LEONARDO®
DESIGN STUDIO

TABLA DE CONTENIDOS

Bienvenido 5
Acerca de Leonardo Design Studio 5
Recursos de aprendizaje 5
Cómo usar este manual 5
Preguntas frecuentes 5
Lecciones en video y tutoriales 5
Instalar y Activar (Desbloquear) Estudio de Diseño Leonardo 6
Visión general 6
Requisitos del sistema 6
Configuración mínima del equipo 6
Configuración ideal del equipo 6
Cómo Instalar Leonardo Design Studio 7
Antivirus software 7
Activar (desbloquear) Leonardo Design Studio 7
Problemas de descarga, instalación y activación/Errores 7
Espacio de trabajo Leonardo Design Studio 8
Página principal 8
Tutoriales 8
Inspiración 8
Biblioteca de diseño 8
Biblioteca de materiales 9
Cortador de Siser 9
Administrar cortadores 9
Mi página 9
Diseño 9
Herramientas de Leonardo Design Studio 9
① Menús 9
② Comandos 9
Menú desplegable Comandos 10
(3) Barras de herramientas desplegables 10
(4) PAN/Editar modo & /Zoom 10
(5) Centro de Diseño 10
Propiedades 11
(1) Selector de color 11
(2) Especificaciones de tamaño 12
Documentos y páginas 12
Documentos 12
Para abrir un documento 12
Para abrir un documento reciente 13
Para guardar un documento 13
Para guardar como 13
Formatos de archivo y extensiones 13
Notas de trabajo/estadísticas 13
Preferencias y configuración 15
Opciones generales: Preferencias generales 15
Opciones generales: Configuración de página predeterminada 15
Opciones del editor: Edición del ratón 16
Opciones del editor: Líneas de guión 16
Configuración de página 16
TABLERO DE ARTE | CORTE DE MAT 16
Para abrir el Configurador de página 16
Tamaño de página 16
Medición y diseño 17
Trabajar con una cuadrícula 17
Trabajar con reglas/estructura alámbrica 17
Uso de reglas 17
Uso de wireframe 17
Trabajar con capas 17
Uso de paneles de capas 18
Imprimir, cortar y doblar 18
Importador 20
Importación de archivos 20
Importar cualquier formato de archivo 20
Insertar imagen (mapa de bits)) 20
Importación de imágenes: opciones de importación 20
Ilustraciones editables 21
Importar una imagen de fondo 21
Archivos compatibles 22
Importación 22
Exportador 22
Exportación de archivos 22
Opciones de exportación de ilustraciones 22
Opciones de salida 22
Archivos compatibles 23
Exportar 23
Trabajar con objetos 23
Seleccionar herramienta 23
Crear una copia 23

Eliminar un objeto ... 23
Cambiar el tamaño, medir y rotar ... 23
Redimensionar ... 23
Medir ... 24
Rotar ... 24
Herramienta de edición de nodos ... 24
Esquina redonda ... 24
Agregar/eliminar un nodo ... 24
Herramienta de cuchillo ... 24
Herramienta Pincel de borrador ... 25
Borrador de agujeros ... 26
Pincel de rodajas ... 26
Herramienta de lápiz ... 26
Líneas ... 26
Curvas ... 26
Trabajar con nodos ... 27
Pincel vectorial ... 27
Herramienta Forma ... 28
Copiar/eliminar un objeto ... 28
Herramienta de texto ... 28
Texto del arco ... 29
Texto en la ruta ... 30
Herramienta de corte de contorno ... 31
Que es Contour Cutting ... 31
El editor de máscaras ... 32
Ajuste del nivel de seguimiento/Quitar fondo ... 32
Contornos trazados ... 34
Corte de contornos ... 35
Trabajar con Contour Cut ... 36
Logotipo de impresión y corte ... 37
Contorno editable (solo corte) ... 37
Soldadura Herramienta ... 37
Soldadura seleccionada ... 37
Soldadura seleccionada (mantener superposiciones) ... 38
Hacer compuesto ... 38
Punch Out ... 39
Sello ... 40
Cruzar ... 40
Intersección de corte ... 40
Soldadura de capa de color ... 41
Soldadura de capa base ... 41
Herramienta de escala ... 42
Rotar ... 42
Espejo ... 42
Duplicado ... 42
Matriz de mosaicos ... 43
Matriz rotada ... 43
Herramienta Warping/Distorsions ... 44
Urdimbre de malla ... 44
Deformación de la bandera ... 44
Deformación del globo ... 45
Urdimbre del tubo ... 45
Distorsión del arco ... 45
Distorsión 3D ... 46
Deformación del cono ... 46
Herramienta de organización ... 46
Objetos de grupo ... 47
Desagrupar objetos ... 47
Desagrupar rutas ... 47
Orden Z (arriba y abajo) ... 49
Establecer orden Z (desplegable) ... 49
Herramienta espacial (alineación) ... 49
Alineación Herramientas ... 49
Abra las herramientas de alineación ... 50
Imprimir y cortar ... 51
Trabajar con impresión y corte ... 51
Espaciado de marcas ... 52
Imprenta ... 54
Máquina ... 54
Conexión a una máquina ... 54
Propiedades de impresión ... 54
Configuración de página ... 54
Tamaño de impresión ... 55
Centrar ... 55
Cortante ... 55
Marcas de capa ... 55
Imprimir, cortar y doblar ... 56
Cortadora ... 58
Conexión a una máquina ... 58
Propiedades de corte ... 59

Preajustes de corte 60
Enviar a Cutter 61
Cortante 62
Corte en proceso 62
Modo de estructura alámbrica para objetos que se van a cortar 63
Métodos abreviados 64
Referencia 65
Enlaces terminológicos 65
Glosario 65
Índice 74

Edición en español

El software descrito en este manual se suministra bajo licencia y no puede ser utilizado o copiado como se documenta dentro de los términos de dicha licencia que forman parte del software, visite:
https://fcl.software/legal/eula/

Renuncia
Las herramientas/características enumeradas en este documento pueden estar restringidas o no disponibles en diferentes niveles, ediciones, variantes o versiones del software.

La reproducción o transmisión de este documento, en cualquier forma o por cualquier medio, está estrictamente prohibida sin el permiso por escrito de Future Corporación Pty Ltd.

La información de este manual está sujeta a cambios sin previo aviso por escrito y se actualiza regularmente en línea. Ltd. no asume ninguna responsabilidad u obligación por cualquier error, omisión o inexactitud que pueda o no imprimirse o aparecer en este manual y en la versión electrónica que forma parte del software.

Marcas
Leonardo Design Studio Sus módulos y componentes son marcas comerciales, marcas de servicio, nombres de productos o nombres registrados de T / A (DBA) de Future Corporation Pty Ltd.

Microsoft, MS DOS y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporación. Apple, AppleTalk, Macintosh y MacOS son marcas comerciales registradas de Apple Computer Inc. CorelDRAW es una marca comercial de Corel Corporación. Postscript, Encapsúlate Postscript y Adobe Type Manager son marcas comerciales registradas de Adobe Systems Inc. PANTONE y otras marcas comerciales de Pantone, Inc. son propiedad de Pantone. Otros productos mencionados pueden ser marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus empresas registradas.

BIENVENIDO

Gracias por comprar Leonardo Design Studio. Consulte este manual para instalar, configurar, activar y utilizar el software.

ACERCA DE LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio es un software de diseño gráfico independiente que sirve para producir obras de arte que se enviarán a un cortador Siser.

RECURSOS DE APRENDIZAJE

Leonardo Design Studio tiene varios recursos para que aprenda a usar el software.

CÓMO USAR ESTE MANUAL

Se accede al manual desde el menú Ayuda / Temas de ayuda de Leonardo Design Studio y se abre con Acrobat Reader®, que se puede descargar gratuitamente desde el sitio web de Adobe.

CÓMO LOCALIZAR/ENCONTRAR TEMAS

Hay varias maneras de buscar un tema de ayuda en el manual, como se indica a continuación:

1. **Tabla de contenido:** Al comienzo del manual, haga clic en el número de página del tema y se le llevará a la ubicación de ese tema en el manual.
2. **Panel de navegación: En Acrobat Reader, haga clic en Ver (menú) /** Mostrar/Ocultar / Paneles de navegación / Marcadores y haga clic en Marcadores (ver arriba) para acceder al tema seleccionado.
3. **Buscar:** Haga clic en Editar (menú) / Buscar y escriba una palabra clave o frase para encontrar cualquier tema que contenga esa palabra o frase.
4. **Índice:** Consulte el final del manual para obtener un índice de términos importantes.

PREGUNTAS FRECUENTES

Muchas preguntas de configuración y cómo hacerlo ya han sido respondidas en línea:
https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

LECCIONES EN VIDEO Y TUTORIALES

Hay varios videos en línea que lo ayudarán a comenzar y luego le enseñarán cómo usar el software a su máxima capacidad. Consulte la pestaña Tutoriales en el software.

LECCIONES DE INTRODUCCIÓN

Si tiene una conexión a Internet, haga clic en cada lección a continuación para que aparezca y verla en su navegador web.



Unboxing y Guía de inicio rápido



Exploración de la interfaz de usuario de Cutter



Configurar un cortador



Haciendo tu primer corte



Adaptador de marcador de corte



Imprimir y cortar

INSTALAR Y ACTIVAR (DESBLOQUEAR) ESTUDIO DE DISEÑO LEONARDO

VISIÓN GENERAL

Leonardo Design Studio se puede instalar sin estar activado. Sin embargo, para utilizar el software sin restricciones, debe activarse, lo que está sujeto a las siguientes condiciones.

Nota: Debes haber comprado una suscripción válida para desbloquear la edición Pro.

REQUISITOS DEL SISTEMA

Para operar Leonardo Design Studio la siguiente configuración de equipo están a continuación:

Configuración mínima del equipo

- PC Intel/AMD de 64 bits o Mac Intel/M1 de 64 bits
- 100 Gb de espacio disponible en el disco duro.
- 8Gb de RAM.
- Monitor a color SVGA configurado en un mínimo de 1024x768 píxeles.
- Tarjeta de vídeo/gráficos SVGA de 512Mb.
- Ratón de 2 botones.
  Microsoft Windows 8.1 o MacOS 10.15 (con antivirus configurado correctamente).

CONFIGURACIÓN IDEAL DEL EQUIPO

- CPU Intel i9, AMD Ryzen 9 o Apple M1
- 100Gb+ de espacio disponible en disco duro.
- 32Gb+ de RAM.
- Monitor a color de pantalla plana (1920 píxeles).
- Tarjeta de vídeo/gráficos de 4Gb+.
- Rueda de desplazamiento de 2 botones Ratón.
- Microsoft Windows 11 Pro, MacOS 13 (con antivirus configurado correctamente).

Nota: No tener todas las configuraciones de computadora ideales no le impide usar el software, ya que aún puede funcionar con requisitos mínimos del sistema.

CÓMO INSTALAR LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio se proporciona como descarga y/o en disco. Para instalar el software:

1. La cuenta de usuario en Windows debe tener privilegios de administrador (derechos).
2. El usuario debe registrarse con una dirección de correo electrónico válida y confirmar su dirección de correo electrónico utilizando un código de confirmación enviado por correo electrónico.
3. El uso debe aceptar el acuerdo de licencia de software para instalar el software, consulte: https://fcl.software/legal/eula/

DESCARGAR

Haga clic o escriba el enlace de descarga proporcionado en un navegador de Internet y guarde el archivo en una ubicación conocida. Nota: Es posible que el archivo deba configurarse como seguro con su software antivirus (busque cómo hacerlo en línea) o que deba desbloquearse para ejecutarse (haga clic derecho en el archivo y haga clic en Propiedades / Desbloquear). Una vez descargado el archivo, ábralo y siga las instrucciones para que el software se instale en la computadora.

