

KNK Zing de / Zing Air con Programa Make the Cut

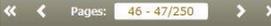
Octubre 2015

Este manual esta basado en el programa Make the Cute (MTC), version 4.6.1. Recomendamos no imprimir todo el manual, por que existen actualizaciones regulares. Pero puede leer en la pantalla o imprimir las paginas que usted necesita en cualquier momento.

TENGA EN CUENTA QUE LOS COMANDOS DEL PROGRAMA MTC ESTAN EN INGLES, AL LADO DE LA TRADUCCION ESTARAN LOS COMANDOS EN INGLES

LOS VIDEOS POR EL MOMENTO ESTAN EN INGLES.

Características en línea interactivas con el manual de usuario.

 Cambiar Pagina: Para cambiar de paginas, haga click en la flecha, escriba el numero de pagina, o haga clic en los triángulos a la derecha o izquierda de los lados de las paginas.	 Activar pantalla completa: Haga clic para el modo de pantalla completa. Pulse Esc o haga clic en el icono para volver al modo normal
 Impresión: Seleccione las paginas para imprimir. Recomendamos no imprimir todo el manual por que cada 6 meses existen actualizaciones.	 Marca en Catalogo: La Tabla de contenido están abiertos y usted puede hacer click en cualquier capitulo, sección, o subsección para acceso inmediato.
 Miniaturas: Muestra las imágenes en miniatura para todas las páginas en el libro	 Sonido : Haga clic para apagar o volver al sonido de la pagina
 Zoom: Acercar y alejar, según sea necesario. También puede hacer doble clic en una página para acercar o alejar. Cuando el zoom este activado mueva el ratón de forma automática y desplazara la página hacia arriba y abajo.	 Buscar: Usted puede buscar cualquier palabra (s) en el manual. Haga clic en el icono buscar, escriba la palabra (s). y todas las paginas con cada palabra con palabras en la lista. Click en la lista y lo llevara a la pagina.
VIDEO VIDEO: Este manual de usuario contiene numerosos links para videos en línea (online). Haga click en el icono verde que dice video para abrir el link en youtube o Vimeo y aprenda la sección particular del manual. Pasadas experiencias demuestran que al ver videos puede tener un beneficio estupendo para aprender el programa y las aplicaciones de corte.	

Donde Empezar

- Gracias por escoger a Klic –N-Kut troqueladora digital .Antes de usar la cuchilla de su nuevo corte, nosotros sugerimos que usted lea los capítulos 1 y 2 y vea los videos que provee los enlaces en estos capítulos.
- Si usted tiene dificultades con el funcionamiento de KNK, desconecte y busque una solución en este manual. Tenga en cuenta que el Apéndice B es una sección de solución de problemas. Si continúa teniendo preguntas técnicas o problemas, por favor póngase en contacto con su proveedor KNK Zing tan pronto como sea posible.
- Para obtener asistencia adicional, por favor visite nuestro grupo de Yahoo en: http://groups.yahoo.com/group/KNK_Zing/ y nuestro foro de soporte en: <http://knkusa.com/forums/>.

- Joe Rotella, propietario de Create & Craft, creó un excelente video de una hora para que los nuevos propietarios de KNK Zings

VIDEO

© 2011, 2012, 2013, 2014 Accugraphic Sales, Inc., Derechos reservados.

Tabla de Contenido.

SE REALIZARA A TERMINAR TODO EL CATALOGO!!!

1.Desempacando, Instalando y Ensamblando

1.01. Desempacando

- Compruebe que ha recibido todo el contenido. Hay una lista de comprobación en la caja. Por favor notifique a su proveedor KNK Zing inmediatamente si falta algo.
- Retire todas las piezas de espuma y otros empaques antes de encender el KNK Zing. Actualmente hay dos protectores de espuma en cada extremo y 3 piezas de espuma internos más pequeños, así como dos piezas de plástico negro que apoyan la pieza de corte.
- Utilice el lápiz prueba adjunta para experimentar y familiarizarse con el funcionamiento de la KNK Zing. Utilice papel para la tabla de corte para simplemente dibujar formas en lugar de cortarlas. Esto evitará posibles daños a la cuchilla de corte, a la tabla de corte y tiras de corte a medida que aprende las formas corte y los procedimientos básicos de funcionamiento.
- No desconecte el cable USB de su ordenador o desde el KNK a menos que primero apaga la unidad.
- Apague siempre el Zing cuando no esté en uso. Dejando el cortador encendido por períodos prolongados de tiempo puede posiblemente dañar la máquina.

1.02 Contenido

Video

- Su paquete KNK Zing viene con lo siguiente:

Maquina de corte KNK Zing	Estuche soporte para cuchilla
Guía de inicio rápido	Cuchilla 45° (tapa roja)
PIN de activación para MTC	Cuchilla 60° (tapa azul)
Tabla de corte	2 tintas de bolígrafos pequeños
Cable USB y Adaptador de Bluetooth	
Bolígrafo Prueba	

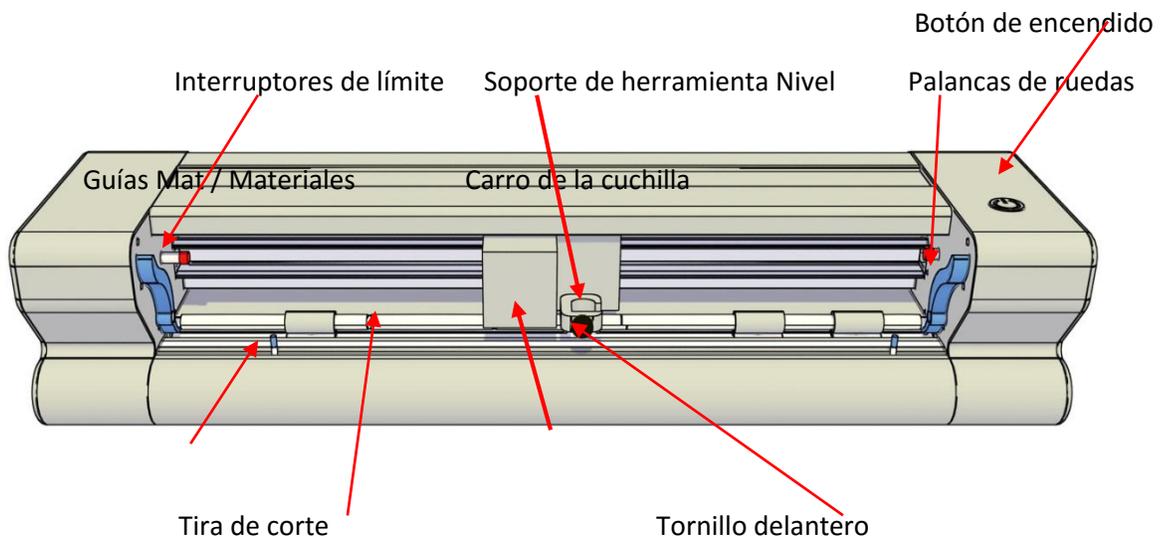
1.03 Elementos a tener en cuenta (Por favor leer!)

- Cuchillas: Las cuchillas utilizadas por los cortadores son extremadamente frágiles. No deje caer o incluso volcar la cuchilla en cualquier superficie dura, ya que pueden dañarse fácilmente. Cuando no está en uso, retire la cuchilla del soporte de cuchilla y cubra la punta de la cuchilla con la tapa de plástico blando. Tenga cuidado de mantener estas pequeñas cuchillas en un lugar seguro.
- Garantía: La garantía de un año cubre defectos del fabricante solamente y no incluye el desgaste normal. Si requiere trabajo de garantía, el propietario es responsable de los gastos de envío hacia y desde Ventas Accugraphic. Si una máquina KNK Zing se daña durante el envío, a continuación, su distribuidor deberá ser notificado tan pronto como sea posible. Si los daños se reportan después de tres semanas de la entrega, entonces será responsabilidad del propietario el envío de la máquina KNK dañada a Accugraphic para su reparación.
- Los propietarios de Zing fuera de EE.UU. deben ponerse en contacto con su distribuidor para procedimientos con respecto al trabajo de garantía o daños durante el transporte.

- **Transporte:** Cuando transporte la maquina KNK , mueva las palancas de apoyo posición hacia arriba. Quite los accesorios de la Zing y póngalas en una bolsa separada. También recomendamos mantener las cajas originales con las inserciones de espuma en caso de que tenga que transportar el KNK Zing.
- Además:
 - NO toque o atasque el area del plotter mientras está en funcionamiento. Si la cuchilla está dañada, es responsabilidad si la cuchilla se dana.
 - NO agite la cortadora mientras esté en funcionamiento.
 - NO corte cualquier material que tengan grapas u otros adornos adjuntos.
 - NO toque el cortador con un imán.
 - NO permita que objetos pequeños caigan en el cortador.
 - APAGUE la maquina cuando no esté en uso.

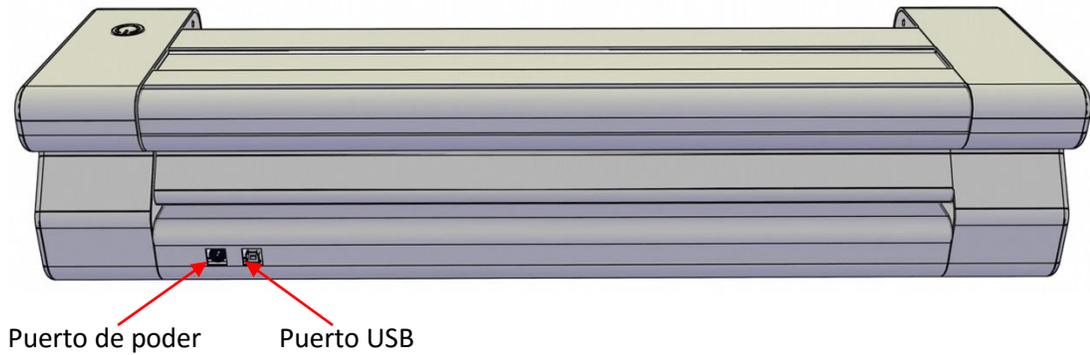
1.04 Partes de la KNK Zing Air

Frente



- Carro de la cuchilla: Mueve el soporte de la cuchilla de izquierda y derecha
- Soporte de herramienta: Mantiene el soporte de la cuchilla, pluma de prueba, marcadores y otras herramientas
- Tornillo delantero: Aprieta soporte de la cuchilla, pluma de prueba, marcadores, y otras herramientas del soporte de la herramienta.
- Tira de corte: Protege la cuchilla de corte de metal por debajo
- Interruptores de límite: Proporcionar un amortiguador entre carro cuchilla y la tapa
- Guías Mat / Materiales: Se utiliza para colocar la alfombra
- Ruedas de presión: Mueven la tabla de corte o material para su corte y de movimiento al material de entrada y salida
- Nivel Palancas de ruedas: Para que las ruedas de presión de elevación hacia arriba y abajo para la carga de la tabla de corte o material
- Botón de encendido: Activa o desactiva la maquina
- Presion de anillos: Ayudan a mantener el material en posición correcta durante el corte

ESPALDAR



1.05 Accesorios

Video

Prueba del soporte de la pluma

- La prueba debe ser utilizada hasta que se sienta cómodo con el funcionamiento del KNK Zing y sabes, con certeza, donde las formas cortarán. Para montar la pluma prueba, retire la tapa superior, deslice el resorte en la parte superior medio de la pluma insertar y luego soltar la pluma insertar en la mitad inferior de la titular de la pluma. Deslice la tapa sobre el inserto de la pluma, lo que permite insertar la pluma para caber a través del agujero en la parte superior de la tapa. Tornillo en su lugar.



Cuchillas incluidas en la compra de la maquina KNK Zing Air

- Hay dos tipos de cuchillas incluidas con la KNK Zing. La cuchilla de 45° de tapa roja es adecuada para el corte de materiales más delgados, tales como papel y vinilo. La cuchilla de 60° con tapa azul es para mucho más tiempo y para cortar materiales más gruesos, como la espuma del arte, tableros de partículas, y el material de plantilla de diamantes de imitación.
- Adicionalmente, existen otras herramientas que se venden por separado, incluyendo la cuchilla de tela, herramienta de buril y de repujado y soporte de la pluma. Los detalles de estos se tratan en el Capítulo 10 y en la siguiente video: [Video](#)

Instalacion de Cuchilla

Video

- La cuchilla debe ser insertada cuidadosamente en el soporte de la cuchilla. Hacer esto sobre una superficie blanda (por ejemplo en una mano o también toalla). Es importante proteger la cuchilla por que es frágil!
- Los pequeños resortes que vienen con las cuchillas son fáciles de perder, lo cual es otra razón para hacer esto sobre una toalla de modo que un resorte caído no rueda fuera de la mesa. Retire la tapa de color de la hoja y deslice el resorte sobre el extremo afilado de la cuchilla:



El resorte está colocado sobre la cuchilla

- Hay diferentes formas de instalar la cuchilla. Este es el método que prefiero, pero experimente con otros métodos si quiere. Una vez más, lo importante es simplemente tomarlo con calma!

Apriete la parte principal del soporte de la cuchilla girándolo hacia la derecha hasta que quede a mitad cerrado:



Gire la parte superior del soporte hasta un 1/8 "

Coloque la cuchilla en el pequeño agujero en la parte principal del soporte de la cuchilla:



Guía suavemente la tapa sobre la parte superior de la cuchilla y luego puede comenzar a atornillar la tapa. NO trate de forzarla. Puede que tenga que mover la tapa ligeramente en el resorte para colocarlo y para la tapa para atornillar en la parte principal del soporte de la cuchilla:

IMPORTANTE! No fuerce la tapa. Gire suavemente hasta que enganche



Tornillo de la tapa firmemente. Luego, a medida que el tornillo de la parte principal del soporte de la cuchilla (la parte superior), la cuchilla comenzará a mostrar a través del agujero en la tapa. Sólo necesita un poco de cuchilla expuesta como sea necesario para penetrar el material que se está cortando. Más cuchilla no se traduce en un mejor corte. De hecho, el opuesto es cierto.

La profundidad de la hoja debe ser sólo un poco más largo que el espesor del material que se está cortando.



Gire a la derecha para exponer más de la cuchilla. Gire a la izquierda para retraer la cuchilla

- Por favor, lea el Capítulo 2 antes de cortar. Hay algunos consejos sobre cómo ajustar la exposición cuchilla, así como otra información importante que necesita para tener éxito con su corte.

Tabla de Corte

- Siempre usar la tablade corte para sostener el material a cortar a menos que el material tiene su propia hoja protectora. Por ejemplo, papel, tela y pasta de goma requiere una hoja de soporte, mientras que la pared del vinilo y transferencias térmicas no. Además, de ancho tendrá que ser colocado sobre una estera de cualquier material que son menos de ~ 13 pulgadas de modo que las ruedas puede alimentar adecuadamente el material.
- Al colocar el material que va a cortar sobre la tabla de corte, puede localizar el material en cualquier lugar que tenga pegamento.
- Cuando a tabla de corte comienzan a perder su pega, se pueden lavar. Use un detergente lavavajillas suave, agua tibia y un cepillo para limpiar a fondo la superficie. Luego deje que se seque completamente. Normalmente, la tabla de corte recuperara su pegajosidad inicial. Pero si no, puede aplicar un adhesivo reposicionable según sea necesario. **IMPORTANTE:** No rociar adhesivos alrededor de su KNK! No sólo se puede conseguir el adhesivo pegue a partes importantes de su Zing, también por que estos adhesivos sólo deben utilizarse en lugares bien ventilados. **Respirar en el adhesivo puede ser perjudiciala tu salud!**
- Si la tabla de corte recién aplicado el spray pegante queda demasiado pegajosa, causando dificultad en la eliminación de elementos de corte y sin fisuras, colocar un viejo paño de cocina limpio, lateral difusa hacia abajo, sobre la **superficie de la tabla y presione con un rodillo**. A continuación, tire hacia arriba. Prueba el nivel de pegante y repita hasta que la tabla de corte sea más apropiado para su material. Sólo tome unos prensados para reducir en gran medida la adherencia, como fibras de tamaño micro se presionan a la superficie.
- Si ha cortado elementos o restos que no se puede quitar fácilmente de la tabla, puede utilizar Un -du o incluso o acetona (quitaesmalte) para mojar temporalmente el material y desactivar el adhesivo. Evite raspar la tabla de corte mientras está húmedo y dejar secar al aire.
- Si tiene que quitarle a su tabla el adhesivo, utilice removedor. Humedezca la totalidad superficie de la tabla con el removedor y dejar reposar durante unos 30 segundos. A continuación, utilice un metal o de plástico firme raspador para raspar el adhesivo hasta que la superficie esté limpia.

1.06 Registro e instalación de hacer el corte de Software

Registro de hacer el corte

IMPORTANTE POR FAVOR LEA ESTA SECCION!!!

- Su KNK Zing viene con un pin de activación para hacer el corte (MTC) de software. Esto **NO** es el código que utilizar en el software.
- Si ya dispone de MTC, usted es libre de vender este Pin Activación o regalarlo y puede continuar utilizando su registro actual. Si este es el caso, vaya a la sección de Instalación.
- Si usted es nuevo en hacer el corte, entonces usted debe utilizar esta Activacion de Pin para registrar el software para obtener el código correcto para entrar en el software.

- Vaya al siguiente enlace para registrar su PIN de activación:

<https://www.make-the-cut.com/register.aspx>

- Complete el formulario utilizando el PIN de activación. Introducir cuidadosamente su dirección de correo electrónico, ya que podría necesitar solicitar su número de registro de nuevo en el futuro y que se enviará a esa dirección. Al término de la forma, se le proporcionará un número de registro. Este es su número de registro permanente de los ordenadores del propietario. Puede dejar esta ventana abierta hasta que se instaló MTC o puede verificar que el número tiene. También ha enviado por correo electrónico a usted.

Instalación en Windows

- Todos los nuevos propietarios deben descargar e instalar la última versión del software y el último plug-in para el KNK Zing. Vaya al siguiente enlace para descargar la última versión de MTC:

<http://www.iloveknk.com/Support/Software/Make-The-Cut/MTC-Windows/>

- A continuación, haga clic aquí para descargar el plug-in para el KNK Zing:

<http://www.iloveknk.com/Support/Software/Make-The-Cut/Plugins/Zing/>

- Instalar el software y el plugin. A continuación, abra MTC. Cuando se le pregunte si se desea registrar o seguir utilizando el modo de prueba, introduzca el número de registro que se proporcionó cuando se registró.
- Si se ha perdido abrir el software cuando se le pregunte, puede encontrarlo en el icono en el escritorio  (o puede localizarlo desde Inicio de Windows> Menu Todas Programas).
- Si usted pierde su número de registro y necesita instalar MTC en otro computador, favor visitar el mismo enlace anterior y haga clic en **“Recuperar Pin”**.

Instalación en un Mac

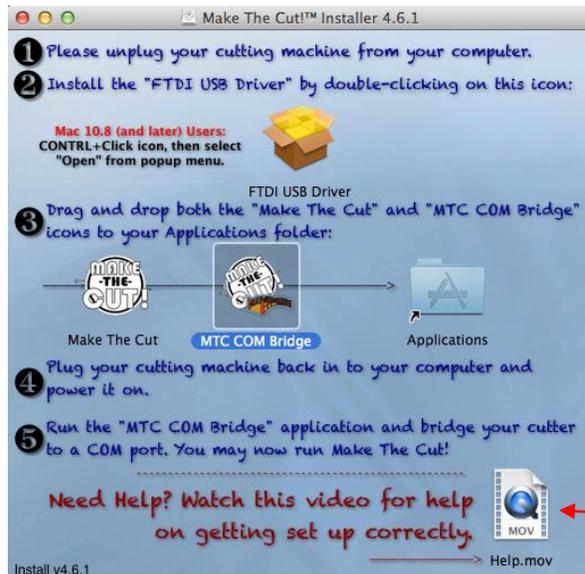
- Hay tres cosas para instalar: el programa MTC, el Puente de MTC, y el KNK Zing plug-in. Estos son contenida en un archivo que se puede descargar aquí:

<http://www.iloveknk.com/Support/Software/Make-The-Cut/MTC-Mac/>

- Antes de la instalación, por favor, lea y siga las instrucciones en materia de software de Apple (Los usuarios de Mac, por favor, tengan en cuenta el siguiente error) en el siguiente enlace:

<http://knkusa.com/resources/>

- Después de la descarga se haya completado, abra la carpeta Descargas y ejecute el archivo MTC descargado.
- Una ventana azul se abrirá con instrucciones de uso para la instalación del software y el puente. Ver la siguiente primer gráfico para que mejor pueda visualizar lo que hay que hacer.



Mire el video.

1.07 Conexión del KNK Zing y Zing Air a la computadora

- Coloque la maquina KNK en una superficie horizontal sólida. Conecte el cable de alimentación a la parte posterior de la cortadora y enchufe en una toma de pared o estabilizador de energía. Encienda el aparato con el interruptor de encendido en la parte superior.

1.07.1 Conexión de un PC con Windows

(Pase a la Sección 1.07.2 si usted es dueño de un Mac)

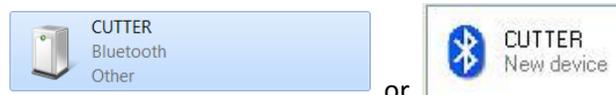
- Usted tiene dos opciones para conectar Zing Air a su equipo: Bluetooth o USB. Se requiere que sigapaso a paso, las siguientes secciones presentes para cada tipo de conexión. Si se encuentra con problemas de conectividad, póngase en contacto con su distribuidor KNK primero. Si su concesionario no está disponible, por favor póngase en contacto con KNK EE.UU. para obtener ayuda.

A. Conexión Uso de Windows - Bluetooth

- Hay tres situaciones para Bluetooth: (1) Usted debe estar seguro que el equipo tiene Bluetooth, (2) Saber con seguridad que su equipo no tiene Bluetooth, o (3) no está seguro. Así que consulte la sección apropiada:

Mi equipo tiene Bluetooth disponibles

- (1) Haga clic en la flecha Mostrar iconos ocultos en la bandeja del sistema de Windows.
- (2) Haga clic derecho sobre el icono de Bluetooth y seleccione Agregar dispositivo Bluetooth. Si usted no tiene esta opción, pero, en cambio, verá una opción para “Abrir Mi Bluetooth”, a continuación, seleccione eso y luego vaya al paso (10). Si lo hace y No ve el icono de Bluetooth, vaya a la sección: “No estoy seguro de si mi equipo tiene Bluetooth.”
- (3) Compruebe la opción que dice “Mi dispositivo está activo y listo para ser detectado.” Haga clic en Siguiente.
- (4) Si se encuentra el Zing Air que se mostrará como CUTTER



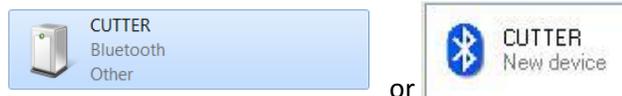
- (5) Seleccione este dispositivo y haga clic en **Siguiente**.
- (6) Aparecerán las opciones de emparejamiento. Seleccione el que dice **Ingrese Opción emparejamiento del dispositivo** (o, si su equipo está ejecutando XP, dirá **Utilice la clave de acceso que se encuentra en los documentos**).
- (7) Escriba en **1234** y haga clic en **Siguiente**.
- (8) Un mensaje dirá que el dispositivo se ha agregado y ahora debería aparecer.
- (9) Dos puertos COM se asignan con una conexión Bluetooth con el Zing Air: un puerto de salida y un puerto entrante. Por lo general, el número de puerto COM inferior es la que se necesita en el MTC. Al llegar al punto de seleccionar el puerto COM de la lista desplegable en el MTC abajo, seleccione el número más bajo de los dos Puertos COM que tanto **leer Serial Standard a través de Bluetooth**. Consulte la *Sección 1.11* para más instrucciones y para probar la comunicación. Usted ha terminado con esta sección y no es necesario para leer el Paso (10).
- (10) Haga clic en **Búsqueda de dispositivos**. Cuando se encuentra el Zing Aire, debe ser etiquetado como **cortador**. Haga doble clic en este icono y se instalará automáticamente. Ahora debería ser capaz de abrir MTC y usted encontrará la conexión Bluetooth en la lista desplegable de puertos serie, cuando va a la ventana de corte.

Mi ordenador no tiene Bluetooth disponibles

- (1) Un adaptador USB para Bluetooth viene con su Zing Air. Conecte este adaptador a un puerto USB libre de su computadora.
- (2) El dispositivo se instalará automáticamente en Windows. Sin embargo, puede tomar alrededor de 30 - 60 segundos para que el icono de Bluetooth aparezca en los iconos ocultos de Windows. El icono Bluetooth se ve así: 
- (3) Ir a la sección anterior: *Mi ordenador tiene Bluetooth disponible* y proceder a través de los pasos.

No estoy seguro de si mi equipo tiene Bluetooth

- (1) En el ordenador, haga clic en el botón **Inicio** y seleccione **Dispositivos e impresoras**.
- (2) Haga clic en **Agregar un dispositivo**. Si se encuentra el Zing Air que se mostrará como **CUTTER** o Cortador



- (3) Nota: es posible que pasen un tiempo corto para Agregar el dispositivo en Windows, así que tenga paciencia. Si no se encuentra, entonces verificar que el Zing Air está encendido y se encuentra dentro de 30 pies sin obstrucciones o dentro de 10 pies si un interior de pared que separe el cortador de la computadora. Si Zing Air todavía no lo encontró, a continuación, cierre la ventana y vaya a la sección anterior: *Mi ordenador no tiene Bluetooth disponibles*.
- (4) Seleccione el icono de corte y luego haga clic en **Siguiente**.
- (5) Aparecerá una selección de tres opciones de emparejamiento. Seleccione la segunda: **Introduzca Opción emparejamiento del dispositivo** (O, si su equipo está ejecutando XP, dirá **Usar la clave de acceso que se encuentra en el documento**).
- (6) Escriba en **1234** y luego haga clic en **Siguiente**.
- (7) Un mensaje que dice que el dispositivo se ha agregado ahora debería aparecer.
- (8) Dos puertos COM se asignan con una conexión Bluetooth con el Zing air: un puerto de salida y un puerto entrante. Por lo general, el número de puerto COM inferior es la que se necesita en el MTC. Al llegar al punto de seleccionar el puerto COM de la lista desplegable en el MTC abajo, seleccione el número más bajo de los dos Puertos COM que tanto leer Serial Standard a través de Bluetooth. Consulte la *Sección 1.11* para más instrucciones y para probar la comunicación.

Problemas

- Si el equipo no localiza Zing air, compruebe que el Zing air está encendido, Bluetooth habilitado y el Zing Aire está a 30 pies de su ordenador (sin obstrucciones) o dentro de 10 pies Si una pared interior separa el cortador de la computadora.

Conexión mediante Bluetooth a otro equipo

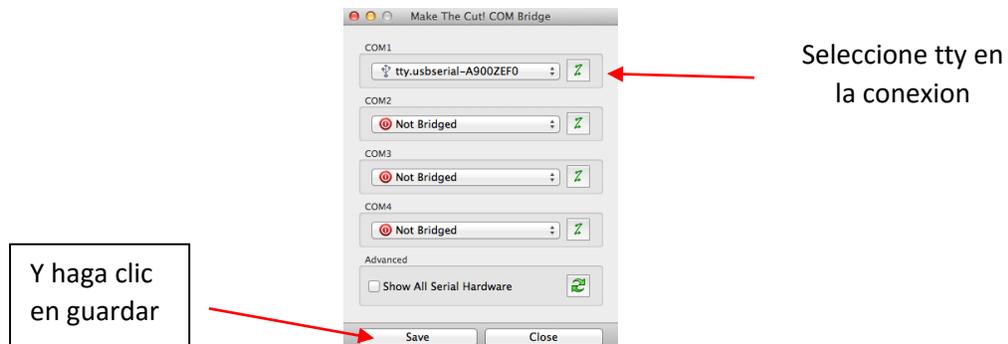
- Si necesita desconectar el Zing Aire de Bluetooth, haga clic en el icono de Bluetooth en la barra de tareas y seleccione **Mostrar dispositivos Bluetooth. Dispositivos e impresoras** se abrirán y usted pueden seleccionar el cortador a continuación, haga clic en **Eliminar dispositivo**.

B. Conexión de Uso de Windows - USB

- Conecte el cable USB a la parte posterior de la cortadora y en un puerto USB disponible en su computadora. Nosotros No recomendamos el uso de un concentrador USB. Sin embargo, si no tienes otra opción, entonces el centro debe ser del tipo que es accionado por separado.
- Una vez que se conecta el cable USB, el **administrador de hardware de Windows** identificará la conexión USB. Si la ventana de instalación de hardware de Windows se abre, vaya y acepte todos los valores predeterminados.

1.07.2 Conexión en un Mac

- Si bien es posible conectar a un Mac a través de Bluetooth, es muy recomendable que se use USB en su lugar. La conexión Bluetooth en un Mac puede resultar en corte irregular y una necesidad de ajuste de datos, ajuste del data basado tanto en la propia Mac, así como el archivo se envía a cortar. Si aún desea probar Bluetooth en tu Mac, entonces por favor consulte el Apéndice D para obtener instrucciones.
- En la carpeta Aplicaciones, lanzar el programa Puente MTC. La siguiente ventana se abrirá. Bajo **COM1**, seleccione la lista que dice "serie usb":



- Haga clic en Guardar en la parte inferior antes de hacer clic en Cerrar.
- Ir a la carpeta Aplicaciones y mantenga presionada la tecla Ctrl mientras hace clic en el icono de la MTC. Elija Abierto del menú desplegable.
- Introduzca el número de registro que recibió cuando se registró el software.
- Si usted pierde su número de registro y necesita instalar MTC en otro equipo, por favor vaya Al mismo enlace donde primero descargado MTC y haga clic en **"Recuperar Pin"**.

1.08 Pinch Palancas ruedas

Video

- Hay dos palancas de rueda, una a cada lado, justo dentro de las tapas de los extremos. Estos se utilizan para levantar y bajar las tres ruedas de presión.
- Presione hacia abajo las palancas. Tenga en cuenta que ambas partes no necesitan elevarse al mismo tiempo, pero sí es necesario que las ruedas estén hacia arriba antes de insertar la base de corte o sus materiales respaldados.
- Después de insertar la base de corte o material, voltear las palancas para bajar las ruedas de presión sobre la colchoneta o material. Observe que hay dos insertos de plástico negro a cada lado de la barra de rodillo de presión que necesitan estar de manera correcta que la barra del rodillo bajará en el lugar correcto.
- Si usted encuentra que sus palancas son difíciles de operar, por favor consulte el Apéndice B Solución de problemas Preguntas frecuentes.

1.09 Mat Guías / Materiales

- Hay dos guías para el material en la parte delantera de la maquina (consulte el diagrama de partes en la *Sección 1.04*). No son un requisito para el uso, sino más bien proporcionado para realizar el posicionamiento de la tabla de corte o material más fácil insertarse.
- En el momento de escribir estas líneas, ambas guías se mueven hacia la derecha cuando los Zings se empaca. Estas guías debe ser colocadas de nuevo con uno a cada lado de la esterilla o material de respaldo. Al desenroscar una guía hacia la izquierda, será luego deslice libremente izquierda o la derecha.
- Si el carro de la cuchilla está impidiendo un acceso fácil a las guías, a continuación, apague el Zing. Ahora puedes hacerlo de forma manual deslice el carro de la cuchilla a la izquierda para que pueda acceder más cómodamente estas guías.
- Si bien las guías se pueden colocarse en cualquier lugar, tenga en cuenta que la primera vez que encienda el Zing y la cuchilla del carro llega a su origen a casa, esa posición marca el comienzo del área de corte de 14 “. Por lo tanto, no quiera posicionar su guía derecha demasiado hacia la izquierda o podrá tener el riesgo de no tener un rango de corte 14 pulgadas que podría necesitar.
- Coloque la guía derecha donde usted lo desea, gire hacia la derecha para bloquear en su lugar. Al insertar la tabla de corte o materiales, deslice hacia la derecha para alinear con esta guía. Si lo desea, puede mover la guía de izquierda a solo tocar el lado izquierdo de la tabla o material. Una vez más, no es necesario utilizar el izquierdo a menos que, por alguna razón, se desee utilizar la parte izquierda para la alineación inicial de la tabla de corte o material. Pero una vez más, tenga cuidado de no tratar de cortar demasiado a la izquierda, ya que puede hacer que el carro cuchilla para golpear el límite lado izquierdo.

1.10 Dibuje Prueba Formas

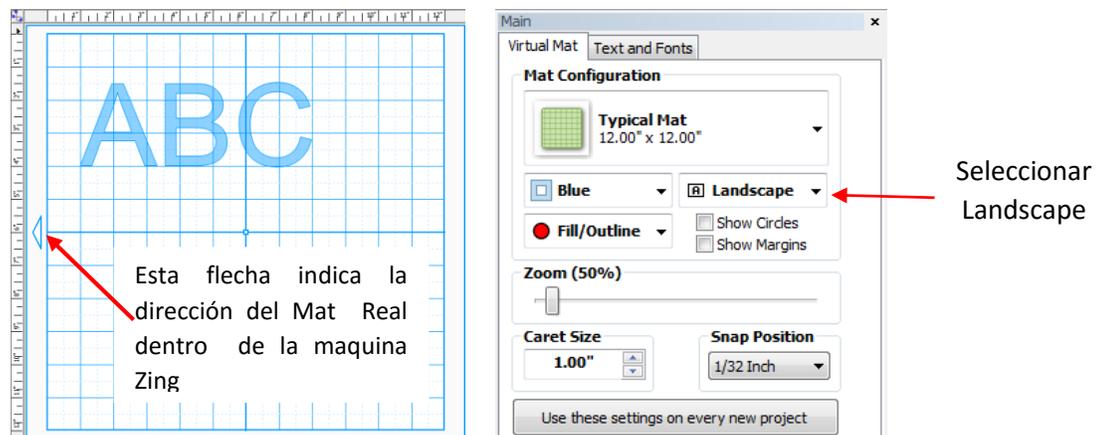
- Los nuevos propietarios tienden a ser ansiosos de probar sus cortadores. También es importante para poner a prueba su cortador para asegurar que los datos se envía correctamente desde su ordenador a la máquina y todo está funcionando correctamente. Los siguientes pasos le permitirá hacer algunas **pruebas con la pluma de prueba**. Pero tenga en cuenta que **los siguientes pasos son para dibujo, no corte**. Antes de insertar el soporte de la cuchilla en el KNK Zing, por favor lea la *Sección 2.01*.

1.10.1 Configuración de Dibujo

Landscape (horizontal)VS Portrait (Vertical): ¿Cuál le gusta más?

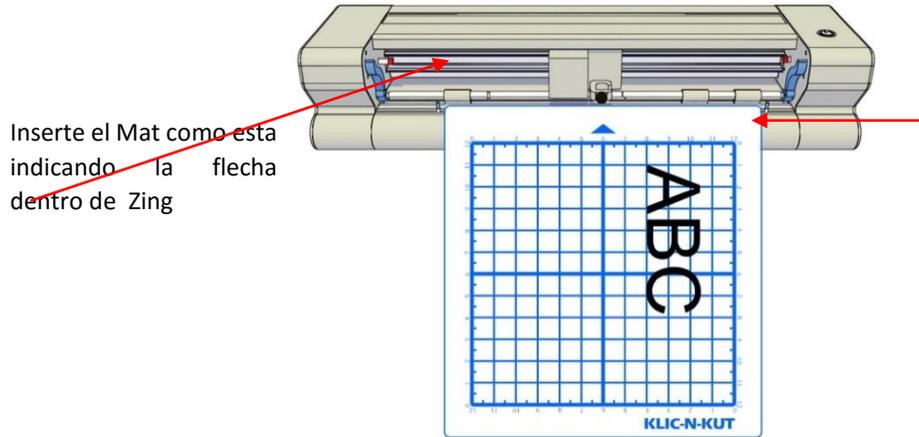
- Con base en su propia experiencia pasada con MTC u otros programas de corte y cortadores, usted puede tener un modo particular (horizontal o vertical) que usted está acostumbrado a usar. No existe el derecho o el modo equivocado, sólo el modo en que funciona mejor para usted; el modo que tiene más sentido!
- Para algunas personas es más fácil trabajar en contra el otro al visualizar donde las formas se corten. Por esta razón, los tutoriales de este manual se presentarán en ambos modos, para que pueda utilizar lo que le parece más fácil.
- En MTC, la orientación se establece en **Virtual Mat** en la barra principal **Main Menu**. Se presentan los ajustes de esta ficha en detalle en la *Sección 3.04*. Por ahora, sólo tenga en cuenta la ubicación de los ajustes de configuración **Mat Configuration** para horizontal o vertical .

- Modo Horizontal- Landscape



- En el modo horizontal, la flecha en la tabla de corte virtual apunta a la izquierda. Al dibujar o cortar el “ABC” se muestra en la tabla virtual Horizontal (Landscape virtual mat), que se dibujara o cortara de arriba a abajo, según se mira la Zing:

- **Modo Vertical - Portrait**

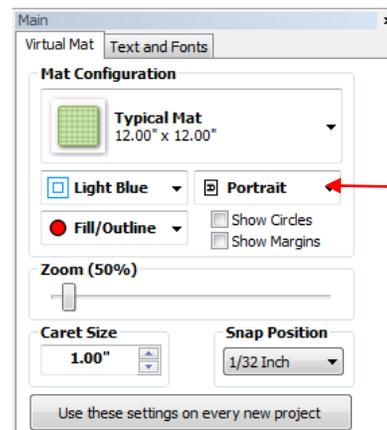


Inserte el Mat como esta indicando la flecha dentro de Zing

La forma de ubicación será exacta según los ajustes descritos en la sección 2.07

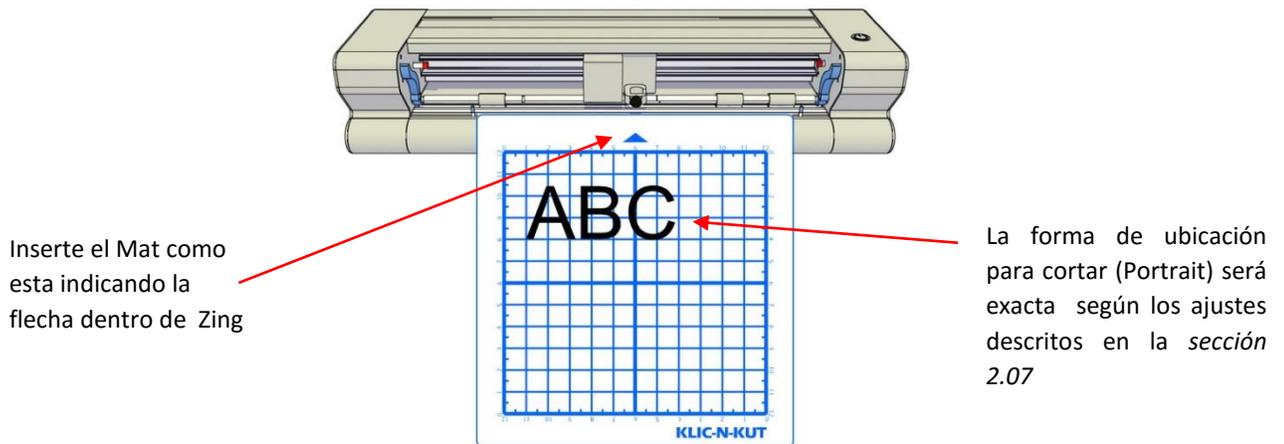


Esta flecha indica la dirección del Mat Real dentro de la maquina



Seleccionar Portrait

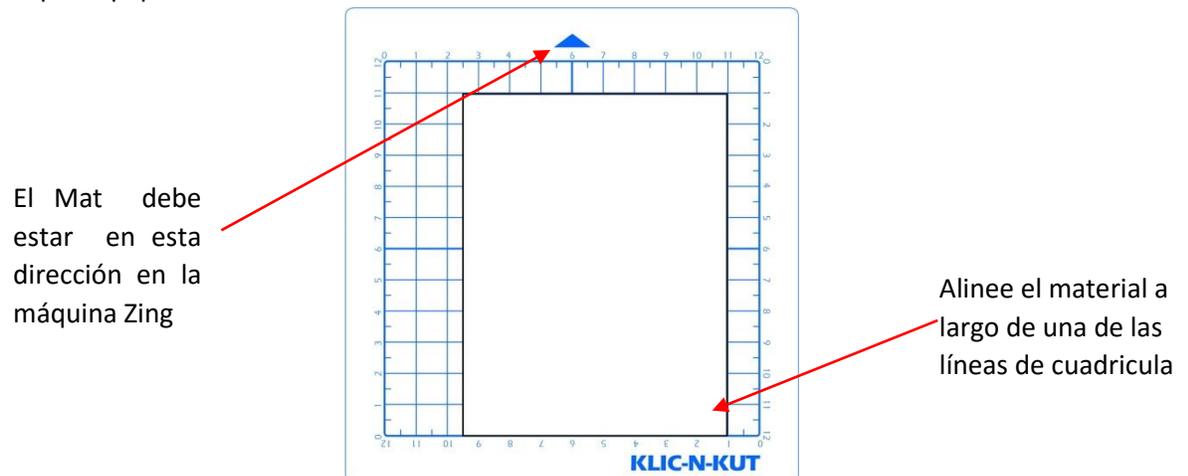
- En el modo vertical, la flecha en el tapete virtual apuntar hacia arriba. Al dibujar o cortar el “ABC” se muestra en la tabla de corte virtual, se dibuja o se corta izquierda a derecha, según se mira la Zing:



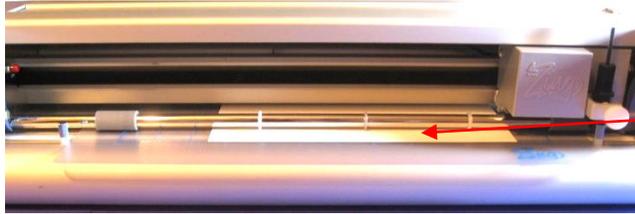
1.10.2 Dibujo Tu Primera Forma

- Esta primera prueba le mostrará cómo funciona el modo de Punto de cuchilla **Knife Point**. Se trata de un entorno muy útil, ya que es fácil saber dónde están sus formas que cortarán en su material, además de que economiza el uso de sus materiales. En lugar de corte de formas en que se encuentran en la tabla de corte virtual, las formas se pueden mover y cortar donde se define el origen del material, utilizando la punta de la cuchilla (no la luz láser).

1. Coloque una hoja de 8.5 “x 11” de papel en la tabla de corte, usando cualquiera de las líneas de la cuadrícula. Coloque el papel en la tabla como este:

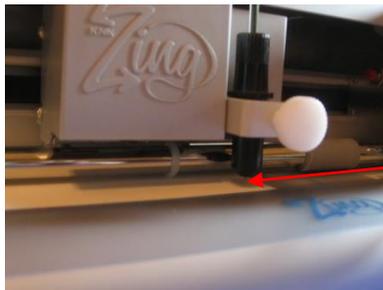


2. Inserte la tabla de corte en el cortador, entre las guías de material. Deslice la tabla hacia el espaldar y use cualquiera de las marcas horizontales en la parte delantera de la Zing para alinear la tabla. Luego levante las palancas para soltar las ruedas de presión sobre la base de corte. La mayor parte de la tabla y el papel debe ser estar detrás de la cuchilla, no en la parte delantera:



Solamente la parte delantera del mat y el material debe estar en frente de la máquina.

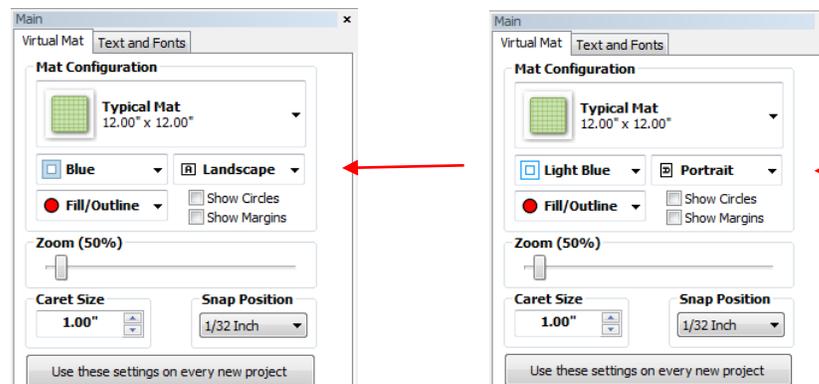
3. Antes de instalar la pluma de prueba, asegúrese de que la pluma escriba haciendo garabatos en papel de desecho. Luego afloje el tornillo frontal en el asiento del soporte de la cuchilla e inserte la herramienta de la pluma. Asegúrese de que la punta del lápiz sea ligeramente superior a la superficie de corte de manera que no se arrastre a través del papel. Apriete firmemente el tornillo. (Nota: con Zing desactivado, puede deslizar manualmente el carro de la cuchilla a la izquierda de modo que usted puede comprobar pluma o pieza final altura, según sea necesario)



Levante el lápiz suficientemente alto como para que la punta del lápiz este encima del material, luego apriete el tornillo.

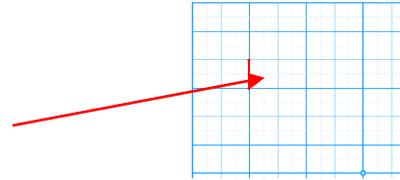
4. Seleccione modo Horizontal (**Landscape**) o Vertical (**Portrait**), en la Virtual tabla de corte, en función de sus preferencias personales
(Como se describe al principio de esta sección):

Seleccione su modo de preferencia : Landscape o Portarit



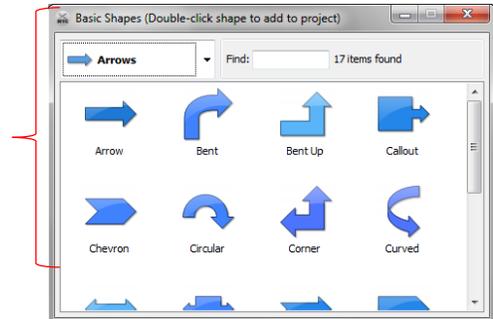
5. Antes de añadir una forma de dibujar, haga doble clic en la zona cuadrículada en la pantalla para el cursor llamada **Caret**. Este determinará dónde se importará la forma:

Haga doble click para el cursor que estará como una línea vertical roja, la cual será también su sestra su mat virtual.

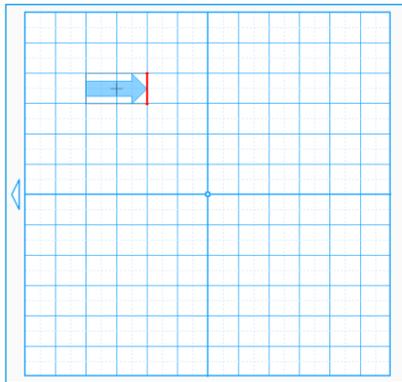


6. Vaya a **Archivo > Importar > De Formas básicas (File > Import > From Basics Shapes)** y seleccione la categoría de los llamados flechas (**Arrows**). Haga doble clic en cualquiera de las formas de flecha para añadir en la forma de la pantalla. Una flecha le ayudará a comparar mejor donde la forma se dibuja frente a lo que se ve en la pantalla.

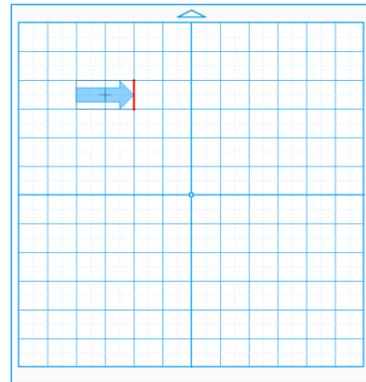
Haga doble click en cualquiera de las formas de flecha para adherir a su pantalla



7. Ahora usted tendrá una flecha en su tabla virtual que se ve así:

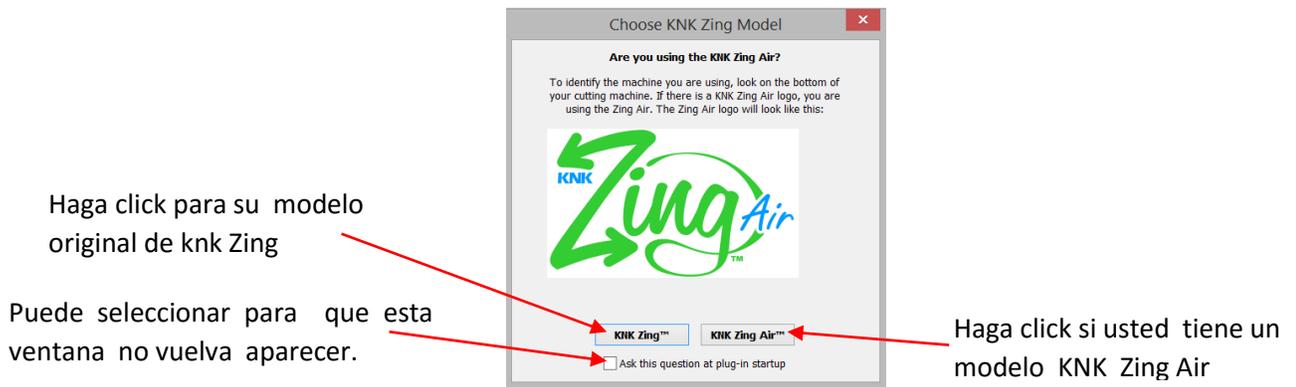


Landscape Virtual Mat



Portrait Virtual Mat

8. Para abrir la ventana de control de corte, ir a la Corte Proyecto Con ...> **Klic-N-Kut Zing**. (**Cut Project With...>Klic-N-Kut Zing**) . Una nueva ventana abira pidiendo que modelo KNK Zing que desea utilizar. Seleccione el modelo correcto y es posible que desee desactivar la casilla para que no pop-up cada vez que entra a la ventana de corte. (No se preocupe, hay una manera de conseguir de nuevo esta ventana, si alguna vez siente que va a necesitar. Consulte la *Sección 2.10.*)



9. La ventana de corte se abrirá ahora. Se explicara en detalle en las *Secciones 2.2 a 2.8*. Pero para los fines de este tutorial rápido, haga los siguientes cambios en la **velocidad (Speed)**, la **fuerza (Force)** y **Blade Offset**. Para cambiar mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el botón o hacia abajo o arriba con el ratón o haga clic en el dial de una vez y luego utilice las teclas de flecha del teclado para ajustar la configuración:

Set de velocidad para 15-10 Verifique si este botón dice conectado

Set de fuerza para 50-60

Haga click en la luz para apagar el Offset

Haga click aquí para sus ajustes originales

Escoja Knife P0int para cortar su forma

Abra la ventana de Set Blade origin

10. Si, en lugar de ver **"Conectado (Connected) (COM X)"**, aparece **"No conectado" (Not Connected)**, entonces el equipo no identifico la maquina Zing. Haga lo siguiente:

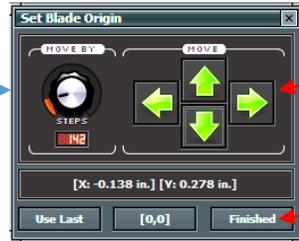
- Apague la maquina Zing. Desconecte y vuelva a conectar el cable USB, tanto en Zing y el ordenador para asegúrese de que el cable está bien enchufado.
- Prenda la maquina Zing de nuevo.
- Haga clic en el botón **No conectado (Not Connected)**, seleccione la **conexión () (Connection)** y seleccione **actualizar Puertos (Refresh Ports)**. Repita para volver a esta ventana y seleccione la conexión que **dice COMX (USB Serial Port)**. Si no hay ninguna opción que dice **USB Serial Port** (como se muestra más abajo), a continuación, consulte el Apéndice B - Problemas de comunicación.



11. A continuación, establezca el origen haciendo clic en el botón . La siguiente ve (**Set Blade Origin**) y una ventana se abrirá:

Haga click en las flechas verdes para que el soporte de la cuchilla se mueva dentro o fuera del mat

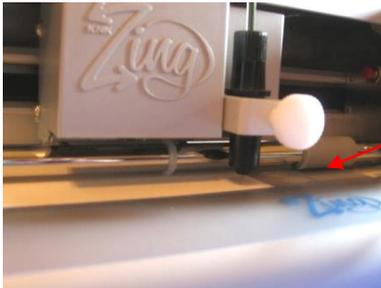
Ajuste para mover en pasos largos o pequeños.



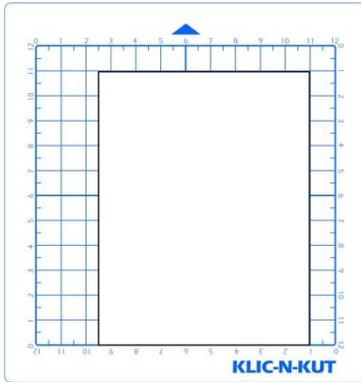
Haga click en Finished para un set nuevo

IMPORTANTE: En el modo de **Knife Point**, que va a utilizar la punta de la pluma para establecer el origen, no la luz láser (que se utiliza en el **WYSIWYG** o Imprimir y modos de corte).

- Haga clic en las flechas para mover la pluma a la esquina inferior derecha del papel. Usted no tiene que ir exactamente en la esquina. De hecho, establezca la punta de la pluma sólo un poco en. Luego haga clic en **Finished** para establecer esta nuevo origen y cerrar la ventana **Blade Set Origin**. Más detalles acerca de esta ventana se presentan en la *Sección 2.08*.



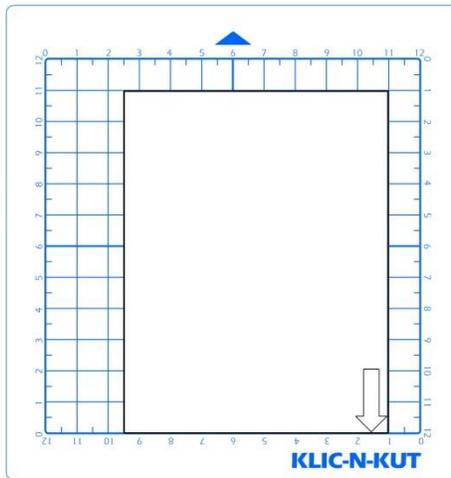
Mueve el lápiz hasta la esquina del material



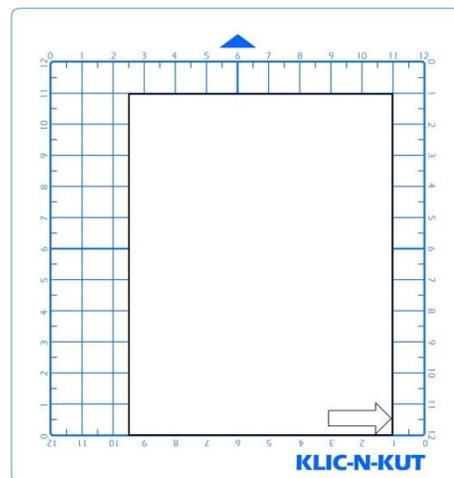
Alimente el mat por esta dirección dentro del zing.

Mueva el lápiz hasta la punta del material

13. Haga clic en **Cortar Proyecto (Cut Project)** y su forma de flecha se dibujará en el nuevo origen que ha establecido. Luego el corte es completo, la ventana de corte se cerrará. Su flecha se dibuja como se muestra, con la dirección en relación con si usted eligió originalmente Horizontal o Vertical para su tabla de corte virtual:



Resultados de Landscape; Esta flecha indica el origen y puntos de hacia abajo.



Resultados de Portrait. Esta flecha indica el origen y puntos hacia la derecha

14. Para dibujar de nuevo, volver a la ventana de corte y selecciona un origen diferente. Practique moviendo el origen en diferentes lugares. Así es como funciona el modo de **Knife Point**. Si desea que la imagen para dibujar debe tenerlo en la tabla de corte virtual, entonces usted necesita para cambiar al modo **WYSIWYG** y utilizar el láser para establecer el origen en lugar de la pluma. Consulte la *Sección 2.07* para más detalles sobre el control de las imágenes de corte

IMPORTANTE : POR FAVOR LEA LA SECCION 2.01 ANTES DE CORTE

1.11 Mantenimiento

Las máquinas Klic-N-Kut no requieren ningún tipo de lubricación o controles de rutina. Sin embargo, aquí están algunas cosas a tener en cuenta para la operación exitosa de su cortadora:

- Mantenga las ruedas de presión limpio. Dependiendo del pegamento que se utiliza en la base de corte, es posible que al pellizcar las ruedas se conviertan pegajosas y recojan pequeños trozos de cartulina u otro material cortado. Esto puede conducir, en algunos casos, a la inclinación colchoneta o materiales arruinando

durante los cortes posteriores. Para limpiar el pellizco ruedas, use un paño sin pelusa y un removedor de adhesivo tal como alcohol isopropílico para limpiar el pellizco de las ruedas a fondo.

- Mantenga los ejes limpios. Tan importante como las ruedas de presión, los ejes están cerca a la tabla de corte. También debe estar libre de adhesivo y pequeños trozos de material. Ellos se pueden limpiar de la misma manera como la rueda. Nota: No vierta limpiador sobre un eje. En su lugar, aplique un poco de removedor de adhesivo sobre paño libre de pelusa y luego use el paño húmedo para limpiar los ejes. También puede utilizar pinzas para quitar cualquier material o adhesivo que se pega a un eje.
- Mantenga la tabla de corte limpia y pegajosa. Como se mencionó en la Sección 1.05, la base de corte se puede lavar con agua y jabón para eliminar pequeñas piezas invisibles de material que están reduciendo la pegajosidad de la tabla de corte. Después del secado, puede agregar más adhesivo reposicionable, si es necesario.
- Revise su soporte de la cuchilla, según sea necesario. Si de pronto no se puede obtener un corte limpio, comprobar el soporte de la cuchilla por diminutas astillas de materiales que pueden haber sido atrapados por la cuchilla y alimentados en el interior del soporte de la cuchilla.
- Las ruedas de arrastre palancas en el KNK Zing pueden necesitar ser ajustadas de vez en cuando. Si las palancas son difíciles de operar, utilizar un destornillador para apretar ligeramente (a la derecha) los tornillos de las palancas.
- Si mueve la maquina con frecuencia, es posible que el láser cambie ligeramente. Periódicamente, es posible que desee hacer una verificación de la impresión y corte de precisión para asegurarse de que la calibración sigue siendo preciso. Consulte el Capítulo 9, si va a ser el uso de su Klic-N-Kut para aplicaciones de impresión y corte.
- Si corta vinilo u otros materiales respaldados con regularidad, puede que tenga que reemplazar el corte recto en algún momento.
- Para cualquier otra pregunta o inquietud sobre el mantenimiento de su KNK, por favor, publicarlo en nuestro foro de usuarios: <http://knkusa.com/forums/>

2.Corte

2.01 Lo que usted debe entender acerca de corte

IMPORTANTE POR FAVOR LEER TODO ACERCA DE 2.01!!

Tienes que hacer errores

- La clave para tener éxito en el corte es hacer un montón de él! Los que rehúsan al uso de su voluntad Zing nunca llegaran a la etapa de dominarlo. Es muy normal que los nuevos propietarios estén intimidados por su corte, por lo que recuerde los siguientes puntos clave:

- No pare los cortes de su nuevo ZING para papel, vinilo, cartón, caucho y otros materiales de fácil corte. Lo peor que podría pasar es que posiblemente se le rompa una cuchilla. Eso es todo! Y la probabilidad de que eso ocurra, es baja.
- • Tienes que empezar a cortar de manera que usted va a hacer un montón de errores! Todos hacemos eso. Es en estos errores que usted comienza a aprender. Se da cuenta de que esos errores no dio lugar a un cortador roto. Más dejarás de cometer los mismos errores como se acuerde más de las cosas que hay que comprobar antes cada corte.
- Al hacer menos errores se empieza a construir la confianza y usted comienza a tener éxito con el corte!A partir de ahí, se empieza a experimentar más y producir más. Por lo tanto, el mejor curso de acción es simplemente empezar a cortar mucho! Pero en primer lugar, leer el resto de esta sección.

Los errores más comunes cometidos por los nuevos propietarios

- Todos los hacemos y todos aprendemos de ellos. Así que, por favor, tenga en cuenta los siguientes errores más comunes y luego **terminar de leer toda esta Sección 2.01** como los detalles detrás de estos errores mencionados se explicará:
 - Demasiado cuchilla se expone en el soporte de la cuchilla
 - • La punta de la cuchilla esta demasiado cerca del material
 - El exceso de fuerza se está utilizando para el material a cortar
 - Olvida establecer la hoja de compensación antes de cortar
 - El no hacer un corte de prueba para asegurarse de que los ajustes son óptimas
 - No practicar lo suficiente con el lápiz y el papel de prueba para saber dónde formas cortarán

Comience con materiales sencillos y fáciles Formas

- Usted no comienza su primera lección de conducción en la autopista. Probablemente comenzó a conducir en una granja o en un estacionamiento. Entonces progresado hasta el barrio y otras calles de poco tráfico. A continuación, comenzó a conducir en las principales calles y, por último, de la autopista. Piense en su corte de la misma manera y no comenzar sus primeros cortes con materiales difíciles de espesor o archivos de corte detalladas! En su lugar, empezar a cortar las formas básicas y bajo costo de materiales o simplemente Recortes que tiene a mano. Su forma de trabajo de los cortes más difíciles después de dominar el fácil queridos.

Registre sus éxitos

- Como usted tiene cortes éxito, tome nota de los ajustes que acaba de usar, tales como la fuerza, la velocidad, la cuchilla tipo, número de pases, marca de material, etc. Hay un formulario en blanco al final de este capítulo que pueda imprimir y utilizar para registrar sus resultados. También hay ajustes sugeridos para materiales comunes al final de este capítulo. Utilice estos como guías de partida, pero recuerde que sus resultados pueden variar en función de los factores que pueden afectar el corte.

Utilice la cuchilla correcta para el material que se está cortando

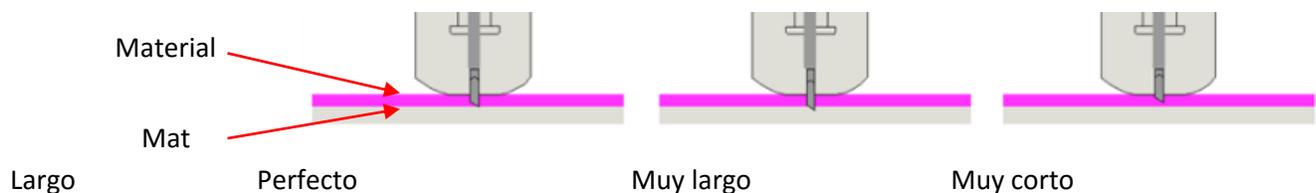
- La maquina Zing viene con una cuchilla de 45 grados (tapa roja) y una de 60 grados (tapa azul). Opcional para comprar la cuchilla de tela I (tapa amarilla). Utilice lo siguiente como guía para la elección de la cuchilla apropiada para el material que se está cortando:
 - De 45 grados (tapa roja) se debe utilizarse para cortar vinilo, papel, más cartulina, plástico fino, transferencia térmica, y papel mantequilla o pergamino.
 - De 60 grados (tapa azul) se debe utilizar para cortar madera aglomerada, Grungeboard, Paño, goma espuma, rhinestone caucho, plástico grueso artesanía, imán autoadhesiva y foamie.

- La cuchilla de tela (tapa amarilla) se debe utilizar para cortar todos los tejidos y fieltro sin rígidos . También es recomendado por PhotoFrost para cortar sus hojas de la formación de hielo. icing sheets
- Adicionalmente hay recomendaciones en la tabla de configuración sugerida al final de este capítulo.

Ajuste la longitud de la cuchilla para que coincida con el grosor del material

Video

- La longitud de la cuchilla es la cantidad de cuchilla que está expuesta en la parte inferior del soporte de cuchilla. Usted desea que la longitud de esta coincida con el espesor del material para el corte óptimo. Es controlado por la rotación de la parte superior del soporte de la cuchilla. Girando en sentido horario se extiende la cuchilla (longitud de la cuchilla más larga). Girando hacia la izquierda retrae la cuchilla (más corta longitud de la cuchilla).
- Al ajustar la longitud de la cuchilla, mantenga el soporte de la cuchilla al lado del material antes de pulsar el material a la tabla de corte, de modo que usted puede establecer con mayor precisión la longitud para que coincida con el grosor del material. Para materiales muy delgados , como el vinilo y papel fino, sólo la punta de la cuchilla se sobresale de la parte inferior de la soporte de la cuchilla. De hecho, usted debe apenas ser capaz de sentir con la yema del dedo y no ser capaz de ver mucho.
- Una buena forma de probar la longitud de la cuchilla es doblar un trozo de material sobre sí mismo y luego se corta una línea en el material a mano, como se muestra en el vídeo vinculado en esta sección. Presione con firmeza, pero no demasiado, ya que más fuerza no va a determinar si la cuchilla está ajustada a la longitud correcta. Si la cuchilla no puede cortar a través del material, lo harás necesitar extender la cuchilla. Si la cuchilla corta a través del material y corta en la capa siguiente, es necesario retraer la cuchilla. Si la cuchilla corta a través del material, pero no corta en la capa de abajo, usted tiene la longitud perfecta.
- Tener la cuchilla totalmente extendida no se traducirá en un mejor corte. De hecho, puede causar sesgo, desgarro de los materiales, daños a la cuchilla, y el daño a la tabla de corte.
- Al realizar el corte de prueba, asegúrese de revisar su tabla de corte para líneas de corte después de la prueba. Usted debe ser capaz de establecer la longitud para obtener cortes limpios pero sin cortes visibles en la colchoneta. Si usted ve las líneas de corte en su tabla, retraer la longitud de la cuchilla girando la parte superior del soporte de la cuchilla $\sim \frac{1}{4}$ de vuelta en sentido antihorario. No tiene que quitar el soporte de la hoja de la Zing. Repita su corte de prueba.

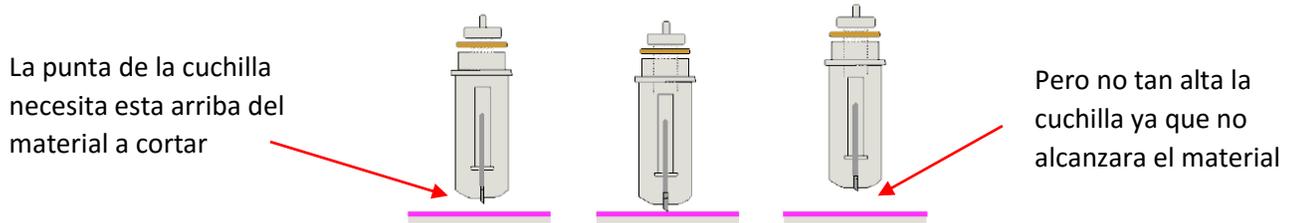


Ajuste la cuchilla de altura por encima del material

Video

- **La altura de la cuchilla** es la distancia desde la punta de la cuchilla a la parte superior del material que va a cortar. Al insertar el soporte de la cuchilla en el asiento del soporte, que no necesariamente tiene que ser colocado con el borde exterior de tocar el asiento de soporte de la cuchilla. Usted tiene control sobre esa altura y puede elevar la cuchilla titular de un poco más arriba antes de bloquear con el tornillo frontal en el asiento del soporte de la cuchilla.
- Ajuste la altura de la cuchilla de manera que:
 - La punta de la cuchilla no se arrastra a través del material que se está cortando cuando se mueve al punto de inicio del corte.

- La caída de la cuchilla invocará más fuerza a abajo ... a un punto! Más delgados materiales fáciles de cortar (Tal como papel y vinilo) puede tener la punta de la cuchilla bastante cerca del material. Materiales más densos, tales como cartulina, madera aglomerada y plástico, necesitan la punta de la cuchilla un poco más alto, pero no demasiado alto:



Existen varios métodos para asegurarse en la altura cinstante de la cuchilla en un corte:

- Un método recomendado para conseguir la misma altura fijada para todos sus cortes es utilizar un espaciador de algún tipo. Coloque el espaciador en la parte superior del material que se está cortando. Afloje el tornillo frontal e inserte el soporte de la cuchilla de modo que la punta de la cuchilla este en contacto con la parte superior del espaciador. Ahora apretar el tornillo frontal y quitar el espaciador. Esta distancia proporcionará la cuchilla un poco de “sala de punch” para dar la fuerza adicional y el corte más consistente de su material. Lo que hay que utilizar para este espaciador? Para materiales tales como cartulina y tela, pruebe a utilizar 25 Post-It hojas de la nota o 12 piezas recortadas de papel de tarjetas. Al cortar materiales muy gruesos, tales como 0.03 “aglomerado, fieltro o goma espuma, use 13, publicarlo hojas de la nota o 6 piezas de cartulina en su lugar.
- Un método alternativo es cortar anillos para deslizarse sobre la parte inferior del soporte de la cuchilla y luego permitir que la cuchilla y los anillos se sienten en la parte superior del asiento de soporte de la cuchilla. Utilice 1 anillo para materiales delgados (papel y vinilo), 2 anillos de cartulina, 3 anillos para los materiales de la plantilla del rhinestone, 4 anillos de madera aglomerada de espesor, y así sucesivamente. A diferencia del método anterior, usted no tiene el material en sí el levantamiento de la posición de soporte de la cuchilla por lo que necesitará seguir aumentando el número de juntas tóricas para materiales más gruesos. Estos anillos se pueden cortar de cereales o cajas con dos pegadas entre sí para crear un anillo. El archivo de corte para éstos se encuentra aquí: <http://www.iloveknk.com/FreeFiles/KNK/Important/>

Ajuste la velocidad, la fuerza, y el número de pases basado en el material y Formas

- Utilización de las configuraciones correctas de corte es tan importante como el tipo de cuchilla, longitud de cuchilla, y la altura de la cuchilla. Referirse a las *Secciones 2.3 a 2.4* para más detalles. Una vez más, algunos ajustes sugeridos se encuentran al final de este capítulo y ajustes para el uso de las distintas herramientas accesorias Zing se encuentran al final del *capítulo 10*.

Realizar cortes de prueba!

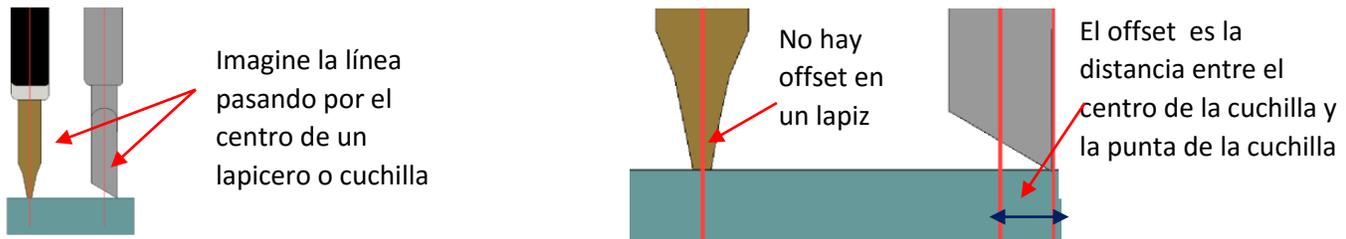
- Usar la función de prueba en MTC para hacer cortes de prueba. No continúe con el corte hasta que el corte de prueba está limpio. ¿Cuándo corte de formas intrincadas, un corte de prueba de una imagen compleja, como una carta o una pequeña porción de su patrón, podría ser un mejor indicador de la configuración correcta. *Consulte la Sección 2.09*.

Saber donde sus Imágenes se cortarán

- Práctica con la pluma de prueba hasta que ya sepa, con 100% de confianza, donde se extraerán las imágenes. Esto es importante, ya que usted no quiere adivinar cuando comience realmente cortar con una cuchilla. Referirse a *Sección 2.07* para obtener más información y videos sobre las opciones para controlar la ubicación de los cortes.

Perfecto punta salida de la cuchilla que necesita

- Que es la salida de la cuchilla? Es la distancia horizontal desde el centro del eje de la cuchilla a la punta de la cuchilla. Una herramienta de la pluma o el grabado ha un desplazamiento de 0 debido a que la punta está centrada con el centro del eje de la herramienta de grabado pluma. Pero la cuchilla es diferente



- Qué sucede si se establece la cuchilla salida a 0 cuando se corta? O lo que si está demasiado alto?



Offset es muy bajo

Caminos sin cerrar



Offset es muy bajo

fuera de esquinas y redondeado



Offset es muy alto

dentro y alrededor de las

esquinas

- Consulte la Sección 2.06 para el establecimiento de la cuchilla Offset.

Mantenga el corte limpio y Sticky Mat

- Presione sus materiales de manera uniforme a la tabla de corte. Piense en el uso de un rodillo, tanto antes como después del corte. Reprimir el material después del corte puede ser de gran ayuda en la recogiendo los residuos.
- Cuando sea necesario, utilice cinta con los materiales más gruesos a la tabla para evitar que se deslice durante el corte.
- Si se corta una serie de materiales, es posible que necesite más de una colchoneta para que pueda utilizar tablas pegajosas para ciertos materiales.

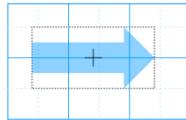
No se frustre, consiga ayuda!

- Además de tener su propio distribuidor Zing como su primera línea de contacto, hay foros de usuarios, foros de mensajes, y los grupos de Yahoo donde puedes publicar preguntas y obtener respuestas de otros usuarios, distribuidores, y hacer que sea un expertos en corte . Utilizar estos recursos:
 - Zing Yahoo Grupo: http://groups.yahoo.com/group/KNK_Zing/
 - Foro KNK Soporte: <http://knkusa.com/forums/>
 - Hacer El Grupo Yahoo Corte: <http://groups.yahoo.com/group/makethecut/>

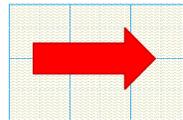
2.02 Cortar con Klic-N-Kut Zing y Zing Aire

- Antes de acceder a la ventana de corte Zing, es necesario tener al menos una forma de la página actual para cortar. Si usted no tiene formas, a continuación, intentar acceder a la ventana de corte resultará en un mensaje emergente que indica, "No hay nada en el proyecto actual para cortar!"
- Para confirmar lo que va a cortar, se puede acceder a la función **Vista de corte (Cut Preview)** con los siguientes pasos:
 - Haga clic en el icono **Cortar Vista previa (cut Preview)** en la barra de **herramientas de Archivo (File Toolbar)** 
 - Presione **Ctrl + Shift + E**
 - Ir a la **Corte Proyecto Con ...> Cortar Vista previa.(Cut Project with... >Cut Preview)**
- La vista previa de corte mostrará las formas que se cortan. Inmediatamente la función volverá a mostrar el "material" con las formas cortadas . Esto también se llama a veces el negativo:

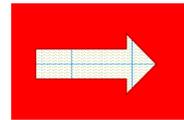
Lado del Virtual mat



Lado de corte Preliminar



Forma después del segundo click



- El **Corte con Klic-N-Kut Zing (Cut with Klic-N-Kut Zing)** se puede acceder de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono **Cortar Proyecto con (Cut Project With)** en la barra de herramientas de **Archivo (File Toolbar)** 
 - Presione **Ctrl + Shift + C**
 - Ir a la **Corte Proyecto Con ...(Cut Project With)> Klic-N-Kut Zing ...**

La siguiente ventana se abrirá preguntando qué modelo KNK Zing que desea utilizar. Seleccione el modelo correcto y le recomendamos que desactive la casilla para que no pop-up cada vez que entras la ventana de corte. (No se preocupe, hay una manera de recuperarlo si alguna vez encuentra que necesita cambiar. Consulte la *Sección 2.10.*)

Haga clic aquí para su modelo original KNK Zing

Desmarque para que esta ventana no vuelva aparecer



Haga clic aquí si es dueño de KNK Zing Air

- A continuación, la ventana de corte se abrirá:



- Consulte los números de sección que se muestran en las instrucciones para cada ajuste. El botón **Proyecto Corte (Cut Project)** no necesita su propia sección, ya que simplemente inicia el corte una vez que haya hecho sus otros ajustes.
- Para cambiar una configuración que tiene un dial, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y mueva el ratón hacia arriba para aumentar el ajuste o hacia abajo para disminuir el ajuste. Alternativamente, haga clic izquierdo en el dial de una vez y luego utilizar el arriba y flechas hacia abajo en el teclado para cambiar el ajuste.
- El movimiento en el logo Zing se puede activar y desactivar haciendo clic izquierdo en el logo.

2.03 Velocidad

- Hay dos ajustes de velocidad: **Cortar (Cut) y Up:**

Las marcas blancas indican el inicio de la velocidades rapidas

Velocidad de corte: La velocidad escogida depende del recorrido de la cuchilla y posición de corte Ajustes de 1-38



Velocidad Alta: La velocidad

- La **velocidad de corte (Cut Speed)** es la velocidad de la cuchilla (u otra herramienta instalada) mientras está en el "abajo" o la posición de corte. El Zing Air tiene 38 ajustes de velocidad, con 9 de ellos por debajo de 100 mm / seg.

Este cortador fue diseñado para manejar una amplia gama de materiales más gruesos, más difíciles que se cortan con mucho más éxito con un corte más lento.

- La configuración de la 1 a la 9 son las velocidades lentas y deben ser utilizadas cuando se corta Materiales difíciles, tales como madera aglomerada, plástico, estireno, y balsa.
 - El ajuste de 10 a 20 son velocidades medias y deben ser utilizados para los materiales fáciles de cortar, tales como cartulina, vinilo, transferencia térmica, y el material de plantilla de diamantes de imitación.
 - Los ajustes superiores a 20 son las velocidades rápidas y deben ser utilizados para el grabado, repujado, y el dibujo.
- El **Speed Up** es la velocidad de la cuchilla (u otra herramienta instalada) mientras está en el “arriba” o posición no-cutting. Tiene el mismo número y rango de velocidades como la velocidad de corte. Un Speed Up está en efecto cuando:
 - La cuchilla está viajando desde el origen hasta el punto donde comienza el corte de una forma
 - La cuchilla se levanta y se mueve a la siguiente ruta de acceso o la forma de cortar
 - La cuchilla está viajando de regreso al origen después de completar el corte.
 - Hay una pequeña línea blanca en la esquina superior izquierda de cada línea que indica la transición entre el lento velocidades y las altas velocidades. Además, el color de la barra fuera de las dos diales es de color amarillo cuando en una velocidad lenta y verde cuando encuentran en un rango de alta velocidad:



- Entre los diales Cortar (**Cut**) y (**Up**) hay una luz que puede hacer clic para apagar y encender. Se habrá dado cuenta de que hay símbolo de bloqueo que es una etiqueta para la luz, para recordarle que cuando la luz está encendida, la velocidad de corte (Cut) y el plano Velocidad(Up) coincidirá. Si usted tiene las dos velocidades establecidas en diferentes niveles, convirtiendo la luz de fondo cambiará automáticamente la velocidad (Up) hasta la misma configuración que la velocidad de corte(Cut speed).
- Por qué la Corte Velocidad (Cut Speed) y Velocidad (Up Speed) siempre tienen que ser diferente? Cuando corte extremadamente materiales densos a una de las velocidades más lentas, usted va a querer salir de la velocidad hasta en un nivel normal, digamos 15, por lo que no está esperando innecesariamente para la cuchilla desde el origen hasta el lugar para comenzar el corte. Si la primera forma es a través de la tabla de corte, la espera puede parecer interminablemente larga!

2.04 **Fuerza**



- La fuerza de corte (también llamada presión) afecta en gran medida la calidad del corte. Si la fuerza es demasiado baja, el material no puede ser cortado. Si la fuerza es demasiado alta, obtendrá un mal corte (incluso corte incompleto a veces) y desgarro del material. Use las fuerzas recomendadas para el material que se está cortando

y realice pequeños cortes de prueba antes de cortar. Haga los ajustes con el fin de obtener un corte de prueba limpio antes de proceder a su corte final.

- Los rangos de fuerza de corte 1-160 en la escala de la fuerza. El máximo de 160 representa el 750 g de la fuerza de corte en la maquina Zing. Consulte el final de este capítulo para las fuerzas iniciales recomendadas para varios materiales. Una vez más, hay que recordar que una gran cantidad de factores que pueden afectar la fuerza de usar, por lo que debe utilizar el corte de prueba como guía y ajustar, según sea necesario.
- Las cuchillas sin filo tendrán más fuerza que las nuevas cuchillas, por tanto, anticipar el aumento de la fuerza sobre la vida de la cuchilla.
- Cuando el corte de materiales que pueden utilizar ya sea la cuchilla, la cuchilla de 45 grados necesita más fuerza que la de 60 grados, debido al contacto adicional con el material a cortar.
- Los materiales que absorben la humedad (como cartulina, papel, tela y madera aglomerada) necesitarán más fuerza (y posiblemente más de una pasada) si han sido expuestos a la humedad. Un consejo es secar estos materiales antes de cortar.
- Para obtener información detallada sobre el corte de diversos materiales y el uso de herramientas de accesorios, consulte el Capítulo 10.

2.05 Multicut



- El ajuste(Multicut) causa un patrón individual en cada camino a cortar el número de serie de pases antes de la cuchilla mueve a la siguiente ruta de acceso para cortar. Esto es mejor que simplemente repetir toda el corte, ya que cada pase repetido se corta con la cuchilla se mantiene pulsado durante los pases repetidos, lo que resulta en el corte más limpio.
- Multicut recomienda en las siguientes situaciones:
 - Corte de materiales más gruesos, tales como tableros de partículas (Chipboard), donde múltiples pases permiten que la cuchilla progresivamente pueda “tallar” a través del material.
 - Corte de determinados materiales fibrosos, tales como tela, donde un segundo pase asegurará de que todas las fibras han sido cortadas limpiamente.
 - Corte de formas detalladas (como títulos de script) de ciertos materiales, con mucha textura como cartulina, donde un solo paso puede dejar ciertos puntos no cortados limpiamente.
 - Corte de material de la plantilla de brillos rhinestone donde un segundo paso da resultados mucho mas limpios en el corte.

2.06 Cuchilla Offset



- El predeterminado (Blade Offset) de cuchilla es de 0,25 y debería funcionar bien para la mayoría de su corte con la cuchilla de cubierta roja 45° (para las cuchillas cubiertas de rojo compradas antes de noviembre de 2013, utilizar 0.35). Use una cuchilla de Offset 0,75 para la cuchilla de cubierta azul de 60°. La cuchilla de tela Zing también debe utilizar un desplazamiento de 0,75. Si utiliza otras marcas de soportes de cuchilla, puede que tenga que

experimentar con el ajuste de offset Blade. En general, una de desplazamiento de 0,30 es un buen punto de partida para la prueba. Refiérase a la *Sección 2.01* observar lo que sucede cuando el ajuste es demasiado alto o demasiado bajo.

- Al dibujar con lápices o usar otras herramientas, como el grabador y repujador, apague el **Blade Offset** (Puesto a 0) haciendo clic en el botón debajo de la ventana de la hoja actual Offset:



- Cuando Offset está activada, te darás cuenta de que un pequeño corte se hace antes del carro de cuchilla se mueve la cuchilla para comenzar el corte de la primera forma. Este pequeño corte corrección fija la cuchilla en la dirección necesaria para la primera ruta. La mayoría del tiempo, la ubicación de este pequeño corte no es un problema porque se hace en lo que por lo general será una parte de residuos del material. Sin embargo, para algunas aplicaciones, tales como el corte de una plantilla, que puede no ser deseable tener este recorte en la ubicación que elija automáticamente. En este caso, puede o bien con cinta adhesiva un pequeño trozo de material de desecho en la parte superior del lugar donde se produce el corte de corrección para proteger el material por debajo, o puede añadir un poco de la línea pequeña justo debajo de la frontera de la tabla de corte virtual. Al enviar las formas a cortar, un mensaje emergente le avisará de que hay formas externas de la tabla virtual. Haga clic en Sí (Yes) para continuar. La ventana de corte a continuación, puede colocar un pequeño trozo de material en el apropiado de ubicación en el corte.

2.07 Tipo de corte

- Hay tres modos de control de las imágenes cortadas con la maquina Zing. Se les llama:
 - **Knife Point:** Mueve las formas de reducir el origen que ha configurado en el cortador por sí mismo. Utilice la punta de la cuchilla (blade tip) para establecer el origen para el corte.
 - **WYSIWYG:** Corta las formas en que se colocan en el tapete virtual. Utilice la luz láser para establecer el origen-ya sea en la esquina de la base de corte o la esquina del material (como se describe más adelante en esta sección).
 - **Print and Cut:** Corta las formas relativas a las marcas de registro impresas en su impresora. Consulte el Capítulo 9 para instrucciones completas sobre el proceso de impresión y corte.

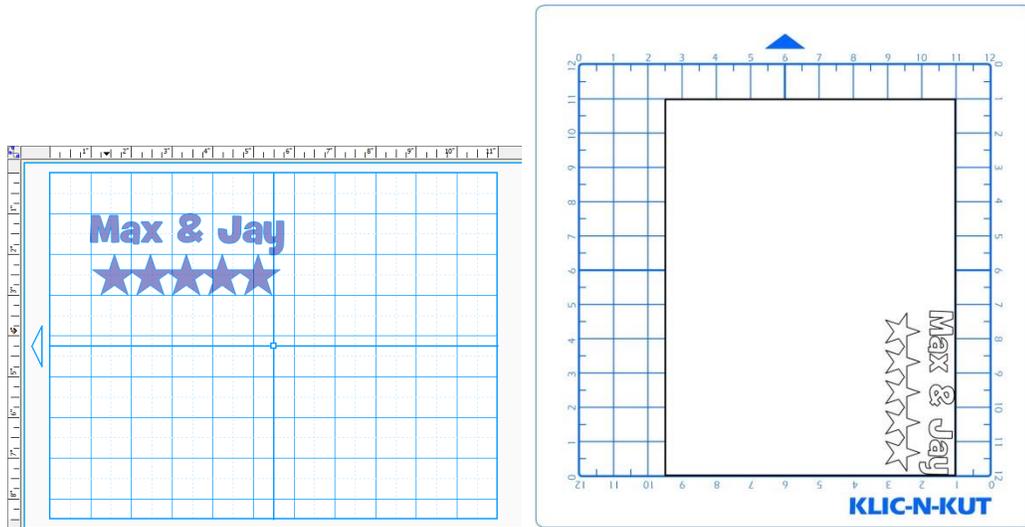


Knife Point

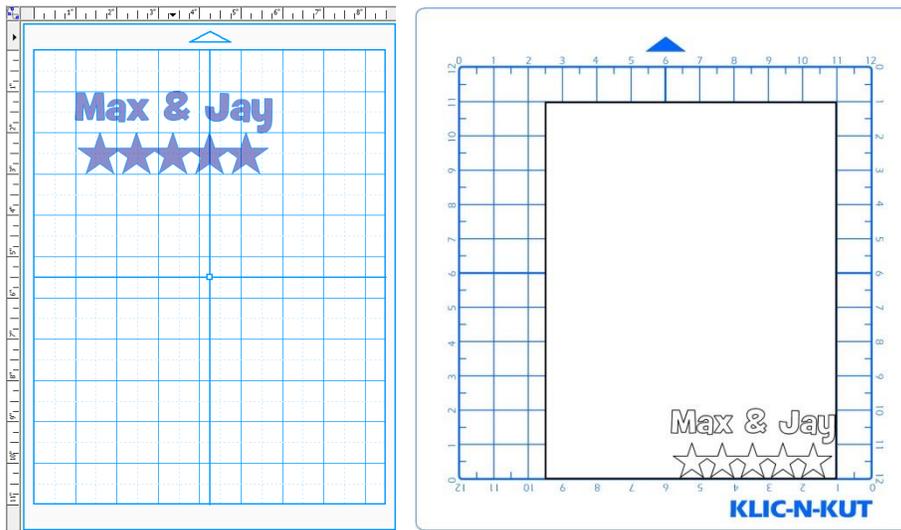
Video

- Este es el modo recomendado para la mayoría de las aplicaciones, ya que economiza el uso de sus materiales de corte.
- Las formas pueden estar ubicadas en cualquier lugar de la pantalla, incluso fuera de la **tabla virtual**. Las formas serán movidas y el corte donde se define el origen del material. El origen se ajusta con la posición de la cuchilla punta (**Blade tip**).
- Cuando se corte más de una forma, la forma más cercana al origen se cortará en el origen y cualquier otra forma se puede cortar con la distancia y la dirección desde que forma como se ve en la pantalla. La siguiente grafica muestra ejemplos en los que las imágenes se cortan. Utilice la flecha de la tabla virtual (**Virtual Mat**) como una guía para la dirección para insertar la tabla real o material en su Zing.

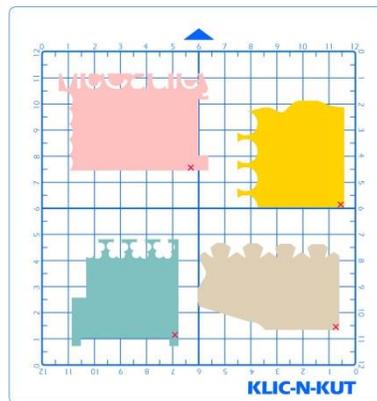
- Knife Point - Modo horizontal(Landscape Mode)



- Knife Point – Modo Vertical (Portrait Mode)



- Si va a utilizar trozos de materiales para el corte de formas, tendrá que utilizar el modo **Knife Point**:
 - Coloque varios trozos (lo suficientemente grandes para las formas en la pantalla) en su tabla de corte en diferentes lugares, como se muestra a continuación.
 - Inserte la tabla de corte en la Zing y luego puede establecer el origen en la parte inferior de esquina derecha de uno de los restos y corte la forma seleccionada actualmente.
 - Mueva la pluma a la esquina inferior derecha de la próximo papel y establecer el origen existente y cortar el misma forma (u otra forma, en función de lo que tienes en tu Mat virtual). Repita para los otros restos. Tenga en cuenta la "X" roja 's indican que el origen se establecería de manera que no interrumpa el papel.



WYSIWYG

Video

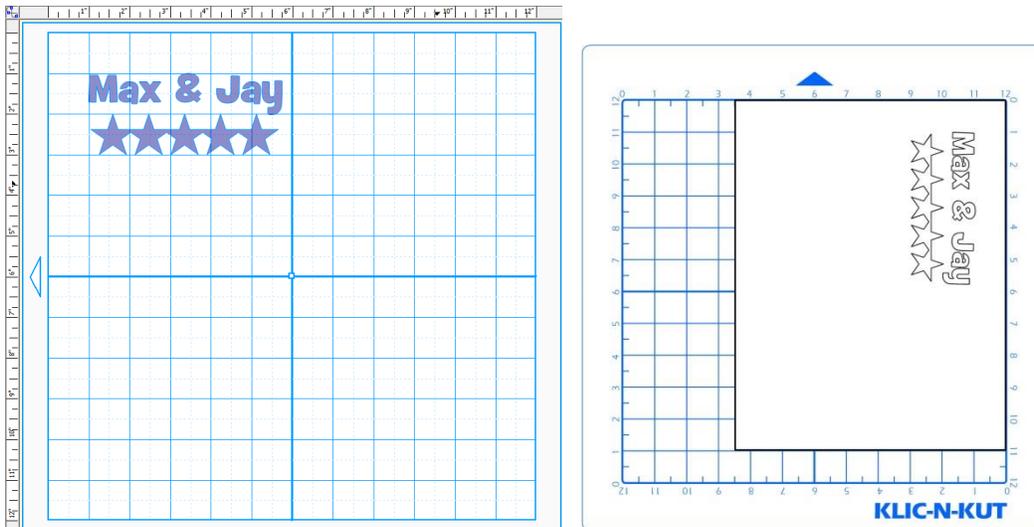
- Este es el modo recomendado cuando se necesita para cortar formas en lugares muy específicos en su material (Como la parte central delantera de una tarjeta de felicitación). La luz láser se utiliza para establecer el origen.
- Las formas se cortan en función de dónde se encuentran en el tapete virtual. Las dimensiones de la tabla deben coincidir o bien las dimensiones de la tabla de corte que está utilizando y que deben coincidir con las dimensiones del material que se está cortando. Estas dos situaciones se tratan por separado.

WYSIWYG – Tabla virtual de corte con cuadrícula sobre tabla de corte Actual

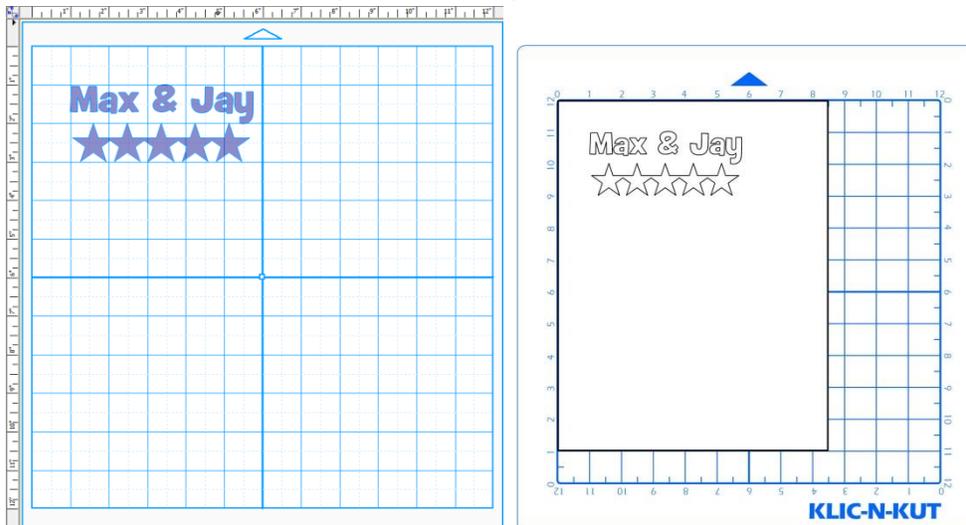
- Crear la típica tabla de corte que está dimensionada 12 "x 12" y desactive la opción Mostrar Márgenes. Esta será una tabla que coincide con las dimensiones de la tabla de corte de Zing. Puede utilizar cualquiera de modo vertical

u horizontal – sólo recuerde que debe colocar su material en el tapete en la orientación correcta para la alimentación en la Zing.

- El origen se ajusta con la luz del láser, no la punta de la cuchilla. La luz láser se encenderá automáticamente cuando al ir a la ventana **Blade Set Origen**. Dirigir el punto rojo de la luz láser a la esquina inferior derecha de la rejilla descartada (**Ruled Grid**) (ver más abajo). Tenga en cuenta que si necesita una precisión absoluta para la ubicación de los recortes, será necesario calibrar el láser de desplazamiento (Laser Offset), que se cubre en el Capítulo 9.
 - WYSIWYG – Modo Vertical (Landscape Mode)



- WYSIWYG – Modo vertical (Portrait Mode)

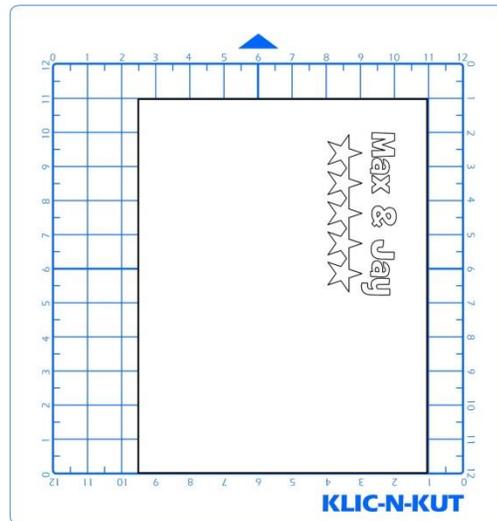
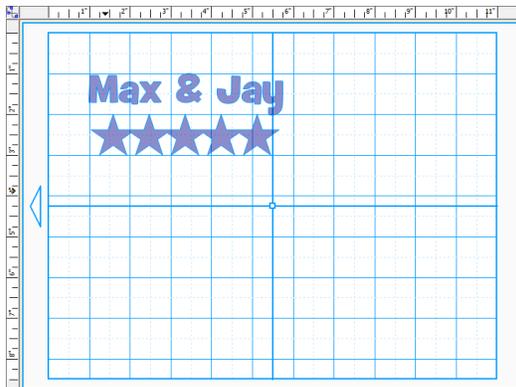


WYSIWYG - Mat virtual Partidos Material Dimensiones

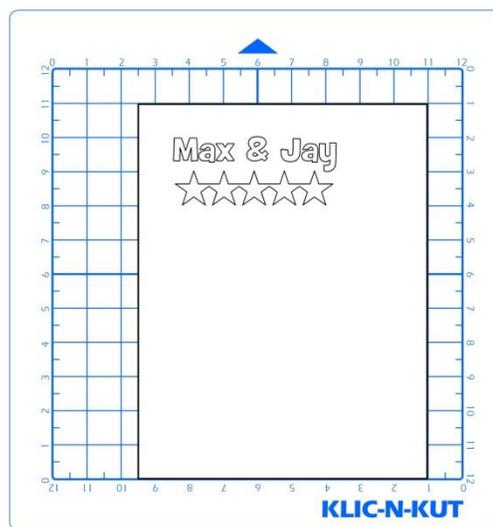
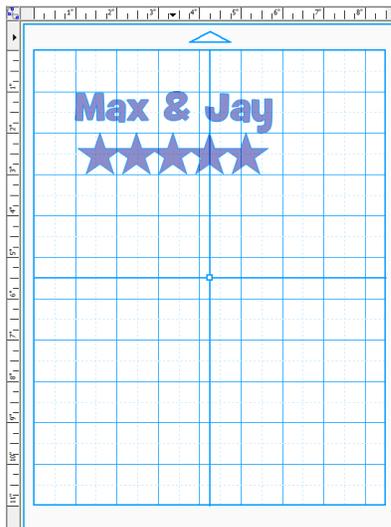
- Crea un map virtual que coincide con las dimensiones materiales. Por ejemplo, si usted está cortando de una “x 11” hoja de cartulina 8.5, a continuación, crear un Mat virtual con esas mismas dimensiones. Puede utilizar cualquiera de modo vertical u horizontal - sólo recuerde colocar su material en el tapete en la orientación correcta para la alimentación en el Zing.

- El origen se ajusta con la luz del láser, no la punta de la cuchilla. La luz láser se encenderá automáticamente cuando se va a la ventana Blade Set Origen. Dirija el punto rojo de la luz láser a la esquina inferior derecha de su material (ver más abajo). Tenga en cuenta que si necesita una precisión absoluta para la ubicación de los recortes, será necesario calibrar el láser de desplazamiento, que se cubre en el Capítulo 9.

- WYSIWYG – Modo Vertical (Landscape Mode)



- WYSIWYG – Modo vertical (Portrait Mode)



Impresión y Corte (Print and Cute)

- Este es el modo recomendado cuando se quiere imprimir imágenes en su impresora y luego tener el corte en la maquina Zing.
- Es similar a WYSIWYG porque se reducirán las formas en que se encuentran en el Mat virtual. Sin embargo, en el proceso de impresión y corte, tres marcas de registro impresas se imprimen junto con sus imágenes. El láser se establece a continuación, en cada marca y el cortador Zing entonces corta sus formas basado en la triangulación. Esto es mucho más preciso que WYSIWYG porque toma en cuenta no sólo la desalineación de la impresión de la tabla, sino también los posibles errores en la impresión. La mayoría de las impresoras no se imprimen imágenes con precisión en la ubicación en el papel ya que se encuentran en la pantalla.
- Tenga en cuenta que las imágenes de mapa de bits (.jpg, .bmp, PNG, etc.) deberán ser de píxeles trazó primero de modo que las líneas de corte son creadas. Consulte el Capítulo 6 de tutoriales sobre cómo hacer el rastreo de píxeles (también llamada vectorización).
- Consulte el *Capítulo 9* de tutoriales sobre el proceso de impresión y corte, incluyendo la calibración del láser.

2.08 Blade Set Origin

- Al hacer clic en el botón Set Hoja Origen (Blade Set Origin) abre la ventana Set Hoja Origen:



- Cada vez que encienda el cortador Zing, el carro cuchilla se moverá al mismo lugar. Esto se llama el **Home** Origen o [0,0]. Ahora, siempre se puede utilizar ese lugar para comenzar sus cortes y nunca establecer un nuevo origen, sin embargo, que limita, en cierta medida, en situaciones en que es posible que realizando el corte de prueba en ese lugar, pero necesitará para pasar a una nueva ubicación para cortar sus formas. Además, es posible que desee cortar formas de varios restos de material y les gustaría poner los restos en su tabla de corte antes de cortar.
- La ventana Set Hoja Origen (**Set Blade Origin**) le permite mover el carro de la cuchilla a una nueva ubicación y definir que ubicación que el nuevo origen de ese corte:
 - Haga clic en las flechas verdes para mover el carro izquierdo y derecho y la tabla dentro y fuera de la Zing hasta que el carro de la cuchilla está en la ubicación que desea utilizar.
 - En el **Knife Point** va a establecer el origen basado en la ubicación de la punta de la cuchilla (u otra herramienta punta).
 - En **WYSIWYG** o Imprimir y cortar (**Print and Cut**), podrás utilizar la luz láser para establecer su origen.
 - Tenga en cuenta que también puede utilizar las teclas de flecha o el teclado en lugar de hacer clic en las flechas verdes en la pantalla. Esto es realmente una gran alternativa, ya que entonces puede mantener sus ojos en la punta de la cuchilla o del láser en lugar de estar constantemente mirando hacia atrás en la pantalla para hacer clic en el lugar correcto.

- La jugada de marcación(**Move by**) determina hasta qué punto el carro cuchilla se mueve con cada clic de una flecha:
 - Si usted necesita mover el carro a bastante distancia a través de la tabla de corte, y luego ajustar esa configuración a un alto número.
 - Si usted necesita mover el carro de menos de una pulgada, y luego ajustar a un valor mucho menor.
 - Si necesita una precisión extrema, como cuando se está configurando el origen de impresión y corte (**Print And Cut**), entonces una vez que está cerca de la ubicación que usted necesita, reducir al mínimo de 4.
 - Tenga en cuenta que al utilizar las teclas de flecha del teclado, se puede ajustar la jugada de línea mediante la Tecla Ctrl y haciendo clic en el arriba y abajo teclas de flecha.
- Si desea que el carro de la cuchilla vuelva al origen inicial (**Home Origen**), haga clic en el botón **[0,0]** y el carro de la cuchilla va retorno inmediato a ese lugar.
- Si desea utilizar el mismo origen que solo se utilizó en su último corte, haga clic en el uso Último botón (**Use Last**) y el carro de la hoja volverá a la misma **[X, Y]** Ubicación establecido previamente.
- Una vez que el carro de la hoja (o punto láser) está en el lugar que necesita, haga clic en el botón Terminado (**Finished**) para establecer que ubicación del nuevo origen y cierre esa ventana.

