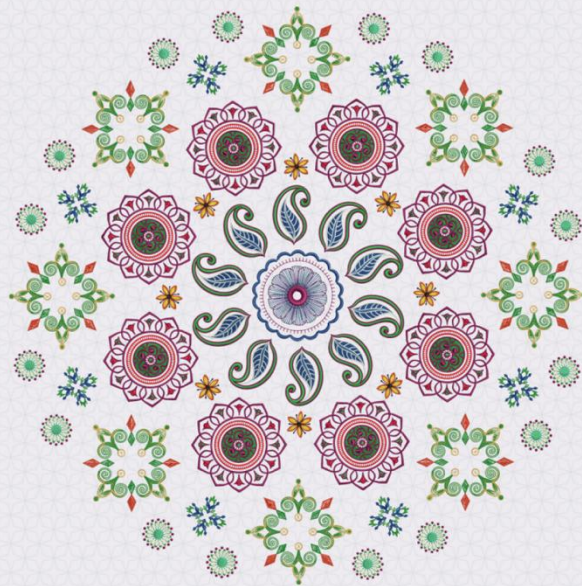


# Digitizer V5.5



EDITAR OBJETOS  
EDITAR OBJETOS

# PROPIEDAD INTELECTUAL

Copyright © 1998-2018. Wilcom Pty Ltd, Wilcom International Pty Ltd. Todos los derechos reservados.

Todo título y Copyrights (Derechos de autor) en y del producto Digitizer-Software de Bordado (incluyendo pero no limitandose a las imágenes, animaciones, texto y aplicaciones incorporadas al producto Digitizer-Software de Bordado), los materiales de impresión que le acompañan y cualquier copia del producto Digitizer-Software de Bordado son propiedad otorgada por licencia o por sus distribuidores. El PROGRAMA está protegido por las leyes de Copyright y por provisiones de los tratados internacionales. Por consiguiente, usted deberá tratar el producto Digitizer-Software de Bordado al igual que cualquier otro material de Copyright. No podrá copiar los materiales impresos que acompañan al programa Digitizer-Software de Bordado.

AccuSoft Corporation posee los derechos de autor (Copyright) sobre parte de la tecnología de imagen de este producto Digitizer-Software de Bordado.

## Garantía limitada

Con la excepción de los REDISTRIBUIDORES, a quienes se suministra sin garantía de ninguna clase, jsmc garantiza que el Software Media y la documentación que le acompaña están libres de todo defecto en cuanto al material y mano de obra se refiere y que el Digitizer-Software de Bordado funcionará perfectamente de acuerdo con el material escrito que le acompaña, por un período de noventa (90) días desde la fecha del recibo de compra. Algunos Estados y Jurisdicciones no admiten limitaciones sobre la duración de una garantía implícita, por lo tanto la limitación arriba citada no le sería aplicable a usted. Hasta los contornos permitidos por la ley, las garantías implícitas del Digitizer-Software de Bordado están limitadas a un periodo de noventa (90) días.

## Limitación de responsabilidad civil

La responsabilidad civil de jsmc bajo garantía, será limitada al coste del Software Media y al de su Documentación. Bajo ninguna circunstancia será responsable de pérdidas resultantes, daños accidentales o indirectos (incluyendo, sin limitación, daños por la pérdida de beneficios de negocios, interrupción de negocios, pérdida de información de negocios o cualquier otra pérdida económica) debido al uso o incapacidad de usar el jsmc, el producto Digitizer-Software de Bordado. En ningún caso jsmc será igualmente responsable frente a terceras partes o personas.

## Observación

Las ilustraciones de pantalla en esta publicación pretenden ser representativas, no duplicados exactos de los trazados de la pantalla generados por el Software. Igualmente, las muestras de diseño son representativas de procesos y procedimientos solamente. Pueden estar on empacadas en se versión particular del software.

## Compensación para el cliente

La responsabilidad legal total de jsmc y de sus proveedores así como la compensación del cliente serán, según la opción de jsmc, bien (a) reembolso del dinero pagado o bien (b) reparación y cambio del producto Digitizer-Software de Bordado que no cumpla con la Garantía Limitada de jsmc siendo el producto devuelto a jsmc con el recibo de compra correspondiente y dentro del período de garantía.

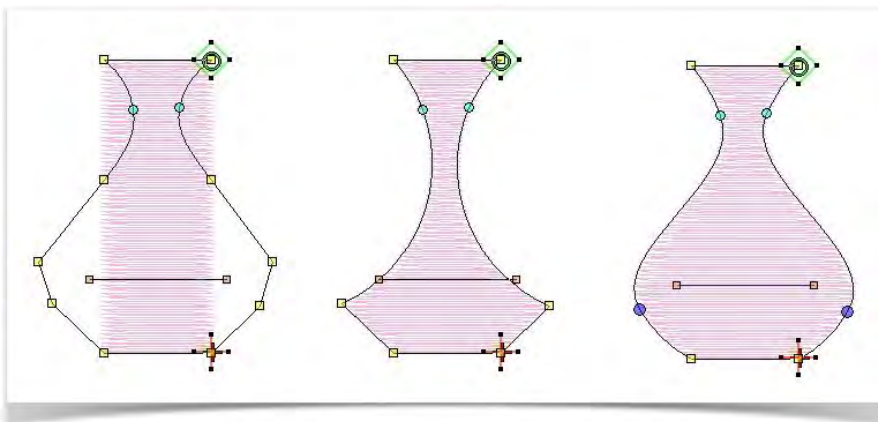
Cualquier sustitución del producto Digitizer-Software de Bordado, será válido por el período restante de la garantía original o de treinta (30) días, dependiendo de que periodo sea más largo.

# CONTENIDO

<b>Propiedad intelectual</b> .....	<b>ii</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>Funciones de selección</b> .....	<b>2</b>
<b>Funciones de edición</b> .....	<b>3</b>
<b>Propiedades del objeto</b> .....	<b>4</b>
Propiedades de acceso .....	4
Copiar propiedades .....	5
Ajustar el espaciado de puntada .....	6
<b>Transformar objetos</b> .....	<b>7</b>
Escalar objetos.....	7
Rotar objetos .....	8
Sesgar objetos .....	9
<b>Reformar objetos</b> .....	<b>10</b>
Ajustar puntos de control.....	10
Suavizar formas .....	12
Ajustar puntos de entrada y salida.....	13
Reformar objetos circulares .....	14
Ajustar los ángulos de puntada .....	14
<b>Unión más cercana</b> .....	<b>16</b>
Opción de unión más cercana .....	16
Aplicar unión más cercana .....	17
Limitaciones de unión más cercana .....	17
<b>Objetos secuenciales</b> .....	<b>19</b>
Secuenciar mediante cortar y pegar.....	19
Secuenciar por objeto o color .....	20
Optimizar cambios de color .....	20
Secuenciar por orden de selección.....	21
<b>Dividir objetos</b> .....	<b>22</b>
Fraccionar objetos .....	22
Cortar objetos.....	24
<b>Editar puntadas</b> .....	<b>26</b>
Seleccionar puntadas .....	26
Insertar puntadas .....	27
Mover puntadas .....	28
Seleccionar al recorrer.....	28
<b>anidar objetos</b> .....	<b>29</b>

## INTRODUCCIÓN

Además de realizar cambios globales a un diseño, como cambiar la paleta de hilos y los colores, puede editar los objetos del diseño e incluso las puntadas individuales. La caja de herramientas 'Editar objetos' proporciona varias herramientas para reformar, redimensionar y rotar los objetos, así como para agregar o eliminar ángulos de puntada. Explore los temas en la lista a la derecha.



## FUNCIONES DE SELECCIÓN

Hay atajos de teclado para la mayoría de las funciones de selección:

Para	Pulse
Escoger la herramienta Seleccionar	<O>
Seleccionar múltiples objetos	<Ctrl> + clic izquierdo
Seleccionar una gama de objetos	<Mayús> + clic izquierdo en el primer objeto y en el último
Seleccionar el objeto siguiente	<Tab>
Seleccionar el objeto anterior	<Mayús + Tab>
Añadir el objeto siguiente a la selección	<Ctrl + Tab>
Añadir objeto anterior a selección	<Ctrl + Mayús + Tab>
Seleccionar todos los objetos	<Ctrl + A>
Deseleccionar todos los objetos	<Esc> o <X>

## FUNCIONES DE EDICIÓN

Hay atajos de teclado para la mayoría de las funciones de edición:

Para	Pulse
Centrar la puntada actual	<C>
Cortar los objetos seleccionados	<Ctrl + X>
Copiar los objetos seleccionados	<Ctrl + C>
Pegar los objetos seleccionados	<Ctrl + V>
Duplicar los objetos seleccionados	<Ctrl + D>
Duplicar los objetos seleccionados con desplazamiento	<Ctrl + Mayús + D>
Eliminar los objetos seleccionados.	<Eliminar>
Agrupar los objetos seleccionados	<Ctrl + G>
Desagrupar objetos seleccionados	<Ctrl + U>
Sujetar los objetos seleccionados.	<K>
Desbloquear los objetos	<Mayús + K>
Reformar los objetos seleccionados	<H>
Aplicar la unión más cercana a los objetos seleccionados	<J>
Desplazar con precisión los objetos seleccionados	Clic izquierdo + teclas de flecha
Deshacer un comando	<Ctrl + Z>
Rehacer un comando	<Ctrl + Y>
Cancelar un comando	<Esc>
Eliminar el último punto de referencia (al digitalizar)	<Bksp>
Activar/desactivar refuerzo en los objetos seleccionados	<U>

## PROPIEDADES DEL OBJETO

Los diseños están compuestos por 'objetos de bordado'. Se llaman 'objetos' porque se pueden manipular independientemente unos de otros. Al igual que los objetos dibujados, los objetos de bordado tienen características o propiedades que los definen como el color, el tamaño, la posición, etc. También tienen propiedades específicas de bordado, como el tipo y densidad de puntada. La propiedad más importante de un objeto de bordado es su tipo de puntada. Otras propiedades importantes incluyen el tipo de refuerzo y la compensación de halado.