ANTIVIRUS SOFTWARE

El software antivirus debe estar configurado para permitir que Leonardo Design Studio funcione sin restricciones. Para ello, marque o establezca esta carpeta y sus subcarpetas y archivos como seguros y/o en cuarentena desde su software antivirus.

ACTIVAR (DESBLOQUEAR) LEONARDO DESIGN STUDIO

Para utilizar Leonardo Design Studio sin restricciones, el software debe activarse (desbloquearse) a través de Internet.

CÓMO ACTIVAR

El usuario debe introducir una dirección de correo electrónico válida y registrar su cuenta para utilizar el software. El usuario debe validar su dirección de correo electrónico utilizando un código de confirmación enviado por correo electrónico. También es posible que deba proporcionar el número de serie de su cortador, que generalmente se encuentra en la parte posterior o inferior del cortador.

Nota: Debes haber comprado una suscripción válida para desbloquear la edición Pro.

Si tiene una **edición Pro** Trial, el programa incluirá Trial en el título de la ventana, también incluirá detalles sobre la fecha de caducidad de la prueba, por ejemplo, Trial – hasta XX/XX/XXXX).

PROBLEMAS DE DESCARGA, INSTALACIÓN Y ACTIVACIÓN/ERRORES

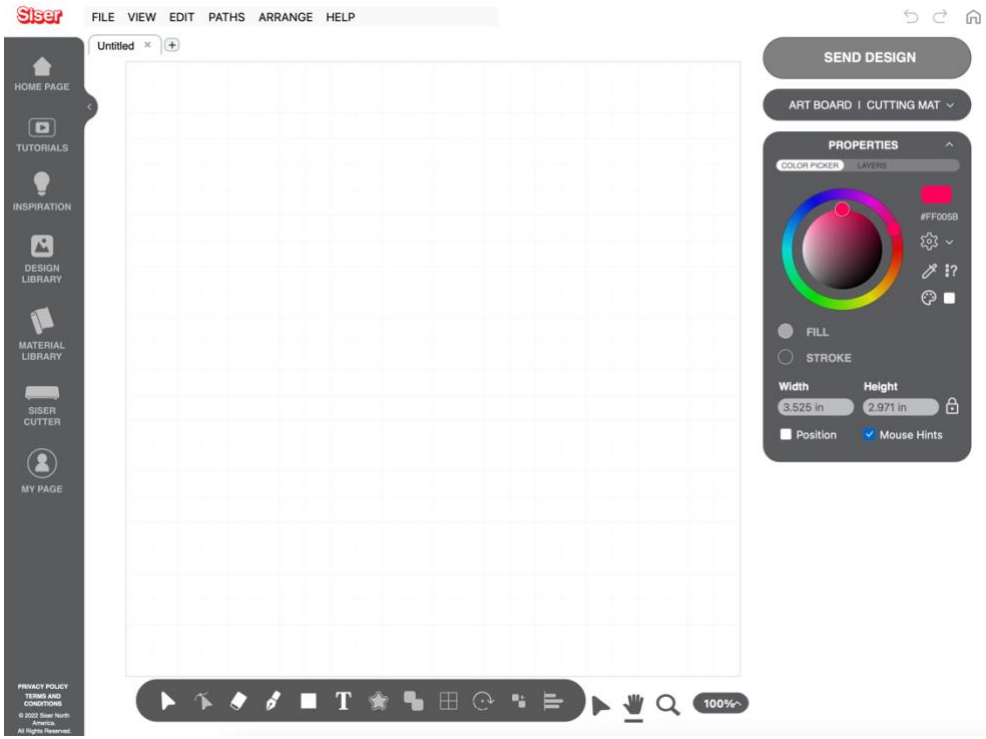
Para que Leonardo Design Studio funcione correctamente, Windows, todos los demás programas y antivirus, controladores y redes deben estar configurados correctamente y funcionar sin errores.
Windows / MacOS proporciona utilidades de solución de problemas y un diagnóstico en línea (busque en línea: Windows o MacOS lo solucionan). Hay respuestas a la mayoría de las preguntas de configuración y cómo hacerlo en línea:

https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

Utilice estos recursos antes de ponerse en contacto con el soporte, que es solo para fallas y problemas de Leonardo Design Studio y no es para configuración o capacitación. Si el problema persiste, visite: https://future.support

ESPACIO DE TRABAJO LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio utiliza menús, barras de herramientas y paneles de herramientas como se muestra en este diagrama:



Las herramientas flotantes dentro de la barra de herramientas en la parte inferior izquierda podrán seleccionarse automáticamente dependiendo del objeto u objetos seleccionados en el área de diseño.

Desde la página de inicio o cualquiera de las pestañas del menú de la izquierda, puede seleccionar el menú Archivo para abrir archivos guardados recientemente, una nueva página, ir a la configuración de la página o abrir preferencias, etc.

El menú Mis páginas en el conjunto izquierdo de menús le permite iniciar / cerrar sesión, editar la información de la cuenta y ver archivos recientes.

PÁGINA PRINCIPAL

La pestaña Página de inicio presenta recomendaciones de inspiración, acceso rápido a videos útiles y colores de vinilo para que accedas.

TUTORIALES

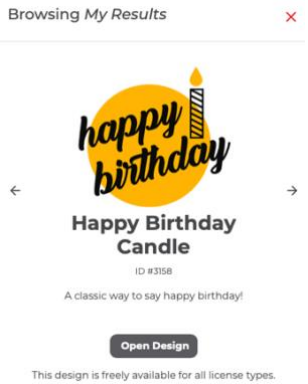
La pestaña Tutoriales presenta una base de conocimientos de tutoriales disponibles. Haga clic en el menú desplegable Tutoriales destacados para ampliar las opciones de tutoriales disponibles, incluida la configuración de la cortadora Siser y los conceptos básicos de vinilo. A la derecha puede ubicar la función de búsqueda en la que puede escribir palabras clave para navegar a un tema particular de preocupación.

INSPIRACIÓN

La pestaña Inspiración resalta una variedad de ideas y diseños de muestra con instrucciones y herramientas necesarias sobre cómo completar los proyectos de ejemplo. Estos se incluyen a su disposición para ayudar con el proceso de diseño y proporcionarle una base para mejorar su creatividad.

BIBLIOTECA DE DISEÑO

La pestaña de la biblioteca de diseño está organizada por categoría (haga clic en el menú desplegable para seleccionar una categoría) y se puede filtrar y ordenar por diferentes especificaciones. También puede utilizar la función de búsqueda para descubrir posibles diseños para incluir en sus proyectos. Para usar un diseño de muestra, haga clic en la selección y, a continuación, presione Abrir diseño.



Puede utilizar las flechas para desplazarse por las opciones disponibles.

BIBLIOTECA DE MATERIALES

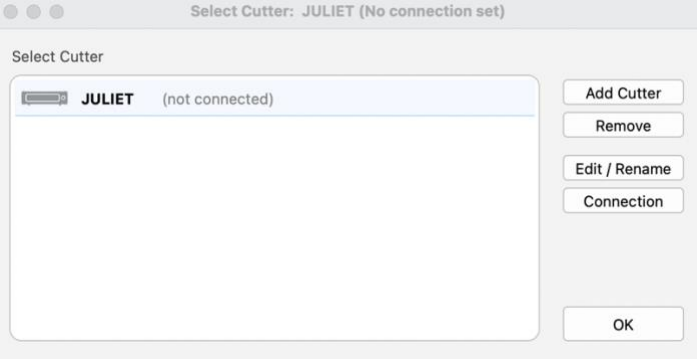
La pestaña Biblioteca de materiales se compone de una lista desplegable de productos disponibles que se pueden utilizar para diferentes propósitos. Haga clic en un producto para ampliar la información sobre los detalles de los materiales, los usos recomendados y las instrucciones de uso.

CORTADOR DE SISER

La pestaña Siser Cutter le permite registrar una máquina y mantener su software y firmware actualizados, verifique en esta página para asegurarse de que nunca se pierda una actualización.

ADMINISTRAR CORTADORES

Haga clic en el menú Archivo / Administrar cortadores y se abrirá la ventana para ver Administrar cortadores.



Desde esta ventana puede ver sus cortadores disponibles en forma de lista.

Agregar cortador

Agregue una herramienta de corte nueva o elimine una existente.

Editar/Renombrar

Seleccione el tipo de modelo y agregue un nombre a su cortador, para identificar fácilmente el cortador.

Conexión

Detalles como el tipo de conexión (Wi-Fi o USB), la dirección IP y el puerto están disponibles.

También puede conectarse a una cortadora nueva y/o existente a través de esta configuración.

MI PÁGINA

La pestaña Mi página te permite editar la información de tu cuenta y ver tus archivos recientes.

DISEÑO

La pestaña Diseño le permite navegar rápidamente al espacio de diseño / Tablero de arte / Alfombra de corte y mantendrá su diseño guardado si navega a un menú diferente.

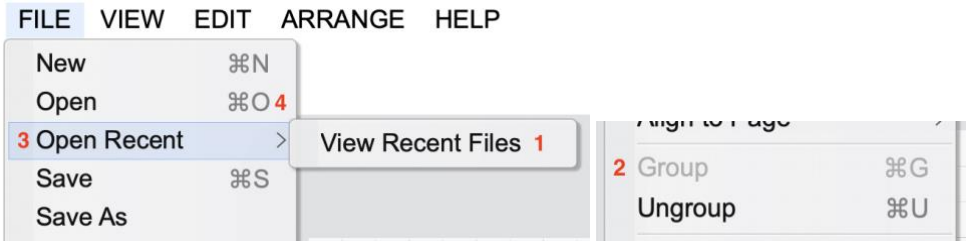
HERRAMIENTAS DE LEONARDO DESIGN STUDIO

Cada sección (área) de las herramientas de Leonardo Design Studio se describe de la siguiente manera.

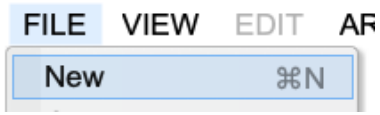
① MENÚS

Los menús de Leonardo Design Studio son comandos agrupados por los tipos de operaciones que realizan e incluyen la mayoría de las herramientas y características del software. La funcionalidad del menú que se muestra en el siguiente diagrama indica:

1. Un submenú se mostrará (mostrará) cuando se haga clic.
2. El comando no está disponible actualmente.
3. El comando seleccionado actualmente (haga clic para ejecutar).
4. Método abreviado de teclado para el comando.



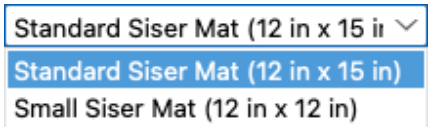
② COMANDOS



Un comando se realiza haciendo clic en su botón.

Nota: Los botones también pueden estar ocultos en un menú desplegable o volar como se explica a continuación.

MENÚ DESPLEGABLE COMANDOS



Haz clic en los cuadros desplegables para mostrar más botones y configuraciones.