2.09 Conexión, Status y prueba de Menú de corte(Test Cut Menu)

- El estado de la conexión (**Connection Status**) y el botón de menú de prueba (**Test Cut Menu**) sirve varias funciones:
 - El botón señala si esta Conectado (**Connected**) (**Com X**) o no está conectado (**Not Connected**) dependiendo de si o no el ordenador ha identificado una conexión con la Zing:



- Hacer clic en este botón abrirá una ventana de menú:

Cut Project	F1
Toggle Laser On	F2
Test Cut	▶
Connection (COM7)	▶

- El láser se puede activar o desactivar en este menú eligiendo **Toggle Laser On**. O, en cualquier momento usted está en el Corte con ventana Klic-N-Kut Zing, puede pulsar F2 para cambiar el láser. El láser también será encendido cuando va a la ventana Blade Set Origen. El menú de opciones de prueba de corte contiene una lista de diez posibles formas de usar para su corte de prueba. Realice un corte de prueba esencial para asegurarse de que los ajustes de corte, la exposición cuchilla, y la altura de punta de la cuchilla se establecen correctamente antes de ejecutar su corte real. En algunas situaciones, usted tendrá que seleccionar una forma basada en su forma real. Por ejemplo, cortar la flor, si usted va a ser el corte de una forma que tiene curvas o cortar la plantilla de diamantes de imitación, si tiene que cortar un patrón de diamantes de imitación real para comprobar que usted conseguirá limpia deshierbe de los círculos.
- El menú de conexión (**Connection**) se abre con las siguientes opciones:



2.10 Actualizaciones, Presets, y ayuda

- Las actualizaciones y ayuda en el menú desplegable se activa haciendo clic en la flecha hacia abajo en la esquina superior derecha del Corte con ventana Klic-N-Kut Zing:



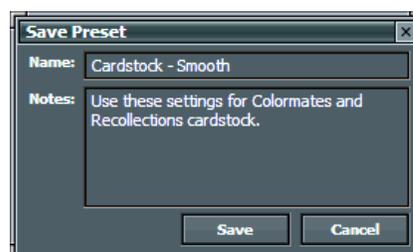
- Aparecerá el siguiente menú:



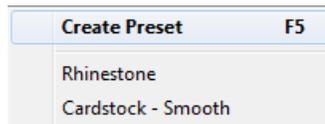
- En este menú, puede comprobar si hay actualizaciones para el plug-in, acceder al manual de usuario Zing en línea, cambiar el modelo de Zing, encienda Zing Habla(Speak), y comprobar el número de versión actual del Zing plug-in instalado.
- Presets son ajustes por defecto (**velocidad, fuerza, Multicut, offset de hoja y corte tipo**) que desea utilizar siempre para un material o aplicación particular:
- Introduzca los valores que desea utilizar en el corte con ventana Klic-N-Kut Zing. Por ejemplo, para cartulina lisa delgada, usted podría optar por configurar los dos valores de velocidad(**Speed**) a los 10, la Fuerza(**Force**) a 85, multicorte (**Multicut**) a 1, Cuchilla Offset en 0,25 y el tipo de corte(**Cut Type**) a punta de bisturie (**Knife Point**)
- A continuación, acceder al menú de ajustes preestablecidos(**Presets**), haga clic en la flecha desplegable y seleccionar **Presets**:



- Seleccione Crear preestablecido (**Create Preset**) y la siguiente ventana se abrirá donde puede introducir un nombre para su nuevo **Preset** y las notas (**Notes**) que desea tener:



- Después de hacer clic en Guardar (**Save**), el nuevo **Preset** aparece en la lista:



- Al hacer clic en un **Preset** de la lista a continuación, cambia en la ventana la configuración actual del Corte con **Cut with Klic-N-Kut Zing** para la configuración que ha guardado y las notas que ha entrado no se abrirá:



- Para borrar un **Preset**, haga clic derecho sobre el nombre de la lista y una ventana emergente le pedirá que confirme si desea borrar (delete).

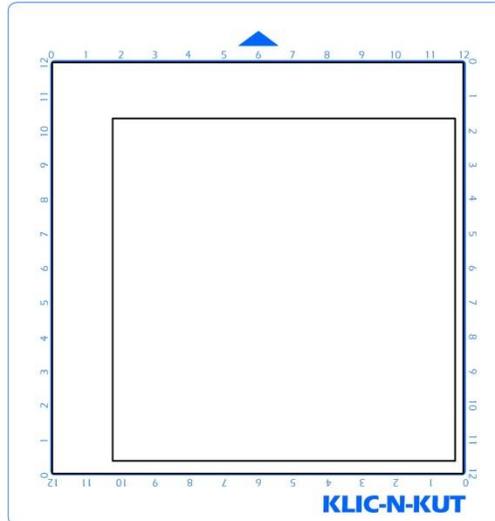
2.11 Lista de verificación adicional antes de cortar!

- ¿Tiene su material en la tabla de corte y esta se inserta en el Zing? (Nota: los materiales con un respaldo hoja, tal como vinilo o transferencia para plancha no requieren una tabla para el corte)
- ¿Tiene las palancas de rueda de arrastre planteadas en el frente (de modo que las ruedas de presión están abajo)?
- ¿Ha ajustado la longitud de la hoja, según el espesor del material que se está cortando?
- ¿Tiene el soporte de la cuchilla montada firmemente en el asiento del soporte de la cuchilla y la punta de la cuchilla a la altura correcta por encima del material?
- ¿Ha establecido el origen en la esquina inferior derecha de su material (o dondequiera que usted necesite el origen)?
- ¿Ha establecido la Fuerza? Y la velocidad?
- ¿Ha seleccionado el correcto Offset
- ¿Es necesario activar el Multi-corte para este material?
- ¿Ha seleccionado el tipo de corte que desee utilizar? ¿Sabe usted, con confianza, donde sus formas se van a cortar?

2.12 Resolución de calibración

- Si se va a cortar cualquier forma particular, por ejemplo, un 10 "x 10" cuadrado, podría encontrar que en realidad medidas 9-15 / 16 "x 10-1 / 32". Será muy cerca de 10 "x 10", pero tal vez sólo un poco más pequeña o más grande en una o ambas dimensiones. Ahora bien, esto podría ser perfectamente aceptable para el tipo de corte que haces. Por lo tanto, puede incluso no ser necesario hacer esta calibración en particular. Sin embargo, si usted quiere asegurarse de que sus formas se cortan con precisión, el siguiente procedimiento le permitirá calibrar el KNK.
- Tenga en cuenta que esta resolución sólo se aplica a los modos de **Knife Point y WYSIWYG**. Para aplicaciones de impresión y corte **Print and Cut**, Resolución se determina automáticamente en función de las marcas de registro, donde se establecen con la luz láser durante el proceso de impresión y corte.
- Comience seleccionando la 12 x 12 en la tabla virtual se establece en la orientación que usted prefiera.
- Añadir una gran tamaño a la tabla o **Mat virtual** (se encuentra uno bajo Formas básicas (**Basic Shapes**) en la carpeta de polígonos). Nota que cuanto mayor sea la forma, más precisa la calibración será, por ejemplo, un 10 "x 10" rectángulo. Si es necesario, consulte la *Sección 3.13* para obtener instrucciones sobre las formas de cambio de tamaño.

- Se recomienda que utilice el lápiz para dibujar una prueba frente a la cuchilla. Esto le permitirá volver a utilizar la misma hoja de papel para varias pruebas, durante el proceso de calibración. Usted también necesitará una regla.
- Haga clic en el icono **Cut Project With** y, abajo de Tipo de corte (**Cut Type**), seleccione **Knife Point**. Establecer el origen basado en el pluma y haga clic en **Cut Project With** tengan el cuadrado dibujado en la hoja de papel.
- Deslice la tabla de corte fuera, pero deje el papel en la tabla. Tenga en cuenta que a pesar de tener su Mat virtual establece el Horizontal o Vertical, el ancho de la tabal es la dimensión de izquierda a derecha, según se mira la Zing. La Altura de la plaza es el frente a la dimensión de vuelta:



- Debido a que la maquina Zing es perfectamente exacta, solamente tomar nota si los lados son ligeramente más grandes de 10 "o un poco más pequeña de 10", ya que probablemente será tan cerca que ni siquiera se puede medir la distancia de 10 "con una regla! En su lugar, digamos que la altura (**Height**) es sólo un poquito más de 10 ". Marque ese lado como siendo 10.01 ". Digamos que el ancho (**width**) es menos de 10 ", más que la altura era inferior. Marque ese lado como 9,98 ". Ahora, si usted siente que puede medir con precisión, con una regla, y luego hacerlo. Pero sólo la estimación debería funcionar bien también.
- Haga clic en **Cut Project With** Con icono de nuevo, y hacer clic en el icono de llave pequeña. La ventana de calibración se abrirá y es donde puede introducir sus medidas. Tenga en cuenta que si se ha utilizado una pieza que era más grande o más pequeño de 10 ", a continuación, asegúrese de cambiar los números de la izquierda, así como la introducción de los números de la derecha:



- Haga clic en Guardar (**Save**).
- Ahora, tendrá que repetir el dibujo del nuevo cuadrado y se puede utilizar el mismo papel, siempre y cuando usted se mueva el origen a una nueva ubicación y asegúrese de que su nuevo cuadrado encajará en la misma hoja.

- Después de dibujar la nuevo cuadrado , de nuevo, alinee con una regla para ver cómo de cerca el cuadrado coincide con 10 "x 10". Si que hipercorrecto luego volver y la entrada de una corrección menor. Si no lo hizo correcto suficiente, entonces introducir una corrección mayor.

2.13 Zing Speak

¿Qué está Speak Zing?

Video

- Zing Speak es una característica en el plug-in KNK Zing, comenzando con la versión 2.0. Se le permite comunicarse por voz con el ordenador para hacer preguntas y ajustes de control en la Corte **Cut with Kic-N-Kut Zing**.

¿Por qué iba yo a querer usar Zing Speak?

- Hay varias situaciones en las que Zing Speak es especialmente útil:
 - Aplicaciones de Impresión y corte donde usted está parado en el Zing,y dirige el punto láser para cada registro marca
 - Materiales en los que usted está haciendo cambios en los ajustes de corte y la ejecución de la prueba corta **Test Cut Menu**. Es más conveniente para estar en frente de la Zing todo el tiempo en lugar de ir y venir a la computadora.
 - Llamada de presets (ajustes de corte de materiales) que ya has creado y añadido para hacer el corte.
- También es "simplemente divertido", para usar! El vocabulario es rico en variaciones y puede que te encuentres identificado en usarlo!

¿Qué necesito para poder utilizar Zing Speak?

- Usted necesitará:
 - KNK Zing con (Make the Cut), por supuesto! Esta es sólo una aplicación de Windows, pero que trabajará con Windows XP, Vista, 7 y 8.
 - Micrófono de escritorio o un auricular con un micrófono
 - Altavoces - ya sea altavoces integrados en el ordenador o altavoces accesorios conectados a su ordenador.
 - Proprietarios XP - que probablemente tendrán que instalar Discurso SDK51. Se instala con Microsoft Office. Pero si usted no puede conseguir Zing Speak al iniciar, descargar e instalar de nuevo desde este enlace:

<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10121>

¿Cómo instalo Zing Speak?

- Zing Speak es una parte de la maquina de corte KNK Zing plug-in 2.0. Sólo tienes que descargar e instalar este plugin.
- Algunos usuarios pueden encontrar necesario ajustar ciertos parámetros en Windows para obtener el correcto auricular / micrófono reconocido y de trabajo. Consulte este tutorial para más detalles:

<http://www.iloveknk.com/Support/Tutorials/Make-The-CutSupport/Tutorials/Setup-Headset-Microphone-for-ZingSpeak.pdf>

¿Cómo inicio Zing Speak?

- Al entrar en la ventana de **Cut With Kic-N-Kut Zing**, presione **F4** o haga clic en la flecha hacia abajo en la parte superior derecha esquina:



- La siguiente ventana se abrirá:



- Comprobar lo que por defecto se establecen para la entrada de audio (**Audio Input**) y los dispositivos de salida de audio (**Audio Output**). Si no son correctos, y luego ir al Panel de control de Windows y haga clic en Sonido. Predeterminados se pueden cambiar allí.
- El reconocimiento de precisión (**Recognition Accuracy**) es un valor el motor de voz envía de nuevo en cuanto a la confianza que lo es en lo que dijo. El defecto se fija en el 80%. Por lo tanto, se ejecutará el comando si es al menos un 80% de confianza. Por lo tanto, si se establece en el 1%, entonces, sólo se ejecutará la mayoría de cualquier sistema, sin importar el grado de confianza que es. Un valor de 100% significa que nunca va a cometer un error, pero usted tiene que hablar perfectamente inglés.
- Es posible que desee marcar la opción Ejecutar Zing hablará en Inicio. Zing Habla, sólo funciona cuando la ventana de **Cut with Kic-N-Kut Zing** está abierto, se ahorra tiempo de tener que cambiar automáticamente cada vez que esté listo para cortar. Incluso cuando se activa, usted todavía tiene la opción de cambiar la configuración utilizando el ratón o teclado.
- Si esta es la primera vez que utiliza el software de reconocimiento de voz de Windows en el Zing, es altamente recomendable que usted pasa por el entrenamiento de voz (**Voice Training**). Este es un proceso fácil de la lectura de una serie de oraciones para que el equipo aprenderán cómo se pronuncia ciertas palabras. Es posible que desee también hacer segunda sesión y podrás ver la opción de hacerlo, después de haber terminado la primera. Esta claramente mejora el reconocimiento de comandos cuando se utiliza Zing Speak.

¿Cómo utilizo Zing Speak?

- Una vez que haya completado el entrenamiento de voz, ya está listo para ser usando Zing ¡Habla! Usted puede pedir preguntas acerca de los ajustes, cambiar la configuración, establezca el origen, encender / apagar el láser, realice un corte de prueba, llame un preset, compruebe su conexión y ejecutar un corte.

- Los comandos disponibles se han escrito para permitir variaciones. Por ejemplo, cuando se pregunta sobre la fuerza de la corriente, y pregunta en cualquiera de las siguientes maneras:
 - ¿Cuál es la fuerza?
 - ¿Cuál es la fuerza ?
 - ¿Cuál es mi fuerza actual?
 - Por favor, ¿cuál es mi fuerza?
 - ... y otras variaciones similares
- Del mismo modo, cuando se cambia un ajuste, hay un número de maneras diferentes para instruir el software, tales como:
 - Establecer fuerza a 80
 - Por favor ajuste la fuerza a 80
 - Gire la fuerza a 80
 - Fuerza para 80
 - Vaya por delante y establecer la fuerza a 80
 - ¿Podría definir la fuerza a 80
 - ... y otras variaciones similares
- Apéndice C contiene una referencia rápida para utilizar a medida que aprende Zing Speak. Se muestra una muestra por cada consulta o comando disponible.
- Una guía más completa, pero opcional Vocabulario de palabras y términos disponibles está disponible para descargar Aquí:

<http://www.iloveknk.com/Support/Tutorials/Make-The-Cut/>
- Es posible que ni siquiera tenga que utilizar la Guía completa de vocabulario. Si se descarga el archivo, por favor no se deje intimidar por la magnitud de la lista. El propósito de un extenso vocabulario , es simplemente cubrir muchos usuarios y las formas como pueden indicar lo mismo. Por ejemplo, es posible que prefiera utilizar el “giro” verbo y no “Set”. Eso está bien! Es posible que prefiera decir “¿Cuál es mi presión?” en lugar de “¿Cuál es la fuerza?” Una vez más, eso es perfectamente aceptable. Un gran agradecimiento a Andy por darnos tantas alternativas!

¿Qué más necesito saber?

Presets

- La configuración de presets pueden ser ajustados usando Zing hablar, pero para salvar a una nueva, tendrá que manualmente ir al menú desplegable en la parte superior de la ventana **Cut with KNK Zing** o presione **F5** y luego entrar en el nombre del preset. A partir de ese punto, sin embargo, puede utilizar Zing hablar con tirar de los ajustes para ese preset diciendo “Uso predeterminado <nombre del preset>” o “Por favor, use preestablecido <nombre del preset>” (y otras variaciones).

Establecer Origen de la cuchilla.

- Como se muestra en la referencia rápida, hay diferentes formas de configurar los Pasos (**steps**) (Mover configuración / **Move By** Settings). Puedes especificar un número exacto de pasos de los límites de 4-1016 (por ejemplo Set Pasos 50) o, si usted necesita para ponerlo en el límite más bajo o más alto, a continuación, sólo decir “Set Pasos mínimo” o “Set Pasos máximo.” Al igual que con otras funciones, también se pueden utilizar otros

términos, como el más pequeño y más grande. Una vez más, podrás adaptar Cuantas términos son más fáciles de recordar.

- Cuando se mueve el carro de la cuchilla usted puede comenzar con la palabra “Mover”, como en “Mover 7 izquierda” (mover 7 pasos a la izquierda) o simplemente dicen “7 izquierda.” Cuando se mueve hacia delante o hacia atrás, hay una serie de alternativas, tales como “delante”, “adelante”, “arriba”, “atrás”, “hacia atrás”, “abajo”, etc. Tenga en cuenta que también se utilizan estos mismos comandos cuando se realiza una aplicación de impresión y corte.

Desactivación

- A veces es posible que desee salir de la ventana abierta **Cut with KNK Zing**, pero preferiría no tener Zing Speak activo . Hay un número de maneras de tener Zing Speak cerrado temporalmente, como diciendo “me Ignorar” o “No preste atención a mí”. Habrá una confirmación y luego Zing Speak esperará para la reactivación mediante un frase como: “Presten atención a mí.” También puede desactivar Zing Hable con varias frases diferentes. Una vez más, asegúrate de revisar la Guía de Vocabulario para sus opciones.

- **RECORDAR QUE TODAS LAS INSTRUCCIONES DE VOZ SON EN INGLES, NO EN ESPANOL**

Ajustes de corte sugeridos para diversos materiales sobre KNK Zing / Zing Air*Number of Post-It notes used to set blade tip distance from material

© 2009 - 2014 Sandy McCauley, All Rights Reserved

Number of Post-It notes used to set blade tip distance from material

© 2009 - 2014 Sandy McCauley, All Rights Reserved

© 2009 - 2014 Sandy McCauley, All Rights Reserved

- Number of Post-It notes used to set blade tip distance from material

© 2009 - 2014 Sandy McCauley, All Rights Reserved

- **Number of Post-It notes used to set blade tip distance from material**

© 2009 - 2014 Sandy McCauley, All Rights Reserved Number of Post-It notes used to set blade tip distance from material

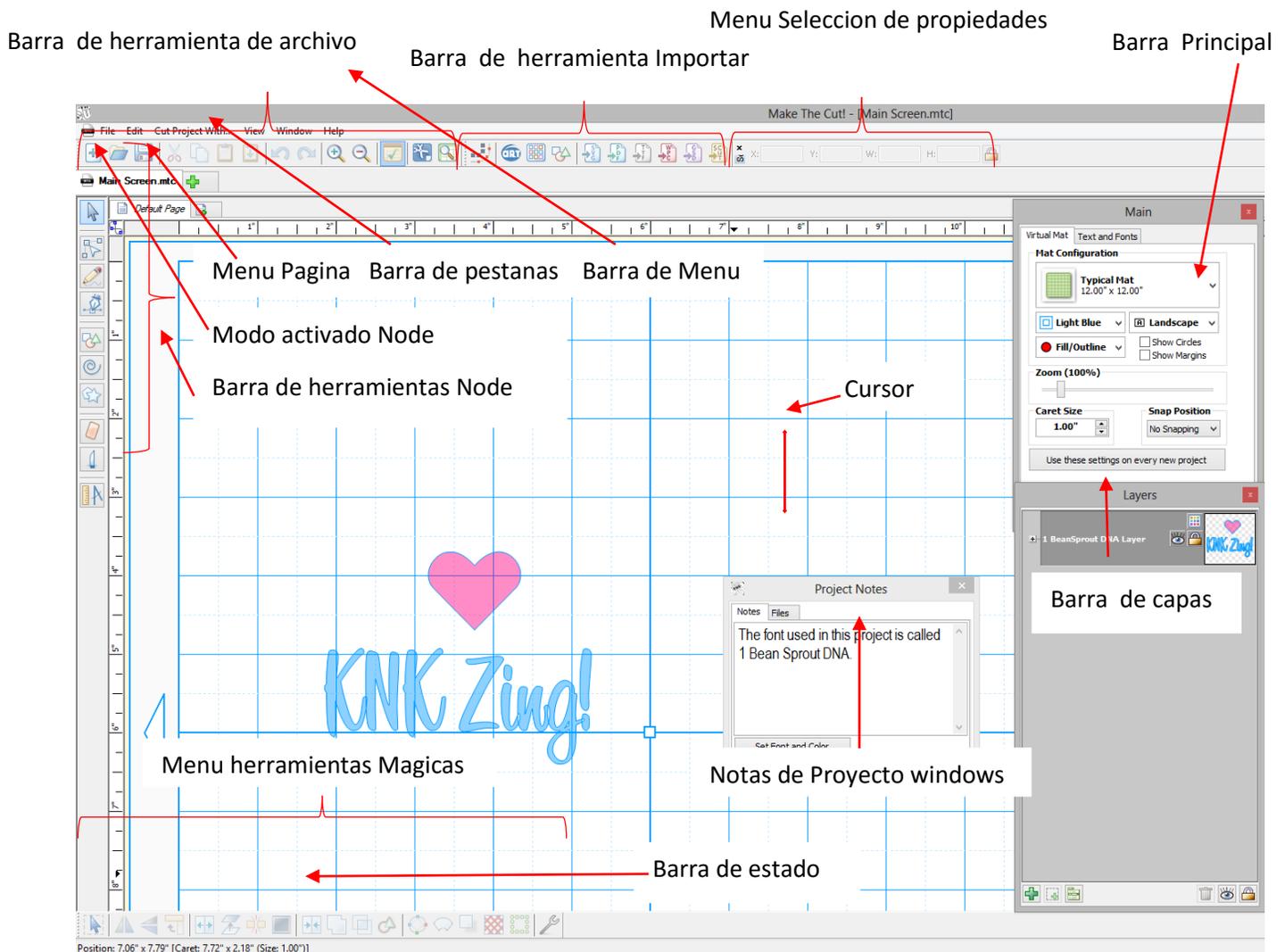
© 2009 - 2014 Sandy McCauley, All Rights Reserved

3. Fundamentos de MTC

Este capítulo se basa en la versión 4.6.1. del Manual del usuario Corte . Como se señaló en la primera página, este pretende ser un manual interactivo en línea. Refiérase a la página de características para usar durante la lectura en línea. Es muy recomendable que usted no imprima todo el manual. Se actualiza con frecuencia como adiciones y se realizan cambios en el software. Además, se añaden hipervínculos a los nuevos videos en línea con cada actualización. Estos se proporcionan para mejorar su experiencia de aprendizaje. Siempre que vea un icono verde grande "Video", haga clic en él para vincular automáticamente y abrir un video relacionado con el tema que sigue:

3.01 Principales MTC pantalla

A continuación se muestra una captura de pantalla de la pantalla principal de MTC identificar las barras de herramientas, barras y otros elementos importantes en la pantalla. Tenga en cuenta los nombres específicos de los elementos que aparecen a medida que se hace referencia en este manual de usuario:



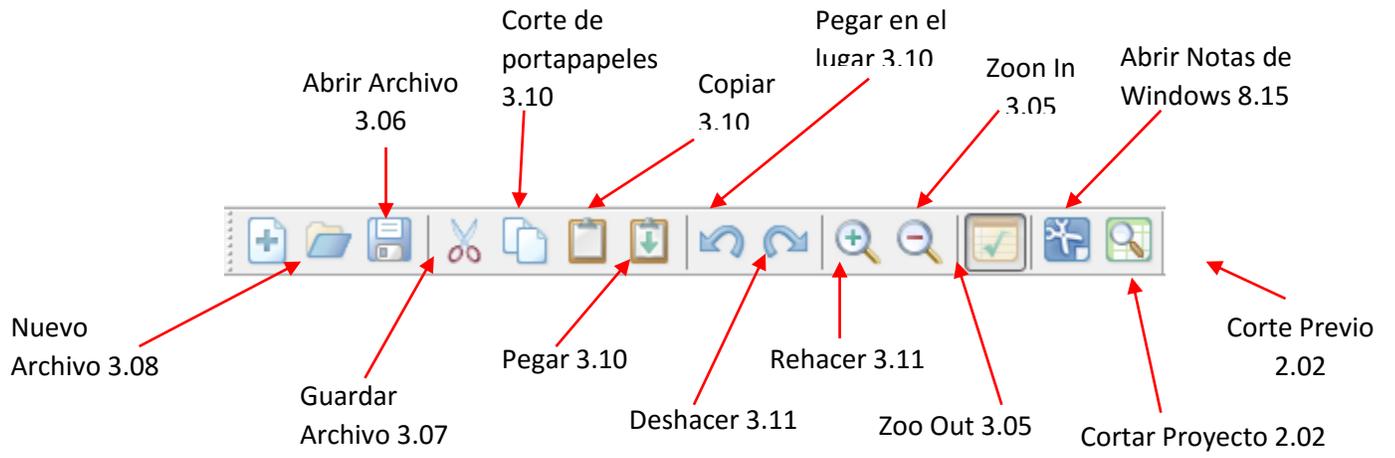
- Arriba se muestran cuatro barras de herramientas, siete bares, una ventana, dos reglas, dos formas, y un símbolo de intercalación.
- Algunos de los elementos que se muestran, como las reglas, Notas de ventana, así como algunas de las barras de herramientas y Bares, se pueden activar o desactivar al ir a Ver de la Barra de Menú.
- Al pasar el ratón sobre cualquiera de los iconos de la pantalla aparecerá el icono del nombre y / o la función y el acceso directo clave. La identificación de estos iconos también se presenta en *las secciones 3.02, 3.03 y 7.06*.
- La mayoría de los bares y barras de herramientas se pueden mover a diferentes lugares de la pantalla. Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón botón en los puntos grises a lo largo del lado izquierdo de la barra o barra de herramientas y arrastre. Para colocar estos bares y barras de herramientas verticalmente, arrastre el borde izquierdo o derecho de la pantalla.
- Las formas (**Shapes**) son los objetos o imágenes que se le añade a sus proyectos. Pueden ser creados desde cero o importados de otras fuentes. Como se verá a lo largo de secciones de este manual de usuario, usted tiene muchas opciones y recursos disponibles para usted!
- El signo de intercalación (**Caret**) indica dónde se colocará una forma importados o pegado y la altura de esa forma. Al moverlo, haga doble clic en cualquier lugar deseado en el screen. El tamaño de la intercalación se puede cambiar en la ficha de la tabla virtual (**virtual mat**) (consulte la Sección 3.04).
- La Ventana de Notas (**Notes Windows**) (también llamado Proyecto Notas (**Project Notes**)) se abre desde Vista (**View**) en la barra de menús (**Menú Bar**). Esto se utiliza para proporcionar información, como instrucciones o condiciones de uso, y adjuntar archivos. Consulte la Sección 8.15.
- También hay una ventana de letras (**Lettering Delights**) que se puede abrir desde Vista (**View**) en la barra de menús (**Menu Bar**). La primera vez al abrir MTC, una ventana emergente puede preguntarle si desea abrir esta ventana. Para obtener más información acerca de la ventana de letras, consulte la última parte de la *Sección 4.07*.
- No todas las funciones en MTC aparecen como iconos. Por lo tanto, compruebe las subpartidas dentro de la Tabla de Contenidos para encontrar más funciones para utilizar en el diseño de sus archivos de corte.

3.02 Barras de herramientas (Toolbars)

- Hay cuatro barras de herramientas en MTC: Archivo (**File**), Importar (**Import**), magia (**Magic**), y el modo de nodo (**Node Mode**). En esta sección, sólo identificara los individuales iconos. Para obtener más información sobre el uso de las funciones, consulte el manual de usuario en las etiquetas indicados.

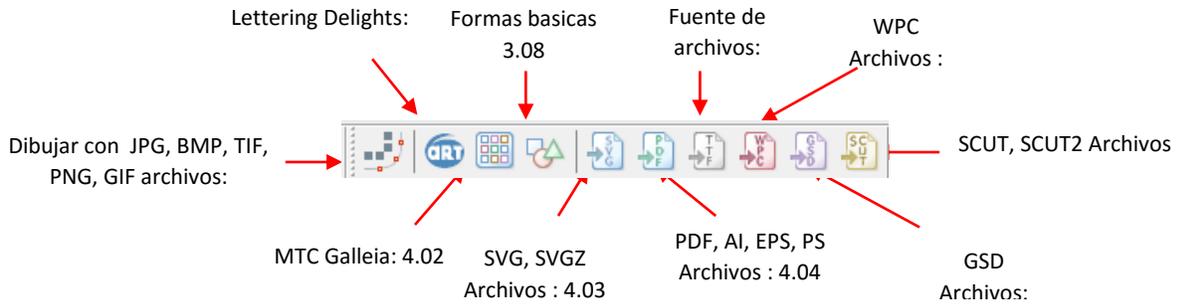
Barra de herramientas de archivo (File Toolbar)

- La barra de herramientas de archivos, de forma predeterminada, se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla. Se puede activar y desactivar bajo Ver en la barra de menús. (**Menu Bar**)



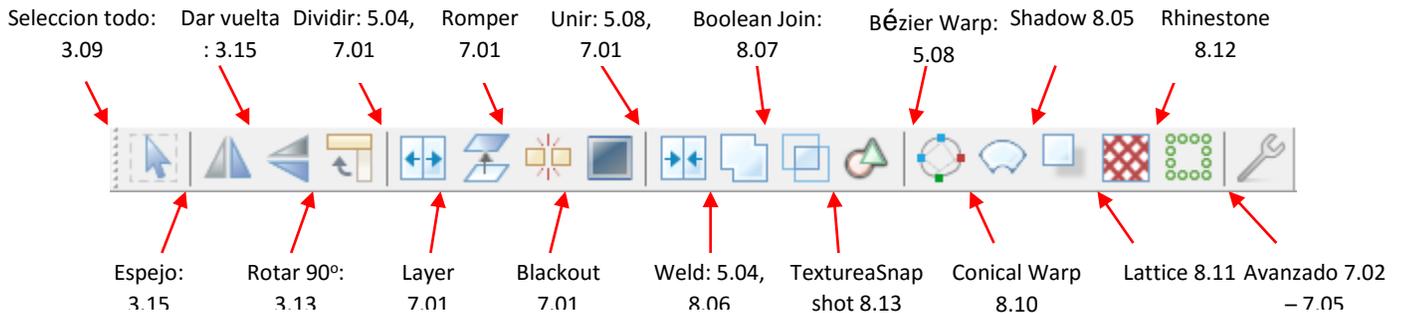
- **Barra de herramientas de importación (Import Toolbar)**

- Usar la Barra de herramientas (**Import Toolbar**) para importar los siguientes tipos de archivo:



Barra de herramientas de Magia

- La barra de herramientas Magia (**Magic Toolbar**) contiene las funciones que se utilizan en la edición y el diseño:



Modo Nodo Toolbar

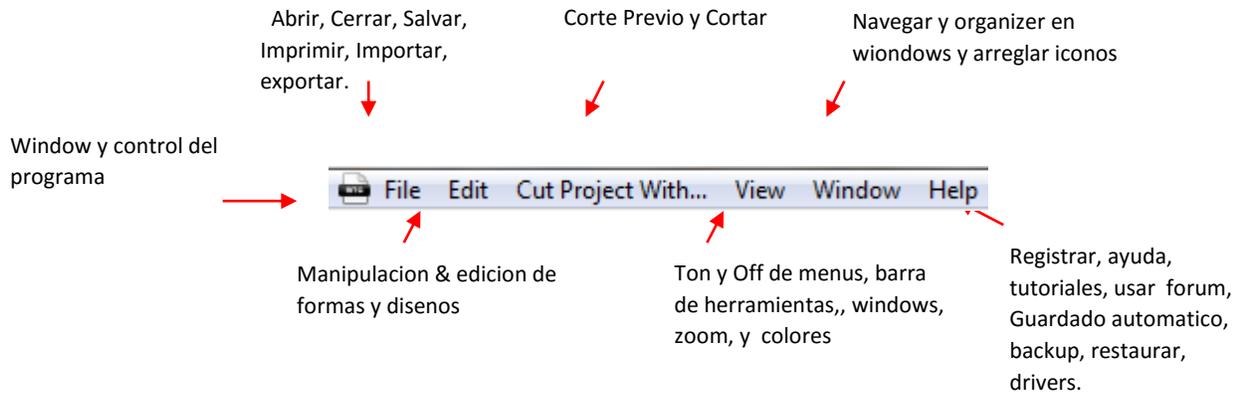
- El modo de barra de herramientas (**Node Mode Toolbar**) contiene las funciones usadas en la edición de rutas y nodos en imágenes vectoriales. Puedes nunca consideró necesario utilizar estas herramientas. Pero si usted necesita la capacidad de modificar las imágenes en el nivel más básico, las herramientas están disponibles y su funcionalidad. Consulte la Sección 7.06 para la identificación de los iconos individuales y cómo utilizarlos.

3,03 Bares (Bars)

Hay siete bares en MTC, que se presentan a continuación. En esta sección, se identifican sólo los iconos individuales. Para aprender más sobre el uso de las funciones, consulte las secciones del manual de usuario como se indica.

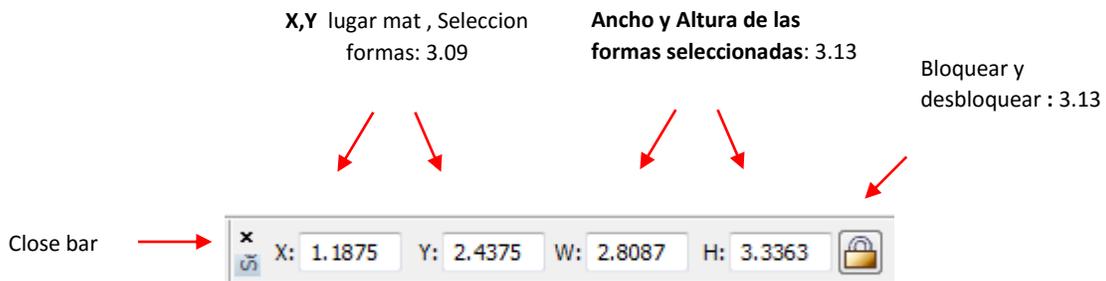
Barra de menús (Menu Bar)

- Como la mayoría de las aplicaciones de Windows, la barra de menús en MTC ofrece acceso a la mayoría de las funciones en el software. Los siguientes cuadros de texto indican las funciones principales que se encuentran en cada una de las opciones de la barra de menús:



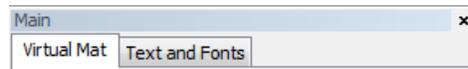
Sel. Barra Propiedades (Sel. Properties Bar)

- El Select Barra Propiedades muestra la ubicación y el tamaño de la forma o formas seleccionadas:



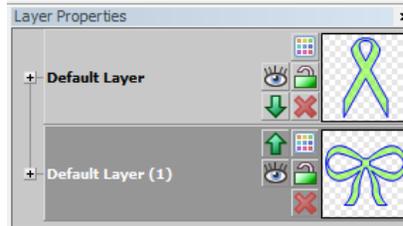
Bar Principal (Main Bar)

- El bar principal tiene dos fichas: Tabla de corte Virtual (**Virtual Mat**) y texto y fuentes (**Text And Fonts**). La ficha Mat virtual le permite establecer el tamaño y la apariencia visual de la tabla de corte real, así como la orientación, la aparición de formas, el ajuste a la rejilla, y Tamaño **Caret**. Consulte la *Sección 3.04*. La ficha Texto y Fuentes le permite seleccionar una fuente, abrir una nueva fuente, y escribir texto. Consulte la *Sección 5.02*.



Capa Bar (Layer Bar)

- La capa bar es una de las funciones más importantes para entender en MTC. Se utiliza para organizar formas en capas para la presentación visual, manipulación más fácil, y la selección que da forma a imprimir o cortar. Todas las formas en una capa puede ser re-coloreado, oculto a la vista, bloqueado, borrado, y se movió hacia arriba o hacia abajo. Consulte la *Sección 3.1* para obtener más información sobre el uso de la barra de capa.

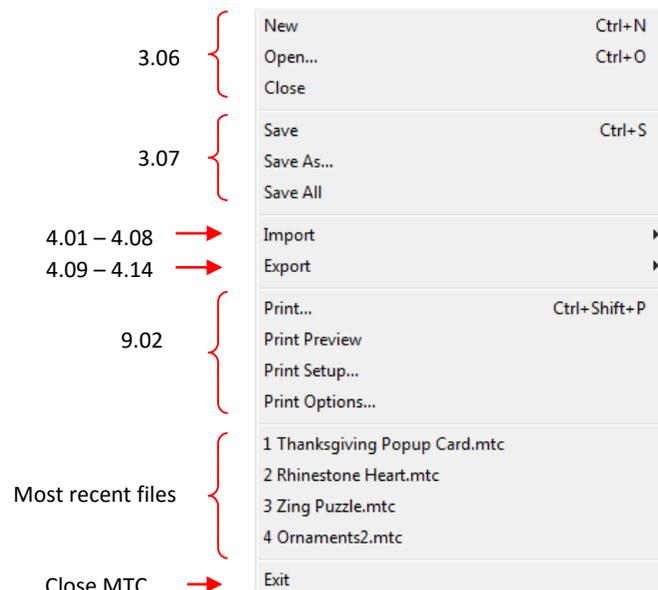


Barra de Pestaña (Tab Bar)

- En MTC, se abren los archivos también se denominados Proyectos (**Projects**). La barra de pestañas muestra todos los proyectos abiertos actualmente. Bajo Windows en la barra de menú, puede elegir la forma de ver los proyectos abiertos, con opciones de visualización similares que se encuentra en otros programas de Windows (como Cascada, Mosaico Horizontal, Mosaico vertical, etc.).

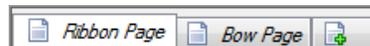


- Haga clic derecho en cualquier nombre de proyecto en la barra de pestañas y un menú de opciones aparecerá. Esta captura de pantalla indica las secciones del manual de usuario donde esta vez se le haga referencia:



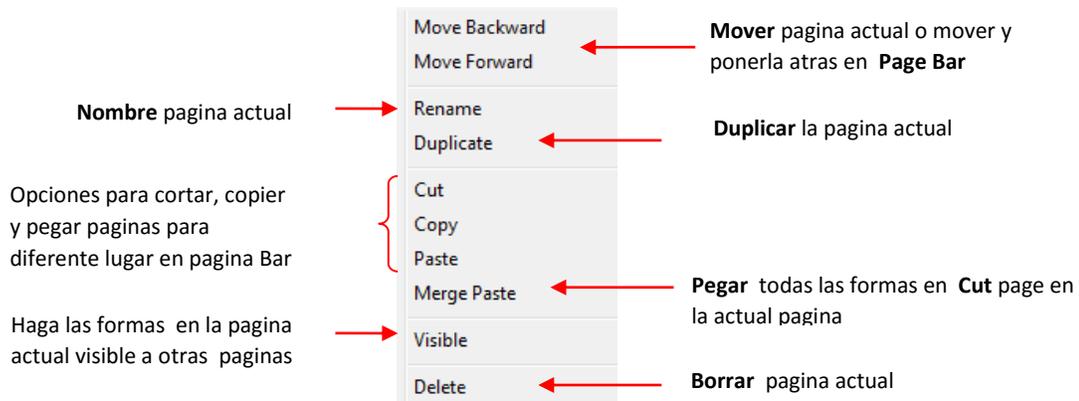
Página Bar (Pagina Bar)

- La Página Bar le permite mover formas o capas en las páginas individuales dentro del mismo archivo de proyecto. Cada página tendrá su propia pestaña y las páginas se puede cambiado de nombre o eliminado, si lo deseas.



← Haga click aqui para adherir una nueva pagina blanca

- Haga clic derecho en cualquier nombre de página (**Page**) en la página bar (**Page Bar**) y un menú de opciones aparecerán:

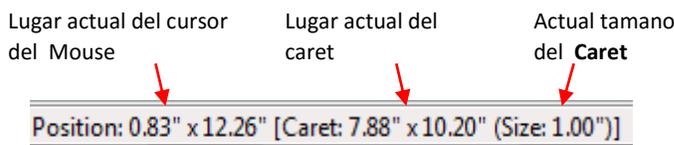


Cuando se selecciona la opción Duplicar (**Duplicate**), se hará una copia de la página actual, dándole el mismo nombre con un asterisco añadido. La nueva página duplicada se encuentra inmediatamente a la derecha del original:



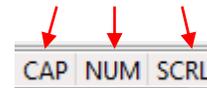
Barra de estado (Status Bar)

- La barra de estado en la parte inferior de la pantalla, ofrece diferentes conjuntos de información, dependiendo de donde el cursor del ratón se posiciona:
 - • Si usted tiene su cursor en la principal parte abierta de la pantalla, la barra de estado muestra la ubicación del cursor del ratón, la ubicación y el tamaño del Caret, y que de desplazamiento (**Scroll Locks**) están actualmente activado:



Lado izquierdo de Status Bar

Aquí indica activados las siguientes funciones **Cap Lock, Num Lock and Scroll Lock**



Lado derecho de Status Bar

- Si pasas el ratón sobre uno de los iconos en una barra o barra de herramientas (**ToolBar**) o si abre una de las de menús de la barra de menús (**Menu Bar**), la barra de estado normalmente proporciona información adicional acerca de la finalidad de ese icono o menú a elegir. Por ejemplo, apoyando el puntero del ratón sobre el icono de la rotura (**Break**), hace que en el Estado Bar (**Status Bar**) visualizase la siguiente:

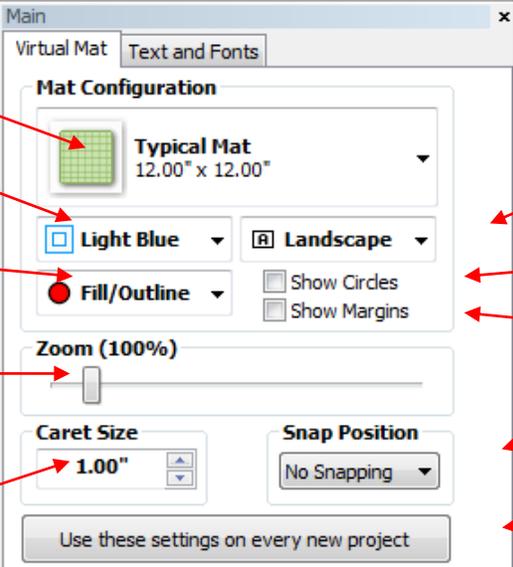
Break apart a selected group of shapes to its basic elements

3.04 Tabla de corte virtual (Virtual Map)

Ajustes virtuales Mat: VIDEO

Creación de la tabla de corte virtual personalizado: Video

- El Mat virtual sirve como un área de diseño de software, así como para indicar, en algunos modos de corte, en el que se cortan las formas.
- Para cambiar la apariencia de la tabla, haga clic en **Virtual Mat** en la barra principal (**Main Bar**):



Selecione las dimensiones

Escoja entre los 8 colores del mat.

Escoja como quiere mostrar su diseño **Fill, Outline** o los dos.

Nivel de **Zoom**

Escoja **Caret Size** para escoger el tamaño que desea para pegar e importar las formas.

Selecione **Portrait** o **Landscape**

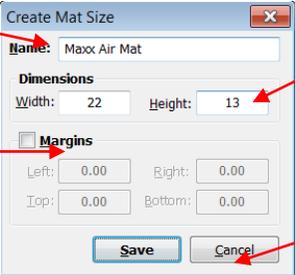
Opcion reglas circulas

Opcion reglas cuadriculadas

Escoger snap para posicionar.

Hacer Click para propiedades de un Nuevo

- Usted también tiene la opción de crear sus propios tamaños de tabla de corte para añadir a la lista desplegable. Seleccione Personalizado Mat (**Custom Mat**) desde el menú desplegable y la siguiente ventana se abrirá:



Ingrese el nombre para su nuevo mat. Use el Nuevo nombre para cada mat!

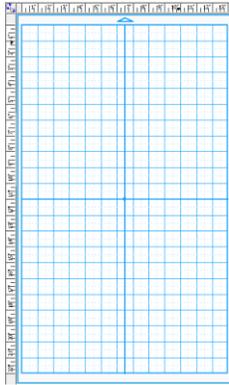
Con un KNK mat, no marque en esta caja.

Ingrese las dimensiones (**Width** and **Height**) para su Nuevo mat. Nota **Width** Arriba y hacia abajo y **Height** muestra dimensiones de izquierda a derecha.

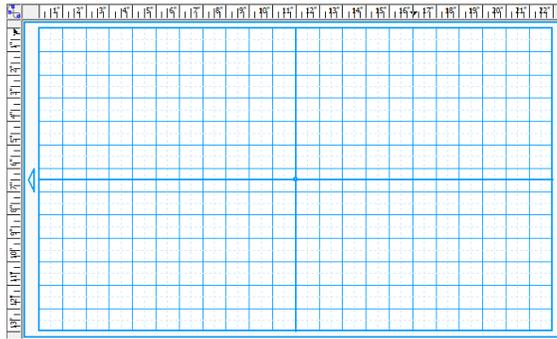
Haga Click en **Save** para salvar al terminar

- Importante: Ajuste siempre la dimensión más larga de su base de corte como el ancho. Por ejemplo, en la anterior captura de pantalla, un ancho de 22 "y una altura de 13" y se introducen la configuración se verá como la siguiente, en función de si se ajusta a la orientación vertical u horizontal .

Portrait Vertical



Landscape Horizontal



- Utilice un nombre único para cualquier tabla de corte personalizado. Repitiendo el mismo nombre, si usted tiene la misma dimensiones, pero una inversión de la W (horizontal) y H (Vertical) pueden causar la tabla de corte original a aparecer, incluso en la selección de la nueva versión.
- Si desea eliminar un tapete personalizado en el menú desplegable (drop down menú), seleccione y después pulse la tecla Suprimir (delete) o simplemente haga clic derecho sobre el nombre y una opción para eliminar se abrirá. Si ha guardado un archivo con una tabla prediseñada y después comparte el archivo con otro propietario MTC, se agregará su tabla a su / su menú desplegable en MTC.
- En el momento de escribir las medidas, no hay ninguna opción para la métrica Mat Virtual . Aquí hay un enlace de vídeo para un trabajo en torno a la solución: [VIDEO](#)

3.05 Zoom y Paneo

- Cualquiera de los métodos siguientes le permitirá ampliar y reducir en 10% los incrementos del 20% a 1000%:
- Mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras gira la rueda del ratón. El zoom se centrará en donde el cursor del ratón
- Actualmente se encuentra en la pantalla.
- Recorra el ajuste de zoom en la ficha la Tabla virtual (**virtual mat**) en la barra principal (**Main Bar**)
- Pulse los botones + y - en el teclado.
- Haga clic en la Acercar (**zoom in**) y Alejar (**Zoom Out**) botones de la barra de herramientas (**File**

Toolbar) 

- Otra manera de acercar y alejar es utilizar una de las 4 teclas de acceso directo (también disponibles bajo Ver **(View)> Zoom To**):
 1. (pulse el botón central del ratón): Zoom a 100%
 2. Zoom a 20%
 3. Zoom para centro de formas corrientes seleccionado utilizando el nivel de zoom actual
 4. Zoom a 300%
 5. - 0: Zoom a 500%, 600%, etc., para 1000%
 Ctrl + 3 - Zoom para Mat virtual
 Ctrl + 4 - Zoom para todas las formas que aparecen en pantalla

- Para mover el espacio de trabajo de arriba a abajo, gire la rueda del ratón.
- Para desplazarse, presione la barra espaciadora mientras arrastra el botón izquierdo del ratón.

3.06 Apertura Archivos MTC

3.06.1 La apertura de un nuevo archivo / Proyecto

- Cuando inicie MTC, una nueva Mat virtual en blanco aparecerá con un nuevo proyecto en blanco abierto. En cualquier momento, otro nuevo proyecto se puede abrir, en una nueva ventana, usando cualquiera de los siguientes:
 - Haga clic en el icono “+” en la barra de pestañas (**Tab Bar**) 
 - Haga clic derecho en una ficha de proyecto en la barra de pestañas (**Tab bar**) y seleccione Nuevo (**New**) en el menú.
 - Haga clic en el icono Nuevo (**New**) en la barra de herramientas Archivo (**File Toolbar**) 
 - Presione **Ctrl + N**
 - Vaya a Archivo (**File**)> Nuevo (**New**)

3.06.2 Abrir un archivo existente MTC

- Un archivo existente se puede abrir en el MTC mediante el uso de cualquiera de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el icono Abrir (**Open**) en la barra de herramientas Archivo (**File Toolbar**) 
 - Haga clic derecho en una ficha de proyecto en la barra de pestañas (**File Bar**) y seleccione Abrir (**Open**) en el menú
 - Presione **Ctrl + O**
 - • Vaya a Archivo (**File**) > Abrir (**Open**)
 - Haga doble clic en un archivo de MTC en el Explorador de Windows (consulte la *Sección 3.06.3* para obtener instrucciones sobre la instalación y utilizando el visor de archivos MTC (**MTC File Viewer**))
 - Haga doble clic en un archivo adjunto MTC a un correo electrónico
 - Arrastrar y soltar un archivo de MTC en una instancia en ejecución de MTC
 - Importar de MTC Galería (consulte la *Sección 4.02*).

- En todos los casos, se abrirá una ventana donde se puede navegar para localizar el archivo que desea abrir:

Localizador de carpeta

Haga Click en el archivo y aparecera debajo del archivo File name:

Una vista previa del archive aparecera aqui.

Haga click aqui para abrir una ventana que mostrara lo largo del archivo

Haga Click en **Open** para abrir y y salvar el archivo en un Nuevo proyecto.

- También hay una biblioteca a disposición de formas básicas (**Basic Shapes**) (Consulte la Sección 3.08). Además otros formatos de archivo (como .svg,.eps y .ai) podrán importarse en MTC. Consulte las Secciones 4.1 a 4.8.
- Al abrir nuevos proyectos o archivos existentes, la barra de pestañas (**Tab Bar**) se mostrará cada proyecto

Este Proyecto es guardado usando el nombre que aparece.

Este Proyecto sera guardado usando el nombre que se muestra con el nombre mostrando con asterisco indica que cambios

Este es el Nuevo Proyecto que sera guardado.

- Haga clic en cualquiera de las pestañas y se mostrará la ventana del proyecto. Puede desplazarse / pestaña a través de los proyectos, utilizando cualquiera de los siguientes:
 - Presione **Ctrl + F6**
 - Presione **Ctrl-Tab**
 - Ir a Ventana (**window**) > Siguiente Ventana (**Next Window**)
- Todos los proyectos se pueden visualizar a la vez, en ventanas separadas, eligiendo una de las distintas opciones bajo la ventana (**Window**) en la barra de menús (**Menu Bar**)

3.06.3 Vista previa de miniaturas de archivos existentes MTC

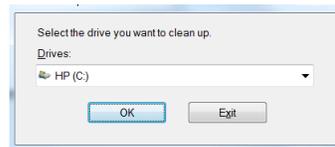
- Una aplicación descargable está disponible para ver las miniaturas de archivos .mtc en el Explorador de Windows o cuando vaya a Archivo (**File**)> Abrir (**Open**) en MTC. Tenga en cuenta que sólo funciona con Windows Vista, 7 y 8:

[Make the Cut! File Viewer](#)

- Después de descargar e instalar el archivo, tendrá que borrar también la caché de miniaturas en Windows. Para hacer
- ello, haga clic en el botón **Inicio de Windows** y, a continuación, vaya a:

Todos los programas> Accesorios> Herramientas del sistema> Liberador de espacio en disco

- (En Windows 8, vaya a **Panel de control> Herramientas administrativas> Liberador de espacio en disco**)
- Aparecerá la siguiente ventana, si usted tiene más de una unidad en su computadora, y usted desee asegurarse de que muestra su unidad c. Luego haga clic en **OK**:

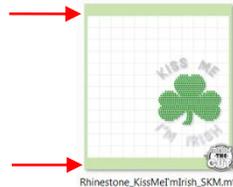


- Después de varios minutos, una nueva ventana se abrirá. Desplácese hacia abajo en el menú de esta ventana y asegúrese que Las miniaturas se comprueban y luego haga clic en Aceptar en la parte inferior de la ventana:



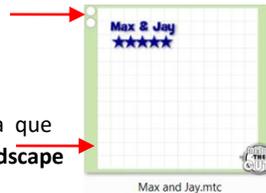
- Se le preguntará si desea eliminar permanentemente estos archivos. Haga clic en Sí. Después de que se termine esto, podrás reiniciar Windows.
- Una vez que Windows se ha reanudado, abra Windows Explorer y vaya a una carpeta que tiene los archivos de la MTC. Nuevas miniaturas (New Thumbnails) ahora se crean y se pueden tardar varios minutos si tiene cientos de archivos MTC dentro de esa carpeta. Algunas características a tener en cuenta acerca de estas miniaturas:

No indica el archivo en una sola pagina



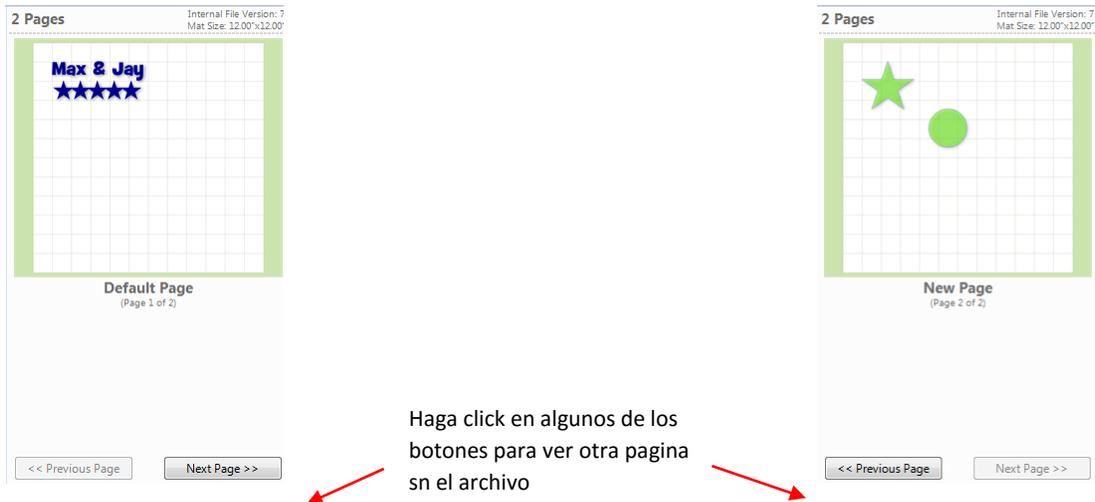
No se indica el archivo en una sola banda en el top y fondo indicando el archivo es en **Portrait** modo.

Dos puntos indicant el archivo de dos paginas.



La banda ancha indica que esta el archivo en **Landscape** modo.

- Para los archivos con múltiples páginas, usted será capaz de obtener una vista previa en miniatura de cada página
Primero busque y haga clic en Mostrar el icono del panel de vista previa (**Show the Preview Pane**). para abrir el panel más a la derecha en Windows. A continuación, utilice la siguiente página (**Next Page**) y página anterior (**Previous Page**) para desplazarse a través del archivo:



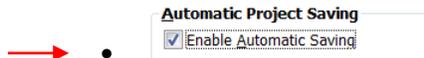
Haga click en algunos de los botones para ver otra pagina sn el archivo

- Archivos comprimidos no se mostrará miniaturas de los contenidos del archivo. Por lo tanto, usted tendrá que extraer archivos comprimidos por primera vez para tener estas miniaturas.
- Las capas ocultas no aparecerán en las imágenes en miniatura. Por lo tanto, antes de guardar sus archivos, es posible que desee hacer toda las capas visibles. *Consulte la Sección 3.12.*

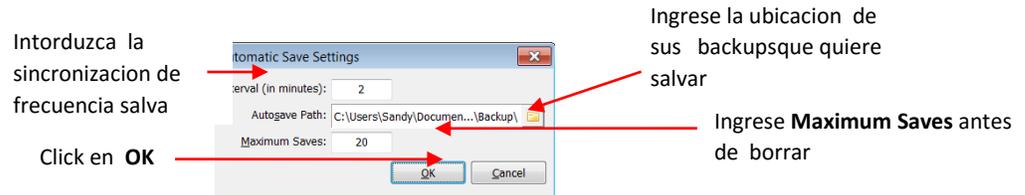
3.07 Guardar MTC Archivos

- Un archivo se puede guardar en formato MTC mediante el uso de cualquiera de los siguientes pasos :
 - Haga clic en el icono Guardar (**Save**) de la barra de herramientas Archivo (**File Toolbar**) 
 - Haz clic derecho en la ficha del proyecto en la barra de pestañas (**Tab bar**) y seleccione Guardar (**Save**) o Guardar como (**Save as**) en el menú.
 - • Presione **Ctrl + S**
 - • Vaya a Archivo (**File**)> Guardar (**Save**) o Archivo (**File**)> Guardar como (**Save As**)
- Si usted tiene cambios realizados y desea guardar con un nombre de archivo diferente, seleccione Archivo (**File**)> Guardar como (**Save As**). Nombre del archivo, elegir una ubicación, y haga clic en Guardar (**Save**).
- Si desea guardar todos sus proyectos abiertos, vaya a Archivo (**File**)> Guardar todo (**Save All**) o haga clic derecho en una ficha de proyecto en la pestaña (**Tab Bar**) y seleccione Guardar todo (**Save All**) en el menú. Las diversas ventanas en el que se han realizado cambios se abrirán, en secuencia, con la opción para guardar los cambios o no, o cancelar el proceso de guardado para ese archivo.
- También puede activar una opción de guardado automático, vaya a Ayuda (**Help**)> Avanzada (**Advanced**)> Configuración avanzada (**Advanced settings**). El ajuste se encuentra bajo Ahorro automático de Proyecto (**Enable Automatic Saving**). Marque la casilla junto a Activar ahorro automático.

Check box to bring up **Automatic Saving settings**



- Esta es una muy buena idea al hacer extensivo el diseño o edición de archivos. No es inusual para programas graficos por la posibilidad de un corte de luz repentino que se produzca. Una vez que comprueba la opción, la ventana de configuración siguiente se abrirá:



- Para cambiar el guardar los ajustes, desactive la casilla Activar ahorro automático (**Enable Automatic Saving**) y luego vuelva a revisar la caja para que la ventana Ajustes de Guardar automática (**Automatic Save Settings**) volverá a abrir y los cambios pueden hacerse.

3.08 Apertura Formas básicas

VIDEO

- MTC cuenta con una amplia selección de formas básicas disponibles. Para acceder a la biblioteca de uso Formas básicas (**Basic Shapes**) use uno de los siguientes pasos :
 - Haga clic en el icono de importación de formas básicas (**Import Basic Shapes**) en la barra de herramientas de importación (**Import Toolbar**) o en el modo de barra de herramientas (**Node Mode**) de 
 - Presione **Ctrl + Shift + B**
 - Vaya a Archivo (**File**) > Importar (**Import**) > De Formas básicas (**From Basic Shapes**)
- A continuación, puede seleccionar una de las categorías predefinidas y se mostrarán todas las formas dentro de esa categoría. Haga doble clic en una forma para importar directamente sobre la pantalla a la misma altura y la misma ubicación que el Cursor.



- Tenga en cuenta que una de las categorías, después de que usted la ha configurado, tiene la etiqueta "Sus formas (**Your shapes**)", que le permite asignar la forma a esa categoría para un acceso rápido. Si usted tiene una forma que se utiliza en varias ocasiones, y luego guardarlo en el menú Formas básicas (**Basic Shapes**) ahorrará tiempo en el futuro. *Consulte la Sección 4.10.*
- La biblioteca de Formas básicas (**Basic Shapes**) también puede abrirse desde la barra de herramientas Modo de nodo (**Node Mode**). El uso de este acceso, frente a las formas descritas anteriormente, le permitirá arrastrar el puntero del ratón libremente para ajustar la altura y la anchura de la forma, así como darle la vuelta. *Consulte la Sección 7.07.*

3.09 Selección, mover y Formas de Borrado

Selección

- Para seleccionar una forma, haga clic en cualquier lugar dentro del área de delimitación o caja de delimitación, que se indica por el rectángulo que aparece alrededor de la forma:



- Hay varias formas de seleccionar más de una forma:
 - Seleccione la primera forma y mantenga presionada la tecla Mayús (**Shift**) mientras hace clic en formas adicionales. Tenga en cuenta que como su ratón se mueve sobre una forma, aparecerá un contorno rojo. Esto hace que sea más fácil para seleccionar una forma que es la superposición de otras formas. Si usted está teniendo dificultades para seleccionar una forma particular, es posible que tenga que ocultar otras formas alrededor de ella. Consulte la *Sección 3.12*.
 - Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el ratón para formar una “caja imaginaria” en torno a las imágenes que desea seleccionar. Siempre asegúrese de que inicie claramente fuera de los límites de las imágenes que desea seleccionar. Si una parte de la forma es fuera de la selección de esa forma, no será seleccionada. Este método de la selección se conoce como una marquesina de selección a través de este manual.
 - Si todas las formas están en la misma capa, haga clic en la miniatura de la capa. Consulte la *Sección 3.12*.
- El Caret o cursor desaparecerá mientras tiene una forma (o formas) seleccionando, pero volverá a aparecer en la parte superior derecha esquina de la última forma seleccionada, una vez seleccionada.
- Si desea seleccionar todas las formas en la pantalla, hay varias opciones:
 - Presione **Ctrl + A**
 - Haga clic derecho en la pantalla y elija Seleccionar todo (**Select All**) en el menú
 - Haga clic en el botón Seleccionar todo (**Select All**) en la barra de herramientas de la Magia (**Magic Toolbar**). 
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Seleccionar todo (**Select All**).
- Para desplazarse a través de las formas, hacia adelante (o hacia atrás), utilice cualquiera de los siguientes:
 - Haga clic derecho en la pantalla y pulse Siguiente Forma (**Next shape**) (o seleccione Forma Anterior (**Previous Shape**))
 - Pulse **Mayús + Tab** (o pulse **Mayús + Esc**) Mayus: Shift
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Siguiente Forma (**Next Shape**)(o vaya a Editar (**Edit**)> Forma anterior (**Previous Shape**)).
- Para anular la selección de todas las formas, utilice una de las siguientes dos maneras:
 - “clic de distancia” - haga clic en cualquier otro lugar en la pantalla y las formas anulan su selección
 - Pulse la tecla **Esc**
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Anular selección (**Select None**)

Desplazamiento

- Para mover una forma seleccionada, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en cualquier lugar dentro del área de delimitación y arrastre para otra ubicación.
- También puede mover una forma seleccionada en incrementos pequeños pulsando las teclas de flecha del teclado. Además, si mantiene pulsada la tecla Ctrl mientras pulsa las teclas de flechas, la forma se moverá en grande si se incrementa con cada pulsación de tecla.
- Con una forma seleccionada, el **Sel. Barra Propiedades (Properties Bar)** indica la ubicación exacta de la esquina superior izquierda del área de tu forma de delimitación bajo X e Y: (Tenga en cuenta que la ubicación es 0,0 en la esquina superior izquierda de la parte cuadrículada de la tabla de corte). Puede introducir valores en una o ambas de la X e Y: ventanas para mover el dar forma a una nueva ubicación.

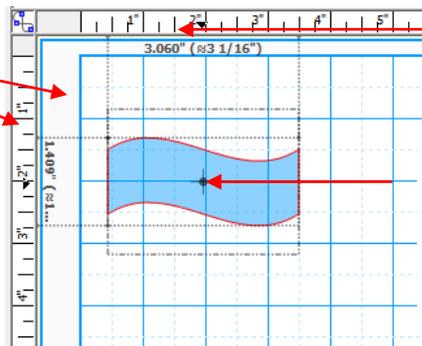
X,Y locacion de la izquierda del top izquierdo de la selección de la forma



También puede utilizar las reglas (**Rulers**) para identificar donde se encuentra una forma, así como las dimensiones de la forma. En este caso, las pequeñas flechas negras en las Reglas muestra la ubicación actual del cursor del ratón. Por lo tanto, si desea saber, por ejemplo, la ubicación en el centro de una forma, coloque el puntero del ratón sobre el icono central de la forma:

Guías verticales y horizontales también dan forma y pueden ayudar en la alineación de formas.

La ubicación Y del centro seleccionado de la figura



X es la ubicación central de la figura seleccionada

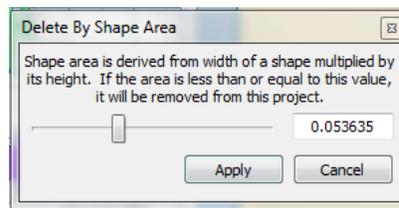
Ubique el cursor del mouse en el centro de la figura, para envoltura en las reglas los centros exactos

BORRADO

- Para eliminar una forma seleccionada, utilice cualquiera de las siguientes opciones:
 - Pulse la tecla Supr
 - Presione Ctrl-X
 - Haga clic derecho en la pantalla y elija Eliminar (**Delete**) en el menú
 - Vaya a Edición (**edit**)> Eliminar (**Delete**).

- Ubicado en la forma en la capa a la que se le asigna y haga clic en el icono Borrar Forma **(Delete Shape)**: 
 - Para eliminar todas las formas en el proyecto actual, utilice cualquiera de las siguientes opciones:
 - • Haga clic derecho en la pantalla y elija Eliminar todo **(Delete All)** en el menú
 - • Pulse Mayús + Supr
 - • Vaya a Edición **(Edit)** > Eliminar todo **(Delete All)**.
 - También puede eliminar una capa de formas a la vez de la barra de capa **(Layer Bar)**. Consulte la Sección 3.12.
 - Para eliminar todas las pequeñas formas no deseadas en su proyecto, utilice cualquiera de los siguientes para acceder al borrado por Opción Área **(Delete by Area)**:
 - Haga clic derecho en la pantalla y elija Eliminar por área en el menú **(Delete by Area)**:
 - Presione **Ctrl-Shift-R**
 - • Vaya a Edición **(Edit)**> Eliminar por Área **(Delete by Area)**:.
 - • Al Eliminar por Área **(Delete by Area)**: le permite seleccionar el tamaño, por área, de los objetos que desea eliminar del proyecto. Al desplazarse para aumentar el tamaño, podrás ver las formas que comienzan a desaparecer del proyecto.
- Cuando se eliminan las formas deseadas, haga clic en Aplicar **(Apply)**: **VIDEO**

Desplace hasta el tamaño máximo de los objetos para borrar



3.10 Cortar, copiar, pegar, Duplicación

3.10.1 corte en el Portapapeles

- Para cortar formas en el portapapeles, primero seleccione la forma o formas y luego use cualquiera de los siguientes pasos:
 - • Haga clic en el icono de Corte de Portapapeles **(Cut to Clipboard)** situado en la barra de herramientas **(File toolbar)** 
 - Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Cortar **(Cut)**
 - Presione **Ctrl + X**
 - Vaya a Edición **(Edit)** > Cortar **(Cut)**.

3.10.2 Copia de Formas y copia en el Portapapeles **VIDEO**

- Una forma rápida de hacer una copia de cualquier forma (s) seleccionado, es mantener oprimida la tecla **Ctrl** y la tecla **Shift** y luego arrastre la forma (s) seleccionada con el ratón.

- Para copiar formas en el portapapeles, primero seleccione la forma o formas y luego usar cualquiera de los siguientes pasos :
 - Haga clic en el icono Copiar al Portapapeles (**Copy to clipboard**) situado en la barra de herramientas (File toolbar) 
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Copiar (**Copy**)
 - Presione **Ctrl + C**
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Copiar (**Copy**).
- Para hacer varias copias, se refieren a la función Duplicar (**Duplicate**) describe más adelante en esta sección.

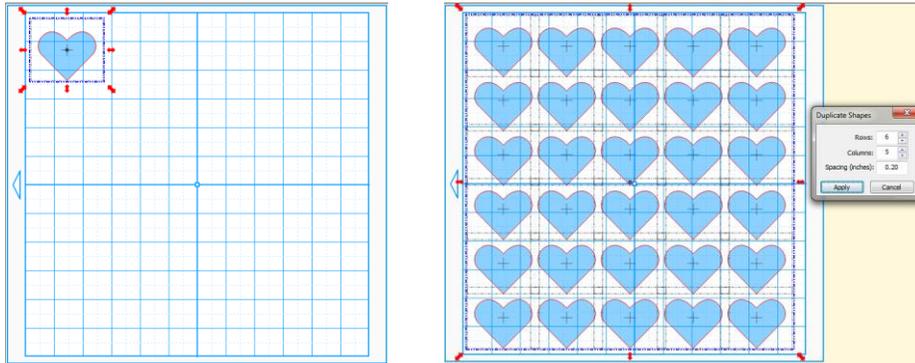
3.10.3 Pegar desde el portapapeles

- La función Pegar en portapapeles (**Paste from Clipboard**) en MTC funciona un poco diferente de la mayoría de los programas de Windows. Cuando selecciona Pegar (**Paste**), la forma en el portapapeles se colocará en la ubicación del Caret o cursor y dimensionado de la misma altura, como el Caret. Si Pegar pega en su lugar (**Paste in Place**) se utiliza en lugar, entonces la forma pegada será el mismo tamaño que la original y colocado en la ubicación del original (en el momento que se aplica la copia).
- Para pegar formas desde el portapapeles, utilice cualquiera de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el icono Pegar del portapapeles (**Paste from Clipboard**) se encuentra en la barra de herramientas de Archivo (file toolbar) 
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Pegar (**Paste**)
 - Presione Ctrl + V
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Pegar (**Paste**)
- Para pegar en lugar de formas desde el portapapeles, utilice cualquiera de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el icono Pegar en el lugar (**Paste in place**) que se encuentra en la barra de herramientas de Archivo (File toolbar) 
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Pegar en el lugar (**Paste in place**)
 - Presione **Ctrl + Shift + V**
 - Vaya a Edición (Edit)> Pegar en el lugar (**Paste in place**) .
- Tenga en cuenta que una vez que pulse Pegar en el lugar (**Paste in place**), verá un oscurecimiento de la imagen original (si no se ha movido la imagen original y la copia

3.10.4 Duplicado - Duplicar

- La función Duplicar (**Duplicate**) le permite hacer varias copias de una forma alineados en filas y / o columnas, depende del espacio que usted desea. Para acceder duplicado, primero seleccione la forma (s) y luego usar cualquiera de los siguientes pasos:
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Duplicar (**Duplicate**)> Duplicar (**Duplicate**)
 - Presione Ctrl + D
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Duplicar (**Duplicate**)> Duplicar (**Duplicate**).
- Para rellenar la cuadrícula con imágenes, mover la forma (s) seleccionado a la esquina superior izquierda de la parte cuadrículada del Mat virtual. Con la forma (s) todavía seleccionado, utilice Ctrl-D (u otras opciones anteriores) para

abrir el duplicado Forma ventana. Introduzca los totales deseados en cada fila y en cada columna, más el espaciado. Haga clic en Aceptar



Incremente las filas y columnas para el **Virtual Mat** y cambio de **Spacing**, si lo desea o necesita.

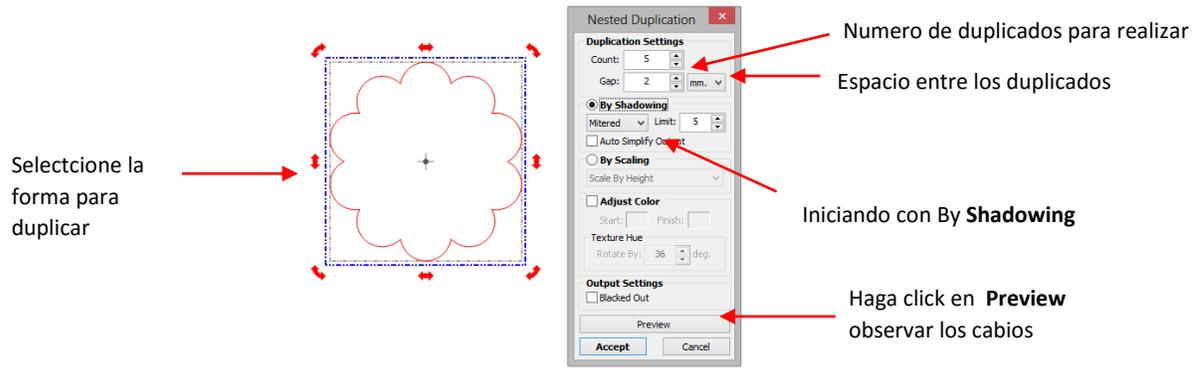
- Para crear una sola fila de repeticiones, establezca el valor de Filas a 1. Para una sola columna de repeticiones, establezca en la Columna valor a 1. Para superponer las repeticiones, introduzca un número negativo bajo espaciado. Consulte la Sección 8,06 para un tutorial sobre cómo esta función se puede utilizar para crear una frontera.

3.10.5 Duplicación - anidada Duplicar

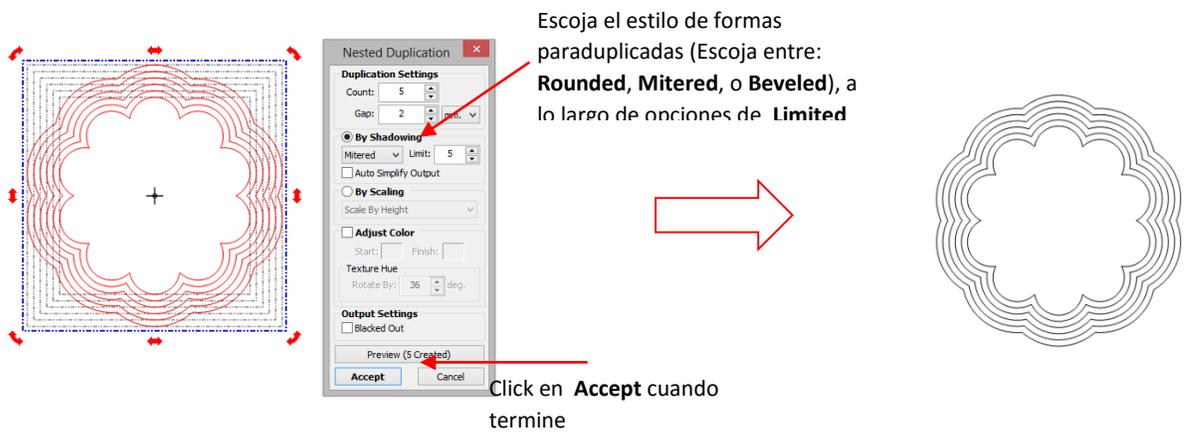
- La función anidada Duplicar (**Nested Duplicated**) le permite realizar múltiples contornos, con el espacio que usted desea. Para acceder al duplicado, primero seleccione la forma (s) y luego usar cualquiera de los siguientes pasos:
 - Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Duplicar (**Duplicate**) > Duplicar anidada (**Nested Duplicated**)
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Duplicar (**duplicate**)> anidados Duplicar (**Nested Duplicated**)

Esquemas y inlines

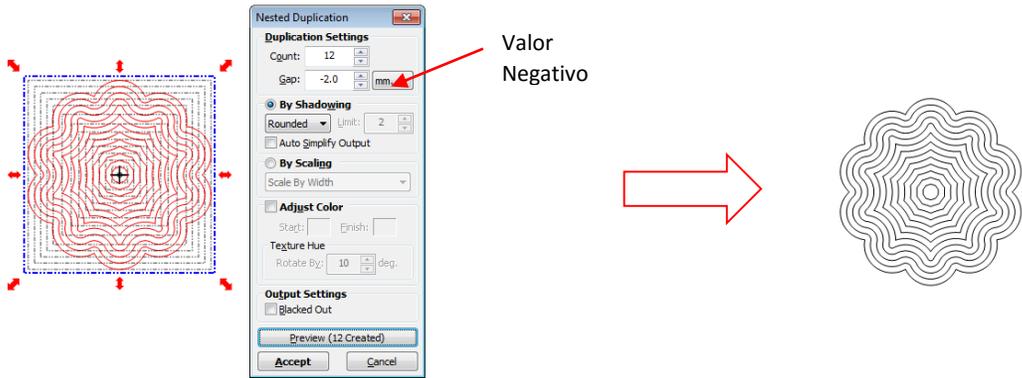
- En el primer ejemplo, se selecciona un círculo con diseño y accediendo a la función anidada Duplicar (**Nested Duplicated**). La siguiente ventana se abre con la configuración por defecto: y los ajustes se hacen para crear 4 repeticiones al comienzo del círculo festoneado, cada 1 mm de diferencia:



- Si desea tener un total de 6 formas anidadas, por lo que 5 se introduce como **Dupe Count** (duplicados añadidos). La separación se cambia a 2 mm y la Sombra Marco (**Shadow Settings**) establece en ángulo interno (**Mitered**). Antes de aceptar, haga clic en el Botón Vista previa (**Preview**) para ver los duplicados:

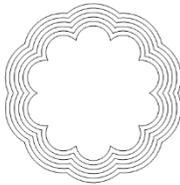


- Con el fin de crear, en lugar de contornos, y realizar las líneas negativas para el negativo de apertura (**Dupe Gap**):

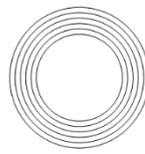


Sombreado Versus Escala

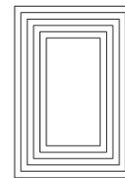
- Hay tres opciones de cómo las formas se pueden duplicar en duplicación anidada (**Nested Duplicate**):
 - El Sombreado (**Shadowing**): duplicar patrones siempre a la misma distancia del duplicado antes y puede ser necesario cambiar de forma con el fin de hacerlo. Esto es evidente en el ejemplo anterior con la flor donde tanto el esquema y los inlines cambiaron la forma de la más que se duplicaron desde el original. Esto no es el caso de formas básicas, tales como círculos o polígonos:



Duplicados con distorsión

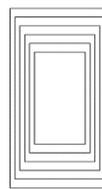
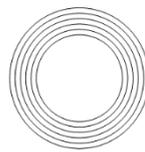
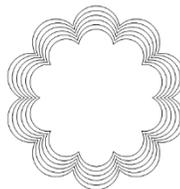


No distorsión en duplicados

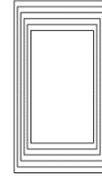
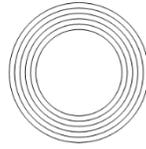
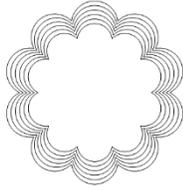


No distorsión en duplicados

- Escalado por Ancho (**Scaling by Width**): Duplicar la forma para mantenerse a escala en el original y el ancho se pueden cambiar según la brecha seleccionada. La altura resultante puede resultar en una brecha diferente de un duplicado a la siguiente. La flor demuestra una vez más la diferencia con bastante claridad. Un círculo no será diferente. Sin embargo, la notificación cómo responde el rectángulo con el fin de mantener la misma relación de aspecto entre la altura y la anchura:



- Escala de Altura (**Scaling by Height**): es básicamente el mismo que Escalado por Ancho (**Scaling by Width**). Una vez más, el círculo no es diferente y la flor, siendo simétrica no varía de la Escala por la opción Ancho. Pero el rectángulo es bastante diferente:



Ajustar color

- También existe la opción de crear un degradado de color usando la opción Ajuste de color (**Adjust Color**). En el Mat virtual, encienda Rellene (**Fill**) a continuación, introduzca un color al Inicio (**Start**) y Finalizar (**Finish**) para crear algo como esto:

Haga Click en **Preview** y **Accept** cuando termine.

Marque **Adjust Color** y luego seleccione empezar y finalizar para el grado dgrade

- El valor Textura (**Texture Hue**) se puede utilizar para aplicar un grado de color en duplicados anidados que contienen una textura. Consulte la Sección 8.13 para un ejemplo.

3.10.6 Duplicado - Girado Duplicado **VIDEO**

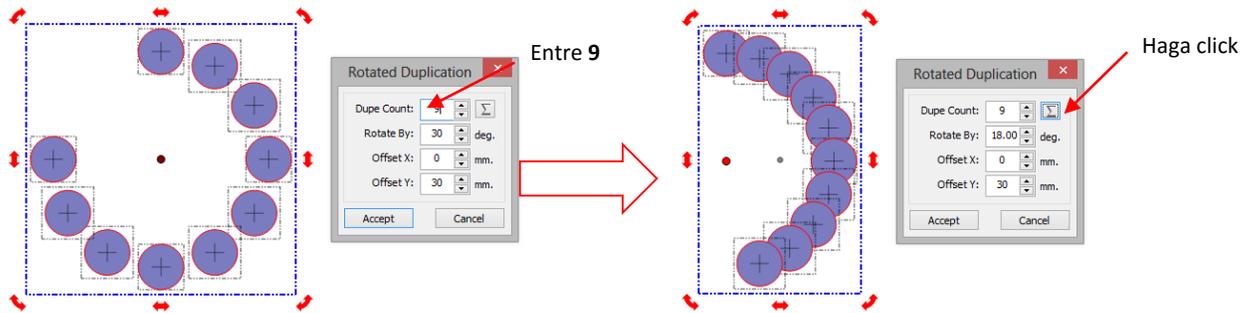
- La función de rotación de duplicados (**Rotated Duplicate**) le permite hacer copias dispuestas en un círculo o un patrón de círculo parcial. Para acceder girado duplicado, primero seleccione la forma (s) y luego usar cualquiera de los siguientes pasos :
 - Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Duplicar (**Duplicate**) > Girado Duplicar (**Rotated Duplicate**)
 - Vaya a Edición (**Edit**)> Duplicar (**Duplicate**)> Girado Duplicar (**Rotated Duplicate**).
- Para ilustrar cómo funciona esto, comenzar con un pequeño círculo de Formas básicas. Seleccione y luego activar la Función Duplicar girado (**Rotated Duplicate**) utilizando cualquiera de los métodos que acabamos de mencionar. La siguiente ventana se abrirá:

Ingrese el numero de

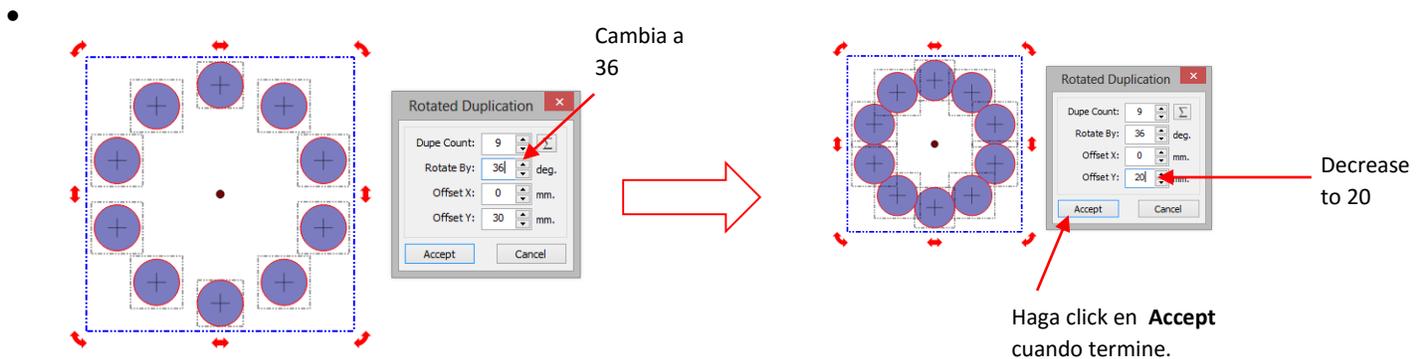
Ingrese **Rotate By**

Ingrese la distancia desde el centro (Radio)

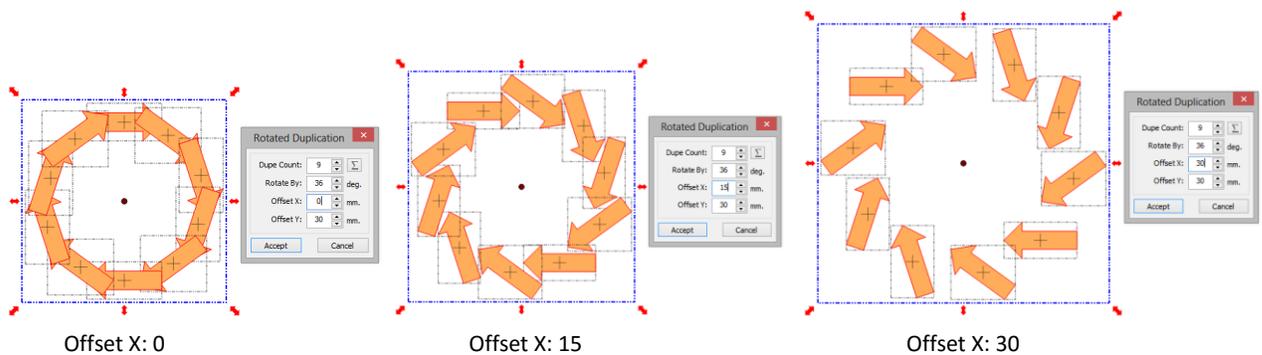
- Para crear un semicírculo, por ejemplo, 10 formas aumentando el Dupe Count a 9. Luego haga clic en el pequeño icono de sigma Σ que se cambie el valor dentro de la rotación por la ventana (**Rotate By**) para que una perfecto patrón semicircular de formas equidistantes se cree:



- Si desea que las formas realicen un círculo completo, al doblar la Rotación Al establecer (**Rotate By**). En este caso, deberá introducir 36 grados (2x 18). Si luego quieres superponer los círculos, disminuir el Desplazamiento Y (**Offset Y**) a ellos se encuentra más cerca del centro:



- El valor (**Offset X**) se moverá cada forma la distancia en la dirección X. Nota cómo un aumento del valor de X afecta la forma de flecha en esta duplicación



- Las posibilidades de diseño son ilimitadas con esta magnífica característica! Asegúrese de ver el vídeo vinculado al principio de esta sección.

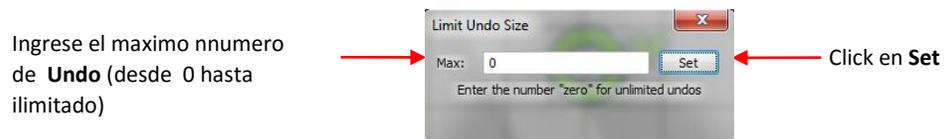
3.11 Deshacer / Rehacer (Undo / Redo)

Deshacer

- Como con la mayoría de aplicaciones de Windows, hay una función **Deshacer (Undo)** para revertir los pasos más recientes realizados. Puede utilizar cualquiera de los siguientes pasos para ejecutar la función **Deshacer**:
 - Haga clic en el icono **Deshacer (Undo)** de la barra de herramientas de Archivo (**File Toolbar**) 
 - Presione Ctrl-Z
 - Vaya a Edición (**Edit**) > **Deshacer (Undo)**.
- Si usted está experimentando los accidentes de software debido a las limitaciones de memoria, dos soluciones están disponibles:
 - Vaya a Edición (**Edit**)> **Borrar historial de deshacer (Clear Undo History)**.
 - Limite el número de **Deshacer (Undo)** / **Rehacer (Redo)** pasos almacenados en la memoria. Para hacer esto:
 - Vaya a Ayuda (**Help**)> **Avanzada (Advanced)**> **Configuración avanzada (Advanced Settings)**. Bajo (**Undo / Redo**) **Tamaño del búfer (Limit Undo/Redo Size)**, marque la casilla junto para **Limitar deshacer / rehacer Tamaño**:



- Al marcar esta casilla, la siguiente ventana se abrirá:



- Introduzca el número máximo de pasos a salvo. A continuación, tendrá que guardar los archivos actuales y cierre / reapertura de ellos para que el cambio surta efecto.
- Si desea cambiar esta configuración, tendrá que desactivar la casilla **Límite de tamaño de deshacer / rehacer (Limit Undo/Redo Size)** y después comprobar de nuevo para que aparezca la ventana de configuración.

Rehacer

- Al igual que con la mayoría de aplicaciones de Windows, también hay una función **Rehacer (Redo)** en caso de **Deshacer (Undo)** tenga demasiados pasos o simplemente cambiar de opinión. Puede utilizar cualquiera de los siguientes para ejecutar la función **Rehacer**:
 - Haga clic en el icono **Rehacer (Redo)** de la barra de herramientas de Archivo (**File Toolbar**) 
 - Presione Ctrl-Y
 - Vaya a Edición > **Rehacer**.

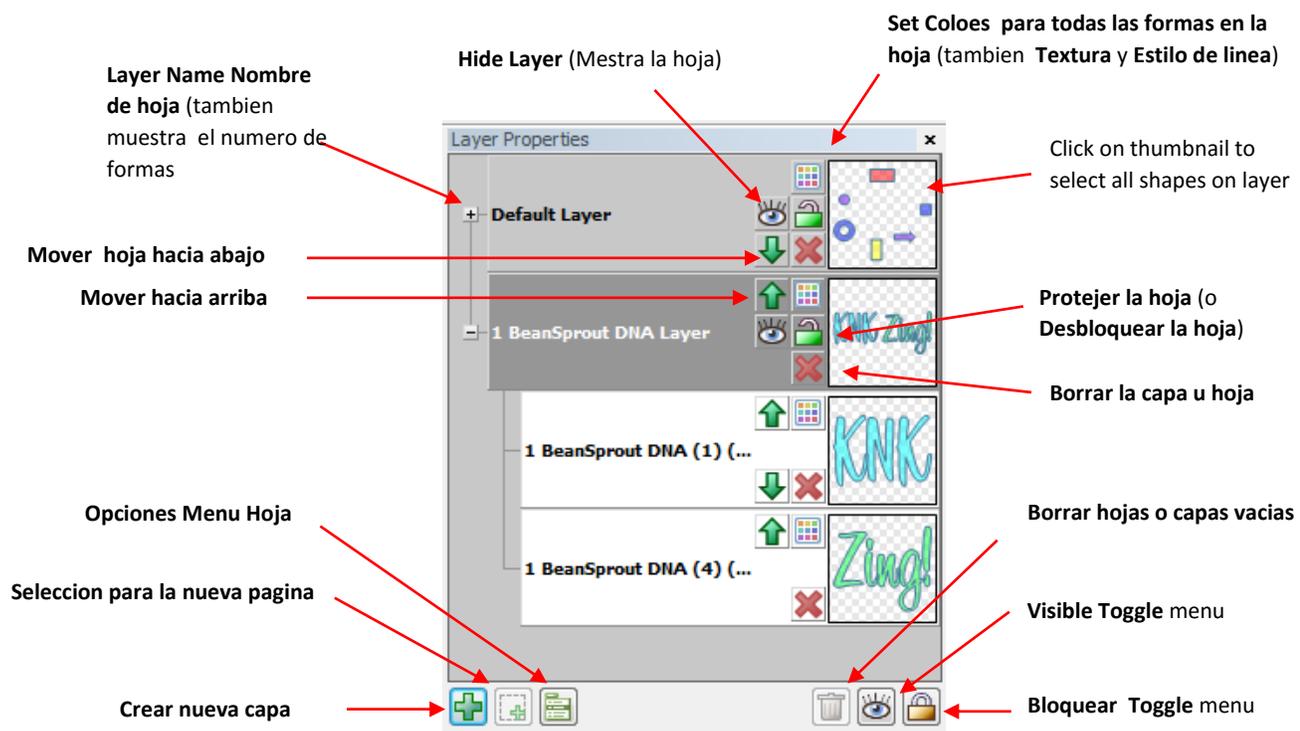
3.12 Capa Bar (Layer Bar)

Parte 1 **VIDEO**

Parte 2 **VIDEO**

Parte 3 **VIDEO**

- La capa bar (o de propiedades de capas de Bar (**Layer Properties Bar**)) se utiliza para asignar o grupo de figuras en capas separadas para una mejor organización de su archivo, más fácilmente aplicar los cambios a un grupo de formas, seleccione una forma o una capa de formas en la pantalla, y para controlar lo que se envía a la cortadora o una impresora. Esta barra se puede encender y apagar bajo Ver (**View**) en la barra de menús (**Menu Bar**). Lo más probable es que usted va a querer tener esta barra que muestra en todo momento.
- Usted no tiene que preocuparse acerca de cómo agregar formas a la barra de capa. Ellos serán asignados automáticamente a la capa actual o una nueva capa a medida que los agrega. Usted tendrá que aprender a moverse formas a nuevas capas o combinar formas en la misma capa, dependiendo de las circunstancias.
- Estos son algunos ejemplos cuando usted quiere tener formas en diferentes capas:
 - Empalme de papel o proyectos de forma sombreados donde se cortarán algunas formas de un color y otras formas de otro color (o un número de otros colores).
 - Proyectos de dobles (cajas, sobres, tarjetas emergentes, etc.), donde las líneas de plegado necesitarán tener diferentes ajustes y / o diferentes herramientas utilizadas que sus líneas de corte.
 - Imprimir y corte de proyectos, donde puede que tenga que enviar ciertas capas que se imprimirán pero otras capas sean para cortar.
 - Proyectos de plantilla que usted necesita para cortar dos plantillas diferentes, como un relleno que será hacer en un color de diamantes de imitación y un esquema en otro color.
- Otros beneficios de la asignación de las formas de capas incluyen:
 - Capacidad para seleccionar, con un solo clic del ratón, todas las formas asignadas a una capa sin seleccionar otra formas.
 - Capacidad para ocultar o bloquear capas para que no se seleccionan de forma inadvertida las formas en esa capa, movido, cambiar de tamaño, etc.
 - Capacidad para cambiar el color, estilo de línea y / o textura en todas las formas asignados a un particular, capa.
- La siguiente captura de pantalla se utiliza para mostrar cómo se pueden aplicar las funciones Capas de barras:

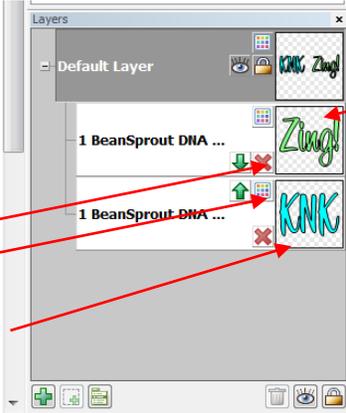


- En el lado derecho de la barra de capa, cada capa tiene una vista previa o la miniatura que muestra las formas asignado a esa capa. Clic en miniatura y todas las formas de esa capa serán seleccionados.
- A la izquierda de cada capa de nombre (**Layer Name**), hay un pequeño signo "+". Haga clic en él y el "+" se convertirá en un "-" y que capa se abrirá para revelar cada forma individual asignado a esa capa.
- Haga doble clic en un nombre de capa y se puede cambiar el nombre de la capa. Apoye el cursor del ratón sobre una capa a nombrar y aparecerá el número de formas en que la capa.
- Ocultar y aparecer capas haciendo clic en los iconos de ojo (Ocultar (**Hide Layer**)  y aparecer (**Move Layer Up**) ). A escondidas se mostrará las formas en las versiones pálidas de sus colores reales y también evitará cualquier movimiento o cambiar el tamaño, etc., de esas formas. Además, cualquier forma que se esconden no serán enviados a su cortador o impresora.
- Cambiar el orden de las capas usando los iconos de flecha (Mover Capa abajo(**Move Layer down**)  y Mover capa hacia arriba (**Move Layer Up**) ). Formas asignadas a una capa superior aparecen estar en la cima de las formas asignadas a una capa inferior. Esto es una característica útil para mostrar cómo un proyecto de empalme de papel se verá cuando esté terminado.
- Bloquear y desbloquear capas haciendo clic en el icono de bloqueo (bloquear capa (**Lock Layer**)  y desbloquear capa (**Unlock layer**) ). Una capa cerrada impide que las formas en que la capa de inadvertidamente ser trasladen o cambien de tamaño. También permite que la forma se muestre sin un cuadro de límite exterior.
- Cambiar el color, la textura, y / o estilo de línea para todas las formas asignados a una determinada capa haciendo clic en el icono de la paleta de colores (juego de color para todas las formas). 
- Eliminar una capa (y todas las formas asignados a esa capa en particular) haciendo clic en el icono Eliminar capa (**Delete Layer**) 
- Las formas individuales también se asignan a sus propias capas dentro de una capa. Aviso a continuación cómo las palabras "KNK" y "Zing" son capas individuales dentro de la capa por defecto que muestra ambas palabras juntas. Algunas de los mismas funciones que se utilizan para las capas están disponibles para ser aplicadas a las formas individuales dentro de una capa.



Mueve la forma hacia abajo
Mueve la figura hacia arriba

Formar figura



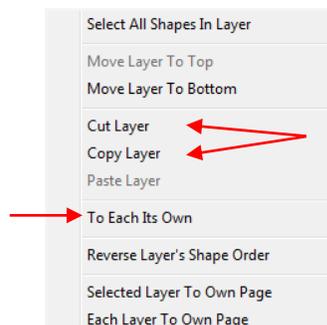
Cambia color de forma (también textura y estilo de línea)

Haga Click para seleccionar esta forma

- Al iniciar un nuevo proyecto, las formas serán automáticamente asignados a una capa por defecto. Para mover una forma a una nueva capa, selecciónela y haga clic en la selección de Nuevo icono de capa (**Selection To New Layer**) 
- Las nuevas formas que se crean automáticamente sera asignado a la capa seleccionada actualmente (con la excepción de algunas situaciones). Para crear una nueva capa vacía, haga clic en el icono Crear nueva capa. 
- Al agregar texto, una nueva capa se creará y el nombre de la capa será el tipo de letra utilizado para que el texto (como se muestra más arriba, donde la fuente utilizada para KNK Zing se llama 1 ADN Sprout Bean).
- Para eliminar completamente una capa que se muestra, pero al mismo tiempo no eliminar la capa, mueva la capa de su propia página, usando el menú de Opciones de capa (**Layer Options Menu**) en la parte inferior de la barra de capa (**Layer Bar**) 
- Haga clic en el icono Eliminar capas vacías (**Delete Empty Layers**)  para eliminar las capas que no contienen formas.
- Haga clic en el menú Activar Visible (**Visible Toggle**)  para ofrecer opciones para mostrar todas las capas (**Show All**), ocultar todas las capas o Toggle Visible que revertir la situación oculta/ mostrar actual de todas las capas (es decir ocultar capas actualmente visible y capas que actualmente no son visibles).
- Haga clic en el menú de bloqueo de palanca (**Lock Toggle**)  para ofrecer opciones para bloquear todas las capas (**Lock All**), desbloquear todas las capas (**Unlock All**) o Toggle Lock que invierte el estado de bloqueo / desbloqueo actual de todas las capas (es decir desbloquear capas actualmente bloqueadas y capas de bloqueo que se desbloquean en la actualidad).
- Haga clic derecho en un nombre de capa (**Layer Name**) o haga clic derecho sobre la miniatura de la capa (o seleccione la capa (Layer Options Menu)  y luego haga clic en el Opciones de capa icono de menú) y el siguiente menú se abrirá:

Muchas de estas funciones deben explorarlas

Estas opción pmueve toda imagen seleccionada en la hoja para una nueva



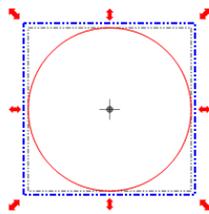
Corte y Pegue puede usarlo para las capas

- Para combinar dos capas, haga clic en la miniatura de una de las capas. Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en la Miniatura de la otra capa, añadiendo esas formas a la selección. Luego, haga clic

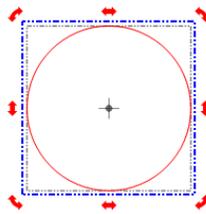
inmediatamente en la Selección de Nuevo icono de capa (**Selection to New Layer**). Esto creará una nueva capa que contiene todas las formas de las dos capas.

3.13 Redimensionar, Rotar, Inclinación y Deformación.

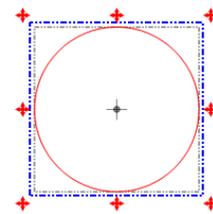
- El cambio de funciones de tamaño, rotación, inclinaciones y deformaciones se presentan juntos, porque los cuatro pueden aplicarse fácilmente a cualquier forma seleccionada.
- Cuando se selecciona por primera vez una forma, te darás cuenta de que el cuadro delimitador tiene flechas de dos cabezas en los cuatro esquinas y en el centro a lo largo de cada uno de los cuatro lados. Un doble clic dentro del área de delimitación de la forma va a cambiar los iconos a otras opciones, lo que resulta en tres modos diferentes:



Resizing Mode



Rotating / Slanting Mode



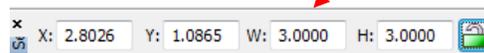
Warping Mode

3.13.1 Cambio de tamaño

VIDEO

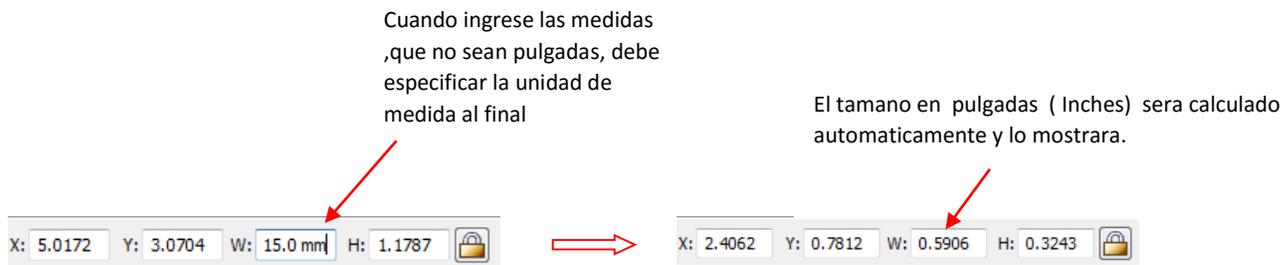
- Con la forma seleccionada, utilice el ratón para arrastrar cualquier rincón de la forma de cambiar el tamaño proporcionalmente. Al arrastrar la flecha de doble cara en uno de los cuatro lados le permitirá cambiar el tamaño vertical u horizontalmente mientras dejando la otra dimensión constante.
- En función de la configuración actual de Snap Posición en el Mat virtual, el cambio de tamaño se producirá en incrementos de esa preferencia. Para cambiar el tamaño libremente la forma, cambiar de posición para Snap de rotura.
- Si desea liberar la relación de aspecto mientras arrastra una esquina, pulse la tecla Ctrl mientras arrastra. Este permite a la altura o anchura de la forma a ser cambiados libremente sin cambiar la otra dimensión.
- Si usted necesita hacer la forma de un tamaño exacto, a continuación, introduzca la dimensión en el cuadro de W o H en Propiedades de barra (**Sel. Properties Bar**). El icono de bloqueo se puede activar en función de si desea o no que para mantener la relación de aspecto constante:

Ingrese la dimensión, incluya el punto de decimal y presiona **Enter**.