### Propiedades de acceso



Use Editar objetos > Propiedades del objeto para predefinir o ajustar las propiedades de los objetos seleccionados.

Cuando empieza un nuevo diseño, el software utiliza configuraciones asociadas al tejido elegido. Algunas propiedades pueden ser modificadas en pantalla – por ejemplo, puede cambiar el tamaño del objeto escalando con las manijas de selección. Otras, como el espaciado y la longitud de la puntada, se pueden modificar mediante el recuadro acoplable 'Propiedades del objeto'. Esta recuadro acoplable se abre por defecto.

- Para cambiar las propiedades del objeto, seleccione el(los) objeto(s) a cambiar.
- Si aún no está abierto, haga doble clic para abrir el recuadro acoplable de propiedades. Si selecciona más de un objeto, solo se muestran las configuraciones aplicables a todos.





- Seleccione una pestaña y ajuste las configuraciones.
- Haga clic en 'Aceptar' para aplicar los cambios.

Ni las configuraciones predeterminadas ni las propiedades de los objetos sin seleccionar se afectan al cambiar los detalles de los objetos seleccionados. Los cambios a las propiedades del objeto se conservan si el objeto se modifica y se regenera.

## Copiar propiedades



Use Editar objetos > Copiar propiedades del objeto para convertir las propiedades del objeto seleccionado en actuales para el diseño.



Use Editar objetos > Aplicar propiedades del objeto para aplicar las configuraciones actuales a los objetos seleccionados.

Puede hacer que las propiedades actuales de un objeto se apliquen a todos los objetos nuevos o a otros objetos.

- Para copiar propiedades, seleccione el objeto y haga clic en 'Copiar propiedades del objeto'.
- Alternativamente, haga clic derecho en el objeto y use el comando del menú emergente.



- Seleccione el(los) objetos a modificar y haga clic en 'Aplicar propiedades del objeto'. El comando del menú emergente también está disponible.





## Ajustar el espaciado de puntada

**%** Use Personalizar diseño / Editar objetos > Ajustar espaciado de puntada para modificar manualmente las densidades de puntada de los objetos seleccionados o de diseños completos.

El software le permite cambiar el espaciado de la mayoría de los tipos de puntada en todo el diseño o en partes seleccionadas de él. Para ignorar las propiedades actuales, seleccione el objeto, haga clic en la herramienta y establezca un porcentaje de ajuste - p. ej., 150% para aumentar el espaciado de puntada y por lo tanto reducir la densidad general. Verifique el número revisado de puntadas en la 'Barra de estado'. Vea también Auto tejidos y densidades.



## TRANSFORMAR OBJETOS

A menudo querrá escalar un diseño para usarlo en un contexto distinto. Por ejemplo, un diseño hecho originalmente para ajustarse a un bolsillo puede adaptarse para ajustarse a una gorra. El software proporciona técnicas para transformar objetos de diseño como en un programa de gráficos... con una diferencia. Cuando escala, rota, sesga o voltea un objeto de bordado, las puntadas se regeneran.

La capacidad de escalar y la calidad de la costura de un diseño dependen en última instancia de su fuente original. Sólo los diseños nativos como EMB o JAN, contienen el conjunto completo de información de diseño requerido para escalarlo y transformarlo de manera 100% perfecta. Si escala un diseño de puntada en más de un 5%, los cambios en la densidad de la puntada afectarán la calidad del diseño.

### Escalar objetos



Use Seleccionar > Seleccionar objeto para seleccionar un objeto o grupo. O arrastre un marco de selección para seleccionar los objetos o grupos en su interior.



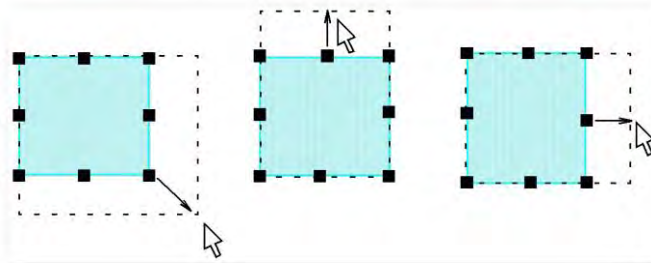
Use Contexto > Tamaño + 10% para aumentar el tamaño de los objetos seleccionados en incrementos del 10%.



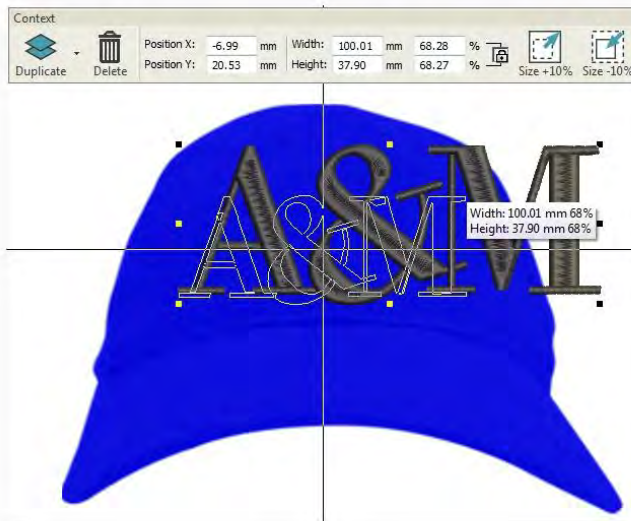
Use Contexto > Tamaño - 10% para disminuir el tamaño de los objetos seleccionados en incrementos del 10%.

Puede escalar objetos arrastrando las manijas de selección con el ratón o especificando las dimensiones exactas en la barra de herramientas 'Contexto'. Al escalar un objeto, el número de puntadas cambia para mantener el espaciado actual de puntada.

- Para escalar objetos usando hacer clic y arrastrar, seleccione el(los) objeto(s) que desee escalar. Haga clic y arrastre una manija de selección para cambiar el tamaño del objeto.



- También puede escalar los objetos seleccionados o el diseño completo usando las configuraciones de anchura y altura. Las puntadas se regeneran y la densidad original de las puntadas se conserva.



- Alternativamente, use los botones de tamaño para cambiarlo en incrementos del 10%.

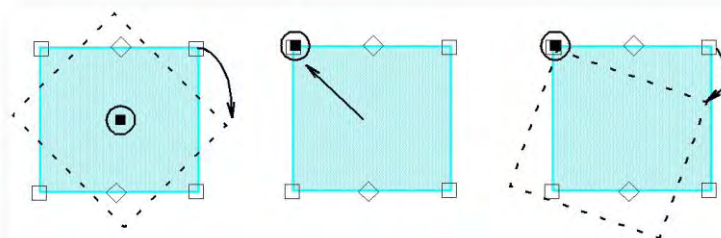
Después de escalar, el nuevo tamaño del objeto se redefine como 100%.

## Rotar objetos

- Use Seleccionar > Seleccionar objeto para seleccionar un objeto o grupo. O arrastre un marco de selección para seleccionar los objetos o grupos en su interior.
- Use Contexto > Rotar 15° a la izquierda para rotar los objetos seleccionados en sentido antihorario en incrementos de 15°.
- Use Contexto > Rotar 15° a la derecha para rotar los objetos seleccionados en sentido horario en incrementos de 15°.

Al crear trazados de diseño, frecuentemente se encontrará duplicando y rotando objetos.

- Cuando selecciona un objeto o un grupo, en sus extremidades se muestran manijas de selección. Haga clic en el objeto una segunda vez. En las esquinas del objeto aparecen manijas de rotación y en su centro se muestra un punto de anclaje. Haga clic en una manija de rotación y arrástrela en sentido horario o antihorario.