(3) Barras de herramientas desplegables



Haga clic y pase el cursor sobre los botones desplegables para mostrar más botones.

(4) PAN/EDITAR MODO & /ZOOM



Puede utilizar el modo de panorámica manteniendo pulsada la tecla Mayús + el botón izquierdo del ratón y arrastrando, o seleccionando la herramienta panorámica. Para salir del modo panorámico, haga clic en Escape o vuelva a seleccionar el botón Pan para desactivarlo.
Acceso directo: Mayus + botón izquierdo del ratón (arrastrar)

Puede acercar seleccionando la lupa y haciendo clic en la página para acercarla. Para restablecer la página, vuelva a hacer zoom al 100%, seleccione el botón 100%.



Acceso directo: en el modo de zoom, Mayús + clic con el botón izquierdo del ratón para alejar
Acceso directo: Modo de zoom: F2
Acceso directo: Acercar: F3
Acceso directo: Alejar: F4
Acceso directo: Zoom a todo: F5

(5) CENTRO DE DISEÑO



El Centro de Diseño es un repositorio de las principales herramientas y características de Leonardo Design Studio. El Centro de diseño le permite cambiar entre estera de corte o rollo de material e incluye las propiedades relacionadas con los objetos en la página.

Consejo: Expanda u oculte la configuración de Propiedades haciendo clic en la flecha situada en la parte superior derecha.

PROPIEDADES

La sección de propiedades incluye varias características para administrar y editar sus objetos / diseños.

(1) Selector de color

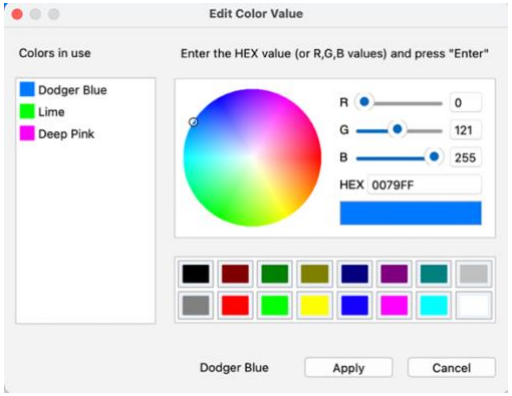
El selector de color le permite seleccionar los colores deseados para aplicar a los objetos, el anillo exterior le permite seleccionar el color, mientras que el círculo interior le permite seleccionar el tono perfecto.

Aplicación de valores hexadecimales



Nota: Haga clic en los círculos pequeños y arrastre para cambiar el color aplicado, el valor HEX cambiará a medida que lo haga, indicando el tono actual seleccionado.

Al hacer clic en el tono de color que se muestra, se abrirá una nueva ventana donde puede ajustar el valor HEX escribiendo el valor designado y presionando 'enter' / 'return' en su teclado.

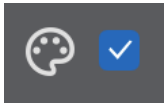


A continuación, se muestra también una lista de colores estándar para su conveniencia.



Color fijo

Seleccionar el botón Color fijo le permite ajustar entre una gama reducida de colores para una selección fácil.



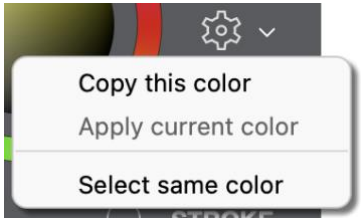
Color de relleno

Al seleccionar RELLENAR se rellenará el color de los objetos dentro del límite incluido.

Color del trazo

Al seleccionar TRAZO, se establecerá el color del contorno de un objeto.

Copiar un color



Para copiar un color, utilice el engranaje situado junto a la rueda de colores. Haga clic en el menú desplegable con un objeto seleccionado en 'Copiar color', luego seleccione el nuevo objeto, haga clic en el mismo menú desplegable y en su lugar elija 'Aplicar color'.

Nota: Para seleccionar todos los elementos del mismo color, haga clic en "Seleccionar el mismo color" en el menú desplegable (no funciona cuando se agrupan objetos). Desde aquí, puede cambiar todas esas formas a un color diferente (simultáneamente).

Colores en uso

Para aplicar un color que ya está en uso, haga clic en el selector de color y, en la columna izquierda, se mostrará una lista de los colores en uso que se pueden utilizar para aplicar rápidamente los colores ya utilizados en el espacio de trabajo.

Cuentagotas

Cuando se selecciona, esta herramienta cambiará los colores seleccionados al color en el que haga clic.

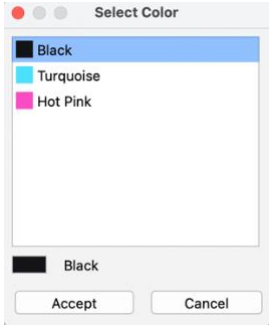
Acceso directo: 'Shift' seleccionará todas las formas del color en el que haga clic.

Seleccionar por color

Para seleccionar todas las formas del mismo color, haga clic en el icono que se muestra a continuación.



Aparecerá una ventana que le permitirá elegir el color por el que desea filtrar las formas seleccionadas.



Haga clic en Aceptar para realizar la acción y en Cancelar para salir.

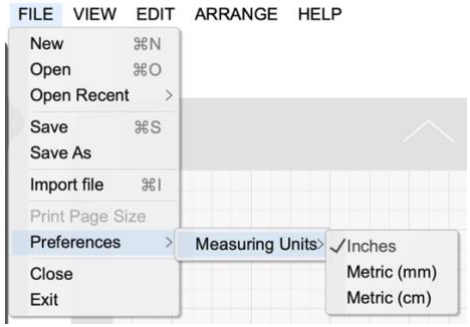
(2) Especificaciones de tamaño

Modifique el ancho y el alto de un objeto escribiendo las medidas deseadas. De forma predeterminada, el objeto seleccionado cambiará de tamaño proporcionalmente, para deshabilitar esta configuración y editar cada uno el ancho y el alto individualmente, anule la selección del icono de candado para que el bloqueo esté abierto.



Unidades de medida

Modifique sus preferencias de unidades de medida haciendo clic en el menú Archivo / Preferencias / Unidades de medida / Seleccione la opción deseada de la lista disponible.



DOCUMENTOS Y PÁGINAS

Leonardo Design Studio trabaja con documentos de varias páginas y cada página puede ser del mismo tamaño o de un tamaño diferente.

DOCUMENTOS

PARA ABRIR UN DOCUMENTO

Haga clic en el menú Archivo / Abrir y se abrirá la ventana de selección de archivo para abrir. A continuación, navegue hasta donde se encuentra el archivo que desea abrir, seleccione el archivo y haga clic en abrir.

PARA ABRIR UN DOCUMENTO RECIENTE

Haga clic en abrir reciente o haga clic en el menú Archivo / Abrir reciente y se abrirá la opción para ver los archivos recientes como miniaturas.

PARA GUARDAR UN DOCUMENTO

Con un documento abierto, haga clic en Guardar o en el Menú Archivo / Guardar y se abrirá la ventana Guardar. Navegue hasta donde desea guardar el archivo en su computadora e ingrese un nombre para el archivo debajo del nombre de archivo y haga clic en Guardar.

PARA GUARDAR COMO

Con un documento abierto, haga clic en Guardar como o en el menú Archivo / Guardar como y se abrirá la ventana Guardar como. Navegue hasta donde desea guardar el archivo en su computadora e ingrese un nombre para el archivo debajo del nombre de archivo y haga clic en Guardar.

FORMATOS DE ARCHIVO Y EXTENSIONES

Leonardo Design Studio se abre y guarda en el siguiente archivo nativo Formatos:

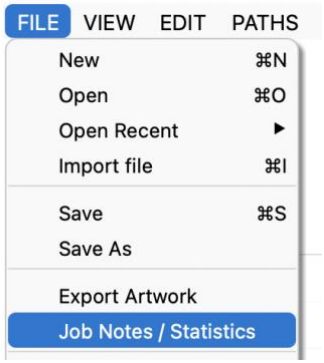
. LDS — Leonardo Design Studio Documento Incluye todos los elementos de un documento (objetos, texto, imágenes, curvas, símbolos, páginas, etc.).

NOTAS DE TRABAJO/ESTADÍSTICAS

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

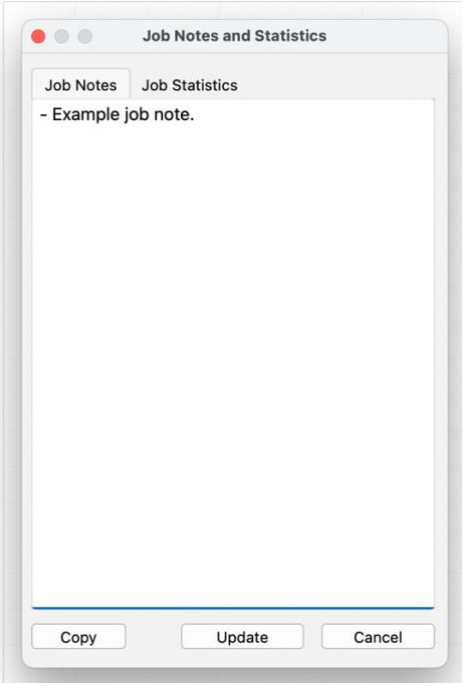
Notas de trabajo

Haga clic en el menú Archivo / Notas de trabajos / Estadísticas y se abrirá la opción para ver las Notas y estadísticas del trabajo.



Las notas de trabajo permiten a los usuarios documentar y almacenar información esencial relacionada con un trabajo o tarea específica, sirviendo como una referencia conveniente o un sistema de recordatorio para rastrear detalles importantes, progreso e instrucciones a lo largo del proceso de trabajo.

Para agregar una nota de trabajo, simplemente comience a escribir en el área de texto.

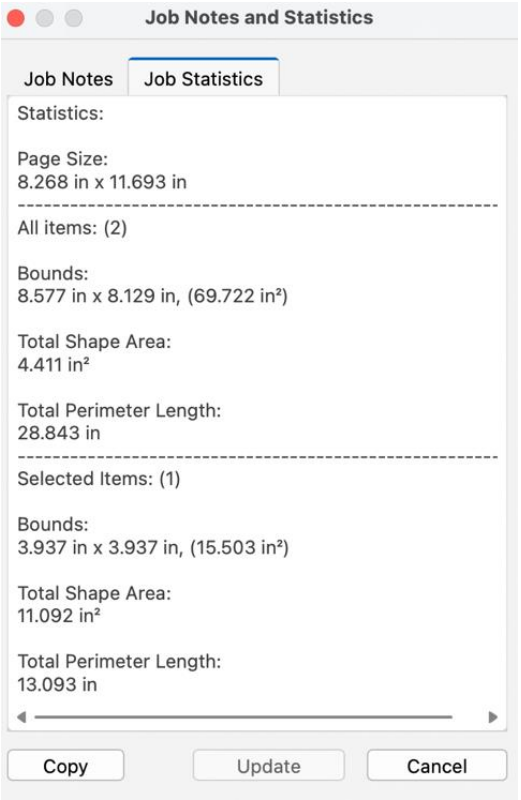




Nota: Asegúrese de seleccionar Actualizar una vez completado. Sus notas de trabajo se pueden ver a la izquierda de la barra de herramientas. Desplácese sobre él para ver una descripción general rápida de la nota de trabajo.

