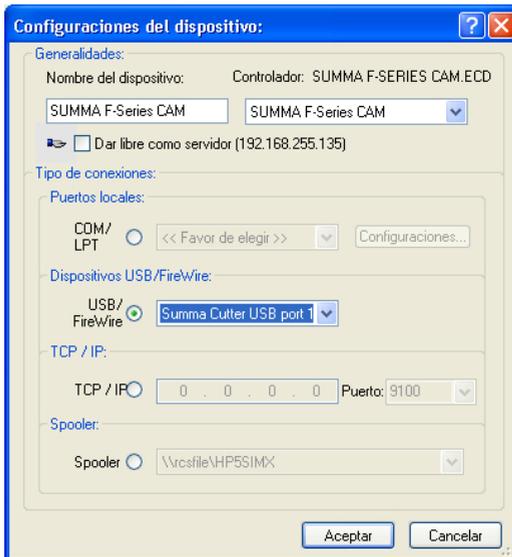


Fig. 2.1-4: Diálogo para la elección de controlador

Después de haber activado el botón **Aceptar** se abrirá el siguiente diálogo:

## 2.1.1 SummaFlex Instrucciones para la instalación

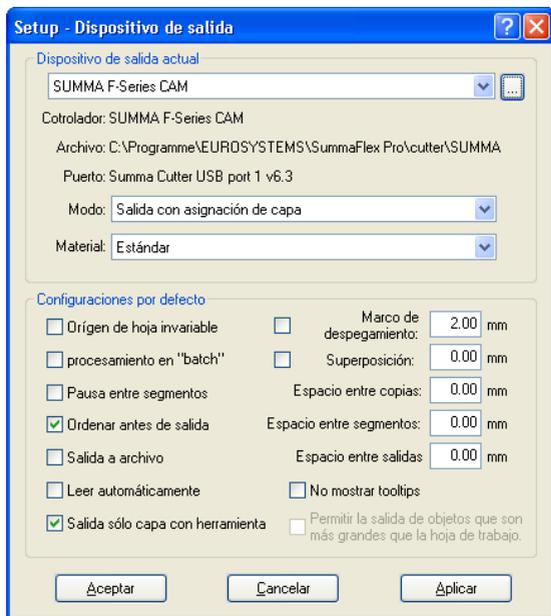


Fig. 2.1-5: Diálogo para las configuraciones por defecto

En este diálogo se pueden configurar los valores-por defecto para el diálogo de salida.

**Aviso:** la imagen muestra los valores **recomendados** por SummaFlex.

Confirmar las configuraciones al pulsar el botón de **Aplicar** y abandonar el diálogo por medio presionando el botón **Aceptar**.

## 2.2 Guiones de Autoexportación

Autoexportación significa que se importarán automáticamente en SummaFlex datos de programas externos (CorelDRAW, Illustrator, Freehand o AutoCAD) - por así decir como el apretar un botón. A la vez o se integrarán los guiones en la estructura de menú del programa externo o se los tratarán como elemento de la barra de herramientas (Toolbar).

### 2.2.1 Insertar SummaFlex-Icon en CorelDRAW Toolbar

#### 2.2.1.1 CorelDRAW 10, 11, 12, X3, X4, X5, X6, X7

**Aviso: CorelDRAW se tiene que instalar con la opción de “Visual Basic for Application”.**

Esta opción se puede instalar como a continuación se describe:

Insertar el CD para CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6/X7-CD/DVD en la unidad de CD/DVD-ROM / Iniciar Setup / elegir Tipo de instalación „**Instalación personalizada**”. Si ya se ha instalado previamente una versión de CorelDRAW en su PC entonces elegir la opción "**Instalación personalizada**" y luego "**Personalizar Setup**".

En el diálogo que se abre se hace un clic doble en Componentes principales o se pulsa el signo de (+). Hacer un doble clic en **Herramientas de productividad** y activar aquí la opción de "**Visual Basic for Application**". Después de la instalación de SummaFlex es necesario enlazar el guión de SummaFlex en la barra de herramientas.

- Elegir el menú **Herramientas / Personalizar**
- Escoger en el listado izquierdo la opción **Espacio de trabajo / Personalización / Comandos**
- Ala derecha hacer un clic en el campo de **Archivo**, seleccionar **Makros** y arrastrar **Corun...** o **Cocut...** en la barra de herramientas de CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5/X6/X7.
- Pulsar el registro **Aspecto**. Presionar el botón **Importar** y elegir un símbolo cualquiera.  
**Aviso: el símbolo desaparece en cada reinicio de CORELDRAW 10 y pasará a un ícono de libro (CorelDRAW Bug in User Interface).**
- Elegir en el árbol de opciones **Espacio de trabajo / Personalización / Barras de comandos**.
- Cambiar el nombre de la barra „**Nueva barra de comandos 1**” en SummaFlex.
- Pulsar OK.

#### 2.2.1.2 CorelDRAW 9

- Elegir el menú **Herramientas**
- Seleccionar la opción **Opciones**
- Escoger el registro **Espacio de trabajo / Personalizar / Barras de herramientas**
- Hacer un doble clic en **Guiones de aplicación**

## 2.2.1 Insertar SummaFlex-Icon en CorelDRAW Toolbar

- Elegir **Corun9.csc** de la lista
- Escoger un símbolo deseado y arrastrarlo presionando la tecla izq. del ratón hasta la barra de herramientas de CorelDRAW.
- Pulsar el botón de OK.

### 2.2.1.3 CorelDRAW 8

- Elegir el menú **Herramientas**
- Seleccionar la opción **Opciones**
- Escoger el registro **Espacio de trabajo / Personalizar / Barras de herramientas**
- Hacer un doble clic en **Guiones de aplicación**
- Elegir **Corun8.csc** de la lista
- Escoger un símbolo deseado y arrastrarlo presionando la tecla izq. del ratón hasta la barra de herramientas de CorelDRAW.
- Pulsar el botón de OK.

### 2.2.1.4 CorelDRAW 7

- Elegir el menú de **Herramientas**
- Seleccionar la opción de **Personalizar**
- Escoger el registro de **Barra de herramientas**
- Hacer un clic doble en **Guiones de aplicación**
- Elegir **Corun7.csc** de la lista
- Escoger un símbolo deseado y arrastrarlo presionando la tecla izq. del ratón hasta la barra de herramientas de CorelDRAW.
- Pulsar el botón de OK.

### 2.2.1.5 CorelDRAW 6

- Elegir el menú **Herramientas**
- Seleccionar la opción **Personalizar**
- Escoger el registro **Barra de herramientas**
- Hacer un doble clic en **Guiones**
- Elegir **Corun6.csc** de la lista
- Escoger un símbolo deseado y arrastrarlo presionando la tecla izq. del ratón, hasta la barra de herramientas de Corel DRAW.
- Pulsar la tecla de OK

En caso de haber marcado varios objetos y al hacer clic en el ícono creado, entonces se enviarán estos objetos a SummaFlex y podrán ser procesados por el plóter.

## 2.2.2 Guión SummaFlex en Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

SummaFlex se encuentra en el menú **Archivo** bajo la opción de **Exportar**.

**¿Cómo se realiza la transferencia de datos de Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC a SummaFlex?**

Iniciar SummaFlex en el menú de **Archivo**. Al marcar algún objeto se transferirá éste a SummaFlex. Al transferir textos, se convertirán automáticamente en curvas.

**Aviso: ¡Si no se han seleccionado objetos, entonces SummaFlex no estará activo!**

**Aviso: Rellenos especiales de dispersión no se podrán transferir.**

## 2.2.3 Guión SummaFlex en Macromedia Freehand

### Freehand 8, 9, 10, MX

SummaFlex se encuentra en el menú de **Xtras** en la opción **Animar** y en el menú de **Ventana** / luego en **Xtras** bajo Funciones.

**¿Cómo se realiza la transferencia de datos con Freehand 8, 9, 10, MX a SummaFlex?**

#### Seleccionar / Objetos seleccionados

Iniciar SummaFlex por medio del medio del menú **Xtras**. Si hay objetos seleccionados se transmitirán sólo estos a SummaFlex.

#### Todos los objetos

Iniciar SummaFlex por medio del menú **Xtras**. Si no se han seleccionado objetos se transmitirán todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo a SummaFlex.

**Aviso: No se podrán enviar rellenos de dispersión o efectos de lente.**

**Aviso: Freehand 8 posee un mecanismo de corrección de color (como por ejemplo CorelDRAW), por lo cual influye en la representación de los colores en Freehand.**

**Solución: Activar la función en el menú de Archivo / Configuraciones / Colores.**

## 2.2.4 Guión SummaFlex en AutoCAD

### 2.2.4.1 Archivo de Menú para AutoCAD 2000(i), 2002-2014, 2002LT-2014LT

- En el menú **Herramientas** elegir la opción de **Personalizar menús**.  
(Aviso: Otra forma de abrir el diálogo es por medio del comando **menuload**)
- En el diálogo se selecciona el registro de **Grupos de menú** y presionar el botón **Hojea**.
- El diálogo para la elección del archivo se abrirá. Elegir ahí la terminación **\*.mnu**
- Elegir el archivo **corun.mnu** y cerrar el diálogo.
- Pulsar el botón de **Cargar** y asumir con el botón de OK.
- De esta forma se cargó el menú para SummaFlex.
- Pulsar el registro en el diálogo de la barra de menú. Escoger del grupo de menús **SummaFlex Plot** y añadirlo en algún lugar de su elección en el menú de

AutoCAD.

### 2.2.4.2 Archivo de Menú para AutoCAD LT 98 y R14

- En el menú **Herramientas** elegir el punto **Personalizar/Menús**.
- En el diálogo que aparece en pantalla pulsar el botón de **Hojea**.
- El diálogo de elección de archivo se abrirá y cambiar la terminación a **\*.mnu**
- Elegir el archivo **corun.mnu** y cerrar el diálogo.
- Pulsar el botón de **Cargar** y aceptar con el botón de OK.
- Con esto se ha cargado SummaFlex.
- Seleccionar el registro en el diálogo de **Barra de menú**. Elegir **SummaFlex Plot** del grupo de menú y añadirlo en algún lugar de su elección en el menú de AutoCAD.
- En el menú **Archivo** elegir la opción **Ajustar impresora**.
- A continuación pulsar en el diálogo el botón **Abrir** y elegir el archivo **cocutlt98.pc2 (LT98)** o **cocutr14pc2 (R14)**.
- Cerrar el diálogo.
- Iniciar algún trabajo para imprimir si en el menú de **Archivo** se elige el punto de **Imprimir** para seguir con las configuraciones: Activar el botón **Plotear en archivo**, y configurar el **Factor de escala** a 1:1 y la **unidad** a mm.

En el menú se encuentra la entrada de SummaFlex y en la barra de herramientas se agregó SummaFlex.

**Importante: Tener cuidado durante la primera impresión que se encuentra activa la opción "archivo al plóter".**

**Durante este proceso se transferirán todos los elementos de dibujo. Los comandos de cambios de pluma serán interpretados por el archivo del plóter, de modo que, 8 capas serán separables. AutoCAD no plotea con arcos, es decir todos los elementos se simplificarán en líneas y los puntos se interpretarán como perforaciones.**

**Aviso: Cuando se utilice DXF se tendrá que presionar dos veces Enter (Return) después de la elección del objeto, ya que el proceso del makro del menú se interrumpirá por la elección del objeto. Durante la transmisión vía DXF no se transferirán mediciones y textos, sin embargo, lo que si es posible es la selección de objetos y la impresión. Las curvas no se convertirán en líneas, sino que se los Splines o Arcos en el archivo de DXF se convertirán en curvas bésier. El número de capas no se limitará a 8.**

En el grupo de Autostart de Windows se llevará a cabo una anotación del programa **autoimp.exe**, con el que se realice la transmisión de datos a SummaFlex. Al iniciar autoimp.exe se mostrará un **ícono** en la barra de estado abajo a la derecha. Al hacer un clic doble sobre el ícono se podrá terminar el programa.

**Atención: Al desactivar el ícono no funciona más la transmisión a SummaFlex!**

Por medio de **Inicio/Programas/Autostart/Auto-Import** para SummaFlex se puede iniciar de nuevo.

**Aviso:** *Observe durante la instalación que SummaFlex se instalará solo en la versión del programa de AutoCAD que se haya usado por última vez, en caso de haber diferentes versiones en su PC.*

## 2.3 Elección del controlador del dispositivo

Por favor, elegir primero de la lista **Controlador** su dispositivo de salida. En el campo nombrado **Nombre del dispositivo** aparece el nombre idéntico del dispositivo utilizado, que se mostrará en el diálogo de corte. Esta denominación se puede modificar individualmente en el campo. Después de haber elegido el controlador se tendrán que hacer las elecciones en el área de **Tipos de conexiones** de los **Puertos locales** con los que se une el dispositivo con la PC.

**Tip:** *En caso de que no se encuentre en la lista el controlador buscado, se puede probar un controlador alternativo del mismo productor.*

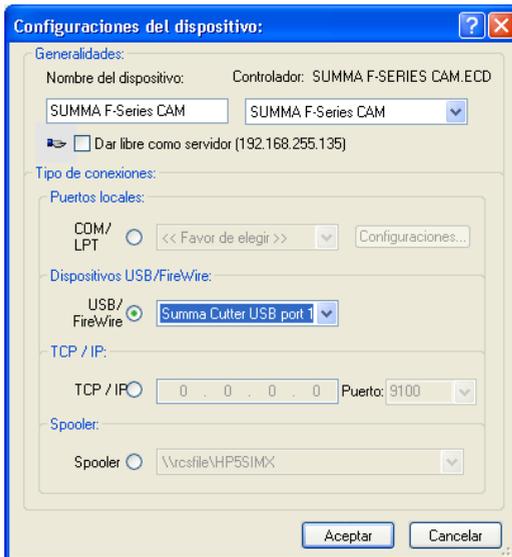


Fig. 2.3-1: Diálogo para la elección del controlador del dispositivo

Explicación detallada para la configuración de los **Puertos locales** ver en: [▶ Ver capítulo 3.6.3: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 2.4 Dongle y etiqueta de la licencia

## 2.4 Dongle y etiqueta de la licencia

### **Protector de copiado**

SummaFlex es un programa que está protegido contra copiado. Como protección se utiliza un componente de hardware protector de copiado en combinación con un número de código.

***Sin un dongle y sin la adquisición de una Licencia no se puede utilizar SummaFlex.***

Conectar el protector de copiado (Dongle) en un puerto de comunicación USB antes de la instalación del software en la PC. El dongle "se ilumina" cuando tanto el puerto como el dongle funcionen bien.



Fig. 2.4-1: Memo HASP Dongle para puerto USB

### **Etiqueta de licencia**

Composición de la etiqueta:

1. Nombre del programa p. ej.: SummaFlex
2. Número de serie compuesto de 4 bloques: *Código-abreviación programa-Código-Código*  
Ej.: 000231-SF2-8935340-792556

***Aviso! El número de serie completo incluya los guiones.***

## 3 Cómo trabajar con SummaFlex

### 3.1 Desktop y área de trabajo

#### 3.1.1 I. Desktop

El así llamado Desktop representa la ventana completa de aplicaciones visible inclusive Toolbars, áreas de trabajo y el fondo de Desktop.

**Nota:** *Sobre el fondo se pueden colocar cualquier cantidad de objetos. El tamaño del fondo solamente está limitado por los recursos de la computadora. En consecuencia se puede configurar el diseño generalmente en la escala 1:1.*

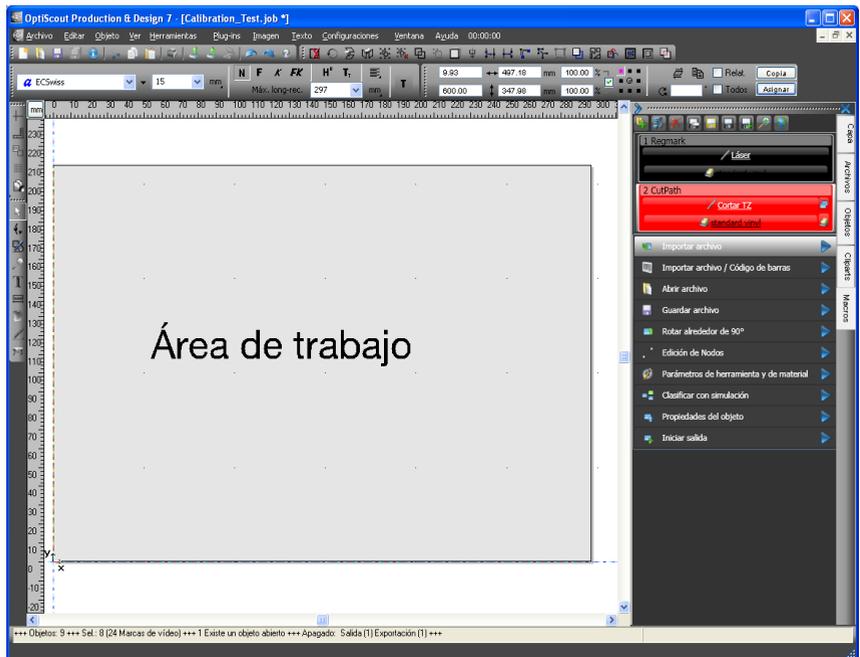


Fig. 3.1-1: Desktop con área de trabajo (aquí: gris), Fondo (aquí: blanco), Toolbars, Sidebar, Reglas, Línea de estado

### 3.1.2 II. Área de trabajo

La así llamada área de trabajo es una subárea del Desktop SummaFlex. La área de trabajo normalmente se encuentra en el formato que posteriormente deberá de editarse en una máquina. Además de los formatos DIN conocidos se pueden instalar formatos opcionales, p. ej. para diferentes tamaños de letreros.

**Nota: El área de trabajo en primer lugar sirve para la orientación. El formato del área de trabajo no tiene ninguna influencia sobre la salida del dispositivo conectado. El resultado estará indicado en la previsualización de la salida.**

 **Ver capítulo 3.6.3: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...**

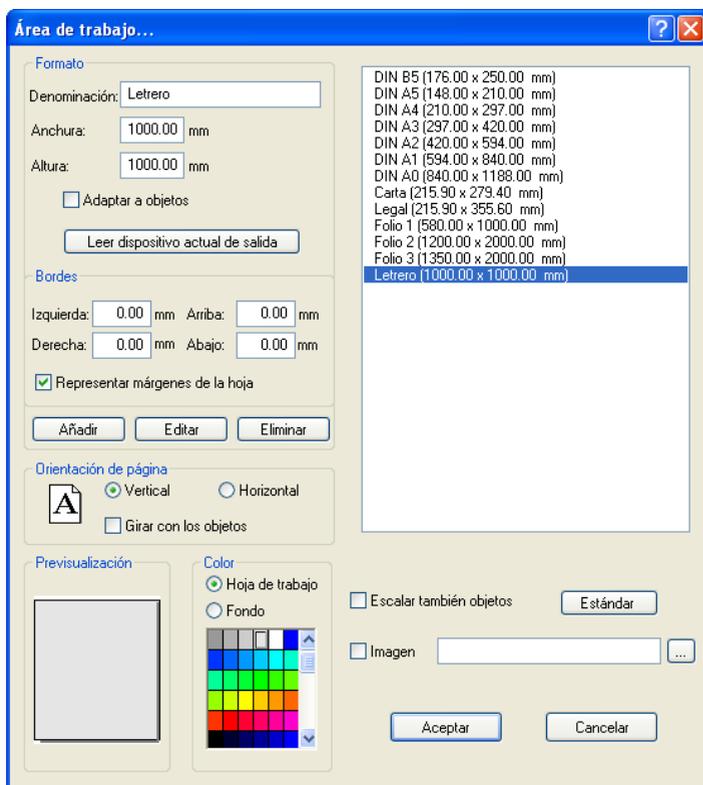


Fig. 3.1-2: Área de trabajo-Setup

### 3.1.2.1 Formato

#### ***Denominación***

En este campo se presentará el nombre del nuevo formato o el nombre del formato seleccionado.

#### ***Anchura***

Por la presente se determinará la anchura del formato

#### ***Altura***

Por la presente se determinará la altura del formato.

#### ***Opción - Adaptar a objetos***

Dicha opción adapta el área de trabajo a los objetos que se encuentran en el fondo del Desktop.

#### ***Botón - Leer dispositivo actual de salida***

Un dispositivo conectado puede definir el tamaño del área de trabajo - siempre que el comando Leer del controlador sea procesado por el controlador del dispositivo.

### 3.1.2.2 Bordes

#### ***Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo***

En los 4 campos se define la distancia de los bordes del borde de la área de trabajo.

***Nota: Se permiten también valores negativos.***

#### ***Opción - Representar márgenes de la hoja***

Dicha opción representa los bordes ajustados como líneas rayadas auxiliares delante del área de trabajo.

### 3.1.2.3 Orientación de página

#### ***Formato vertical***

Dicha opción determina si se representará el formato en formato vertical.

#### ***Formato horizontal***

Dicha opción determina si se representará el formato en formato horizontal.

### 3.1.2 II. Área de trabajo

#### **Opción *Girar con los objetos***

Dicha opción determina si los objetos localizados sobre la área de trabajo y el fondo del Desktop serán rotados al cambiarse la alineación.

#### **3.1.2.4 Previsualización**

En esta área se representarán la página de dibujo, el color del fondo, la imagen del fondo y proporciones así como la alineación del área de trabajo.

#### **3.1.2.5 Color**

##### ***Hoja de trabajo***

Dicha opción misma determinará el color de la área de trabajo.

##### ***Fondo***

Dicha opción misma determinará el color para el fondo del Desktop.

#### **3.1.2.6 Lista de formatos**

##### **Opción *Escalar también objetos***

Dicha opción escalará (aumentará o disminuirá) todos los objetos en el fondo del Desktop proporcionalmente a los valores del formato cambiado del área de trabajo.

##### **Botón *Estándar\****

El botón *Estándar* marcará el formato seleccionado en la lista de formatos y memorizará la selección. En caso de cada nuevo Job, dicho formato está pre-ajustado al llamar el Job.

##### **Opción *Imagen***

Dicha opción representará el Bitmap seleccionado sobre el área de trabajo.

##### -**Botón**

El botón -abre una ventana para buscar e insertar la imagen deseada.

## **3.2 Principio de funcionamiento del software de SummaFlex**

### **3.2.1 Preparación del trabajo**

### 3.2.1.1 Perfektes Kiss-Cut oder Through-Cut von bedruckten Materialien

#### 3.2.1.1.1 Colocación correcta y eficiente de marcas de vídeo

Se necesitan por lo menos 3 marcas de vídeo para la compensación y alineación de objetos impresos.

**Aviso: La distribución de las marcas juega un papel principal aquí para la exactitud de la futura salida.**

*Ejemplo:*



Fig. 3.2-1: Colocación buena de las marcas de vídeo

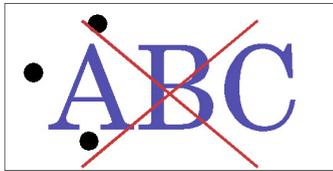


Fig. 3.2-2: Colocación mala de las marcas de vídeo

Al colocar las marcas se deberá obtener un triángulo grande, cuya área cubra en su mayor parte a los objetos a compensar.

*Ejemplo:*

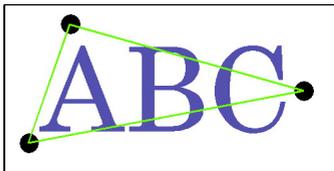


Fig. 3.2-3: Cubierta buena del área a calcular

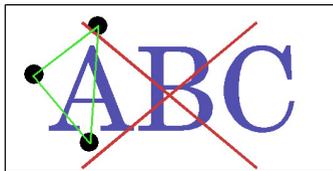


Fig. 3.2-4: Cubierta mala del área a calcular

*Ejemplo:*

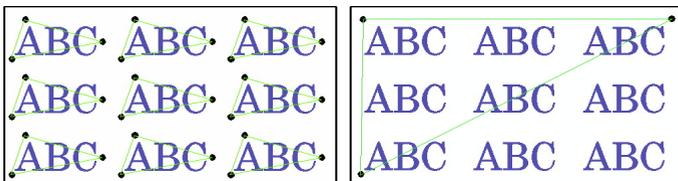


Fig. 3.2-5: 2 posibles variantes de cubierta con una hoja con copias

### 3.2.2 La salida

En el ejemplo de la izquierda se cubrirá el letrero "ABC" por tres marcas de vídeo. Resultando una compensación de un área relevante para cada objeto. Se ha compensado la escalación diferente de los objetos por motivos técnicos de impresión. El tiempo de producción se ha elevado de una manera significativa, ya que la cámara tendrá que abarcar todas las marcas.

En el ejemplo de la derecha la hoja contiene solamente 3 marcas. Aquí se compensarán todos los objetos por medio de estas tres marcas. No se podrán compensar exactamente diferentes trazos de cada objeto. Sin embargo, el tiempo de producción es mucho menor al del ejemplo anterior, ya que solamente la cámara tendrá que leer 3 marcas de vídeo.

## 3.2.2 La salida

### 3.2.2.1 Salida

#### 3.2.2.1.1 Preparación del plóter

Antes de empezar con la salida del trabajo, se tiene que llevar a cabo en el plóter una serie de medidas preparatorias, que a continuación describimos:

1. ¡Colocar el material correcto! Correcto significa la orientación en dirección X-Y tiene que ser como se indica en la previsualización.
2. Poner online al plóter.
3. Las herramientas tendrán que estar configuradas del todo, por ejemplo, la profundidad de la cuchilla debe ser la correcta.

Al tener la seguridad que el plóter está listo se podrá iniciar el proceso de salida.

#### 3.2.2.1.2 Iniciar la salida

Ahora se podrá iniciar la salida. Utilizar para esto el control de cuchilla  en SummaFlex.

En este diálogo se pueden modificar todas las opciones de salida globales. Éstas son, por ejemplo: el número deseado de copias, la posición de aparcado al terminar la salida o las formas de las marcas a reconocer.

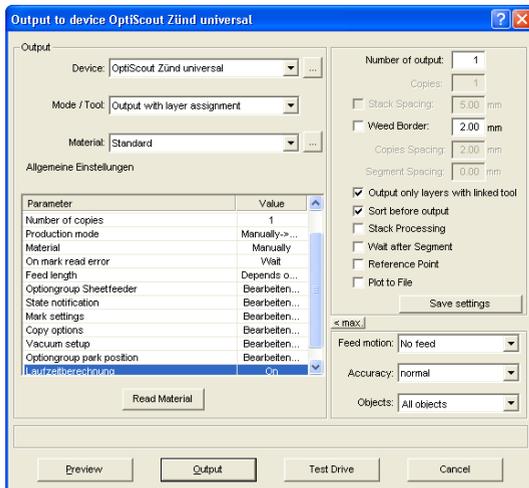


Fig. 3.2-6: Diálogo de salida con la lista de parámetros del dispositivo y sus mandos de control posibles

**Importante: No confundir "Total de salidas" (lado izquierdo) con "Cantidad de salidas". El "Total de salidas" determina, cuántas veces se procesará la salida utilizando las marcas de vídeo. Es decir, cada vez se leerán de nuevo las marcas.**

La "**Cantidad de salidas**" repite la última salida *sin* leer las marcas de vídeo con parámetros de salida *idénticos* como Escalación, etc. Se procesarán solamente capas con herramientas. Esta variante protege que se procesen capas sin ninguna adjudicación de herramienta. De esta manera se evita un salida errónea al utilizar la última herramienta activa.

### 3.2.2.1.3 Lectura del plóter

Para controlar si hay comunicación de puerto entre la PC y el plóter se deberá presionar el botón de  antes del de .

### 3.2.2.1.4 Salida directa o con previsualización

Al presionar el botón de  se puede llevar a cabo otro control antes de procesar la salida por el plóter.

con la salida directa se suprime la ventana de previsualización. Al presionar el botón de la salida  se transferirán al plóter los comandos para el mismo con todos los datos.

**Importante: Se debe posicionar la cámara con las teclas de flechitas del teclado de la PC arriba de la primera marca de vídeo -de color magenta-. La marca nr. 1 será siempre la que se encuentra más cerca del punto de origen del plóter.**

## 3.3 El diálogo Capas SummaFlex

En el diálogo Configuraciones de capas se ajustarán los parámetros requeridos para la salida y asignados a un objeto, un color o un nivel. El diálogo se abrirá a través de un clic a la derecha sobre la barra de herramientas Capas SummaFlex en la ventana principal.

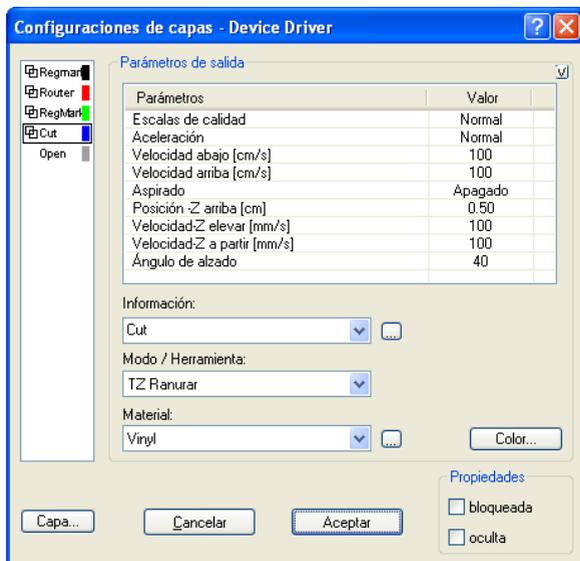


Fig. 3.3-1: Setup Capa con configuración de los parámetros de salida

Bajo **Información** se puede depositar una designación para cada capa. Se indicará dicha designación posteriormente en todos los diálogos en que se requerirán los colores de los objetos.

En el campo **Modo/Herramienta** se puede seleccionar la herramienta de salida de una lista. Las herramientas aquí indicadas dependen del controlador de salida utilizado.

En el campo **Material** se pueden llamar configuraciones de material ya memorizadas. Las configuraciones de material pueden ser generadas, memorizadas o canceladas por medio del ...botón a la derecha al lado de la caja de selección. Valores especiales pueden ser memorizados como defectos de modo o de material.

*Nota: Al hacer clic con la tecla de razón izquierda sobre otro color se memorizarán las configuraciones y se pueden editar los valores de otra capa más.*

### 3.4 Importar

Con este comando se adoptarán gráficos al área de trabajo que *no* tienen el formato de trabajo (job) SummaFlex.

La funcionalidad de esta caja de diálogo corresponde al comando de **abrir archivo**. La diferencia radica en la posibilidad de cambiarles el tamaño a los datos a importar, por medio de los parámetros **Factor X** y **Y**. El archivo requerido se elegirá o especificará por medio de **Nombre**, **Tipo** y **Directorio** (Buscar en).

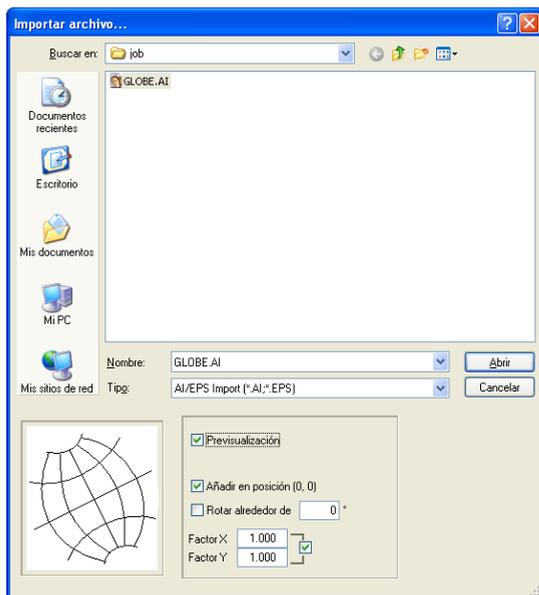


Fig. 3.4-1: Diálogo de importación con ventana de previsualización

Se pueden mostrar todos los siguientes **Formatos** en la ventana de previsualización.

\*.ai/eps, \*.pcx, \*.jtp, \*.tif, \*.bmp, \*.wmf, \*.emf, \*.dxf, \*.gif, \*.hpgl, \*.gtp, \*.ik, \*.cmx

*Aviso: Se desactiva esta ventana con el formato de texto (\*.txt).*

#### **Buscar en**

En la línea **Buscar en** se puede configurar la ruta de búsqueda que se usará.

#### **Nombre**

Ingresar aquí el nombre del archivo en caso de conocerlo

### 3.4.1 Preparación previa de los datos de importación

#### **Tipo**

Aquí se elige el formato del archivo a importar, para activar el filtro correspondiente.

#### **Previsualización**

Al activar esta opción aparece en la ventana izquierda una previsualización del contenido del archivo.

#### **Añadir en posición (0,0)**

Esta opción añade a los objetos a la posición 0 (cero) del área de trabajo de SummaFlex.

#### **Factor X, Factor Y**

Con estos factores se pueden escalar (aumentar o disminuir) los datos durante la importación. La escalación puede ser proporcional o no proporcional.

## 3.4.1 Preparación previa de los datos de importación

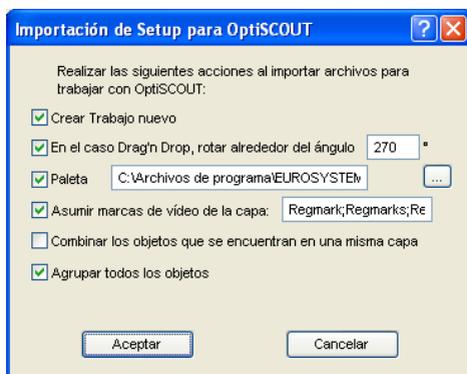


Fig. 3.4-2: Preconfiguración para la importación de datos SummaFlex

#### **Crear trabajo nuevo**

Esta acción activa automáticamente el comando de **Archivo nuevo** antes de la importación.

#### **En el caso de objetos Drag'n Drop, rotar alrededor del ángulo ...°**

Todos los objetos a importar serán rotados con el valor de ángulo que se encuentra en el campo de °(grados). Esto facilita el manejo de datos, ya que se girarán los objetos como se requiera para la salida.

**Paleta ... cargar**

Al activar este botón de ... permite la búsqueda de una paleta-capa específica en el medio de datos a elegir. Se adoptará junto con la información de colores también la preconfiguración de herramientas.

**Buscar/sustituir marcas de vídeo**

Con esta opción se sustituyen automáticamente por marcas de vídeo [[P] todos los **círculos** del archivo de importación que tienen el tamaño que se especificó, en las configuraciones básicas de marcas de vídeo, en SummaFlex.

**Marcas de vídeo de la capa: ... asumir**

Con esta opción se sustituirán automáticamente los objetos que se encuentran en las capas específicas por marcas de vídeo SummaFlex.

**Combinar los objetos que se encuentran en una misma capa**

Aquí se lleva a cabo la llamada combinación de los objetos de una misma capa. El resultado es un objeto combinado de todos los objetos.

**Agrupar todos los objetos**

Aquí se conjuntan todos los objetos en un grupo. No cambian las características de cada objeto, solamente se conjuntan temporalmente.

## 3.4.2 Importación Pre-configuraciones

Para muchos procesos de importación se pueden definir **condiciones secundarias** que deben de tomarse en cuenta **antes, durante o después** de la importación de datos. Condiciones secundarias pueden referirse a la importación de DXF, HPGL o a todos los procesos de importación. También para la exportación se pueden definir condiciones secundarias. De esa manera por ej. se puede activar una opción especial con respecto a archivos de Job para la exportación de PDF. **Las condiciones secundarias se redactarán** de manera más detallada en el siguiente artículo.

 **Ver capítulo 4.7.1.7: El Setup Filtros**

### 3.4.3 Importación PDF

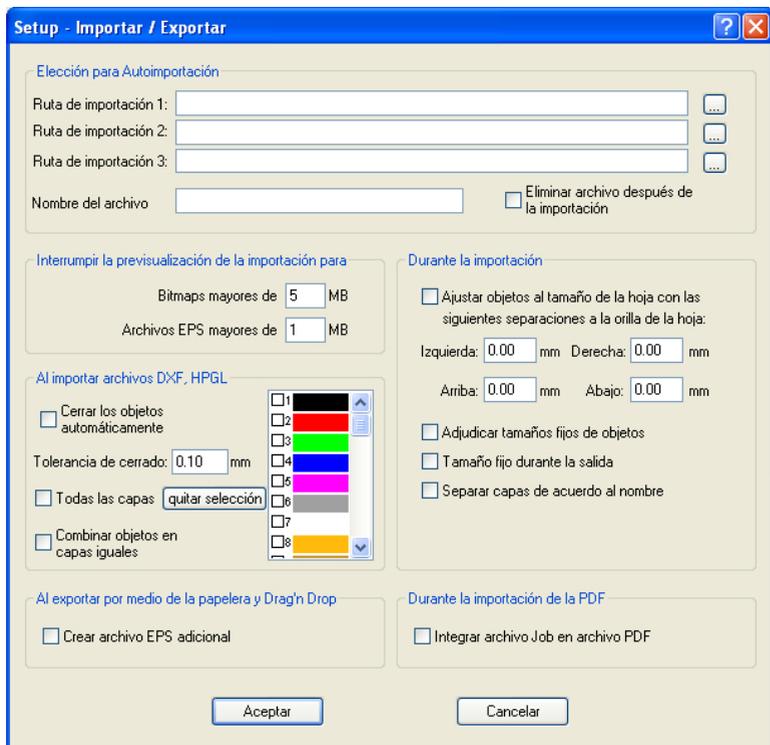


Fig. 3.4-3: Determinación de condiciones secundarias durante la importación de datos

## 3.4.3 Importación PDF

### 3.4.3.1 Opciones adición



### Archivo de Job integrado

Botón **Extraer...**



Al activar el botón **Extraer...** se encargará de que durante el importe se extraiga nuevamente y se cargue al Desktop el archivo de Job integrado durante la exportación del archivo PDF.

**Nota:** *El requisito para ello es que durante la exportación se haga la correspondiente opción durante las pre-configuraciones (véase arriba).*

### Opciones de gráticula

Opción **Importar como Bitmap**

Cuando la opción **Importar como Bitmap** está activada, se rastrearán todos los vectores antes de la importación en un Bitmap.

### Resolución

Indicación del valor en dpi

### 3.4.3 Importación PDF

#### **Elección de elementos**

##### Opción ***Ignorar imágenes***

Cuando dicha opción ***Ignorar imágenes*** está activada, no se importarán imágenes durante la importación.

##### Opción ***Ignorar texto***

Cuando la opción ***Ignorar texto*** está activada, no se importarán textos durante la importación.

#### **Elección de páginas**

En el ***Campo de entrada*** se puede indicar el número de páginas que deben de importarse.

##### Opción ***Todas las páginas***

Cuando la opción ***Todas las páginas*** está activada, se importarán todas las páginas del documento.

## 3.5 Exportar

Si se quiere utilizar un archivo job con otro programa, entonces se tendrá que transferir los datos en otro formato diferente al de job de SummaFlex. A este proceso se le llama **"Exportar"**

*Aviso: Se exporta con máxima calidad y mínima compresión.*

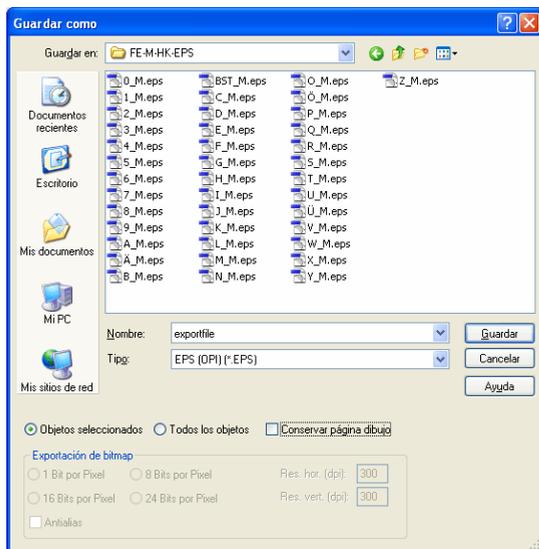


Fig. 3.5-1: Ventana de exportación de SummaFlex con elección de archivo

### Guardar

Con los íconos al lado del campo de **Guardar** se tiene que elegir la ruta en donde se salvará el archivo de exportación.

### Nombre

Indicar en este campo la denominación del archivo.

### Tipo

Aquí se elegirá el formato ajeno con el cual se escribirán los datos del área de trabajo.

Están disponibles los siguientes filtros de exportación en SummaFlex: \*.eps (opi), \*.cmx (Corel6-X6), \*.plt (HPGL), \*.jpg, \*.pcx, \*.tif, \*.bmp.

**Aviso: Al haber objetos seleccionados se exportarán solo esos, de lo contrario todos.**

### 3.5 Exportar

#### Objetos seleccionados

Con esta opción se escribirán en el archivo de exportación, sólo los objetos seleccionados.

#### Todos los objetos

Con esta opción se escribirán en el archivo de exportación todos los objetos.

#### Conservar página dibujo

Con esta opción se escribirá en el archivo de exportación el contorno de la hoja de trabajo como objeto.

#### Exportación de bitmap



Exportación de bitmap

1 Bit por Pixel     8 Bits por Pixel    Res. hor. (dpi):

16 Bits por Pixel     24 Bits por Pixel    Res. vert. (dpi):

Antialias

Fig. 3.5-2: Profundidad de color y resolución durante la exportación de bitmap

#### Profundidad de color

La cifra antes de "Bits por Pixel" muestra el exponente de la profundidad de color.

Ej.: 8 Bits pro Pixel =  $2^8 = 256$  colores

#### Resolución

Este valor define la cantidad de puntos de color por pulgada. Mientras más alto sea el valor, más fina es la resolución. Por ejemplo, el valor de 300 dpi es suficiente para la impresión offset.

**Aviso: No son recomendables resoluciones muy altas ya que el tamaño del archivo aumenta.**

#### Antialias

la exportación de un bitmap se puede efectuar también con un Antialiasing abreviado Antialias, es decir, **Alisado efecto escalera** o **Alisado de orillas**.

## 3.5.1 Exportación PDF

### 3.5.1.1 Opciones adicionales

Opciones Exportación PDF:

Codificar el documento

Palabra de paso: XXXXXXXXXXXX

Determinar derechos de acceso

Palabra de paso XXXXXXXXXXXX

Características

No está permitido el imprimir

No se puede extraer el contenido

No admitir "Cambiar contenidos"

Aceptar

### 3.5.1.2 Opción *Codificar el documento*

Al activar la opción **Codificar el documento** se permite la entrada de una protección individual por contraseña.

#### Palabra de paso

En el campo de entrada se puede consignar una contraseña arbitraria para el documento.

**Nota:** Al asignar la contraseña debe de tomarse en cuenta utilizar una contraseña segura. Deberá tener por lo menos 8 caracteres y consistir de cifras, letras, mayúsculas y caracteres especiales.

### 3.5.1.3 Opción *Determinar derechos de acceso*

Al activar la opción **Determinar los derechos de acceso** se permite la entrada de una protección individual con contraseña.

#### Palabra de paso

En el campo de entrada se puede consignar una contraseña arbitraria para los siguientes derechos de acceso del documento.

### 3.5.1 Exportación PDF

**Nota:** Al asignar la contraseña debe de tomarse en cuenta utilizar una contraseña segura. Deberá tener por lo menos 8 caracteres y consistir de cifras, letras, mayúsculas y caracteres especiales.

**PD:** La exportación PDF SummaFlex contiene una protección con contraseña de dos niveles. El primer nivel se refiere al documento total y el segundo nivel se refiere a derechos individuales de acceso del documento.

#### 3.5.1.4 Características

##### **Opción *No está permitido el imprimir***

Cuando dicha opción está activada no es posible imprimir el documento **sin conocimiento de la contraseña.**

##### **Opción *No se puede extraer el contenido***

Cuando dicha opción está activada no es posible extraer el documento **sin conocimiento de la contraseña.**

##### **Opción *No admitir „Cambiar contenidos”***

Cuando dicha opción está activada no es posible cambiar contenidos **sin conocimiento de la contraseña.**

## 3.6 Aplicaciones típicas

### 3.6.1 Contorno vs Silueta vs Línea de contorno

Con frecuencia hay confusión entre usuarios de SummaFlex, ya que las diferencias entre dichos términos no son claras y ya que la representación sobre el área de trabajo SummaFlex en el modo de la superficie completa puede ser idéntica. Sólo en el así llamado modo de contorno (Conectar/Desconectar con la tecla funcional F9) se puede realizar diferencias que dejan concluir que obviamente se intenta representar funciones que se distinguen la una de la otra.

En lo siguiente se investigarán los términos con respecto a su afinidad y a sus diferencias.

#### 3.6.1.1 1. Contorno

##### Definición de terminología

El contorno es una característica, un atributo de un objeto vecotr resp. una letra, comparable a un relleno de color. El color y el espesor de la línea son ajustables individualmente. Dicho contorno se editará sobre una impresora (Impresora de chorro de tinta o impresora láser). La herramienta para definir un contorno es un lápiz de contorno



Fig. 3.6-1: Diálogo de atributos de pluma

Contorno Contorno

Fig. 3.6-2: Superficie completa

Contorno Contorno

Fig. 3.6-3: Modo de contorno

### 3.6.1 Contorno vs Silueta vs Línea de contorno

**Atención: Un contorno NO! se cortará durante la salida a un trazador de corte, salvo que se haya ejecutado la función „Convertir grosores de línea” antes de la entrega al módulo de salida.**

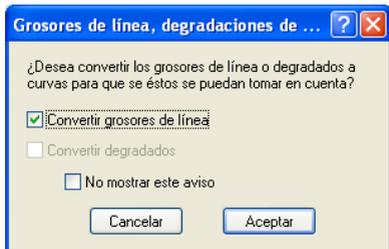


Fig. 3.6-4: Diálogo para cambiar contornos in objetos cortables

Cuando la opción „Convertir grosores de línea” está activada se generará una combinación de vector en el grosor del contorno. Dicha combinación estará colocada en una capa del mismo color.

Adicionalmente aparecerá el siguiente diálogo con una preselección del método de fusión (aquí: Soldar según color).

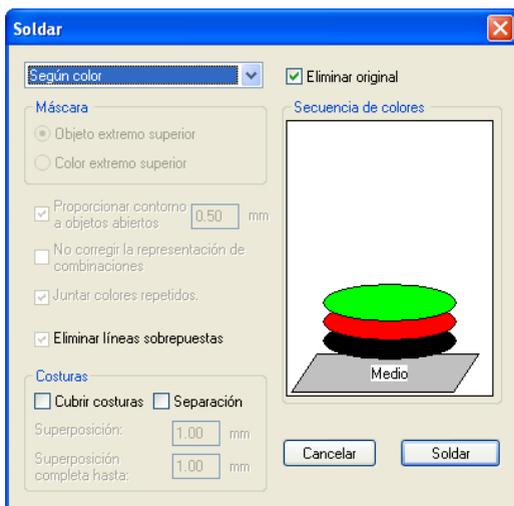


Fig. 3.6-5: Cambiar diálogo de fusión con pre-configuración para el contorno

**Sugerencia: Como control se puede cambiar al modo de contorno para controlar cuáles objetos se editarán .**

### 3.6.1.2 2. Silueta

#### Definición de terminología

La silueta es un contorno de vector alrededor de otro objeto de vector or una letra. A diferencia de la línea de contorno el contorno generado representa un propio vector, que se puede también editar. Otra diferencia al lápiz de contorno es que se pueden proveer también partes interiores con una Inline. Ejemplo: Las letra a y e donde se contornan también los así llamados blancos internos, es decir, la parte interior de una letra (véase la imagen abajo).

**Nota:** La función *Outline* está unida con la función de *Soldar*, para que en caso de solapamientos de los contornos sea posible una salida sin errores sobre la hoja.



Fig. 3.6-6: Diálogo Outline



Fig. 3.6-7: Modo de superficie completa

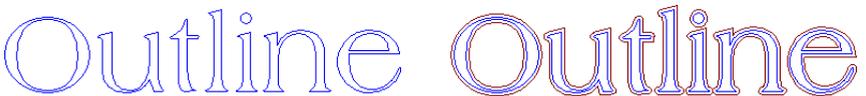


Fig. 3.6-8: Modo de contorno

### 3.6.1.3 3. Línea de contorno

#### Definición del término

Con frecuencia se habla de una línea de contorno en conexión con la palabra clave: „Print & Cut“. En el caso de „Print & Cut“ se contornearán Bitmaps en la mayoría de los casos con Logos (gráfica, no vectores) con una línea de vector, para crear etiquetas y stickers sobre un trazador de corte con sensor OPOS. En este caso la línea de contorno es la línea que se corta alrededor de cada etiqueta. Como el lápiz de contorno solamente

### 3.6.1 Contorno vs Silueta vs Línea de contorno

representa un contorno alrededor del objeto completo. La distancia puede también ser negativa, es decir, sobresalir hacia la área impresa.

**Nota: El grosor del objeto no se puede determinar aquí; de manera estándar se generará un así llamado contorno fino como un cabello.**



Fig. 3.6-9: Diálogo de línea de contorno



Fig. 3.6-10: Modo de superficie completa



Fig. 3.6-11: Modo de contorno

Conclusión: En base a los ejemplos de arriba debe de ser obvio que es importante distinguir los términos. A pesar de que en el modo de la superficie completa casi no o apenas se realizará una diferencia en la pantalla, sin embargo se incluyen respectivamente diferentes herramientas y funciones. Sin embargo, este ejemplo también muestra cuál flexibles son las herramientas de SummaFlex.

## 3.6.2 Soldar objetos de vectores

### 3.6.2.1 Una selección de los subtipos más importantes en el caso de soldar

La función **Soldar** fundirá uno o varios objetos de vectores el uno con el otro para formar una combinación. Dependiente de la cantidad y de la forma de los objetos seleccionados usted podrá elegir entre las siguientes opciones: **Manual**, **Automático**, **Dividir** (cortará objetos con líneas o con curvas), **Dividir abriendo**, **Rellenar**, **Según color**, **Área completa** o **Serigrafía**.

#### 3.6.2.1.1 Automático



**Automático** calculará las áreas comunes de los objetos. Se unirán todas las partes solapantes la una con la otra. En este caso se tomarán en cuenta las partes transparentes.

La opción Automático es especialmente ápta para la fundición de serivas en el caso de cursivas. Las serivas de la letra anterior solapa frecuentemente con el signo siguiente. Sin la fundición, se cortaría el material en estas posiciones. La fundición automática eliminará dicho solapamiento y se encargará de un tránsito cortable en las serivas.