- En caso necesario, arrastre el punto de anclaje de rotación desde el centro a una nueva posición.

- Alternativamente, use los botones para rotar la selección en incrementos de 15° en una u otra dirección. Alternativamente ingrese un valor de rotación exacto en el campo rotar y pulse <Intro>.

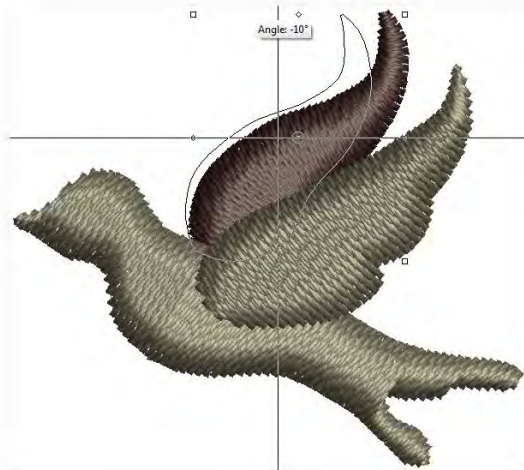


- Alternativamente, haga clic derecho en el objeto y seleccione un comando de rotación en el menú emergente.

## Sesgar objetos

Use Seleccionar > Seleccionar objeto para seleccionar un objeto o grupo. O arrastre un marco de selección para seleccionar los objetos o grupos en su interior.

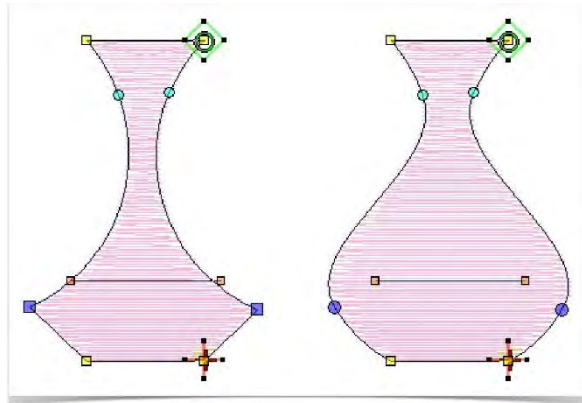
Puede sesgar objetos a lo largo del plano horizontal haciendo clic en las manijas de sesgado y arrastrando hasta el ángulo deseado. Las manijas de sesgado tienen forma de rombo y aparecen en la parte central superior e inferior del objeto. Alternativamente, ingrese un valor de sesgado preciso en el campo de sesgado y pulse <Intro>.



## REFORMAR OBJETOS

Usted modifica las formas de los objetos en su software de bordado por medio de puntos de control similares a los objetos en una aplicación de gráficos. Estos varían levemente con el tipo de objeto. En algunos objetos, puede cambiar los puntos de control de esquinas a curvas. Los ajustes del ángulo de puntada dependen del tipo de objeto. Con algunos objetos puede establecer un sólo ángulo de puntada. Con otros, ajusta los ángulos de rotación. Puede cambiar también los puntos de entrada y salida. Esto es útil para minimizar los recorridos entre objetos.

Modifique el contorno añadiendo, eliminando o moviendo los puntos de control.



### Ajustar puntos de control



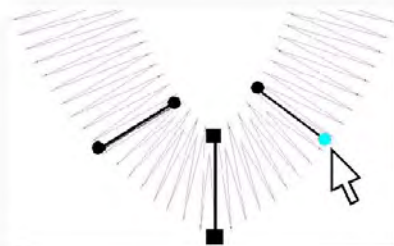
Use Seleccionar > Seleccionar objeto para seleccionar un objeto o grupo. O arrastre un marco de selección para seleccionar los objetos o grupos en su interior.



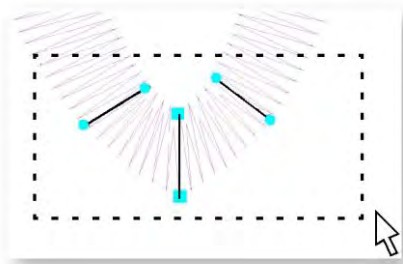
Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

Los puntos de control se pueden seleccionar de modo individual o en conjunto, para reposicionarlos o modificarlos.

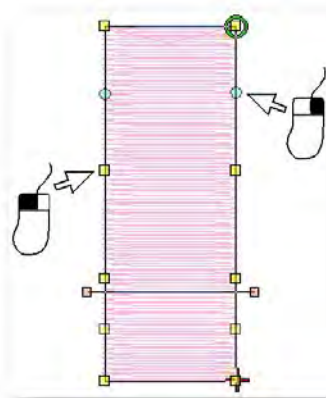
- Haga clic para seleccionar un único punto de control.



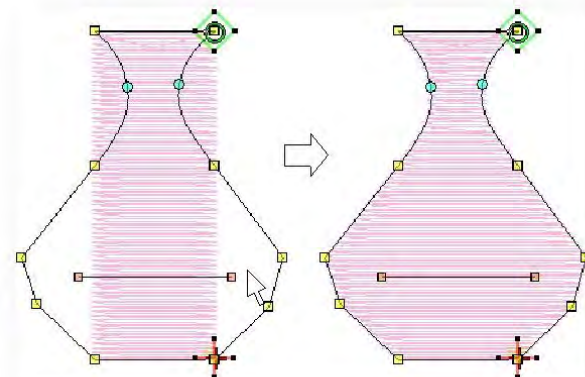
- Manteniendo pulsada la tecla <Ctrl>, haga clic para seleccionar múltiples puntos de control. O haga clic y arrastre un cuadro de delimitación alrededor de un grupo de puntos de control.



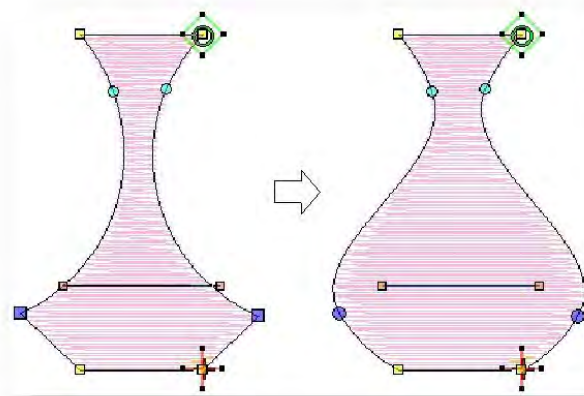
- Pulse <Supr> para eliminar los puntos de control seleccionados.
- Agregue puntos de control a los contornos de los objetos haciendo clic con la herramienta 'Reformar' seleccionada. Haga clic izquierdo para añadir un punto de esquina. Haga clic derecho para añadir puntos de curva.



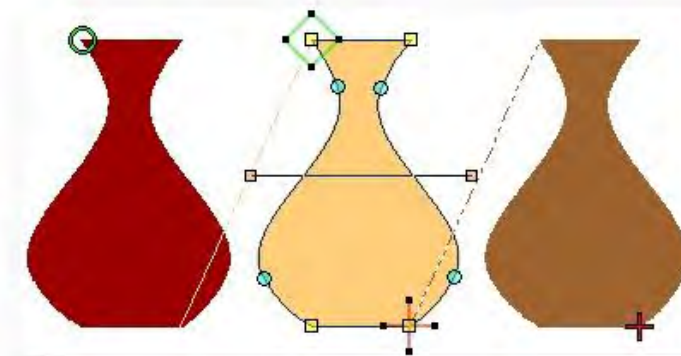
- Cambie la posición de los puntos de control para cambiar la forma de un contorno. Simplemente haga clic y arrastre a una nueva posición. O haga clic y arrastre múltiples puntos como necesite. Use las teclas de flecha para desplazar con precisión los puntos de control seleccionados.



- Pulse <Barra Espaciadora> para alternar entre punto de esquina y de curva.



- If you make a mistake, press <Ctrl> + <Z> to undo changes. Pulse <Esc> para salir de la modalidad de Reformar.
- En la modalidad reformar, use las teclas <Tab> o <Mayús + Tab> para saltar entre objetos.



## Suavizar formas



Use Auto digitalizar / Editar objetos > Suavizar formas para eliminar el exceso de nodos de reformado en los objetos de bordado y obtener contornos más suaves.

Al igual que los objetos vectoriales, los objetos de bordado contienen nodos de reformado en sus contornos. En las formas curvas, es posible que el software inserte cientos de nodos dificultando el reformado. Esto ocurre particularmente al usar métodos de digitalización automática para generar objetos. Y aún más si los bordes de las formas son irregulares. El comando de 'Suavizar formas' le permite suavizar las curvas de los objetos de bordado. Vea también Suavizar formas.





## Ajustar puntos de entrada y salida



Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

Puede cambiar los puntos de entrada y salida de puntada de objetos individuales. Hágalo para colocar el punto de salida junto a objetos contiguos para obtener puntadas de conexión más pequeñas o para reducir el número de recorridos entre objetos. Seleccione el punto de entrada o de salida como requiera y arrástrelo a una posición diferente en el contorno del objeto. La cruz representa el punto final.