Estadísticas de empleo

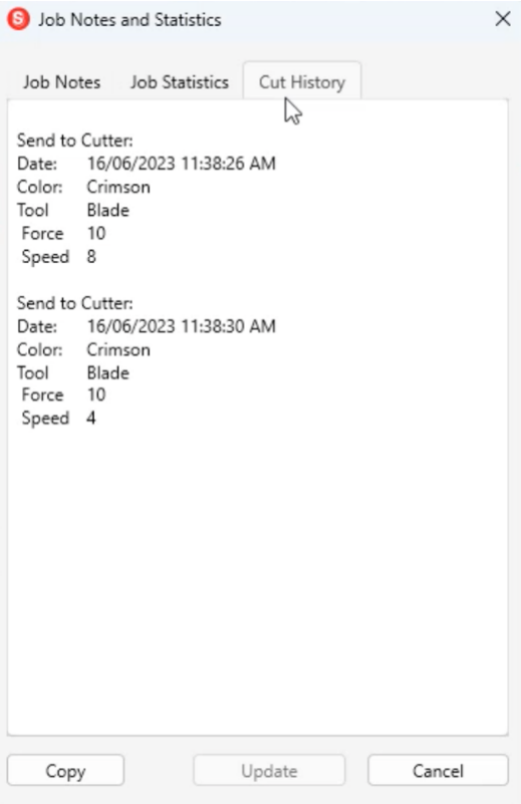
Las estadísticas de trabajo proporcionan una visión general de las estadísticas relativas a todos los objetos de un documento. Incluye una sección dedicada a las estadísticas de cualquier objeto seleccionado. Los tipos de estadísticas proporcionadas incluyen el tamaño, las formas, la cobertura cuadrada, la longitud total de corte, el perímetro total, etc.



Nota: Esto es útil cuando se cobra a los clientes por los trabajos, ya que el usuario puede identificar fácilmente el total de materiales utilizados.

Historial de corte

Una vez que haya cortado un trabajo, puede revisar el historial de cortes dentro de Notas y estadísticas de trabajo para identificar las veces anteriores que se ha cortado el trabajo, la configuración aplicada y en qué color, etc., como se muestra a continuación.

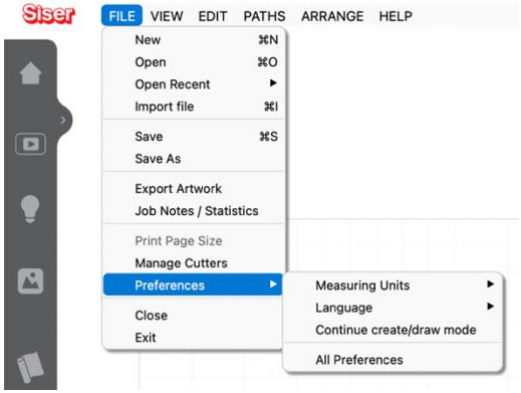


Nota: Esto ayuda a identificar si ha eliminado una parte particular de un trabajo si no puede recordarlo.

PREFERENCIAS Y CONFIGURACIÓN

Haga clic en el menú Archivo / Preferencias y aparecerá la opción para ver las preferencias.

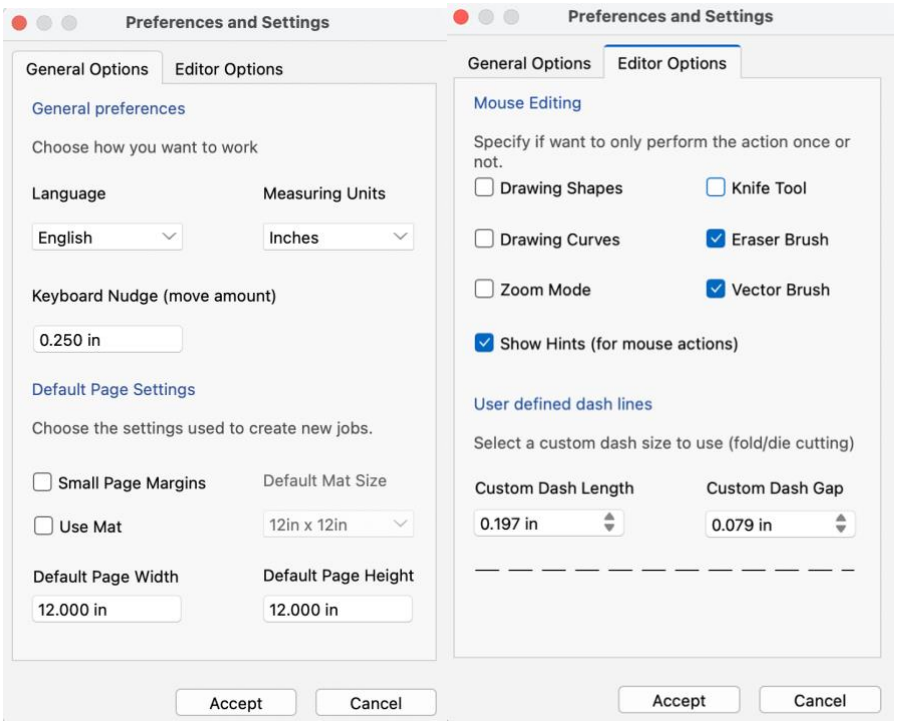
Consejo: Puede editar rápidamente las preferencias Unidad de medida e Idioma desde el menú, como se muestra a continuación:



Haga clic en el menú Archivo / Preferencias / Todas las preferencias y se abrirá la opción para ver Preferencias y configuración.

Verá dos ventanas disponibles, Opciones generales y Opciones del editor.

Una vez que se haya seleccionado la configuración elegida, haga clic en Aceptar para guardar los cambios.



Opciones generales: Preferencias generales

Idioma

Establezca el idioma en el que desea ver el programa.

Unidades de medida

Establezca la unidad de medida, es decir, pulgadas, milímetros, centímetros.

Empujón de teclado

La cantidad/distancia que un objeto se moverá cuando use las teclas de flecha del teclado.

Opciones generales: Configuración de página predeterminada

Márgenes de página pequeños

Permite al usuario imprimir muy cerca del borde.

Nota: Esto debe hacerse bajo su propio riesgo.

Usar alfombrilla

Seleccione si desea crear nuevos trabajos con un tapete y establezca el tamaño predeterminado del tapete.

Dimensiones

Establezca el ancho y el alto de página predeterminados que se utilizarán al crear nuevos trabajos.

Opciones del editor: Edición del ratón

Seleccione las herramientas que desea realizar solo una vez cuando se utilizan, es decir, una vez que se realiza la acción, el modo de herramienta se sale y se revierte a la herramienta Seleccionar.

Opciones del editor: Líneas de guión

Seleccione el tamaño de tablero personalizado que se utilizará en trabajos de plegado / troquelado.

CONFIGURACIÓN DE PÁGINA

Leonardo Design Studio viene con una selección de tamaños de página que incluyen todos los tamaños estándar más populares.

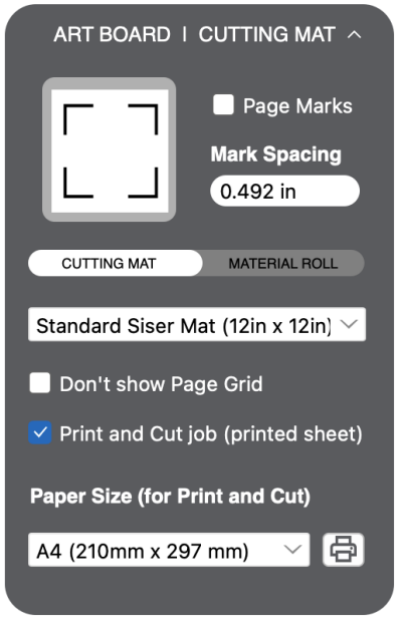
TABLERO DE ARTE | CORTE DE MAT

Consejo: Expanda u oculte la configuración del tablero de arte o la alfombra de corte haciendo clic en la flecha en la parte superior derecha.

Para abrir el Configurador de página

Sin nada seleccionado en el documento, haga clic en el menú Archivo / Configurar página.

Tamaño de página

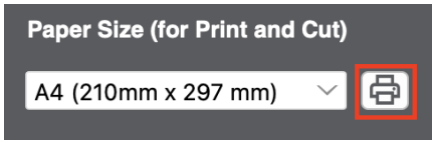


Leonardo Design Studio le permite diseñar el modo Cutting Mat o el modo Material Roll.

Las dimensiones de Art Board/Cutting Mat se pueden ajustar a las opciones estándar de tapete de corte Siser.

El rollo de material permite editar la altura / anchura, sin embargo, esto no se puede configurar en más grande que el cortador para garantizar la precisión al cortar.

El Tamaño de impresión se puede seleccionar mediante el menú desplegable Tamaño de papel. Sin embargo, es posible que la opción que desee no esté disponible. Como tal, las dimensiones también se pueden ajustar utilizando el tamaño del papel, que se puede recuperar de la impresora actual en uso presionando el botón Impresora:



Una vez que haga clic, ampliará las opciones para los tamaños de papel dependiendo de la impresora conectada actualmente, para cambiar el tamaño del papel al de otra impresora, seleccione la impresora deseada en el cuadro desplegable.

MEDICIÓN Y DISEÑO

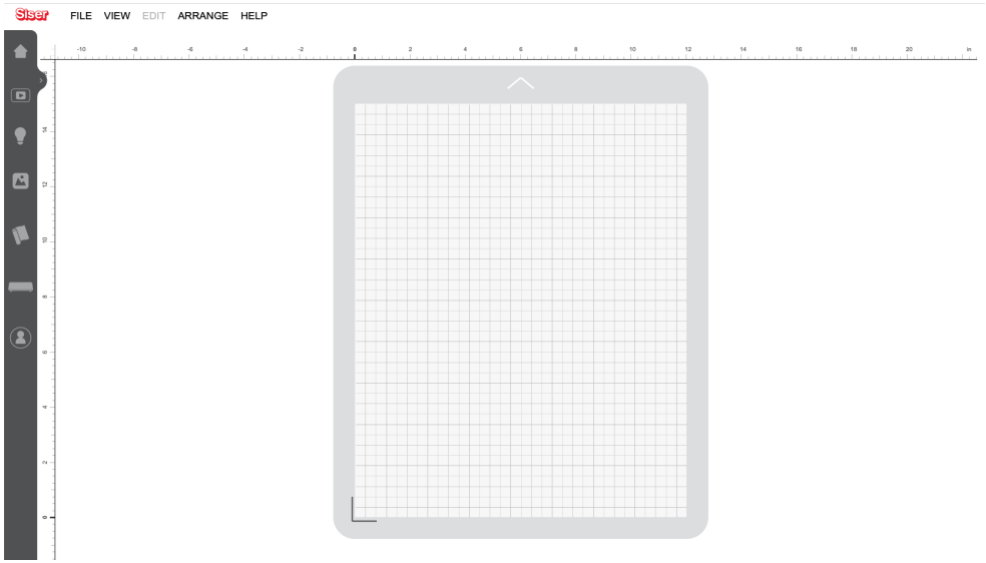
Leonardo Design Studio le proporciona herramientas de medición y diseño para ayudarle a dibujar, alinear y posicionar objetos, curvas y texto en el área de dibujo.