**Nota: Tener en cuenta de que con dicha opción se fundirán objetos de diferentes colores para producir un objeto de combinación. Si los colores de los objetos deben de tomarse en cuenta, por favor, seleccionar la opción Según color, Área completa o Serigrafía.**

**Sugerencia: Si faltan partes individuales después de la fundición automática, reducir la distancia de signos en el editor de textos de 100 % a 99 %. Esto tendrá como consecuencia de que los puntos de nodos localizados idénticamente el uno sobre el otro de manera que estarán reconocidos también como nodos individuales, y se ejecutará correctamente la rutina de fundición.**

#### 3.6.2.1.2 Según color



**Según color** eliminará todas las áreas cubiertas de colores posicionados encima de ellos. No importa, cuántos objetos y colores usted seleccione. En el caso de seleccionar también objetos abiertos, usted podrá cerrar los mismos o proveerlos de un grosor de la línea.

### 3.6.2.1.3 Área completa



La opción **Área completa** subllenará objetos de un color, cuya superficie cubre la superficie de otro color. Para este fin se re-diseñarán los objetos parcialmente cubiertos de manera que se dispersarán completamente debajo de los objetos posicionados arriba de ellos. Aquí también usted puede proceder con los objetos abiertos como ha sido descrito en el capítulo Automáticamente.

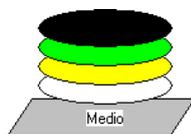
**Sugerencia:** La área más frecuente de empleo es el inscribir escaparates en cuyo caso la opción **Según color con frecuencia debe de pegarse de manera demasiada dispendiosa. Se tomará la opción de la área completa en el caso de 2 o máximo 3 colores de folios, en cuyo caso se pegarán los individuales colores de folios el uno sobre el otro.**

### 3.6.2.1.4 Serigrafía



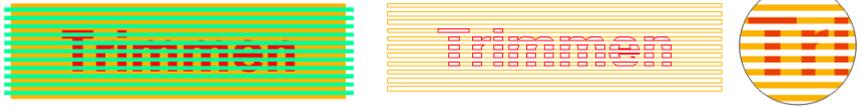
La opción de fundición **Serigrafía** es una herramienta especialmente eficiente para el impresor de serigrafía. Primeramente se eliminarán las solapaduras de las individuales capas de colores con dicha herramienta. Entonces se apilarán los colores conforme con la sucesión en el campo de Sucesión de Colores. Al final se insertará un pequeño muelle (cuña de salida) como solapadura entre la unión de las individuales capas de colores.

### 3.6.2.1.5 La pila de colores en la opción de fundición de serigrafía



**Cambio de la pila de colores:** En el caso de la serigrafía la sucesión de imprenta es de claro a oscuro. Los colores más claros serán imprimidos antes que los colores oscuros. A través de un clic del ratón se puede tomar una capa de color y estirla a la posición deseada. En este caso la pila de color refleja la posición de la capa encima del medio. La sucesión de la salida tomará en cuenta el cambio de la pila de color.

### 3.6.2.1.6 Dividir



**Dividir** significa que usted puede dividir objetos cerrados con líneas de objetos de curvas y que se cerrarán los resultantes objetos parciales posteriormente de manera automática. Según se desee usted pueda colocar uno o varios objetos sobre los objetos que usted quiera dividir como una „cuchilla“. Si usted quiere trabajar con varias „cuchillas“ dichos objetos deberán ser asignados a o combinados con la misma capa. Con la ayuda de la opción **Dividir** entonces se cortarán los objetos abajo a lo largo de las „cuchillas“. También es posible dividir en varios „apilamientos“ sin problemas, ya que las cuchillas pueden entrecruzarse. Posteriormente las partes parciales serán ordenadas según su posición en grupos individuales.

## 3.6.3 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...

### 3.6.3.1 Configuraciones del dispositivo - Instalación de los puertos de comunicación (Dispositivo local)

#### La salida en SummaFlex

Con este comando se activa el módulo de *Cortar, Fresar, Hendir y Dibujar* y su información.

Se activa esta función a a través del botón  en la barra de **Herramientas** o por medio de el menú de **Archivo**, en l punto de **Salida...**



Fig. 3.6-12:  El botón de salida

Cuando se llama *por primera vez* este diálogo, se abrirá primero un diálogo donde será necesario configurar el *Controlador del dispositivo*, así como *puerto o conexión*.

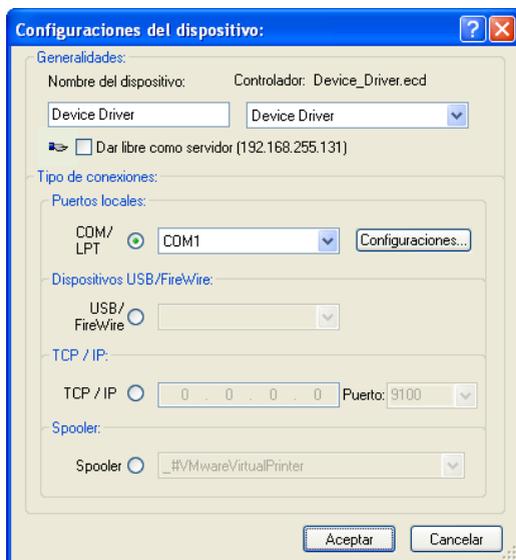


Fig. 3.6-13: Elección del controlador y del puerto

#### Generalidades

Bajo esta área denominada **Generalidades** se refiere a la parte del diálogo para la elección del **Controlador del dispositivo**.

En la lista derecha aparecen todas los **controladores** que están a disposición de SummaFlex. En el listado de la izquierda se puede indicar individualmente el nombre para el controlador. Este nombre se utilizará en el diálogo de salida de SummaFlex.

### Dar libre como servidor

*Requisito: mínimo 2 licencias de SummaFlex.*

Si se activa la opción **Dar libre como servidor**, entonces se marcará el dispositivo de salida como **Plóter-sevidor** y se podrá utilizar para la salida con otro **Administrador de plóter**.

La propiedad característica de un dispositivo de salida es que se le adjudicará al mismo un controlador para la preparación preliminar de los datos. Los datos del trabajo se transformarán, con la ayuda del controlador, en datos de máquina para la salida en la PC que está conectada al administrador del plóter. La salida de los datos de máquina se puede llevar a cabo en diferentes formas:

### Tipos de conexión

#### **Puertos locales**

Bajo **Puertos locales** se conocen a los puertos (COM1, COM2, ..., LPT1, LPT2, ...) los cuales se encuentran directamente en la PC.

Al activar el botón de **Configuraciones** se abre un diálogo para la configuración de los puertos. Estas configuraciones que se llevan a cabo aquí, son válidas para todo el sistema.

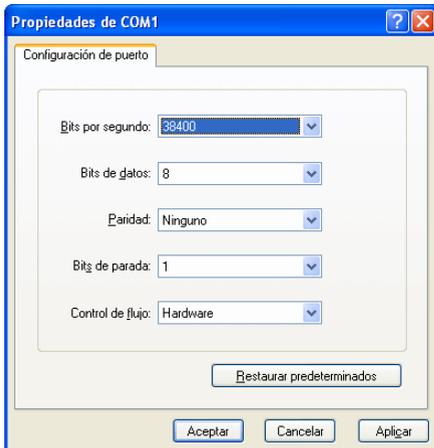


Fig. 3.6-14: Diálogo para la configuración de los parámetros del puerto

*Aviso: Con una conexión serie hay que tener cuidado que todas las configuraciones sean idénticas, tanto en la PC como en el dispositivo de salida. Por el contrario, no se*

alcanzará una comunicación libre de errores entre ambos.

### Dispositivos USB / Firewire

Aquí se enlistarán todos los **Dispositivos USB / Firewire** que se encuentren conectados en ese momento.

### TCP/IP

Aquí se deberá indicar la dirección TCP/IP y el número de puerto al cual se debe procesar la salida.

### Spooler

Aquí se puede elegir un controlador de impresora para Windows.

Al activar nuevamente el diálogo de **Salida** se abrirá éste *inmediatamente* con el controlador previamente configurado.

## 3.6.3.2 Configuración de los dispositivos (Dispositivos de red)

Al elegir el punto de menú **Instalar el dispositivo de red ...** se abrirá el siguiente diálogo:



Fig. 3.6-15: Diálogo para la configuración del Plóter-servidor

Un **Dispositivo de red** permite la salida de trabajos de SummaFlex a un administrador de plóter, que se encuentra instalado en *otra* PC. La diferencia con un "dispositivo normal"

radica en que los datos de máquina no se transformarán localmente sino que se transmitirán sin ninguna modificación primero al plóter-servidor para su transformación.

### Nombre del dispositivo

Indicar en el campo de inserción el nombre del dispositivo.

### Elección del servidor

En el área con intitulada **Elección del servidor** indicar la **Dirección TCP/IP** en caso de una conexión de TCP/IP, el **Nombre de computadora** que se está utilizando.

### Red

Si se tiene que establecer la conexión por medio de una **Red** se tiene que elegir aquí el archivo de configuración del plóter-servidor, o sea el **plotman.ini**.

### Dispositivo (del servidor)

Al activar el botón de **Actualizar**, entonces todos los **Dispositivos** del servidor se reconocerán.

**Aviso: Se podrá elegir el dispositivo del servidor sólo cuando se haya llevado a cabo la elección del servidor. Solamente así estarán a disposición todos los aparatos del servidor.**

### Controlador

En el campo **Controlador** se indicará el controlador para la máquina que utilizará el servidor para ese dispositivo.

**Aviso: Este controlador debe ser local, es decir, debe de crearse como un dispositivo local.**

## 3.6.3.3 Inicio de la salida partiendo del área de trabajo de SummaFlex

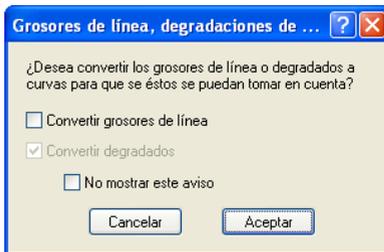


Fig. 3.6-16: Preparación de los grosos de plumilla y degradados de color

Existen en algún trabajo de SummaFlex objetos con atributos de *Contorno /grosor de pluma* o *Degradación de color* aparece el diálogo anterior. Aquí se pueden transformar los

### 3.6.3 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...

atributos del objeto a vectores para que se tomen en cuenta en la salida. Al oprimir el botón de **Aceptar** se transformarán en curvas os atributos del objeto.

#### 3.6.3.3.1 Salida al dispositivo

Parámetros	Valor
Anchura de material [ mm]	2024.00
Longitud del material [ mm]	2500.00
Cantidad total de salidas	1
Modo de producción	Manual->Producción
Abastecimiento de material	Manual
Feed length	Longitud de salida
Opciones de alimentación	Editar...
Configuraciones de marcas	Editar...
Reconocer bordes	Editar...
Opciones de copiado	Editar...
Configuraciones de aspirado	Editar...
Posición de aparcado	Editar...

Fig. 3.6-17: Diálogo Salida

#### Salida

En el área intitulada **Salida** se encuentran todos los campos de elección o los parámetros que trabajan directamente en comunicación con el dispositivo de salida.

#### Dispositivo

En el campo **Dispositivo** se mostrará el dispositivo que fue previamente configurado.

#### 3.6.3.3.2 Configuraciones generales

El área de **Configuraciones generales** permite el acceso a los parámetros del dispositivo o del controlador. El área está dividida en dos en **Parámetros** y **Valores**. La anchura del campo se puede modificar si con el ratón se desplaza la pequeña línea vertical que divide los dos campos. Siempre que aparezca **Editar** bajo Valor, entonces con un clic doble abre la ventana respectiva para modificar los parámetros de grupo.

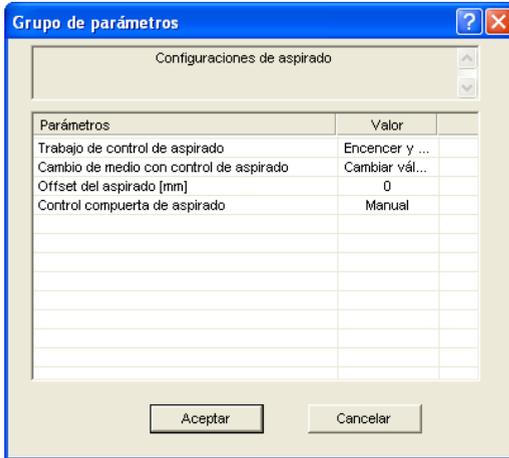


Fig. 3.6-18: Ejemplo de un grupo de parámetros abierto

### Cantidad salidas

El valor en el campo de **Cantidad salidas** indica cuántas veces se repetirá la salida del trabajo con todos los parámetros configurados para el dispositivo.

### Número de copias

En el campo **Número de copias** se indica cuántas veces se deberá cortar el *objeto seleccionado*. Después de todo el proceso de corte el valor cambia automáticamente a 1.

### Espacio entre copias

El valor en campo **Espacio entre copias** determina si las copias se colocan verticalmente y cuál separación debe de haber entre ellas. ¡Como requisito de esta opción se cuenta que el objeto seleccionado se pueda cortar uno arriba del otro más de una vez!

*Aviso: En la previsualización de copias se muestra el primer objeto "normal". Los objetos (copias) se mostrarán con un rayado azul.*

### Marco de despegamiento

Con la opción de **Marco de despegamiento** se especifica con qué separación se cortará un rectángulo alrededor del plóter, este rectángulo facilita el pelado de los folios. En la **Previsualización de salida** se representará *rayado en azul* -en caso de estar activado-.

### Separación entre copias

El valor del campo **Separación entre copias** determina la distancia o espacio entre las copias que se han indicado en el campo de **Número de copias**.

### Espacio entre segmentos

La **Espacio entre segmentos** determina el espacio horizontal entre cada segmento. Se crean segmentos cada vez que el trabajo se secciona, es decir, se tiene que dividir.

### Ordenar antes de salida

Al activar la opción de **Ordenar antes de salida** se ordenarán todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo. 1. en dirección al cabezal y 2. en dirección de avance. Al haber utilizado recientemente el comando **Clasificar con simulación...** entonces se utilizará este tipo de clasificación.

### Pausa entre segmentos

**Seccionar/Segmentar:** En caso de que un trabajo sea demasiado grande para la salida SummaFlex dividirá el trabajo automáticamente en tantas partes (**Segmentos**), como sea necesario para poder procesarlo.

Cuando la opción **Pausa entre segmentos** se encuentra activa, entonces se interrumpirá la salida después de cada segmento en caso de que se tenga que colocar nuevamente y correctamente al material.

### Origen de la hoja invariable

Con la opción de **Origen de la hoja invariable** se puede asentar el punto cero (0/0) del plóter. Al estar esta opción inactiva SummaFlex elige automáticamente el punto físico cero como punto inicial para el corte.

Por el contrario, al estar activa la opción de **Origen de la hoja invariable** se trasladará el punto cero con las coordenadas de offset al punto respectivo. Las coordenadas del punto respectivo son las mismas que la posición de la esquina inferior izquierda del objeto a cortar que se encuentra sobre el área de trabajo de SummaFlex.

### Salida a archivo

Con la opción **Salida a archivo** se guardarán todos los datos de la salida en un archivo (del disco duro) que ha sido previamente estipulado por usted.

### El botón Guardar configuraciones

Al activar el botón de **Guardar configuraciones** se asumirán todos los valores que se han indicado en el diálogo de **Salida** y que se han adjudicado al dispositivo que se encuentra activo en ese momento.

### Avance/Origen

Las opciones **Avance** u **Origen** dependen del controlador elegido.

### Plóter de rodillo

Con **Origen** hay las posibilidades de **Nuevo origen** o **No colocar**. Al elegir **Nuevo origen**, la máquina se traslada en dirección X con un valor previamente configurado hacia un punto detrás del último objeto cortado, esta posición se convierte en el nuevo origen. Con **No colocar** se tomará como nuevo origen al punto físico cero después de haber procesado la salida.

### Plóter de mesa

Con **Avance** tenemos las opciones **Avance** o **Sin avance**. Al activar **Avance** se llevará a cabo el avance de material durante el seccionado o con salida por rodillo solamente si el plóter de mesa cuenta con un avance de material automático.

### Precisión

El campo **Precisión** pone a disposición los siguientes parámetros: **Muy bajo**, **Bajo**, **Normal**, **Alto** y **Muy alto**. Normalmente se encuentra configurada por defecto el valor de **Normal**.

La exactitud determina con cuantas partes de vectores está compuesto un objeto. Esto solamente es importante con objetos cuyo tamaño oscila en décimas de milímetro. SummaFlex calcula *automáticamente* este valor para objetos con otros tamaños para llegar a un número óptimo de nodos.

### Objetos

El campo **Objetos** permite la elección de los objetos a procesar. Junto con los modos **Todos los objetos** y **Objetos seleccionados**, SummaFlex permite también el corte de capas **Secuencia de colores** o **por colores de capa** Estas se detallaran en el capítulo de "**La separación de colores durante el corte**".

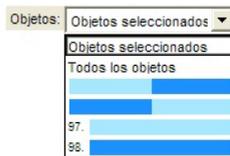


Fig. 3.6-19: Objetos en el campo de listado con el modo de selección.

### Previsualización

El botón de **Previsualización** abre la previsualización de **Salida**.

### Salida

El botón de **Salida** transmite los datos directamente al **Administrador del plóter** (Plot-Manager) y al dispositivo conectado.

## Leer

El botón de **Leer** proporciona a todos los dispositivos conectados la altura del área a utilizar con el plóter. En caso de que esta opción sea parte del equipo de la marca del dispositivo. Para los dispositivos que no cuentan con esta opción no se proporcionará ningún valor o punto cero.

### 3.6.3.3.3 Separación de colores durante el corte

Cada capa de color que fue utilizado en un diseño se muestra nuevamente en la lista de **Objetos** con una cifra que la identifica claramente. Además de esto aparecen en este campo *dos barras de colores horizontales*. Después de que se ha transferido los datos de una capa de color aparece en la barra de estado del área de info de windows el ícono del **Administrador del plóter** (🖨️).

Si se hace un clic doble sobre este ícono se obtiene acceso al **Control de trabajo** del administrador del plóter. Si se posiciona el cursor del ratón sobre el ícono y se hace un clic con la tecla derecha del ratón aparece el **menú** popup con el cual se puede cerrar el Administrador del plóter o se puede mostrar la **versión** del programa. En la **Elección de capa** se muestra la secuencia en la que se eligieron las capas de colores que no han sido procesadas. Esta secuencia se puede modificar si así se desea.

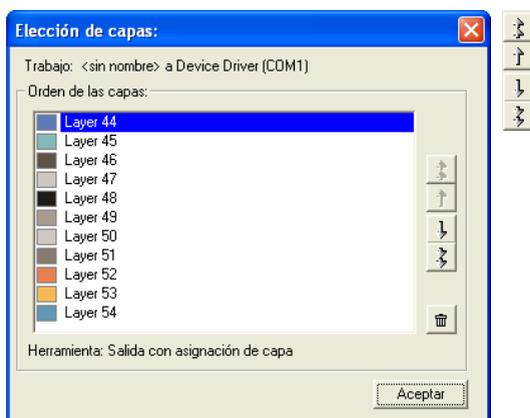


Fig. 3.6-20: Determinar la secuencia con la que se procesará cada capa de color con el botón deslizable

La secuencia se modifica con el botón **Arriba-abajo**. Las capas que no se necesiten más se pueden eliminar de la lista con el botón 🗑️

*Tip: si utiliza con Separación de colores al cortar las **Marcas de montaje** de la herramienta de **Dibujar**, entonces éstas se cortarán en el mismo lugar independientemente del color que se utilice.*

### 3.6.3.4 La previsualización de salida

Se iniciará automáticamente la **Previsualización de salida** si se pulsa el botón de **previsualización** en el diálogo de **Salida**.

Cerrar la previsualización de **Salida** y regresar al área de trabajo de SummaFlex

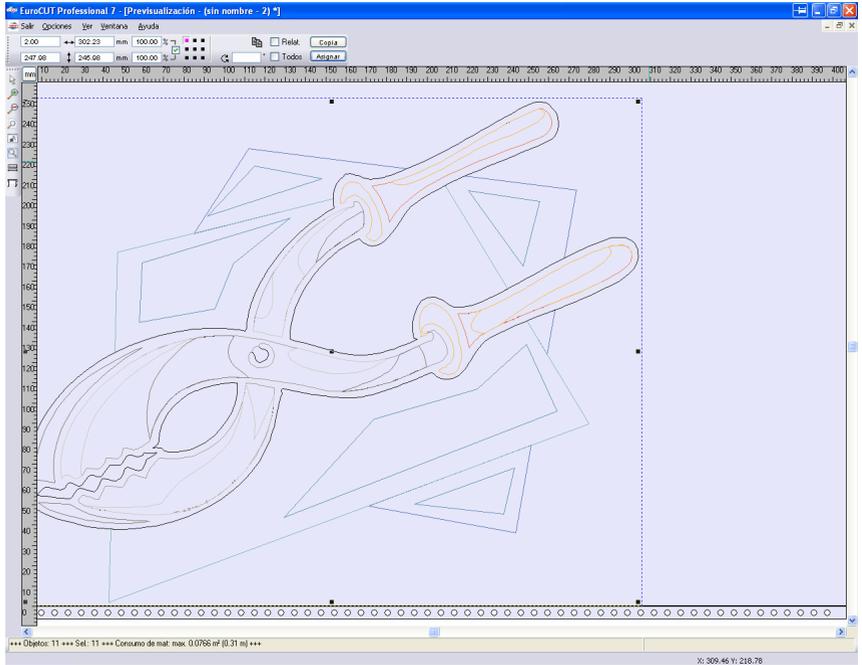


Fig. 3.6-21: Previsualización de Salida con barras de herramientas, barra de estado y objetos de salida

En la barra de estado de la previsualización de corte se mostrará la siguiente información: **Contorno**, **Re lleno**, **Anchura** y **Altura**, **Grupo** o **Combinación**, el **Consumo de folios max.** en metros cuadrados y en metros lineales (m), así como **Propiedades de los objetos**. Al activar los menús de **Salida** se transmitirán los datos al dispositivo de salida.

*Aviso: Si se encuentra objetos a cortar en la parte izquierda superior de la previsualización de material o mesa, al activar el menú de **Salida** se avisará automáticamente que los objetos a cortar se encuentran fuera del área de salida.*

Descripción detallada:

**Ver capítulo 6.8: La caja de herramientas para Herramientas de Previsualización**

**Ver capítulo 6.9: La caja de herramientas para Previsualización de Parámetros**

## del Objeto

### Optimizar folios

Se puede reducir el consumo de material con el módulo de **Optimizar folios**.

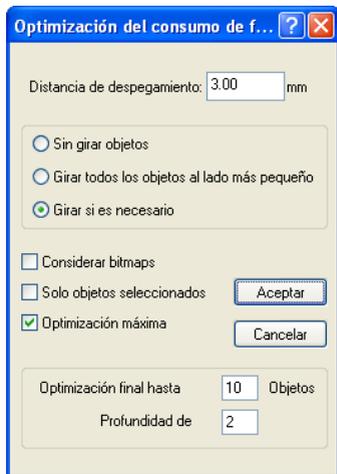


Fig. 3.6-22: Diálogo de parámetros para la optimización de material

La **Optimización de folios** se ocupa de colocar todos los objetos de un modo que se ahorre al máximo el material.

*Aviso: Los grupos o combinaciones se toman como un objeto único. Si esto se quiere evitar tendrán que cancelarse cualquier tipo de agrupación o combinación.*

Se dispone de las siguientes opciones:

#### **Distancia de despegamiento**

En este campo se puede indicar la distancia deseada entre los objetos a optimizar, es decir la **Distancia de despegamiento**.

#### **Girar todos los objetos al lado más pequeño**

Se girarán todos los objetos de modo que la parte más corta se encuentre en la parte inferior.

#### **Girar si es necesario**

Durante la optimización se girarán los objetos hasta que se encuentre una posición en donde se ahorra lugar al máximo. ä

### Considerar bitmaps

Al activar esta opción se incluye en la optimización también a los bitmaps y grupos que contengan bitmaps.

### Sólo objetos seleccionados

Se tomarán en cuenta solamente los objetos seleccionados. Por ejemplo con esta opción se puede optimizar por capas, es decir, por colores.

### Optimización máxima

Al elegir esta opción se muestran dos opciones más en el diálogo de optimización de folios. La opción **Optimización máxima** calcula todas las posibilidades de combinación que resulten de los campos de **Optimización final hasta máxima ... Objetos** y **Profundidad de permutación**. Este cálculo tomará mucho tiempo dependiendo de los tamaños de los valores aquí configurados, ya que se calcularán y compararán todas las posibles combinaciones de estos campos. Por eso, es recomendable deberán tomarse solamente de 20 a 30 objetos con una profundidad de permutación máxima de 5.

*Aviso: Una optimización ocasiona siempre el giro de uno o más objetos.*

#### 3.6.3.4.1 Líneas de despegamiento

**Líneas de despegamiento** son muy útiles para el mejor procesamiento de trabajos de gran tamaño. Longitudes de material de varios metros de largo o ancho son siempre difíciles de manejar, por eso se puede agregar al cortar los folios éstas líneas de despegamiento que divide al trabajo en partes más pequeñas y manejables.

### 3.6.3 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...

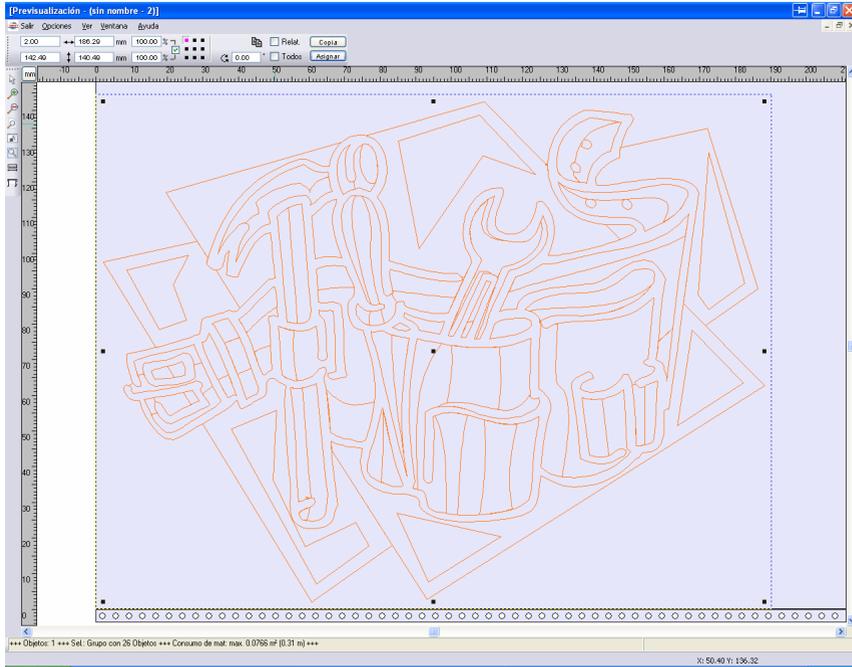


Fig. 3.6-23: Job de salida con despegamiento (rayado azul) sin líneas de despegamiento

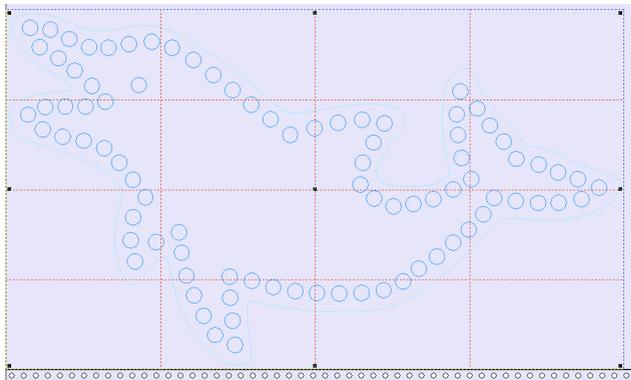


Fig. 3.6-24: Ejemplo con 3 líneas de despegamiento verticales y 3 horizontales (líneas punteadas rojas)

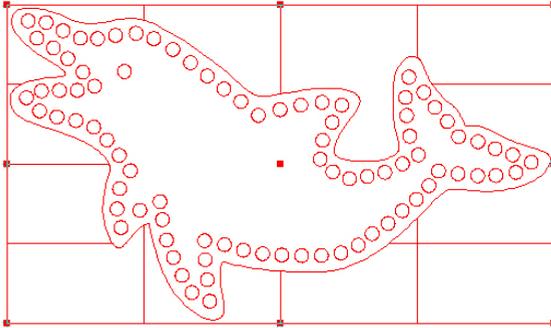


Fig. 3.6-25: Resultado de la salida con líneas de despegamiento- ¡objetos no recortados!

En la **Previsualización de salida** existen la posibilidad de añadir 3 **líneas de despegamientos** horizontales y 3 verticales.

**Aviso:** Solamente se puede añadir líneas de despegamiento se activó la opción de **Marco de despegamiento** en el **Diálogo de salida**.

#### 1. Manual

Colocar el cursor del ratón sobre el marco de **línea punteada azul** de despegamiento. El cursor del ratón se transforma en una doble flecha. Arrastrar una línea horizontal o vertical hasta la posición que se quiera segmentar. Repetir este procedimiento hasta que haya agregado las líneas de despegamiento necesarias.

#### 2. Por medio del menú **Opciones**

Abrir el menú **Opciones** y activar el punto de **Líneas de despegamiento horizontales** o **Líneas de despegamiento verticales**.

La primera línea de despegamiento se coloca a la mitad del objeto a cortar. Al solicitar una vez más este procedimiento se divide cada vez por la mitad a cada una de las partes existentes. .

#### 3. Por medio de los shortcuts **h** o **v**

Al pulsar directamente una "**h**" o una "**v**" en el teclado se producirá una línea de despegamiento como se describió en el número 2.

**Tip:** Se pueden agregar un marco de despegamiento adicional a objetos únicos por medio de la tecla derecha del ratón.

### 3.6.3.4.2 Seccionar trabajo

Bajo seccionar se entiende la división del trabajo en tantas partes (secciones) que sean necesarias para procesar su salida.

### 3.6.3 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...

Si el trabajo a procesar es más grande que la anchura configurada (Diálogo **Salida**, campo **Anchura de material**) del dispositivo de salida, entonces se mostrará en el área de info del diálogo de **Salida** el aviso de que "**Se seccionará el trabajo**".

**Aviso:** El concepto **Seccionar** y **Segmentar** son sinónimos.

Al activar el menú de **Salida** se abre el siguiente diálogo **antes** de la transferencia al dispositivo:

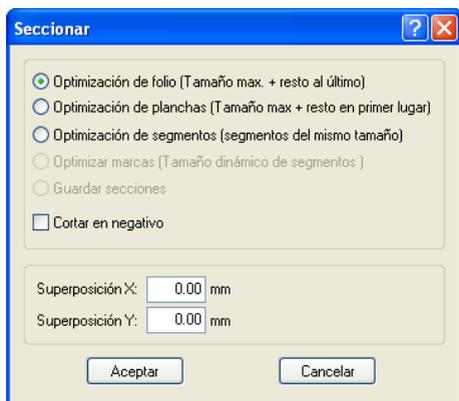


Fig. 3.6-26: Diálogo de segmentación con valor de superposición de 3 mm

#### **Optimización de folio (Tamaño max. + resto al último)**

**Optimización de folio...** provoca que SummaFlex produzca segmentos con el valor máximo. El tamaño del último segmento es por lo general diferente a los otros.

#### **Optimización de planchas (Tamaño max. + resto en primer lugar)**

Solamente activo usando un plóter de mesa. si se trabajará por último el resto no se terminaría con con el proceso de trabajo de mesa, por eso se corta primero el resto para que al final del proceso se recorra toda la mesa.

#### **Optimización de segmentos (segmentos del mismo tamaño)**

Esta opción **Optimización de segmentos** produce segmentos con el *mismo tamaño*.

#### **Optimizar marcas (Tamaño dinámico de segmentos)**

Esta opción se encuentra normalmente activa en SummaFlex si el trabajo contiene **Marcas de vídeo**. Se saltará el diálogo anterior y se mostrarán los segmentos dinámicos. Esta optimización solamente funciona si se encuentran por lo menos 3 marcas de vídeo. Dependiendo del tamaño de las marcas, SummaFlex busca si hay marcas de vídeo en un área hasta del 30% cerca de la línea del segmento, y en caso de encontrar una se convertirá ese segmento en **dinámico**.

## Guardar secciones

Se guardará la configuración que se utilizó por última vez. Al cargar nuevamente este trabajo se podrá hacer nuevamente uso de este seccionado.

## Cortar en negativo

La opción **Cortar en negativo** nos indica que los objetos se cortarán como un "negativo", por ejemplo, para el uso como plantilla para serigrafía.

## Superposición X y Superposición Y

Segmentos con Superposición - En el campo de **Superposición X y Y** se puede indicar que tanto se sobrepondrán los segmentos. Los vectores se alargarán en dichos lugares.

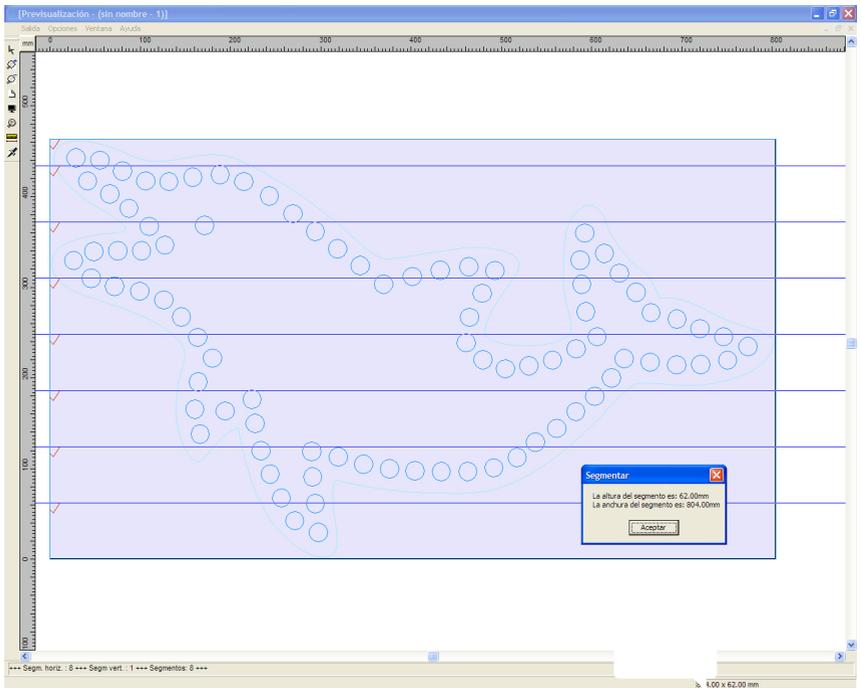


Fig. 3.6-27: Optimizar folios en la previsualización de seccionar con 8 segmentos e info de tamaño de segmentos

## Elección o quitar elección a segmentos

La elección o quitar elección de los segmentos se lleva a cabo con un clic sobre el segmento. El ganchito rojo ✓ indica cual segmento está activo y se procesará de salida.

### **Modificar la segmentación recomendada**

Para modificar los segmentos se arrastran con la ayuda del ratón las líneas de segmento azules al lugar deseado. SummaFlex agrega automáticamente, si es necesario, secciones nuevas.

En la barra de estado de la previsualización de los segmentos se muestra el tamaño del trabajo a cortar en dirección X y Y, así como la cantidad de segmentos.

## 3.6.4 Imprimir



Fig. 3.6-28: El botón de Imprimir en la barra de símbolos estándar

### 3.6.4.1 Sin software-RIP

En los siguientes párrafos se explicará cada una de las funciones del diálogo de imprimir de SummaFlex.

Al activar el diálogo de SummaFlex **Imprimir...** con la ayuda del menú de **Archivo** bajo la rúbrica de **Imprimir...**, o con la combinación de teclas CTRL+P o en la caja de herramientas el icono .

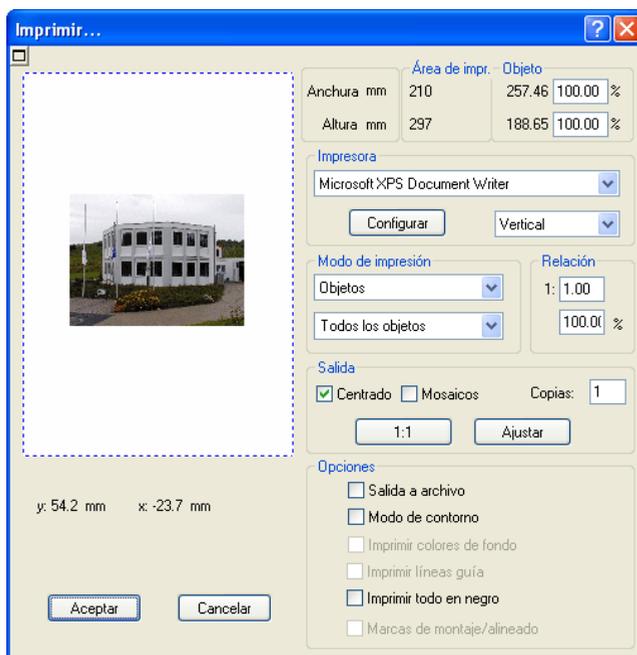


Fig. 3.6-29: El diálogo Imprimir

En el lado inferior derecho del diálogo se encuentra bajo la rúbrica de **Salida** la opción **Mosaicos**, el botón de **Ajustar** y el de **1:1**. Dependiendo que botón se ha activado cambiará la representación de la previsualización del diálogo de **Imprimir**.

**Aviso:** Al abrir el diálogo de Imprimir el botón de **Ajustar** estará siempre activo, porque al imprimir objetos o gráficos, no se analizará el tamaño sino que se asumirá que el tamaño de salida no supera el tamaño configurado para el

### ***dispositivo de salida.***

#### **El modo Ajustar**

El modo de **Ajustar** determina el área imprimible. Los valores para esa área se muestran en el campo de **Área de impresión**, que se encuentra en la parte superior derecha del diálogo de impresión.

#### **La previsualización del modo de Ajustar**

La ventana de previsualización ofrece la posibilidad de controlar el trabajo antes de la impresión. Las orillas de la ventana son *magnéticas*, es decir, cuando se acerca un objeto a la orilla de la hoja éste se adhiere al borde. Esto facilita la colocación rápida de los objetos en las esquinas o en las orillas.

**Tip: Para desactivar la función magnética de las orillas, mantener oprimida la tecla MAYÚS mientras se coloca el objeto.**

Las **coordenadas x y y**, se muestran debajo de la ventana de previsualización nos proporcionan la posición de la esquina superior izquierda del primer objeto en el área de trabajo.

#### **Funciones del ratón en la ventana de previsualización (Modo Ajustar)**

Para que la representación de la ventana de previsualización se aumente al máximo realizar un clic con la tecla *derecha* del ratón o al activar el botón de **Previsualización**.



Fig. 3.6-30: El botón de previsualización de impresión

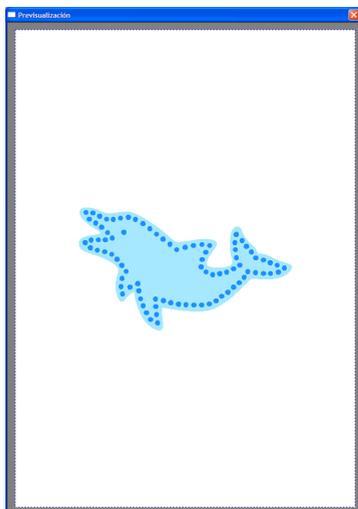


Fig. 3.6-31: Previsualización en modo de Toda la pantalla

**Aviso:** El tamaño de representación depende de la resolución configurada (800\*600, 1024\*768, ...). Al hacer otro clic con la tecla derecha del ratón se restablece la representación original.

**Aviso:** Al mantener oprimida la tecla izq. del ratón aparece alrededor del objeto un marco rayado. Este marco rodea siempre todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo y corresponde al área de impresión.

**Área de impresión y Objeto**

Al lado superior derecho del diálogo de **Impresión** se encuentra el campo de **Área de impresión y Objeto**.

	Área de impr.	Objeto	
Anchura mm	197	197.18	100.00 %
Altura mm	278	154.93	100.00 %

Fig. 3.6-32: Corte del campo de Área de impresión y Objeto

### Área de impresión

En este campo se indicará la altura y anchura del área imprimible

### Objeto

En este campo se muestran las alturas y anchuras de los objetos a imprimir.

**Aviso:** Estos campos se encuentran desactivados con el modo de ajustar para el aumento porcentual.

### 3.6.4 Imprimir

En el campo inferior al lado derecho del diálogo de **Imprimir** es el campo de **Impresora**

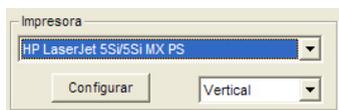


Fig. 3.6-33: Elección de la impresora y su setup

Al presionar la flechita aparece un listado de nombres de impresoras que se encuentran instaladas en el sistema. Elegir la impresora deseada. Para llevar a cabo otras configuraciones para la impresión se tiene que pulsar el botón de **Configurar**. El diálogo que se abre corresponde al que aparece también con el menú de Configuraciones en el archivo de impresión correspondiente.

**Aviso: El diálogo de imprimir que se abre al pulsar el botón de configurar depende del controlador de impresora que se haya instalado, por ese motivo no se puede explicar aquí detalladamente.**

Al lado derecho del botón **Configurar** se puede ajustar la dirección de la hoja (Vertical /Horizontal).

#### ¿Qué se va a imprimir?

En el área intitulada Modo de impresión se encuentran dos cajitas combo con las que se puede configurar qué se va a imprimir. En la primera lista se puede escoger entre las opciones **Objetos**, **Objetos en la página de dibujo**, **Info-Trabajo** y **Calculación-Trabajo**.

#### Objetos

Se imprimirán todos los objetos de la hoja de trabajo.

#### Objetos en la página de dibujo

Se imprimirán todos los objetos y la hoja de trabajo (marco negro). Debajo del marco negro se imprimirán también el nombre de la empresa, las medidas del área de trabajo y la relación, con la que se tiene que imprimir.

#### Info-Trabajo

Al activar esta opción se imprimirá toda la información que se indicó para **Info-Trabajo**, así como todos los objetos en miniatura en la parte inferior derecha del área de la hoja.

#### Calculación-Trabajo

Al activar esta opción se imprimirán las informaciones que se ingresaron en la **Calculación-Trabajo**.

En la segunda cajita se encuentran las siguientes opciones: **Todos los objetos**, **Objetos seleccionados**, **Imprimir colores separados** (Impresión con secuencia de capas),

**Imprimir por capas** (colores).

### Todos los objetos

Se imprimirán todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo.

### Objetos seleccionados

Se imprimirán sólo los objetos, del área de trabajo, que están seleccionados.

### Imprimir colores separados

Se imprimirán todos los objetos de un color, que fue previamente configurado. La barra de colores (orden de capas) que se encuentra en la segunda lista, contiene todos los colores (capas), que se han utilizado en el área de trabajo. Se imprimirá con este orden.

**Aviso: Al imprimir siempre se empezará con el color más oscuro.**

### Imprimir por colores (capas)

Todos los colores que se incluyen en la segunda lista corresponden a los que se utilizaron al editar los objetos del área de trabajo. Si, por ejemplo, solamente hay un objeto rojo y uno negro en el área de trabajo, entonces la barra de colores mostrará solamente dos colores a elección (capas).

### Relación

Aquí se tiene la posibilidad de indicar la relación con la que se debe imprimir, ya sea como número o porcentual.

**Aviso: Ambos campos están en correspondencia, es decir se indicará un valor numérico en el primero, entonces se muestra automáticamente el valor porcentual o viceversa.**

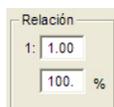


Fig. 3.6-34: Campo para indicar la relación de tamaño

### Ejemplos para la indicación de relaciones con el porcentaje adecuado:

Relación 1 : 1 corresponde al 100.00 %

Relación 1 : 2 corresponde al 50.00 %

Relación 1 : 3 corresponde al 33.33 %

Relación 1 : 4 corresponde al 25.00 %

### 3.6.4 Imprimir

#### **Centrado**

Se imprimirán centrados en el área de trabajo todos los objetos.

#### **Mosaicos**

Al activar esta opción aparece el diálogo de **Imprimir** en el modo de **Mosaicos**.

#### **Copias**

En este campo se puede indicar la cantidad (max. 9999) de ejemplares a imprimir. El botón de **Ajustar** y **Mosaicos** posibilita el cambiar de un modo a otro.

#### **1:1**

Al activar este botón se mostrarán en la previsualización y también se imprimirán todos los objetos del área de trabajo en su *tamaño original*.

#### **Ajustar**

Al activar este botón se disminuirá el tamaño de los objetos en el área de trabajo de modo que se puedan mostrar completos en la ventana de previsualización.

#### **Opciones**

##### **Salida a archivo - Imprimir en archivo**

Al activar dicha opción se desviarán la salida de los datos de impresión a otro archivo.

##### **Modo de contorno**

Al activar dicha opción, se imprimirán todos los objetos como indicados en el modo de contorno - sin relleno de color.

##### **Imprimir colores de fondo**

Al elegir esta opción se imprimirá también el área de trabajo con el color de fondo previamente configurado.

##### **Imprimir líneas guía**

Se imprimirán las líneas guía en caso de existir en dicho trabajo.

##### **Imprimir todo en negro**

Esta opción se activará de inmediato al escoger en la primera lista **Todos los objetos** y en la segunda **Imprimir por colores** (según orden de capas) o **Imprimir cada color** (según capa).

**Aviso: Si se desea imprimir los objetos a colores, desactivar primero la opción de Imprimir todo en negro.**

### Marcas de montaje/alineado

Esta opción se activará cuando en la primera lista se elige **Todos los objetos** y en la segunda **Imprimir colores separados** (según orden de capas) o **Imprimir por color** (según cada capa).

**Aviso: si no se desea imprimir las marcas de montaje/alineado, desactivar la opción de Marcas de montaje/alineado.**

#### 3.6.4.1.1 El modo Mosaicos

Al cambiar del modo de **Ajustar** al modo de **Mosaicos** aparece la ventana de previsualización siguiente:

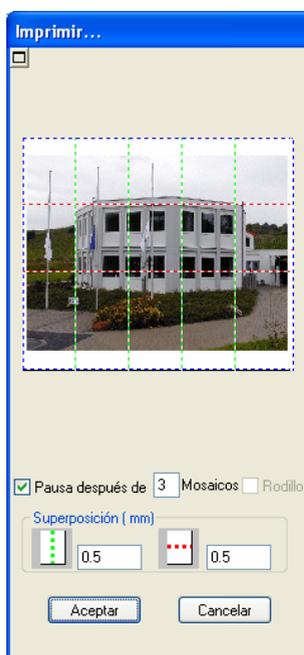


Fig. 3.6-35: La ventana de previsualización en el modo Mosaicos

En el modo **Mosaicos** se mostrarán todos los mosaicos. Se entiende como mosaico la parte de un objeto el dispositivo a utilizar podrá imprimir.

La opción **Pausa después de** indica después de que mosaico (indicar su número) se interrumpirá la salida. Los campos **Superposición (mm)** sirven para indicar la superposición *horizontal* y *vertical* del los objetos a imprimir.

Al imprimir por medio de **Rodillo** se puede imprimir columnas completas, entre los diferentes mosaicos no habrá ninguna separación.

**Aviso: Se podrá cancelar la impresión de todo una columna y no de cada mosaico. Aquí la solicitud a una superposición con dirección de avance no tendrá ningún efecto (con rodillo) tampoco en la indicación del tamaño del mosaico.**

Después de la elaboración de mosaicos no se cerrará automáticamente el diálogo, ya que es una ventaja comparar directamente la impresión y la visualización. Además así se podrá repetir la impresión de un determinado mosaico.

#### **Funciones del ratón en la ventana de previsualización (Modo *Mosaicos*)**

Un clic con la tecla derecha del ratón sobre la ventana de previsualización de mosaicos aumenta la vista de los mosaicos. Lo mismo se consigue si se presiona el botón  en la parte superior izq. del área de la ventana. Al hacer un clic nuevamente pero con la tecla der. del ratón se regresa a al vista original.

Si se hace un doble clic sobre uno de los mosaicos se desactiva, es decir, no se imprimirá.

Un doble clic con la tecla izq. del ratón presionando la tecla de CTRL se invierten los mosaicos, es decir, los que antes estaban activos se desactivan (no se imprimirán) y viceversa.

Los objetos que se encuentran dentro de la ventana de previsualización se pueden arrastrar con el ratón. Los bordes de la ventana son magnéticos, es decir, al acercar los objetos a la orilla se quedan adheridos a éstas. Al presionar la tecla de MAYÚS se anula el efecto magnético.

#### **Ejemplo para la impresión en Modo *Mosaicos***

En el ejercicio a continuación, se explicarán detalladamente cada una de las funciones, las combinaciones de teclas (shortcuts), entre otras cosas en el modo ***Mosaicos***.

El modo ***Mosaicos*** ofrece la posibilidad de imprimir en cualquier tamaño, es decir, se puede imprimir en el dispositivo conectado a su PC cada gráfico, independientemente del tamaño, para esto no se necesita ninguna impresora con formatos grandes DIN A2, A1, A0.

#### **¿Cómo?**

Se dividirá el gráfico a imprimir en tantos segmentos (mosaicos) como sean necesarios para poder imprimirlos con la impresora conectada. La cantidad de mosaicos depende del tamaño del gráfico, del formato configurado para la salida (DIN A3, A2, etc). La configuración del formato de salida se lleva a cabo con el botón de ***Configurar*** en SummaFlex el diálogo de ***Imprimir*** y depende del dispositivo conectado.

Cargar un gráfico de su preferencia en SummaFlex y abra el diálogo de ***Imprimir***, ya sea por medio del menú ***Archivo*** o si se elige el punto de menú ***Imprimir...*** o por medio del teclado con la combinación de teclas CTRL+P o con el botón de ***Estándar*** de la barra de herramientas.

El diálogo de SummaFlex **Imprimir** se abrirá en el modo de **Ajustar**. Activar el modo de **Mosaicos** al activar el botón del mismo nombre.

El diálogo de **Imprimir** aparece como a continuación:

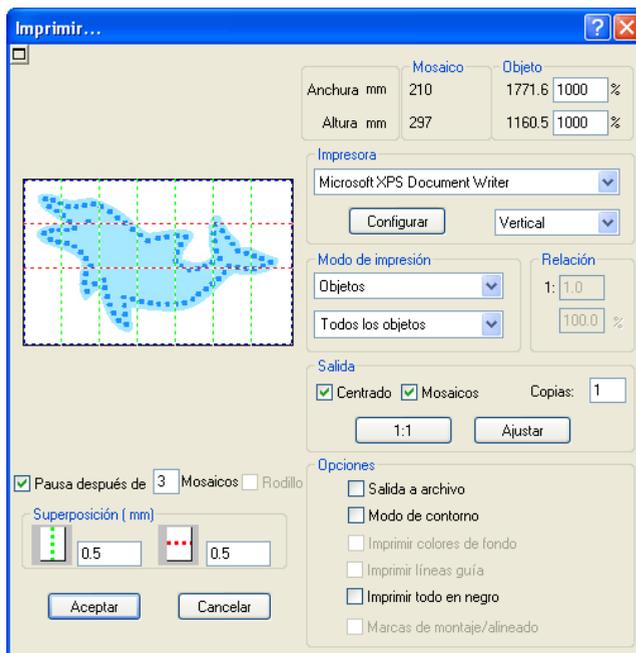


Fig. 3.6-36: El diálogo de imprimir en el modo de mosaicos

En la esquina superior derecha del diálogo usted encuentra los dos campos de **Mosaico** y **Objeto**.