- Seleccione el objeto y haga clic en 'Reformar objeto'. Aparecen los puntos de control, incluidos los puntos de entrada y de salida.



- Seleccione el punto de entrada o de salida como requiera y arrástrelo a una posición diferente en el contorno del objeto. Para reducir vacíos en su bordado, ubique los puntos de entrada y salida de manera opuesta en el borde exterior.



- Pulse <Intro> para aplicar los cambios, luego <Esc> para terminar.

- Es buena idea definir el ángulo de puntada en forma perpendicular a la línea entre los puntos de entrada y de salida.

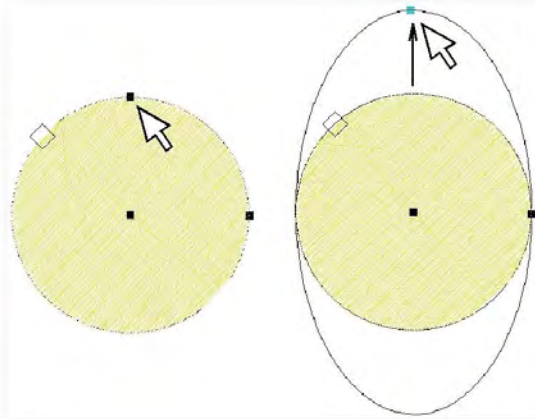
El método predeterminado de 'Unión más cercana' calcula automáticamente la unión más cercana entre los objetos mientras digitaliza – no es necesario pensar en los puntos de entrada y de salida del objeto. La pestaña 'Configuraciones de Software > Interfaz de Usuario > General' le permite desactivar si se requiere. Cuando está desactivado, todos los objetos recién digitalizados se unen por medio del método 'Como digitalizado'. Esto quiere decir que se le solicitará ingresar los puntos de entrada y salida al digitalizar.

## Reformar objetos circulares



Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

Puede cambiar los objetos circulares a óvalos usando la herramienta 'Reformar'. Los objetos circulares cuentan con dos puntos de control de reformado (empleados para cambiar el radio y la orientación del objeto), un punto central (que se emplea para reposicionarlos) y un punto de entrada de puntada. No puede añadir, cambiar ni eliminar puntos de control en estos objetos.



## Ajustar los ángulos de puntada

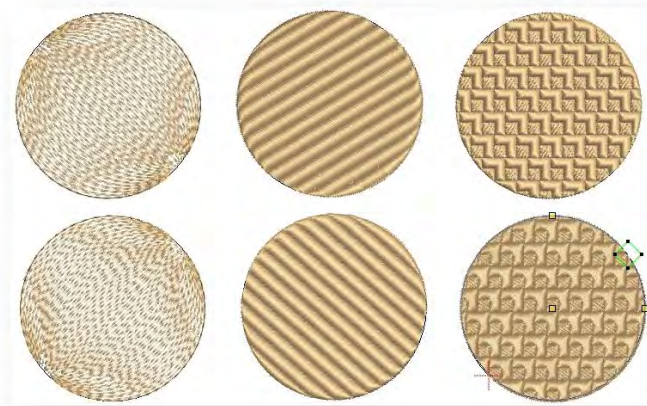


Use Editar objetos / Digitalizar > Añadir ángulos de puntada para añadir ángulos de puntada a los objetos cerrados seleccionados con o sin huecos.



Use Editar objetos > Eliminar ángulos de puntada para eliminar los ángulos de puntada de los objetos con puntada rotante seleccionados.

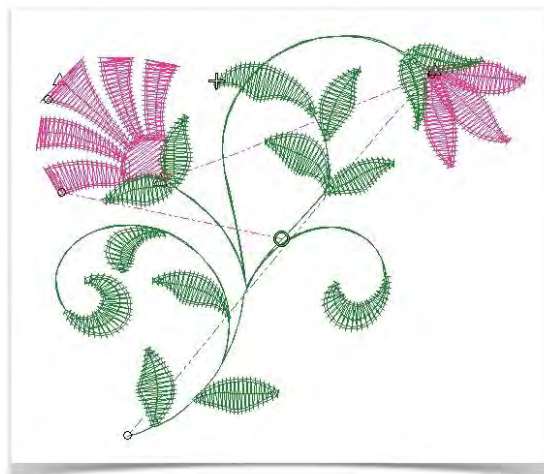
Los ajustes de ángulo de puntada dependen del tipo de objeto con que esté trabajando. Con objetos rellenos puede establecer un ángulo de puntada para todo el objeto. Alternativamente, puede añadir múltiples ángulos de puntada con la herramienta 'Añadir ángulos de puntada'. También puede ajustar el ángulo de puntada usando la herramienta 'Reformar objeto'. Vea también Ángulos de puntada.



En los objetos circulares solo aparece el punto de entrada. El ángulo de puntada es perpendicular a la línea que conecta el punto de entrada al centro del círculo. Por lo tanto, al cambiar el punto de entrada de puntada en un objeto circular se cambia el ángulo de puntada.

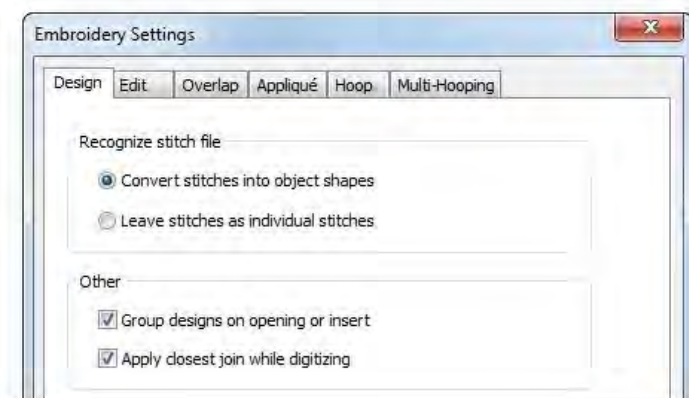
## UNIÓN MÁS CERCANA

Los diseños se bordan más eficientemente cuando los conectores entre los objetos son cortos. Esto también tiende a reducir el número de recortes en un diseño. El software tiene un método de 'Unión más cercana' que se puede aplicar al digitalizar y/o después de editar. Cuando está activado, los puntos de entrada y salida de los objetos se colocan el uno cerca del otro automáticamente al digitalizar. Sin embargo, las uniones más cercanas no se mantienen automáticamente cuando los objetos se mueven, resecuencian o editan. La 'Unión más cercana' se puede aplicar de nuevo a los objetos seleccionados o al diseño completo después de editar.



### Opción de unión más cercana

El método 'Unión más cercana' (el predeterminado) calcula automáticamente la unión más cercana entre los objetos al digitalizar. Cuando está desactivado, los puntos de entrada y salida de todos los objetos recién digitalizados se definen manualmente. Si desea desactivarlo con este propósito, elija 'Configuraciones de Bordado' en el menú 'Configuraciones de software' y desactive la opción en la pestaña 'Diseño'.

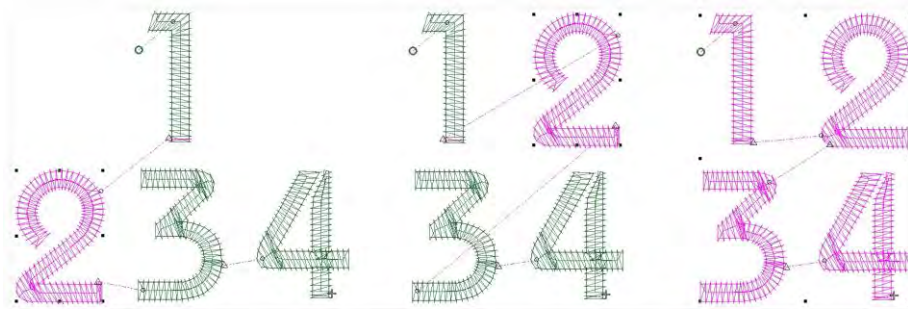


## Aplicar unión más cercana



Use Editar objetos > Aplicar unión más cercana para unir los objetos seleccionados en el punto más cercano. Vuelva a aplicar unión más cercana después de editar.

Cuando digitaliza objetos cerrados, el método 'Unión más cercana' calcula de forma automática la unión más cercana entre ellos, evitándole tener que considerar puntos de entrada y salida. El comando 'Aplicar unión más cercana' le permite volver a aplicar esa función a los objetos seleccionados después de editar. La imagen que sigue muestra a) las uniones digitalizadas, b) las uniones después de haber sido reposicionadas, c) las uniones después de haber aplicado de nuevo el método 'Unión más cercana'. El comando 'Aplicar unión más cercana' se encuentra activado sólo cuando dos o más objetos de bordado están seleccionados.



