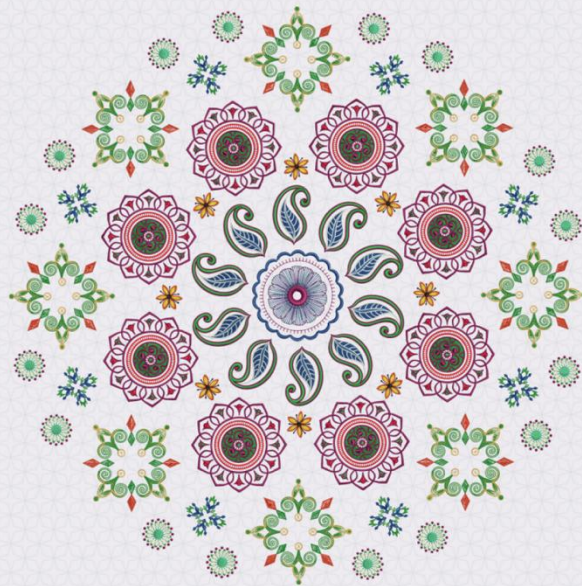


Digitizer V5.5



DIGITALIZAR 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

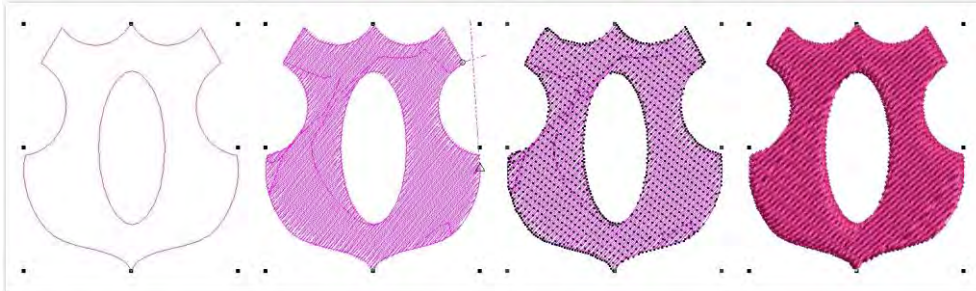
Introducción	1
Funciones generales	2
Tipos de puntada	3
Puntadas de línea	4
Corridos sencillos.....	4
Líneas satín	5
Líneas decorativas	6
Líneas de motivos.....	6
Líneas de respunte.....	7
Líneas de punto de espiga	7
Líneas de escultura	8
Líneas de zigzag	8
Líneas de punto de festón	9
Relleno de satín	10
Líneas satín	10
Grosor de línea	10
Rellenos satín	11
Satín rotante.....	12
Satín rotante caligráfico	13
Rellenos tatami.....	14
Aplicar relleno tatami	14
Densidad del relleno tatami	15
Rellenos de realce	16
Aplicar relleno de realce.....	16
Configuraciones del relleno de realce	17
Tamaño del patrón	18
Espaciado entre patrones.....	18
Orientación del patrón	18
Trazado de patrón	18
Orientación de la cuadrícula.....	19
Relleno de realce y efecto florentino	20
Bordado de motivo.....	21
Seleccionar patrones de motivo	21
Corrido de motivo.....	22
Dimensionamiento y espaciado de motivo	22
Reformar corrido de motivos	23
Rellenos de motivo	23
Rellenos de motivo alternantes.....	24

Ajustar las configuraciones de los patrones de motivo.....	25
Trazar rellenos de motivo de forma interactiva	26
Puntadas de fantasía	27
Punto de cruz.....	28
Rellenos punteados	30
Valores de punteado	31
Valores de puntada	31
Reformar rellenos de punteado	32
Efectos de puntada	33
Rellenos curvos.....	33
Rellenos contorno	33
Rellenos ondulados	35
Rellenos florentinos.....	36
Rellenos radiales.....	37
Rellenos con realce elásticos	39
Pandeo 3D	42
Borde de pluma	43
Relleno gradiente	45
Crear relleno gradiente	45
Ángulo del relleno gradiente	46
Espaciado del relleno gradiente	46
Métodos de entrada	48
Digitalización de formas	48
Puntos de control	50
Líneas 51	
Rellenos paralelos.....	51
Rellenos rotantes.....	52
Círculos y cuadrados.....	52
Cambio entre corridos y rellenos	53
Método de unión.....	53
‘A mano alzada’	55
Crear formas a mano alzada.....	55
Técnicas a mano alzada	56
Ajustar el suavizado de línea	56
Costura caligráfica a mano alzada	57
Ángulos de puntada	58
Añadir ángulos de puntada	58
Ajustar los ángulos de puntada	59
Objetos circulares.....	60
añadir objetos.....	61
Cortar y rellenar huecos.....	64
Eliminar costura subyacente	64
Digitalizar huecos en objetos	65
Rellenar huecos en objetos	66
Refuerzo de puntada	68

Refuerzo automático	68
Configuraciones de refuerzo	69
Compensación de halado	70
Reforzar contornos	70
Conexiones de bordado	72
Visualizar conectores	72
Conectores automáticos	73
Ramificación	74
Crear ramificación	74
Editar objetos ramificados	75

INTRODUCCIÓN

En el software, usted construye diseños a partir de formas básicas u 'objetos de bordado'. El proceso se denomina 'digitalizar'. Las herramientas de digitalización se usan en conjunto con los tipos de puntada y los efectos de puntada para crear objetos de bordado. Las herramientas son similares a las herramientas de dibujo de una aplicación de gráficos, excepto que los objetos que crea tienen propiedades de puntada así como propiedades generales, como se muestra.



The Digitize toolbox provides all the digitizing tools necessary to create embroidered shapes. Herramientas como las de 'A mano alzada' se pueden usar para crear diseños con apariencia de dibujo hecho a mano, algo difícil de lograr con los métodos convencionales de digitalización. Puede aplicar distintos efectos a sus objetos de bordado. Efectos como 'Borde de pluma' que se usa para crear efectos de sombra o para imitar piel u otras texturas afelpadas.

Use herramientas especiales para cortar huecos, eliminar excesos de costura y rellenar huecos. Hay también herramientas para estabilizar áreas grandes así como para reforzar contornos.

Ramificación es una prestación avanzada que le permite digitalizar objetos parecidos y traslapados — p. ej., los dedos de una mano, secciones de una letra personalizada - sin tener que pensar en la secuencia más eficiente de costura y de uniones.

FUNCIONES GENERALES

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

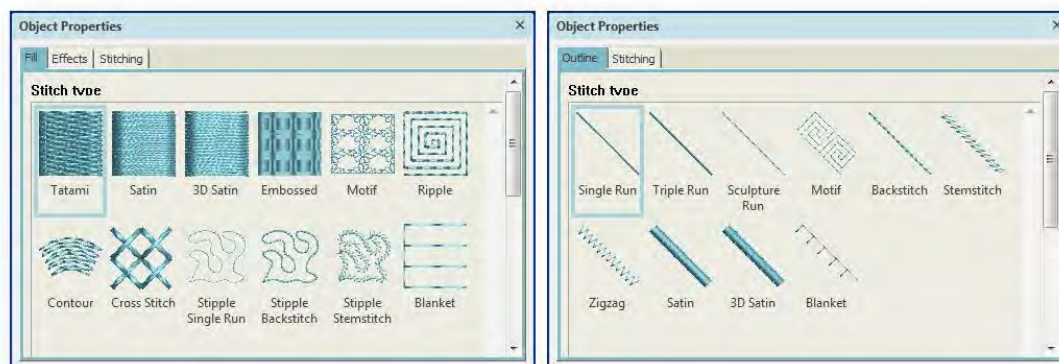
Para	Pulse
Crear un nuevo diseño	<Ctrl + N>
Abrir un diseño existente	<Ctrl + O>
Guardar un diseño	<Ctrl + S>
Imprimir un diseño	<Ctrl + P>
Cerrar el software	<Alt + F4>
Mostrar/ocultar la cuadrícula	<Mayús + G>
Mostrar/ocultar la 'Paleta de diseño'	<Ctrl + R>
Mostrar colores de hilos	^ <Alt + T>
Abrir el recuadro acoplable de letras	<A>
Definir el área de trabajo de trazado	^ <Ctrl + W>
Mostrar/ocultar área de trabajo	<W>
Mostrar/ocultar la ventana de Perspectiva general	<Mayús + V>
Mostrar/ocultar el recuadro acoplable resecuenciar	<Mayús + L>
Aplicar/seleccionar satín	<Mayús + I>
Aplicar/seleccionar tatami	<Mayús + M>
Aplicar/seleccionar corrido	<Mayús + N> luego pulse <Intro>
^ Pulse <Esc> para terminar	

TIPOS DE PUNTADA

La propiedad de objeto más importante es el tipo de puntada. El software hace uso de los contornos del objeto y el tipo de puntada relacionada para generar puntadas. Cada vez que usted reforma, transforma o escala un objeto, se regeneran las puntadas según las configuraciones actuales.



Las diferentes puntadas son apropiadas para diferentes objetos. Puede cambiar el tipo de puntada en cualquier etapa. Un amplio rango de tipos de puntada de relleno y de línea está disponible en el recuadro acoplable 'Propiedades del objeto'.



El recuadro acoplable proporciona acceso tanto a las puntadas de relleno como a las de línea. Algunos tipos se pueden usar para ambos propósitos. Para líneas, use los siguientes:

Puntada de línea	Finalidad
Outline stitches	Úselas para agregar orlas, contornos y detalles a las formas. Están disponibles puntadas de 'artesanía' para imitar las técnicas artesanales tradicionales.
Satín	Apropiada para formas estrechas y orlas.
Motivo	Úsela para bordar contornos decorativos.

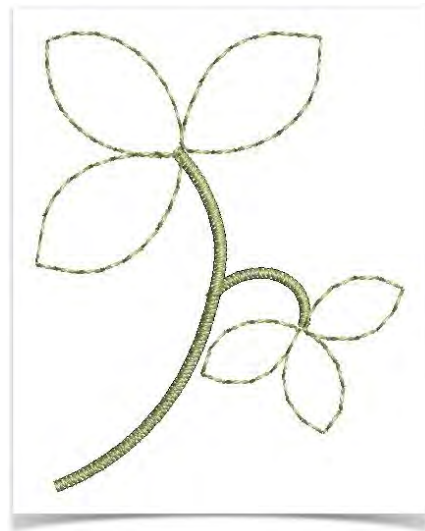
El recuadro acoplable proporciona acceso a los siguientes tipos de puntada de relleno:

Puntada de Relleno	Finalidad
Satín	Apropiada para formas estrechas. Se puede también usar para formas grandes aplicando la división automática para crear una apariencia más brillante que tatami.
Tatami	Úsela para rellenar formas grandes e irregulares con un campo sólido de costura. Se compone de hileras de puntada corrida.
Realce	Úsela para rellenar áreas grandes con singulares efectos artísticos.
Curva	Úsela para crear efectos de luz y sombra curvos. El contorno sigue a la forma.
Motivo	Úsela en rellenos decorativos. Los patrones se repiten en hileras paralelas para rellenar una forma.
Punto de cruz	Úsela para rellenar áreas grandes con baja densidad de puntadas. A veces se combina con apliqué. Los rellenos de punto de cruz se generan en una cuadrícula universal, no sólo sobre el objeto individual.
Punteado	Úsela para crear rellenos con textura de puntada corrida que serpentea más o menos al azar dentro de un contorno.

Puntadas de línea

Su software de bordado proporciona herramientas para crear costura de contorno de diferentes grosores y estilos. Digitalice contornos con métodos de forma tanto abierta como cerrada. Líneas de distintos grosores se usan generalmente para añadir orlas, contornos y detalles a las formas. Existen herramientas para crear puntada corrida simple y contornos decorativos con motivos. El pespunte es una puntada adaptable de estilo antiguo que se puede usar para contornos delicados. El punto de espiga es más grueso y se puede emplear para imitar el bordado hecho a mano. Las líneas satín se pueden usar en formas de tallo u orlas gruesas.

En todos los casos, las técnicas de digitalización son las mismas. La mayoría de las herramientas de digitalización están disponibles. Simplemente seleccione una herramienta de digitalización, un método de relleno o de línea y un tipo de puntada y haga clic en los puntos de referencia. Pulse <Intro> para confirmar o <Esc> para cancelar. Los tipos de puntadas se pueden intercambiar fácilmente. Simplemente seleccione el objeto y elija otro tipo de puntada.



Corridos sencillos

Use Propiedades del objeto > Contorno > Corrido sencillo para crear hileras de costura en orlas o detalles a lo largo de una línea digitalizada.

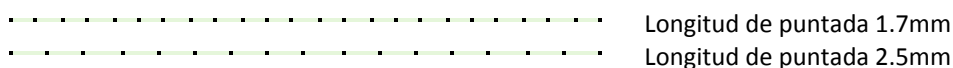
Use Propiedades del objeto > Contorno > Corrido triple para crear un contorno grueso en orlas o detalles grandes.

Use las herramientas 'Contorno sencillo' y 'Contorno triple' para digitalizar líneas de puntada corrida sencillas.

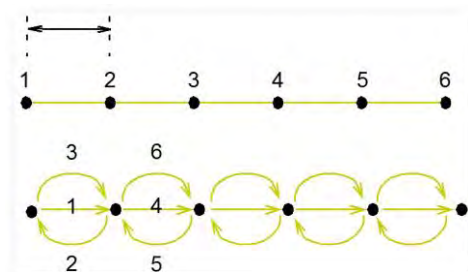
Digitalice corridos sencillos como lo haría con cualquier otra puntada de contorno. Ajuste configuraciones via Propiedades del objeto.



En la puntada corrida tanto sencilla como triple, la longitud de puntada se puede ajustar mediante 'Propiedades del objeto' para adaptarla a la forma. Si una línea tiene curvas pronunciadas, reduzca la longitud, por ejemplo a 1,8 mm, para que las puntadas sigan la línea. Para reducir el número de puntadas en curvas más abiertas, aumente la longitud de puntada.



Elija entre corrido simple y corrido triple para líneas más gruesas...



Imite el bordado hecho a mano usando el corrido triple y estableciendo la longitud del corrido en 4.0mm.

Líneas satín

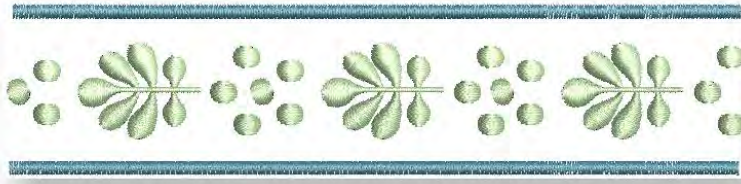


Use Propiedades del objeto > Línea > Satín para crear orlas gruesas o columnas de grosor uniforme.

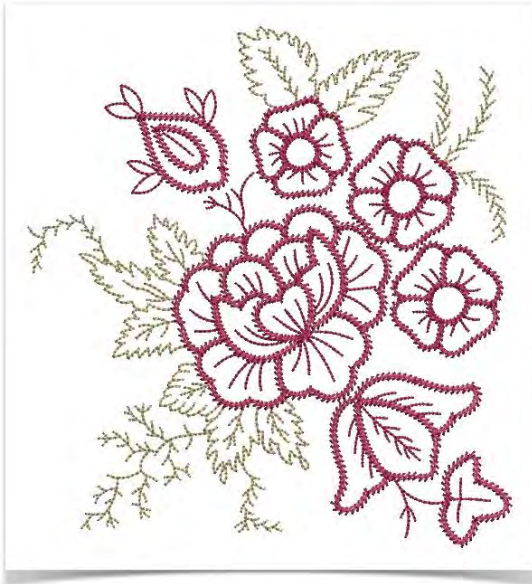


Use Propiedades del objeto > Línea > Satín 3D para crear orlas de satín con realce - se puede usar con trapunto para producir efectos de acolchado.

La puntada satín se puede usar para contornos. Es adecuada para orlas gruesas. Ajuste la densidad de puntada estableciendo un valor de espaciado fijo o deje que el espaciado automático lo calcule por usted. Use satín 3D para crear orlas con relieve conformadas por múltiples capas de costura satín. Las configuraciones de puntada se pueden ajustar antes o después de digitalizar. Vea también Puntada satín.



Líneas decorativas



Líneas de distintos grosores se usan generalmente para añadir orlas, contornos y detalles a las formas. Existen herramientas para crear puntada corrida simple y contornos decorativos con motivos. El pespunte es una puntada adaptable de estilo antiguo que se puede usar para contornos delicados. El punto de espiga es más grueso y se puede emplear para imitar el bordado hecho a mano. Las líneas satín se pueden usar en formas de tallo u orlas gruesas.

En todos los casos, las técnicas de digitalización son las mismas. La mayoría de las herramientas de digitalización están disponibles. Simplemente seleccione una herramienta de digitalización, un método de relleno o de línea y un tipo de puntada y haga clic en los puntos de referencia. Pulse <Intro> para confirmar o <Esc> para

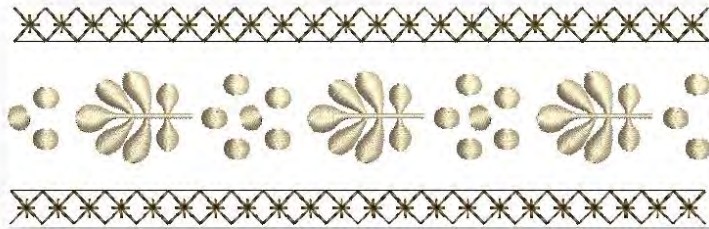
cancelar. Los tipos de puntadas se pueden intercambiar fácilmente. Simplemente seleccione el objeto y elija otro tipo de puntada.

Líneas de motivos



Use Propiedades del objeto > Línea > Motivo para crear orlas ornamentales artesanales. Escoja en una biblioteca de patrones.

Los motivos son elementos de diseño predefinidos, tales como corazones, hojas o patrones de orla, que se pueden insertar rápidamente en un diseño. Generalmente están conformados por uno o más objetos simples y se almacenan en un grupo de patrones especiales. La línea de motivo es un tipo de puntada que repite los motivos a lo largo de una línea digitalizada. Elija en una biblioteca de motivos o cree sus propios motivos. Los motivos se pueden escalar, rotar y reflejar en la misma forma que otros objetos.



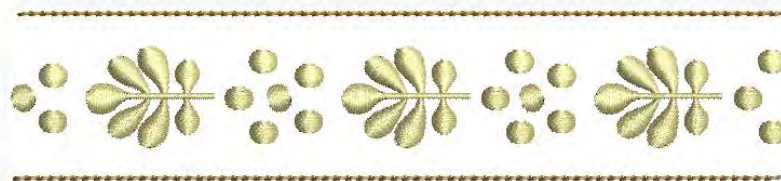
Puede usar los mismos patrones de motivo individualmente - uno por uno - o en rellenos de motivo para producir una costura abierta y decorativa. Vea también Puntada de motivo.

Líneas de pespunte



Use Propiedades del objeto > Línea > Pespunte para crear orlas tradicionales de pespunte – tipo de puntada antigua y adaptable usada en contornos delicados.

El pespunte es una puntada tradicional adaptable que puede ser usada como un contorno delicado. Esta puntada pequeña y uniforme sigue bien las curvas intrincadas. El pespunte se puede usar para diseños de blackwork y redwork. Puede especificar la longitud exacta de puntada y los valores de grosor y traslape, como también el número de repeticiones.

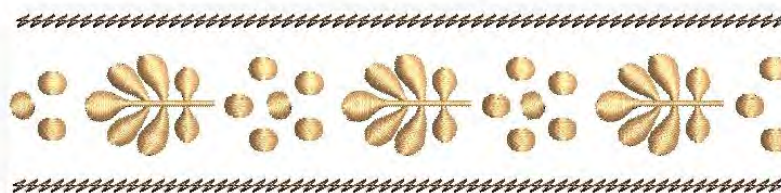


Líneas de punto de espiga



Use Propiedades del objeto > Línea > Punto de espiga para crear orlas tradicionales de punto de espiga o detalles como tallos y vides.

El punto de espiga es una puntada de detalle. Se usa para los tallos y las vides junto con otras puntadas decorativas o como un contorno para puntadas como rellenos de satén o de motivo. Puede especificar varias configuraciones incluyendo el grosor de la línea, el espaciado, el ángulo, si es sencillo o triple y el grosor de la puntada.



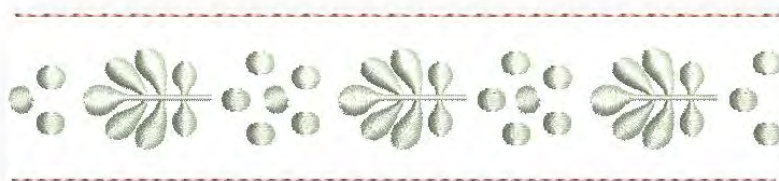
El punto de espiga también puede ser usado para crear rellenos punteados densos con líneas de punto de espiga. Vea también Rellenos punteados.

Líneas de escultura



Use Propiedades del objeto > Línea > Escultura para colocar una hilera de puntadas de 'escultura' a lo largo de una línea digitalizada para simular las costuras lineales usadas en acolchado.

El límite de Corrido escultura se usa para simular puntadas de línea usadas en acolchados. Es una variación del cosido de corrido múltiple, en el que cada puntada alternativa de corrido triple/múltiple es reemplazada por una puntada de corrido individual. Sculpture Run outline is recommended for use only with later-model machines.



Recommended sewing settings include:

Configuración	Recomendado
Aguja	Aguja punta roja #14
Hilo de aguja	Hilo monofilamento claro #60 (con red de carrete)
Hilo de bobina	Rayón #60 (75d)
Portabobinas	Portabobinas para la cosedura que parece hecha a mano (configurada con tensión baja)
Tensión de hilo superior	7
longitud de puntada	2
Velocidad	400 spm

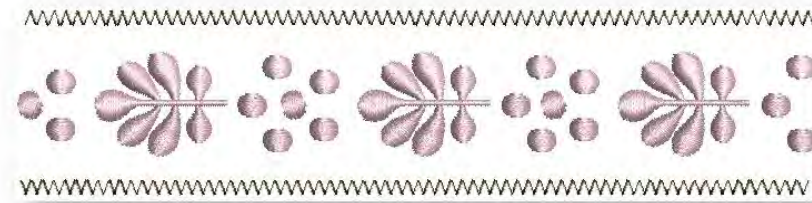
Los resultados variarán según el tejido y otras condiciones del cosido. In this case, it is recommended to use the 'Hand-looking Quilting Stitch' option on later-model machines. Test your design on a small piece of fabric before stitching your project.