El campo **Mosaico** corresponde al campo del **Área de impresión** en el modo de **Ajustar**. Los campos restantes de la otra mitad del lado derecho del diálogo funcionan como en el modo de **Ajustar**.

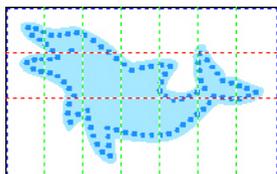


Fig. 3.6-37: Previsualización con configuraciones en el modo de mosaicos

### 3.6.4 Imprimir

#### Activar y desactivar mosaicos

Se entiende como mosaico activo que **no** está marcado con una "X" roja. Por el contrario, mosaicos desactivados se reconocen por la "X" roja.

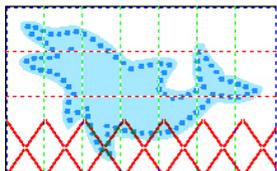


Fig. 3.6-38: La línea inferior de mosaicos desactivados

Para activar o desactivar un mosaico se puede hacer con un **clic doble** con la tecla izq. del ratón, es decir, si se hace un doble clic sobre un mosaico que se encuentra activo se desactivará. Al realizar otra vez un doble clic sobre el mismo, éste se activará de nuevo.

En la imagen anterior se observa que la última línea de mosaicos todos contienen una "X" roja. Estos mosaicos se encuentran desactivados, por lo tanto, no se imprimirán.

En el modo **Mosaicos** no solamente se cuenta con la posibilidad de activar y desactivar mosaicos.

**Tip:** Mantenga la tecla CTRL presionada mientras hace el doble clic con la tecla izq. del ratón sobre el mosaico, entonces todos los otros mosaicos se desactivarán y solamente permanecerá activo en donde se encuentra el cursor del ratón.

#### 3.6.4.2 Con software de Pjannto RIP



Fig. 3.6-39: el botón de Pjannto-RIP en la Barra de herramientas Estándar

**Avisos:** Pjannto RIP es un PostScript-RIP profesional, el cual no es parte de SummaFlex. Si se posee una licencia de Pjannto RIP a través de la compra legal del software y se ha instalado éste en la misma PC, entonces este botón aparecerá automáticamente activo en la barra de herramientas estándar de SummaFlex y el punto de menú para Pjannto RIP... en el menú de Archivo.

## 4 Parte de Referencia

Las opciones de menú en su orden cronológico:

### 4.1 El menú *Archivo*

#### 4.1.1 El comando de *Nuevo...*

Con el comando de *Nuevo* se abrirá un nuevo trabajo



#### 4.1.2 El comando *Nuevo con plantilla*

Este comando sirve para guardar trabajos como plantillas modelo (terminación JTP). Estas plantillas modelo se pueden cargar de nuevo por medio de *Abrir/Archivo* o *Archivo/Nuevo* con plantilla. Como nombre del trabajo se mostrará "sin nombre".

#### 4.1.3 El comando *Abrir...*

Con este comando se mostrarán en la pantalla/espacio de trabajo actual los archivos que se guardaron en el disco duro con el formato-JOB o en algún medio. Se puede seguir trabajando con este archivo. Se pueden borrar los Trabajos después de las debidas preguntas de seguridad.



#### 4.1.4 El comando de *Guardar*

Con este comando se guarda el trabajo actual. Si ya se ha grabado con anterioridad se conservará el nombre del archivo y su respectivo directorio. Se regrebará la última versión del trabajo, por esto, no se podrá reucuperar dicha versión.



Si se ha creado un Trabajo nuevo que no se ha grabado ni una sola vez, cuando se elige el comando de *Guardar* del Menú de *Archivo*, entonces el programa envía automáticamente al comando de *Guardar como...*

Se abrirá primero el diálogo de *Info-Trabajo*, en donde se puede proporcionar informaciones adicionales para el Trabajo. Después se abrirá el respectivo diálogo para guardar su trabajo y se requerirá que se ingrese el nombre del archivo y el directorio.

#### 4.1.5 El comando *Guardar como...*

Con este comando se puede guardar un trabajo nuevo bajo el nombre de archivo que usted elija, y en el directorio que usted decida. Este comando también sirve para hacer cambios del nombre del archivo y/o directorio de aquellos archivos que ya se habían creado con anterioridad. Si usted quiere guardar un archivo que se ha creado, tomando como base otro anterior, y sin modificar éste, entonces utilizar el comando de *Guardar como...* y después otorgar al trabajo nuevo, si se desea, un nombre diferente en un



#### 4.1.5 El comando Guardar como...

directorio diferente.

El comando **Guardar como...** se puede usar también cuando se quiera grabar el trabajo actual en un disco externo. Para esto se tiene que elegir la unidad correspondiente.

#### 4.1.6 El comando de... *Mensaje por email*

Este comando abre el servidor Standard EMail-Client y enlaza el trabajo actual como adjunto a su email. Para esto el trabajo debe ser previamente guardado (salvado).

#### 4.1.7 El comando *Importar*

Con este comando se asumirán en SummaFlex gráficos que no fueron grabados con el formato de JOB.



#### 4.1.8 El comando *Importación Código de barras...*

Dicho comando abrirá un diálogo para la importación de ficheros a través del lector del código de barra. Después de la apertura de la ventana se lee el código de barra con el escáner y se importará el correspondiente fichero.



#### 4.1.9 El comando *Exportar*

Si se desea utilizar también el Trabajo en otro programa se tiene que convertir su formato de archivo, es decir, se tiene que exportar.



#### 4.1.10 El comando *Transferencia a RIP...*

Con este comando se iniciará el PostScript-RIP de SummaFlex , pero solamente si se ha instalado y dado de alta (licenciar) con anterioridad.

**Nota: Dicha entrada de menú es solamente visible cuando se ha instalado y licenciado un EUROSYSTEMS RIP anteriormente. A continuación se debe ejecutar el Setup RIP en SummaFlex:  [Ver capítulo 4.7.1.8: El Setup RIP](#)**

#### 4.1.11 El comando *Imprimir*

Con este comando se imprime el archivo actual con el tamaño deseado (Mosaicos) en la impresora estándar.



### 4.1.12 El comando de *Salida...*

Con este comando se inicia el módulo de salida para cortar, dibujar, fresar.



### 4.1.13 El comando *Salir*

Con esto se puede abandonar SummaFlex y regresar al espacio de trabajo de Windows. Al no haber guardado previamente el trabajo recién realizado, se le preguntará si quiere realizarlo en ese momento o no.



### 4.1.14 Historia de *Trabajo*

Esta función permite cargar los últimos 4 trabajos si complicaciones y sin recurrir a submenús. Al final de la lista del menú **Archivo** aparecen los nombres de los últimos 4 trabajos editados. Hacer un clic con el puntero del ratón sobre el nombre del trabajo deseado.

A continuación se cargará al área de trabajo ese trabajo elegido.

## 4.2 El menú *Editar*

### 4.2.1 El comando *Deshacer*

Con este comando es posible anular las últimas operaciones y funciones realizadas. La configuración estándar es de 5 pasos atrás. Este valor se podrá modificar en el menú de **Configuraciones**, en la opción de **Configuraciones básicas/Diversas** y aquí modificar la opción **Niveles de deshacer**. El valor máximo es de 100 pasos.



F5

**Nota: ¡Esta configuración se puede cambiar solamente con un archivo nuevo (Menú Archivo, opción Nuevo)!**

### 4.2.2 El comando *Lista de deshacer...*

Con este comando se abrirá un diálogo en que se alistarán los comandos últimamente utilizados. Las condiciones intermedias estarán indicados para el control en una ventana de pre-visualización. Al hacer clic sobre el correspondiente comando se retornará a este estado.



MAYÚS+F5

**Nota: Esta entrada de menú aparecerá solamente cuando se utilizaron comandos que se pueden retornar.**

### 4.2.3 El comando *Rehacer*

Este comando es el comando opuesto al de deshacer. Recupera el estado del trabajo que se tenía **antes** de las acciones de deshacer.



F6

### 4.2.4 El comando *Lista de Rehacer...*

Con este comando se abrirá un diálogo en que se alistarán los comandos últimamente deshechos. Las condiciones intermedias estarán indicados para el control en una ventana de pre-visualización. Al hacer clic sobre el correspondiente comando se retornará a este estado.



MAYÚS+F6

**Nota: Esta entrada de menú aparecerá solamente cuando se han deshecho los comandos.**

### 4.2.5 El comando *Cortar*

Al hacer uso de este comando se copian objetos en el portapapeles (archivo temporal) de Windows y se eliminan del área de trabajo. Por medio de este portapapeles se pueden pegar los objetos en otro lugar o en otro programa.



CTRL+X

**Aviso: Para le transferencia de datos se puede hacer también uso del comando de Exportar. Esto es de importancia cuando los datos se transferirán a otra PC.**

## 4.2.6 El comando *Copiar*

Con este comando se copian a la papelera objetos previamente, sin que éstos desaparezcan del área de trabajo.



## 4.2.7 El comando *Pegar*

Este comando inserta objetos o gráficos de la papelera a su trabajo. El punto de inserción del ratón se transforma en un ángulo recto y junto a él se lee la palabra *Insert* (ing. inserta).



Se posiciona la punta de este ángulo sobre la parte del área de trabajo en donde se añadirá la gráfica o el objeto.

## 4.2.8 El comando *Pegado especial...*

Con la ayuda de este punto se pueden importar de la papelera "imágenes" a SummaFlex.

**Aviso:** *Esta opción estará desactivada al copiar solamente objetos en SummaFlex.*

## 4.2.9 El comando *Seleccionar todo*

Al hacer uso de este comando se seleccionarán todos los objetos del trabajo en proceso, es decir, todos los objetos que se encuentren en el área de trabajo serán seleccionados; pero también todos los que se encuentren fuera del área de trabajo. Después, todos estos objetos seleccionados podrán ser agrupados, combinados o arrastrados.



## 4.2.10 El comando *Revertir selección*

Con este comando se marcarán todos los objetos que no han sido marcados anteriormente. Los objetos ya marcados ya no estarán marcados después.



## 4.2.11 El comando *Info-Trabajo...*

Por medio de este comando de Info-Trabajo se pueden guardar informaciones adicionales para el trabajo. Después, esta información se podrá imprimir para la facturación o como una nota útil durante el procesamiento del trabajo.

Además de las informaciones como por ejemplo **Número de pedido** y **Dirección de la empresa** también se puede detallar en el Info-Trabajo el material utilizado en el mismo. En el campo **Memo** se pueden agregar pequeños apuntes de comentarios.

## 4.2.12 El comando *Capas de color...*

Este comando inicia el diálogo de las **Configuraciones de capas**, en donde se adjudicará color a los objetos, se determinarán el color de los folios, se adjudicará la herramienta, se pueden seleccionar objetos del mismo color o bloquear o hacer transparentes las capas.



## 4.2.13 El comando *Preparar para cortar...*

Con este comando se puede alistar para el corte a un objeto con grosores de contorno o rellenos definidos.

### **Contorno**

Se le atribuirá un Outline al grosor del contorno.

### **Degradado de color**

Se dividirá en determinados pasos al degradado de color, previamente definido, y se le agregará una silueta en cada paso.

### **Ambos**

Se atribuirá una silueta tanto al grosor de contorno como al degradado de color por pasos.

## 4.2.14 El comando *Copias múltiples...*

Dicho comando sirve para colocar una cantidad arbitraria de copias de objetos (utilizaciones) sobre la área de trabajo. La cantidad, la distancia, etc. pueden ajustarse en el diálogo.

Descripción detallada:  [Ver capítulo 6.5: La barra de herramientas para \*Parámetros del objeto\*](#)

## 4.3 El menú *Objeto*

### 4.3.1 El comando *Rotar*

Este comando rota 90° al objeto en sentido de las manecillas del reloj. Esta opción es necesaria cuando se quiere adaptar rápidamente a los objetos con la dirección de recorrido del folio sin tener que ir a la opción de menú **Rotar**.



### 4.3.2 El comando *Rotar con hoja*

Dicho comando rotará los objetos marcados **y** la área de trabajo por 90° contra el sentido de las agujas del reloj.



### 4.3.3 El comando *Reflejar en X*

El objeto seleccionado se reflejará horizontalmente. Al haber varios objetos seleccionados se tomará en cuenta el punto medio para la horizontal, el punto medio de la caja delimitadora virtual que se reconoce por medio de los 8 tiradores de las orillas. En caso de no haber seleccionado objetos, entonces se reflejarán todos los objetos.



### 4.3.4 El comando *Reflejar en Y*

El objeto se reflejará verticalmente tomando en cuenta su punto medio. Si hay varios objetos seleccionados se tomará el punto medio de la caja delimitadora, definida por los 8 tiradores de las orillas, como eje para el reflejo. Al no haber seleccionado ningún objeto, entonces se reflejaran todos lo objetos en pantalla.



### 4.3.5 El comando *Eliminar*

Se realiza por medio de la tecla, en su teclado, denominada SUPR, si se cuenta con un teclado en inglés será la tecla denominada DEL. Ésta lleva a cabo el comando de **Eliminar**. Los objetos gráficos serán previamente seleccionados para poder borrarlos por medio de este comando.



### 4.3.6 El comando *Duplicar*

Primero seleccionar el objeto para después duplicarlo. Hacer un clic con la tecla izq. del ratón sobre el comando de **Duplicar** o activar el comando con la combinación de teclas correspondientes.



La posición se determina en el menú de **Configuraciones**, y ahí en **Configuraciones básicas/ Diversas**.

#### 4.3.6 El comando Duplicar

**Aviso:** También se podrá duplicar un objeto si primero se selecciona, después se arrastra presionando la tecla izquierda del ratón hasta el lugar deseado para el duplicado y ahí presionar una vez la tecla derecha del ratón. Los valores de arrastre se registrarán automáticamente.

### 4.3.7 El comando *Clonar*

Clonar un objeto significa crear una copia del objeto que está ligada directamente con el original. Esto es, cualquier modificación en el original (objeto de salida) se adoptará automáticamente en el clon.

En cambio, si se modifica un clon en su tamaño o forma se tendrá como resultado un "original".

### 4.3.8 El comando *Agrupar*

Este comando permite conjuntar varios objetos en un grupo, de modo que se pueda trabajar con todos al mismo tiempo. Esto puede ser muy útil cuando se quiera arrastrar varios objetos y no se desee que la posición se altere. Para esto, seleccionar todos los objetos que se desea arrastrar y elija el comando de **Agrupar** y después arrastre el grupo al lugar deseado. En adelante no se podrá modificar o trabajar algún elemento por separado.



Para evitar esto, hacer uso del comando **Desagrupar** y se eliminará esta dependencia.

**Aviso:** Con objetos agrupados no se podrá usar la herramienta de edición de nodos. Se tiene que eliminar primero la agrupación. Para diferenciar los objetos agrupados de los independientes se representarán los agrupados con líneas azules.

### 4.3.9 El comando *Desagrupar*

Con este comando se elimina la dependencia de grupo entre los objetos. Después de este comando se podrá trabajar con cada objeto individualmente.



### 4.3.10 El comando *Combinar*

Este comando también conjunta varios objetos en un todo. La diferencia con el comando de **Agrupar** radica en que los objetos seleccionados no se contemplarán como objetos independientes uno del otro.

Para explicar un poco mejor este comando presentamos el siguiente ejemplo:

Usted tiene 2 diferentes cuadrados de diferentes tamaños, el pequeño se encuentra dentro del grande. Para que el pequeño se represente



transparente al aplicar el modo de Área completa se combinan los dos cuadrados seleccionados previamente. El perímetro del grande se tomará en cuenta como una orilla exterior y la del pequeño como orilla interior. El área intermedia se rellenará con el color elegido previamente en la caja de capas. En medio queda vacío.

### 4.3.11 El comando *Descombinar*

Con este comando se elimina la combinación de objetos. Después se trabajará con ellos de una forma individual.



### 4.3.12 La función *Relleno*

Con esta función se pueden adjudicar rellenos a objetos de vectores o a bloques de texto.

#### *Sin relleno*

Se eliminarán todos los rellenos de los objetos seleccionados. Se conservará solamente el contorno del objeto en el color de capa.

#### El comando *Degradado...*

Con este comando se abre un diálogo para definir la representación de los rellenos con degradados de color, de curvas cerradas, de objetos de texto o de combinaciones.

#### El comando *Bitmap...*

Al elegir esta opción se abre el diálogo para adjudicarle al objeto un relleno con bitmap. Para editar este tipo de relleno se dispone de una serie de funciones.

#### El comando *Color de capa...*

Este comando elimina los rellenos y representa al objeto con el color de capa en el que se elaboró.

#### El comando *Transparencia...*

Este comando permite el ajuste de la transparencia de 0 a 100 % por medio de un regulador de corredera o por medio de entrada de un valor en % de un número completo.

### 4.3.13 La función *Contorno*

Con la función de Contorno se puede proveer a los objetos atributos de pluma (ancho de pluma, color...), contornos muy finos o eliminar atributos de pluma.

#### El comando *Sin contorno*

Aquí se eliminan todos los atributos de pluma del objeto seleccionado y lo representa con el color de capa en que fue diseñado.

#### 4.3.13 La función Contorno

El comando **Contorno muy fino**

Este comando proporciona al objeto un contorno muy delgado con el color de capa que se encuentra en ese momento activo.

La función de **Atributos...**

Por medio del diálogo de atributos de pluma se puede definir la pluma del contorno de curvas, combinaciones u objetos de texto. Las plumas de contorno se representarán, al dibujar el contorno del objeto, en el modo Área completa.

El comando **Color de capa**

Dicho comando asignará el color seleccionado de capa al contorno de objeto.

**Aviso: Los atributos de pluma no tienen ninguna influencia en la representación de los objetos en modo de contorno (F9). Aquí se dibujarán los contornos de los objetos con una simple línea de contorno con el color de capa.**

### 4.3.14 El comando Dibujar

En este menú se han conjuntado las herramientas con las que se pueden crear objetos gráficos. Se pueden activar todas las herramientas con la ayuda de la caja de herramientas o con la opción de menú **Objeto**.

#### 4.3.14.1 Perforaciones

Este comando permite añadir a la gráfica perforaciones predeterminadas.

**Aviso: Esta función es importante si se posee una fresadora o un plóter de mesa plana con herramienta de fresa.**

#### 4.3.14.2 Marcas de montaje

Al haber dibujado objetos que se encuentran todavía abiertos, se podrán cerrar con la ayuda de la tecla derecha del ratón y en el menú **Cerrar**.

Con esta opción se pueden colocar en la gráfica marcas de montaje como ayuda de aplicación. Esta función posibilita un montaje exacto de los diferentes trabajos de corte con colores separados. Activar esta opción y colocar las marcas de montaje en los lugares deseados. Estas marcas tendrán un color neutral, es decir el mismo color de capa.

### 4.3.15 El comando Alinear...

Por medio de esta función se alinearán objetos. Se pueden alinear verticalmente u horizontalmente. Se acomodarán de modo que queden centrados o que tomen la posición deseada.

Además, podrán alinearse con la misma separación, de tal forma que



proporcione un efecto de regularidad. También será posible centrar todos los objetos horizontal o verticalmente.

**Aviso: Sólo se podrá activar esta función cuando se encuentren, por lo menos, dos objetos seleccionados.**

### 4.3.16 El comando *Clasificar con simulación...*

Este comando abre la función de clasificación de objetos. Es posible definir el orden de salida y la dirección de giro. Esta clasificación puede depender o no de las capas. También se puede elegir la dirección de recorrido de la clasificación.

En una ventana de previsualización se simulará gráficamente la salida de los objetos, aquí también se podrá hacer un esbozo de la trayectoria del cabezal de la herramienta. Esta simulación se puede efectuar todas las veces necesarias sin que esto perjudique a los objetos originales.



### 4.3.17 El comando *Ordenar manualmente...*

Este comando permite la clasificación manual de los objetos. Se puede determinar, para cada objeto de la salida, el orden y la dirección de giro del mismo. Esto se puede realizar para cada capa. En la ventana de previsualización se moverán los objetos, con el cursor del ratón, a la posición deseada. También se puede ordenar los objetos si se utiliza la lista de objetos. Los objetos clasificados se representarán con un rayado azul.



### 4.3.18 El comando *A la derecha*

Este comando cambia la dirección de giro del objeto seleccionado hacia la derecha. (en dirección de las manecillas del reloj).



**Aviso: Esta función se utiliza solamente cuando se posee una fresadora o máquina de grabado.**

### 4.3.19 El comando *A la izquierda*

Este comando determina la dirección de giro hacia la izquierda del objeto seleccionado, es decir, en contra de las manecillas del reloj.



**Aviso: Este comando es útil sólo para trabajos con fresadoras.**

### 4.3.20 El comando *Cerrar*

Con este comando se pueden cerrar objetos abiertos. En la barra de estado se indicará si algún objeto contiene un tramo abierto o no. Para cerrarlo seleccione el objeto y active esta función.



### 4.3.21 El comando *Abrir*

Con este comando se abren objetos cerrados.

**Aviso:** *La opción de menú Abrir concuerda con la de Función de Separar en la herramienta de Nodos.*



### 4.3.22 El comando *Redondear esquinas...*

El comando **Redondear esquinas** sirve para redondear los nodos con un radio que se desee.

Este redondeado se podrá efectuar hacia adentro o hacia afuera. También puede aplicarse para todo el objeto o sólo para determinados nodos seleccionados.



**Aviso:** *Esta función es también útil para redondear escrituras.*

### 4.3.23 El comando *Reducir nodos*

Este comando elimina nodos de un objeto que son superfluos al encontrarse muy próximos. Con rectas se eliminarán automáticamente los nodos intermedios entre los nodos en los extremos. La reducción de nodos disminuye la complejidad de los objetos.

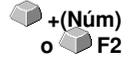
### 4.3.24 El comando *Marco de despegamiento*

Dicho comando generará un marco de despegamiento alrededor de uno o varios objetos seleccionados. Un marco de despegamiento facilitará el despegamiento de un folio del sostén.

## 4.4 El menú *Ver*

### 4.4.1 El comando *Acercar*

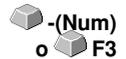
Al elegir esta función se transforma el cursor del ratón en una lupa con un signo de más en el interior. Ahora puede elegir algún lado del área de trabajo y hacer un clic con la lupa. Esta área aumentará de tamaño.



**Aviso:** *Una señal acústica indica que se ha alcanzado el máximo nivel de aumento.*

### 4.4.2 El comando *Alejar*

Esta función disminuye el tamaño del área de trabajo que se aumento anteriormente. Se retrocederá en los niveles que se aumentó.



### 4.4.3 El comando *Página completa*

Al elegir esta función se mostrará toda el área de trabajo a disposición.



### 4.4.4 El comando *Mostrar todo*

Esta función modifica la representación del dibujo de vectores de modo que todos los objetos se visualicen en la ventana del programa. El fragmento que se escogerá será la máxima representación donde se muestren todos los objetos.



**Aviso:** *Al activar la función si se mantiene presionada la tecla MAYÚS se aumentarán además los objetos a su máxima representación.*

### 4.4.5 El comando *Mostrar objetos seleccionados*

Con esta función se mostrarán solamente los objetos seleccionados en su máxima representación.



### 4.4.6 El comando *Hacia adelante*

Al haber varios objetos superpuestos se podrán cambiar el orden de los mismos con la ayuda de este comando.

Con el comando ***Hacia adelante*** se posiciona al objeto seleccionado en primera fila, adelante de los demás objetos.



### 4.4.7 El comando *Hacia atrás*

Con este comando se posiciona al objeto seleccionado atrás de todos los objetos.



### 4.4.8 El comando *Avanzar uno*

Este comando coloca al objeto seleccionado un lugar hacia adelante de su actual posición.



### 4.4.9 El comando *Retroceder uno*

Con este comando se coloca al objeto seleccionado un lugar hacia atrás en relación al actual.



### 4.4.10 El comando *Invertir orden*

Se invierte el orden del montón de objetos. Lo que antes estaba en la parte inferior pasa a la parte superior y viceversa. Cuenta también para los objetos que se encuentran en la parte intermedia.



### 4.4.11 El comando *Cambiar orden*

Con este comando se puede modificar interactivamente el aspecto del orden de los objetos, si se hace un clic tras otro sobre los objetos con el orden deseado.



### 4.4.12 El comando *Modo de contorno*

Este comando activa la vista del área de trabajo con el modo de contorno, es decir, se mostrarán sólo los contornos de los objetos.



### 4.4.13 El comando *Ampliar representación*

Este comando otorga la mejor representación posible de los objetos. (Contornos alisados).



**Aviso:** *Esto disminuye la velocidad de procesamiento por lo que se recomienda solamente para control final o para la presentación.*

### 4.4.14 El comando *Siempre delante*

La ventana de SummaFlex permanece siempre en primer plano.



**Aviso:** *Esta opción se recomienda solamente cuando la ventana de SummaFlex se encuentra en modo parcial.*

### 4.4.15 El comando *Actualizar ventana*

Con esta función se reproducirá nuevamente el contenido de la ventana, sin modificar el tamaño o la representación elegida.



**CTRL+W**

***Aviso: Utilizar este comando cuando no se pueden seleccionar objetos visibles en la pantalla pero que con el puntero del ratón no se pueden seleccionar o se presentan otros errores de representación.***

## 4.5 El menú *Herramientas*

### 4.5.1 La función *Línea de contorno...*

Con la función *Línea de contorno* se calculará el perímetro de el numero de objetos deseados y se les otorgará una línea de contorno. A diferencia de la Silueta, se pueden colocar contornos también a bitmaps. Con este proceso no se buscará un contorno para cada objeto sino que, se busca uno solo que abarque a todos los objetos seleccionados. Esta función es útil para producir líneas de corte en etiquetas o pegatinas. Se pueden crear los objetos como se prefiera, después, por medio de esta herramienta, se calculará el contorno de la pegatina con la separación deseada. Con la ayuda de esta línea de contorno se podrá cortar la pegatina.



 **Ver capítulo 3.6.1: Contorno vs Silueta vs Línea de contorno**

### 4.5.2 La función *PhotoCUT...*

Esta función produce vectores partiendo de bitmaps. PhotoCUT calcula archivos de bitmap de Windows (\*.BMP, \*.PCX, \*.TIF) líneas de retícula (ráster) o patrones que pueden cortarse con un plóter de corte o con algún dispositivo parecido. La imagen se dividirá en píxeles lógicos y se determinará el valor de grises promedio para estos píxeles lógicos. Resulta una imagen que contiene menos píxeles que el original. De esta imagen se producirán líneas horizontales o verticales, círculos, cuadrados..., que su anchura sea proporcional al valor de grises en esa área determinada.

 **Ver capítulo 7.16: La función PhotoCUT**

### 4.5.3 El comando *Insertar programa...*

Con este programa se puede incorporar un programa ajeno, es decir que no pertenece a los programas de EUROSYSTEMS, a la estructura de menú de SummaFlex. La ventaja radica que no se tiene que abandonar el área de trabajo para iniciar otros programas.

### 4.5.4 El comando de *Editar lista de programas...*

Con la ayuda de este comando se pueden modificar o eliminar programas existentes dentro de la lista.

***Aviso: Este comando de menú modifica sólo la estructura de menú de los programas acoplados.***

### 4.5.5 El comando *Colocar marcas de alineado*

Este comando adjudica automáticamente marcas de alineado a los objetos que fueron seleccionados. Se configurará previamente el tipo, tamaño o posición de las mismas con respecto al objeto seleccionado en el menú **Configuraciones/Configuraciones básicas/Marcas de montaje/alineado**.



**Aviso:** *Las marcas no están situadas en ninguna capa, se representarán siempre en color negro, conservan la escala y el tamaño, y se agruparán al colocarlas.*

 **Ver capítulo 4.7.1.5: La configuración *Marcas de montaje/alineado*...**

### 4.5.6 El comando *Buscará / reemplazará marcas de video*

A través de dicho comando, durante la importación se buscarán *círculos* con el tamaño definido en el Setup de **marcas de montaje/alineado** y se sustituirán por marcas de vídeo.

**Aviso:** *Dicha opción se puede colocar también a través de Configuraciones/Configuraciones básicas/Menu filtro para cada importación.*

### 4.5.7 El comando *Medir*

Con esta función se puede medir, modificar la escala, rotar o calcular un trayecto deseado. Al activar este comando cambia la forma del cursor del ratón en un puntero en cruz. Se coloca en el punto inicial de la medición y se mantiene presionada la tecla izq. del ratón hasta llegar al punto final con el cursor, después soltar la tecla. Al presionar conjuntamente la tecla de MAYÚS se medirá solamente horizontal o verticalmente. Después aparece el resultado en el diálogo en pantalla. Aquí se pueden hacer modificaciones si se requiere.



**Aviso:** *Alguna modificación en el tamaño será proporcional a todos los objetos seleccionados. Al rotar los objetos de bitmap se aumenta el área de los mismos, pero no el objeto representado dentro del bitmap.*

### 4.5.8 La función *Optimizar...*

La optimización es útil para la colocación de todos los objetos para ahorrar espacio en salida. Al girar o no los objetos se puede minimizar la cantidad de material.

## 4.5.9 La función *Ordenar el contorno...* (Nesting)

Ordenar el contorno - especificará los contornos de vectores entre sí, el así llamado Nesting -  [Ver capítulo A.1: El módulo Nesting SummaFlex](#)

**Aviso: El módulo Ordenar el contorno está protegido contra copia (Dongle). Se puede comprar la licencia adicionalmente a la licencia principal. Sin licencia (Dongle) dicha función de menú estará activa en el modo de demostración solamente.**

## 4.5.10 El comando *Puntos de arranque...*

Durante el fresado o el tratamiento con láser ocurre con frecuencia que en el punto inicial de un objeto se ven señales de inmersión. Para no disminuir la calidad de los objetos que se deben fresar con láser, se puede trasladar el punto inicial a otro lugar afuera o adentro de un objeto para que no sea visible. Dicha tarea será ejecutada por el comando **Puntos de arranque**.

**Nota: Todas las acciones sucederán en el punto inicial del objeto si es que no se seleccionó un nodo. Dependiendo de la dirección de giro se colocará la bandera en el objeto. En caso de objetos sin partes interiores o con partes posicionadas una dentro de la otra (sin combinación!) la dirección de giro del objeto determinará el lugar para colocar la bandera.**

 [Ver capítulo 7.5: Las Puntos de arranque](#)

## 4.5.11 El comando *Fresar / Vaciado*

Este comando activa las aplicaciones de Fresado (en caso de tener la licencia). Útil para rayados, multi-inlines, o correcciones del radio de fresado. Se puede utilizar opcionalmente, en la salida ,las líneas conectoras si así se prefiere.



## 4.5.12 La función *Outline*

Esta opción produce alrededor de un objeto de vectores, un contorno con una separación variable. Se utilizará, por lo general, para adjudicarle un contorno a objetos de texto. Se puede escoger de antemano el color de la capa de destino. **Inline**, es la reversión de la función, produce una línea de contorno interna. **"Outline & Inline"** combinada produce un contorno cerrado con el grosor preseleccionado.



**Aviso: La diferencia con Línea de contorno radica en que con objetos combinados se produce una línea de contorno interna al mismo tiempo para cada objeto. Esta función no se debe confundir con la pluma del contorno, que es solamente un atributo de dibujo y no un objeto de vectores.**

### 4.5.13 El comando de *Soldar*

Las funciones de Soldar **Manual**, **Automático**, **Dividir**, **Dividir abriendo**, **Rellenar**, **Según color**, **Área completa** y **Serigrafía** cuidan que las partes superpuestas de objetos, que posiblemente se cortarían mal, se eliminen y se unan.



 **Ver capítulo 7.10: La herramienta Soldar**

## 4.6 El menú *Plug-ins*

### 4.6.1 El plug-in *Objeto seleccionado*

#### Elección de objeto dependiendo de las propiedades de objeto

Con esta herramienta se pueden seleccionar objetos con determinadas propiedades. Por ejemplo, Objetos circulares de un tamaño determinado.

Explicación detallada ver  [Ver capítulo 8.6.4.1: La Función de \*Seleccionar objetos\*](#)

### 4.6.2 El plug-in *Reemplazar objeto*

Todos los objetos seleccionados en el área de trabajo se sustituirán por otros que previamente se han elegido.

Explicación detallada ver  [Ver capítulo 8.6.4.2: La función de \*Sustituir objetos\*](#)

### 4.6.3 El plug-in *Largo del contorno*

Dicho guión determinará la longitud de los contornos de los vectores de los objetos seleccionados. Dicha información sirve para la determinación del tiempo de salida de una herramienta o de una máquina.

### 4.6.4 El plug-in *Orientacion*

#### Configurar la dirección de giro de los objetos de vectores

Esta función determina la Dirección de giro de los objetos de vectores. Esto es muy útil al fresar para determinar el manejo de las partes internas de objetos.

Explicación detallada ver  [Ver capítulo 8.6.4.1: La Función de \*Seleccionar objetos\*](#)

## 4.7 El menú *Configuraciones*

### 4.7.1 El menú *Configuraciones básicas*

#### 4.7.1.1 La configuración *Diversas...*

Tenemos las siguientes posibilidades:



##### **Espacio de duplicado en dirección X**

Muestra la cantidad de espacio que se encuentra entre el original y el duplicado en dirección X, directamente después de haberlo creado. .

##### **Espacio de duplicado en dirección Y**

Muestra la cantidad de espacio que se encuentra entre el original y el duplicado en dirección Y, directamente después de haberlo creado.

##### **Con adaptación dinámica**

Esta opción permite activar o desactivar con la tecla derecha del ratón (al duplicar) una función que determina y utiliza los valores de duplicado como espacio X y Y.

##### **Dimensionamiento**

###### *Altura de escritura*

En el campo **Altura de escritura** se puede pre-ajustar la altura estándar de escritura del texto de dimensionamiento.

###### *Alineación hacia el objeto*

La alineación de la línea de dimensionamiento con texto puede ser pre-ajustada: a **la izquierda, arriba, abajo** o **a la derecha, arriba, abajo**.

##### **Mover objetos en dirección X**

Muestra la cantidad con la que se arrastrará el objeto en dirección X cuando se pulsan las teclas de flechitas del teclado.

##### **Mover objetos en dirección Y**

Muestra la cantidad con la que se arrastrará el objeto en dirección Y cuando se pulsan las teclas de flechitas del teclado.

*Aviso: Al oprimir la tecla de MAYÚS se disminuirá un décimo del espacio con el que se desplaza el objeto. Al oprimir la combinación MAYÚS+CTRL se reduce un céntimo.*

### **Intervalo Autosave**

Especifica el intervalo de tiempo en el que se realizará el guardado automático de datos del trabajo en el disco duro. Este archivo de seguridad se encuentra siempre en el directorio principal de SummaFlex. Bajo el nombre de **autosave.job**.

### **Cantidad máxima de los archivos recientemente utilizados**

Este valor especifica cuantos trabajos recién editados se deben enlistar al final del menú **Archivo**.

### **Consulta "¿Desea sobrescribir el archivo?" al guardar**

Esta opción se encarga de preguntar, antes de salvar, si se desea sobrescribir el archivo actual.

### **Consulta "¿Convertir los grosores de pluma/ dispersiones de color?" antes de la salida**

Antes de enviar los datos al Administrador de plóter se preguntará si transforman los grosores de pluma y/o las dispersiones de color.

### **Opción „Indicar Job Icons en Windows Explorer?"**

Dicha opción generará un Icono con un contenido disminuído de archivo de Job en Windows-Explorer. Esto facilitará la búsqueda del archivo.

### **Max. Cantidad niveles de Deshacer**

Se refiere a la función de Deshacer en el menú **Editar**.

*Aviso: Esta opción solamente funciona cuando no se ha cargado ningún trabajo.*

### **No deshacer/rehacer bitmaps de más de ...**

La función de Deshacer/Rehacer se desactivará automáticamente con bitmaps mayores al tamaño que se ha indicado en este campo. Es decir, que no se podrán revertir todas las operaciones en estos bitmaps. Ventaja: Ahorro de tiempo.

*Motivo:* El empleo de tiempo (tiempo de trabajo de la PC ) será demasiado alto con bitmaps de cierto tamaño, ya que por cada nivel de deshacer o rehacer se tiene que hacer una copia del trabajo antes de cada modificación. Se aconseja que el valor para este campo sea de 5-10% de la memoria de RAM disponible en la PC.

### **Eliminar memoria de Deshacer antes de imprimir (max. uso de memoria)**

La opción de ***Eliminar memoria de Deshacer antes de imprimir*** borra todos las acciones previas de deshacer hasta ese momento.

### 4.7.1.2 La configuración ***Info-Trabajo...***

El usuario puede crear nuevos campos **adicionales** en el diálogo existente de Info-Trabajo. Campos de diálogo que se utilizarán para cargar o eliminar archivos en cuanto se disponga de estos valores.

El botón de *Consultar automáticamente el Info-Trabajo* especifica si se abrirá el formulario del Info-Trabajo automáticamente al guardar un trabajo nuevo.

### 4.7.1.3 El Setup ***Ratón...***

#### **CTRL + tecla derecha del ratón uso**

Aquí se puede determinar la acción al pulsar la tecla derecha del ratón. Para esto abrir la lista de elección y elegir el comando que se llevará a cabo cuando haga un clic con la tecla derecha del ratón.

#### **Intervalo de retraso del clic del ratón**

Esta opción aumenta la exactitud al elegir que objeto que se seleccionará. El valor estándar es de 100 y la unidad son milésimas de segundo. Entre más alto sea este valor, más tiempo necesitará el objeto en seguir al cursor del ratón. Así se evita el desplazamiento de algún objeto por error.

***Aviso: Esta configuración es adecuada para el usuario que todavía no maneja el ratón con seguridad.***

#### **Rueda del ratón**

Las siguientes opciones facilitarán la navegación sobre el Desktop SummaFlex en caso de ratones de computadoras que están provistos con una rueda mediana del ratón.

#### *Zoom*

Partiendo de la posición del cursor con dicha opción se aumentará o disminuirá la área de trabajo al rodar la rueda del ratón: dependiendo de la dirección de rotación.

#### *Desplazar vert.(icalmente)*

Partiendo de la posición del cursor con dicha opción se desplazará la área de trabajo vertical u horizontalmente (rueda + tecla CTRL) al rodar la rueda del ratón. Dependiendo de la dirección de rotación se desplazará hacia arriba, hacia abajo o hacia la derecha o hacia la izquierda.

**Nota: La tecla MAYÚS cambiará entre los modos de Zoom y Desplazamiento!**

### **Deslizar ventana automáticamente**

Esta opción se encuentra normalmente activa (estándar) y se encarga de mover la ventana automáticamente cuando se desliza un objeto con el ratón fuera de las orillas del área de trabajo.

### **4.7.1.4 La configuración *Dispositivos de salida...***

Esta categoría de las configuraciones básicas permite la definición de parámetros importantes para la salida con el dispositivo de salida. Las configuraciones por defecto se contraponen con las indicaciones del diálogo de salida antes de la salida de los datos del trabajo.

#### **Actual dispositivo de salida**

Aquí se enlistan los *dispositivos de salida* que se encuentran conectados en ese momento, y se mostrará el nombre del *controlador*, el *puerto* de comunicación así como el *modo* y el *material* del banco de datos de material.

Con el botón ... se puede modificar o eliminar la configuración existente.

#### **Puerto de comunicación**

Muestra con que puerto se ha unido la PC al dispositivo de salida.

#### **Configuraciones por defecto**

##### ***Origen de hoja invariable***

Esta opción se ocupa que no se emplee un nuevo origen después de la salida del trabajo. La siguiente salida se realiza con las mismas coordenadas.

##### ***Sin pausa entre trabajos***

Esta opción es ideal para una salida sin interrupciones sin interacción del Administrador del plóter.

##### ***Pausa entre segmentos***

con esta configuración el plóter permanece estático después del corte de un segmento. Esta opción se utiliza, por lo general, con dispositivos de mesa plana sin un sistema automático de transporte de folio.

Como segmento se entiende el área máxima consignada en la que se trabajará una sección o fragmento.

Se acomodará manualmente el folio después de cada segmento.

### ***Ordenar antes de la salida***

Ordenar significa que se trabajará primero con todos los objetos en la parte interior y luego con los de la parte exterior y que esta clasificación se hará en dirección del eje X. Este botón controla que el folio no se mueva de un lado a otro para la máx. exactitud de las repeticiones. Esta opción es adecuada para los plóter con avance de rollos o con fresadoras. Se reduce la velocidad de la salida con un valor mínimo de configuración.

### ***Salida a archivo***

Esta opción no dirige la salida de datos al dispositivo sino que abre un diálogo, en el que se indicará la ruta y el nombre del archivo de salida con el que se guardará en el disco duro.

### ***Leer automáticamente***

Esta opción sólo se podrá activar cuando un dispositivo se encuentre conectado a la PC , online y que el comando de lectura para este dispositivo esté incluido en el controlador.

### ***Solamente salida capa con herramienta***

Con esta opción se enviarán solamente a la salida objetos con los que se asignó una herramienta a la capa .

### ***Marco de despegamiento***

Esta opción sirve para indicar si se recortará un marco de despegamiento de folio alrededor del objeto de salida. Esta opción facilita la separación del material de soporte del folio.

### ***Superposición***

Se entiende como superposición cuando se enciman 2 segmentos. Este valor es de utilidad para equilibrar el fruncimiento que se presenta con los folios. .

### ***Separación entre copias***

El espacio entre las copias en el dispositivo de salida.

### ***Espacio entre segmentos.***

Esto se define como la separación entre cada segmento de un trabajo.

#### 4.7.1 El menú Configuraciones básicas

##### **Espacio entre montones**

Esto significa si las copias se amontonan verticalmente. El único requisito es que el objeto seleccionado se envíe a la salida más de una vez.

*Aviso: En la previsualización de salida se mostrará el primer objeto "normal" . El resto del montón se representarán con un cuadrado negro con un cruz en el interior.*

##### **No mostrar tooltips**

Con esta opción se evita que se muestre en el diálogo de salida los tooltips que se configuraron en el controlador del dispositivo.

#### **4.7.1.5 La configuración *Marcas de montaje/alineado...***

Con esta opción de menú se puede configurar el tamaño, la posición de las marcas de montaje/alineado y de vídeo para el objeto seleccionado.

***Aviso: Esta función es útil para determinar las marcas que son necesarias para el corte de contornos.***

#### **4.7.1.6 La configuración *Muelle...***

Al utilizar esta función se añadirá un muelle al objeto, es decir cuando se coloca el ratón en cierto lugar del objeto y se utiliza el menú de contexto de la tecla derecha del ratón se causará una división con el tamaño que previamente se determinó como longitud de muelle.

***Aviso: Esta función solo está disponible en el modo de Nodos.***

#### **4.7.1.7 El Setup *Filtros***

##### **Elección para Autoimport**

Esta configuración permite definir rutas de búsqueda que se importarán, así como la elección de los nombres de los archivos para la importación automática de archivos. (F12) y si se tienen que eliminar archivos después de la importación.

El Autoimport funciona de la siguiente manera:

Supongamos que se ha cargado SummaFlex y que se quiere guardar un archivo EPS en una de las rutas de búsqueda proporcionadas y bajo un nombre determinado (por ejemplo SummaFlex), entonces, esto lo activa automáticamente SummaFlex y carga este archivo inmediatamente en el área de trabajo.

Para la importación de archivos desde CorelDRAW, IllustratorAutoCAD, y Freehand se ha implementado una exportación automática denominada CoRUN.

 [Ver capítulo 2.2: Guiones de Autoexportación](#)

### **Interrumpir la previsualización de la importación para**

Aquí se puede definir el tamaño permitido para los archivos de bitmap (TIF, JPG, BMP, PCX, ...) y/o los archivos EPS, para que éstos se puedan mostrar en la previsualización de importación.

*Motivo: Si se elige incorrectamente un archivo muy grande se puede causar largas esperas innecesarias.*

### **Al importar archivos DXF, HPGL**

#### ***Cerrar los objetos automáticamente***

Los objetos de vectores se cerrarán o se unirán automáticamente (en caso de estar abiertos) antes de la importación, solamente si la separación entre el punto inicial y final se encuentra dentro de la tolerancia de cerrado.

#### ***Tolerancia de cerrado***

Se predeterminará en un campo de inserción la separación máxima entre el punto inicial y final para que se pueda cerrar o unir un objeto.

#### ***Todas las capas***

Si se encuentra activa esta opción se tomarán en cuenta al salir automáticamente, todas las capas, de lo contrario, solamente las capas seleccionadas en el listado lateral.

#### ***Combinar objetos en capas iguales***

Con esta opción se combinan todos los objetos cerrados que se encuentran en la misma capa durante la importación de DXF-/HPGL.

### **Al exportar por medio de la paperlere y Drag'n Drop**

#### ***Crear archivo EPS adicional***

Durante la exportación a través del portapapeles o con Drag'n Drop se creará un formato adicional EPS del objeto seleccionado.

## **Durante la importación**

### ***Ajustar objetos al tamaño de la hoja con las siguientes separaciones a la orilla de las hoja***

Al activar esta opción se adaptará el área de trabajo a los objetos importados.

Al trabajar con SummaFlex se calcularán todos los espacios entre las copias en relación con el tamaño de hoja.

### ***Adjudicar tamaños fijos de objetos***

Con esta opción se modifica el tamaño de todos los objetos importados con el atributo de "tamaño fijo" , es decir, no habrá modificaciones de tamaño.

### ***Tamaño fijo durante la salida***

Todos los objetos importados adoptarán el mismo tamaño a causa del atributo de objeto "*tamaño fijo durante la salida*". No habrá ninguna compensación de tamaño mientras esta opción se encuentre activa. Los objetos se colocarán y rotarán después de la lectura de marcas.

### ***Separar capas de acuerdo al nombre***

Se creará para cada color que tiene un nombre de una capa que todavía no existe. Sin embargo, se juntarán en una capa las capas con el mismo nombre.

## **Durante la importación de la PDF**

### ***Integrar archivo Job en archivo PDF***

Si dicha opción está activada, el archivo Job en la ventana activa estará integrado en el archivo PDF durante la exportación de PDF.

***Nota: Se puede cargar entonces el archivo de Job de manera separada durante la importación de PDF.***

 [Ver capítulo 3.4: Importar](#)

### **4.7.1.7.1 Botón *OptiSCOUT...***

**Realizar las siguientes acciones al importar archivos para trabajar con SummaFlex.**

### ***Crear Trabajo nuevo***

Si está activada dicha opción, se agregará un nuevo Job SummaFlex durante la importación.

### ***En el caso de objetos Drag'n Drop, rotar alrededor del ángulo °***

Si está activada dicha opción, se rotarán los objetos importados alrededor del valor de ángulo registrado.

### ***Cargar Paleta***

Entrar aquí la paleta con la ruta completa que debe de cargarse al importar un archivo. Usted puede también hacer buscar y registrar el archivo a través del botón de al lado.

### ***Buscar / sustituir marcas de video***

Si dicha opción está activada, se buscarán y reemplazarán por marcas de video al importar círculos en el tamaño definido en el Setup de ***Marcas de montaje / alineado*** .

### ***Adoptar marcas de video de la Capa.....***

Registrar aquí el nombre de la capa en que se encuentran las marcas de video del archivo que debe importarse. Todos los círculos en dicha capa estarán entonces cambiados en marcas de video durante la importación.

### ***Combinar los objetos que se encuentran en una misma capa***

Si dicha opción está activada, se sumarán todos los objetos de las capas idénticas en „Combinaciones” después de la importación.

### ***Agrupar todos los objetos***

Si dicha opción está activada, se sumarán todos los objetos en un „Grupo” después de la importación.

## **4.7.1.8 El Setup RIP**

### **RIP Estándar**

Como aplicación a SummaFlex se han provisto 2 RIPS de estándar: **EuroVPM** y **Pjannto RIP**.

### ***Opción EuroVPM***

Dicha opción debe de activarse por los propietarios de una licencia EuroVPM. Con el botón ... se cambiará al cuaderno en que se encuentra el EuroVPM-Exe.

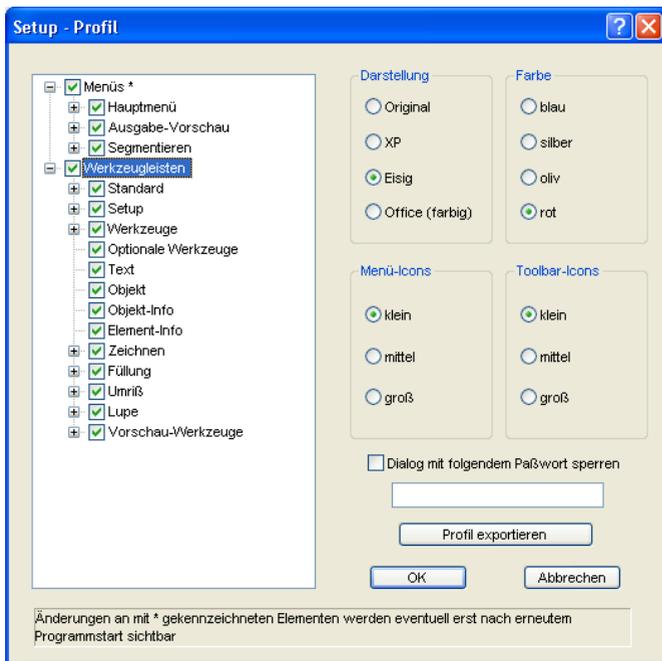
#### 4.7.1 El menú Configuraciones básicas

### Opción Pjannto RIP

Dicha opción debe de activarse por los propietarios de una licencia Pjannto RIP. En SummaFlex no pueden hacerse configuraciones adicionales.

#### 4.7.1.9 El Setup del Perfil...

El Setup del Perfil sirve para individualizar la superficie. El usuario o el administrador puede configurar la superficie SummaFlex como lo desee o reducirla a la dimensión requerida. El perfil de usuario así definido puede ser exportado o transferido a otros clientes licenciados con una contraseña protegida.



##### 4.7.1.9.1 Representación

Las siguientes opciones son posibles: **Original, XP, Glacial, Office (col.)**. El cambio se indica inmediatamente.

##### 4.7.1.9.2 Color

Las siguientes opciones son posibles: **Azul, Plateado, Olivo y Rojo**. El cambio se indica inmediatamente.

#### 4.7.1.9.3 Icons Menú

Los siguientes tamaños son posibles: **Pequeño, Medio y Grande**. Una previsualización en la área izquierda de diálogo indica qué efecto tendrá el cambio de la visualización.