'Aplicar unión más cercana' también está disponible en el menú 'Editar' o pulsando <J>.

El software también le permite cambiar manualmente los puntos de entrada y salida de objetos individuales. Vea también Reformar objetos.

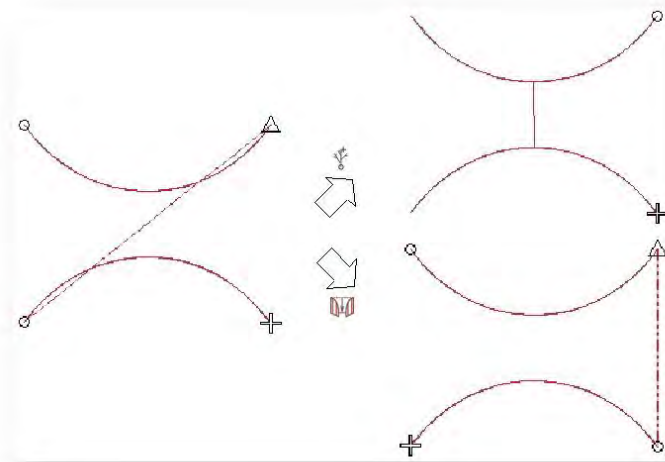
## Limitaciones de unión más cercana

La función 'Aplicar unión más cercana' no se puede aplicar a todos los objetos en todas las circunstancias. 'Unión más cercana' requiere la regeneración total de las puntadas de los objetos seleccionados – el objeto completo, no sólo los conectores. La regeneración de puntadas tiene las siguientes limitaciones:

- Los objetos reconocidos – es decir, abiertos desde archivos de puntada – pueden generar bordados pobres o incorrectos.
- Los objetos manuales (no reconocidos) no pueden ser modificados mediante la regeneración de las puntadas. Por lo tanto, 'Unión más cercana' no funcionará bien con ellos.
- Los cambios de puntada manuales en los objetos se perderán.
- Las funciones de máquina insertadas manualmente pueden ser regeneradas por error en el refuerzo.
- Los objetos anidados no se manejan. Serán desanidados y colocados después del objeto en el que habían sido anidados originalmente.

La técnica 'Unión más cercana' no es tan potente como 'Ramificar' en los objetos de corrido. Lo mejor que ésta puede hacer es intercambiar los extremos de las corridos mientras que 'Ramificar'

produce un corrido doble unido minuciosamente en la mitad. Vea también Conexiones de bordado.



Obviamente, solamente tiene sentido aplicar 'Unión más cercana' a los objetos secuenciales. Los objetos de bordado no secuenciales en la selección activan un mensaje de error.



## OBJETOS SECUENCIALES

Los objetos de bordado en un diseño forman una secuencia de costura. Inicialmente, los objetos se bordan en el orden en que fueron creados. Puede cambiar la posición de un objeto seleccionado cortándolo y pegándolo en otra parte de la secuencia o por medio del recuadro acoplable 'Resequenciar'. Como regla general, es importante establecer el orden de costura para que los objetos en primer plano se borden después de aquellos en el fondo. Si combina diseños o elementos de diseños, también querrá asegurarse de que los colores similares se borden juntos.



### Secuenciar mediante cortar y pegar



Haga clic en Estándar > Copiar para copiar la selección y colocarla en el portapapeles. Esta herramienta también está disponible mediante el menú Editar

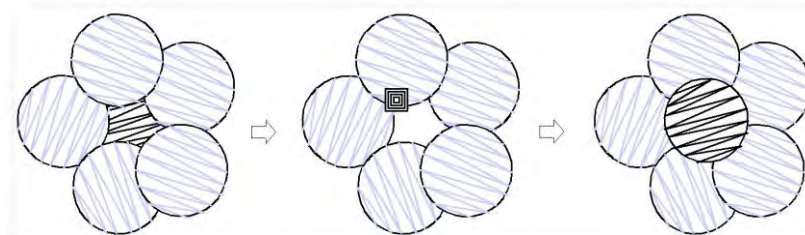


Haga clic en Estándar > Cortar para cortar los objetos seleccionados y colocarlos en el portapapeles. Esta herramienta también está disponible mediante el menú Editar



Haga clic en Estándar > Pegar para pegar el contenido del portapapeles. Esta herramienta también está disponible mediante el menú Editar

Puede resecuenciar los objetos cortando un objeto del diseño y pegándolo de nuevo en un punto diferente de la secuencia. Esto no cambia la ubicación física del objeto.



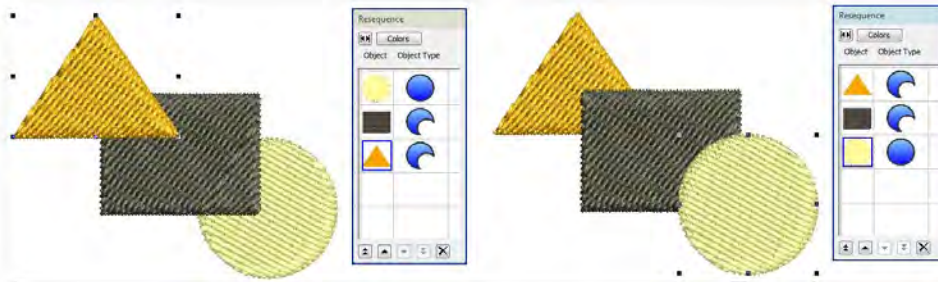
Corte el objeto a resecuenciar y pegar. Por defecto, el objeto se pega al final de la secuencia. Alternativamente, vaya al punto de la secuencia de costura donde desea pegar el objeto. Puede pegarlo entre otros objetos o 'anidarlos' en otro objeto.



## Secuenciar por objeto o color

- Use Editar objetos > Resequenciar manualmente para mostrar u ocultar el recuadro acoplable
- Resequenciar. Úsela para resecuenciar los objetos y bloques de color en un diseño.

El recuadro acoplable 'Resequenciar' proporciona una manera fácil de seleccionar los objetos de los diseños y secuenciarlos en el orden de costura que prefiera. Use el botón en la parte superior para alternar entre objetos y bloques de colores. Seleccione el objeto o bloque de color que desea resecuenciar. Use los botones o arrastre y suelte para reposicionar.

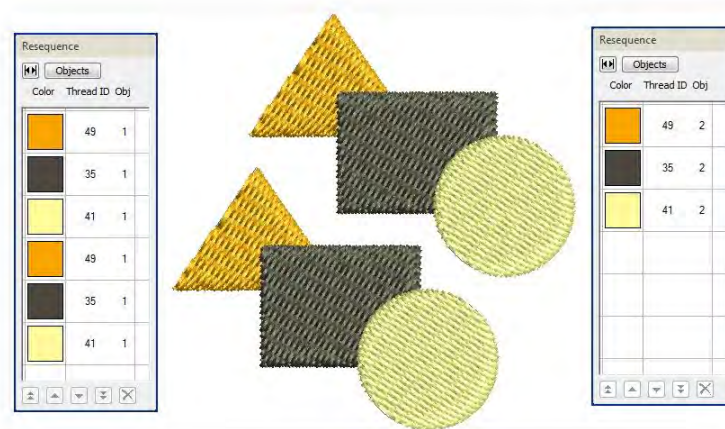


Los puntos de entrada y salida también se deben revisar cuando esté resecuenciando los objetos en un diseño. Vea también Reformar objetos.

## Optimizar cambios de color

- Use Editar objetos > Optimizar cambios de color para optimizar el diseño reduciendo los cambios de color a un mínimo pero preservando las capas de color.

Es importante poder resecuenciar los objetos por color. Esto reduce el número de cambios de color potenciales en un diseño. Use el recuadro para resecuenciar manualmente los objetos del mismo color.



Alternatively, click the Optimize Color Changes button. Este comando optimiza la producción reduciendo los cambios de color al mínimo al mismo tiempo que mantiene las capas de color. En muchos casos, puede confiar en el software para que deduzca la secuencia de costura óptima por usted. El ejemplo muestra a la derecha los resultados de resecuenciar el color - tres cambios de color en lugar de los seis originales.

No dependa de la optimización automática de cambios de color, pues puede haber casos en los que desee bordar el mismo color en diferentes etapas.

## Secuenciar por orden de selección

**123** Use Editar objetos > Resecuenciar por orden de selección para resecuenciar los objetos en el orden de su selección.

Otra técnica útil es la de secuenciar los objetos por orden de selección. Simplemente seleccione el primer objeto que desea incluir en la secuencia. Manteniendo pulsada la tecla <Ctrl>, seleccione los objetos subsecuentes en el orden de costura deseado. Puede hacer esto en pantalla o con el recuadro acoplable 'Resecuenciar'. Haga clic en el botón 'Resecuenciar por orden de selección'. Los objetos se resecuencian en el orden de su selección.