Líneas de zigzag



Use Propiedades del objeto > Línea > Zigzag para bordar columnas largas y estrechas de puntadas sesgadas adyacentes en un patrón de zigzag.

Zigzag stitch is similar to Satin in that the needle penetrates each side of the column. But while Satin gives a straight line followed by a diagonal, Zigzag produces two diagonal lines, thereby producing a more open stitch.

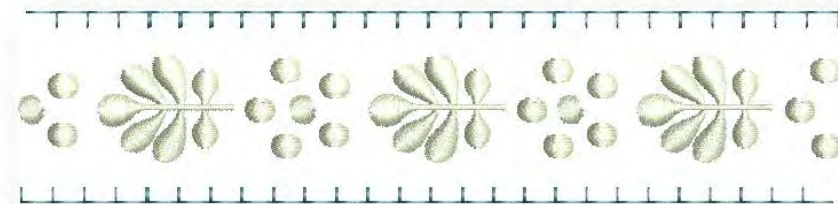


Líneas de punto de festón



Use Propiedades del objeto > Línea > Punto de festón para bordar columnas largas y estrechas con un efecto de 'peine'.

E Stitch, sometimes referred to as 'blanket stitch', produces long, narrow columns with a 'comb' effect. It is often used to stitch borders around appliqués. The needle penetrates both sides of the column, and then penetrates the second side again, laying the thread along the side. E stitches are usually more open than Satin or Zigzag stitches.

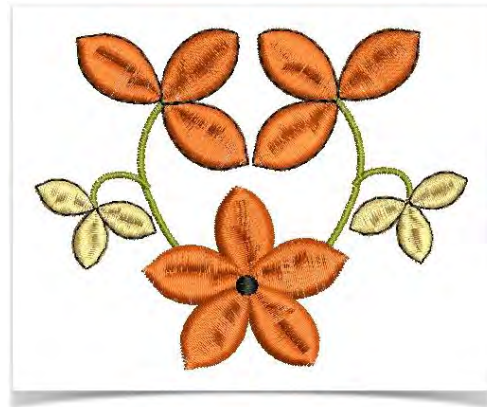


Notas:

- El software también proporciona herramientas para generar contornos automáticamente. Vea también Contornos y desplazamientos.
- Use 'Retroceder' y 'Repetir' para reforzar los contornos especificando al mismo tiempo la dirección de la costura. Vea también Refuerzo de puntada.

RELLENO DE SATÍN

La puntada satín se puede usar para contornos o rellenos. Es apropiada para orlas y contornos gruesos. También es apropiada para formas más pequeñas en las que la puntada abarca la anchura completa de la columna. Las puntadas satín son casi paralelas. Como generalmente no hay penetraciones de aguja que interrumpan el relleno, la puntada satín crea un efecto de brillo de alta calidad. La puntada satín se puede usar con cualquiera de las herramientas de digitalización.



Líneas satín

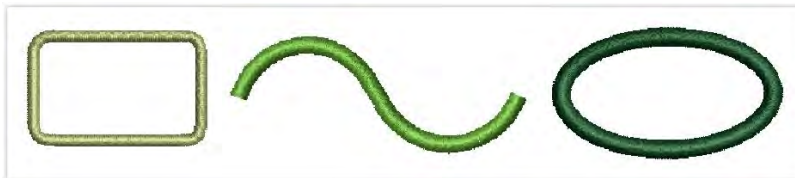


Use Propiedades del objeto > Línea > Satín para crear orlas gruesas o columnas de grosor uniforme.



Use Propiedades del objeto > Línea > Satín 3D para crear orlas de satín con realce - se puede usar con trapunto para producir efectos de acolchado.

Use 'Línea satín' para crear orlas gruesas. Use 'Línea satín 3D' para crear diseños de bordado con relieve que constan de múltiples capas de costura satín. El espaciado y la anchura de puntada se pueden ajustar en 'Propiedades del objeto' antes o después de digitalizar.

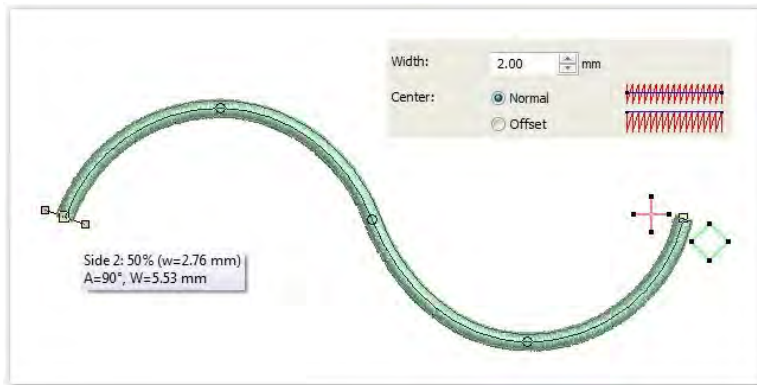


Grosor de línea



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

El grosor de la línea satín se puede controlar bien sea mediante la configuración de anchura en 'Propiedades del objeto', o bien interactivamente, usando la herramienta 'Reformar' y arrastrando las manijas de dimensionamiento. Use la configuración 'Desplazado' si desea que su línea satín traslape el contorno de una forma rellena. Esto evitará que aparezcan huecos.

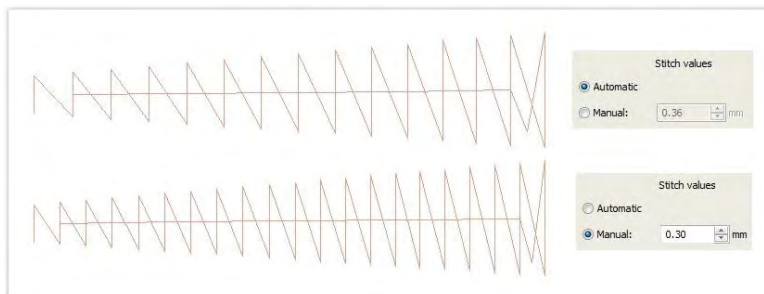


Densidad de puntada

El espaciado de puntada es la distancia en milímetros entre dos penetraciones de la aguja en el mismo costado de una forma. En los lugares estrechos, las puntadas deben ser menos densas porque demasiadas penetraciones de aguja pueden dañar el tejido.



Donde se estrecha una orla las puntadas están apretadas, por lo que se requieren menos puntadas para cubrir el tejido. La configuración 'Automático' ajusta el espaciado de puntada para las puntadas satín de acuerdo a la anchura del contorno. Para los objetos de anchura variable, 'Automático' ajusta el espaciado en consonancia.



Rellenos satín



Use Propiedades del objeto > Relleno > Satín para crear rellenos de puntada para formas estrechas y orlas gruesas.



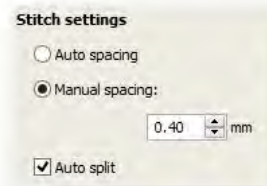
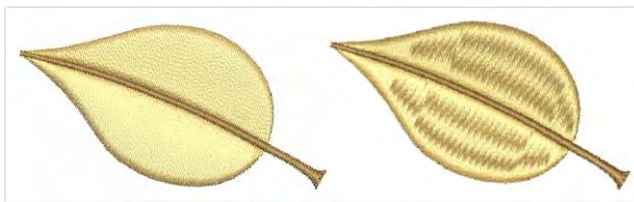
Use Propiedades del objeto > Relleno > Satín 3D para crear superficies con realce – se puede aplicar a las letras o usar con trapunto para producir efectos de acolchado.

El relleno satín es apropiado para las orlas y formas estrechas en donde la longitud de cada puntada abarca la anchura de la forma. Las puntadas satín son casi paralelas, con una de cada dos puntadas ligeramente sesgada. Dado que generalmente no hay penetraciones de aguja rompiendo el tejido, el satín crea un efecto brillante de alta calidad.



División automática

Si una forma de satín es ancha, es posible que algunas puntadas excedan el máximo de puntada que la máquina de bordar puede producir. Cuando se aplica 'División automática' las puntadas satín largas se dividen en unas más pequeñas. Ella también distribuye las penetraciones de aguja al azar para que éstas no formen una línea en la mitad de la forma.



Aunque 'División automática' se usa principalmente para evitar puntadas largas en las formas anchas, también se puede usar como una alternativa al relleno tatami. 'División automática' tiene más apariencia de satín y funciona bien con puntadas rotante, creando líneas suaves y un poco más de profundidad. En contraste, el relleno tatami es plano y puede mostrar patrones indeseados con curvas apretadas.

Típicamente, el satín 3D se usa para crear cuerpo extra en los objetos satín para crear un efecto visual y una superficie con relieve o 'esculpida'. Vea también Bordado con relieve.

Satín rotante

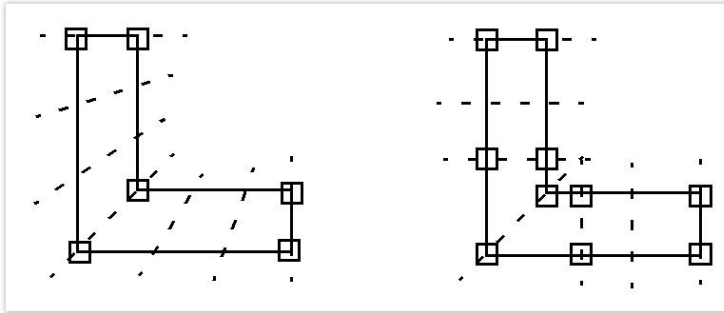


Use Digitalizar > Digitalizar bloques para digitalizar formas de distinta anchura con costura rotante.

Además de las herramientas normales de digitalización, la herramienta 'Digitalizar bloques' se puede usar con satín para crear rellenos rotantes de distintas anchuras.

- Digitalice la columna marcando puntos de control alternadamente en los costados de la columna. Haga clic izquierdo para introducir puntos de esquina. Haga clic derecho para introducir puntos de curva.
- Los puntos de control de un par dado no tienen que ser del mismo tipo. Pueden, por ejemplo, uno ser punto de esquina y el otro de curva.





- Si comete un error, pulse <Retroceso> para eliminar el último punto. Pulse <Esc> para deshacer todos los puntos nuevos. Pulse <Esc> de nuevo para salir de la modalidad de digitalización.
- Cuando haya terminado de digitalizar o bien...
 - pulse <Intro> para conservar la última puntada y colocar el punto de salida en el último punto que digitalizó o
 - pulse <Spacebar> para omitir la última puntada y colocar el punto de salida en el lado opuesto de la la columna.

Satín rotante caligráfico



Use Digitalizar > Digitalizar línea abierta para crear una hilera de puntada corrida o de otra costura de contorno a lo largo de una línea digitalizada. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.



Use Propiedades del objeto > Línea > Satín para crear orlas gruesas o columnas de grosor uniforme.

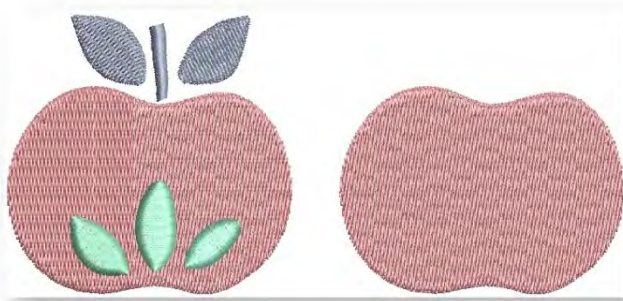
Las líneas satín, tanto abiertas como cerradas, incluyen una configuración de 'caligrafía' que le permite especificar un ángulo como una plumilla cursiva. Generalmente usará esta configuración con 'Digitalizar línea abierta', pero también se puede aplicar a 'Digitalizar forma cerrada' seleccionando la costura de línea.



La misma configuración se puede usar con las herramientas 'A mano alzada' para crear efectos 'caligráficos' más interesantes. Vea 'A mano alzada'.

Rellenos tatami

La puntada de relleno tatami consiste en hileras de puntada corrida y es apropiada para rellenar formas grandes e irregulares. Las puntadas se colocan en hileras que atraviesan la forma hacia adelante y hacia atrás. Pueden ser hileras paralelas o con un leve giro. Los desplazamientos de puntada en cada hilera eliminan líneas de división indeseadas. Puede controlar la densidad de puntada en los objetos de relleno tatami cambiando el patrón o ajustando el espaciado y la longitud de puntada.



Aplicar relleno tatami

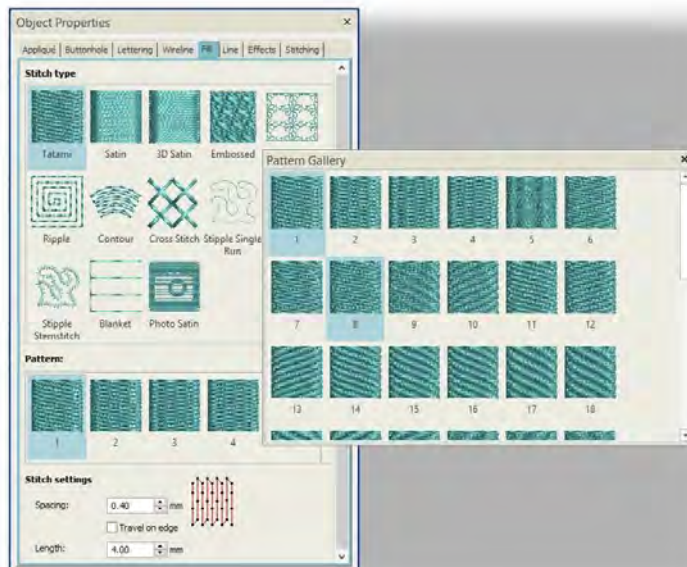


Use Propiedades del objeto > Relleno > Tatami para crear rellenos con campos de puntada sólidos y uniformemente planos en formas grandes e irregulares .



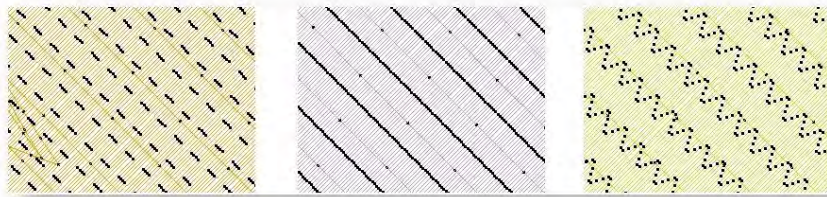
Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

Para preestablecer el relleno tatami, abra 'Propiedades del objeto' sin ningún objeto seleccionado. Para editar las configuraciones, seleccione un objeto de relleno tatami. La pestaña 'Propiedades del objeto > Relleno' se abre. Seleccione 'Tatami' y elija un patrón adecuado en la galería. Cualquier herramienta de digitalización de línea cerrada está disponible para su uso.

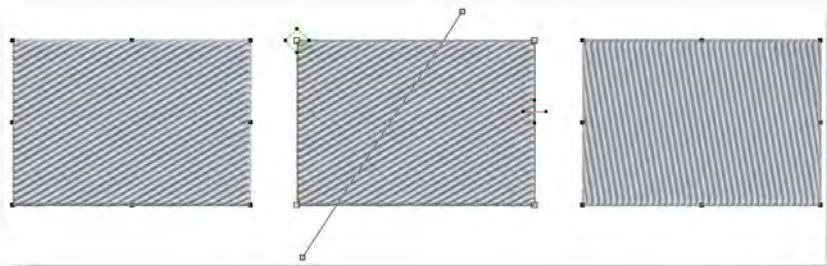


Los patrones tatami se forman por las penetraciones de la aguja. El patrón predeterminado (No.1) está diseñado para crear una textura uniformemente plana y lisa, similar a una alfombra tejida.

Existen muchos otros patrones predefinidos para escoger. Experimente para encontrar el mejor patrón para su propósito.

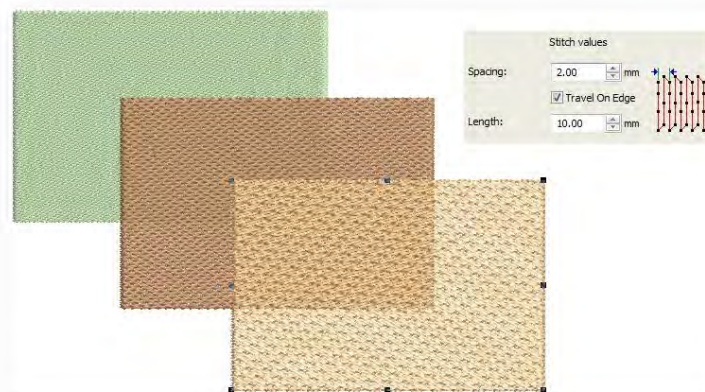


Generalmente, el tamaño y espaciado predeterminados producirán los mejores resultados, pero puede desear cambiar el ángulo de puntada.

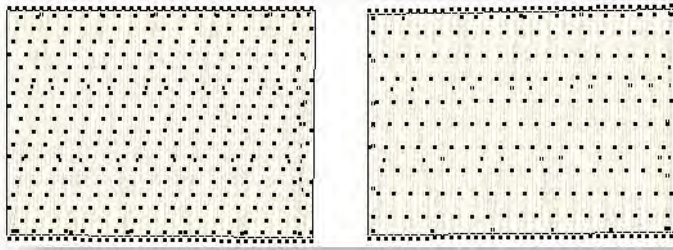


Densidad del relleno tatami

En el relleno tatami, la densidad de puntada está determinada por el espaciado entre hileras. La configuración de espaciado es la distancia entre dos hileras hacia adelante. Para aumentar la densidad, ingrese un valor más pequeño. Para crear un relleno más abierto, ingrese un valor más grande.



La longitud de puntada varía ligeramente en el relleno tatami para evitar que se generen puntadas pequeñas en los bordes de la forma. Incremente la longitud para obtener una apariencia más suelta y brillante.



Note que la configuración 'Conectar en el borde' se activa automáticamente para espaciados mayores a 0.9mm. Esto desplaza las puntadas de conexión subyacentes a los bordes de las formas, evitando que se vean en los espacios entre las hileras de la costura. Vea también Relleno gradiente.

Rellenos de realce

El relleno de realce es una puntada decorativa de relleno usada para rellenar áreas anchas y grandes con un patrón de realce, manteniendo la apariencia de un campo sólido. El patrón se repite en una cuadrícula. Puede cambiar las configuraciones de la cuadrícula para mayor flexibilidad.



Aplicar relleno de realce

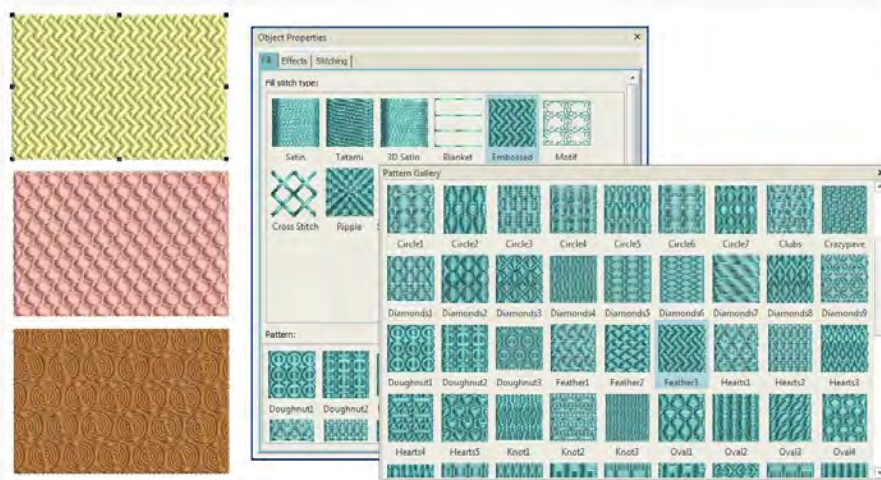


Use Propiedades del objeto > Relleno > Con realce para crear patrones decorativos con las penetraciones de las agujas manteniendo la apariencia de costura sólida. Escoja en una biblioteca de patrones.



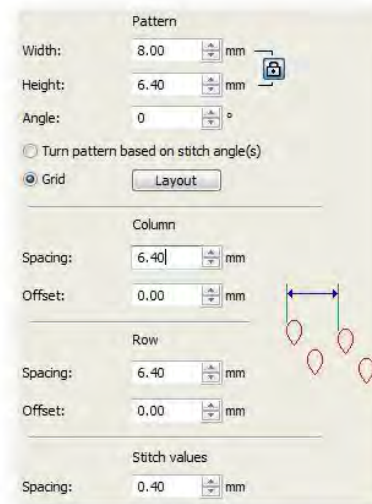
Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

Para predefinir el 'Relleno de realce', abra el recuadro acoplable 'Propiedades del objeto' sin ningún objeto seleccionado. Cualquier herramienta de digitalización de línea cerrada está disponible para su uso. Haga doble clic para editar los objetos existentes. La pestaña 'Propiedades del objeto > Relleno' se abre. Seleccione 'Relleno de realce'. Puede elegir entre muchos patrones.



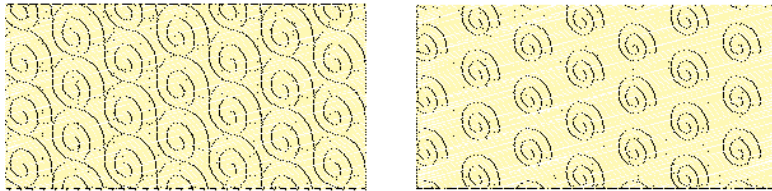
Configuraciones del relleno de realce

Las configuraciones del relleno de realce se pueden controlar de manera similar a las configuraciones de relleno de motivo, tanto en el recuadro acoplable 'Propiedades del objeto' o interactivamente en pantalla. El recuadro acoplable le permite controlar el tamaño del patrón, el espaciado y la orientación mediante las mismas configuraciones que el relleno de motivo. También le permite controlar la densidad de mediante Valores de puntada.