#### 4.7.1.9.4 Toolbar Icons

Los siguientes tamaños son posibles: **Pequeño, Mediano y Grande**. Una previsualización en la área izquierda de diálogo indica qué efecto tendrá el cambio de la visualización.

#### 4.7.1.9.5 Opción Bloquear diálogo con siguiente palabra de paso

Si se asignará una contraseña aquí, al activar la **entrada de menú del Perfil**, se consultará dicha palabra de paso. Una modificación de la visualización es posible solamente en el caso de que esté conocida la contraseña.

### 4.7.1.9.6 Botón *Exportar Perfil...*

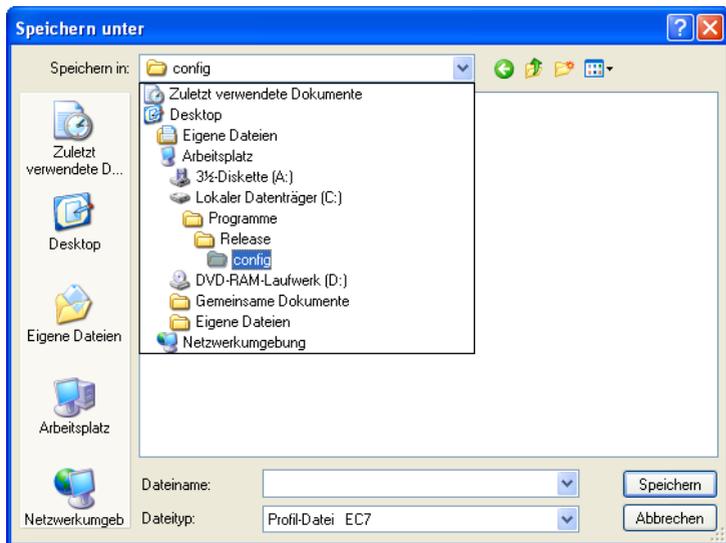


Fig. 4.7-1: Diálogo Memorizar Perfil con Ruta Estándar - Memorizar

Al activar el botón Exportar Perfil se permite la memorización de perfiles individuales de SummaFlex. La extensión utilizada del archivo es \*.ec7. Como estándar, se agregará el archivo \*.ec7 en el cuaderno para los datos de aplicación.

***Nota: Si por equivocación se desconectan todos los menús or el menú de Configuraciones básicas, será posible el acceso al Perfil, respectivamente al archivo de Perfil a través del menú de sistema. El menú de sistema estará activado por clic sobre el logo de aplicación en la izquierda al lado del nombre de programa in la línea de programación***

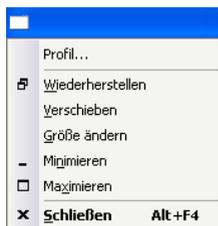


Fig. 4.7-2: El sub-menú Menú de sistema con *Perfil...*

#### **4.7.1.9.7 Área de estado**

En la área de estado se indicarán mensajes e informaciones que se refieran al manejo y lo expliquen más detalladamente.

### **4.7.2 El comando *Paleta de colores***

Con este comando se pueden crear, cargar o guardar nuevas paletas de colores.

#### **Número de capas**

Cuando esta opción se encuentra activada se mostrarán el número de la capa en la barra de herramientas de capas.

#### **Info-Capa...**

Abre el diálogo para la instalación de la barra de herramientas de capas. Aquí se puede determinar cuales informaciones se mostrarán cuando el cursor del ratón se coloque sobre el color de capa.

Algunas posibilidades son: Número de color, *Valores RGB*, *Valores CMYK*, *Nombre del material*, *Modo/Herramienta*, *Material y cantidad de objetos*. Además se puede configurar también la cantidad de capas visibles y la anchura de la ventana.

El botón „I” abre la ventana con la combinación de teclas para barra de herramientas para **capas**.

#### **Orden de capas...**

Esta opción abre un diálogo para modificar la secuencia de las capas o la secuencia durante la salida.

#### **Sólo capa seleccionada visible**

Al activar esta opción se mostrarán en pantalla solamente las capas seleccionadas que contengan objetos.

#### **Eliminar capa seleccionada**

Elimina la capa seleccionada de la lista de capas.

#### **Elimina capa sin utilización**

Esta opción elimina todas las capas que no han sido utilizadas, todas las capas que no contengan objetos y todas las que no tengan una relación con algún dispositivo.

#### **Nueva paleta**

#### 4.7.2 El comando Paleta de colores

Se eliminarán todas las capas de colores que tengan un número mayor de 6.

Este comando se usa cuando usted quiera determinar una nueva paleta de colores.

Hacer un clic con el cursor del ratón sobre el color deseado y después pulsar el botón de ACEPTAR.

##### **Cargar paleta...**

Se podrán cargar las paletas previamente definidas.

##### **Guardar paleta**

Con este comando se salvan en el disco duro las paletas estándares nuevas o recién modificadas. Si se salva esa paleta como paleta por defecto se abrirá en cada inicio de SummaFlex para su uso.

##### **Guardar paleta como...**

Con este comando se puede adjudicar un nuevo nombre a la paleta.

##### **Default (Por defecto)**

Con este comando se carga la paleta de colores estándar que acompaña al programa de SummaFlex. Se trata de una paleta de colores para folios Mactac, que se ha denominado paleta por defecto.

##### **Historia de paleta**

Esta función facilita el cargar las últimas 4 paletas de colores sin complicaciones o tener que abrir otros menús. Al final de la lista de menú de las paletas de colores aparecen los 4 nombres de las últimas paletas que se utilizaron. Hacer un clic sobre el nombre de la paleta deseado para seleccionarla.

#### 4.7.3 El comando *Área de trabajo...*

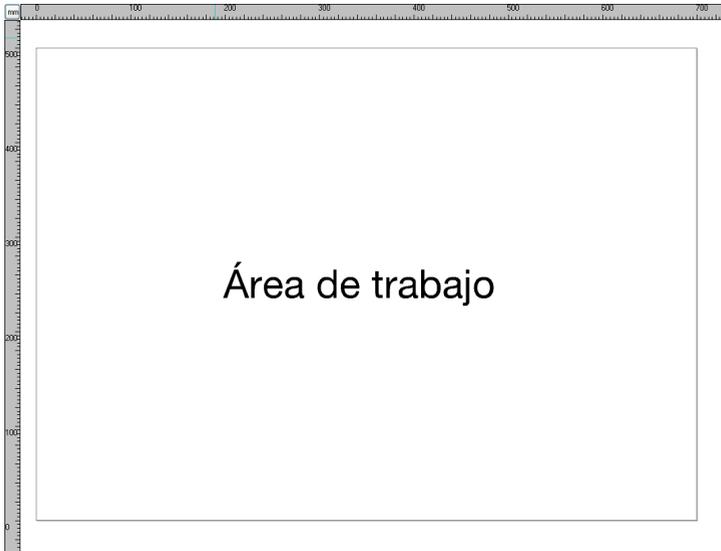


Fig. 4.7-3: La área de trabajo con sombras y reglas

Aquí se puede redeterminar el tamaño y el color de su área de trabajo. La área de trabajo se representa como el marco de la hoja con una sombra gris en el extremo derecho y abajo al lado del marco (véase la ilustración arriba). Se puede libremente definir el color de la área de trabajo lo que garantizará un control óptimo del Layout (diseño) en la pantalla.

Se han predeterminado los tamaños DIN-A. Pero, además de estos tamaños, se pueden definir áreas de trabajo personalizadas. Una de ellas se puede fijar como *Estándar*. Esta se utilizará cada vez que se abra un "archivo nuevo".

Esta opción es una función muy útil para aquellos que por ej. tengan una fresadora o una máquina de grabado, ya que no se requerirá indicar cuál es el área a utilizar cada vez.

***Aviso: También se puede abrir este diálogo con un doble clic sobre la sombra en la parte lateral derecha.***

#### 4.7.4 La función Reglas...

Con esta función se define el lugar en donde se colocarán las reglas. Se puede prescindir de la representación visual de las reglas si se quiere tener más espacio. En una representación métrica se diferencia con una rayita más larga cada quinta unidad. Pero con una representación no-métrica se representa esta diferencia en la segunda y la cuarta unidad.

## 4.7.5 La función de Unidades de medida

Este comando activa la unidad de medida deseada (mm, cm o pulg).

**Aviso:** *Esta métrica se puede modificar también en el ángulo donde se unen las dos reglas.*

## 4.7.6 La función *Ráster*...

Esta función muestra sobre el área de trabajo una retícula (cuadrículado) o solamente los puntos de cruce de la cuadrícula. Facilita el alineado o la colocación de objetos sobre el área de trabajo.  **CTRL+R**

Se puede determinar libremente espacio entre cada línea de la cuadrícula y el offset en dirección X/Y El punto de referencia es la esquina izquierda inferior del área de trabajo. Este punto representa la posición 0/0 a la cual se le añadirá el offset.

Se obtendrá una alineación exacta del objeto si se utiliza la ayuda para encajar con influencia "magnética".

## 4.7.7 El comando de *Deshacer/Rehacer*

Con este comando se activa o desactiva la función de *Deshacer/Rehacer*.

 **MAYÚS+F7**

**Ventajas** cuando se encuentra desactivado:

La edición de nodos se acelera en caso de trabajar con muchos objetos o con objetos grandes. Se puede invalidar la fase de prueba (estado inicial, edición, estado final temporal) en diferentes pasos del proceso de la siguiente manera:

1. Desactivar *Deshacer/Rehacer*, 2. Editar los objetos y 3. Activar la función *Deshacer/Rehacer*

Al elegir la función *Deshacer* en el menú de *Editar*, se recupera el estado que se tenía antes del punto 1.

## 4.7.8 El comando *Puntero en cruz*

Cuando se activa esta función se convierte el cursor del ratón en un puntero en cruz que se extiende por todo lo ancho y lo largo del área de trabajo de SummaFlex. Al mover el cursor del ratón fuera del área de trabajo (por ejemplo, para cambiar de herramienta) se transforma otra vez en una flechita.  **CTRL+F**

## 4.7.9 La función *Líneas guía*...

Las líneas guía son líneas discontinuas de orientación de color azul que se pueden usar como apoyo durante la construcción - también líneas guías inclinadas. Además de eso, facilitan la colocación de los objetos gráficos y

 **H**

de bloques de texto en el área de trabajo.

**Aviso:** *Al estar activada la Ayuda para encajar las líneas guía actúan de una manera "magnética" con los objetos que se acerquen y permiten una colocación exacta.*

#### 4.7.10 La función *Ayuda para encajar*

La Ayuda para encajar facilita la colocación de objetos sobre las líneas guía. Esta opción activa el efecto "magnético" sobre los objetos gráficos o los bloques de texto.



#### 4.7.11 El comando *Bloquear líneas guía.*

Con esta opción se pueden inmovilizar las líneas guía, de modo que no se puedan seleccionar o mover. Solamente si se vuelve a pulsar este comando se desbloquearán y se podrán mover de nuevo.



#### 4.7.12 El comando *Líneas guía visibles*

Con esta opción se pueden hacer invisibles o visibles las líneas guía. Al pulsar la opción varias veces se cambia entre las dos modos.



#### 4.7.13 El comando *Elegir idioma...*

Este comando abre el diálogo con el que se activa el idioma para la representación de SummaFlex.

## 4.8 El menú *Ventana*

### 4.8.1 El comando *Nueva ventana*

Al activar este comando se abre una ventana nueva de SummaFlex.

### 4.8.2 El comando *Uno debajo del otro*

Al activar dicho comando se posicionarán todas las ventanas uno encima y abajo del otro de manera disminuída - separación horizontal.

### 4.8.3 El comando *Uno al lado del otro*

Al activar este comando se colocarán todas las ventanas abiertas de una forma una al lado de otra de manera disminuída - separación vertical.

### 4.8.4 El comando *Cascada*

Al pulsar este comando todas las ventanas abiertas se representan en una forma de cascada inclinada.

### 4.8.5 El comando *Cerrar*

Al usar este comando se cierra la ventana activa después que se pide confirmar este comando.

### 4.8.6 El comando *Cerrar todo*

Este comando cierra todas las ventanas abiertas después de solicitar una confirmación.

### 4.8.7 El comando *Estándar*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Herramientas**  **CTRL+1** en el área de trabajo.

### 4.8.8 El comando *Sidebar (Barra lateral)*

Dicho comando conectará o desconectará la **Barra lateral**. La **barra lateral**  **CTRL+2** contiene diferentes solapas (por ej. capas) y estará generalmente indicada en el margen derecho.

### 4.8.9 El comando *Setup*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Setup**.



CTRL+3

### 4.8.10 El comando *Herramientas generales*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Mostrar caja de herramientas generales**.



CTRL+4

### 4.8.11 El comando *Herramientas objetos*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Herramientas objetos**.



CTRL+6

### 4.8.12 El comando *Parámetros objetos*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Parámetros objetos**.



CTRL+7

### 4.8.13 El comando *Info-Objetos en la barra de estado*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Objetos en la barra de estado**.



CTRL+8

### 4.8.14 El comando *Info-Elementos en la barra de estado*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Elementos en la barra de estado**.



CTRL+9

### 4.8.15 Las *ventanas activas*

Al final del listado del menú de **Ventana** se muestra la lista de todos los trabajos. **Aviso: En caso de haber más de 9 trabajos se mostrarán bajo la rúbrica Otras ventanas.**

### 4.8.16 El comando *Otras ventanas...*

Se puede activar este comando solamente cuando el número de ventanas activas es superior al de 9. Se abrirá una ventana con la lista de las ventanas activas. Con un clic se puede cambiar a la ventana deseada.

## 4.9 El menú *Ayuda*

### 4.9.1 El comando *Acerca de ...*

Al elegir esta opción se abre la Info-ventana en la que se muestran una serie de informaciones. En la parte izquierda del diálogo se muestra entre otras cosas el *Número de serie*, *El número de la versión*, *la memoria disponible*, *el coprocesador* o *el tipo de procesador*. En la parte derecha inferior del diálogo se encuentra la barra deslizable, en donde se enlistan todos los archivos del respectivo programa. Esta lista de archivos se puede imprimir con el botón de *Imprimir*.

**Aviso:** *En caso de presentarse problemas con la versión de SummaFlex se puede obtener una ayuda más eficaz por parte del equipo de asistencia técnica si se envía este listado.*

### 4.9.2 El comando *Temas de ayuda...*

Esta opción inicia la ayuda para SummaFlex.



### 4.9.3 El comando *Info-Objeto...*

Al activar este comando se abre la Info-ventana con una serie de informaciones respecto a los objetos que se encuentran en el área de trabajo. Puede tratarse de el número de objetos, la cantidad de objetos seleccionados, los objetos de vectores, los bloques de texto, todos los grupos y combinaciones o todos los bitmaps.



El botón de *Selección* abre *el Administrador de objetos*.

### 4.9.4 El comando *Instalar Plugins de Autoimportación*

Al activar dicho comando se abre la ventana *Corun Installer* que indicará para qué programas los Plugins están disponibles. Los programas que se encontraron automáticamente ya están seleccionados. En el campo de lista Eurosystems-Software se debe seleccionar el programa que debe de servir como programa de *Destino* para la transferencia de los datos.

El botón *Instalar* arrancará el proceso de instalación.

### 4.9.5 El comando *Control remoto equipo de asesoría...*

Se puede transferir el contenido de una pantalla a otra computadora en tiempo real, vía internet. Por eso, es posible que dos usuarios, que se encuentran en diferentes lugares, puedan ver el mismo contenido en una pantalla. Mientras usted habla por teléfono con uno de nuestros consejeros se pueden mostrar documentos o aplicaciones el uno al otro. La transferencia o el ángulo de vista se pueden cambiar por medio de un clic.

Así se puede decidir si uno quiere compartir el contenido de su pantalla o el del asistente técnico.

Para utilizar este control remoto es necesario el acceso a internet.

## 4.10 Menús de contexto de la Presentación

### 4.10.1 Menú de contexto con Área de trabajo vacía

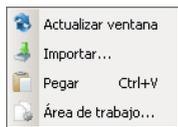


Fig. 4.10-1: Este menú aparece cuando no hay ningún objeto en el escritorio

#### **Actualizar ventana**

Este comando efectúa una reestructuración de la ventana principal.

#### **Importar...**

Esta opción abre el diálogo de **Importar** para importar archivos con formatos diferentes.

#### **Pegar**

Esta opción añade contenidos de la papelera de Windows al Área de trabajo de SummaFlex

#### **Área de trabajo**

Esta opción abre el diálogo para la configuración previa de los parámetros del Área de trabajo.

### 4.10.2 Menús de contexto en la edición de nodos

#### **Sistemática de la estructura de los menús:**

En caso de que no estén seleccionados objetos bloqueados: - **Insertar** (si se han seleccionado nodos), - **Eliminar** (si se han seleccionado nodos) - **Separar** (si hay 1 nodo seleccionado y hay uno lo precede), - **Unir** (si hay 2 nodos seleccionados (Inicio/inicio o inicio/fin o fin/fin)) - **Recta** (si hay nodos de curvas seleccionados), **Curva** (Si hay nodos en líneas seleccionados), - **Punto inicial** (si hay 1 nodo seleccionado y un objeto cerrado)

En caso de haber más de 1 nodo seleccionado: - **Afilar esquinas**, - **Redondear esquinas**, - **Unir con recta**, - **Unir con curva**

En caso de haber 2 nodos seleccionados dentro de un objeto o de una combinación: - **Alinear horiz. al objeto**, - **Alinear vert. al objeto**, - **Reducir nodos**

En caso de haber menos de 2 nodos seleccionados: - **Reducir nodos**, - **Redondear...**

## Los menús en su representación gráfica

Insertar	
Eliminar	Supr
Separar	T
Recta	☐G
Nuevo punto de inicio	S
Reducir nodos	
Redondear ...	
Punto de arranque adentro	
Punto de arranque afuera	
Insertar muelle (10.00 mm)	
Crear marcas de video en los nodos seleccionados	
Propiedades...	
Actualizar pantalla	

Fig. 4.10-2: 1 nodo seleccionado

### Punto de arranque adentro o Punto de arranque afuera

Se utiliza un punto de arranque al trabajar con los métodos de fresado, grabado y de láser. El primer punto donde inmerge la herramienta se traslada del punto de inicio original hacia dentro o hacia afuera. La ventaja de esto es, que después, al procesar la salida del objeto no se producirá ninguna "Huella de inmersión" visible. Dependiendo de la dirección de giro y de la colocación del objeto se trasladará el punto de arranque hacia afuera o hacia adentro. Los parámetros para los puntos de arranque se pueden configurar en el menú de Herramientas. .

### Crear marcas de video a partir de nodos seleccionados

Esta opción ayuda a crear una marca de video usando nodos que han sido previamente seleccionados.

Insertar	
Eliminar	Supr
Recta	☐G
Perfilar esquinas	Ctrl-S
Redondear las esquinas	Ctrl-R
Conectar con rectas	Ctrl-G
Conectar con curvas	Ctrl-K
Alinear horizontalmente los objetos	Ctrl-H
Alinear verticalmente los objetos	Ctrl-V
Reducir nodos...	
Redondear ...	
Punto de arranque adentro	
Punto de arranque afuera	
Insertar muelle (10.00 mm)	
Crear marcas de video en los nodos seleccionados	
Propiedades...	
Actualizar pantalla	

Fig. 4.10-3: 2 nodo seleccionado

### Afilarse esquinas



Esta función une 2 nodos por medio de dos líneas "lisas". ¡Se eliminarán los nodos que se encuentren entre los dos nodos seleccionados!

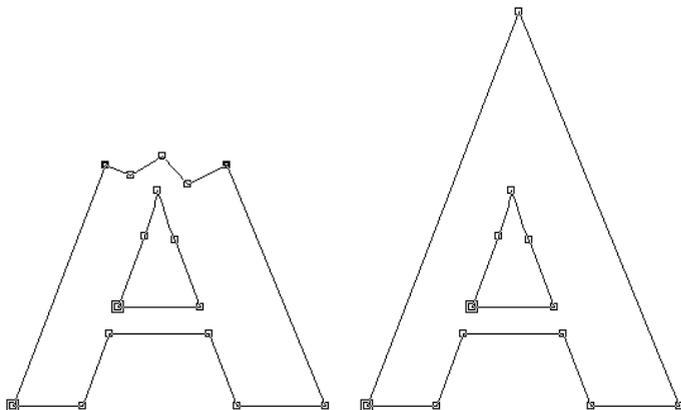


Fig. 4.10-4: Ejemplo de *afilar esquinas* - Los nodos seleccionados se representan con relleno negro

*Aviso:* En caso de que uno de los nodos seleccionados se encuentre en una orilla se conservará el ángulo inicial.

### Redondear esquinas

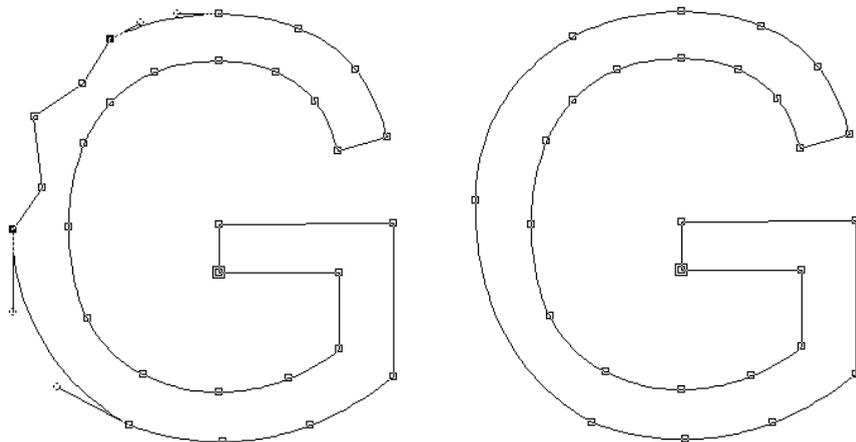


Fig. 4.10-5: Ejemplo de *Redondear esquinas* - **Nodos seleccionados se representan con relleno negro**

En la figura anterior se muestra que es necesario editar la "G" el área izquierda. Para esto se tendrán que seleccionar los nodos que se encuentran arriba y abajo del "error". Se activa ahora la función de **Redondear esquinas** que eliminará los nodos intermedios y unirá los dos nodos seleccionados por medio de una curva.

### Unir con recta



Se unirán los nodos seleccionados por medio de una recata. Se eliminarán los nodos intermedios.

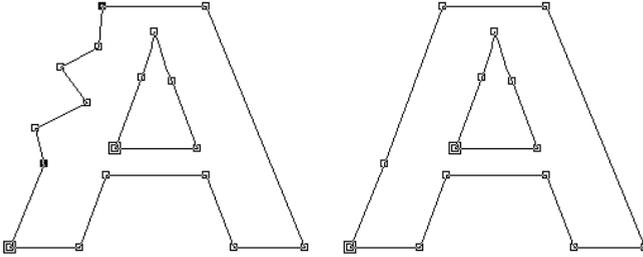


Fig. 4.10-6: Ejemplo *Unir con recta*

### Unir con curva



Se unirán los nodos seleccionados por medio de una curva. Se eliminarán los nodos intermedios.

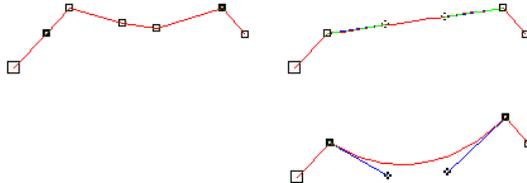


Fig. 4.10-7: Ejemplo *Unir con curva*

### Alinear objeto vertical u horizontalmente



Se alineará horizontal o verticalmente el objeto que contiene nodos seleccionados.

#### 4.10.2 Menús de contexto en la edición de nodos

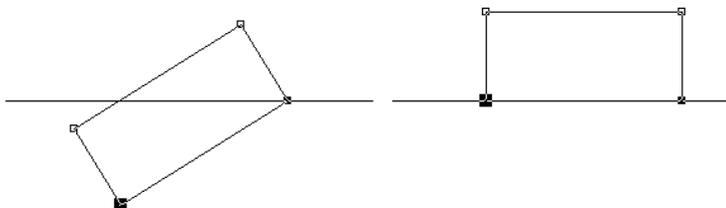


Fig. 4.10-8: Ejemplo de *Alinear objeto horizontalmente* respecto a los nodos seleccionados (relleno negro)

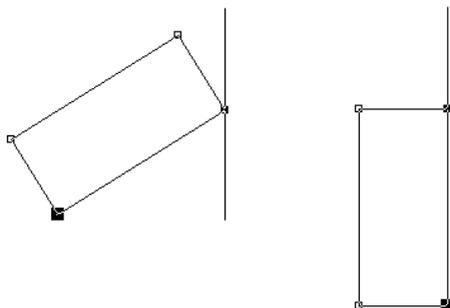


Fig. 4.10-9: Ejemplo de *Alinear objeto verticalmente* respecto a los nodos seleccionados (relleno negro)

#### Reducir nodos...



Aparece el diálogo **Parámetros para Reducir nodos** donde se podrá llevar a cabo las siguientes configuraciones:

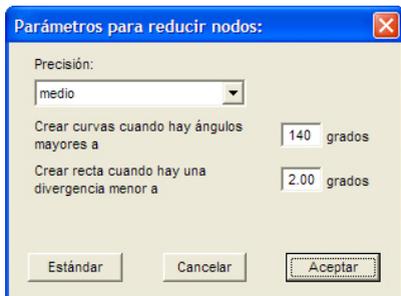


Fig. 4.10-10: Diálogo para configurar la Precisión con Reducción de nodos

## Precisión

Este valor influye la transformación de líneas en curvas de Bézier. Entre mayor divergencia (variación) se presente, se necesitarán menos comandos de curvas para reproducir la curva original.

### Crear curvas con ángulos mayores de... grados

En caso de que el ángulo en un nodo sea menor que este valor límite, entonces se interrumpirá el trayecto de la curva en este nodo.

### Crear rectas con divergencia menor de ... grados

En caso de crear una curva cuya curvatura se encuentre dentro del valor de tolerancia, se transformará ésta en una recta.

## Selección de nodos

Seleccionar nodos próximos

Seleccionar *adicionalmente* nodos próximos

Seleccionar nodo anterior

Quitar selección a los últimos nodos seleccionados



### **Redondear esquinas o Afilar esquinas de forma interactiva**

Si se hace un clic, oprimiendo al mismo tiempo la tecla de CTRL, sobre una curva, entonces se añadirá un nodo en este lugar. Este nodo sirve para la selección de la posición para redondear. A continuación se podrá afilar, redondear o llevar a cabo cualquier otra función de edición de nodos si se selecciona al segundo nodo

#### 4.10.2 Menús de contexto en la edición de nodos

## 5 Parte de Referencia - Previsualización de Salida

### 5.1 El Menú de *Salida*

#### 5.1.1 El comando de *Salida*

Inicia la **Salida** en el dispositivo conectado con las configuraciones del diálogo de **Salida a dispositivo**.

### 5.2 El menú *Opciones*

#### 5.2.1 El comando de *Guardar como...*

El comando de **Guardar como...** en la previsualización de **Salida ...** guarda el trabajo con todas las modificaciones llevadas a cabo en la previsualización. Si se regresara al área de trabajo se pierden estas configuraciones, por eso se puede guardar aquí bajo otro nombre al trabajo.



 [Ver capítulo 4.1.5: El comando \*Guardar como...\*](#)

#### 5.2.2 El comando *Cambiar de ejes*

Este comando gira 90° a la izquierda (sentido opuesto al reloj) al objeto seleccionado.

 [Ver capítulo 4.3.1: El comando \*Rotar\*](#)



#### 5.2.3 El comando *Reflejo Horizontal*

El objeto seleccionado se reflejará horizontalmente en relación a su punto medio.

 [Ver capítulo 4.3.3: El comando \*Reflejar en X\*](#)



#### 5.2.4 El comando *Reflejar en Y*

El objeto seleccionado se reflejará verticalmente en relación a su punto medio.

 [Ver capítulo 4.3.4: El comando \*Reflejar en Y\*](#)



#### 5.2.5 El comando *Optimizar...*

La optimización se encarga de que se coloquen a todos los objetos de modo que se ocupe el mínimo lugar posible sobre el folio. Por medio de giros de los objetos o no se tratará de disminuir el consumo de material.

5.2.5 El comando Optimizar...

▶ [Ver capítulo 4.5.8: La función \*Optimizar...\*](#)

▶ [Ver capítulo 3.6.3: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.2.6 El comando *Clasificar con simulación...*

Este comando abre la función de ordenación del objeto con lo que se pueden determinar la sucesión de la salida y la dirección de giro. Se puede ejecutar la ordenación dependiente de la capa o independientemente. También se puede determinar la dirección preferida de la ordenación. En una ventana de previsualización se simulará la salida de los objetos gráficamente; aquí también se pueden diseñar las rutas de recorrido de la cabeza de la herramienta. Se puede ejecutar la simulación con la frecuencia deseada sin que se modifiquen los objetos originales.



▶ [Ver capítulo 4.3.16: El comando \*Clasificar con simulación...\*](#)

Más detalladamente ▶ [Ver capítulo 7.8: La herramienta \*Clasificar con simulación...\*](#)

## 5.2.7 El comando *Calcular de nuevo*

El comando *Calcular de nuevo* facilitará el cambio de parámetros de salida o de configuraciones del controlador sin dejar la rutina de la salida..



Dicho comando retornará de la previsualización de *Salida* al diálogo de *Salida*.

## 5.2.8 El comando *Representación inicial*

Retrocederá la previsualización de Salida al estado que existió inmediatamente antes en el diálogo de Salida después de la llamada a través del botón de *Previsualización*. Se desharán las modificaciones.



## 5.2.9 El comando *Líneas de despegamiento horizontales*

*Líneas de despegamiento* sirven para un mejor procesamiento de Jobs mayores. Las longitudes de material de varios metros de longitud o de anchura son difíciles a manejar. En consecuencia al cortar los folios se pueden insertar líneas de despegamiento que dividan los Jobs en partes más pequeñas y más fáciles a manejar.



Las *Líneas de despegamiento horizontales* serán colocadas con la abreviatura „h” o tiradas con la flecha del marco de despegamiento rayado en azul.

Descripción detallada: ▶ [Ver capítulo 3.6.3: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.2.10 El comando *Líneas de despegamiento verticales*

**Líneas de despegamiento** sirven para un mejor procesamiento de Jobs maxpitrd. Las longitudes de material de varios metros de longitud o de anchura son difíciles a manejar. En consecuencia al cortar los folios se puede insertar líneas de despegamiento que dividan los Jobs en partes más pequeñas y más fáciles a manejar.



Las **Líneas de despegamiento verticales** serán colocadas con la abreviatura „v” o tiradas con la flecha del marco de despegamiento rayado en azul.

Descripción detallada:  [Ver capítulo 3.6.3: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.2.11 El comando *Trayecto de prueba*

Si se activa el comando **Trayecto de prueba**, el dispositivo conectado pasará por el marco de despegamiento con cabezal elevado de la herramienta. Esto sucederá también en el caso de no haberse activado la opción „Marco de despegamiento”

Comparar Botón **Trayecto de prueba** en el diálogo **Salida**  [Ver capítulo 3.6.3: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.3 El menú *Ver*

### 5.3.1 El comando *Anchura del material*

Al activar dicho comando se tiene el efecto de que se adaptará la sección al valor para la **anchura del material** definido en el controlador o ajustado en el diálogo **Salida**.



### 5.3.2 El comando *Indicar todo*

Esta función modificará la visualización de manera que se vean todos los objetos en la pantalla. Se seleccionará la sección de tal manera que en dicho caso se trate de la representación lo más grande posible en la que sean visibles todos los objetos.



F4  
y  
MAYÚS+F4

Si al activar dicho comando se oprimirá la tecla MAYÚS, los objetos marcados solamente se enfocarán con el zoom de manera máxima.

### 5.3.3 El comando *Indicar objetos seleccionados*

Al activar dicho comando, solamente se indicarán de manera amplificada al máximo los **objetos seleccionados** en la previsualización de **Salida**.



MAYÚS+F4

## 5.3.4 El comando *Página Completa*

Al activar dicho punto de menú, se indicará una previsualización de la área completa de material. El tamaño de la área indicada depende del así llamado Framesize (tamaño de marco) (altura del folio \* anchura del folio) del dispositivo de salida que se debe localizar.



Si se ha seleccionado un controlador para un trazador de rollos en el diálogo de **Salida**, siempre se indicará una longitud de material de 30 m en la previsualización.

Si se ha seleccionado un controlador para un trazador plano en el diálogo de corte, se indicará la anchura máxima de dicho trazador plano como longitud de material.

## 5.4 El menú *Ventana*

### 5.4.1 El comando *Nueva ventana*

Al activar este comando se abre una ventana nueva de SummaFlex.

### 5.4.2 El comando *Uno debajo del otro*

Al activar dicho comando se posicionarán todas las ventanas uno encima y abajo del otro de manera disminuída - separación horizontal.

### 5.4.3 El comando de *Ventanas horizontales*

Al activar dicho comando se colocarán todas las ventanas abiertas una al lado de otra, de manera disminuída - separación vertical

### 5.4.4 El comando *Cascada*

Al pulsar este comando todas las ventanas abiertas se representan en una forma de cascada inclinada.

### 5.4.5 El comando *Cerrar*

Al usar este comando se cierra la ventana activa después que se pide confirmar este comando.

### 5.4.6 El comando *Cerrar todo*

Este comando cierra todas las ventanas abiertas después de solicitar una confirmación.

### 5.4.7 El comando **Herramientas generales**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Mostrar caja de herramientas generales**.  CTRL+4

### 5.4.8 El comando **Parámetros objetos**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Parámetros objetos**.  CTRL+7

### 5.4.9 El comando **Info-Objetos en la barra de estado**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Objetos en la barra de estado**.  CTRL+8

### 5.4.10 El comando **Info-Elementos en la barra de estado**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Elementos en la barra de estado**.  CTRL+9

### 5.4.11 Las **ventanas activas**

Al final del listado del menú de **Ventana** se muestra la lista de todos los trabajos.

**Aviso: En caso de haber más de 9 trabajos se mostrarán bajo la rúbrica Otras ventanas.**

### 5.4.12 El comando **Otras ventanas...**

Se puede activar este comando solamente cuando el número de ventanas activas es superior al de 9. Se abrirá una ventana con la lista de las ventanas activas. Con un clic se puede cambiar a la ventana deseada.

## 5.5 El menú **Ayuda**

### 5.5.1 El comando **Acerca de ...**

Al elegir esta opción se abre la Info-ventana en la que se muestran una serie de informaciones. En la parte izquierda del diálogo se muestra entre otras cosas el *Número de serie*, *El número de la versión*, *la memoria disponible*, *el coprocesador* o *el tipo de procesador*. En la parte derecha inferior del diálogo se encuentra la barra deslizable, en donde se enlistan todos los archivos del respectivo programa. Esta lista de archivos se puede imprimir con el botón de **Imprimir**.

### 5.5.1 El comando Acerca de ...

*Aviso: En caso de presentarse problemas con la versión de SummaFlex se puede obtener una ayuda más eficaz por parte del equipo de asistencia técnica si se envía este listado.*

## 5.5.2 El comando **Temas de ayuda**

Esta opción inicia la ayuda para SummaFlex.



## 5.5.3 El comando **Instalar Plugins de autoimportación...**

Al activar dicho comando se abrirá la ventana *Corun Installer*, que enlistará para qué programas están disponibles Plugins. Los programas que se han encontrado automáticamente ya están seleccionados. En el campo de lista *Eurosystems* se debe seleccionar el programa que debe de servir como programa *Destino* para la transferencia de datos.

El botón **Instalar** arrancará el proceso de instalación.

## 5.5.4 El comando **Control remoto equipo de asesoría...**

Se puede transferir el contenido de una pantalla a otra computadora en tiempo real, vía internet. Por eso, es posible que dos usuarios, que se encuentran en diferentes lugares, puedan ver el mismo contenido en una pantalla. Mientras usted habla por teléfono con uno de nuestros consejeros se pueden mostrar documentos o aplicaciones el uno al otro. La transferencia o el ángulo de vista se pueden cambiar por medio de un clic. Así se puede decidir si uno quiere compartir el contenido de su pantalla o el del asistente técnico.

Para utilizar este control remoto es necesario el acceso a internet.

## 5.6 Menú de contexto de la tecla derecha del ratón

### 5.6.1 Menú de contexto Previsualización de Salida



Fig. 5.6-1: Menú de contexto de la previsualización de Salida con función de Marco de despegamiento

#### **Marco de despegamiento**

A diferencia de la opción de Marco de despegamiento, dicha función generará un marco de despegamiento en la previsualización de Salida alrededor de los objetos *seleccionados*.

Todas las otras entradas de menú se podrán activar a través del menú principal.

## 5.6.1 Menú de contexto Previsualización de Salida

## 6 Barras de herramientas

### 6.1 La barra de herramientas *Estándar*

La Barra de herramientas *Estándar* se activará o desactivará a través del  **CTRL+1** del menú de *Ventana*.



Fig. 6.1-1: Barra de herramientas colocable libremente - Colección de herramientas estándar



Fig. 6.1-2: Barra anclada de herramientas

#### BOTONES DE 1 A 15

- |                                     |                                       |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. <i>Crea una nueva ventana</i>    | 9. <i>Imprimir objetos</i>            |
| 2. <i>Abrir trabajo...</i>          | 10. <i>Importar archivo</i>           |
| 3. <i>Guardar trabajo</i>           | 11. <i>Exportar objetos</i>           |
| 4. <i>Guardar todo</i>              | 12. <i>Escanear imágenes</i>          |
| 5. <i>Editar Info-Trabajo</i>       | 13. <i>Desahacer la última acción</i> |
| 6. <i>Cortar en el portapapeles</i> | 14. <i>Rehacer la última acción</i>   |
| 7. <i>Copiar en el portapapeles</i> | 15. <i>Ayuda</i>                      |
| 8. <i>Pegar del portapapeles</i>    |                                       |

### 6.2 La barra de herramientas de Setup

Se activa o desactiva a la barra de herramientas *Setup* por medio del menú  **CTRL+3** de *Ventana*.



Fig. 6.2-1: Barra de herramientas colocable libremente



Fig. 6.2-2: Barra anclada de herramientas

#### BOTONES DE 1 A 5

1. *Puntero en cruz sí/no*
2. *Reglas sí/no*
3. *Modo de contorno sí/no*

#### 4. Ráster sí/no

#### 5. Editar área de trabajo

**Aviso:** También se puede definir el área de trabajo con un Clic doble sobre la sombra del área de trabajo!

### 6.3 La barra de herramientas de Nodos

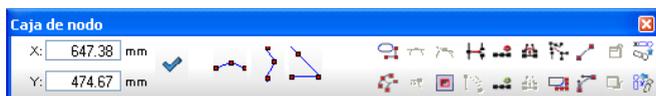


Fig. 6.3-1: La barra de herramientas de Nodos - Conjunto de herramientas para el trabajo con nodos

**Nota:** Al activar el modo de nodos la caja de herramientas de Nodos se cambiará con la caja de herramientas de parámetros de objetos (véase la ilustración de abajo). Esto se realizará a través de un doble clic sobre un nodo o al seleccionar el botón de nodos en la caja de herramientas.

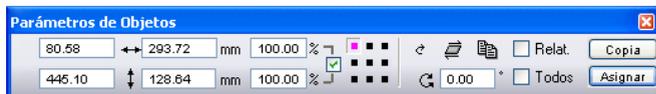


Fig. 6.3-2: Barra de herramientas libremente colocable - Colección de todos los parámetros de objetos

**Consejo:** Se podrá tener acceso a las funciones más comunes utilizando la tecla derecha del ratón. Estas opciones varían dependiendo de la cantidad de nodos que estén seleccionados. Explicación detallada ver: [Ver capítulo 4.10.2: Menús de contexto en la edición de nodos](#)

**Aviso:** Al oprimir la tecla de MAYÚS cuando se hace clic con la tecla izq. del ratón se puede seleccionar todos los nodos que se elijan.

#### Botón-redondear



Fig. 6.3-3: Diálogo para Redondear nodos

Se dispondrá de las siguientes opciones en el diálogo de **Redondear**:

### Redondear adentro

Al activar esta opción se redondearán por dentro **solamente** los **nodos seleccionados** o el **Objeto completo**, dependiendo de la opción que se haya determinado y de haber indicado previamente el radio.

### Redondear afuera

Al activar esta opción se redondearán por fuera **solamente** los **nodos seleccionados** o el **Objeto completo**, dependiendo de la opción que se haya determinado y de haber indicado previamente el radio.

### Radio

En la parte derecha de la ventana aparece la opción con el nombre de **Radio** para indicar el radio con el que se redondearán los nodos.

### Con objetos angostos

Aquí se cuenta con las siguientes opciones:

Al escoger la opción **Utilizar radio pequeño** SummaFlex calculará el radio que sea adecuado para redondear este objeto angosto.

Al escoger la opción de **No redondear** no se realizará este proceso con objetos angostos.

### Botón-Reducción de nodos



### Reducción de nodos

Al activar este botón durante el trabajo con nodos se eliminarán todos los nodos superfluos, es decir, se eliminarán los nodos del objeto que no influyan para nada en su curvatura.

**Atención: Esta reducción se aplica siempre al objeto completo.**

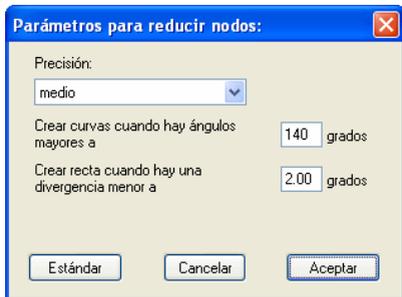


Fig. 6.3-4: Diálogo para reducción de nodos

Fig. 6.3-5:

#### Botón-Nodos simétricos



Con el comando de **Nodos simétricos** se posicionarán las tangentes de una forma simétrica, o sea, que ambas tangentes forman una recta **y** los puntos de control a ambos lados tienen la misma distancia hasta el nodo.

#### Botón-Nodo agudo



Por medio de este comando **Nodo agudo** se eliminará la simetría y el alisado de un nodo. Después se podrán modificar por separado cada tangente. No se influye para nada la representación de la curva.

#### Botón-Suavizar curva



Por medio de esta opción se modificarán las tangentes de modo que formen una recta. Durante este proceso se lleva a cabo con la modificación mínima de las tangentes. En el lugar en donde la recta pasa a una curva, este comando adapta exactamente la tangente a la recta.

La ventaja del comando de **Suavizar curva** es que el paso de curvas a rectas y el transcurso de la curva se realiza de una forma suave. Así se evitará durante el posterior corte desplazamientos involuntarios y poco estéticos.

**Aviso: cuando se tenga rectas a ambos lados del nodo no se podrá hacer uso de este comando. Al desplazar dos tangentes ambas pierden la alineación simétrica entre un nodo de curva respectivamente. Con el comando de Suavizar curva se podrán transformar otra vez en rectas.**

#### Botón-Nuevo inicio



Si se quiere realizar procesos de fresado es muy importante saber en que lugar se posiciona el plóter de fresado o donde penetrará por primera vez la herramienta en el material a procesar. Los nodos originales se identifican por el **cuadrado con un contorno adicional**. Esta opción cambia el punto de origen al nodo que se seleccionó anteriormente.

 **Botón-Separar nodos**

Esta opción produce objetos abiertos. Seleccionar el nodo que se va a separar y activar la función **Separar nodos**.

 **Botón-Ligar nodos**

Por medio de esta opción se podrán entre sí objetos abiertos. Para esto hacer un clic con el cursor de nodos sobre el primer nodo. Oprimir la tecla de MAYÚS y seleccionar el segundo nodo. Los nodos seleccionados se representan negros y, en la barra de estado, se podrá leer la información de cuántos objetos están seleccionados. Por último, activar el comando de **Ligar nodos** entonces se cerrará el objeto.

**Consejo:** Otra posibilidad para seleccionar nodos es utilizando la función de marquesina. Arrastre el cursor oprimiendo la tecla izq. del ratón formando un marco que rodea los nodos que se quieran seleccionar.

**Aviso:** Esta unión solo se podrá llevar a cabo cuando se encuentren dos nodos seleccionados y que esos dos puntos sean los puntos finales (en los extremos) de un objeto abierto.

 **Botón-Cancelar nodos**

Dicha opción elimina un nodo previamente seleccionado.

Si éste es un punto final de un objeto abierto entonces se unirán por medio de una curva los puntos vecinos, pero solamente si antes había curvas en uno o ambos extremos del punto eliminado. Los nodos se unirán por una recta si antes de eliminar el nodo se encontraban a ambos lados rectas.

**Aviso:** La forma más rápida de eliminar un nodo seleccionado es por medio de la tecla **SUPR** del teclado.

 **Botón-Insertar nodos**

Para insertar nodos mueva el cursor al lugar sobre el contorno del objeto donde se quiera agregar un nodo nuevo. Después active el botón **Insertar nodos**.

**Nota:**  **Clic sobre Ctrl insertará un nodo directamente en el lugar deseado.**

 **Botón-Ligar con curva**

Esta opción transforma a rectas en curvas con tangentes.

 **Botón-Ligar con línea**

Esta opción transforma curvas en rectas.

**Aviso:** se pierde toda información de la curva.

 **Botón-Punto de arranque en el interior**

Dicha opción insertará una así llamada **Punto de arranque en el interior** en el nodo seleccionado (función especial durante el fresado y el empleo de láser).

#### **Botón-Punto de arranque en el exterior**

Dicha opción insertará una así llamada **Punto de arranque en el exterior** en el nodo seleccionado (función especial durante el fresado y el empleo de láser).

#### **Botón-Alinear nodos en X**



Dicha opción alineará los nodos seleccionados en el nivel horizontal. Por medio de un doble clic sobre un nodo - se transformará en rojo - se puede determinar hacia qué nodo se debe alinear.

#### **Botón-Alinear nodos en Y**



Dicha opción alineará los nodos seleccionados en el nivel vertical. Por medio de un doble clic sobre un nodo - se transformará en rojo - se puede determinar hacia qué nodo se debe alinear.

### **Botón gráfico - Alineación**

Dicha opción alinea los nodos horizontal o verticalmente de una forma exacta.

Seleccionar por lo menos dos nodos que se quieran alinear exactamente y haga un clic doble sobre el **punto de** referencia.

El punto de referencia es el punto respecto al cual se deberán alinear.

#### **Botón-alineación horizontal**



Esta función alinea horizontalmente los nodos.

#### **Botón-alineación vertical**



Esta opción alinea verticalmente los nodos.

#### **Botón Ortogonalizar**



Otra posibilidad para alinear nodos es la alineación de esquinas. Esta función alinea nodos horizontales o verticales con los nodos cercanos. La función de **Ortogonalizar** es una combinación de las funciones de alineado horizontal y vertical. De este modo se podrá crear rápidamente *ángulos rectos*.

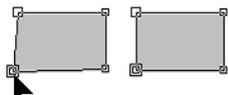


Fig. 6.3-6: Alinear esquinas - antes/después

La figura anterior muestra el resultado de la función **Ortogonalizar**. A la izquierda de la ilustración se encuentra un cuadrado en su forma original. Se seleccionó la esquina inferior izquierda, la caja de herramientas de **Nodos** aparece al hacer un clic doble sobre este punto. El punto marcado se alineará respecto a sus puntos vecinos horizontal y verticalmente. De este modo, el resultado es un ángulo recto, la figura en la parte derecha de la ilustración.

## 6.3.1 Indicación directa de coordenadas para posiciones de nodos

### X: Posición (mm) - Y: Posición (mm) - Arrastar nodos

En la caja de herramientas de **Nodos** en la parte de **Posición (mm)** se podrán colocar nodos indicando su posición exacta por medio de sus **coordenadas X y Y**. Con este método se diferenciará entre valores *absolutos* y *relativos*. Dicha acción se ejecutará con el botón **Desplazar**.

#### Valores absolutos

Al indicar valores absolutos se aplicarán éstos a los nodos **seleccionados**.

#### Valores relativos



Al indicar valores relativos se desplazará el nodo seleccionado con las coordenadas indicadas en dirección horizontal y vertical *relativamente respecto al nodo seleccionado*. Es decir, se suman los valores de posición inicial y el valor indicado para las coordenadas.

#### Modo de proceder:

Indicar primero las coordenadas deseadas y oprimir la tecla de MAYÚS mientras pulsa el botón de **Mover**.

#### Restringir horizontal/verticalmente al desplazar líneas, rectas o curvas.



Oprimiendo la tecla de CTRL se pueden restringir líneas vertical u horizontalmente, o sea, se lleva a cabo el desplazamiento de la línea solamente en una dirección.

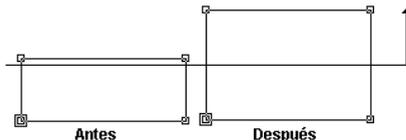


Fig. 6.3-7: Desplazamiento restringido de nodos o líneas

Al desplazar curvas éstas pierden su forma original. Esta deformación depende del punto que se elige para inicio del desplazamiento, como se muestra en la siguiente ilustración.

### 6.3.1 Indicación directa de coordenadas para posiciones de nodos

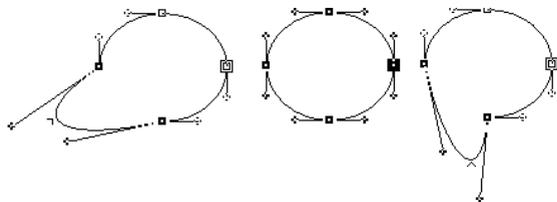


Fig. 6.3-8: Desplazamiento restringido de curvas

**Aviso:** El atributo de nodos liso se guardará automáticamente si el nodo seleccionado y el nodo vecino son una curva.

**Consejo:** La función Zoom está activa con el modo de edición de nodos.

## 6.4 La barra de herramientas Herramientas de Objetos

La barra de herramientas **Herramientas de Objetos** se conecta o desconecta a través el menú de **Ventana** .