TRABAJAR CON UNA CUADRÍCULA

La cuadrícula es una serie de líneas de intersección que se separan equidistantes y que puede utilizar para crear, alinear y colocar con precisión objetos, texto o curvas en el área de dibujo mediante la función Ajustar a.

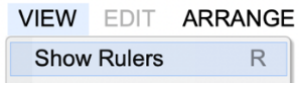
TRABAJAR CON REGLAS/ESTRUCTURA ALÁMBRICA

Los gobernantes se proporcionan para dibujar, dimensionar y alinear objetos con precisión. Las reglas son intuitivas, ya que se reescalan automáticamente a medida que se acerca y aleja y se actualiza con las unidades de medición actuales.



Uso de reglas

Mostrar u ocultar las reglas



Puede mostrar u ocultar reglas desde el menú Ver / Mostrar reglas.

Uso de wireframe

Mostrar u ocultar estructura alámbrica

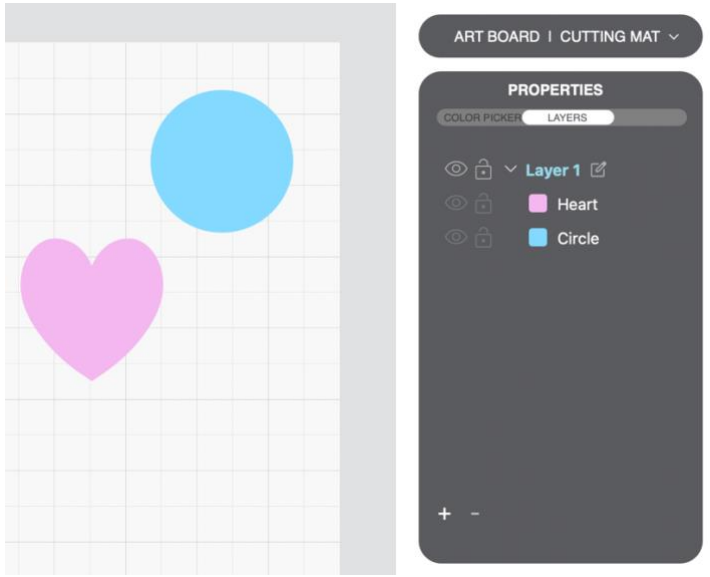


Puede mostrar u ocultar estructura alámbrica desde el menú Ver / Mostrar estructura alámbrica.

Acceso directo: 'W'

TRABAJAR CON CAPAS

Las capas son diferentes niveles en los que puede colocar objetos como líneas vectoriales, formas y otros elementos. Se utilizan para separar partes de una imagen o dibujo, lo que le permite editar y manipular elementos individuales de su obra de arte por separado.



Uso de paneles de capas

Agregar o eliminar una capa

Utilice los botones más y menos de la parte inferior izquierda del panel para eliminar o añadir una capa.

Cambiar el nombre de una capa

Para cambiar el nombre de una capa, haga doble clic en el texto y se mostrará un cuadro de texto, lo que le permitirá editar el nombre de la capa.

Nota: Esto también funciona para los nombres de formas/objetos dentro de una capa.

Bloquear una capa

Para bloquear una capa completa, haga clic en el icono de candado situado junto a la capa que desea bloquear.

Nota: Esto también funciona para formas/objetos individuales dentro de una capa.

Consejo: Bloquear una capa es útil para evitar que se mueva accidentalmente o haga clic en una capa que no desea editar en un momento específico.

Consejo: Cuando utilices capas, activa Marcas de página y bloquéalas para evitar que se muevan accidentalmente las marcas de página cuando trabajes en un trabajo.

Ocultar una capa

Para ocultar una capa completa, haga clic en el icono del ojo situado junto a la capa que desea bloquear.

Nota: Esto también funciona para formas/objetos individuales dentro de una capa.

Consejo: Ocultar una capa es útil cuando solo desea enviar una de las capas para cortar. Es decir, si está trabajando con capas para enviar a cortar en lotes separados, ocultar una capa garantiza que cuando seleccione enviar el diseño / enviar para cortar, la capa oculta no se incluirá.

Organización de capas

Hacer clic en el nombre de una capa y moverla por encima o por debajo de otra capa tiene la misma funcionalidad que enviar al frente/atrás.

Consejo: Reorganiza el orden de las capas haciendo clic y arrastrando por encima o por debajo.

Nota: Esto también funciona para formas/objetos dentro de una capa.

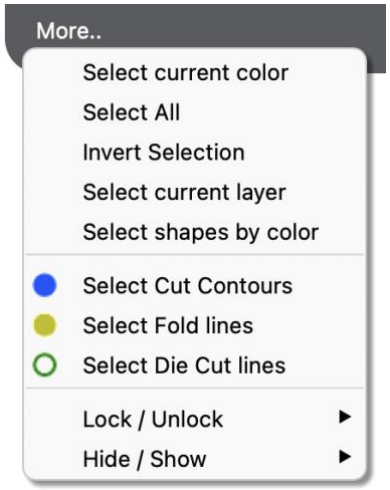
Para mover un objeto de una capa a otra, expanda ambas capas, haga clic en el objeto en el panel de capas y arrástrelo a la capa en la que desea incluirlo.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + botón izquierdo del ratón para seleccionar objetos dentro de una capa, **o** para seleccionar varias capas.

Acceso directo: Mayus + botón izquierdo del ratón para capturar todos los objetos **o** capas incluidos dentro del área del primer objeto o capa seleccionados.

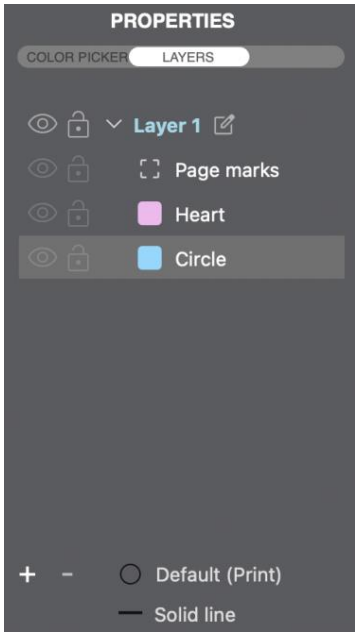
Selección de capas

Haga clic en Más en el panel de capas para expandir una lista de opciones que son útiles para elegir cuando se trabaja con capas, como se muestra a continuación.



Imprimir, cortar y doblar

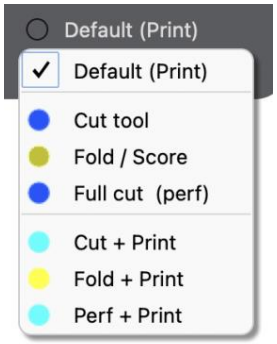
Dentro del panel de capas, al hacer clic en un objeto específico dentro de una capa, las opciones de impresión y corte estarán disponibles, como se muestra a continuación.



La opción predeterminada es imprimir.

Para cambiar la opción, haga clic en el botón y aparecerá un cuadro desplegable con las opciones. Seleccione la opción adecuada para cada objeto dentro de su trabajo.

Imprimir y cortar



Consejo: Es posible que desee importar una imagen en la que desee cortar solo una parte de esa imagen en una forma determinada.

Para ello, importe una imagen como imagen de fondo (Importar > Importar archivo > imagen de fondo) y haga clic en la imagen dentro de la capa.

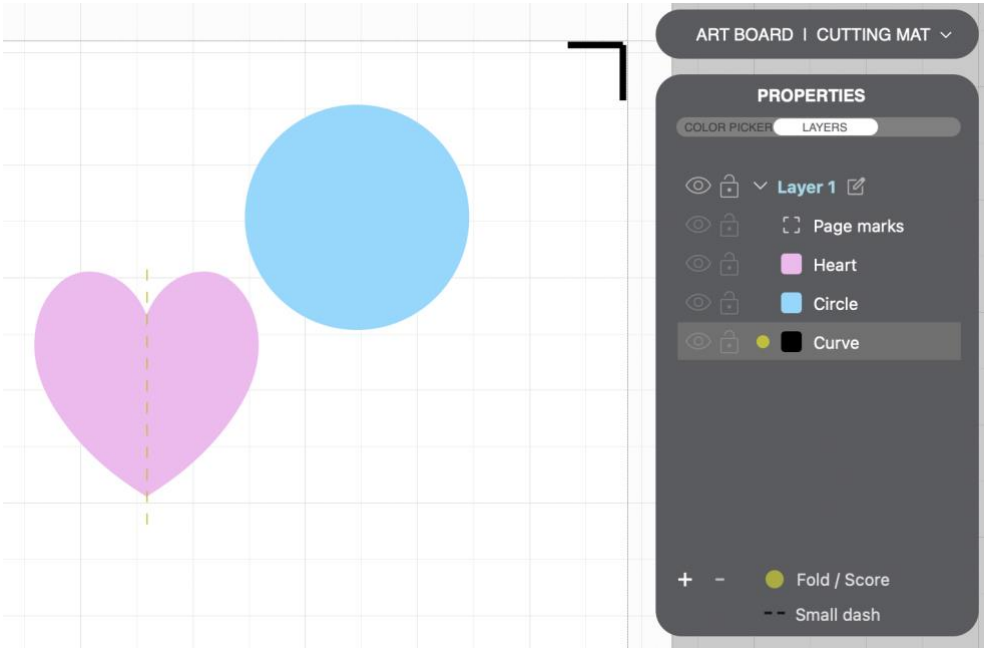
A continuación, seleccione la imagen como Imprimir y, a continuación, coloque la forma sobre la parte superior de la imagen y seleccione Herramienta de corte. Al hacer esto, se cortará la sección de la imagen dentro de la forma sobre la parte superior de la imagen.

Nota: Estas herramientas también están disponibles en el menú Propiedades del selector de color (cuando se selecciona un objeto).

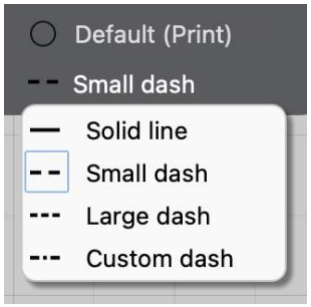
Líneas de plegado

Es posible que desee crear una línea de plegado utilizando una fuerza diferente de la misma cuchilla dentro de un trabajo de impresión y corte.

Para ello, dibuje una línea/curva (que se pueda identificar en las capas) y colóquela en la ubicación en la que desea crear una línea de pliegue.



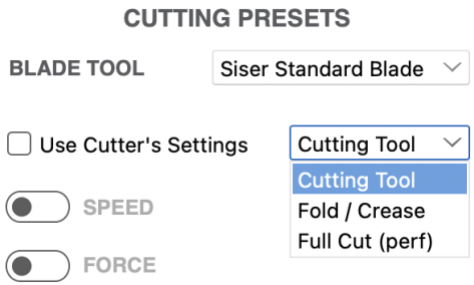
A continuación, haga clic en Predeterminado (Imprimir) para expandir el menú desplegable y cambiar la línea a un Plegado / Puntuación; esto ajustará la fuerza de la línea y evitará que corte a través de los medios.



Consejo: Seleccione si desea utilizar una línea continua o una línea discontinua.

Nota: Puede editar manualmente los ajustes de fuerza por tipo de herramienta, es decir, Cortar, Plegado/Plegado.

Haga clic en Enviar diseño y desmarque 'Usar configuración del cortador' y podrá ajustar manualmente la fuerza y la velocidad de cada herramienta.