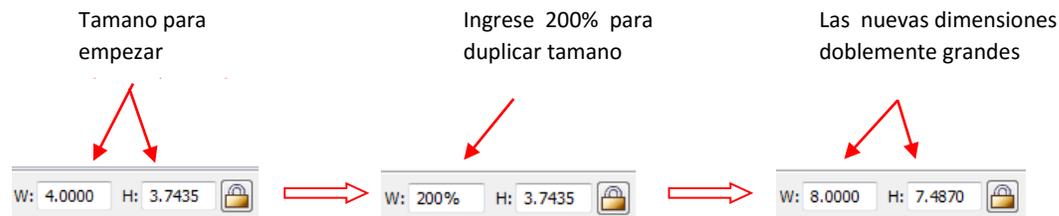


Sangría para mantener la relación de aspecto; fuera-dentro y permitir W o H para ser cambiado sin cambiar automáticamente el otro

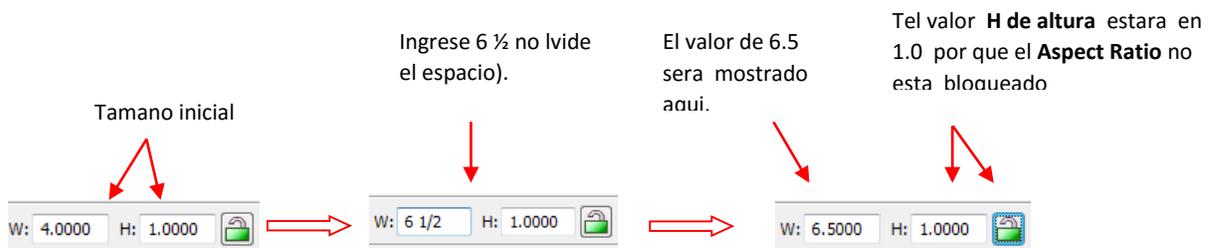
- Las dimensiones también se pueden introducir en mm o cm siempre que esas unidades se introducen junto con el valor:



- En este momento, no es posible visualizar estos ajustes en métrica. Si usted necesita saber el W y H de una forma particular, ya sea en centímetros o milímetros, por favor consulte la *Sección 7.08*.
- Los porcentajes también se pueden utilizar en la configuración de dimensión. Por ejemplo, si usted quiere doblar el tamaño de una forma, usted puede entrar un 200%



- Los porcentajes también se pueden introducir con una “R” añadida para calcular el recíproco. Por ejemplo, al introducir “200% R” se traducirá en el tamaño se reduce a la mitad. Entrando 300% R hará que el tamaño resultante tercera, etc.
- Las fracciones también se pueden introducir con un espacio entre el número y la fracción. Por ejemplo, podría 6,5 puede ser introducido como 6 ½

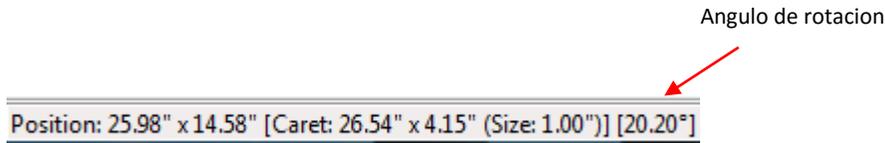


- En las versiones de MTC anteriores a 4.5.2, cambiar el tamaño de una forma textura se requiere mantener pulsada la tecla Mayús mientras arrastra una esquina. Esto cambia el tamaño de la textura, así como la forma.

3.13.2 Giratorio y de inclinación

VIDEO

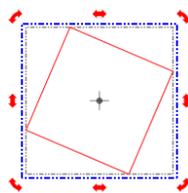
- Con la forma seleccionada, arrastre cualquiera de las cuatro esquinas y permitirá la rotación libre de la forma. la forma se bloqueará temporalmente en su centro y girará en torno a ese centro. A medida que gira, el ángulo de giro aparece en la parte inferior de la pantalla:



- • Si se mantiene pulsada la tecla Mayús mientras arrastra una de las cuatro esquinas, la forma será ubicada en la diagonal de la esquina opuesta y girará en torno a esa esquina. Si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra uno de las cuatro esquinas, la forma girarán en 15 grados incrementados. **Ctrl + Shift + Rotate** girarán alrededor de la esquina opuesta en 15 grados de incremento.
- • Si tiene que girar en incrementos distintos de 15 grados , Vaya a Ayuda (**Help**)> avanzadas (**Advanced**)> Configuración avanzada (**Advanced Settings**) y cambie el valor por defecto para el incremento deseado (1-180 grados):

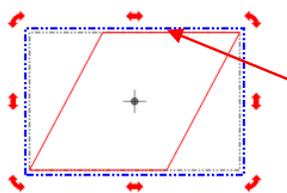


- Una forma seleccionada también se puede girar exactamente 90 grados o a las agujas del reloj, mediante el uso de cualquiera de los siguientes:
 - • Haga clic en el Girar 90 grados (**Rotate 90**) Icono de las agujas del reloj en la barra de herramientas de Magia (**Magic Toolbar**)
 - • Presione **Ctrl + G**
 - • Vaya a Editar (**edit**)> Forma Magia (**Shape Magic**)> Rotar 90 (**Rotate90**)
- Si arrastra una de las flechas de doble cabeza a lo largo de un lado, frente a una esquina, puede inclinar la forma en lugar de girarla:



Arrastre la punta para rotar

Rotacion del cuadrado



Arrastre el lado para inclinar

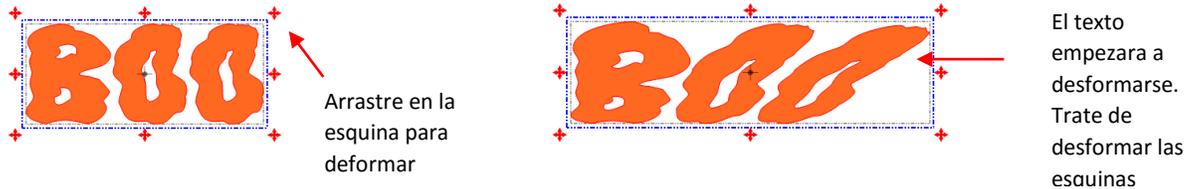
Inclinacion del cuadrado

- Tenga en cuenta que si está utilizando una versión anterior de MTC, a continuación, se refieren a estos dos vídeos: [VIDEO VIDEO](#)

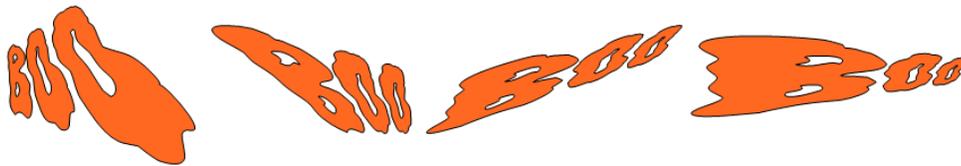
Rotación de imágenes de mapa de bits en el MTC 4.2 o anterior:

3.13.3 Deformar (Warping)

- En el modo de deformación, las formas pueden transformarse drásticamente arrastrando el “+” maneja en las esquinas. Arrastrando largo de los lados resultados en los mismos efectos que la inclinación anterior, pero se puede combinar con el arrastrado de las esquinas para crear muchas variaciones diferentes en la forma original



- Manteniendo pulsada la tecla Mayús o la tecla Ctrl mientras arrastra una esquina permite la deformación de amplia aún más!



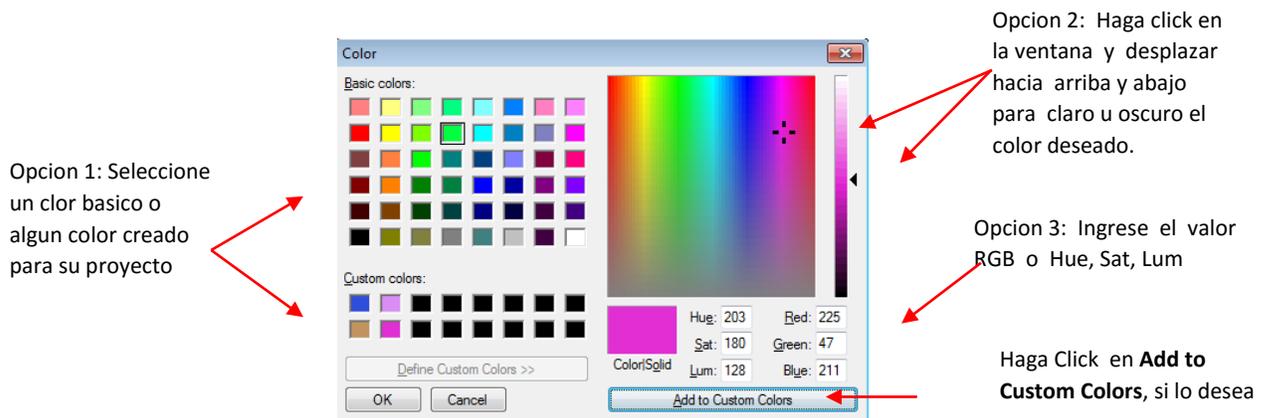
- • Nota: En este manual de usuario, capturas de pantalla de formas a veces aparece sin las líneas de división del tapete virtual en el fondo y sin los cuadros delimitadores alrededor de la forma (s). Esto se hizo para hacer que las imágenes aparezcan más claras y menos desordenadas.

3.14 Cambio de color, textura y estilo de línea

- Hay tres formas de acceder a las funciones para cambiar el color, la textura o el estilo de línea de una forma seleccionada :
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Cambiar color (**Change Color**) / textura (**Texture**) / Línea (**Line Style**)
 - En la barra de capa (**Layer Bar**), abra la capa, busque la forma, y haga clic en el icono de cambio de color (**Change Shape Color**) de la forma 
 - Presione **Ctrl + Shift + U** (Color), **Ctrl + Mayús + O** (textura), **Ctrl + Mayús + Y** (Estilo de línea)

Cambio de color

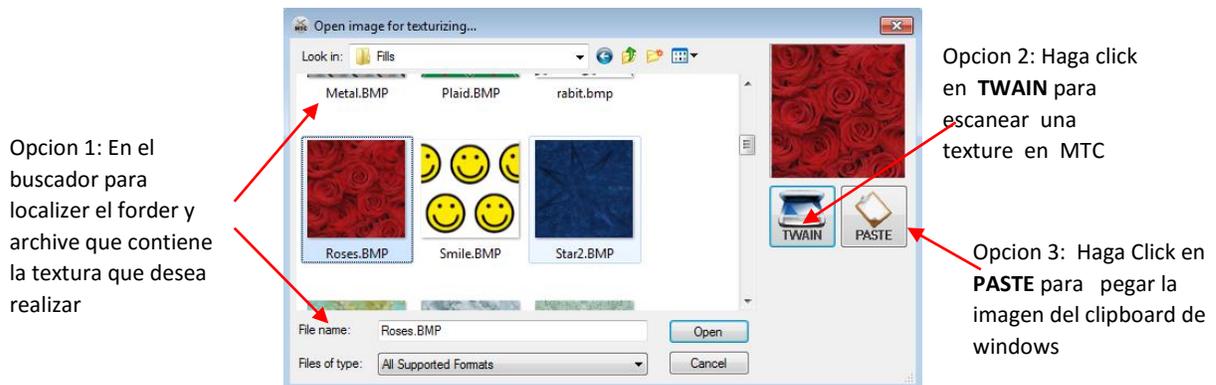
- En la ventana de color, puede hacer clic en cualquiera de los colores básicos (**Basic**) o cree un color personalizado.



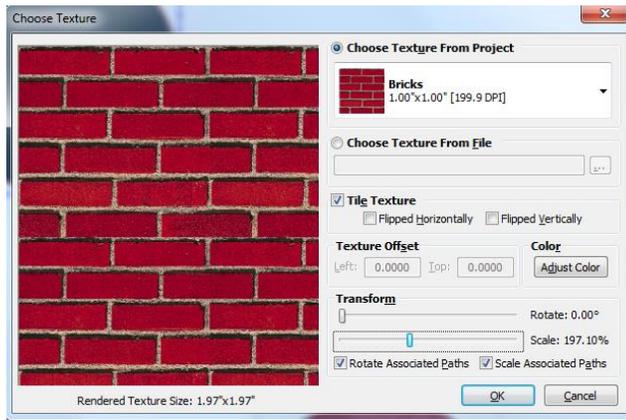
- Tenga en cuenta que un nuevo color (**Custom Color**) personalizado sólo se guardará y será disponible en el proyecto actual.

Cambio de textura

- En lugar de utilizar un color sólido, también puede llenar formas con texturas, que son por lo general los archivos de mapa de bits, como .bmp, .jpg, .png, importado en MTC. Al acceder a la función Cambiar la textura (Change Texture), la ventana que abre dependerá de si o no usted ya tiene una textura disponible de otra forma en su proyecto. Si no lo hace, a continuación, cuando se va a cambiar la textura, la imagen abierta para la ventana texturizando (**Open image for Texturizing**) se puede navegar por su ordenador para abrir un archivo de textura, escanear una en MTC, o pegar uno de los Portapapeles de Windows:



- Después de importar este primer textura, o si ya existía una textura abierta en el proyecto actual, entonces el abre la ventana de escoger la textura (**Choose Texture**). En esta ventana, usted tiene opciones para:
 - Azulejode la textura (llenar una forma con una versión modificada de la textura)
 - verticalmente u horizontalmente voltear la textura
 - • Offset o mover la textura dentro de la forma
 - Ajuste el color y el brillo de la textura
 - Cambiar el tamaño de la textura con o sin cambio de tamaño de la forma



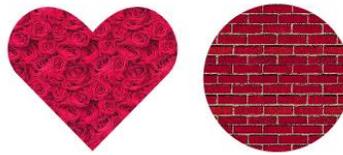
Opcion 1: Seleccionar una textura ya existente para su proyecto

Opcion 2: En el buscador del computador localice el archivo o carpeta que contenga la textura que desea para su proyecto.

Ajustes para texturas incluyendo flipping, rotacion, modificacion de color y offsetting

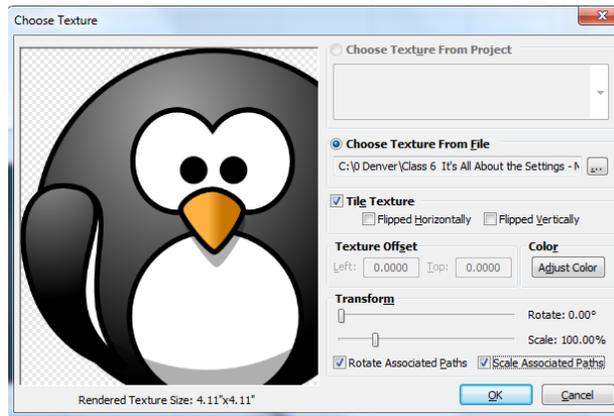
Escala: Barra de desplazamiento para nuevo tamaño de textura **Scale Paths:** Marque las opciones para marcar si desea rotar o aumentar o disminuir el proyecto luego de rediseñar las texturas

- Después de hacer clic en Aceptar, su forma seleccionada llenará con la textura elegida. He aquí dos ejemplos:



- Estos son dos ejemplos donde las formas fueron rediseñadas con la escala de una textura. En el próximo ejemplo el texto de pingüino está creado e importado de la imagen del pingüino:

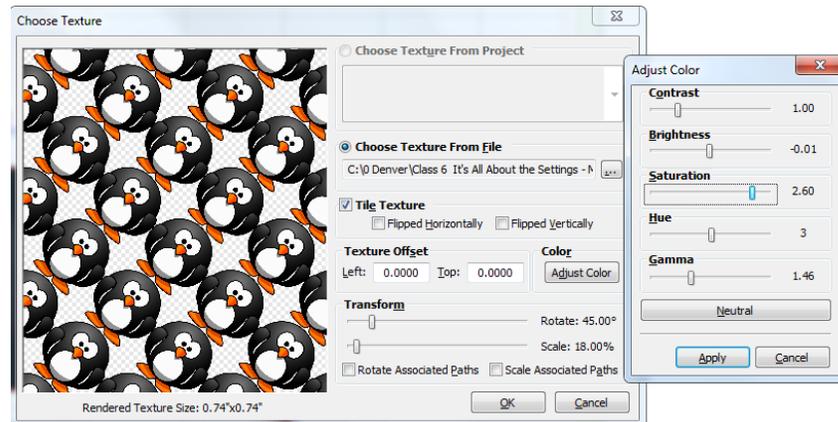
Vista previa de imagen importada



Configuración por defecto

- Para crear un patrón de repetición del pingüino, en un tamaño mucho más pequeño y con otras personalizaciones, los siguientes cambios se realizan en la ventana Cambiar Texturas (**Change Textures**):

Vista previa de textura usando los ajustes actuales



Haga clic en **Adjust Color** y se abra esta ventana. Ajustes de cambio de color y deseados, y luego seleccione **Apply**.

Revisar **Tile Texture**, ajuste y puede rotar **Rotate** 45 grados y escala **Scale** para 18%, y haga clic en **Adjust Color**.

- Después de hacer clic en Aceptar, la forma llena de la nueva textura personalizada:



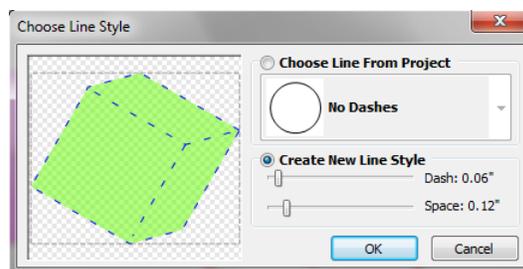
Eliminación de una textura

- Si desea eliminar la textura de una forma, haga clic derecho en la forma y seleccione Cambiar Color / textura / Línea y luego seleccione Quitar Texturas (**Remove Texture**).

Cambio de Estilo de línea

video

- La ventana Elegir estilo de línea (**Choose Line Style**) le permite crear líneas de puntos en vez de líneas continuas, según sea necesario. Similar a elegir la textura, El Estilo de línea ofrece la opción de crear un nuevo estilo o usted puede escoger un Estilo de línea que ya están en uso en su proyecto actual:



Option 1: Select a line style already present in your project

Option 2: Create a new line style by setting desired **Dash** length and **Space** between dashes

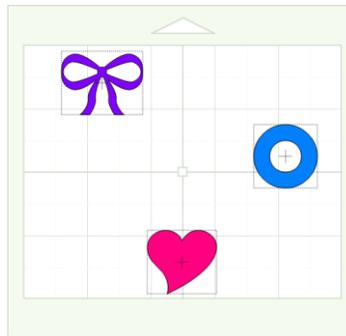
- Después de hacer clic en Aceptar, su forma seleccionada aparecerá con el estilo de línea que ha elegido. Aquí hay dos ejemplos:



3.15 Otros Manipulaciones de Forma

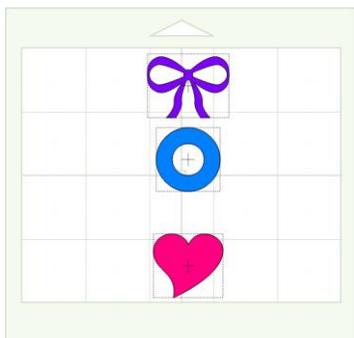
Alineación

- Hay once funciones utilizadas para alinear formas uno con el otro. Después de seleccionar dos o más formas, estas funciones se puede acceder utilizando cualquiera de los siguientes:
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Alinear y Espacio (**Align and Space**)> Alinear (**Align**)>
 - Vaya a Edición (**edit**)> Alinear y Espacio (**Align and Space**) > Alinear (**Align**)>.
- Para algunas de las funciones no hay teclas de acceso directo y éstas se indican en los incisos detallados abajo.
- Los siguientes tres formas, en sus posiciones relativas actuales, se utilizarán para ilustrar lo que sucede cuando cada función de alineación se aplica:

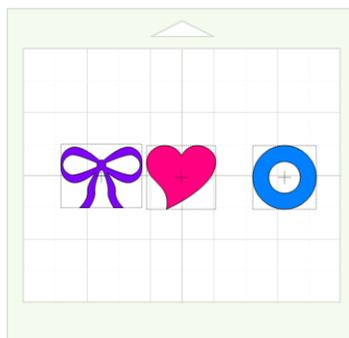


Alineación Central

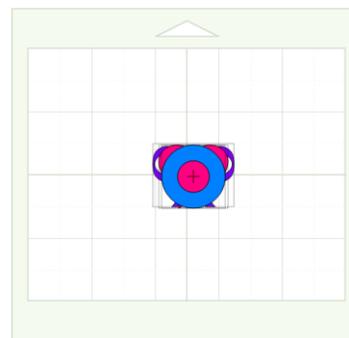
- Hay tres funciones de centrado diferentes. Una vez más, con las formas seleccionadas, haga clic derecho y vaya a **Alinear y Espacio (Align and space)**> **Alinear (Align)**>
 - **Centro Vertical (Vertical center)** (pulse **V**) se alinea las formas verticalmente y se coloca al centro vertical media del grupo.
 - **Centro horizontal (Horizontal Center)** (pulse **H**) se alinea formas horizontalmente y se coloca al centro horizontal promedio del grupo.
 - **Agrupar (Stack)** (pulse **S**) se alinea formas de ser centrada horizontalmente y verticalmente entre sí.



Centro Vertical (V)



Centro Horizontal (H)

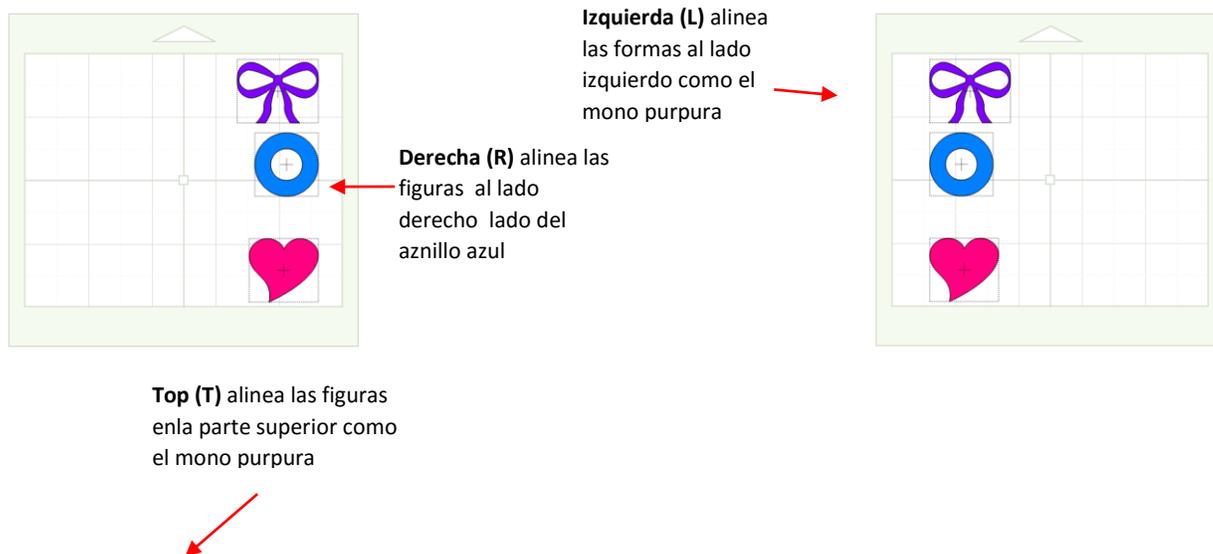


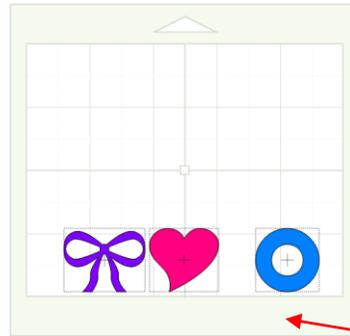
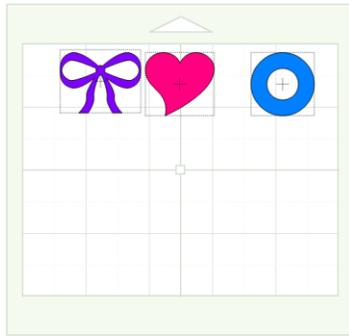
Amontonar (S)

Alineación exterior

• Hay cuatro funciones de alineación diferentes utilizados para alinear las formas de los bordes exteriores. Una vez más, con las formas seleccionadas, haga clic derecho y vaya a **Alinear y Espacio (Align and space) > Alinear (Align)>**:

- **Derecha (Right)** (presione **R**) se alinea formas a lo largo de sus lados derecho y se coloca a la forma del extremo derecho del grupo.
- **Izquierda(Left)** (presione **L**) se alinea formas a lo largo de su lado izquierdo y se coloca a la forma del extremo izquierdo del grupo.
- **Superior (Top)** (pulse **T**) se alinea las formas a lo largo de sus lados superiores y se coloca a la forma más alta del grupo.
- **Inferior (Bottom)** (pulse **B**) se alinea formas a lo largo de sus lados inferiores y se coloca a la forma más baja del grupo.

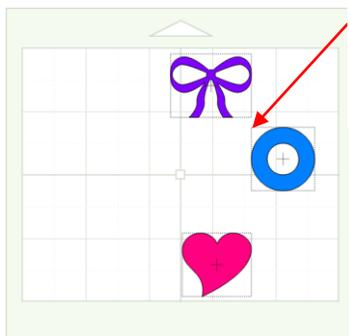




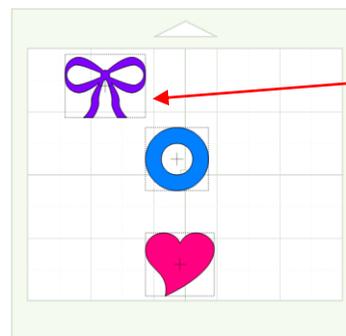
Inferior (B) alinea las formas en la parte inferior como el mono púrpura

Alineamiento de borde

- Hay cuatro funciones de alineación adicionales utilizados para alinear las formas de una manera ligeramente diferente. Una vez más, con las formas seleccionadas, haga clic derecho y vaya a a **Alinear y Espacio (Align and space) > Alinear (Align)>**:
 - **Lado Izquierdo (Edge Left)** alinea formas a lo largo del borde izquierdo de la forma más a la derecha del grupo.
 - **Lado Derecho (Edge Right)** alinea formas a lo largo de su lado derecho de la forma más a la izquierda del grupo.
 - **Lado Superior (Edge Top)** alinea formas a lo largo de su borde inferior de la forma más superior del grupo.
 - **Lado inferior (Edge Bottom)** alinea formas a lo largo de su borde superior de la forma más inferior del grupo.

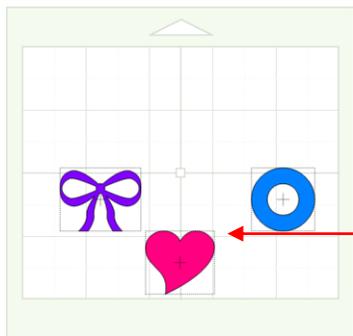


Borde Izquierdo / Edge Left alinea las formas al borde izquierdo como el anillo azul

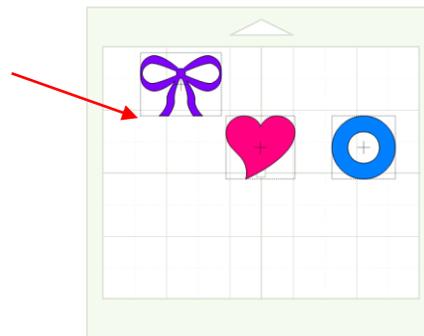


Borde Derecho/Edge Right alinea las formas al borde derecho como el mono púrpura

Edge Bottom/Borde Inferior (B) alinea las formas en la parte inferior como el mono púrpura

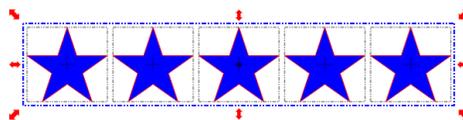


Edge Top/Borde superior (T) alinea las figuras en la parte superior como el corazón rosado



Espaciado

- Hay dos funciones de alineación que se utilizan para igualmente formas espaciales, ya sea horizontal o verticalmente. Después de seleccionar tres o más formas, estas funciones se puede acceder utilizando cualquiera de los siguientes:
 - Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Alinear y espacio (**Align and Space**) > **Espacio (Space)**> **Vertical (u horizontal)**
 - Pulse [o] (véase más adelante)
 - Vaya a **Edición (Edit)** > **Alinear y espacio (Align and Space)** > **Espacio (Space)**> **Vertical (u horizontal) vertical (u horizontal)**.
 - **Verticalmente** (pulse []) igualmente los espacios moldean entre el superior e inferior las formas en la selección.
 - **Horizontalmente** (pulsa []) igualmente los espacios de las formas entre la izquierda y las formas más a la derecha en la selección.
 - Otra forma de aumentar o disminuir el espaciado entre un grupo seleccionado de formas, es mantener el Ctrl y arrastrar el medio:



Oprima la tecla **Ctrl** y arrastre con las flechas rojas hacia la derecha.



Ahora las estrellas tendrán mas espacio entre ellas

- Este mismo método puede ser utilizado para el espaciado vertical, también. Las formas no tienen que ser las mismas. Usted podría igualmente el espacio, por ejemplo, una estrella, una letra “B”, y una línea recta.

Efecto espejo (Mirroring) y (Flipping)

- Para reflejar horizontalmente una forma, selecciónela y luego usar una de las siguientes opciones:

- Haga clic en el icono de espejo (**Mirror**) en la barra de herramientas de Magia (**magic toolbar**)
- Haz clic derecho en la pantalla y seleccione **Forma Magia (Shape Magic)**> **Espejo (Mirror)**
- Presione **Ctrl + M**
- Vaya a **Editar (Edit)** > **Forma Magia (Shape Magic)**> **Espejo (Mirror)**



MTC JTM

- Para voltear verticalmente una forma, selecciónela y luego usar una de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el icono del tirón (**Flip**) en la barra de herramientas de Magia (**Magic toolbar**)
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia (**Shape Magic**)> tirón (**Flip**)
 - Presione **Ctrl+F**
 - Vaya a **Edit>Shape Magic>Flip**.

MTC WLC

4. Importación y exportación

4.01 Acceso a las opciones de importación

- Vaya a **Archivo (File)> Importar (Import)** y seleccione una de las opciones de importación disponibles. Tenga en cuenta las teclas de acceso directo para los diversos tipos de archivos:

Para todas las formas →

Para compartir todos los archivos de dueños de otros MTC →

Listo para cortar en formatos de vectores →

Pixel Trace	Ctrl+Shift+T
From Lettering Delights	
From MTC Gallery	Ctrl+Shift+A
From Basic Shapes	Ctrl+Shift+B
SVG/SVGZ File	Ctrl+Shift+G
Vector PDF/PS/EPS/AI File	Ctrl+Shift+D
True/Open Type Font File	Ctrl+Shift+H
WPC File	Ctrl+Shift+Q
SCUT/2/3 File	

Abre LD's Web para acceso a usuarios con cuenta y poder comprar archivos e importer gratis

Formas incluidas en MTC,.

Abrir tipos de letras no instaladas en windows

- También puede hacer clic en el icono correspondiente en la **barra de importación (Import Bar)**. Tenga en cuenta las secciones del manual de usuario incluido con cada etiqueta:

Diseños para comprar:

Formas Basicas: 3.08

Archivos de fuentes:

WPC Archivos :

Trazo de Pixel de archivos:JPG, BMP, TIF, PNG, GIF

MTC Galeria: 4.02

SVG, SVGZ Archivos: 4.03

PDF, AI, EPS, PS Archivos: 4.04

GSD Archivos:

SCUT, SCUT2 Archivos:

- Alternativamente, haga clic derecho sobre la pestaña proyecto sobre la **barra de pestañas (Tab Bar)** y seleccione **Importar (Import)** en el menú. Esto es el mismo que ir a **Archivo (file)> Importar (Import)**.

4.02 Importación de la Galería de MTC en línea

video

- La **Galería MTC (MTC Gallery)** se puede acceder mediante los tres métodos que se muestran arriba o por ir a **Ayuda (Help) > SVG gratis y MTC (Free SVGS and MTC)**. Cuando se selecciona, la siguiente ventana se abre y puede elegir entre miles de archivos compartidos de otros propietarios de MTC:

Opcional: Ingrese el termino a buscar en ingles, debe usar el nombre del archive o descripcion.

Seleccionar un particular **User ID**

Seleccione por Fecha, titulo, descripcion, o **ID** y escoja entre ascendente o descendente

The screenshot shows a 'Search Gallery' form with the following fields and controls:

- Search Term:** Text input containing 'Thanksgiving'.
- Search Categories:** Dropdown menu set to 'All'.
- Search User ID:** Dropdown menu set to 'All'.
- File Type:** Checkboxes for 'SVG' and 'MTC', both of which are checked.
- Sort By:** Dropdown menu set to 'Date'.
- Order:** Radio buttons for 'Ascending' (selected) and 'Descending'.
- Items Per Page:** Dropdown menu set to '30'.
- Buttons:** 'Reset' and 'Search' buttons.

Seleccione una **Categoría** de la lista despegable

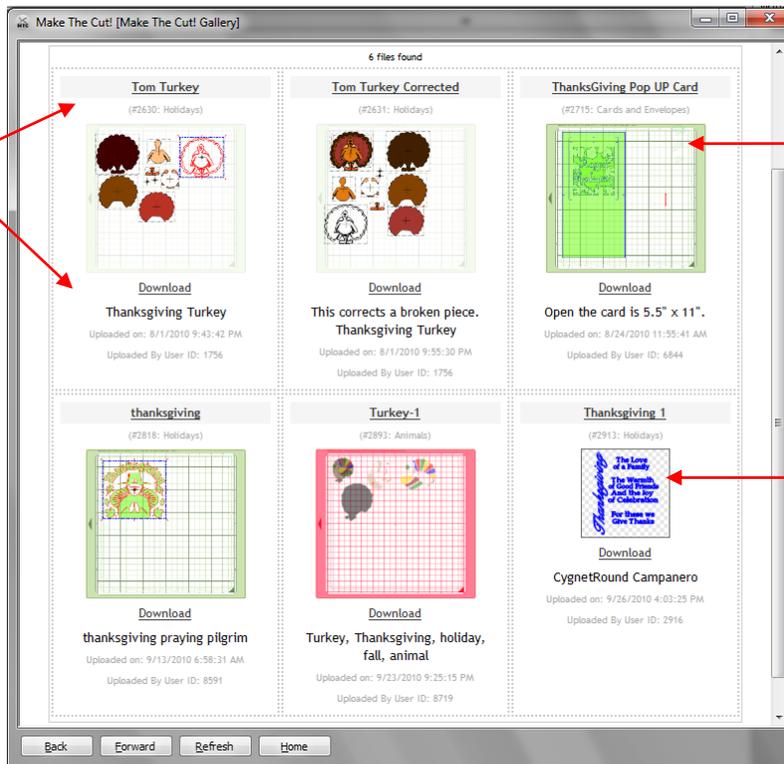
Seleccione el tipo de archive SVG, MTC o los dos

Seleccione el # de items para ver por pagina

Despues de ingresar la opciones de busqueda haga click en el boton **Search**

- Al hacer clic en **Buscar (Search)**, aparecerán imágenes en miniatura de las imágenes identificadas en la búsqueda:

Cada miniature indica el nombre de archive, categoria, descripcion, usuario id y fecha de ingreso



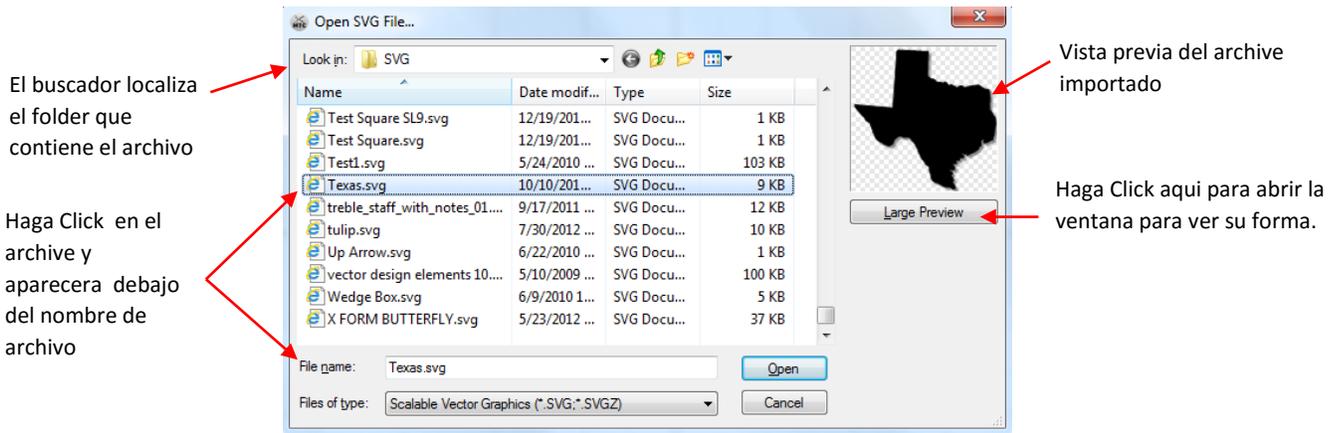
Los archivos MTC aparecen con el mat virtual en el fondo

Los archivos SVG aparecen sin el mat virtual de fondo

- Haga clic en la imagen en miniatura y una ventana de vista previa más grande se abrirá. Haga clic en Descargar (Download) y el archivo inmediatamente importar en la ubicación actual del cursor. A continuación, puede cambiar el tamaño, cortar, editar, guardar, etc., según sea necesario.

4.03 Importación de SVG, SVGZ desde el ordenador

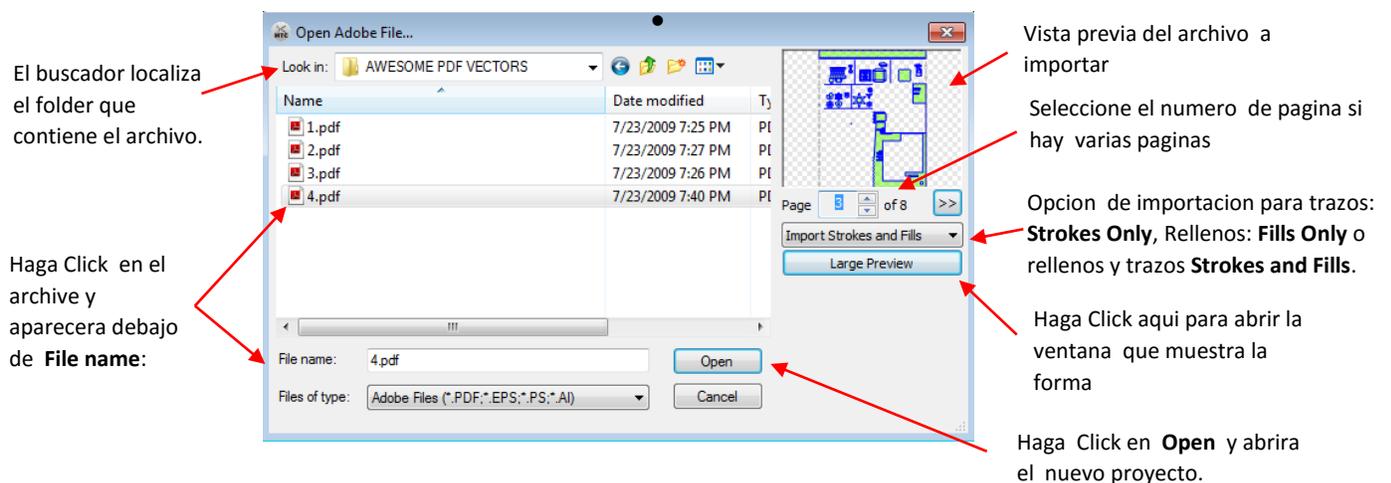
- Si el formato de archivo seleccionado es **SVG** o **SVGZ**, a continuación, importar el gráfico traerá la forma en MTC redimensionada, editado, corte, etc. Al igual que en la apertura de los archivos, se abrirá una ventana abierta, lo que le permite navegar por su ordenador para localizar una subcarpeta y seleccionar el archivo que desea importar. Con SVG puede hacer clic en grande
- Vista previa para abrir una ventana que muestra una visión mucho más grande que la vista previa en miniatura:



- Los diferentes programas utilizan diferentes DPI al exportar como SVG. Mientras MTC importará el SVG en la DPI más comúnmente utilizado, es posible que un tamaño importado será diferente de la original (tal como sucede con SVG de creada en KNK Studio). Por lo tanto, compruebe siempre el tamaño para ver si es apropiado o necesita antes de cortar.
- Si importa un SVG que es un archivo de impresión y de corte y las líneas de corte no aparecen, aplique la Funcion **(Join)**, seguido por la función de capa **(Layer)** (consulte la Sección 7.01). Una nueva capa se creará con las líneas de corte alrededor de la trama. La capa original se puede eliminar.
- También puede importar archivos SVG mediante arrastrar y soltar en una instancia en ejecución de MTC.

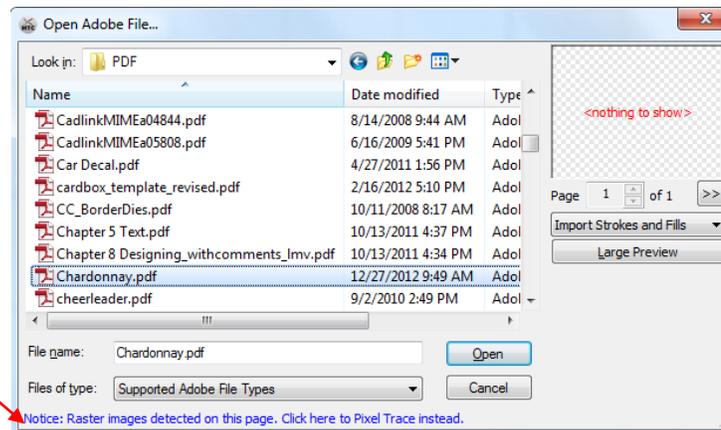
4.04 Importación de AI, EPS, PS, PDF

- Si el formato de archivo seleccionado es uno de los siguientes formatos vectoriales: AI, EPS, PS, PDF (vector solamente), a continuación, importar el gráfico funciona igual que la apertura de los archivos de MTC o importar archivos SVG. Hay unas pocas opciones diferentes de importación:



- Tenga en cuenta que cuando el archivo tiene varias páginas (como algunos archivos PDF vectoriales), el usuario debe elegir qué página para importar. Haga click en la Gran Vista (**Large Page**) previa para ver mejor las formas individuales o utilizar Adobe Reader para ver las páginas de la misma manera que lo haría ver cualquier archivo PDF.
- Para los archivos MTC la forma de importación se permite desde la versión 9 o posterior. Por lo tanto, si no importa, puede que este sea el problema. A partir de algunos programas, como Funtime, será necesario guardar en un formato diferente, como PDF o EPS.
- Un PDF creado a partir de una imagen de trama no importará en MTC. En la ventana de vista previa leera un mensaje diciendo “No hay nada en la vista previa (Nothing to Preview)” y un mensaje de tipo azul aparecerá en la parte inferior de la ventana. Este mensaje le dará la opción de acceder a la ventana de seguimiento de píxeles (**Pixel Trace**) para que esa imagen puede ser vectorizada en primer lugar. Consulte el Capítulo 6.

Si aparece este link azul
abrira el trazo de pixel
Chapter 6.



Nada aparecera si el archive
de PDF xontiene imagenes de
trama.

- También hay un menú para importar trazos and y rellenos con tres opciones para importar Strokes solamente, Importar Fills Sólo o Importar Trazos y rellenos. Seleccionar este último y luego observar si tiene líneas no deseadas en su imagen.Si es así, pruebe una de las otras opciones, como la importación Strokes Only.

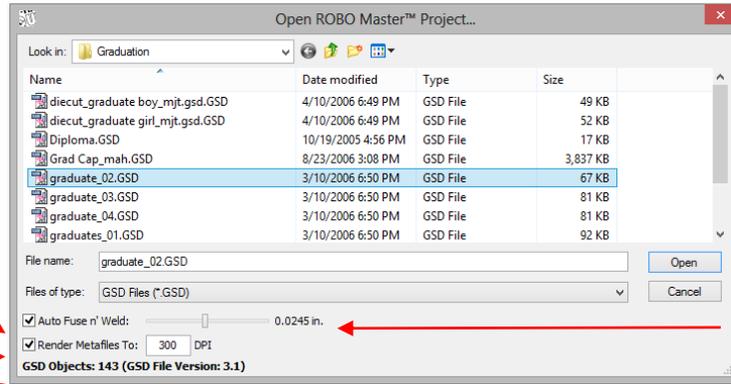
4.05 Importación SCUT, SCUT2, WPC, GSD

- Los archivos creados en Sure Cuts a Lot (SCAL) se guardan en la SCUT formato o SCUT2, dependiendo de la versión de SCAL utilizado. Los archivos con la extensión de archivo WPC se crean en programas desarrollados por sesión Max, que incluye WinPC Señal, Funtime, Puzzles Inspiración, y Gazelle. Archivos GSD se crean en RoboMaster, RoboMaster Pro y Wishblade Advance. Estos formatos son todos importados utilizando los mismos métodos que fue descrito para SVG. No hay ajustes especiales. Simplemente busque el archivo en su ordenador, selecciónelo y haga clic en Abrir.
- El formato GSD no tiene una vista previa disponible. Además, la opción de **Fuse N Weld** está disponible, en la ventana de importar, para conectar los diversos segmentos que componen los archivos y se recomienda que la caja permanece activada. La barra de desplazamiento junto a esta opción le permite establecer la distancia mínima entre dos nodos a fin de que se conecte a la importación.

Auto Fuse n' Weld es una opción que conecta los segmentos individuales: Altamente recomendado

Convierte archivos incrustados a textura

Indica como se encuentran muchos patrones. Nota: Con **Auto Fuse n' Weld**, importa graficas, como por ejemplo, graficas, en este ejemplo, 7 patrones de 143.



Aumentar la tolerancia, si se rompe no se esta cerrando, y establecer menor nodos conectados que no deberian estar.

- Se recomienda que este en automático la función (**Auto fuse n 'Weld and Render Metafiles Para 300 DPI**) y dejarse encendido. Se necesita la opción de Fuse N Weld para conectar los diversos segmentos que componen los caminos en los archivos GSD. La función **Render Metafiles** se utilizan para identificar los archivos WMF y EMF incrustados utilizados para la impresión y corte y convertir aquellos a texturas.
- Antes de guardar un archivo GSD importados, ejecute el Camino Auto Simplifique (**Auto Simpliy Path**) para reducir nodos. Consulte la Sección 7.02.2.

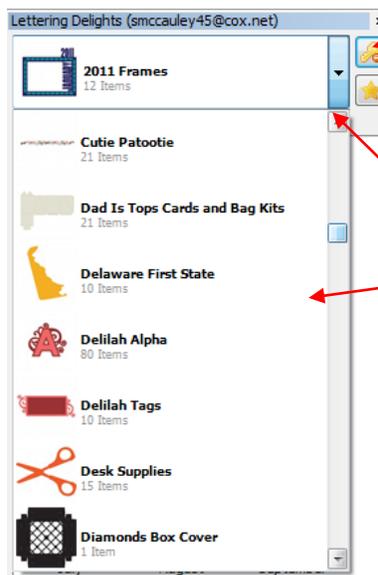
4.06 Importación TTF, OTF Fuentes Archivos

- Si el formato de archivo importado es TTF, OTF o OPF luego se agregará el archivo de fuente a la lista de fuentes instaladas y estar disponible para la creación de formas de texto. La fuente no necesita ser instalada primero en Windows, ni lo hace necesitan ser reabierto en MTC después de guardar el archivo y se abre de nuevo en el ordenador del usuario actual o cualquier otro equipo. Más detalles sobre la importación de ficheros se tratan en la Sección 5.02.

4.07 Importar desde Lettering Delights

- Si se elige la opción Lettering Delights, a continuación, la ventana se abrirá en el lado izquierdo de la pantalla.
- Usted puede iniciar sesión en el siguiente sitio web: <http://www.letteringdelights.com/> y comprar nuevos archivos de corte o cargar archivos de corte existentes de su cuenta

Imagen seleccionada

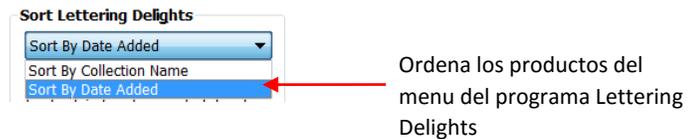


Log in o Registrarse

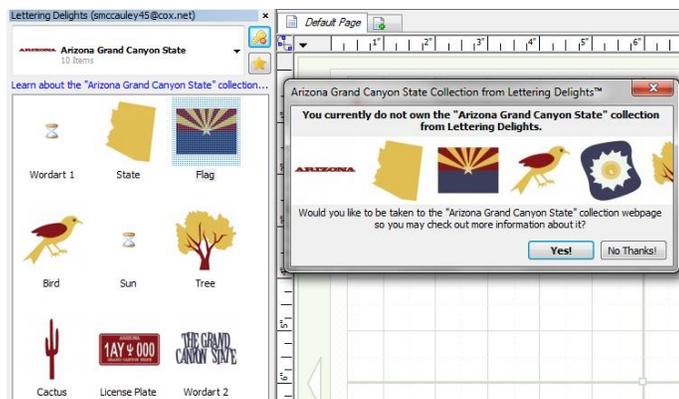
Haga click en solo ls productos que compra

Haga Click en la fecha de arriba hacia abajo para otros productos. Nota: Si hace click en la Estrella solo mostrara los productos que usted ha comprado

- Los archivos de corte de Lettering Delights de su propiedad se mostrarán en orden alfabético por Nombre de la colección(**Collection Name**). Si desea cambiar el orden de clasificación de Ordenar, vaya a **Ayuda(Help)> avanzadas (Advanced) > Configuración avanzada (Advanced Settings)**, y seleccione la otra opción bajo Ordenar **Lettering Delights (Sort Lettering Delights)** :



- Cuando se trabaja con Ordenar por **Nombre de la colección (Sort by Collection Name)**, si se conoce el nombre de un producto LD particular, puede escribir la primera letra y se le llevará a los productos que comienzan con esa letra. Esto le permite a más desplazarse rápidamente a través de los productos.
- Una vez que haya seleccionado un producto Lettering Delights, haga doble clic en cualquier imagen y se abrirá una ventana donde se puede elegir para ir al sitio web de Lettering Delights para comprar este producto en particular. Las formas en que paquete de productos estarán disponibles para descargar directamente en el MTC en el futuro, cuando se Accede a tu cuenta.
- El siguiente ejemplo muestra una colección de imágenes prediseñadas (**Clipart**) llamado "Arizona Grand Canyon State" que ha sido encontrado en el sitio Lettering Delights, pero aún no se ha comprado. Usted puede ver las imágenes contenidas en esta colección y, al hacer doble clic cualquiera de las imágenes, se abrirá una ventana:



- Si su respuesta es Sí (**Yes**), su navegador de Internet se abrirá y usted será llevado a este enlace: http://www.letteringdelights.com/clipart:arizona_grand_canyon_state-10057.html donde se puede ver de

nuevo las imágenes de esta colección, navegar por los proyectos realizados con esta colección, enlaza con colecciones relacionadas, y, Por supuesto, la compra de esta colección.

4.08 Importación Raster archivos (JPG, BMP, PNG, etc.)

- Si el formato de archivo seleccionado es un raster (por ejemplo, JPG, BMP, TIF, PNG o GIF), a continuación, se utiliza la opción de seguimiento de píxeles para importar el gráfico y vectorizar partes seleccionadas o toda de la forma. Consulte el Capítulo 6 de Búsquedas.
- Las imágenes de trama también se pueden copiar y pegar en la ventana Seguimiento de píxeles (**Pixel Trace**) directamente desde el Explorador de Windows.
- Si el archivo raster solamente va a ser utilizado para llenar una forma con la imagen (también referido como la adición de una textura), a continuación, consulte la Sección 3.14.

4.09 Acceso a las Opciones de exportación

- Uno puede exportar una forma o grupo seleccionado de formas en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Vaya a **Archivo (File) > Exportar (Export)** y seleccione una de las opciones de exportación disponibles
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione **Exportación (Export)**
 - Haga clic derecho sobre la pestaña proyecto sobre la **barra de pestañas (Tab Bar)** y seleccione **Exportar (Export)** en el menú. Este es el mismo como ir a **Archivo (File) > Exportar (Export)**.
 - Utilice cualquiera de las tres teclas de acceso directo para abrir las opciones de **exportación (Export)** disponibles. Consulte la siguiente captura de pantalla.

Exporta las formas seleccionadas en sus formas/ "Your Shapes" bajo categoría **Basic Shapes**.

Exporta en un vector comun las formas standard

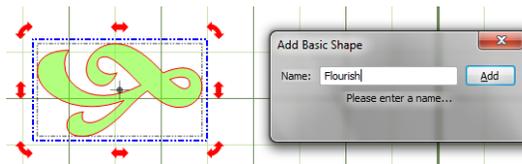
Utilice si desea bajar una forma seleccionada online en **MTC Gallery**

Exporta forma con imagenes de trama

4.10 Exportación de Formas básicas



- Al exportar un archivo a la biblioteca de **formas básicas (Basic shapes)**, una ventana emergente aparecerá pidiendo el archivo sea nombrado. Introduzca un nombre descriptivo para la forma y luego haga clic en **Agregar (add)**. Esa forma se añadirá a la categoría - "**Sus formas (Your shapes)**".



- A medida que construye "Sus formas" de la biblioteca, es posible que desee una copia de seguridad en el caso de que tenga una rotura del disco duro o si usted desea cargar "Sus formas" a otros equipos de su propiedad. Para acceder a esta función, vaya a **Ayuda (Help) > avanzadas (Advanced) > Configuración avanzada (Advance**

settings). Bajo **Backup / Restore shapes**, usted encontrará las opciones para cualquiera Copia de seguridad o Restaurar.



- Al hacer clic en Copia de seguridad Se abrirá una ventana Guardar **como** (Save As), donde se puede navegar por el equipo para encontrar una localización para el almacenamiento, como en una unidad flash. Al hacer clic en **Restaurar (Restore)** Se abrirá una ventana abierta donde se puede a continuación, localizar el archivo de copia de seguridad que ha creado.

4.11 Exportación a MTC Galería

- Al exportar a la Galería de MTC, usted tiene que elegir entre exportar como SVG o como un MTC. Al exportar simplemente una forma seleccionada del MTC a la Galería, seleccione el archivo y luego elija el Sel. como SVG Opción MTC Galería. La siguiente ventana se abrirá donde podrás introducir información y seleccione una categoría:

La imagen aparece autoaticamente.

Haga check despues de leer este cuadro

Lea terminos y condiciones

Ingrese el nombre de su archivo

Adherir la descrpcion y notas para la persona que desee descargarlo.

Seleccione la categoria del menu que se desplazara.

Haga Click en **Go** para descargar. El archivo aparecerá cuando sea aprobado

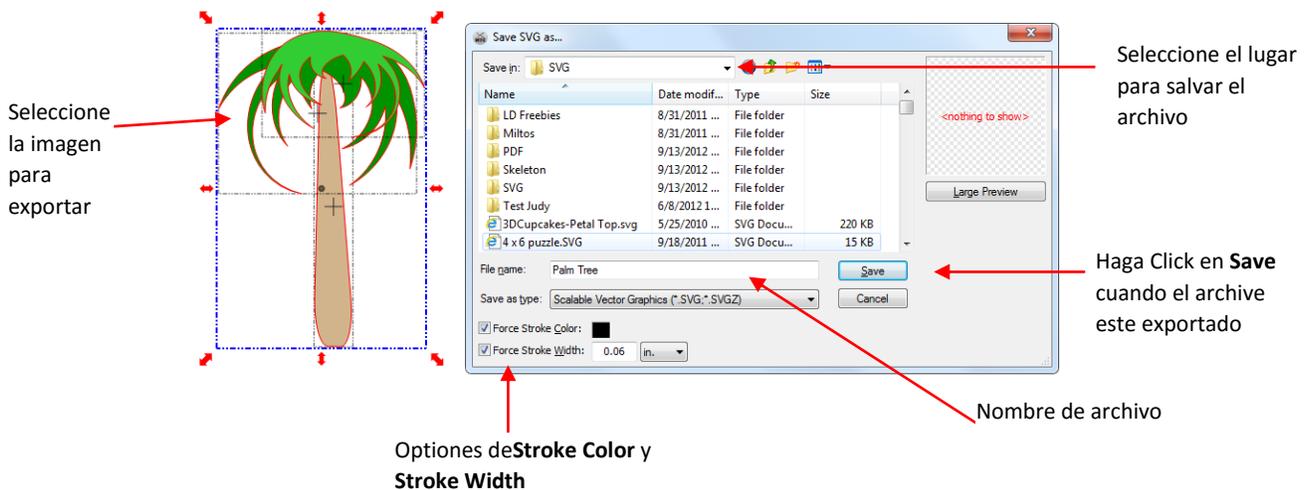
- Cuando otro propietario MTC importa el archivo, se importará automáticamente a la altura y la ubicación del Caret o cursor, Si es necesario, el tamaño diseñado podría ser mencionado en la descripción. Para un archivo como este aguacate, es no es necesario. Pero para algo así como una envoltura de la magdalena, podría ser importante para el usuario saber la dimensiones de diseño originales.
- Otra alternativa, que conserva las dimensiones originales de todas formas en el archivo, está disponible. Desde las Opciones de exportación (**Export**), elija Sel. como Proyecto de MTC Galería (**Sel. as Project to MTC Gallery**). Aparece una ventana idéntica, incluir todo en el expediente, incluyendo los mismos ajustes Mat virtuales, Notas, capas, etc.
- Si sube un archivo y luego desea borrarlo, localice el archivo y haga clic en el enlace Eliminar elemento (**Delete Item**) en la parte inferior de la ventana de la imagen:



Puede remover su archive de la galleria MTC con un click aqui

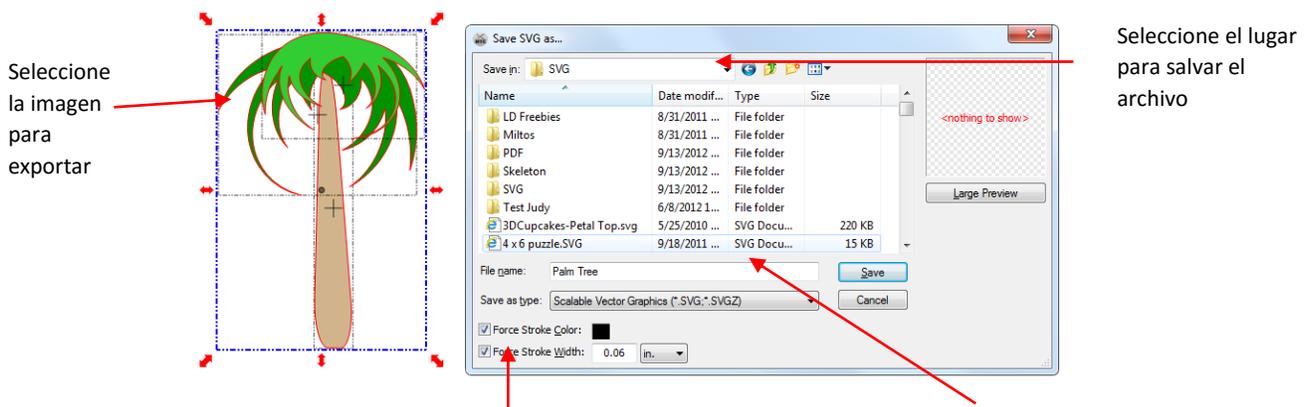
4.12 Exportar como SVG

- Para exportar como un archivo SVG, seleccione la forma o formas y luego o bien ir a **Archivo (File)> Exportar (Export)> Sel. a SVG Archivo(Sel. to SVG File)** o haga clic derecho sobre la forma (s) seleccionada y elija **Exportar (Export)> Sel. a SVG Archivo (Sel. to SVG File)**.
- Elija una ubicación y un nombre para el archivo. Usted también tendrá la opción de establecer un **color de trazo(Stroke color)** y / o **Ancho (Stroke Width)**. Tenga en cuenta que no aparecerá si vuelve a importar el archivo en MTC. Sin embargo, usted será capaz de ver esto en otros programas vectoriales, tales como Inkscape.



4.13 Exportar como EPS / AI o PDF

- Para cualquiera de estos formatos, primero seleccione la forma o formas y luego o bien ir a **Archivo (File)> Exportar (Export)** o seleccione la Opción Exportar en el menú desplegable (clic derecho en la imagen seleccionada para la opción de exportación). A continuación, seleccione ya sea **Sel. AI / EPS Archivo** o **Sel. Vector de archivo PDF**. Se abrirá una ventana:



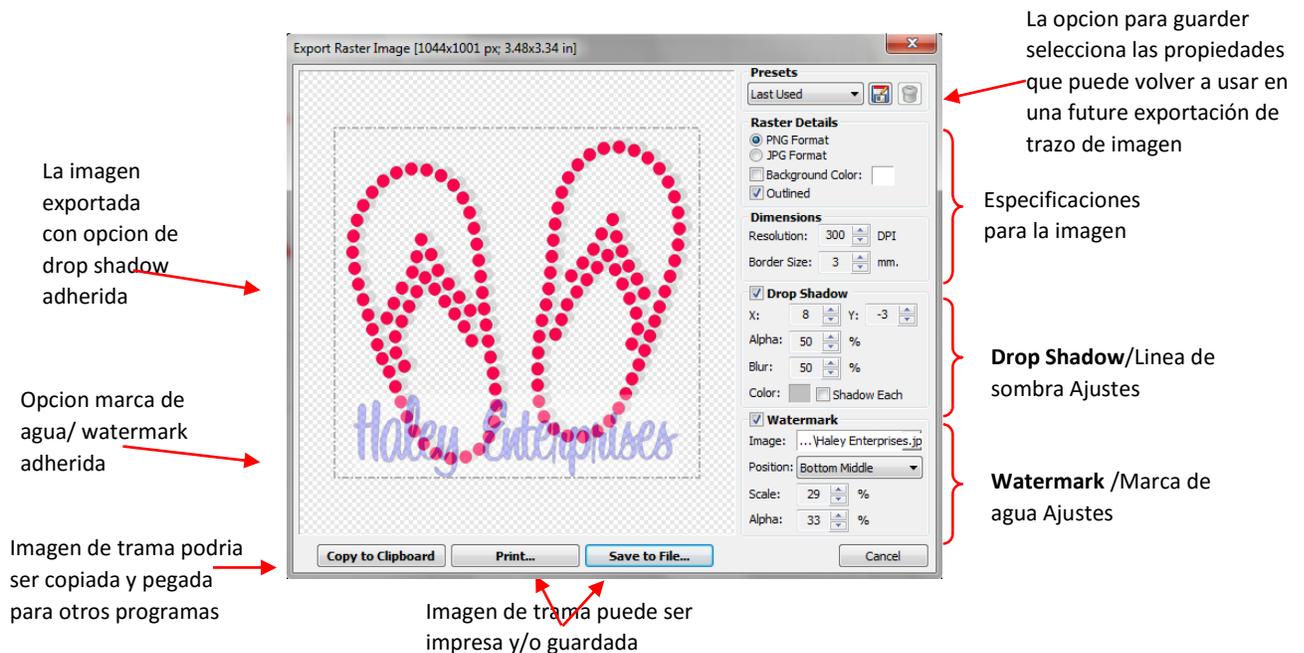
Haga Click en **Save** cuando el archive este exportado

Seleccione archivos EP S/AI

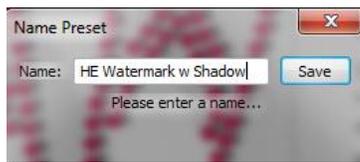
Nombre de archivo

4.14 Exportar como archivo de la trama

- Hay muchas razones por las que es posible que desee exportar el archivo como un mapa de bits. Por ejemplo: (1) La imagen podría ser publicada en un sitio web o blog, (2) La imagen podría ser compartida con un amigo o un cliente, (3) La imagen podría ser utilizado en un programa de álbum de recortes digital.
- Seleccione la imagen y haga clic derecho para abrir el menú para seleccionar la **Exportar (Exort)** y luego seleccione la última opción, **Sel. a Raster File**. Esta ventana se abrirá:



- Tenga en cuenta que hay muchos ajustes disponibles para la exportación de la trama. Si la imagen se va a importar en una estratificación de programa (como Photoshop o un programa de scrapbooking digital), a continuación, PNG será el formato preferido. Para aplicaciones comerciales, es posible que desee agregar una marca de agua para proteger su imagen de la copia. Una sombra se puede agregar a darle a su dimensión de la imagen. Experimente con estos ajustes y si encuentra los que usted desea utilizar en varias ocasiones, haga clic en la opción en la parte superior para guardar los ajustes y se abrirá una ventana donde los ajustes se pueden guardar con un nombre que usted proporciona:



4.15 Uso de Windows Copiar / Pegar

Ilustrador Adobe

- En Adobe Illustrator, seleccione la forma o formas y utilice **Editar (Edit)> Copiar (Copy) o Ctrl + C** para copiar las imágenes al Portapapeles de Windows. En MTC, utilice **Pegar (Paste in Place) (Ctrl + Shift + V** o en el icono en la barra de **herramientas Archivo (File Toolbar)** para importar las formas en el tamaño original. Nota El relleno y trazo colores asignados en Illustrator no serán llevados en MTC.
- En algunas formas, duplicados pueden dar durante la conversión de AI a MTC. La forma más rápida para eliminar esos duplicados es aplicar la función **Fuse n 'Weld**. No es necesario saber qué formas podrían ser duplicadas. Sólo tienes que seleccionar todas las formas importadas y haga clic en el icono Avanzado (**Advanced Icon**) en la Forma Barra de herramientas de la Magia (**Shape Magic Toolbar**), y seleccione **Fuse n 'Weld**. Una pequeña ventana se abrirá. No es necesario ajustar en este caso. En su lugar, haga clic en el botón óptima. La ventana se cerrará y las formas duplicadas será fundido en una sola versión:

Click en *Optimal*

- Si usted tiene algún problema utilizando el método de Windows Copiar / Pegar, tratar de importar archivos AI guardados en MTC. Consulte la Sección 4.04.



Inkscape

- En Inkscape, seleccione la forma o formas y utilice **Editar (Edit)> Copiar (Copy) o Ctrl + C** para copiar las imágenes al portapapeles de Windows. En MTC, utilice Pegar en su sitio (**Paste in place) (Ctrl + Shift + V** o en el icono en la barra de herramientas de archivos (**File Toolbar**) para importar las formas en el tamaño original. Nota El relleno y trazo colores asignados en Inkscape no serán puestas en MTC.
- Al igual que en los archivos AI, duplicados pueden ocurrir con algunas formas durante el proceso de copiar / pegar. Aplique el fuse n ' Weld para reducir los duplicados en las ocurrencias individuales.
- Si usted tiene algún problema utilizando el método de Windows **Copiar(Copy) / Pegar(Paste)**, intente importar sus archivos SVG guardados en MTC. Consulte la Sección 4.03.

KNK estudio / ACS Estudio

VIDEO VIDEO

- En KNK o ACS Studio, seleccione la forma o formas y utilizar las teclas **Ctrl + C** o **Editar (Edit)> Copiar(Copy)** para copiar las imágenes al Portapapeles de Windows. En MTC, utilice **Pegar en su lugar (Paste in Place) (Ctrl + Shift + V** o en el icono en la barra de herramientas Archivo (**File toolbar**) para importar las formas KNK en el tamaño original. También se mantiene el color de relleno en KNK Studio.
- Si tiene que cortar por el color, entonces puede ser más fácil seleccionar un color a la vez en KNK Studio, para copiar / pegar a MTC. Una nueva capa se creará en la barra de capa y esas formas asignados a esa

nueva capa. Esto puede ser más rápido y más fácil que copiar y pegar todo para MTC y luego tratar de reasignar formas del mismo color a sus propias capas.

- Si las dimensiones de las formas importados son más grandes que las mismas dimensiones que se muestran en KNK studio (que va a pasar con los patrones de diamantes de imitación, por ejemplo), aplique el comando (**Flatten Paths**) Aplanar Caminos y las dimensiones entonces deben coincidir. Las formas no han cambiado tamaños durante la conversión de KNK Studio para MTC; esto es simplemente una corrección para eliminar los puntos de control de Bézier. Consulte Acoplar Caminos bajo la Sección 7.04.
- • La función Notas (**Notes**) en KNK / ACS estudio también permitirá texto a ser copiado y pegado a la ventana de Notas (**Notes Windows**) en MTC.
- Si alguna de las fuentes VEF y WFN específicas para KNK / ACS estudio se han utilizado para crear texto, ese texto puede también puede copiar y pegar desde KNK / ACS Studio para MTC aunque esas fuentes particulares no pueden ser abiertas en MTC.
- Si usted tiene algún problema utilizando el método de Windows Copiar / Pegar, exportar sus archivos desde KNK studio en formato EPS o PDF para importar en MTC. Consulte la Sección 4.04.
- Exportar desde MTC KNK / ACS Studio, seleccione la forma (s) y el uso de cualquiera de las EPS o de exportar a PDF descritas en el apartado 4.1. Los archivos importados en KNK / ACS studio necesitarán tener los colores asignados y Grueso de Línea atributo (**Thick Line Attribute**) establecido en (**No Line**) o (**Hair Line**). Consulte los Manuales KNK Studio.

5. Trabajo con texto

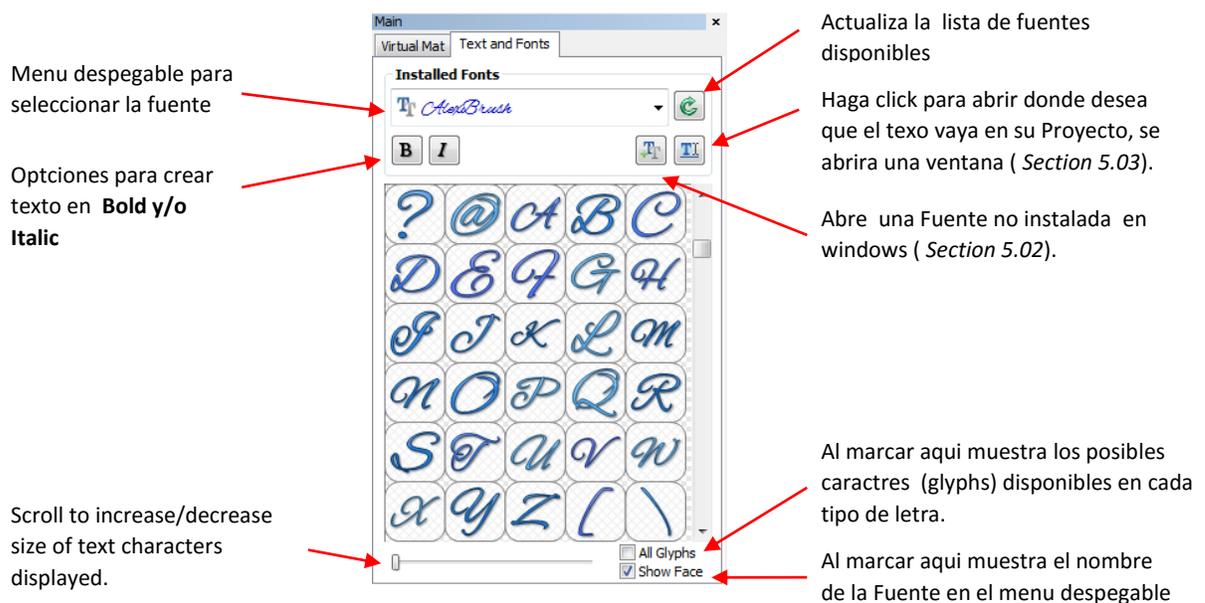
5.01 El texto y fuentes Tab

- En la barra principal (**Main Bar**) en el MTC, se encuentra una pestaña llamada texto y fuentes (**Text And Fonts**):



Haga click para accede a texto y fuentes/ **Text and**

- El texto y la ficha Fuentes (**Text and Fonts**)se utiliza para:
 - Navege y seleccione qué tipo de letra va a utilizar para la creación de una forma de texto. Tenga en cuenta que marcar la opción (**Show Face**) mostrará los nombres de fuente en su tipo de fuente.
 - Navegar todos los caracteres (pictogramas) disponibles en cualquier fuente dada
 - Apertura (Opening) / importadores nuevas fuentes (importing new fonts)
 - Acceso a la ventana para escribir texto
 - La elección de hacer el texto en negrita o cursiva.



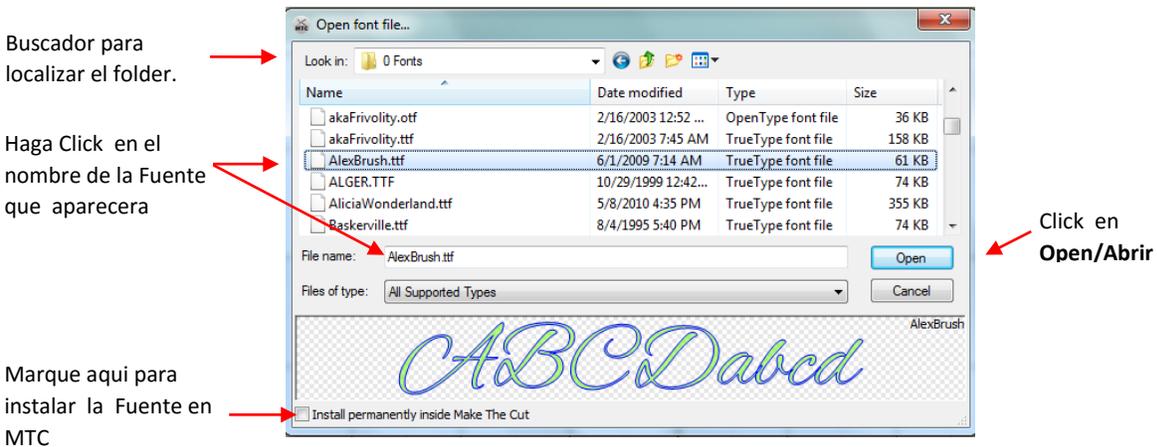
- Las Fuentes aparecen en negro en el menú desplegable que están instalados en Windows. Fuentes que aparecen en azul han sido abiertas en MTC durante la sesión actual. Fuentes que aparecen en verde se han abierto durante esta sesión o previamente se abrió, con la opción marcada para instalar de forma permanente en el MTC. (Consulte la Sección 5.02.)
- Usted puede hacer clic en cualquier tipo de letra en el menú desplegable y luego usar el botón de desplazamiento del ratón para desplazarse por todo de las fuentes en el menú. Asegúrese de que la opción **Show Face** está marcada si desea que los nombres de las fuentes que aparecen en la fuente real.
- Si usted está buscando una fuente en particular, escriba la primera letra del nombre de la fuente y se le llevará a las fuentes que comienzan con esa letra.
- Algunas fuentes se cambian de manera significativa si se selecciona la opción Negrita, para estar al tanto de esa posibilidad. Lo mismo es el caso de la opción de Itálica. Asegúrese de que no tiene sangría / de color azul.

5.02 Apertura de archivos de fuentes

VIDEO

- Es cierto tipo (.TTF) y de tipo abierto (.OTF) fuentes que ya están instalados en el equipo están listos para ser utilizado en MTC. Sin embargo, a diferencia de la mayoría de las otras aplicaciones de Windows, las fuentes no instaladas no necesitan ser preinstaladas en Windows con el fin de ser utilizado. Se pueden abrir directamente en MTC, tan fácilmente como la importación de otros archivos vectoriales.
- Una fuente se puede abrir en MTC utilizando cualquiera de las siguientes maneras:

- Haga clic en el icono **Import TTF/ OTF** en la barra de herramientas de importación (**Import Toolbar**): 
- Haga clic en el icono Añadir fuente de TTF (**Add Font from TTF File**) archivo de la fuente (**Font and Text**) y ficha Texto de la barra principal (**Main Bar**): 
- Presione **Ctrl + Mayús + H**
- Vaya a **Archivo (File) > Importar (Import) > (True) / (Open Type Font File)** Tipo de fuente de archivos.
- Después de invocar uno de los métodos para abrir un archivo de tipo de letra, la siguiente ventana se abrirá:



- Cuando MTC está cerrado, los nuevos tipos de letra que se abrieron durante ese período de sesiones (pero no instalados de forma permanente en MTC) serán automáticamente desinstalados del MTC. No es para preocuparse! Una vez que una fuente en particular se utiliza para crear texto y se guarda el archivo, entonces esa misma fuente no necesita ser reabierto al abrir el mismo archivo.
- Si desea abrir más de una fuente a la vez, mantenga pulsada la tecla **Mayús o Ctrl**, tal como lo haría cuando seleccionar varios archivos en otras aplicaciones de Windows.
- Si desea seguir utilizando esa misma fuente o fuentes en MTC para otros proyectos, a continuación, compruebe la Instalación permanentemente (**Install permanently inside make the cut**) en la parte inferior de la ventana Abrir archivo de fuente (Open Font File)
- Para eliminar una fuente instalada permanentemente en MTC, selecciónelo y pulse la tecla Suprimir (**Delete**)del teclado o la derecha haga clic en el tipo de letra. Tenga en cuenta que esto sólo funciona con las fuentes que ha instalado desde el interior de la MTC, no fuentes instaladas en Windows.

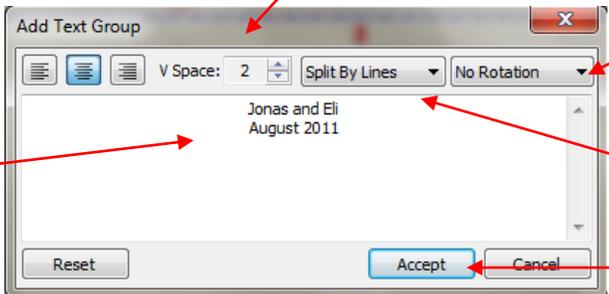
5.03 Agregar Grupo Texto

video

- Hay dos formas de abrir la ventana Agregar Grupo texto (**Add Text Group**) para crear texto para su proyecto:

- Haga clic en el Agregar un grupo de personajes (**Add a group of characters**) en el texto y la ficha Fuentes (**Text and Fonts**) 

◇ Presiona **Ctrl+I**



Alignment/Alinear Opcion

Ingresar el texto en la ventana Presione **Enter** e iniciar las nuevas lineas.

Haga Click en **Reset** para borrar el texto

Vertical Spacing/Espaciado vetical

Rotation/Rotacion opciones para rotar las letras para creación vertical.

Opciones para **Splitting/division por Lines/ineas**, por **Glyphs/glifos**, por **Spaces/espacios**, o **No Splitting/sin division**.

Haga Click en **Accept/aceptar** para ingresar texto en screen

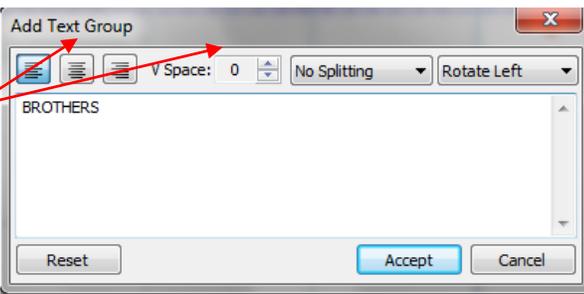
- A medida que escribe el texto, sino que también aparecerá en la pantalla en la ubicación y la altura del Caret (consulte la Sección 4,01). Después de hacer clic en Aceptar (**Accept**) en la ventana anterior, el Grupo Agregar texto (**Add text group**) se cierra y el texto está listo para cualquier edición adicional deseado:

*Jonas and Eli
August, 2011*

- Tenga en cuenta que el texto también se puede importar a esta ventana, desde otras aplicaciones de Windows (Word, Outlook, Excel u otros programas de texto), utilizando el método normal copiar y pegar. [Video](#)

Rotación de texto

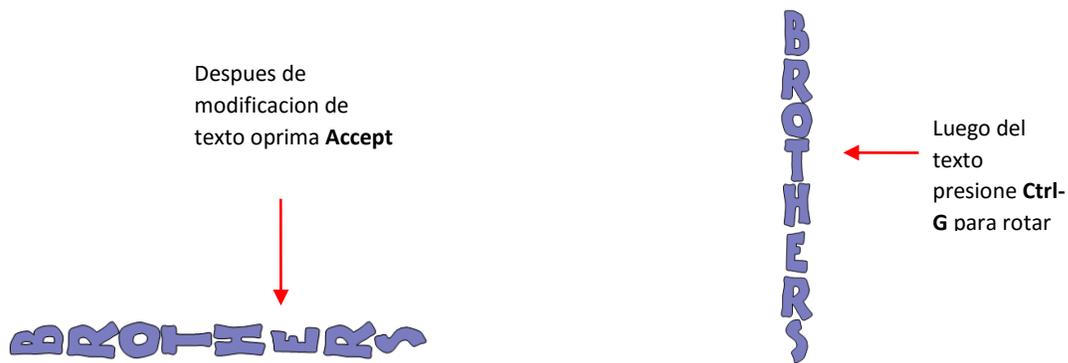
- Para crear texto vertical, seleccione Girar a la izquierda (**Rotate Left**) en la ventana Agregar Grupo Texto (**Add Text Grup**):



Sólo una línea se escribe de este modo la alineación y la separación vertical no

Seleccione **Rotate Left** en el menu en cada letra individual puede ser rotada 90° hacia la izquierda.

- A continuación, seleccione el texto creado y rotar 90 grados (**Ctrl + G**):



La división (Splitting) del texto

- Hay cuatro opciones en el menú Splitting desplegable:
 - **No División:** Texto completo es tratado como una sola forma:



- El desglose por líneas (**Split by lines**): líneas individuales de texto serán formas distintas:



- Dividida por espacios (**Split by spaces**): Espacios creados usando la barra espaciadora dividirá texto en formas distintas:



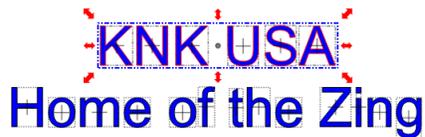
- Dividir por Glifos (**Splits by Glyphs**): Cada carácter escrito será su propia forma individual:



- Las diferentes opciones son útiles dependiendo de lo que el siguiente paso será planeado con el texto. Por ejemplo, si va a solapar los personajes para soldar juntos, entonces usted desea que el texto se dividirá por glifos.

Pero como explorara las otras funciones de diseño, usted aprenderá cómo las otras opciones serán mejores opciones.

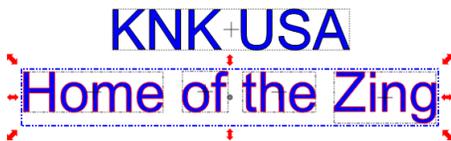
- Si por error selecciona la opción equivocada para el diseño de su intención, no se preocupe! Usted puede utilizar la función de Split (**Ctrl + P**) en el texto después de cerrar la ventana (**Add text Group**) a Split por glifos. Entonces, si usted quiere Split por líneas o Split por espacios, a continuación, sólo seleccionara las agrupaciones, uno a la vez, y aplicara la función **Join (Ctrl + J)** para recrear la división que desea tener. Por ejemplo, marque seleccionar en toda la línea superior del título que se dividió por Glifos y aplicar la herramienta de Ingreso (**Join Tool**):



Marque-seleccione el top de cada línea de caracteres



Top de linea es ahora el la forma



Marque-seleccione el boton de la linea de los caracteres

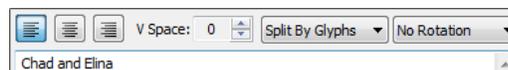


El boton de la linea ahora esta en la figura

5.04 Creación de un Título Conectado Carta

VIDEO

Uso de las instrucciones de la Sección 5.03, escriba las letras de su título. En este ejemplo, usted deseará elegir Split por Glifos modo que las letras individuales se pueden mover a superponerse entre sí, según se desee:



- Si se olvida de seleccionar Split por glifos, a continuación, seleccione el título y utilizar la función Split, en cualquiera de las siguiente formas:
 - Haga clic en el icono de Split, en la barra de herramientas de Magia (**Magic Toolbar**) 
 - Presione **Ctrl + P**
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia (**Shape Magic**) > Split desde el menú
 - Vaya a **Editar (Edit)**> **Forma Magia (Shape Magic)** > **Split**.
- Con las letras divididas, puede seleccionar uno o más y utilice las teclas de flecha izquierda y derecha para cambiar el espaciado entre las letras, la superposición de lo desees. Es recomendable hacer un zoom sobre el texto para

obtener una visión más precisa del posicionamiento actual de las letras. También es posible que desee comprobar el texto con y sin el relleno encendido (que se puede cambiar en la ficha Mat virtual).

- También puede solaparse con rapidez cartas seleccionando a todos, manteniendo pulsada la tecla Ctrl, y luego arrastrando el medio derecha del área de delimitación hacia la izquierda. Tenga en cuenta que debe estar en modo de cambio de tamaño para que esto funcione (consulte Sección 4.13):

Este seguro que el texto cambia de tamaño/ **Resizing**



Tenga presionada la Tecla **Ctrl** y arrastrar este icono de la flecha doble medio a la izquierda para disminuir el espaciado

- Cuando esté satisfecho con la superposición, seleccione todas las letras y luego aplicar la función de soldadura (**Weld**) utilizando uno de los siguientes:

- Haga clic en el icono de soldadura (**Weld**) en la barra de herramientas de Magia (**Magic Toolbar**) 
- Presione **Ctrl + W**
- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia (**Shape Magic**)> **Weld** en el menú
- Vaya a Editar (**Edit**)> Forma Magia (**Shape magic**)> **Weld**.

Chad and Elina

- Para crear un esquema (outline) / sombra para los títulos y otras formas o si usted necesita mas gruesa la fuente que resulta ser demasiado delgada para el corte, consulte la Sección 8.05.

5.05 Incorporación Dingbat Formas en un Título

video

- Una forma rápida para incorporar una forma en un título unido es utilizar cualquiera de miles de fuentes dingbat disponibles desde Internet de forma gratuita. En este ejemplo, una fuente libre llamado *1 Bean sprout DNA* se está utilizando para el título y la fuente dingbat, Wingdings, será utilizado para la forma.
- Utilización de los pasos en la Sección 5.03, crear el título, con la opción Dividir por Glifos (**Split by Glyphs**) seleccionado:

Barber Shop

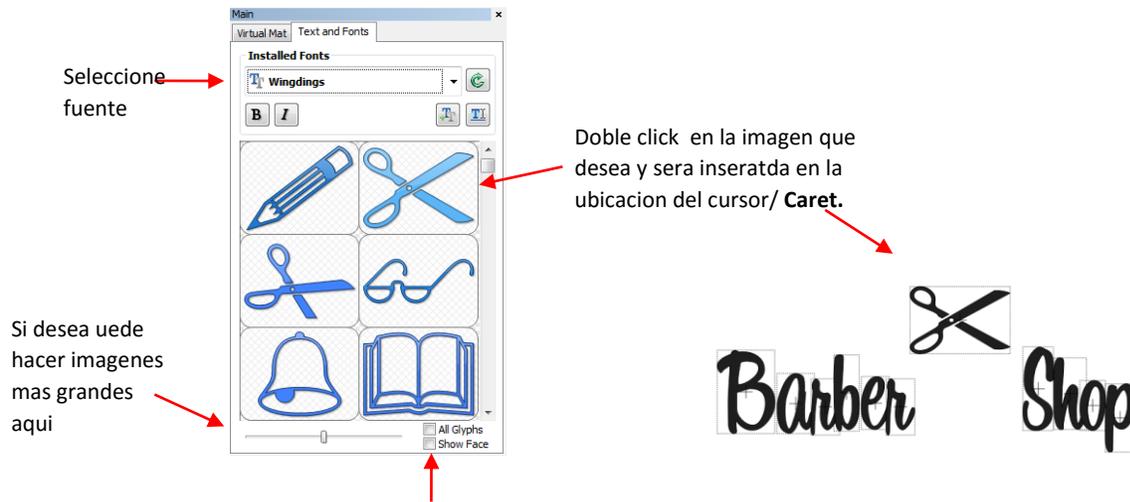
- Marque seleccionar al lado izquierdo y arrastra lejos de la derecha para crear un espacio para una forma:

Barber Shop

- En el texto y la ficha Fuentes (**Text and Fonts**), seleccione la fuente, Wingdings, en el menú desplegable. Desplácese hasta localizar la imagen de Tijeras. En lugar de entrar en la ventana Agregar Grupo de texto (**Add**

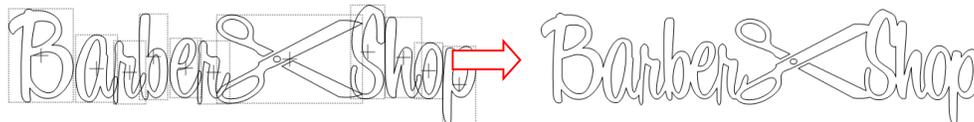
text group), puede hacer doble clic en la imagen que quiere usar y será añadido a la ubicación de la Caret (*consulte la Sección 4.01*):

-



Algunas fuentes dingbat aparecerán, como imágenes, en la lista desplegable de todas las fuentes. Por lo tanto, desactive Mostrar la cara. /Show face según sea necesario.

- Cambiar el tamaño y la forma de organizar el dingbat, si lo deseas. También se superponen las letras entre sí, según se desee. A continuación, aplicar la herramienta de soldadura (**Ctrl + W**).



- Tenga en cuenta que las fuentes dingbat no son las únicas formas que pueden soldarse a las cartas. Cualquier forma importado o creado dentro de MTC se puede utilizar!

5.06 **Títulos de soldadura en imaginativas maneras**

- Algunas fuentes no funcionan bien con la superposición tradicional de las letras a unir en una sola pieza para el corte. Por ejemplo, tomemos un caso extremo con la fuente Arial y el nombre, "Billy". Nota lo que sucede cuando se toma el trabajo y luego superponer las letras de esta fuente en particular:



- La mayoría de los diseñadores empieza a buscar un tipo de letra diferente ... una con ligaduras (extensores) que conectan fácilmente al cartas a los unos a los otros. Sin embargo, muchas fuentes con ligaduras son fuentes de script y no pueden transmitir la deseada. Entonces, ¿hay una solución? Definitivamente! Buscar objetos que

pueden ser utilizados para conectar las letras! Un básico rectángulo delgado es una solución fácil. Sólo alinearlos lo largo de la parte inferior de las letras y unir.



- Sin embargo, los objetos a utilizar como base no tienen que ser tan básicos! Busque objetos que se unirán a un tema! Aquí algunos ejemplos:



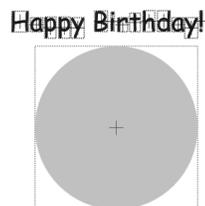
5.07 Texto de montaje en el exterior de una forma

Cómo ajustar el texto alrededor de un círculo

- Los objetos Ajustar a la función de Ruta (**wrap objects to path**) se pueden utilizar para ajustar el texto a la parte exterior de una forma. En este ejemplo las palabras “feliz cumpleaños” serán envueltas alrededor de un círculo tres veces.
- El primer paso es escribir el texto, asegurándose de que está seleccionada la opción Dividir por glifos. Si se olvida, a continuación, utilizar la función Split para romper el texto en letras individuales:

Happy Birthday!

- El siguiente paso es crear el círculo. Puede importar un círculo de Formas básicas (**Basic Shapes**) y cambiar su tamaño a lo que parece cerca de encajar las letras si la letra se repite tres veces. No es necesario ser exactos ya que tendrá algunos ajustes para retocar esto! En el peor de los casos, usted será capaz de cancelar el proceso y cambiar el tamaño del círculo más grande o menor, según sea necesario:



- En la actualidad existe una sola manera de activar los objetos activando la función (**Wrap objects to Path**). Seleccione lo que quiere envolver (en este caso, el texto) y mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el texto en la forma. Cuando vea el cambio del cursor  para liberar el botón del ratón y la siguiente ventana se abrirá:

Maque **Repeat**

Ingrese 2 para el numero de repeticiones, en total seran 3.

Ingrese el espacio deseado **Spacing**.




Nota Aqui lost res *Happy Birthday's* no encajan.

- Las letras no encaja. Pero no se preocupe! Comience a ajustar la configuración:

Offset es utilizado para mover la ubicación inicial del texto.

Vert. Align mueve el texto hacia adentro, hacia el centro de la shap

Space mueve los caracteres individuales más cerca o más lejos.

Click en **Accept** cuando termine.




Ahora los tres están uniformes el círculo.

- Para terminar con un diseño perfectamente arreglado, trabajar con la configuración en este orden:
 - Repeat Count:** Si usted quiere un número determinado de repeticiones, entrar en él.
 - Separación (Spacing):** Esta es la distancia entre cada una de las repeticiones. En nuestro ejemplo, es el espacio situado entre el final de "cumpleaños" y el inicio de la próxima "feliz". Tenga en cuenta que esto no puede ser retenido como el ajuste de espacio (space settings) para obtener todas las repeticiones visibles.
 - Espacio (Space):** Esta es la distancia entre las formas individuales que componen el diseño. En nuestro ejemplo, es el espacio entre todas las letras que componen el "feliz cumpleaños".
 - Vert. Align:** Esto indica lo cerca el texto original se coloca en el círculo. Al 100%, el texto solo toca el círculo pero el ajuste se puede aumentar para mover el texto hacia el exterior, lejos del centro del círculo o disminuido para mover el texto hacia adentro, hacia el centro.
 - Offset:** Esto hará girar el texto alrededor del exterior, si se desea, de modo que el texto comienza en una ubicación círculo a lo largo de la parte exterior del círculo.
- En los ajustes que arrastra con el botón del ratón, recuerde utilizar las teclas de la derecha y flecha izquierda sobre el Teclado para los cambios más pequeños en los ajustes.
- Haga clic en Aceptar (**Accept**) y luego eliminar el círculo:



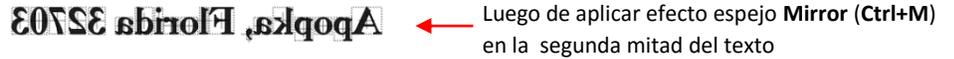
Ajuste del texto A mitad de camino en la parte superior y la parte inferior de un círculo

- En este ejemplo, el texto necesita ser dividido de manera que las envolturas primera media alrededor de la mitad superior de un círculo y el segundo medio envuelve la otra manera alrededor de la parte inferior.

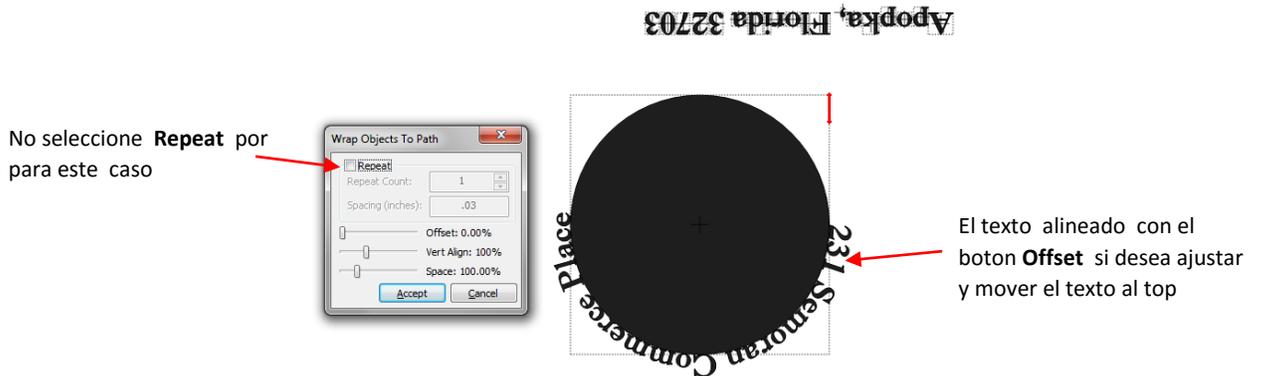
- Escriba el texto, de nuevo asegurándose de que esté seleccionado Dividir por glifos (**Split by glyphs**). En este ejemplo, una dirección se utilizará:

231 Semoran Commerce Place Apopka, Florida 32703

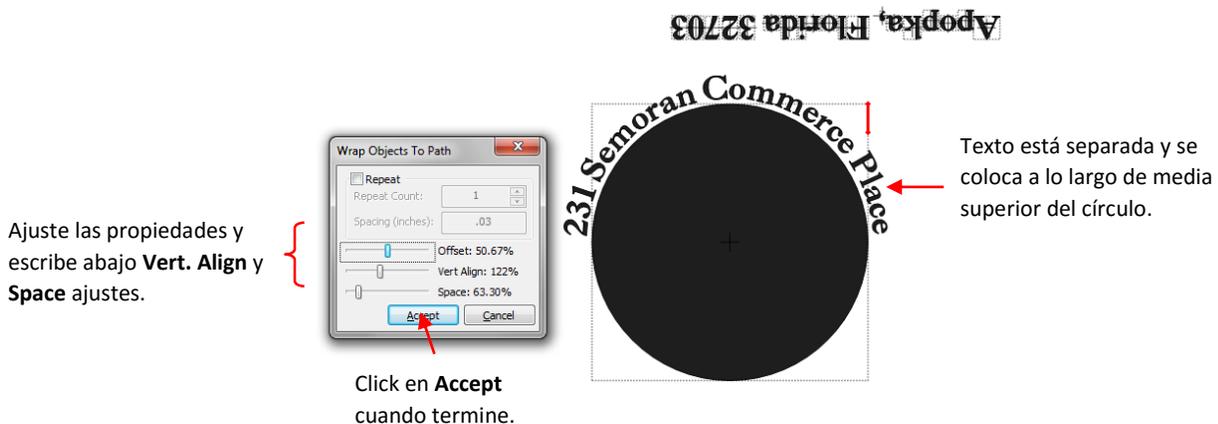
- Carpa-seleccionar la segunda mitad de la dirección y aplique tanto a las funciones flip Espejo (mirror and flip) y Haga clic en Aceptar cuando termine.



- Dibuje un círculo y seleccione el primer texto. Mantenga pulsada la tecla Ctrl mientras arrastra el texto en el círculo, soltar el botón del ratón primero. Los objetos Abrir la ventana **Wrap Objects to Path**:



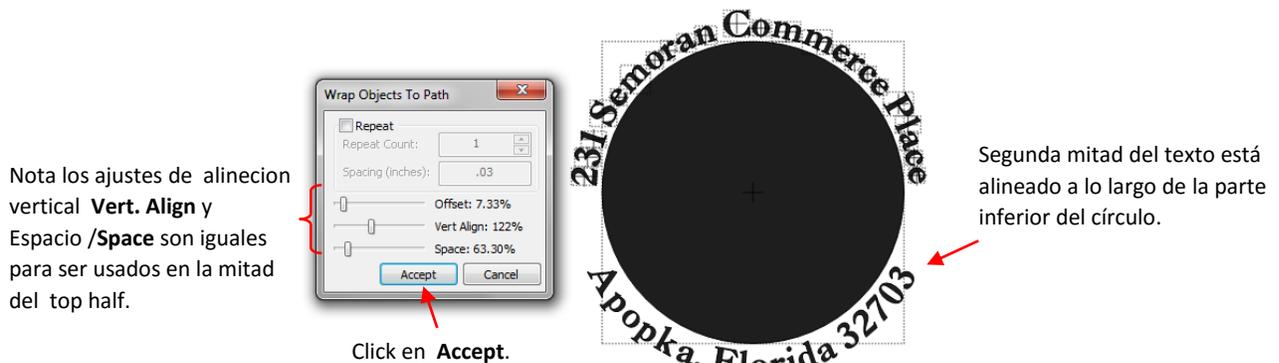
- Esta vez, deje el cuadro Repetir sin marcar. Entonces comenzar a ajustar la compensación (**offset**) para que el texto se desplaza a la mitad superior del círculo. Es una buena idea escribir el **Espacio (Space)** y **Vert. Alinear (Vert. Align)** configuración para que similares valores se pueden utilizar cuando se hace la segunda mitad del texto:



- Después de hacer clic en **Aceptar (accept)**, se selecciona la segunda mitad del texto y, una vez más, se traslada al centro del círculo mientras mantiene la tecla Ctrl:



- Ajuste el Vert. Alinear y la configuración del espacio para que coincida con lo que se utilizó para la mitad superior. A continuación, cambie el Offset para alinear segunda mitad del texto a lo largo de la mitad inferior del círculo.



- Haga clic en Aceptar cuando haya terminado. Añadir otras formas, si lo deseas. En este caso la compañía se añadió a el centro



- Los objetos Ajustar a la trayectoria puede ser utilizado para otras aplicaciones de diseño, uno de los cuales se muestra en la Sección 8.08.

5.08 Texto de montaje de Caminos

- Una función diferente, el **Bézier Warp**, también se puede utilizar para ajustar el texto a un círculo o para ajustar el texto a un diseño.

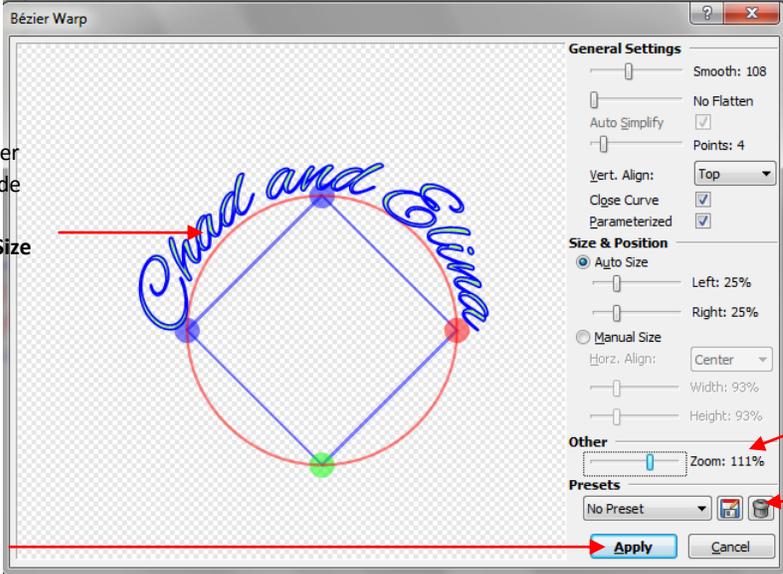
- Al igual que antes, escriba las letras que desea adaptarse a un círculo usando el método descrito en la Sección 5.03. El texto creado en la Sección 5.04 volverá a ser utilizado. Tenga en cuenta que las letras se puede soldar o no. Y si no soldada, las letras se pueden dividir por Glifos (**Split by glyphs**) o no:

Chad and Elina

- Con el título seleccionado, abra la ventana de Bézier Warp usando una de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Bézier Warp en la barra de herramientas de Magic toolbar 
 - Presione **Ctrl + T**
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione **Forma Magia (Shape magic)> Bézier Warp** desde el menú
 - Vaya a **Editar (edit)> Forma Magia (shape magic)> Bézier Warp**.