**Nota:** *Esto es la parte que en versiones anteriores de SummaFlex ha sido la versión variable (al hacer clic con la tecla derecha, diálogo para la clasificación de los iconos).*



Fig. 6.4-1: Barra de herramientas colocable libremente Colección de herramientas de objetos



Fig. 6.4-2: Barra anclada de herramientas

### BOTONES DE 1 A 21

- |  |  |
|--|--|
| 1. <b>Eliminar</b> Objetos                                 | 12. <b>Abrir</b> objetos                 |
| 2. <b>Ejecutar</b> un cambio de ejes <i>en objetos</i>     | 13. <b>Redondear</b> objetos             |
| 3. <b>Reflejar</b> objetos marcados <i>horizontalmente</i> | 14. <b>Eliminar nodos superfluos</b>     |
| 4. <b>Reflejar</b> objetos marcados <i>verticalmente</i>   | 15. <b>Vectorizar</b> objetos            |
| 5. <b>Agrupar</b> objetos                                  | 16. <b>Crear líneas de contorno</b>      |
| 6. <b>Anular agrupación</b>                                | 17. <b>Optimización de folios</b>        |
| 7. <b>Combinar</b> objetos                                 | 18. <b>Posicionar puntos de arranque</b> |
| 8. <b>Anular combinación</b> de objetos                    | 19. <b>Quitar</b> objetos                |
| 9. <b>Crear sombra del bloqueo</b>                         | 20. <b>Crear Out-/Inlines</b>            |
| 10. <b>Alinear</b> objetos                                 | 21. <b>Soldar</b> objetos                |
| 11. <b>Cerrar</b> objetos                                  |  |

## 6.5 La barra de herramientas para *Parámetros del objeto*



Fig. 6.5-1: Barra de herramientas libremente colocable- Colección de parámetros de objetos

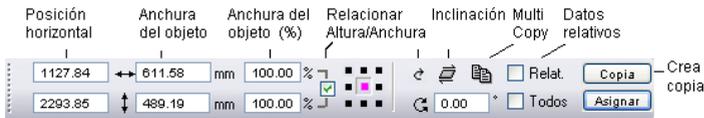


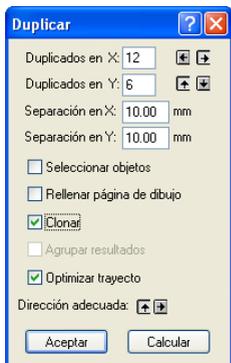
Fig. 6.5-2: Barra de herramientas para Parámetros del objeto (Lista de símbolos) con explicaciones

### 6.5.1 El comando *Copias múltiples*

**Definición de terminología:** Multi-Copy = Copias múltiples de objetos seleccionados (usuarios)

#### 6.5.1.1 El botón *Copias múltiples*

Al activar el botón  se abrirá el siguiente diálogo:



#### 6.5.1.2 Cantidad en X:

Con los botones  y  se puede aumentar o reducir la cantidad de copias en pasos de uno. La alineación se realizará en la dirección preferida. Alternativamente se puede entrar un valor arbitrario.

### 6.5.1.3 Cantidad en Y:

Con los botones  y  se puede aumentar o reducir la cantidad de copias en pasos de uno. La alineación se realizará en la dirección preferida. Alternativamente se puede entrar un valor arbitrario.

### 6.5.1.4 Distancia X:

Dicho valor determinará la distancia de copias individuales, una a la otra en dirección del eje X.

### 6.5.1.5 Distancia Y:

Dicho valor determinará la distancia de copias individuales, una a la otra en dirección del eje Y.

### 6.5.1.6 La opción *Seleccionar objetos*

Si dicha opción está activada se seleccionarán al final las copias múltiples.

### 6.5.1.7 La opción *Llenar hoja de trabajo*

Si dicha opción está activada se llenará solamente la hoja de trabajo con utilizaciones y no también el Desktop.

***Nota: Si dicha opción está activada los campos Cantidad X y Cantidad Y se conectarán en gris - desactivado.***

### 6.5.1.8 La opción *Generar clonos*

Si dicha opción está activada se utilizará el objeto seleccionado como objeto de control para el clono. Todas las demás copias serán generadas como clonos.

### 6.5.1.9 La opción *Agrupar el resultado*

Si dicha opción está activada se agruparán las copias múltiples al final.

### 6.5.1.10 La opción *Optimización del trayecto*

Si dicha opción está activada se generarán las copias múltiples en meandros. Esto reducirá el movimiento del cabezal del dispositivo de salida y reducirá el proceso de salida.

***Nota: La opción Dirección Preferida determinará adicionalmente si se meandrarán en dirección del eje X o del eje Y.***

## 6.5.1 El comando Copias múltiples

### 6.5.1.11 La opción *Dirección preferida*

El botón  generará las utilizaciones en dirección del eje Y - „por columnas”.

El botón  generará las utilizaciones en dirección del eje X - „por líneas”.

## 6.6 *Info-objeto en la barra de estado*

Esta línea en la barra de estado informa acerca de las características y atributos de objetos en el área de trabajo de SummaFlex. Esta información abarca la cantidad, el tipo de objeto, el modelo de color, el valor del color y otros datos adicionales importantes a valorar.

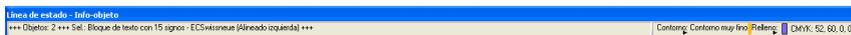


Fig. 6.6-1: Línea en la barra de estado que muestra las características de los objetos, áreas de color, etc. - flotante



Fig. 6.6-2: Línea en la barra de estado que muestra las características de los objetos, áreas de color, etc. - fija

## 6.7 Info-elemento en la barra de estado

Esta línea en la barra de estado proporciona la posición actual del cursor en forma de coordenadas x/y. Adicionalmente se mostrará en el área izquierda, al lado de las coordenadas del cursor, textos de ayuda y textos adicionales de Info-capas, por ejemplo, del campo *Nombre del material*. También se podrá obtener información acerca del controlador (driver), como por ejemplo, se puede mostrar la profundidad de herramienta que se configuró para una capa determinada.



Fig. 6.7-1: Línea en la barra de estado para Elemento con texto de ayuda e info-elementos, aquí se muestran coordenadas

## 6.8 La caja de herramientas para *Herramientas de Previsualización*



### **La Herramienta Flecha**

Este modo permite *seleccionar, arrastrar, agrupar temporalmente*, (función Marquesina) y *cambiar el tamaño* a objetos en la Previsualización de Salida.

### **La Lupa+**

Este botón con el signo (+) de adición aumenta partes del área de la Previsualización de Salida. Arrastrar un marco con la función de Marquesina para abarcar el área que se quiera aumentar. Esta función se puede utilizar repetidas veces una tras otra.

*Aviso: La tecla de función F2 y la tecla (+) del teclado numérico activan también esta función para aumentar.*

### **La Lupa-**

Este botón con el (-) signo de menos disminuye *gradualmente* partes del área del escritorio o del área de Trabajo.

*Aviso: la tecla de función F3 con la tecla de (-) del teclado numérico activan también esta función de Disminuir.*

### **La Hoja**

El botón con el símbolo que representa una hoja de papel sirve para representar en su máximo tamaño el área del material.

### **El Monitor**

El botón que simboliza un monitor representa a todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo, en su máximo tamaño. Se elegirá la máxima representación con la cual se pueda mostrar todos los objetos.

### **La Lupa para objetos seleccionados**

La Lupa "punteada" representa en su máximo tamaño a todos los objetos seleccionados.

*Aviso: Si se oprime la tecla de MAYÚS mientras se activa este comando, entonces se representarán óptimamente todos los objetos.*

### **La herramienta Medir**

Esta herramienta sirve para calcular y modificar porcentualmente las medidas de los objetos.

### **El comando Salida**

Al activar este botón se transfieren los datos al Administrador del plóter para su salida al dispositivo conectado.

## 6.9 La caja de herramientas para *Previsualización de Parámetros del Objeto*

La *caja de herramientas para Previsualización de objetos* se conectará  **CTRI+7** a través de la siguiente abreviatura de tecla.

**Nota:** *Idéntica con la parte no variable de la caja de herramientas de parámetros de objetos de versiones anteriores de SummaFlex.*



Fig. 6.9-1: Caja herramientas para Parámetros del Objeto con posición, tamaño, ángulo, Multi-Copy, ...



**Aviso:** ¡La representación de la caja de herramientas para *Parámetros del Objeto* varía dependiendo como se ha configurado las *Propiedades de objeto!*

# 7 Herramientas - Tools

## 7.1 El Escritorio (Desktop)

Después de iniciar SummaFlex aparece el Escritorio con el Área de trabajo así:

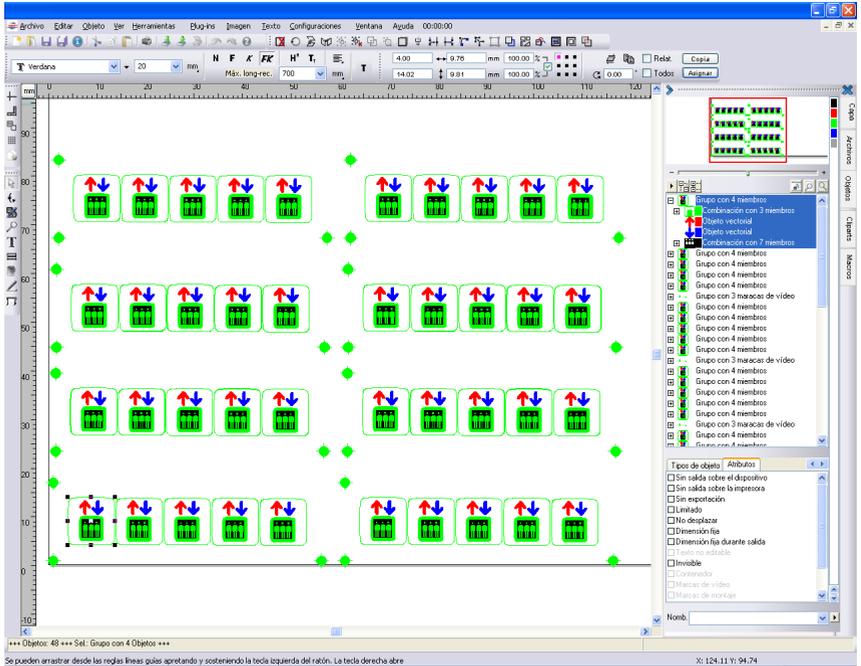


Fig. 7.1-1: SummaFlex Escritorio con Área de trabajo y mostrando Cajas de herramientas, Herramientas, Reglas, Administrador de Objetos y Barras de estado

El **Área de trabajo** se reconoce porque está limitada por un marco negro que a la derecha y abajo se representa con una sombra gris. Esta área de trabajo sirve para orientación y medición.

Las **Reglas** se pueden colocar libremente o desactivar. La barra de herramientas Capas está integrada en la Barra lateral. La **Métrica** (cm, mm, Zoll [inch]) se puede modificar (la unidad) presionando el botón que se encuentra en el ángulo donde se unen las dos reglas. De la misma manera se puede cambiar el punto cero de la regla. Las siguientes opciones estarán disponibles: Colocar punto cero sobre coordenadas absolutas, desplazar el punto cero, reponer el punto cero, punto cero sobre la mitad de la hoja, representar el punto cero y deshacer el punto cero.

En la **Barra de estado** puede encontrar una serie de informaciones de los objetos que se encuentran en el Área de trabajo. Aquí se informa acerca del **contorno**, **relleno**, **medidas**

*del objeto, cantidades de objetos, combinación o Grupos.*

## 7.1.1 Formas que adapta el cursor sobre el Área de trabajo y su significado

Forma del cursor	Significado
	Ningún objeto seleccionado o marcado

*Aviso: se marcan objetos al colocar el cursor sobre un objeto y hacen un clic con la tecla izquierda del ratón.*

Forma del cursor	Significado
	Arrastrar objetos

*Aviso: Este cursor se encuentra solamente activo cuando éste se localiza en la parte interna del objeto o en el área entre los 8 cuadritos negros sobre la línea de contorno. El objeto tendrá que estar marcado.*

Forma del cursor	Significado
	Aumentar el objeto verticalmente
	Aumentar el objeto horizontalmente
	Aumentar el objeto diagonalmente

*Aviso: Este cursor para cambiar el tamaño se encuentra solamente activo cuando éste se localiza en el área entre los 8 cuadritos negros sobre la línea de contorno, en el modo de **inclin/girar** se activa si con el cursor de cruz que está activo (ver arriba, arrastrar objetos) se hace un clic con la tecla izq. del ratón.*

Forma del cursor	Significado
	Objeto en el modo de <b>Inclina/ Girar</b>
	Rotar objetos
	Inclinar objetos (inclinación horizontal/vertical)

## 7.2 Marcas de video

### 7.2.1 Configurar forma y tamaño de la marca

A través de **Configuraciones/Configuraciones básicas** y aquí con el punto de menú **Marcas de montaje/alineado** se abrirá el diálogo siguiente:



Fig. 7.2-1: Diálogo para *Configuración de marcas de corte*

Elegir la tipo de marca **Marcas de vídeo** y como **Tamaño** 5 mm.

Si se encuentra activo el botón Cortar con marcas, se tomarán en cuenta las marcas de vídeo durante la salida.

Esto es útil para controlar en caso de buscar algún error.

## 7.2.2 Añadir marcas de corte

Seleccionar los objetos que quieren imprimir y oprimir las teclas MAYÚS J o elegir en el menú de **Herramientas** la opción de colocar **Marcas de corte**.

Se añadirán 3 marcas de corte.

Se puede cambiar a voluntad la posición de las marcas. Las marcas no tendrán que estar forzosamente fuera del objeto.

## 7.2.3 Configuración básica Filtro

En este diálogo se pueden llevar a cabo todas las configuraciones básicas para la importación de archivos.

**Adaptar tamaño de hoja a objetos:** Cuando SummaFlex trabaja con varias copias, se calculará la separación entre cada copia por medio del tamaño de hoja.

### 7.2.3 Configuración básica Filtro

El tamaño de hoja configurado deberá coincidir siempre con tamaño real del pliego de papel.

**Asignar tamaño para objeto:** Al estar activa esta configuración no se podrá modificar más el tamaño de los objetos que se encuentran en el Área de trabajo.

Esta configuración impide la modificación involuntaria de la escala en el Área de trabajo.

Se puede modificar esta configuración por medio del diálogo de configuraciones del objeto.

Para acceder a esta función se puede usar el menú de contexto (tecla derecha del ratón sobre el Área de trabajo con el objeto seleccionado) del objeto seleccionado.

**Tamaño fijo durante la salida:** Esta configuración impide el cambio de tamaño durante la salida con SummaFlex. Se calculará y adecuará, en este caso, solamente la rotación y la posición de los objetos durante la salida.

**Separar capas según nombre:** al encontrarse esta función activa se distribuirán los objetos durante la importación de un archivo, en cada capa tomando en cuenta el nombre de capa respectivo y no por el color de capa.

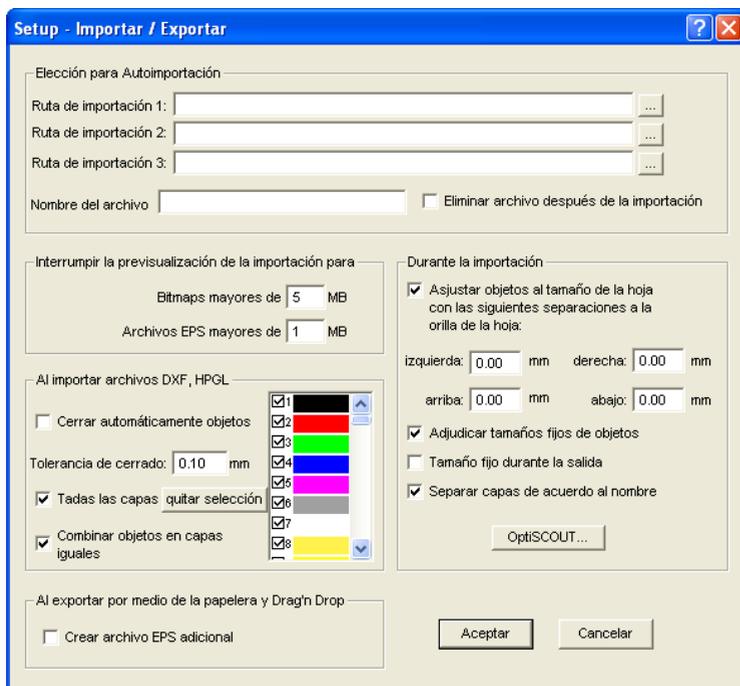


Fig. 7.2-2: Diálogo de configuración de Importación/Exportación

Por medio del botón SummaFlex se abre el siguiente diálogo.



Fig. 7.2-3: Diálogo de elaboración previa a la importación

**Crear Trabajo nuevo:** al importar se abrirá una ventana nueva para cada archivo.

**Rotar los objetos con un ángulo de:** Durante la importación se girarán todos los objetos con el ángulo configurado.

**Paleta:** Aquí se puede depositar una paleta de capas que se cargará automáticamente en cada importación. Si no esta activa esta opción, SummaFlex abre la paleta estándar.

**Buscar y sustituir marcas de video:** Al encontrarse activa esta opción se convertirán durante la importación, todos los círculos con cierto diámetro por marcas de video. La configuración básica para el diámetro de las **Marcas de registro/impresión/corte**.

**Marcas de video de la capa:** Algunos formatos de datos pueden contener denominaciones de capas. Si durante la importación, se encuentra una capa con dicho nombre, entonces se convertirán en marcas de videos todos los objetos independientemente de su tamaño.

**Combinar entre sí objetos en la misma capa:** Con esta función se activa o desactiva la combinación de objetos. Si se han combinado objetos después de la importación se tendrá que disolver esta combinación manualmente para poder trabajar con cada vector.

**Agrupar todos los objetos:** Al estar activa esta opción se formará un grupo con todos los objetos después de la importación. A causa de esto no se podrá arrastrar o eliminar objetos separados, solamente hasta que se remueva la agrupación (desagrupar).

## 7.3 La función de *Outline*

Se activa esta función por medio del botón  en la parte variable de la caja de herramientas de **Parámetros de Objeto** o en el menú de **Herramientas**, en la opción **Outline...**



La función **Outline** crea contornos con una separación a definir libremente alrededor de objetos de texto o gráficos.

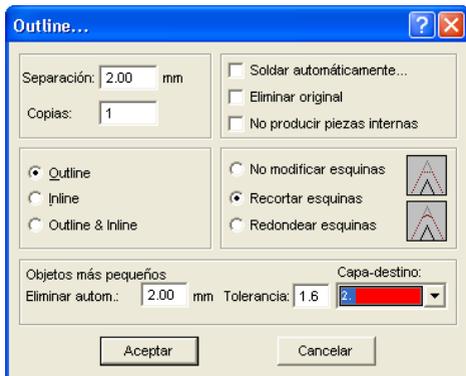


Fig. 7.3-1: Ventana de parámetros para Outline

### Separación

El valor para la distancia del contorno interior o exterior del objeto original se podrá determinar en el campo de **Separación**.

### Copias

Con esta opción llamada **Copias** se puede determinar cuantos In- u Outlines (líneas adentro/afuera) se deben crear simultáneamente cuando se haga uso de esta función.

### Soldar automáticamente

**Soldar automáticamente** significa que se eliminará cualquier cruce de In- u Outlines para que resulte un contorno cerrado uniforme.

### Eliminar original

Con esta casilla **Eliminar original** activa se eliminará el objeto original después de crear el contorno.

El **tratamiento de esquinas** se podrá llevar a cabo en las opciones adicionales.

**No modificar esquinas**

La opción **No modificar esquinas** reproduce para cada nodo un punto exacto sobre el contorno. Esto provoca que las esquinas puntiagudas alargan el Outline de forma infinita, lo que conlleva a resultados poco estéticos. Por eso se cuenta activada la opción estándar **Recortar esquinas**. Esta opción disminuye el valor que aparece en el campo de **Tolerancia**.

**Redondear esquinas**

**Redondear esquinas** transforma la esquina en punta a una esquina redondeada. En el campo de **Tolerancia** se puede configurar la distancia en donde se cortará o se redondeará la punta.

**Eliminar Objetos más pequeños**

**Eliminar Objetos más pequeños** define el tamaño del filtro que elimina automáticamente los "pedazos de desecho" mínimos y minísimos que pueden resultar al crear estos contornos. De este modo se evita uno el despegamiento de estas piezas más pequeñas.

## 7.4 La función de *Fresar/Vaciar...*

Esta función se activa por medio del botón  en el área variable de la barra de herramientas de **Parámetros del objeto**, que a su vez se abre con la opción de menú **Herramientas, Fresar/ vaciar...**



### 7.4.1 El diálogo de fresar y vaciar

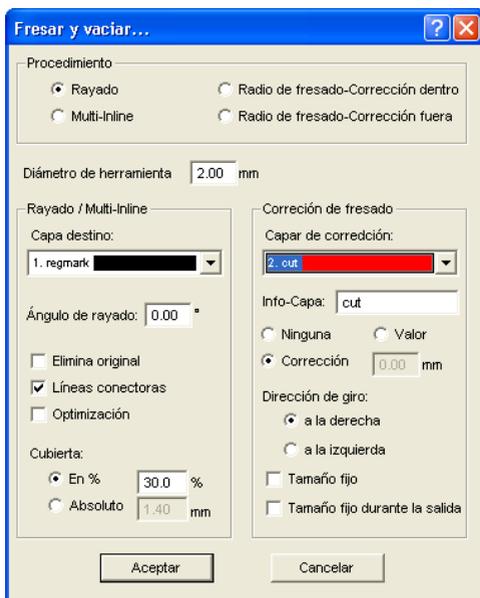


Fig. 7.4-1: El diálogo de vaciar

#### Rayado

Al activar la opción de **Rayado** se proveerá de un rayado a la superficie a vaciar. La superficie se vaciará con este rayado.

El **Ángulo de rayado** se podrá configurar bajo el campo del mismo nombre.

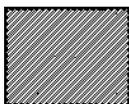


Fig. 7.4-2: Vaciar con rayado, ángulo de rayado 45°

El *Punto inicial* del rayado es en la parte superior izquierda y el *Punto final* parte inferior derecha

### Multi-Inline

Al elegir esta opción se proveerá a la superficie a vaciar **Inlines**. La superficie se vaciará a lo largo con estas líneas *de afuera hacia adentro*. Las áreas negras, entre las líneas son llamadas "**Islas**".

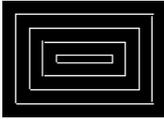


Fig. 7.4-3: Vaciar con Multi-Inline

### Radio de fresado-Corrección dentro

Cuando se activa esta función se les proporcionará a los objetos seleccionados una Inline (Con el mismo diámetro de herramienta).

### Radio de fresado-Corrección fuera

Cuando se activa esta función se les proporcionará a los objetos seleccionados una Outline (Con el mismo diámetro de herramienta).

### Diámetro de herramienta

Aquí se indica el diámetro de la herramienta. Con un diámetro de fresadora de 3 mm se ingresa el valor 3.

### Rayado / Multi-Inline

#### Capa destino

Aquí se determina en cuál **Capa de color** debe aparecer el rayado. Esto ayuda por una parte, a que el objeto original se separe ópticamente del rayado, y por otra parte para influenciar la Prioridad, en la que se fresará cada capa.

Los objetos se fresarán con una secuencia *contraria*, a la que se eligió en la capa de color. Primero se clasificarán todos los objetos a fresar de modo que se tomará en cuenta los elementos interiores antes que los elementos exteriores. Después se procederá a trabajar en orden descendente, por ejemplo, roja (2) antes de la negra (1), verde (3) antes de la roja (2) azul (4) antes de la verde (3).

*Aviso: Las capas de colores son utilizadas para determinar cada profundidad de fresado de cada capa. Precisa información a cerca de la relación entre capa de color y profundidad de color se detalla en el capítulo **Configuración de la profundidad de fresado**.*

#### Ángulo de rayado

Con la ayuda de **Ángulo de rayados** se puede determinar con cuál ángulo se vaciará, o mejor dicho, con cuál ángulo se colocará la fresadora sobre el material.

### Elimina original

Por medio de esta opción **Elimina original** se borrará el contorno original después del proceso de vaciado.

### Líneas conectoras

La opción **Líneas conectadas** define si cada línea de vaciado se relacionará una con la otra o no.

### Optimización

Al estar activa esta opción **Optimización** se conectarán las líneas de vaciado, aún más, porque quizás a pesar de haber activado la opción de **Líneas conectadas** pueden aparecer huecos, por lo general en la parte más corta.

**Aviso: La duración del fresado se acorta. En algunos casos esto ocasiona un perjuicio no deseado en la imagen de rayado.**

### Cubierta

Con **Cubierta** se define, que tan grande es la distancia entre las líneas de vaciado. Por medio de **Cubierta** se evitará que se detenga en pequeños pasos (muelles) entre líneas.

**en % o Absoluto**

### Ejemplo:

1. El diámetro de herramienta es de 2mm
2. Se acciona el botón **en %** y se determina a 30%

**Resultado:**  $2\text{mm} - 30\% = 1,4\text{mm}$

30% corresponde a **Absoluto** 1,4mm. Al estar activa la opción **Absoluto**, se podrá ingresar directamente el valor (en este caso: 1,4).

### Corrección de fresado

La **Corrección de fresado** determina si se tiene que tomar en cuenta el grosor de la fresa para el contorno exterior. Si se activa la opción **Corrección de fresado**, se desplazará el contorno exterior hacia la parte interna con un valor de la mitad del grosor de fresa, es decir, del contorno exterior original del objeto se calculará una inline con la mitad del valor del grosor de fresa. Esta opción origina que se recorrerá exactamente con la fresa la orilla exterior del contorno original. Se conservan las medidas originales.

### Capa de corrección

Campo de elección para la capa en donde se producirá la corrección de fresado.

### **Capa-info**

Sirve para mostrar o cambiar la información en capa-info. (ver diálogo de *Configuraciones de capa* bajo *Información*)

*Aviso: Se muestra si se han desactivado números de capas.*

### **Ninguna**

Si se encuentra activa la opción de **Ninguna** entonces permanece el contorno exterior del objeto a fresar en su estado original.

*Aviso: Como resultado se obtendrá un objeto fresado cuyo contorno aumentó con un valor de la mitad del grosor de fresa porque la fresa recorrió el contorno original empezando por la parte media.*

### **Valor**

Con el regulador **Valor** se puede desplazar hacia adentro el trayecto de fresado con un valor cualquiera. Como resultado de esta acción es que se encogerá la medida original del objeto a fresar con el valor determinado *más* la mitad del valor de grosor de fresa.

### **Corrección**

Aquí se podrá ingresar un valor de corrección en mm para la corrección de fresado.

### **Dirección de giro**

#### **a la derecha**

Establece la dirección de giro de la corrección de fresado (Inline u Outline) al sentido del reloj, **a la derecha**.

#### **a la izquierda**

Establece la dirección de giro de la corrección de fresado (Inline u Outline) contrario al sentido del reloj, **a la izquierda**.

### **Tamaño fijo**

SummaFlex coloca atributo a **Tamaño fijo**, es decir, no se podrá escalar el objeto para la corrección.

### **Tamaño fijo durante la salida**

No se escalará el objeto para la corrección con marcas de vídeo.

## 7.4.2 Fresar con o sin marco

Con un pequeño "truco" se pueden lograr dos diferentes resultados al realizar el vaciado. Al fresar *con* marco se queda el objeto elevado. Al fresar *sin* marco se fresa resaltando el objeto que se hunde en el material.

Dependiendo que efecto se desea se tendrá que dibujar con la herramienta de dibujo un **Rectángulo** alrededor del objeto a fresar. Al dibujar este marco alrededor del objeto la función de **Fresar/vaciar** lo reconocerá y lo reservará para el vaciado.

### Ejemplo:

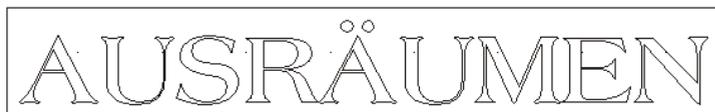


Fig. 7.4-4: Texto con marco



Fig. 7.4-5: Resultado: texto elevado



Fig. 7.4-6: Text sin marco



Fig. 7.4-7: Resultado: texto fresado

## 7.4.3 Configuración de los parámetros de fresado

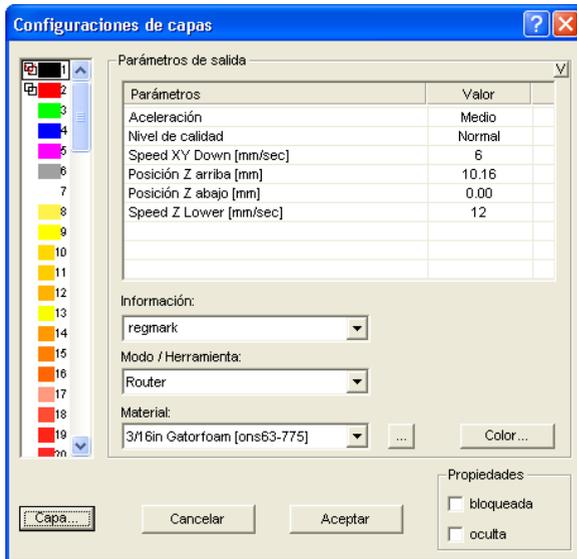


Fig. 7.4-8: Parámetros de fresado con ejemplo de mesa plana

En el área **Parámetros de salida** se puede configurar todos los parámetros del controlador que son importantes para el modo de *Fresar*.

## 7.5 Las Puntos de arranque

**Definición:** Durante el fresado o el tratamiento con láser ocurre con frecuencia que en el punto inicial de un objeto se ven señales de inmersión. Para no disminuir la calidad de los objetos que se deben fresar con láser, se puede trasladar el punto inicial a otro lugar afuera o adentro de un objeto (**Puntos de arranque**) para que no más sea visible.

## 7.5 Las Puntos de arranque



### 7.5.1 Esuinas

#### 7.5.1.1 Separación

El valor en el Campo **Separación** determinará la longitud de la línea del punto, partiendo del nodo seleccionado.

### 7.5.2 Puntos de arranque tangenciales

#### 7.5.2.1 Opción *Crear segmentos circulares*

En el caso de curvas o círculos dicha opción generará segmentos circulares ( cuartos o semicírculos) en los nodos seleccionados.

##### **Diámetro**

Dicho valor determinará el diámetro del círculo del punto.

##### **Ángulo**

Un círculo se dividirá en 360 segmentos horizontales. Dependiendo del ángulo se generará la cantidad de segmentos circulares.

##### **Longitud (L)**

Dicho valor determinará la longitud del oval.

### 7.5.2.2 Opción *Crear óvalo*

Como alternativa al círculo dicha opción generará un oval (elipsis). El valor en el campo de longitud determinará la anchura del oval.

### 7.5.2.3 Opción *Adaptar a redondeado*

El valor de longitud determinará la longitud de la curva para el arranque. En nodos seleccionados se colocará el punto hacia afuera o adentro dependiendo de las condiciones.

### 7.5.2.4 Opción *Hacia adentro*

Dependiendo de la dirección del giro del objeto se colocará el punto de arranque dentro del o en el objeto.

### 7.5.2.5 Opción *No cerrar trayecto*

En el caso de dicha opción no se cerrará el segmento seleccionado, la bandera, arriba.

### 7.5.2.6 Opción *Sólo entrada de arranque*

En el caso de dicha opción existe solamente un punto de entrada - no de salida.

**Nota:** *Esto tiene validez para segmentos circulares y líneas.*

### 7.5.2.7 Opción *Línea solamente*

En el caso de dicha opción no se colocarán círculos sino líneas como bandera de salida.

**Nota:** *También en caso de círculos y líneas se colocarán líneas como bandera.*

### 7.5.2.8 El botón *Guardar*



Al activar el **Botón Memorizar** se memorizarán los parámetros anteriormente ajustados. Se aplicarán dichos parámetros al activar el comando Puntos de arranque.

### 7.5.2.9 El botón *Ejecutar*



Al activar el **Botón Ejecutar** la acción ejecutará todos los objetos seleccionados.

## 7.6 La lista de *Undo-Redo*

**Undo** significa Deshacer **Redo** Restablecer.

La lista de Undo-Redo se puede activar con las siguientes combinaciones de teclas:



Esta función puede deshacer o restablecer todas las acciones *dirigidas a objetos*.

**Aviso:** *Acciones que dirijan al Área de trabajo, escritorio o a la caja de herramientas de capas no se serán consideradas en la lista.*

**La configuración previa del menú *Configuraciones*, menú subordinado *Diversos***

Las configuraciones que componen la lista **Undo-Redo** como por ejemplo, la cantidad de acciones, se modifican en el siguiente diálogo setup.

**Aviso:** *La cantidad máxima de acciones de Deshacer se podrá solo determinar cuando el área de trabajo se encuentre vacía.*

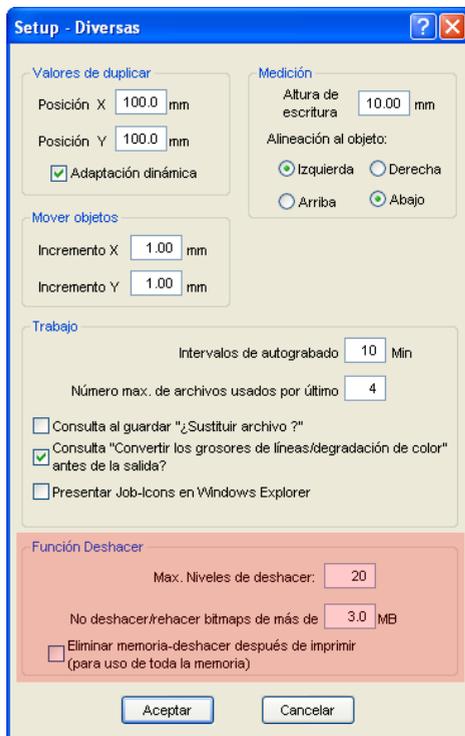


Fig. 7.6-1: Los parámetros para la lista de Undo (aquí: en rojo)

El área de **Función de Deshacer** conjunta las configuraciones que influyen en la lista de Undo.

## 7.6 La lista de Undo-Redo

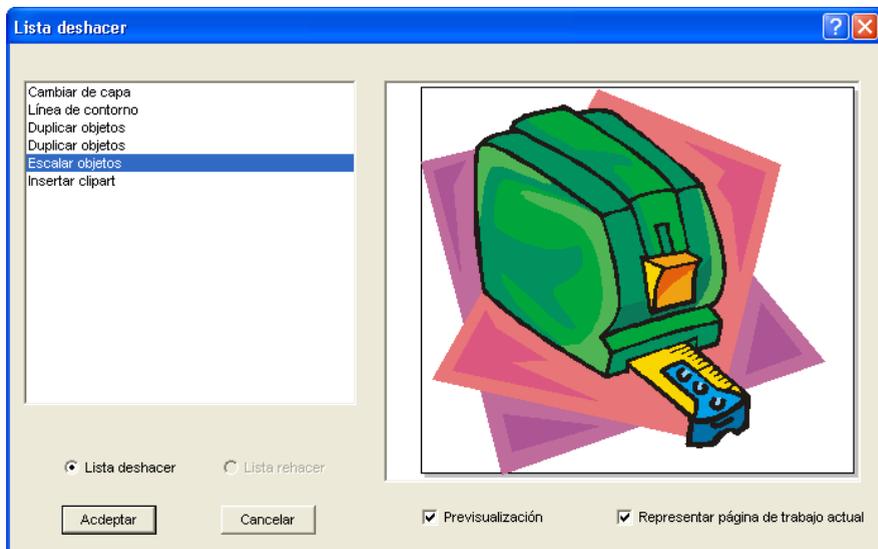


Fig. 7.6-2: Lista Deshacer con ventana de Previsualización y Área de trabajo

En la lista de la izquierda se puede elegir la acción hasta la que se quiera regresar. La ventana de Previsualización muestra el estado del Área de trabajo y de los objetos en el momento de dicha acción.

La lista de **Rehacer** funciona de la misma manera.

## 7.7 La función *Alinear*



Fig. 7.7-1: El botón Alinear

Esta función alinea dos o más objetos seleccionados entre sí o en el Área de trabajo.

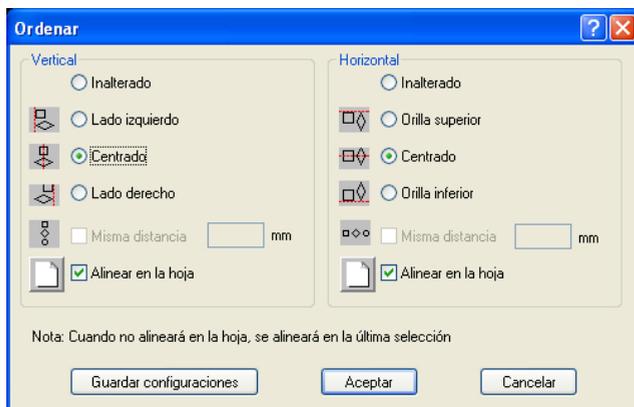


Fig. 7.7-2: El diálogo Alinear

Se puede alinear objetos horizontal o verticalmente. También es posible una alineación centrada, así como la elección de espaciados iguales entre los objetos seleccionados. El tipo de alineación se representa por medio de íconos. Las configuraciones pueden ser aseguradas con el botón **Memorizar Configuraciones**.

**Nota:** *El objeto anteriormente marcado o dibujado sirve para objeto de referencia para la alineación, es decir, se alinearán todos los otros objetos según dicho objeto. Si no se alinearé „En base de la hoja” se alinearé en base de la anterior selección.*

## 7.8 La herramienta *Clasificar con simulación...*

Esta herramienta sirve para el **Clasificar objetos** y **Definición de secuencias** antes de la Salida hacia el dispositivo conectado. Una simulación con o sin trayecto del dispositivo de herramientas facilita la evaluación del resultado.

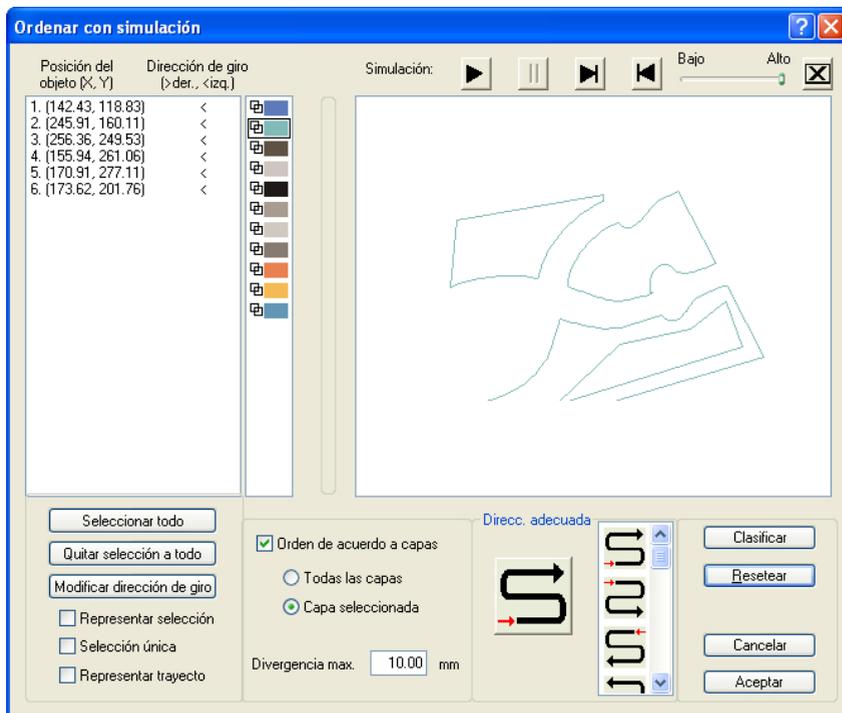


Fig. 7.8-1: Clasificación de objetos con ventana de previsualización y opción de simulación

### 7.8.1 Simulación

El manejo del simulador se parece al de una aparato de DVD.

**Lo** (Low - Bajo) hasta **Hi** (High -Alto) regula la velocidad de la muestra de simulación

**Nota:** Antes de la simulación además de seleccionar la dirección preferida se debe también ejecutar la clasificación por medio del botón **Clasificar**.

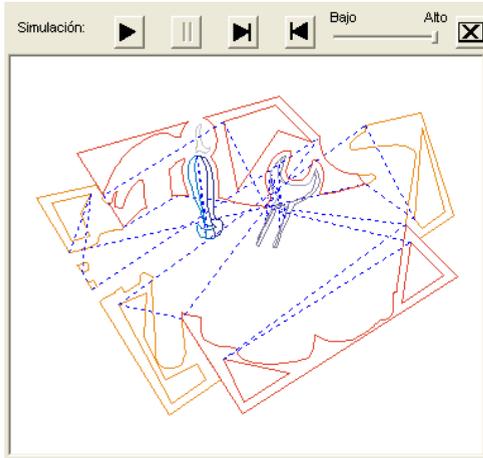


Fig. 7.8-2: Opción representar trayecto activa (líneas azules discontinuas)

### **Registros de colores**

Un clic en el registro de color deseado selecciona la capa de color respectiva.

### **Seleccionar todo**

Selecciona todos los objetos en la lista.

### **Quitar selección a todo**

Elimina la selección a todos los objetos en la lista.

### **Modificar dirección de giro**

Esta opción cambia la dirección de giro de *Hacia la derecha (como manecillas del reloj)* a lo contrario *hacia la izquierda (contrario manecillas del reloj)* y viceversa.

### **Representar selección**

Muestra los objetos seleccionados en la ventana de previsualización.

### **Selección única**

Solamente se podrá seleccionar un objeto en la lista, la opción de selección múltiple estará desactivada durante este proceso.

### **Representa trayecto**

Una línea azul discontinua muestra el camino que recorrerá el cabezal de la herramienta.

## **Orden de acuerdo a capas**

### ***Todas las capas***

Esta opción incluye en la clasificación a todas las capas, atan pronto se active **Orden de acuerdo a capas**.

*Aviso: Esta opción depende de la configuración del controlador (driver), desactivada en la Presiisualización de Salida*

### **Capa seleccionada**

Esta opción incluye en la clasificación cuando se activa **Orden de acuerdo a capas**.

### **Divergencia max. en ... mm**

En este campo de inserción se puede indicar un valor para la divergencia máxima para una línea vertical u horizontal, que puede tener un objeto para poder ser clasificado.

### **Preferencia de dirección**

Se pueden activar 16 métodos como dirección preferida para la clasificación. Por medio de una flecha roja el icono muestra dónde se empezará la clasificación.

### **Clasificar**

Solamente el botón de **Clasificar** activa la clasificación de objetos. Al final se podrá verificar si la clasificación se ajusta a las necesidades.

### **Resetear**

Otorga a los objetos en la lista de clasificación sus valor original.

## 7.9 La herramienta de *Atributos de pluma*

Con esta herramienta se puede proveer a los objetos un contorno con diferentes atributos de pluma. Como atributos de pluma se cuenta color, grosor de contorno, manejo de puntas y esquinas, etc.

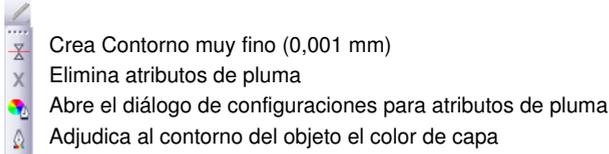


Fig. 7.9-1: Herramienta de Atributos de pluma con funciones subordinadas y descripción

### Crear Haarlinie (contorno muy fino)



Fig. 7.9-2: El botón de Haarlinie

Al activar este botón se crea un contorno muy fino alrededor del objeto seleccionado.

**Aviso:** *El grosor de esta Haarlinie es fijo y es de 0,01mm.*

### Eliminar Atributos de pluma



Fig. 7.9-3: El botón para eliminar atributos de pluma

Al activar **Eliminar atributos de pluma** se eliminan *todos* los atributos de pluma.

### El diálogo de Atributos de pluma



Fig. 7.9-4: El botón de atributos de pluma

Por medio del diálogo de **Atributos de pluma** se podrá cambiar la pluma del contorno de curvas, combinaciones o objetos de texto. Atributos de contorno se utilizan, entre algunas cosas, para dibujar el contorno de un objeto ya sea en la pantalla completa o en el modo de Previsualización, y utilizarlos al imprimir.

**Aviso:** *Los atributos de pluma no influyen en la representación de objetos en el modo de contorno (F9). Aquí se dibujarán en la capa de color los objetos con una línea sencilla para el contorno.*

## 7.9 La herramienta de Atributos de pluma

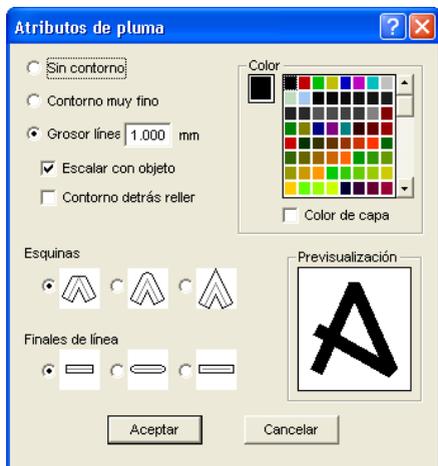


Fig. 7.9-5: El diálogo para configurar los atributos de pluma

### Sin contorno

Al elegir esta opción de **Sin contorno** no se proveerá al objeto ningún contorno. En el modo de pantalla completa o de previsualización se dibujarán curvas cerradas como áreas sin contorno, Curvas abiertas se dibujarán como en el modo de contorno, o sea un contorno con el color de su capa. .

### Contorno muy fino

Al activar esta opción de **Contorno muy fino** se rodeará al objeto por una línea de grosor delgado constante.

### Color

En el campo de **Color** se puede determinar el color del contorno.

**Aviso:** *Este puede ser diferente al de la capa. De este modo es posible de diferenciar también en el modo de pantalla completa al contorno del objeto de su relleno.*

### Grosor línea

Al elegir **Grosor de línea** se determina el grosor de pluma en campo de inserción.

### Escalar con objeto

*Escalar con objeto* significa que el grosor de línea se adaptará proporcionalmente al distorcionar o escalar el objeto. Si no se activa este campo permanecerá con el grosor configurado parde pluma de contorno.

### Contorno detrás de relleno

Con esta opción **Contorno detrás relleno** se puede evitar que la pluma no se "andentre" en el relleno del objeto. El contorno se dibujará antes del relleno de modo que solamente se pueda ver la orilla exterior del contorno.

### Esquinas

Además se cuenta con la posibilidad de cambiar la vista de las esquinas. Se puede escoger entre *recortadas*, *redondeadas* y *en punta*. La vista de dichas formas se representa por medio de íconos, y se mostrarán en la ventana de previsualización.

### Finales de líneas

También se cuenta con la posibilidad de modificar las puntas o **Finales de líneas** de objetos *abiertos*. **Finales de líneas** pueden ser *recortadas*, *redondeadas* o *alargadas*.

### Campo de color

El color de pluma actual se mostrará en el campo de **Color** a la izquierda de la paleta, así como en la ventana de previsualización.

Se dispone de dos posibilidades para cambiar el color de pluma.

1. Para mezclar nuevamente el color de pluma, haga un *clic doble sobre el campo de color* a la izquierda de la paleta. Aparece el siguiente diálogo de Elección de color con los valores actuales configurados:



Fig. 7.9-6: La Elección de color para atributos de pluma

Después de haber determinado el color de pluma aparece éste en el diálogo **Atributos de pluma** en el campo **Color** a la izq. de la paleta de color.

2. En la paleta se puede elegir libremente los valores del color, seleccionándolo con un simple clic del ratón sobre el color deseado. Con la barra deslizante de color en la orilla se puede determinar la intensidad del mismo.

## 7.9 La herramienta de Atributos de pluma

### **Adjudicar capa de color al contorno del objeto**



Fig. 7.9-7: El botón para Capa de color a objeto

Al activar este botón se provee al contorno del objeto seleccionado, el color de capa.

## 7.10 La herramienta *Soldar*

Esta función se activará con el botón de  en la parte variable de la caja de herramientas de **Parámetros del objeto** o por medio del menú **Herramientas**, opción **Soldar...**



Esta opción une en una combianción a dos o más objetos vectoriales entre sí. Dependiendo de la cantidad y de la forma de los objetos seleccionados, se podrá elegir entre las siguientes opciones: **Manual**, **Automática**, **Dividir** (corta objetos con una recta o una curva), **Dividir abriendo**, **Rellenar**, **Según color**, **Área completa** o **Serigrafía**.

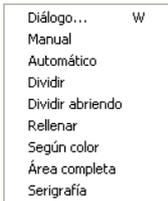


Fig. 7.10-1: Menú Herramientas - Soldar - Menú secundario

### Diálogo...

Al activar este menú secundario se abre el siguiente diálogo

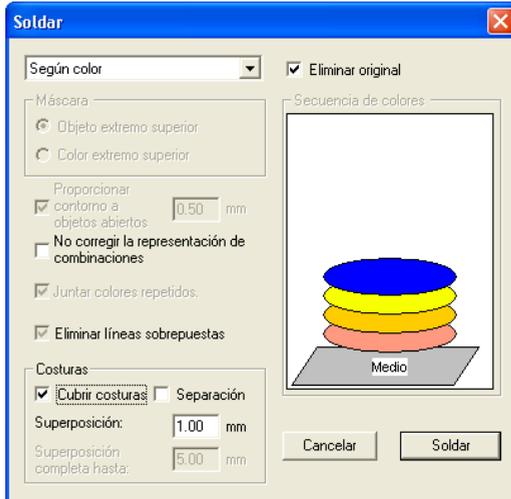


Fig. 7.10-2: Diálogo Soldar

## Manual

**Manual** separa todas las intersecciones que resultan de la superposición de contornos, y crea Trozos-objetos. Con la función **Flecha** seleccionar un Trozo-objeto que se quiera eliminar. Con la tecla de SUPR/DEL se eliminarán los trozos-objeto seleccionados. Quedarán solo piezas que estén libres de intersecciones, las cuales se podrán editar posteriormente. Con esta función soldar-manual se conservará el color original de las piezas.

## Automática

**Automática** calcula el área común de objetos. Se unirán entre sí todas las partes solapadas. Se tomarán en cuenta las partes internas transparentes.

**Aviso: Tenga en cuenta que, con esta opción, objetos con colores diferentes formarán un objeto combinado soldándolos.**

En caso de que se quiera considerar los colores de los objetos, elegir las opciones **Según color**, **Área completa** o **Serigrafía**.

La opción **Automática** es ideal para soldar serifas de las escrituras. La serifa de la letra precedente se solapa frecuentemente a la que le sigue. Sin una soldadura se cortarían el material en este lugar. La soldadura automática elimina este solape y cuida que haya una continuidad en el corte con serifas.

**Consejo: Si faltan algunos pedazos después de realizar la soldadura automática, entonces reducir la separación entre los caracteres en el editor de Texto de un 100% a un 99%. Esto causa que los nodos contiguos idénticos se separarán para que se reconozcan como nodos aislados y se pueda realizar la rutina de soldar correctamente.**

## Dividir

**Dividir** significa que los objetos cerrados serán divididos por medio de objetos de rectas o curvas cerrando automáticamente los trozos-objetos resultantes. Si se desea se puede colocar uno o más objetos sobre algún objeto a dividir como si fueran "cuchillos". Si se desea trabajar con más "cuchillos" se tiene que adjudicar estos objetos a la misma capa o se tienen que combinar. Con la ayuda de la opción **Dividir** se cortará los objetos que se encuentran debajo de los "cuchillos". También se puede separar en diferentes "Mosaicos" ya que los cuchillos se pueden cruzar si así se desea. Las piezas resultantes se ordenarán de acuerdo a su lugar y se conjuntarán en diferentes grupos.

## Dividir abierto

El **Dividir abierto** funciona como el Dividir con la diferencia que los lugares de división de los objetos recortados no se cerrarán automáticamente, sino que permanecerán abiertos.