IMPORTADOR

Leonardo Design Studio viene con módulos de importación, que se utilizan para insertar (abrir) archivos de 3rd party directamente en el documento actual.

IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS

Importar cualquier formato de archivo

Para importar un archivo, haga clic en el menú Archivo / Importar y se abrirá la ventana Importar (como se muestra arriba).

A continuación, navegue hasta donde se encuentra el archivo y haga clic en el archivo requerido para resaltarlo, luego haga clic en el botón Importar. La ventana de importación desaparecerá y la importación se completará.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + I

Arrastrar y soltar

También puede arrastrar un archivo de imagen desde una ventana del Explorador de Windows o del Finder de Mac directamente a Leonardo Design Studio.

INSERTAR IMAGEN (MAPA DE BITS))

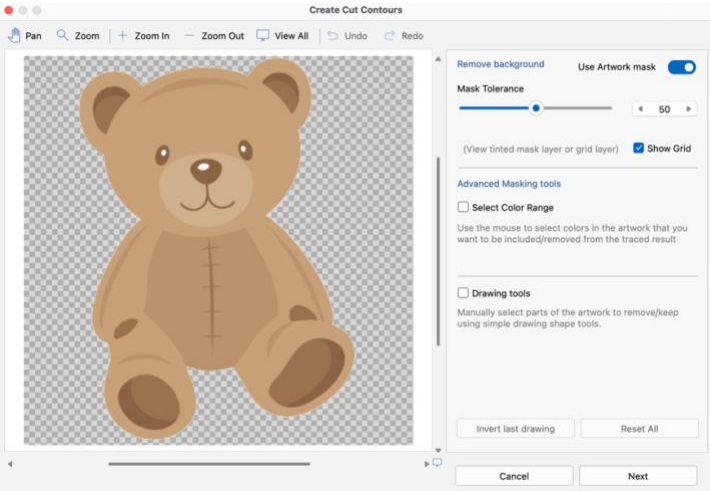
Arrastrar y soltar

También puede arrastrar una imagen (. SVG) desde una ventana del Explorador de Windows/Mac Finder directamente a Leonardo Design Studio.

Nota: Al importar una imagen, de forma predeterminada, creará un trabajo de impresión y corte automáticamente.

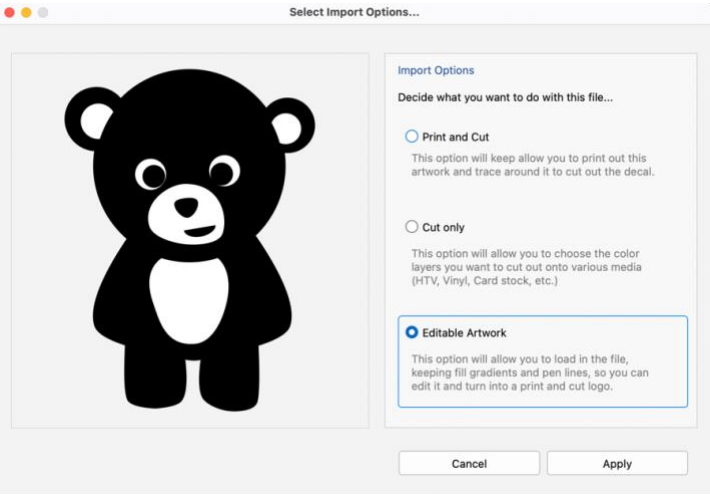
IMPORTACIÓN DE IMÁGENES: OPCIONES DE IMPORTACIÓN

Al importar una imagen, dependiendo del tipo de archivo, se le darán varias opciones.



Importación de imágenes con extensión de archivo .PNG, . TIF, .JPG le llevará directamente al módulo Contour Cutting.

Ilustraciones editables



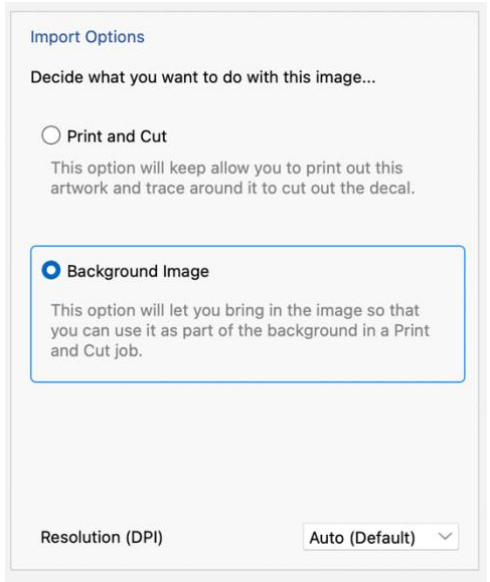
Importación de imágenes con la extensión de archivo . SVG le permitirá elegir entre Imprimir y Cortar, Cortar solo o importar la imagen como ilustraciones editables. Esto se debe a que SVG significa gráfico vectorial escalable, lo que significa que la imagen se compone de formas geométricas que se pueden reconocer en el software.

Si una imagen se importa como ilustración editable, al pasar el cursor sobre la imagen con la herramienta de selección se resaltará cada forma (a medida que el ratón se mueve sobre ella) que se encuentra dentro del grupo de formas que forman la imagen, como se muestra a continuación.



Importar una imagen de fondo

Para importar una imagen como imagen de fondo, seleccione Archivo > Importar archivo y seleccione 'Imagen de fondo' como se muestra a continuación.



Consejo: Esto establece automáticamente el trabajo como un trabajo de impresión y corte.

ARCHIVOS COMPATIBLES

Importación

La siguiente es una lista de los formatos de archivo que importa Leonardo Design Studio:

*..PNG *. .TIF *..JPG *. .SVG

EXPORTADOR

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

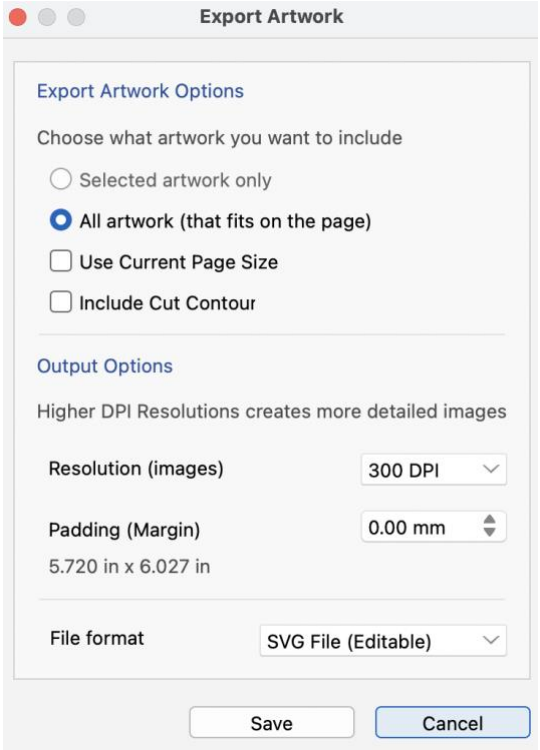
Leonardo Design Studio viene con módulos de importación, que se utilizan para insertar (abrir) archivos de 3rd party directamente en el documento actual.

EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

Opciones de exportación de ilustraciones

Para exportar un archivo, haga clic en el menú Archivo / Exportar ilustración y se abrirá la ventana Exportar.



Al seleccionar exportar ilustraciones, habrá una gama de opciones disponibles.

Puede elegir si desea exportar todas las ilustraciones o sólo la ilustración seleccionada si ha seleccionado objetos.

Haga clic en Guardar y el programa le pedirá que seleccione una ubicación de archivo.

Nota: Puede seleccionar utilizar el tamaño de página actual, de lo contrario, la exportación tendrá el tamaño de los objetos actuales.

Consejo: Si tienes líneas de corte de contorno, puedes seleccionar si quieres incluirlas.

Opciones de salida

Puede seleccionar el PPP en el que la exportación representa una imagen.

Nota: Esto se puede utilizar cuando se ha aplicado una distorsión.

Consejo: Añade relleno para crear un borde alrededor de una imagen.

ARCHIVOS COMPATIBLES

Exportar

La siguiente es una lista de los formatos de archivo que exporta Leonardo Design Studio:

*..PNG *. .TIF *..JPG *. .SVG *..PDF

Consejo: .PNG y . TIF tiene fondos transparentes, mientras que .JPG tiene un fondo opaco o blanco.

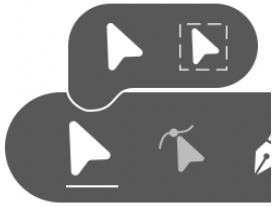
TRABAJAR CON OBJETOS

*Algunas herramientas solo están disponibles en Leonardo Design Studio PRO.

Comience a diseñar en Leonardo Design Studio usando la barra de herramientas en la parte inferior izquierda de la pantalla.



SELECCIONAR HERRAMIENTA



Esta herramienta se utiliza para seleccionar objetos en su estera de corte / tablero de arte.

La herramienta de selección de forma predeterminada es seleccionar táctil y se muestra como la opción izquierda en el menú desplegable. Esto significa que si mantiene presionado el botón izquierdo del mouse y toca cualquier objeto, seleccionará el objeto.

Sin embargo, la segunda opción en el menú desplegable es la herramienta de selección con el modo de selección enlazado aplicado. Esto significa que si mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón y selecciona una opción, el objeto se seleccionará sólo una vez dentro de las marcas de límite dibujadas con la herramienta de selección. Esto es útil para cuando solo desea seleccionar ciertas cosas.

Crear una copia

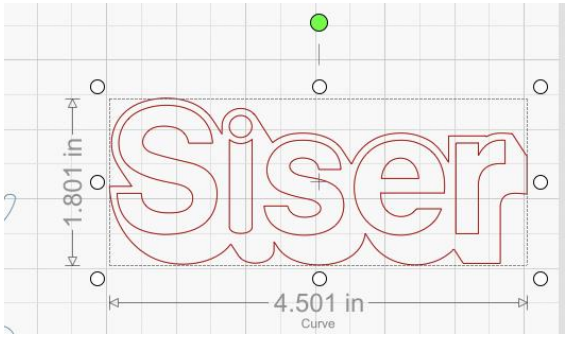
Una vez seleccionado un objeto, puede crear una copia presionando 'Alt' / 'Opción' en su teclado mientras mantiene presionado el botón izquierdo del mouse y arrastra el objeto duplicado a cualquier lugar de su mesa de trabajo o estera de corte.

Nota: Suelte el botón izquierdo del ratón mientras mantiene presionado 'Alt' / 'Opción' para garantizar una duplicación exitosa del objeto.

Eliminar un objeto

Un objeto se puede eliminar haciendo clic en el menú Editar / Eliminar.

CAMBIAR EL TAMAÑO, MEDIR Y ROTAR



Redimensionar

Cuando se selecciona un objeto, el contorno mostrará círculos alrededor del perímetro del objeto.

Utilice los círculos de esquina haciendo clic con el botón izquierdo del ratón sobre el círculo para cambiar el tamaño en la dirección de la esquina correspondiente, proporcionalmente, lo que significa que el objeto mantendrá su forma cuando cambie de tamaño.

Acceso directo: Si mantiene presionado 'Alt' / 'Opción' al cambiar el tamaño de un círculo de esquina (manteniendo presionado el botón izquierdo del mouse), le permitirá cambiar el tamaño de manera no proporcional en cualquier dirección en la que mueva el mouse.