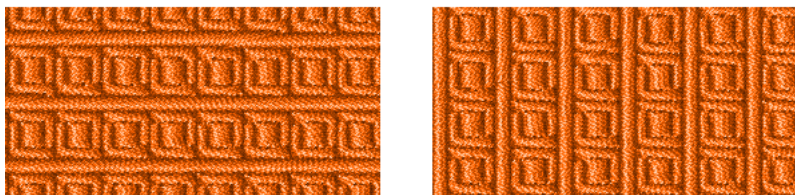
Tamaño del patrón

Puede cambiar el tamaño del patrón para obtener efectos de realce menos densos. La configuración 'Tamaño' no afecta el espaciado entre patrones.



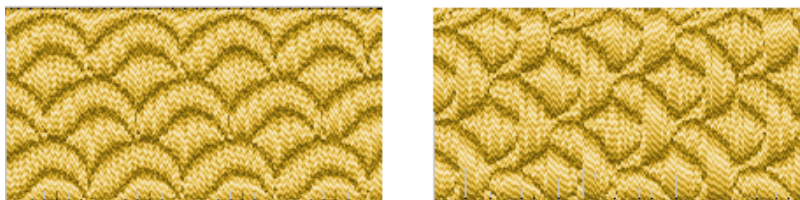
Espaciado entre patrones

La configuración 'Espaciado' determina la distancia entre patrones. Posee control independiente sobre el espaciado horizontal (X) y el vertical (Y). El campo 'Espaciado' no afecta el tamaño del patrón.



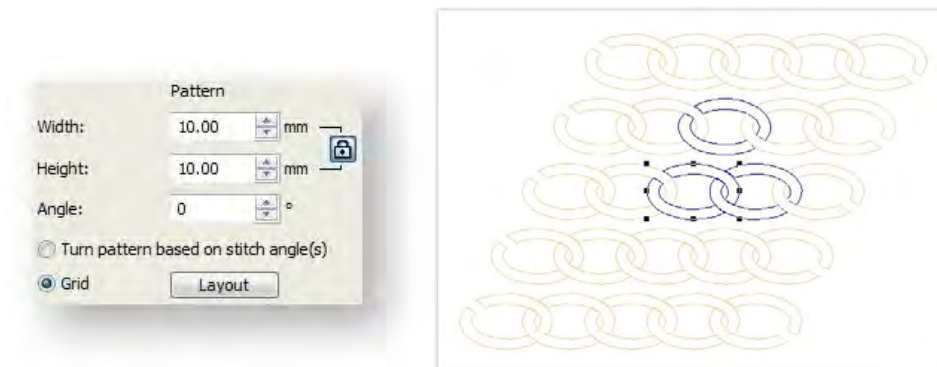
Orientación del patrón

Puede cambiar la orientación del patrón para obtener diferentes efectos. Pruebe diferentes ángulos en el campo 'Ángulo de rotación'.



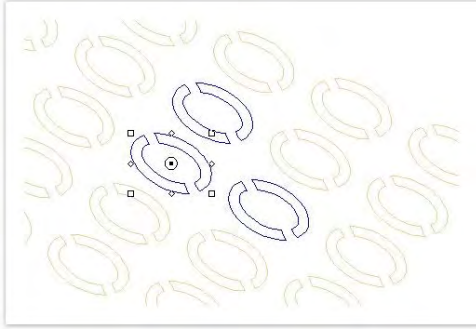
Trazado de patrón

Además de hacerlo mediante 'Propiedades del objeto', puede ajustar los trazados de patrón interactivamente. Diseñe patrones en pantalla usando la 'guía de motivos' para escalar, espaciar, transformar y desplazar el patrón completo.



Haga clic en 'Trazado'. Los patrones de muestra y de guía aparecen en la ventana de diseño. Hay tres patrones azules de guía. Otros patrones de muestra aparecen en amarillo. Cada patrón de guía le permite cambiar elementos diferentes del trazado:

- Use el patrón de guía a la izquierda como cualquier objeto para mover, rotar y sesgar patrones. Haga doble clic para mostrar las manijas de rotación.



- Use el patrón de guía superior para cambiar el espaciado y el desplazamiento de hilera.
- Use el patrón de guía a la derecha para cambiar el espaciado de columna.
- Todos los patrones de guía se pueden usar para ajustar la escala del patrón arrastrando las manijas de dimensionamiento .
- Pulse <Intro> para confirmar los cambios. Todos los patrones en el relleno cambian en consecuencia.
- Aumente el zoom y ajuste selectivamente las guías para lograr el efecto que requiera.

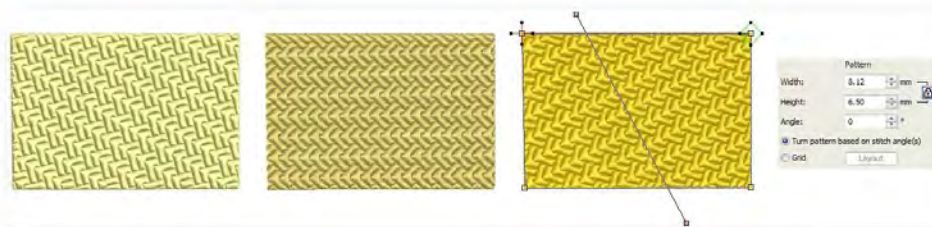
Orientación de la cuadrícula



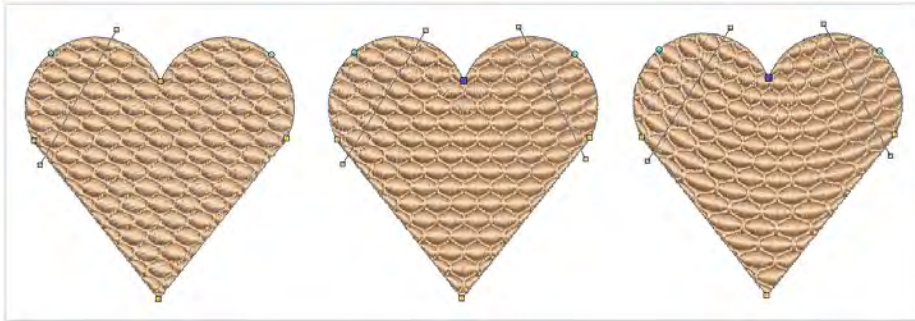
Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

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

Como alternativa a usar las guías de trazado para controlar la orientación de la cuadrícula, puede usar el ángulo de puntada para controlar la orientación del patrón.



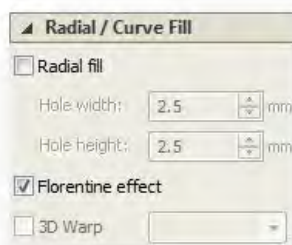
Sin embargo, esta función demuestra todo su potencial cuando se usa en combinación con múltiples ángulos de puntada. Al activarla, la cuadrícula se alinea con los ángulos de puntada definidos en el objeto.



La diferencia es que los rellenos de realce se pueden aplicar a objetos con puntadas rotantes, creando un efecto de patrón tridimensional rotante, que no se puede lograr con relleno de realce solamente.



Si el objeto con el que está trabajando no contiene puntadas rotantes, puede agregarlas con la herramienta 'Agregar ángulos de puntada'. Vea también Ángulos de puntada.



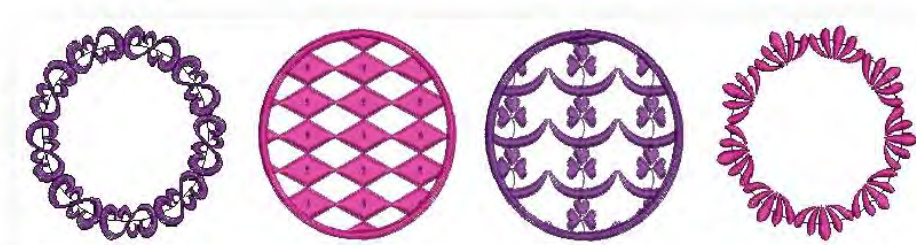
Relleno de realce y efecto florentino

Puede combinar el relleno de realce con el relleno radial o florentino en la pestaña 'Efectos' para delinear patrones alrededor de una línea guía digitalizada. Vea también Rellenos curvos.



Bordado de motivo

La puntada de motivo se puede usar para líneas o rellenos. Puede crear contornos decorativos usando cualquier patrón en la lista de selección. Puede modificar el ángulo de rotación, la orientación y la escala y variar el espaciado entre patrones. Los motivos se repiten en hileras paralelas para formar rellenos decorativos.



Seleccionar patrones de motivo

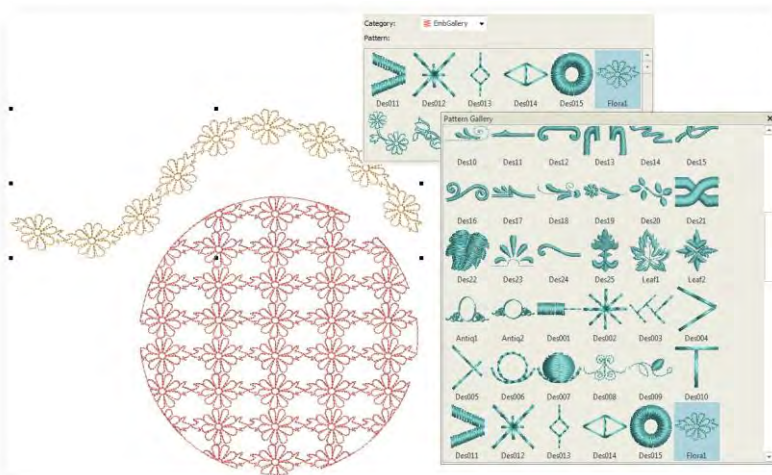


Use Propiedades del objeto > Línea > Motivo para crear orlas ornamentales artesanales. Escoja en una biblioteca de patrones.



Use Propiedades del objeto > Relleno > Motivo para crear costuras decorativas de relleno abierto. Escoja en una biblioteca de motivos.

Si está digitalizando líneas o rellenos de motivo, debe acceder a la misma galería de patrones. Elija una biblioteca en la lista desplegable. Observe que puede separar la 'Galería de patrones' del recuadro acoplable y moverla a la ventana de diseño para facilitar el acceso. Cambie el motivo en cualquier momento seleccionando una línea o relleno de motivo - o cualquier otra línea o relleno - y eligiendo otro motivo de la galería. Puede definir incluso sus propios motivos y bibliotecas de motivos. Vea también Estampa de motivo.



Corrido de motivo



Use Propiedades del objeto > Línea > Motivo para crear orlas ornamentales artesanales. Escoja en una biblioteca de patrones.



Use Digitalizar > Digitalizar línea abierta para crear una hilera de puntada corrida o de otra costura de contorno a lo largo de una línea digitalizada. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

Usando la línea de motivo en combinación con 'Digitalizar línea abierta' o cualquier otro método de ingreso de línea. Digitalice la línea de motivo como lo haría normalmente con una línea de corrido. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

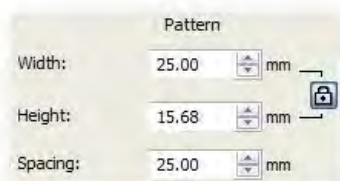


Pulse <Intro> para completar.

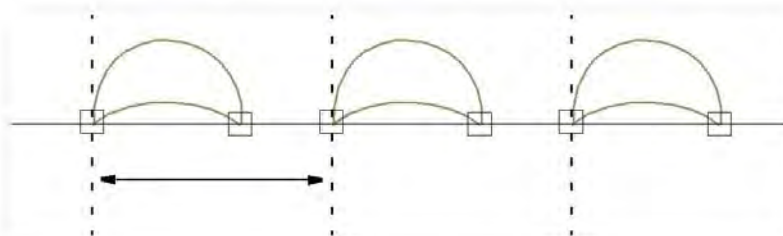
- Para usar el tamaño y la orientación originales del motivo pulse <Intro>.
- Para escalar el motivo, mueva el puntero hasta que el motivo sea del tamaño requerido, haga clic y luego pulse <Intro>.

Dimensionamiento y espaciado de motivo

Defina el tamaño exacto y el espaciado de los motivos en una línea de motivo mediante el recuadro 'Propiedades del objeto' antes o después de digitalizar.



Escale los motivos individuales en el corrido de motivo ajustando las configuraciones de anchura y altura. En el campo 'Espaciado', ingrese la distancia entre cada repetición. Si los motivos no se ajustan con exactitud a la línea digitalizada, el software ajusta el espaciado para hacerlos encajar.



Si los motivos no encajan exactamente en una línea digitalizada, el software ajusta el espaciado como corresponda.

Reformar corrido de motivos



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

Reforme los corridos de motivos de la misma manera en que reforma objetos de letras. Seleccione un objeto de línea de motivo y haga clic en el icono 'Reformar'.



Use los puntos de control para ajustar los contornos y espaciados de motivos:

- Arrastre la manija de dimensionamiento para escalar proporcionalmente el objeto.
- Haga clic derecho/izquierdo para añadir nodos de reformado.
- Haga clic y arrastre los motivos individuales para ajustar el espaciado.
- Seleccione nodos de reformado y pulse <Spacebar> para alternar entre puntos de esquina y de curva.

Rellenos de motivo

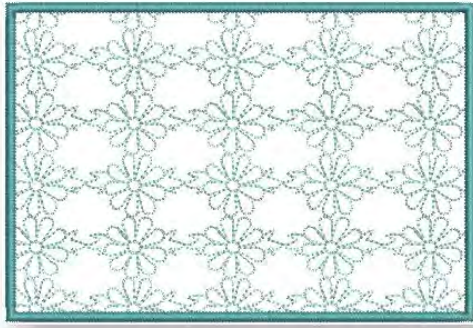


Use Propiedades del objeto > Relleno > Motivo para crear costuras decorativas de relleno abierto. Escoja en una biblioteca de motivos.

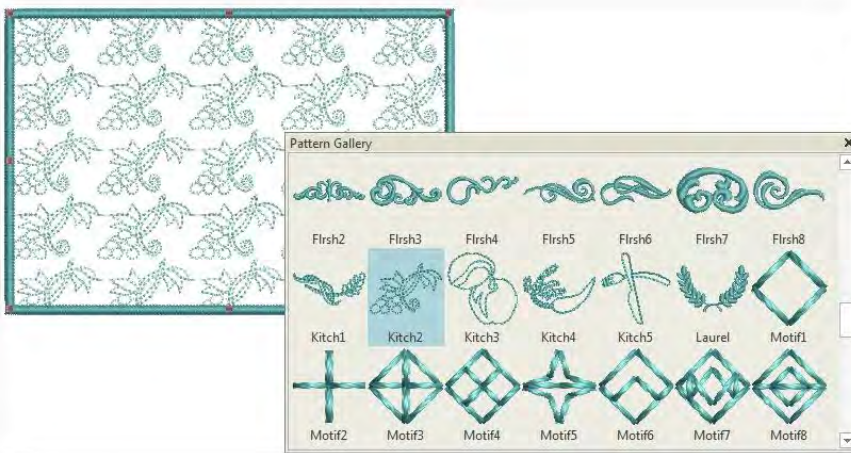


Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

Use Relleno de motivo en combinación con 'Digitalizar forma cerrada' o cualquier método de digitalización de forma cerrada disponible. Digitalice los rellenos de motivo como lo haría con un relleno tatami normal. Haga clic izquierdo para puntos de esquina. Haga clic derecho para añadir puntos de curva. Alternativamente aplique relleno de motivo a objetos cerrados existentes. El ángulo de puntada no tiene efecto sobre el trazado.



Tan pronto como se ingresan los puntos de entrada y salida, las puntadas de relleno de motivo se generan usando las configuraciones actuales. Cambie de motivo como desee mediante el recuadro 'Propiedades del objeto'.



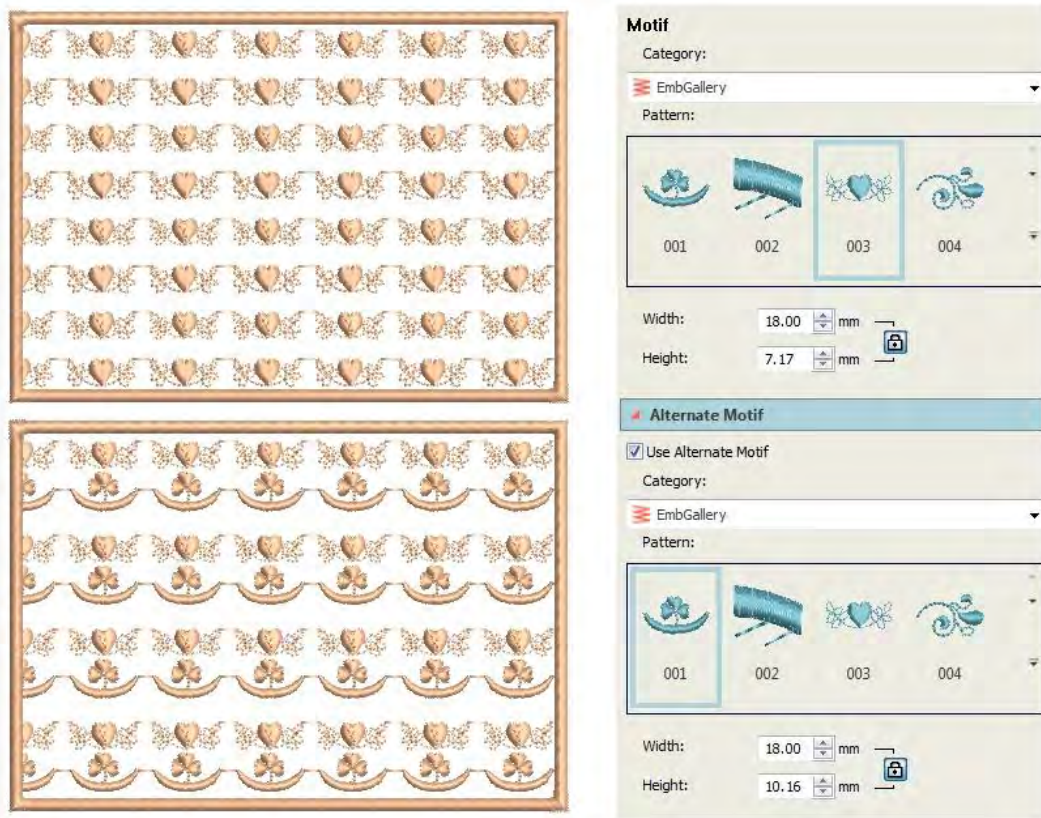
Blackwork deriva su nombre del hilo de seda negro que se usa tradicionalmente en esta clase de bordado. Use el conjunto de patrones especiales de blackwork de relleno para crear interesantes patrones de volutas o geométricos.

Rellenos de motivo alternantes

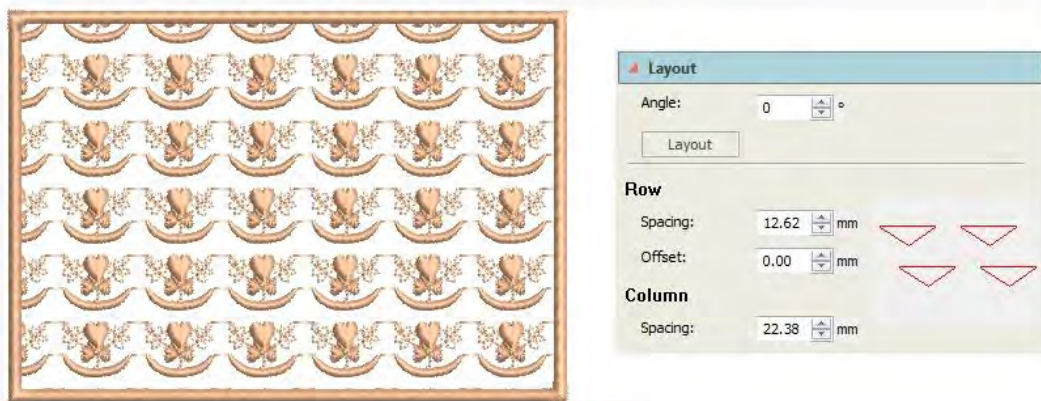


Use Propiedades del objeto > Relleno > Motivo para crear costuras decorativas de relleno abierto. Escoja en una biblioteca de motivos.

Puede mezclar y hacer corresponder diferentes motivos para las filas hacia delante y hacia atrás o usar el mismo motivo para cada una. Hay un conjunto especial de Motivos de dos partes que contiene pares de motivos complementarios. Marque la casilla de selección 'Usar motivo alternativo' y seleccione un motivo complementario en la Galería de patrones. Las filas de motivos delanteras y traseras tienen sus propias configuraciones de anchura y altura.



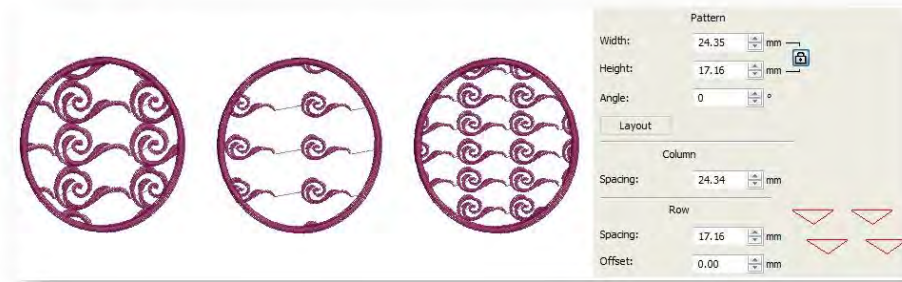
Use las configuraciones de Trazado para controlar el espaciado de las filas. Vea más adelante para mayor información.



Ajustar las configuraciones de los patrones de motivo

Puede ajustar el tamaño y el espaciado de los rellenos de motivo como lo haría con las líneas de motivos. Los mismos controles existen para el dimensionamiento del patrón. El espaciado es la distancia entre cada repetición del patrón, excepto que en un relleno de motivo, puede controlar el

espaciado tanto de columna de hilera. Por defecto, el espaciado de columna se predetermina a la anchura del patrón, mientras el espaciado de hilera se predetermina a la altura del patrón.