## Rellenar

Rellenar quiere decir que se otorgará a objetos que resultan de otros muchos un relleno. Si se desea, se rellenará el objeto o los objetos en el extremo superior de una capa con

los objetos que se encuentran debajo.

***Aviso: Tenga cuidado de que los objetos a rellenar se encuentren cerrados. Solamente de esta forma se puede limitar un área que se rellenará.***

### **Según color**

**Según color** elimina todas las áreas, que se han atado por otros colores superpuestos. No importa cuántos objetos y colores se seleccionen. Si también se seleccionaron objetos abiertos se podrán cerrar o se les podrá adjudicar un grosor de línea.

### **Área completa**

La opción Área completa sub-rellenará objetos con un color cuyas áreas cubrirán la área de otro objeto. Los objetos parcialmente cubiertos se re-diseñarán de modo que estén completamente subcolocados debajo de los objetos superpuestos. Aquí también usted puede proceder con objetos abiertos de la misma manera que se ha descrito bajo **Automático**.

***Sugerencia: La área de empleo más frecuente es la inscripción de los escaparates, donde la opción Según color con frecuencia resultará demasiado difícil de pegar. En el caso de 2 o un máximo de 3 colores de folios se optará por la opción Área completa, en el caso de que los colores individuales de folios se peguen uno encima del otro.***

### **Serigrafía**

La opción de fusión **Serigrafía** es una herramienta particularmente eficiente para el impresor de serigrafía. Inicialmente por medio de dicha opción se eliminarán las solapaduras de capas individuales de colores. Entonces se colocarán los colores en capas correspondiendo a la sucesión en el campo **Sucesión de color**. Al final se insertará un pequeño muelle (calza de derrame) como superposición en los **puntos de contacto** entre las capas individuales de colores.

### ***La pila de colores durante la Fusión de Serigrafía***

***Modificación de la pila de colores:*** En el ámbito de la serigrafía la sucesión de impresión es de claro a oscuro. Los colores claros estarán imprimidos antes que los colores oscuros. Por medio de un clic con el ratón se puede coger una capa de color y tirarla hacia la posición deseada. En este proceso la pila de color representará nuevamente la posición de las capas encima del medio. La sucesión de la salida tomará en cuenta las modificaciones de la pila de color.

### **Eliminar el original**

Con la caja de control **Eliminar el original** se ajustará si se deben eliminar o no los objetos originales después de un proceso de fusión.

## 7.10.1 Máscara

### Objeto superior

Si dicha opción está activada se puede definir el objeto superior como objeto de fusión en el caso de las funciones de fusión **División**, **División abierta** y **Rellenar**.

### Color superior

Si dicha opción está activada se pueden definir todos los objetos del color colocado arriba como objeto de fusión en el caso de las funciones **División**, **División abierta** y **Rellenar**.

### Contornar objetos abiertos... mm

Si hay objetos abiertos dentro de los objetos seleccionados usted puede indicar con la opción **Contornar Objetos abiertos...** qué espesor debe de tener el objeto cerrado generado.

### No corregir la apariencia de combinaciones

Con dicha opción se tratarán combinaciones que estarán fusionadas, como las representadas en el modo de área completa. Las solapaduras en combinaciones permanecen transparentes.

### Fusionar colores recurrentes

Puede suceder que el mismo color se repita en diferentes objetos de grupos o de combinaciones. Entonces seleccionar la opción **Fusionar colores recurrentes** para que los colores se fusionen hasta formar una capa de colores.

*Nota: Esto es particularmente importante durante la generación de plantillas de serigrafía ya que en el caso de procedimientos de serigrafía siempre se aplicará el color más oscuro como el último color para evitar posibles destellos que se pueden formar durante el montaje de colores individuales.*

### Eliminar líneas superpuestas

Con dicha opción se eliminarán todos los vectores superpuestos idénticamente con excepción de un vector.

## 7.10.2 Puntos de contacto

### Distancia Subponer

Se pueden activar dichas opciones solamente en el caso de **Según Color**. En el campo **Solapamiento** se puede entrar el valor para **Subponer** o para la **Distancia**.

**Solapamiento... mm**

Si la opción Serigrafía está activada, se puede entrar el valor para el **solapamiento** de los colores en mm aquí.

**Solapamiento completo hasta:**

Aquí se puede indicar adicionalmente un valor límite hasta qué anchura se debe solapar completamente.

## 7.11 La Herramienta *Relleno*

Con esta función se puede otorgar un relleno a degradados de color o a bitmaps. Se tiene a disposición cuatro opciones.

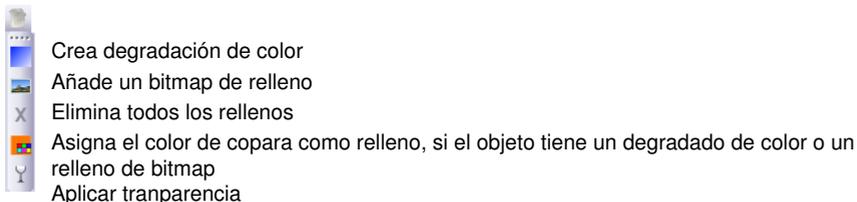


Fig. 7.11-1: La Herramienta de Relleno y sus funciones subordinadas

### Crear dispersiones de color



Fig. 7.11-2: El botón de Degradación de color

Al presionar este botón se abre el diálogo de ***Degradación de color***, en el que se determinará el acabado del relleno con dispersión de color para *curvas cerradas*, *objetos* de texto o combinaciones.



Fig. 7.11-3: El diálogo Evolución de colores con opciones de configuración

### Determinación de la evolución del color

Seleccionar el tipo de la evolución del color en el campo ***Tipo***. Usted puede optar entre ***Lineal***, ***Radial***, ***Cónico*** y ***Cuadrado***. En la ventana de previsualización a la derecha arriba en el diálogo se indicará la apariencia del tipo respectivo.

## Opciones

En el campo **Pasos Pantalla** usted determinará la cantidad de las rayas de evolución de color en la representación sobre la pantalla.

**Pasos Impreso** determinará la cantidad correspondiente durante la salida sobre una impresora.

Con los campos **Centro Hor.(izontal)** y **Centro Vert.(ical)** usted determinará el centro de la evolución del color.

**Nota: Estos dos campos no estarán activos en caso del tipo Linear.**

En caso de un entrada de 0 %, el centro estará posicionado encima del objeto llenado. Puede ser desplazado hacia dicho centro en un 100 % de la anchura del objeto hacia la izquierda o hacia la derecha o en un 100 % de la altura del objeto hacia abajo o hacia arriba. También se puede determinar el origen por medio del ratón. Para tal efecto, mover el cursor del ratón al campo de previsualización y con la tecla izquierda del ratón hacer clic sobre el punto que usted quiera determinar como punto original.

El campo **Ángulo** describirá la posición de la cinta de evolución del color en el caso de un llenado **lineal, cónico y cuadrado**.

Cuando el llenado **Lineal** este ajustado usted puede también ajustar el ángulo de la evolución con ayuda del campo de previsualización. Para ello hacer clic a una posición arbitraria del campo. Mantener la tecla del ratón oprimida y mover el ratón. Una línea que está anclada en el origen aparecerá y seguirá los movimientos del ratón. Después de soltar la tecla izquierda del ratón se aceptará el ángulo determinado por la línea para la evolución.

## Distancia de la margen

El valor entrado, que aquí se encuentra entre 0 % y 45 %, determinará la posición del primer y último color, relativamente al centro de la evolución.

**Nota: Se puede cambiar la distancia del margen solamente en el caso de llenados lineales y cuadrados.**

## Determinación del color original

Bajo **Evolución** se seleccionarán los colores inicial y final así como la **Posición** y el **Color** de posibles pasos intermedios. La barra entre los dos triángulos, la barra de evolución de color, representará la evolución de los colores.

Hacer clic sobre el triángulo izquierdo para determinar el color original. Para cambiar el valor de color usted tiene dos opciones a su disposición. Un doble clic en el campo **Color** a la izquierda al lado de la paleta de colores abrirá el diálogo de **Selección de colores**.

## Seleccionar el color de destino y otras estaciones de colores

Para ajustar el color de destino de la evolución, primeramente activar el triángulo en el margen derecho de la barra de evolución de color. **Más estaciones de colores** pueden ser insertados por medio de un *dobles clic* sobre la barra encima de la barra de evolución. Un pequeño **triángulo** que representará la posición del color en la evolución, estará indicado en la posición seleccionada. Se entrará la posición exacta como valor porcentual en el campo **Posición**. La posición puede ser cambiada por medio de un desplazamiento del triángulo o la entrada del valor deseado en el campo **Posición**. Para seleccionar el color en la posición deseada, primeramente seleccionar el triángulo que muestra la posición. Entonces usted puede determinar un nuevo color de la manera antes descrita. Para eliminar un paso de evolución, hacer clic sobre el triángulo que representa su posición. Entonces oprimir la tecla SUPR. El triángulo desaparecerá de la barra y el color ya no será tomado en cuenta durante la evolución.

**Nota: No se pueden eliminar los colores de origen y de destino.**



Fig. 7.11-4: El diálogo Selección de color

Aquí se puede modificar el color original actual. Un clic sobre el campo de color izquierdo seleccionará el color, del regulador vertical determinará la intensidad y el campo de **Previsualización** muestra el color seleccionado.

## Entrada de color

Se puede definir el valor de color también de manera numérica. Los siguientes modelos de color estarán a disposición. CMYK (Cyan, Magenta, Amarillo, Negro), RGB (Rojo, Verde, Azul) y HSB (Hue [Color], Saturation [Saturación], Brightness [Brillo]).

## Insertar Bitmaps de llenado



Fig. 7.11-5: El botón Llenado de Bitmap

Al activar dicho botón se abrirá el diálogo Llenado de Bitmap, y a través de los objetos de vectores se pueden llenar con Bitmaps.



Fig. 7.11-6: El diálogo de Llenado de Bitmap

### Selección de un Bitmap de llenado

Primeramente usted debe de determinar con qué Bitmap se debe llenar el objeto seleccionado. Para tal efecto usted tiene tres opciones a su disposición:

#### 1. Escanear un nuevo Bitmap de llenado

Escanear su plantilla a través del SummaFlex-Twain-Interface (Menú de **Archivo**, Punto de menú **Escanear**) que usted intentará utilizar para Bitmap de llenado. Abrir el diálogo Llenado de Bitmap. Ahora se indicará el Bitmap seleccionado en la previsualización y también aparecerá en el campo titulado con **Bitmaps disponibles**. Ahora ejecutar sus configuraciones y confirmar el diálogo con OK. Si el resultado no está conforme con sus deseos usted tiene la posibilidad de „deshacer“ nuevamente el Bitmap de llenado, es decir, de re-establecer el estado original de su imagen escanada. Para tal efecto, seleccionar la opción **Asignar Deshacer Llenado de Bitmap** en el menú de contexto.

#### 2. Importar nuevo Bitmap de llenado

Hacer clic sobre **Importar Bitmap de llenado** para seleccionar un nuevo Bitmap para el llenado. Aparecerá un diálogo de selección de archivo donde usted puede buscar y seleccionar el Bitmap deseado. El Bitmap seleccionado estará entonces indicado en la previsualización y también aparecerá en la barra con los Bitmaps disponibles a la izquierda abajo en el diálogo.

## 7.11 La Herramienta Relleno

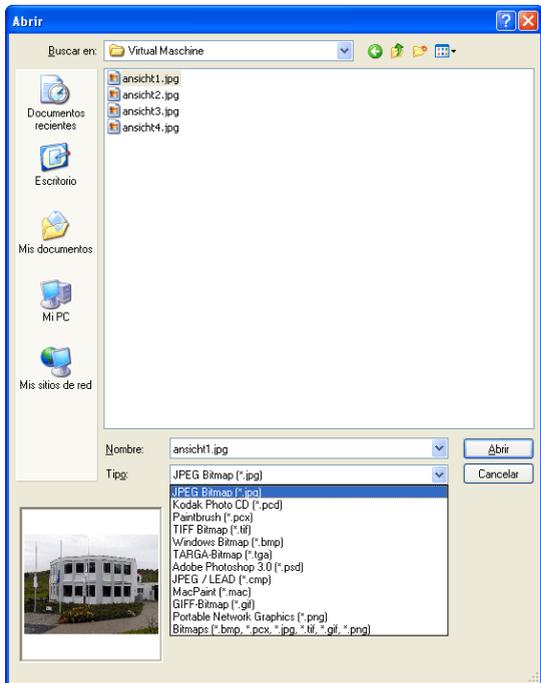


Fig. 7.11-7: El diálogo Selección de archivo para la importación de Bitmap

Formatos de importación disponibles son: jpg, pcd, pcx, tif und bmp.

### 3. Insertar el Bitmap de llenado utilizado

Si usted desea recurrir a un Bitmap de llenado ya utilizado, seleccionarlo en la barra con los Bitmaps disponibles. Por medio de un clic con el ratón se seleccionará uno de los Bitmaps indicados ahí. Para buscar Bitmaps no indicados, utilizar la barra de desplazamiento (Scroll).

#### Modo de llenado

En el campo **Modo de llenado**, seleccionar el tipo y el modo del llenado de Bitmap. Los modos posibles son: **a) Disponer en mosaico**, **b) Disponer en mosaico sin huecos**, **c) Ajustar** y **d) Tamaño del objeto**.

#### a) Disponer en mosaico

**Disponer en mosaico** llenará el objeto con azulejos dibujados uno junto y debajo del otro de un Bitmap de llenado seleccionado. La anchura y la altura de un azulejo individual estarán determinadas en los campos del mismo nombre en el grupo Dimensiones. Marcar el campo **Proporcional** con una cruz para garantizar que en caso de un cambio de la altura o de la anchura el otro valor respectivo esté adaptado proporcionalmente y no se

deforme el Bitmap.

Al activar la opción **Escalar con Objeto**, se adaptarán automáticamente las dimensiones de los azulejos en caso de una deformación del objeto. De manera estándar se colocará el primer azulejo en la esquina superior izquierda de la dimensión del objeto. Con ayuda de los campos **Centro X** y **Centro Y** usted tiene la posibilidad de seleccionar libremente la posición inicial. Entrar aquí un *Valor negativo* entre 0 % y -100 % para desplazar el azulejo hacia la izquierda o hacia abajo. En caso de un *Valor positivo* entre 0 % y 100 % se desplazará el centro del primer azulejo correspondientemente hacia la derecha o hacia abajo.

Al seleccionar la opción Desplazar usted puede generar un desplazamiento dentro de las líneas de azulejos. Con **Según X** o **Según Y** usted determinará si el desplazamiento será en dirección horizontal o vertical. El campo % a la derecha sirve para la entrada del tamaño del desplazamiento de la anchura del azulejo o de la altura del azulejo en porcentaje.

### b) Disponer en mosaicos sin huecos

**Disponer en mosaicos sin huecos** corresponde en lo general a la opción Disponer en mosaicos. La diferencia es la representación de los azulejos. En el caso de Disponer en mosaicos sin huecos todos los rectángulos estarán dibujados con dimensiones exactamente iguales. En consecuencia, se generará una imagen más homogénea, particularmente en caso de diseños.

**Nota: La desventaja de dicho método es la posición de los azulejos individuales , que puede variar según el aumento de la visualización.**

### c) Ajustar

En el modo Ajustar el Bitmap será dibujado *una vez* solamente en el objeto. La previsualización indica las proporciones exactas de Bitmap y del objeto. Con los campos de entrada Anchura y **Altura** se determinará qué tamaño deberá tener el Bitmap que se debe llenar.

La posición del Bitmap dentro del objeto puede cambiarse de dos maneras.

1. En los campos **Centro X** y **Centro Y** se puede indicar la desviación del centro del Bitmap en porcentaje hacia el centro del objeto.

2. Pero usted puede también determinar la posición con ayuda del campo de previsualización. Para tal efecto hacer clic sobre el Bitmap en el campo de Previsualización y mantener oprimida la tecla del ratón. Ahora se puede posicionar la imagen por medio del desplazamiento del ratón. Se indicará una cruz reticular para el posicionamiento exacto. Después de dejar la tecla del ratón se confirmará la posición seleccionada.

#### d) Tamaño del proyecto

El último modo **Tamaño del objeto** adaptará el Bitmap en el objeto de manera óptima. Su anchura y altura se calcularán de manera que se llene exactamente la área completa del objeto.

#### Eliminar el llenado



Fig. 7.11-8: El botón Eliminar el llenado

Al activar dicho botón se eliminarán llenados y Bitmaps de llenado de todos los objetos marcados. Permanecerá solamente el contorno de los objetos en el color de capa anteriormente asignado.

#### Asignar color de capa



Fig. 7.11-9: El botón Asignar el color de capa

Al activar dicho botón se asignará el color de capa marcado como llenado, cuando el objeto tenga una evolución de color o un llenado de Bitmap.

#### Asignar Transparencia



Fig. 7.11-10: El botón Asignar Transparencia



Al activar dicho botón, se puede ajustar la transparencia de un llenado de color de 0 a 100 % de manera lineal.

## 7.12 La herramienta de *Medir*



Fig. 7.12-1: El botón de Medir-/Medición

Activar con el puntero del ratón el botón de **Medir** en la caja de herramientas. Regresar al área de trabajo, entonces el puntero del ratón se presenta como una mirilla. Mover el centro de la mirilla al punto inicial del tramo a medir. Presionar y sostener la tecla del ratón mientras que se coloca la mirilla sobre el final del tramo a medir, allí soltar la tecla del ratón. Una línea de ayuda marcará el tramo medido.

**Aviso:** *Al presionar la tecla de MAYUS durante la medición, entonces se limitará a una medición vertical u horizontal. Esto facilita la medición exacta de rectas.*



Fig. 7.12-2: Diálogo de Medir/Medición

En el campo de texto con el nombre de **Longitud** aparece el resultado de la medición. Para modificar este valor marcar primero el campo de texto e introducir el valor nuevo. En el campo que se encuentra directamente debajo se puede indicar *el aumento o disminución porcentual*.

Además se recibe la información del ángulo de la línea de medición, la anchura del objeto medido a partir del punto inicial, y la diferencia de altura entre el punto inicial y el punto final que se originó por el ángulo de la medición.

### Medición



Fig. 7.12-3: Tramo-Herramienta de medición

El botón de **Medición** cambia a herramienta de medición (ver imagen). Esta herramienta se mueve junto con el cursor y se puede colocar en el lugar deseado. Después de soltar la tecla del ratón aparece el resultado del tramo medido.

Fig. 7.12-4: Tramo de medición con el valor hallado en mm

## 7.12 La herramienta de Medir

***Nota: Se puede ajustar el tamaño estándar del texto de dimensionamiento a través del menú Configuraciones/Configuraciones básicas/Diversas...***

## 7.13 La función Línea de Contorno

Con la función **Línea de contorno** se calculará el margen exterior de muchos objetos y está provisto de una línea de contorno. Al contrario de la silueta se pueden también contornar Bitmaps con dicha herramienta. Además no se contornará cada objeto individual. En lugar de eso se trata encontrar posiblemente un solo contorno que incluya todos los objetos seleccionados. Por consiguiente dicha función está especialmente apta para crear líneas de corte alrededor de adhesivos (sticker). Se pueden combinar arbitrariamente los objetos de los adhesivos.

A continuación se calculará el contorno del objeto en la distancia deseada con la herramienta aquí descrita. Más tarde la línea de contorno producida de esa manera puede ser utilizada para cortar el adhesivo impreso.

Primeramente seleccionar los objetos que usted intente contornar o enmarcar. Entonces seleccionar **Línea de contorno...** en el menú **Herramientas**.

Aparece el siguiente diálogo para ajustar los parámetros:



Fig. 7.13-1: Diálogo de parámetro para la creación de líneas de contorno

### Localización de contorno

Con los campos en el grupo de diálogo Localización de Contorno usted puede influir la calculación de la línea de contorno. Fundamentalmente todos los objetos que no son blancos estarán tomados en cuenta durante la localización de contornos. Idealmente el fondo de la gráfica a contornar debería ser blanco. Sin embargo especiales Bitmaps con frecuencia contienen lugares gris claros que pueden originarse al escanear.

### Valor máximo de gris

Con la opción **Valor máximo de gris** se puede determinar que *no* se contornen lugares en gris más elevados que la intensidad seleccionada. Se pueden incorporar valores entre 50 y 99 % o ajustar con el regulador de corredera. En este contexto un 50 % corresponden a un gris relativamente oscuro y 99 % a un color casi blanco.

### **Exactitud**

En el campo Exactitud se puede seleccionar entre tres opciones. La exactitud más baja trabaja de manera más rápida. Si el resultado con dicha configuración no es satisfactorio, seleccionar la exactitud media o más alta. En consecuencia sin embargo la calculación de la línea de contorno tomará más tiempo.

**Nota: El campo Exactitud no está activado cuando se seleccionó solamente un simple Bitmap.**

### **Conservar las partes interiores**

Si está activada la opción **Conservar las partes interiores**, no se cancelarán partes interiores posiblemente resultantes. De esa manera usted tiene la posibilidad para cortar partes de la gráfica a través del posicionamiento „emplastes“ claros.

Para tal efecto, mirar la siguiente ilustración:



Fig. 7.13-2: Opción: Mantener partes interiores

A la izquierda usted ve los dos objetos originales. Se colocará un pequeño círculo blanco sobre el círculo negro. A la derecha se representará la línea calculada del contorno. La opción Conservar partes interiores estaba activada y también se tomó en consideración el círculo interno durante la localización de contorno. En el caso de un campo de diálogo desconectado solamente se hubiera creado el contorno exterior.

**Nota: La opción Conservar partes interiores debería de ser desconectada de manera estándar.**

### **Distancia y guía de líneas**

En el segundo grupo de diálogos **Distancia y Guía de líneas** usted puede influir el aspecto de la línea de contorno.

#### **Distancia de contorno**

Con **Distancia de contorno** usted determinará cuál deberá ser la distancia de la línea de contorno de la gráfica. Cuando aquí usted registre aquí el valor „0“ se producirá una línea de contorno que se une inmediatamente al margen de los objetos seleccionados. En el caso de valores menores de 0 la línea de contorno sobresaldrá en los objetos contornados.

**Forma de ángulo**

La opción Forma de ángulo determina cómo se comportará la línea de contorno en ángulos salientes.

Para cada punto de ángulo la función **Normal** producirá el punto matemáticamente exacto sobre el contorno. En consecuencia, es posible prolongar la línea de contorno muy largo en ángulos agudos, lo que muchas veces produce resultados nada atractivos. En tales casos, las opciones **Cortar** y **Redondear** darán mejores resultados.

**Cortar**

Cortar reducirá el contorno a la distancia indicada y cortará los ángulos a través de una ruta.

**Redondear**

El Redondear transmite el punto de ángulo a una curva redondeada.

**Color**

En el lado derecho del diálogo usted ve el campo de selección de colores. Un clic sobre el botón **Cambiar** abre el diálogo de **Selección de colores**. Con la ayuda de dicho diálogo se pueden asignar colores a contornos.

**Capa de destino**

Dicho campo determinará en qué capa de color - y así indirectamente con qué herramienta - se elaborará la línea de contorno.

**Nota: Es decir, el color de contorno puede diferir en el modo de Área completa (Imprimir) y en el modo de Contorno (Salida).**

## 7.14 El Info-Trabajo

El Info-Trabajo se puede acceder con tres diferentes maneras:

1. A través del menú **Editar** / opción **Info-Trabajo...**
2. Automáticamente al guardar un trabajo nuevo
3. Por medio del mismo punto de menú en el menú de contexto sensitivo (tecla derecha del ratón)

Información Trabajo

Criterios de búsqueda (Administrador-Trabajo)

Pedido Nr. 10089652  
Compañía Euro-Systems  
Nombre Albert Meyer  
Calle 7, rue des Tanneurs  
Ciudad L-6790 Grevenmacher  
Teléfono 00352 267 456 Fax  
email sales@eurosystems.lu

Elaborado el 05.01.2005  
Elaborado por Modehaus Marx  
Duración 1:34:56  
Cantidad 400  
Precio 67 EUR  
Anchura del trabajo: 700.00 mm  
Altura-Trab. 1000.00 mm

Memo

Materiales  
Blau  
Pink  
HKS 3 Z  
HKS 11 Z

Campo-opcional  
Nombre-campo

Aceptar Restricciones... Imprimir Cancelar

Fig. 7.14-1: Ventana principal del Info-Trabajo

Con el Info-Trabajo se pueden guardar informaciones adicionales para cada trabajo. Estas informaciones se pueden imprimir al facturar o como notas adjuntas al trabajo. Al imprimir este info-trabajo también se imprimirá toda la ruta en donde se guardó el trabajo.

Junto a informaciones como por ejemplo, **Nr. de pedido** y **Dirección de la empresa** nos proporciona este info-trabajo aclaración sobre el **Material**, **duración de producción**, **cantidad** de los trabajos cortados o impresos, así como el **Precio** estimado. En el campo de **Memo** se podrán agregar ciertas apuntes cortos.

En el menú de **Configuraciones** y en la opción de **Configuraciones básicas** y después en **Info-trabajo...** se podrá ampliar a su gusto los campos del info-trabajo.

**Aviso:** Las informaciones en el campo de materiales se añadirán automáticamente si en el diálogo de Configuraciones de capas se eligió la especificación en la capa

**de color y la paleta de color adecuada. Informaciones adicionales:**  [Ver capítulo 8.3.6: II. Configuraciones Setup Color](#)

**Consejo:** Para moverse en los diferentes cambios es más fácil con el **TABULADOR**.

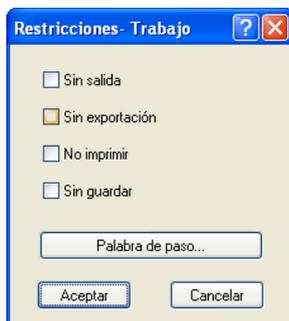


Fig. 7.14-2: Restricciones del Trabajo (Job)

Se puede añadir las siguientes restricciones a cada trabajo:

### **Ninguna Salida**

Este trabajo no se podrá enviar a salida.

### **Ninguna Exportación**

Este trabajo no se podrá exportar ni convertir a otro formato.

### **Ninguna impresión**

Este trabajo no se podrá imprimir.

### **Sin Guardar**

Este trabajo no se podrá guardar.

### **Protección por medio de clave**

Adicionalmente a las restricciones anteriores se puede añadir a cada trabajo de SummaFlex una palabra clave. Así se evitará el uso no autorizado de este.

## 7.14 El Info-Trabajo

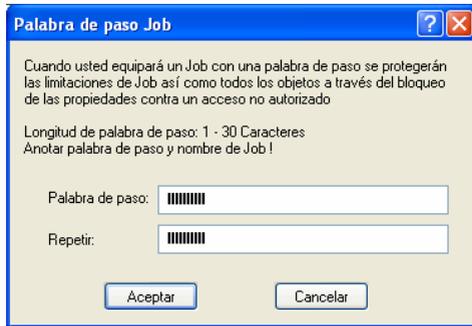


Fig. 7.14-3: Diálogo para determinar la palabra clave

## 7.15 El administrador de Plóter

El administrador de Plóter tiene las siguientes tareas:

### 7.15.1 Crear y cambiar configuraciones de dispositivos

Con el administrador de plóter es posible crear una configuración de dispositivo o brevemente, un dispositivo de salida. En un **dispositivo** se encuentran resumidas todas las informaciones necesarias para procesar los datos, como por ej. el controlador e interfaces.

Entonces dichos dispositivos puede ser utilizados para la salida de gráficas en SummaFlex. Es posible salir simultáneamente en varios dispositivos .

### 7.15.2 Control de los procesos de salida de los Jobs

Se pueden controlar las salidas sobre los correspondientes dispositivos con el administrador de plóter. Así por ej. se puede detener o interrumpir la salida y cambiar la sucesión de Jobs posteriormente.

### 7.15.3 Salida de datos sobre interfaces locales

Los interfaces seriales y paralelos de la computadora estarán determinados por el administrador de plóter y pueden ser utilizados para la salida de archivos.

### 7.15.4 Administración de Hotfolders

Una función independiente de SummaFlex es la administración de Hotfolders. Un Hotfolder es un directorio controlado por el administrador de plóter. Cuando se copia un archivo en dicho directorio, el administrador de plóter llevará a cabo automáticamente ciertas funciones configurables.

### 7.15.5 Función de Servidor de Plóter

El administrador de plóter puede liberar dispositivos de manera que otros administradores de plóter puedan utilizar dichos dispositivos liberados. Esto lo hace posible separar los puestos de trabajo de configuración y de salida.

Usted iniciará el Administrador de Plóter a través de un doble clic sobre el ícono -localizado en la parte derecha inferior de la pantalla, en la barra de tareas.

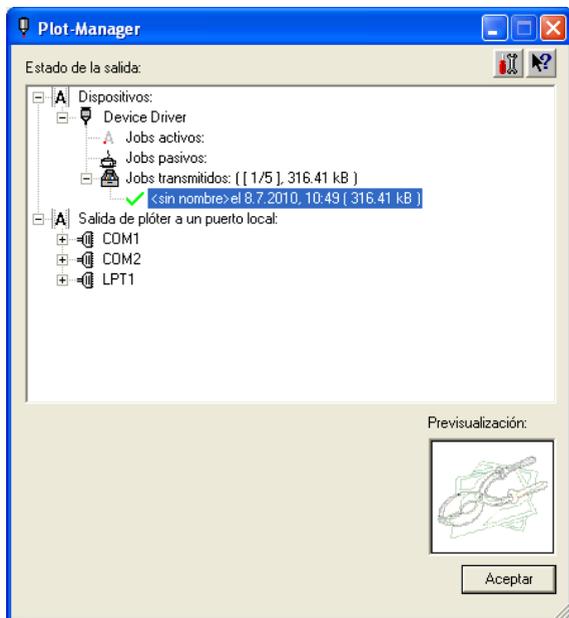


Fig. 7.15-1: Administrador de plóter Ventana principal con previsualización de Job en la parte baja izquierda

## 7.15.6 Cuaderno de dispositivos

Cada dispositivo tiene tres cuadernos de dispositivos en los que se indicarán los Jobs:

**Nota:** El término *Jobs* también incluye las acciones de salida que se ejecutarán por los Hotfolders o en interfaces locales.

### Cuaderno de dispositivo 1

#### A *Jobs activos*

Todos los Jobs que deben de emitirse una vez que esté lista la máquina estarán coleccionados en dicho cuaderno. Si se emitió como terminado un Job se emitirá el siguiente Job. Si está activada la opción „Indicar la ventana de aviso antes de la emisión de un Job” se indicará un diálogo de aviso antes de la salida.

### Cuaderno de dispositivo 2

#### B *Jobs pasivos*

Cuando el dispositivo de salida se detiene se moverán todos los Jobs que deben salirse a dicho cuaderno.

### Cuaderno de dispositivo 3

#### **Jobs salidos**

Aquí se memorizarán los Jobs salidos. La cantidad de los Jobs memorizados puede indicarse en el diálogo de opciones del dispositivo. Si se llegó al límite de la cantidad de los Jobs memorizados, el Job a memorizar posteriormente sustituirá al Job anterior.

#### **Funciones de los Jobs**

Según los cuadernos de dispositivo y del tipo del dispositivo así como el estado del Job, son diferentes las funciones.

**Nota: Se pueden ejecutar las funciones a través de un menú de contexto.**

#### **Funciones para Jobs en dispositivos locales:**

##### **Jobs activos**

Si el Job acaba de salirse:

##### *Detener la salida*

Se detendrá la salida de los datos. Se marcará el Job con el símbolo .

##### *Jobs detenidos*

##### *Continuar*

Se continuará la salida.

##### *Conectar los Jobs en pasivo*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs activos y será incluido en el cuaderno de los Jobs pasivos.

##### *Eliminar el Job*

Se elimina el Job.

##### **Jobs pasivos**

##### *Activar Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs pasivos y será incluido en el cuaderno de los Jobs activos.

##### *Eliminar el Job*

Se elimina el Job.

**Mensaje:** Se puede incorporar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.

##### **Jobs salidos**

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se insertará en el cuaderno de Jobs pasivos o activos según la configuración del dispositivo.

#### 7.15.6 Cuaderno de dispositivos

##### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

##### *Salir en archivo*

Aquí se puede determinar si el Job se debe salirse en un archivo.

##### *Memorizar bajo*

Memoriza datos de Job en un archivo antes de procesar el Job.

#### **Funciones para Jobs en Servidores de Plóter:**

##### ***Jobs activos***

Ningunas funciones

##### ***Jobs activos***

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs pasivos y se lo incluirá en el archivo de los Jobs activos.

##### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

*Mensaje: Se puede entrar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.*

##### **Jobs salidos**

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se lo insertará en el cuaderno de Job pasivos o activos según la configuración del dispositivo

##### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

##### *Memorizar bajo*

Memoriza los datos de Jobs en un archivo antes de procesar el Job

#### **Funciones para Jobs en Hotfolders::**

##### ***Jobs activos***

Ningunas funciones

##### ***Passive Jobs***

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs pasivos y se lo incluirá en el archivo de los Jobs activos.

##### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

*Mensaje: Se puede entrar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.*

### **Jobs salidos**

#### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se lo insertará en el cuaderno de Job pasivos o activos según la configuración del dispositivo.

#### *Eliminar el Job*

*Se eliminará el Job.*

#### *Memorizar bajo*

Memoriza datos de Jobs en un archivo antes del procesamiento del Job.

### **Funciones para Jobs en interfaces locales:**

#### **Jobs activos**

Si el Job acaba de salirse:

#### *Detener la salida*

Se detendrá la salida de datos. El Job se marcará con el símbolo **■**.

#### *Jobs detenidos*

#### *Continuar*

Se continuará la salida.

#### *Conectar el Job en pasivo*

Se eliminará el Job de la lista de los Job activos e insertado en el cuaderno de los Jobs pasivos.

#### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

#### **Jobs pasivos**

#### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Job pasivos e insertado en el cuaderno de los Jobs activos.

#### *Eliminar el Job*

Se elimina el Job.

*Mensaje: Se puede entrar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.*

## 7.15.7 Configuraciones del Administrador de Plóter

### **Jobs salidos**

#### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se lo insertará en el cuaderno de Job pasivos o activos según la configuración del dispositivo.

#### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

#### *Memorizar bajo*

Memoriza los datos de Job en un archivo antes del procesamiento del Job

## 7.15.7 Configuraciones del Administrador de Plóter

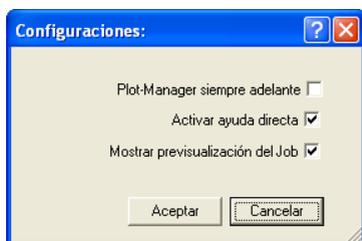


Fig. 7.15-2: Parámetros opcionales para el Administrador de Plóter

Si se activa la opción **Administrador de Plóter siempre en el primer plano**, la ventana del Administrador de Plóter permanecerá siempre en el primer plano.

Si se activa la opción **Activar Ayuda directa**, se indicará una breve descripción con respecto a un elemento de diálogo cuando el indicador del ratón permanezca encima del elemento de diálogo.

Si se activa la opción **Indicar la previsualización de Job**, se indicará una imagen de previsualización de los datos de salida.

### **Parámetro de líneas de comandos**

Si se inicia el administrador de plóter sin parámetros, entonces controla todos los dispositivos con respecto a si hay Jobs para ser procesados.

En el caso de haber encontrado un Job se lo ejecutará. Se terminará en el caso de no haber encontrado ningún Job o de haber procesado todos los Jobs.

Si al llamar los parámetros se indica **!SPOOL!**, el Administrador de Plóter permanecerá activo. Entonces se deberá terminar manualmente a través de un clic de ratón con la tecla derecha sobre el símbolo de la barra de tareas.

## Hotfolder

Con un Hotfolder se puede supervisar un directorio. Cuando se copia un archivo en el directorio que se debe supervisar, según la configuración se llevará a cabo automáticamente una de las siguientes acciones.

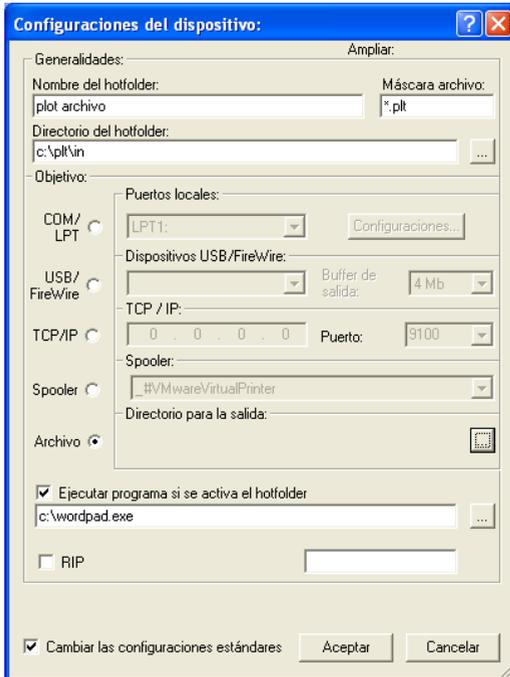


Fig. 7.15-3: Ejemplo para configuraciones de dispositivos de un Hotfolder

## General

*Nombre del Hotfolder:* Aquí se registrará el nombre del Hotfolder.

*Máscara de archivo:* Aquí se registrarán las extensiones de los nombres de archivos que deben de tomarse en cuenta, por ej. \*.plt.

*Directorio de Hotfolder:* Aquí se determinará qué directorio debe de controlar el Hotfolder.

## Meta

*COM/LPT:* Se saldrá el archivo en un interfaz local serial o paralelo.

*USB:* Se saldrá el archivo en un dispositivo USB. Un dispositivo USB solamente está indicado cuando está conectado con el computador.

### 7.15.7 Configuraciones del Administrador de Plóter

*TCP/IP:* Se enviará el archivo a una dirección TCP/P. En el caso de algunas direcciones debe de entrarse adicionalmente el número correcto de Puerto.

*Spooler:* El archivo se saldrá a través de un controlador de una impresora.

*Archivo:* Se copia el archivo en un directorio de salida. Un archivo con el mismo nombre será sobrescrito.

Después de haber ejecutado la acción se eliminará el archivo de entrada.

***Nota: Si se ajustará „Archivo” como salida, se iniciará el programa después del proceso de copiado. En todos los otros casos se iniciará el programa antes de la salida.***

#### **Ampliado**

*Ejecutar el programa cuando se active el Hotfolder:* Adicionalmente se puede iniciar otro programa que debe de procesar el archivo de entrada que debe de procesarse en el mismo momento. Se marcará el nombre de archivo con %s.

*RIP:* Solamente necesario cuando Pjannto RIP utilice dicho Hotfolder como RIP Hotfolder.

*Máscara:* Formateo del nombre de archivo de salida %File Nombre de archivo;  
Fecha/Hora: %Y - %d\_%H-%M-%S Año/Mes/Día: Hora/Segundo/Minuto

*Cambiar las configuraciones estándar:* Evita que el usuario cambie los parámetros de salida por descuido.

#### **7.15.7.1 Opciones de dispositivos**

En la **Ventana Opciones de Dispositivos** se pueden ajustar las opciones de dispositivos descritos en lo siguiente a continuación.

***Nota: Dicha ventana se activará cuando se haga clic sobre una entrada de dispositivo con la tecla derecha del ratón y seleccionará la entrada de menú Opciones.***



Fig. 7.15-4: Opciones adicionales para cada dispositivo

### Cantidad máxima de los archivos memorizados

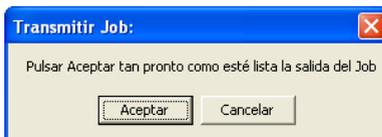
El valor registrado de dicha opción limita la cantidad de los archivos de salida memorizados para dicho dispositivo en la Historia.

### Cantidad de salidas de un Job

El valor registrado de dicha opción determinará cuántas veces deberán salirse Jobs activos

### Indicar Ventana de Aviso antes de la salida

Si está activada dicha opción antes de la salida de cada Job se indicará una ventana de aviso. Esto proporciona al usuario la oportunidad de preparar la máquina **antes** de la salida de datos.



### Salir al archivo

Si dicha opción está activada se desviará la salida a un archivo. Antes de escribir el archivo el diálogo **Memorizar el Job bajo** está activado.

### Señal acústica

#### Activar la señal acústica

Si se activa dicha opción, se saldrá una señal acústica individual antes de la salida de cada nuevo Job que llama la atención del usuario sobre la inminente salida de datos. A través del botón -se puede seleccionar un archivo de sonidos en formato WAV.

### El botón *Trayecto...*-

Trayecto...



Fig. 7.15-5: Recorridos de las herramientas utilizadas

Dicha función protocoliza los trayectos recorridos (movimientos de las herramientas) de *cada herramienta* del dispositivo activado de la salida en metros. Adicionalmente al trayecto se indicarán el dispositivo, la fecha y la hora de la salida.

## 7.16 La función *PhotoCUT*

*PhotoCUT* genera vectores de Bitmaps. De los archivos Bitmap de Windows (\*.BMP, \*.PCX, \*.TIF) *PhotoCUT* calculará cintas de barrido o muestras que se puedan cortar con un trazador de corte. Se dividirá la foto en Pixels lógicos y se determinará el valor promedio de gris para cada uno de dichos Pixels lógicos. Entonces se creará una foto que tiene menos Pixels que el original. De dicha foto se crearán entonces cintas horizontales o verticales, círculos, cuadrados,..... cuyos anchura será proporcional al valor de gris en el lugar correspondiente.

### 7.16.1 El diálogo *PhotoCUT*

Abrir el diálogo *PhotoCUT* al seleccionar el punto de menú con el mismo nombre en el menú **Herramientas**.

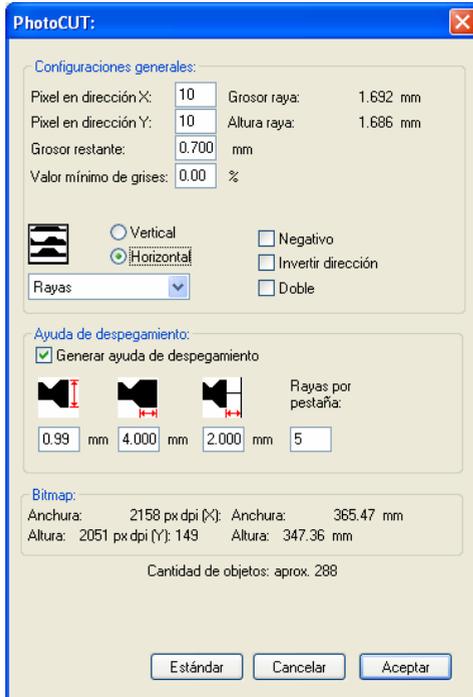


Fig. 7.16-1: Diálogo con Setup de Parámetros

## **Configuraciones generales**

### **Pixel en dirección X**

En dicho campo marcar la cantidad de **Pixel** que deban agruparse **en dirección X** para formar un Pixel *lógico*. Mientras más bajo sea el valor en dicho campo, mejor será la calidad de salida de la „Foto“.

### **Pixel en dirección Y**

En dicho campo marcar la cantidad de **Pixel** que deban agruparse **en dirección Y** para formar un Pixel *lógico*. Mientras más bajo sea el valor en dicho campo, mejor será la calidad de salida de la „Foto“.

### **Anchura sobrante**

Este valor determinará la **anchura sobrante** de una cinta (solamente en caso de cintas) en mm del tamaño de líneas o de columnas.

### **Contraste (ajutable a través del menú *Bitmap, Contraste*)**

A través del reparto del Bitmap en Pixels lógicos se determinará el tamaño de las líneas o columnas. La anchura de la cinta depende del valor de gris ajustado y el contraste. La anchura máxima es igual al tamaño de línea o de columna menos el valor de la anchura sobrante.

Correspondiente al valor de contraste se calculará la anchura de la cinta del valor medio del nivel de gris. El contraste es la relación entre blanco y negro en %, es decir, en el caso de un contraste de 100 % se reproducirá un 100 % de negro sobre la anchura máxima de la cinta y un 100 % en blanco a la anchura mínima de la cinta. Al reducir el contraste se calculará los 100 % en negro solamente con, por ej. un 50 % de la anchura máxima de la cinta.

### **Valor mínimo de gris**

El **valor mínimo de gris** es un valor límite para el valor de gris. Por ejemplo se puede eliminar un fondo de Bitmap en gris uniforme con ello.

**Nota: Este valor es importante solamente cuando una gráfica es más oscura que su fondo.**

Para todos los ejemplos la siguiente fotografía servirá de modelo: (Ruta estándar: C:\Archivos de programa\Summa\SummaFlex\Bitmaps\photo.bmp)



Fig. 7.16-2: Modelo para todos los ejemplos de resultados siguientes

### Negativo

Se invertirá la área de valores de niveles de gris, es decir, un 100 % de negro se transformará en un 0 % de blanco y vice versa.

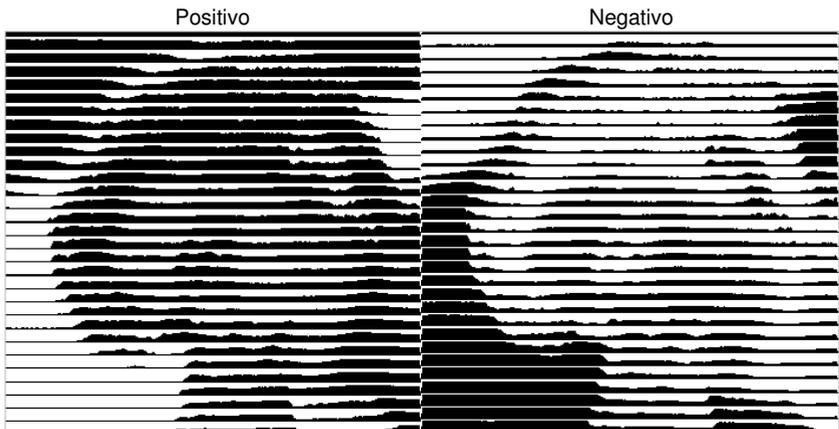


Fig. 7.16-3: Ejemplo para la inversión de la área de valores

### Invertir la dirección (solamente en caso de cintas)

Si se activa dicha opción se generará la anchura de la cinta hacia arriba y hacia abajo.

### 7.16.1 El diálogo PhotoCUT

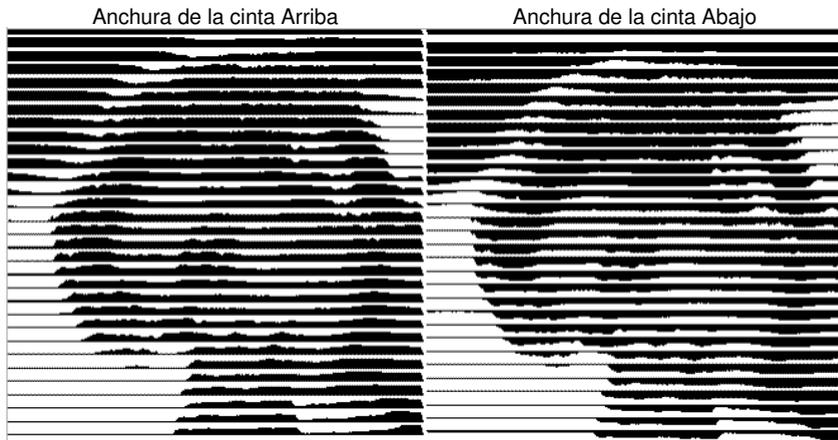


Fig. 7.16-4: Ejemplos para la inversión de la anchura de la cinta

#### Sección



#### Doble (Solamente en el caso de cintas)

Cuando se activa dicha opción, se generará la anchura de la cinta hacia arriba y hacia abajo.



Fig. 7.16-5: Ejemplo para „Doble”

### Horizontal o vertical

Con las opciones **Horizontal** o **Vertical** se determinará la dirección de recorrido de las cintas.

### Bitmap

En la área con el título **Bitmap** se indicarán los datos de los archivos del modelo (de la foto). En la parte superior se indicarán la **Anchura** y la **Altura** de la foto en Pixel, así como la **Resolución** en dpi. Abajo se mostrarán la Anchura y la Altura de la foto en milímetros.

Dependiendo de las funciones en la área **Configuraciones generales** se generarán diferentes efectos..

### Ejemplo 1

Se configuraron los siguientes valores

Pixel en dirección X = 1  
 Pixel en dirección Y= 10  
 Anchura sobrante = 0  
 Contraste = 80  
 Valor mínimo de gris= 0  
 Dirección = horizontal  
 Negativo = no activo  
 Invertir la dirección = no activo  
 Doble = no activo

### Resultado



Fig. 7.16-6: Resultado de los valores del Ejemplo 1

## Ejemplo 2

Se configuraron los siguientes valores:

Pixel en dirección X = 3

Pixel en dirección Y = 15

Anchura sobrante = 5

Contraste = 60

Valor mínimo de gris = 0

Dirección = horizontal

Negativo = no activo

Invertir la dirección = no activo

Doble = no activo

## Resultado

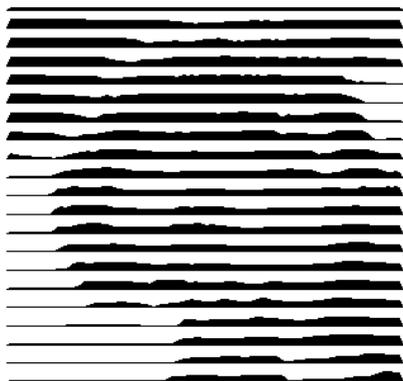


Fig. 7.16-7: Resultado de los valores del Ejemplo 1

Los 2 ejemplos muestran que ya los cambios minimalés de valores implicarán grandes desviaciones con respecto al resultado.

## *Ayuda de despegamiento*

### **Crear Ayuda de despegamiento**

Las cintas estarán engrosadas automáticamente en sus fines para poder despegar el resultado de manera más rápida.

### **Cintas por Solapa**

En este campo se puede configurar la cantidad de las cintas que debe de contener una solapa.

## Anchura de la solapa

En este campo se define la anchura que deberá tener una solapa.

Como información se mostrará la **probable cantidad de objetos** debajo de dichos campos. Es importante para poder decidir de antemano si el tiempo invertido para el despegamiento está en una razonable relación con el esfuerzo.