Utilice los círculos centrales de los ejes x o y haciendo clic con el botón izquierdo del ratón sobre el círculo para cambiar el tamaño del objeto en la dirección del círculo seleccionado, de forma no proporcional, lo que significa que el objeto no mantendrá su forma y se estirará en la dirección en la que arrastre el ratón.

Acceso directo: Si mantienes presionada la tecla 'Mayús' al cambiar el tamaño, el objeto cambiará de tamaño desde el centro.

Acceso directo: Si mantiene presionado 'Control' / 'Comando' al cambiar el tamaño, el objeto se ajustará a un múltiplo par del tamaño (puede continuar arrastrando para crear un múltiplo más grande).

Acceso directo: Si mantiene presionado 'Control' / 'Comando' + 'Mayús' al cambiar el tamaño, puede reflejar simultáneamente la imagen.

> Nota: Reflejar una imagen es útil para crear una pieza de hierro en la camiseta que debe presionarse hacia atrás para que se muestre correctamente.

Medir

Siempre que seleccione un objeto, aparecerán las medidas a lo largo de sus ejes 'x' e 'y', que le mostrarán las dimensiones del objeto con el que está trabajando. A medida que cambia el tamaño del objeto, las medidas cambiarán, si el cambio de medición se vuelve azul, entonces está cambiando el tamaño del objeto de manera no proporcional, lo que significa que está alterando solo el ancho o la altura.

Rotar

El círculo verde adyacente al objeto se utiliza para girar, a medida que gira un objeto verá los grados en que se ha girado.

Para girar un objeto, haga clic con el botón izquierdo del ratón y arrastre el ratón en la dirección en la que desee girar el objeto.

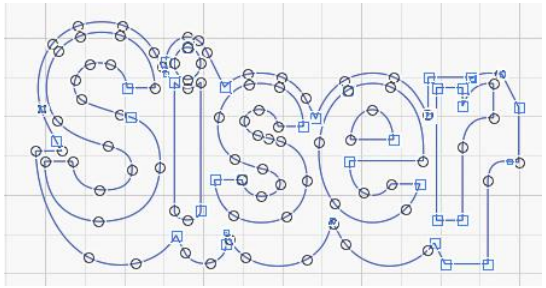
Nota: Si gira cerca del centro del objeto, la rotación se ajustará a 15 grados, si gira desde más fuera del centro del objeto, puede girar suavemente a cualquier ángulo.

Acceso directo: 'Comando' / 'Control' + R

HERRAMIENTA DE EDICIÓN DE NODOS



Al seleccionar la herramienta de edición de nodos, el software resaltará todos los nodos en el objeto seleccionado como se muestra a continuación.



Esquina redonda

Haga clic derecho en una esquina para que aparezca la opción de redondear una esquina de un nodo, puede arrastrarlo al mismo tiempo para editarlo.

Agregar/eliminar un nodo

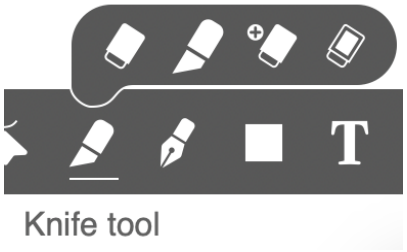
Haga doble clic en un nodo para eliminarlo y haga doble clic en un área sin nodo para insertar uno.

HERRAMIENTA DE CUCHILLO

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

La herramienta de cuchilla permite el corte o la división precisos y controlados de objetos o formas digitales, simulando la acción de un cuchillo físico para una edición y manipulación eficientes en flujos de trabajo de diseño o modelado.

Nota: La herramienta cuchillo está en la ventana emergente del borrador.



Para utilizar la herramienta cuchillo, seleccione la herramienta cuchilla y, a continuación, haga clic y arrastre en la dirección en la que desee dividir el objeto, suéltela para completar el proceso.

Nota: Si se selecciona un objeto, la cuchilla sólo cortará el objeto seleccionado. Si no se selecciona nada, el cuchillo cortará todos los objetos incluidos en el área en la que se usa la herramienta.

Nota: Si una capa está bloqueada, no se puede cortar/cortar con la herramienta de cuchilla.

Acceso directo: 'Shift' para deshabilitar el ajuste.

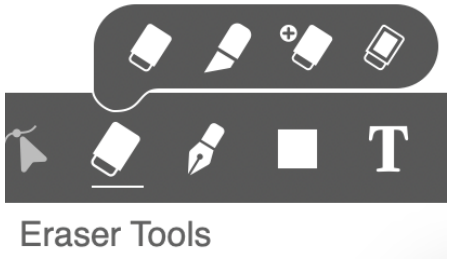
Acceso directo: 'Escape' para cancelar.

HERRAMIENTA PINCEL DE BORRADOR

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

La herramienta de pincel de borrador permite a los usuarios eliminar o borrar selectivamente partes específicas de contenido digital, imitando la funcionalidad de un borrador físico, para una edición y refinamiento precisos de imágenes digitales o ilustraciones.

Para usar el pincel de borrador, seleccione el borrador y haga clic con el botón izquierdo del ratón, arrastrando por el área que desea borrar.



Nota: Si se selecciona un objeto, el pincel de borrador sólo funcionará en el objeto seleccionado. Si no se selecciona nada, el pincel de borrador funcionará en todos los objetos incluidos en el área en la que se utiliza la herramienta.

Cuando se selecciona el pincel de borrador, aparecerá una ventana emergente sobre el área de diseño que le permitirá seleccionar la forma y el grosor del borrador.

Nota: Al seleccionar la opción de línea, el borrador se borrará como una línea (ajuste horizontal o vertical).



Acceso directo: 'Mayús' mantenido presionado le permite cambiar el tamaño del pincel de borrador.

Nota: La herramienta de borrador es especialmente útil para la plantilla para borrar rápidamente las áreas del texto para evitar que los agujeros se caigan durante el proceso de corte.



Borrador de agujeros

Especialmente común en el corte de contorno, es posible que desee eliminar un agujero o parte de un agujero.



Nota: En lugar de eliminar partes de formas, esta herramienta solo eliminará / borrará el interior de los agujeros.

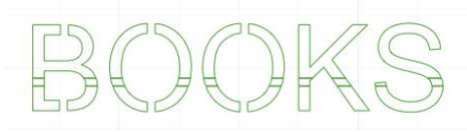
Pincel de rodajas



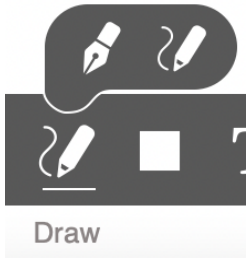
El pincel de corte crea una copia desde donde se ha aplicado la herramienta de pincel de corte.

Cuando utilice el pincel de corte, intente trabajar en Wireframe.

Acceso directo: 'W'



En el ejemplo anterior, se ha dibujado una línea a través de los libros de palabras, usando el pincel de corte, su efecto es visible en wireframe.



La herramienta de lápiz es la primera opción de las 2 herramientas de dibujo.

La herramienta pluma se puede utilizar para dibujar líneas.

Líneas

Para producir líneas rectas, haga clic en el botón musa izquierdo y, a continuación, mueva el ratón hacia la longitud/dirección deseada y, a continuación, vuelva a hacer clic para crear un nuevo nodo.

Nota: Si está trabajando con curvas, puede hacer clic derecho en un nodo para cambiarlo 'A línea'.

Curvas

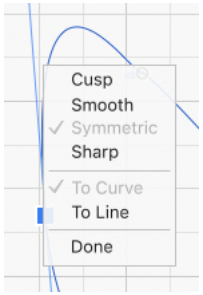
Para producir curvas, haga clic en el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón hacia la longitud/dirección deseada y luego, en lugar de simplemente hacer clic de nuevo para crear un nuevo nodo, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre el ratón en cualquier dirección/ángulo y la herramienta pluma creará una curva en el nodo correspondiente.

Nota: Al crear la curva / línea, puede hacer clic en cada nodo para editarla. Una vez que haya hecho clic en un nodo, las flechas que apuntan en direcciones opuestas le permitirán cambiar la dirección / ángulo del nodo haciendo clic en la flecha y arrastrando en la dirección deseada.

Al hacer clic derecho en el nodo seleccionado, puede seleccionar el tipo de tipo de curva que se utilizará, cambiar las curvas afectará las longitudes y ángulos de la curva.

es decir, una curva suave significa que cada lado de las flechas que aparecen al editar el nodo tiene el mismo ángulo, pero pueden tener diferentes longitudes, mientras que una

curva simétrica significa que las flechas tienen la misma longitud, pero se pierde el control sobre el ángulo.



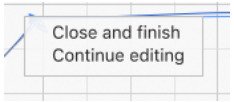
Trabajar con nodos

Hay algunas cosas a tener en cuenta cuando se trabaja con líneas/curvas y se producen nodos.

Si desea eliminar un nodo, puede hacer doble clic en él.

Si desea terminar una línea / curva, haga clic derecho en el nodo y le dará la opción 'Hecho' que producirá la forma como un objeto final, o 'Cerrado' que unirá el nodo final al nodo original.

Nota: Si está dibujando líneas/curvas y se acerca o superpone el punto de inicio/finalización, el software le pedirá que cierre y termine, o que continúe editando.



Una vez que termine una forma, puede seleccionar si desea dejar el objeto como un trazo o rellenar el objeto (si está incluido).



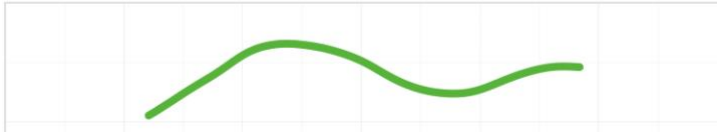
Pincel vectorial

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



El pincel vectorial dibuja un trazado vectorial. Para utilizar el pincel vectorial, seleccione la herramienta Pincel vectorial y haga clic con el botón izquierdo del ratón, arrastrando para dibujar el trazado vectorial.

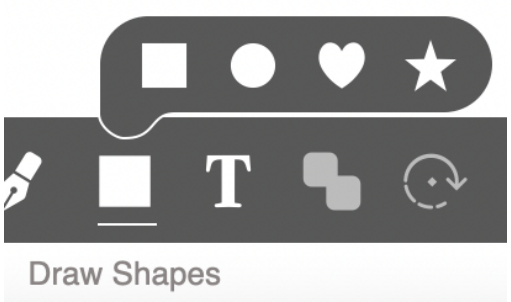




Cuando se selecciona el pincel vectorial, aparecerá una ventana emergente sobre el área de diseño que le permitirá seleccionar la forma y el grosor del trazado vectorial.

Nota: Al seleccionar la opción de línea, el pincel vectorial se dibujará como una línea (ajuste horizontal o vertical).

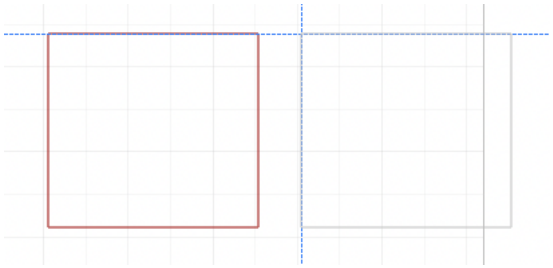
HERRAMIENTA FORMA



Seleccione el control flotante formas y haga clic en una forma para seleccionar esa opción.