Cerrar la trayectoria en Bézier Warp

- En el primer ejemplo, el texto está en condiciones de una forma circular y se elige la opción de tamaño automático (**auto size**). Tenga en cuenta que la Opción Tamaño Manual (**Manual size**) también podría haber sido utilizado y se seleccionará en el ejemplo después de éste:



Texto inicialmente ser envuelto alrededor de toda círculo. Pero después de ajustar **Size & Position**, el texto aparecera asi.

Click en **Apply** despues que termine

Despláce estos dos ajustes a 25 '' para ajustar el texto a mitad de camino alrededor del círculo.

Opcion para zoom imagen previa

Opcion para ajustes comunes

Chad and Elina

Abrir la trayectoria en Bézier Warp

- Para utilizar un trazado abierto, la opción cerrar curva (**Close curve**) no está marcada, por lo que la trayectoria es una línea en lugar de un círculo. A continuación, se añaden más puntos y los puntos son arrastrados para crear la ruta deseada. Utilice el zoom para establecer si usted no puede ver toda su texto.

Seleccione ajuste **Smooth** para realizar la curva mas redonda

Aumente los puntos/**Points** para adherir mas curvas

Cambie **Vert. Align**: del **Top** para **Middle** para igualar la parte superior e inferior de las letras

No hacer clic en **Close Curve** para crear un patrón abierto

Chequee **Manual Size**.

Juste **Width/ancho** y **Height/alto** para abrir patron.

Zoom outsi es necesario

Click en **Apply** cuando termine.

El Patron se puede modificar arrastrando verde, azul y rojo. maneja puntos

Texto cae lo largo del camino para requisitos particulares

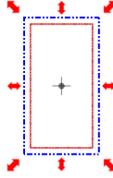
- En este ejemplo, se seleccionó Manual Tamaño pero también se puede tratar Tamaño Auto nuevo, también! El Bézier Warp está a punto de experimentar y divertirse con él! Si te gusta ciertos ajustes, recuerde que la opción para guardar la configuración (Presets) está disponible.

5.09 Creación de superposiciones Título y soldadura Texto para Marcos

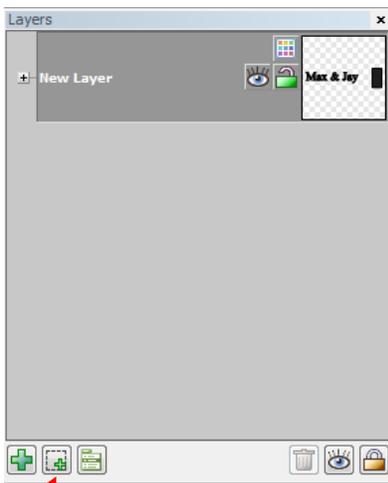
- Creación de un marco para la soldadura de una sola letra o imágenes es muy fácil. El uso de los pasos en la Sección 5.03, crear un título. La fuente elegida para este ejemplo es Times New Roman. También, Dividir Por Glifos se selecciona de manera que letras individuales pueden cambiar de tamaño, si es necesario, para el marco:



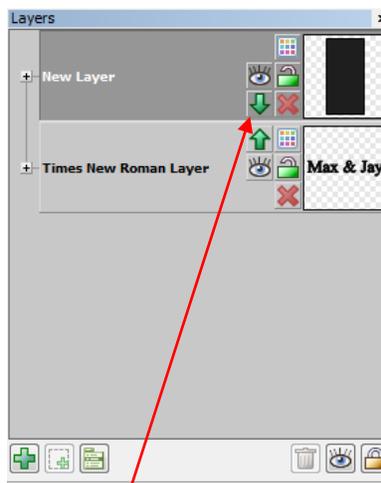
- Haga clic en el icono de Formas básicas en Importar (**Import Basic Shapes**) en la barra de herramientas de importación (**Import Toolbar**) y seleccione Polígonos (**Polygons**). Desplácese hasta localizar en Forma de rectángulo y haga doble clic para agregar a la pantalla:



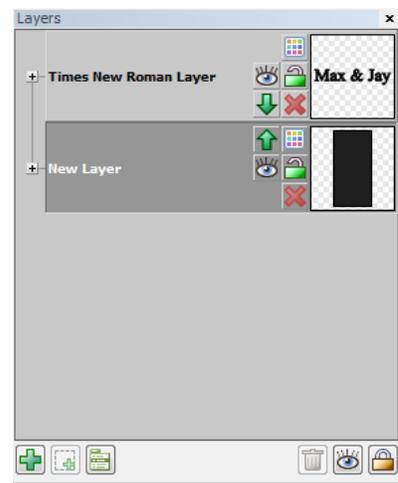
- En la pestaña Configuración Mat virtual en la barra principal/ **Main Bar** (consulte la Sección 4.04), asegúrese de que tiene el modo de esquema/**outline** seleccionado de modo que usted será capaz de ver el rectángulo y las letras claramente. Además, cambie a Sin rotura bajo Snap Posición de modo que usted puede cambiar el tamaño del rectángulo y las letras con precisión.
- También será más fácil seleccionar letras individuales si el rectángulo es en su propia capa y por debajo del texto. Con sólo el rectángulo seleccionado, haga clic en el icono de Selección a Nueva Capa (en la parte inferior de las capas) y a continuación, mover la capa rectángulo de forma que está por debajo de la capa de texto:



El rectángulo seleccionado se mueve a



A continuación, la capa con el



Ahora las dos formas se encuentran

- Cambiar el tamaño de rectángulo para ser ancho y delgado para que las letras se extiendan un poco por encima y por debajo de ella. A continuación, cambiar el tamaño y re-espaciales letras individuales, según sea necesario, para solapar el rectángulo. Recuerde que para hacer un zoom para una mirada más de cerca a la superposición:



ZOOM/Acercar para verificar la superposición y ajuste letras

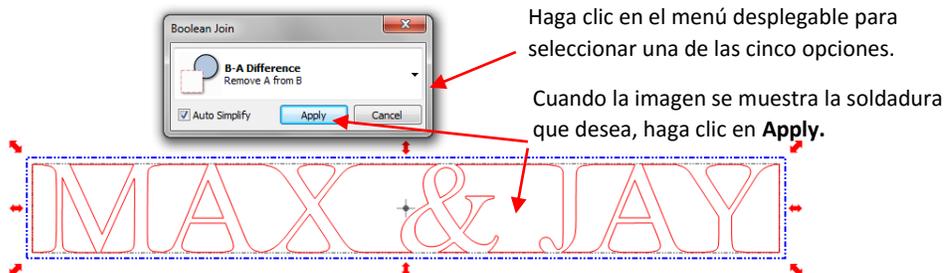
- Si la herramienta habitual de soldadura se aplicaron en este punto, las letras desaparecerían, con la excepción de las pequeñas superposiciones en la parte superior y la parte inferior:



- Por lo tanto, un tipo alternativo de soldadura debe ser aplicada. El uso es parte de la Boole Únete opciones (Consulte la Sección 8.07 para más detalles sobre **Boolean Join**). Pero antes de que puede ser utilizado, debe reducir el número de formas individuales a sólo dos: las letras (como una sola forma) y el rectángulo. Para

combinar las letras para ser tratados en una sola forma, haga clic en la vista previa de la capa de texto en la barra de capa/ Layer Bar y luego aplicar la función, que se puede acceder en cualquiera de las siguientes formas de incorporación:

- Haga clic en el icono en la barra Magia/Magic toolbar 
- • Presione **Ctrl + J**
- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/Shape magic> Ingreso desde el menú
- Ir a Editar/Edit> Forma Magia/Shape Magic> Unirse/Join.
- Ahora carpa-seleccionar tanto el rectángulo y las letras y que aparezca el menú de **Boolean Join**, utilizando cualquiera de los siguientes:
 - Haga clic en el icono de **Boolean Join** Únete a la barra de herramientas de Magia/Magic Toolbar
 - Presione **Ctrl + T**
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/Shape Magic> **Boolean Join** Ingreso desde el menú
 - Ir a Editar/Edit> Forma Magia/ Shape Magic> **Boolean Join**.
- El siguiente menú aparecerá y al mover el ratón sobre las diferentes opciones, verá su cambio de imagen en la pantalla. La opción llamada Diferencia B-A muestra el contorno del rectángulo desapareciendo donde las letras se superponen, que es lo que quieres en este caso:



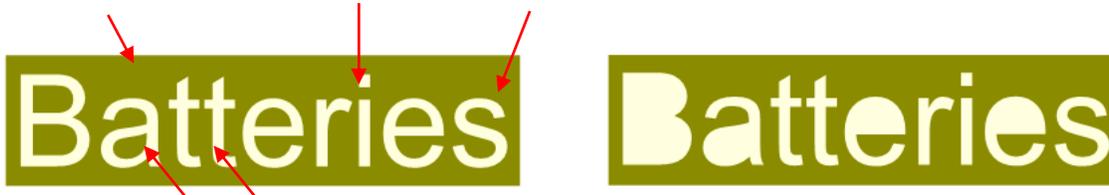
- Ahora bien, esta soldadura resultante funcionaría bien para una superposición en la parte negativa de la imagen es lo que usted desea conservar. Para tener un marco real, añadir un rectángulo a la parte exterior y luego seleccionar todo, aplicar **Stack/ Ctrl + S** (que centrar las dos formas) y realice una preforma **Join** (Ctrl + J). Estos son los dos resultados:



5.10 Estencil de letras/Stenciling letters

Video

- Al crear una plantilla, que desea mantener el “residuo” o “negativo” de un corte. Al utilizar fuentes regulares, como Arial, algunas de las letras, como una “B”, “a” y “e”, no va a funcionar porque no tienen caminos interiores llamados niño formas. Esas formas niño no están conectados a la porción de los residuos del material y se perderán de la plantilla como se muestra a continuación. Las flechas rojas indican el niño formas dentro de las formas de los padres de las letras “B”, “a” y “e”:



- Para evitar esto, un procedimiento llamado estarcir se puede utilizar para conectar la zona exterior de las cartas a los niños formas, esencialmente eliminarlos. Si bien hay varias maneras de hacer esto en el MTC, la más sencilla es probablemente utilizando la herramienta Borrador. En este método de borrado de una línea recta, con una anchura preestablecida, los resultados en la forma interior está conectado al exterior de la carta.

- La herramienta Borrador/**Eraser Tool** es el icono octavo  en la barra de herramientas Modo de nodo/ **Node Mode** y puede activarse abriendo primero la barra de herramientas Nodo Editar/ **Node Edit toolbar**  (o pulsando **W**) y haciendo clic en el icono o pulsando F8.
- Zoom en estrecha de las letras de modo que usted será capaz de ver exactamente donde tiene que borrar. Cuando se activa la herramienta Borrador, los siguientes ajustes aparecerán en la parte superior de la pantalla:



- El tamaño de entrar normalmente se relacionará con la altura y el estilo de las letras está estarcir. En este ejemplo, la palabra “Baterías” se escribe a una altura de 1 pulgada. El tamaño del borrador se ha fijado en 1,5 mm, pero podría ser mayor o menor dependiendo de su preferencia personal.
- Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y el botón izquierdo del ratón y arrastre el ratón en una línea recta en la que desea borrar. Una línea roja se dibuja:

Las pequeñas líneas horizontales en la parte superior e inferior de la línea de borrado en rojo indican que la línea es perfectamente vertical.



Mantenga tecla **Ctrl** y arrastre el ratón hacia abajo, por el centro de la "B"

- Suelte la tecla **Ctrl** y el botón izquierdo del ratón. La “B” tendrá ahora una brecha a través de la letra:



- Repita el proceso con las otras cartas que contienen niño formas. Si en algún momento algo va mal, utilice la tecla **Deshacer** en la parte superior de la pantalla para retroceder un paso.
- Ahora cuando se corta las letras para crear una plantilla, todas las partes de las letras permanecen conectados:

Batteries Batteries

Completo stencil

- Tenga en cuenta que las líneas borradas no siempre tienen que ser vertical. Por ejemplo, con el tipo de letra Cooper Negro, la "O" s están en ángulo, por lo que es posible que desee ángulo de las líneas de borrado de la misma manera:

Colombus

Vertical Stencil

Colombus

Colocación de letreros en ángulo en las cartas en ángulo

5.11 Open Path Fonts (OPF)/Abrir Patron de fuentes

- Además de TTF y OTF, un tercer tipo de fuente, el camino abierto Fuente (.opf) se puede abrir en MTC. Esta fuente se compone de sólo líneas / curvas individuales:

Open Path Font

- Estas fuentes son útiles cuando se utiliza un lápiz o herramienta de grabado en su cortador o para el diseño de títulos individuales de diamantes de imitación de línea (Consulte la Sección 8.12 para obtener más información sobre la función Rhinestone en MTC.)

Open Path Font

- En la actualidad, este tipo de fuente sólo funciona en hacer el corte y no se instala en Windows para su uso en otras aplicaciones. Los hay gratuitos para descargar aquí:

<http://www.iloveknk.com/Support/Software/Make-The-Cut/Open-Path-Fonts/>

- Usted puede comprar Fuentes trazado abierto (también llamados Thin Fuentes) de www.letteringdelights.com y desde www.onlinefonts.com para utilizar en MTC. Tenga en cuenta que estos también vienen con los equivalentes TTF, que no son líneas y curvas individuales reales, pero siguen siendo delgada.

6.Seguimiento/Tracing

6.01 Raster versus Vector

- Todos los gráficos son o raster o vector y no hay tercer tipo. Aunque a menudo se puede decir por el formato de archivo, incluso eso no es siempre una buena manera de saber a ciencia cierta. Por ejemplo, un archivo PDF se puede hacer de cualquiera de las imágenes de mapa de bits o imágenes vectoriales y algunos de PDF contendrán ambos tipos.
- Es posible que no pueda contar, a primera vista, si una imagen es una trama o un vector. Por ejemplo, esta captura de pantalla muestra la misma imagen en ambos formatos:



Raster

Vector

- Casi todo el mundo hoy en día tiene una cámara digital y, por lo menos, ha oído el término “mega-píxeles.” Un píxel es un cuadrado que es de color negro, blanco o de color. Las fotografías se componen de millones de estos píxeles para crear la imagen que ves. Si te acercas lo suficiente sobre cualquier imagen de trama, se puede ver estos pequeños píxeles. Pero cuando uno se acerca en estrecha en la misma zona en la versión del vector, en su lugar verá líneas y curvas, y no cuadrados / pixels:

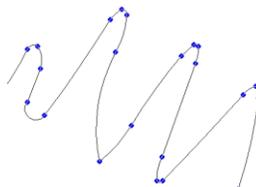


Raster



Vector

- Una imagen del vector no está formada por píxeles. En lugar de ello, un vector es como un dot-la-connect puzzle en el que pequeños puntos (llamados nodos o puntos) están conectados entre sí con sendas (ya sean líneas rectas o curvas). Troqueladoras digitales necesitan esos caminos para que que puedan comunicarse a la cortadora en la hoja debe viajar con el fin de hacer los cortes que quieras ... como una especie de hoja de ruta. En MTC, los nodos se ven así:



- Como se mencionó anteriormente, a menudo se puede saber si un archivo es una trama o un vector basado en el formato de archivo. Aquí hay algunas pautas:

Raster: BMP, JPG, TIF, PNG, GIF Vector: AI, EPS, WMF, DXF, SVG Either: PDF, sometimes EPS & WMF

- Para convertir una trama en un vector, MTC ofrece dos opciones: Traza Pixel/ **Pixel Trace** y traza Manual/ **Manual Trace**. Debido a que la función de rastreo de píxeles/ **Pixel Trace** en la MTC es tan rápido y potente, siempre vale la pena probarlo primero. La única situación en la que puede que no sea capaz de proporcionar los resultados que necesita son (1) la imagen es muy pequeña o tiene una resolución muy pobre o (2) la imagen tiene poco contraste entre una parte y otra. Por ejemplo, imagine un perro marrón miente en la alfombra marrón. ¿Cómo sería el software sabe qué parte es el perro y qué parte es la alfombra? Por lo tanto es posible que necesite trazar manualmente algunas imágenes, por lo que ambas funciones están cubiertos, en detalle, en este capítulo

6.02 Buscando imágenes fáciles para trazar/Finding Easy Images to Trace

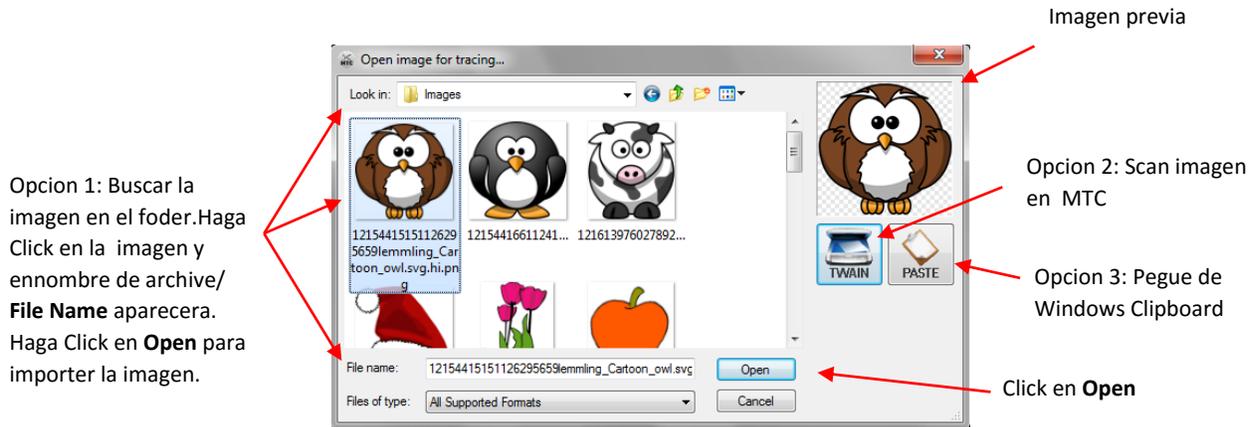
- ¿Qué califica como una imagen fácil? La respuesta obvia es “una imagen que le da los resultados que usted quiere!” Pero los que son nuevos en el proceso de vectorización no siempre se dan cuenta de que las imágenes van a ser fácil y cuáles no lo son. Tenga en cuenta que usted no debe ser desalentado de tratar de rastrear cualquier cosa. Pero cuando usted está aprendiendo el proceso, trabajando con imágenes fáciles hará que la etapa de aprendizaje vaya más suave. Así que aquí están algunas pautas en la selección de las imágenes:
 - Imágenes en blanco y Negro son más fáciles de vectorizar imágenes coloreadas
 - Imágenes coloreadas con colores planos son más fáciles de identificar que los que tienen colores saturados
 - Grandes, imágenes de alta resolución son más fáciles de identificar que diminutas imágenes de baja resolución
 - Las imágenes con pequeños detalles serán más difíciles de rastrear que las imágenes más simples con menos detalles
 - Las fotografías suelen ser los más difíciles de rastrear, sobre todo cuando algunos de los colores se mezclan (como el perro marrón en la alfombra marrón, mencionado anteriormente).
- Para su uso personal, hay muchas imágenes que se pueden encontrar en Internet. Utilice Google para buscar y encontrar las imágenes basándose en palabras clave. Google también tiene filtros en la parte superior de la ventana (en Buscadores) para limitar su búsqueda a los dibujos en blanco y negro, así como a clipart o línea. Utilice estos filtros!

6.03 Pixel Trace

Intro: [Video](#) Tracing for a PNC: [Video](#) Trace and Edit Example: [Video](#)

- Para comenzar el proceso de seguimiento de píxeles/ **Pixel Trace**, se recomienda que primero haga doble clic cerca de la parte superior izquierda de la Mat virtual. Esto plantar la Caret en ese lugar y, a medida que juega con los valores de rastreo, podrás ver los resultados de los ajustes corrientes seleccionado.
 - El siguiente paso es importar una imagen de trama. Se puede acceder a la imagen abierta para la ventana Seguimiento en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de seguimiento de píxeles/ **Pixel Trace** en la barra de herramientas de importación/
- Import Toolbar** 
- Presione **Ctrl-Shift-T**

- Vaya a Archivo> Importar> Traza Pixel / **File>Import>Pixel Trace**
 - Arrastrar y soltar una imagen de trama en una instancia en ejecución de MTC.
- Cuando se abra la ventana, hay tres opciones para la importación de su imagen de trama:



- Opción 1: Importar de un archivo que ya está en su computadora, CD, una unidad flash, disco duro externo, etc.
 - Opción 2: Importar una imagen utilizando un escáner conectado a su ordenador
 - Opción 3: Copiar / pegar una imagen desde el Explorador de Windows o desde Internet
- La imagen se abrirá en la ventana Seguimiento de píxeles/ **Pixel Trace**. Tenga en cuenta la siguiente información en esta ventana:

Visualization Settings/ Ajustes de visualización: ajuste por sólo preferencia personal. Estos ajustes no afectan a la traza resultados



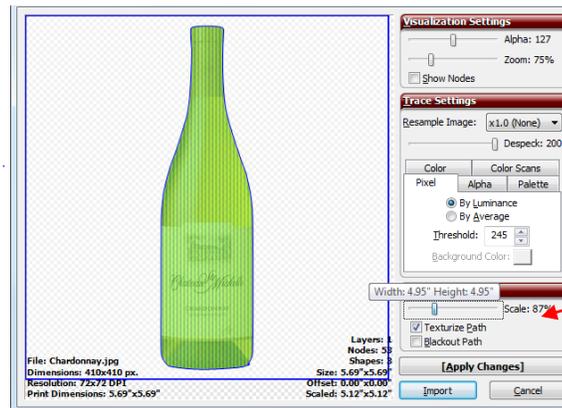
- Cuando la experimentación con los distintos métodos de rastreo, recuerde lo siguiente:

- Cada vez que se cambia un ajuste, es necesario hacer clic en el botón Aplicar cambios / **Apply Changes** para ver la vista previa actualizada.
- Antes de comenzar el proceso de seguimiento de píxeles/ **Pixel Trace**, la posición de su Caret en la parte superior izquierda de la pantalla. A continuación, verá también una vista previa del trazado en la pantalla principal como probar diferentes ajustes en la ventana de seguimiento de píxeles/ **Pixel Trace**. Puede que tenga que mover la ventana Seguimiento Pixel para ver este trazado.
- Experimente! Recuerde que usted puede cambiar la configuración y actualizar los resultados sin hacer ningún compromiso. Tome notas cuando se descubre algo nuevo acerca de la localización!
- Una combinación de métodos de rastreo de vez en cuando podría producir los mejores resultados. Cada vez que haga clic en Importar, se le dará la oportunidad de colocar la traza actual en la ventana principal, pero luego volver y probar diferentes configuraciones o diferentes métodos. Sea aventurero en su trazado! Siempre se puede volver atrás y borrar partes de una traza no te gusta o duplicar trazados que no son tan perfectos como quizás uno de los otros. Capítulo 7 contiene métodos para la edición de sus trazados, también.
- Para imprimir y cortar aplicaciones, marque el cuadro Ruta Texturizar/ **Texturize Path** para que el gráfico de la trama original también se importará con la traza. También puede marcar el cuadro Ruta/ **Blackout Path** para que se importará sólo la línea de trazo más externa.
- Si su gráfico importado tiene muchas imágenes y sólo desea trazar una, o si sólo desea trazar una parte de una imagen, mantenga pulsada la tecla Ctrl y carpa-seleccionar la parte que desee:

Sólo se pueden remontar estas dos imágenes.



- Si decide cancelar su selección, simplemente mantenga presionada la tecla Ctrl y clic izquierdo una vez en cualquier parte de la vista previa.
- Si usted elige utilizar la función de escala para cambiar el tamaño de la imagen antes de importar, a continuación, tenga en cuenta que a medida que se deslizando la barra, aparecerá el nuevo tamaño de la imagen:



A medida que el cursor se mueve en el entorno de escala, la ventana emergente muestra nuevas dimensiones

6.03.1 Pixel Trace Method

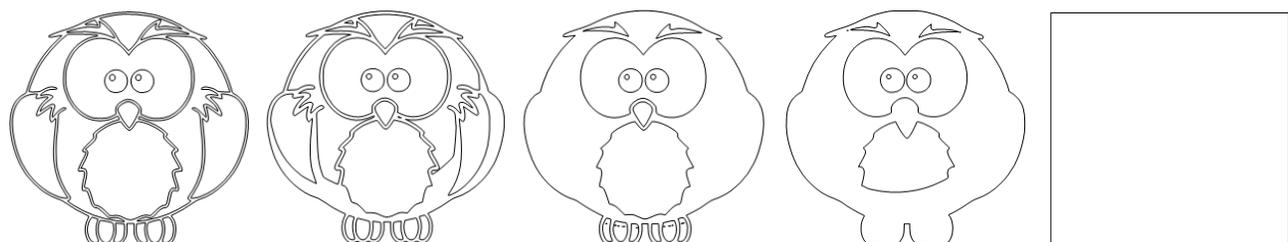
Video

- El seguimiento de píxel/ **Pixel Trace** es una vectorización monocromática. En la ventana de seguimiento Pixel, aparecerán líneas traza azules y verdes rellenos, independientemente de los colores de la imagen original. Estos son los valores predeterminados y se pueden cambiar por ir a **Ver > colores predeterminados/ View > Default Colors**. Después de la localización, los trazados en la ventana principal se colorearán según el color Mat virtual seleccionado. Se pueden cambiar a otros colores al igual que cualquier otra forma.
- El ajuste de rangos 1-255 Umbral. Disminuya este valor para agregar más distinción entre colores y aumentar el número de trayectorias individuales reconocidos y trazados. Aumentar para disminuir la distinción entre los colores y disminuir el número de trayectorias individuales reconocidos y trazadas. En el extremo de 255, usted no tendrá nada más que una caja alrededor del exterior de la imagen que se trazó.
- Las siguientes imágenes muestran la misma imagen con diferentes valores de umbral utilizados y la traza resultante cuando se importen en la pantalla:

Imagen en **Pixel Trace**:



Resultado del trazo después de la importación::



Threshold: 1

Pierde detalle

Threshold: 75

Detalle perdido en ala

Threshold: 127

Pierde Alas

Threshold: 250

Detalle perdido en garras

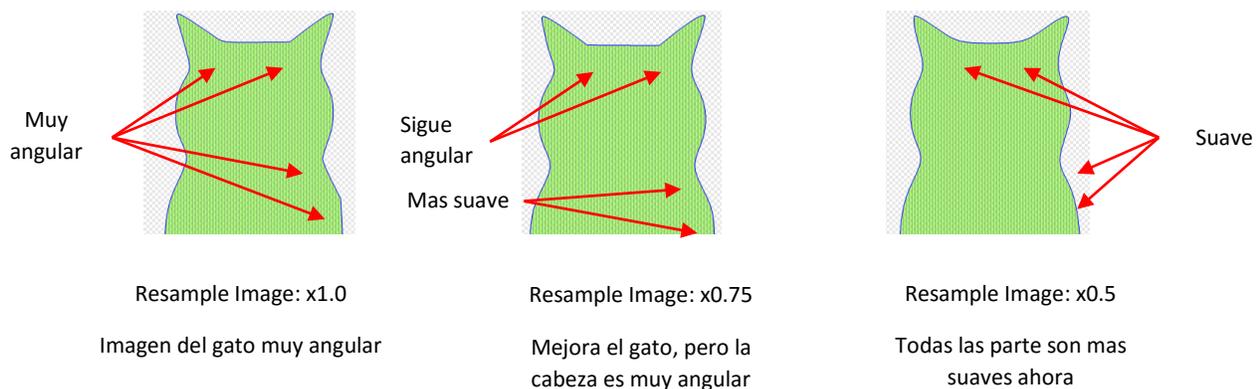
Threshold: 255

Solo trazo del borde

- Como se muestra en el ejemplo anterior, la mayoría de los detalles se obtuvo con el umbral más bajo/ **Threshold**. Por lo general, esto no es necesariamente lo que usted desea en su trazado. El punto es experimentar libremente en toda la gama de ajustes de umbral/ **Threshold**, para ver los efectos de cambiar este ajuste importante. Al mismo tiempo, probar las otras opciones disponibles.
- Elegir Por luminancia/ **By Luminance** frente Por **Average** puede dar resultados diferentes. Comience con Por luminancia/ **By Luminance** y cambiar si usted está teniendo problemas para conseguir un buen rastro. Consulte el Apéndice B Terminología para las definiciones de estos dos términos.
- El ajuste **Despeck** filtrará pequeños senderos que usted puede no querer ser rastreado. Aumentar para eliminar estos pequeños caminos de su trazado. Sin embargo, si usted ve las piezas que desaparecen lo que necesitas, y luego disminuir. También puede aplicar una pausa a su trazado/ **Break** y luego eliminar manualmente las partes que no desee.



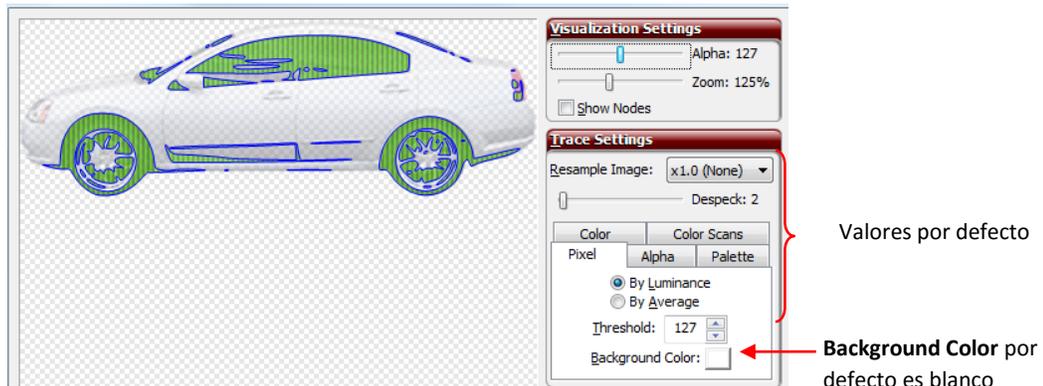
- El ajuste Remuestrear/ **Resample Image** la imagen se puede utilizar para aumentar o disminuir la fuerza se traza una imagen. Bajarla a disminuir el número de nodos y “aflojar” el ajuste del rastreo. Aumentar para aumentar los nodos y crear un ajuste más preciso. Esto también se puede utilizar para suavizar los trazos angulares, como se muestra en esta traza de un gato:



- El ajuste de color de fondo/ **Background Color** se vuelve útil cuando hay un canal transparente o alfa en la imagen que está trazando (tal como se encuentra en algunos archivos PNG y GIF). El color de fondo será definir los píxeles semitransparentes mezclándolos con el color de fondo que usted seleccione. Aquí está una foto de un coche blanco que ilustra esta característica:



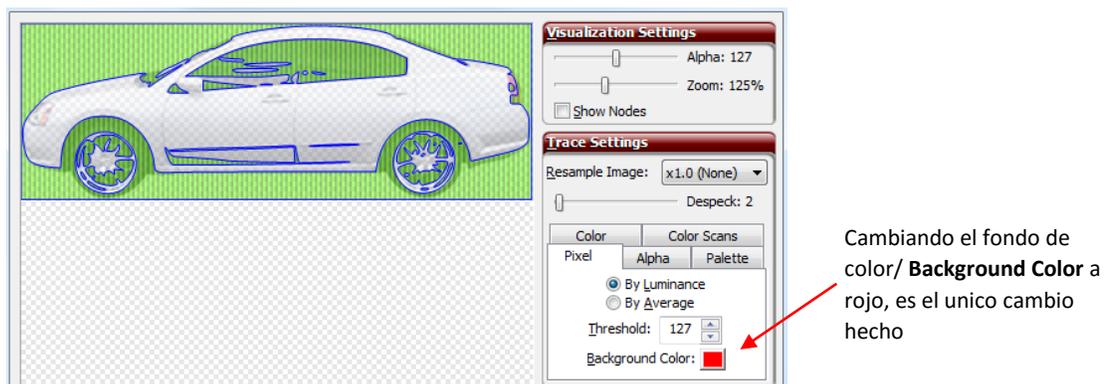
- Cuando importados en la ventana Seguimiento de píxeles, con la configuración predeterminada en su lugar, tenga en cuenta las partes de la imagen que se trazó con el fondo blanco por defecto seleccionado:



- A continuación, haga clic en el cuadro Color de fondo/ **Background Color** y se abrirá una ventana. Seleccionar un color diferente, por ejemplo, rojo:



- Las partes de la imagen que se remonta cambios:



- Esto se puede utilizar para identificar y rastrear diferentes partes de una imagen. Sin embargo, con el nuevo Alfa, Paleta, y las opciones de color disponibles, esta función puede no siempre ser algo que usted necesita.

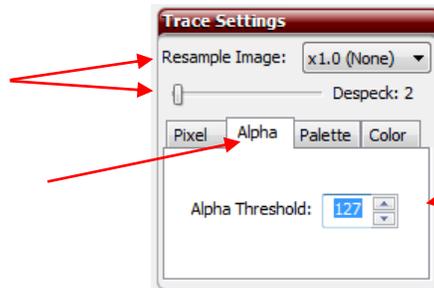
6.03.2 Alpha Trace Method

Video Video

- Utilice el Alfa traza para archivos PNG con fondo transparente (canales alfa). Para cambiar al método de Alfa Trace, haga clic en la pestaña denominada Alfa y aparecerá lo siguiente:

Remuestrear la imagen y Despeck se utilizará tal y como estaban en el seguimiento de píxeles.

Click en **Alpha**



Alpha Threshold se utilizará como lo fue en el seguimiento de píxeles, pero probablemente no será necesario tanto

- Utilice el Umbral alfa de la misma manera que el umbral se aplicó el método de seguimiento de píxeles. Lo más probable es descubrir que se requiere menos ajuste. Ambos ajustes de la imagen **Despeck y Resample Image** también se aplican de la misma manera.
- En este ejemplo, estamos importando una imagen PNG de un leopardo/ [PNG image of a leopard](#). Antes de importar, haga los siguientes cambios en la ficha Mat Virtual de la barra principal/ **Main Bar**. Estos dos cambios permitirán a la imagen que traza a aparecer a todo color, en la pantalla principal, después de rastreo:

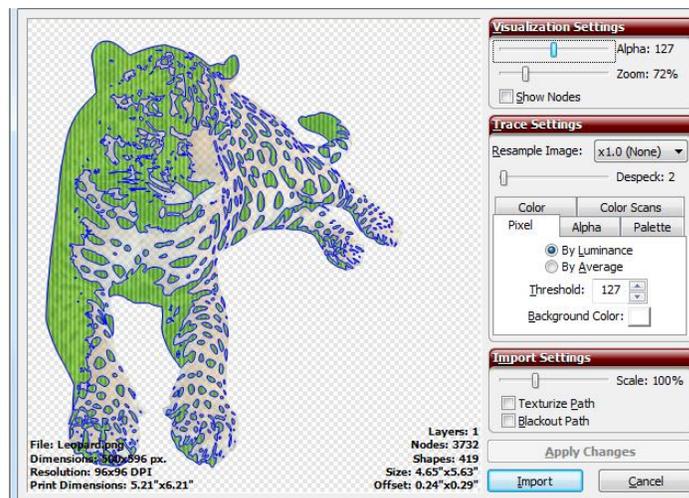


- Antes de utilizar la función de seguimiento Alfa/ **Alpha Trace**, tenga en cuenta cómo aparece el leopardo cuando se aplican los ajustes predeterminados de la ficha de píxeles. También tenga en cuenta que si usted primero haga doble clic en la parte superior izquierda de la pantalla, puede “plantar” la Caret en un lugar donde se puede ver una vista previa más clara de la forma que se produce con los ajustes:

Caret colocado aquí antes de ir a Pixel trace lo que un verdadero avance de la forma se puede ver.



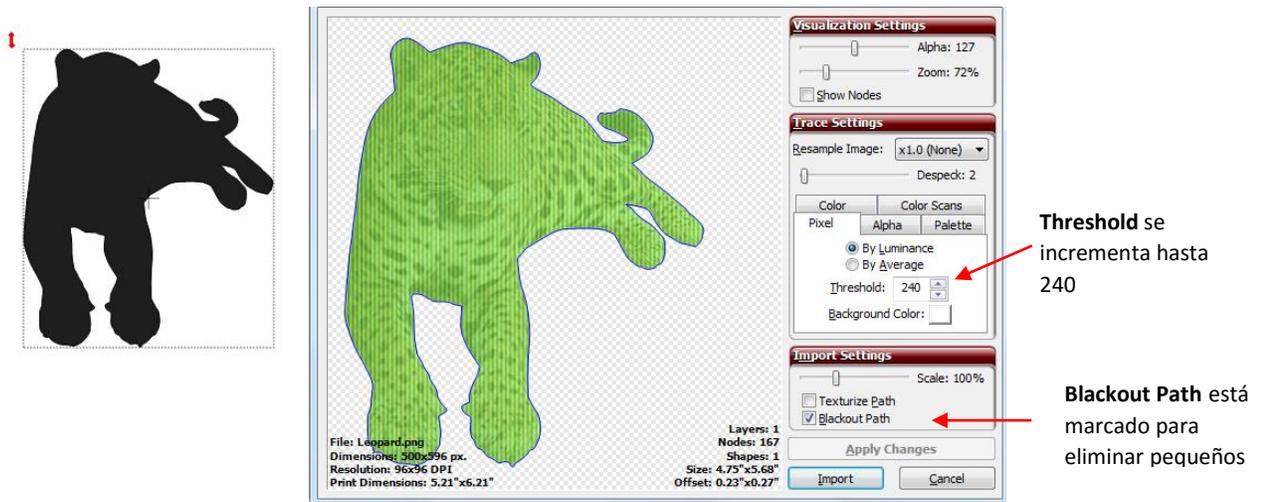
Esto podría ser exactamente lo que quieres para un corte de



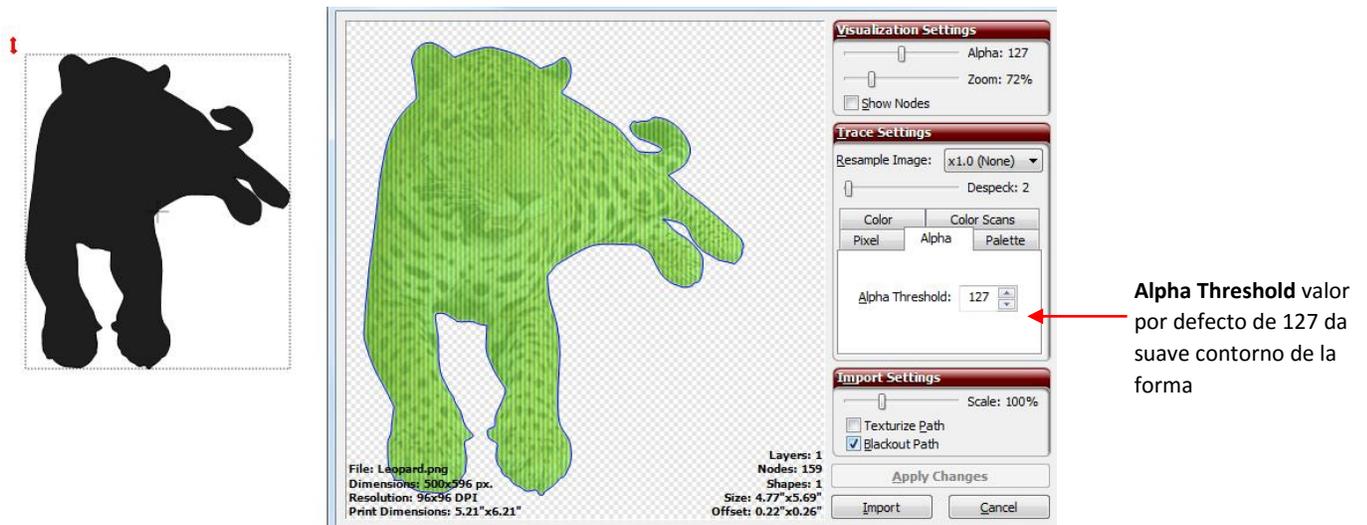
Configuración de pixel Tracer por defecto cuando la imagen se importa primero.

- Como se indica en la pantalla, el trazado podría ser utilizado para el corte de vinilo, ya que se aplica de vinilo con cinta de transferencia. Sin embargo, vamos a decir que esto va a ser una aplicación de impresión y corte en la que el leopardo será impreso en papel y luego el borde exterior recortado. Lo que se necesita es una sola línea de

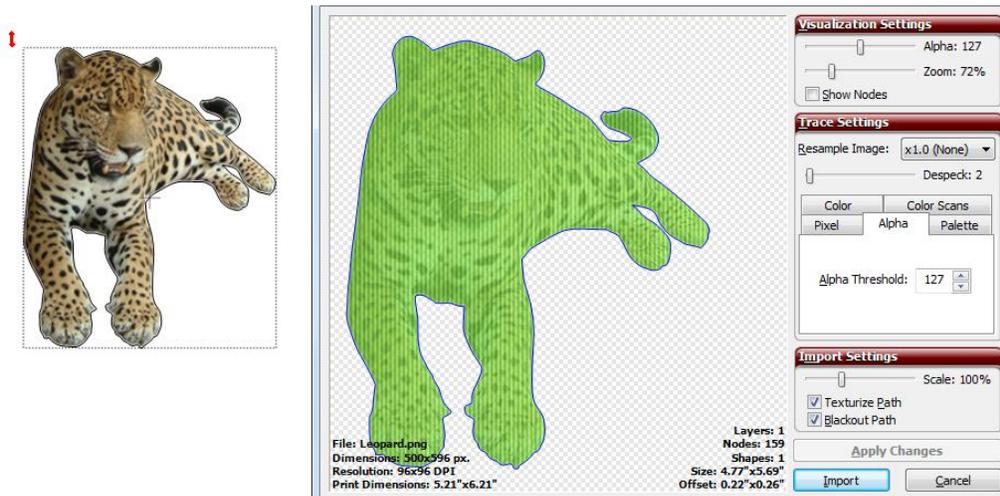
contorno alrededor del leopardo. Al experimentar con el umbral, se comprueba que se necesita un ajuste de 240 para obtener un contorno liso alrededor de la imagen. Además, ya sea un **Despeck** de 18 o marcado **Blackout Path** era necesaria para eliminar caminos diminutos trazadas dentro del animal:



- Sin embargo, si cambia a la pestaña **Alfa Trace**, el valor por defecto de 127 de inmediato le da, en este caso, el esquema que desea:



- Marque el cuadro **Texture Path**, haga clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes**, y la imagen aparece en la pantalla, listo para el proceso de impresión y corte (consulte el Capítulo 9):



6.03.3 Palette Trace/ Trazo con Paleta

Video

- La paleta de seguimiento/ **Palette Trace** ofrece rastreo de color que es especialmente útil en el diseño de patrones de empalme de papel. En este ejemplo, la imagen de la flor siguiente fue importado y será vectorizado:



- Con **Palette Trace**, los más prevalentes 16 colores de la imagen son identificados y se muestran. Para cambiar al método de Paleta Trace, haga clic en la pestaña llamada Paleta y aparecerá la siguiente:

Resample Image y Despeck se utilizará tal y como estaban en Pixel.

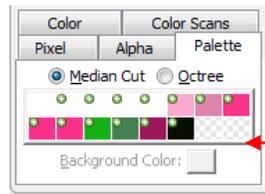
Median Cut o Octree puede ser utilizado para generar los colores.

Click en **Palette** tab

Aparecerán hasta 16 colores

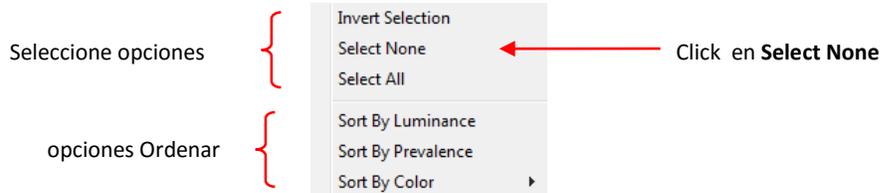
- Luego, puede seleccionar qué colores para combinar juntos, en un solo color, para ser rastreado. Tenga en cuenta que la selección de Corte intermedio/ **Median Cut**, en lugar de Árbol de octantes/ **Octree**, utilizará un algoritmo diferente y producir un conjunto diferente de 16 colores:

Median Cut se utiliza para generar los colores.

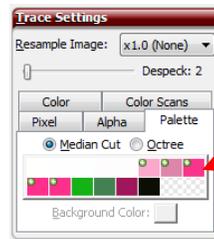


Se genera un conjunto diferente de colores.

- Para este ejemplo, vamos a volver a la opción de usar Corte intermedio/ **Median Cut**. En primer lugar, apague todos los colores haciendo clic derecho sobre las cajas. Un menú emergente aparecerá que ofrece algunas opciones para que los colores que se han seleccionado, así como la forma de ordenarlos. Comience eligiendo **Seleccione Ninguno/ Select None**.

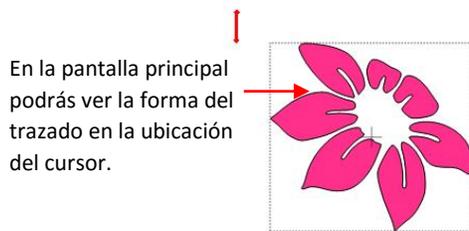


- Sin colores seleccionados, a continuación, puede hacer clic en los colores que son similares y se fusionaran juntos para simplificar la traza. Por ejemplo, para la flor en este ejemplo, comience haciendo clic en la totalidad de la sombra de color rosa:

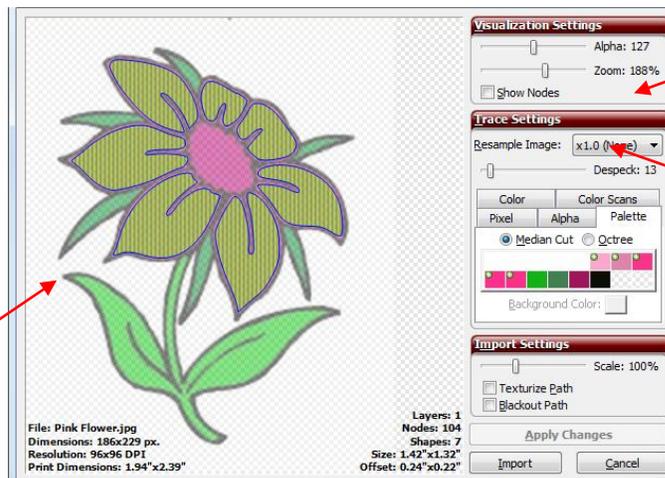


Haga clic una vez en cada caja de color rosa para marcarlo. Si por error hace clic en un cuadro de color que no desea incluir, haga clic de nuevo para anular la selección.

- Uso **Despeck** para eliminar caminos no deseados diminutas y **Volver a muestrear la imagen para afinar detalle/ Resample Image to** o proporcionar más curvas a la imagen. También, haga clic en **Aplicar cambios a medida que cambia la configuración para que pueda ver el efecto de cada cambio**. Ahora, las piezas seleccionadas para ser rastreado se indica en azul y lleno de verde, tal y como vimos con el método de píxeles:



En la pantalla principal podrás ver la forma del trazado en la ubicación del cursor.



Volver a muestrear,

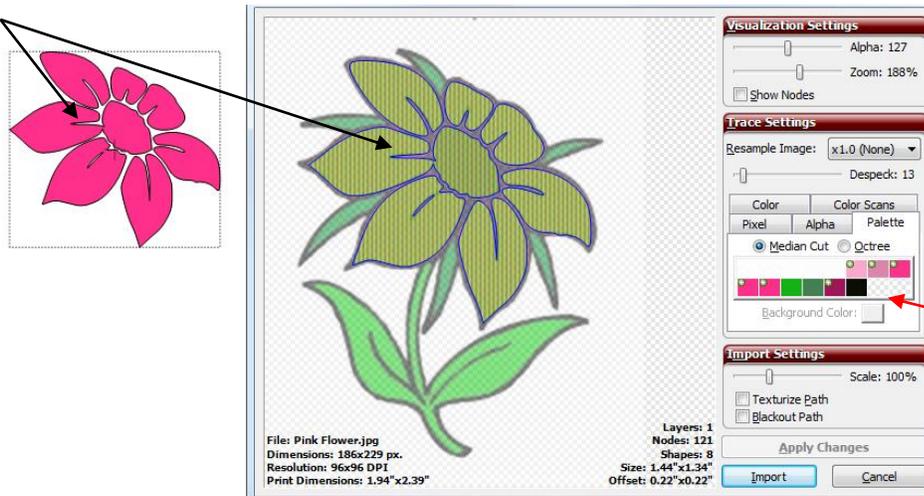
Uso **Despeck**, si es necesario

Todas las rosas se han marcado

Un esquema de color azul y verde relleno marcan aquellas partes que son de color lo mismo que las rosas

- Tenga en cuenta que **Despeck** y **Resample Image** la imagen se puede utilizar, respectivamente, para eliminar pequeñas manchas trazadas no deseados y más nítida o suavizar el trazado (tal y como se utilizan en el método de seguimiento de píxeles). En este caso particular, solamente **Despeck** se aplicó.
- Ahora, antes de aceptar esta parte de la imagen, puede agregar más colores si lo desea. Por ejemplo, el centro de la flor es más de un púrpura, pero si usted va a cortar esto como un patrón de empalme de papel o como un diseño de vinilo, tal vez usted quiere usar el mismo color para los pétalos y el centro. Por lo tanto, al hacer clic en ese color, seguido por clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes**, se traduce en que el color se añaden a las partes que están trazadas:

El centro de la flor ahora se añade a la localización



Marque el color púrpura oscuro y luego haga clic en **Apply Changes**.

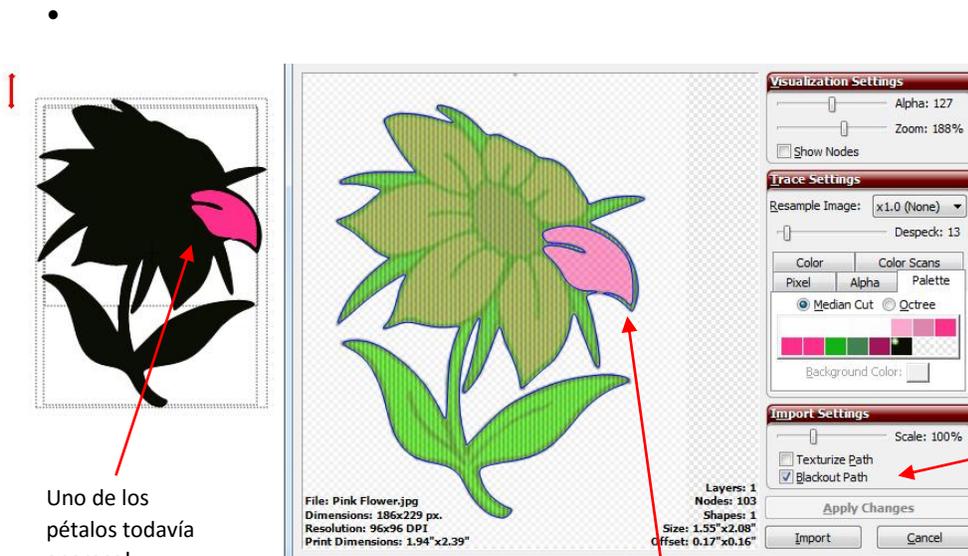
- Haga clic en Importar/ **Import** y el programa le preguntará si desea continuar Tracing/ **Continue Tracing** o Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**. Respuesta Continuar Tracing/ **Continue Tracing**. Ahora haga clic en las casillas de color rosa y rojo nuevamente para apagarlos o haga clic derecho sobre los colores y elija Seleccionar Ninguno en el menú/ **Select None**. Luego haga clic en los cuadros de color verde y haga clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes**:

La imagen en pantalla muestra ahora tanto la formas verdes y rosa.



Marque las dos cajas verdes después de anular la selección de todos los rosados. Haga clic en **Apply Changes**.

- Haga clic en Importar/ **Import**. Luego, decida si desea rastrear también la sombra negro alrededor de la imagen o crear uno usando la característica capa de sombra/ **Shadow Layer** en el MTC (consulte la Sección 8.05). Si decide rastrear la capa de negro, a continuación, responda Sí/Yes. Repita el paso anterior, pero sólo tiene el cuadro de color negro seleccionado.
- Ahora, antes de hacer clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes**, parar y pensar en lo que desea crear. Usted no quiere que las partes negras individuales para crearse como formas separadas. En su lugar, desea que el gran contorno negro sobre el que va a adherir el pétalos de rosa y hojas verdes individual. Así, marque la opción Ruta Blackout/ **Blackout Path** con el fin de eliminar las partes interiores. Luego haga clic en Aplicar cambios para ver los resultados/ **Apply Changes**:

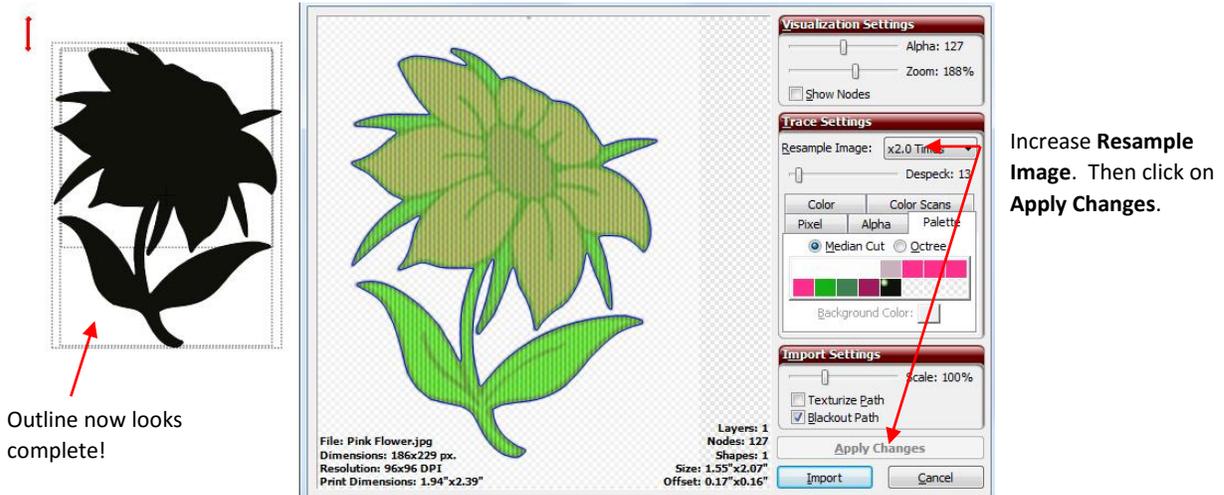


Uno de los pétalos todavía aparece!

Hay un pequeño punto en el que el negro no es un camino continuo

Mrque en opcion **Blackout Path** y despues haga click en **Apply Changes**.

- Pero hay un problema! En lugar de ver una grande contorno negro de la flor, todavía hay una muestra pétalo. Esto es porque el negro no se reconoció como que se extiende alrededor del borde exterior de dicho pétalo. Pero no se preocupe ... aumentando el valor Remuestrear la imagen/ **Resample Image** para X2.0 Tiempos proporciona un rastro más cerca y que luego se cubre esa sección delgada alrededor de ese particular, pétalo:

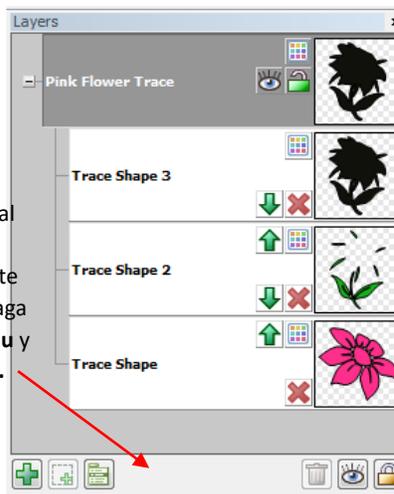


Outline now looks complete!

Increase **Resample Image**. Then click on **Apply Changes**.

- Haga clic en Importar/ **Import** y responder Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**. En las capas Bar/ **Layers Bar**, podrás ver las diferentes capas de la imagen. Sin embargo, no hay un icono de capa Mostrar / Ocultar en las capas individuales. Por lo tanto es necesario hacer clic en el menú Opciones de capa/ **Options Menu** y seleccione Para cada una su propia/ **To Each Its Own**:

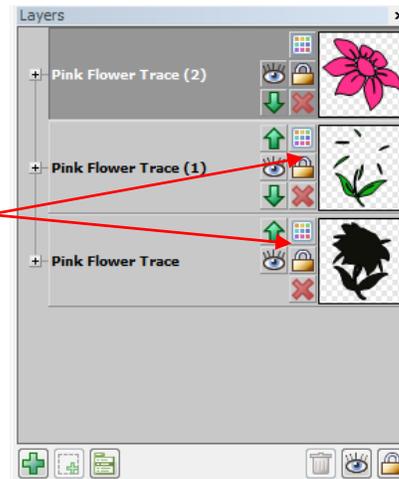
Mientras que las capas individuales se pueden seleccionar, no se puede convertir de forma individual las capas de forma intermitente durante el corte por colores. Por lo tanto, haga click en **Layer Options Menu** y seleccione **To Each Its Own**.



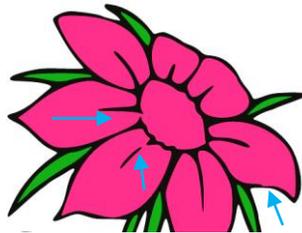
- Ahora cada uno de los cuatro colores se ha mudado a su propia capa de nivel superior donde ahora podrán activar y desactivar capas individuales para cortar. Además, puede mover las capas de arriba a abajo de manera que la capa de negro se encuentra en la parte inferior donde sirve como un resumen:



Las flechas se usan para cambiar el orden de las capas de modo que la capa de negro ahora está en la parte inferior



- ¿Es la perfecta flor? No. Las flechas azules indican que la imagen necesita algunos ajustes:



- Existen herramientas de edición fáciles de usar de ajustar los pétalos en esta imagen. Estas herramientas se presentarán en la Sección 7.11.

6.03.4 Color Trace / Trazo por color

Video

- El color de Trace / **Color Trace** es similar a la paleta de seguimiento/ **Palette Trace**, pero se puede de forma individual, haga clic en un color, de su trama importada original, para rastrear y luego especificar un nivel de tolerancia/ **Tolerance** que se sumará o restará colores similares a incluir en esa selección. Esta es la imagen que se utilizará en este ejemplo y se ha importado:

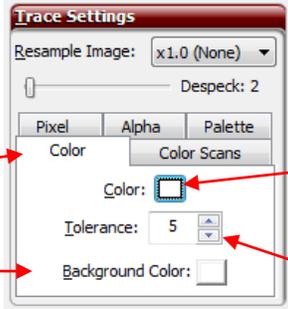


- Para cambiar al método de color Trace/ **Color Trace**, haga clic en la pestaña denominada Color y aparecerá la siguiente:

Resample Image y **Despeck** se utilizará tal y como estaban en **Pixel**.

Click en **Color**

Como se trata de un archivo PNG, **Background Color** se puede modificar, si es necesario.



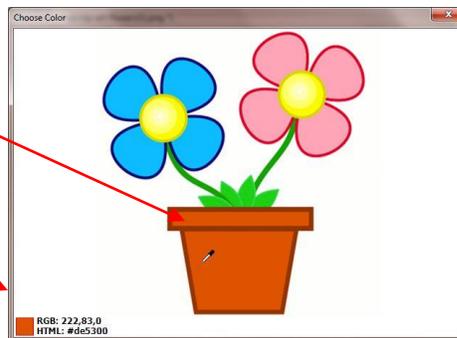
Haga clic en el cuadro blanco para abrir una ventana para seleccionar el color para el trazo

Incrementar o disminuir tolerancia/**Tolerance** Para sumar o restar porciones de la imagen que se incluirán en la traza.

- El primer paso es hacer clic en la pequeña caja blanca en la ficha Color Trace. Se abrirá una ventana que muestra la imagen importada y se puede seleccionar el primer color que se trazó. Vamos a empezar con el interior de la olla de la flor. Un cursor cuentagotas aparecerá y se puede mover por la pantalla para recoger el color de cualquier parte de la imagen. Para seleccionar el color de la maceta, simplemente coloque el cuentagotas en cualquier parte sobre la olla de flores

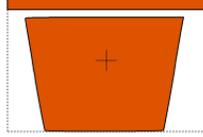
Un icono del cuentagotas se mueve alrededor de la imagen

Este cuadro indica el color del píxel actual bajo el cuentagotas/eyedropper

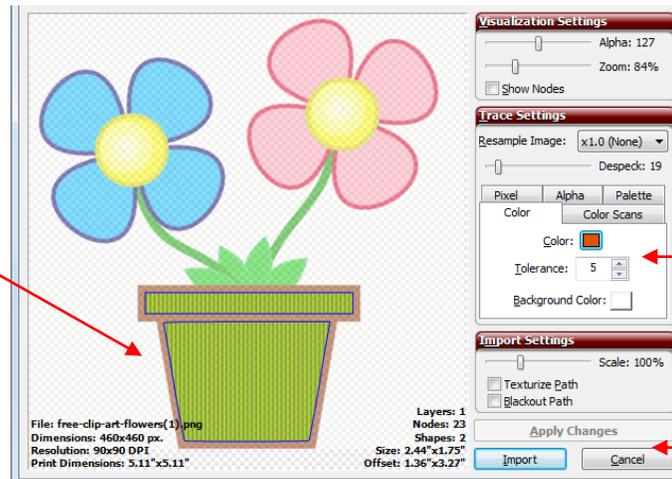


- Cuando se selecciona el color deseado, haga clic izquierdo una vez para seleccionarlo, haga clic en Aplicar cambio/**Apply Changes**, y la traza será inmediatamente hecho usando la configuración actual. Al igual que con los otros métodos de seguimiento, otros ajustes en esta ventana se puede ajustar. En este caso particular, será necesario el ajuste **Despeck** para ser utilizado para eliminar caminos diminutos que se añade a la localización.

Las líneas azules y relleno verde indican la parte de la imagen de trazado.



Vista previa en pantalla



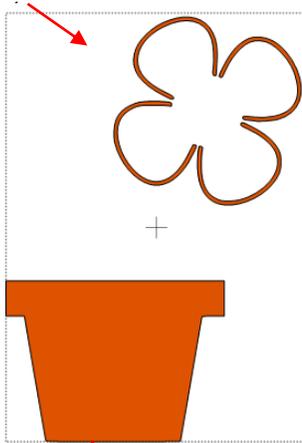
Despeck planteado para eliminar caminos

La caja de **Color** cambia en el color seleccionado con el cuentagotas./eyedropper

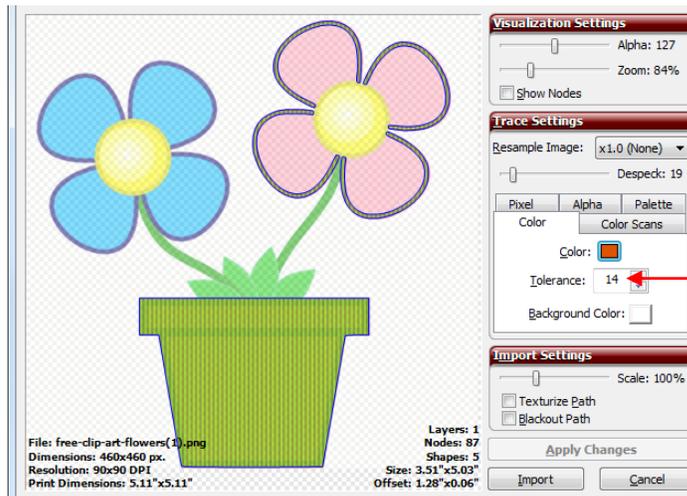
Click en **Apply Changes** cada vez que se realiza un cambio para actualizar la vista previa.

- Supongamos que desea toda la maceta de flores trazado en lugar de sólo el interior. Aumente el ajuste de ampliar la gama de colores que está cerca del color original Tolerancia. En este ejemplo, la tolerancia se aumenta a 14 y la maceta de flores se ve muy bien! La totalidad está trazado. Desafortunadamente, la parte exterior de la flor rosa también cayó en esta gama de color y se está incluido. ¡Pero eso está bien! Esa parte se puede eliminar más tarde después de que se complete el trazado:

Outline/ Esquema de la flor

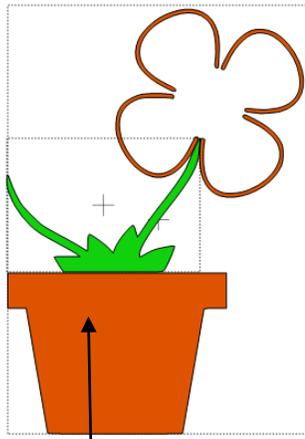


Toda la maceta de flores está trazado como una forma.

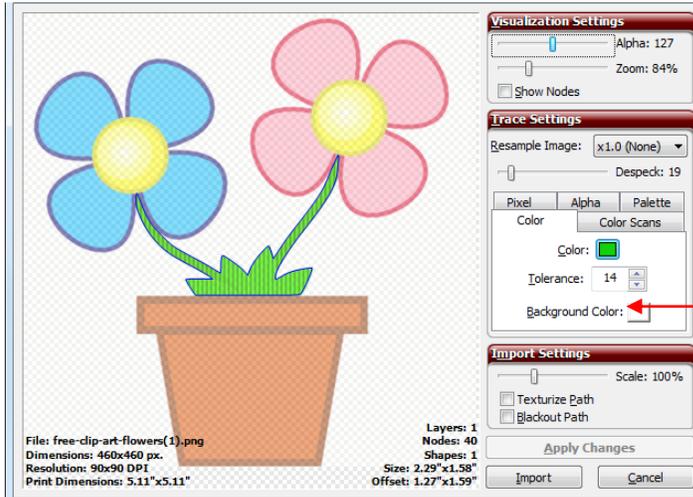


Tolerance aumenta a 14

- Haga clic en Importar/ **Import** y el programa le preguntará si desea continuar Tracing/ **Continue Tracing** Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**. Respuesta Continuar Tracing/ **Continue Tracing**. Haga clic en el cuadro Color de nuevo y luego elige otro color. Esta vez elija las hojas verdes:

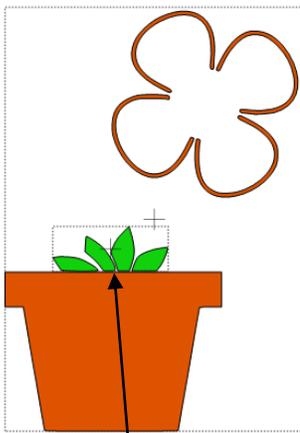


Las hojas y el tallo son ambos trazados.

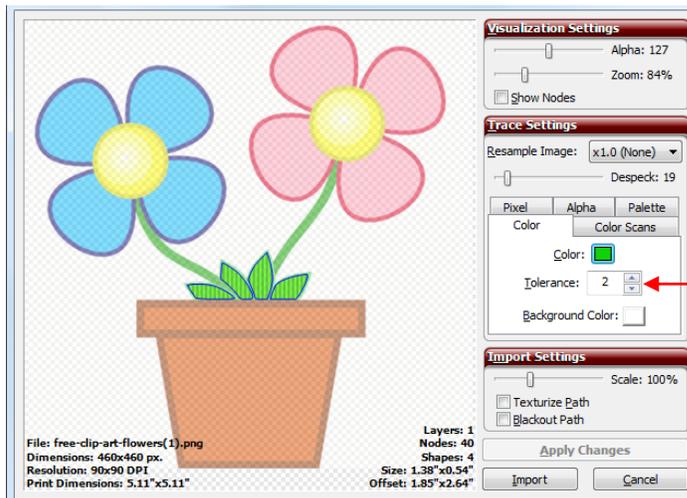


Tolerance
Todavía está
ajustado a
14.

- Si desea que las hojas y el tallo de ser rastreado como diferentes formas, a continuación, reducir la tolerancia. Fue obligado a reducir la tolerancia hasta el fondo a 2 con el fin de obtener sólo las hojas remontar:

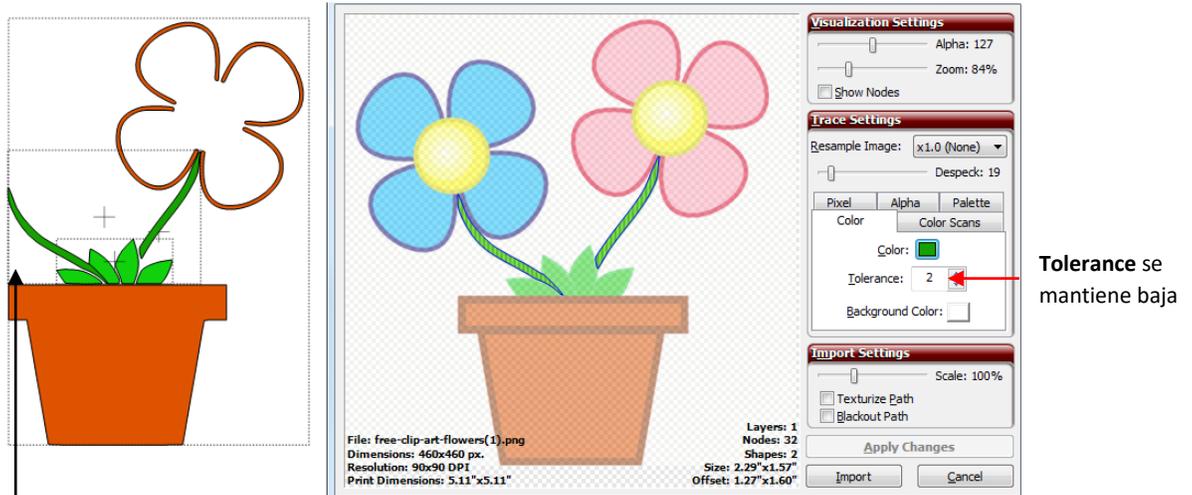


Sólo las hojas se trazan.



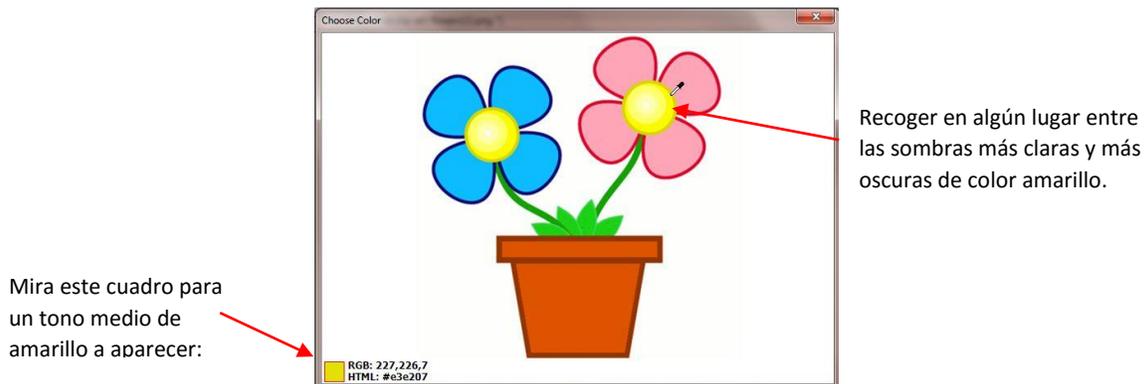
Tolerance es
reducida a 2.

- Haga clic en Importar/ **Import**, responda Continuar rastreo/ **Continue Tracing** para rastrear más capas, y luego seleccionar el color del tallo. Una vez más, la tolerancia debe mantenerse baja con el fin de rastrear el tallo y no incluir las hojas en la selección:

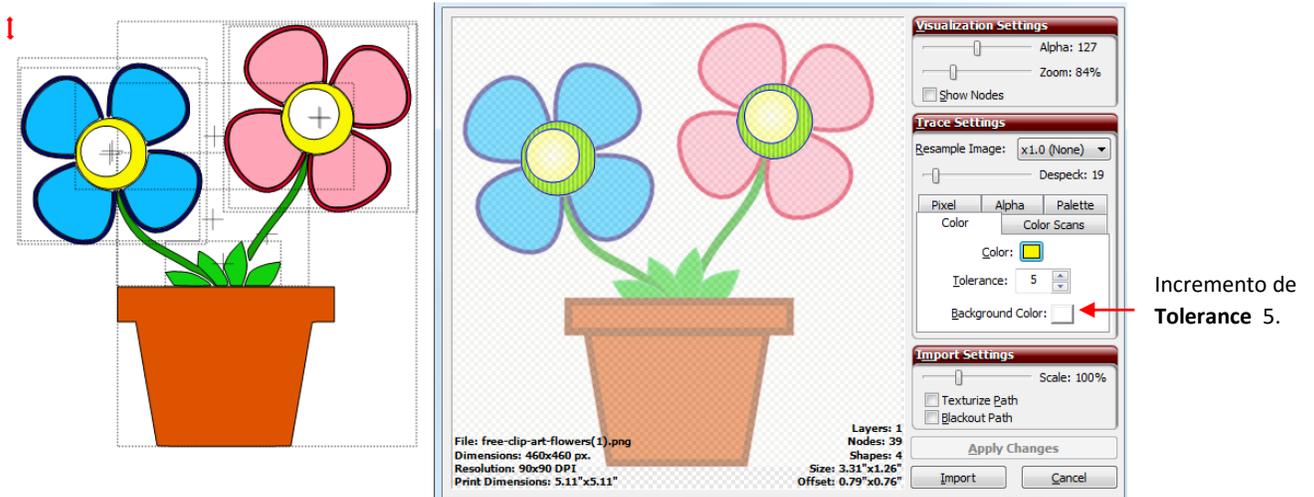


Los tallos son ahora trazada.

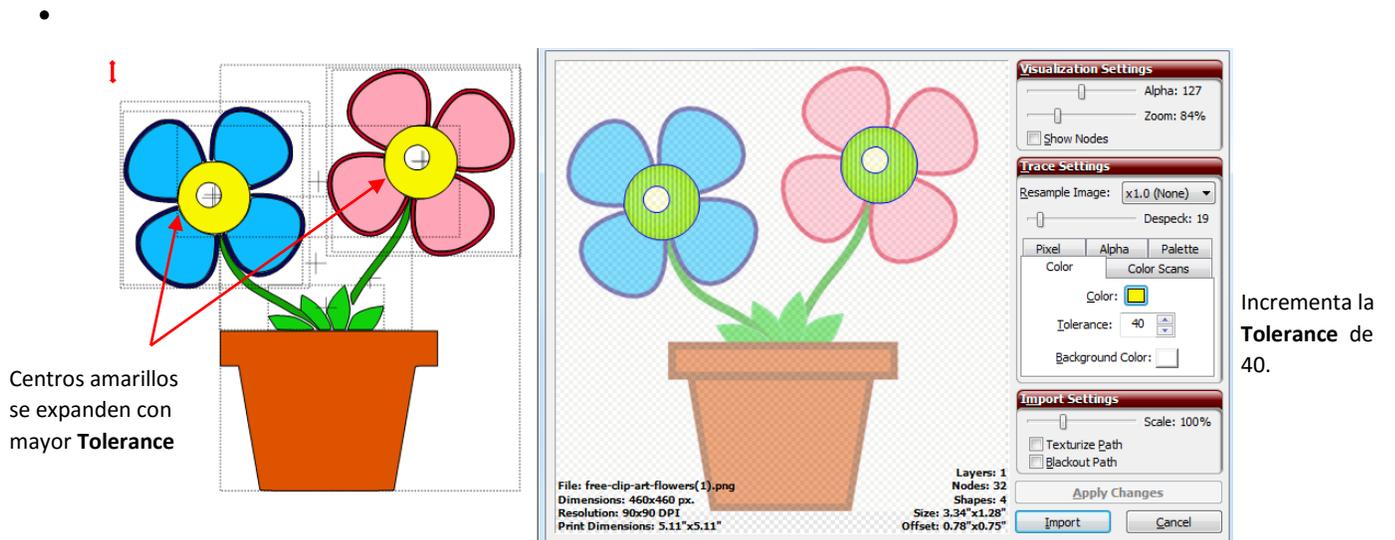
- Haga clic en Importar y ahora repetir el mismo proceso para las flores azules y rosas.
- Esto deja a los centros amarillos de las flores. Haga clic en el cuadro Color para que aparezca la trama original para la selección de color. Los centros no son de un color sólido, sino que irradian de un color casi blanco en el centro a un amarillo (casi marrón) sombra muy oscura en el exterior. En casos como el presente, elegir una sombra en algún lugar en el medio de la gama de colores (un tono más oscuro de color amarillo, pero no el más oscuro):



- Izquierda haga clic en el amarillo. La ventana Elegir color se cerrará. El cuadro Color mostrará este color amarillo seleccionado. Haga clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes**. Aumentar la Tolerancia y el exterior completa de las regiones amarillas están incluidos en la traza:



- Los círculos internos donde el color es un amarillo muy pálido no están incluidos. El aumento de la tolerancia se reduce gradualmente el tamaño de los círculos internos:



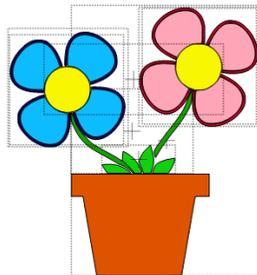
Centros amarillos se expanden con mayor Tolerance

Sin embargo, hay una manera más fácil de manejar esos! Simplemente marque el cuadro Ruta/ **Blackout Path** y que se eliminan al instante de la traza:

Centros amarillos llene completamente con **Blackout Path** marcado

Haga Click en **Blackout Path**

- Haga clic en Importar/ **Import** y, esta vez, responder Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**.. La parte rastreo es completa:

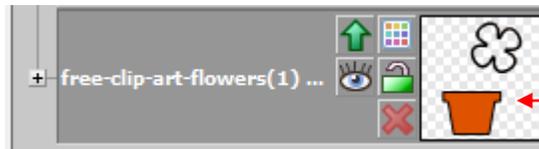


- Ahora, para la edición. Para seleccionar el trazado, haga clic en el icono Opciones de capa de menú/ **Layer Options Menu** y seleccione el uno por sí mismo. Ahora la imagen se puede editar, según sea necesario y los colores enciende o se apaga para cortar.

Opciones de Layer Menu

Despues de seleccionar **To Each Its Own** de the **Layer Options Menu**, cada color que se trazó, tendrá esas formas en su propia capa.

- Busque el camino que tenía el extra frontera de la flor fuera de trazado/ **Blackout Path** y seleccione esa capa:



Haga click en la vista previa de la capa

- Aplique un **Ctrl + B (Pausa)/ (Break)** para que la rosa frontera de la flor que se remonta a la olla de la flor ahora se puede seleccionar y borrar. A continuación, la flor está lista para cortar de colores individuales de papel, cartulina, vinilo, etc .:



6.03.5 Color Scans Trace / Escanear trazo con color

Video

- Versión 4.3.3 de MTC introdujo una quinta herramienta de rastreo de llamada color exploraciones/ **Color Scans** . Esta característica se traza por el color (similar a las formas en que la paleta de color y fichas de trabajo), pero que va a hacer todos los colores en un solo paso. Se especifica la cantidad de colores que desea identificado. Esta es la imagen para ser utilizado en este ejemplo:



- Para cambiar al método de color Escanea Trace/ **Color Scans Trace**, haga clic en la pestaña denominada Color Escanea/ **Color Scans** y aparecerá la siguiente:

Resample Image y Despeck se utilizará tal y como estaban en **Pixel**.

Opción para cambiar cómo se construyen las capas

Opción para eliminar caminos internos de la capa de contorno de la imagen

Opción para convertir a tonos de gris única

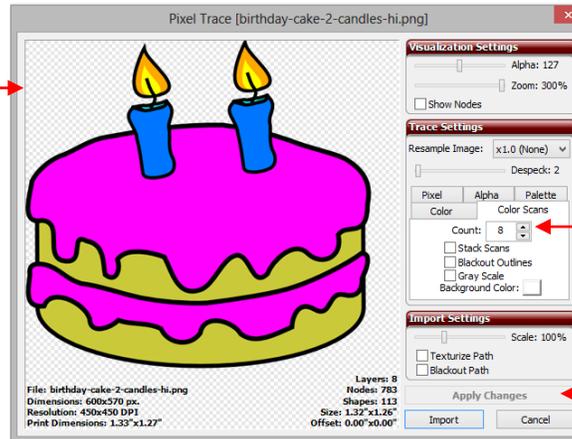
Click en **Color Scans**

Seleccione el número de colores para identificar

Para archivos PNG, el fondo de color/**Background Color** se puede modificar, si lo desea

- El primer paso es seleccionar el número de colores que desee escanear. Incluya siempre blanco en el conteo. Para ver la imagen importada original, mantenga pulsado el botón derecho del ratón sobre la previsualización:

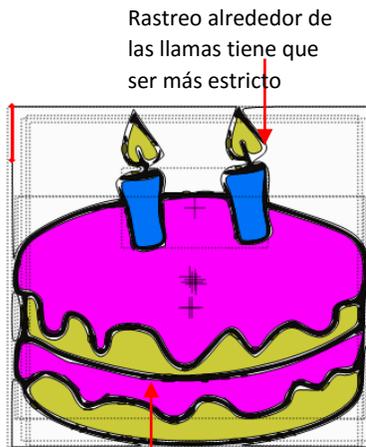
Mantenga pulsado el botón derecho del ratón para ver la imagen original y contar colores



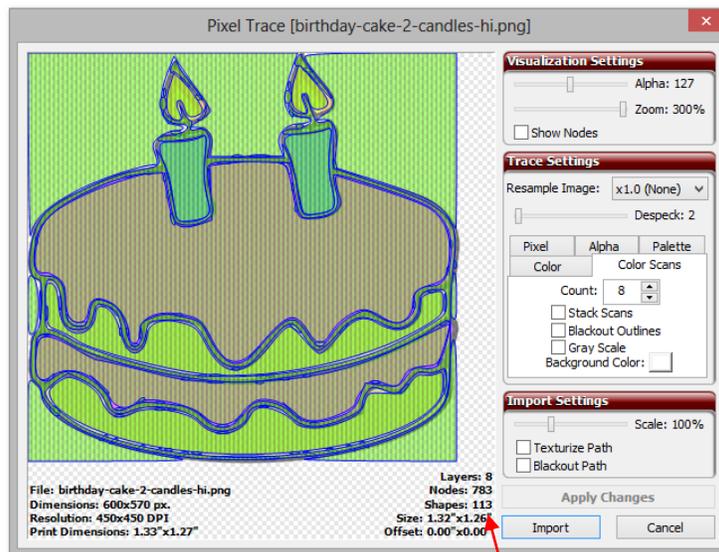
Cambie el número de colores o acepte por defecto de 8 para ver lo que se trazó

Click en **Apply Changes** para ver los resultados de los ajustes actuales

- En muchos casos, es posible que desee seguir adelante y comprobar los resultados de rastreo si se utiliza el conde por defecto de 8. Antes de decidir cualquier Conde particular parece bien, asegúrate de revisar el número de formas. En este caso se muestra 113:



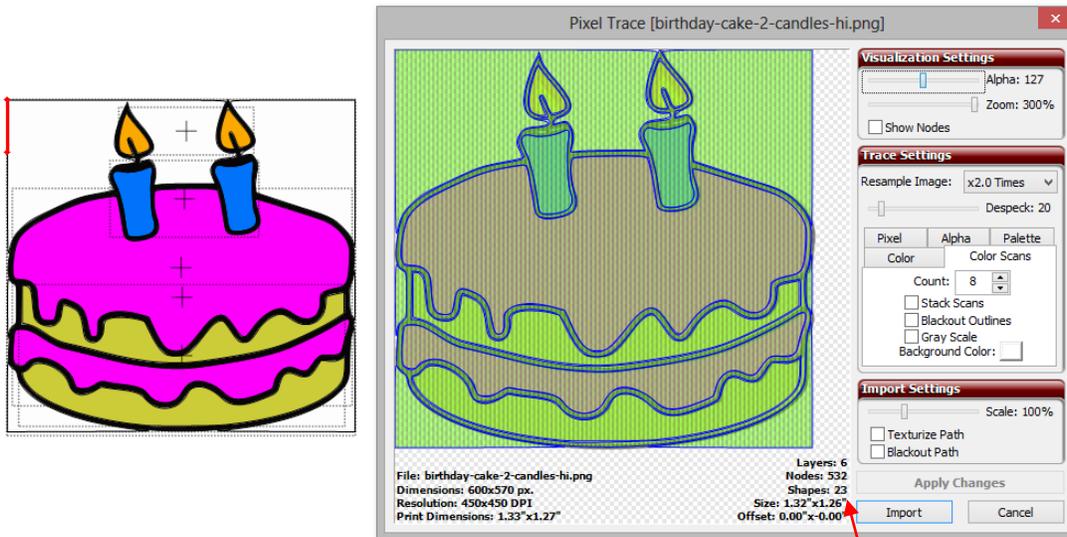
Vista previa de la imagen trazada en Virtual Mat



Numero de formas/Shapes

- Algunos de los ajustes ahora se ajustarán:
 - Basado en cómo perder el trazado parece ser, el Volver a muestrear/ **Resample** se incrementará.
 - Basado en el excesivo número de formas, el ajuste **Despeck** se elevará a aproximadamente 20. Esto eliminará cualquier forma diminutas que no se querían. Por supuesto, es importante también asegurarse de que no pierda ningún detalle fino que usted necesita.

- Después de hacer clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes**:



Aumento Remuestrear a la imagen/ **Resample Image** y Despeck/ **Despeck**

menos formas

- El número de formas/ **Shapes** se redujo de 113 a 23. Esto todavía parece alto. Sin embargo, recuerde que cada forma individual que usted ve tiene un contorno negro de la sombra. En la mayoría de los proyectos de empalme de papel, es probable que prefiera el contorno negro para ser una sola forma de fondo. Aquí es donde se puede aplicar la opción **Blackout** contornos.
- También tenga en cuenta que el color amarillo más claro en la llama no es una forma de la imagen. Si se desea que los detalles, a continuación, aumentar el **Count** y, posiblemente, disminuir **Despeck**, hasta que aparezcan los centros amarillos de la llama. En este caso, se requiere un recuento de 17, pero el **Despeck** se dejó a 20:



Centros amarillos de las llamas muestran ahora

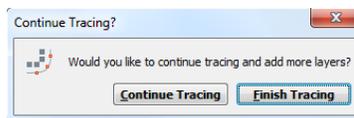
Incrementar **Count** a 17

Marque lamopcion **Blackout Outlines**

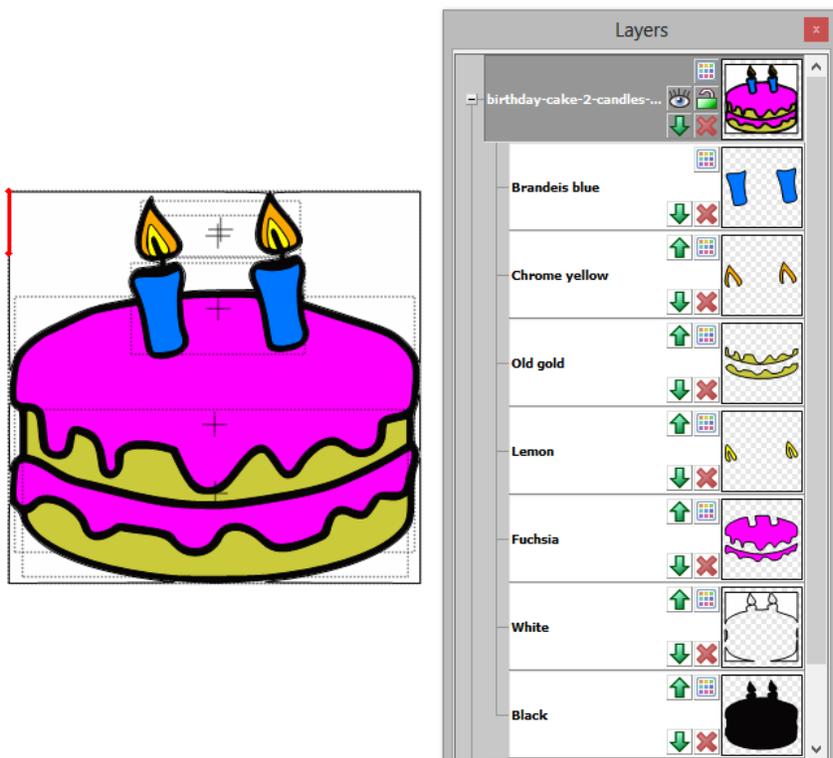
Traza se mejora: los puntos más agudos en las llamas y capas "encajan" mejor unos a otros

Aún menos formas

- Al hacer clic en Importar/ **Import**, se le preguntará si desea continuar Tracing/ **Continue Tracing** o Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**. Seleccione Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**. Haga clic en Finalizar rastreo/ **Finish Tracing**



- A continuación, vamos a echar un vistazo a las Bar de capas/ **Layers Bar** . Apertura de la capa de seguimiento muestra que cada uno de los 9 colores no sólo tiene esas formas unido, sino que también han sido nombrados con el color correspondiente:



A pesar de que el **count** se establece en 15, se trazaron sólo 7 capas / colores. Tenga en cuenta las capas se nombran en función del color.

- Si la opción Blackout contornos/ **Blackout Outlines** no había ser marcada, entonces la capa de negro no estaría completa:

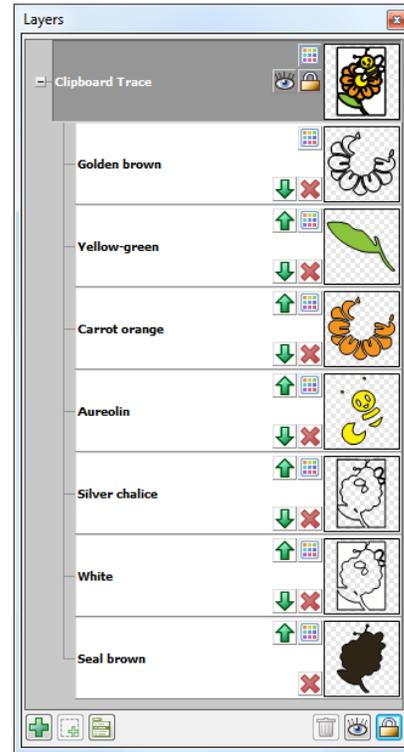
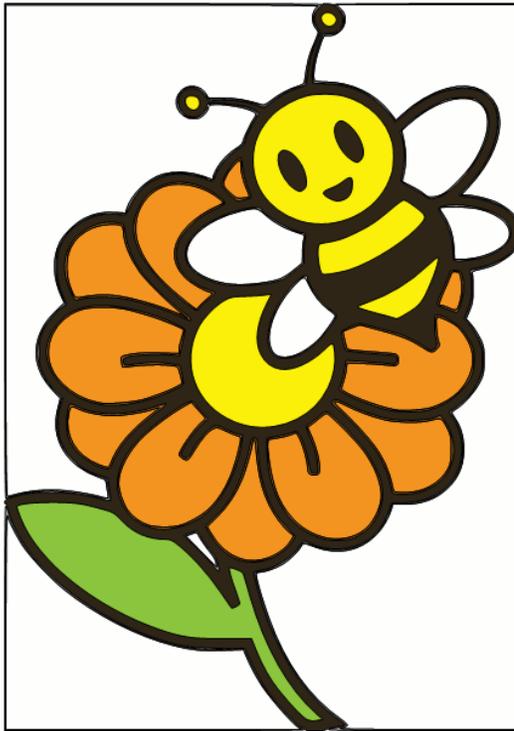


Blackout Outlines sin seleccionar



Blackout Outlines seleccionadas

- Se dará cuenta de que hay también una capa blanca que siempre se creará a menos que el fondo de la imagen es un color que no sea blanco. Esta capa blanca se puede eliminar, salvo en situaciones en las que hay formas blancas que componen la imagen. Por ejemplo, aquí está una imagen que ha sido rastreada y contiene blanco:



Siete capas/ layers

- También contiene una capa llamada Cáliz de plata y otro llamado oro de Brown. Antes de la separación de las distintas capas, también puede simplemente tratar de eliminar los que usted siente que no necesita. Si usted no pierde nada visualmente, entonces usted sabe que no es necesario que la capa. Sólo ver con cuidado en caso de que pasa a ser algo pequeño.

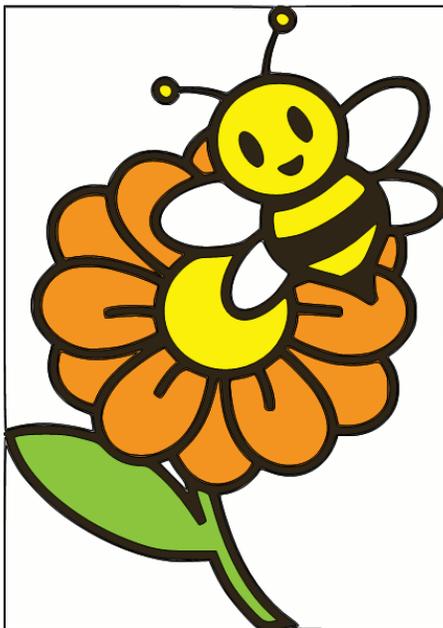


Imagen con Trazo

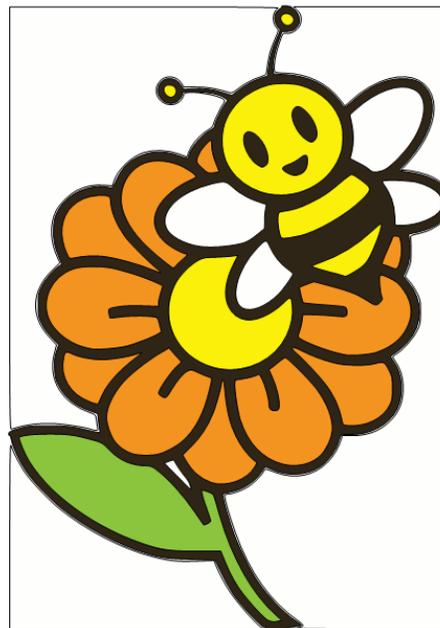
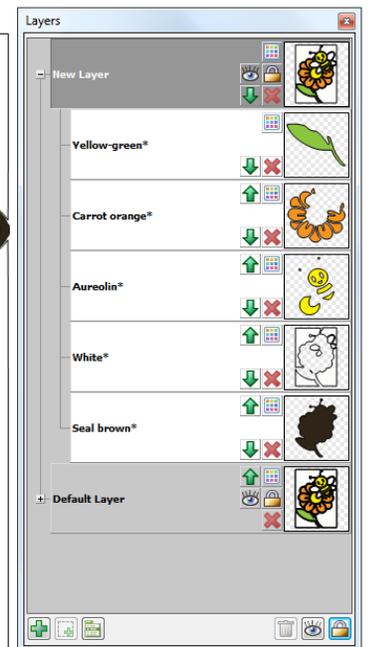
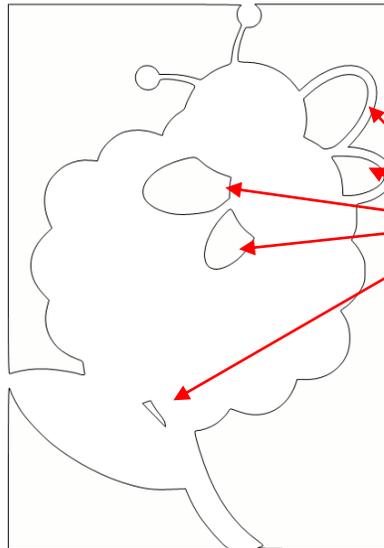


Imagen trazada después de eliminar cáliz de plata y oro de Brown capas - ninguna diferencia!



- Ahora, mueva la capa blanca a un lado para que pueda editar todo menos las alas de la abeja. Utilice la rotura por lo que las rutas individuales se pueden seleccionar:



Las únicas partes de mantener son las cuatro secciones de las alas de la abeja y un pequeño tramo entre el vapor y la hoja de la flor.

Capa en blanco

- Después de romper y eliminar, esos cinco partes blancas pueden reunieron y se añaden a la imagen:



Stack Scans/Amontonar scan

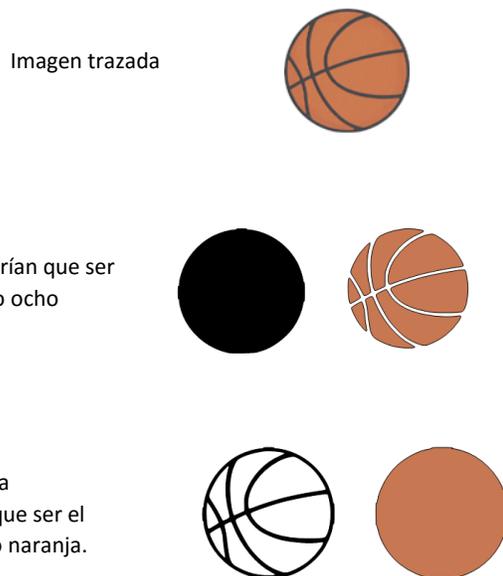
- La función de apilado Escanea/ **Stacked Scans** afecta a qué partes de la imagen se trazan y se asignan a cada capa. En ciertas aplicaciones de impresión, sería aconsejable disponer de esta función verifica cuando se hace un rastreo de píxeles con el fin de obtener un resultado de mayor calidad para la impresión. Por otro lado, para la mayoría de aplicaciones de empalme de papel, usted no desea utilizar este, ya que podría perder la oportunidad de partes específicas que desea cortar. La forma más fácil de entender cómo esta característica afecta el trazado es basta con ver lo que sucede. En el ejemplo siguiente, en el que se trazó un logotipo bien conocido, muestra el efecto de la pila Scans/ **Stack Scans**:



- Después de trazar las capas se separan. Tenga en cuenta las diferencias en lo que se crea:



- Mientras la función Pila Escanea/ **Stack Scans** fue desarrollado para ciertas aplicaciones de impresión, los artesanos de papel puede resultar útil para algunos proyectos de empalme de papel. Por ejemplo, utilizando apiladas Escanea trazar una simple imagen de un baloncesto que eliminará la necesidad de adherirse individualmente todas las secciones de la pelota de baloncesto sobre un fondo negro. En lugar de ello, un solo recubrimiento negro se puede cortar y puso en la parte superior de una sola pieza de color naranja:



Grayscale Option/Opcion en escalas de grises.

- La opción Escala de grises introducido con imágenes de mapa de bits de la versión 4.6 conversos importados en el más cercano de 256 posiblemente tonos de gris, con base en el número de colores seleccionados. Es muy adecuado para fotos o pinturas.
- • Al seleccionar una foto para la aplicación de escala de grises, busque un fondo de color sólido y la iluminación brillante sobre el tema que desea rastrear. Estos son ejemplos de una buena elección y una mala elección:

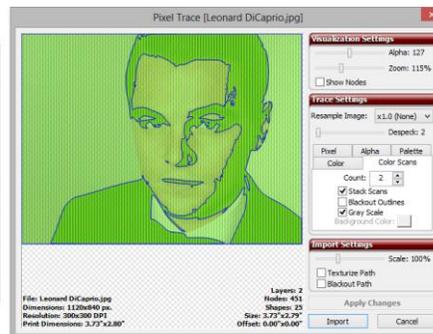


Trabjará así: sólida, buena iluminación

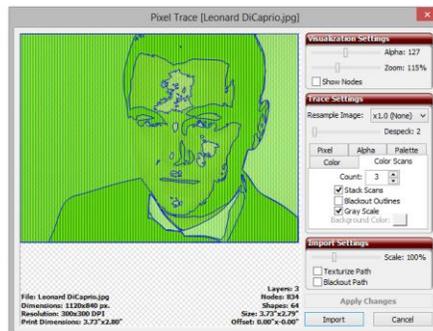


No funciona así: Fondo ocupados, objeto delante de la cara, mala iluminación

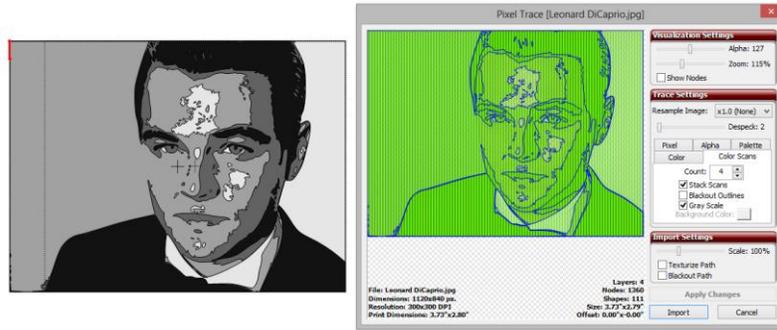
- Importar la foto y seleccione la opción Color exploraciones. Debido a que es muy probable que se le estratificación sus cortes, marque la opción apiladas exploraciones/ **Stacked Scans**. A continuación, iniciar con un recuento de 2 y trabajar hacia arriba, comparando cada traza para determinar lo que es deseable. Recuerde que con el aumento en el recuento, se requerirá una nueva capa de corte:



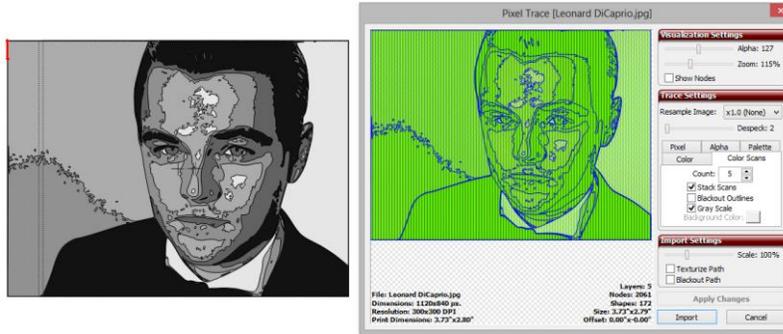
Count: 2



Count: 3



Count: 4



Count: 5

- Los últimos dos capturas de pantalla tienen el detalle, pero hasta que se aplique el ajuste Despeck, no está claro cuál podría ser mejor. Recuerde que cualquier trazado se puede editar, por lo que grandes caminos no deseados, como el fondo en la parte inferior izquierda de la última exploración, se puede quitar fácilmente después de la finalización del proceso de trazado. Asegúrese de leer las secciones pertinentes del capítulo 7
- En los próximos dos capturas de pantalla, Despeck se ha establecido en 20:



Count: 4



Count: 5

- Se decidió que la simplicidad de la que tiene un conde de 4 se ve mejor. Pero hay algunos retoques necesarios:

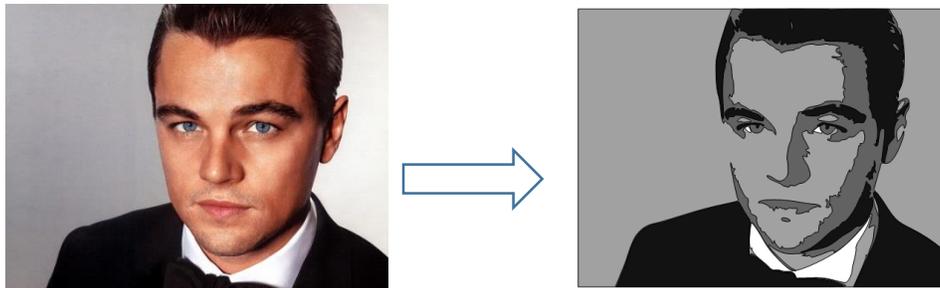
Pequeños garabatos deben ser eliminados.