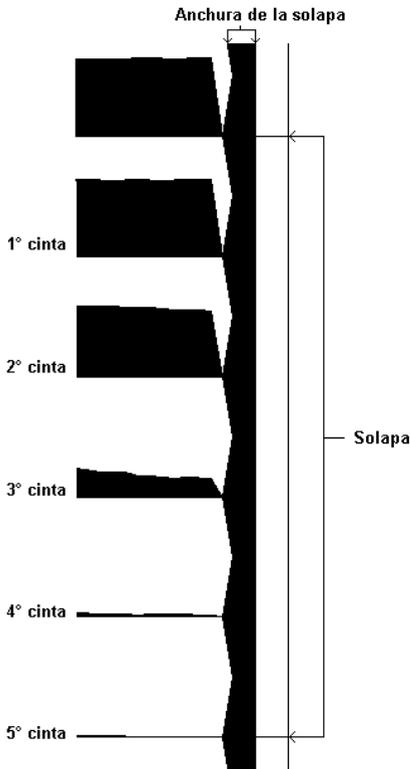


Fig. 7.16-8: Ejemplo para cintas por solapa, la anchura de la solapa y las cintas

## Los diferentes modos

En el diálogo PhotoCut se puede optar entre los siguientes modos: **Cintas, Rombos, Círculos, Cuadriláteros, Rombos Individuales, Círculos individuales, Caudriláteros individuales.**

Con qué modo se obtiene el mejor y más atractivo resultado depende mucho del modelo utilizado. Modelos con muchos contrastes normalmente son más adecuados para producir resultados ópticamente interesantes.

#### 7.16.1 El diálogo PhotoCUT

***Sugerencia: La representación en la pantalla mostrará solo esacamente una representación que facilitará una valoración segura del resultado. Por consiguiente, imprima el resultado sobre la impresora. Ahora se puede valorar el resultado del proceso de manera relativamente exacta y no se corre el riesgo de desperdiciar material costoso!***

## 8 La Sidebar (Barra lateral)

Se conecta o desconecta la **Barra lateral** a través del menú de **Ventana**.



### 8.1 Definición del término Barra lateral

Una „Sidebar“ es una barra lateral de función con solapas (comparables con las así llamadas barras de símbolos en CorelDRAW). En ella están ahora reunidos el Procesamiento de Capas (anteriormente la Caja de la Capa), el Administrador de Clipart, un Administrador de objetos, un Administrador de Archivos y las Macros.

#### Funcionalidad de la Sidebar para el usuario:

La Sidebar resume diferentes herramientas. Toolbars anteriormente distribuidos, como por ej. la Barra de Capa, el Administrador de Clipart estarán resumidos aquí en una estructura compacta de solapas. La Sidebar sirve como **elemento central para la administración de objetos**.

### 8.2 El control de anclaje



Fig. 8.2-1: Control de anclaje con flecha y línea rayada para desplazar y colocar

**Nota:** El control de anclaje está solamente activado y visible en el estado acoplado. El botón **Plegar la barra lateral**



Al activar el botón **Plegar la barra lateral** se cierra de tal manera que en el lado derecho quedan visibles solamente la barra de solapa y el botón de **Desplegar**.

#### El botón **Desplegar**



Al activar el botón **Desplegar**, se abrirá la barra lateral al tamaño anteriormente configurado.

#### El botón **Cerrar la barra lateral**



Al activar el botón **Cerrar la barra lateral**, la barra lateral será eliminada de la superficie de programa.

**Aviso:** El descubrimiento de la barra lateral será posible en cualquier momento a través del menú de ventana o a través de **CTRL+2**.

### La línea rayada

La línea rayada sirve para desplazar toda la Sidebar. Con la **tecla izquierda del ratón apretada** se moverá la Sidebar a un lugar arbitrario. Un **doble clic sobre la línea rayada** también deshará la Sidebar. Un doble clic sobre la barra de cabeza **o** el desplazamiento con el ratón hacia el margen derecho **anclará** la Sidebar.

### La barra de solapas



Fig. 8.2-2: Barra de solapas con solapa activada de capa

Se seleccionará a través de un clic sobre la correspondiente solapa.

**Nota:** *Dependiendo de la versión de programa la barra puede contener más, menos u otras solapas de las aquí mostradas.*

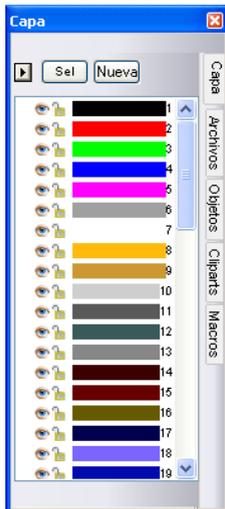
## 8.3 La solapa *Capa*

Se puede activar o desactivar la **Barra lateral** a través del menú **Ventana**.  
Selección a través de la solapa *Capa*.



La área de *Capa* sirve para colorear objetos, definir colores de folios, seleccionar objetos con un color de capa, bloquear y hacer invisible capas de colores, así como las asignación de herramientas de salida.

### 8.3.1 A) La área de capa



### 8.3.2 B) Las opciones de capa



Fig. 8.3-1: El botón *Nuevo*

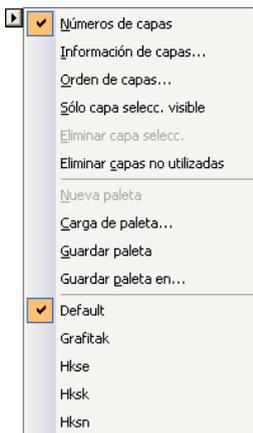
Dicha opción generará una nueva capa y abrirá el pertinente diálogo.



Fig. 8.3-2: El botón *Seleccionar*

Dicha opción seleccionará la capa clicada.

## 8.3.3 C) Las opciones de paletas



### Números de capas

Dicha opción indicará el número de la capa junto a la barra de color pertinente.

### 8.3.3.1 Diálogo Información de capa

#### Información de capa...

abre el diálogo siguiente de Setup de capa.

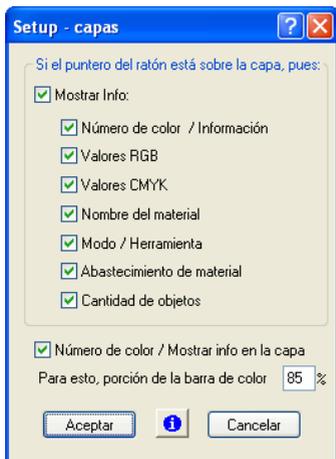


Fig. 8.3-3: Diálogo Setup Capa

Si los indicadores de ratones indican las siguientes informaciones encima de la capa,

las informaciones activadas se indicarán en una así llamada sugerencia de herramienta (Tooltip).

Adicionalmente se pueden definir la **Parte utilizada de la barra de color en %** y la **cantidad de capas visibles** y se puede cambiar de manera interactiva la **anchura de la ventana** en la barra de herramientas **Capa**.

### 8.3.3.2 Diálogo Sucesión de capas

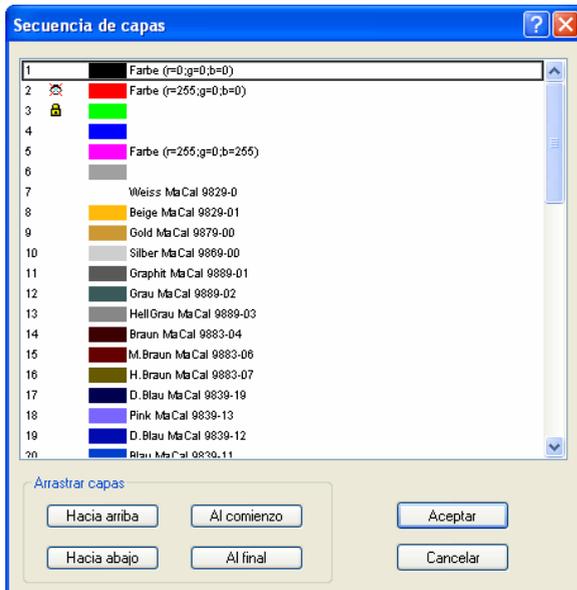


Fig. 8.3-4: El diálogo Cambiar la sucesión de capas

Se puede cambiar la sucesión de capas arbitrariamente. Para este fin, utilizar el botón **hacia arriba, hacia abajo, hacia el comienzo, hacia el fin..**

### 8.3.3.3 Solamente visibles las capas seleccionadas

Solamente indicará los objetos que se encuentran en la capa seleccionada.

### 8.3.3.4 Eliminar la capa seleccionada

Al activar dicha opción se eliminará la capa seleccionada.

### 8.3.3 C) Las opciones de paletas

**Nota:** *Se puede activar dicha opción solamente en el caso de que no hayan objetos en dicha capa, es decir, sea inutilizada la capa.*

#### 8.3.3.5 Eliminar capas no utilizadas

Se eliminarán todas las capas en que no se encuentren ningunos objetos (no utilizados).

#### 8.3.3.6 Nueva paleta

Dicha opción generará una nueva paleta de colores.

**Nota:** *En este contexto siempre se generarán 6 capas básicas. Se pueden cambiar la sucesión y el color en cualquier momento.*

#### 8.3.3.7 Cargar paleta

Se pueden cargar paletas anteriormente memorizadas.

#### 8.3.3.8 Guardar paleta

Con dicho comando usted asegurará una paleta nuevamente definida o cambiada sobre su disco fijo.

**Nota:** *Si se memorizará esa paleta nueva o se cambia como paleta por defecto, dicha paleta se utilizará en el caso de cada nuevo inicio de SummaFlex.*

#### 8.3.3.9 Guardar paleta en

Dicho comando permitirá la nueva asignación de un nombre de paleta y memorizará la paleta seleccionada bajo un nuevo nombre.

#### 8.3.3.10 Por defecto (Historia)

Dicho comando cargará la paleta de colores que se suministrará de forma estándar con SummaFlex . Aquí se trata de una tabla de colores de folios Mactac.

### 8.3.4 Visualización de estado Capa

-  Objeto en color de capa
-  Capa non visible
-  Capa bloqueada
-  Capa activa y non ocupada
-  Objeto en capa y activo

Fig. 8.3-5: Capa Visualización de estado

**Objeto en color de capa**

Si una capa está marcada con dicho símbolo, esto quiere decir que los objetos existen en dicho color o asignación de capa sobre el Desktop. La selección se realizará más fácilmente a través del botón .

**Capa no visible**

Si una capa está marcada con dicho símbolo, esto quiere decir que actualmente no son visibles objetos en este color o en esta asignación de capa. Sin embargo, existen y pueden ser conectados como visibles en caso necesario. Normalmente se colocarán capas en estado no visible si representan un obstáculo al diseñar.

**Capa bloqueada**

Si una capa está marcada con dicho símbolo, esto quiere decir que objetos en dicho color o con dicha asignación de capas están bloqueados, por lo que no se les puede editar, desplazar o escalar.

**Capa activa y no ocupada**

Si una capa está marcada dentro de un marco, esto quiere decir que no existe ningún objeto en dicho color o ninguna asignación de capa, pero que la capa está activa. Ahora se puede dotar a objetos, por ejemplo, con dicho color o dicha asignación de capa o contorno. La cifra indicará el número de capa y la colocación de profundidad.

**Nota: El término Colocación de Profundidad quiere decir que objetos con un número bajo estarán dibujados antes que aquellos con números más elevados. La sucesión de capas entonces también influirá la sucesión de caracteres.**

**Objeto en capa y activo**

Si una capa está enmarcada con un marco y el símbolo Ocupado, quiere decir que la capa está activada y que se encuentran objetos en dicho color (o asignaciones de capas) sobre el Desktop. La cifra indicará el número de la capa y la colocación de profundidad.

**Nota: El término Colocación de Profundidad quiere decir de que objetos con un número bajo estarán dibujados antes que los números superiores. La sucesión de capas entonces también influirá la sucesión de caracteres.**

### 8.3.5 I. Configuraciones de capas Setup de

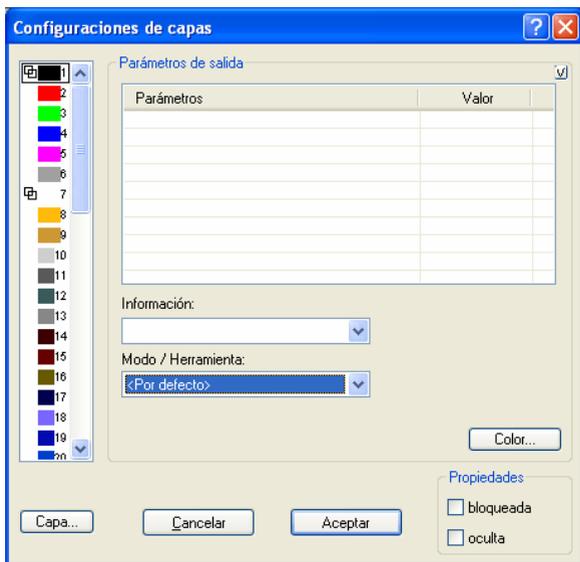


Fig. 8.3-6: Diálogo Capa con lista de herramientas/modo - Setup Salida

## 8.3.6 II. Configuraciones Setup Color

La siguiente visualización de diálogo aparecerá después de oprimir el botón **Color**.

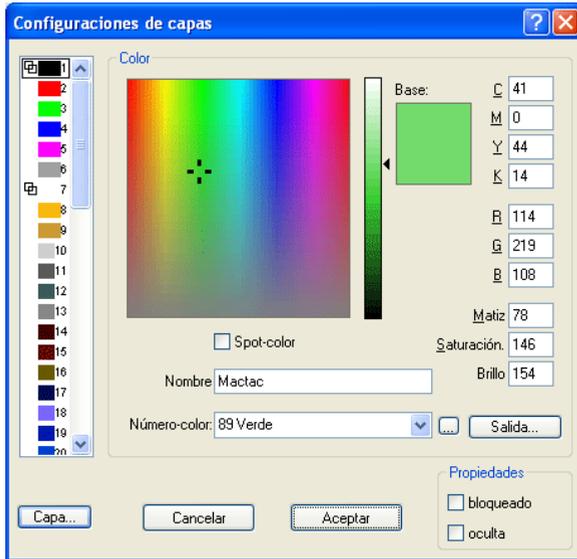
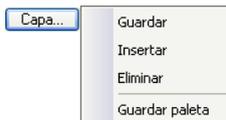


Fig. 8.3-7: Definir Color de capa, Nombre de material, Número de color y propiedades - Setup Color

En el diálogo **Configuraciones de Capas** el usuario tendrá tres modelos de colores para seleccionar:

1. **CMYK** - **C**yan, **M**agenta, **Y**ellow, **K**ontrast (Cyano, Magenta, Amarillo, Contraste)
2. **RGB** - **R**ot, **G**rün, **B**lau (Rojo, Verde, Azul)
3. **HSB** - Color (**H**ue), Saturación (**S**aturation), Brillo (**B**rightness)

### Botón Capa



### Guardar

Memorizará una capa adicional con configuraciones individuales.

### ***Insertar***

Insertará una capa en la barra de herramientas **Capa**.

### ***Eliminar***

Eliminará una capa de la barra de herramientas **Capa**.

### ***Guardar paleta***

Dicha opción memorizará todas las modificaciones realizadas en el archivo pertinente de paleta en el subdirectorio PAL.

### **Propiedades**

#### ***Bloqueado***

**Bloqueado** significa que ya no se pueden marcar o seleccionar los objetos que se encuentran en dicha capa de color. Delante de la capa bloqueada aparecerá simbólicamente una cierre de asa.

#### ***Oculto***

**Oculto** hace que todos los objetos que se encuentran en dicha capa desaparezcan del Desktop. Delante de la capa no visible aparecerá simbólicamente un ojo rayado.

**Nota: Se pueden deshacer ambas funciones en cualquier momento al activar el diálogo de configuraciones de la capa con la tecla derecha del ratón en la barra coloreada marcada y al restablecer la propiedad.**

### **Color**

#### ***Nombre material***

En el campo **Nombre de material** se puede asignar un nombre individual a una capa de color.

#### ***Número de color***

En el campo **Número de color** se puede incorporar la designación pertinente al tipo de material o el número de color.

**Nota: La ventaja de la asignación de un nombre de folio y de un número de color es que usted puede individualmente, y ajustado a su depósito, asignar capas de colores a todos los materiales. Dichos materiales pueden estar considerados en el diseño para así ver la asignación durante la salida. Se puede memorizar una paleta para cada selección de tipos de folios o de materiales que se utilizarán para el diseño.**



### 8.3.7 Abreviaturas de teclas en la edición de capas

**CTRL**                    objetos marcados

#### ***Desplazamiento de capas individuales/Cambio de la sucesión***

Paso 1: Posicionar el cursor del ratón sobre la capa deseada

Paso 2: Oprimir y mantener oprimida la tecla izquierda del ratón

Paso 3: Desplazar la capa a la posición deseada

Paso 4: Oprimir una vez la tecla derecha del ratón

5. Resultado: La capa se encuentra en la nueva posición



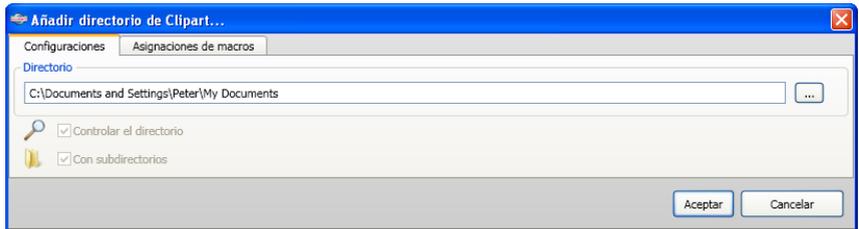


La ventana de información Clipart se indicará cuando el indicador del ratón se encuentra cierto tiempo encima de la imagen de previsualización correspondiente.

### 8.4.1.6 Añadir Botón Directorio de Clipart...



### 8.4.1.7 Solapa Configuraciones



#### Campo de directorio

Se añadirá el directorio seleccionado en el campo Directorio a la Administración de Clipart.

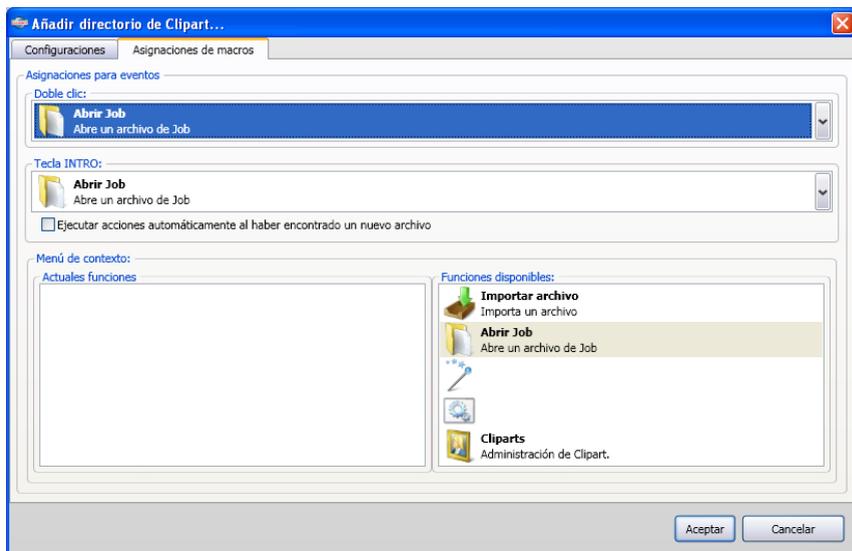
#### Opción *Controlar el directorio*

Con dicha opción se conectará la supervisión del Directorio, es decir, cada vez que se memorice un nuevo archivo en dicho Directorio se generará una imagen de previsualización.

#### Opción *Con Subdirectorios*

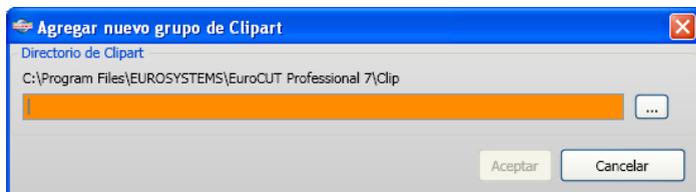
Si dicha opción está activada adicionalmente se integrarán también todos los subdirectorios en la supervisión.

### 8.4.1.8 Solapa *Asignaciones de macros*



Con la solapa Macroclasificaciones se pueden asignar individualmente ciertas **funciones** a ciertos **eventos** como el **Doble Clic** o la **Tecla INTRO**. Las asignaciones posibles estarán enlistadas en la área **Funciones disponibles**. Adicionalmente se pueden incorporar funciones en el **Menú de contexto** a través de **Drag & Drop**. Después del proceso estarán enlistadas en la área **Funciones actuales**.

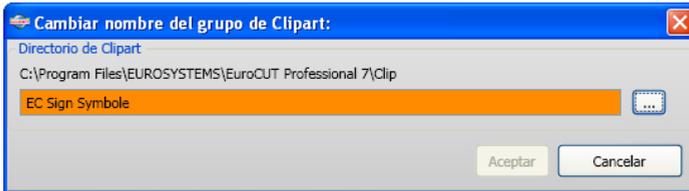
### 8.4.1.9 Botón *Agregar nuevo grupo de Cliparts...*



#### **Campo *Directorio de Clipart***

En dicho campo se puede asignar el nombre de un nuevo grupo de Clipart.

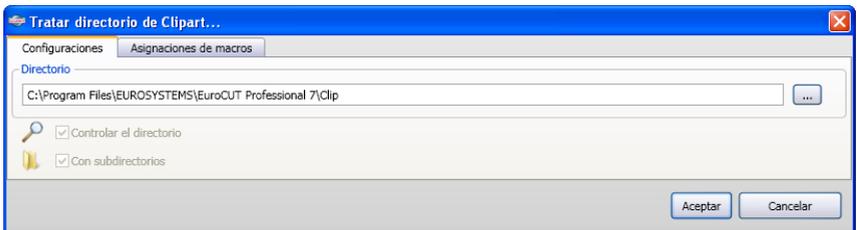
### 8.4.1.10 Botón *Cambio de nombre del grupo de Clipart*



#### **Campo *Directorio de Clipart***

Al activar el botón .... se permite la selección del directorio de Clipart que se intenta cambiar de nombre.

### 8.4.1.11 Botón *Editar Directorio de Clipart...*



#### **Campo *Directorio***

Se puede editar el Directorio seleccionado en el campo Directorio.

#### **Opción *Controlar el directorio***

Con dicha opción se conectará la supervisión del Directorio, es decir, cada vez que se memoriza un nuevo archivo en dicho directorio, se generará una imagen de previsualización.

#### **Opción *con Subdirectorios***

Si dicha opción está activada adicionalmente se integrarán también todos los subdirectorios en la supervisión.

#### **8.4.1.12 Botón *Importar Archivos de Cliparts***



A través de dicha función se pueden leer todos los **Archivos cla** anteriores. Todas las versiones anteriores de SummaFlex han utilizado el formato cla para la memorización de Cliparts. Dicha función las convertirá al nuevo formato.

#### **8.4.1.13 Botón *Actualizar***



Lee nuevamente un grupo de Clipart y genera imágenes de previsualización actuales.

#### **8.4.1.14 Botón *Memorizar Cambios***



Memorizará el estado actual de la administración de Clipart.

#### **8.4.1.15 Botón *Reducir la representación de los niveles de Directorios***



Abreviará la ruta visible respectivamente por un nivel de Directorio. Esto sirve para lograr una clara organización en caso de una estructura de Directorio de Clipart compleja y ampliamente ramificada.

#### **8.4.1.16 Botón *Aumentar la representación de los niveles de Directorio***



Prolongará la ruta visible respectivamente por un nivel de Directorio.

#### **8.4.1.17 Botón *Configuraciones generales***





Fig. 8.4-3: Diálogo Setup del Administrador de Clipart

### Solapa **Imágenes de previsualización**

#### **Compresión**

Dicha opción determinará qué compresión resultará al generarse las imágenes de previsualización (Thumbnails).

#### **Prioridad**

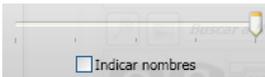
Dicha opción ajustará cómo la generación de la imagen de previsualización debe de comportarse en relación con la aplicación principal. Mientras más alta sea la prioridad, mayor tiempo de cálculo se atribuirá al proceso.

#### **Otras configuraciones**

##### **Opción *Favorecer imagen de vista previa contorno***

Al activar dicha opción se representarán las imágenes de previsualización -análogo al modo de contorno y de la área completa - en contornos sin llenado de color.

### 8.4.1.18 Botón **Cantidad de imágenes de previsualización por línea**



### 8.4.1.19 Regulador de corredera

El regulador de corredera sirve para determinar la cantidad de Thumbnails indicadas en una línea. Al mismo tiempo se partirá de la anchura actual de la barra lateral. En este caso se indicarán 5 imágenes de previsualización por línea.

## 8.4.1 Administración de Clipart

### 8.4.1.20 Indicar nombres

En el estado activado dicha opción indicará el nombre del archivo de Clipart adicionalmente a la imagen de previsualización.

#### 8.4.1.21 Botón de *Vista Imagen de previsualización/Vista de lista*



#### 8.4.1.22 Vista Imagen de Previsualización



#### 8.4.1.23 Vista de lista

	EC Sign Symbole0	24.04.2009 15:49	3,48 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	0,64 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	5,56 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	1,33 KB

#### 8.4.1.24 El campo de búsqueda

*Buscar a Nombre de archivo*

#### 8.4.1.25 Buscar el nombre de archivo

De manera estándar se buscará en la sucesión de las letras según se registren.

**Nota: También son permitidos los así llamados comodines, - la\* y el ?.**

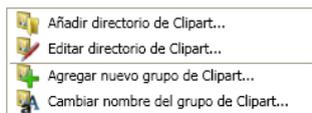
#### Ejemplo:

Be\* - buscará todos los nombres de archivo con Be en el comienzo.

B??en - buscará todos los nombres de archivos que empiezan con B, entonces tienen 2 signos intermedios, y terminarán con -en-, como por ej. **Bauen**

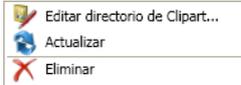
## 8.4.2 Los menús de contexto

### 8.4.2.1 Menú de contexto 1



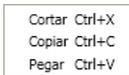
Descripción de las entradas individuales de menú: [▶ Ver capítulo 8.4.1.6: Añadir Botón Directorio de Clipart... ff](#)

### 8.4.2.2 Menú de contexto 2



Descripción de las entradas individuales de menú: [▶ Ver capítulo 8.4.1.6: Añadir Botón Directorio de Clipart... ff](#)

### 8.4.2.3 Menú de contexto 3 Campo de búsqueda



### 8.4.2.4 Menú de contexto 4 Clipart



## 8.5 La solapa Objetos

### 8.5.1 La solapa Objetos (Administrador de objetos)

La **Barra Lateral** se conectará o desconectará a través del **menú Ventana**. Selección a través de la solapa **Objetos**.



#### 8.5.1.1 Componentes del administrador de objeto

##### 8.5.1.1.1 1. El Navegador

###### Tareas

- Previsualización de objetos
- Navegación sobre el Desktop y la área de trabajo
- Zoom-In (adentro) y Zoom-Out (afuera) del Desktop y de la área de trabajo

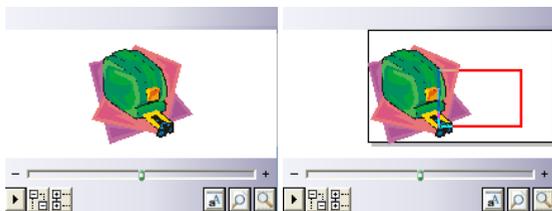


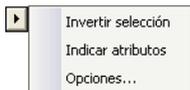
Fig. 8.5-1: Navegador con corredera Zoom , Control, área de navegación y rectángulo de desplazamiento (rojo)

### La corredera de Zoom



La **corredera de Zoom** sirve para aumentar o disminuir la vista sobre el Desktop. Cada clic a la derecha o a la izquierda al lado del cabezal mediano aumentará y disminuirá la vista. También se puede mover el cabezal continuamente hacia la izquierda o la derecha con el ratón. Si la vista amplificara la visión más allá de 100 %, aparecerá en la previsualización adicionalmente un **rectángulo rojo**. Dicho rectángulo se puede también mover con el ratón.

### El menú Drop-Out



#### ***Invertir selección***

Invierte la selección en la lista de objetos, es decir, lo que ha sido seleccionado será de-seleccionado.

#### ***Indicar atributos***

Indicará en la barra de estado todas las opciones seleccionadas en la solapa **Opciones**.

### Opciones...

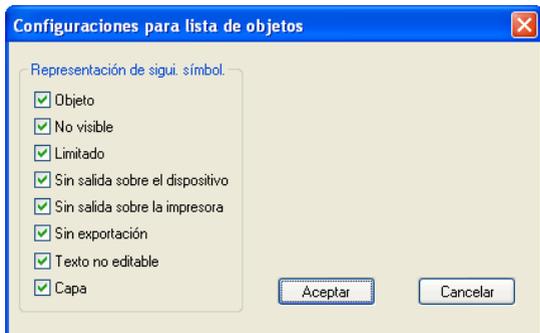


Fig. 8.5-2: Limitaciones para la lista de objetos en el administrador de objetos

### Los botones de Arboles



1. **Expandir** todas las ramas
2. **Abatir** todas las ramas

### Los botones de Zoom



Fig. 8.5-3:

1. Indicar la hoja- Hotkey (Tecla Hotkey) &amp;amp;lt;B&amp;amp;gt;
2. Indicar todos los objetos &amp;amp;lt;F4&amp;amp;gt;
3. Indicar los objetos seleccionados &amp;amp;lt;MAYÚS+F4&amp;amp;gt;

### 8.5.1.1.2.2. La barra de colores



Fig. 8.5-4: Sección de la barra de colores del administrador de objetos

### Tareas de la barra de colores

- Cambio de color y asignación de color (Capa)

### 8.5.1.1.3 3. La área Lista de objetos- Arbol de objetos

#### Selección con clic de ratón

1. Clic simple seleccionado
2. MAYÚS+Clic seleccionará varios objetos
3. CTRL+Clic seleccionará varios objetos que no se suceden de manera inmediata.

Un clic sobre Más/Menos abrirá o cerrará el árbol (véase Window Explorer).

### 8.5.1.1.4 4. Tipo de objeto y selección de atributo de la lista de objetos

**Tarea:** Definición de los objetos que se deben indicar en la lista de objetos.

### 8.5.1.1.5 5. El campo Nombre

**Tarea:** Definir nombre de alias o de campo

**Fin:** Dejar aplicar macros o guiones al „Valor” del campo, por ej. sustituir objetos, características, ...

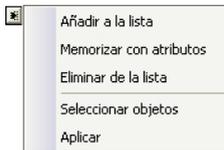


Fig. 8.5-5: Menú de contexto Campo de nombre

#### 5.1 Entrada de menú- *Añadir a la lista*

Añadirá la entrada del campo de *Nombre* a la lista.

#### 5.2 Entrada de menú- *Memorizar con atributos*

Adicionalmente al „Nombre” memorizará también los atributos seleccionados bajo la solapa de *Atributos* (características de objetos).

#### 5.3 Entrada de menú - *Eliminar de la lista*

Eliminará la entrada seleccionada de la lista.

#### 5.4 Entrada de menú - *Seleccionar objetos*

Seleccionará todos los objetos con dicho „Nombre” que se encuentren sobre la área de trabajo.

### 5.5 Entrada de menú - *Aplicar*

Asignará el „Nombre” definido en el campo de nombre a todos los objetos seleccionados.

## 8.5.2 La solapa *Atributos*

La solapa Atributos enlistará todas las restricciones o limitaciones que se pueden asignar a un objeto arbitrario.



Fig. 8.5-6: Lista de las posibles restricciones de objetos

***Nota: Una selección arbitraria y una selección múltiple de los atributos limitativos es posible en cualquier momento. Sin salida sobre el dispositivo.***

La opción ***Sin salida sobre el dispositivo*** evita la salida del objeto seleccionado sobre un dispositivo conectado (plóter de corte, fresadora).

***Nota: En el presente contexto Dispositivo implica los dispositivos administrados por el administrador de plóter.***

### **Sin salida sobre la impresora**

La opción ***Sin salida sobre la impresora*** evita que el objeto seleccionado salga sobre una impresora conectada.

### **Sin exportación**

La opción ***Sin exportación*** evita que se exporte el objeto seleccionado.

### **Limitado**

La opción ***Limitado*** evita que se pueda elegir el objeto seleccionado. Está marcado con sostenes rojos.

### **No desplazar**

La opción ***No desplazar*** evita que se pueda mover el objeto seleccionado. La posición está determinada.

**Dimensión fija**

La opción **Dimensión fija** evita que se pueda escalar el objeto seleccionado (aumentado/disminuído). El tamaño está determinado.

**Dimensión fija durante salida**

La opción **Dimensión fija durante salida** evita que el objeto seleccionado (aumentado/disminuído) escale erróneamente. El tamaño de salida está determinado.

**Texto no editable**

La opción **Texto no editable** evita que el objeto/el bloque de texto seleccionado se edite erróneamente. No se puede cambiar el texto.

**Invisible**

La opción **Invisible** hace invisible el objeto seleccionado sobre la área de trabajo. Dicha opción hace sentido cuando exista falta la claridad.

**Contenedor**

La opción **Contenedor** transformará el objeto seleccionado sobre la área de trabajo en un contenedor o lo retransformará en el objeto inicial. Contenedor:

**Marca de video**

Atributo u objeto especial que se necesitará para el reconocimiento de marca en base a la cámara. El módulo de cámara se acerca a los objetos así marcados con la cámara.

**Marca de montaje**

Objeto especial que se cortará siempre en la misma posición durante la salida sobre un plóter de corte independiente del color de capa. El fin es el montaje posterior en varios colores y ajustado exactamente de las diferentes salidas de material.

**Perforación**

Atributo especial para aplicaciones de fresado. El objeto no tiene ninguna extensión y no puede ser escalado.

**Nota: Se pueden „dibujar” los barrenos con la herramienta de dibujo.**

**Marca de impresión**

Se imprimirán marcas de impresión o de corte durante la impresión de manera adicional a los objetos de imprenta. En este caso se pueden predefinir el tamaño, el espesor de la línea y la distancia a los objetos.

### 8.5.3 La solapa Tipos de objeto

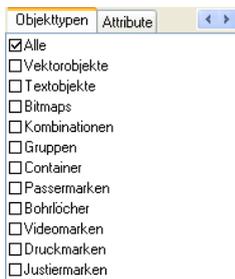
#### Marca de ajuste

Objetos especiales que se necesitarán para la salida sobre plóteres de corte con sensores ópticos para un corte de contorno exacto. Cada productor utiliza sus propias marcas de ajuste. La selección de las marcas de ajuste adecuadas se realizará a través del *Menú Configuraciones básicas*.

#### Botón Hacia adelante/Hacia atrás

El botón  está insertado automáticamente cuando la anchura de la columna se disminuya tanto que no sea posible indicar todas las solapas al mismo tiempo. A través del botón  se puede hojear entre las solapas.

### 8.5.3 La solapa *Tipos de objeto*



**Nota:** Una selección arbitraria y múltiple de los tipos de objetos a indicar es posible en cualquier momento.

#### Todos

Indica todos los tipos de objetos en una lista de objetos.

#### Objetos de vectores

Indica todos/solamente los objetos de vectores en la lista de objetos.

#### Objetos de texto

Indica todos/solamente los objetos de textos en la lista de objetos.

#### Bitmaps

Indica todos/solamente los Bitmaps en la lista de objetos.

#### Combinaciones

Indica todas/solamente las combinaciones en la lista de objetos.

### **Grupos**

Indica todos/solamente los grupos en la lista de objetos.

### **Contenedor**

Indica todos/solamente los contenedores en la lista de objetos.

### **Marcas de montaje**

Indica todas/solamente las marcas de montaje en la lista de objetos.

### **Perforaciones**

Indica todas/solamente las perforaciones en la lista de objetos.

### **Marcas de video**

Indica todas/solamente las marcas de video en la lista de objetos.

### **Marcas de impresión**

Indica todas/solamente las marcas de impresión en la lista de objetos.

### **Marcas de alineado**

Indica todas/solamente las marcas de alineado en la lista de objetos.

### **Botón *Hacia adelante-Hacia atrás***

El botón  estará automáticamente insertado, cuando la anchura de la columna de la barra lateral disminuya de manera que ya no se puedan indicar todas las solapas. A través del botón  se puede hojear entre las solapas.

## **8.5.4 La solapa *Nombres de objeto***

La solapa ***Nombres de objeto*** enlistará todos los nombres individualmente definidos que se asignaron a ciertos objetos en el ***Campo Nombre***. Se pueden utilizar nombres para individualizar objetos y aplicar macros a ellos.

#### 8.5.4 La solapa Nombres de objeto

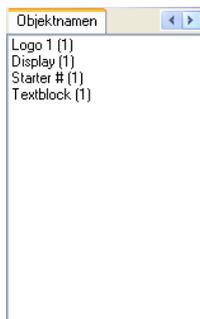


Fig. 8.5-7: Lista de todos los nombres de objetos

#### **Botón Hacia adelante- Hacia atrás**

El botón  estará automáticamente insertado, cuando la anchura de la columna de la barra lateral disminuya de manera que ya no se pueden indicar todas las solapas. A través del botón  se puede hojear entre las solapas.

## 8.6 La solapa *Macros*

La solapa **Macros** es responsable de la administración de guiones para la automatización de procesos de funciones y de trabajos - **Apunte: Administración de Procesos**. Aquí se indicarán todos los macros que se encuentran en el subdirectorio Macros de la aplicación.

### 8.6.1 La lista Macros

La ilustración abajo muestra la vista de arranque después de activar la solapa **Macros** - aquí la **Lista de Macros** solamente con el macro **Utilización de Selección**.

#### 8.6.1.1 Título Macro



Fig. 8.6-1: Icono y título, o sea Nombre de macro

#### 8.6.1.2 Botón *Ejecutar*



Un clic sobre el botón *Ejecutar* activará el macro seleccionado. Según la pre-configuración se ejecutará el macro directamente o se requerirán entradas adicionales por parte del usuario.



Fig. 8.6-2: Vista de macro antes de la ejecución

## 8.6.2 El área de Toolbar

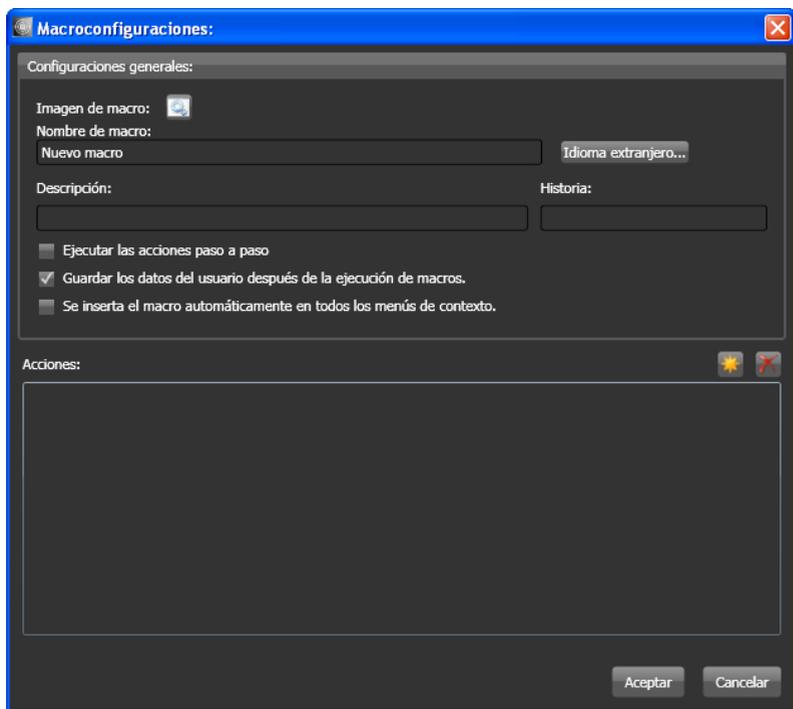
### 8.6.2.1 La barra de herramientas (Toolbar)



#### 8.6.2.2 El botón *Nuevo macro...*



Al activar el botón **Nuevo Macro** se abre el siguiente diálogo para generar un macro. Las individuales funciones serán seleccionadas a través del campo de acciones (estrella amarilla).



#### 8.6.2.2.1 Configuraciones generales

##### ***Nombre de macro***

En el campo **Nombre de macro** -se puede asignar un nombre para el nuevo macro. Con dicho nombre aparecerá el macro en el campo de **Operaciones** de la solapa de **Macros**.

**El botón Idioma extranjero...**


Al activar el botón **Idioma extranjero...** se permite traducir un macro a otro idioma.

**Descripción**

En el campo **Descripción** se puede entrar un texto descriptivo que se indicará como Tooltip (sugerencia de herramienta) en el campo de **Operaciones**.

**Historia**

En el campo **Historia** se pueden registrar informaciones adicionales con respecto al macro, p.ej. el número de la versión.

**La opción „Ejecutar las acciones paso a paso”**

Al activar dicha opción se requiere una confirmación en cada paso de macro individual, también en el caso de funciones sin parámetros que normalmente no requieren una confirmación.

**La opción „Guardar los datos del usuario después de la ejecución del macros”**

Si el macro tiene campos de entrada adicionales, se memorizarán los valores entrados allí cuando se ha activado dicha opción. En el caso de una nueva llamada de macros se utilizarán los datos memorizados.

La opción **Se inserta el macro automáticamente en todos los menús de contexto**.

Al activar dicha opción se insertará el macro seleccionado en todos los menús de contexto de la barra lateral.

**8.6.2.2.1 El campo de Acciones**

El botón **Estrella amarilla**



Al activar dicho botón se abrirá un diálogo en que están listadas todas las funciones que pueden ser utilizadas en un macro.

## 8.6.2 El área de Toolbar

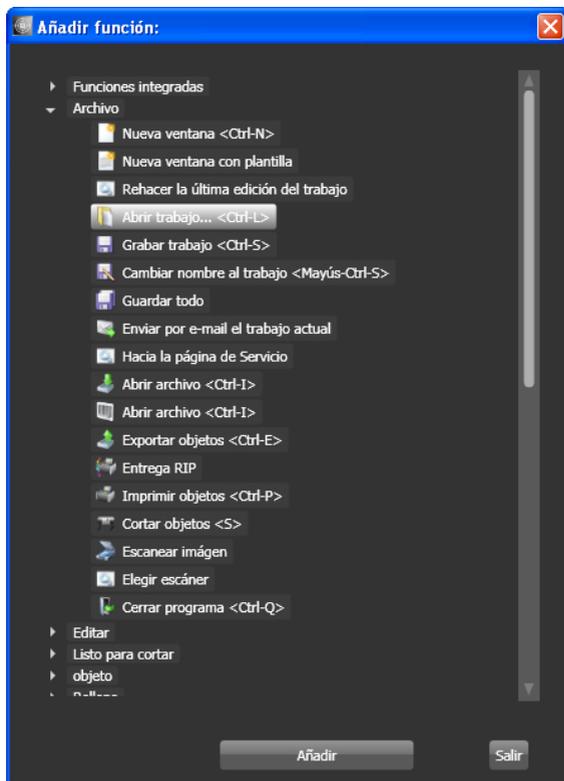
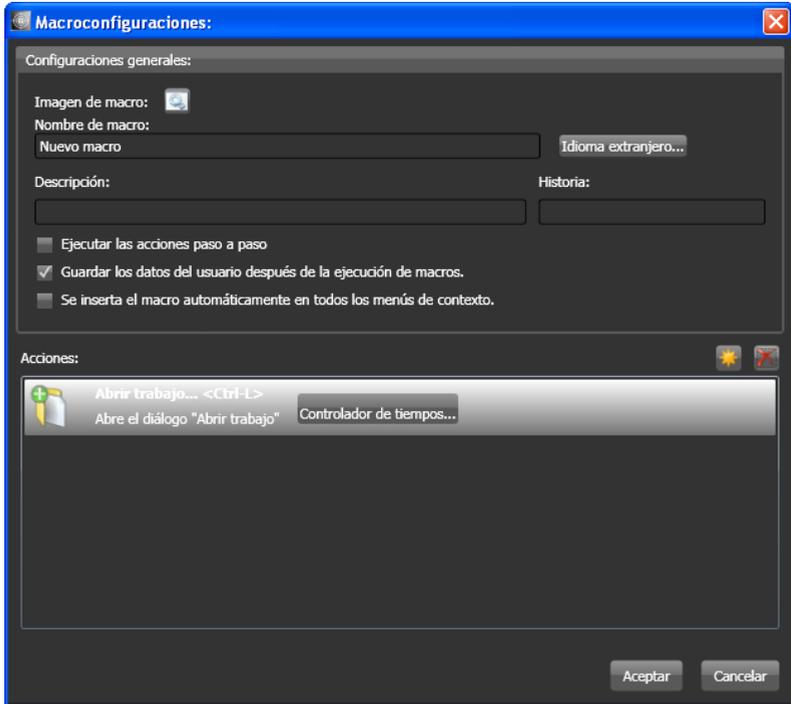


Fig. 8.6-3: Diálogo Añadir la función con función abierta de Abrir el Job activado

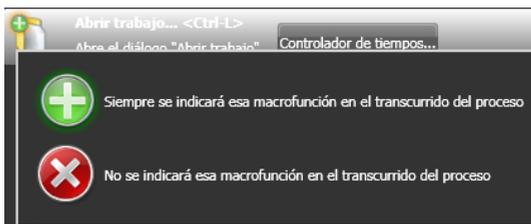
A través del botón  se asumirá la función seleccionada al ámbito de **Acciones**.

Así se representa el ámbito de Acciones después de haber añadido una función Macro.



### 8.6.2.2.1.2 El Popup (emergente) de Acciones

El Popup de *Acciones* indicará:



Se cambiará el estado al hacer clic con el ratón sobre el símbolo.

Al activar el botón **Salir** se cierra el diálogo de funciones.

## 8.6.2 El área de Toolbar

El botón **Eliminar Acciones**

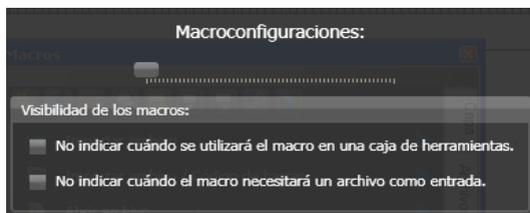


Al activar dicho botón se cancelará la selección seleccionada del área de **Acciones**.

### 8.6.2.3 El botón **Lupa...**



Al activar el botón **Lupa** se permitirán ajustes de los elementos de control a los requerimientos de la pantalla utilizada.



#### 8.6.2.3.1 El regulador de corredera



Sirve para el alargamiento de los elementos de control dentro de la solapa de **macro**.

**Aviso:** Dicho regulador es de utilización particular cuando se apliquen monitores táctiles.

**Visibilidad de macros:**

Opción **No indicar cuándo se utilizará el macro en una caja de herramientas**

Dicha opción evitará que se indique un macro de manera doble.

Opción **No indicar cuándo el macro necesitará un archivo como entrada**

Dicha opción indicará solamente macros que no requieran un fichero (Job) como entrada.

#### 8.6.2.4 Botón **Cargar macros en línea (Online)**



Al activar el botón **Cargar macros en línea (Online)** se establecerá una conexión al portal en línea y controla si están disponibles macros de en línea .

**Aviso:** No se ejecutará ninguna acción si no están disponibles macros en línea.

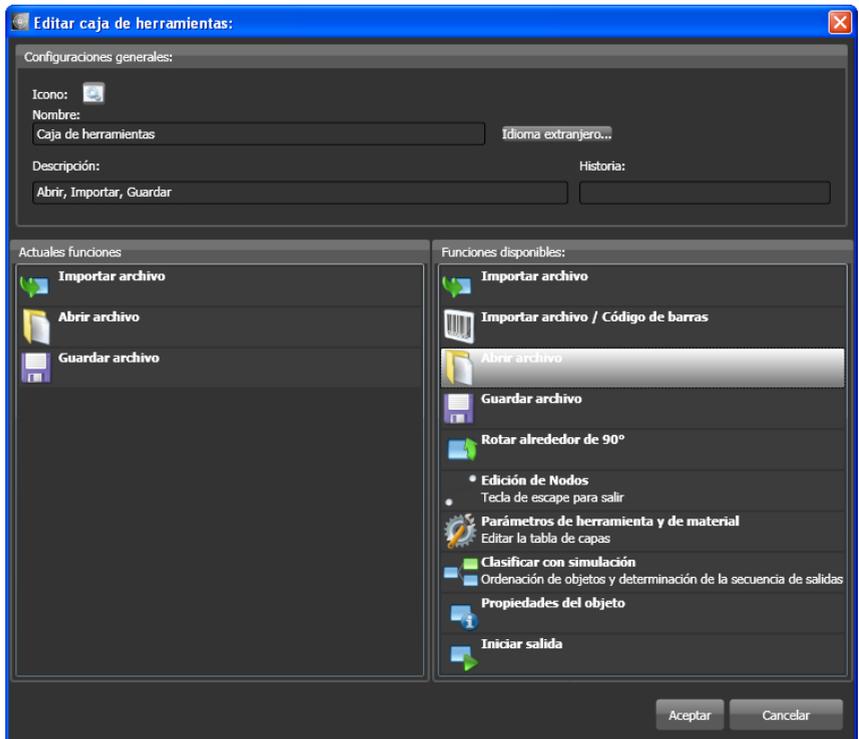
## 8.6.2.5 El botón *Nueva caja de herramientas...*

### 8.6.2.5.1 Qué es una caja de herramientas?

Se puede llenar una caja de herramientas con operaciones o con macros. Unirá las herramientas, las agrupará.



Al activar el botón *Nueva caja de herramientas* se abre el siguiente diálogo para la configuración de la caja de herramientas.



Así funcionará el „Llenado” de la caja de herramientas: [▶ Ver capítulo 8.6.5.2.4: Caja de herramientas - Agrupado de operaciones y procesos](#)

### 8.6.2.6 El botón *Eliminar...*



Al activar el botón **Eliminar** se eliminará el macro seleccionado de la lista - después de la conexión de una petición de confirmación.

### 8.6.2.7 El botón *Guardar...*



Al activar el botón **Guardar** se abre el diálogo *Guardar el archivo* y permite la memorización del macro seleccionado en un archivo con la extensión de archivo \*.pr7.

### 8.6.2.8 El botón *Cambiar nombre...*



Al activar el botón **Cambiar nombre** se abrirá el diálogo *Guardar como* y permitirá la memorización del macro bajo otro nombre.

### 8.6.2.9 El botón *Guardar cambios*



Al activar el botón **Guardar cambios** se guardarán todos los cambios dentro de la solapa de **macro**.

**Aviso:** *Dicho botón aparecerá en la barra de herramientas solamente cuando se realizaron cambios.*

### 8.6.2.10 El botón *Importar el macro...*



Al activar el botón **Importar el macro...** se abrirá el diálogo *Abrir archivo* y permitirá la importación de un macro con la extensión de archivo \*.pr7 de un portador de datos.