## DIVIDIR OBJETOS

Algunos objetos como los apliqués, son objetos 'compuestos' y no se pueden desagrupar de manera normal. Algunas veces, puede querer editar sus componentes, lo cual no se puede hacer con el objeto compuesto agrupado. Por ejemplo, puede querer hacer ediciones a las distintas capas del apliqué como la puntada de hilván, etc. Alternativamente, puede querer resecuenciar el orden de costura de los componentes del apliqué. Para realizar este tipo de operaciones de edición, los objetos compuestos se deben 'fraccionar'.

En ocasiones puede ser necesario cortar manualmente los objetos rellenos en objetos más pequeños. Esto es importante cuando se necesitan cambios en la dirección de puntada. Esto es especialmente útil para editar fuentes TrueType convertidas.

El diseño se debe guardar antes de fraccionarlo. Guárdelo con un nombre diferente para poder editar de nuevo el objeto compuesto original si es necesario.

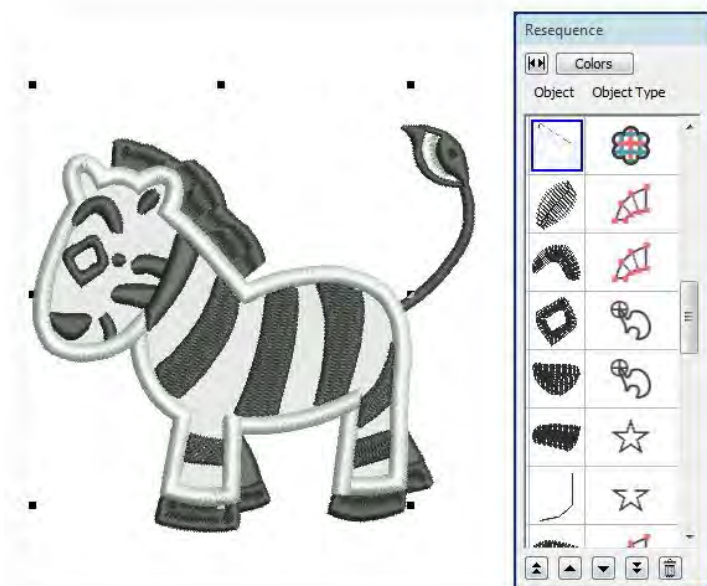
### Fraccionar objetos



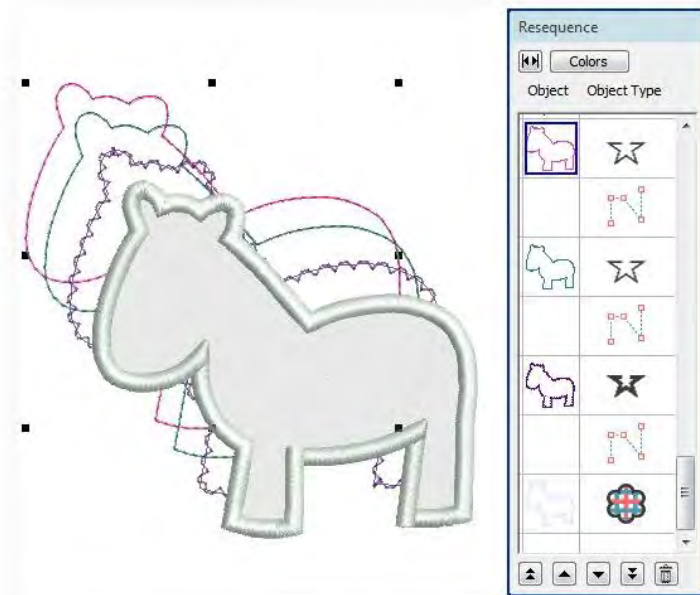
Use Editar Objetos, Apliqué o Letras / Monograma > Fraccionar para dividir los objetos compuestos - monogramas, apliqués, letras, etc - en sus componentes. Permite que cada uno sea editado individualmente. Esta herramienta también está disponible mediante el menú Editar

La herramienta 'Fraccionar' le permite fraccionar los objetos de apliqué en sus componentes. También se puede usar con monogramas, letras y corridos blackwork. El efecto sobre estos objetos es similar al de la operación de desagrupar. Sin embargo, una vez separados, no se pueden reagrupar como objetos compuestos.

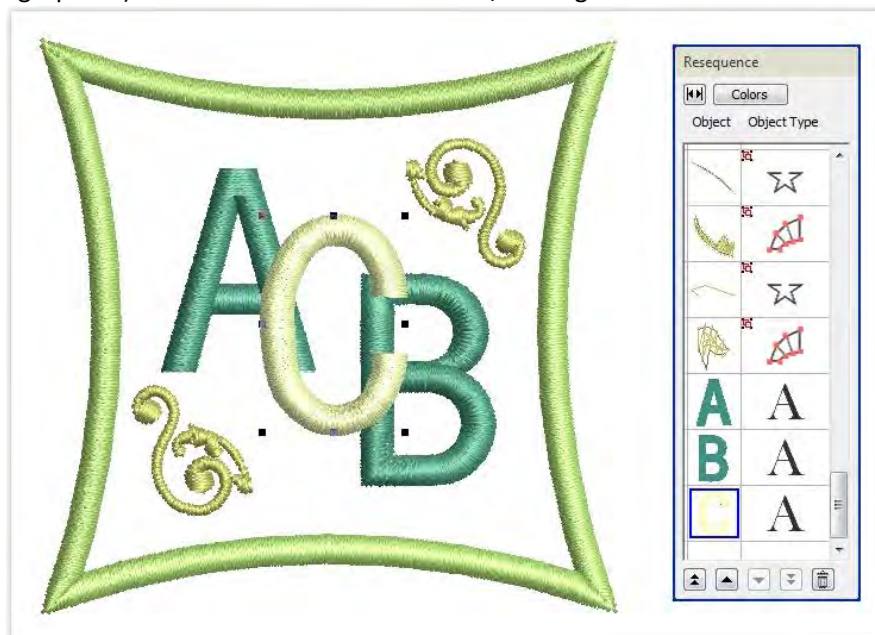
- Seleccione el objeto a fraccionar – apliqué de componentes abiertos, apliqué automático, monograma o letras. Se activa el comando 'Fraccionar'.



- Haga clic en 'Fraccionar'. El objeto se fracciona en sus componentes fuente (primarios) y sus objetos generados (secundarios).



- La operación desagrupa el apliqué de componentes abiertos en sus componentes – objetos fuente (primarios), objetos generados (secundarios). También crea un objeto de auto apliqué a partir de cada pieza de tejido en el diseño. Ellos no tendrán costura.
- La operación desagrupa los monogramas en sus objetos componentes – un objeto de letras, ornamentos (cada grupo de ornamentos permanece como un grupo) y orlas (también agrupadas). Vea también Fraccionar letras / monograma.



- Para modificar los objetos individuales - p. ej., para cambiar la secuencia de costura de las orlas del monograma - use el recuadro 'Resequenciar' para desagrupar los objetos y resecuenciarlos. Vea también Objetos secuenciales.

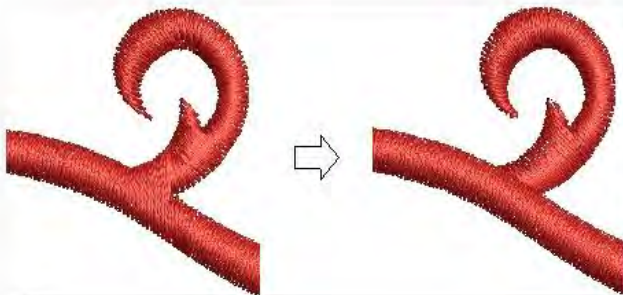
Cuando se los guarda en versiones anteriores del software, es posible que los monogramas, apliqués, letras y corridos de blackwork sean sometidos por defecto al procedimiento de Desintegrar.

## Cortar objetos



Use Editar Objetos o Letras / Monogramas > Use la cuchilla para cortar los objetos a lo largo de una línea digitalizada, preservando las configuraciones de puntada y los colores.

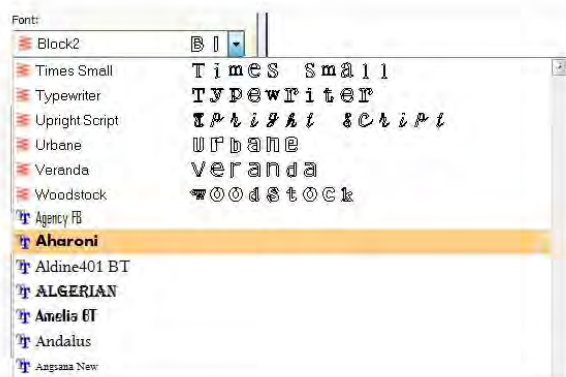
La herramienta Cuchilla se emplea de forma manual para cortar formas rellenas en fragmentos más pequeños. Esto es importante cuando se necesitan cambios en la dirección de puntada. Los objetos fragmento se generan con cosido – paralelo o de giro – apropiado a su forma.