El fondo a la derecha no coincide con el fondo a la izquierda.

Se eliminarán los parches blancos.

- Después de la edición, tenemos la huella en escala de grises definitiva de Leonardo DiCaprio:



6.04 Manual Tracing/Trazo Manual

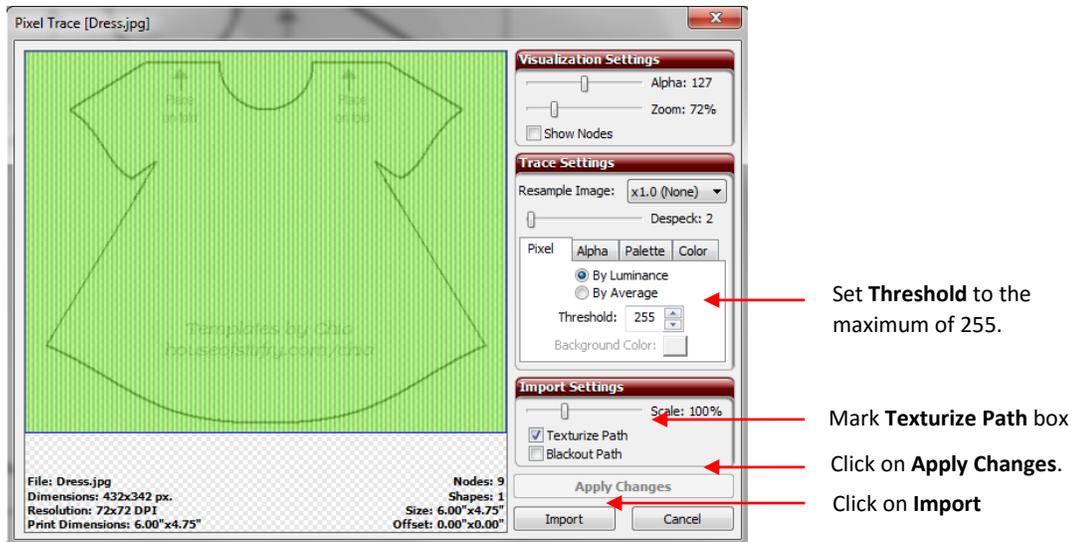
- Hay dos maneras de trazar una imagen importada manualmente en MTC:
- El uso de la herramienta Dibujar a mano alzada/ **Draw Freehand Lines** (herramienta Lápiz/ **Pencil Tool**) (consulte la Sección 7.10): Si usted es dueño de una tableta gráfica y disfrutar de dibujo a mano alzada, puede encontrar este método viable para el seguimiento manual. No está cubierto en este tutorial porque es bastante simple de líneas de dibujar a mano alzada y curvas como se presenta en la Sección 7.10. Pero a menos que tenga una mano muy firme, su trazado probablemente requerirá edición de nodos considerable si quieres curvas suaves en el diseño final.
- Utilizando el Bézier Las curvas y líneas rectas herramienta de dibujo/ **Draw Bézier Curves and Straight Lines** (Bézier o **Pen Tool**) (consulte la Sección 7.12): Revise esta sección y practicar el uso de la herramienta para dibujar dos líneas rectas y curvas antes de intentar repetir los pasos que se muestran en el siguiente tutorial.

Importación de una imagen de rastreo manual

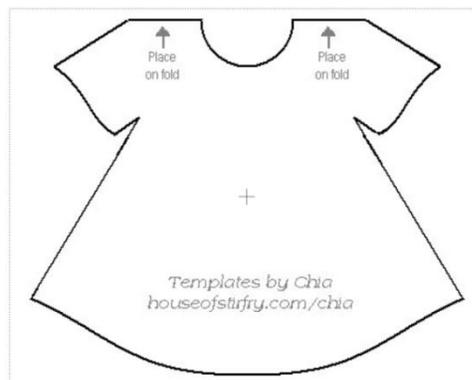
- Las imágenes de trama pueden ser importados utilizando **Pixel Trace** (consulte la Sección 6.03) o como textura llenar una forma (consulte la Sección 3.14). El primer método se presenta aquí
- Haga clic en el icono de rastreo Pixel/ **Pen Tool** y navegar para localizar la imagen que desea rastrear. También puede escanear una imagen o pegar una imagen que se ha copiado en el Portapapeles de Windows. En este tutorial, la imagen del vestido de este sitio web se utilizará:

<http://houseofstirfry.com/chia/templates/dress01.html>

- Tenga en cuenta que este vestido puede ser fácilmente rastreada píxeles sino porque ofrece un gran ejemplo de cómo las curvas de Bezier se pueden extraer para adaptarse a una forma como ésta, que será utilizado para el ejemplo el rastreo manual. En lugar de hacer cambios en la configuración con el fin de rastrear automáticamente la imagen, ajustar el umbral/ **Threshold** a 255 en la ficha Pixel y marque el cuadro Ruta de la textura/ **Texture Path**. Haga clic en Aplicar cambios/ **Apply Changes** y toda la ventana se llenará de color verde que indica un rectángulo alrededor de la imagen se formará la línea de trazo:

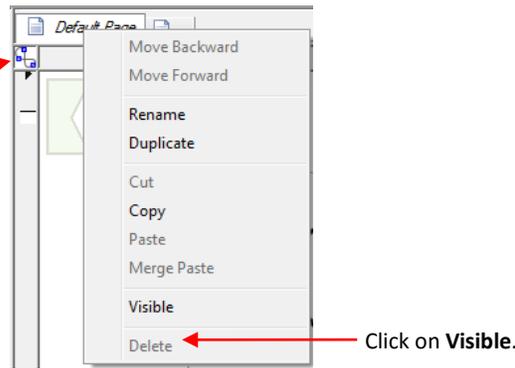


- Haga clic en Importar/ **Import** . Respuesta No cuando se le pregunte si desea rastrear más capas. La imagen aparecerá en la pantalla. Asegúrese de cambiar su color tapete de contraste/ **Contrast** en la ficha Mat virtual (consulte la Sección 3.04) y también seleccionar Rellenar o Relleno / Esquema de manera que se puede ver claramente la imagen:

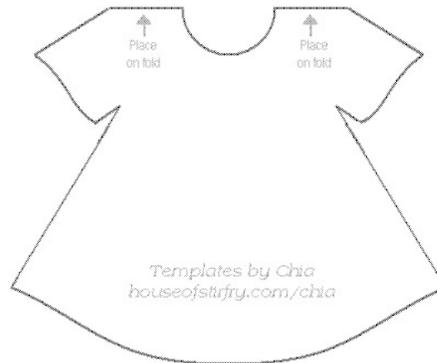


- Un pequeño consejo adicional: al trazado manual y la edición, que a menudo puede ser un problema si inadvertidamente clic en y seleccione la imagen importada. Una manera de evitar este problema es tener la importación de imágenes en una página y realizar el rastreo en otra página. Pero primero, usted quiere hacer la imagen importada visible en otras páginas. Para ello, haga clic derecho en la página actual que contiene la imagen importada y seleccione Visible:

Right click on current page to open menu.



- Ahora haga clic en el icono para agregar una nueva página y verá la imagen importada claramente en la pantalla, pero no será capaz de seleccionar inadvertidamente que:



- La imagen ahora será ligeramente atenuado, pero aún lo suficientemente clara para el rastreo.

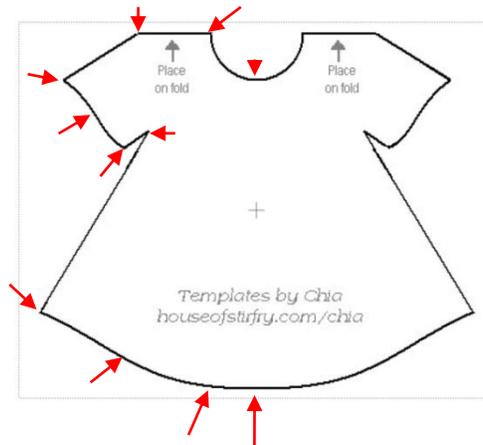
Manual Tracing Using the Bézier Curves and Straight Line (Pen Tool)/ Rastreo Manual de Uso de las curvas de Bézier y Línea Recta (Pen Tool)

Simple: **Video** Intermediate: **Video**

- Como se mencionó al comienzo de esta sección, usted querrá leer la Sección 7.12 para aprender a cómodamente y con éxito utilizar la herramienta Pluma/ **Pen Tool**.
- Ahora, el mejor método para trazar una imagen simétrica es sólo para trazar la mitad. A continuación, puede hacer una copia de la imagen espejo y soldadura al origen para crear una forma perfectamente simétrica. Esto es lo que se hará en este caso porque el vestido es simétrica
- Antes de iniciar la traza, tome nota de cómo existen muchos cambios en las curvas y líneas rectas. Esto le ayudará a entender donde se le está comenzando y terminando caminos como se traza:

Traza comenzará y terminará aquí se mueve hacia la izquierda alrededor del vestido.

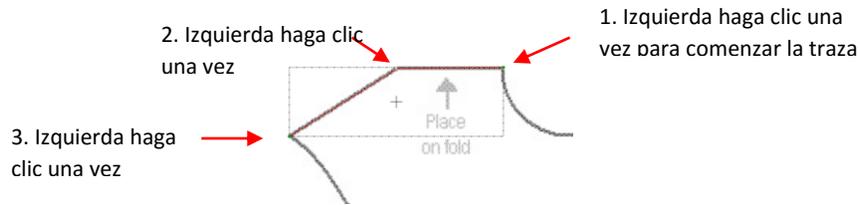
Las flechas rojas indican que un cambio en la dirección o la curvatura se produce y dónde comienza un nuevo camino.



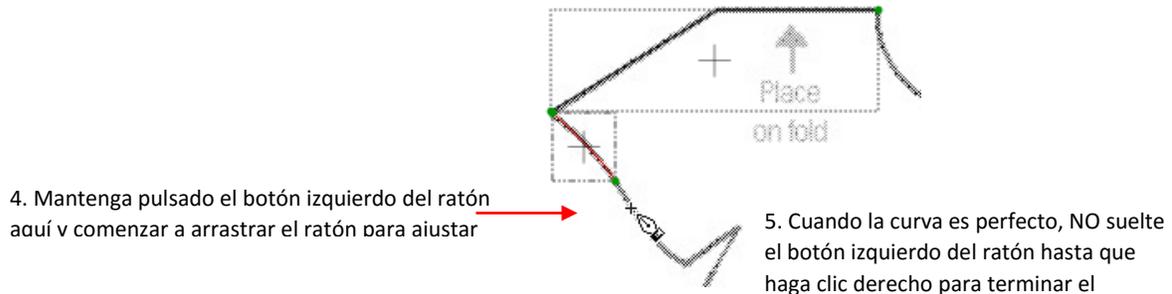
- Las directrices del proceso son los siguientes:
 - Izquierda haga clic una vez para plantar un nodo. Haga clic derecho para poner fin a un segmento y plantar el nodo final.
 - Una serie de segmentos de línea recta se puede hacer, una tras otra, sin necesidad de clic derecho.
 - Segmentos de curvas también se pueden crear, una tras otra, aunque puede ser difícil obtener las curvas que mirar exactamente de la manera que quieras. Por esta razón, a menudo es más fácil de terminar cada nueva curva haciendo clic derecho antes de comenzar el siguiente segmento.
 - Después de terminar un segmento, puede hacer clic izquierdo en el mismo lugar donde el último terminó al comenzar el siguiente segmento. El nuevo segmento se conectará automáticamente a la última estación.
 - No es necesario para poner fin a un segmento de línea recta antes de la adición de un segmento de la curva. Después de hacer clic izquierdo para plantar el último nodo para el segmento de línea recta, haga clic y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en el punto en que el próximo segmento de la curva debe terminar y arrastrar el ratón, según sea necesario, para formar la curva que se ajusta a la imagen. Con el botón izquierdo del ratón todavía pulsado/ still held down haga clic derecho a poner fin a esa curva.
 - Cuando se llega al punto de partida original y haga clic derecho sobre el mismo, la forma se llenará de color y usted tendrá un trazado cerrado, a pesar de arranque y parada en el camino.

Ahora, para demostrar este proceso con más detalle:

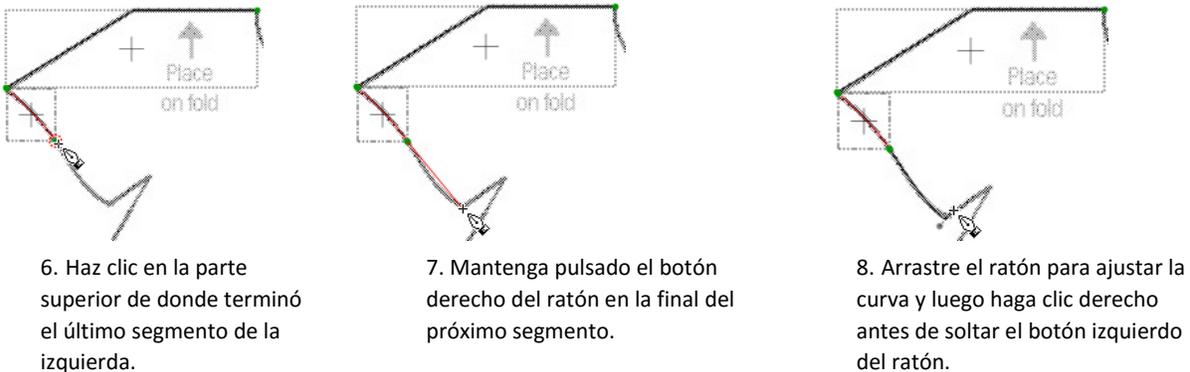
- Trace la parte recta como se muestra:
 - Trace la parte recta como se muestra:



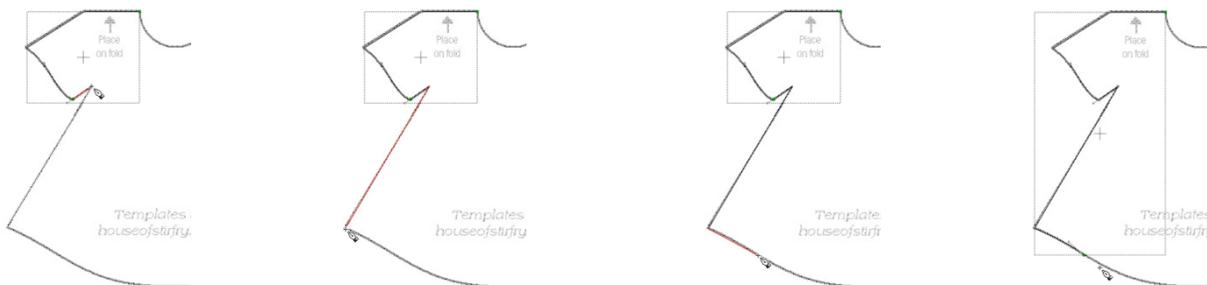
- Ahora, para hacer la primera curva, ir al punto en el que termina la curva, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrar el ratón para que la curva coincide con el vestido. Luego, mientras mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón, haga clic derecho para terminar el segmento:



- A continuación, haga clic izquierdo en la última curva terminó, vaya a donde la curva va a terminar, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre para formar curva. Inmediatamente click derecho para poner fin a ese segmento:



- Ahora hay dos segmentos de línea recta, por lo que sólo la izquierda clic en cada una. Entonces, una vez más, pasar a la final de la siguiente curva, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre para ajustar la curva y luego haga clic derecho a la final:



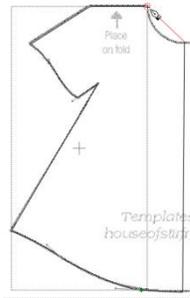
7. Haz clic izquierdo en la parte superior de la última final del segmento y luego haga clic en la izquierda en la parte superior de la manga interior.

8. Haz click izquierdo en la parte inferior del vestido.

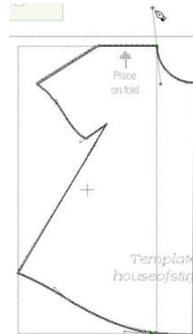
9. Mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre para ajustar la curva de vestir.

10. Haga clic derecho, mientras que mantiene el botón izquierdo del ratón para terminar el segmento.

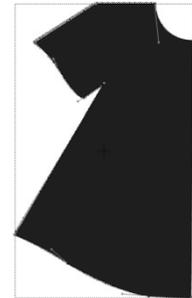
- Por último, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en la parte superior, donde comenzó traza inicial. Arrastre el ratón para crear la curva escote. Mientras izquierdo del ratón todavía se mantiene pulsado y se extendió a cabo para formar la curva, haga clic derecho para terminar el segmento y luego suelte el botón del ratón. La final del botón derecho se cerrará la forma y el vestido se llenará de colores:



15. Mover arriba y mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón sobre el punto de partida original.



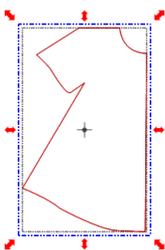
16. Arrastre el ratón hasta encajar curva del vestido de escote.



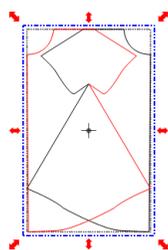
17. Mientras mantiene el botón izquierdo del ratón, haga clic derecho a poner fin a la traza. Vestido llena de color.

Flip/Mirror and Weld to Complete Symmetrical Shapes/ Voltear / Espejo y Soldar para complementar Formas simétricas.

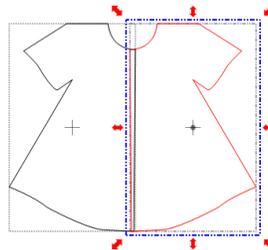
- El paso final para completar el vestido consiste en hacer una copia de la imagen del espejo y luego soldar la misma. Seleccione el vestido y hacer un copiar / pegar en su lugar/ **Copy/Paste in Place**. Luego, haga clic inmediatamente en la herramienta espejo/**Mirror**. (Si la línea de simetría era horizontal, entonces usted hace clic en la herramienta del tirón/**Flip**). A continuación, utilice las teclas de flecha para mover la copia simétrica a superponen como se desee y realizar la soldadura básica/ **Basic Weld**:



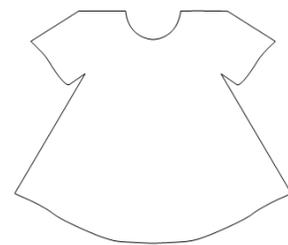
Copiar/Copy trazo de vestido y pegar en el lugar/**Paste in Place**



Aplicar espejo/**Mirror**



Mueva copia para superponerse al trazo del vestido



Aplique herramienta de soldar **Weld**

7. Editing/ Edición

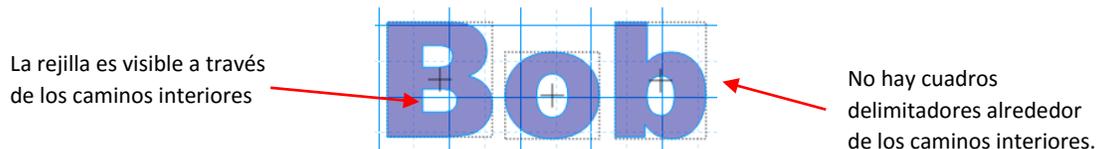
7.01 Separación y combinación de formas

Split/Division

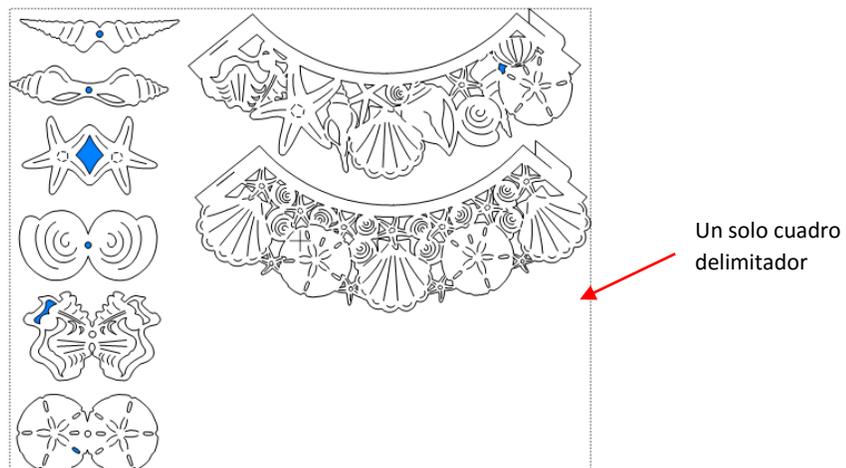
- La función Split se utiliza para romper las formas combinadas en formas individuales, pero mantener unidos a sus respectivos caminos exteriores. A veces los caminos exteriores se llaman formas de patrones y los caminos interiores se llaman subpatrones de formas.
- Después de seleccionar una forma combinada, la función Split puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:

- Haga clic en el icono de **Split**, en la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar** 
- Presione Ctrl + P
- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/ **Shape Magic** > **Split** desde el menú
- Vaya a Editar/ **Edit**> Forma Magia/ **Shape Magic** > **Split**.

- Como se muestra en la Sección 5.04, si se aplica Split a una palabra como “Bob”, el niño formas dentro de las letras “B”, “o”, y “b” son todavía una parte de las formas de los patrones:

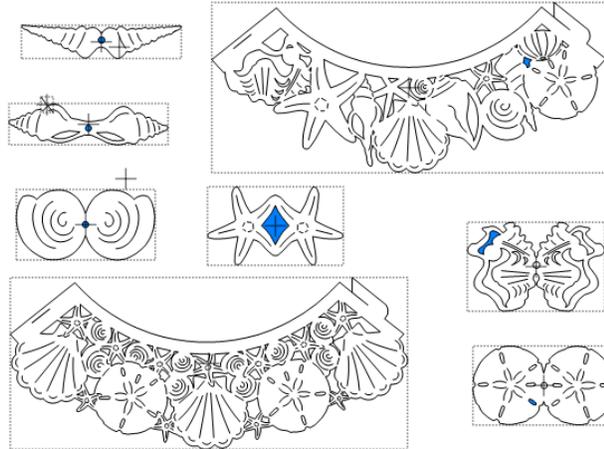


- Hay tres cosas que le hará saber que los patrones y subpatrones de formas todavía están unidos entre sí:
 - No hay cuadros delimitadores individuales en torno a los subpatrones de formas, solamente alrededor de las formas individuales de patrones.
 - Se puede ver las líneas de la cuadrícula de la Mat virtual dentro de las formas de subpatrones, indicando esos son espacios vacíos:
 - Si se mueve una de las letras, la forma del subpatron se mueve con la forma del patron.
- Lo mismo ocurre cuando se abre un archivo y descubrir que todas las partes se combinan como una forma. Primero aplique la función Split para ver si el archivo entonces se dividirá en las formas combinadas que tienen más sentido. Por ejemplo, el archivo SVG siguiente ([Cupcake Seashells by Judy Keating](#)) se importa en MTC:



- Las importaciones de archivos como una sola forma. Pero una vez que se aplica Split, hay 8 formas individuales que luego se pueden mover individualmente, cambiar de tamaño, re-coloreado, asignados a capas separadas, etc .:

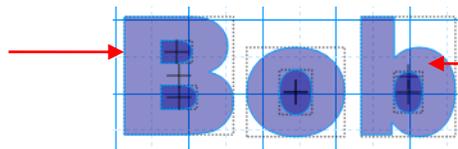
Cuadros delimitadores ahora indican un total de 8 formas diferentes.



Break/Romper

- La función romper/ **Break** se utiliza para separar cada camino, cada curva y cada línea en su propia forma individual.
- Después de seleccionar una forma combinada, la función Pausa/ **Break** se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de la rotura/ **Break** de la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar** 
 - Presione Ctrl + B
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Pausa/ **Break** en el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Break/ **Edit>Shape Magic>Break**.
- Si la función Pausa/ **Break** se aplica al ejemplo de “Bob” utilizado en la sección anterior sobre Split, los niños formas continuación tienen cuadros delimitadores individuales y se llenan colorearán. Esto indica que los niños las formas ya no se unió a sus formas de patrones:

Los caminos interiores están llenos de color.



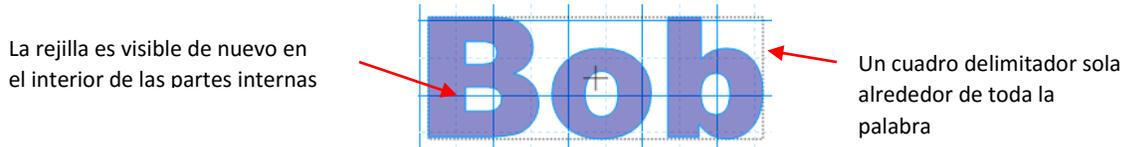
Ahora hay que limitar las cajas alrededor de cada camino interior.

- Una vez que usted solicita **Break**, usted tiene el control total sobre la edición de cada forma individual dentro de un diseño. ¡Pero ten cuidado! También es fácil de mover inadvertidamente una forma particular (especialmente los más pequeños) y se puede correr el riesgo de estropear el diseño. Así, sólo utilice Romper cuando sea necesario y, a continuación, lo más importante, saber cómo reunirse con sus formas, que se tratarán en la siguiente sección.

Join/Unir

- La función **Join** se utiliza para combinar trayectos individuales, curvas y líneas en una sola forma. Esta es básicamente la función opuesta de romper/ **Break**.
- Después de seleccionar dos o más formas, la función Join se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono en la barra Únete Magia/ **Magic Toolbar** 
 - Presione Ctrl + J

- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/ **Shape Magic** > Ingreso desde el menú/**Join**
- Ir a Editar> Forma Magia> Unirse./ **Edit>Shape Magic>Join**
- Si la función Join se aplica a la “Bob” ejemplo de la sección anterior sobre Break, la palabra ahora convertido en todo lo que se forma e incluso las letras individuales ya no pueden ser seleccionados:

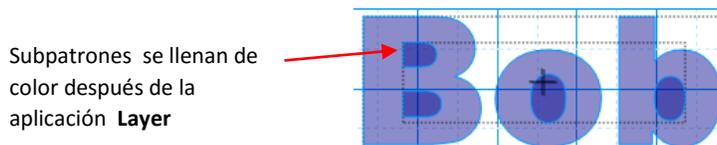


- Otra razón para aplicar Únete antes del corte es para controlar el orden de la corte. Una forma de niño, que está unido a una forma matriz, siempre será cortado antes de la matriz. Esto proporciona estabilidad a la de corte. Si se va a cortar a la inversa, en donde la forma exterior de los patroness se corta primero, esta forma sería más probable que se suelte de la estera cuando es seguida por una forma de subpatrones que está siendo cortado.

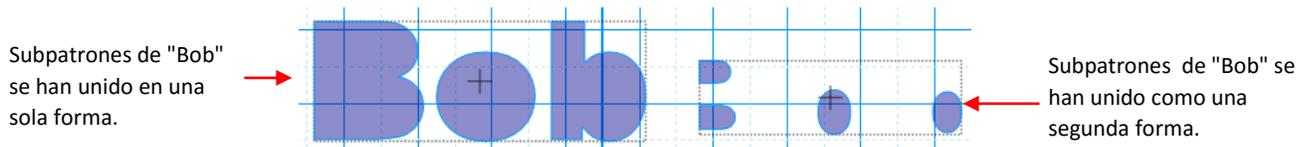
Layer/Capa

Video

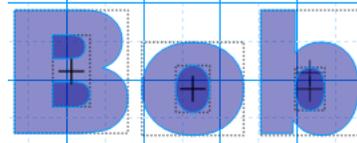
- La función de la capa está en-entre Split y Break en términos de lo que hace. Pero también puede realizar una función Join al mismo tiempo! Siga los ejemplos cuidadosamente.
- Después de seleccionar una forma combinada, la función de la capa/layer se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de la capa/layer en la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar** 
 - Presione Ctrl + L
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/ **Shape Magic** > capa/ **Layer** en el menú.
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Capa/ **Edit>Shape Magic>Layer**.
- Por ejemplo, vamos a utilizar el ejemplo de “Bob” por encima, después se aplicó **Join**, que se tradujo en una sola forma. La aplicación de la función de capa/layer aparecerá inicialmente haber realizado la misma función que la rotura/**Break**:



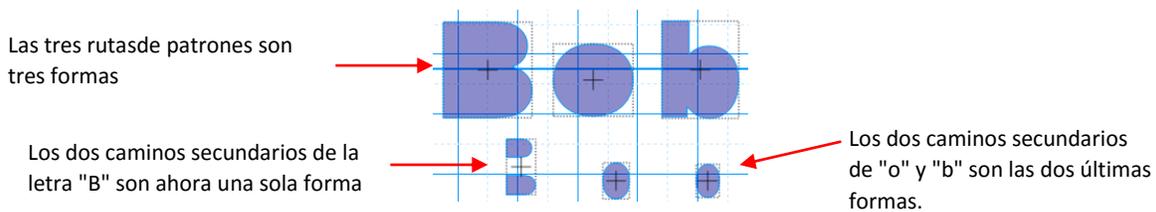
- Sin embargo, la gran diferencia es la siguiente: Si se aplica la rotura/**Break** a “Bob”, se termina con siete formas individuales (uno para cada forma exterior de los padres más uno para cada forma niño interior). Si se aplica la capa a “Bob”, se termina con sólo dos formas (las tres rutas de acceso primarias exteriores se unieron como una forma y las cuatro formas niño interior se unen como una segunda forma). En este ejemplo, una forma se aleja de la otra para mostrar lo que constituye cada una de estas nuevas formas distintas:



- Un resultado diferente ocurre si nos remontamos a la "Bob" ejemplo en el que la palabra se ha dividido/split primero y luego aplicar capa/layer. Una vez más, parece similar a los resultados de una pausa/break:

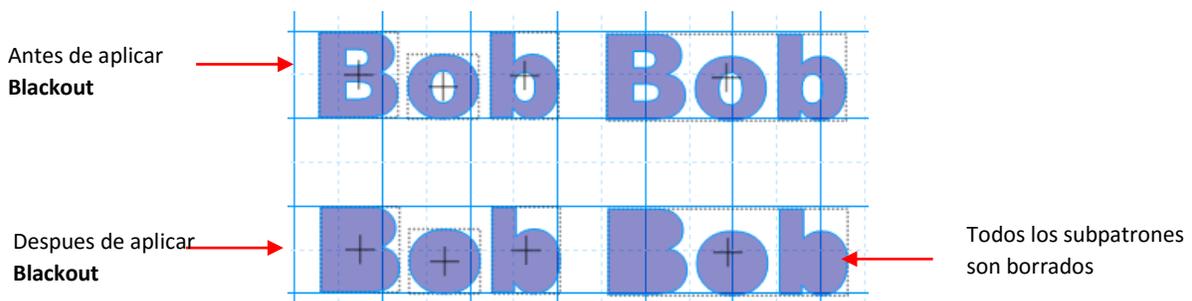


- Esta vez, en lugar de obtener dos formas individuales, terminamos con seis (uno por cada ruta padre más uno para cada conjunto interno de caminos secundarios). La diferencia es que que los dos caminos de subpatron interior dentro de la letra "B", permanecen unieron como una forma:



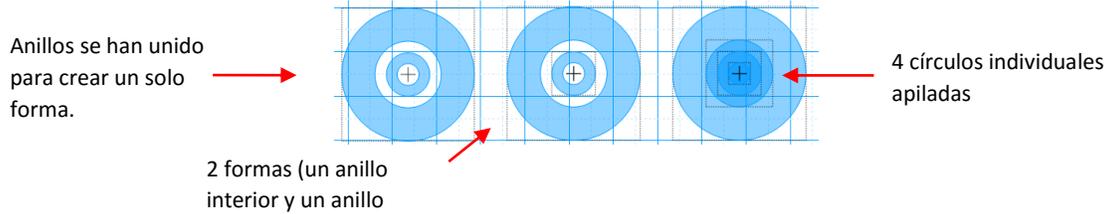
Blackout/Fondo

- La función Blackout elimina todos los caminos secundarios de sus rutas paternas.
- Después de seleccionar una forma que contiene una o más rutas de niño, la función Blackout se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras.
 - Haga clic en el icono de **Blackout** en la Barra de Magia/ **Magic Toolbar** 
 - Presione Ctrl + R
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > **Blackout** en el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Blackout/ **Edit>Shape Magic>Blackout**.
- En el "Bob" ejemplo anterior, no importa si usted ha Dividir el texto en letras individuales o el texto sigue siendo una forma, el mismo resultado se produce utilizando **Blackout**. Se suprimen los caminos internos del patron:

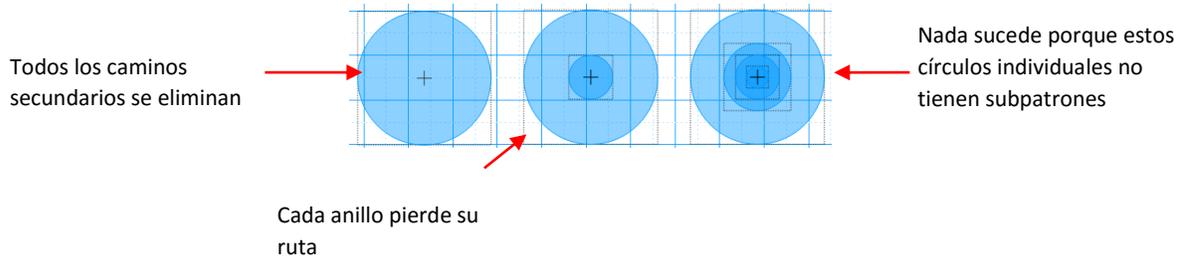


- ¿Qué pasa si no se anidan las trayectorias de subpatrones?

Antes de aplicar **Blackout**:



Después de aplicar **Blackout**:



7.02 Forma Magica Avanzada Parte 1: Las funciones para Simplificar/ Shape Magic Advance Part 1: The Simplify Functions

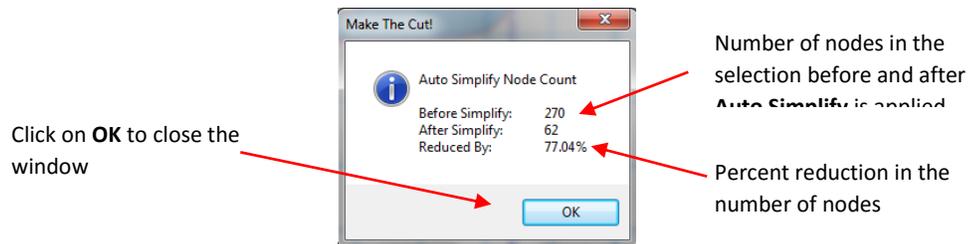
7.02.1 Auto Simplificar Caminos/ Auto Simplify Paths

- La función Simplificar Caminos Auto/ **Auto Simplify Paths** es un encendido / apagado automático que debe ser activada cuando se instala MTC. Su propósito es reducir continuamente el número de nodos después se aplican otras funciones, por lo que un diseño se corte suave y rápidamente a un cortador.
- Simplificar Caminos Auto/ **Auto Simplify Paths** se puede acceder de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia / **Magic Toolbar**  y seleccione Auto Simplificar Caminos/ **Auto Simplify Paths**
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Auto Simplificar Caminos/ **Auto Simplify Paths** desde el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Auto Simplificar Caminos./ **Edit>Shape Magic> Advanced>Auto Simplify Paths.**
- La mayoría de las veces, esta función se puede dejar en. Sin embargo, si está editando ampliamente una imagen, como el uso de la función Borrador /**Eraser** una y otra vez en la misma forma seleccionada, entonces puede ser necesario desactivar esta función. Las aplicaciones repetidas de los Simplificar Caminos Auto comenzará a distorsionar las formas. Así que, como se recomienda en las secciones posteriores de este capítulo, apagarlo, y luego la siguiente ruta Auto Simplificar se puede aplicar una vez que se haya completado la edición.

7.02.2 Auto Simplify Path/Autosimplificar Patron

- La función Auto Ruta Simplificar/ **Auto Simplify Path** se puede aplicar cuando se han apagado Auto Simplificar Caminos. Seleccione la forma (s) y luego aplicar Auto Simplificar Camino/ **Auto Simplify Path** en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione **Auto Simplify Path.**

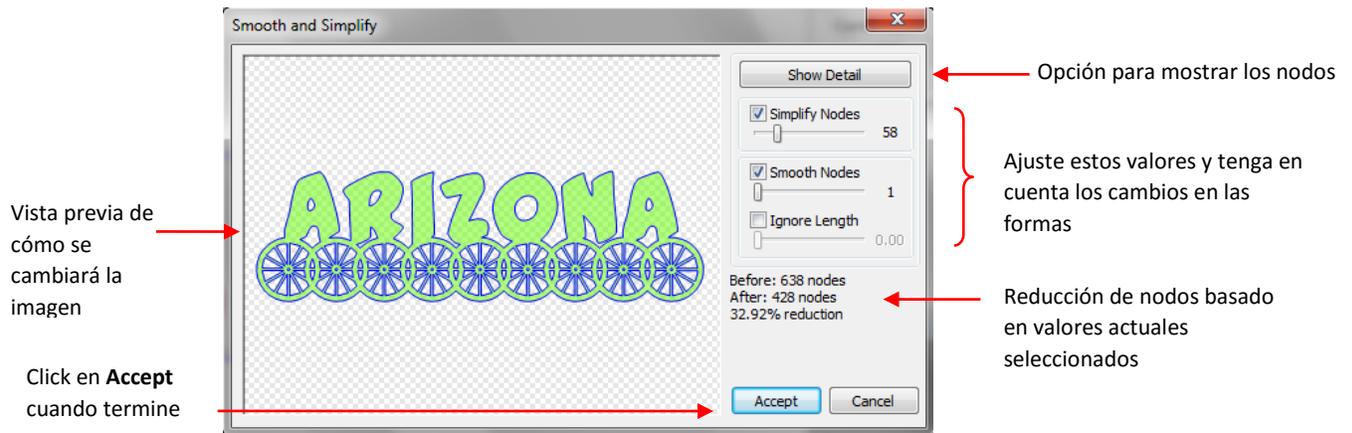
- Presione Ctrl + Shift + Z
- Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Auto Simplificar trazado/ **Auto Simplify Path** en el menú.
- Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Auto Simplificar Sendero **Edit>Shape Magic>Advanced>Auto Simplify Path**.
- La función se aplicará de forma automática y se abrirá una ventana que indica los resultados de la simplificación. Aquí hay una ventana de muestra:



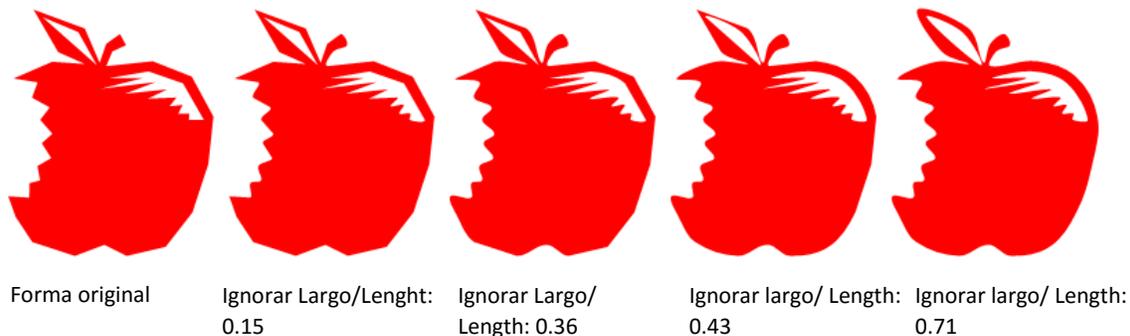
- Si se eliminan suficientes nodos, a continuación, pruebe a reducir temporalmente el tamaño de la forma. Utilice el método de escala se muestra en la Sección 3.13 para reducir el tamaño de la forma de, por ejemplo, 25%. Aplique la función Auto Ruta Simplificar. A continuación, cambiar el tamaño usando el recíproco, 25% r, para volver a su tamaño original.

7.02.3 Smooth & Simplify/ Suave y Simplificar

- La función suave y Simplifique/ **Smooth and Simplify** es una versión manual de la función Path Auto Simplifique/ **Auto Simplify Path** en el que se puede elegir la cantidad de simplificación se aplicará. Seleccione la forma y luego abrir la ventana suave y Simplificar/ **Smooth and Simplify** en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione Suave y Simplificar/ **Smooth & Simplify**
 - Presione Ctrl + Shift + J
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Smooth y Simplificar/ **Smooth & Simplify** el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Smooth y Simplificar./ **Edit>Shape Magic>Advanced>Smooth & Simplify**.
- En la siguiente ventana se abre con los ajustes que se pueden ajustar si lo deseas. Los ajustes se reflejarán en la vista previa para que las distorsiones de la imagen se pueden evitar:



- La opción Ignorar Longitud/ **Ignore Length** se puede utilizar para controlar la cantidad de suavizado aplicado a una imagen. Por ejemplo, en la siguiente imagen de una manzana muy angular, mayor es el ajuste para Ignorar Longitud/ **Ignore Length**, mientras mantiene Nodos suaves/ **Smooth Nodes** en un valor constante, más redondeo de la forma:



- En general, la función lisa y simplificar/ **Smooth and Simplify** no se utiliza debido a las dos funciones más fáciles (Auto Simplificar patrones/ **Auto Simplify Paths** y Auto Simplificar Patron/ **Auto Simplify Path**), que fueron ambos añadidos a MTC después de la introducción de esta función.
- Si Simplificar Nodos / **Simplify Nodes** no reduce los nodos de manera significativa, a continuación, tratar de reducir el tamaño de la imagen, como se describe al final de la sección Ruta Auto Simplificar/ **Auto Simplify Path**.

7.03 Shape Magic Advance Part 2: Details/ Forma Magia Avance Parte 2: Detalles

View Path Detail/Ver detalles Path

- La función de Vista Detalle Path/ **View Path Detail** se utiliza para proporcionar información sobre la forma o formas seleccionadas, así como indica el orden en el que da forma serán cortados. Se puede acceder de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione Ver Detalle Path/ **View Path Detail**
 - Presione Ctrl + Shift + X
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Detallado trazado/ **View Path Detail** en el menú

- Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Detallado Sendero/ **Edit>Shape Magic>Advanced>View Path Detail**

- Una vez seleccionado, la siguiente ventana se abrirá:

Numero de formas/**Shapes**, segmentos/**Segments**,Puntos/**Points**, y nudos/**Nodes**

Imagen previa

Esta es una lista paso a paso de los caminos que conforman las formas seleccionadas. Se forma una hoja de ruta de cómo la hoja viajará al cortar.

Nodes on Mat/Nudos en Mat

- Los nodos en función Mat/ **Nodes on Mat** es un on /off automático en el que se apaga cuando MTC se instala por primera vez. Cuando se activa, los nodos en todas las formas se le aparecen en la pantalla:



Nodes On Ma Apagados



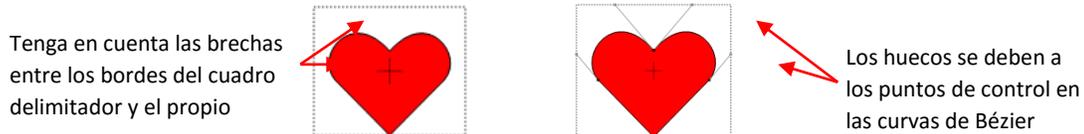
Nodes On Mat Encendidos

- Los nodos en el mat de corte/ **Nodes On Mat** se puede acceder de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar**  y seleccionar nodos en la estera/ **Nodes On Mat**
 - Presione Ctrl + Shift + I
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Nodos en el mat/ **Nodes On Mat** desde el menú.
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Nodos En Mat./ **Shape Magic>Advanced>Nodes On Mat.**
- Para ver el orden en el que se cortan las formas, haga clic en la línea superior en el lado derecho para resaltarlo. La ubicación de ese corte a partir aparecerá en la forma en el lado izquierdo. A continuación, mantenga pulsada la tecla de flecha abajo en el teclado. No hay manera de controlar realmente el orden en el que formas cortadas. A partir de la versión 4.3, formas cortarán automáticamente en orden de derecha a izquierda.

7.04 Shape Magic Advance Part 3: The Path Functions/Forma Magia Avance Parte 3:

Flatten Paths/Las funciones de trayectoria.

- La función Aplanar Caminos/ **Flatten Paths** elimina todas las curvas de Bézier de una forma. Es muy rara vez se usa porque otras funciones realizan automáticamente según sea necesario. La única vez que debe de estar es al cambiar el tamaño de un cuadro de límite que se extiende más allá de los límites de una forma. La función Aplanar Caminos/ **Flatten Paths** será redimensionar un cuadro delimitador para alinearse con la verdadera anchura y altura de la imagen.
- Por ejemplo, importar la forma del corazón 1 de la carpeta genérica en formas básicas/**Basic shapes**:



- Estas brechas no plantean un problema, excepto en algunas circunstancias, como por ejemplo:
 - Si usted está tratando de alinear la parte superior, izquierda o lado derecho de este corazón con otra forma o formas. Debido a las lagunas, no sería capaz de utilizar las funciones de alineación de la Sección 3.15, con la excepción de la alineación final.
 - Si necesitabas el corazón para ser un tamaño específico, por ejemplo, exactamente 1 “de altura. El cuadro delimitador para este corazón es de 1 “de altura, pero es evidente que el corazón es significativamente más corto que eso.
- Para volver a colocar un cuadro delimitador, seleccione la forma y la función Aplanar Caminos/ **Flatten Paths** se puede aplicar en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia / **Magic Toolbar**
 y seleccione Aplanar Caminos/ **Flatten Paths**
 - Presione Ctrl + Shift + F
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Acoplar Caminos/ **Flatten Paths** desde el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Acoplar Caminos/ **Edit>Shape Magic> Advanced>Flatten Paths**.
- El corazón ahora aparece con el cuadro delimitador alineado:

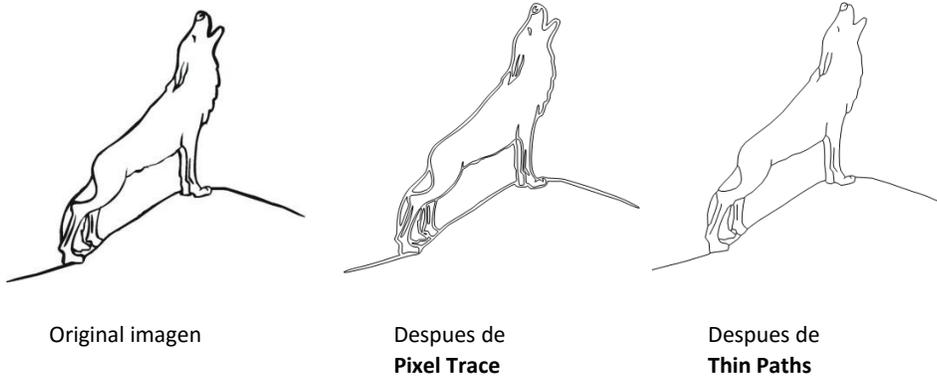


- Debido a que el comando de Sendero Aplanar/ **Flatten Path** añade un importante número de nodos, es recomendable hacer un seguimiento de esta función con la función Auto Ruta Simplificar/ **Auto Simplify Path** presentado en la Sección 7.02.2.

Thin Paths/Caminos Delgados

Video

- La función de Caminos delgados / **Thin Paths** se utiliza para convertir una forma en una sola línea o curva. Esto es útil en el diseño rhinestone para convertir fuentes finas en las fuentes de una sola línea. También se puede utilizar después de una imagen de líneas en blanco y negro de rastreo (también conocido como colorear la imagen del libro), como esta imagen Lobo:



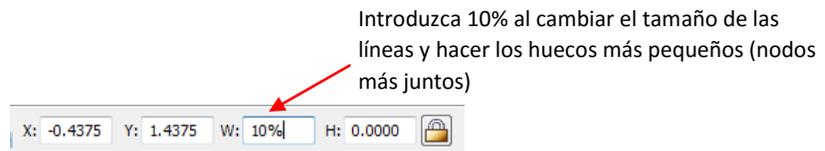
- Después de seleccionar la forma, delgados Caminos/ **Thin Paths** se puede aplicar en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione Caminos delgados/ **Thin Paths**
 - Presione Ctrl + Shift + K
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/**Advanced**> Delgados Caminos/ **Thin Paths** desde el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Caminos delgados./ **Edit>Shape Magic> Advanced>Thin Paths**

Fusible n 'Weld

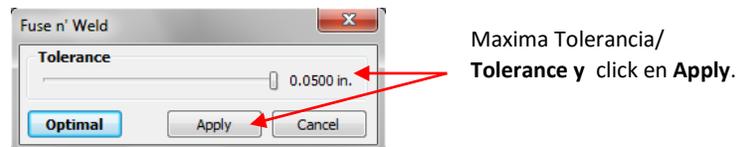
- El **Fuse n' Weld** función de soldadura fusible se utiliza para eliminar las formas duplicadas en el mismo camino y también unir nodos juntos que están en la parte superior de uno al otro. Esto es en su mayoría de uso común para la importación de determinados formatos de archivo en el que no puede haber cientos de pequeños caminos de desconexión que componen la forma.
- A modo de ejemplo, digamos que tenemos varias líneas de caminos rectos de desconexión:



- Para conectar estos, tenemos que primero asegurarse de que las diferencias son muy pequeñas. Para eso, vamos a seleccionar los segmentos de línea y cambiar el tamaño de decir 10% utilizando el método que se muestra en la Sección 3.13. En otras palabras, asegúrese de que la relación de aspecto está bloqueado y el tipo en el 10% en el W: cuadro de ajuste:



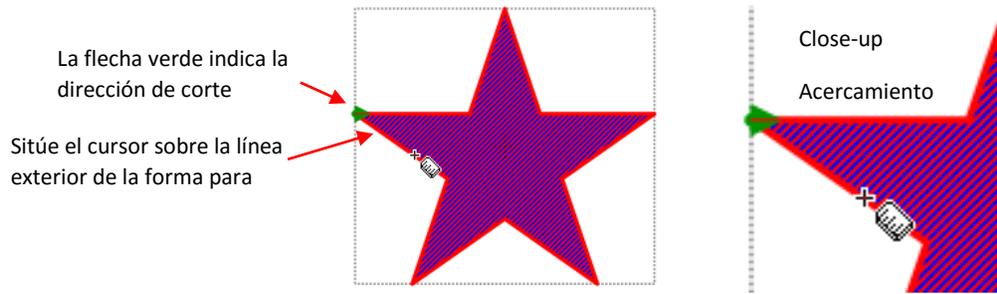
- Una vez que la línea se cambia el tamaño, haga clic en el icono de Join  en la barra de herramientas de forma mágica/ **Shape Magic** para unirse a los segmentos y luego la función **Fuse n' Weld** se puede aplicar en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione **Fusible n' Weld**
 - Presione Ctrl + Shift + M
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > **Fuse n' Weld** en el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Fusible n' Weld./ **Edit>Shape Magic> Advanced>Fuse n' Weld.**



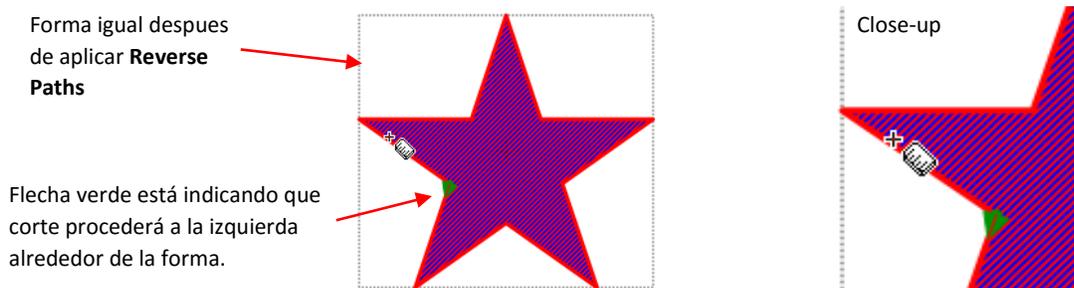
- Para cerrar las brechas apretados, como en este caso, deslice la Tolerancia/**Tolerance** al máximo y haga clic en Aplicar
- Para cambiar el tamaño de la selección, el tipo en el 10% r en el W: ajuste, por lo que se aplicará la reciprocidad y la línea será redimensionada a su ancho original.

Reverse Paths/Caminos inversos

- La función de Caminos inversos/ **Reverse Paths** se utiliza para cambiar la dirección de un corte. Esta no es una función de uso común, pero a veces puede fijar corte problemas con algunos archivos.
- Para ver la dirección de un corte, presione F10 para abrir la herramienta Medir en la barra/ **Measure Tool** Modo Nodo/ **Node Mode**. Mueva su ratón sobre una forma y se llenará con las rayas. Una flecha verde apuntará en la dirección del corte. En el siguiente ejemplo, el corte procederá en sentido antihorario alrededor de la forma:



- Rutas inversa/ **Reverse Paths** se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de la magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione Caminos Inversos/ **Reverse Paths**
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Invertir Caminos / **Reverse Paths** desde el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> Trazados inversa./ **Edit>Shape Magic> Advanced>Reverse Paths**
- La aplicación de Caminos inversos / **Reverse Paths** al ejemplo anterior causará la flecha ahora a apuntar hacia abajo y el corte procederá agujas del reloj alrededor de la forma:



- Consulte la Sección 7.08 para usos adicionales de la herramienta Medir. /**Measure Tool**.

7.05 Shape Magic Advance Part 4: Tile/7.05 Forma Magia Avance Parte 4: Solador

Video

- La función de solador/ **Tiler** se utiliza para dividir una forma o selección de formas en secciones más pequeñas para el corte.
- En el siguiente ejemplo, se supone que desea cortar un 58 “de diseño ancho (como la de abajo), pero su cortador sólo tiene un máximo de 14” de ancho de corte (como el KNK Zing).



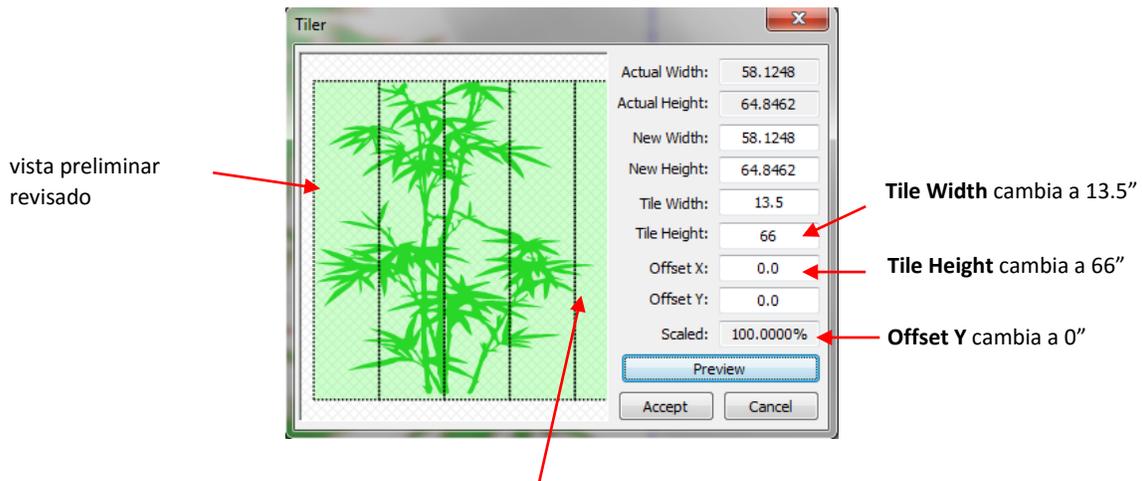
- Después de seleccionar la forma, la función Solador/ **Tiler** puede acceder de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de Avance/**Advance** en la barra de herramientas de la magia/ **Magic Toolbar**  y seleccione Solador/ **Tiler**
 - Presione Ctrl + Shift + N
 - Haz clic derecho en la pantalla y elegir Forma Magia/ **Shape Magic** > Avanzado/ **Advanced** > Solador/ **Tiler** en el menú
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Avanzado> solador/ **Edit>Shape Magic> Advanced>Tiler**.
- La siguiente ventana se abrirá con un conjunto de ajustes predeterminados:

Vista previa de forma dividida en azulejos para cortar

Actual Width: 58.1248
Actual Height: 64.9231
New Width: 58.1248
New Height: 64.9231
Tile Width: 40
Tile Height: 15
Offset X: 0
Offset Y: -5
Scaled: 100.0000%

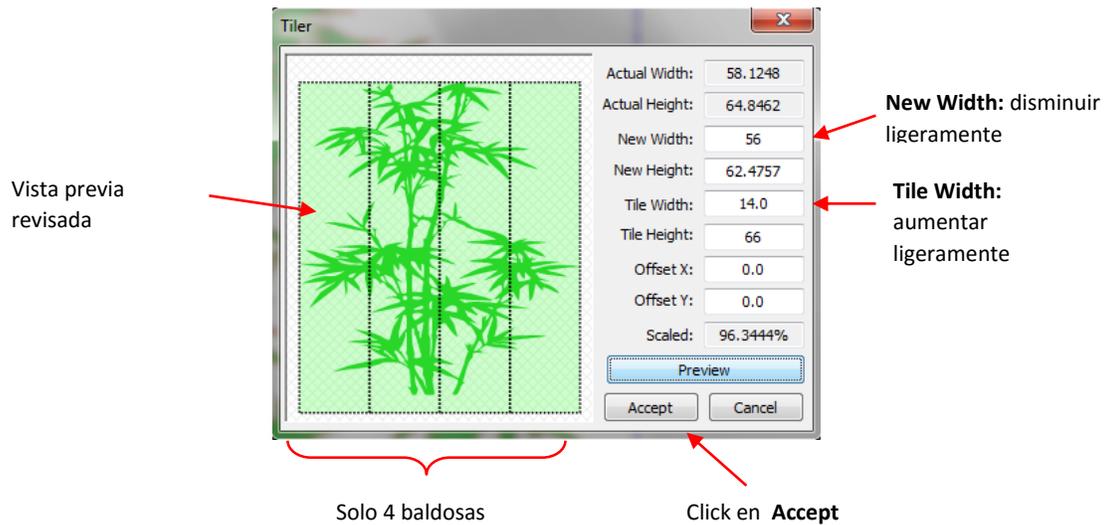
W y H de figura en el screen
Opciones para ajustar W y H
W y H de cada baldosa
Distancia al desplazamiento horizontal de azulejos verticales
Click en **Preview** aplicar los nuevos ajustes

- Sólo el ancho de la teja/ **Tile Width** debe ajustarse a algo menos de 15 “, ya que el cortador puede manejar 14” de ancho de corte. Para este ejemplo, la anchura del azulejo/ **Tile Width** se ajustará a 13.5 “. Nótese que es asumir que el cortador puede cortar secciones largas de vinilo a la vez, por lo que el azulejo/ **Tile Width** será fijada ligeramente mayor que la altura de la forma. Además, no hay necesidad de tener todavía un desplazamiento, por lo que se establece en 0:

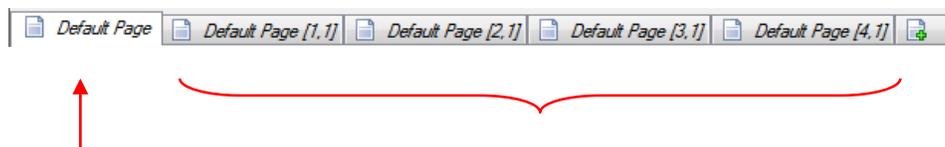


La Quinta baldosa tiene solamente una pequeña parte de una hoja!

- Todo se ve bien, excepto por la última ficha en la que sólo hay una fracción de una hoja. Esto no sería un uso económico del vinilo. Por lo tanto, los ajustes podrían ser ajustados sólo una ligera cantidad de manera que sólo cuatro azulejos serán cortados en vez de cinco. Hay varias opciones: 1. El ancho real/ **Actual Width** de la imagen podría hacerse ligeramente más pequeño, 2. La anchura del azulejo/ **Tile Width** podría hacerse ligeramente más grande, o 3. Una combinación de ambos:



- Los azulejos individuales se colocan en nuevas páginas/ **Pages** en la barra de Página/ **Page Bar**::

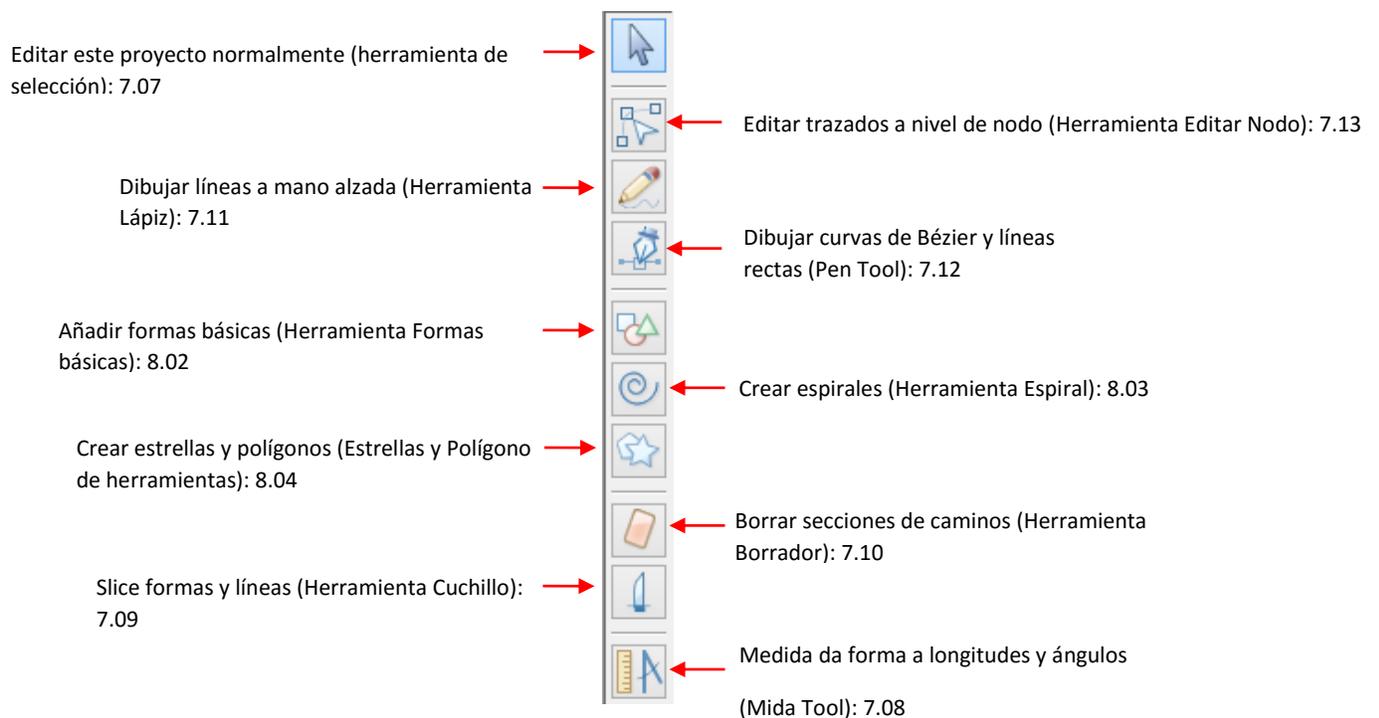


Forma original todavía
estará en la página

Cuatro nuevas páginas se crean para albergar a las cuatro fichas

7.05 Node Mode Toolbar /Modo Nudo Toolbar

- El modo de barra de herramientas Nudo/ **Node Mode Toolbar** ofrece herramientas a utilizar para la edición de formas, dibujar líneas y curvas, la importación de la biblioteca de formas básicas/ **Basic Shapes**, y una serie de otras funciones. Esta barra de herramientas se puede activar en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono  en la zona superior izquierda de la pantalla, como se muestra en la Sección 4.01.
 - Presione F1 o W
 - Ir a Ver> Modo de nodo/ **View>Node Mode**.
- El modo de barra de herramientas de nodo/ **Node Mode Toolbar** aparece en la parte izquierda de la pantalla. La siguiente captura de pantalla muestra la función de cada herramienta y la sección número detallando esta herramienta. Tenga en cuenta que tres de las funciones se presentan en el capítulo 8, ya que están relacionados con el diseño, en lugar de la edición:



7.07 Edit this Project Normally (Select Tool) / Editar este Normalmente Proyecto (Herramienta de selección)

- El Editar esta función Proyecto Normalmente (Select Tool) es el primer icono  en el modo de barra de herramientas Nudo/ **Node Mode Toolbar** y puede activarse haciendo clic en el icono o pulsando F1. Tiene una función principal que es que lo lleve a cabo cualquier otra función en esta barra de herramientas, lo que le permite utilizar las otras barras de herramientas o funciones en el MTC.

7.08 Measure Shape Lengths and Angles (Measure Tool) / Medir longitudes forma y Angulos (Herramienta de medida)

Video

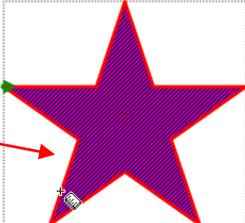
- Las longitudes de la forma y de ángulos/ **Measure Shape Lengths and Angles** (Measure Tool) es el último icono  en la barra de herramientas Modo de nodo / **Node Mode Toolbar** y puede ser activado haciendo clic en el icono o pulsando F10. Se utiliza para obtener las propiedades y los detalles acerca de cualquier forma, incluyendo caminos internos dentro de esa forma.
- En este ejemplo, la herramienta de Medida/ **Measure Tool** se utiliza para señalar las diferencias entre estas dos estrellas:



- Haga clic en el icono de la Medida/ **Measure Tool** y el cursor del ratón se convierte en una regla. Desplace el cursor a lo largo del lado de una de las formas. La forma llenará con rayas y la parte superior de la pantalla mostrará las propiedades de esa forma, que incluyen Perímetro/ **Perimeter** (hoja distancia viajará), Zona de Camino,/ **Cut Direction**, Dirección Cut, el número de nodos, y las dimensiones del cuadro delimitador de la forma (W y H, que debe coincidir con los que ves en la Sel. Barra Propiedades/ **Properties Bar** cuando ya no está en el modo de nodo/ **Node Mode**).

Flecha verde Pequeño indica la dirección de corte

Mueve el cursor sobre la línea exterior de la forma de crear a propiedades



Units Inches	Perimeter: 4.0755 in. Path Area: 0.35 in ² Clockwise: Yes	Nodes: 10 Width: 1.0823 in. Height: 1.0000 in.
------------------------	---	---

Opción para mostrar el tamaño en pulgadas, cm o mm

Propiedades de la parte resaltada de la forma

- Del mismo modo, cuando se pasa el cursor sobre un lado exterior de la otra estrella, el área sólida de la estrella se llenará de rayas y se mostrará las propiedades de la estrella exterior. Si pasa el cursor sobre la estrella interior, a continuación, las propiedades de esa estrella se mostrarán en su lugar:

Propiedades de las estrellas

Units Inches	Perimeter: 3.7267 in. Path Area: 0.46 in ² Clockwise: Yes	Nodes: 10 Width: 1.0822 in. Height: 1.0000 in.
------------------------	---	---



Propiedades de las estrellas

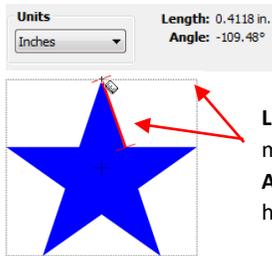
Units Inches	Perimeter: 1.3951 in. Path Area: 0.06 in ² Clockwise: Yes	Nodes: 10 Width: 0.4051 in. Height: 0.3743 in.
------------------------	---	---



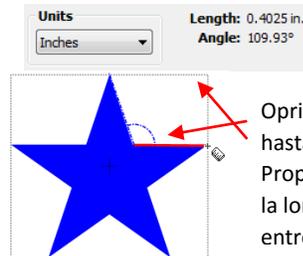
- Tenga en cuenta que el área de trazado de la estrella exterior incluye el área de la estrella interior. No restar esa parte de la forma. Esto tiene sentido en relación con el corte desde sería necesaria la misma cantidad de material a cortar la estrella exterior, independientemente de si o no la estrella interna se cortaron. Si, por

cualquier razón, usted necesita el área real de la estrella más grande, entonces usted podría restar el área de trazado de la estrella interior de la de la estrella exterior.

- Para medir un ángulo, coloque el cursor en el punto donde los dos lados de la reunión de estrellas y arrastrar hacia el exterior a lo largo de uno de los lados. Se muestran la longitud y el ángulo de este lado del horizonte. Luego mantenga presionada la tecla Ctrl y llevar el cursor del ratón hasta la punta exterior del otro lado. La longitud de este lado y el ángulo con relación al otro lado se muestran ahora:

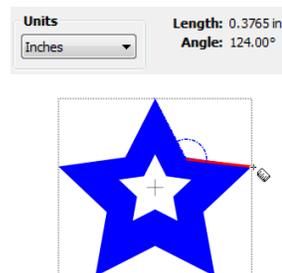
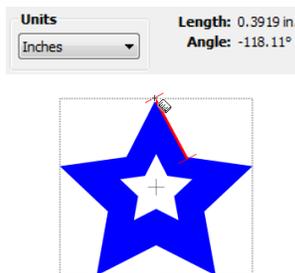


Length del lado que se muestra, junto con el **Angle** de este lado del horizonte.



Oprima **Ctrl** y mover el cursor hasta el final de la otra parte. Propiedades que se muestran son la longitud del lado y el ángulo entre las dos partes.

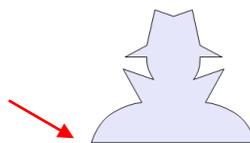
- Del mismo modo, el ángulo de la otra estrella se puede medir y luego la lista completa de propiedades de comparación entre las dos estrellas:



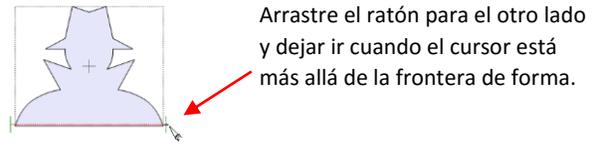
7.09 Slice Shapes and Lines (Knife Tool)/ Parte de las formas y líneas (Herramienta de cuchillos)

- La función Slice formas y líneas/ **Slice Shapes and** (Herramienta de cuchillos/ **Knife Tool**) es el icono  noveno en el modo de barra de herramientas Nudo y puede activarse haciendo clic en el icono o presionando F9. Se utiliza para cortar una forma o formas existentes a lo largo de líneas rectas o caminos libremente dibujados.
- Por ejemplo, vamos a usar la forma Secret Agent Man de la biblioteca de formas básicas. Digamos que usted desea quitar la parte inferior de la forma de modo que cuando se corta, la forma sería que permanece unido al material y puede ser plegado:

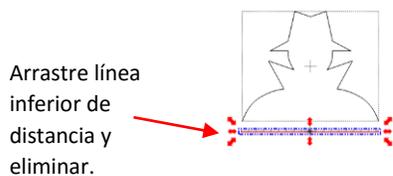
Knife Tool se utiliza para eliminar la línea inferior de esta forma.



- Para cortar sólo la parte inferior de la forma, seleccione la herramienta Cuchillo y mantenga pulsado el botón del ratón fuera de la forma, por un lado, apenas por encima de la parte inferior de la forma y luego arrastrar el ratón hacia el otro lado, dejar ir una vez que el cursor se encuentra fuera de la forma:



- A continuación, haga clic en la herramienta de selección/ **Select Tool (Edit this project normally)**  (Editar este proyecto normalmente) en la parte superior de la barra de herramientas de modo Nudo. Ahora usted puede seleccionar y mover la línea de corte de la parte inferior de la forma y eliminar. La forma ya no tiene una línea de conexión a lo largo de la parte inferior:



7.10 Erase Sections of Paths (Eraser Tool) / Borrar Secciones de Caminos (herramienta Borrador)

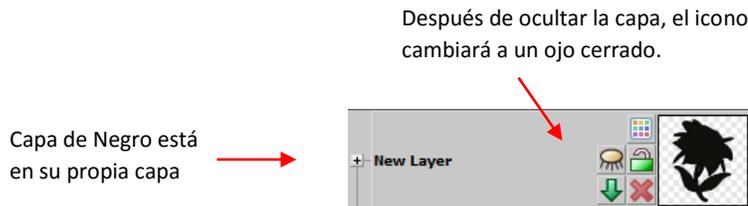
Video

Erasing/Borrando

- Las Secciones Borrado de la función Path / **Erase Sections of Path** (Herramienta Borrador) es el icono de la octava  en la barra de herramientas Modo de nodo/ **Node Mode** y se pueden activar haciendo clic en el icono o pulsando F8.
- Use esta herramienta para borrar partes de una forma, así como la adición de una forma. Para borrar, arrastre el botón izquierdo del ratón y se eliminarán las formas por debajo de ese camino dibujado. Para una línea recta de borrado, pulse la tecla Ctrl mientras arrastra el puntero del ratón.
- Importante! Antes de utilizar la herramienta Borrador para grandes cambios a una imagen, apague Auto Simplificar Caminos/ **Auto Simplify Paths**. De lo contrario, la forma comenzará a perder su forma como simplificar el proceso se aplica repetidamente. Para ello, haga clic derecho en la pantalla y elija Forma Magia/ **Shape Magic** > avanzadas/ **Advanced** > Auto Simplificar Caminos/ **Auto Simplify Paths** en el menú (o consulte la Sección 7.02.1 para los otros métodos). Luego, una vez que haya terminado de usar la herramienta Borrador, aplicar la Ruta Auto Simplificar/ **Auto Simplify Paths** o funciones lisas y simplificar para reducir el número de nodos para el corte más suave/ **Smooth and Simplify**. Consulte las secciones 7.02.2 y 7.02.3.
- La flor que se trazó en la Sección 6.03 se utilizará para ilustrar la herramienta Borrador/ **Eraser Tool** . La flor se volverá de color azul para que las líneas rojas de goma de borrar, en las capturas de pantalla, será más fácil de ver en este manual del usuario. Las flechas indican las áreas que necesitan tener algo de la capa azul borrado:



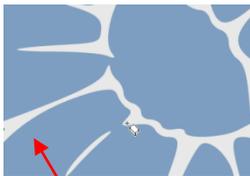
- Cuando utilice la herramienta Borrador/ **Eraser Tool** , todas las capas se borrarán en el lugar donde se aplica la goma de borrar. Así que, para evitar el borrado de la capa de negro al borrar el azul, la capa de negro tiene que ser ocultado. Seleccione la capa y pulse la Selección de propio/ **Selection to Own Layer**  icono de capa en la parte inferior de la barra de capa. Luego ocultar la capa negro pulsando el icono Ocultar Capa/ **Hide Layer** 



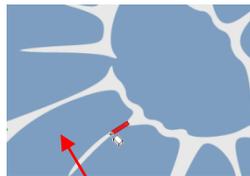
- Zoom en estrecha de modo que usted será capaz de ver exactamente donde tiene que borrar. Cuando se activa la herramienta Borrador, los siguientes ajustes aparecerán en la parte superior de la pantalla:



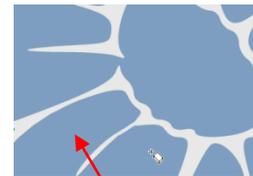
- Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrar el ratón en una pequeña línea en la que desea borrar. Una línea roja se elaborará y, al soltar el botón del ratón, se borrará la parte de la forma debajo de esa línea roja:



Forma debe ser borrado para que este pétalo coincide con los demás

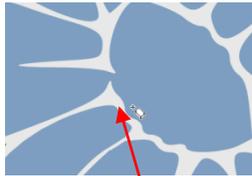


Ratón arrastrar a lo largo de ruta que desea borrar. Una línea roja aparecerá mientras arrastra.

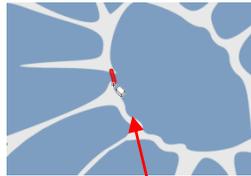


Ratón de lanzamiento y la ruta bajo la línea roja se borran.

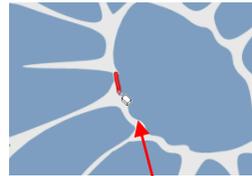
- Si la línea era demasiado gruesas y que borró más de lo que quería, a continuación, utilice el botón Deshacer/ **Undo** (o Ctrl + Z) para retroceder un paso. A continuación, introduzca un borrado menor tamaño. Si no es suficiente fue borrado, y luego aumentar el Borrador Tamaño y repasar su trayectoria de nuevo con la goma de borrar más grueso.
- Aplicar la herramienta Borrador para las otras dos áreas de los pétalos de color amarillo. En el siguiente ejemplo, uno de los pétalos tiene que ser separado del centro de la flor:



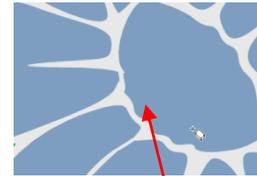
Pétalo está conectado al centro de la flor.



Eraser Tool se utiliza para desconectar.



Eraser Tool se utiliza de nuevo para suavizar el borde del pétalo y alrededor de centro



Pétalo está ahora separada de centro de la flor.

- En este último ejemplo, uno de los pétalos sobresale un poco demasiado lejos y se recortará espalda. En la segunda el borrado, la tecla Ctrl se mantiene presionado para que la línea roja será perfectamente recto:



Pétalo extiende demasiado en el



Eraser Tool se utiliza para borrar esa parte.



Eraser Tool se utiliza de nuevo, esta vez manteniendo pulsada la tecla Ctrl para conseguir un camino recto.



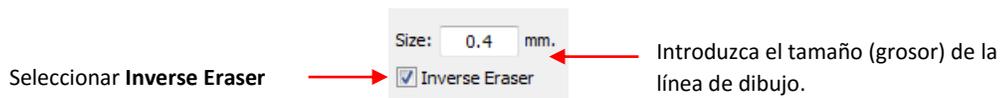
Pétalo es más suave

- Una vez que haya terminado de borrar toda la parte de los pétalos, haga clic en la herramienta de selección para que tenga acceso a las funciones regulares MTC. Seleccione los pétalos y aplicar el Camino Auto Simplificar (Sección 7.02.2) para suavizar los bordes donde se borran y reducir los nodos. En este punto, si usted termine de usar la herramienta Borrador, ahora se puede reactivar Auto Simplificar Caminos. Consulte la Sección 7.02

Inverse Erasing (Adding to an Image)/ Borrado Inverso (Adición de una imagen)

Video Video

- La otra opción en la configuración de la herramienta Borrador es el Borrador inverso/ the **Inverse Eraser** que le permite añadir o rellenar áreas vacías de una forma. Marque esta opción y otra vez, establecer un tamaño para el uso de la herramienta Borrador como una herramienta de dibujo:

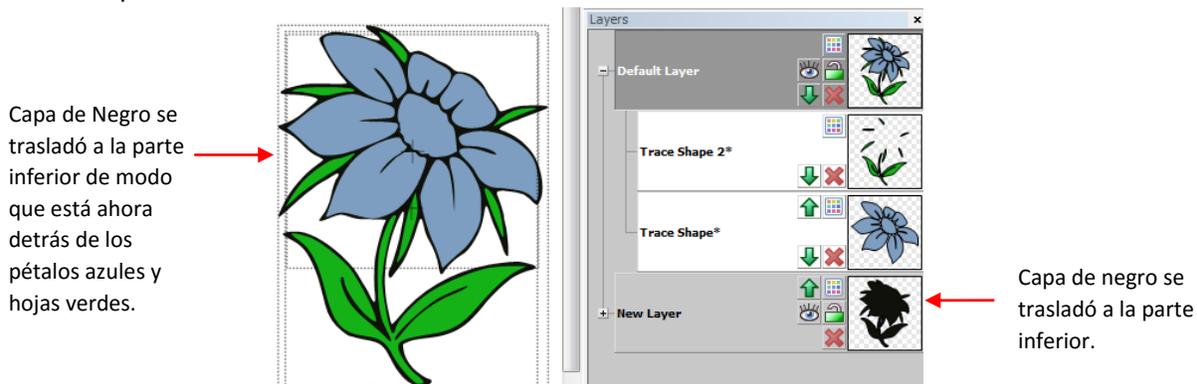


- Volver a nuestro ejemplo anterior, el camino gris alrededor de ese último pétalo amarillo representa la capa de sombra negro que estaba oculto durante el proceso de borrado. Observe cómo se hace muy delgada en esa área donde se alisó el último pétalo:

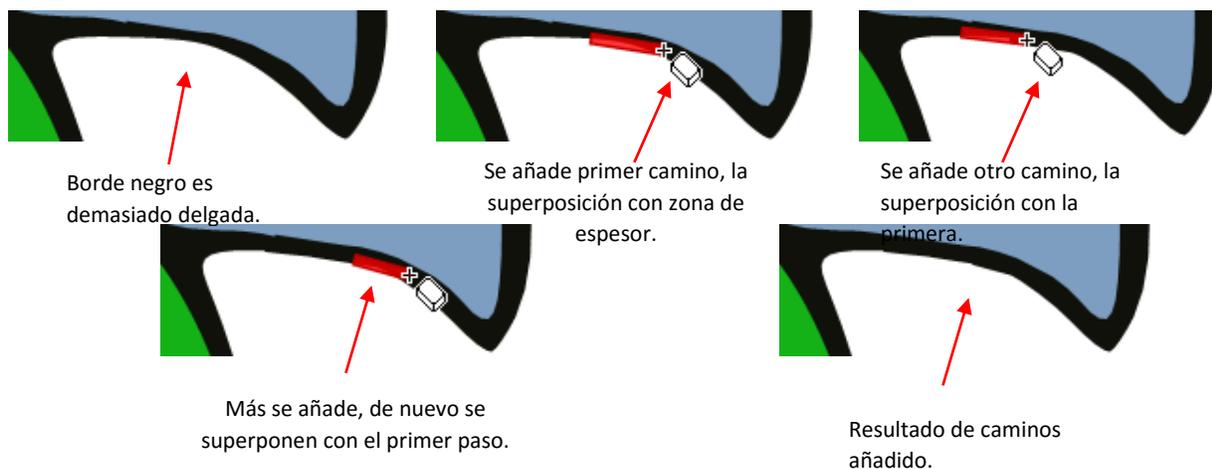


Capa de sombra es muy fina en este punto.

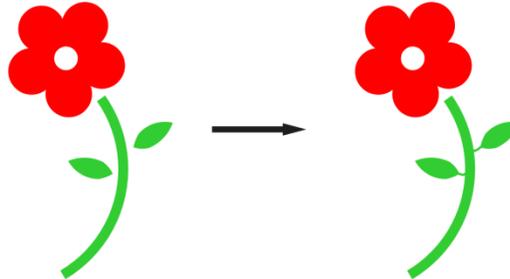
- Esta es una aplicación perfecta para el Inversa Borrador/ **Inverse Eraser**. Si había muchas áreas alrededor de la imagen en la que la capa de sombra necesaria corrección, probablemente sería más rápido para eliminar la capa de sombra que se píxel remontar desde el original, y luego usar la función de capa Sombra/ **Shadow Layer** en MTC para crear una nueva (consulte la Sección 8,05). Pero en este caso, sólo que un punto parece demasiado delgada.
- Hay varias cosas que se deben hacer antes de utilizar la herramienta. Si va a utilizar para una serie de puntos alrededor de la forma, de nuevo apague Auto Simplificar Caminos/ **Auto Simplify Paths** (consulte la Sección 7.02.1). Tenga en cuenta que si usted todavía está en la función de herramienta Borrador, tendrás que hacer clic en la herramienta de selección/ **Select Tool** para volver al modo normal de MTC.
- A continuación, mostrar la capa de negro y mover hacia abajo en la barra de capa/ **Layer Bar** para que sea ahora detrás de los pétalos.



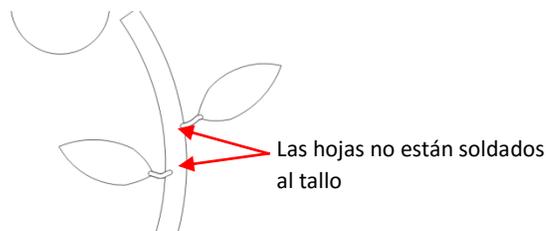
- Activar la herramienta Borrador/ **Eraser Tool**, una vez más confirma que el cuadro Inversa Borrador/ **Inverse Eraser** está marcado. Luego hacer un zoom sobre la zona donde la sombra negro estaba muy cerca de los pétalos. Arrastre el botón izquierdo del ratón para ampliar la frontera alrededor de la flor:



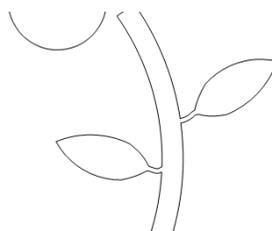
- Al igual que con el proceso de borrado, aplicar la función Auto Ruta Simplificar/ **Auto Simplify Path** (consulte la Sección 7.02.2), si ha desactivado las Simplificar Caminos Auto/ **Auto Simplify Path** antes de utilizar esta herramienta. A continuación, encienda Auto Simplificar Caminos/ **Auto Simplify Path**. Consulte la Sección 7.02.1.
- **PRECAUCIÓN!** Si se utiliza el inverso Borrador y cruzar de una forma a otra persona, esta adición no automáticamente soldar y, cuando envié a la corte, usted puede terminar con líneas de corte no deseados. Por ejemplo, digamos que usted tiene una flor y hay dos hojas que no están conectados a la madre. Usted decide utilizar el inverso Borrador/ **Inverse Eraser** para unirse a esas hojas a la raíz:



- Todo parece que funcionó, lo que quisieras, pero, se corta el tallo de la flor / hojas, la nueva hoja de tallos se cortan en el tallo más grande. Sin embargo, parece ser lo que quería, ya que han de llenado activado. Si cambia a modo de esquema/ **Outline** y hacer zoom in en las hojas, verás esto:



- Si te das cuenta de que esto ha sucedido, sólo tiene que aplicar la herramienta de soldadura/ **Weld tool**  para eliminar las partes superpuestas:



- Para evitar esto, primero seleccione las formas (en el caso, el tallo y dos hojas) y aplicar la herramienta Unir/ **Join tool**  A continuación, puede utilizar la inversa Borrador y las partes añadidas será soldada automáticamente.

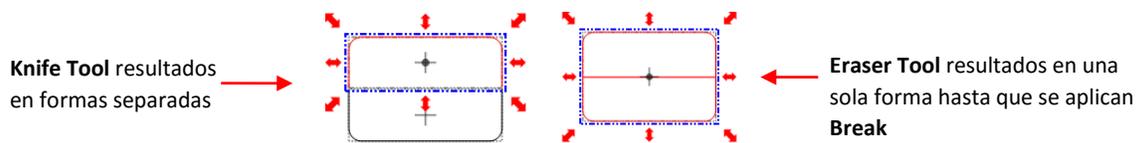
Eraser or Knife?/Borrador o cuchillo?

- En la Sección 7.09, se demostró cómo la herramienta cuchillo / **Knife Tool** se puede utilizar para cortar formas en partes. La herramienta Borrador también se puede utilizar para este mismo propósito, cuando el tamaño se establece en un valor muy pequeño, como 0,03 mm (el tamaño mínimo permitido). Las diferencias entre las dos herramientas son:

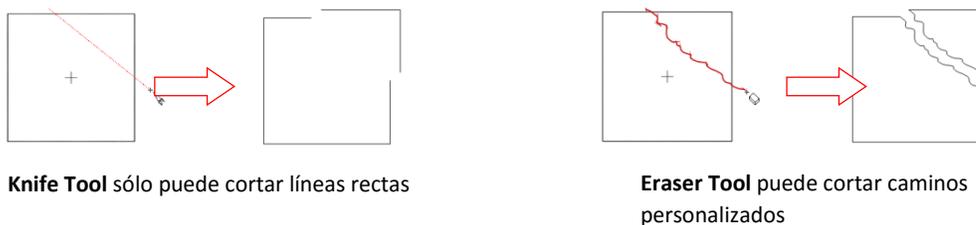
- La herramienta Borrador se cierra automáticamente las trayectorias de ambos lados de las partes borradas:



- La herramienta Borrador/ **Eraser Tool** no se rompe la forma en formas individuales mientras que la herramienta Cuchillo/ **Knife Tool** hace:



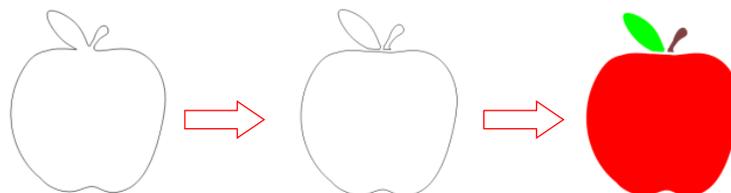
- La herramienta Borrador no se limita a los cortes de línea recta:



- Si va a crear una tarjeta de ventanas emergentes, donde las partes superiores e inferiores de las formas tiene que ser eliminado, entonces la herramienta del cuchillo/ **Knife Tool** es la mejor opción:



- Si está rompiendo una imagen para crear un proyecto de juntar las piezas de papel, la herramienta Borrador es la mejor opción:

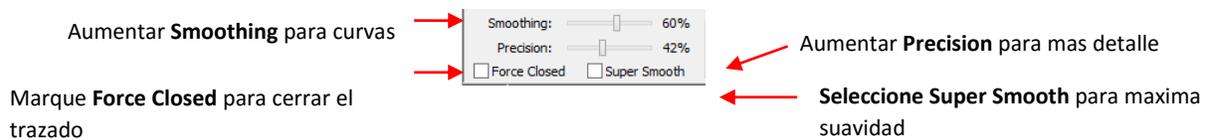


7.11 Draw Freehand Lines/dibujar líneas a mano alzada

- La función **Draw Freehand Lines** (herramienta Lápiz) es el icono  de tercero en el modo de barra de herramientas Nodo/ **Node Mode Toolbar** y puede activarse haciendo clic en el icono o pulsando F3. Esta herramienta se utiliza para dibujar libremente líneas delgadas o gruesas con el ratón o tableta, o incluso dibujar líneas de puntos o un camino de círculos! Sus formas se pueden editar con las otras herramientas en la barra de herramientas Modo de nodo/ **Node Mode Toolbar**, así como personalizar utilizando otras funciones en el MTC.

Drawing Thin Lines/ Dibujo Líneas finas

- Hay una serie de ajustes que afectarán el resultado de su dibujo. **Smoothing** se utiliza para controlar si el dibujo es más angular (compuesto por caminos líneas rectas) o más redondo (formado por curvas). **Precision** se usa para controlar el número de nodos utilizados como se dibuja la imagen. La opción Forzar cerrado/ **Force Closed**, cuando marcó, se cerrará automáticamente el principio y el final de la ruta mientras dibuja:



- Por ejemplo, si usted es dibujo a mano alzada la letra "A", que le quiere disminuir Smoothing y precisión para que las líneas rectas se dibujen. Pero si se utilizaran los mismos ajustes bajos para dibujar una "S", la carta terminaría angular y no bien formada:



- Para una curva, como una "S", que se quiere aumentar suavizado/ **Smoothing** de manera que no se forman líneas rectas. Para el resultado más suave, seleccione la opción de **Super Smooth**:



Suavizar: 100%



Súper suave: On

- El ajuste de precisión, como se mencionó antes, permite una "S" más preciso que se elaborará, pero muchos más nodos resultará. A continuación se muestra la diferencia cuando la precisión se deja a 0 frente al 100% frente al 50%:



Precision: 0%



Precision: 100%



Precision: 50%

- Si tiene que dibujar una línea perfectamente recta, mantenga presionada la tecla Ctrl mientras dibuja:



- La opción Ruta Fuerza cerrado/ **Force Closed Path** se puede marcar de manera que, a medida que dibuja una imagen, se conectarán siempre el principio y el final. Por ejemplo, en este dibujo a mano alzada de un rayo, el final de la línea siempre se conecta de nuevo al principio. Una vez que el cursor vuelve al punto de partida, la forma se cerrará y se llenan de colores (suponiendo Llena está activada):

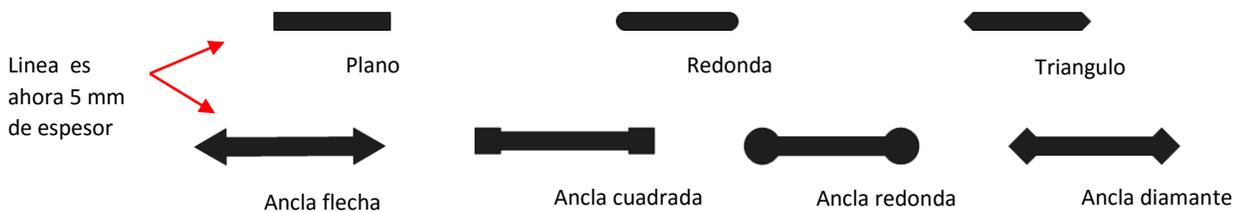


Drawing Thick Lines / Dibujo gruesas líneas

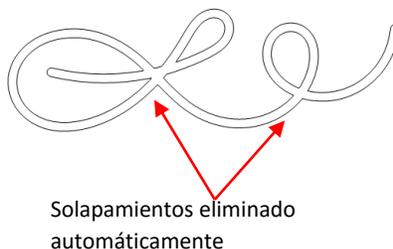
- Para dibujar una línea que se establece para un grosor determinado, marque el cuadro Ruta de grasa/ **Fat Path** y entrar en la configuración de grosor y estilo de línea / **Line Cap**



- Al dibujar libremente con la trayectoria seleccionada/ **Fat Path**, la línea será el espesor seleccionado. Tenga en cuenta que cuando se cruza el camino, la superposición se eliminará automáticamente. También tenga en cuenta las diferencias en las tres opciones Line Cap:



- Tenga en cuenta que si una ruta/ **Fat Path** se cruza, se eliminará el solapamiento:



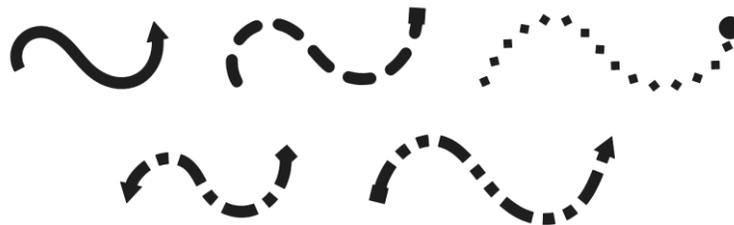
Drawing with Other Line Styles/Dibujo con Otros Estilos de línea

- La herramienta de dibujo a mano alzada/ **Freehand Drawing Tool** ofrece otros estilos de línea, además de líneas continuas, incluyendo guiones, círculos y combinaciones de los dos:

Escoja **Solid, Dash, Dot, Dash Dot, or Dash Dot Dot**



- Hay cinco opciones de estilo Dash/ **Dash Style** para producir aún más la capacidad de diseño, sobre todo, cuando el entonces combinado con los siete diferentes opciones de inicio y la tapa. Aquí están algunos ejemplos:



7.12 raw Bézier Curves and Straight Lines (Pen Tool) / Dibujar curvas Bézier y líneas rectas (Pen Tool)

- La función de curvas y líneas rectas Draw/ **Draw Bézier Curves and Straight Lines** (Pen Tool) es el icono de cuarto en el modo de barra de herramientas Nodo/ **Node Mode Toolbar**  y puede activarse haciendo clic en el icono o pulsando F4. Utilice esta herramienta para dibujar nuevos caminos. Puede ser un poco difícil de dominar, pero al igual que con muchas buenas prácticas cosas- hace al maestro!

Drawing Straight Lines / Dibujando líneas rectas

Para dibujar una sola línea recta, utilizar el ratón a izquierda haga clic una vez en la que desea iniciar la línea y haga clic derecho en el que desea terminar la línea. Cada clic genera un nodo:



Izquierda haga clic una vez para



Mover el cursor a donde desea terminar la línea.



Haga clic derecho para terminar el dibujo de la línea.

Si desea seguir dibujando una trayectoria recta que une, entonces en vez de hacer clic derecho hasta el final, seguir haciendo clic izquierdo. En cualquier momento puede hacer clic derecho de agregar el último nodo y terminar el dibujo de líneas rectas:



Pulse para iniciar y haga clic izquierdo en el segundo lugar



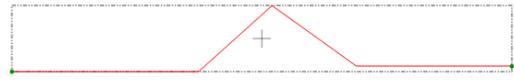
Mover a la tercera ubicación y click izquierdo de nuevo.



Mover a la cuarta ubicación y click izquierdo de nuevo.

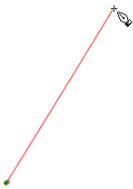


Mover a la quinta ubicación y click izquierdo de nuevo.

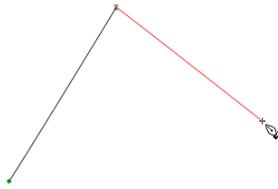


Si ha terminado de dibujo, haga clic derecho para terminar.

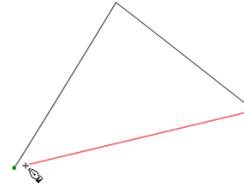
- Por otro lado, si va a crear un trazado cerrado, a continuación, al igual que el cursor del ratón se acerca al nodo de partida, la forma se llenará de color y puede hacer clic una vez más para finalizar el proceso. Usted no tiene que hacer clic derecho para terminar el dibujo si la forma se cierra:



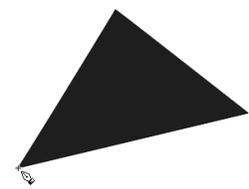
Pulse para iniciar y luego clic izquierdo en el segundo lugar



Mover a la tercera ubicación y click izquierdo de nuevo.



Al acercarse el comienzo, para ver la forma para llenar.



Tan pronto como la forma llena de color, la izquierda haga clic para terminar.

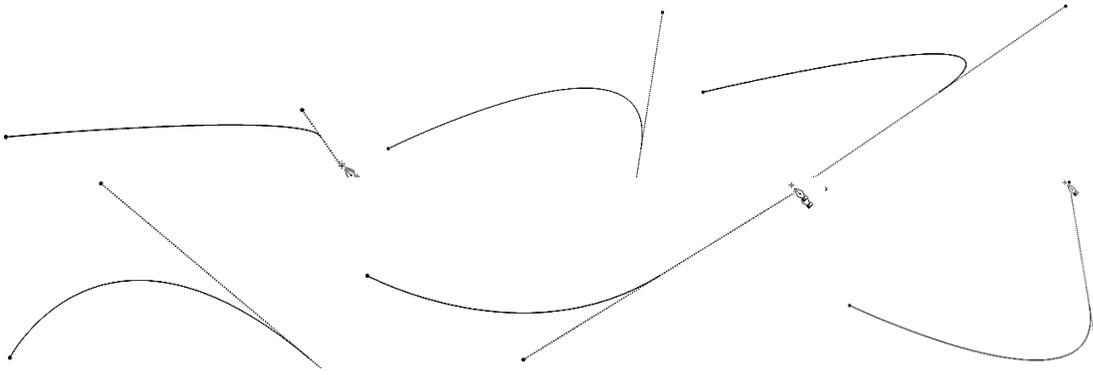
- Una vez más, si la forma se está cerrando, puede hacer clic izquierdo o derecho, haga clic para terminar el dibujo de esa forma Si la forma no se cierra, entonces usted debe utilizar un clic derecho para detener el dibujo de esa forma.

Drawing Curves/Dibujando curvas

- Las curvas de dibujo es un poco más difícil. La clave es dar un paso a la vez, practicar la técnica mucho, y recordar que más tarde puede corregir sus curvas utilizando la herramienta de edición de nodos (consulte la Sección 7.13).
- Para dibujar una curva, utilizar el ratón a izquierda haga clic una vez en la que desea el inicio de la curva. Entonces, en lugar de clic izquierdo, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y empiece a arrastrar el ratón hacia el exterior. Continuar manteniendo pulsado el botón izquierdo y observe una línea de puntos aparece con dos puntos en cada extremo. Estos se llaman puntos de control:

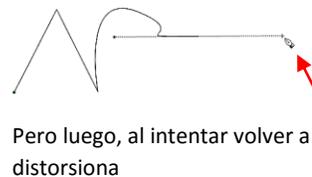


- Al arrastrar el ratón, podrás ver que usted tiene control total sobre cuánto tiempo será este línea de puntos, así como donde está posicionado los puntos de control. Experimento con las líneas de control largas y más cortas, así como la rotación de la línea para doblar la curva en una gama de diferentes maneras:

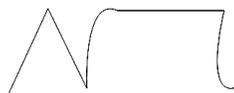


Combining Straight Lines and Curves / La combinación de líneas y curvas rectas

- Existen diferentes métodos para crear una cadena continua de líneas rectas y curvas. Las líneas rectas son fáciles, ya que, como lo dejó clic para plantar los nodos, las líneas rectas permanecen rectos y no cambian a medida que crea la siguiente línea recta conectada. Sin embargo, una vez que comience la creación de curvas de Bézier, no se puede volver a las líneas rectas, sin botón derecho del ratón para poner fin a las curvas y luego comenzar la siguiente línea recta desde ese punto:



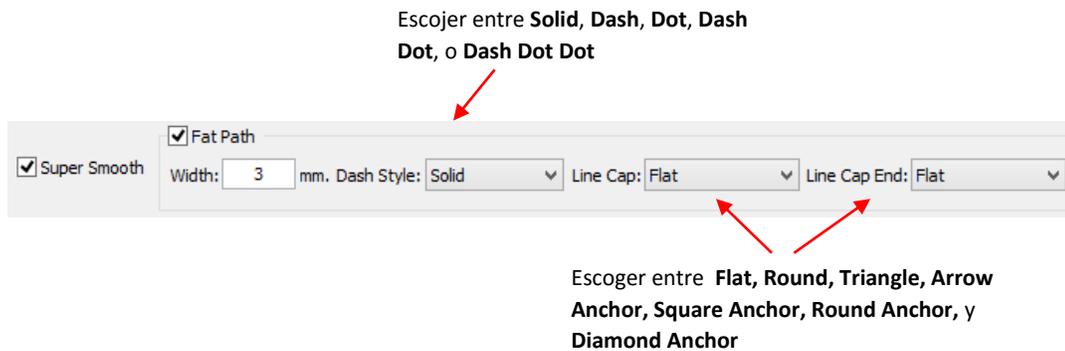
- ¡No es para preocuparse! Una vez que la curva es completa, puede hacer clic derecho para terminar con esa curva y luego a la izquierda, haga clic en el mismo punto de comenzar una nueva línea recta o otra curva sin molestar a la que acabamos de crear:



- Al final, todos esos puntos / nodos se conectarán. Este es un método que se puede utilizar para hacer el rastreo manual, tal como se presenta en la Sección 6.04

Fat Path and Super Smooth/ Camino de grasa y Super Smooth

- El Bézier Las curvas y líneas rectas función Draw/ **Draw Bézier Curves and Straight Lines**, al igual que la función Draw Freehand Lines, tiene la opción de ruta de grasa/ **Fat Path** y Super Smooth/ **Super Smooth**. Hay los mismos cinco tipos Style Dash y los mismos siete opciones para la línea de mayúsculas al inicio y al final de las curvas de Bézier / líneas. Consulte la Sección 7.11 de ejemplos.