Además de los espaciados de columna e hilera, los rellenos de motivo también le permiten especificar una orientación para todo el relleno usando la configuración 'Ángulo'.

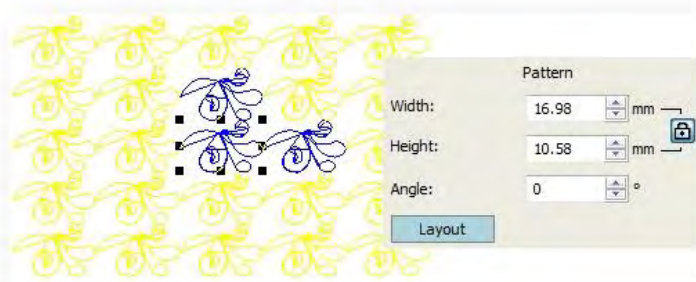


Además, puede desplazar una hilera de otra. Pase el cursor sobre el campo para visualizar una representación gráfica.



Trazar rellenos de motivo de forma interactiva

Todas las configuraciones anteriores se pueden ajustar de forma interactiva por medio de la función 'Trazado'. Usando 'motivos guía', puede escalar, espaciar, transformar y desplazar el relleno motivo completo directamente en pantalla.

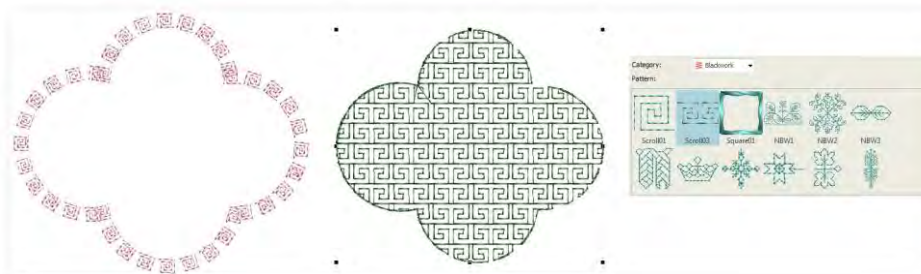


Haga clic en el botón 'Trazado'. Los motivos de referencia y de guía aparecen en la ventana de diseño. Hay tres motivos de guía azules. Los motivos de referencia aparecen en amarillo. Cada motivo de guía le permite cambiar diferentes configuraciones de trazado haciendo clic y arrastrando. Al cambiar un motivo de guía, los motivos de referencia se actualizan en consecuencia. Aumente el zoom y ajuste los motivos de guía seleccionados para lograr el efecto que necesite.

- Haga clic en el motivo de guía central para activar las manijas de rotación. Arrastre las manijas para rotar o sesgar los motivos.
- Haga clic y arrastre el motivo de guía superior para ajustar el espaciado de columna y los desplazamientos de hilera.
- Use el motivo de guía lateral para ajustar el espaciado entre hileras.
- Todos los motivos de guía se pueden usar para escalar los motivos o cambiar las configuraciones de altura y anchura independientemente. Simplemente haga clic y arrastre las manijas de dimensionamiento.
- Pulse <Intro> para confirmar o <Esc> para cancelar.

Puntadas de fantasía

Además de la galería de motivos predeterminada, el software proporciona un número de rellenos de motivo especializados o de fantasía. Por ejemplo, blackwork deriva su nombre del hilo de seda tradicionalmente usado en esa forma de bordado. Los diseños antiguos tienden a ser angulares, mientras que los diseños posteriores utilizan puntadas más diagonales. Blackwork emplea sólo unas cuantas puntadas simples para crear diseños complejos. Se puede usar para decorar artículos de vestir o de amoblado, tales como pañuelos, servilletas, manteles y tapetes.

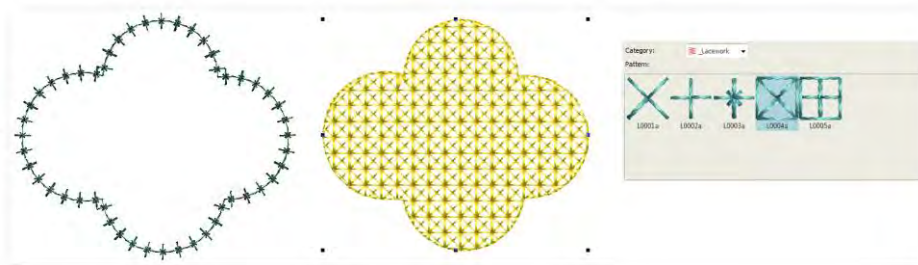


Candlewicking es una técnica tradicional de bordado blanco sobre blanco, que se realiza normalmente con hilos gruesos de algodón sobre tejidos blancos de lino o algodón. Hoy en día se está volviendo popular un mayor uso del color. Las puntadas usadas son en su mayoría nudos, tanto coloniales como franceses, así como punto de espiga. Candlewicking se puede usar para

bordar colchas, almohadas y ropa blanca. El contorno candlewicking se puede usar para crear orlas ricamente decoradas.

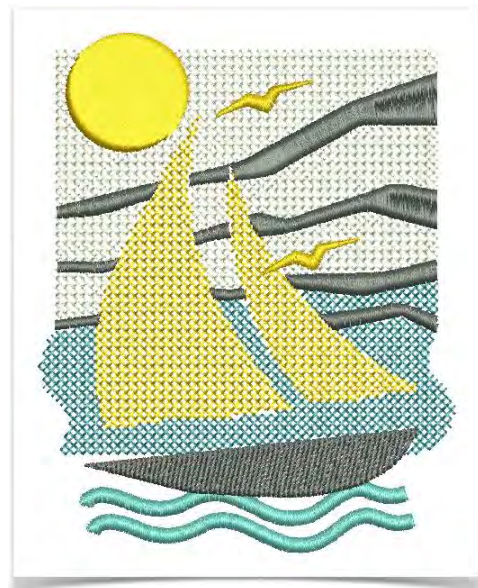


La puntada de encaje consiste en un patrón de enrejado que da a los objetos una apariencia de encaje. Con rellenos de encaje puede ajustar el trazado de los patrones preestablecidos. El ángulo de puntada no afecta el trazado del patrón.



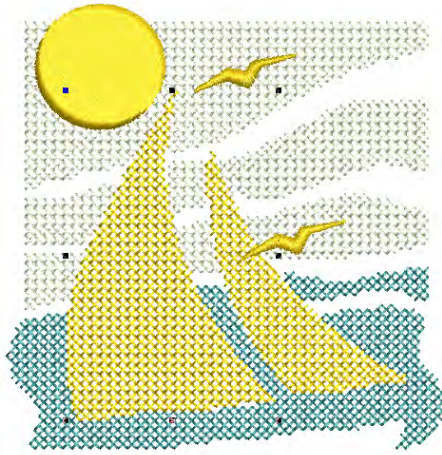
Punto de cruz

El punto de cruz es una técnica muy popular para rellenar áreas grandes con pocas puntadas. El punto de cruz se combina también en ocasiones con apliqué. El relleno de punto de cruz es similar al relleno de motivo pero se genera de forma diferente. Las cruces en objetos separados se alinean con precisión al usar tejido uniforme. Esto se debe a que los rellenos de punto de cruz se generan en una cuadrícula universal, no sólo en referencia a cada objeto. Las cruces fraccionales se generan en los bordes del objeto con el fin de evitar vacíos. El relleno punto de cruz usa corridos de conexión por debajo y a lo largo de la costura de cruz. El ángulo de puntada no afecta el trazado del patrón.



Use Propiedades del objeto > Relleno > Punto de cruz para crear rellenos con patrón abiertos con cruces generadas según una cuadrícula estándar para todo el diseño.

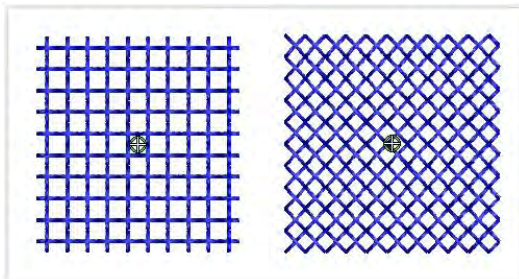
Para ajustar las configuraciones, seleccione y haga doble clic en un objeto. Seleccione 'Punto de cruz' si no está ya seleccionado.



Las configuraciones de punto de cruz incluyen:

Configuración	Finalidad
Densidad de cruces	Controla el tamaño especificado de la cruz como tejido contado en vez del tamaño de cruz real. Las cruces en los distintos objetos se alínean con precisión si se usa el mismo densidad de cruz.
Hilos	Define el número de veces – 2, 4 or 6 – que el hilo pasa sobre la misma cruz para hacerla más gruesa.
Estilo de puntada	Especifica cruz completa (X), diagonal o erguida (+). El estilo de puntada no afecta la alineación de la cuadrícula si se usa el mismo tamaño de puntada.
Dirección del hilo	Controla la dirección en que se dirige la extremidad superior de la cruz – p. ej. la puntada de longitud completa – hacia adelante o hacia atrás para las cruces diagonales completas y horizontal o vertical para las cruces erguidas completas.

El punto de cruz puede ser perpendicular o diagonal. Observe que el ángulo de puntada no afecta la cuadrícula de punto de cruz.




La cuadrícula de punto de cruz no se muestra, pero puede ajustar la cuadrícula de fondo al tamaño de la cruz para visualizar cómo se está utilizando. Vea Cuadrículas y guías.


Rellenos punteados

El punteado es un método para crear rellenos con textura de puntada corrida, la cual serpentea más o menos al azar dentro de un contorno. Se puede aplicar a objetos cerrados con un único ángulo de puntada. Usted puede controlar la densidad de puntada en los objetos punteados ajustando la longitud de puntada y el espaciado de bucle.






Use Propiedades del objeto > Relleno > Punteado sencillo para crear rellenos de puntada corrida que serpentean dentro de un contorno.

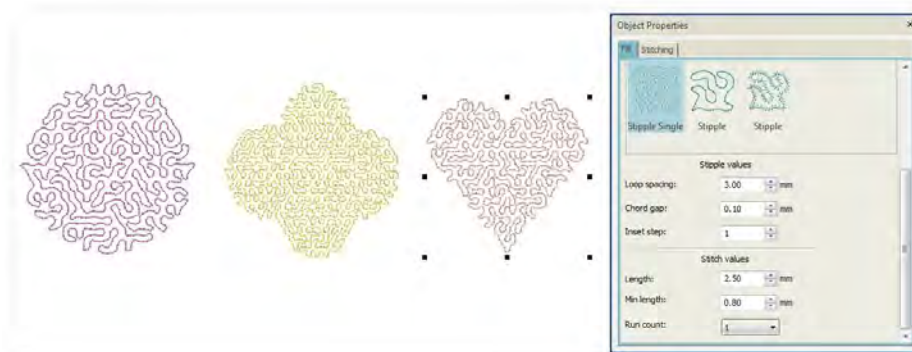


Use Propiedades del objeto > Relleno > Punteado punto de espiga para crear rellenos de puntada gruesa con contornos de punto de espiga



Use Propiedades del objeto > Relleno > Punteado pespunte para crear rellenos de puntada gruesa con contornos de pespunte.

Los rellenos punteados en realidad están compuestos por una puntada corrida larga y serpenteante. Hay tres tipos disponibles - único, punto de espiga y pespunte. Aplíquelos como lo haría con cualquier otro tipo de relleno.



Valores de punteado

El panel 'Valores de punteado' le ayuda a controlar el efecto de punteado. Ajuste el espaciado de bucle para obtener costuras más apretadas o más flojas. Ajuste el margen de inserción para ajustar la distancia entre el relleno y el contorno del objeto.



Valores de puntada

Controle las configuraciones de la puntada corrida en el panel de 'Valores de puntada'. Ajuste la longitud de puntada para obtener curvas más suaves o más pronunciadas. El número de corridos define el número de repeticiones de puntada - p. ej., 1, 3, 5, 7, 9 – y por lo tanto el grosor de la puntada. Punto de espiga y pespunte ofrecen más ajustes. Vea también Puntadas de línea.

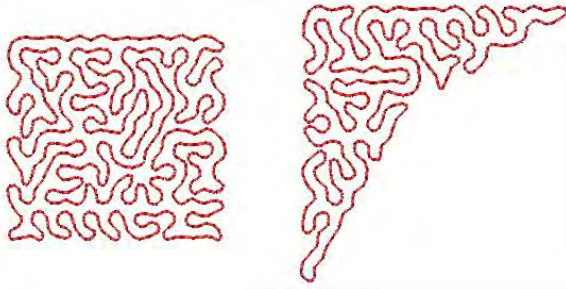


Reformar rellenos de punteado



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

Aunque están conformados por puntada corrida, los objetos de relleno punteado se pueden reformar como cualquier otro objeto cerrado.



EFFECTOS DE PUNTADA

Además de sus muchos tipos de puntadas, el software también proporciona efectos de puntada para crear efectos artísticos tales como costura de relleno con textura o con contorno.

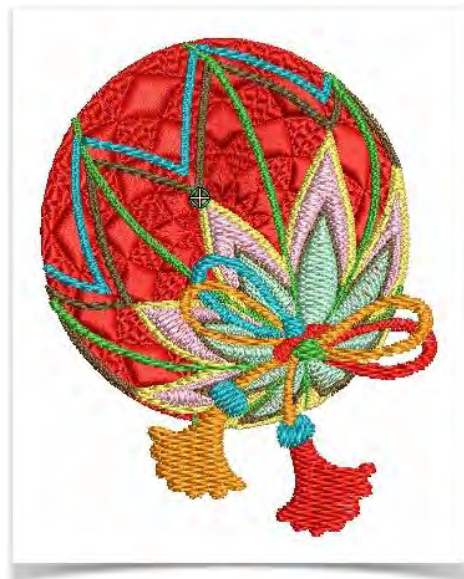
Cree interesantes efectos curvados al dar forma a las penetraciones de aguja para que sigan el contorno de las líneas digitalizadas. Cree bordes dispares, efectos de sombras o imite piel y otras texturas afelpadas.

Varíe el espaciado desde denso hasta relleno abierto, produciendo efectos de sombreado difíciles de obtener de forma manual. Mueva los corridos de conexión subyacentes hasta los bordes de un objeto para que no se vean a través de la costura abierta.



Rellenos curvos

El software proporciona varias técnicas para crear costura curva. El relleno contorno sigue los contornos de una forma, creando un efecto claroscuro de curva. El relleno ondulado se consigue irradiando un patrón de costura desde un punto central común. El efecto florentino se puede aplicar a objetos llenos para crear un efecto de flujo de puntadas a lo largo de una línea digitalizada. El relleno radial genera costura rotante radial en la mayoría de los tipos de puntadas de relleno.



Rellenos contorno



Use Propiedades del objeto > Relleno > Contorno para crear una costura que sigue el contorno del objeto y produce un efecto de luz y sombra curvo .

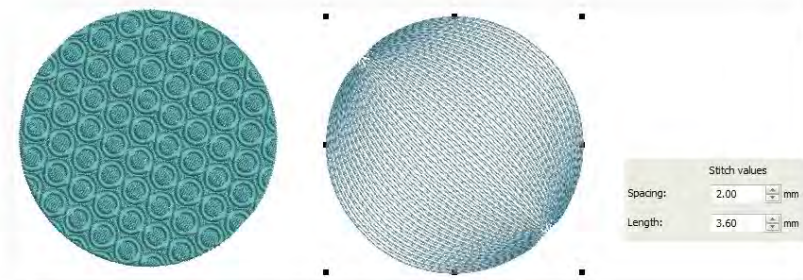


Use Digitalizar > Círculo / Óvalo para digitalizar rápidamente formas circulares con las configuraciones de puntada actuales.

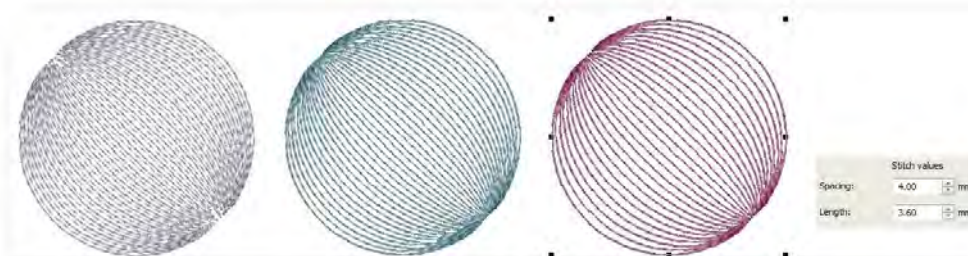


Use Digitalizar > Digitalizar bloques para digitalizar formas de distinta anchura con costura rotante.

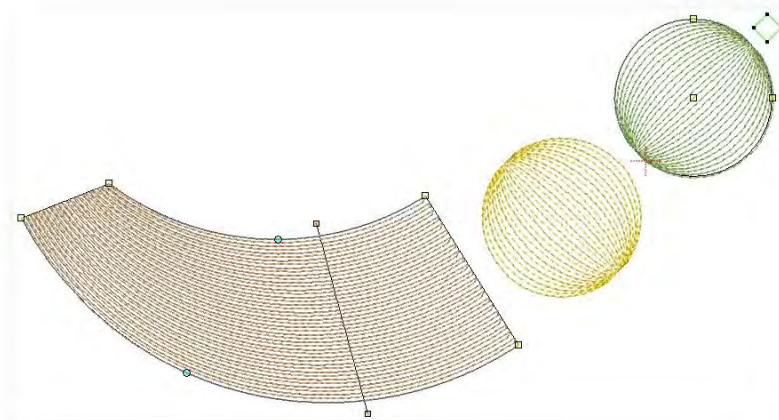
El contorno es un tipo de puntada de relleno de curva — las puntadas siguen los contornos de una forma, creando un efecto curvo de luz y sombra. Úselo para crear una sensación de movimiento en contraste con los rellenos planos creados con costura satín o tatami. Se puede usar con las herramientas de ingreso 'Círculo' o 'Digitalizar bloques'.



Ajuste la longitud de puntada para obtener curvas más suaves o más pronunciadas. Ajuste el espaciado de puntada para generar puntadas más densas o abiertas.



El ángulo de puntada tiene poco efecto sobre el trazado de patrón, pero el punto de entrada en los objetos circulares sí lo tiene.

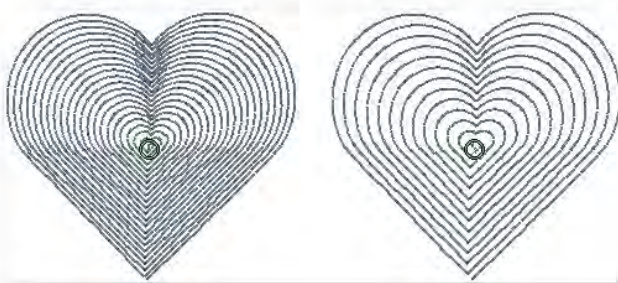


Rellenos ondulados

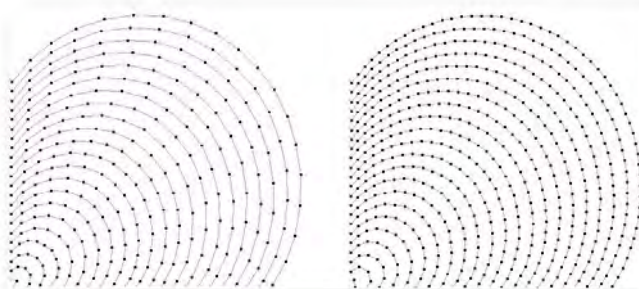


Use Propiedades del objeto > Relleno > Ondas para crear costuras en espiral desde el centro de cualquier objeto relleno.

La puntada de relleno ondulado está relacionada con la puntada de contorno, proporcionando un aspecto similar (con un número fijo de líneas y espaciado variable) pero que sale en espiral desde el centro de un objeto relleno. Se puede aplicar a cualquier objeto relleno. El ángulo de puntada no tiene efecto en el trazado de patrón.



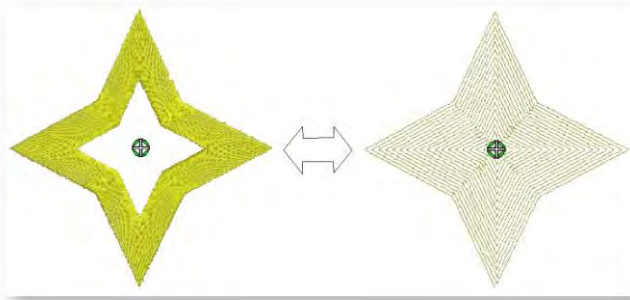
Ajuste el espaciado de puntada para producir costuras más densas o abiertas. Ajuste la longitud de puntada para obtener curvas más suaves o más pronunciadas.



El centro de la puntada ondulada se puede mover con la herramienta 'Reformar'.

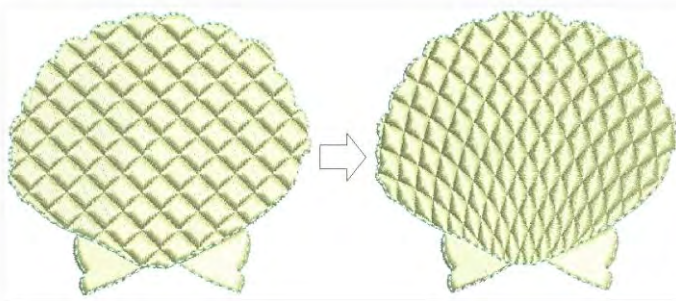


Si el objeto tiene un hueco, se ignora cuando se aplica relleno ondulado pero aún existe cuando se aplican otros tipos de puntadas.