## 8.6.3 El Reproductor Macro

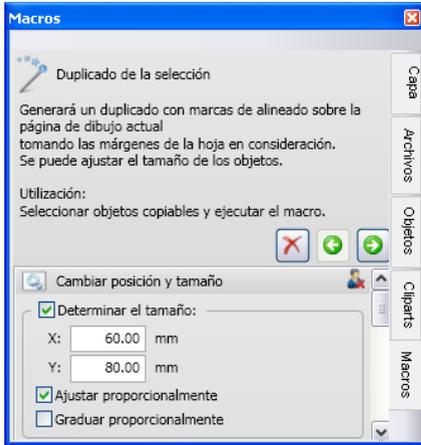


Fig. 8.6-4: Macro en vista de Parámetro

## 8.6.3.1 Los elementos de control de un macro activo

### 8.6.3.1.1 Botón *Interrumpir el proceso*



Al activar el botón *Interrumpir el proceso* se interrumpirá la ejecución de macro.

### 8.6.3.1.2 Botón *Paso hacia atrás*



Al activar el botón *Paso hacia atrás* se revertirá a la función anteriormente ejecutada.

### 8.6.3.1.3 Botón *Ejecutar la función*



Al activar el botón *Ejecutar la función* se iniciará la ejecución de macro.

### 8.6.3.1.4 Botón *Abrir Visualización*



Al activar el botón *Abrir Visualización* se abrirá la visualización de *parámetros* que permite el ajuste de valores y de modos.

### 8.6.3.1.5 Botón *Cerrar Visualización*



Al activar el botón *Cerrar Visualización* se cerrará la visualización *Parámetros*.

## 8.6.4 Los macros SummaFlex

### 8.6.4.1 La Función de *Seleccionar objetos*

#### 8.6.4.1.1 Elección de objetos de acuerdo a sus características

Con esta herramienta se pueden seleccionar objetos que contengan ciertas características, por ejemplo se podrán seleccionar objetos circulares de un determinado tamaño por medio del reconocimiento de formas circulares. También se podrán seleccionar objetos con formas circulares inexactas pero que por medio de una tolerancia elegible se podrán reconocer.



Fig. 8.6-5: Diálogo de elección para la selección de objetos con características específicas

#### **Ejemplo:**

Un ejemplo típico del uso de esto es para la preparación de los datos de salida. Si, por ejemplo, su máquina tiene una herramienta de punzón con el que se pueden troquelar círculos, en lugar del contorno del círculo se necesitará el punto medio del mismo, pero si sus gráficos contienen hasta ahora solamente contornos circulares, o usted recibe el diseño con contornos circulares en lugar de los símbolos de perforación, se tendrán que sustituir todos los círculos por perforaciones. Se ahorrará este trabajo en tan solo pocos segundos por medio de la **herramienta de Seleccionar objetos**.

#### 8.6.4.1.1.1 Configuraciones de selección

##### Capa

Elige el nivel (capa), en donde se seleccionarán los objetos.

##### Cerrado

Al estar activada esta opción, se seleccionarán todos los objetos cuyo contorno esté cerrado.

##### Abierto

Al activar esta opción se seleccionarán los objetos cuyo contorno esté abierto.

##### Perforaciones

Esta activada esta opción, se seleccionarán todos los objetos cuyo tipo sea una **perforación**. Perforaciones con objetos especiales que se pueden dibujar con la herramienta de perforaciones de la **Caja de herramientas**.

##### A la izquierda

Con esta opción se eligen todos los objetos cuyo sentido de giro del contorno de objeto haya sido definido **a la izquierda** o sea, en contra de la dirección del reloj.

##### A la derecha

Con esta opción se eligen objeto cuyo contorno de objeto se definió **a la derecha** o sea, como el sentido del reloj.

#### 8.6.4.1.1.2 Avanzado

##### Reconociendo círculos

Al estar esta opción activada se seleccionarán todos los objetos cuyo tipo de objeto se defina como **círculo**.

##### Diámetro (de/a) ... mm

Al activar esta opción se puede determinar el diámetro deseado para los círculos que se quieran seleccionar.

##### Exactitud

En esta lista se puede determinar la exactitud de reconocimiento desde **muy bajo** hasta **muy alto**. Con **muy alto** se reconocerán solo círculos perfectos. Con **muy bajo** se aceptarán además de elipses formas que se derivan de una forma circular, en diferentes direcciones.

## Añadir a la selección

Al haber objetos que se hayan seleccionado previamente antes de utilizar esta función, entonces se añadirán además de los objetos ya seleccionados, los objetos que se reconozcan por medio de la función.

### 8.6.4.2 La función de *Sustituir objetos*

#### 8.6.4.2.1 Sustituir objetos por otro tipo seleccionado

Se sustituirán todo los objetos seleccionados en el Área de trabajo por el tipo de objeto que se eligió.



Fig. 8.6-6: Sustitución de objetos por otro tipo seleccionado

##### 8.6.4.2.1.1 Sustituir con:

#### Círculos - D (Diámetro) en ... mm

Sustituya todos los objetos seleccionados por un objeto tipo **Círculo**. El valor **D** nos indica el diámetro deseado para el círculo.

#### Perforación

Sustituye todos los objetos seleccionados por objetos tipo **Perforación**.

#### Marcas de video

Sustituye todos los objetos seleccionados por objetos tipo **Marcas de video**.

## Clipboard

Sustituye todos los objetos seleccionados con el contenido del portapapeles (Clipboard).

## Capa

**Capa** define en que capa-destino se colocará al objeto sustituido.

**Aviso: No activa con la opción de Clipboard.**

## Agrupar

Al estar activa esta opción se conjuntarán todos los objetos sustituidos en un **Grupo - agrupados**.

## Eliminar original

Al activar esta opción se reemplazará el original por el objeto de sustitución.

## 8.6.4.3 La función de *Dirección de giro*

### 8.6.4.3.1 Configurar la Dirección de giro de un objeto vectorial

Esta función determina la dirección de giro de un objeto vectorial. Esto es muy importante sobre todo al fresar para determinar el tratamiento que se tendrá con las partes internas de objetos.

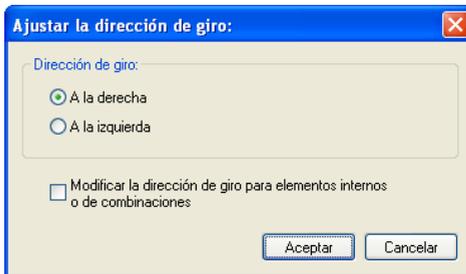


Fig. 8.6-7: Editar el sentido de giro para objetos seleccionados

#### 8.6.4.3.1.1 Dirección de giro

##### A la derecha

Al estar activa esta opción se girarán los objetos de vectores al sentido de las manecillas del reloj: **A la derecha**.

### **A la izquierda**

Con esta opción se girarán los objetos vectoriales **a la izquierda** o sea, en contra de las manecillas del reloj.

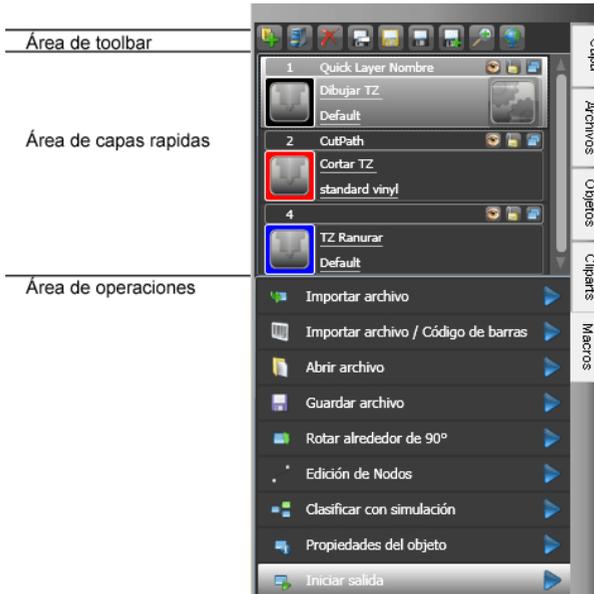
### **Revertir la dirección de giro para partes internas de combinaciones**

En cada nivel jerárquico (combinaciones acopladas) se revertirá el cambio de dirección de giro para las partes internas de objetos combinados.

## 8.6.5 El Workflow Manager integrado

El Workflow-Manager está completamente intercalado en la superficie de usuario de SummaFlex. Fue optimizado para el empleo de pantallas táctiles. Sirve para unir y ordenar procesos complejos de manera que puede también ser operado por usuarios sin instrucción especial. Los individuales procesos pueden ser ajustados flexiblemente a los más diversos requerimientos.

### 8.6.5.1 Las áreas



**Nota:** La ampliación de los elementos del Workflow-Manager es posible a través del botón de lupa de la área de la barra de herramientas.

### 8.6.5.2 Operación y Funcionalidad

#### 8.6.5.2.1 Ejecución de Operaciones (Macros)

La ejecución de individuales operaciones puede ser activada por medio de un *doble clic* o un clic sobre el botón *Ejecutar el macro*.

#### 8.6.5.2.2 Desplazamiento de capas rápidas (Quick Layer)

El desplazamiento de capas rápidas es posible dentro de la área de capas rápidas por medio de *Drag & Drop*.

### 8.6.5.2.3 El desplazamiento de operaciones (Macros)

El desplazamiento de operaciones es posible a través de Drag & Drop; también dentro de un grupo [Caja de herramienta].

### 8.6.5.2.4 Caja de herramientas - Agrupado de operaciones y procesos

#### 8.6.5.2.4.1 El „Llenado” de una caja de herramientas

La caja de herramientas se llena al desplazar la función deseada de la área „*Funciones disponibles*” a la área „*Actuales funciones*” a través de Drag & Drop.

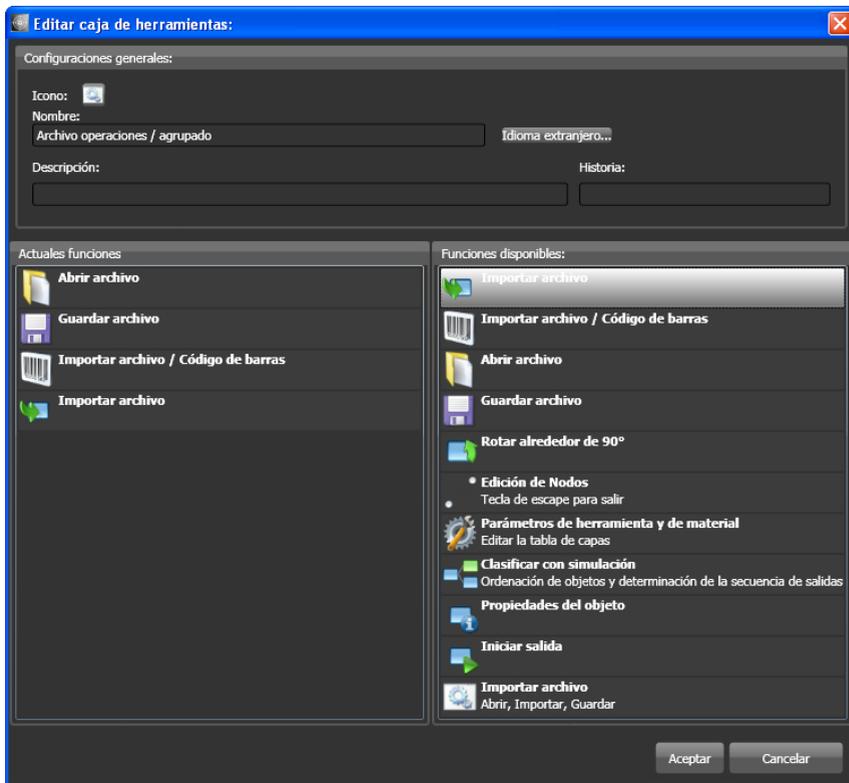


Fig. 8.6-8: Caja de herramientas llenada con 4 funciones de archivos.

#### 8.6.5.2.4.2 Ejemplo de una caja de herramientas (Grupo de operaciones)

### 8.6.5.2.4.3 El cabezal de la caja de herramientas



En el cabezal de la caja de herramientas se indicará siempre la función últimamente seleccionada - aquí: *Importar archivo*.

### 8.6.5.2.4.4 El botón Abrir/Cerrar



Al activar el botón *Abrir/Cerrar* abrirá respectivamente o cerrará la caja de herramientas.

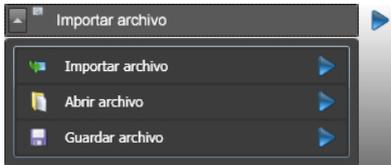


Fig. 8.6-9: Caja de herramientas abierta



Fig. 8.6-10: Caja de herramientas cerrada

**Nota importante:** *Las operaciones desaparecerán de la área de operaciones cuando en las configuraciones de macro esté activada la opción „No indicar cuando se utiliza el macro en una caja de herramientas.“*

## 8.6.5.3 Área de capas rápidas (Quick Layer)

### 8.6.5.3.1 Quick Layer (La capa rápida)

**Definición de término:** Un Quick Layer es una capa con funciones especiales para su uso en el Workflow-Manager integrado.



Fig. 8.6-11: Área de Quick Layer con 3 Quick Layer visibles

**Nota:** *Los Quick Layer están solamente visibles cuando está cargado un Job.*

***Siempre se indicarán un máximo de 3 Quick Layer en un área de Quick Layer. En el caso de más de 3 Quick Layer aparecerá una barra corredera.***

#### 8.6.5.3.1.1 Funcionalidad:

#### 8.6.5.3.1.2 La asignación (Coloración) de propiedades de Quick Layer

Un doble clic sobre el cabezal de Quick Layer asignará el color y los parámetros del Quick Layer a los objetos seleccionados.

#### 8.6.5.3.1.3 El desplazamiento de Quick Layer

Se puede desplazar Quick Layer a un lugar arbitrario en la área de *Quick Layer* con el cursor del ratón - por medio de Drag & Drop.

#### 8.6.5.3.1.4 El Quick Layer activo



El Quick Layer activo será acentuado por medio de barras a la izquierda y a la derecha junto a la área y marcado al recubrir los botones de selección y de detalle. .

#### 8.6.5.3.1.5 El cabezal de Quick Layer



En el cabezal del Quick Layer aparecerán el **número de la capa** y el **nombre de la capa**, si se ha asignado un nombre para la capa.

***Nota: Se puede realizar la asignación del nombre a través de la solapa de la capa de la barra lateral.***

#### 8.6.5.3.1.6 La línea de Herramienta de Quick Layer



Un clic en la área subrayada abrirá la lista para la selección de las herramientas a disposición.

#### 8.6.5.3.1.7 El botón *Seleccionar*



Al activar el boton Seleccionar se marcará en dicho color todos los objetos que se encuentran sobre el escritorio (Desktop).

### 8.6.5.3.1.8 La línea *Material de Quick Layer*

Standard vinyl

Un clic en la área subrayada abrirá la lista para la selección de los materiales a disposición.

### 8.6.5.3.1.9 El botón *Detalles*

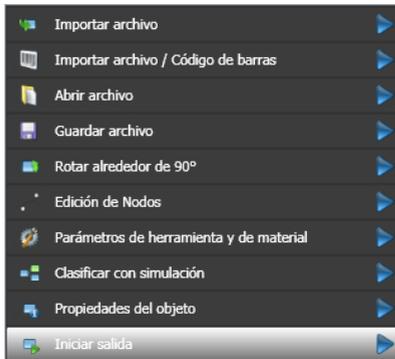


Al activar el botón **Detalles** se abrirá un diálogo para configurar el material.

## 8.6.5.4 El área de *operaciones*

### 8.6.5.4.1 Definición de terminología

**Operación y macro:** Una **operación** puede contener *uno o más comandos de menú* así como así llamadas *funciones integradas*. Cuando un cierto transcurso está implicado con ello se habla de un **macro**.



### 8.6.5.4.2 El botón *Ejecutar el macro*



Al activar el botón **Ejecutar el macro** se arrancará el macro seleccionado.

### 8.6.5.4.3 La operación *Importar archivo*

Al activar dicha operación se abrirá el diálogo *Importar archivo* análogica a la importación del archivo.

**Aviso:** *A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.*

#### 8.6.5.4.4 La operación *Importar archivo* / *Código de barras*

Al activar dicha operación se abrirá el siguiente diálogo con cuya ayuda se puede seleccionar el fichero deseado.



**Aviso:** *A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.*

#### 8.6.5.4.5 La operación *Guardar archivo*

La operación de *Guardar archivo* se comporta de manera análoga al comando de *Guardar archivo*:  [Ver capítulo 4.1.4: El comando de Guardar](#)

**Aviso:** *A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.*

#### 8.6.5.4.6 La operación *Rotar alrededor de 90°*

Al activar dicha operación se rotará el área de trabajo completo con todos los objetos en pasos de 90° contra el sentido de las agujas del reloj.

**Aviso:** *A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.*

#### 8.6.5.4.7 La operación *Edición de Nodos*

Al activar dicha operación se conectará al así llamado modo de edición de nodos con lo que se pueden editar los vectores de objetos.

**Aviso:** *A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.*

#### 8.6.5.4.8 La operación *Parámetros de herramienta y de material*

Al activar dicha operación se abrirá el siguiente diálogo dentro del cual se puede realizar la correspondiente selección en los campos *Modo* / *Herramienta* y *Material*.



**Aviso:** A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.

#### 8.6.5.4.9 La operación *Clasificar con simulación*

Al activar dicha operación se abrirá el diálogo *Clasificar con simulación*.

**Aviso:** A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.

#### 8.6.5.4.10 La operación *Propiedades del objeto*

Al activar dicha operación se abrirá el diálogo para el ajuste de limitaciones y atributos de objetos.

**Aviso:** A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.

#### 8.6.5.4.11 La operación *Iniciar salida*

Al activar dicha operación se abrirá el diálogo *salida a dispositivo* para el ajuste de todos los parámetros relevantes para la salida y arrancará la salida después de la activación del botón de *salida*.

**Aviso:** A diferencia del comando de menú una operación puede disponer de otra funcionalidad adicional.

## 8.6.5 El Workflow Manager integrado

## 9 Sugerencias y Trucos - Tratamiento de problemas

A menudo son las minucias lo que harán difícil la „puesta en servicio” de un nuevo Software. Similar al caso de una nueva máquina también en el caso de un nuevo Software se presentarán preguntas y problemas que con frecuencia se pueden explicar o corregir fácilmente. Por ese motivo hemos explicado más detalladamente una selección de preguntas que se presentan diariamente en nuestra práctica de Hotline y asesoramiento.

### 9.1 Computadora sin interface serial (COM)

**Mi computadora no tiene un interface serial COM sino un puerto USB. ¿Cómo puedo conectar mi trazador de corte que todavía tiene una conexión serial?** **Sugerencia 1**

Para dicho caso se pueden obtener llamados adaptadores seriales USB en el comercio de accesorios para computadoras que proporcionarán uno o más interfaces seriales COM.

***Nota: No todos los adaptadores en oferta funcionan impecablemente; en particular la utilización de los mismos bajo sistemas operativos de 64 bit es a menudo con errores. En ciertas circunstancias deben de probarse diferentes adaptadores.***

### 9.2 No reacciona el plóter!

**a.** Primeramente controlar si en el diálogo de corte SummaFlex usted ha seleccionado el controlador correcto y el interface correcto: por ej.: <Nombre del dispositivo> con COM2 **Sugerencia 2**

**b.** Conexión COM: Controlar si se han colocado correctamente los parámetros del interface. Para este fin se llamará al control de sistema de Window. En el administrador de dispositivos se seleccionará la correspondiente conexión, por ej.: COM.

Los parámetros estándar son: *Baud: 9600, Bits de datos: 8, Paridad: sin, Bit de parada: 1, Protocolo/Control de flujo: Hardware*

La configuración en el control de sistema y en el plóter deben ser idénticas; de no ser así ninguna transferencia o ninguna transferencia de datos sin errores es posible.

**c.** Conexión USB: Controlar si está instalado el controlador correcto USB para la máquina. Se encontrará la configuración en el administrador de dispositivo de Windows bajo la selección Controlador USB. El controlador USB para el trazador de corte debe de estar seleccionado en dicha lista; de no ser así no es posible una selección.

9.2 No reacciona el plóter!

**d. Cable original:** Controlar si usted está utilizando el cable original recomendado por el productor. De no ser así, pueden resultar problemas mayores durante la transferencia de datos. SummaFlex „comunica” con el plóter durante la transferencia de datos y así las líneas de datos ausentes o incorrectamente conectadas tendrán como resultado errores de entrada y de salida.

## 9.3 Fusión Escritura caligráfica

**La fusión automática de escrituras caligráficas no funciona como se esperaba**

**Sugerencia**  
**3**

La cuota de éxito durante la fusión automática se aumentará considerablemente cuando se reduzca la distancia de caracteres de 100 % a 99.9 % o incluso 99 %. Esto tendrá por consecuencia que se desplazarán puntos de nodos que se encuentran matemáticamente exactamente uno encima del otro así que se pueden „identificarse” como dos puntos.

*Nota: Otra opción existe a través del cambio del Kerning en el administrador de fuentes para escrituras Adobe con lo que se pueden editar pares de Kerning problemáticos.*

## 9.4 Importación de datos de Computadoras Apple

**Importación de datos de Computadores Apple en SummaFlex**

**Sugerencia**  
**4**

Al exportarse archivos Apple deben de tomarse en cuenta varias configuraciones para que la exportación de datos se logre bien. Todos los programas de ilustración y de gráfica compatibles de Apple usuales podrán exportar archivos EPS (Ilustrador, mano libre...)

1. Para los contornos sólo debe de estar indicado un contorno muy fino (0.01 mm) como espesor de la raya.
2. No deberán de transmitirse llenados adicionalmente.
3. Todos los textos deben de ser cambiados para formar objetos gráficos (texto en curvas)
4. No deben de existir o llegar a existir objetos agrupados o combinados (resolver anteriormente)
5. Especialmente durante la exportación Mano Libre se debe seleccionar el filtro de exportación para el formato del ilustrador.
6. Deberá de utilizarse .eps como extensión del nombre de archivo y deberá de renunciarse a vocales como ü, ä, ö.

## 9.5 Fuentes típicas de errores durante el corte

**Sugerencia**  
**5**

**a) El folio está sujetado demasiado flojo**

**Consecuencia:** El punzón desplazará el folio durante el corte y el contorno no estará cerrado completamente.

**Ayuda :** Al insertar el folio, tener cuidado de que se pre-extenderá el folio igualmente y no mostrará ondas.

**b) La velocidad es demasiado alta**

**Consecuencia:** Pequeñas partes de folios, especialmente serifas y blancos internos estarán giradas hacia afuera.

**Ayuda:** Reducir la velocidad y reducir la presión.

**c) La presión de ranurar es demasiado alta**

**Consecuencia:** Se rayará también el papel de soporte, se girarán afuera partes de caracteres y partes del material de soporte se quedarán colgadas en los caracteres. El despegamiento resultará más difícil.

**Ayuda:** Reducir la presión inicial y posiblemente corregir la profundidad del buril de corte.

**d) La presión de ranurar es demasiado baja**

**Consecuencia:** Se separaron el folio y el adhesivo solamente de manera parcial. El despegamiento está solamente difícilmente posible o de ninguna manera posible.

**Ayuda:** Aumentar la presión inicial y posiblemente corregir la profundidad del buril de corte.

**e) El buril está ajustado demasiado bajo**

**Consecuencia:** Se separaron el folio, el adhesivo y el material de soporte. Ya no se puede utilizar el folio.

**Ayuda:** Corregir el ajuste de profundidad de su buril de corte.

**f) El buril está gastado**

**Consecuencia:** Solamente se cortará el folio, no el adhesivo.

*Nota:* Al utilizar folio estándar está bajo el gastado del buril. En el caso de utilizar folio de reflexión o de chorro de arena el gastado se multiplica considerablement.

**Ayuda:** Utilizar un buril nuevo original.

**g) Los caracteres están girados hacia afuera**

9.6 No funciona el plóter a través de USB!

**Consecuencia:** El despegamiento es sólo muy difícilmente posible. Las partes giradas hacia afuera pegan en el folio y ya no se puede deshacer.

*Fundamentalmente lo siguiente es válido:* Mientras más reducido sea el grado de escritura, más delgado deberá ser el folio y mayor será la fuerza adhesiva del adhesivo.

**Ayuda:** Reducir la velocidad y posiblemente la presión de ranurado hasta que dicho efecto no se repita.

#### **h) El papel de soporte también se corta**

**Consecuencia:** El material de soporte se pega en el folio. El despegamiento se dificulta o es imposible.

**Ayuda:** Corregir la configuración de profundidad del buril de corte y adicionalmente reducir posiblemente la presión al ranurar.

## **9.6 No funciona el plóter a través de USB!**

**Mensaje de error: No puede abrir el interface.**

**Sugerencia**  
**6**

Controlar si se indica el plóter en el **Administrador de dispositivos** (Panel de control / Sistema / Administrador de dispositivo). En caso negativo, se debe repetir la instalación del controlador del dispositivo como descrita en la instrucción del plóter.

Controlar si se ha seleccionado el puerto USB para el dispositivo en las configuraciones de dispositivo de SummaFlex. Usted encontrará la ventana **Configuraciones de la ventana** en el menú **Configuraciones/Configuraciones básicas/Dispositivos...**

**Nota: El cable USB deberá tener una longitud de 5 m máximo sin amplificador**

## **9.7 No se memorizarán los valores para la presión y la velocidad**

Después de haber cambiado los valores con frecuencia se olvidará confirmar los cambios. Activar el botón  al lado del campo de entrada de material y activar la opción **Memorizar datos de material**.

**Sugerencia**  
**7**

## **9.8 Mensaje de error durante la salida al archivo**

**Mensaje de error: „Error para Crear Archivo”**

**Sugerencia**  
**8**

Se editará dicho mensaje de error cuando no están colocados los **derechos de escritura** en el directorio de programa de SummaFlex.

Remedio: Conferir los derechos de escritura al directorio de programa de SummaFlex.

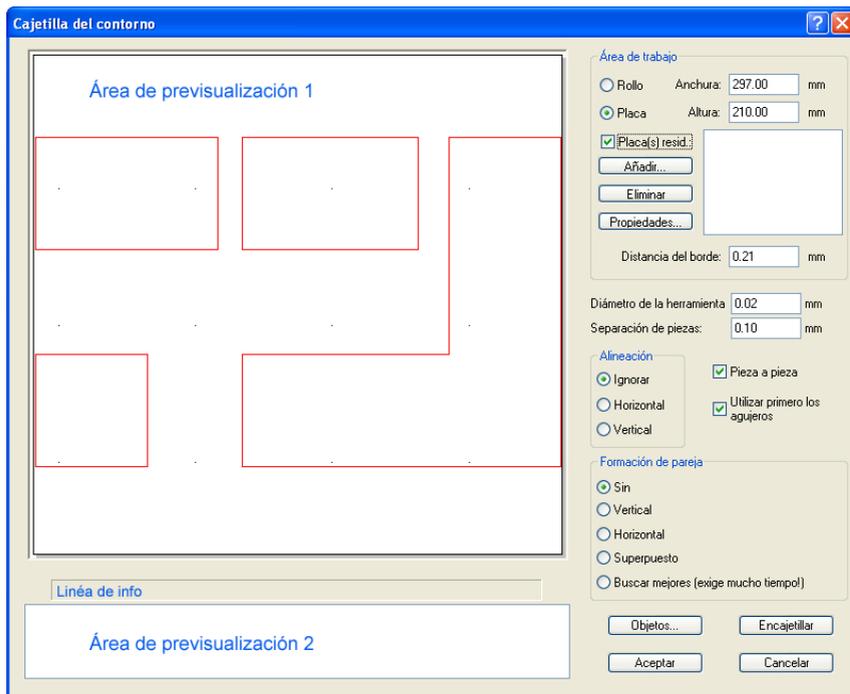
## 9.8 Mensaje de error durante la salida al archivo

# Apéndice

## A Nesting

### A.1 El módulo Nesting SummaFlex

La imbricación (Nesting) denominará la imbricación de contornos de vectores - la imbricación de contornos.



**Área de previsualización 1:** Previsualización de la dimensión de la placa y de todos los objetos que **pueden** ser imbricados.

**Área de previsualización 2:** Área informativa con mensajes de estado durante el proceso de imbricación.

**Línea de info:** Informará sobre la cantidad de los objetos, de las placas, del consumo de material, etc.

## A.1.1 Área de trabajo

### A.1.1.1 Rollo

**Rollo** quiere decir una placa casi infinita. Con la opción „**Rollo**” se ejecutará la imbricación en base de un rollo de material. Tomando en cuenta la cantidad de objetos y la altura prescrita de material, la imbricación determinará automáticamente la longitud de material requerida.

### A.1.1.2 Placa

Con la opción „**Placa**” se ejecutará la imbricación dentro del marco de una „Placa”, cuya anchura y altura pueden estar predefinidas.

#### **Anchura**

**Anchura** individualmente definida de la placa de imbricación.

#### **Altura**

**Altura** individualmente definida de la placa de imbricación.

### A.1.1.3 La opción **Placa(s) residual(es)**

Si dicha opción está activada, se puede importar un archivo en el formato \*.DXF por medio del **botón Añadir**, que incluye el contorno de una placa residual.

#### **El botón Añadir**

Al activar el botón **Añadir** se abre el diálogo **Importar archivo**, que facilitará la selección del archivo de la placa residual.

**Nota: Se puede también añadir más de una placa que deberán tenerse a disposición para la imbricación.**

#### **El botón Eliminar**

Al activar el botón **Eliminar** se eliminará el archivo marcado de placas residuales de la lista..

#### **El botón Propiedades...**

Al activar el botón **Propiedades** se abrirá el siguiente diálogo de parámetros:

Propiedades - Placas resid... ? X

Cantidad:

Grosor:  mm

Nombre:

### Cantidad

En el campo **Cantidad** se indicará cuántas veces se debe tomar la placa residual en consideración durante la imbricación.

### Grosor

En el campo **Grosor** se indicará el espesor de material de la placa residual.

### Nombre

En el campo **Nombre** se puede asignar un nombre para la placa residual que deberá aparecer en la solapa **Objetos** para fines de identificación.

### Distancia del borde

Aquí se trata de la **distancia del borde** de la parte del borde de la placa.

### Diámetro de la herramienta

El diámetro de la herramienta estará tomado en cuenta en relación con la distancia final de las partes.

### Separación de piezas

Si el diámetro de la herramienta es = 0, la distancia de las partes después de la imbricación es igual al valor entrado.

Si el diámetro de la herramienta es  $> 0$ , la distancia de las partes se calculará según la siguiente fórmula: Distancia de partes = Distancia de partes - Diámetro de herramienta

Es decir, la distancia de partes se aumentará por el valor para el diámetro de la herramienta.

### Alineación

Existen tres opciones para la dirección de imbricación, es decir, la dirección en que se debe imbricar de preferencia, es decir, en qué dirección deben girarse los objetos.

## **Ignorar**

Si la opción **Ignorar** está activada, no se tomará en cuenta la orientación de los objetos.

### **Horizontal**

Dicha opción toma en consideración la dirección de giro de los objetos y después asignará la prioridad durante la ordenación de contornos - aquí la dirección preferida es: **horizontal**.

### **Vertical**

Dicha opción toma en consideración la dirección de giro de los objetos y después asignará la prioridad durante la ordenación de contornos - aquí la dirección preferida es: **vertical**.

#### **A.1.1.4 La opción *Pieza en Pieza***

Si se selecciona dicha opción, se utilizarán los contornos interiores de las piezas de trabajo para la imbricación de piezas más pequeñas.

#### **A.1.1.5 La opción *Utilizar primero los agujeros***

Al activar dicha opción se controlará si primeramente se debe tratar de colocar otra pieza más en los taladros. En caso negativo, se utilizarán los taladros sólo hasta que no se pueda colocar la pieza en otro lugar.

## **A.1.2 Formación de pares**

### **Formación de pareja**

En este contexto la formación de pares está sometida al principio de crear una caja más pequeña e incluyendo un par. Normalmente en consecuencia se creará la formación de par más favorable con la opción „**la mejor**“ . En lo sucesivo las diferentes posibilidades estarán indicadas en base al ejemplo de una pieza angular.

***Nota: Con la ayuda de la función „Formación de par“ se pueden crear pares de piezas para después imbricarlos preferentemente como pares. Fundamentalmente debe de tomarse en cuenta en el caso de las siguientes posibilidades de que dependerá mucho de las piezas establecer cuál posibilidad resultará la más favorable.***

**Sin:** Trabajar sin formación de par.

**Vertical:** Se colocarán las piezas verticalmente una encima de la otra.

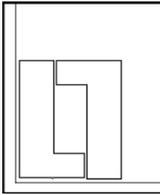
**Horizontal:** Se colocarán las piezas horizontalmente una al lado de la otra.

**Superpuesto:** Por ejemplo, se colocarán dos ángulos de manera que se superpongan.

**Buscar mejores** : El sistema intenta por sí mismo encontrar el mejor par.

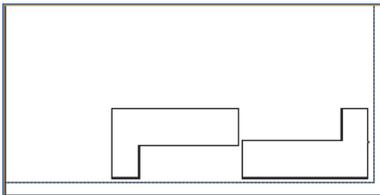
Adicionalmente unos ejemplos para las opciones individuales en base a una pieza, mientras que en dicho contexto resulta importante recordar de que no se ejecutará la imbricación por sí misma, sino la formación de pares de manera vertical, horizontal o superpuesta. Para determinar la opción más favorable se llamará la correspondiente pieza, se ajustará la opción deseada y entonces se llamará el resultado de la formación del par a través de la „Imbricación”

#### a) Formación de par vertical



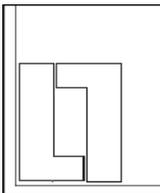
Alineación vertical de las piezas durante la imbricación. En esta pieza de ángulo permanecerá una área bastante grande en el centro del par.

#### b) Horizontal



Se formarán pares de piezas horizontalmente (para fines de aclaración se giró el dibujo por  $90^\circ$  ).

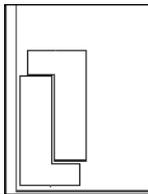
#### c) Buscar mejor



En esta pieza de ángulo la formación de par vertical implica también la mejor posibilidad.

## A.1 El módulo Nesting SummaFlex

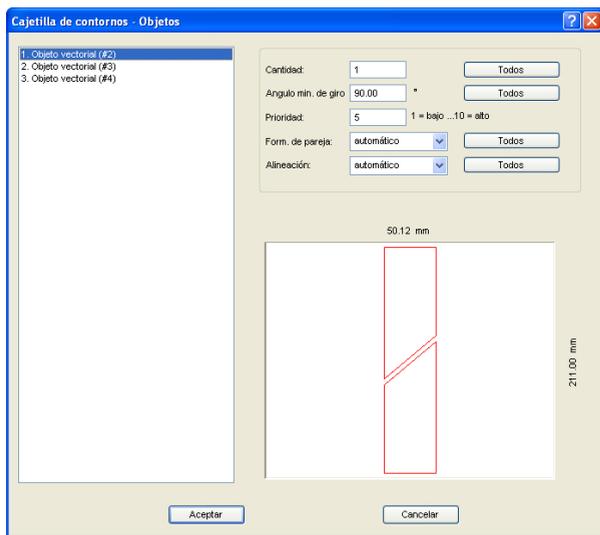
### d) Superpuesto



En esta pieza de ángulo la función de superposición puede suministrar un aún mejor resultado.

#### A.1.2.1 Objetos...

##### Botón **Objetos**



##### Lista de selección de objetos

Lista de los objetos seleccionados sobre la área de trabajo.

##### Cantidad

Sólo el objeto seleccionado se encuentra en la lista de selección o todos los objetos después de activar el botón „**Todos**”

### **Ángulo mínimo de giro**

Sólo el objeto seleccionado se encuentra en la lista de selección o todos los objetos después de activar el botón „**Todos**”

### **Prioridad**

Valores posibles de 0..10. La secuencia de las piezas durante la imbricación puede estar determinada con la prioridad. Mientras mayor sea la cantidad, más probablemente se utilizará dicha pieza para la imbricación. Si no se entra nada o si varias partes no tienen la misma prioridad, se seleccionarán las partes con un tamaño (superficie) descendente. Grandes piezas primero, para que posiblemente las más pequeñas puedan caber de por medio.

### **Previsualización**

Indicará el objeto seleccionado en la lista de selección. Arriba y a la derecha se indicarán la anchura y la altura del objeto.

### **A.1.2.2 Imbricar**

El botón **Imbricar** activará el propio programa de imbricación. Después de haber seleccionado todas las placas y herramientas con las pertinentes pre-configuraciones, las placas individuales se equiparán de herramientas. Dependiendo de la cantidad de las piezas, placas y de las preconfiguraciones con respecto a la exactitud o la velocidad, el proceso de imbricación tardará solamente unos segundos. En cuanto todas las placas disponibles estén llenadas, los resultados de imbricación se indicarán ahora.

## B Glosario

<b>Agrupamiento</b>	Agrupamiento de objetos arbitrarios a formar un grupo. La posición de los objetos el uno al otro ya no se cambiará dentro del grupo.
<b>Alineación</b>	Tipo de colocación de un bloque de texto sobre la área de trabajo. SummaFlex ofrece la alineación a la izquierda, a la derecha, centrada, justificada, forzar justificada y ajustar altura de versales.
<b>Antialias</b>	Alisamiento del efecto de escalinata o alisamiento de bordes con Bitmaps
<b>Ascendentes</b>	Término para la parte de un caracter ascendente hacia arriba encima de la longitud media.
<b>Asidero</b>	Con ~ se denominan los 9 cuadrados negros que se dibujarán al marcar objetos alrededor del objeto y en el centro.
<b>Backup</b>	Salvaguardia de datos
<b>Banda de aplicación</b>	Papel de transferencia que sirve para aplicar el folio cortado sobre la área de inscripción después del despegamiento. El poder adhesivo debe de ser lo suficientemente fuerte para que se pueda desprender el texto - también las letras más pequeñas - del material de sostén sin problemas. Pero después de la aplicación el ~ debe de desprenderse sin problemas de manera igualmente fácil.
<b>Bitmap</b>	Gráfica de mapa de bits
<b>Byte</b>	La unidad direccionable más pequeña en la memoria de una computadora, compuesta de 8 Bits.
<b>Calibración</b>	Adaptación de la impresora, la pantalla, el plóter o adaptación a valores nominales
<b>Clipart(s)</b>	~ son Jobs o partes de Jobs que se añadirán a la barra de herramientas de Clipart. Estarán depositados en un propio directorio (C:\Archivos de programa\Summa\SummaFlex\CLIP).
<b>Clipboard-(Portapapeles)</b>	Los portapapeles de Windows se donimarán también ~. Se utilizará el ~ para intercambiar rápidamente datos entre programas.
<b>CMYK</b>	Cyan, Magenta, Yellow (amarillo) Kontrast (Contraste clave, Negro) Colores estándar para la impresión de cuatro colores.
<b>CMYK-Margen de colores</b>	~ es la cantidad de todos los colores que se pueden representar a través de los colores (CMYK) utilizados en el ámbito de la impresión.
<b>Colores de procesos</b>	Escala de colores de impresión para la impresión con 4 colores con Cyan, Gelb (Amarillo), Magenta y Negro (Key). En el caso de una mezcla es posible la representación de todos los colores en la técnica de impresión.
<b>Compensación</b>	Modificación de la separación entre dos caracteres vecinos de manera que se genere una imagen de escritura armónica. Esto se logrará al corregir la separación de la letra o de la palabra. En el caso de separaciones de menos de 100 % se habla de un Subcorte y en el caso de valores de más de 100 % se habla de Bloquear.
<b>Contenedor</b>	

	~ Contenedor de imagen o de texto exacto es un objeto vectorial que puede alojar datos de imágenes arbitrarios o texto de manera igual que un Contenedor real. En conexión con macroguiones se pueden intercambiar contenidos de manera semiautomática o automática.
<b>Contraste</b>	Contraste; amplitud de brillo entre puntos de imágenes claros y oscuros
<b>Corrección gama</b>	La ~ es un método para la corrección del nivel de color en el que se tomará en cuenta la percepción del ojo humano en el caso de áreas que mutuamente comarcan en diferentes colores.
<b>Descendente</b>	Es la parte de una letra que desciende encima de una línea de letra hacia abajo.
<b>Desktop (Escritorio)</b>	La área que se puede utilizar para el diseño además de la área de trabajo. Es comparable con un escritorio donde se encuentran las herramientas.
<b>Despegar</b>	Describe el proceso de eliminación de partes sobrantes de folios después del corte con un trazador de corte.
<b>Destellos (Diferencia de adaptación)</b>	Con ~ se denominan los vacíos en los bordes de áreas de colores o de folios sobreponiéndolos o tocándolos. Los ~ son desventajosos en particular en el ámbito de plantillas de serigrafía o de prensado.
<b>Digitalización</b>	Conversión de una plantilla de imagen en una forma digital. El registro se efectuará a modo de puntos o en líneas a través de una tabla de digitalización o de la lectura de la plantilla a través de un escáner.
<b>Dongle (Protector de copiado)</b>	Significa el protector de copiado que está incluido en el volumen de suministro de SummaFlex. Se encuentra sobre el interface USB (bus universal en serie) de su computadora. Sin ~ no se puede iniciar el Software.
<b>Download (Descarga)</b>	La descarga de programas o de archivos del Internet a una computadora está denominada ~.
<b>DPI</b>	Acrónimo para <b>Dots Per Inch</b> (puntos por pulgada); Finura de resolución en „puntos por pulgada" (1 pulgada = 2.54 cm)
<b>EPS</b>	Acrónimo para „ <b>Encapsulated Postscript Format</b> " (PostScript encapsulado). En dicho formato de archivo se colocan las informaciones de textos y de imágenes en el lenguaje de descripción de páginas. Además de los datos de texto y de grátícula dicho formato también contiene un Bitmap de previsualización que permite representar una imagen de datos sobre la pantalla.
<b>Folio (Lámina)</b>	Dos procedimientos de producción son habituales: el calandrado y la fundición. La lámina fundida se producirá sin extensión, por lo que dicha lámina tiene una tendencia reducida de contracción. En genera, los costos son más elevados que en el caso de una lámina calandrada. La lámina calandrada es más barrata, tiene una duración de utilización más corta y se contrae más fácilmente. Las láminas de corte tienen una estructura de tres niveles: 1. Material de sostén; capa más baja 2. Capa adhesiva; se encuentra entre la lámina y el material

	<p>de sostén</p> <p>3. La lámina misma.</p>
<b>Font</b>	<p>Estilo de caracteres dentro de una familia de escrituras en forma digital. La mayoría de las familias de escritura disponen de los Fonts normal, negritas, cursiva y negrita-cursiva. Con frecuencia se utilizará el nombre Font también para la familia completa de escrituras. Lo correcto es que cada estilo es un Font individual.</p>
<b>Función de marquesina</b>	<p>Con~ se denominará la marcación de objetos donde se oprimirá la tecla de ratón izquierda, entonces se dibujará un marco alrededor de los objetos que se intenta marcar y se deja la tecla de ratón no antes de que todos los objetos a marcarse se encuentren dentro del marco.</p>
<b>Grado de letra</b>	<p>~ es el tamaño de una letra. Corresponde a la altura de una letra, es decir, comprende también el ascendiente y el descendiente así como cierto espacio encima de y debajo de la letra.</p>
<b>Hotfolder (Directorio controlado)</b>	<p>Un Hotfolder es un directorio controlado por el administrador de plóter. Al copiar un archivo a dicho directorio el administrador de plóter ejecutará ciertas funciones configurables automáticamente.</p>
<b>Imagen de media tinta</b>	<p>Con~ se denominan imágenes con niveles de gris o colores. Los valores de tinta entre el blanco puro y el negro puro estarán denominados Medias Tintas.</p>
<b>Job-Trabajo</b>	<p>Extensión de un archivo de SummaFlex; Denominación para un archivo SummaFlex</p>
<b>Justificación</b>	<p>Una alineación de un párrafo con la que se ajustará un bloque de texto a la izquierda y a la derecha simultáneamente. Para este fin se variará el espacio entre las palabras dentro de una línea de texto de tal manera (normalmente extendido) que se generará un borde justo tanto a la izquierda como también a la derecha. Esto no es válido para el fin (última línea del párrafo). véase también: Justificación forzada.</p>
<b>Justificación forzada</b>	<p>Justificación con la que todas las líneas de texto - también la última - estarán adaptadas a la anchura de la columna o de la área de trabajo. En SummaFlex dicha alineación se denominará con „Justificación forzada”.</p>
<b>Kerning (Cran o interletraje)</b>	<p>Cuando dos letras serán colocadas más estrechamente que lo que correspondería a su espesor estándar, se habla de ~. En el caso de combinaciones de letras como por ej. „Te” resultará una imagen equilibrada de letra.</p>
<b>Laminar</b>	<p>Cubrir con folios de plástico transparentes</p>
<b>Línea auxiliar</b>	<p>Lineas auxiliares son líneas que se utilizarán para la alineación visual de objetos sobre la área de trabajo o sobre el Desktop. Las líneas auxiliares se ven solamente sobre la pantalla y no estarán ni trazadas ni editadas sobre una impresora.</p>
<b>Línea de letra</b>	<p>Como ~ se denomina una línea imaginada sobre la que se encuentran las letras de una línea. Aun cuando se utilicen diferentes tipos y grados de letras en una línea, todas las letras deben de encontrarse en una línea de letra común.</p>

<b>Live-Update (Actualizar en línea)</b>	Actualización de un Software a través del Internet
<b>Macro</b>	Un~ automatizará procedimientos en programas. La automatización puede ser realizada con comandos propios de programa o a través de un macrolenguaje.
<b>Marca de inserción</b>	~ significa la línea parpadeante vertical en un campo editable
<b>Marcado</b>	Marcado de partes de texto a través de una modificación de los atributos de textos, por ej. <b>negritas</b> , <i>cursivas</i> .
<b>Menú de contexto</b>	Los menús de contexto se llaman menús de contexto ya que la estructura se ajustará y cambiará según la cantidad y el tipo de los objetos seleccionados (contexto). Los menús de contexto siempre se activarán a través de la tecla derecha del ratón. Sirven para un rápido acceso a funciones importantes y herramientas, también a los que no se pueden activar a través de los menús principales.
<b>Negritas</b>	Atributo de escritura con una línea un poco más gruesa que la forma básica de la escritura.
<b>Perfil</b>	Con un~ se denominará el aspecto de superficies de programas. Las herramientas indicadas y las entradas de menús pueden ser ajustadas individualmente al usuario. Su fin es una simplificación del Interface de usuario.
<b>Profundidad de Bit también Profundidad de color</b>	~ es la cantidad calculable posible de los colores con cierta cantidad de Bits, por ej.: 1 Bit de Profundidad de color = $2^1 = 2$ colores posibles (Negro/Blanco) 8 Bit de Profundidad de color = $2^8 = 256$ colores posibles/Tonos de gris 24 Bit de Profundidad de color = $2^{24} = 16.8$ Mio de colores posibles
<b>Profundidad de color</b>	~ significa la cantidad de posibles matices de colores que pueden ser incorporados por el escáner o reproducidos por el monitor de color.
<b>Pulgada</b>	ingles Inch. Unidad de la longitud 1 Pulgada = 1 Inch = 2.54 cm
<b>Raster Image Prozessor</b>	abreviado: Software RIP, que rastrea datos de vectores y controla la impresión sobre una impresora de formato grande.
<b>Resolución</b>	Cantidad de puntos de imagen (Pixel) por unidad de ruta. La cantidad se indicará en dpi (puntos por pulgada). Las impresoras láser tienen una resolución de 600 a 1200 dpi.
<b>Resolución de escaneado</b>	Finura de la resolución al escanear plantillas de imágenes análogas <b>Fórmula:</b> Resolución(in DPI) = Anchura de rastreo de impresión(L/cm) x 2 (factor de calidad) x factor de agrandamiento x 2,54 (en el caso de la conversión de centímetro en pulgada)
<b>Sistema aditivo de colores</b>	El ~ se basa en la mezcla de colores aditivos, colores espectrales que brillan por sí mismos, rojo, verde y azul, por ejemplo, en un aparato de televisión o en un monitor de color.
<b>Sobrellenado</b>	Una zona estrecha de superposición en los bordes de elementos solapados coloreados Dicho ~ asegura que no se originen destellos en los bordes de los colores. La

	superposición puede también ser alcanzada a través de un sobre- y subllenado.
<b>Superíndice</b>	Los caracteres se colocarán más altos que los caracteres colocados sobre la línea de escritura. Normalmente estarán compuestos en un grado de escritura un poco menor que el de la escritura básica.
<b>Tamaño de versales</b>	Este término implica la altura de las mayúsculas, de los versales. Normalmente se utilizará la altura de la letra „H” como medida desde la línea de la letra hasta el borde superior de la letra.
<b>Tamaño x</b>	Tamaño de la minúscula „x” o sea de las minúsculas sin las ascendentes de una letra. Dicho tamaño se llama también tamaño central.
<b>Toolbar (Caja de Herramientas)</b>	Barra de símbolos que se puede mover libremente y posicionar sobre la área de trabajo de un programa. Con frecuencia se puede también definir la combinación de los Tools (Herramientas).
<b>Upload (Cargar en memoria alta)</b>	Bajo ~ se entiende el envío de archivos y programas a un servidor interconectado.

# Indice

## A

AutoCAD 5, 15, 17, 18, 19

## B

Backup 272

BMP 29, 35, 88, 99, 178, 199

## C

Clipart 207, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 272

Clonar 80

CMX 29, 35

CMYK 105, 176, 215, 272

Combinar 31, 80, 99, 101, 137, 147, 170, 183

CorelDRAW 5, 7, 15, 16, 17, 99, 207

CoRUN 15, 17, 18, 99, 112, 126

## D

DXF 18, 29, 31, 99, 266

## E

EMF 29

EPS 35, 98, 99, 217, 260, 273

## F

Freehand 5, 15, 17, 99

Fresar 19, 22, 46, 75, 90, 92, 122, 123, 150, 151, 153, 154, 155, 249

G

## **G**

GIF 29

GTP 29

## **H**

HPGL 29, 31, 35, 99

HSB 176, 215

## **I**

IK 29

Illustrator 5, 15, 16

Inline 41, 90, 151, 152, 153

## **J**

JPG 35, 99, 178

## **M**

Macro 237, 238, 239, 240, 242, 244, 245, 251, 253, 255, 275

Marca de video 115, 233

Marcas de corte 145

Marcas de montaje 54, 69, 82, 89, 98, 101, 144, 235

## **O**

Offset 36, 52, 108

OPI 35

## **P**

PCX 29, 35, 88, 99, 178, 199

PDF 31, 32, 33, 37, 38, 100

PhotoCUT 88, 199, 205

PLT 35, 195

Puntero en cruz 89, 108, 129

Puntos de arranque 90, 115, 137, 155, 156, 157

## **R**

Relleno 39, 55, 68, 81, 116, 118, 143, 166, 167, 170, 174

RGB 105, 176, 215

## **S**

Segmento 52, 60, 61, 62, 96, 97, 157

Serigrafía 43, 44, 61, 91, 169, 170, 171, 172, 173, 273

## **T**

TIF 29, 35, 88, 99, 178, 199

## **W**

WMF 29