7.13 Edit Paths at Node Level (Node Edit Tool) / Editar Caminos en el nodo de nivel (Herramienta Editar Nodo)

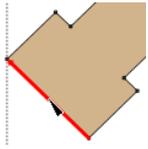
Video

Nota especial: A partir de la versión 4.6, los nodos finales sobre un trazado seleccionado se muestran como cuadrados en lugar de pequeños círculos. Las capturas de pantalla de las secciones siguientes reflejan la forma en nodos se muestran antes de este cambio.

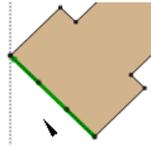
- Las rutas de acceso a la función Editar Nodo Nivel/ **Edit Paths at Node** (Herramienta Editar Nodo) es el icono de segundo  en el modo de barra de herramientas de nodo/ **Node Mode Toolbar** y puede activarse haciendo clic en el icono o pulsando F2. Utilice esta herramienta para editar ambas rutas y nodos en cualquier forma.
- Antes de editar rutas y nodos, se recomienda que se realicen los siguientes ajustes:
 - Los nodos en la estera/ **Nodes On Mat** deben hacerse visibles pulsando Ctrl + Shift + I (o cualquiera de las otras formas que se muestran en la Sección 7.03)
 - Set Snap Posición, en el Mat virtual, en No de rotura/ **No Snapping**, por lo que los segmentos y nodos se pueden arrastrar libremente
 - Ajuste la pantalla en el Mat virtual, para llenar / **Outline** o **Outline** para que los nodos serán visibles.

Segment Editing/Segmento Edición

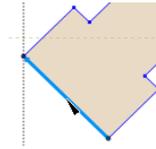
En esta sección, se utilizará la forma Herramientas de formas básicas/ **Basic Shapes**. Seleccione la cabeza del martillo y luego activar el nodo Editar Herramienta/ **Node Edit Tool**. Usted se dará cuenta que a medida que se mueve el puntero del ratón sobre la forma, el que sea individuo segmento es debajo del cursor del ratón cambiará a rojo. Esto es similar a la forma en formas individuales se volverá de color rojo cuando está en el modo de regular en MTC. Si hace click en un segmento que se pondrá verde, a menos que le sucede que tiene el color alfombra verde seleccionada en cuyo caso el segmento se vuelve azul. Tenga en cuenta que las siguientes imágenes fueron hechas de una versión anterior del MTC. Desde la versión 4.6, los nodos finales en un segmento seleccionado aparecen como cuadrados azules, y un nodo final seleccionado se pondrá amarillo. Por ahora, estas imágenes muestran los nodos como sólo pequeños círculos negros:



Al pasar por encima de un segmento convierte roja

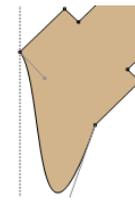
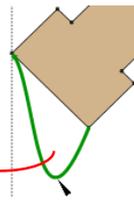
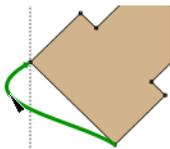
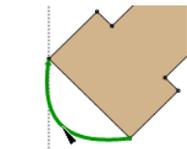


Selección de un segmento de la convierte verde



Selección de un segmento con un tapete verde, convierte el azul segmento

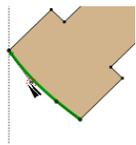
- Un segmento seleccionado puede ahora ser “arrastrado” en las siguientes maneras:
 - Arrastre en el segmento con el ratón para cambiar la curvatura de diferentes maneras:



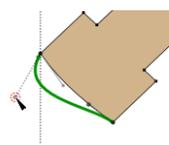
Arrastre un segmento en cualquier dirección para transformarse en diferentes formas.

Al soltar el botón del ratón, se modificará la forma.

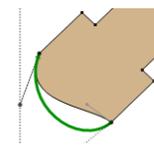
- Arrastre los puntos de control de Bézier (también llamados asas) para modificar también la forma del segmento:



Seleccione el segmento y luego colocar el cursor sobre el punto de control

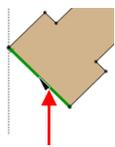


Punto de arrastrar y forma cambiarán

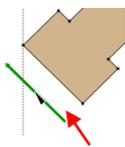


Arrastre otro punto y forma va a cambiar de manera diferente

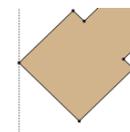
- Un segmento seleccionado se puede mover con las teclas de flecha del teclado. Alternativamente, también puede mover el segmento manteniendo pulsada la tecla Ctrl y arrastre el segmento con el ratón:



Seleccionar segmento



Utilice las teclas de flecha del teclado para mover segmento



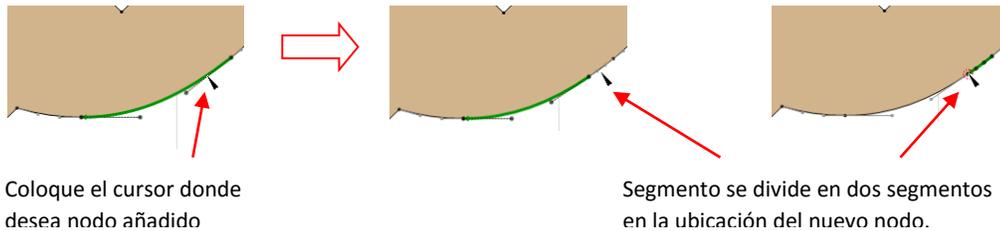
Forma se extiende hacia el exterior

- If you right click on a selected path, the following menu will open. Explanations for each options are described below:

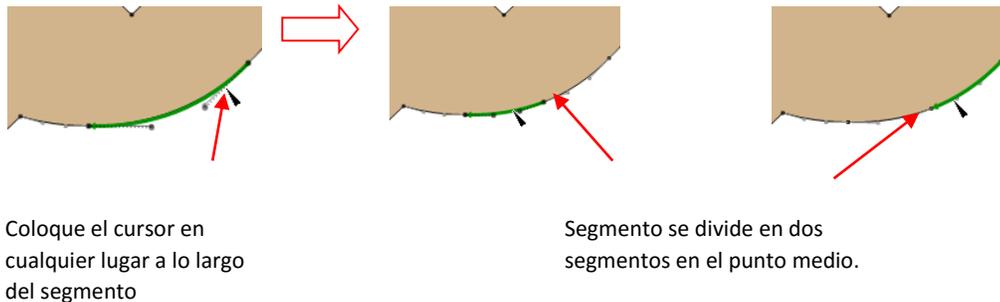
Insert Node	Dbl-Click
Insert Mid-Point Node	Ctrl+Dbl-Click
Neutralize Segment	
Convert To Line	
Delete Segment	Del
Auto-Smoothing	

Nota teclas de acceso directo para varias de las opciones

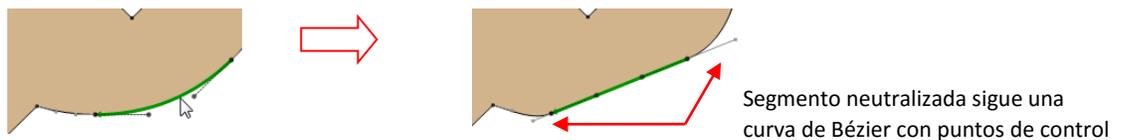
- **Insertar Nodo/ Insert Node:** un nodo se insertará donde el cursor del ratón se sitúa actualmente en el segmento y el segmento está dividido en dos segmentos.



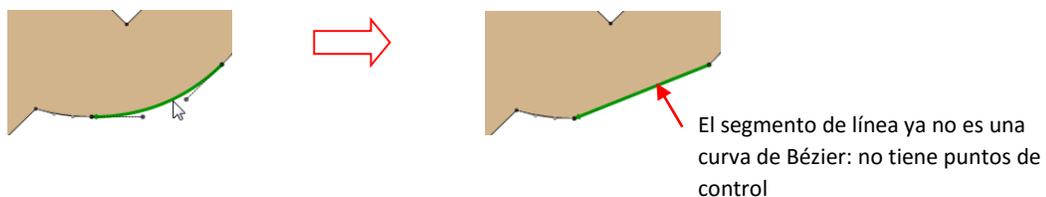
- **Insertar punto medio de nodos/ Insert Mid-Point Node:** un nodo se insertará exactamente a medio camino a lo largo del segmento seleccionado y el segmento está dividido en dos segmentos de igual longitud.



- **Segmento neutral / Neutralize Segment** El segmento se convertirá perfectamente recta, pero seguirá siendo una curva Bézier con puntos de control Bézier para maniobrar. Esto es algo así como un botón de pánico para usar cada vez que un segmento se vuelve extremadamente distorsionada.



- **Convert To Line /Convertir en línea:** el segmento se convertirá en una línea recta y ya no será una curva de Bézier. Sin embargo, arrastrando la línea para formar una curva será inmediatamente transformarla de nuevo en una curva Bézier.

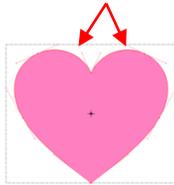


- **Delete Segment /Eliminar segmento:** el segmento se borrará y dejará nodos no conectados en los extremos de los dos caminos que estaban conectados a este segmento. Tenga en cuenta que si la forma anteriormente era una forma cerrada (y Llena se enciende), ahora será una forma abierta, sin relleno.

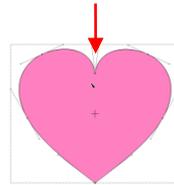


- **Auto-Smoothing:** all changes to a segment will result in smoothing (curving) of this segment as well as adjacent segments. This should be turned off when segments have sharp junctures or cusps with other Bézier curves. A heart will be used to illustrate this:

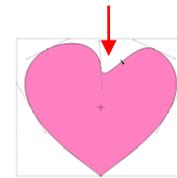
Los dos primeros segmentos serán arrastrados hacia arriba



Auto-suavizado está apagado: se retiene cúspide agudo.



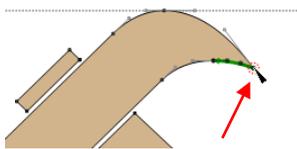
Auto-alisado se enciende: cúspide fuerte se convierte en una curva.



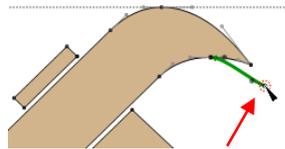
O...

Node Editing/ nodo Edición

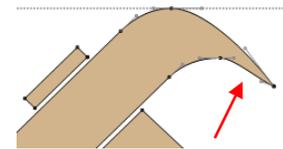
- Si pasas el ratón sobre uno de los nodos finales sobre un trazado seleccionado, verá que se convierta en cercado con una ruta roja punteada. Eso significa que el nodo de ahora se puede editar. Por ejemplo, puede arrastrar el nodo a una nueva ubicación y el segmento (s) de conexión se moverá también.



Círculo rojo discontinuo aparece alrededor de un nodo como el cursor del ratón se mantiene sobre ella

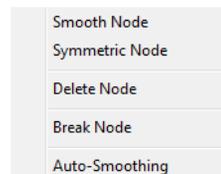


Arrastre el nodo a una nueva ubicación

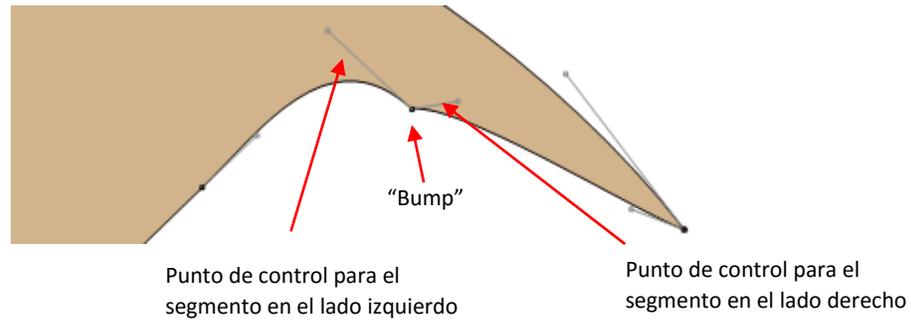


Los segmentos a cada lado del nodo se modifican.

- Si hace clic derecho en un nodo resaltado, el siguiente menú se abrirá. Las explicaciones de cada opción se describen a continuación:



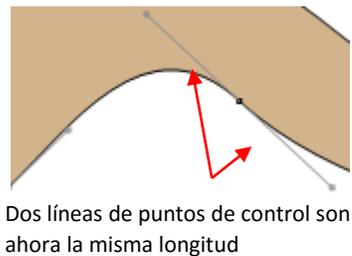
- En aras de ilustrar la edición de nodos, la garrilla se ha modificado de manera que hay un “golpe” o urdimbre en la intersección de dos segmentos. Tenga en cuenta la longitud y la dirección de los dos puntos de control:



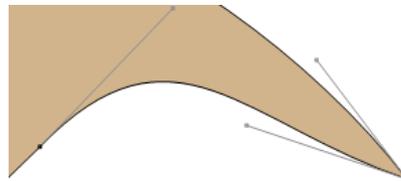
- **Smooth Node /Nodo Smooth:** Las líneas de los puntos de control de Bézier a cada lado de dicho nodo seleccionados se alinearán en una línea recta, dando lugar a una transición más suave:



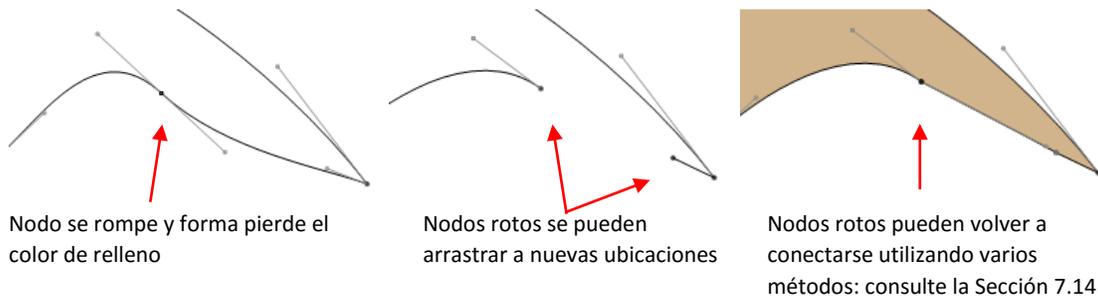
- **Symmetric Node/ Node Simétrico:** Las líneas de los puntos de control de Bézier a ambos lados del nodo seleccionados se convertirá en la misma longitud, lo que resulta en una transición más suave:



- **Delete Node/ Eliminar nodo:** El nodo se eliminará y los dos segmentos se convertirá en un solo segmento. Los puntos de control de Bézier del nuevo segmento se ajustarán automáticamente para tratar de recrear la trayectoria anterior de los dos segmentos



- **Break Node /Romper Nodo:** Rompe el nodo en dos nodos para que los segmentos ya no están conectados. La forma ya no es un camino cerrado, por lo que no estará lleno de color. Los nuevos nodos rotos se pueden mover a diferentes lugares, si se desea y vuelto a conectar utilizando la herramienta de pluma/ **Pen Tool**:



Tenga en cuenta que también puede utilizar el nodo romper para definir el punto de inicio de corte de un camino, ya que, en un camino roto, la cuchilla siempre se iniciará el corte, donde un nodo no está conectado a ningún otro nodo.

- **Auto-Smoothing /Auto-Smoothing:** La misma función que Auto-Smoothing bajo Editar segmento. Se enumera de nuevo, bajo la edición de nodo para un acceso rápido. De nuevo, si una transición brusca debe mantenerse entre los segmentos implicados, deje sin marcar. De lo contrario, seleccione esta opción para curvas automáticamente lisas.

Applications for Node Edit/Las solicitudes de Nodo Editar

- No es siempre obvio cuando la herramienta Editar Nodos/ **Node Edit Tool** (por uno o ambos segmentos y edición de nodos) podría ser necesaria. Aquí hay algunos ejemplos a tener en cuenta:
 - La edición de píxeles imágenes trazadas: A veces un rastro pixel aparecerá ser perfecto hasta que, por ejemplo, lo utiliza para una impresión y corte y descubre que algunos de los caminos son un poco fuera de las zonas impresas de la imagen original:



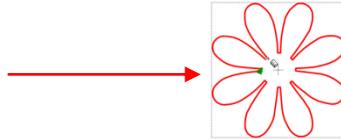
- Trazado manual: Una de las maneras más rápidas para rastrear manualmente una imagen de trama es simplemente haga clic / haga clic / haga clic alrededor de la imagen y luego usar nodo y edición de segmentos para mover rutas y nodos para alinear más estrechamente con la imagen original y ajustar los segmentos para el corte más suave.
- La mejora de un corte: Si tiene problemas con una localización particular en una forma de corte, examinar los nodos en ese lugar. Usted puede encontrar un conjunto de nodos o una cúspide agudo. Edite el segmento y luego vuelva a probar el corte.
- La modificación de archivos mal diseñados: A veces usted tomará archivos libres que resultan no del todo trabajar en la forma esperada. Ejemplos son a menudo las plantillas plegables hasta donde esquinas y plegar líneas no muy se encuentran. Tener la capacidad de mover los segmentos y nodos pueden perfeccionar este tipo de diseños y ofrecer productos finales más limpias y profesionales.

7.14 Reconnecting Broken Segments/Reconexión Segmentos rotos.

Video

- Una forma que aparece cerrado, pero no se llene de color tiene una o más segmentos rotos. En muchos casos, no es necesario cerrar el camino porque a menudo los nodos desconectados son tan cerca uno del otro que todavía se obtendrá un corte cerrado. Sin embargo, es posible que aún desea que sus formas se llenen de modo que será mejor que puede ver lo que será el diseño final.
- Si no puede ver fácilmente en el segmento está roto, seleccione la herramienta Medir/ **Measure Tool**  desde el modo de barra de herramientas Nudo/ **Node Mode Toolbar** y luego se ciernen sobre la forma. Debido a un corte siempre se iniciará en un nodo desconectada en una forma abierta, la dirección de la flecha verde mostrará donde comienza el corte, lo cual indica que el segmento está roto.

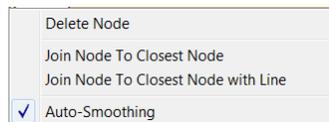
La flecha verde indica el lugar donde se rompe la trayectoria



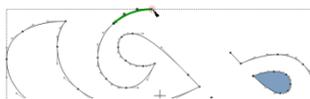
- Hay varias maneras de conectar segmentos abiertos. El primero de ellos se enumeran a continuación se limita en su aplicación. Cualquiera de los otros pueden ser utilizados para cerrar un segmento rota a la vez.

Using Fuse n' Weld / Usando Fuse n' Weld

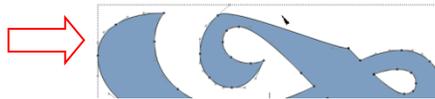
- Si la forma tiene muchas lagunas pequeñas, donde los nodos a conectar están muy cerca, luego vuelva al Fusible n 'porción de soldadura de la Sección 7.04.



- **Join Node to Closest Node/ Únete nodo a nodo más cercano:** si se selecciona esta opción, se formará un segmento entre el nodo y el nodo más cercano y aparecerá perfectamente recta, pero seguirá siendo una curva Bézier con puntos de control Bézier para maniobrar.



Haga clic derecho en el nodo final y seleccione **Join Node** para **Closest Node**.

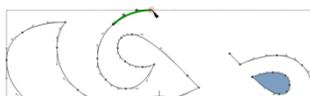


Extremos están conectados y la forma ha concluido.



Puntos de control Bézier se mueven para crear la curva deseada.

- **Join Node to Closest Node with Line /Únete nodo a nodo más cercano con la línea :** si se selecciona esta opción, se formará un segmento de línea recta entre el nodo y el nodo más cercano, pero no será una curva de Bézier. Sin embargo, arrastrando la línea para formar una curva será inmediatamente transformarla de nuevo en una curva Bézier.



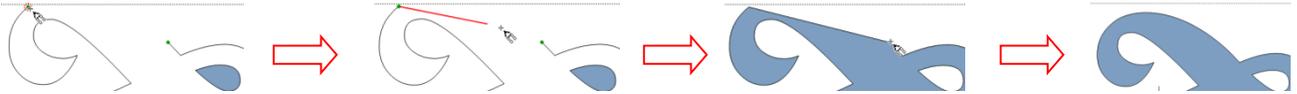
Haga clic derecho en el nodo final y seleccione **Join Node to Closest Node with Line**.

Extremos se conectan con una línea recta y la forma ha concluido.

Seleccione y arrastre la curva. Puntos de control Bézier aparecen y se pueden mover para crear la curva deseada.

Using the Drag Freehand Lines (Pencil Tool) / Usando el Arrastre Freehand (herramienta Lápiz)

- En primer lugar, mantenga pulsada la tecla Ctrl. A continuación, arrastre el puntero del ratón de un nodo extremo a otro y la liberación. El camino se cerrará con una línea recta. Regreso a Editar Caminos en el nodo de nivel, si es necesario, para arrastrar la línea para formar una curva deseada.



Mantenga tecla Ctrl y coloque el cursor sobre uno de los nodos.

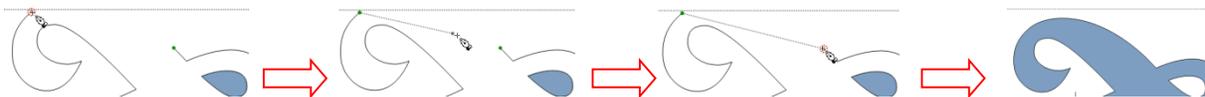
Utilice el botón izquierdo del ratón para arrastrar el cursor hacia otro nodo final.

Cuando el cursor llega a otro nodo, suelte tecla Ctrl y el botón izquierdo del ratón.

Select **Node Edit Tool** Herramienta para crear curva deseada.

Using the Draw Bézier Curves and Straight Lines (Pen Tool)/Utilizando el sorteo curvas de Bézier y líneas rectas (Pen Tool)

- Mueva su ratón sobre uno de los nodos finales hasta que aparezca un pequeño círculo alrededor de él. A continuación, arrastre el ratón para el otro nodo. Cuando ves a un pequeño círculo aparecer alrededor de ese nodo, haga clic derecho para liberar y una línea recta que conecta los dos nodos, se creará. Regreso a Editar Caminos en el nodo de nivel/ **Edit Paths at Node Level** si es necesario, para arrastrar la línea para formar una curva deseada.



Mantenga el cursor sobre uno de los nodos finales hasta que aparezca el círculo.

Utilice el botón izquierdo del ratón para arrastrar el cursor hacia otro nodo final.

Cuando círculo aparece sobre otro nodo final, haga clic derecho con el ratón.

Forma llena de color y curva puede ser creado usando **Node Edit Tool**.

8. Designing / Diseñando

8.01 Where Do I Start with Learning to Design? / ¿Por dónde empiezo con Aprender a diseñar?

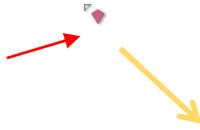
- MTC ofrece un excelente y fácil de usar diseño de herramientas para ayudarle en la creación de lo que puedas imaginar! La mejor manera de aprender estas herramientas es centrarse en sólo uno a la vez, ver el video relacionado, y pausar el video después de cada paso, repetir lo que está viendo. Es posible que desee anotar

también algunas notas acerca de los entornos particulares o consejos presentados en el video. Trate de imaginar cómo las mismas herramientas pueden ser utilizadas para otros tipos de diseños y anote sus ideas.

8.02 Add Basic Shapes (Basic Shapes Tool)/ Añadir Formas básicas (herramienta Formas básicas)

- La función Añadir Formas básicas (Formas básicas Tool) es el icono quinto en el modo  de barra de herramientas Nodo / **Node Mode Toolbar** y se puede activar abriendo primero la barra de herramientas Nodo Editar/ **Node Edit toolbar**  (o pulsando W) y, a continuación, haga clic en el icono de formas básicas de herramientas o presionando F5.
- Esta herramienta acceder a la misma biblioteca de formas que aparecen en la barra de herramientas de importación, con la excepción de la categoría “Sus formas”. Sin embargo, en vez de hacer doble clic en una forma para colocar automáticamente que la forma en la pantalla, esta función le permite mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y libremente arrastra el ratón para crear el tamaño que usted desea. En este ejemplo, la forma de la cometa de la categoría de polígonos se ha seleccionado:

Comience arrastrando el ratón desde la parte superior a la izquierda hacia abajo a la derecha. Tenga en cuenta que el icono del cursor se parece a la forma elegida.



Cursor saltará a la parte inferior izquierda y la forma se dibujará.

- Manteniendo pulsada la tecla Ctrl mientras arrastra para crear la forma dará a conocer la relación de aspecto, que le permite hacer más delgada forma o amplia. Puede que tenga que establecer Snap Posición en No rotura en la ficha Mat virtual:

Con tecla Ctrl celebró, la forma se puede sacar más corto y más ancho ...



... O forma se puede dibujar más alto y delgado



- Arrastrar desde abajo hacia arriba (y no de arriba hacia abajo) automáticamente le dará la vuelta verticalmente la forma básica en la pantalla.

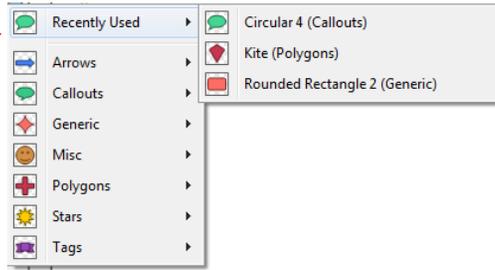
Comience arrastrando el ratón desde la parte inferior a la derecha hacia arriba a la izquierda.



Forma se dibuja volteado vertical

- Al soltar el botón izquierdo del ratón, usted puede comenzar de inmediato dibujo otro de la misma forma.
- Esta función también realiza un seguimiento de sus formas utilizados más recientemente y ofrece una lista de ellos en el menú:

Recently Used/ formas usadas recientemente aparecen en la parte superior de todas las categorías en lugar de tus formas/**Your Shapes**



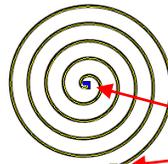
Sus Formas básicas utilizadas más recientemente son de fácil acceso

8.03 Create Spirals (Spiral Tool)/ 8.03 Crear Espirales (Herramienta Espiral)

Video

- La función Crear Espirales/ **Create Spirals** (Herramienta Espirales/ **Spirals Tool**) es el icono de sexto  en el modo de barra de herramientas Nodo/ **Node Mode Toolbar** y se puede activar abriendo primero la barra de herramientas Nodo Editar (o pulsando W) y luego hacer clic en el icono de la herramienta Espiral o pulsando F6. Esta herramienta le permite crear espirales con tantas vueltas como desee, junto con varios otros ajustes.
- Una vez que esté en esta función, se crea una espiral manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrando libremente el ratón para crear una espiral con el tamaño que usted desea. Está utilizando el mismo método que se describe en la Sección 8.02:

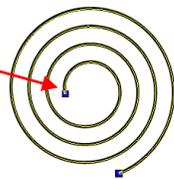
A medida que arrastra el puntero del ratón, se añade una espiral a la pantalla.



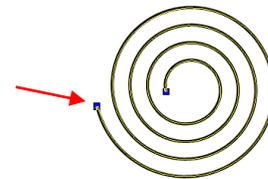
Dos asas azules aparecen: al comienzo y al final de la espiral.

- Al arrastrar las asas derecha o a la izquierda va a cambiar la ubicación del punto de inicio y el punto final de la espiral:

Arrastre este mango para cambiar el punto de inicio de la espiral.



Arrastre este mango para cambiar el punto final de la espiral.



- Si mantiene pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el tirador de punto final, puede cambiar la escala (tamaño total) de la espiral.
- Si por error dibuja una nueva espiral al intentar ajustar la actual espiral, pulse la tecla Supr para eliminarlo. Si tiene que mover la espiral, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en cualquier lugar de la espiral (excepto en la parte superior de un mango) y arrastra a otra ubicación.
- Los ajustes del lado izquierdo de la herramienta Espiral permiten cambiar los turnos (igual que arrastra el tirador de punto final), cambiar el radio interior (igual que arrastra el tirador de punto de partida), y cambiar la divergencia (la distancia entre las vueltas) . También hay un botón de Reset para traer de vuelta a los valores por defecto:

Divergence/ Divergencia cambia la distancia entre las espiras de la espiral como progresa (ver más abajo)

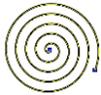
Turns / Resulta cambios el punto final de la espiral



Haga clic aquí para restablecer los valores

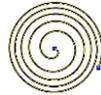
Inner Radius cambia el punto de inicio de la espiral

- Con una divergencia de 1,0 (por defecto) la distancia entre las vueltas es el mismo. Si la divergencia es inferior a 1,0, la distancia disminuye a medida que el número de vueltas aumenta. Con una divergencia mayor que 1,0, la distancia aumenta:



Divergence: 1.0

Distancia entre todas las vueltas es el mismo



Divergence: 0.5

Distancia disminuye con el número de vueltas



Divergence: 3.0

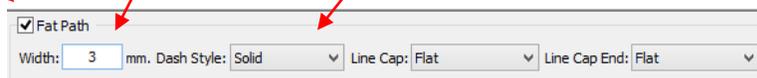
Aumenta la distancia con el número de vueltas.

- Los ajustes del lado derecho de la herramienta Espiral/ **Spiral Tool** permitirá tener una ruta de grasa/ **Fat Path**, controlar el espesor de la Ruta de grasa/ **Fat Path**, así como el estilo de la ruta de acceso y las tapas de los extremos:

Seleccione **Fat Path**

Ingrese **Ancho (grosor de la línea)**

Elija entre un menú de cinco diferentes **Dash Styles**



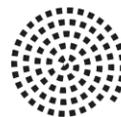
- Los cinco estilos Dash disponibles son:



Solid
Solido



Dash
Raya



Dot
Puntos



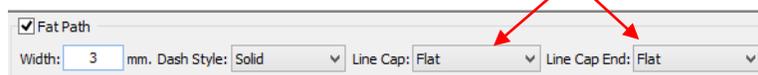
Dash Dot
Punto-raya



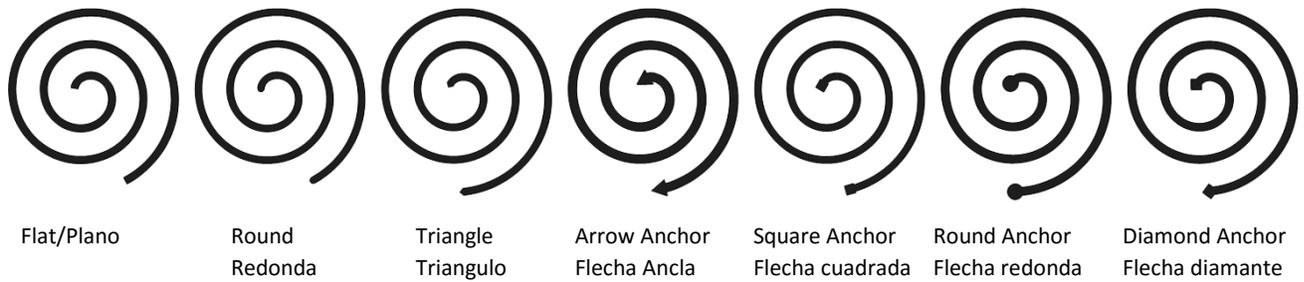
Dash Dot Dot
Raya punto punto

- Los estilos de inicio y el punto final de la espiral se pueden cambiar a cualquiera de los siete tapas de líneas diferentes:

Elija entre una lista de siete estilos de línea Cap diferentes



- La línea Caps disponibles son:



- Una vez que se crea una espiral y hace clic a otra función, no puede ser modificada más. Sin embargo, los ajustes utilizados más recientemente se conservarán cuando vuelva a la Herramienta Espiral/ **Spiral Tool**.

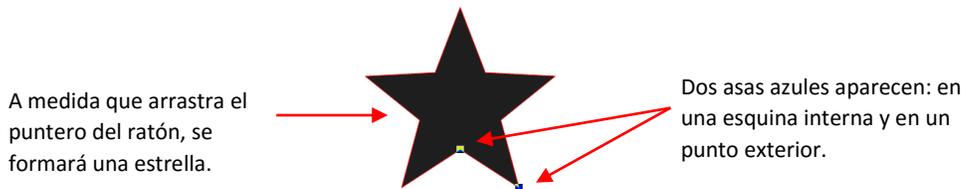
8.04 Create Stars and Polygons (Star & Polygon Tool)/ Crear Estrellas y Polígonos (Star & Herramienta Polígono)

Video

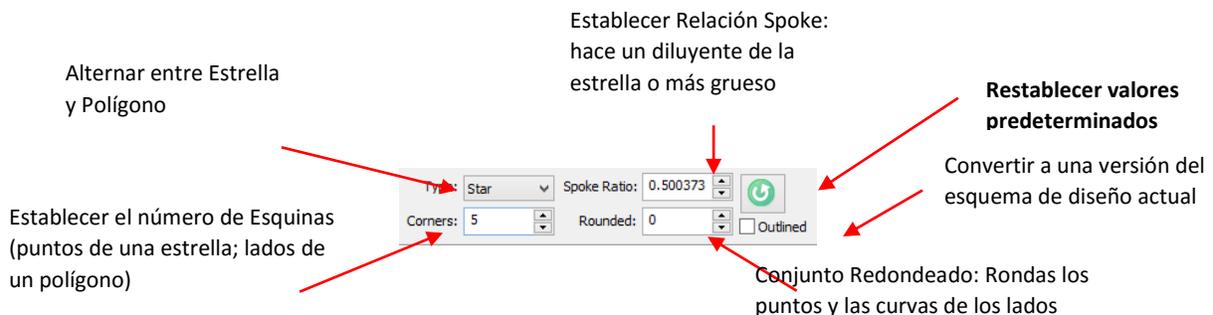
- El Crear Estrellas y Polígonos función (Herramienta Estrella y Polígono)/ **Star & Polygon Tool** es el icono séptimo  en el modo de barra de herramientas Nodo y se puede activar abriendo primero la barra de herramientas Nodo Editar/ **Node Edit toolbar**  (o pulsando W) y luego haciendo clic en el icono de las estrellas y de Polígono Herramienta o F7 apremiante. Esta función le permite crear estrellas personalizadas y polígonos.

Star/estrella

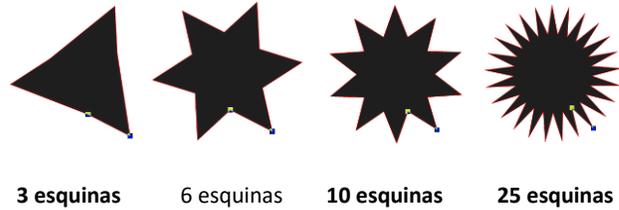
- Una vez que esté en esta función, se crea una estrella manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y libremente arrastrando el ratón para crear una estrella con el tamaño que usted desea. Está utilizando el mismo método que se describe en la Sección 8.02:



- Si tiene que mover la estrella, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en cualquier lugar de la forma (excepto en la parte superior de un mango) y arrastra a otra ubicación. Si por error dibujar una nueva estrella al intentar ajustar la estrella actual, pulse la tecla Supr para eliminarlo.
- Hay varios ajustes utilizados para controlar la aparición de la estrella, así como un botón de reinicio. Ejemplos de cómo estos valores cambian una estrella se presentan en detalle a continuación. Tenga en cuenta, sin embargo, que hay miles de posibilidades basadas en combinaciones de estas opciones:



- **Corners /Esquinas:** El valor predeterminado es cinco. Sin embargo, el rango es de 3 a muchos. Aquí están algunos ejemplos:



- **Spoke Ratio:** El rango para este ajuste es de 0 a 1,0. También puede cambiar esta configuración arrastrando el tirador de punto exterior hacia adentro o hacia afuera. Verá que cambia tanto el grosor y el tamaño de la estrella. También puede girar la estrella usando esta manija:



- **Dragging the inner corner /arrastrar la esquina interna** manejar arriba o hacia abajo también cambia el grosor, pero no el tamaño de la estrella. Arrastrando el mango izquierda o la derecha gira el interior de la estrella. También crea un espectro mucho más amplio de posibilidades de diseño:



- Si mantiene presionada la tecla Ctrl mientras arrastra cualquiera de mango, no se producirá la rotación.
- **Rounded** /Redondeado: Esta función se utiliza para la curva de los lados de una estrella. El valor predeterminado es 0. Mientras que usted puede mantener pulsada la tecla Mayús y arrastre el control para cambiar el valor, el rango es mucho más grande (-10,0 a 10,0), si usted los valores de entrada en la ventana de ajuste en la parte superior. Éstos son sólo algunos de los miles de posibilidades:



Rounded: 0.5



Rounded: 1.4



Rounded: -4.25

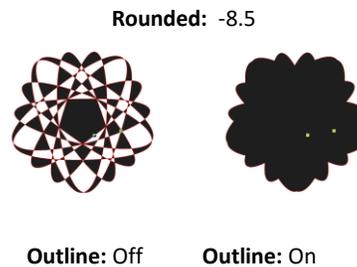
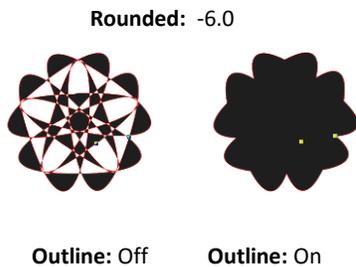


Rounded: 6.0



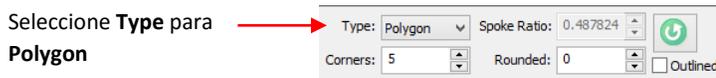
Rounded: 2.43

- **Outlined:** Esta característica elimina la totalidad o parte de los caminos interiores de una estrella que puede dar lugar a formas más adecuadas para el corte:

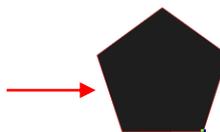


Polygon/Polígono

- Para dibujar un polígono, establezca primero el tipo de polígono. A continuación, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, arrastre libremente el ratón para crear un polígono en el tamaño que desee:



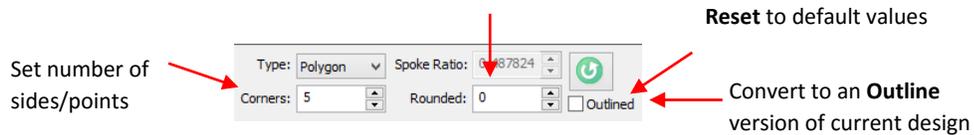
A medida que arrastra el puntero del ratón, se formará un polígono.



Un asa azul aparecerá en una de las esquinas.

- Si usted necesita mover el polígono, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón en cualquier lugar de la forma (excepto en la parte superior del mango) y arrastra a otra ubicación. Si por error dibuja un nuevo polígono al tratar de ajustar el polígono actual, pulse la tecla Supr para eliminarlo.
- Hay varios ajustes utilizados para controlar la apariencia del polígono, así como un Reset. Ejemplos de cómo estos valores cambian un polígono se presentan en detalle. Tenga en cuenta, sin embargo, que hay miles de posibilidades basadas en combinaciones de estas opciones:

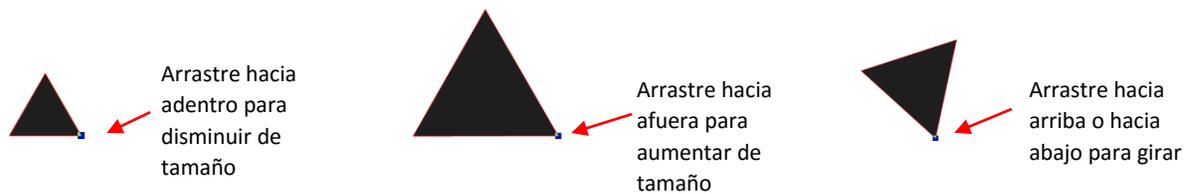
Change the curvature of the sides



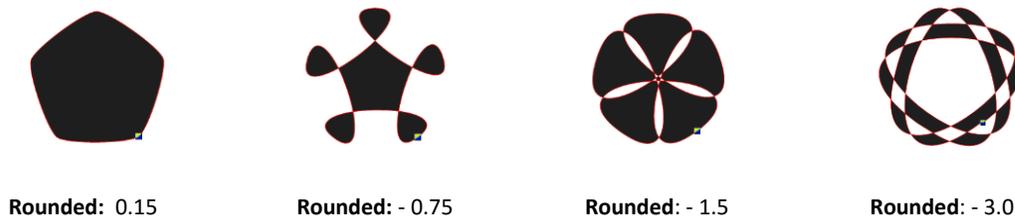
- **Corners/ Esquinas:** Controla cómo están presentes en el polígono de muchos puntos o lados. El valor predeterminado es cinco. Sin embargo, el rango es de 3 a muchos. Aquí están algunos ejemplos:



- Para cambiar el tamaño de un polígono, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el mango azul hacia adentro o hacia afuera. También puede utilizar esta misma manija para rotar el polígono, según se desee:



- **Rounded/redondeado:** Esta función se utiliza para la curva de los lados de un polígono. El valor predeterminado es 0. Mientras que usted puede mantener pulsada la tecla Mayús y arrastre el control para cambiar el valor, el rango es mucho más grande (-10,0 a 10,0), si usted los valores de entrada en la ventana de ajuste en la parte superior. Éstas son sólo algunas de las muchas posibilidades:



- **Outlined:** Esta característica elimina la totalidad o parte de los caminos interiores en un polígono, que pueden dar lugar a formas más adecuadas para el corte:



8.05 Shadow Layer

Video

- La función de la capa de sombra le permite crear un esquema o una línea de cualquier forma, incluyendo, por supuesto, de texto. Después de seleccionar la forma o formas, la capa de sombra Generar ventana/**Generate Shadow Layer** se puede abrir en cualquiera de las siguientes maneras:

- Haga clic en el icono capa Sombra/**Shadow Layer** en la barra de herramientas de Magia/**Magic**

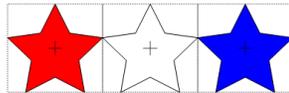
Toolbar



- Presione Ctrl + H
- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/**Shape Magic**> Capa de las Sombras/**Shadow Layer**
- Vaya a Editar> Forma Magia> Sombra de capa/**Edit**>**Shape Magic**>**Shadow Layer**.

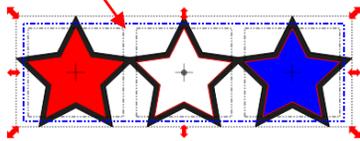
Outset Shadow/Outset Sombra

- En este ejemplo, tres estrellas se han añadido a la pantalla de la biblioteca de formas básicas y han sido de color rojo, blanco y azul:



- Carpa-seleccione las estrellas y luego usar Ctrl + H para abrir la ventana de capa Sombra Generar/**Generate Shadow Layer**:

Vista previa de la sombra



Ingrese el ancho de la sombra **Shadow Width** y seleccione las unidades (en, cm o mm)

Seleccione tipo de **Corner Join** **Miter Limit** (si es tipo **Mitered**)

Opcional **Blackout** and **Auto Simplify** ajustes

Click en **Accept**.

- El ancho de la sombra/ **Shadow Width** se puede introducir como una fracción ($\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, etc.) o como un número (1, 0,2, 0,03, etc.). Junto a la ventana de entrada es un menú desplegable para las unidades de medida, con la opción de seleccionar en, cm o mm.
- Tenga en cuenta que las sombras en las tres estrellas se suelde automáticamente entre sí para formar una sola sombra esquema y esta sombra se coloca en su propia capa en la barra de capa. Esta capa puede ser recolorado de negro a otro color, si lo desea:



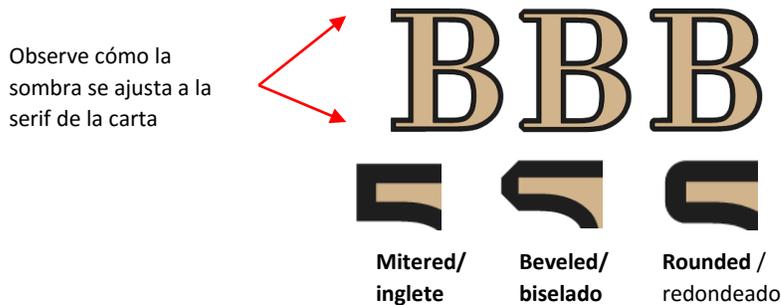
Blackout Option/Opción Blackout

- La opción del apagón se puede activar y desactivar a cualquiera de aplicar la sombra de caminos interiores o al negro a cabo la sombra y sólo tienen un único principio:

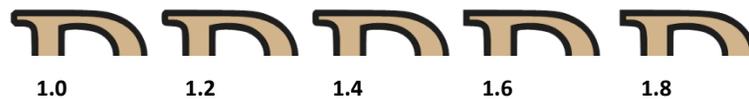


Corner Join Option/ Opción Unir esquinas

La opción unir esquinas controla el estilo o la forma de la sombra en las esquinas. Hay tres opciones:



- El límite angular/ **Miter Limit** afecta hasta qué punto la capa de sombra se extiende en las esquinas



Inset Shadow/ Recuadro Sombra

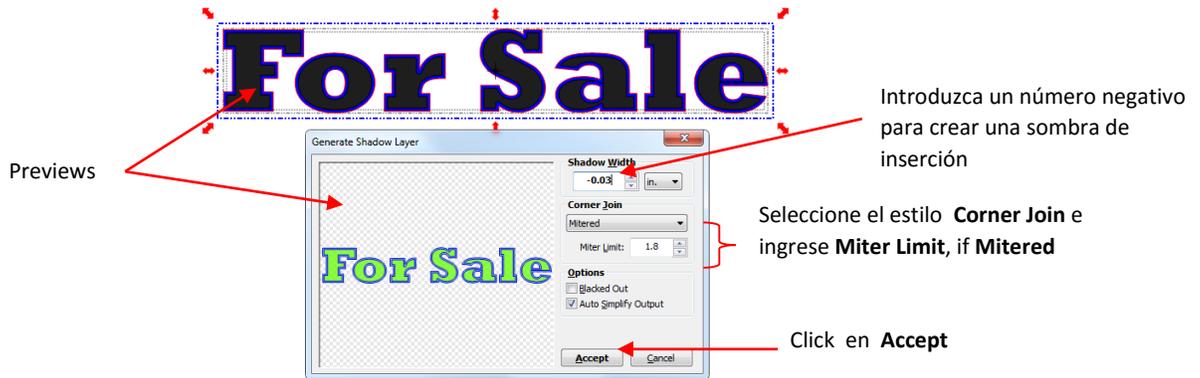
- Una Sombra recuadro es lo contrario de un Shadow Outset - en lugar de crear un contorno que es mayor que la forma original, se crea un contorno que es más pequeño y se ajusta dentro de la forma original.
- Por ejemplo, digamos que usted va a crear un signo de vinilo de dos colores que dice "Se vende":

For Sale

- Si Outset Sombra se utiliza para crear la segunda capa, las letras serán automáticamente soldados debido a su proximidad entre sí. Esto puede no ser adecuado para su aplicación:

For Sale

- En lugar de ello, crear una sombra de la inserción/ **Inset Shadow** mediante la introducción de un número negativo para el ancho de las Sombras/ **Shadow Width**:



- El resultado, después de volver a colorear las capas:

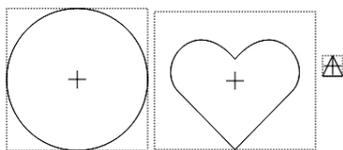
For Sale

8.06 Weld Tool/ Herramienta de soldar

- La herramienta de soldadura elimina el vacío entre dos o más seleccionados formas. Después de seleccionar las formas, se puede aplicar en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de soldadura/ **Weld** en la Barra de Magia/ **Magic Toolbar**.
 - Presione Ctrl + W
 - Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/ **Shape Magic**> Weld/ **Weld**
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Weld/ **Edit**>**Shape Magic**>Weld.

Designing a Balloon/El diseño de un globo

- En la Sección 5.03, se utilizó la herramienta de soldadura para eliminar el solapamiento con las letras. También se puede utilizar para diseñar artículos de uso diario de formas básicas:



Círculo, corazón, triángulo Superposición de formas



Aplique **Weld (Magic Toolbar)**

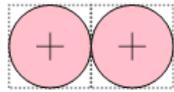


Resultado globo

Designing a Border/El diseño de un Border

Video

- Otro uso de la herramienta de soldadura es en el diseño de las fronteras. En primer lugar crear la forma que se repita. Se crea un círculo con un círculo más pequeño en la parte superior. Aplique la función Join (Ctrl + J) para hacer que los dos círculos en una sola forma:



Añadir 2 círculos de Formas básicas

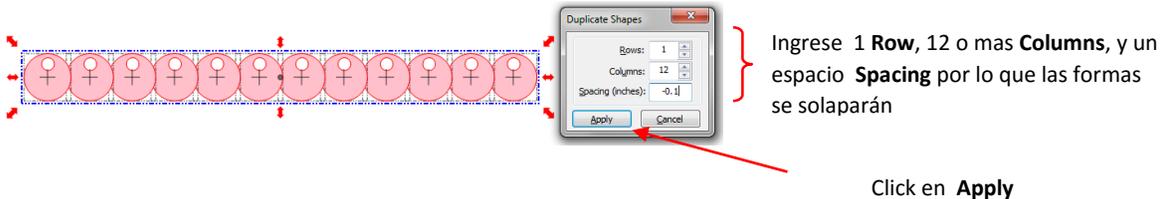


Cambiar el tamaño de un solo y colocar en la parte superior de la otra

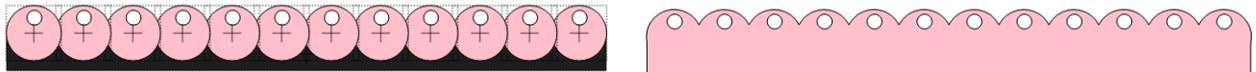


Seleccionar los dos y aplicar **Ctrl+J** para unir

- Seleccione la forma y el uso Ctrl + D para iniciar la función Duplicar



- Añadir un largo rectángulo para solapar la parte inferior y luego aplicar la herramienta de soldadura/ **Weld tool** a las formas seleccionadas:



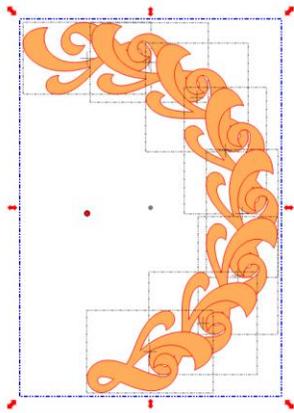
Designing a Wreath/El diseño de una corona

Video

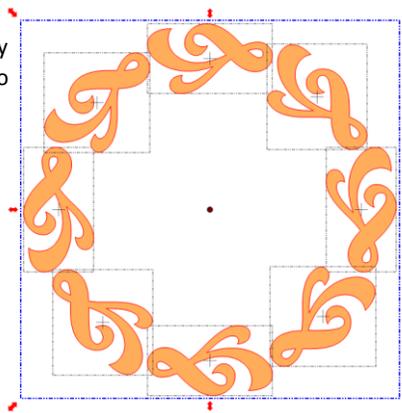
- En la Sección 3.10.6, se demostró cómo organizar una forma en un patrón de círculo utilizando la función de rotación de Duplicados/ **Rotated Duplicates**. Esta característica abre un mundo de posibilidades de diseñar. En este tutorial, vamos a crear una corona de flores con la siguiente floreo que se encuentra en la fuente Wingdings que viene con Windows:



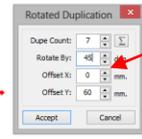
- Seleccione la forma y abrir la ventana de Duplicados/ **Duplicates** haciendo clic derecho y seleccionando Duplicar> Girado duplicados/ **Duplicate>Rotated Duplicates**. Introduce el número de florituras que desea utilizar en la corona y haga clic en el icono de sigma. Luego doblar la Girada Estableciendo para organizar los duplicados en un patrón circular por igual-space:



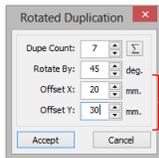
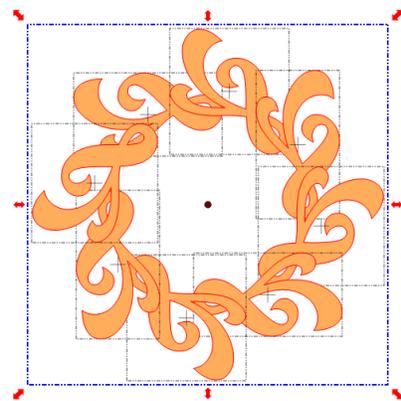
Ingrese **Dup Count** y haga click en el icono



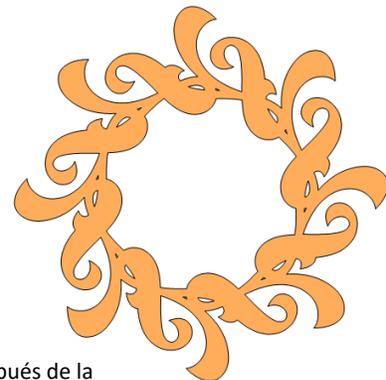
Ingrese el doble en **Rotate By** el establecimiento de formas de organizar en un círculo



- Experimentar con Desplazamiento X/ **Offset X** y Desplazamiento Y/ **Offset Y** para crear un diseño que te gusta! Una vez satisfecho, haga clic en Aceptar y luego haga clic en la función de soldadura para eliminar la superposición:



Experimente con **Offsets**



Diseño final después de la soldadura/ welding

Para ver más ejemplos de cómo la función de rotación de duplicados se puede utilizar para el diseño, visite este enlace: <http://teamknk.com/rotated-duplicate-a-reason-to-upgrade-to-mtc-4-6/>

8.07 Boolean Join/ union de valores

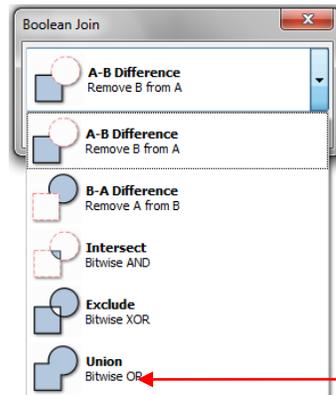
Video

- El menú **Boolean Join/ union de valores** contiene cinco opciones de soldadura, pero sólo se puede aplicar a dos formas seleccionadas a la vez. Si usted tiene más de dos formas, a continuación, sólo aplicar el booleano Únete a cualquiera de los dos a la vez o, en la mayoría de los casos, puede utilizar la función de soldadura/Weld (Ctrl + W) o el Join (Ctrl + J) herramienta de primera para reducir sus múltiples formas a dos y luego usar la función de **Boolean Join/ union de valores** se necesita para completar su diseño de Ingreso.
- Por ejemplo, si usted tiene el texto que se ha dividido por Glifos/ **Split by Glyphs** y hay 5 cartas en su palabra, entonces usted tiene 5 formas individuales. Usted tendría que aplicar bien Weld o **Join** para que esos 5 letras se convierten en una sola forma. Posteriormente, se podría realizar una **Boolean Join/ union de valores** con ese texto y alguna otra forma de lograr el diseño deseado. Esto se aclarará más adelante en esta sección.
- Después de seleccionar dos formas, el menú **Split by Glyphs** se puede abrir en cualquiera de las siguientes maneras:

- Haga clic en **Boolean Join/ union de valores en** el icono barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar** 
- Presione Ctrl + T
- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/ **Shape Magic > Boolean Join**
- Ir a Editar> Forma Magia> Boolean Join/ **Edit>Shape Magic> Boolean Join.**

- El menú contiene las siguientes opciones:
-

Cinco herramientas se muestran con el propósito de cada herramienta. La pantalla también mostrará el resultado neto mientras selecciona cada una.



Igual es soldadura/ **Weld**

- Cuando se aplica **Boolean Join/ union de valores** a las formas de dos colores diferentes, la forma resultante será el color de la forma que estaba en la capa superior.
- Tenga en cuenta: Hay una opción Auto Simplifique en **Boolean Join/ union de valores** ventana. Puede que tenga que desactivar esa opción para obtener el resultado deseado. Por ejemplo, la Función Excluir no realizará correctamente sin desactivando esa opción.

Cutting One Shape from Another/Cortar Una Forma de otro

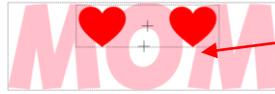
- Si desea cortar una forma de otra, entonces en el menú **Boolean Join/ union de valores** proporciona la solución que necesita. En este ejemplo, dos corazones se cortan a partir de un título.
- En primer lugar, escriba la palabra "MAMÁ" usando la fuente de su opción. Asegúrese de tener "**No Splitting**" seleccionado en la ventana Agregar grupo Texto/ **Add Text Group**. De esta manera el texto será una sola forma. Entonces importar uno de los corazones de la biblioteca de formas básicas/ **Basic Shapes**, cambiar el tamaño y duplicar para crear el diseño que desea hacer:



Organizar corazones, si lo deseas, sobre el texto

- Haga una tercera copia del corazón y dejar de lado. Después de organizar los primeros dos corazones en la parte superior del texto, seleccione los dos y aplicar **Join** (Ctrl + J), por lo que ahora será una forma. Por lo tanto, ahora tiene sólo dos formas para **Boolean Join/ union de valores**: el texto y los corazones unidos:

El texto constituye una forma. Los dos corazones son ahora la segunda forma



Dos cuadros delimitadores, así dos formas

- Carpa-seleccionar las dos formas e ir al menú de **Boolean Join/ union de valores** (Ctrl + T) . Seleccione la segunda opción: B-A Diferencia/: **B-A Difference**. Tenga en cuenta que si los corazones habían estado detrás del título (colocado en una capa más baja que la del título), entonces la diferencia AB/ **A-B Difference** habría dado el resultado deseado.



Forma de corazón se cortan de texto y el texto cambia al color de los corazones.

- Seleccionar el corazón dejar de lado y disminuir el tamaño para caber dentro de la zona de corte del título, por lo que un poco de borde blanco rodea el corazón. Tenga en cuenta que con algunas formas puede que tenga que utilizar la función de inserción Sombra/ **Inset Shadow** presentado en la Sección 8.05.
- Haga un duplicado del corazón más pequeño y organizar dentro de la otra zona de corte. Cambiar el color del texto original "MAMÁ" a rosa (consulte la Sección 3.14):



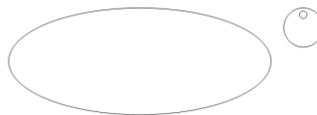
8.08 Wrap Objects to Path/ Envolver objetos en camino

- **Wrap Objects to Path** se puede utilizar para alinear repeticiones de una forma a lo largo del camino de la otra forma. Para abrir **Wrap Objects to Path**, seleccione la forma más pequeña, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre esta forma en el centro de la forma más amplia. Tan pronto como usted ve el cambio cursor del ratón, suelte el botón izquierdo del ratón antes de soltar la tecla Ctrl.

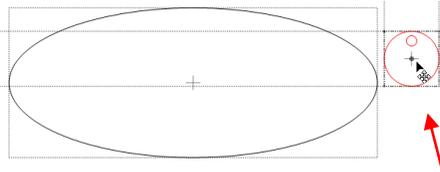
8.08.1 Designing a Scalloped Oval / Diseño de un festoneado Oval

Video

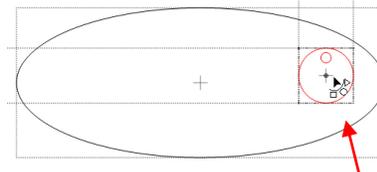
- Importar un círculo de Formas básicas/ **Basic Shapes** y cambiar el tamaño para crear un óvalo. Entonces también importar o abrir cualquier diseño. En este diseño, nos unimos a un círculo más grande con una más pequeña para crear una forma de ojal:



- Seleccione el diseño, mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre la forma en el círculo. Una vez que vea el cambio de icono de cursor, suelte el botón del ratón y la tecla Ctrl.

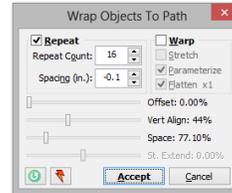
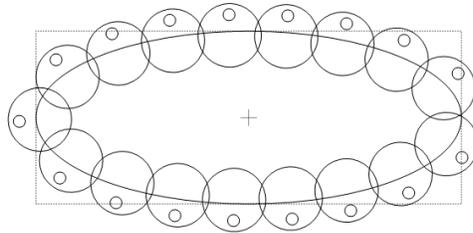


Cursor comienza como una flecha de dos puntas



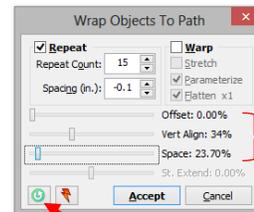
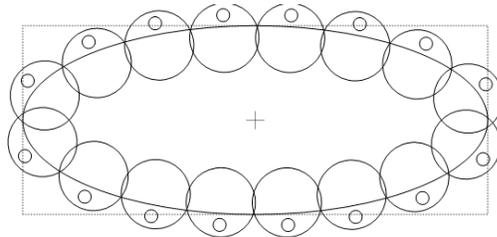
Cursor se convierte en un arco con pequeñas formas. Esto indica que ahora puede soltar el botón del ratón y **Ctrl**

- Al soltar, la ventana de **Wrap Objects to Path** se abrirá. Comience marcando la casilla de la repetición/**Repeat**, establecer un espaciado/**Spacing** negativo de acuerdo a la superposición que desee y comenzar aumentando el número de repeticiones/**Repeat Count** hasta que la última imagen se superpone a la primera:



- Con el fin de conseguir la igualdad de espacio y para que las imágenes se superponen para la soldadura, comience ajustando el Vert. Alinear/**Vert. Align** y la configuración del espacio/**Space**. La configuración del espacio / **Spacing** es en realidad cambiando el ajuste que originalmente introducido por algún porcentaje por lo que se puede lograr visualmente igual espaciamiento de las repeticiones de todo el círculo de espaciado. Si la separación ha entrado no son positivos, entonces un valor espacio más grande será, lógicamente, aumenta el espaciado entre los objetos. Pero con una separación negativa, como en este ejemplo, un valor espacio más grande disminuye la separación, resultando en más de solapamiento:

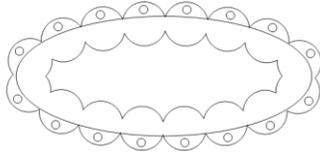
El objetivo es lograr un patrón simétrico



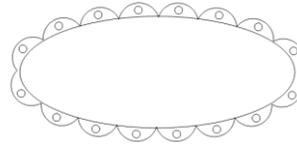
Ajuste la configuración para lograr el objetivo. Usa las flechas del teclado para cambiar los valores en incrementos más pequeños.

Si es necesario, haga clic aquí para restablecer los valores predeterminados

- Una vez que tengas los ajustes necesarios para obtener la superposición deseada, haga clic en Aceptar. Se le dará la opción de soldar y usted debe responder Sí. A continuación, aplicar **Break** y quite la forma interior. Mueva el óvalo de distancia u ocúltala para que la vieira restante con ojales puede tener **Join** aplicada:

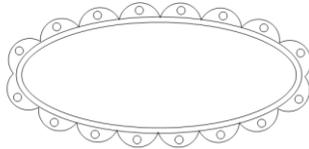


Despues de click **Accept**

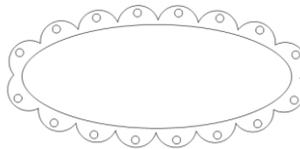


Despues de borara su interior

- A continuación, podemos crear una sombra de la inserción/ **Inset Shadow** del óvalo original, para hacerlo más pequeño. A continuación, retire el óvalo original, seleccione todo y aplicar un Ingreso/ **Join**:



Se añade Inline Oval



Original ovalo es borrado y **Join** es aplicado



Fill es activado

8.08.2 Warp Objects to Path/ Deformacion Objetos de Ruta

Parte 1: **Video** Parte 2: **Video** Stretch Extend: **Video** Filling a Frame **Video**

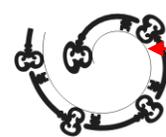
- **Warp Objects to Path/ Deformacion Objetos de Ruta** obliga a la forma o formas poner en un camino, para doblar o distorsionar el fin de abrazar la forma de ese camino. Para aplicar Warp, marque la casilla en **Warp Objects to Path/ Deformacion Objetos de Ruta**. He aquí un ejemplo de la diferencia en lo que se vería si Warp no se aplica frente aplicado con la misma forma, la misma repetición, mismo camino:



Coloque una llave a una curva



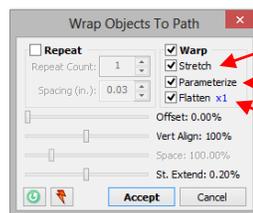
Warp: Off



Warp: On

Observe cómo las teclas bend / urdimbre para abrazar la forma de la curva

- Hay tres ajustes dentro de la función de la deformación/warp:

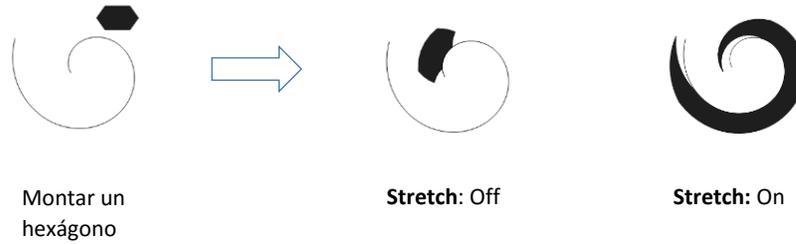


Estiramientos forma (s) para llenar la longitud de la trayectoria

Previene scrunching de formas en curvas cerradas

Reduce nodos para suavizar la forma (s)

- **Stretch:** El ajuste de estiramiento se extenderá la forma o formas para adaptarse a lo largo de toda la longitud de la trayectoria. En el siguiente ejemplo, un hexágono estiramiento de las formas básicas se utiliza para crear una curva con puntos cónicos

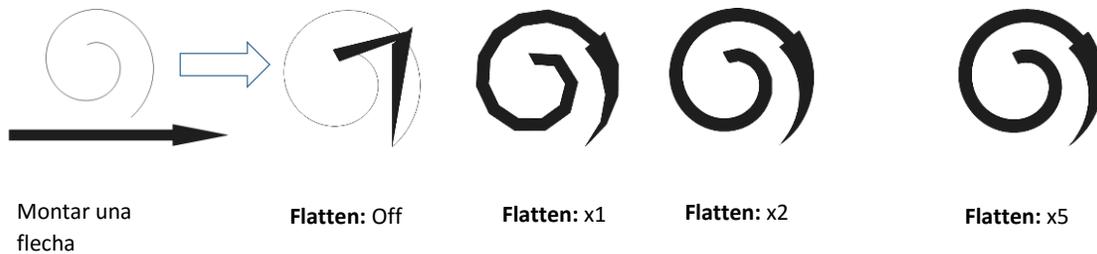


- **Parameterize:** El ajuste Parametrizar mantendrá formas individuales de manera más uniforme de tamaño y espaciados a lo largo de una curva Bezier. En el siguiente ejemplo, un saludo feliz cumpleaños se coloca en una curva. Las dos versiones ilustran el efecto de tener Parameterize encendido frente apagado:

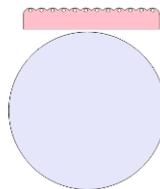


- **Flatten:** El ajuste Acoplar suavizará formas (añadir curvatura) mediante la adición de nodos. Hay cinco opciones: x1 - x5. En el siguiente ejemplo, una flecha está en condiciones de la curva:

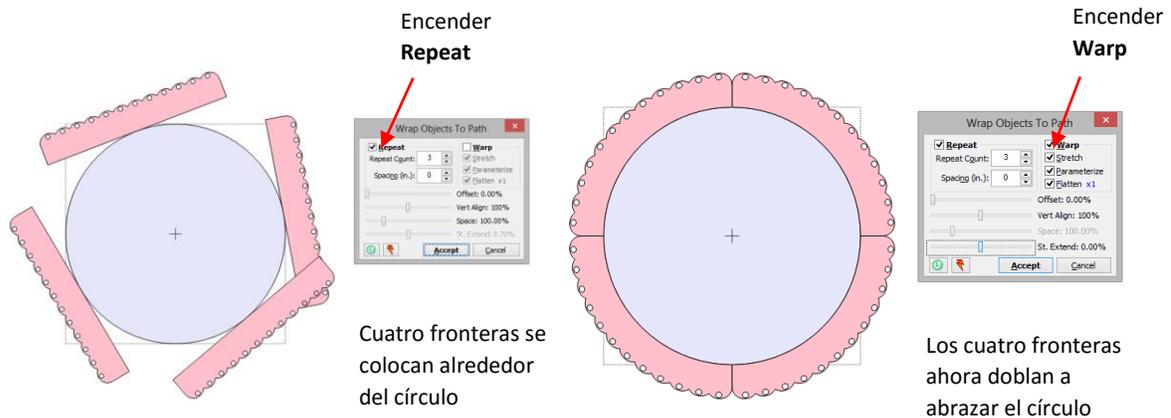
•



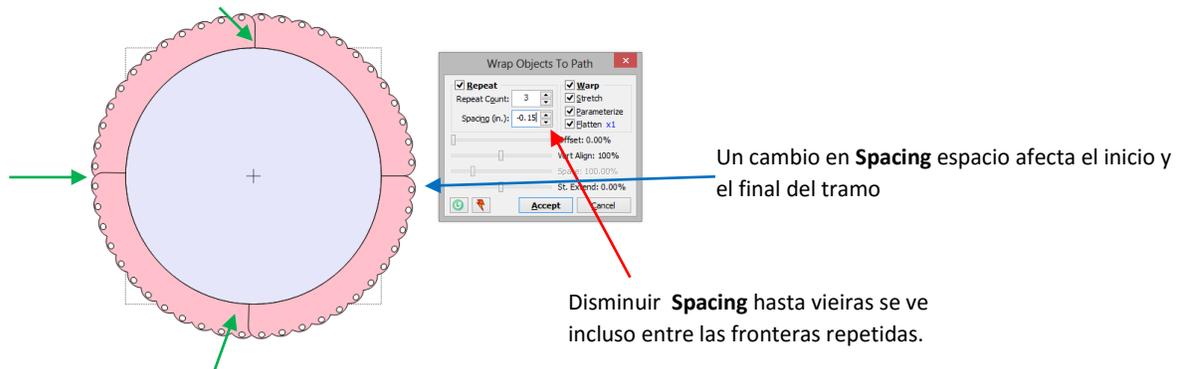
- Utilice los otros ajustes de **Wrap Objects to Path**, para controlar el punto de partida (Offset), la posición de la curva (Vert. Align) y la superposición de repeticiones (space), al igual que presenté al inicio de esta sección. Existe una cuarta opción, San Extend, que es similar al espacio, sino que se utiliza para crear igualdad de separación entre repeticiones cuando se aplica la función de estiramiento. En el siguiente ejemplo, la frontera creado en la Sección 8.06 se estira para adaptarse alrededor de un círculo:



- Después de introducir los **Wrap Objects to Path, Repeat** se comprueba y se incrementó primero. Entonces, Warp está encendido:



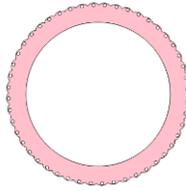
- Observe que donde termina una frontera y el siguiente comienza (indicado por las flechas verdes más adelante), la separación de viera es mayor que entre las vieras a lo largo de una frontera. En otras palabras, las repeticiones deben solaparse más de manera que el espaciado se parece más uniforme. Esto se lleva a cabo primero por la disminución de la configuración de Separación:



- Sin embargo, todavía existe la misma diferencia entre el inicio y el final del tramo inicial, como se indica por la flecha azul arriba. Aquí es donde el **St. Extender** establecer corregirá la brecha. Al cambiar desde 0% a 50%, el inicio y el final ahora se superponen y el espaciado es correcta:



- Al hacer clic en Aceptar, una ventana emergente proporciona la opción de soldar las fronteras repetidas. Respondiendo Sí, seguido por la eliminación de círculo, da el marco festoneado final:



8.08.3 Live Edit Window / Edición dinámica Ventana

- Una última característica de **Wrap Objects To Path** es una ventana de edición en vivo/ **Live Edit** que le permite modificar, a nivel de nodo, el objeto que se coloca en el camino. En este ejemplo, la forma básica llamada Amplio 2 se está aplicando a una curva y se estiró. Nota la redondez en el medio de la forma de amplio 2 tanto en el inicio y el final de la curva:



- Sin necesidad de dejar la función **Wrap Objects to Path**, la forma Amplio 2 se puede modificar haciendo clic en el icono de color rojo  en la parte inferior de la ventana. La ventana **Wrap Objects to Path** ampliarán y mostrar el objeto actual:

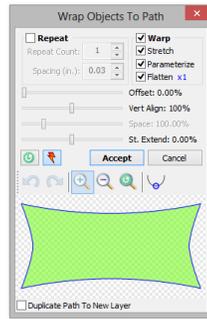
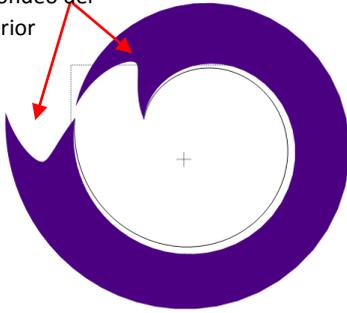


- En este punto, el objeto puede ser editado como si estuviera usando las rutas de acceso a la herramienta **Edit Paths at Node Level** presentado en la Sección 7.13. Las curvas pueden ser re-forma, los nodos se pueden arrastrar a nuevos lugares y agregar ni eliminar. En este caso, la parte interna de la forma Amplio 2 será editado a ser más "puntiagudo" con el fin de alterar la forma alargada de la curva:

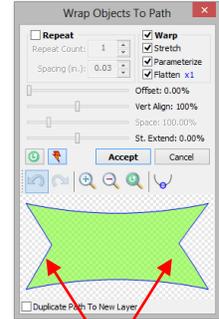
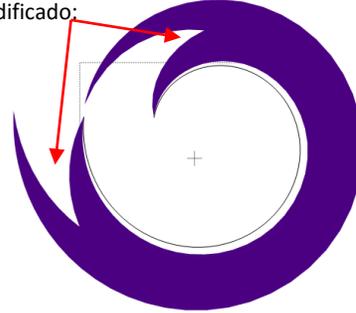
Antes de edición de objetos

Después de la edición de objetos

Tenga en cuenta el redondeo del interior



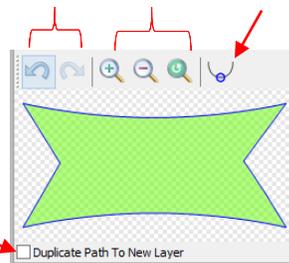
Resultando cambio de objeto modificado:



Las curvas se hacen más recto y nodos centrales arrastrados hacia adentro

- Hay iconos adicionales justo por encima de la forma que se muestra que permiten acercarse o alejarse, e incluso auto-suavizado. Si mantiene la barra espaciadora, puede desplazarse por la pantalla chica, de trasladarse a otras partes de la forma, que es conveniente si se ha enfocado en estrecha en áreas particulares para editar.

Undo/Redo Zoom Auto-Smoothing

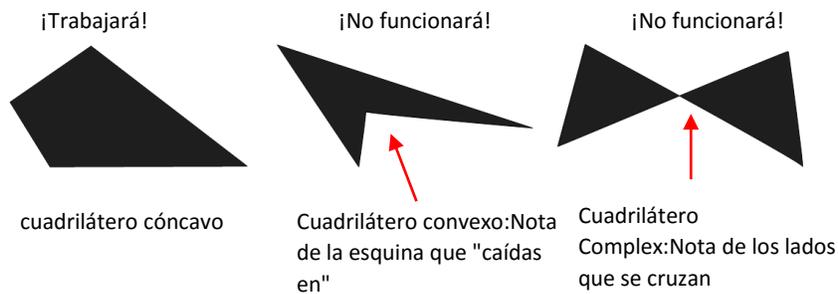


Opción para tener un duplicado de la forma actual modificado añadido al **Layers Bar**

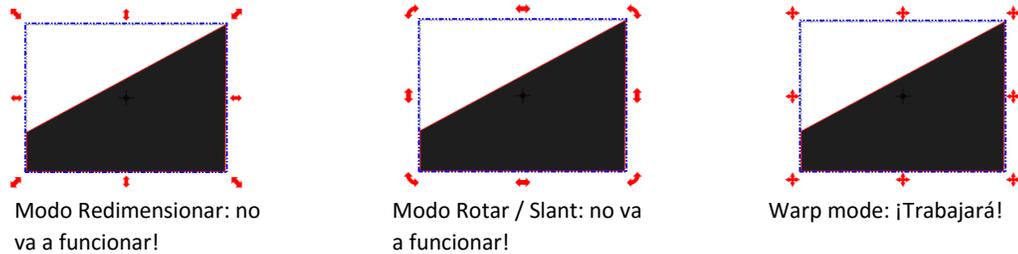
- Un cuadro de opciones en la parte inferior de la ventana le permite copiar el objeto actualmente modificado y colocarlo en una nueva capa en las capas de barras/ **Layers Bar** (para su uso posterior, según sea necesario). También puede ser que desee a continuación, guarde esta nueva forma a sus formas/ **Your Shapes** en la biblioteca de formas básicas/ **Basic Shapes**, también (consulte la Sección 4.10).

8.09 Auto 4-Point Warp

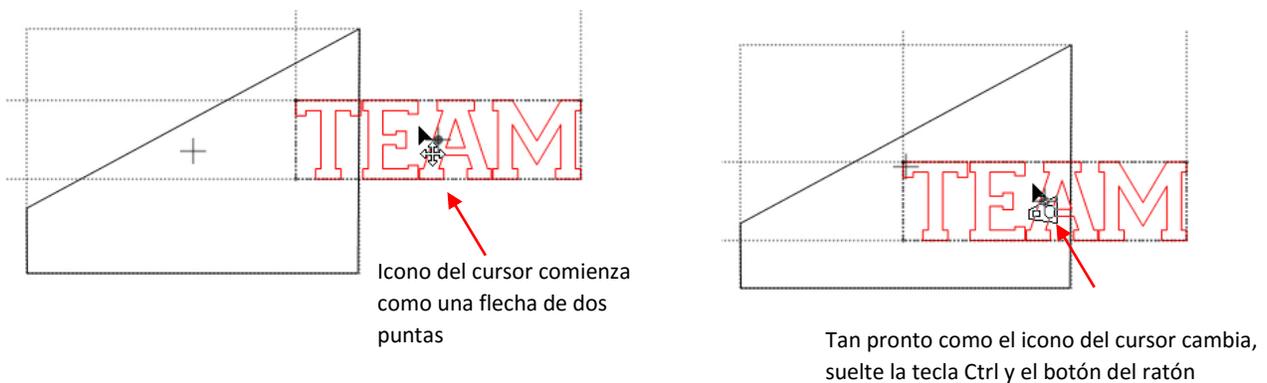
- Esta función se utiliza para llenar una cara de cuatro cuadrilátero cóncavo con una forma o formas seleccionadas. ¿Qué es exactamente cuatro cuadrilátero cara? Hay tres tipos, como se muestra a continuación, sin embargo, sólo uno de estos tres trabajarán:



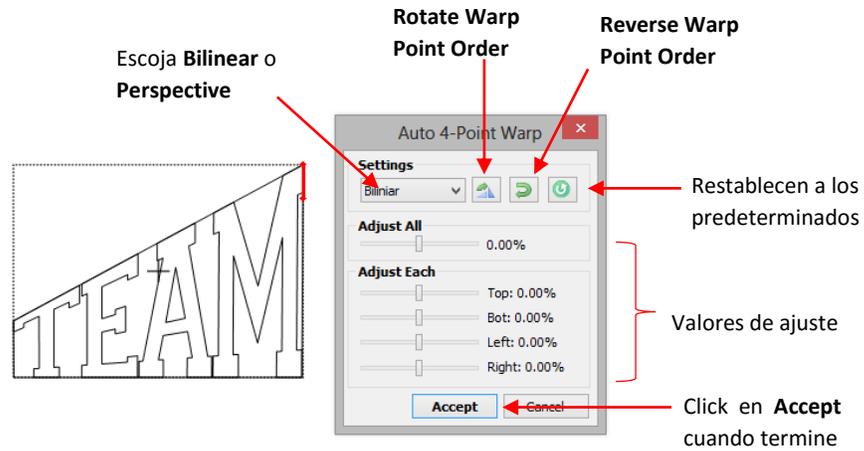
- Un segundo requisito para Auto 4-Point Warp es que el modo necesita ser cambiado a la deformación. Esto se hace haciendo clic en el cuadrilátero para recorrer los tres modos disponibles (consulte la Sección 3.13):



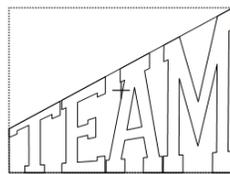
- Para activar la función 4-Point Warp automática, mantenga presionada la tecla Ctrl y el botón izquierdo del ratón mientras arrastra la forma o formas en el cuadrilátero. En este caso, la forma seleccionada es texto. Tan pronto como el icono del cursor cambia, suelte el ratón. Esto funciona igual en **Wrap Objects to Path**, pero con un icono diferente. (consulte la Sección 8.08):



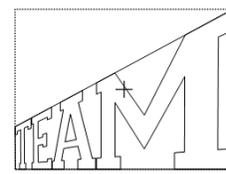
- En la siguiente ventana se abre y el texto llena el cuadrilátero. Tenga en cuenta los ajustes disponibles en esta ventana :



- Las ajuste bilineal / Perspectiva / **Bilinear** / **Perspective** cambios cómo la forma se ha pervertido:

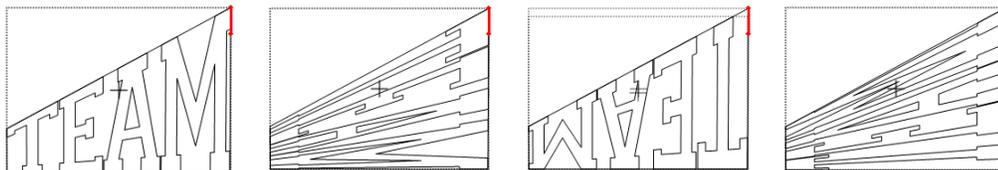


Bilinear



Perspective

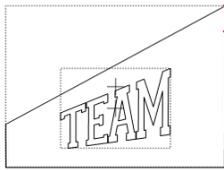
- El **Rotate Warp Point** / La Girar Warp Point Solicitar gira la forma 90 grados, siendo ajustados al texto dentro de los confines del cuadrilátero inicial:



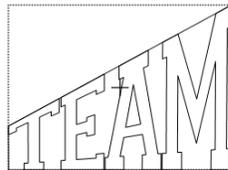
- El Warp Point Orden inverso/ **Reverse Warp Point Order** refleja la imagen:



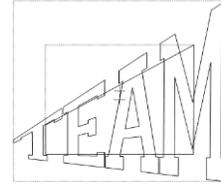
- La ajustar todos/ **Adjust All** y ajustar cada / **Adjust Each** configuración le permiten mover el texto a partir de los límites originales del cuadrilátero:



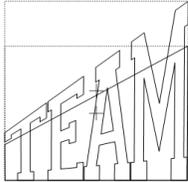
Adjust All: -50%



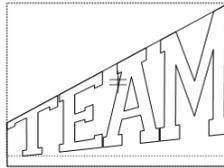
Adjust All: 0%



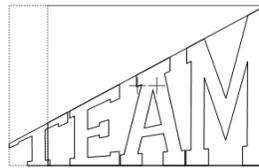
Adjust All: 15%



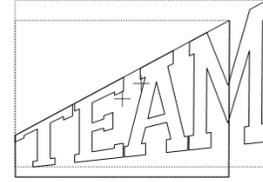
Top only: 25%



Bottom only: -25%



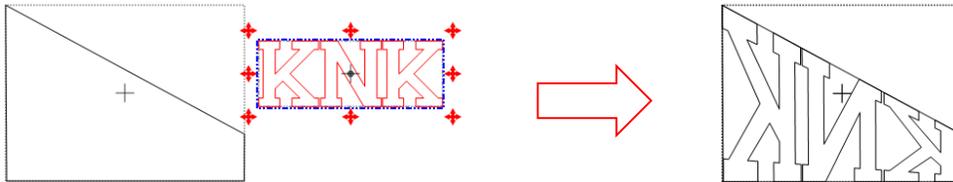
Left only: 15%



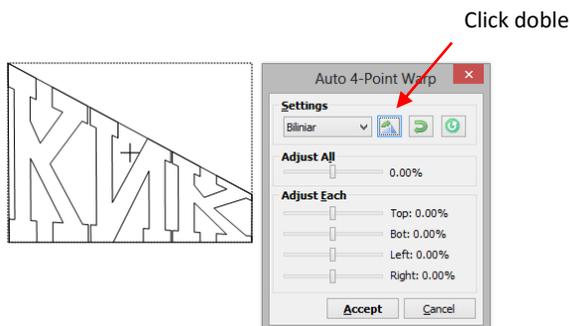
Right: 15%

Bottom: -25%

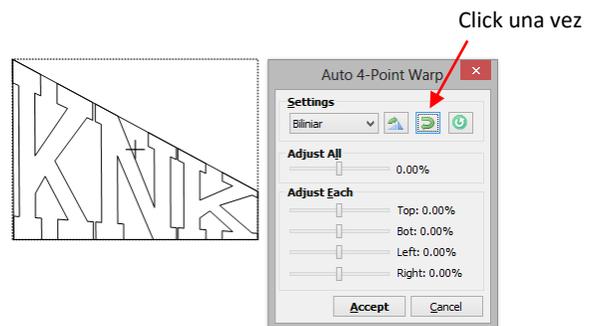
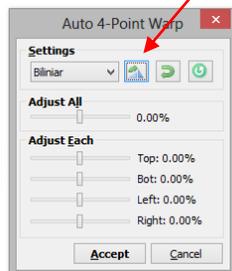
- Al alcanzar la forma deseada, haga clic en Aceptar.
- A veces, usted no puede conseguir lo que esperas cuando primero la aplicación del Auto de 4 puntos Warp. Por ejemplo, cuando añadimos KNK una imagen especular de la misma cuadrilátero a, que se utilizó para "TEAM", esto es lo que se obtiene:



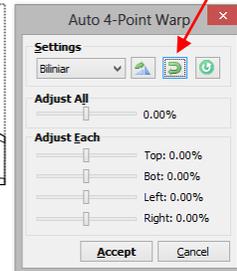
- Tanto el Point Solicitar Girar Warp/ **Rotate Warp Point Order** y Reverse Warp Point/ **Reverse Warp Point Order** Solicitar deben aplicarse:



Click doble



Click una vez



- Después de aplicar **Rotate Warp Point Order** dos veces y **Reverse Warp Point** una vez, nos encontramos con el KNK en la orientación correcta. Después de eliminar los cuadriláteros, y recoloring nuestro texto, tenemos el resultado final:



8.10 Conical Warp/ Deformacion Conica

Video

- La función Warp cónico se puede utilizar para diseños para adaptarse a la conformación de formas cónicas alrededor, que son formas tubulares en la que la parte superior es un diámetro diferente de la parte inferior. Lo que hace esta característica especialmente divertido de usar en el diseño es la simulación 3D increíble, como se puede ver en el ejemplo Tumbler Wrap que sigue a continuación.
 - La función cónico Warp se accede de la siguiente manera:
 - Haga clic en el icono cónico Warp/ **Conical Warp** en la barra de herramientas de Magia/ Magic
- Toolbar 
- Presione Ctrl + Q
 - Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia> cónico Warp/ **Shape Magic>Conical Warp**
 - Vaya a Editar> Forma Magia> cónico Warp/ **Edit> Shape Magic>Conical Warp**

Tumbler Wrap

- Un diseño ha sido creado para la envoltura. La calabaza es de Create-A-Card establecido en la ventana de Lettering Delights window. Una fuente aleatoria fue elegido para crear las letras:



- Seleccionar todo el diseño y luego haga clic en el icono cónico Warp. La ventana de seguimiento se abre:

Seleccione la vista que desee. / **View.**

El diseño aparece en el contorno del abrigo.

Los ajustes pueden ser guardados para su uso futuro.

Ingrese medidas superior /**Top** e inferior/ **Bottom Diameters**, alto/ **Height** del vaso,.

Desplácese para mover el **Position** de the **Design** o modifique en tamaño/ **Size**.

Si el diseño se extiende más allá de la parte inferior, usted tiene la opción de recortar el voladizo.

Vaya a disminuir la **Width** de la envoltura

Opción para importar la forma exterior de la envoltura / cono

- Antes de hacer clic en Importar, haga clic en la pestaña Vista de laminado/ **Rolled View**. Usted será capaz de arrastrar el puntero del ratón por la pantalla para girar el vaso y ver desde prácticamente cualquier dirección:



- Si desea guardar esta imagen a tu computadora, haga doble clic en la imagen mientras que en Vista laminado y una ventana se abrirá con la opción de guardar como archivo .png.
- Usted puede continuar haciendo cambios en la configuración en la vista de laminado, así, y haga clic en Importar cuando haya terminado. Si ha seleccionado Importar Cono, entonces usted verá tanto la forma exterior de la envoltura de la secadora, así como la imagen original, remodelado para adaptarse a la envoltura:



- Esta función también se puede utilizar en el diseño de envolturas de la magdalena/cupcakes warppes!

Video

8.11 Lattice/Entramado

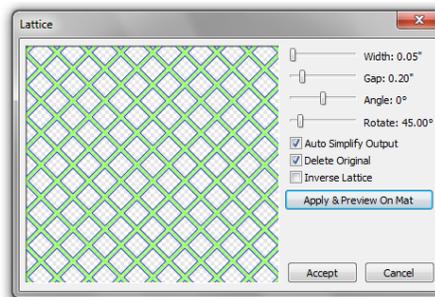
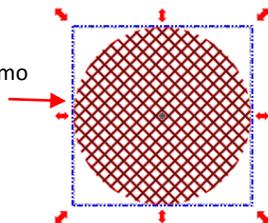
Video

- La función del enrejado se puede utilizar para crear un diseño de enrejado dentro de una forma o de una parte de la totalidad de la propia forma. Se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono del enrejado en la Barra de Magia/ **Magic Toolbar** 
 - Presione Ctrl + E
 - Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia> Entramado/ **Shape Magic>Lattice**
 - Vaya a Editar> Forma Magia> Entramado./ **Edit>Shape Magic>Lattice**

Latticed Circle/Entremado en Círculo

- Comience con un círculo, y seleccione a continuación, haga clic en el icono del enrejado en la Barra de Magia. Esta ventana se abrirá

Una vista previa de cómo aparecerá la red de la forma seleccionada

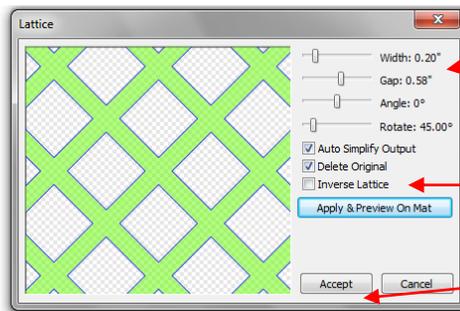
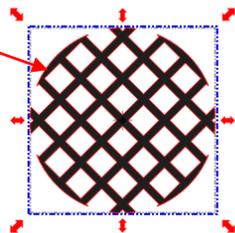


Ajustes que alterarán la apariencia de entremado en círculo

Click en **Apply & Preview On Mat** para ver cómo los ajustes actuales realmente se ven en su forma seleccionada.

- El círculo seleccionado indica que la configuración actual de Entramado/ **Lattice** se traducirá en una mirada detallada mucho más pequeño que se desea. Pero con el ajuste de la configuración de Ancho/**width** y **Gap** (tanto hizo más grande), el resultado es mucho más práctico para el corte:

Vista preliminar indica la red es ahora mucho más grande.



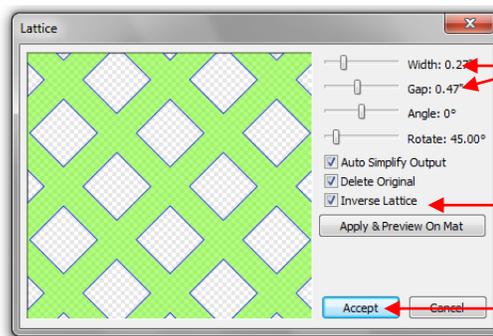
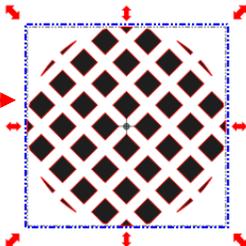
Width y Gap incrementar ambos

Opcion borrar / Delete Original forma, si ya no se necesita

Click en Accept si el diseño es completa.

- Ahora el diseño mostrado reduciría exactamente como se muestra. Usted tendría una sola pieza cortada. Pero para algunos diseños de celosía, lo contrario es buscado. Por ejemplo, al cortar un diseño de la parte frontal de la tarjeta postal, va a mantener la tarjeta y no el propio diseño. En este caso, se marcará la opción inversa del enrejado/ **Inverse Lattice** y quizás ajustar la configuración Ancho/ **Width** y **Gap** algunos más

Note la diferencia. En este caso, la parte del enrejado se adjuntará al material de corte



Width y Gap modificado después de cambiar a Inverse Lattice

Click en Inverse Lattice para revertir el tipo creado

Click en Accept si el diseño es completa

8.12 Rhinestone Design/Diseno con diamantes de imitacion

Disenando: [Video](#)

Editando: [Video](#)

Aplicando simulaciones: [Video](#)

Comprobacion del tamaño del círculo: [Video](#) Tamaño de diseño de patron: [Video](#) Re-tamaño existente de patron: [Video](#)

- La función Rhinestone del MTC proporciona tanto esquematización y llenado horizontal de formas con el tamaño de los círculos necesarios para sus diamantes de imitación y de la separación deseada. Se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:

- Haga clic en **Rhinestone** en la Barra de Magia/ **Magic Toolbar**
- Presione **Ctrl + K**
- Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia/ **Shape Magic** > Rhinestone
- Vaya a Editar> Forma Magia> Rhinestone./ **Edit>Shape Magic>Rhinestone.**

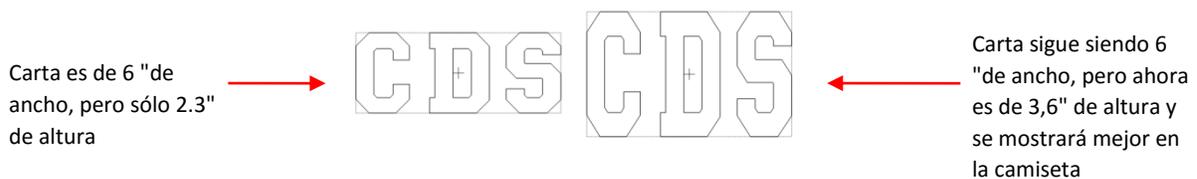


- Hay algunas pautas muy específicas a seguir en el diseño de un patrón de diamantes de imitación:

- La forma tiene que ser de un tamaño antes de aplicar los círculos de diamantes de imitación. Si espera hasta después y luego darse cuenta de que usted quiere que su diseño general a ser el doble de grande, a continuación, cambiar el tamaño hará que los círculos dos veces más grandes y el espaciado doble de grande, también! Por lo tanto, antes de acceder a la función Rhinestone, decidir sobre el tamaño total que desea utilizar.
- El tamaño del círculo seleccionado tendrá que ser más grande que el tamaño de la piedra que ha adquirido. Como regla general, seleccione un tamaño de tres números más grandes que sus piedras. Por lo tanto, en caso de adquirir piedras 10ss, a continuación, en la ventana de diseño de diamantes de imitación, tendrá que ser la selección de piedras 13SS. Este mayor tamaño permitirá que las piedras 10ss a cepillarse más fácilmente en los agujeros.
- Al seleccionar un tipo de letra a utilizar, ser recelosos de las "fuentes de lujo". ¿Quieres las letras sea legible después de que se convierte en círculos. En caso de duda, tener a alguien que no conoce las palabras que ha escrito intento de leer el diseño del círculo en la pantalla. Si no pueden descifrar sus palabras, y luego tratar un tipo de letra más básico.
- Rhinestone diseña casi siempre necesita "ajustes", que consiste en añadir, borrar, mover o círculos re-espaciado. Usted tendrá que solicitar a Break (Ctrl-B) para separar el patrón en círculos individuales. Para agregar rápidamente un círculo, seleccione uno, haga clic en el icono Copiar y luego haga clic en el icono Pegar in situ y arrastrar el círculo a su nueva ubicación. A continuación, puede seguir simplemente haga clic en Pegar en lugar de añadir más. Para volver a espacio de una fila o columna de círculos, la marquesina de selección y luego usar las teclas de acceso directo, [y] para proporcionar igual espaciamiento vertical horizontal e igualitaria, respectivamente.

Rhinestone Outline/Rhinestone Esquema

- En este ejemplo, se pondrá de relieve las iniciales de una escuela secundaria. Como se mencionó en la introducción a esta sección, el primer paso es la anchura y la altura de las letras de tamaño. Asegúrese de que hay suficiente espacio entre las letras para que los círculos no se solaparán. Además, es posible que desee cambiar el tamaño de las letras en vertical para hacer las letras más alto. Esto permite que más círculos que se aplicarán y pueden mejorar la capacidad de leer el texto:



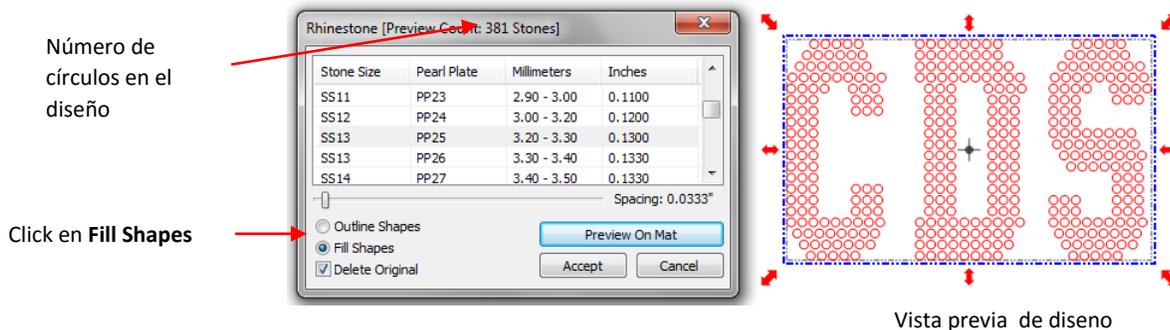
- Para aplicar un esquema de diamantes de imitación, seleccione la forma y, a continuación, haga clic en el icono de diamantes de imitación. Esta ventana se abre:



- Se recomienda que se marca la opción original Supr/ **Delete Original** durante la vista previa de su diseño en la pantalla. Sin embargo, antes de hacer clic en Aceptar, quite la marca. Puede que tenga que volver a crear su diseño en algún momento y que tiene la forma original, será beneficioso.
- El paso final será la de modificar el diseño usando las teclas de atajo mencionadas al principio de esta sección.

Rhinestone Fill/Rhinestone relleno

- La otra opción en la función Rhinestone es Rellene Formas. En lugar de delinear la forma, la imagen se llena con los círculos en filas horizontales. En nuestro ejemplo anterior, las mismas letras ahora aparecerá así:



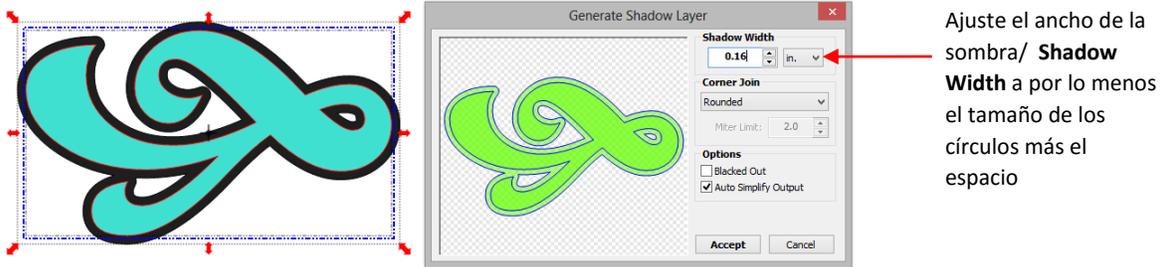
- Tenga en cuenta que en el título de esta ventana, se muestra el número de círculos en el diseño. Rhinestones suelen ser vendidos por el bruto y el 1 bruta es igual a ~ 144 piedras.



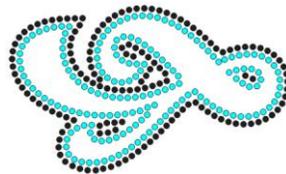
Additional Tips on Rhinestone Designing/Consejos adicionales sobre Rhinestone Proyectos

- A veces los círculos que quieren volver a espacio igualmente puede caer más cerca de un ángulo de 45º frente a vertical u horizontalmente. Seleccionar todo su diseño y girar hasta que la línea de círculos está más cerca de vertical u horizontal. Re-espacio utilizando los [o] teclas de acceso directo y luego girar en su lugar.

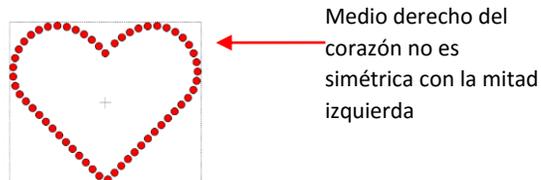
- Si desea perfilar su diseño, a continuación, crear el contorno primero usando la función de capa Sombra (Ctrl-H). Elija una sombra Ancho/ **Shadow Width** mínimo el tamaño de los círculos más el espaciado. En el ejemplo 10SS, los círculos eran 0,13 "de diámetro y la separación era 0,03". Si los mismos ajustes se utilizan en el siguiente ejemplo, entonces el ancho de la sombra tiene que ser 0,16 "(nótese que mm o cm también se puede utilizar):



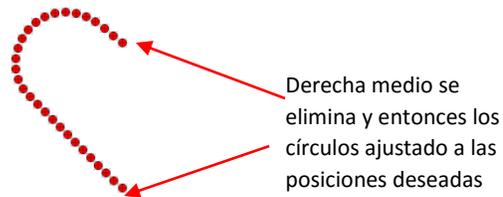
- El diseño resultante con la sombra se establece en el tamaño del círculo más la separación, se ve así:



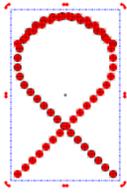
- Con diseños rhinestone simétricas, considere usar el siguiente proceso para perfeccionar su diseño:
 - Este esquema del corazón no es claramente simétrica:



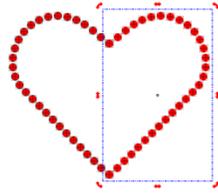
- Eliminar la mitad derecha y la posición de los círculos superiores e inferiores a la posición deseada:



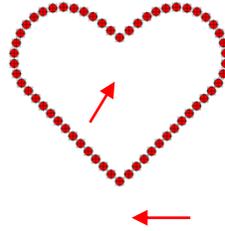
- Seleccionar círculos y luego realizar los siguientes pasos muestran:



Click en el icono **Copy**, seguido del icono **Paste In Place**, y luego el icono **Mirror**.