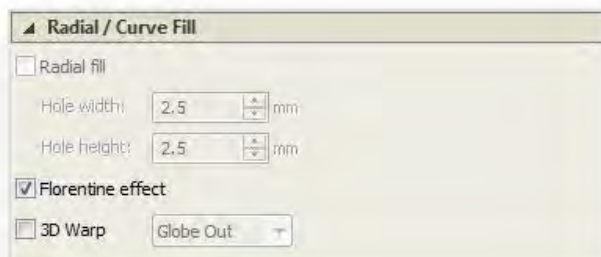


Rellenos florentinos

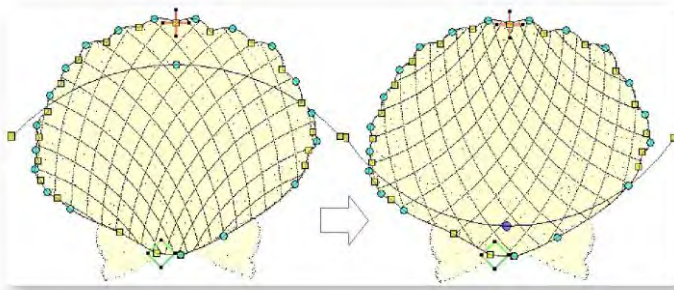
El efecto florentino le permite colocar puntadas de relleno a lo largo de una línea de guía digitalizada. Las puntadas siguen la línea, pero mantienen patrones uniformes de densidad y penetración de aguja.



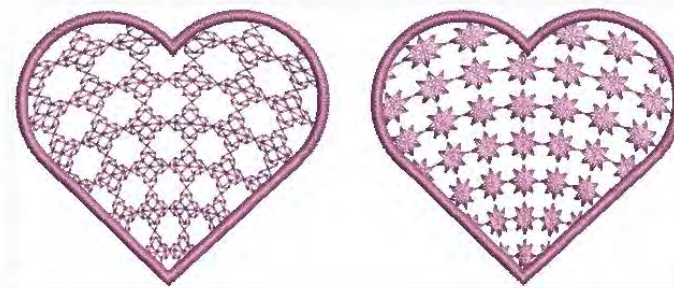
Use longitudes de puntada más pequeñas – p. ej., 4.00 mm o menor - para mejores resultados. El relleno florentino se puede combinar con relleno de realce, relleno de motivo y otras puntadas de fantasía para aumentar el efecto.



Use la herramienta 'Reformar' para cambiar la forma de la curva. Pulse <Intro> para terminar.



El relleno florentino se puede aplicar con rellenos con realce, rellenos de motivo y con patrones tatami.



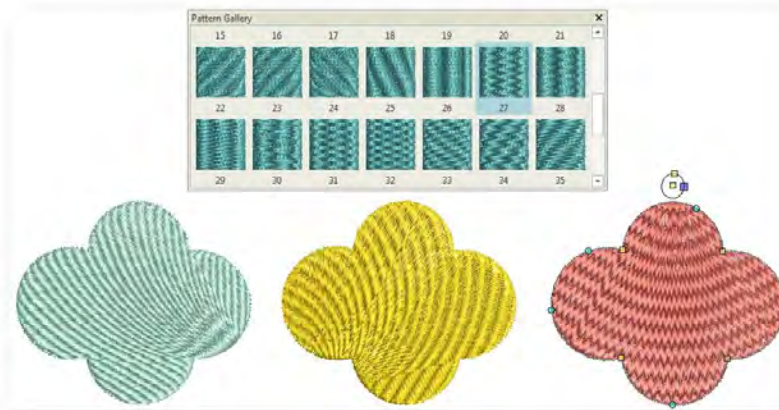
Rellenos radiales

El relleno radial genera costuras rotantes radiales en varios tipos de puntada como satín y tatami. Use patrones tatami para acentuar el efecto. Las puntadas se generan desde el borde exterior hasta el centro geométrico.



El relleno radial es aplicable a varias formas de objeto - cerrado, circular y rectangular. Use la herramienta 'Reformar' para modificar el efecto. El hueco se puede redimensionar de forma interactiva o mediante las propiedades del objeto. Se puede reubicar mediante la manija de posicionamiento en el centro.

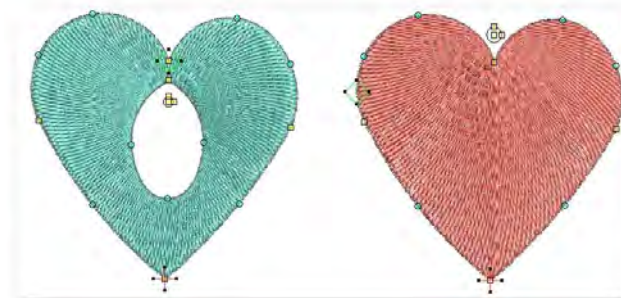
A diferencia del relleno ondulado, el centro del relleno radial se puede mover por fuera de la forma o a un hueco en su interior para obtener un efecto diferente. Diferentes patrones de tatami logran efectos diferentes. También se puede aplicar junto con diversos rellenos de fantasía.



Consejos para el uso

No todos los patrones y configuraciones de puntada u objetos (dependiendo del tamaño) son adecuados para relleno radial. En particular, si lo está utilizando con objetos grandes, aplique uno o varios de los métodos siguientes para evitar aglomeración en el centro:

- Increase the size of the hole.
- Move the center into an existing hole in the object, or move it outside the object altogether.



- Añada borde de pluma al interior. Vea también Borde de pluma.
- Use un espaciado de puntada mayor – aumente aproximadamente un 20%.
- Evite patrones que añaden penetraciones de aguja cerca del centro del objeto.
- Use refuerzo de corrido de borde con los objetos pequeños para reducir el número de puntadas en el centro del objeto. Vea también Refuerzo de puntada.
- Para tener menos problemas y obtener un mejor bordado, use un aguja de bordado SUK or H/E si su máquina puede usar esos tipos de agujas.
- Para obtener un mejor efecto, use el relleno radial en formas anulares. El tamaño del anillo debe ser aproximadamente 20% del diámetro externo.

No puede editar directamente los ángulos de puntada generados por el relleno radial. Sin embargo, puede aplicar 'Fraccionar' para editar el ángulo de rotación del objeto cerrado resultante.

Rellenos con realce elásticos



Use Propiedades del objeto > Contorno > Satín para crear orlas gruesas o columnas de grosor uniforme.

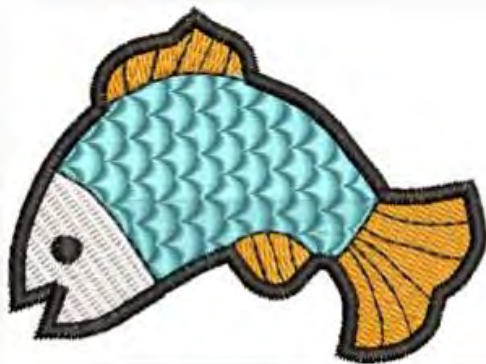


Use Propiedades del objeto > Relleno > Satín para crear rellenos de puntada para formas estrechas y orlas gruesas.

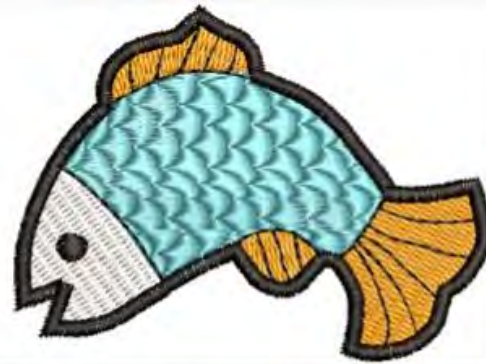


Use Propiedades del objeto > Relleno > Tatami para crear rellenos con campos de puntada sólidos y uniformemente planos en formas grandes e irregulares .

El Relleno con realce elástico es un efecto decorativo en el que el patrón sigue el ángulo de puntada y puede escalarse para ajustarse al ancho del objeto. Puede aplicar Relleno con realce elástico a una gran variedad de objetos y clases de puntada. Funciona mejor con el bordado satín. Está pensado para usarse con objetos con puntadas de giro o ancho de columna variable. Los rellenos con realce elásticos giran con la forma a diferencia de los rellenos con realce normales...



Relleno con realce regular

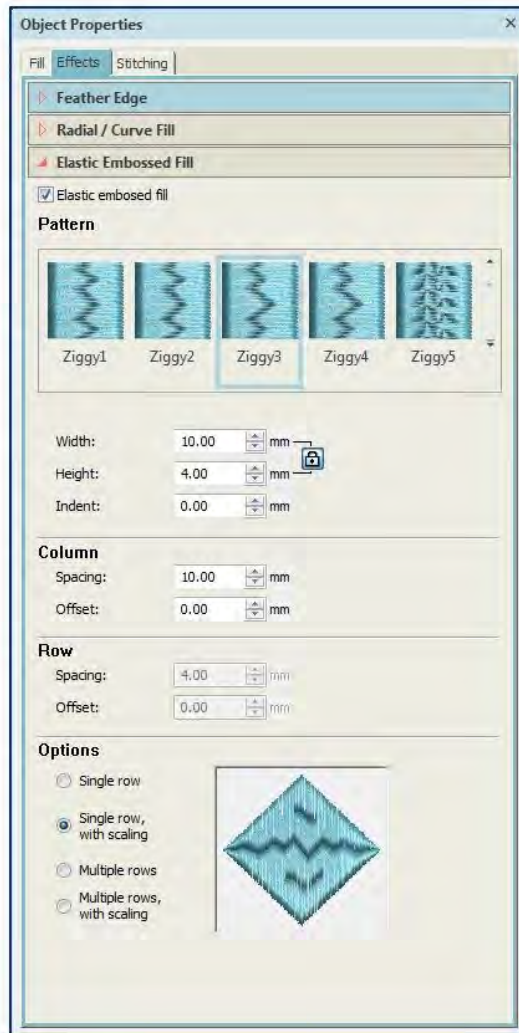


Relleno con realce elástico

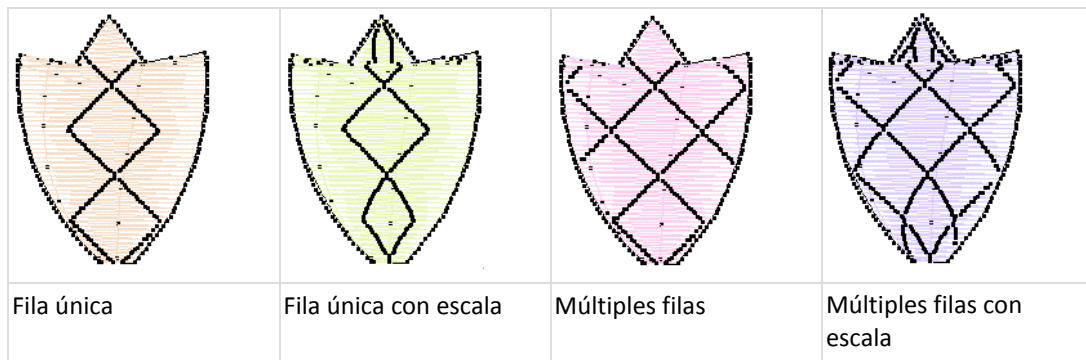
Si usted está usando la puntada satín con el Relleno con realce elástico, deshabilite División automática. Vea también Relleno de satín.

Para crear rellenos de fantasía elásticos...

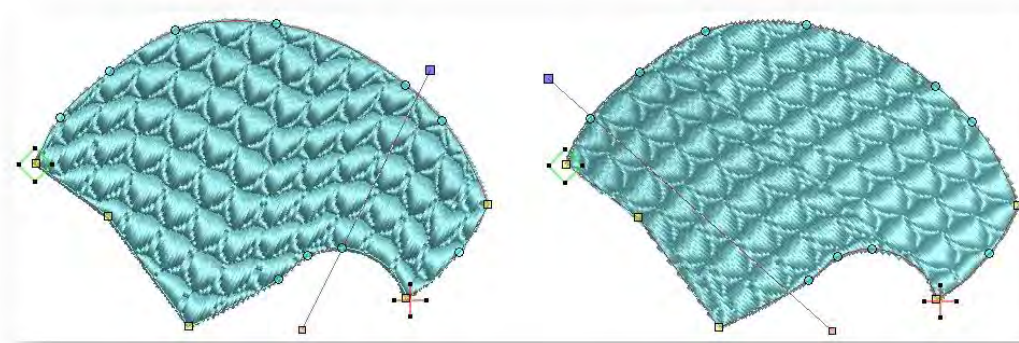
- Seleccione un objeto y escoja Relleno con realce elástico en las Propiedades del objeto > pestaña Efectos.



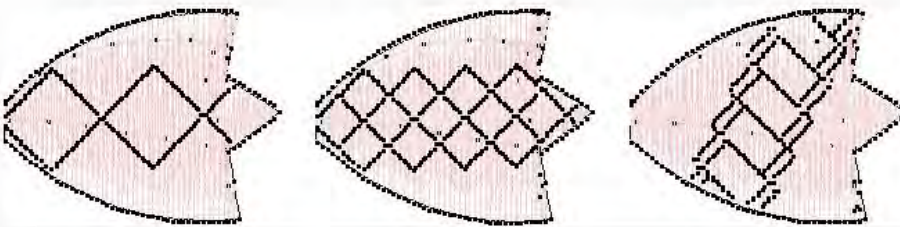
- Seleccione un patrón de la Galería de patrones. Tiene el mismo rango de patrones que con los Rellenos de realce. Vea también Rellenos de realce.
- Seleccione una de las cuatro opciones de trazado.



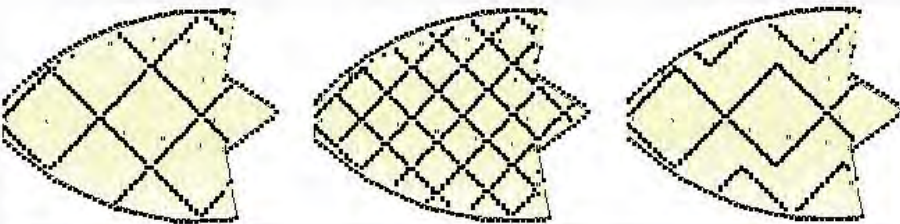
- Opcionalmente, ajuste o agregue ángulos de puntada. Los ángulos de puntada tienen una gran influencia en la orientación del patrón.



- Opcionalmente, ajuste las configuraciones de Relleno con realce elástico para variar el tamaño, el sangrado de la forma, el espaciado y los desplazamientos del patrón. Vea también Rellenos de realce.
- En los campos Tamaño X y Tamaño Y, ajusta las dimensiones del patrón más grande en el efecto.
- En el campo Sangría, ajusta la distancia entre el primer patrón y la primera línea de puntada.
- En el panel Columna, introduzca las configuraciones de espaciado y desplazamiento que necesite:



- Si ha seleccionado una opción que usa más de una fila de patrones, los campos en el panel Fila están disponibles.



- La puntada de satén con realce gira con el objeto y se escala en concordancia con él...

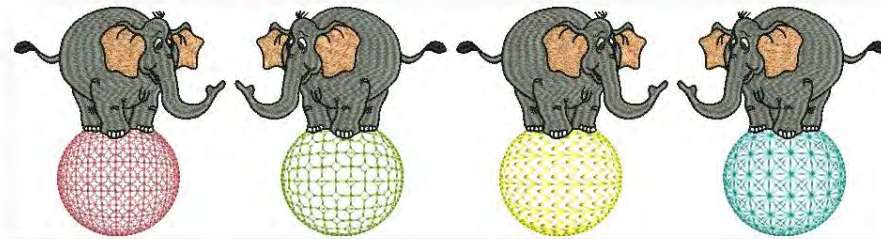


Contorno de puntada de satín

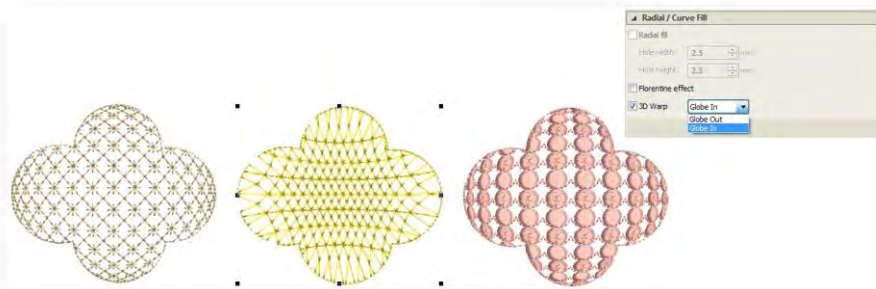
Contorno de puntada de satín elástica

Pandeo 3D

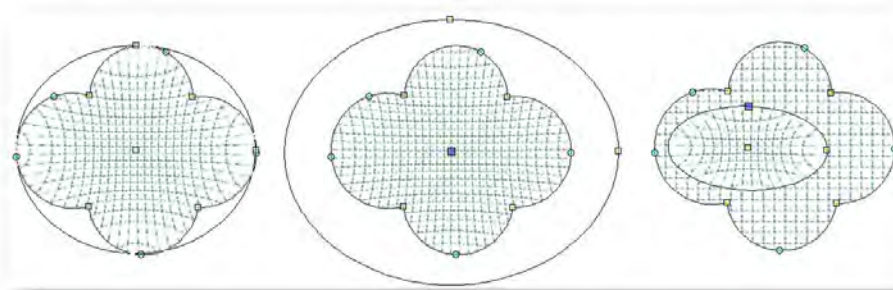
Otra forma de crear rellenos de motivo curvos es con pandeo 3D. Úselo para hacer que las formas parezcan cóncavas o convexas.



Usando 'Globo adentro' con pandeo 3D produce un efecto cóncavo aumentando el tamaño del motivo y el espaciado alrededor de un punto central. 'Globo afuera' produce un efecto convexo al disminuir el tamaño y el espaciado del motivo.



Use la herramienta 'Reformar' para personalizar la forma de la envolvente del pandeo 3D. Puede aplicar el efecto a un objeto completo o una parte específica del relleno.



Puede generar capas de motivos coloreados duplicando un objeto y la aplicando un color diferente. Por ejemplo, después de rellenar una forma con círculos, puede crear una segunda capa, desplazarla y aplicar un color diferente. Después puede aplicar un efecto como 'Globo afuera' a todo el motivo relleno.

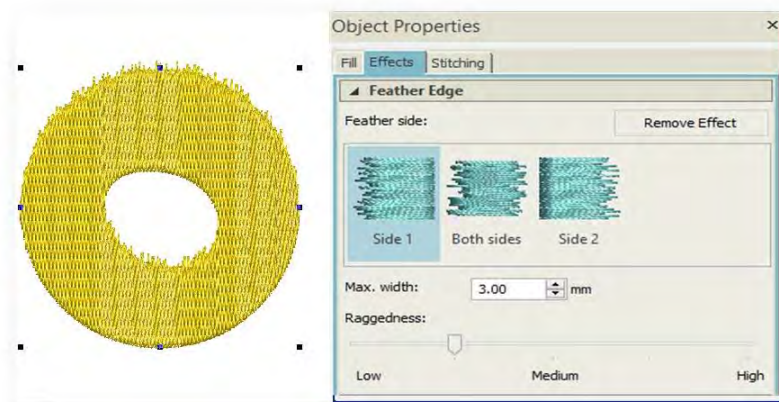
Borde de pluma

Use el borde de pluma para agregar bordes dispares a los objetos, crear efectos de sombras o imitar la piel u otras texturas afelpadas en su diseño.

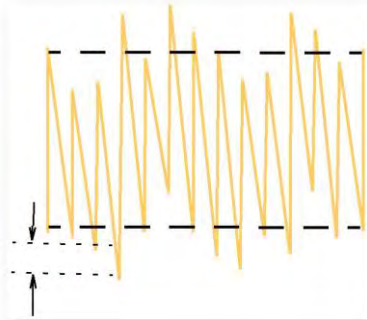


Use Propiedades del objeto > Efectos > Borde de pluma para crear bordes dispares y efectos de sombras o imitar texturas afelpadas.

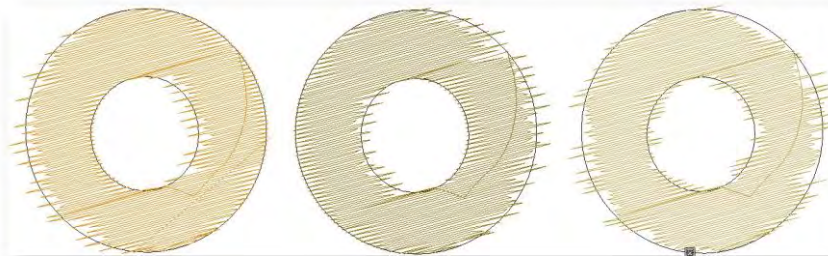
Para aplicar el efecto, seleccione un objeto y alterne en el icono. Haga clic en el botón 'Eliminar efecto' para eliminar el efecto.



Use el control deslizante de 'Disparidad' para seleccionar el grado de textura. Use la configuración 'Ancho máximo' para controlar el rango de puntada en el que desea disponer las puntadas.

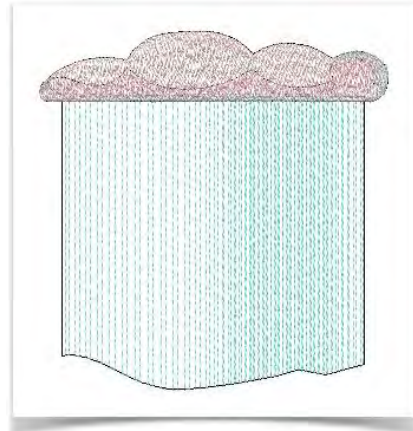


Puede aplicar el efecto a uno o ambos lados del objeto.



Relleno gradiente

La función 'Relleno gradiente' varía el espaciado de puntada de denso a abierto, produciendo efectos de gradiente y de sombras difíciles de lograr manualmente. Proporciona una manera sencilla de producir variación en un patrón de relleno y la ilusión de profundidad. Se utiliza mejor con relleno tatami. Cuando lo usa, se ignoran las configuraciones actuales - incluyendo 'Auto espaciado' y 'Espaciado fraccional'. Sin embargo, todavía se aplican otros efectos de puntada.