La herramienta Cuchilla tiene dos modalidades de operación:

- Solo cortará los objetos seleccionados cuando haya algo seleccionado.
- Cortará todos los objetos que estén bajo la cuchilla cuando no haya nada seleccionado.

La herramienta Cuchilla es especialmente útil para editar fuentes TrueType convertidas. Cuando usted selecciona una fuente TrueType en la lista de Fuentes, esta se convierte automáticamente en letras de bordado.

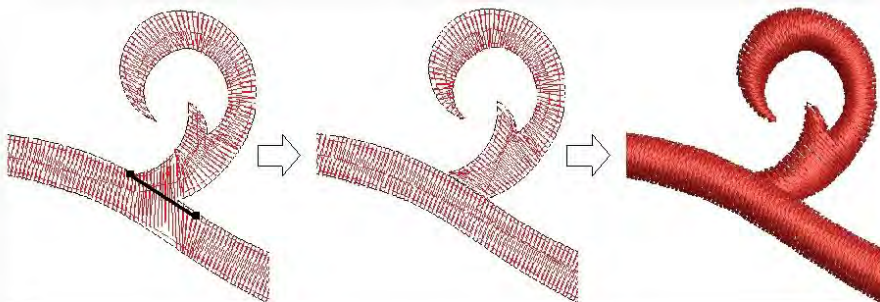




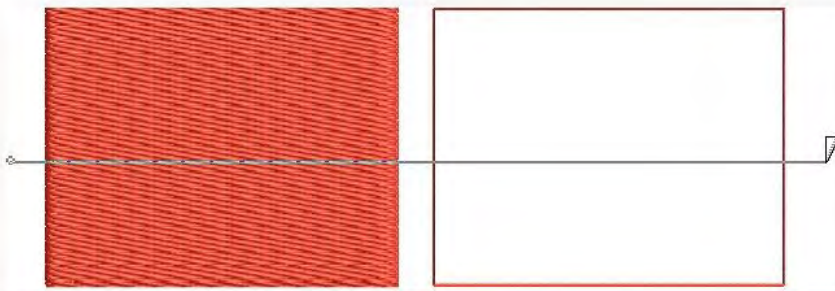
Mientras La conversión de TTF produce resultados similares a las fuentes de bordado digitalizadas, la calidad puede no ser siempre igual de alta. Las fuentes serif más angostas generalmente producen los mejores resultados. Sin embargo, en el 99% de los casos, los problemas de conversión se pueden arreglar con la herramienta Cuchilla. Cuando selecciona un objeto de letras para cortarlo, se resalta el objeto con un contorno magenta grueso.



Con o sin un objeto seleccionado, digitalice una línea de corte como lo haría con cualquier otra línea – Haga clic izquierdo para puntos de esquina, clic derecho para puntos de curva – y presione Intro. Por defecto el software ordena los objetos fragmento en una secuencia de unión más cercana que mantiene los puntos de entrada y salida del objeto original. Ajuste manualmente los traslapes de los objetos usando la herramienta Reformar. Vea también Reformar objetos.



La herramienta Cuchilla cortará objetos rellenos y contornos...

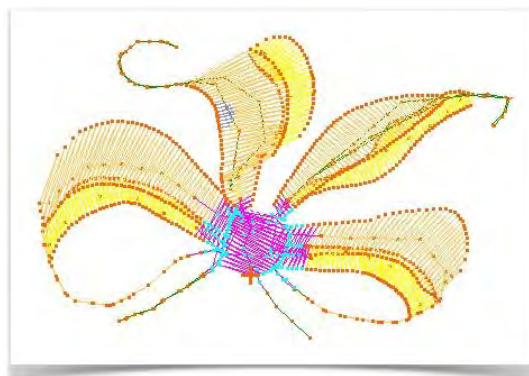


## EDITAR PUNTADAS

Con los diseños de bordado, las puntadas se generan automáticamente a partir de los contornos y las propiedades del diseño. Esto significa que puede escalar, transformar y reformar los diseños sin afectar la calidad o la densidad de puntada. Sin embargo, el software también le permite editar las puntadas individualmente.

Puede, por ejemplo, insertar puntadas en un objeto para llenar vacíos o mover y eliminar puntadas individuales o grupos de ellas. Puede necesitar hacer esto, por ejemplo, cuando trabaje con 'archivos de puntada', los cuales no contienen datos del contorno del diseño. En esencia, simplemente selecciona y manipula las puntadas como cualquier otro objeto.

Siempre que sea posible, sin embargo, edite las 'Propiedades del objeto' en lugar de las puntadas individuales. Todas las ediciones de puntada se pierden cuando un objeto se modifica y regenera. Por esta razón, las ediciones de puntada se hacen principalmente en los archivos de puntada en lugar de los archivos de diseño.



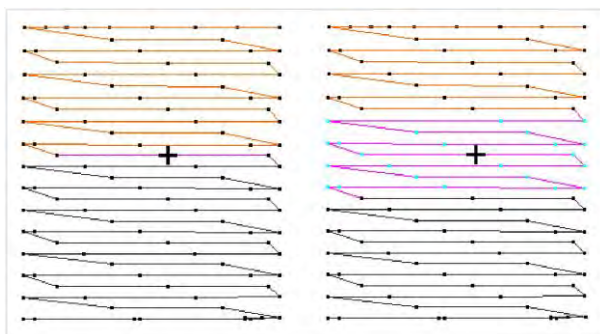
### Seleccionar puntadas



Use Editar objetos > Edición de puntada para colocar el cursor de puntada en el punto de inserción seleccionado. Permite la edición de puntadas individuales.

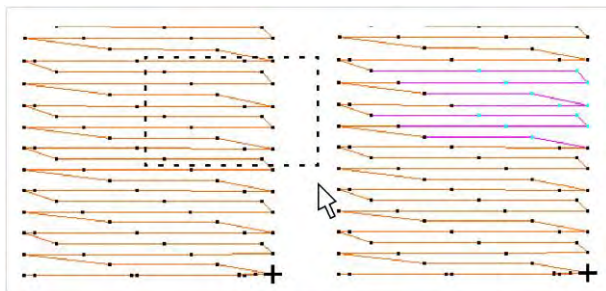
La función 'Edición de puntada' le permite seleccionar puntadas individuales, varias puntadas o un rango de puntadas, seleccionando sus puntos de aguja.

- Aumente el zoom y muestre los puntos de aguja para facilitar su selección.
- Seleccione el objeto y haga clic en 'Edición de puntada'.
- Seleccione puntadas individuales en la modalidad edición de puntada seleccionando sus puntos de aguja.
- Los colores del punto de aguja y de la puntada cambian y el marcador de posición de la aguja se mueve a la puntada seleccionada. Todas las puntadas en la secuencia de costura después del marcador de posición de la aguja aparecen en negro.

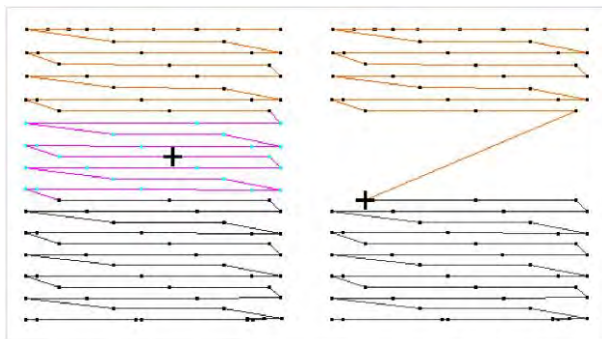




- Para seleccionar varias puntadas, mantenga pulsado <Mayús> o <Ctrl> mientras hace clic.
- Alternativamente, arrastre un marco de selección alrededor de ellas.



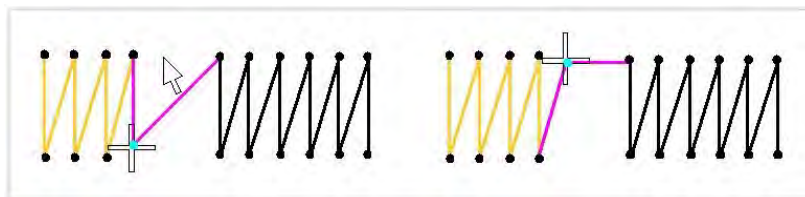
- Pulse <Supr> para eliminar puntadas no deseadas.



## Insertar puntadas

Puede insertar puntadas en un objeto para rellenar vacíos. Las puntadas insertadas se incorporan al objeto. Se perderán, sin embargo, si las puntadas del objeto se regeneran.

- Seleccione un punto de aguja. Los colores del punto de aguja y de la puntada cambian y el marcador de posición de la aguja se mueve a la puntada seleccionada. Todas las puntadas en la secuencia de costura después del marcador de posición de la aguja aparecen en negro.
- Use las teclas de flecha para desplazarse entre puntadas.
- Mueva el puntero adonde desea insertar la nueva puntada y haga clic derecho.