Con lado derecho aún seleccionado, pulse la flecha derecha tecla hasta que la derecha está en su lugar.



Eliminar los círculos superiores e inferiores ya que son copias idénticas en uno encima del otro



Aplicar la función de Ingreso/Join y el diseño es completa

13 Texture Snapshot / Textura Instantanea

- La función de la textura instantánea se utiliza para crear una textura de una o más formas seleccionadas. Tras la ejecución, cualquier coincidencia entre las formas se retira y se conserva una sola línea de traza alrededor del exterior. El relleno se convierte en cualquier color o textura de las formas seleccionadas tenían. Se puede acceder en cualquiera de las siguientes maneras:

- Haga clic en el icono de la textura de instantáneas/ **Texture Snapshot** en la barra de herramientas de

Magia/ **Magic Toolbar**

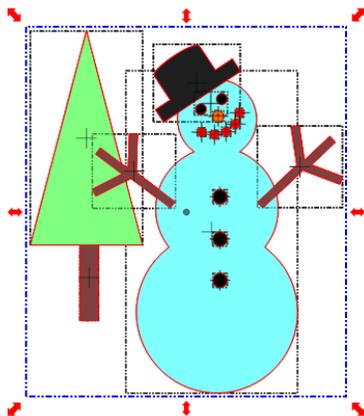


- Presione **Ctrl + 1**

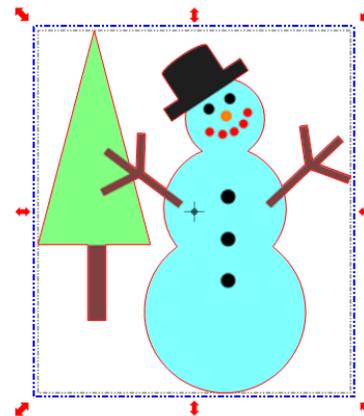
- Haz clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia> Textura Magia/ **Shape Magic>Texture Magic**

- Vaya a Editar> Forma Magia> Textura Magia./ **Edit>Shape Magic>Texture Magic**.

- Esta función es muy útil para aplicaciones de impresión y corte. Por ejemplo, un documento detallado patrón de empalme se puede convertir instantáneamente a una impresión y corte utilizando esta función:



Un muñeco de nieve de papel juntar las piezas, donde hay 17 formas



Despues de aplicar **Texture Snapshot**: línea de corte exterior con un relleno de textura

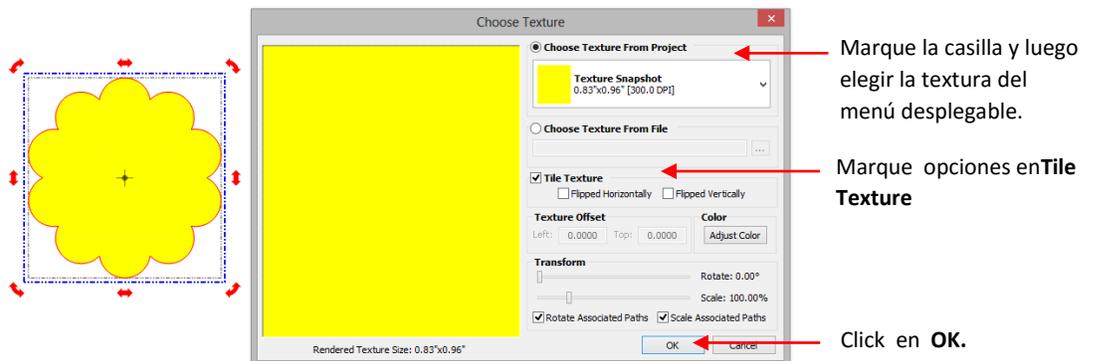
Creating a Gradient Texture Fill/La creación de un relleno de degradado textura

- La función anidada Duplicar/ **Nested Duplicate** se puede utilizar para crear una textura de color degradado para cualquier forma dada. Decida qué color que desea utilizar para la forma principal, por ejemplo amarillo. Añadir un rectángulo de Formas básicas y cambiar el rectángulo para que el color:

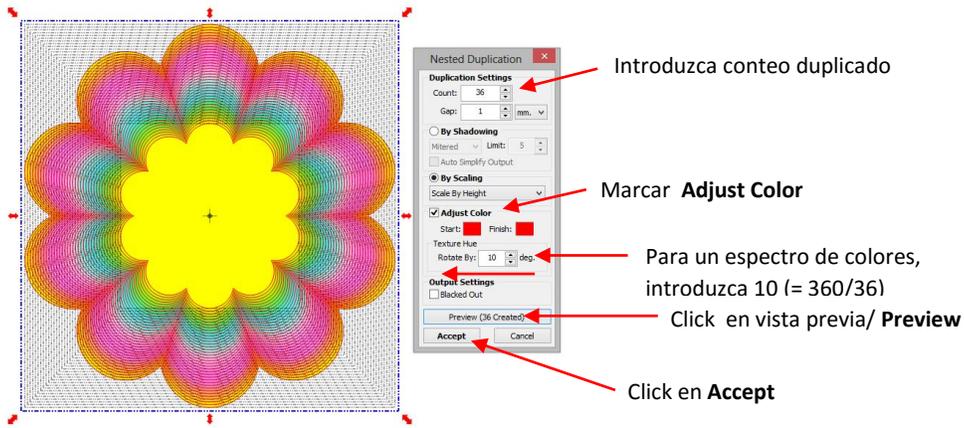


Rectángulo de cualquier dimension

- Seleccione el rectángulo y aplicar la función de la textura de instantáneas/ **Texture Snapshot**.
- Crear la forma que desea llenar. En este ejemplo se utilizará una flor. Seleccione la forma, haga clic derecho y seleccione Cambiar color / textura / Line./ **Change Color/Texture/Line** Elija Seleccionar textura / **Select Texture** y la siguiente ventana se abrirá donde puede seleccionar la textura de color amarillo y también marcar la opción de segmentación de modo que toda la forma se llenará con el color, sin importar el tamaño del rectángulo original:



- Ahora, con aún seleccionado la forma, el acceso a la función anidada Duplicar/ **Duplicate Nested** haciendo clic derecho y seleccionando Duplicar/**Duplicate**> anidados Duplicar/ **Duplicate Nested**. La siguiente ventana se abrirá:



- La función de rotación de Hue/ **Rotated Hue** se utiliza para esta aplicación. Para un espectro de colores que comienzan y terminan con el mismo color, los grados se calculan dividiendo 360 por el número de duplicados. En este caso, 36 duplicados son elegidos, por lo que la hace girar por ajuste entrado/ **Rotated By** es de 10 grados. Después de hacer clic en Aceptar, tenemos nuestra flor acabada. Textura de instantáneas/ **Texture Snapshot** de nuevo se puede aplicar:

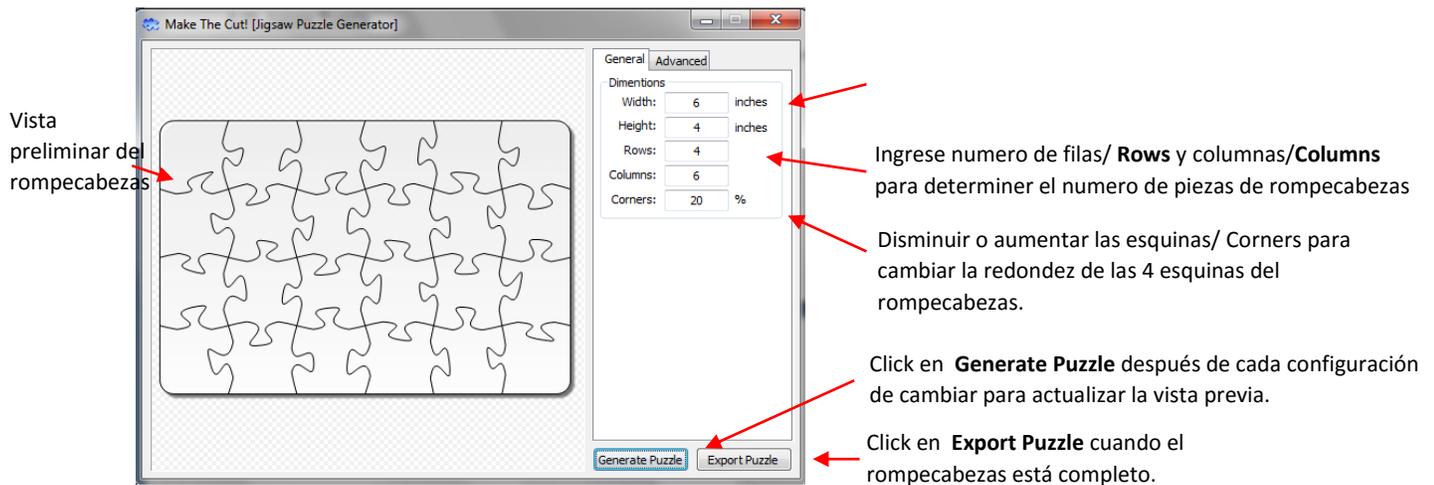


8.14 Jigsaw Puzzle/ Rompecabezas

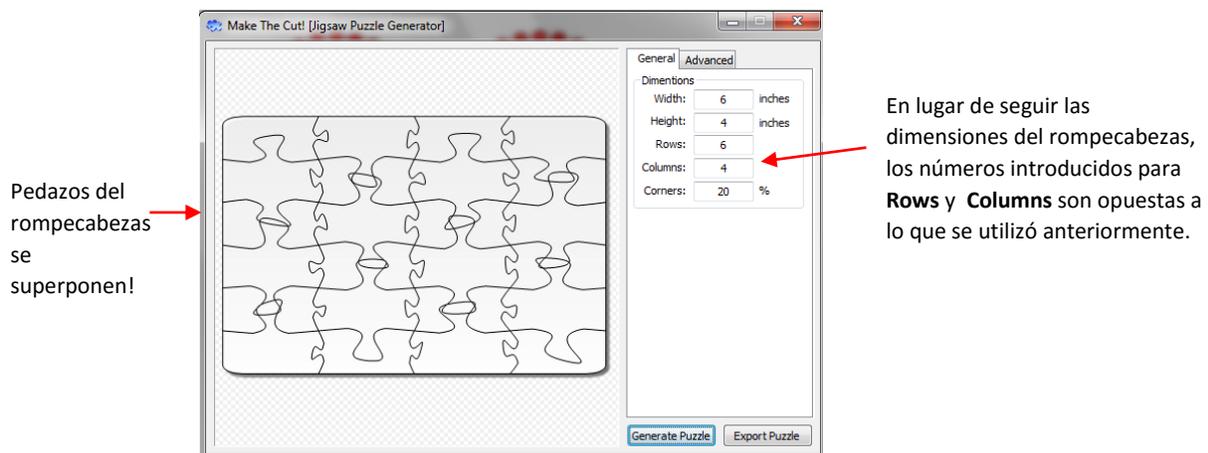
Video

- La función de Puzzle Jigsaw se instala como una aplicación independiente. Para abrirlo, vaya a su botón de Inicio de Windows, seleccione Todos los programas/ **All Programs**, localice el que la carpeta Cut/ **Make The Cut** y luego seleccione Jigsaw Puzzle generador.
- La siguiente ventana se abrirá:

Ingrese el valor de **Width** and **Height** (que se puede cambiar después de la importación en MTC).



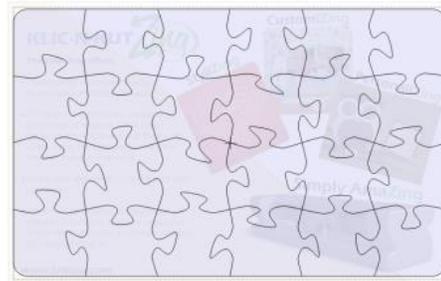
- Si va a aplicar este rompecabezas sobre una imagen específica, es posible que desee elegir las dimensiones que corresponden a la imagen. Por ejemplo, supongamos que usted ha importado un "x 6" en MTC 4 y un plan para hacer una impresión y corte rompecabezas. Ingrese esas dimensiones en el rompecabezas del generador/ **Jigsaw Puzzle Generator**, como se muestra arriba.
- Además, para mantener las piezas a ser demasiado distorsionada (o peor, la superposición); usted debe hacer que el número de filas/ **Rows** y columnas/ **Columns** similares a las dimensiones, como se muestra. Si desea más piezas entonces usted puede aumentar el número de filas y columnas proporcionalmente. Por ejemplo, en vez de tener 4 filas y 6 columnas utilizar el doble del número de 8 filas y 12 columnas (o 1,5 veces a 6 filas y 9 columnas). Tenga en cuenta cómo las piezas resultarían si un proporción aproximada no se mantuvieron. Las piezas se cortan en el uno al otro:



- También hay una ficha Opciones avanzadas/ **Advanced** que puede utilizar para modificar el diseño de las piezas e incluso guardar la nueva configuración.
- Cuando esté satisfecho con la apariencia de sus piezas de un rompecabezas, haga clic en el botón Exportar/ **Export** y una ventana se abrirá y usted puede guardar su rompecabezas como un archivo SVG.
- En MTC, importar el archivo de rompecabezas SVG y alinearlos sobre la imagen que desea convertir en un rompecabezas. Realice una impresión y corte tal como se presenta en el Capítulo 9. Por otra parte, si imprime su

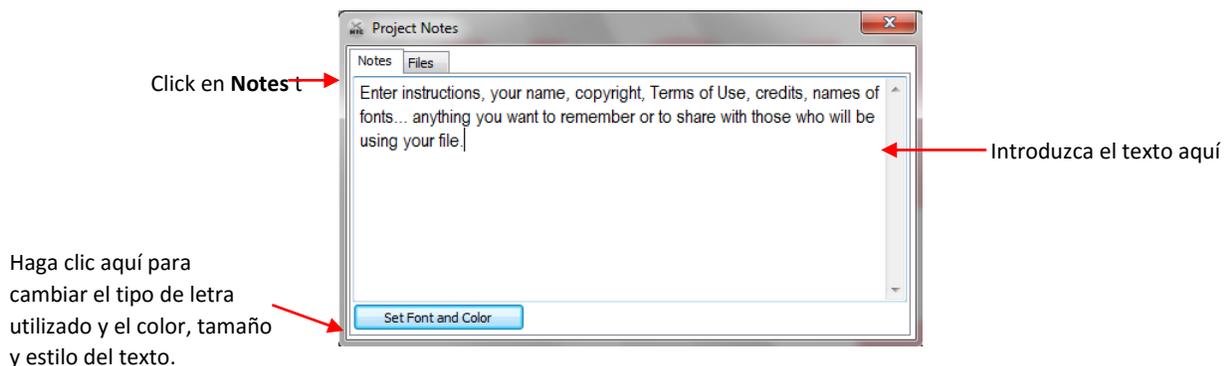
imagen un poco más grande que el diseño general del rompecabezas, usted puede configurar su origen justo en la esquina de la imagen impresa y luego se corta el diseño usando **Knife Point** (Consulte la Sección 2.02).

- He aquí un ejemplo de una imagen importada y el rompecabezas importado y dimensionado para ajustar en la parte superior



8.15 Notes Window / Notas Ventana

- La ventana de Notes/ **Notes** en MTC se puede utilizar en una variedad de maneras: (1) proporcionar instrucciones para el corte y montaje del proyecto, (2) la adición de su nombre, los derechos de autor y Condiciones de uso, (3) que explica el propósito de las diferentes páginas o capas, (4) que acrediten los demás para obtener ayuda con el diseño, (5) citando fuentes de clipart o nombres de las fuentes utilizadas, y (6) que unen los archivos que desea brindarle su proyecto.
- La ventana de Notes se puede abrir usando las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de la ventana Toggle Notes/ **Toggle Notes Window** en la barra de herramientas Archivo/ **File Toolbar** 
 - Ir a Ver> Notas Ventana./ **View>Notes Window**.
- Hay dos pestañas en la ventana Notas - Notas y Archivos. La ventana de Notes se utiliza para introducir el texto que desee incluir en su proyecto



- Si usted elige su propia fuente y luego compartir el archivo con alguien más, las notas sólo se mostrará en esa fuente, si el destinatario tiene la misma fuente instalada en su / su ordenador. De lo contrario, las notas se mostrarán en una fuente por defecto del sistema, como Arial.
- La ficha Archivos se puede utilizar para adjuntar archivos a su archivo de proyecto. Por ejemplo, es posible que desee adjuntar una fotografía de su proyecto terminado, o un tutorial PDF, u otro archivo MTC que se asocia con este. Cualquier archivo se puede conectar:

Click en **Files**

Lista de los archivos que se han añadido a esta proyecto

Click en **Add Files** para navegar por su ordenador y seleccionar archivos para adjuntar.

Name	Size
Judy's Original Cupcake Wrapper Template.mtc	1.96 KB.
BirthdayCupcakeWrapper.jpg	79.89 KB.
Judy's Cupcake Designing Tutorial.pdf	160.14 KB.

Tamaño de cada archivo que se ha añadido a este proyecto

- Si usted tiene cualquier información introducida en su ventana de Notes o un archivo adjunto, a continuación, se abrirá automáticamente cuando se abre el archivo por usted o por otra persona. Sin embargo, a partir de la versión 4.2.0, puede desactivar esta función, vaya a Ayuda> avanzadas> Configuración avanzada y desmarcando la casilla junto a "Enable Automatic Notas", bajo Habilitar vista de notas:

Desactive la opción para desactivar la visualización automática de **Notes** al abrir un MTC con notas.

Automatic Note View
 Enable Automatic Notes

- Si abre un archivo de proyecto MTC de alguien que ha conectado uno o más archivos en la ventana de Notes, puede intentar hacer doble clic en el nombre del archivo para abrir automáticamente ese archivo. Con algunos formatos de archivo, como PDF, tendrá que guardar el archivo en su ordenador y abra fuera del MTC.
- Para guardar un archivo adjunto, haga clic en el nombre de archivo y haga clic en el botón Guardar archivo para abrir una ventana donde se puede navegar por su ordenador para localizar una carpeta para guardar el archivo.

Para guardar un archivo, primero resalte el nombre haciendo clic una vez.

Click en **Save File** para guardar el archivo resaltado a una ubicación de su elección en el equipo.

Name	Size
Judy's Original Cupcake Wrapper Template.mtc	1.96 KB.
BirthdayCupcakeWrapper.jpg	79.89 KB.
Judy's Cupcake Designing Tutorial.pdf	160.14 KB.

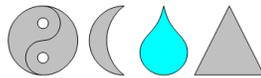
8.16 Design Contest Tutorials / Concurso de Diseño Tutoriales

- En octubre de 2011, un concurso fue patrocinado por KNK EE.UU.. El reto era tomar diseños o formas existentes y transformarlos en nuevas formas con diferentes funciones en el MTC. Los siguientes tutoriales son de las dos obras ganadoras y son excelentes ejemplos de cómo las herramientas disponibles en el MTC se pueden utilizar de forma creativa.

Designing a Whale by Brigit Mann/El diseño de una ballena por Brigit Mann



- Comience con las siguientes formas básicas/ **Basic Shapes**:



- Seleccione el Yin Yang, cambiar el tamaño de alrededor de 3 "de altura. Aplique la función Break. Elimine el círculo inferior y ajuste el lado derecho del Yin Yang a un lado. Hacer que el círculo un poco más pequeño (este será el ojo de la ballena). Aplique una Únete a la parte izquierda de recombinar el círculo para el Yin Yang:

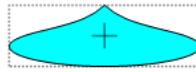
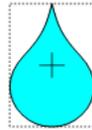
•



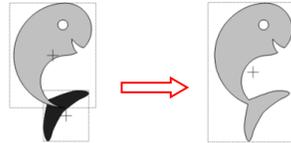
- Cambiar el tamaño de la media luna y rotar y lo puso parcialmente en el cuerpo de la ballena en la boca sería. Seleccione ambas piezas y aplicar booleana Únete/ **Boolean Join**, seleccionando Diferencia BA/ **B-A Difference**:



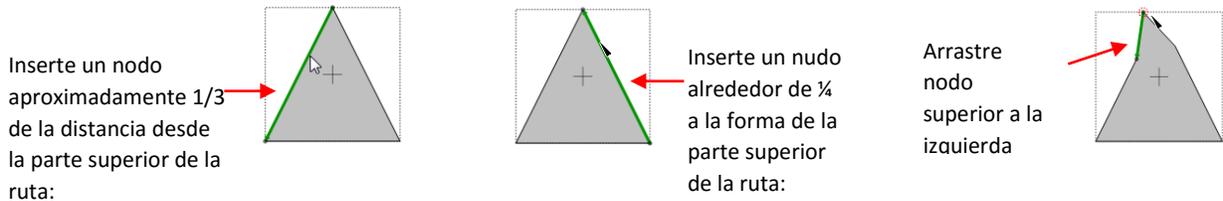
- Desbloquear la relación de aspecto/ **Aspect Ratio** y cambiar el tamaño del desgarro de 2,5 "W x 0.8" H. Seleccione y haga clic en la herramienta Bézier Warp. En Tamaño y Posición, deslice la izquierda y la derecha hasta alrededor de 37:



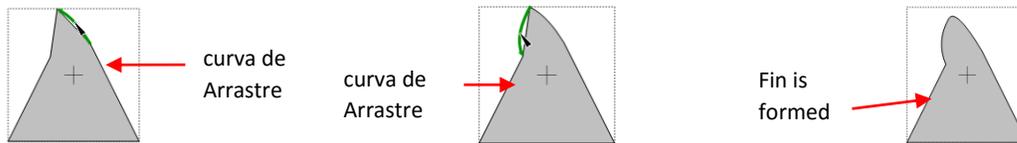
- Gire la cola para alinearse con el cuerpo y la superposición de ballenas. Aplicar la herramienta de soldadura:



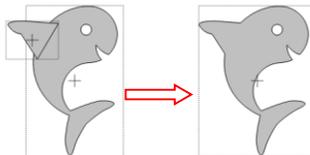
- Bloqueo de la relación de aspecto/ **Aspect Ratio** y redimensionar el tamaño del triángulo a aproximadamente 1,1 ". Insertar nodos en cada lado como se muestra. A continuación, arrastre la parte superior nodo a la izquierda:



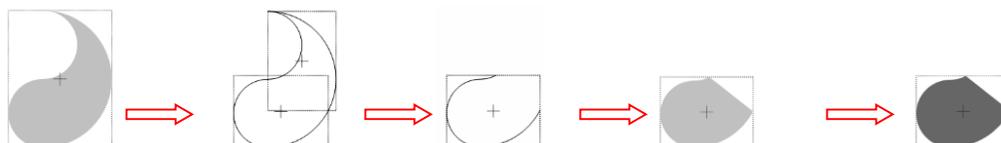
- Las rutas de curva hacia el exterior para formar la aleta:



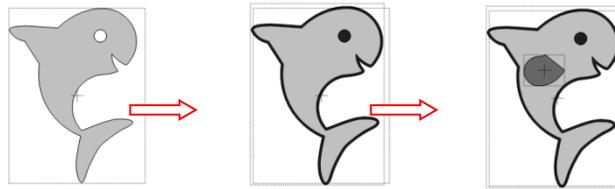
- Gire la aleta, se superponen sobre el cuerpo de la ballena y aplicar la herramienta de soldadura/ **Weld**



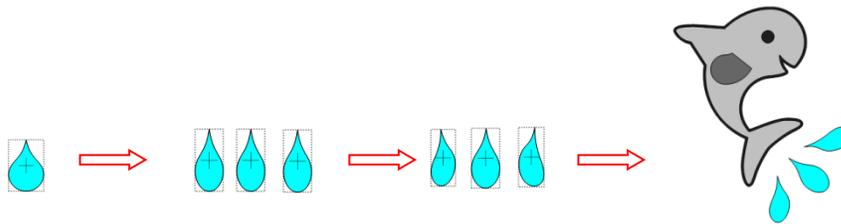
- Cambiar el tamaño de la otra sección de Yin Yang a un ancho de 1 "Uso de la herramienta Cuchillo/ **Knife**, rebanada en la mitad y eliminar la pieza superior, se unen los dos nodos juntos esta es la trampa/flapper:



- Seleccione la ballena y aplicar una capa de sombra/ **Shadow Layer** (con apagón seleccionado). Luego disponer la aleta en la parte superior:



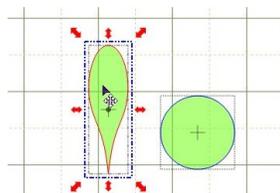
- Para agregar algunas salpicaduras, comience con formas adicionales de lágrimas, cambiar el tamaño para hacer más delgado, y aplicar Warping u otro método de distorsión de la forma. Gire y organizar bajo la ballena para completar el diseño:



Designing a Flower by Laury Vaden/Disenando la flor de Laury Vaden



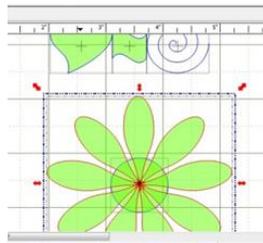
- Esta flor colorida está hecho de sólo unos pocos de formas básicas: círculo, remolino, Heart2, Lágrima, y ondulada 2.
- Set Snap Posición/ **Snap Position** en No rotura/ **No Snapping**. Elija una de las esteras sin contraste, como la alfombra verde estándar.
- Seleccione el círculo y se mueven hacia abajo y lejos de las otras formas. A continuación, seleccione la Lágrima y moverlo hacia abajo. Haga clic en el lagrimal hasta iconos rojos cambian al modo de muestra a continuación. Este es el modo de escala. Alargar el desgarro y delgado como se muestra:
- Manteniendo pulsada la tecla Ctrl, mueva el rasgón sobre el Círculo y la liberación. Esto abrirá los



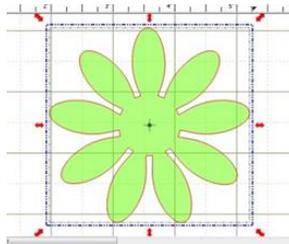
objetos Ajustar a la ventana **Wrap Objects to Path**. (Consulte la Sección 8.08) para obtener más información sobre cómo activar esta función):



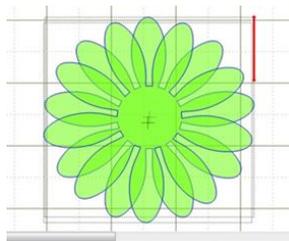
- En primer lugar, active la casilla Repetir/ **Repeat**. A continuación, aumentar el número de repeticiones/ **Repeat Count**. Utilice un valor negativo para el espaciado de modo que las lágrimas se superponen ligeramente. El espaciado / **Spacing** es controlada tanto por el establecimiento que escriba en el espaciado y el ajuste deslizante espacio justo sobre el botón Aceptar. Esto puede ser un poco confuso, especialmente cuando se utiliza los números negativos en comparación con los números positivos. Practique un poco para ver cómo funciona con ambos. El control deslizante vertical Alinear controla hasta qué punto en el círculo se ubicarán las Lágrimas. El control deslizante/ **Offset** de compensación no se utiliza debido a que las lágrimas se están alineados a lo largo de un círculo:



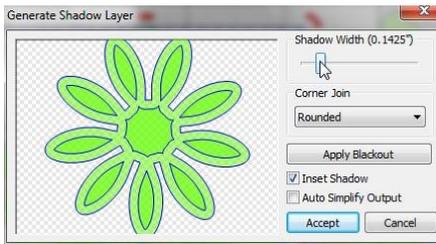
- Seleccione el círculo y todas las lágrimas / Pétalos y aplicar la función de soldadura/**weld**:



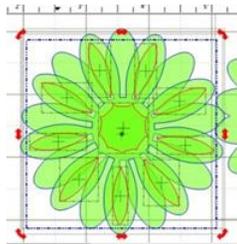
- Haga clic en la flor y aplicar un copiar/ **Copy** y pegar en su lugar/ **Paste In Place** para crear un duplicado. Haga doble clic en el duplicado hasta que la forma está en el modo Girar/ **Rotate**. A continuación, gire lentamente la copia, arrastre el icono de la esquina alrededor hasta que las líneas de copia hasta con los espacios del original:



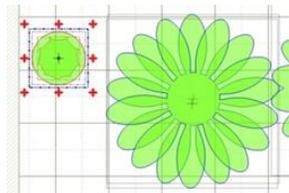
- Centro de la flor: Seleccione una de las flores y realizar otra Copiar/ **Copy** y Pegar en el lugar/ **Paste in Place**. Mueva la copia lejos de las otras flores y hacer clic en el icono de la capa de sombra/ **Shadow Layer**:



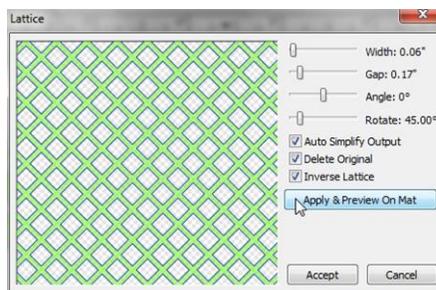
- Aparecerá el menú desplegable de arriba. Marque la casilla de la inserción de las Sombras/ **Inset Shadow**. Desactive la casilla de salida Auto Simplificar/ **Auto Simplify Output**. Se recomienda que en inglete/ **Mitered** ser seleccionado como el Rincón Únete / **Corner Join** vez de redondeado/ **Rounded**.. La forma para el centro de la flor es sólo la forma central. Utilice el control deslizante Sombra Ancho para crear la inserción. Haga clic en Aceptar cuando haya terminado:



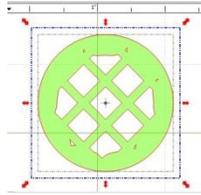
- Para eliminar los pétalos, primero seleccione la forma de inserción y luego aplicar la función Break. Ahora eliminar cada una de las inserciones de pétalos. Una vez más, sólo está interesado en la inserción centro. La forma original (el que se utilizó para la capa de sombra/ **Shadow Layer**) también puede ser eliminado.
- Coloque otro círculo en el tapete de la biblioteca de formas básicas/ **Basic Shapes**. Seleccione tanto el nuevo Círculo y la inserción centro y pulse S para el apilado/ **Stack** de ellos:



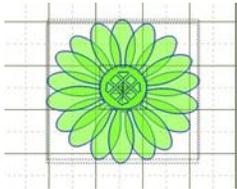
- Seleccione sólo la forma de inserción y, a continuación, haga clic en el icono del enrejado/ **Lattice** para abrir la ventana de **Lattice**. Marque las casillas para Inverse del enrejado/ **Inverse Lattice**, Auto Simplificar salida/ **Auto Simplify Output**, y Eliminar original/ **Delete Original**. Tenga en cuenta los otros ajustes utilizados y haga clic en Aceptar:



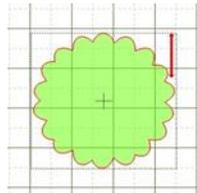
- Inscripción en el Círculo/ Join the Circle y la red/ lattice mediante la selección de los dos y la aplicación de la función de Ingreso/ **Join**. Para eliminar los diminutos recortes, presione F8 para activar la herramienta Borrador/ **Eraser**. Marque la casilla Inverse Borrador y ajustar el tamaño a 1. A continuación, borrar los pequeños cortes que usted no desea.



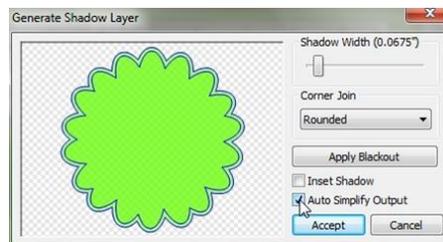
- Este es el centro de la flor. Seleccione ambos conjuntos de pétalos y el centro y pulse S para **Stack**:



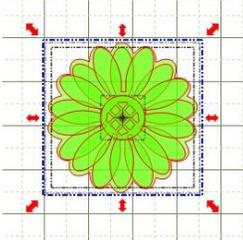
- Sombra flor o Mat: La última parte de la flor principal es crear una sombra de inicio de la flor entera. El primer paso es seleccionar toda la cabeza de la flor y aplicar Copiar/ **Copy** y Pegar en lugar/ **Paste in Place** de crear una nueva copia en la parte superior de la vieja. Mueva la nueva copia de distancia de la flor y aplicar la herramienta de soldadura/ **Weld**:



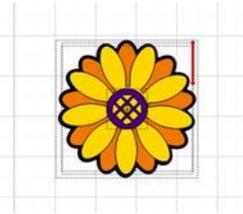
- Seleccione el esquema de la flor y pulse el icono de la capa de sombra/ **Shadow Layer**:



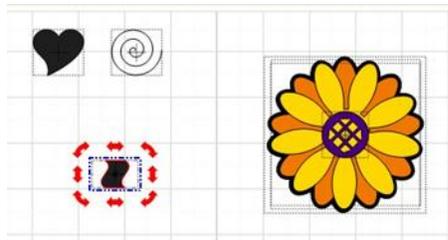
- Utilice la configuración de arriba para hacer una sombra de la flor. Pulse Aceptar cuando haya terminado. Eliminar el contorno original (la más pequeña). Seleccione la flor y la sombra y pulse S para el apilado/ **Stack** juntos.



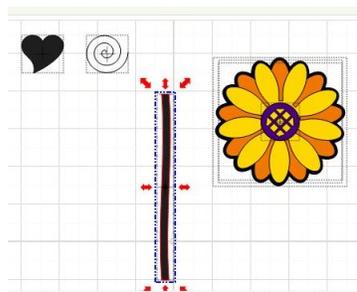
- **Color:** Ajuste el tapete de contraste en la ficha Mat virtual. Asegúrese de que cada forma es en su propia capa, a continuación, pasar las capas hacia arriba o hacia abajo para que el centro de la flor es en la parte superior. Cambie los colores de los dos conjuntos de pétalos y el centro:



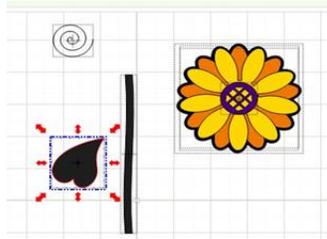
- **Flower Stem /Vástago de la flor:** Seleccione la forma ondulada y moverlo lejos de las otras formas. Haga clic en el icono Girar 90 grados/ **Rotate 90 degrees:**



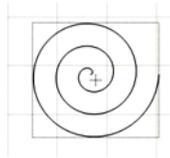
- Haga clic en la forma hasta que vea los iconos del modo de escala/ **Scale** de color rojo y luego se alargan la forma, arrastrando los iconos de color rojo, hasta que tenga el tamaño y la apariencia de la madre que desea:



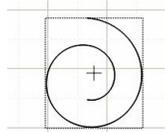
- Hoja: Seleccione la forma del corazón y la bajará al tallo. Manipula hasta que sea la forma y el tamaño que desee para una hoja. Para ello, el uso de los diferentes iconos de escala de color rojo en el modo de escala/**Scale**. También es posible que desee probar algunos de los iconos rojos de deformación en el modo Warp (flechas Quad rojo):



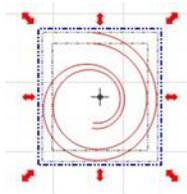
- Coloque la hoja cerca de la madre. Más tarde va a utilizar la ruta / **Fat Path** en la herramienta Pluma / **Pen Tool** en el modo de edición de nodos/ **Node Edit Mode** para agregar un poco de madre al tallo principal.
- Espiral: (Tenga en cuenta que dado que este tutorial fue escrito, una herramienta Espiral se ha añadido al MTC Así consulte la Sección 8.03, si lo deseas.) Por un método más rápido para crear la hoja espiral añadido a la madre)
- El remolino Forma Básica/ **Basic Shape Swirl** es un camino abierto / forma de una sola línea que se debe convertir en la espiral que se cortó. También tiene demasiadas vueltas para la flor:



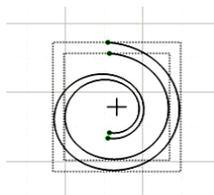
- Use utilizar el nodo Editar Herramienta/ **Node Edit Tool** para eliminar nodos al comienzo y al final del remolino para reducir el número de vueltas



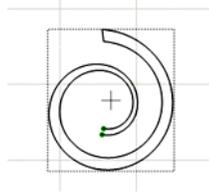
- Para convertir a la espiral que se suelda al tallo de la flor, seleccione el remolino modificado y utilizar Copiar/ **Copy** y Pegar en el lugar/ **Paste In Place** para hacer una copia. Seleccione la copia, y reducir su tamaño para hacerlo más pequeño, pero no cambiar la forma. Organizar las dos formas y pulse S para el **Stack** de ellos:



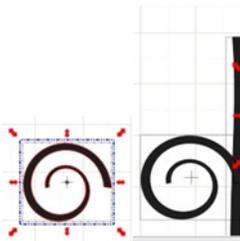
- Combinar los dos caminos en una sola forma mediante el uso de la herramienta Pluma en el modo Editar Nodos/ **Edit Node Mode** (presione F5):



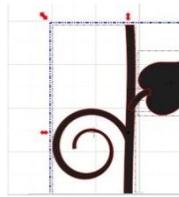
- Cuando se activa la herramienta de pluma/ **Pen Tool** te darás cuenta de cuatro nodos aparecen ahora en los extremos de las dos espirales. Conecte los nodos haciendo clic izquierdo en un nodo y hacer clic derecho en el nodo al que desea conectarse:



- Repita con el otro conjunto de puntos / nodos para terminar de cerrar el camino abierto en una forma.
- Posicionar a la forma de remolino, selecciónelo y haga clic en el icono de Espejo/**Mirror**. Siguiendo haga clic en el icono de rotación de 90 grados/ **Rotate 90 degrees**. Mueva la espiral en su lugar contra el vástago. Seleccione el tallo y en espiral y haga clic en el icono de soldadura/ **Weld**:



- Agregar una Tallo Hoja/ Add a Leaf Stem: Haga clic en la hoja y coloque un poco lejos de la madre. Haga clic en la herramienta de la pluma/ **Pen Tool** de nuevo. Compruebe Esta vez el cuadro Ruta de grasa. Seleccione un tamaño para el Camino de grasa / **Fat Path** a utilizar para dibujar el tallo de la hoja. Haz clic izquierdo en el tallo de la flor y haga clic derecho en el centro de la hoja:



- Seleccione el tallo de la flor, las hojas y el tallo de la hoja y haga clic en el icono de Weld.
- Agregue tres círculos y cambiar el tamaño de dos a ser progresivamente menor. Colóquelos en el tallo como se muestra a continuación. Seleccione la madre y los pequeños círculos y aplicar Ingreso/ **Join**:



- Cambiar el color de la madre para ser verde. El diseño se completo!

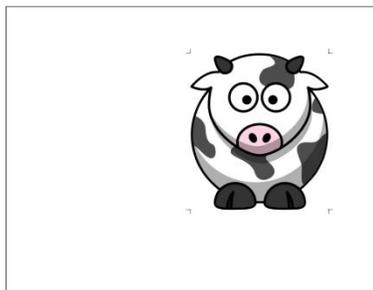


9. Print And Cut / Imprimir y Cortar

9.01 What Is a Print And Cut (PNC)?/ ¿Qué es una impresión y corte (PNC)?

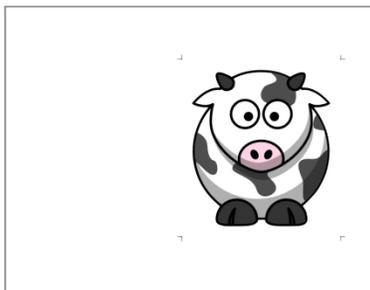
Video

- El proceso de impresión y corte implica imprimir una imagen del MTC a cualquier impresora del propietario y, a continuación, con la ayuda del láser del Zing, que tiene la imagen o imágenes recortadas con una precisión perfecta. A continuación se presentan tres tipos típicos de aplicaciones de impresión y corte, pero hay más, así que asegúrese de revisar la Sección 9.06 y 9.07:
 - La línea de corte es a lo largo de la frontera real de la imagen impresa (s):



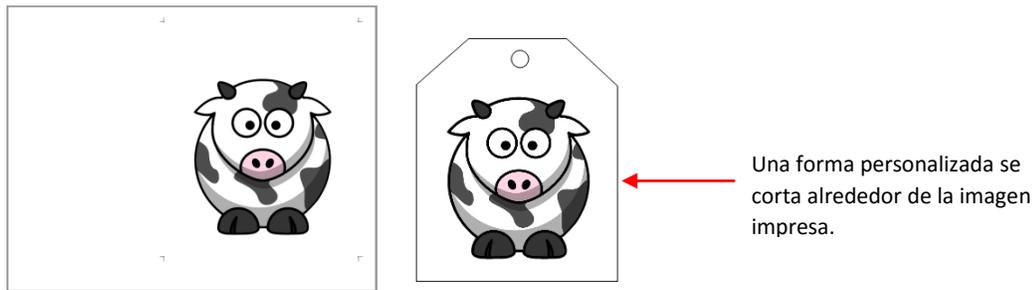
La imagen se corta con precisión a lo largo de las fronteras impresos

- La línea de corte se encuentra fuera de la frontera, pero sigue la forma de la imagen impresa (s):



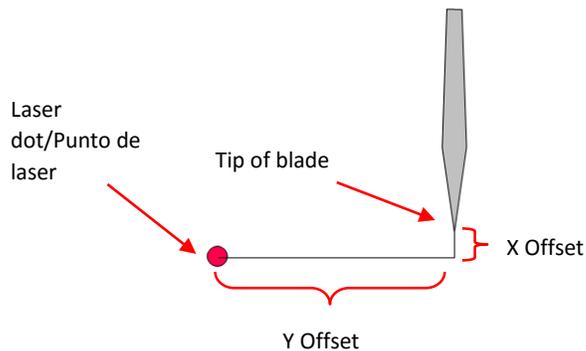
La imagen se reduce a la misma forma pero desplazada de las fronteras fuera de impresos

- La línea de corte sigue una forma diferente de la de las imágenes impresas (s):



9.02 What is a PNC Calibration?/ ¿Qué es una calibración PNC?

- Con el fin de obtener resultados precisos de la PNC, debe ajustar la calibración Desplazamiento láser/ **Laser Offset**. Esto no es más que determinar a qué distancia de la luz láser en su Zing se encuentra respecto a la punta de la cuchilla. Debido a que el láser está instalado manualmente en un pequeño agujero en el interior del carro de la cuchilla, la distancia de la luz láser a la punta de la cuchilla puede variar de una Zing a la siguiente. Además, usted tendrá que usar el mismo soporte de la hoja con todas las aplicaciones de la PNC, como la distancia también puede cambiar con los titulares de diámetro mayor o menor.
- La distancia se mide en mm en una dirección X y en una dirección Y:

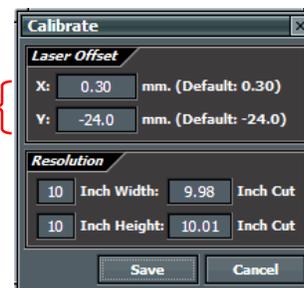


- Esta calibración única que hay que hacer una sola vez, para un soporte de la cuchilla dado, y entonces usted puede grabar esta calibración en el caso de que tenga que instalar el MTC en un equipo nuevo o tienes que formatear el disco duro de su equipo actual. Las unidades están en mm, que son más fáciles de medir en distancias muy pequeñas.
- El Zing plug-in tiene un conjunto de números de calibración por defecto que serán cerca de los números finales, pero no exactamente lo mismo. Para acceder a estos números, haga clic en el icono de llave inglesa pequeña indican a continuación y en la ventana Calibrar/ **Calibrate** window abrirá:

Haga clic en la llave para abrir la ventana de calibración



Laser Offset



- El proceso consiste en realizar y repetir una PNC para ver la cantidad que necesita para ajustar los valores X e Y con el fin de obtener resultados perfectos. Y usted debería ser capaz de obtener PNC es perfecto! :)

9.03 PNC Procedure Part 1: Setting Up and Printing / Procedimiento PNC Parte 1: Configuración e Impresión

- ¿Qué se necesita antes de comenzar un PNC?
 - En primer lugar, usted necesita una imagen para imprimir, una impresora y el soporte de la hoja va a utilizar para todas sus PNC de. El diámetro del soporte de la cuchilla tendrá un impacto en la calibración láser. Nota: Si va a importar una imagen a utilizar, entonces por favor consulte el Capítulo 6 para más detalles sobre el proceso de seguimiento de píxeles.
 - Tienes que estar bien descansado! Usted no quiere empezar a aprender el proceso de la PNC cuando estás cansado, estresado, o en un apuro. El dominio de una PNC viene cuando usted tiene el tiempo para repetirlo unas 4 veces seguidas. En ese punto, usted no sólo ha repetido el proceso suficientes veces como para sentirse muy cómodo con el orden de los pasos, pero usted tendrá que perfeccionó su calibración y entonces estará listo para hacer el futuro de la PNC de forma rápida y con facilidad.

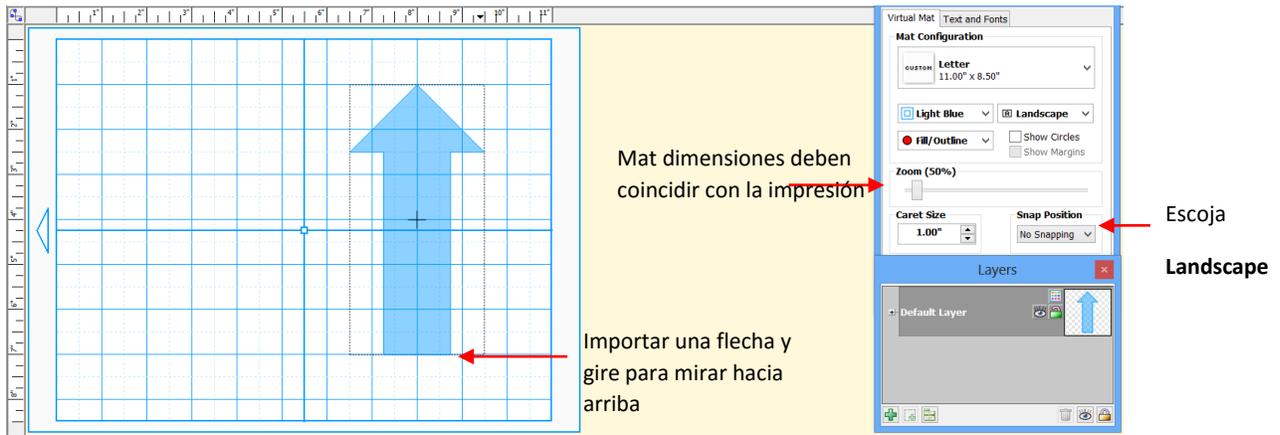
IMPORTANTE: No utilice altas velocidades cuando se realiza muy preciso de la PNC, incluyendo lo siguiente calibración. Establezca tanto las velocidades de corte y hasta 11 (uso 9 en el Zing el original).

- Si bien es posible hacer PNC de, ya sea en modo horizontal o vertical, es muy recomendable que seleccione la misma orientación que suele utilizar para el otro corte en el MTC. Si usted prefiere trabajar en el retrato, por favor vaya a la sección Opción Modo Retrato/ **Portrait Mode Option** después de la sección Opción modo horizontal/ **Landscape Mode Option**.

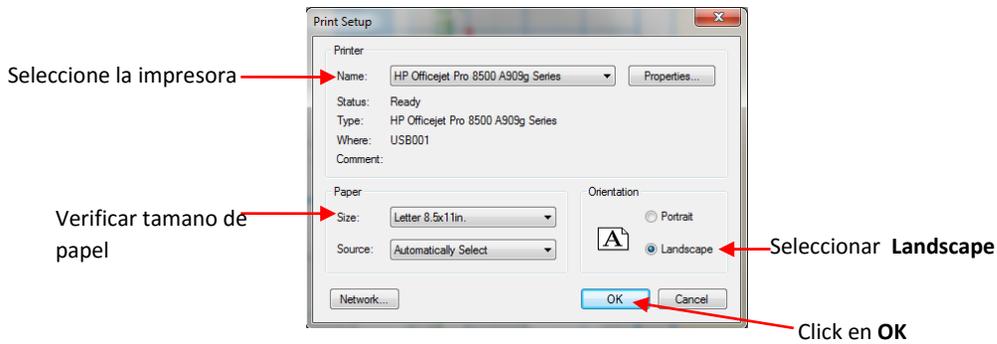
Landscape Mode Option / Opción Modo Horizontal

- Para comenzar, cree una nueva alfombra de encargo que se ha configurado para el tamaño carta o A4 o lo que sea el tamaño de la impresión será. Consulte la Sección 3.04 si necesita instrucciones para crear un tapete personalizado. Desactive la casilla Márgenes/ **Margins**. Para el tamaño de letra, que el ancho/ **Width** 11 "y la Altura/ **Height** 8.5". Para A4, ajuste el ancho/ **Width** de 11.69 "y la altura/ **Height** de 8,27".
- Puesto que usted está leyendo la sección Opción modo horizontal del manual de usuario, establezca el Mat virtual a Horizontal y seleccione su nueva estera personalizado.
- ¿Cuál es la mejor imagen que se utilizará para la calibración Desplazamiento láser? Una flecha es ideal, ya que será capaz de verificar rápidamente si usted tiene la impresión colocado correctamente en la base de corte. Además, es una gran forma de ver cómo ajustar su X y los números de calibración y. Usted puede utilizar casi cualquier imagen, pero para seguir el resto del tutorial con más facilidad, una flecha de la biblioteca Formas básicas es muy recomendable:

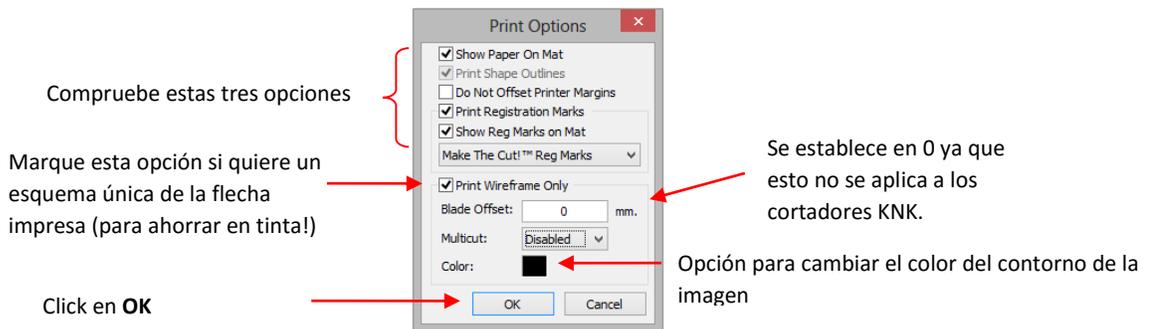
IMPORTANTE: la flecha al menos 6 "de alto (como se muestra a continuación) para una calibración precisa.



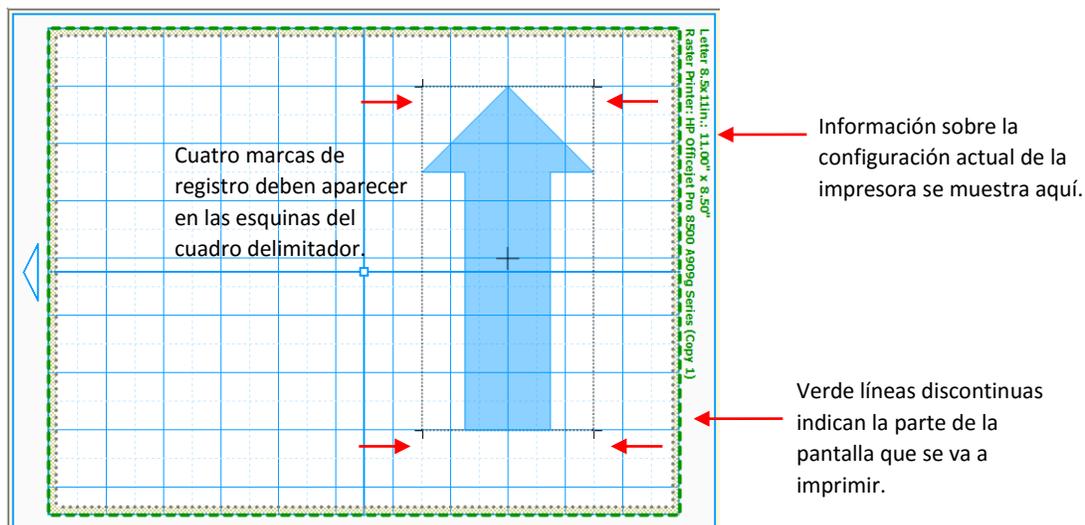
- Observe que la flecha apunta hacia arriba en la pantalla. Asegúrese de que su flecha también se apunta hacia arriba! Más tarde, al imprimir la flecha y colocar el papel en la colchoneta, la flecha estará apuntando hacia la derecha como se inserta la colchoneta en el Zing.
- A continuación, vaya a Archivo/ **File** > Configurar impresión/ **Print Setup**, seleccione la impresora que va a utilizar, y establecer la orientación/ **Orientation** a horizontal/ **Landscape**:



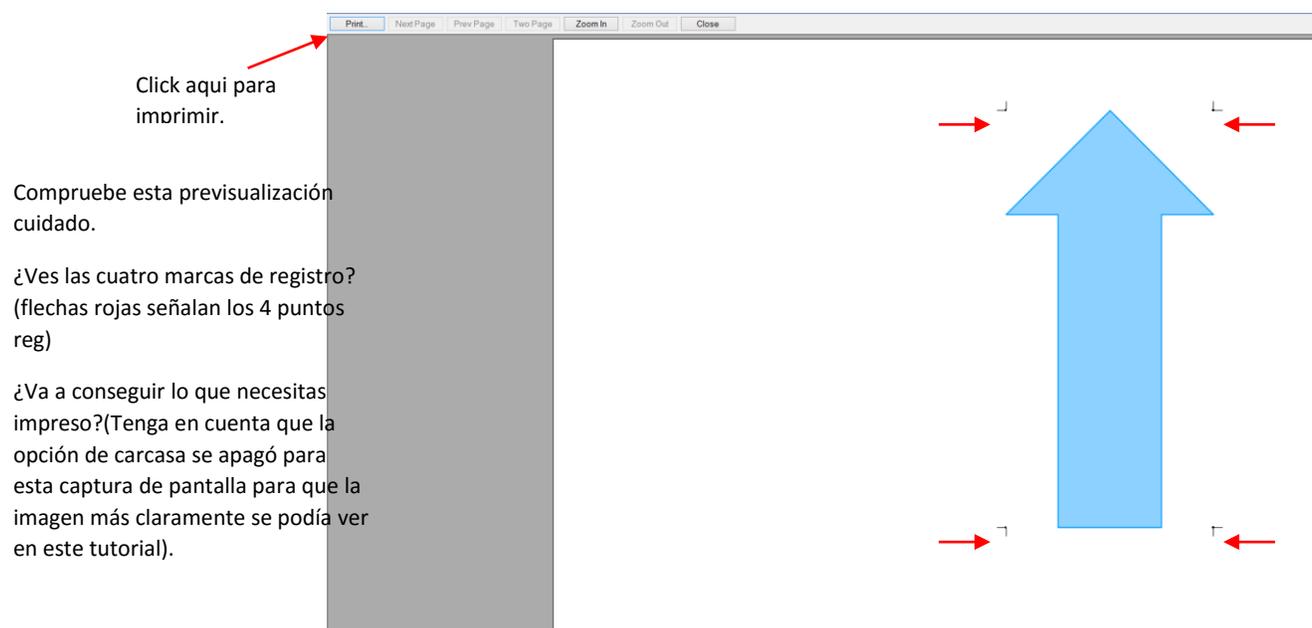
- A continuación, vaya a Archivo/ **File** > Opciones de impresión/ **Print Options** y marque las siguientes casillas:



- Después de hacer clic en Aceptar, debería ver las fronteras verdes en el tapete virtual, indicando cómo se colocará la copia impresa en el tatami y donde será impreso en la flecha. Si la flecha está fuera de las fronteras verdes, moverlo para que caiga dentro de los límites:

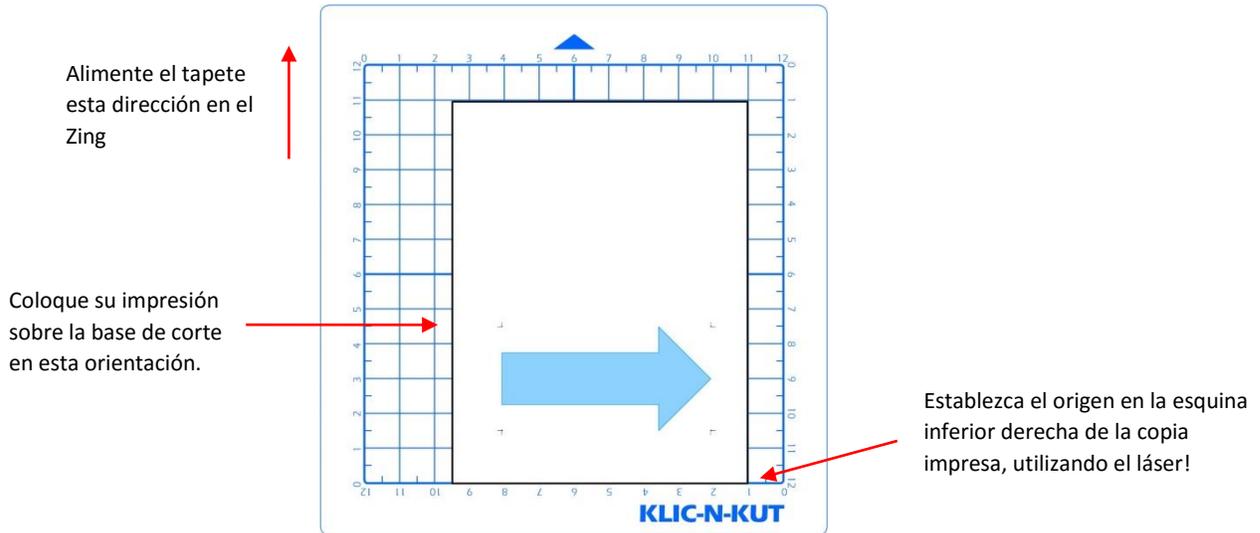


- Vaya a Archivo/ **File** > Vista preliminar/ **Print Preview** y usted será capaz de ver la flecha más las cuatro marcas de registro que deben ser alineados con los límites de la flecha



- Asegúrese siempre de que usted puede ver las cuatro marcas de registro antes de continuar, ya que son una parte integral del proceso de PNC. Si su vista previa de impresión coincide con el de arriba y ves las cuatro marcas, haga clic en el botón Imprimir. Compruebe también que lo que se está impreso es lo que necesita. Por ejemplo, si se ha añadido una forma adicional a cortar, pero no desea que aparezcan en la copia impresa. Aquí es donde usted tendrá que usar las capas de entidades para controlar lo que se va a imprimir, así como lo que se cortará después.

- Es posible que desee imprimir varias (4 o 5) copias desde que se quiere repetir este proceso varias veces con el fin de obtener sus ajustes de calibración perfecta.
- Después de la impresión, colocar la impresión sobre la alfombra. A medida que se enfrentan a la Zing, la impresión debe estar en el tapete en una orientación vertical con la flecha apuntando hacia la tapa del extremo derecho:

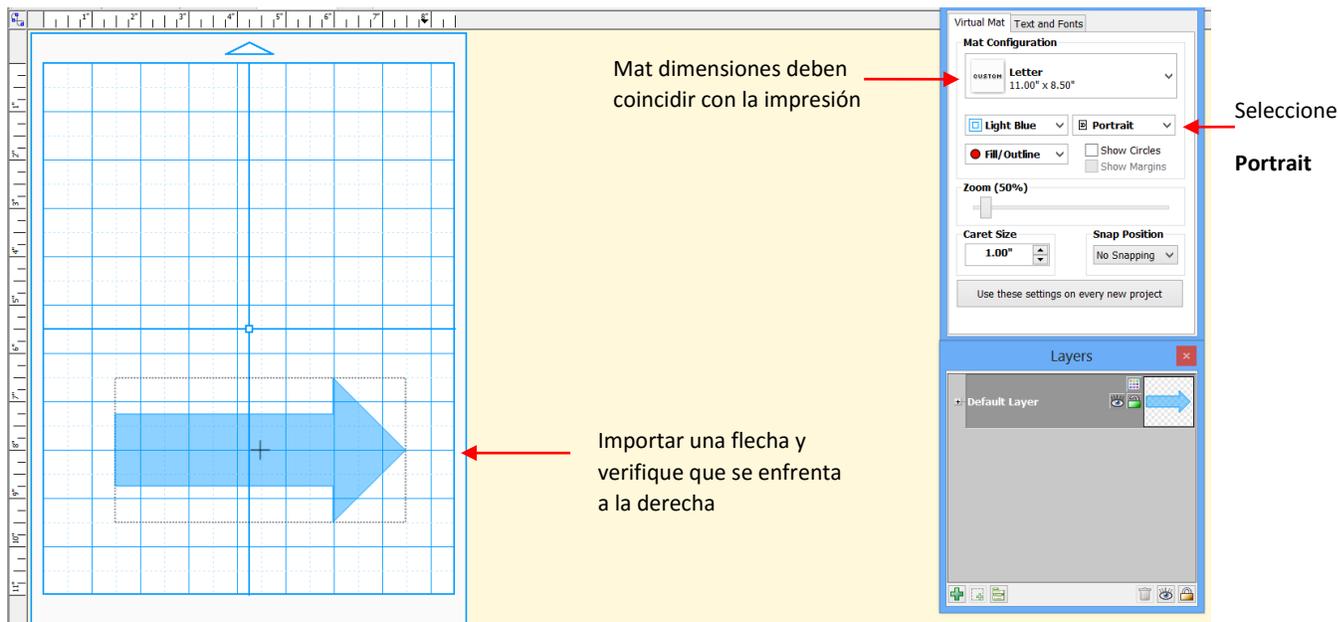


- Vaya a la Sección 9.04 de continuar con los siguientes pasos!

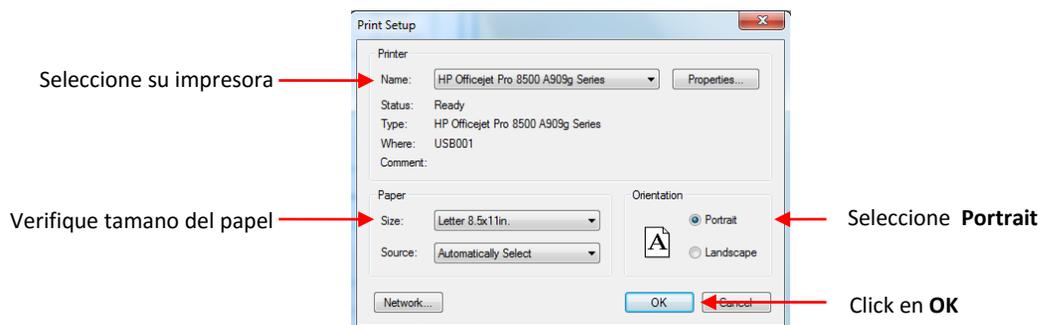
Portrait Mode Option/Opción modo vertical

- Para comenzar, cree una nueva alfombra de encargo que se ha configurado para el tamaño carta o A4 o lo que sea el tamaño de la impresión será. Consulte la Sección 3.04 si necesita instrucciones para crear un tapete personalizado. Desactive la casilla Márgenes. Para el tamaño de letra, que el ancho 11 "y la Altura 8.5". Para A4, ajuste el ancho de 11.69 "y la altura de 8,27".
- Puesto que usted está leyendo la sección Opción Modo Retrato del manual de usuario, establezca el Mat virtual de Retrato y seleccione su nueva estera personalizado
- ¿Cuál es la mejor imagen que se utilizará para la calibración Desplazamiento láser? Una flecha es ideal, ya que será capaz de verificar rápidamente si usted tiene la impresión colocado correctamente en la base de corte. Además, es una gran forma de ver cómo ajustar su X y los números de calibración y. Usted puede utilizar casi cualquier imagen, pero para seguir el resto del tutorial con más facilidad, una flecha de la biblioteca Formas básicas es muy recomendable:

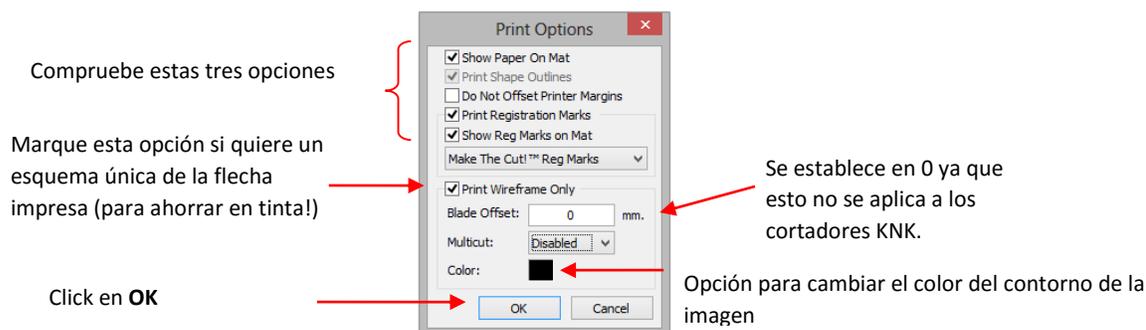
IMPORTANTE: la flecha al menos 6 "de ancho (como se muestra a continuación) para una calibración



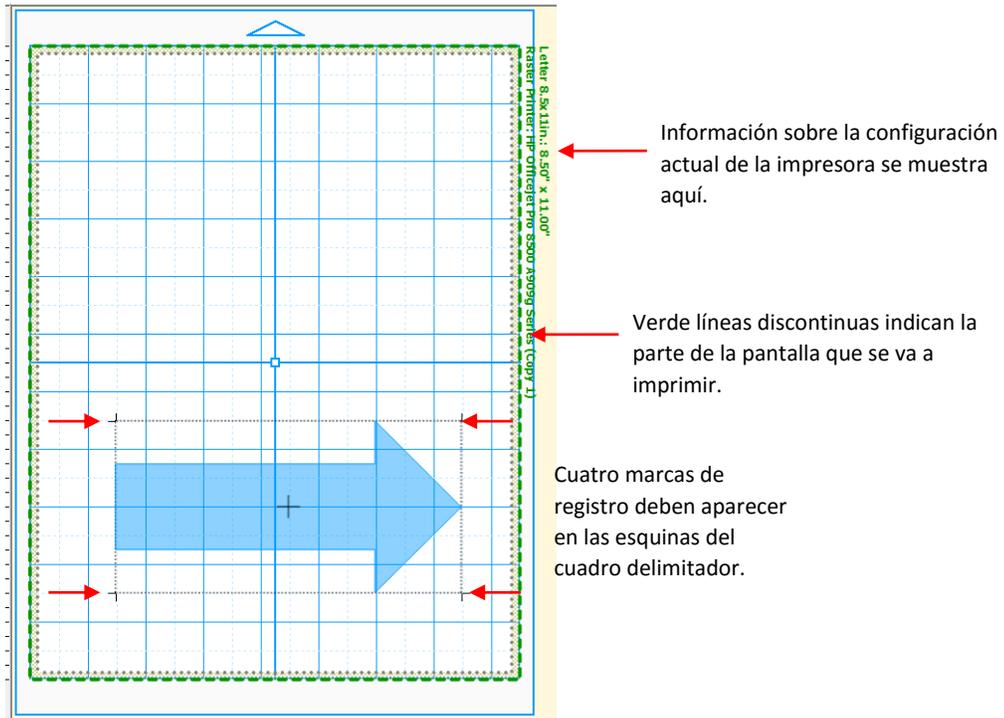
- Observe que la flecha apunta hacia la derecha en la pantalla. Asegúrese de que su flecha también se apunta a la derecha!
- A continuación, vaya a Archivo/ **File** > Configurar impresión/ **Print Setup**, seleccione la impresora que va a utilizar, y establecer la orientación a vertical/ **Orientation to Portrait**:



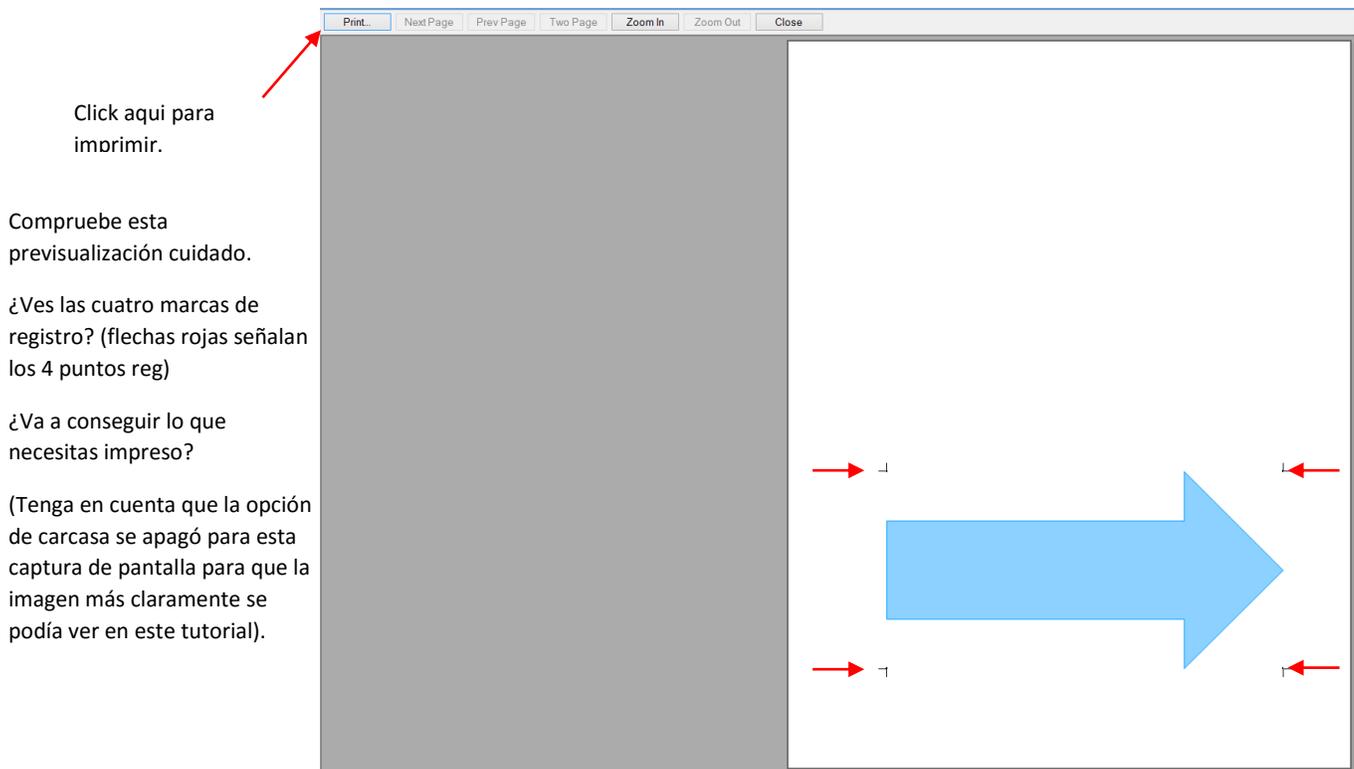
- A continuación, vaya a Archivo/ **File** > Opciones de impresión/ **Print Options** y marque las siguientes casillas:



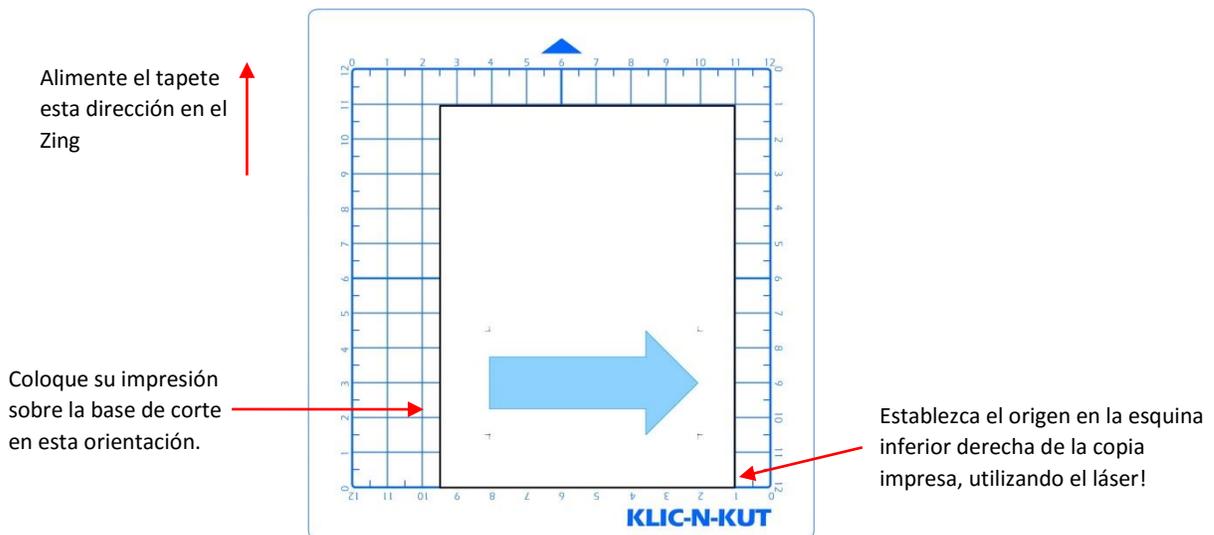
- Después de hacer clic en Aceptar, debería ver las fronteras verdes en el tapete virtual, indicando cómo se colocará la copia impresa en el tatami y donde será impreso en la flecha. Si la flecha está fuera de las fronteras verdes, moverlo para que caiga dentro de los límites:



- Vaya a Archivo/ **File** > Vista preliminar / **Print Preview** y usted será capaz de ver la flecha más las cuatro marcas de registro que deben ser alineados con los límites de la flecha:



- Asegúrese siempre de que pueda ver esas marcas de registro antes de continuar, ya que son una parte integral del proceso de PNC. Si su vista previa de impresión coincide con el de arriba y ves las cuatro marcas, haga clic en el botón Imprimir. Compruebe también que lo que se está impreso es lo que necesita. Por ejemplo, si se ha añadido una forma adicional a cortar, pero no desea que aparezcan en la copia impresa. Aquí es donde usted tendrá que usar las capas de entidades para controlar lo que se va a imprimir, así como lo que se cortará después.
- Es posible que desee imprimir varias (4 o 5) copias desde que se quiere repetir este proceso varias veces con el fin de obtener sus ajustes de calibración perfecta.
- Después de la impresión, colocar la impresión sobre la tabla de corte, con la misma orientación que se ve en la ventana principal e insertar el tapete en el Zing. A medida que se enfrentan a la Zing, la impresión debe estar en el tapete en una orientación vertical con la flecha apuntando hacia la tapa del extremo derecho:



9.04 PNC Procedure Part 2: Aligning and Calibrating /PNC Procedimiento Parte 2: Alineación y Calibración

Aligning the Laser with the Registration Marks/ Alineación del láser con las marcas de registro

IMPORTANTE: Set Up Cortar y envío a 11 (9 en Zing originales)

- Haga clic en **Cut Project With** icono para ir a la ventana de corte. Si usted todavía no ha realizado un corte de prueba, hágalo ahora utilizando la configuración cuchillo Point/ **Knife Point** o WYSIWYG. Realice la prueba de corte en un lugar que no será parte de su corte final o utilizar un trozo del mismo material que se está cortando.
- Después de que el corte de prueba tiene éxito, haga clic en la ventana de Blade Set Origen. Mueva la luz láser hasta que esté directamente sobre la esquina inferior derecha de la impresión, como se indicó anteriormente. Haga clic en Terminado para establecer el origen.
- En **Cut Type**, seleccione Imprimir y cortar/ **Print And Cut**. También establecer su corte y hasta velocidades tanto de 11 (9 en Zing original). Con el fin de obtener resultados perfectos y repetibles de la PNC, es

necesario asegurarse de que no está moviendo la base de corte demasiado rápido a través del cortador. Además, yo no uso la guía estera lado izquierdo durante la PNC de. Así aflojar ese puesto y deslice hacia la izquierda, fuera del camino.

- Haga clic en **Cortar Proyecto / Cut Project** y el láser debe moverse automáticamente a dentro de una distancia muy corta de la primera marca de registro. La siguiente ventana se abrirá:

Este punto se parpadea en rojo. Tenga en cuenta la orientación de esta pantalla con respecto a la impresión en la lona. Esta será la marca reg arriba a la derecha, según se mira el KNK porque su flecha debe apuntar hacia la derecha.

Haga clic en las flechas para mover la luz láser (o utilice las flechas en el teclado)

Click en **Next**(o pulse la tecla Enter) después de haber movido el láser a la esquina de la marca reg

Controles paso tamaño para cada movimiento, pulse la flecha

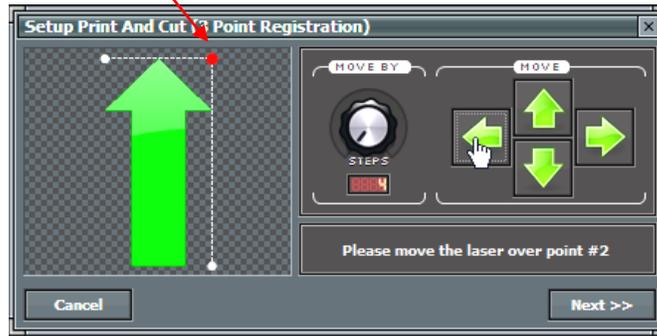
- Asegúrese de que el láser se ha movido dentro de una pulgada o menos de la marca de registro indicado por el parpadeo punto rojo se muestra arriba. Si no, usted querrá revisar los pasos que ha utilizado hasta el momento para asegurarse de que tiene todos los mismos valores que se muestran y tienes la impresión en el tapete en la misma orientación que se muestra anteriormente.
- El siguiente paso es mover el punto láser de modo que es precisamente en la esquina de la marca de registro impreso. Esta ventana es muy similar a la ventana **Blade Set Origin**. Haga clic en las flechas en la pantalla o utilizar las teclas de flecha del teclado. Importante: una vez que esté cerca de la marca, disminuir el Movimiento Al establecer/ **Move By** a 4 para que usted tendrá un control preciso sobre la alineación. Una vez que el punto láser es muerto-en, haga clic en Siguiente/ **Next** o pulse la tecla Intro/ **Enter**.

Mueva la luz láser al punto muerto del punto impreso.

Usted se dará cuenta de que la intensidad de la luz láser cambiará cuando está en la parte superior de las líneas negras impresas. Esto puede ser muy útil!

- El láser se moverá a la proximidad de la siguiente marca de registro y la luz roja intermitente en el software se mueve al mismo punto relativo:

Este punto será ahora parpadea en rojo

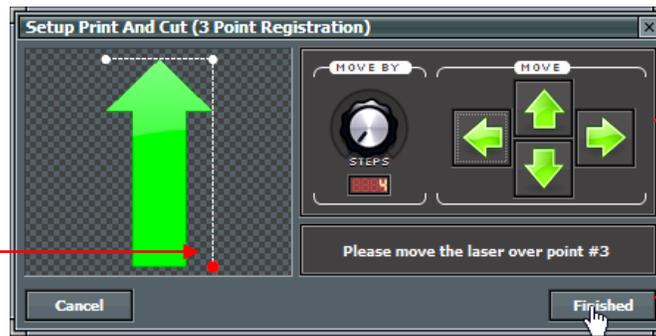


Una vez más, haga clic en estas flechas o las flechas del teclado hasta el punto láser está en la esquina marca reg.

Una vez que la luz se centra en el punto marca reg, haga clic en **Next** o presione **Enter**

- Repita el proceso con la nota final reg:

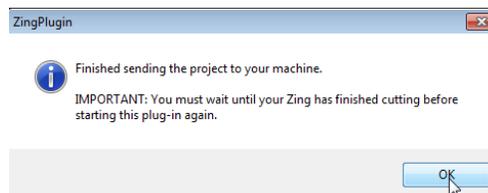
Este punto será ahora parpadea en rojo



Una vez más, haga clic en estas flechas o las flechas del teclado hasta el punto láser está en la esquina marca reg.

Una vez que la luz se centra en el punto marca reg, haga clic en **Finished** o **Enter**

- Después de hacer clic terminado/ **Finished**, la siguiente ventana se abrirá y le recordara que esperar hasta que el corte se haya completado antes de regresar a la corte con ventana Klic-N-Kut Zing:



- Una vez que se hace clic en Aceptar/ok, la forma de flecha será cortada.

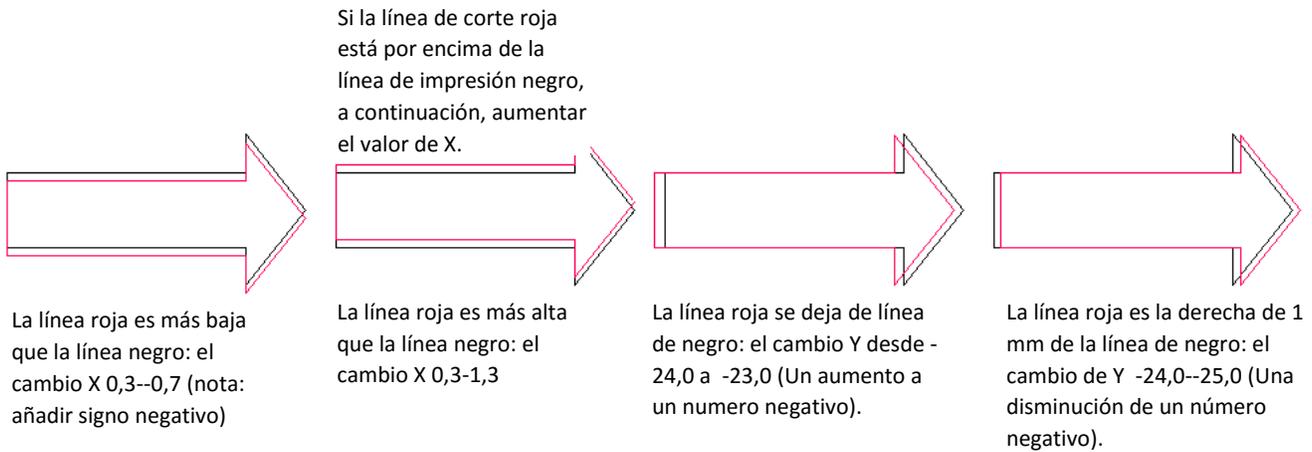
Adjusting the Laser Offset/Ajuste del láser Offset

- Una vez finalizada la impresión y corte, examinar cómo se hicieron las líneas de corte con respecto a las líneas impresas. Si el desplazamiento es lo suficientemente grande, usar una regla para medir mm. Si el desplazamiento es muy pequeño, entonces sólo la estimación va a estar bien como a refinar su calibración.
- En el siguiente diagrama, las líneas rojas representan las líneas de corte y las líneas negras representan las líneas impresas. Utilice este diagrama para determinar si los valores de offset tienen que subir o bajar de su láser:

Si la línea de corte roja está por debajo de la línea de impresión negro, a continuación, disminuir el valor de X.

Si la línea de corte de color rojo que queda de la línea de impresión negro, a continuación, aumentar el valor de Y. (Nota: Y es un número negativo)

Si la línea de corte rojo es derecho de la línea de impresión negro, a continuación, disminuir el valor de Y. (Nota: Y es un número negativo)



- Modificar la X e Y Offset valores de la ventana que se muestra al final de la Sección 9.02. Comience con 1 ajustes mm (como se muestra arriba). Al introducir un número menor que 1, recuerde incluir un 0. Por ejemplo, no entrar "0.4". En cambio, entre "0,4".
- Es una buena idea llevar un registro de los valores anteriores, de modo que usted sabrá qué dirección para cambiar de pruebas de calibración posteriores. Recuerde que usted debe esperar para obtener resultados perfectos, por lo que seguir ajustando los valores X e Y hasta que llegue allí. Después de ajustar por 1 mm, tendrá que ajustar en 0,5 mm e incluso más pequeño para hacerlo perfecto
- Es posible que un lado está alineado, pero el otro no lo es. Por ejemplo, la línea de corte puede estar perfectamente alineado con la línea de impresión en la parte inferior de la flecha, pero tal vez 0,5 mm por encima de la flecha a lo largo de la parte superior. Ajuste de la calibración basado en el lado que está apagado.
- Una vez que el PNC es perfecto, anote estos valores X e Y en caso de que comprar un nuevo ordenador o tienes que formatear el disco duro.

IMPORTANTE: Cuando esté listo para probar este proceso en una imagen de trama real, no se olvide de apagar el **Wireframe** opción bajo **File>Print Options**.

9.05 Print and Cut Tips / Imprimir y consejos de corte

- Cuando el rastreo de píxeles importada imágenes, las líneas de traza no necesariamente estar perfectamente alineados con la imagen. Esto puede resultar en pequeños trozos de blanco que aparece en ciertos puntos, lo que sugiere la PNC no era exacta. Zoom en estrecha en la imagen de modo que usted puede ver la línea de traza siguiendo el contorno de la imagen. Mira los mismos lugares donde la PNC no siguieron la imagen perfectamente. Esto podría ser la causa de la inexacta PNC. Hay tres maneras de hacer frente a esta situación:
 - Vuelve sobre la imagen importada, aumentando el ajuste Volver a mostrar/ **Resample**. Esto dará lugar a un mayor ajuste de la línea de rastreo en el gráfico original.

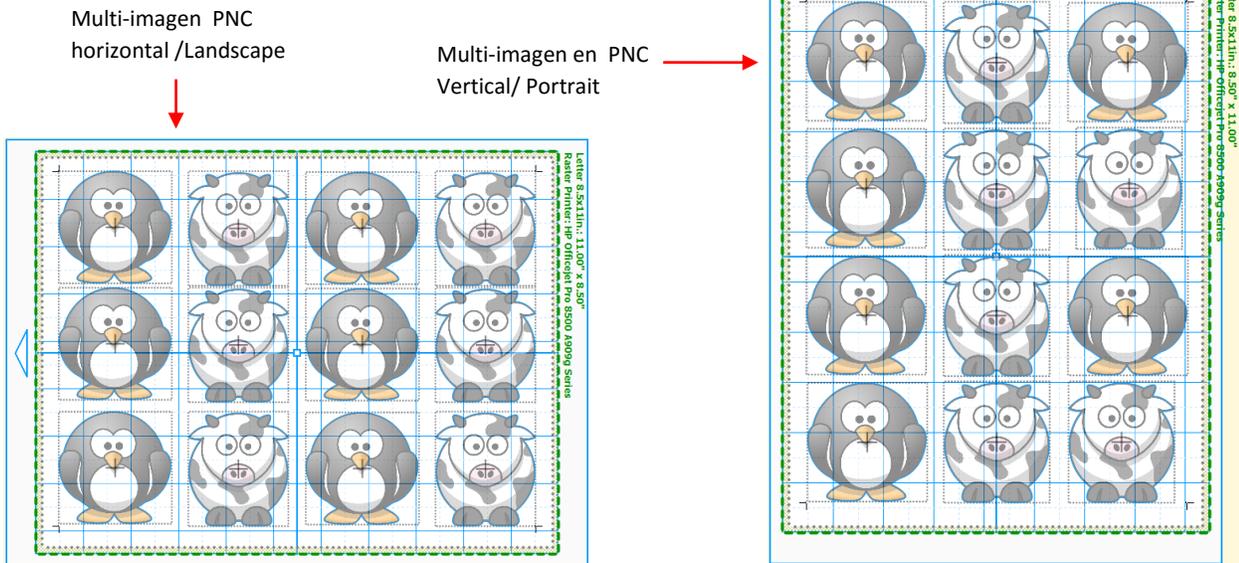
- Uso Nodo Edición/ **Node Editing** y Segmento de edición/ **Segment Editing** para mover las líneas de traza para ajustarse más a la gráfica original. Esto se explica en detalle en la última parte de la Sección 7.13.
 - Crear una línea de inserción de usar para el corte en lugar de la línea de trazo inicial. Esto se presenta en la Sección 9.06 - PNC con una línea de corte de la inserción.
-
- Si un PNC no es preciso y la causa no es la alineación de las líneas de traza, a continuación, intente reducir la velocidad aún más. Si la estera se está moviendo en numerosas ocasiones, dentro y fuera de la cuchilla, puede ocurrir un ligero desplazamiento, especialmente a altas velocidades. Pruebe a reducir las velocidades de corte y Up/ **Cut** y **Up Speeds**.
 - Recuerde que la calibración del láser Offset es específica para el tipo de soporte de la hoja que se utiliza. Por lo tanto, si cambia marcas, será necesario modificar la calibración láser.
 - Si su flecha de prueba es de corte perfecto, lo que indica que tiene la calibración correcta, pero su próxima impresión y corte está muy lejos, entonces tal vez su situación es algo fuera de lo común. Por favor revise la siguiente sección que abarca diferentes escenarios en los que se requieren algunos pasos adicionales al configurar las capas para su impresión y corte.
 - No es necesario para establecer el origen o incluso poner la copia impresa en la estera antes de comenzar el procedimiento de PNC. Vea este vídeo de una manera de hacer el proceso un poco más rápido!

Video

9.06 Print and Cut Scenarios/ Imprimir y Cortar Escenarios

9.06.1 Cutting Multiple PNC Images on the Same Page/Corte de varias imágenes de la PNC en la misma página

- Al realizar una PNC en múltiples imágenes (si son todos la misma imagen o diferentes imágenes), el procedimiento es el mismo. Un conjunto de cuatro marcas de registro será impreso a lo largo de los bordes exteriores de la zona de delimitación de todas las imágenes de la página



9.06.2 PNC With a Contour Shape Larger Than the Printed Image/ PNC con una forma de contorno más grande que la imagen impresa

Video

- En la Sección 9.01, se muestran otras dos aplicaciones de la PNC. En un caso, se cortará un contorno exterior. En el otro, se añade una forma alternativa, tal como la forma tag se muestra a continuación.



Contorno se añade en el uso de **Shadow Layer**



Se añade de forma Tag

Adding a Contour/Adición de un contorno

- Desea agregar un corte de contorno y retire la línea de corte en la vaca, que se creó durante la traza de píxeles, por lo que la única corte de línea será el contorno. Hacer esto:
 - Selecione la forma y el uso de la función de Sombra/ **Shadow Function** para añadir un contorno alrededor de la imagen. Consulte la Sección 8.05 para obtener instrucciones sobre cómo utilizar esta función.
 - Asegúrese de que la imagen de trama (la vaca, en este ejemplo) está en una capa superior a la sombra a cortar.

- Seleccione tanto la imagen de la vaca y de la sombra y aplicar la función de soldadura/ **Weld** de la barra de herramientas de la Magia/ **Magic Toolbar**. La línea de corte interno desaparece dejando la imagen de trama original, ahora llenando la Capa de las Sombras/ **Shadow Layer**:

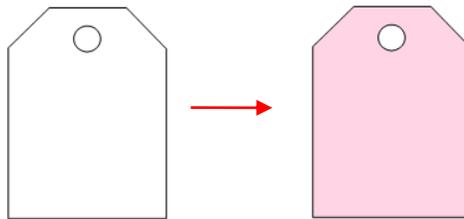
Imagen contorneada con una sola línea de corte exterior.



- El proceso de corte procede como se describe en la Sección 9.04.

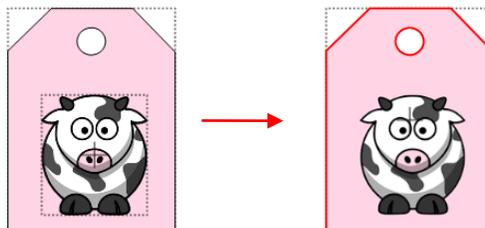
Adding a Shape Around the Image/Cómo añadir una figura alrededor de la imagen.

- En el otro caso, con la forma de etiquetas añadido alrededor de la imagen trazado original, el mismo proceso se puede utilizar siempre que la forma exterior será blanco. Sin embargo, si se prefiere un fondo de color, entonces el proceso es un poco diferente:
 - Color de la etiqueta, según se desee. En este caso, la etiqueta es de color rosa



- Organizar la vaca dentro de la forma, asegurándose de que la vaca es visible. A continuación, seleccione los dos y aplicar la función de la textura de instantáneas/ **Texture Snapshot** de la Barra de herramientas de la Magia/ **Magic Toolbar**. Esto hace que la parte de imagen de la vaca de la textura de relleno sobre la etiqueta:

A partir de las líneas de límite se puede ver que hay dos formas: la imagen de la vaca etiqueta rosa y. La forma de vaca se desconectará si no se oculta.



Despues de aplicar **Texture Snapshot**, sólo hay una forma: la etiqueta con un relleno de color rosa, además de la imagen de la vaca. La forma de vaca no se corte.

- El proceso de corte procede como se describe en la Sección 9.04.

9.06.3 PNC With a Contour Shape Smaller Than the Printed Image/PNC con una forma de contorno más pequeña que la imagen impresa

Video

- En esta situación, una forma va a ser cortado que es menor que los límites externos del gráfico importado. Por ejemplo, digamos que un borde festoneado se desea que la línea de corte:



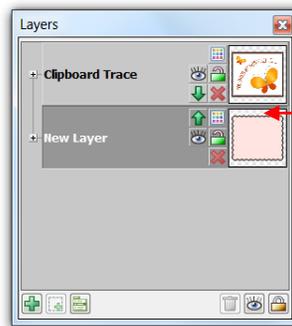
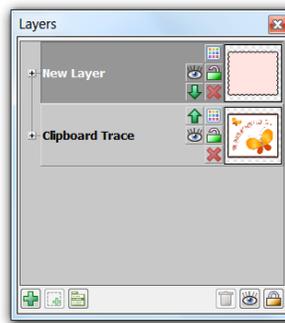
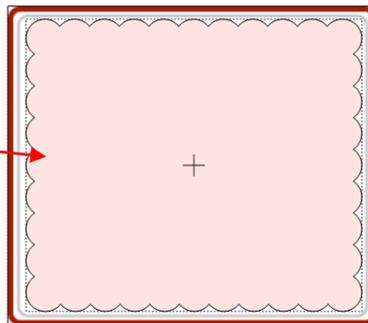
Imagen importada original



Una vieira interior se va a agregar y cortar.

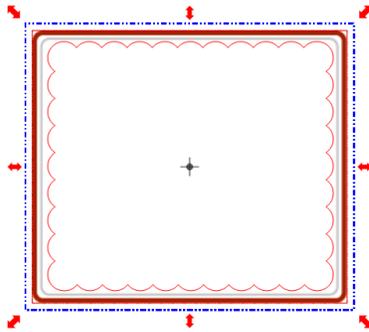
- Debido a que no se necesita nada fuera de la vieira, esa parte será eliminado. Esto se hace por primera organización de la vieira sobre la imagen, y luego mover la capa de vieira a su propia capa y al fondo de las capas Bar/ Layers Bar:

Se añade y se alinea
Una forma de vieira,
si lo deseas.



Vieira se mueve a la
capa inferior por lo
que está detrás de la
imagen original.

- A continuación, carpa-seleccionar tanto la imagen original y la vieira (o use Ctrl + A para seleccionar todo/ **Ctrl+A** to **Select All**) y después aplicar la función Únete a la barra de herramientas Magia/ **Magic Toolbar**. La vieira aparecerá ahora en la parte superior:



- Aplique inmediatamente la función de la rotura/ **Break** de la barra de herramientas de la Magia/ **Magic Toolbar**. La imagen original aparece ahora, pero con la forma de vieira a su alrededor



- Haga clic en otra parte de la pantalla para que no hay nada seleccionado. Luego haga clic en la imagen y arrastre una imagen de distancia de la otra:



- El original ahora se puede eliminar y la versión festoneado duplicado (si se desea) y el proceso de la PNC a cabo, de manera normal.

9.06.4 PNC with a Contour Shape Overlapping the Printed Image/ PNC con una forma del contorno Superposición de la imagen impresa

Video

- Esta situación es similar a la anterior, sin embargo, en este caso la vieira se superpone a los bordes de la imagen impresa de una manera tal que es más pequeña en una dirección pero más grande en el otro:

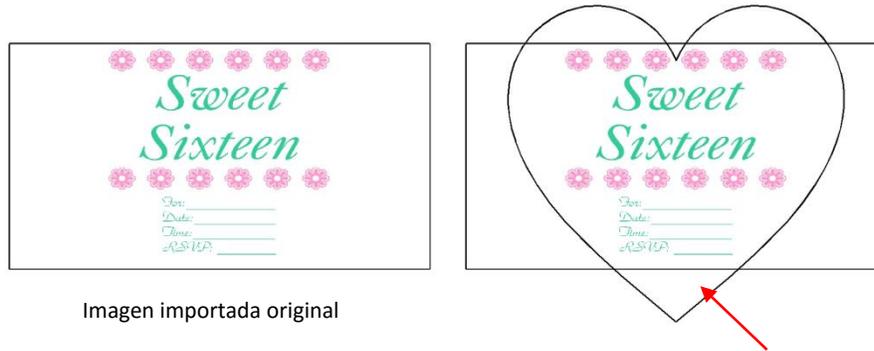


Imagen importada original

Se va a agregar y corte original importado de imagen de forma de un corazón.

- En este caso, el mismo de Ingreso/ **Join** y el método de rotura / **Break** se aplica como se muestra en el ejemplo anterior. Asegúrese de que la forma del corazón es de color como usted desea y está en la capa inferior. Después de la aplicación de las dos funciones, arrastre una forma lejos de la otra:

-



Forma ya está lista para PNC



Imagen importada original puede ser desechada o escondido

- Una vista preliminar muestra que sólo el gráfico original se imprimirá. Observe cómo las marcas de registro se imprime en función de la gran rectángulo blanco:



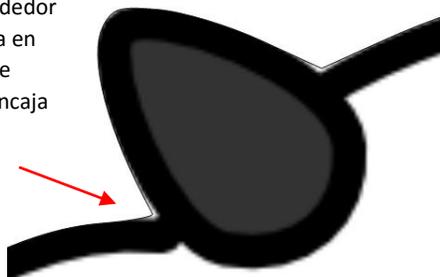
- Después de la impresión, continúe con el proceso habitual.

9.06.5 PNC with an Inset Cut Line/ PNC con una línea de corte de la inserción

Video

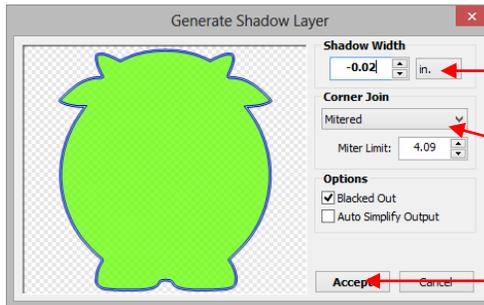
- Esta situación puede parecer ser idéntica a la presentada en 9.06.3. La diferencia es que la línea de traza original no se elimina porque no es deseable eliminar partes de la imagen original. Al utilizar el siguiente método, se introduce una asignación.
 - Una traza de píxeles a menudo puede tener áreas donde la línea traza (línea de corte) será fuera de la imagen original. Esto es especialmente cierto de las esquinas interiores estrechas o giros bruscos en la imagen. Esto se traduce en áreas blancas que aparecen alrededor de la impresión y corte:

Las flechas rojas indican puntos alrededor de la oreja izquierda de nuestra vaca en áreas blancas se muestran cuando se corta. La línea de trazo original no encaja en la imagen en esos puntos.



- Al final de la Sección 7.13, se muestra cómo utilizar la edición de nodo y segmento de corregir la línea de la traza, que mejor se ajusta a la imagen original. A veces, sin embargo, puede haber una edición más necesaria que sería práctico hacerlo. En estos casos, una línea de corte de inserción puede ser creado. Si bien el mismo método presentado en la Sección 9.06.3 podría ser utilizado, en este caso se desea tener lo que se llama una asignación de purga (un margen de error para el corte) al permitir que la imagen más grande original aún se imprimirá.
- Seleccione la imagen trazada y acceder a la función de la capa de la sombra/ **Shadow Layer** en cualquiera de las siguientes maneras:
 - Haga clic en el icono de capa Sombra/ **Shadow Layer** en la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar** 
 - Presione Ctrl + H

- Haga clic derecho en la pantalla y seleccione Forma Magia> Capa de las Sombras/ **Shape Magic>Shadow Layer**
- Vaya a Editar> Forma Magia> Sombra de capa./ **Edit>Shape Magic>Shadow Layer.**
- Seleccione la Sombra Ancho/ **Shadow Width** deseado con un número negativo para que se cree un recuadro. Tenga en cuenta que este es típicamente menos de 0,03 ". Seleccione una opción Corner Únete y se refiere de nuevo a la Sección 8.05 de referencia. Haga clic en Aceptar cuando haya terminado.

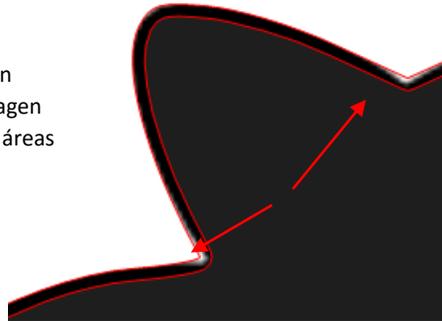


Set deseado **Shadow Width** utilizando un número negativo de modo que se crea una sombra de inserción.

Seleccione tipo de **Corner Join**

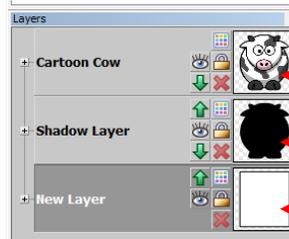
Click en **Accept**

Nótese cómo la nueva línea de inserción será claramente cortar dentro de la imagen impresa de manera que no aparecerán áreas blancas alrededor del recorte.