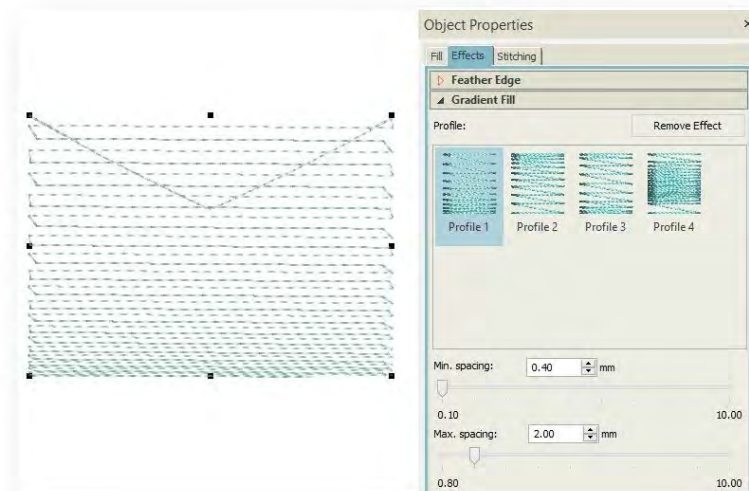


Crear relleno gradiente

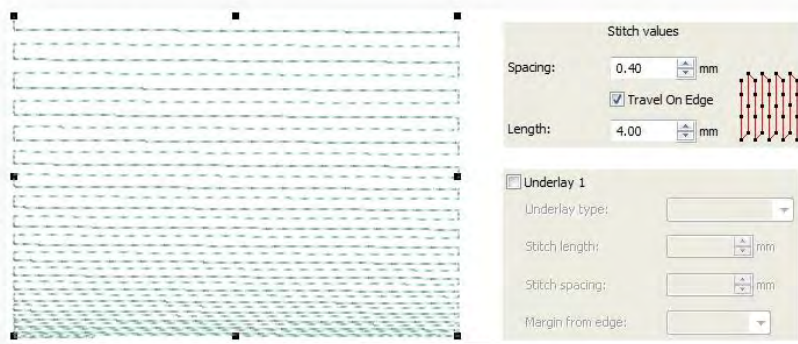


Use Propiedades del objeto > Efectos > Relleno gradiente para crear efectos de perspectiva y sombras

El relleno gradiente se puede aplicar a objetos tatami o satín. Use cualquiera de los perfiles predefinidos.



Aplique 'Conectar en el borde' para forzar los corridos de conexión subyacentes hasta los bordes del objeto para que no se puedan ver a través de la costura abierta. Debido a su puntada abierta, también es mejor usar el relleno gradiente sin 'Auto refuerzo'.



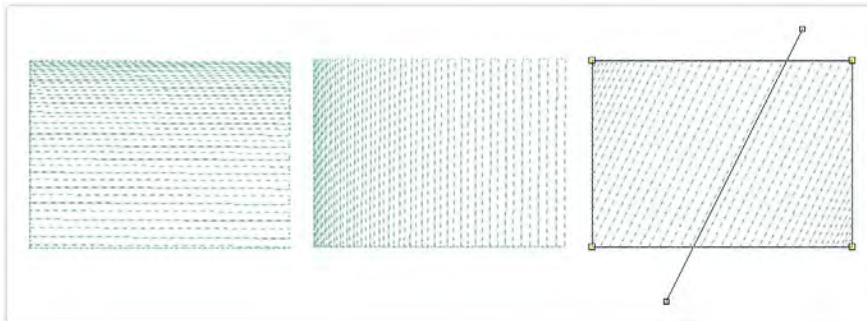
Además de rellenos gradientes, el mezclado de colores le permite crear mezclas de colores interesantes, efectos de perspectiva y efectos de sombras. Dos colores se fusionan delicadamente utilizando una mezcla de relleno denso y abierto. Vea también Mezcla de colores.

Ángulo del relleno gradiente



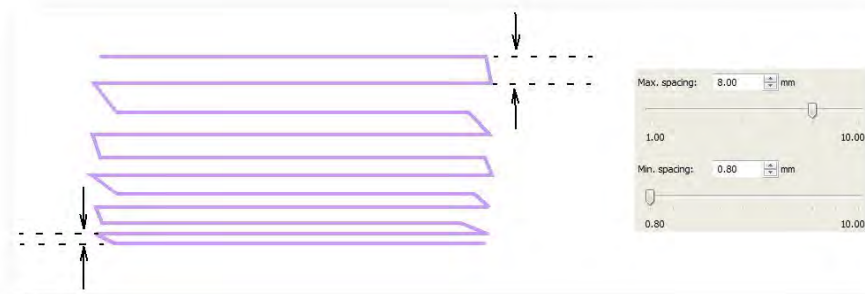
Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

Use la herramienta 'Reformar' para ajustar el ángulo del relleno gradiente.



Espaciado del relleno gradiente

Use el panel 'Relleno gradiente' para ajustar los valores de espaciado entre la distancia máxima y la mínima.



'Conectar en el borde' y 'Relleno gradiente' se pueden también combinar con efecto florentino para producir mezclas de color curvas. Vea también Rellenos curvos.

MÉTODOS DE ENTRADA

En el software, usted construye diseños a partir de formas básicas u 'objetos de bordado'. Los objetos de bordado tienen propiedades generales como color, tamaño, posición, etc. También tienen propiedades de bordado tales como tipo y densidad de puntada. Las propiedades se definen al digitalizar pero se pueden modificar en cualquier etapa. La propiedad más importante de un objeto de bordado es su tipo de puntada. Diferentes tipos de puntada son apropiados para diferentes formas.

El proceso de creación de objetos de bordado en pantalla se llama 'digitalización'. Las herramientas de digitalización de bordado son similares a las herramientas de dibujo, excepto que el resultado final son objetos de bordado en lugar de objetos vectoriales.



Digitalización de formas



Use Digitalizar > Digitalizar línea abierta para crear una hilera de puntada corrida o de otra costura de contorno a lo largo de una línea digitalizada. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.



Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.



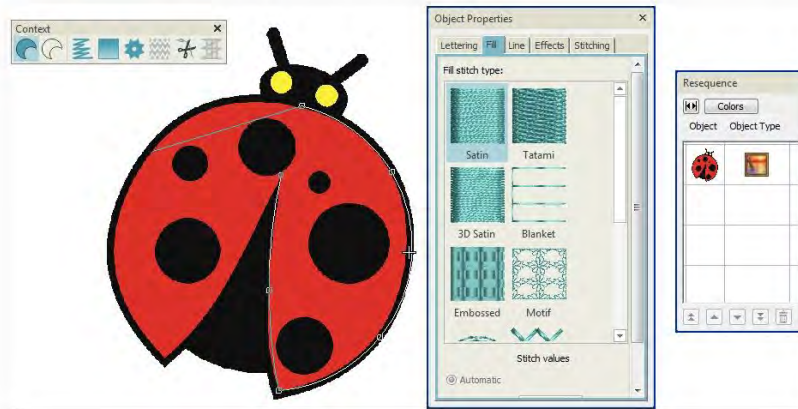
Use Contexto > Línea para digitar el contorno en formas cerradas con el tipo de puntada de línea actual.



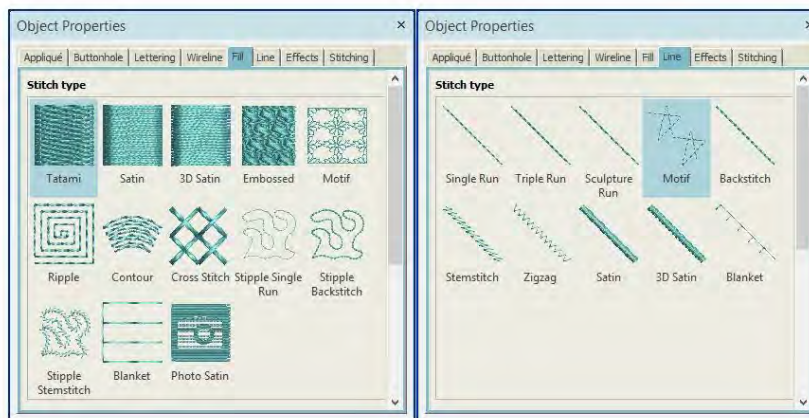
Use Contexto > Rellenar para rellenar formas cerradas con el tipo de puntada de relleno actual.

Diferentes herramientas de digitalización se adaptan a diferentes formas o elementos de diseño, tales como rellenos, contornos, detalles. Las formas pueden ser cerradas o abiertas. Si son cerradas, la costura puede estar compuesta de rellenos o contornos. Al seleccionar una herramienta, aparecen disponibles diferentes tipos de puntadas. La barra de herramientas 'Contexto' también cambia para mostrar lo que se puede hacer. El método de inicio para todas las herramientas de digitalización es básicamente el mismo. Reglas generales...

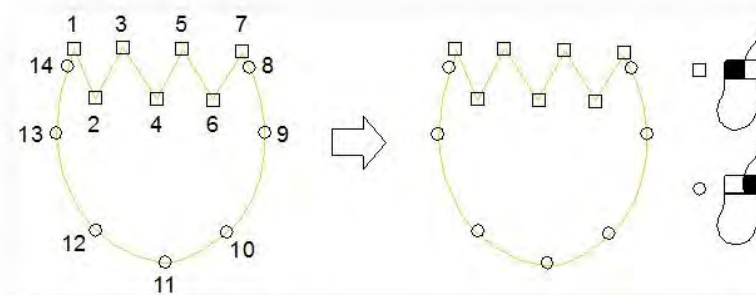
- Para la digitalización manual, generalmente desea importar ilustraciones como trasfondos de digitalización. Vea también Importar imágenes.



- Seleccione una herramienta de digitalización de la caja de herramientas 'Digitalizar' - ya sea de línea abierta o de forma cerrada.
- Seleccione un tipo de puntada apropiado en el recuadro acoplable 'Propiedades del objeto'. Puede siempre cambiarla después.



- ¡Importante! Elija un método de 'relleno' o de 'línea' en la barra de herramientas 'Contexto'. Esto determinará si el objeto se digitaliza como un relleno o como un contorno.
- Cree límites haciendo clic izquierdo y clic derecho para marcar puntos de referencia - izquierdo para puntos de curva, derecho para esquinas.





Use Estándar > Deshacer para deshacer la última acción.



Use Estándar > Rehacer para rehacer una acción previamente deshecha.

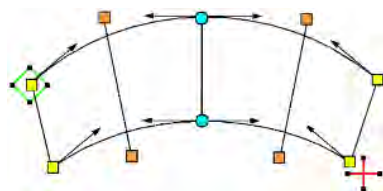
- Consulte la 'Barra de estado' para obtener ayuda. Ella a menudo incluirá sugerencias para guiarlo.

Enter point 1 on the curve. W 52.6 H 60.5 X= -8.2 Y= 166.9 L= 167.1 A= 93 5520 Poly Cotton EMB Grade: A

- Si comete un error, pulse <Retroceso> para eliminar el último punto. Alternativamente, use las herramientas Deshacer / Rehacer en la barra de herramientas 'Estándar'.
- Si desea cambiar un punto de esquina a uno de curva o vice versa, pulse <Spacebar>.
- Pulse <Esc> para deshacer todos los puntos nuevos. Pulse <Esc> de nuevo para salir de la modalidad de digitalización.
- Para extender un línea en incrementos de 15°, mantenga pulsado <Ctrl> mientras digitaliza.
- Pulse <Intro> para terminar de digitalizar una línea.
- Use 'Auto desplazar' para desplazarse en la ventana de diseño automáticamente mientras digitaliza.
- Mantenga pulsada la tecla <Alt> para desactivar temporalmente 'Auto desplazar'.
- Use la combinación de teclas <Ctrl+Mayús+A> para activar / desactivar "Auto desplazar".
- Para cambiar las configuraciones, haga doble clic en un objeto para abrir el recuadro acoplable 'Propiedades del objeto'. Cambie los tipos de línea o relleno mediante el recuadro acoplable.

Puntos de control

Los puntos de referencia que usted marca al digitalizar una forma se convierten en sus 'puntos de control'. Estos varían levemente con el tipo de objeto. Casi todos los puntos se pueden ser añadir, eliminar o mover. Los puntos de las esquinas y curvas se pueden intercambiar mediante la <Barra espaciadora>. Algunos puntos de control, como los puntos de entrada y de salida, no se pueden eliminar, pero se pueden mover.



punto de entrada



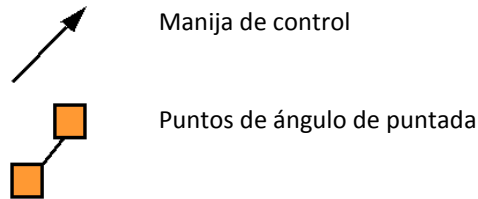
Punto de salida



Nodo de reformado de esquina



Nodo de reformado de curva



Líneas



Use Digitalizar > Digitalizar línea abierta para crear una hilera de puntada corrida o de otra costura de contorno a lo largo de una línea digitalizada. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.



Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

El software proporciona herramientas para crear contornos de costura de diferentes grosores y estilos. Digitalice contornos con métodos de forma tanto abierta como cerrada. Líneas de distintos grosores se usan generalmente para añadir orlas, contornos y detalles a las formas. Vea también Puntadas de línea.



Rellenos paralelos



Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

Use la herramienta 'Forma Cerrada' para digitalizar formas grandes y complejas generalmente con ángulos de puntada fijos en lugar de rotantes. Con esta herramienta se pueden digitalizar la mayoría de las formas. Digitalice el contorno de la misma manera que digitaliza líneas de corrido. Siga las indicaciones de la barra de estado para ayudarle a digitalizar. Si comete un error, pulse <Retroceso> para eliminar el último punto de referencia y continúe digitalizando.

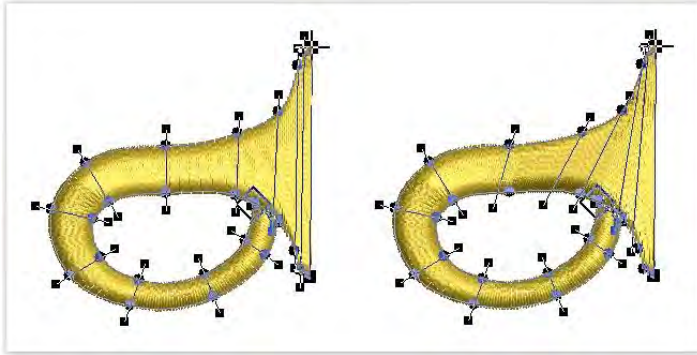


Rellenos rotantes



Use Digitalizar > Digitalizar bloques para digitalizar formas de distinta anchura con costura rotante.

Use la herramienta 'Digitalizar bloques' para digitalizar columnas de anchura variable con puntadas rotantes. Con esta herramienta, usted crea la forma marcando puntos de referencia alternadamente en los costados de la columna. Haga clic izquierdo para introducir puntos de esquina. Haga clic derecho para introducir puntos de curva. Marque un par de puntos donde cambia el contorno y donde desee cambiar el ángulo de puntada.



Consejos

- Los puntos de control de un par dado no tienen que ser del mismo tipo. Pueden, por ejemplo, uno ser punto de esquina y el otro de curva.
- Si comete un error, pulse <Retroceso> para eliminar el último punto de referencia y continúe digitalizando.
- Pulse <Intro> para conservar la última puntada y ubicar el punto de salida en el último punto de referencia digitalizado o
- pulse <Spacebar> para omitir la última puntada y colocar el punto de salida en el lado opuesto de la columna.
- Si va a unir dos columnas, omita la última puntada en la primera columna para que el punto de salida esté cerca del punto de entrada de la siguiente columna.

Círculos y cuadrados

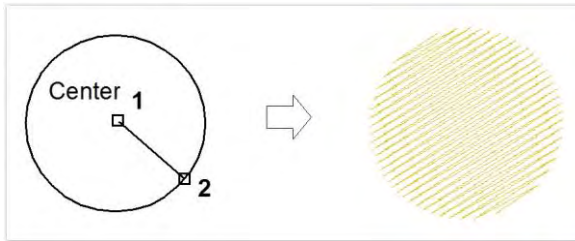


Use Digitalizar > Rectángulo / Cuadrado para digitalizar formas rectangulares usando las configuraciones de puntada actuales.

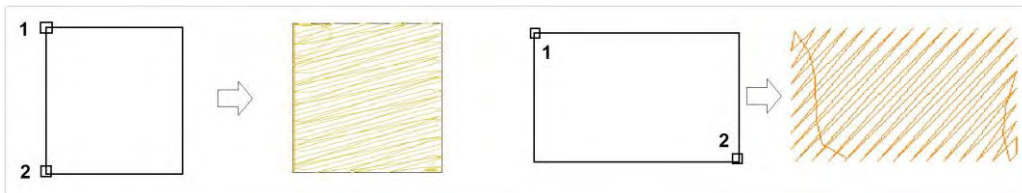


Use Digitalizar > Círculo / Óvalo para digitalizar rápidamente formas circulares con las configuraciones de puntada actuales.

Digitalice círculos, óvalos, cuadrados y rectángulos con unos pocos clics. Con la adición de un tercer punto de referencia, la herramienta 'Círculo' puede crear formas ovaladas. Pulse <Intro> para completar el objeto. Si sólo desea un círculo, pulse dos veces <Intro>. En caso de duda, siga las sugerencias.



Puede usar cualquier tipo de puntada de relleno.



Cambio entre corridos y rellenos



Use Digitalizar > Digitalizar forma cerrada para crear formas cerradas con costura de contorno o de relleno. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.



Use Digitalizar > Digitalizar bloques para digitalizar formas de distinta anchura con costura rotante.



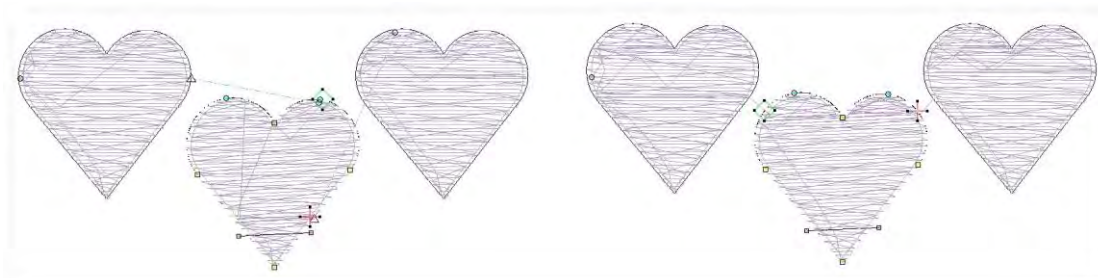
Use Digitalizar > Digitalizar línea abierta para crear una hilera de puntada corrida o de otra costura de contorno a lo largo de una línea digitalizada. Haga clic para crear punto de esquina, clic derecho para crear punto de curva.

Puede cambiar rápidamente entre digitalización de rellenos cerrados y de líneas abiertas mediante la tecla de acceso directo <Barra Espaciadora>. Esto es útil, por ejemplo, al crear corridos de conexión entre formas cerradas del mismo color. Puede usar la misma tecla de acceso directo para cambiar entre 'Digitalizar bloque' y 'Línea abierta'.

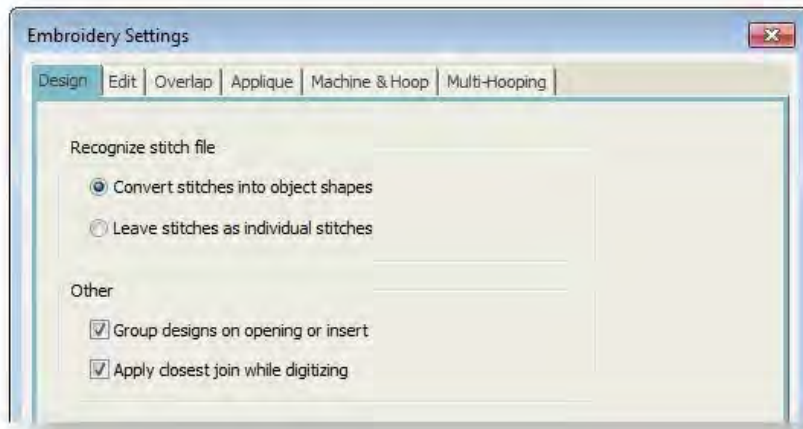


Método de unión

Al digitalizar objetos cerrados, el método 'Unión más cercana' calcula automáticamente los puntos de conexión.



Este método se puede desactivar mediante la pestaña 'Configuración de interfaz de usuario > General' disponible en el menú 'Configuraciones de software'. Cuando está desactivado, todos los objetos recién digitalizados se unen por medio del método 'Como digitalizado'. Eso significa que usted especifica los puntos de entrada y salida manualmente mientras digitaliza.



En general es bueno revisar los puntos de entrada y salida antes bordar. Vea también Reformar objetos.

'A MANO ALZADA'

La función 'Bordado a mano alzada' le permite crear diseños con una apariencia de dibujo a mano, algo difícil de lograr con los métodos convencionales de digitalización. El objetivo es imitar los diseños creados en una máquina de bordar con el libre movimiento. La diferencia es que el tejido se asegura en un aro de bordado, permitiendo a la aguja 'dibujar' en la superficie del tejido, exactamente como usted ha dibujado en pantalla. Las herramientas para 'Bordado a mano alzada' se pueden manejar con un ratón o una pluma WACOM.



Crear formas a mano alzada



Use Digitalizar > Línea abierta a mano alzada para hacer clic y arrastrar líneas abiertas en pantalla usando las configuraciones actuales para obtener una apariencia de dibujo hecho a mano



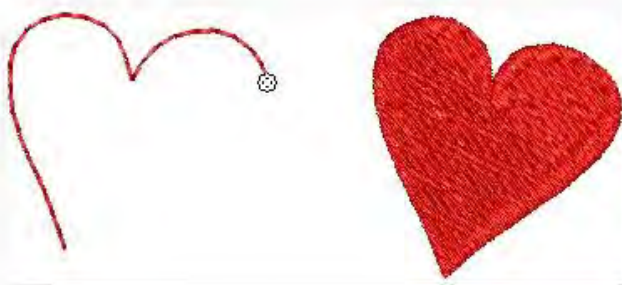
Use Digitalizar > Forma cerrada a mano alzada para dibujar formas cerradas en pantalla usando las configuraciones de puntada actuales para lograr un efecto de dibujo a mano.

Al igual que con otras herramientas de digitalización, las herramientas a mano alzada se pueden usar en combinación con todos los tipos de puntadas disponibles. Con estas herramientas, sin embargo, usted dibuja directamente objetos en pantalla. En ese modo es posible producir efectos artísticos parecidos a los que se logran con el bordado a máquina de libre movimiento o 'pintar con hilos'.