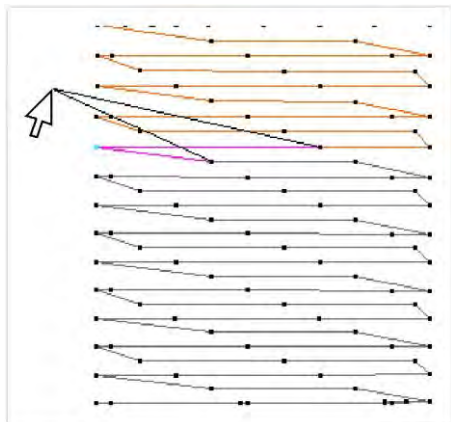
- Continúe haciendo clic derecho como requiera.



## Mover puntadas

Puede mover las puntadas individualmente o en grupo. Como siempre, si las puntadas de un objeto se regeneran por cualquier razón, todas las funciones de edición de puntada se pierden.

- Aumente el zoom, seleccione el objeto y haga clic en 'Edición de Puntada'.
- Seleccione las puntadas a mover.
- Arrástrelas a su nueva posición. El contorno sombreado de puntada muestra la nueva posición.

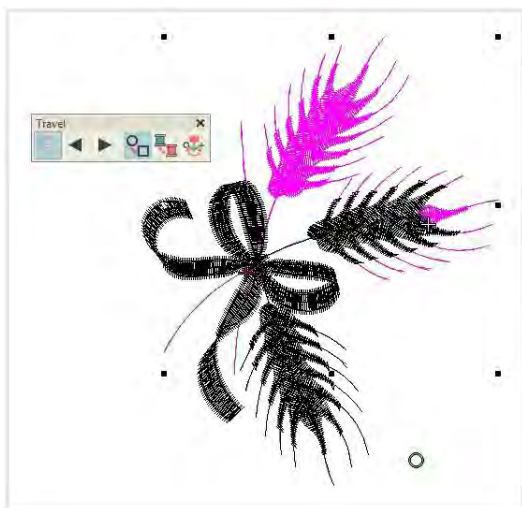


## Seleccionar al recorrer



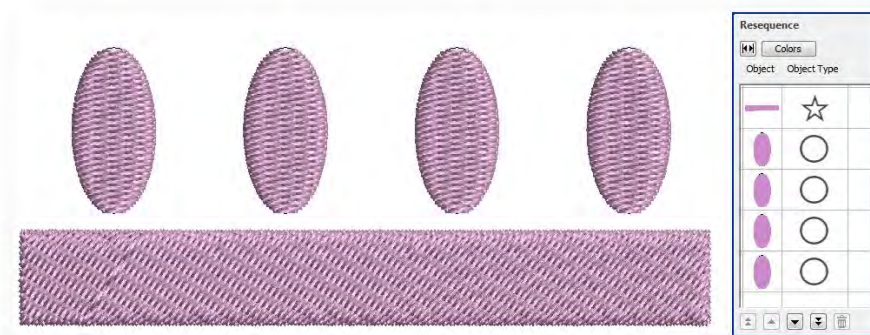
Use Recorrer > Seleccionar al recorrer para seleccionar puntadas, objetos o colores mientras recorre un diseño.

Usualmente se asocia recorrer un diseño con revisar su secuencia de costura. Sin embargo, también puede seleccionar objetos mientras 'recorre'. Con la herramienta 'Seleccionar mientras recorre' activada, use cualquiera de las herramientas 'Recorrer' y, mientras se desplaza por el diseño, los objetos se seleccionan. Para seleccionar mientras recorre, debe estar trabajando en la modalidad de edición de puntada. Vea también Recorrer diseños.

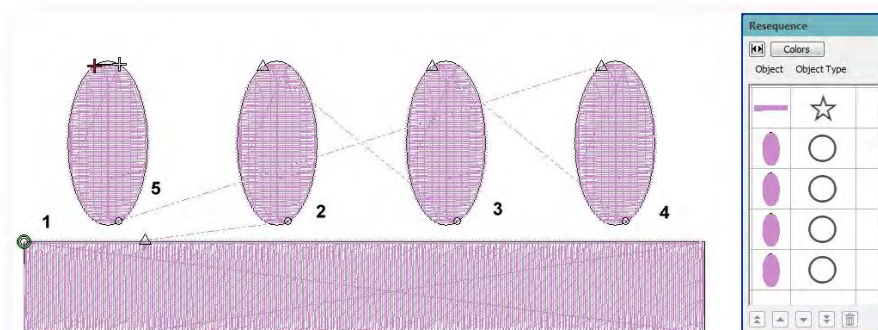


## ANIDAR OBJETOS

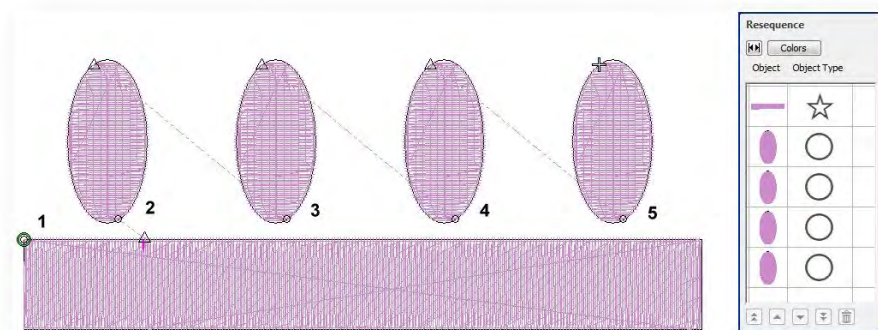
'Nesting' is a technique whereby you inset or 'nest' an object in the middle of another object's stitching sequence in order to prevent long connectors being generated.



Esta es una característica muy útil con motivos y en otros diseños en los que puede que se generen conectores largos. Consider this design...

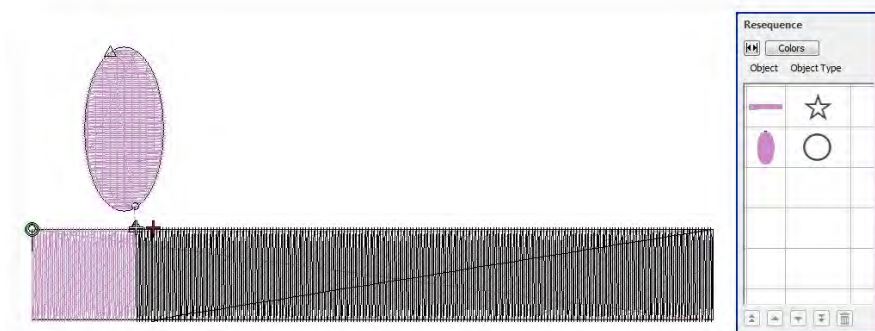


Observe los conectores largos entre los objetos. Of course, connections can be improved with a better stitching sequence and by applying closest join (J) to objects...

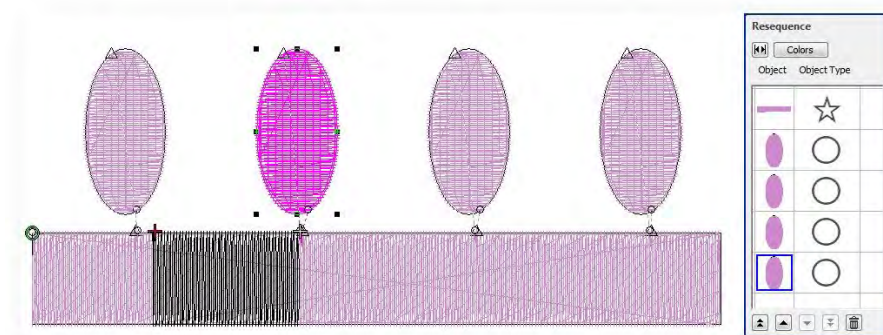


Sin embargo, anidar le permite crear o insertar un objeto en un punto exacto de la secuencia de costura. Cómo anidar objetos

- Desplácese por el primer objeto hasta que el marcador de penetración de la aguja esté en el lugar donde usted desea insertar el segundo objeto. Vea Recorrer diseños.



- Inserte el segundo objeto. To do this, either digitize the object or cut and paste it into position. The second object is 'nested' in the stitching sequence of the first object. Todas las funciones requeridas se insertan automáticamente para el segundo objeto.
- Continue traveling through the 'parent' object and nesting secondary objects as required.



- Para ver los conectores generados para el objeto anidado, visualice el diseño en vista normal.

La secuencia de cosido de objetos anidados se mantiene cuando se regeneran las puntadas para cada objeto. Sin embargo, si usted vuelve a secuenciar un diseño que contiene objetos anidados, coserá los objetos en la secuencia original de objeto.