- Por lo general estas líneas inserción están muy cerca de las líneas de trazas originales y cortar ambas líneas podrían conducir a la reducción de cuestiones, como desgarro o finas rodajas de papel que se han desprendido. Por esa razón, tendrá que apagar las líneas de trazas originales para que no se cortan. Sin embargo, las marcas de registro están ligadas a estas líneas de trazas originales, ya que son más grandes que las nuevas líneas de inserción. Si simplemente apaga la capa impresa original cuando se inicia el proceso de la PNC de impresión y corte no funcionará correctamente. Pero, hay una manera fácil de hacer este trabajo.
- Mueva la nueva capa de la línea de corte de inserción a la parte inferior de la barra de capas de modo que está detrás de la imagen importada originales.
- Agregue un gran rectángulo blanco con el proyecto. Si la página se llenará con varios objetos entonces el rectángulo debe rodear todas las imágenes. Si sólo hay una imagen, entonces el rectángulo puede ser dimensionado para adaptarse a esa imagen. Coloque en su propia capa y pasar a la parte inferior:

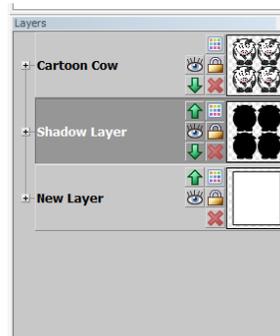
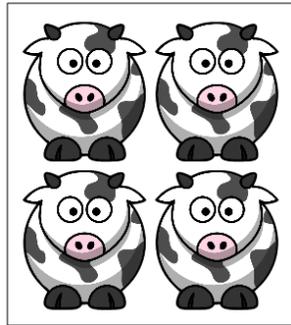
One rectangle is placed around the original image and its inset.



Original image should be top layer
Inset shadow
Surrounding white rectangle

If there are multiple images:

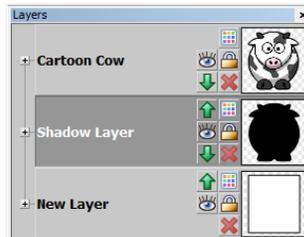
Un rectángulo se coloca alrededor de todas las imágenes y sus inserciones.



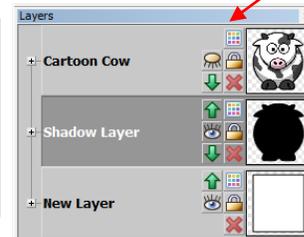
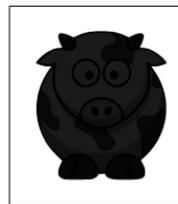
Imágenes originales deben ser de primera capa
sombras inserción
rectángulo

- La capa del rectángulo debe estar activada para la impresión y el corte. Debido a que la capa de sombra inserción se oculta detrás de las imágenes originales, también se puede dejar en para imprimir. Sin embargo, cuando usted está listo para cortar, la imagen original debe estar oculto para que sólo el rectángulo y la capa de la línea de corte de inserción se envían a cortar.

•



Todas las capas se dejan en la impresión (aunque capa de sombra es opcional)



Esconde

Apague capa de la imagen original para proceso de PNC. Asegúrese de sombra (línea de corte recuadro) capa se muestra, así como la capa del rectángulo

9.07 Print and Cut without Printing from MTC/ Imprima y corte sin Impresión desde MTC

Las siguientes secciones cubren situaciones de la PNC en el que no habrá impresión realizada desde el interior de la MTC.

9.07.1 Printing from another Program/ Impresión desde otro programa

- A veces los usuarios prefieren diseñar e imprimir desde un programa informático diferente. En esta situación, el mejor curso de acción es agregar un rectángulo que completa encierra las imágenes que se van a imprimir y luego cortan de MTC. Las cosas importantes a tener en cuenta son:

- El tamaño del rectángulo que se añade debe ser de un tamaño específico y señalado de modo que un rectángulo idéntico se puede añadir en MTC. Las fronteras de este rectángulo definirán las ubicaciones de las marcas de registro para el proceso de la PNC.
- Si un programa de vectores (por ejemplo, Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape) se utiliza y la forma (s) de corte es / son definidos en este programa, a continuación, exportar tanto el rectángulo y la forma (s) de corte. MTC puede importar .eps, .ai, .pdf y otros formatos. Consulte el Capítulo 4 para obtener más información acerca de la importación y exportación. También, al importar el archivo, cambiar el tamaño de todo junto para que el rectángulo exterior coincide con el tamaño exacto que utilizó al crearla.
- Si se utiliza un programa de trama (por ejemplo, elementos, Word, Paint), entonces usted tendrá que escanear su impresión y luego usar la opción de seguimiento de píxeles en la MTC para importar la imagen de modo que la forma (s) de corte se puede agregar a la archivo. En este caso, crear un rectángulo exterior para coincidir con el escaneado, tanto en tamaño y ubicación. Esto es importante porque el escáner puede haber escaneado en un tamaño ligeramente diferente y los resultados serán más precisos cuando se emparejan las dimensiones del rectángulo con lo que el escáner lee.

9.07.2PNC Applications with Existing Image/ Aplicaciones de la PNC con imágenes existentes

Video

- Con MTC, incluso es posible hacer una impresión y corte sin impresión involucrados en absoluto! Dos de estas situaciones son: (1) cortar formas que se han elaborado o estampadas a mano y (2) Recorte de las imágenes impresas de una revista, calendario, periódico, etc.
- Al igual que en la sección anterior sobre Impresión desde otro programa, lo único que se necesita es un rectángulo que está impreso o dibujado en la página que incluye las imágenes que desea cortar. Ese rectángulo podría estar impreso en hojas de papel o cartulina de usar para estampar o dibujar imágenes o puede ser impreso en el papel / cartón después de que las imágenes se estampan o dibujado o incluso uno podría utilizar un objeto rectangular en mano dibujar las fronteras del rectángulo. Lo importante es que las esquinas sean ángulos rectos precisos.
- Una vez que tenga el rectángulo en la página, escanear la imagen en MTC y Pixel Trace. A continuación, gire las formas, según sea necesario, para que las líneas del rectángulo están perfectamente alineados con la red en el tapete virtual. En otras palabras, asegúrese de que las líneas horizontales del rectángulo son perfectamente horizontal y las líneas verticales del rectángulo son perfectamente vertical.
- Llevar a cabo el proceso de la PNC como de costumbre. Las esquinas del rectángulo sirven como las marcas de registro

10. Applications/Aplicaciones

10.01 Cardstock and Paper / Cartulina y Papel

Video

Selecting Cardstock/Cartulina Selección

- Blanco de papel de tarjetas básico no produce la misma calidad de corte como cartulinas núcleo de color sólido.
- Algunas marcas de cartulina o tipos simplemente no cortan bien. Utilice los algo más, aparte de cortar formas complejas. Otros cartulina, como Bazzill batidos, Worldwin Cutmates, Colormates y Recuerdos de Michael, cortó maravillosamente.
- Si una textura recortes de cartulina mal, trate de darle la vuelta y colocando la cara lateral de textura abajo. Recuerde que debe reflejar las formas antes de cortar, según sea necesario (por ejemplo, texto).
- Si el cartón ha sido expuesto a la humedad, a continuación, secar la cartulina por cerca de 15 - 30 minutos en un horno que ha estado precalentado a ~ 100 - 150 F, pero luego se apaga antes de colocar la cartulina dentro.
- Con cada marca de papel de tarjetas, registrar los ajustes que funcionaron bien para que la próxima vez, tendrás un buen punto de partida para su corte de prueba.

Settings/Ajustes

- Recuerde establecer su exposición cuchilla para cortar solamente a través del material. Para papel fino, se necesitará más que la punta más pequeña de la hoja. Para cartulina gruesa, use un poco más de la hoja, pero no tanto como usted puede pensar. Vuelve a la Sección 2.01 de recordatorios en tanto el ajuste de la longitud de la cuchilla y la altura de la hoja.
- Hay fuerzas que se muestran en los Ajustes sugeridos para la mesa Varios Materiales cerca del final del capítulo 2. Utilice estos como guías para sus cortes de prueba y ajuste recomendado, según sea necesario. Recuerde que debe registrar sus propios éxitos
- Una velocidad de 15 (10 en el Zing originales) debería funcionar bien para la mayoría de corte de papel y cartulina. Sin embargo, se recomienda disminuir la velocidad de corte hacia abajo si se siente el ajuste recomendado es demasiado rápida.
- Para la mayoría de papel y cartulina, utilice la hoja tapado rojo. Para cartulina muy gruesa o con mucha textura, es posible que desee utilizar la hoja tapado azul.
- La fuerza de corte variará dependiendo de la densidad del papel o cartulina, cualquier exposición a la humedad, falta de brillo de la hoja, e incluso el tinte usado para colorear el material! Dos pases a menudo pueden ser necesarios con un poco de cartulina, independientemente de la fuerza de corte disponible.
- Mantenga la base de corte limpio y pegajosa. Brayering cartulina a la lona asegurará firme y uniforme adherencia. Brayering nuevo después de la corte puede ayudar en el deshierbe de los residuos de las formas cortadas.

Troubleshooting /Solución de problemas

- La siguiente lista presenta las diversas causas de la rotura.
 - El exceso de cuchilla está expuesto. Si usted ve que la hoja está recortando en su estera, acortar la exposición de la cuchilla. Sólo debe estar cortando a través del material en sí y luego, tal vez, poner el mat con adhesivo..
 - La cuchilla esta quebrada. Pruebe una cuchilla diferente.
 - El papel no se adhiere bien al mat. Asegúrese de que la alfombra es limpia, pegajoso, y el documento se presiona suave y uniformemente en la superficie.
 - Puede que esté utilizando demasiada fuerza de corte. Pruebe a reducir y hacer cortes de prueba.
 - Es posible que tenga demasiados nodos en la forma. Consulte la Sección 7.02
 - Si la cartulina ha estado expuesto a la humedad, a continuación, la humedad en el material puede hacer que sea difícil para cortar limpiamente. Trate de secar la cartulina.
 - El material en sí puede estar sujeto a la rotura, especialmente en cortes intrincados. Pruebe con un papel de tarjetas diferente.
- Si el papel de tarjetas tiene manchas que no se cortan por completo:
 - Intente aumentar la altura de punta de pala (no exposición) y / o la fuerza de corte y verificar la cartulina se va a adherir a la lona. Además, algunas marcas cartulina requieren dos pasadas, por lo que reducen la fuerza de corte y establecer Multi-Cut 2 pases.
 - Para "salvar el corte", dar la vuelta a toda la sábana, y el uso de papel de lija para lijar los puntos donde los cortes no se completó. Usted debe ser capaz de arena hasta donde la hoja se corta en esos lugares y su diseño será entonces liberado de los residuos. Esta es la mejor manera de mantener los bordes exteriores lisas.
- Mis formas no son muy recortadas. La mayor parte de ellos todavía están unidos a los residuos en un solo lugar:
 - Es probable que tenga la hoja Offset apagado o ajustado demasiado bajo. Asegúrese de que el ajuste coincida con lo que se necesita para la hoja que está utilizando. Consulte la Sección 2.06.

10.02 Chipboard/Aglomerado

Demostración: **Video** Cutting 0.02 "aglomerado blanco: **Video**

Cortar 0.03" tableros de partículas: **Video**

Selecting Chipboard/Selección de aglomerado

- Hay muchos tipos de materiales que se consideran aglomerado. Algunos pueden ser cortados por el KNK Zing y otros no pueden. Las mejores directrices son:
 - Si el aglomerado es más gruesa que la longitud máxima de hoja, entonces no puede ser cortado.
 - Si el aglomerado es muy rígido y no es fácil ser doblado, entonces probablemente no se puede cortar.
 - Aglomerado fino y flexible es la mejor opción. Vale la pena la búsqueda de una determinada marca de tableros de partículas, tales como el vendido en KNK EE.UU., para utilizar en tus proyectos para que usted sabrá que las cuchillas y los ajustes funcionan mejor cada vez.
 - Para una mirada más gruesa, considere cortar dos copias de la misma forma de aglomerado más delgado y adherirse juntos, especialmente si el diseño es un poco complicado.
 - Al igual que con algunas marcas de textura de papel de tarjetas, algunos tipos de aglomerado producirán cortes limpios en la parte inferior. Por lo tanto, reflejar sus imágenes primero después de verificar de modo que usted puede utilizar el otro lado de la forma de corte.

Settings /Ajustes

- Al igual que con todos los materiales, ajuste la longitud de la hoja a ser sólo una fracción mayor que el espesor de la madera aglomerada y utilizar los materiales gruesos, azul hoja tapado. Para aglomerado delgada puede utilizar la hoja tapado rojo. Ajuste la compensación en consecuencia hoja.
- Aglomerado puede fácilmente soltado de la colchoneta. Trate de usar cinta adhesiva o cinta de pintor azul alrededor de los bordes exteriores de la madera aglomerada para evitar que el aglomerado se deslice durante el corte. También puede aplicar un estabilizador tal como papel para congelar o Heat n 'Bond para mejorar en gran medida tanto la consistencia de corte, así como la complejidad de lo que se puede cortar limpiamente.
- Algunos aglomerados suaves delgadas, como caja de cereales, pueden cortar con un ajuste de 110, por lo tanto tratar este ajuste para su corte de prueba. Aumenta en incrementos de 10, según sea necesario. Para más densas, aglomerados más gruesos, es probable que tenga que aumentar la presión bastante alta y utilizar varias pasadas. Establecer Multi cortó a dos, tres, o incluso más pases, según sea necesario. Utilice una de las opciones de corte de prueba o una de sus propias formas pequeñas, para asegurarse de que un corte limpio se puede lograr antes de intentar cortar su forma más grande o más formas.
- El Zing ofrece algunas velocidades muy lentas y cortar madera aglomerada puede requerir estos. No dudes en reducir la velocidad de un ajuste de 8 o más lento, si usted encuentra el cortador está luchando para cortar la madera aglomerada o las formas de ser de corte están distorsionados.
- Al cortar materiales más gruesos, el soporte de la hoja debe ser planteado en el asiento del soporte de la cuchilla para mejorar la fuerza hacia abajo. Para hacer esto, pruebe a utilizar una pila de 13 Publicar Toma nota, como se describe en la Sección 2.01.

Troubleshooting/Solución de problemas

- Algunos aglomerado producirá una gran cantidad de "migajas" durante el corte y esto puede acumularse dentro del soporte de la hoja, así como construir en torno a las líneas de corte que causan interferencia con la cuchilla durante la segunda pasada. Por esta razón, algunos usuarios se utilice aire comprimido para soplar las migajas de

distancia de la superficie entre cada pasada. También puede ser necesario para limpiar el interior del soporte de la hoja mediante la eliminación de la hoja y de tomarlo aparte, de modo que los trozos pequeños se pueden quitar.

- Si el corte de prueba era perfecto, pero las formas no logró cortar limpiamente, la estera puede no haber sido lo suficientemente pegajosa para mantener el aglomerado en todo el corte. En lugar de añadir más adhesivo, es posible que desee utilizar un estabilizador como se describe en Selección de aglomerado. Proveedores frenar la corte que las formas eran bastante detallado y las secciones sin cortar estaban en curvas cerradas.
- Si no se oye un sonido tartamudez durante el corte y / o las formas se distorsionan, y luego reducir la velocidad y la fuerza y aumentar el número de pasadas. La hoja está alcanzando en el aglomerado causando la colchoneta a deslizarse. Usted necesita hacer las cosas más fáciles en el cortador cuando la hoja se abre camino a través del conglomerado denso.

10.03 Vinyl/ Vinilo

[Video](#)

[Video](#)

[Video](#)

[More Info](#)

Types of Vinyl/Tipos de Vinilo

- Hay un número de diferentes tipos de vinilo disponibles en KNK EE.UU.
 - [Decal/Sign vinyl](#) /Tatuajes de vinilo / sesión que puede ser utilizado para hacer pegatinas para ventanas, vasos, proyectos de grabado, etc.
 - [Wall vinyl](#)/ pared de vinilo que se puede retirar sin daños a las paredes interiores. Tiene un hermoso acabado mate y también se puede aplicar a los azulejos, cargadores, e incluso tarjetas de felicitación.
 - [Outdoor Vinyl](#) vinilo al aire libre que tiene una duración prolongada al aire libre (3-5 años). También hay un 5.8 años variedad de alto rendimiento.
 - [Metallic Vinyl](#)/ metálico de vinilo que tiene un adhesivo permanente y es adecuado para el uso al aire libre o para la decoración del partido, tarjetas de felicitación, ordenador portátil cubre, etc.
 - [Accupro Wrap Vinyl](#)/Accupro vinilo del abrigo para envolver los teléfonos celulares, computadoras portátiles, ordenadores portátiles, etc.
 - [Iron-on Vinyl](#)/ Hierro-en vinilo para la decoración de prendas u otras superficies como cartulina. Consulte la Sección 10.05 para más detalles sobre el corte y la aplicación.

Settings/Ajustes

- Vinilo tiene una hoja de soporte que puede servir como vehículo / estera durante el corte. Si desea cortar el vinilo sin utilizar una base de corte, el vinilo tiene que ser de al menos 4 "de ancho por lo que ambas partes serán agarrados por las dos ruedas de presión más a la derecha. (Para los modelos Zing mayores, el vinilo tiene que ser por lo menos 13 "de ancho.) Si está cortando de vinilo que es más estrecha que este o el corte de los desechos, a

continuación, utilizar una base de corte para mantener el vinilo durante el corte. Alternativamente, usted puede grabar el vinilo a un medio más amplio, como el papel de contacto, y que puede servir como un portador en el Zing.

- En cortes largos, es importante contar con el vinilo alineado directamente en la máquina. Cortar la longitud necesaria del rollo de vinilo (añadiendo unas pulgadas para tolerancia de error). Pase el vinilo a mitad de camino a través de la cuchilla y luego dejar caer las ruedas de presión. Utilice las flechas arriba y abajo en la ventana de Blade Set Origen para alimentar el vinilo dentro y fuera de la Zing, para asegurarse de que el vinilo se mantiene alineado.
- Establecer el origen al menos 1/2 "de distancia del lado derecho y un poco retirado de la parte inferior.
- Si bien existen muchos tipos y espesores de vinilo, en general, es muy fácil de cortar. Por lo tanto, comenzar con una estimación conservadora para el ajuste en el corte de prueba inicial de la fuerza, decir la cuchilla 5. Utilice la tapa roja y comenzar con apenas ninguna hoja expuesta. Haga un corte de prueba y luego levante suavemente la esquina del vinilo de la hoja de soporte. Asegúrese de que el corte de prueba es un corte limpio y la hoja no penetró el papel de soporte.
- Vinilo normalmente se puede cortar a una velocidad de 15 (10 en el Zing original), a no ser muy pequeñas formas, complejos están involucrados. Entonces es posible que desee utilizar una velocidad de corte más baja.
- Si almacena su vinilo en un lugar cálido, el adhesivo puede verse afectada y que a continuación, puede afectar a la corte. También tenga en cuenta que algunos colores de vinilo tienen una tendencia a alejarse de la hoja de soporte con mayor facilidad que otros. Si se observa el vinilo tirando hacia arriba en esquinas y lugares estrechos, intente frenar la velocidad de corte.

Applying Vinyl/La aplicación de vinilo

- Para facilitar su retiro de los residuos desde el respaldo, agregue un rectángulo alrededor del perímetro de la forma (s) que se está cortando. Seleccionar todo y aplicar un Ingreso. Esto luego asegurar que las formas interiores se cortan primero, con cortar última rectángulo exterior.
- Cuando la escarda, puede que tenga que cortar y eliminar partes de desecho más pequeños en comparación con tratar de levantar la sección de residuos de todo a la vez. Usted no quiere que el vinilo de residuos sin querer entrar en contacto con las formas que desea conservar. Utilice un cuchillo o perforador de papel para levantar suavemente piezas de vinilo de residuos para desechar.
- Si usted está solicitando letras pequeñas o haciendo una aplicación de grabado, NO eliminar el vinilo residuos. Toda la pieza se debe aplicar a la superficie del proyecto, se alisó firme y uniformemente, y luego desmalezado. La adhesión entre el vinilo y la superficie dura hará escarda mucho más fácil, con menos probabilidad de pequeñas formas que se afloje.
- Para transferir el vinilo a una pared (o ventana u otra superficie), aplicar cinta de transferencia a través de la vinilo, repitiendo filas de cinta para cubrir completamente las formas. En la parte superior, tienen una capa de cinta con sólo la mitad inferior que cubre el vinilo de manera que la mitad superior se puede presionar a la pared y se utiliza como una bisagra. Una vez que tenga el vinilo alineado lo desea, dar la vuelta, dejando que la pieza superior de la

cinta adherida / articulada a la pared. Retire la hoja de soporte del vinilo. A continuación, llevar con cuidado el vinilo hacia abajo y comenzar a presionar a la pared, sin problemas y de manera uniforme. Utilice una tarjeta de crédito de edad o espátula de plástico para suavizar las arrugas y obtener una mejor adherencia. Que despegar la cinta de transferencia de la parte superior y pulse de nuevo con la tarjeta de crédito o un raspador.

10.04 Fabric and Felt/ Tela y fieltro

Video

More Info

More Info

- Es altamente recomendamos que la Espada Zing Tela utilizarse cuando se corta la tela y fieltro. Está diseñado para dar más nítida de corte en las esquinas y puntos apretados.
- Al cortar con la hoja de la tela, no es necesario aplicar un estabilizador para todas las telas. Si bien algunas telas más gruesas cortarán mucho mejor con un hierro en estabilizador tal como vapor-a-Seam 2 o Heat n de Thermo-Web 'Bond, otros seguirán dar buenos resultados cuando se corta sin ella. Algunos usuarios también prefieren para limar sus telas al congelador de papel antes de cortar.
- Con o sin un estabilizador, se recomienda que se utilice una estera limpia y pegajosa. Si se ha aplicado ningún estabilizador, entonces Brayer la tela con firmeza y de manera uniforme a la lona. Con la mayoría de los tejidos será necesario el uso de estereras pegajosos de lo normal y la cinta de los bordes exteriores de la tela.
- Debido a que las hojas de respaldo en Steam-a-Seam 2 y n del calor Bond son resbaladizas, rociándolas con Odif EE.UU. 505 adhesivo temporal puede entonces hacer que se peguen firmemente a la lona y no resbalen durante el corte. Algunos residuos de la 505 puede conseguir sobre el tapete, por lo tanto la razón de utilizar una estera dedicado para tela. Este residuo se sumará a la unión para futuros recortes. (Gracias a Lynn Keniston para esta idea!)
- Algunos usuarios también prefieren quitar las hojas de respaldo en tejidos estabilizados antes brayering a las estereras de corte. Esto funciona así.
- El mejor sin rigidizar (suave) consideró a utilizar es 100% lana. Se corta más limpio que otros tipos. Una mezcla de lana también debería funcionar bien. El Nonwovens woolfelt es 35% lana, 65% Dacron y tiende a cortar muy limpiamente. Si el fieltro que tiene no es así enfriamiento, así, considerar la aplicación de uno de los estabilizadores mencionados anteriormente.
- Si se pre-se tensó el fieltro, entonces debería cortar bien utilizando los azules cubiertas de materiales gruesos cuchilla contra la hoja de la tela. Debido al grosor, es posible que necesite para grabar el fieltro a la lona para evitar el deslizamiento durante el corte.
- En general, usted tendrá que usar 2 o 3 pases al cortar la mayoría de las telas y fieltros. Es necesario para que todas las fibras serán cortadas limpiamente.
- Para la fuerza de corte, que dependerá de la tela. Consulte la tabla al final del capítulo 2 para los ajustes recomendados.

10.05 Iron-On Transfer / Transferencia térmica

Video [More Info](#)

Types of Iron-On Transfer/Tipos de Transferencia térmica

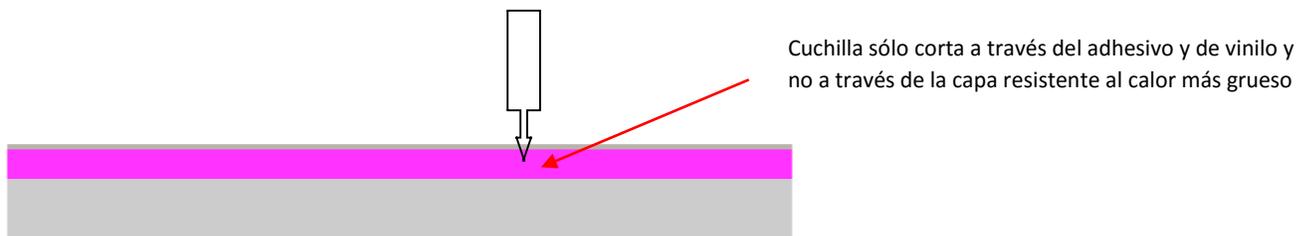
- Hay un número de diferentes tipos de vinilo disponibles en KNK EE.UU.:
 - [Regular Iron-On Transfer \(T-Shirt Vinyl\)/Regular Transferencia térmica \(T-Shirt Vinilo\)](#)
 - [Iron-On Flock/Hierro-En Flock](#)
 - [Glitter Flex/Glitter Flex y Glitter Flex Ultra/ Glitter Flex Ultra](#)
 - ¡Y más!

Cutting Iron-On/Cortando para planchar

- Transferencia de vinilo y rebañón Iron-on se compone de tres capas:



- Para un corte, tener el lado opaco hacia arriba (lado adhesivo hacia arriba):



- Debido a transferencia térmica tiene la capa de protección contra el calor, que no se va a cortar, esto puede servir como el portador / colchoneta durante el corte. El material tendrá que ser al menos 13 "de ancho por lo que ambas partes serán agarrados por las ruedas de presión. Si está cortando de hierro en la que es más estrecha que este o el corte de los desechos, a continuación, utilizar una base de corte para mantener el material durante el corte. Alternativamente, usted puede grabar el hierro a un medio más amplio, como el papel de contacto, y que puede servir como un portador en el Zing.
- La fuerza requerida es de ~ 20 - 30 para el hierro-en regular. Otros tipos pueden requerir ajustes más altos. Asegúrese de hacer un corte de prueba primero y luego ver si la capa de vinilo pelará lejos de respaldo. Usted debe ser capaz de cortar a una velocidad de 15 (o 10 en el Zing original).
- Recuerde que debe revertir su imagen antes de cortar! Debido a que usted está cortando con el lado adhesivo hacia arriba, se le dar la vuelta al material sobre, después de escarda, pero antes de pulsar. Para reflejar su imagen, seleccionarla y luego aplicar la función de espejo.

- Cortar alrededor de su imagen con tijeras antes de escarda. Tenga en cuenta que es muy difícil de ver la imagen de corte, así que ten cuidado!
- Use un perforador de papel o cuchillo para agarrarse a un trozo de vinilo de residuos y luego tire de quitar. Recuerde que debe eliminar las pequeñas piezas internas, también.

Adhering Iron-On/La adhesión de plancha

- Utilice una plancha caliente seca (ajuste de algodón) y con vapor desactivado.
- Utilice una superficie bastante firme No es una tabla de planchar altamente acolchada.
- Inserte un paño entre las capas de una camisa en el adhesivo caso derrite a través de otro lado
- Pulse la camisa primero en crear una superficie seca plana y lisa.
- Organizar patrón en camisa, centrado cuidado.
- Presione firmemente durante 10 segundos completos. No te muevas de hierro alrededor ... simplemente presione firmemente.
- Permitir a ligeramente frío y luego retire la capa resistente al calor superior. Si el patrón comienza a subir, luego cubrir con la capa resistente al calor y reprimir de inmediato por otros 10 segundos.
- Algunas personas también le dará la vuelta camisa adentro hacia afuera y de prensa del otro lado por otros 5 segundos. Nota: otros tipos de hierro en puede requerir tiempo de prensado adicional o incluso menos tiempo de prensado. Comuníquese con su proveedor para obtener información.
- Espere 24 horas antes de lavar.

10.06 Rhinestone Templates/ Plantillas Rhinestone

Designing Rhinestone Patterns/Patrones Proyectos Rhinestone

- Consulte la Sección 8.12 para obtener instrucciones específicas sobre el diseño de patrones de diamantes de imitación en el MTC. Las cosas más importantes a tener en cuenta son:
 - Los círculos deben ser aproximadamente 0,4 mm mayor que las piedras reales que has comprado. Por ejemplo, si usted tiene cálculos 10ss, luego diseñar usando 13SS o 14SS piedras en el software. Esto permite que las piedras caigan más fácilmente en los orificios durante el cepillado.
 - Siempre Tamaño tu forma primero antes de convertirlo en un diseño de diamantes de imitación. Una vez que los círculos se crean para el patrón, el patrón no puede cambiar el tamaño sin cambiar el tamaño de esos círculos.

Cortar Rhinestone Material de la plantilla

Video

- Plantillas Rhinestone se pueden usar cientos de veces. Hay varios materiales comúnmente utilizados para la fabricación de estas plantillas. Las actuales opciones más populares son:
 - El material plantilla rhinestone verde vendido en KNK EE.UU. es el más popular, ya que es menos costoso que las otras opciones y ha sido por más tiempo. Se recomienda más de un caucho más delgada similares vendidos por las empresas que comercializan su material para los cortadores de fuerzas inferiores. Las desventajas de utilizar cualquier material plantilla de goma es que es necesario aplicar un respaldo sólido después se corta la plantilla y también el polvo de la plantilla con un polvo para que el polvo cubrirá cualquiera de adhesivo permanente expuesta en los agujeros. El sólido respaldo normalmente elegido es tablero de la espuma o cartón plantilla.
 - El Rock-it negro acuden, también se vende en KNK EE.UU., es más caro que los materiales de la plantilla de goma, pero no requiere un respaldo que se aplicará después del corte. También no requiere quitar el polvo. Las plantillas de Rock-It se puede utilizar para mezclar y diseños, como la combinación de letras e imágenes igualar.
 - Sticky Flock es un material similar a Rock-it, pero es más caro aún y ligeramente más delgado. Tiene las mismas ventajas que Rock-it.
- El primer paso antes de cortar la plantilla es para comprobar el tamaño del diseño que ha creado y luego se corta un trozo de material plantilla de diamantes de imitación que es al menos 1 "más grande en altura y anchura con respecto a su diseño. Es beneficioso tener un poco de material alrededor de los bordes del diseño en el que el exceso de pedrería todavía se pueden cepillar hacia atrás sobre el diseño.
- Retire la hoja de soporte primera y pulse el material de diamantes de imitación de una estera pegajosa limpio. Brayer con firmeza para asegurarse de que el caucho tiene un excelente contacto con la colchoneta.
- Ajuste Multicut 2 veces, una vez más para ayudar en la escarda los círculos cortados. Utilice una hoja de 60 grado para el corte y una fuerza de alrededor de 90 para el caucho verde y el 80 - 85 para los rebaños. Realizar cortes de prueba de un pequeño número de círculos (por ejemplo, alrededor de 8 a 10) para asegurarse de que la fuerza que está utilizando es suficiente.

Weeding and Brushing in Rhinestones/Weeding y Cepillado de diamantes de imitación

- Después de cortar, Brayer el material de la plantilla de nuevo. Al levantar el patrón, la mayoría de los pequeños círculos debe permanecer pegado a la lona. Si todavía hay círculos unidos, a continuación, presione con firmeza y la elevación en otras partes de su base de corte. Con el tiempo, usted debe tener la mayoría eliminado.
- Si la plantilla se redujo de un caucho, aplicar su patrón a un material de soporte, tales como tablero de la plantilla o cartón pluma. Asegúrese de que sea un color diferente a la goma. Es posible que desee cubrir primero la placa de

respaldo con un claro cinta de correo para un impermeable, la superficie más permanente. Compruebe que ninguno de los pequeños círculos todavía están unidos a la parte posterior de la plantilla y causando una "protuberancia" en el patrón.

- De nuevo, si la plantilla se redujo de caucho, utilizando un cepillo de dientes y cepillo un poco de polvo (talco, bicarbonato, facial) en los agujeros. Toque boca abajo para eliminar el exceso de polvo y limpie la parte superior del patrón limpio. El polvo se pega a cualquier adhesivo dentro de los agujeros y prevenir pedrería de quedarse atascado en los agujeros.
- Coloca el molde en el fondo de una bandeja de grano, torta de pan u otro recipiente grande plana. Aquellos que usan los materiales rebaño menudo cubrir la parte inferior de su contenedor con una capa del mismo rebaño. Vierta la pedrería en la parte superior de la plantilla.
- Utilice un Shur-Line Recortar y Bloc de retoque para cepillarse los diamantes de imitación en un movimiento circular. Siga el cepillado y usted encontrará que las piedras que cayeron boca abajo se cepillan hacia fuera y las correctas serán reemplazarlos. Este cepillo tipo de pad es esencial para la facilidad y el éxito de este importante paso!
- Cuando ~ 95% de la pauta se llena correctamente, a continuación, utilizar pinzas, un palillo de dientes, o simplemente el dedo para colocar los últimos pedrería en el patrón.
- Cortar la cinta de transferencia rhinestone de tamaño y luego se presiona sobre sus piedras. Presione con firmeza, pero no empuje las piedras profundamente en los agujeros. Si usted tiene un problema con las piedras saltando como usted deja la cinta de transferencia, a continuación, pruebe a utilizar una hoja de rebote o aerosoles antiestáticos en la cinta antes de pulsar.
- Al levantar la cinta, comience en una esquina y mantener a un lado presionado y mirar para asegurarse de que todas las piedras están siendo levantadas. Si una piedra no puede levantar, presione hacia abajo para recogerlo. Una vez que las piedras se levantan, ahora se puede colocar la cinta de transferencia de nuevo en su soporte o seguir adelante y presione las piedras a su camisa, otra tela, o incluso cartulina!
- Tenga en cuenta que la cinta de transferencia es reutilizable! Usted debe ser capaz de obtener 4 o 5 prensados en una sola pieza, a pesar de que se arruga del prensado. Siga usando hasta que no se recupera y mantenga las piedras.

Heat Pressing Rhinestones/Calor Pulsando Rhinestones

- Si utiliza la plancha casa para presionar las piedras a una camisa:
 - Utilice un hierro caliente y seco (ajuste de algodón o superior con opción de vapor apagado).
 - Utilice una superficie firme ... no es una tabla de planchar altamente amortiguado
 - Inserte un paño entre las capas de una camisa.
 - Prensa camisa de primera para crear una superficie seca plana y lisa.
 - Organizar patrón en camisa, centrado cuidado.
 - Presione firmemente durante 10 segundos. A continuación, mueva alrededor de ½ "en los orificios de vapor de casos tenían más áreas de algunas piedras y luego presione firmemente durante otros 10 segundos.

- Mover a otra zona de piedras y de repetición.
- Voltar la camisa adentro hacia afuera y de prensa por otros 10 segundos en el lado donde se aplican piedras.
- Se deja bien fría antes de quitar la cinta de transferencia transparente.
- Si está usando una prensa de calor para presionar las piedras a una camisa:
 - Ajuste la temperatura a ~ 330-350 grados F (165 - 175 grados C) y ajuste la presión a medio.
 - Prensa prenda primero para una superficie plana y seca.
 - Organizar patrón en camisa, centrado cuidado. Presione durante 10-12 segundos.
 - Peel frío, cubrir con lámina de teflón, y volver a pulsar otra 10-12 segundos. Alternativamente, voltar la camisa adentro hacia afuera y de prensa de la espalda durante 10-12 segundos.
 - Utilice una temperatura más baja, si pulsa en 50/50 tela poli algodón. Utilice una temperatura más alta en denim o bolsas de mano.

Extra tips on Rhinestone Applications/Consejos adicionales sobre Aplicaciones Rhinestone

- Si usted está combinando transferencia térmica con diamantes de imitación, no presione los diamantes de imitación en el hierro en vinilo. Si bien se parecen haber funcionado bien, las piedras se caen una vez que se lava la prenda. Cuando se usa tanto, crear una línea de contorno alrededor de su patrón de hierro en las piedras.
- Pedrería apremiante de cartulina también funciona muy bien. Si pulsa sobre el frente de la tarjeta postal, despliegue la tarjeta de primera.
- Después de pulsar y dejar enfriar, usar la uña o una vieja tarjeta de tarjeta de crédito / regalo para raspar el patrón para ver si las piedras se aflojan. Si es así, vuelva a colocar las piedras por otras nuevas y pulse de nuevo.

10.07 Drawing with a Pen or Glue Pen / Dibujar con un lápiz o pluma de cola

- Con el Zing, puede dibujar con cualquier pluma, lápiz, rotulador, o cola de la pluma, que se puede agarrar de forma segura por el asiento de soporte de la hoja y no se arrastra a través del material. El Titular de Zing pluma opcional también se puede utilizar para mantener las plumas más finas. La ventaja del titular de la pluma es que el centro de la pluma se colocará la misma que la cuchilla en el Titular Zing Blade, lo que le permite dibujar con el lápiz y luego cortar una forma. La pluma se basará en las posiciones relativas correctas para el corte:

Fuera del círculo de corte está alineada con la pluma dibujada círculo



Corte fuera del círculo no está alineado con la pluma dibujada círculo

- Si usted no posee el Titular Zing Pluma o desea utilizar una pluma que no encaja en el soporte, entonces consulte la siguiente sección: Ajuste por diferencias en los diámetros de Herramientas y portacuchillas.
- Cuando el proyecto involucra tanto de dibujo y corte, usted tendrá que usar WYSIWYG para el modo de corte de manera que se alinearán las formas.
- Dibujar Siempre corte primero y después. Apague la Espada Offset para el dibujo, ya que no es necesario y puede dar resultados no deseados. Pero entonces recuerde volver a encenderlo para el proceso de corte.
- No tener el lápiz colocado demasiado bajo en el asiento de soporte de la hoja o la punta de la pluma podría arrastrar a través del papel al pasar de una forma a otra.
- Asegúrese de que sus formas no se dibujarán en cualquiera de las ruedas de presión viajan sobre el material. De lo contrario, la tinta o pegamento podrían manchar. Esto también puede ser un problema con los pequeños anillos de prensa. Es posible que desee para deslizar los anillos a los lados del Zing (al lado de los rodillos de presión), por lo que no van a manchar la tinta o pegamento durante el proceso de dibujo.
- Las plumas de cola Sakura Quickie funcionan bien en el Zing. Ellos encajan en el soporte Zing Pen, así como directamente en el asiento del soporte de la hoja (si no es necesaria la alineación con el corte).
- Las fuentes disponibles El camino abierto en MTC debería funcionar bien para la elaboración, ya que proporcionan líneas dibujadas individuales y curvas frente a una forma de esquema. Consulte la Sección 5.11.
- El siguiente video muestra cómo utilizar el sostenedor de la pluma Zing y el soporte de la cuchilla para un alineado "dibujar y cortar."

Video

- El siguiente video muestra cómo utilizar una pluma de cola y el soporte de la cuchilla para un alineado "dibujar y cortar."

Video

Adjusting for the Difference in Diameters of Tools and Blade Holders/Ajuste de la diferencia de diámetros de Herramientas y portacuchillas

Video

El siguiente método fue presentado por primera vez por Bryan Williams en un webinar MTC Foro. Diane Hiscoe hizo el vídeo de arriba, utilizando el método de Bryan y me inspiró para crear el siguiente tutorial. Gracias, Diane!

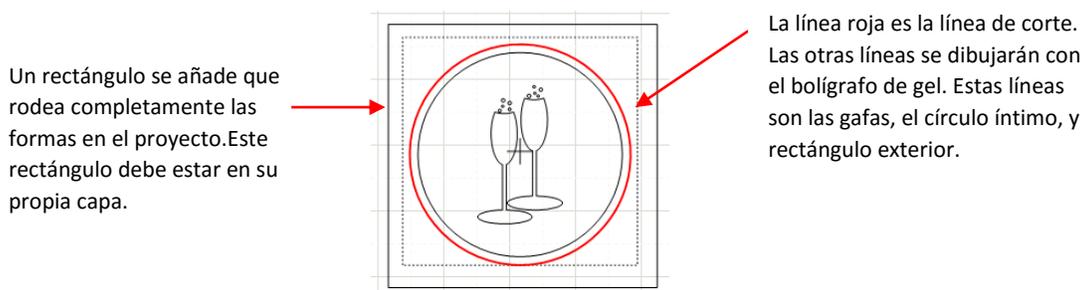
- Si va a utilizar dos herramientas con diferentes diámetros, a continuación, que se enfrentará a un problema de alineación. En el siguiente ejemplo, dos vasos y un círculo interior se dibujan con una pluma de gel de plata y luego el círculo exterior cortan.



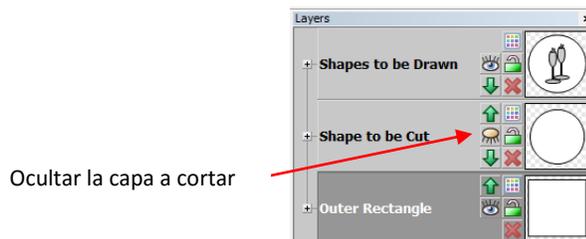
- Debido a que la pluma de gel es delgada, que se encuentra más atrás en el asiento del soporte de la hoja que el soporte de la cuchilla. Sin ajustes realizados, la imagen dibujada resultante y círculo cortado están fuera de alineación:



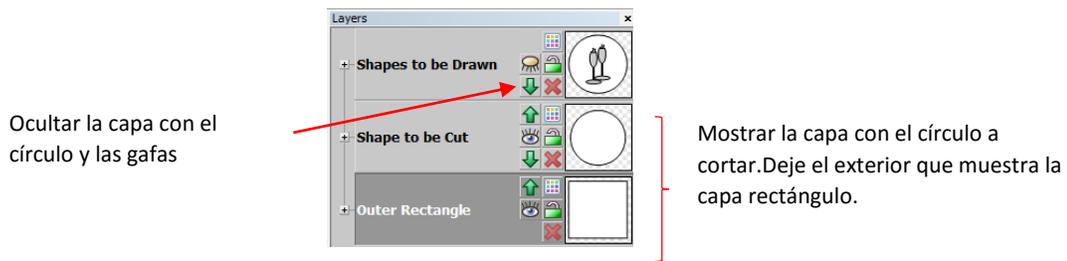
- Sin embargo, hay un método recta hacia adelante se puede utilizar para compensar las herramientas con diferentes diámetros. Este método implica la adición de un rectángulo, dentro de MTC, alrededor de las formas. Este rectángulo se dibuja con el lápiz y luego las esquinas se utilizará como marcas de registro para un proceso de impresión y corte:



- Las capas que se pueden extraer (vasos, círculo interior y exterior del rectángulo) se muestran en las capas de Abogados y la capa con la línea de corte se apaga:



- Establecer el origen utilizando el láser y seleccione WYSIWYG para el tipo de corte/ **Cut Type**. Apague la hoja offset/ **Blade Offset** y luego establecer la Fuerza/ **Force** y velocidad adecuada/ **Speed**. Dibuja las formas con la pluma.
- Apague la capa con las gafas y el círculo, pero deja la capa rectángulo exterior encendida. Además, ahora mostrar la capa con el círculo a cortar:



- Una vez establecido el origen utilizando el láser. Encienda el offset de hoja/ **Blade Offset** y establezca la Fuerza/ **Force** y velocidad adecuada/ **Speed**. Establezca el tipo de corte/ **Cut Type** de impresión y corte/ **Print and Cut**. Ejecutar el corte, utilizando las esquinas del rectángulo como las marcas de registro. Las líneas y corte pluma de gel resultantes serán ahora alineados

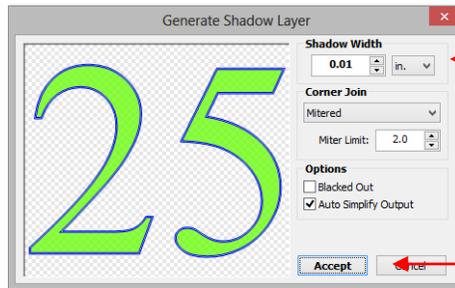


10.08 Embossing and Scoring/ Repujado y que alcanzaron

- La Herramienta de Repujado Zing tiene dos cabezas de grabación en relieve de diferentes tamaños. La más pequeña se recomienda al anotar cartulina para proyectos plegables, como las tarjetas pop-up, bolsas de regalo y cajas pequeñas. Cualquiera de cabeza se puede utilizar para formas de gofrado.
- Cuando el proyecto involucra tanto relieve / de puntuación y corte, usted tendrá que usar WYSIWYG para el modo de corte de manera que se alinearán las formas.
- Cuando el gofrado, se recomienda que un material suave sea el lugar por debajo de la de papel o cartulina para permitir una impresión más profunda que se hizo. Una excelente material a utilizar es forro plataforma antideslizante. A pesar de que la superficie es algo desigual, se obtiene muy buenos resultados. Otros materiales que se pueden usar incluyen rhinestone caucho, goma espuma, y sintieron. Asegúrese de que el material está bien adherido a la lona (cinta hacia abajo, si es necesario). Luego pegue su papel o cartulina en la parte superior de este material.
- Al puntuar, el papel o la cartulina se pueden aplicar directamente a la lona, tal como lo hace para el corte. Esto hace que sea mucho más sencillo cuando se necesita para marcar y luego se corta inmediatamente.
- Asegúrese de hacer algunas pruebas primero para obtener la mejor configuración para el marcador o gofrado que usted necesita. Para puntuar cartulina, esto implica típicamente una fuerza superior (~ 150) y dos o tres pasadas. Consulte la tabla Configuración sugerida al final de este capítulo. Si usted tiene un material suave debajo de su papel / cartón, entonces una fuerza inferior puede ser utilizado, pero usted todavía puede necesitar varias pasadas. También aumentar la herramienta en el asiento de soporte de la hoja de la misma manera que se hace con el soporte de la hoja, para conseguir más fuerza aplicada.
- Recuerde que debe desactivar el ajuste de compensación de la lámina al anotar o gofrado, sino volver a encenderlo cuando te preparas para cortar.
- Cuando el gofrado de papel o cartulina, se recomienda que utilice la función de capa de sombra para crear un pequeño esquema y en línea, por ejemplo 0,01 ". Estos diminuta compensación líneas se producirá entonces un esquema general ligeramente más grueso de sus formas. Esto funciona mejor que llenar gofrado que puede insistir en la cartulina y formar arrugas. Estos son los pasos:
 - Crear la forma que desea estampar. En este ejemplo, los números 25 se utilizan para un aniversario de boda 25a:

25

- Seleccione la forma e ir a la función de la capa de la sombra/ **Shadow Layer**:  y realizar lo siguiente:

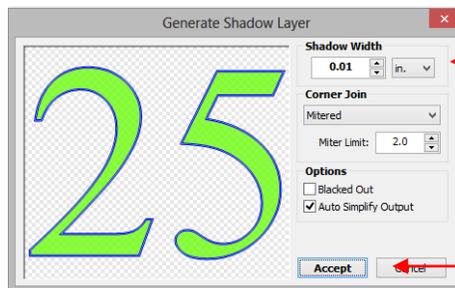


Seleccionar **Shadow Width** para 0.01"

Seleccionar Estilo **Corner Join**

Click en **Accept**.

- Después de hacer clic en Aceptar, vuelva a seleccionar sólo la imagen original, y vaya a la función de capa Sombra/ **Shadow Layer** de nuevo y realice lo siguiente:

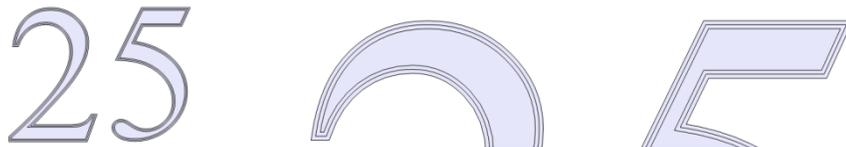


Seleccionar **Shadow Width** para 0.01"

Seleccionar Estilo **Corner Join**

Click en **Accept**.

- Ahora usted tiene tres versiones de su forma y cuando se utiliza la herramienta de estampado, tendrá un contorno más grueso de la forma:



- El siguiente video muestra la herramienta de estampación Zing se utiliza para estampar un diseño en metal. [Video](#)

10.09 Engraving/Grabado

Diseñar un grabado Rellena MTC: [Video](#) Grabado precortadas Artículos: [Video](#)

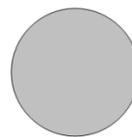
- La herramienta de grabado Zing se puede utilizar para grabar vitela, láminas, acrílico, y la mayoría de los metales, incluyendo etiquetas de trofeos, placas de identificación, y los encantos de la joyería.
- Las mismas pautas básicas se aplican al grabado como en relieve y de puntuación:

- Usted probablemente tendrá que usar el modo de corte WYSIWYG.
- Usted tendrá que apagar la hoja Offset ajuste de grabado.
- Usted probablemente tendrá que utilizar varias pasadas para obtener los resultados deseados.
- En los metales más blandos, puede que no desee la punta de grabado demasiado por encima del metal, ya que puede dejar una marca viruela cuando baje para comenzar el grabado. Si es posible, probar en pedazos primero.
- Consulte la tabla Configuración sugerida al final de este capítulo o de la fuerza y de la configuración de velocidad en varios materiales. Tenga en cuenta que usted puede grabar en los materiales que no se pueden cortar en el Zing, como encantos joyas, placas de identificación, y placas de trofeo.
- Las fuentes de camino abierto disponibles en MTC deben funcionar bien para el grabado. Contienen líneas de trayectoria individuales y curvas frente a esquemas y suelen ser más deseable al grabar letras. Consulte la Sección 5.11.

Project: Engraving a Dog Tag/ Grabado de Tag para perro o mascota

- Al grabar objetos que ya están cortadas (como los elementos enumerados anteriormente), a veces puede ser difícil conseguir la alineación perfecta que usted necesita. He aquí un método que funciona bien (gracias a Michelle Hessler por publicar esta técnica):
 - Mida cuidadosamente las dimensiones del elemento. Por ejemplo, si es una etiqueta de perro circular, a continuación, medir el diámetro. Recrear la forma en MTC y tamaño que sea el mismo. En el ejemplo de seguimiento, el diámetro de la placa de identificación es de 1-1 / 8 ", por lo que se dibuja un círculo del mismo tamaño:

Foto de la etiqueta real de perro

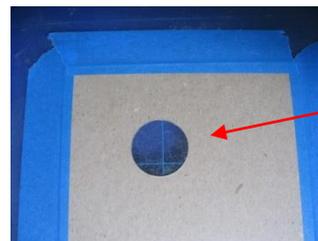
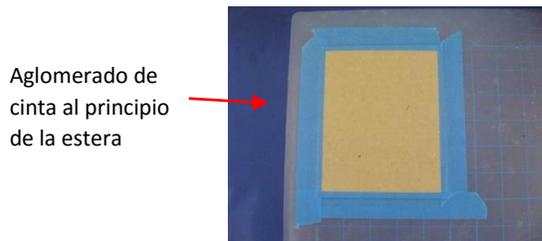


Círculo creada en MTC en el mismo diámetro que la etiqueta

- Debido a que esta forma se reducirá de otro material a utilizar en el proceso de alineación, la forma cambia de tamaño para ser un poquito más grande. Para un círculo, sólo tiene que cambiar su tamaño en el Propiedades Sel Bar. Si la forma es algo no simétrica, a continuación, utilizar la función de Sombra con un ancho de Sombra de aproximadamente 0,04 ".
- Se añaden Siguiendo las letras y / o formas deseadas. En este caso, el nombre del perro y un número de teléfono con "Favor Llamar" son elegidos. Porque también hay un agujero en la parte superior de esta etiqueta de perro, un ¼ "se añade gran plaza justo para mostrar el límite superior de donde se pudo localizar las letras. Esto se elimina tan pronto como se añade las letras y posicionado:



- Las letras se coloca en una capa en MTC, mientras que el círculo es el lugar en una capa diferente. Una hoja de aglomerado delgada se coloca sobre la estera de corte. Uso del modo de corte WYSIWYG, el círculo se envía a cortar:



- Después de que el agujero se corta en el aglomerado, la alfombra se deja en su lugar en el Zing! Esto es importante. El círculo de corte se retira y la etiqueta real del perro se coloca en el interior del agujero de corte. La cinta se utiliza para asegurar la etiqueta:



- El soporte de la cuchilla se sustituye con la herramienta de grabado Zing. En la ventana de Blade Set origen, uso Última se selecciona de modo que la luz láser volverá al mismo lugar que fue utilizado para el corte. Offset hoja se apaga y una fuerza de 140 y 3 pases Multicut se establecen. La carta está grabado en la misma ubicación en la etiqueta como se diseñó en el tapete virtual:



10.10 Using the Punch Tool/ Uso de la herramienta del sacador

- La herramienta de sacador Zing/[Zing Punch Tool](#) se puede utilizar para crear diseños decorativos (como Pergamano y otras artes de pergamino) o para crear pequeños agujeros para el bordado de papel.

- Para proteger la alfombra y el punzón fino, se recomienda que un material blando de espesor puede utilizar como un cojín entre el papel / cartón y la estera de corte. Materiales que se sugieren que funcionan bien incluir forro plataforma antideslizante, goma espuma, y endurecidas sentían.
- Los mismos principios básicos se aplican a puñetazos como en repujado y puntuación:
 - Usted probablemente tendrá que usar el modo de corte WYSIWYG.
 - Usted tendrá que desactivar el ajuste de desplazamiento de la lámina.
 - Usted posiblemente necesite utilizar varias pasadas para obtener los resultados deseados.
- Consulte la tabla Configuración sugerida al final de este capítulo o de la fuerza y de la configuración de velocidad en varios materiales.
- Diseñar un patrón de golpe, utilice la función Rhinestone presentado en la Sección 8.12, sin embargo, seleccionar el tamaño más pequeño disponible desde el menú desplegable. Esto creará agujeros adecuados en tamaño para el bordado de papel. Después de hacer clic en Aceptar, puede que tenga que aplicar una rotura con el fin de volver a espacio y ajustar su diseño general.
- Si el tamaño del círculo de los agujeros de la función de producir Rhinestone que son mayores que lo que usted desea, y luego repetir el proceso de diseño, pero en primer lugar, que su diseño general dos veces mayor que tiene previsto utilizar. En la ventana de función Rhinestone, seleccione de nuevo el tamaño más pequeño, pero el doble de la distancia. Entonces, después de hacer clic en Aceptar, reduzca el diseño general a la mitad! Sus agujeros ahora reducirán a la mitad del tamaño del primer diseño que ha creado.
- Al igual que con las otras herramientas, la prueba es necesario que obtenga los ajustes perfectos para el material particular que usted está perforando. No se olvide de ajustar la altura de la punta punzón superior, tal como lo hace con el soporte de la hoja, con el fin de conseguir más fuerza aplicada.

10.11 Cake Decorating/ Decoración de Pasteles

Video Video

- Estas son algunas maneras de utilizar el KNK Zing en decoración de pasteles (gracias a Rebecca Stewart para la publicación de la información en esta sección):
 - Cupcake wrappers /envolturas de la magdalena (consulte la Sección 8.10)
 - Icing sheet/ hojas formación de hielo: los recursos ordinarios y de impresión y corte
 - Plantillas para pasteles aerografía
 - Fondant, gum paste, Sugar Veil/ pasta de azúcar, pasta de goma, azúcar Velo cortar formas
 - Plantillas de aglomerado fino para utilizar como patrones al cortar gruesas capas de pasta de goma
- Hojas de formación de hielo/ Icing sheets se pueden cortar en mat regular, a pesar de que es una buena idea tener uno dedicado a uso de pastel. Lo mismo es cierto para el soporte de la cuchilla y la cuchilla.
- Pulse la ficha de la formación de hielo/ fondant or gum paste al mat, asegurándose de que los rodillos de presión no estén asegurados sobre mat o icing! El respaldo de plástico en los actos de hoja al igual que el respaldo en vinilo - cortar a través de la guinda, deja intacto el respaldo. Despegar la corte y poner la hoja sobrante en la bolsa. Recomendar ajustes para cortar láminas de formación de hielo se presentan en la tabla al final del capítulo 2.

- Al cortar la pasta de azúcar o goma de pegar, extenderla y colocarlo en una pieza ligeramente engrasada de papel encerado, y el palo que en la estera pegajosa. Si se corta a través del papel de cera o no, el papel de cera hace que sea más fácil conseguir las formas de corte de la colchoneta sin distorsionar ellos. Algunas personas prefieren usar manteca aplicado a una estera sin adhesivo, sin embargo, puede ser difícil obtener las formas limpiamente de la colchoneta.

10.12 Additional Applications/Aplicaciones adicionales

Wood/Madera

Video

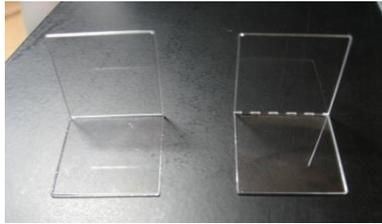
- La madera de corte puede ser complicado debido a que está sujeta a astillas. Se adhieren a piezas muy delgadas de madera de balsa o abedul (1/16 "o más finas).
- Utilice una fuerza baja (~ 80) y no a la altura de punta de pala típico utilizado para otros materiales, lo que puede aumentar el riesgo de astillamiento cuando la hoja se reduce a perforar la madera. Trate de usar 6 Post para ajustar la altura de la punta de la cuchilla.
- Tape la balsa a una estera pegajosa para evitar que se mueva durante el corte. También disminuye el compensados de manera que las esquinas se cortarán más redondeado hoja. Utilice una velocidad baja (~ 8), pero se puede mantener la velocidad hasta en 15 o más alto (10 o más en el Zing original).
- Si va a grabar la madera primero, utilice el extremo pequeño de la Herramienta de Repujado Zing. A diferencia del procedimiento cuando estampado o grabado otros materiales, realice el corte primero y luego relieve / grabado. Si intenta estampar en primer lugar, la madera puede ser debilitada e hizo más susceptibles a astillarse.



Craft Plastic/Artesanía plástico

- Plástico Artesanal (PET-G) se vende en una variedad de sitios de Internet, incluyendo E-Bay, Dick Blick, Clear Recortes y Scrapbook.com. No sólo puede ser cortado en el Zing, pero doblar líneas se pueden crear

utilizando la herramienta de grabado Zing. La ventaja de PET-G es que se puedan doblar estas líneas de puntuación y venir muchas veces sin el chasquido de plástico. Si lo prefiere, también puede crear líneas de plegado cortando líneas discontinuas. Estos también son muy fuertes y pueden plegarse docenas de veces antes de debilitarse.



- PET-G viene en 0.015 "y 0.02" de espesor con láminas de protección en la parte delantera y trasera para proteger de los arañazos. Estas hojas protectoras se hacen parece ser de color, pero es perfectamente claro cuando se retiran las hojas. Puede eliminar tanto antes de cortar, pero es posible que prefiera dejar una de las hojas adjuntas para proteger la parte inferior de cualquier adhesivo en la base de corte. Esta lámina inferior también puede servir como un estabilizador durante el corte.
- PET-G no tiene que ser cortado totalmente limpia. Por lo tanto, si hay partes que no se cortan limpiamente, intente romper la forma lejos de los residuos. Eso debería funcionar bien. Lo ideal sería, por supuesto, el corte será limpio y este paso no es necesario. Consulte la tabla al final del capítulo 2 para los ajustes de corte y la tabla al final de este capítulo, para la configuración de puntuación.

Suggested Settings for Various Accessories^{1/} Configuración recomendada para Varios Accesorios

Importante: Recuerde seleccionar **Blade Offset** de nuevo después de usar herramientas de accesorios y antes de cortar con su cuchilla de nuevo!

<u>Aplicacion</u> <u>Material</u>	<u>Herramienta</u>	<u>Fuerza</u>	<u>velocidad</u>		<u># Veces</u>	<u>Superficie</u>	<u>Otros comentarios</u>
			Zing	Zing Air			
Dibujando en Papel	Sharpie Marcador	20	10/10	15/15	1	Mat	Marcador casi toca el papel con el fin de ser agarrado por el tornillo delantero
Dibujando en Papel	Sharpie Liquido marcador	40	10/10	15/15	2	Mat	Usado 2 veces porque lápiz vacila para empezar a dibujar cada vez.
Dibujando en Papel	Uni-ball Signo Blanco Boligrafo	30	9/10	11/15	1 - 2	Mat	Ruedas de seguro no deben pasar por las letras; Asegúrese que la tinta fluye antes de dibujar ' probar antes"
Dibujando con boligrafo con pegamento	Sakura Boligrafo Pegante	30	9/10	11/15	2	Mat	Utilice 0.01 "Inserción Sombra y Outset Sombra para proporcionar un contorno más grueso de la forma.
Repujado Cardstock - Georgia Pacific 100#	Embosser/Estampacion Extremo Largo	95	9/10	11/15	3	Shelf Liner	Usado 0,01 "Inserción Sombra y Outset Sombra para proporcionar un contorno más grueso de la forma.
Repujado Pizarra Cartulina	Embosser/Estampacion Extremo Largo	160	10/10	15/15	2	Mat	Más claro resultado blanco (consulte grabador/engrave)
Repujado Worldwin Colormates	Embosser/Estampacion Extremo Largo	130	10/10	15/15	3	Shelf Liner	Usado 0,01 "Inserción Sombra y Outset Sombra para proporcionar un contorno más grueso de la forma.

Grabado Acrílico	Engraver	160	10/10	15/15	2	Mat	Acrílico duro (que no se puede cortar)
Grabado Balsa - 1/16"	Embosser/Estampacion Extremo Peq.	80	8/10	9/15	2	Mat	Balsa was more likely to split if the engraving was done first, thus cut shape first; use 6 Post It notes for height.
Grabado Balsa - 1/32"	Embosser/Estampacion Extremo Peq.	110	8/10	9/15	2	Mat	Usar 13 post de notas para altura
Grabado Bassword - 1/16"	Embosser/Estampacion Extremo Peq.	160	10/10	15/15	6	Mat	Usar 6 post de notas para altura
Grabado en plastico artesanal	Engraver/Grabador	160	9/10	11/15	2	Mat	0.03" PET-G
Grabado Pizarra Cartulina	Engraver/Grabador	30	10/10	15/15	2	Mat	Más pesado resultado blanco (consulte impresora arriba)
Grabado en Pergamino-48#	Engraver/Grabador	100	10/10	15/15	2	Mat	Usado 0,01 "Inserción Sombra y Outset Sombra para proporcionar un contorno más grueso de la forma.
Grabado Pergamino delgado	Engraver/Grabador	50	10/10	15/15	2	Mat	Usado 0,01 "Inserción Sombra y Outset Sombra para proporcionar un contorno más grueso de la forma.
Grabado Metal Tag Perro	Engraver/Grabador	140	9/10	11/15	3	Mat	
Tipografía eb cartulina - 220 lb Crane	Embosser/Estampación	160	11/11	18/18	6	Mat	probados ambos extremos grandes y pequeñas de impresora
Perforación cartulina - Georgia Pacific 100#	Piercer/Perforador	85	10/10	15/15	2	Craft Foam	Utilice espuma de arte . Es importante que la aguja perforadora no golpee la tabla. Se puede romper.
Perforación Vellum	Piercer/Perforador	10	10/10	15/15	1	Shelf Liner	Debido a la baja fuerza, forro para estantes se colocó directamente

							sobre estera de corte.
--	--	--	--	--	--	--	------------------------

<u>Aplicacion</u> <u>Material</u>	<u>Herramienta</u>	<u>Fuerza</u>	<u>velocidad</u>		<u># Veces</u>	<u>Superficie</u>	<u>Otros comentarios</u>
			<u>Zing</u>	<u>Zing Air</u>			
Doble Cartulina - Bazzill	Embosser/Estampacion Extremo Peq.	160	10/10	15/15	4	Mat	
Doble Cartulina - Georgia Pacific 100#	Embosser/Estampacion Extremo Peq.	160	10/10	15/15	3	Mat	
Doble Cartulina- Recollections	Embosser/Estampacion Extremo Peq.	160	10/10	15/15	2	Mat	
Doble Plastico artesanal	Engraver/grabado	150	9/10	11/15	1	Mat	0.03" PET-G; Doble para proyectos plegables

Apéndice A Métodos abreviados de teclado

<u>Shortcut</u>	<u>Icon</u>	<u>Description</u>	<u>Menu, Other Location</u>
Standard Functions			
Ctrl+N		Open a new file/project	File>New or Tab bar
Ctrl+O		Open an existing .mtc file/project	File>Open
Ctrl+S		Save a file/project	File>Save
Ctrl+Shift+P		Print	File>Print
Ctrl+Z / Ctrl Y		Undo last action / Redo last action	Edit>Undo / Edit>Redo
Ctrl+F6		Go to next window/project	Top left icon in Menu Bar
Ctrl+Tab		Go to next window/project	Window>Next Window
Ctrl+F4		Close current project	Top left icon in Menu Bar
Alt+F4		Close all projects and MTC, as well	

Viewing and Zooming Tools

Ctrl+3		Zoom to Virtual Mat	View>Zoom To>Mat
Ctrl+4		Zoom to All Shapes on Screen	View>Zoom To>All
1		Zoom to 100%	View>Zoom To>100%
2		Zoom to 20%	View>Zoom To>20%
3		Moves display to selected shape(s), keeps current zoom level	View>Zoom To>Selected
4		Zoom to 300%	View>Zoom To>300%
5, 6, 7, 8, 9, 0		Zoom to 500%, 600%, 700%, 800%, 900%, 1000%	View>Zoom To>500% ... 1000%
+ or -		Zoom in or Zoom out	Press + (or -) key on the numeric keypad; icons on File Toolbar
D		Display textures while other shapes are selected	
Roll mouse wheel		Move workspace up and down	
Ctrl+roll mouse wheel		Zoom in and out, centered on location of mouse cursor	
Spacebar+drag left mouse button		Pan workspace	
Ctrl+Shift+I		Toggle the showing of nodes for selected shapes	Edit>Shape Magic>Advanced>Nodes On Mat

Selecting Shapes

Ctrl+A		Select all	Edit>Select All
Shift+Esc		Select next shape	Edit>Previous Shape
Shift+Tab		Select previous shape	Edit>Next Shape
Esc		Select none	Edit>Select None
Shift		Hold Shift and click on shapes to add to selection	

Shortcut**Icon****Description****Menu, Other Location****Duplicating Shapes**

Ctrl+C		Copy to clipboard	Edit>Copy
Ctrl+V		Paste from clipboard	Edit>Paste
Ctrl+Shift+V		Paste in Place from clipboard	Edit>Paste in Place
Ctrl+Shift+drag		Create a duplicate of selected shape(s)	
Ctrl+D		Create duplicate copies of selected shape (s)	Edit>Duplicate

Cutting/Deleting Shapes

Ctrl+X		Cut to clipboard	Edit>Cut
Del		Delete selected shape(s)	Edit>Delete
Shift+Del		Delete all shapes in the file	Edit>Delete All
Ctrl+Shift+R		Delete all shapes smaller than specified area (W x H)	Edit>Delete By Area

Manipulating Shapes

[or]		Arrange shapes with equal vertical (or equal horizontal) spacing	Edit>Align & Space>Space>Vertically (or Horizontally)
B or T		Align selected shapes along bottom of bottommost shape (or along top of topmost shape)	Edit>Align & Space>Align>Bottom (or Top)
L or R		Align selected shapes along left side of leftmost shape (or along right side of rightmost shape)	Edit>Align & Space>Align>Left (or Right)
S		Center / stack selected shapes	Edit>Align & Space>Align>Stack
H or V		Align selected shapes along horizontal (or vertical) center	Edit>Align & Space>Align>Horz. Center (or Vert. Center)
Ctrl+F		Vertically flip selected shape(s)	Edit>Shape Magic>Flip
Ctrl+M		Horizontally mirror selected shape(s)	Edit>Shape Magic>Mirror
Ctrl+G		Rotate selected shape(s) 90 degrees clockwise	Edit>Shape Magic>Rotate 90 deg
Ctrl+Drag middle right icon on selected shapes		Modify spacing between selected shapes	

Opening Windows

Ctrl+I		Open "Add Text Group" window	Icon on Text and Fonts tab, Main Bar
Ctrl+Shift+U		Open "Color" window	Right click>Change Color/Texture/Line>Color
Ctrl+Shift+O		Open "Choose Texture" window	Right click>Change Color/Texture/Line>Texture
Ctrl+Shift+Y		Open "Choose Line Style" window	Right click>Change Color/Texture/Line>Line
Ctrl+Shift+X		Open "Shape View window"	Edit>Shape Magic>Advanced>View Path Detail
		Open "Project Notes" window	View>Notes Window

Shortcut**Icon****Description****Menu, Other Location****Layers Window Icons**

		Move this layer up / down	On any given layer
		Layer is visible / hidden	On any given layer
		Set color, texture or line style for this layer	On any given layer
		Layer is unlocked / locked	On any given layer
		Delete this layer	On any given layer
		Create a new layer	Bottom of Layers window
		Place current selection on a new layer	Bottom of Layers window
		Open Layer Options Menu	Bottom of Layers window
		Delete empty layers	Bottom of Layers window
		Open Visible Toggle menu	Bottom of Layers window
		Open Lock Toggle menu	Bottom of Layers window

Text and Fonts Icons

		Bold / Italic	On Text and Fonts tab of Main Bar
		Refresh installed fonts list	On Text and Fonts tab of Main Bar
		Open TTF/OTF font file	On Text and Fonts tab of Main Bar
		Open Add Text Group window	On Text and Fonts tab of Main Bar

Importing

Ctrl+Shift+A		Open "Make The Cut Gallery" import/download window	File>Import>From MTC Gallery
Ctrl+Shift+B		Open "Basic shapes" window import window	File>Import>From Basic Shapes
Ctrl+Shift+D		"Open Adobe File" import window	File>Import>Vector PDF/PS/EPS/AI
Ctrl+Shift+G		"Open SVG File" import window	File>Import>SVG/SVGZ File
Ctrl+Shift+H		"Open Font File" import window	File>Import>True/Open Type Font File or Icon on Text and Fonts tab (Main Bar)
Ctrl+Shift+Q		"Open WPC File" import window	File>Import>WPC File
		"Open GSD File" (or "Open SCUT File") import window	File>Import>GSD File (or SCUT File)
Ctrl+Shift+T		Open "Pixel Trace" import window	File>Import>Pixel Trace
		Open "Lettering Delights" import window	File>Import>From Lettering Delights

Shortcut**Icon****Description****Menu, Other Location****Exporting**

Ctrl+Shift+L		Open "Add Basic shape" window	File>Export>Sel. To Basic Shapes
Ctrl+Shift+S		Open "Save SVG as" window	File>Export>Sel. To SVG File
Ctrl+Shift+W		Open "Upload" window to upload as SVG file to MTC Gallery	File>Export>Sel. As SVG To MTC Gallery

Editing Tools

Ctrl+B		Break a shape into all of its individual paths	Edit>Shape Magic>Break
Ctrl+J		Join selected shapes into a single shape	Edit>Shape Magic>Join
Ctrl+P		Split typed text into individual characters (glyphs)	Edit>Shape Magic>Split
Ctrl+R		Remove all interior paths from selected shapes	Edit>Shape Magic>Blackout
Ctrl+L		Break apart selected shape(s) into layers	Edit>Shape Magic>Layer
Ctrl+Shift+F		Apply "Flatten Paths" function	Edit>Shape Magic>Advanced>Flatten Paths
Ctrl+Shift+J		Smooth and simplify shapes	Edit>Shape Magic>Advanced>Smooth & Simplify
Ctrl+Shift+M		Open "Fuse and Weld" window	Edit>Shape Magic>Advanced>Fuse n' Weld
Ctrl+Shift+N		Open Tiler window	Edit>Shape Magic>Advanced>Tiler...
Ctrl+Shift+Z		Open "Auto Simplify" window to reduce nodes	Edit>Shape Magic>Advanced>Auto Simplify Path
		Toggle Auto Simplify Welds	Edit>Shape Magic>Advanced>Auto Simplify Welds

Designing Tools

Ctrl+1		Apply "Texture Snapshot"	Edit>Shape Magic>Texture Snapshot
Ctrl+E		Open "Lattice" window	Edit>Shape Magic>Lattice
Ctrl+H		Open "Generate Shadow Layer" window	Edit>Shape Magic>Shadow Layer
Ctrl+K		Open "Rhinstone" window	Edit>Shape Magic>Rhinstone
Ctrl+Q		Open "Conical Warp" window	Edit>Shape Magic>Conical Warp
Ctrl+Shift+K		Apply "Thin Paths" function to create a center line trace	Edit>Shape Magic>Advanced>Thin Paths
Ctrl+Shift+N		Open "Tiler" window	Edit>Shape Magic>Advanced>Tiler...
Ctrl+T		Open "Bézier Warp" window	Edit>Shape Magic>Bezier Warp
Ctrl+U		Open "Boolean Join" window	Edit>Shape Magic>Boolean Join
Ctrl+W		Weld selected shapes to remove overlap	Edit>Shape Magic>Weld
Ctrl+Drag one shape onto another		Open "Wrap Objects to Path" window	

Shortcut**Icon****Description****Menu, Other Location****Output**

Ctrl+Shift+C		Open controller window for current default cutter	Cut Project With>current default sel. Cutter
Ctrl+Shift+E		Show preview of cut shapes	Cut Project With>Cut Preview
Ctrl+Shift+P		Print	File>Print
		Reverse Paths (change direction of cut on selected shape)	Edit>Shape Magic>Advanced>Reverse Paths

Node Editing Tools

W		Toggle Node Mode T toolbar on/off	Upper left corner of Virtual Mat
F1		Edit This Project Normally	On the node editing toolbar
F2		Edit Paths at Node Level	On the node editing toolbar
F3		Draw Freehand Lines	On the node editing toolbar
F4		Draw Bezier Curves and Straight Lines	On the node editing toolbar
F5		Add basic shapes	On the node editing toolbar
F6		Create spirals	On the node editing toolbar
F7		Create stars and polygons	On the node editing toolbar
F8		Erase sections of paths	On the node editing toolbar
F9		Slice shapes and lines	On the node editing toolbar
F10		Measure shape lengths and angles	On the node editing toolbar

Zing Plug-In

F1		Cut Project	Connected>Cut Project
F2		Toggle Laser On/Off	Connected>Toggle Laser On (or Off)
F3		Reconnect	Connected>Connection>Reconnect
F4		Toggle Zing Speak On/Off	Drop Down Menu>Zing Speak
F5		Create Preset	Drop Down Menu>Presets>Create Preset

Appendix B Troubleshooting FAQ's/ Apéndice B Solución de problemas FAQ

Communication Issues/ Problemas de comunicación

No ocurre nada cuando intento utilizar las teclas de flecha en la ventana **Blade Set Origen**. Pero muestra que el Zing está conectado con Klic-N-Kut Zing.

- Lo más probable es seleccionado el mal puerto COM. Haga clic en el botón verde conectado a continuación, seleccione Conexión. El correcto puerto COM será el que dice "USB-serie".

No hay conexión "USB-serie" Puerto COM disponible en la lista de puertos COM disponibles.

- Desenchufe Zing de su equipo. En MTC, vaya a Ayuda> Avanzado> Descargar e instalar FTDI D2XX Drivers./ **Help>Advanced>Download and Install FTDI D2XX Drivers**. Una vez que los conductores se han instalado, reinicie el equipo. Cuando su equipo haya terminado de reiniciar, vuelva a conectar el Zing a su computadora. Usted debe obtener un pop-up que terminará la instalación.
 - Si esto no funciona, de nuevo desenchufe Zing de su equipo. Descargue e instale el controlador para el KNK Zing desde aquí, o en la pagina de internet :

<http://knkusa.com/resources/>

- Una vez que haya descargado e instalado el controlador, reinicie el ordenador. Cuando su equipo haya terminado de reiniciar, vuelva a conectar el Zing a su computadora. Usted debe obtener un pop-up que terminará la instalación. Si continúa teniendo problemas, póngase en contacto con su distribuidor o Zing KNKUSA.

El Proyecto Cut Con/ **Cut Project With** muestra Zing como No conectado/ **Not Connected**.

- Compruebe el cable USB para asegurarse de que está correctamente insertada en el Zing y en un puerto USB de su ordenador. A continuación, cierre el Proyecto Cut Con/ **Cut Project With** y volver a abrir. Pruebe a pulsar F3 si todavía dice "No conectado/ **Not Connected**".
- Haga clic en el botón No Conectado/ **Not Connected** y seleccione Conexión / **Connection** y elegir el puerto COM / **COM Port** que dice "USB-Serial COM X" de la lista.
- Póngase en contacto con su distribuidor para obtener ayuda si la Zing sigue sin ser reconocido. Es probable que tenga que volver a instalar el controlador para el Zing.

Estoy usando Parallels en un Mac y el KNK no está siendo reconocido.

- Vaya a Dispositivos> USB/ **Devices>USB** y asegúrese de que la conexión USB UART FT232R está marcada.
-

La conexión Zing se cae a pesar de que no ha sido apagado o el software cerrado.

- Esto es probablemente debido a un ajuste en Windows 7. Abra el Panel de control de Windows/ **Control Panel** y seleccione Sistema y seguridad/ **System and Security**. A continuación, seleccione Opciones de energía. Balanceado/ **Power Options. Balanced** deben ser seleccionados. A la derecha de eso, haga clic en Cambiar la configuración del plan/ **Change plan settings**. Haga clic en Cambiar la configuración avanzada de energía/ **Change advanced power settings**. Abra la opción del modo USB/ **USB Settings** en la lista y localizar USB selectivo/ **USB Selective**. Cambie a Desactivado/ **Disabled** y luego haga clic en Aceptar/ **OK**. Esto mantiene el USB de un modo normal, no un modo de ahorro de energía
 - Si el Zing todavía se desconecta, asegúrese de que está utilizando la última versión del plugin Zing. Compruebe haciendo clic en el pequeño triángulo en la esquina superior derecha de la Corte con Zing/ **Cut with Zing** y seleccionando Acerca de. Usted debe estar ejecutando al menos la versión 2.0.5 (si usa Windows) y la versión 2.0.3 (si utiliza un Mac).
 - Trate de aplicar Aplanar Caminos antes de enviar a la ventana de corte. Seleccione sus formas, haga clic en el icono de llave inglesa en la parte inferior de la pantalla, y seleccione Aplanar Caminos en el menú emergente.
 - Intente cambiar el puerto COM que se ha asignado. **Video**
-

Mi corte arranca pero se detiene durante el corte con el soporte de la hoja que se sienta en el lugar donde se detuvo el corte. Estoy muy seguro de que no va fuera de rango. Estoy usando una computadora Mac para ejecutar la versión del Vino de MTC.

- Hay un ajuste llamado Datos del acelerador/**Data Throttle** que se puede utilizar para solucionar este problema. En la ventana de recorte, haga clic en el pequeño triángulo se muestra a continuación. A continuación, seleccione Opciones avanzadas/ **Advanced Options**. La caída de la Pausa/ **Pause** para 3. Intente de nuevo y puede que tenga que dejarlo a 2. Si continúa teniendo problemas, intente aumentar el ms del 10 al 15.



Haga clic aquí y seleccione Configuración avanzada/Advanced Settings

Operating Issues/Problemas de funcionamiento

La primera vez que enciendo la Zing, el carro cuchilla se mueve hacia la derecha y comienza a hacer un ruido terrible!

- Hay una pieza de goma clara que se encuentra justo debajo de la parte superior de la Zing ya veces pueden quedar enrollado un poco fuera de lugar cuando se inserta o retira el protector de espuma. Mueva esa pieza de caucho de modo que el lado plano está abajo y el carro de la cuchilla será capaz de limpiar, ya que se mueve a la derecha y en posición de reposo. Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto KNK EE.UU. al 800-268-3672 o con su distribuidor KNK.

Cuando hago clic en Proyecto Cut/ *Cut Project*, el carro cuchilla regresa al hogar de origen/ *Home Origin* en lugar de ejecutar mi corte.

- Asegúrese de que está utilizando la versión 2.0 (o posterior) del Zing plug-in. Consulte la Sección 2.10.
- Seleccione su forma y haga clic en la opción **Advanced** (icono de llave inglesa) en la parte inferior de la pantalla. A continuación, seleccione Auto Simplificar Sendero/ **Auto Simplify Path**. . Intente enviar el archivo a cortar de nuevo.

Mi tabla de corte está girando cuando el Zing comienza a cortar!

- Ambas ruedas de presión deben estar agarrando la tabla. Mueva la tabla a la izquierda o a la derecha de manera que sea bajo las dos ruedas.

No puedo conseguir uno (o ambos) de las palancas de rueda pellizque para mover correctamente.

Video

- Utilice un destornillador para apretar el tornillo de la palanca. Recuerde que las agujas del reloj es más apretado, la izquierda es más flojo. Evite aflojar ya que hay una bola y el resorte que caerse y es un poco difícil conseguir la palanca vuelto a montar y se atornilla en su lugar.
- Aplique un poco de WD40 a un hisopo de algodón y aplíquelo en la placa en el interior, donde la barra de rodillo de presión entra en la tapa del extremo.
- Si una o ambas palancas son todavía muy difícil de mover, ver este video: [Video](#)

¡Ayuda! Giré el tornillo en mi palanca de la manera incorrecta y el muelle y la pelota cayó fuera!

Video

1. Desconecte el cable de alimentación y el cable USB. A continuación, deslice el carro de la cuchilla hacia el extremo opuesto de modo que usted tendrá espacio para usar un destornillador.
2. Coloque el Zing en su lado de modo que los agujeros que llevan la pelota están hacia arriba.
3. Coloque el cojin de bolas en el agujero que se coloque la barra del rodillo hacia abajo. Consulte el lado opuesto a asegurarse de que tiene el agujero correcto.
4. Coloque un extremo del resorte en el agujero de la palanca y luego alinear el otro extremo del resorte sobre el cojinete de bolas. Presione hacia abajo la palanca y mantenerla en su lugar. Girar de modo que el orificio del tornillo está alineado con el orificio necesario para la fijación de la palanca a la Zing.
5. Inserte el tornillo y utilice un destornillador para girar el tornillo en sentido horario hasta que quede apretado.

Cutting/Drawing Issues/ Situacones de corte

Me estoy haciendo grandes líneas diagonales en rodajas a través de todas mis cortes.

- Su Marca El software Cut está todavía en modo de prueba. Usted debe registrar su copia del MTC usando el pin de activación que se incluye en el CD de software. Aquí está el enlace: <https://www.make-the-cut.com/Register.aspx>

Mis formas están dibujando fuera del material. ¿Qué estoy haciendo mal?

- Si está utilizando Cuchilla Point/ **Knife Point**, asegúrese de que está configurando el origen basado en la posición de la pluma de prueba/test pen o soporte de la hoja, no a la luz láser. La luz láser se utiliza para el modo WYSIWYG.

- Compruebe si su Mat virtual está en modo vertical u horizontal. Esto va a cambiar si la imagen parece de la misma manera que lo veas en la pantalla o girar 90 grados con respecto a la pantalla.
 - Los detalles sobre estos distintos ajustes están cubiertos en la Sección 2.07.
-

Al dibujar con el lápiz prueba, tengo líneas adicionales están elaborando.

- Asegúrese de que usted levanta la pluma en el asiento de soporte de la hoja en el Zing antes de apretar el tornillo frontal. El asiento de soporte de la hoja tiene que ser capaz de soltar la pluma cuando alcanza el punto para dibujar la forma. De lo contrario, la punta del lápiz se arrastraba a través del papel desde el origen hasta donde comenzará la forma que se elaborará y luego de vuelta al origen al final de la "corte".
-

Estoy dibujando con el lápiz de prueba y hay burbujas en las esquinas.

- Para las esquinas perfectas, apague Offset Hoja/ **Blade Offset** (puesto a 0), ya que no es necesario un desplazamiento para las plumas. Consulte las Secciones 2.01 y 2.06.
-

Mi corte comenzó bien, pero al final del corte, no es cortar a través del material.

- Asegúrese de que la carcasa del soporte de la hoja no tiene ningún trozos de material en el interior de la misma.
 - Asegúrese de que el tornillo frontal es apretado para que el titular de la hoja no se está deslizando hacia arriba durante el corte.
-

Mi corte es limpio en algunos lugares pero no en otros. ¿Por qué no recibo de corte consistente?

- Trate de elevar el soporte de la hoja un poco retirado en el asiento soporte de la hoja (~ 1/16 "). Si la hoja está demasiado cerca del material, se está aplicando no suficiente fuerza.
- Asegúrese de que el material se presiona firmemente sobre una estera limpia y pegajosa (suponiendo que se está cortando un material como el papel o cartulina).
- Su material puede requerir dos pases. Si un material no es homogéneo o si es mucha textura, con dos pasadas a veces es necesario para obtener toda la forma cortar limpiamente. Además, si el material ha sido expuesto a la humedad, entonces se convertirá difícil de cortar en una pasada. Usted puede secar papel y cartulina en un horno de 150 grados precalentado durante media hora o más para liberar la humedad. Apague el horno antes de abrir y poner el papel en el interior. Esto debería proporcionar una buena temperatura de secado.

Me estoy haciendo un montón de desgarro en mis cortes.

- Un número de cosas puede causar lagrimeo así trabajar a través de esta lista de verificación:
 - El exceso de cuchilla está expuesto. Si usted ve las líneas de corte en su estera, acortar la exposición de la cuchilla. Sólo debe estar cortando a través del propio material.
 - La cuchilla esta quebrada. Pruebe una hoja diferente.
 - El papel no se adhiere bien a la tabla. Asegúrese de que la alfombra es limpia, pegajoso, y el documento se presiona suave y uniformemente en la superficie.
 - Puede que esté utilizando demasiada fuerza de corte. Pruebe a reducir y hacer cortes de prueba.
 - Es posible que tenga demasiados nodos en la forma. Consulte la Sección 7.02
 - El material en sí puede estar sujeto a la rotura, especialmente en cortes intrincados. Además, si la cartulina ha estado expuesto a la humedad, a continuación, la humedad en el material puede hacer que sea difícil para cortar limpiamente. Pruebe el brushing la cartulina o colocar en un horno ligeramente caliente durante media hora. Peor de los casos, pruebe con un papel de tarjetas diferente.

Estoy cortando un archivo con líneas discontinuas para pliegues y los guiones son terribles en algunos lugares. ¿Cómo puedo arreglar esto?

- Esos guiones son probablemente una serie de rutas de líneas rectas separadas o incluso rectángulos, frente a ser una línea de corte sólido con un estilo de línea discontinua asignado. Pruebe su sustitución por líneas continuas (Sección 7.10) y luego convertir el estilo de línea de sólido a lanzarse como se muestra en la Sección 3.14. **Video**

Mis formas no están cortando por completo. Todavía están unidos a la parte de residuos del material.

- Asegúrese de que ha convertido la hoja Offset / **Blade Offset** de nuevo al valor apropiado para la hoja que está utilizando. Si el desplazamiento es a 0, entonces sus caminos cerrados serán no muy cerca al cortar con una cuchilla.

Mi cartulina no esta cortando hasta el final. Tengo lacuchilla por todo el camino y el uso de la fuerza máxima.

- Por favor, consulte la Sección 2.01. Es importante sólo para tener tanta cuchilla expuesta como sea necesario para penetrar en la cartulina. También puede ser necesario para elevar la altura de la punta

de la cuchilla. Reducir su fuerza de volver a los valores sugeridos para el material que se está cortando y hacer un corte de prueba.

- No utilice más presión de la necesaria. Si la cartulina está cortando a través de alrededor del 90% de la corte, a continuación, encienda Multi-cut. Algunas cartulinas les va mejor con un segundo pase.

Cuando trato de seleccionar mis marcas de registro durante una impresión y corte la cabeza se niega a ir todo el camino hasta la marca.

- Se recomienda encarecidamente que el Mat virtual se establece en las mismas dimensiones que la impresión y el origen pueden establecer en la esquina inferior derecha de su impresión. Esto dará lugar a la luz del láser se mueve automáticamente más de cerca a cada marca reg. A continuación, puede utilizar las teclas de flecha para mover el láser para el centro exacto de cada marca.
- Por otra parte, hay un error de software que puede prevenir el láser de ir a las tres marcas. La solución actual es establecer el origen de modo que hay poca necesidad de ajustar el movimiento en la primera marca de reg. Entonces los otros dos deben estar bien. Otra forma de hacerlo es ajustar la colocación de la alfombra después de que el láser se mueve automáticamente a la primera marca, por lo que se necesita muy poco de ajuste.

Software Issues/Problemas de software

No puedo conseguir el Puente MTC para instalar en mi Mac.

- El Mac O / S debe ser 10.5.8 o posterior.
- Es posible que necesite cambiar un ajuste que permite a los programas no descarga desde la tienda de Apple para ser instalado. Consulte este enlace: <http://knkusa.com/resources/>

Hacer el corte no aceptará el número de registro en el CD que viene con mi Zing.

- El PIN de activación es el número que aparece en el sobre del CD. Este número debe ser utilizado para registrar su copia del software en el sitio web que aparece en la Guía de inicio rápido (también se muestra en la Sección 1.06). Una vez registrado, se le dará un número de registro para usar después en MTC.

Tengo un equipo nuevo y quiero instalar el corte. No puedo encontrar mi número de registro para el MTC.

- Ir a este enlace para tener su número de registro enviado por correo electrónico a la dirección de correo electrónico que utilizó al registrar su copia de MTC: <http://www.make-the-cut.com/LostRegKey.aspx>
- Si la dirección de correo electrónico que utilizó para registrarse ya no es válida, haga clic aquí y presentar un ticket de soporte al MTC: <http://www.make-the-cut.com/Support/>

Prefiero trabajar en unidades métricas frente pulgadas. ¿Cómo cambio al sistema métrico?

- En este momento, el MTC sólo mostrará las reglas y posición / dimensionamiento en pulgadas. Sin embargo, se puede introducir una dimensión en la métrica escribiendo el tamaño y luego seguido por mm o cm. Consulte la Sección 3.13. Para verificar la dimensión de formas en unidades métricas, utilice la herramienta Medir/ **Measure Tool** en la barra de herramientas Nodo Editar/ **Node Edit**. Consulte la Sección 7.08.

¿Hay una manera de ver imágenes en miniatura de los archivos de mi MTC en el Explorador?

- Sí. El enlace para descargar el MTC Visor y las instrucciones del archivo para el uso se detallan en la Sección 3.06.3.

Tengo un archivo muy complicado que yo estoy tratando de editar. Hacer el corte sigue fallando.

- Puede asignar más memoria, vaya a Ayuda> Avanzada> Configuración avanzada/ **Help>Advanced>Advanced Settings** y permitiendo que el límite de tamaño de deshacer / rehacer/ **Limit Undo/Redo Size**. O puede borrar los pasos de deshacer por ir a Edición> Limpiar historial de deshacer/ **Edit>Clean Undo History**. Consulte la Sección 3.11 para más detalles.

Al importar imágenes en ventana Seguimiento Pixel, MTC está congelando.

- Vaya a Ayuda> Avanzada> Configuración avanzada/ **Help>Advanced> Advanced Settings**. Desactive la casilla junto a Activar Twain/ **Enable Twain**:



Estoy teniendo problemas con el uso de la vista 3D bajo cónico Warp.

- Vaya a Ayuda> Avanzada> Configuración avanzada/ **Help>Advanced> Advanced Settings**. Desactive la casilla junto a Activar OpenGL/ **Enable OpenGL**. La vista 3D ahora será desactivado.



MTC se estrelló y yo pensé que tenía guardado automático encendido. Pero mi archivo no se recupera.

- La última versión que fue auto-guardado debe estar disponible en la carpeta especificada aquí: Ayuda> avanzadas> Configuración avanzada/ **Help>Advanced> Advanced Settings**. Desmarca y vuelva

a comprobar la casilla junto a Activar guardado automático / **Enable Automatic Saving** y la ventana de configuración se abrirá. Compruebe la ubicación para el archivo de copia de seguridad se muestra por Auto-save Sendero/ **Auto-save Path**.

Cuando importo archivos vectoriales en MTC, pierdo los colores individuales. Todas las formas terminan el mismo color. ¿Cómo conservo los colores que se utilizaron en el programa original?

- Algunos formatos de archivo no podrán importar con los colores asignados originales. Si es posible elegir SVG como formato de importación cuando MTC no está disponible.
-

Estoy tratando de importar un archivo PDF, pero nada está apareciendo.

- Los archivos PDF se pueden hacer de vector o trama o una combinación. Si MTC no detecta ningún trazados vectoriales, entonces usted debería ser capaz de hacer clic en un enlace en la parte inferior de esta ventana de importación (en versiones MTC 4.3 y mayores). La ventana Seguimiento Pixel se abrirá y le permitirá luego vectorizar la imagen de trama (s) dentro de ese archivo PDF.
-

Estoy tratando de usar mi escáner para importar un archivo a Pixel Trace, pero el botón de Twain que muestra en el Capítulo 6 no está allí. ¿Cómo puedo recuperarlo?

- Vaya a Ayuda> Avanzada> Configuración avanzada/ **Help>Advanced>Advanced Settings**. Marque la casilla junto a Activar Twain/ **Enable Twain**:



Estoy tratando de mover un nodo pero sigue saltando. No puedo moverlo a donde quiero.

- Es probable que tenga rotura/ **Snapping** encendido. Compruebe la configuración actual en el Mat Virtual y cambie a N de rotura/ **No Snapping**.
-

Cuando se trata de cambiar el tamaño de una imagen mediante el uso de las cajas en la esquina de la imagen, estoy teniendo un problema para controlar el tamaño.

- Es probable que tenga rotura/ **Snapping** encendido. Compruebe la configuración actual en el Mat Virtual y cambie a N de rotura/ **No Snapping**.
-

Tengo Pixel Trazado/ **Pixel Traced** una imagen y lo importé para una impresión y corte. Pero mi imagen original se desvaneció. ¿Cómo puedo importar la imagen para que se vea como el original?

- En la Mat virtual, seleccione Contraste de la lista de colores disponibles. Tenga en cuenta que su imagen imprimirá al igual que el original, independientemente del color tapete seleccionado. Pero si usted prefiere ver la imagen a todo color, a continuación, utilice la opción Contraste/ **Contrast**.

Mis imágenes raster causan MTC sea muy lento. ¿Hay alguna solución para esto?

- A partir de la versión 4.2.0, esto ya no debería ser un problema. Vaya a Ayuda> Avanzada> Configuración avanzada/ **Help>Advanced>Advanced Settings**. Marque la casilla junto a Activar almacenamiento en caché de archivo/ **Enable Image Caching**:



Mi imagen de trama no aparece cuando imprimo para mi impresión y corte.

- Dos posibilidades: Compruebe la barra de capa/ **Layer Bar** y asegúrese de que no está siendo cubierta por otra capa. Además, ir a Archivo> Opciones de impresión/ **File>Print Options** y asegúrese de que usted no tiene Imprimir Wireframe Sólo/ **Print Wireframe Only** marcada.

Estoy tratando de utilizar Boolean Únete/ **Boolean Join** pero está en gris. Tengo mis formas seleccionadas. ¿Por qué no puedo seleccionar esta función?

- **Boolean Join** sólo puede ser aplicado a dos formas de una sola vez. Si, por ejemplo, que está tratando de stencil algunas letras usando rectángulos, a continuación, todas las letras tienen que haber Únete aplicado primero. Y todos los rectángulos tienen que haber Únete aplicado primero. Entonces usted tiene dos formas. Alternativamente, usted podría stencil un rectángulo y una letra a la vez.

He estado usando la herramienta Borrador / **Eraser tool** y mi imagen se ha distorsionado! ¡Ayuda!

- Antes de utilizar la función de borrado (o inversa Borrar), debe hacer clic en el icono de Avance/ **Advance** en la barra de herramientas de Magia/ **Magic Toolbar**  y apagar (desactivar) Auto Simplificar soldaduras/ **Auto Simplify Welds**. Luego, cuando haya completado la edición, que su forma o formas seleccionadas e ir al mismo menú y seleccione Auto Simplificar Sendero/ **Auto Simplify Path**. Se reducirán los nodos. Luego vuelva a revisar Auto Simplificar soldaduras/ **Auto Simplify Welds**.

¿Hay una manera de mover todas las cartas en mi texto más juntos a la vez?

- Sí. Al escribir el texto, asegúrese de que ha Split por glifos / **Split by Glyphs** seleccionados. Si se olvida, a continuación, seleccione el título y haga clic en el icono de Split, en la barra de herramientas de la Magia/ **Magic Toolbar** . A continuación, asegúrese de que está en el modo en que el texto seleccionado tiene las flechas de dos cabezas apuntando hacia el exterior Cambio de tamaño (consulte la Sección 3.13 del Manual del usuario). Luego mantenga pulsada la tecla Ctrl mientras arrastra la flecha central derecha del texto seleccionado. Esto le permitirá separar las letras individuales o los hacen más juntos.

He ido con cuidado a través de la configuración en la Sección 3.06 varias veces para mostrar miniaturas de mis archivos MTC en el Explorador de Windows, sin embargo todavía no puedo conseguir que aparezcan.

- En el Explorador de Windows (Windows 8), haga clic en la ficha Ver, luego Opciones y seleccione Cambiar carpeta y Opciones de búsqueda. Haga clic en la ficha Ver y asegúrese de que la opción de arriba (Mostrar siempre iconos, nunca miniaturas) no está marcada. Si usted es dueño de una versión anterior de Windows, a continuación, utilizar el vídeo para localizar esta misma carpeta, **Video** pero a continuación, asegúrese nos fijamos en esa misma opción superior sobre los iconos y miniaturas.

Appendix C Zing Speak Quick Reference¹/Apéndice C Zing Speak Referencia1 Rápida

Esto es una referencia rápida para muestras de consultas y comandos dentro Zing Speak. Hay muchas otras combinaciones que trabajarán. Para obtener una lista más completa, consulte la Guía de Zing Hable Vocab aquí: <http://www.iloveknk.com/Support/Tutorials/Make-The-Cut/>

Para una lista más completa de Zing Habla comandos, consulte este enlace:

<http://www.iloveknk.com/Support/Tutorials/Make-The-Cut/>

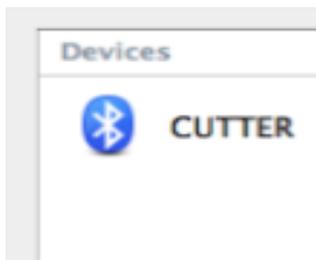
Appendix D Connecting Via Bluetooth on a Mac/Apéndice D Conexión mediante Bluetooth en un Mac

Si bien es posible conectar a un Mac a través de Bluetooth, es muy recomendable que el USB se utiliza en su lugar. La conexión Bluetooth en un Mac puede resultar en el corte errático y una necesidad para ajustar una posición del acelerador de datos basándose tanto en el propio Mac, así como el archivo que se envían a cortar. Si aún desea probar Bluetooth en tu Mac, a continuación, siga estos pasos y asegúrese de anotar la posición del acelerador de datos al final de las instrucciones, ya que inevitablemente necesitar un ajuste.

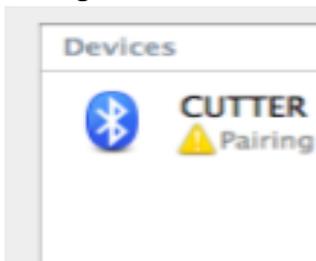
- (1) Para verificar que tiene Bluetooth disponibles en su Mac, vaya a Preferencias del sistema/ System Preferences y busque el icono Bluetooth:



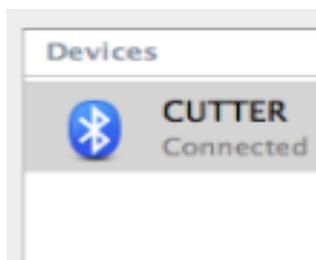
- (2) Si usted no tiene Bluetooth, a continuación, insertar el dispositivo USB Bluetooth que viene con el Zing Aire y reinicie el Mac. Vuelva a Preferencias del sistema/ System Preferences para verificar que usted ahora ver el icono de Bluetooth se muestra arriba.
- (3) Haga clic en el icono de Bluetooth y el siguiente debe aparecer:



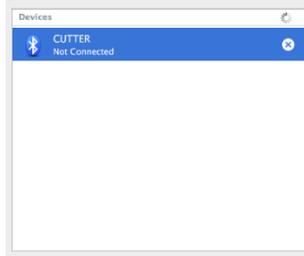
- 4) Haga clic en par y usted debe obtener lo siguiente:



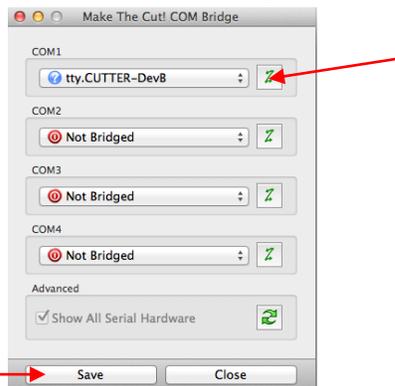
- (5) Haga clic en Opciones e introduzca el código "1234". Haga clic en Par. A continuación, el Zing aire debe conectarse:



- (6) Si quieres pasar a la siguiente ventana, haga clic en la "X" y seleccione Quitar. Reinicie el Mac y siga las instrucciones anteriores de nuevo.



- (7) En la carpeta Aplicaciones, inicie el programa de MTC COM Bridge. Si recibe un mensaje de error, haga clic en "Continuar/ Continue Anyway ". La siguiente ventana se abrirá y usted debe seleccionar la conexión en el menú que dice "tty.CUTTER":



Click on **Save** before **Close**.

- (8) Haga clic en Guardar y cerrar.
- (9) Ahora está listo para hacer la prueba presentada en la Sección 1.10. Tenga en cuenta sin embargo, que lo más probable es necesario experimentar con el ajuste de los datos del acelerador. Para acceder a esta opción, envíe una forma a la ventana de corte y, a continuación, haga clic en el pequeño triángulo se muestra a continuación. A continuación, seleccione Opciones avanzadas. Usted encontrará una pestaña a la derecha de la ficha Baud información sobre tarifas denominado acelerador de Datos. Seleccione esa ficha y tratar de disminuir la pausa y el aumento de las ms.



Haga clic en el pequeño



Acknowledgements/Agradecimientos

Por favor envíe un correo electrónico a sandy@iloveknk.com si los errores se encuentran en este manual o si tiene sugerencias para adiciones o cambios. Si es en español a pollyjgerger@gmail.com.

Me gustaría dar las gracias a las siguientes personas por la prueba de lectura de este manual. Sin su ayuda, este manual se plagado de errores ortográficos! También aprecio mucho sus cambios sugeridos para hacer las cosas más claras, más coherente y más precisa:

Ann Hunting

Deb Manis

Elisabeth Bier

Laury Vaden

Nelda Sturgill

Ted Rauenbuehler

Tom Maskus

Paola Torres

También me gustaría dar las gracias a las siguientes personas por el aporte técnico y / o vídeos:

Liz Ackerman

Andy Heinlein: <http://www.make-the-cut.com/>

Diane Hiscoe: <http://scrapitcmh.blogspot.com/>

Maggie Hen: <http://knkzingreview.com/>

Michelle Hessler: <http://www.paperthreads.com/>

Brenda Josselet: <http://www.digitalcuttersplus.com/>

Judy Keating

Lynn Keniston

Fred Muraca: <http://www.skatkatz.com.au/>

Joe Rotella: <http://www.createncraft.com/>

Rebecca Stewart

Bryan Williams

Chad Youngblut: <http://knkusa.com/>

Paola Torres : <https://www.youtube.com/channel/UCZzi18c6rvF2GACrZXBvHhg>

Y realmente un gran agradecimiento a mi familia y amigos por su paciencia y su apoyo de mi pasión Klic-N-Kut!