- Click and drag Freehand Open Line to create free-flowing lines. La mayoría de los tipos de puntada de línea están disponibles.



- Click and drag Freehand Closed Shape to create closed shapes. La mayoría de los tipos de puntada de relleno están disponibles.



- Para borrar una parte de una línea, pulse y sostenga la tecla <Mayús> para mientras arrastra hacia atrás sobre la línea. Alternativamente, pulse <Retroceso> para eliminar puntos de control.
- Suelte el botón del ratón para terminar. O pulse <Esc> para para cancelar el ingreso del objeto.

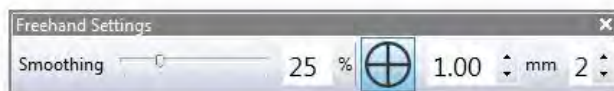
Técnicas a mano alzada

Las técnicas a mano alzada incluyen la costura sobre imágenes fotográficas y el dibujo de línea detallado. Por ejemplo, use las herramientas para calcar manualmente el diseño de una foto a color. Esta técnica requiere precisión y control de las esquinas, similar a la herramienta CorelDRAW® Polyline.

Alternativamente, se pueden digitalizar rápidamente diseños que asemejan bosquejos a lápiz o carboncillo. Use las herramientas para crear dibujos con efectos de ‘garabato’ sin necesidad de calcar ilustraciones detalladas – por ejemplo, añadiéndole a un diseño clipart básico o a un texto decorativo.

Ajustar el suavizado de línea

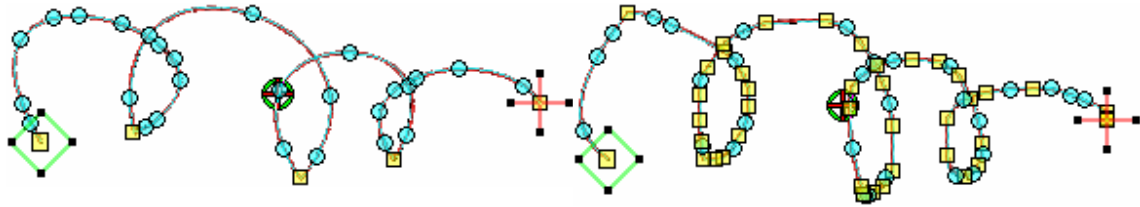
Las herramientas ‘Bordado a mano alzada’ tienen un cursor especial. Está diseñado para proveer una guía de espaciado al usar las herramientas. Controle el número y el espaciado de círculos concéntricos como desee. Ajuste el ‘suavizado’ de las líneas a mano alzada por medio del control ‘Suavizado’. Especifique, en porcentaje, que tan cerca los contornos suavizados siguen al original.



Alterne la visualización de la guía del cursor a mano alzada:

- Use ‘Mostrar guía’ para alternar el cursor de guía de digitalización a mano alzada – proporciona más control sobre el dibujo ‘a mano alzada’ que el puntero predeterminado.
- Use ‘Radio del círculo interior de la guía’ para definir el tamaño del círculo central de guía de digitalización a mano alzada.
- Use ‘Número de círculos de guía’ para definir el número de círculos en el cursor de mano alzada – si el radio del círculo interior es 2mm, cada círculo adicional de la guía está desplazado 2mm.

Visualice y edite en la modalidad 'Reformar' los puntos de control generados por las herramientas 'Bordado a mano alzada'.



Con suavizado

Sin suavizado

Costura caligráfica a mano alzada



Use Digitalizar > Línea abierta a mano alzada para hacer clic y arrastrar líneas abiertas en pantalla usando las configuraciones actuales para obtener una apariencia de dibujo hecho a mano



Use Propiedades del objeto > Línea > Satín para crear orlas gruesas o columnas de grosor uniforme.

Las herramientas 'A mano alzada' se pueden usar con línea satín y la configuración 'Caligrafía' para crear efectos de mano alzada verdaderamente caligráficos. Generalmente usará esta configuración con 'Línea abierta a mano alzada', pero también puede aplicar 'Forma cerrada a mano alzada' seleccionando puntada de línea.



Las posibilidades de expresión creativa y artística ofrecidas por estas opciones son ilimitadas. Especialmente cuando se usan con tabletas gráficas con lápiz óptico. Puede incluso usar estas configuraciones para crear caligrafía bordada.



ÁNGULOS DE PUNTADA

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'.



Añadir ángulos de puntada

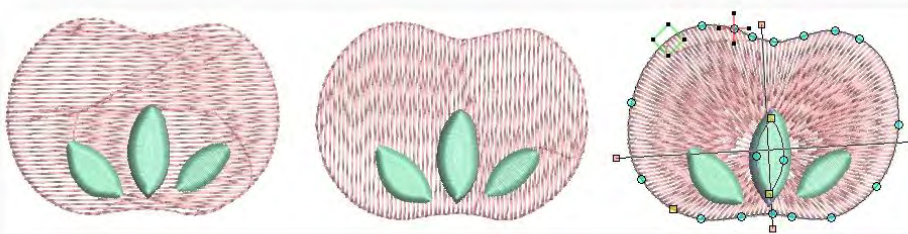


Use Editar objetos / Digitalizar > Añadir ángulos de puntada para añadir ángulos de puntada a los objetos cerrados seleccionados con o sin huecos.

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

Los ángulos de puntada de todos los objetos rellenos, con o sin huecos, se modifican de la misma manera. Se pueden añadir o retirar múltiples ángulos de puntada con las herramientas 'Ángulos de puntada'.

- Para añadir ángulos de puntada, seleccione un objeto cerrado con o sin puntadas rotantes.
- De ser necesario, haga clic en 'Eliminar ángulos de puntada' para regresar el ángulo de puntada a su valor nominal actual.



- Haga clic en el icono 'Añadir ángulos de puntada'. Ingrese los ángulos de puntada como se le solicite. Los ángulos de puntada pueden traslapar huecos en el interior de los objetos.

Ajustar los ángulos de puntada

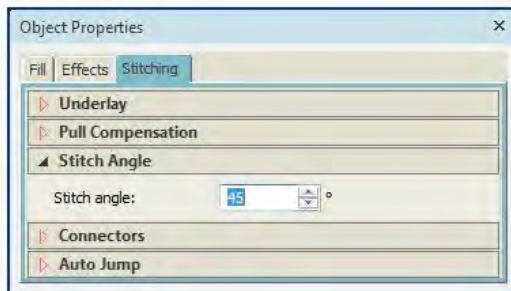
Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

Puede cambiar los ángulos de puntada de los objetos rellenos usando la herramienta 'Reformar'. Para ajustar los ángulos de puntada, seleccione el objeto relleno y haga clic en el icono 'Reformar'.

- Seleccione nodos de ángulo de puntada y pulse <Supr> para eliminar ángulos de puntada.
- Cuando pasa el puntero del ratón sobre un punto de ángulo de puntada, un letrero emergente muestra el ángulo de puntada del objeto seleccionado.
- Haga clic y arrastre líneas como requiera.



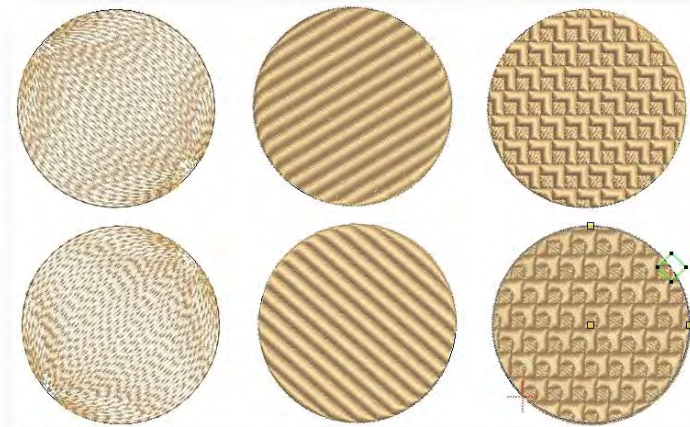
- Pulse <Intro> para aplicar los cambios, después <Esc> para terminar.
- Observe que el ángulo de puntada nominal también se puede controlar mediante 'Propiedades del objeto':



Objetos circulares

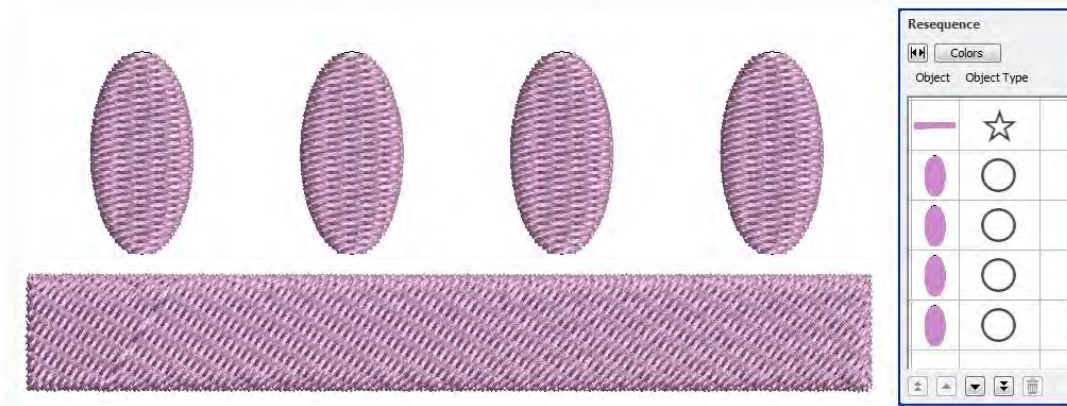
Use Seleccionar > Reformar para ajustar los contornos de los objetos, los ángulos de puntada, los puntos inicial y final, las líneas curvas, etc.

Puede cambiar el ángulo de puntada en objetos circulares moviendo el punto de entrada de la puntada.

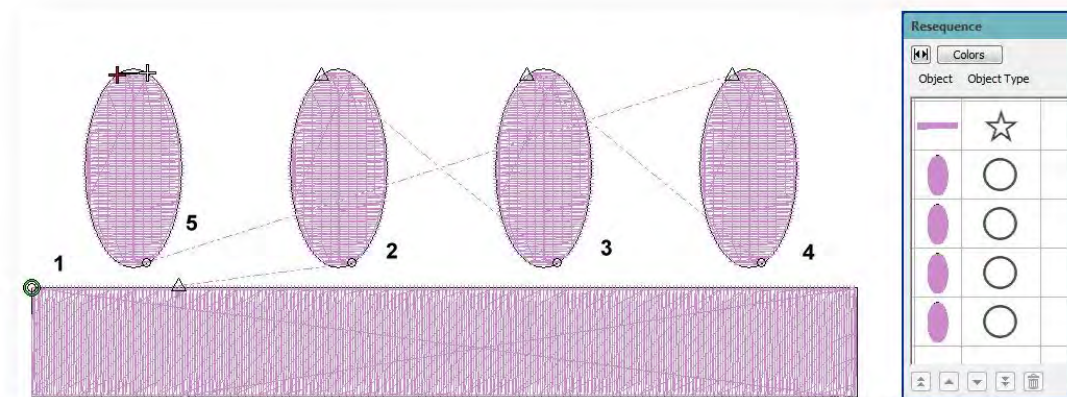


ANIDAR OBJETOS

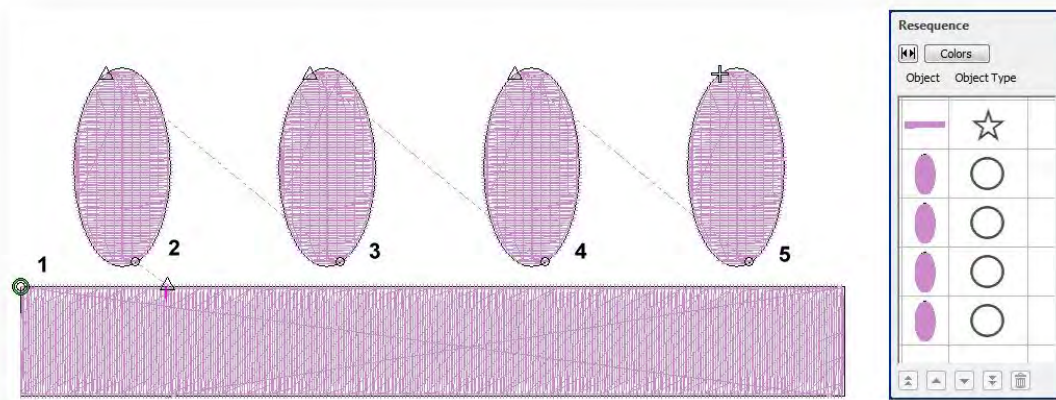
El 'anidado' es una técnica en la cual se inserta o 'anida' un objeto en medio de la secuencia de bordado de otro objeto para evitar que se generen conectores largos.



Esta es una característica muy útil con motivos y en otros diseños en los que puede que se generen conectores largos. Considere el siguiente diseño...

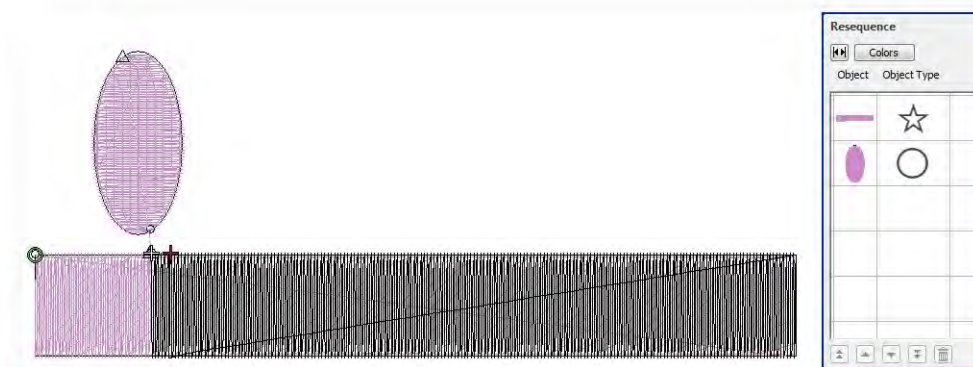


Observe los conectores largos entre los objetos. Por supuesto, las conexiones pueden mejorarse con una secuencia de costura mejor y aplicando unión más cercana (J) a los objetos...

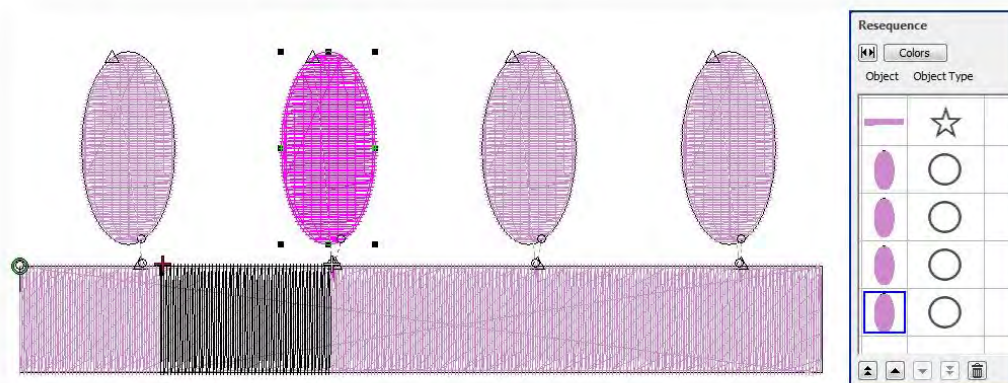


Sin embargo, anidar le permite crear o insertar un objeto en un punto exacto de la secuencia de costura. Cómo anidar objetos

- 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. Para hacerlo, digitalice el objeto o córtelo y péguelo en su posición. El segundo objeto se 'anida' en la secuencia de costura del primero. Todas las funciones requeridas se insertan automáticamente para el segundo objeto.
- Continúe recorriendo el objeto 'padre' y anidando objetos secundarios como se requiera.



- 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.

CORTAR Y RELLENAR HUECOS

El software proporciona herramientas especiales para cortar huecos en los objetos, eliminar la costura de refuerzo y rellenar huecos. Úselos para evitar una aglomeración de puntadas, eliminar las áreas de costura no deseadas o crear nuevos objetos con base en los huecos en un objeto fuente.



Eliminar costura subyacente



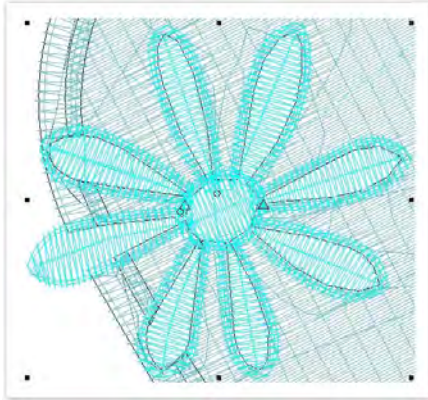
Use Editar objetos > Eliminar traslapes para eliminar costura indeseada de los objetos o letras subyacentes.

Use el comando 'Eliminar traslapes' para eliminar capas subyacentes de costura en los objetos traslapados. Con ello se reduce el número de puntadas y se evita la aglomeración de puntadas donde no son necesarias. Para eliminar la costura subyacente:

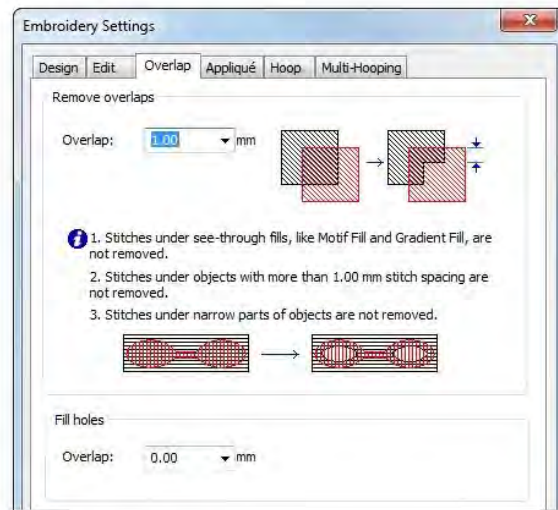
- Seleccione una o más 'cortadoras'.



- Haga clic en la herramienta 'Eliminar traslapes'. Se elimina la costura traslapada. Se calcula de manera automática un margen de traslape entre la cortadora y el objeto u objetos subyacentes con el fin de evitar vacíos antiestéticos.



- Tome nota de que puede controlar el margen de traslape mediante la pestaña 'Configuraciones de bordado > Traslape' a la cual se puede acceder mediante el menú 'Configuraciones de software'. Los tejidos débiles pueden requerir más traslape para evitar que se formen vacíos.



Puede usar un diseño completo como cortadora excluyendo los objetos de menos de una cierta anchura, tales como orlas o detalles.

Digitalizar huecos en objetos



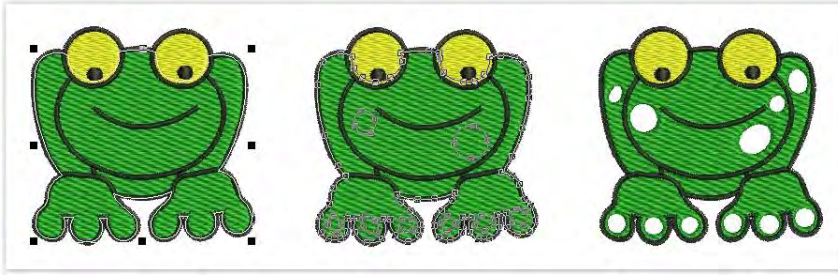
Use Digitalizar > Digitalizar huecos para crear huecos en los objetos seleccionados. Cualquier objeto cerrado servirá.



Use Digitalizar > Eliminar huecos para eliminar huecos de los objetos seleccionados.

Use la herramienta 'Digitalizar huecos' para hacer huecos en los objetos para eliminar áreas de costura indeseadas o por razones de diseño. Para digitalizar huecos en objetos:

- Seleccione cualquier objeto cerrado en el que desea cortar un hueco.



- Seleccione la herramienta 'Digitalizar huecos' y digitalice la forma que desea cortar.
- Pulse <Intro> dos veces para eliminar las puntadas del área digitalizada.
- Use la herramienta 'Eliminar huecos' para restaurar objetos con huecos.

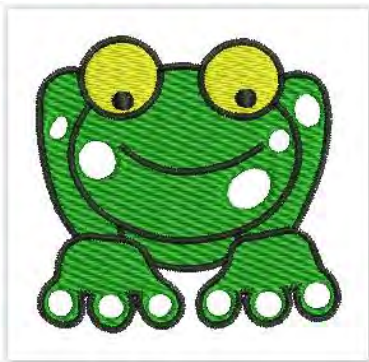
Rellenar huecos en objetos



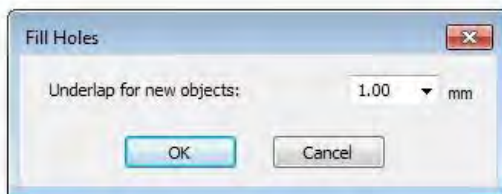
Use Digitalizar > Rellenar huecos para rellenar huecos en los objetos seleccionados con el tipo de puntada actual. El traslape se calcula automáticamente.

La función 'Rellenar huecos' hace lo opuesto a 'Digitalizar huecos'. Use la herramienta para rellenar huecos en los objetos cerrados creando nuevos objetos con base en los huecos existentes.

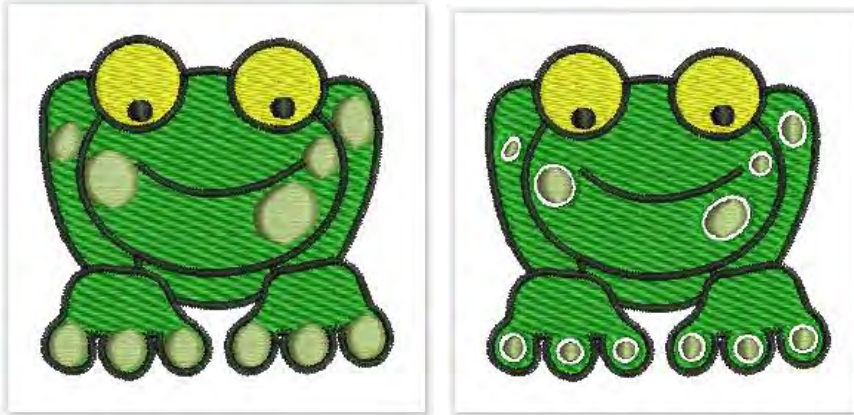
- Seleccione el objeto original.



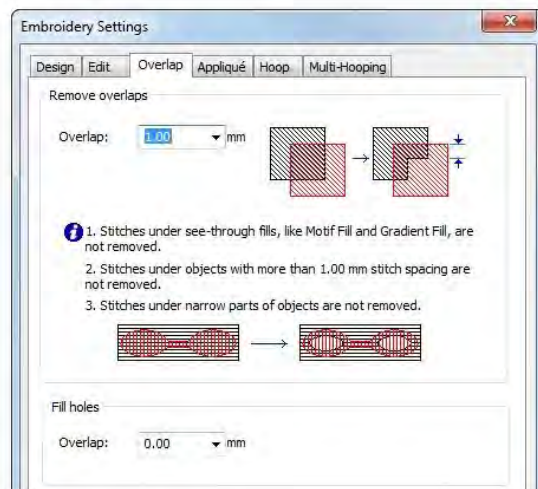
- Haga clic en la herramienta. Se le solicitará ingresar un traslape o margen de traslape:



- Normalmente escogerá traslapar los objetos generados para evitar vacíos. Pero a veces es posible que desee crear deliberadamente un refuerzo como se muestra en la figura.

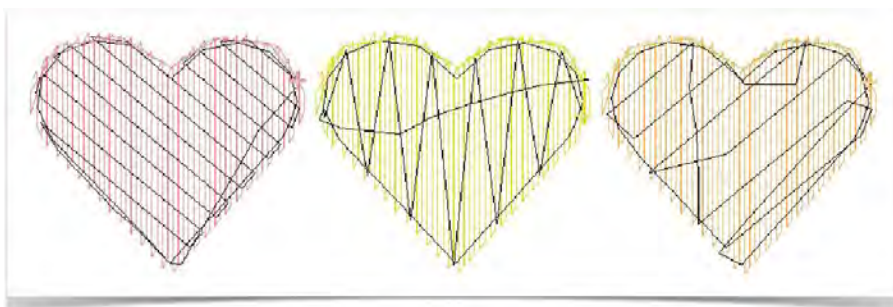


- Para cubrir los huecos exactamente, ingrese un valor de 0.00.
- Para traslapar los huecos rellenados y el objeto original, ingrese un desplazamiento positivo - p. ej., 1.00. El traslapar los objetos evita que aparezcan huecos.
- Para dejar un espacio entre los huecos rellenados y el objeto original, ingrese un desplazamiento negativo - p. ej., -1.00.
- Los límites de los huecos se convierten en objetos cerrados con las mismas configuraciones de puntada de relleno, ángulo de puntada, efectos de puntada y color de hilo del objeto fuente. Edite como sea necesario.
- Tome nota de que puede controlar el margen de traslape mediante la pestaña 'Configuraciones de bordado > Traslape' a la cual se puede acceder mediante el menú 'Configuraciones de software'. Los tejidos débiles pueden requerir más traslape para evitar que se formen vacíos.



REFUERZO DE PUNTADA

El aspecto y la calidad de un bordado dependen en gran medida del refuerzo que sirve de base para la costura de cobertura. Sin un refuerzo, el bordado yace plano sobre el tejido y con frecuencia se puede ver a través de él. Los digitalizadores nuevos se pueden sentir tentados a aumentar la densidad de puntada, pero es mucho más eficaz aplicar un refuerzo automático. Aunque aumenta el número de puntadas, el refuerzo ayuda a estabilizar los tejidos y a reducir el fruncido y el halado del tejido, especialmente en los diseños grandes. También proporciona ‘cuerpo’, levantando las puntadas de cobertura e impidiendo que se hundan en los tejidos blandos. También se utiliza para preparar un tejido perchado aplanándolo.

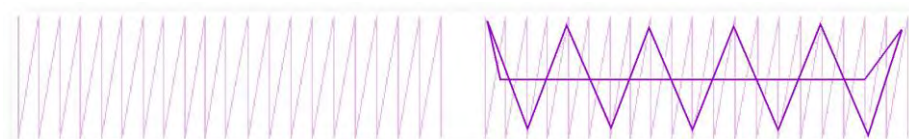


Refuerzo automático

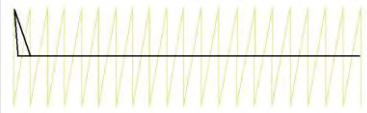
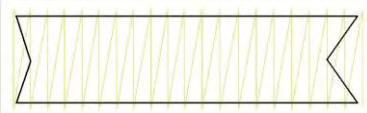



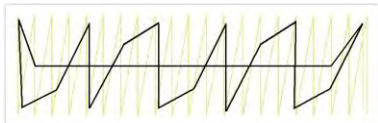
Use Contexto > Refuerzo para aplicar o no refuerzos automáticos a objetos nuevos o seleccionados.

La herramienta ‘Refuerzo’ es un botón alternador que le permite aplicar refuerzo automático a objetos nuevos o seleccionados.



Además de los tipos de puntada de refuerzo básicos – corrido centrado, zigzag, corrido de borde y tatami – el software también ofrece combinaciones de refuerzo tales como zigzag doble, corrido centrado + zigzag, etc. Esto le permite aplicar refuerzos duales a los objetos de diseño.

Refuerzo	Tipo	Finalidad
	Refuerzo de corrido centrado	Úselo para estabilizar las columnas estrechas – p. ej., 2-3 mm de ancho. You can't use Center Run with Tatami fill objects.
	Refuerzo de Corrido de borde	Úselo para estabilizar formas más o menos grandes como letras.

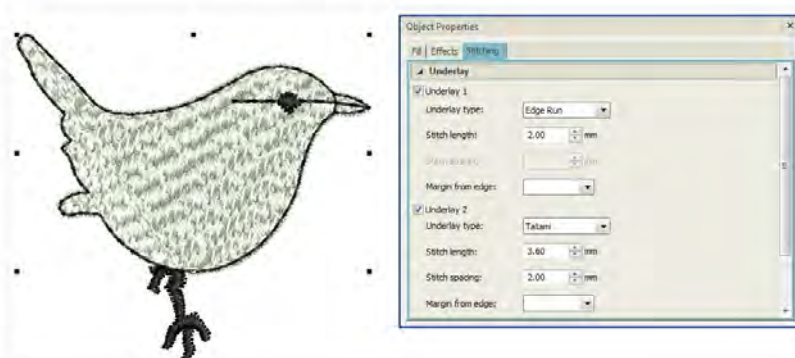
Refuerzo	Tipo	Finalidad
	Refuerzo zigzag	Use la costura de refuerzo zigzag para estabilizar columnas anchas. Puede establecer las propiedades de longitud de puntada para el refuerzo zigzag. La longitud de puntada es la longitud de cada puntada zigzag.
	Refuerzo tatami	El refuerzo tatami se emplea para estabilizar formas grandes rellenas. Se asemeja a una puntada de relleno tatami extremadamente abierta, en la cual se colocan hileras de puntadas a través del objeto para reforzarlo.

Configuraciones de refuerzo

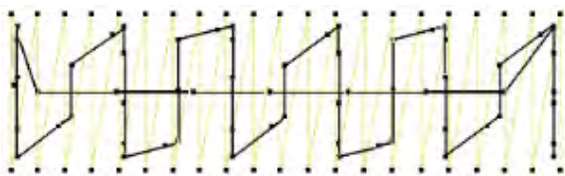


Use Contexto > Refuerzo para aplicar o no refuerzos automáticos a objetos nuevos o seleccionados.

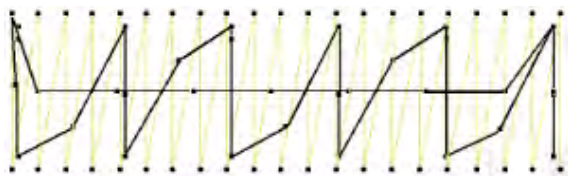
El software le permite ajustar los valores para que se adecúen a los diferentes tejidos y a la apariencia y tamaño de las letras. Las áreas grandes y los tejidos que se estiran, como los tejidos de punto y el piqué, generalmente necesitan más refuerzo que las áreas pequeñas y los tejidos firmes, como el cuero o el dril. A veces, cuando desea un diseño lleno con realce extra debajo de las puntadas, es preferible un refuerzo tatami. Con tejidos de punto, el corrido de borde es el mejor. Para cambiar refuerzos, seleccione y haga doble clic en un objeto relleno. Vaya a la pestaña 'Costura' y abra las 'Configuraciones de refuerzo'. Si no ha sido marcada, marque la casilla de selección 'Refuerzo' y haga una selección en la lista desplegable.



La costura de refuerzo tiene disponibles ajustes similares a los de la puntada de cobertura excepto que el espaciado de puntada predeterminado es mucho más abierto.



Longitud de puntada: 2,0 mm



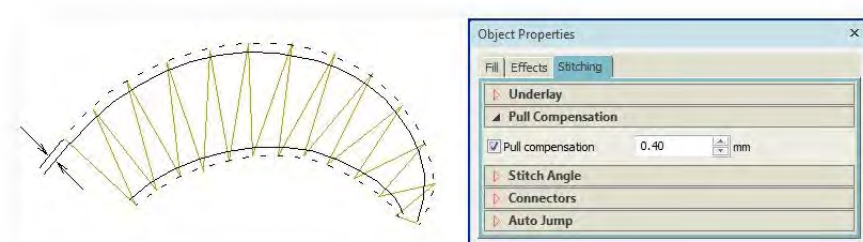
Longitud de puntada: 4,0 mm

Compensación de halado



Use Contexto > Refuerzo para aplicar o no refuerzos automáticos a objetos nuevos o seleccionados.

Las puntadas de bordado tienden a halar el tejido hacia adentro donde penetra la aguja. Esto puede hacer que el tejido se frunza y que aparezcan vacíos en el bordado. Los digitalizadores expertos pueden compensar manualmente el halado traslapando los objetos mientras digitalizan. La compensación de halado automática, sin embargo, contrarresta el efecto de halado del tejido 'sobrecosiendo' los bordes de las formas rellenas en los lados donde penetra la aguja.



El "Auto tejido" que usted elige aplica una cantidad calculada de compensación de halado automáticamente. Sin embargo, puede ajustar la sobrecostura usted mismo en el recuadro 'Propiedades del objeto'. Esto es útil si desea ignorar las configuraciones de "Auto tejido" para compensar diversos grados de estiramiento.

El aplicar costura de refuerzo y el uso de forros y de remates apropiados al bordar pueden también reducir el efecto empuje-tire.

Reforzar contornos



Use Digitalizar > Retroceder para reforzar un contorno, bordándolo en la dirección opuesta a la original. Usado generalmente con formas abiertas.

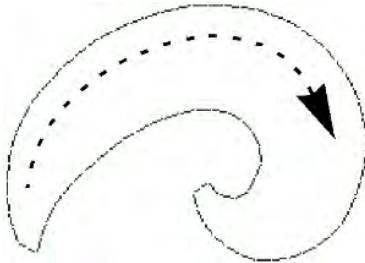


Use Digitalizar > Repetir para duplicar un contorno en la misma dirección. Usado generalmente con formas cerradas.

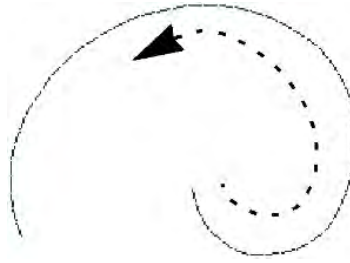
Use 'Retroceder' y 'Repetir' para reforzar los contornos especificando al mismo tiempo la dirección de la costura. 'Retroceder' borda en la dirección opuesta a la original. Se usa normalmente para hacer más gruesos los contornos de puntada corrida sin crear puntadas de conexión no deseadas. 'Repetir' duplica la dirección de costura original y se usa normalmente con formas cerradas. Si lo

usa con formas abiertas, se inserta una puntada de conexión desde el final hasta el inicio del objeto que requerirá recorte. Para reforzar los contornos...

- Seleccione el objeto (u objetos) a reforzar. Ambas herramientas se habilitan cuando se seleccionan líneas de corrido sencillo, líneas de corrido triple o líneas satín.
- Escoja la mejor herramienta para la tarea, dependiendo de si ha escogido un objeto abierto o cerrado. Por lo general:



Use 'Repetir' en formas cerradas



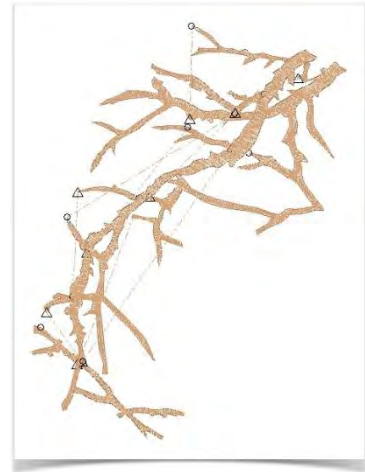
Use 'Retroceder' en formas abiertas

- El objeto se duplica y se coloca encima del original. Tiene el mismo color y se posiciona después de él en la secuencia de costura.
- Compruebe que el objeto haya sido duplicado en una de las siguientes maneras:
- Verifique el número de puntadas en la 'Barra de estado'.
- Use el 'Simulador de puntadas' o recorra las puntadas. Vea también Recorrer diseños.

CONEXIONES DE BORDADO

Los conectores enlazan los objetos en un diseño. Pueden ser puntada corrida o saltos. Usted puede usar configuraciones automáticas para generar conectores, recortes y remates o añadirlos manualmente. Si prefiere añadir los remates y los recortes a medida que digitaliza, puede desactivar los conectores automáticos.

El software también le permite crear 'objetos ramificados'. Se resecuencian los objetos similares, se minimizan los conectores, se agrupan los componentes y se regeneran las puntadas. Se puede aplicar refuerzo a todos.



Visualizar conectores



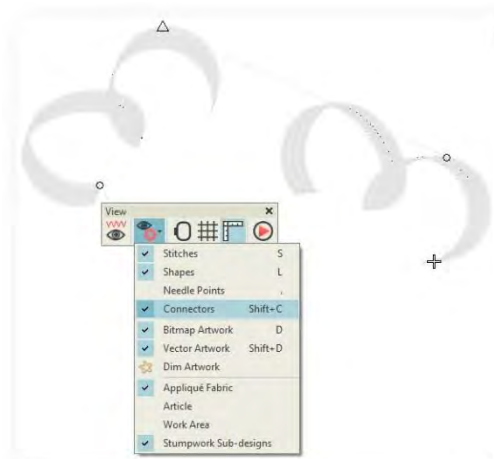
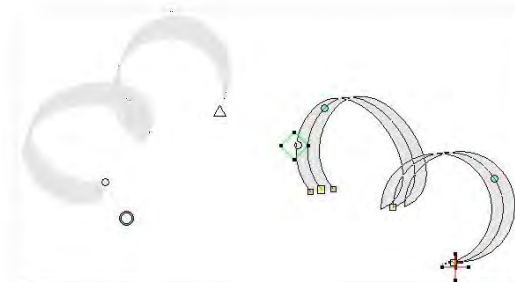
Haga clic en Visualizar > Mostrar diseño para mostrar u ocultar elementos de diseño. Haga clic para abrir la lista desplegable de configuraciones de visualización.



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

Active los conectores mediante la lista desplegable 'Mostrar diseño' o pulsando <Mayús + C>. El triángulo indica un recorte, mientras una línea punteada indica un salto. En TrueView, no aparecen saltos.

Al estudiar los conectores, puede encontrar que la distancia entre objetos consecutivos no es tan corta como podría ser. Para ajustar las puntadas de conexión, use 'Reformar' para redefinir los 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. El comando se activa cuando se seleccionan dos o más objetos de bordado. Unión más cercana.

Conectores automáticos

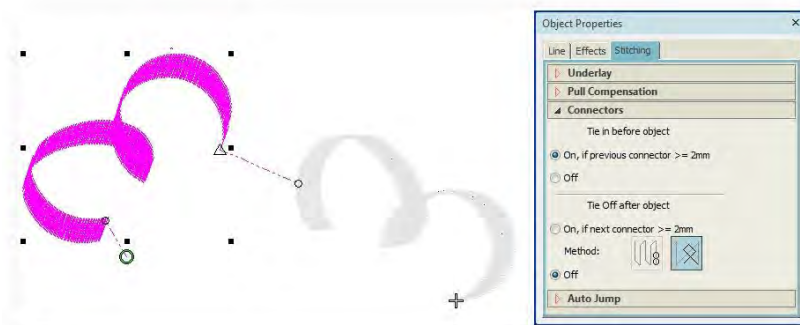


Use Contexto > Siempre remate y recorte para recortar los conectores. Cuando está activado, el software decidirá cuando recortar.



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

El software genera conectores automáticos con base en 'Propiedades del objeto'. Puede cambiar las configuraciones de conector para todo un diseño o para los objetos seleccionados. A veces, por ejemplo, es posible que desee ingresar un salto como un conector entre objetos de bordado. Los saltos mueven el bastidor desde una parte del diseño a otra sin penetraciones de aguja. El software ingresa funciones de remate y de recorte que ordenan a la máquina cortar el hilo conector. La forma más fácil de hacerlo es seleccionar el primer objeto y hacer clic en 'Siempre remate y recorte'.



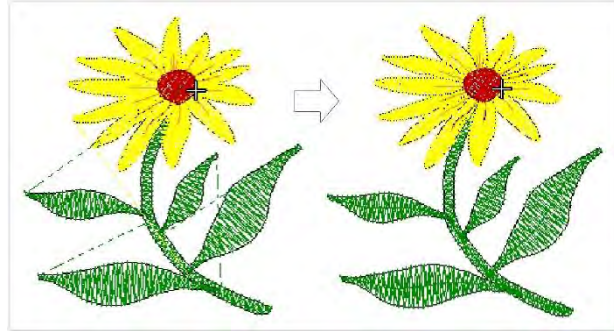
En otras ocasiones, es posible que desee que el software desactive recortes y remates para objetos seleccionados. Por ejemplo, si el corrido de conexión está oculto debajo de otro objeto, es más eficiente usar un corrido de conexión en lugar de un recorte y un remate. Puede hacer esto mediante 'Propiedades del objeto'.

Ramificación



Use Digitalizar > Ramificar para secuenciar automáticamente los contornos seleccionados para realizar el bordado en forma eficiente.

La ramificación es una función avanzada que le permite digitalizar objetos parecidos y traslapados — p. ej., los dedos de una mano, secciones de una letra personalizada - sin tener que pensar en la secuencia de costura y uniones más eficiente. Aplique el comando para unir los objetos seleccionados para formar un único objeto compuesto. Los componentes se resecuencian, los conectores se minimizan y las puntadas se regeneran. Todos los objetos componentes se agrupan y se pueden seleccionar como un único objeto.



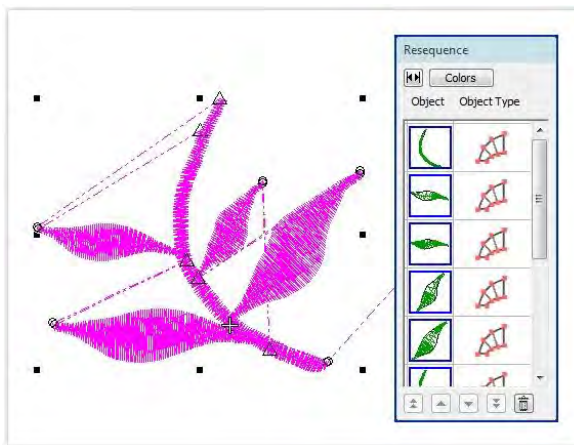
La ramificación funciona con la mayoría de los objetos. Los objetos ramificados conservan sus propiedades originales pero comparten el color del primer objeto en la secuencia.



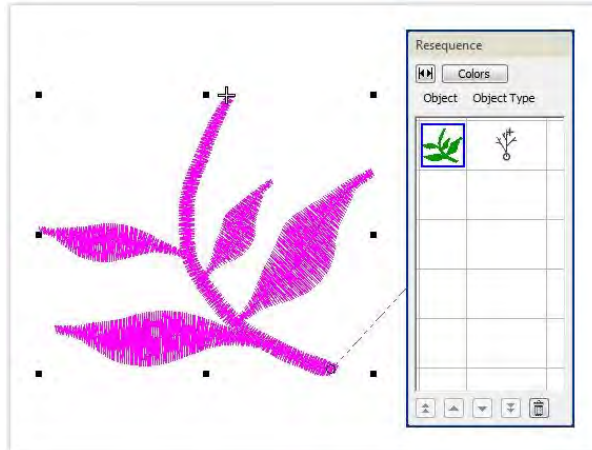
Crear ramificación

Aplique ramificación a los objetos seleccionados. Los objetos se convierten en un único objeto ramificado.

- Seleccione los objetos a secuenciar. Observe los conectores largos entre los objetos.



- Haga clic en 'Ramificación'.
- Digitalice los puntos de entrada y salida o pulse <Intro> dos veces para aceptar los predeterminados. Los objetos componentes se agrupan y comparten el color del primero.
- Recorra el objeto para revisar la costura. Observe que los objetos se han resecuenciado, los conectores se han minimizado y las puntadas se han regenerado.



Cuando el punto de entrada y el de salida son el mismo, hay dos capas de puntadas de contorno. Si son diferentes, la ruta entre la entrada y la salida tendrá tres capas. Usted debe decidir si desea tener una capa adicional de conexión o, en su lugar, una conexión de recorte hasta el siguiente objeto.

Editar objetos ramificados



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

Los objetos ramificados se pueden editar. Se pueden reformar. Hay únicamente un punto de entrada y uno de salida, pero todos los objetos componentes tienen puntos individuales de reformado. Se puede acceder a las propiedades de un objeto compuesto para modificarlas mediante el recuadro 'Propiedades del objeto'. De ser necesario, los objetos ramificados se pueden descomponer en sus objetos componentes usando la herramienta 'Fraccionar'. Vea también Fraccionar objetos.