Para dibujar la forma, haga clic en cualquier lugar del área de dibujo, mantenga presionado el botón del mouse y arrastre la forma, cuando esté satisfecho con la forma, suelte el botón del mouse.

Nota: Una vez que haya hecho su forma, el software almacena automáticamente la forma / tamaño y le permite crear duplicados simplemente haciendo clic con el botón izquierdo del mouse en cualquier parte del área de dibujo para producir su forma en esa posición.



¡Esta es una forma eficiente de producir múltiples copias!

Copiar/eliminar un objeto

Para añadir una copia, seleccione el menú Editar / Añadir una copia

Para eliminar una forma, seleccione el menú Edición / Eliminar

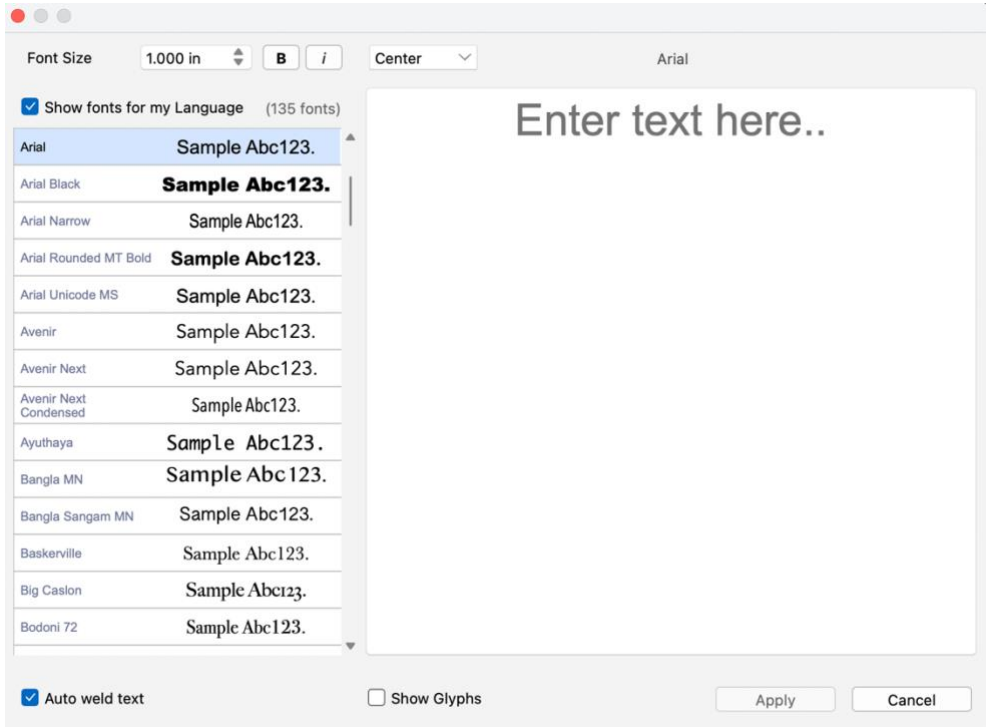
Acceso directo: mantenga pulsada la tecla Mayús después de dibujar una forma para crear una versión proporcional del objeto creado recientemente. Haga clic con el botón izquierdo del ratón y suéltelo para colocar la nueva forma en la posición del cursor.

Acceso directo: Elimina un objeto pulsando 'Escape'.

HERRAMIENTA DE TEXTO



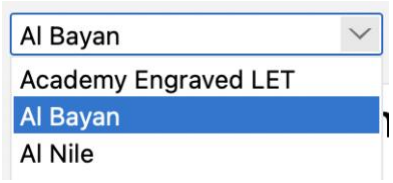
La herramienta de texto le permite crear y editar texto como se muestra a continuación.



Escriba texto simple haciendo clic en el área de edición de texto.

Para cambiar la fuente, desplácese por las opciones de la izquierda y seleccione la fuente deseada.

Nota: Cambie rápidamente las fuentes resaltando la fuente seleccionada y usando las teclas de flecha arriba/abajo de su teclado para cambiar las fuentes mientras la aplica a su texto escrito.



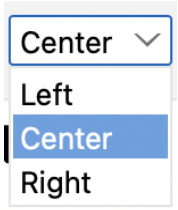
Consejo: Puede filtrar por fuentes que están disponibles en el idioma elegido (el idioma en el que ha instalado el programa).

El texto también se puede poner en negrita o en cursiva usando estos botones:



Acceso directo: Seleccione Texto + 'Control' / 'Comando' + B para poner en negrita una fuente.

Acceso directo: Seleccione Texto + 'Control' / 'Comando' + I para poner en cursiva una fuente.



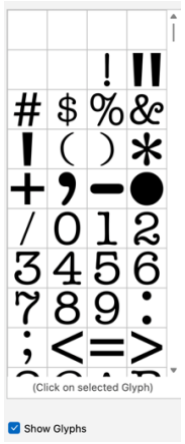
Para cambiar la justificación del texto, seleccione el uso del cuadro desplegable.



El tamaño del texto se puede editar usando las flechas o escribiendo el tamaño en el cuadro.



La herramienta de texto también incluye la opción de Soldadura automática de texto para que el texto con superposiciones elimine los espacios que permitirán que el texto se envíe para cortar (los objetos con espacios no se pueden enviar para cortar).



La herramienta de texto también incluye la opción de Mostrar glifos para que pueda identificar todos los glifos / caracteres disponibles en la fuente seleccionada.

Nota: Para editar el texto que se ha creado, haga doble clic en el texto y aparecerá la ventana de edición de texto, lo que le permitirá revisar la fuente, el tamaño, la justificación, etc.

Texto del arco

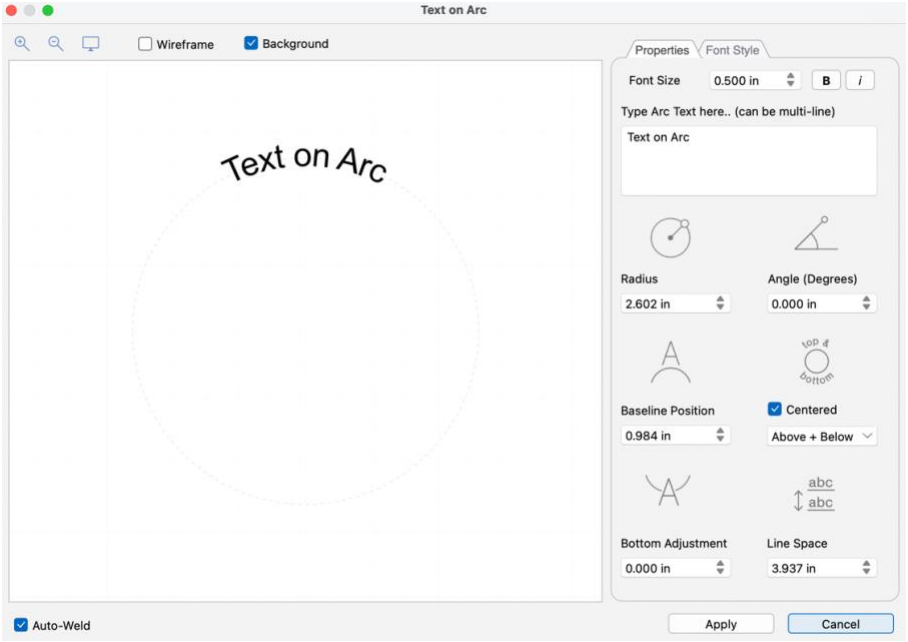
*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

Arc text permite a los usuarios crear texto que sigue una trayectoria curva o circular, lo que permite la colocación de texto a lo largo de arcos, círculos u otras formas personalizadas, mejora la flexibilidad del diseño y permite efectos de tipografía creativos en diversas aplicaciones de diseño gráfico o diseño.

Para agregar texto de arco, expanda el control flotante de texto y seleccione Texto de arco.

Aparecerá una ventana que muestra todos los ajustes de texto de arco disponibles.

Haga clic en el cuadro de texto para escribir texto.



Una vez que se hayan realizado las selecciones deseadas, seleccione Aplicar para actualizar los cambios.

Fondo

Seleccione si desea mostrar el fondo.

Tamaño de fuente

Edite el tamaño del texto.

Estilo de fuente

Seleccione la fuente deseada y si desea aplicar la configuración en negrita o cursiva.

Radio

Edite el tamaño del radio desde donde se coloca el texto del arco.

Ángulo

Ajuste el ángulo en el arco desde donde se coloca el texto del arco.

Posición de referencia

Ajuste la distancia desde la línea base del arco desde donde se coloca el texto del arco.

Justificación

Seleccione si desea centrar el texto del arco en el arco.

Para texto multilínea, seleccione si desea mostrar el texto encima, abajo o encima y debajo del arco.

Ajuste inferior

Controla la posición vertical del texto a lo largo del arco.

Espacio de línea

Para texto multilínea, ajuste el espaciado entre líneas.

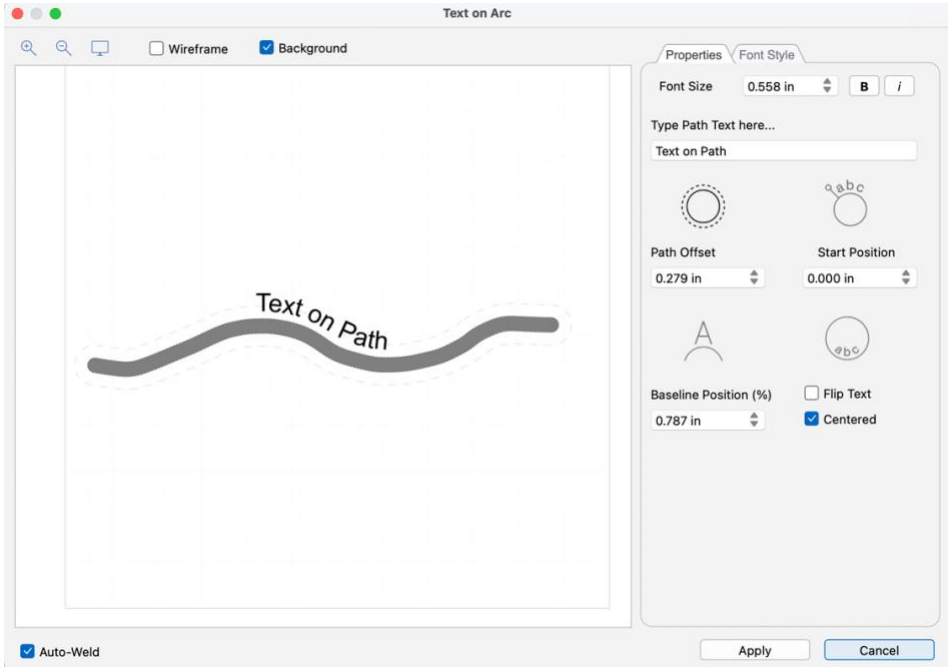
Texto en la ruta

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

Para agregar texto en la ruta, primero cree una ruta con el pincel vectorial.

A continuación, expanda el control flotante de texto y seleccione Texto en la ruta de acceso.

Haga clic en el cuadro de texto para escribir texto.



Desplazamiento de trazado

Ajuste el desplazamiento de la ruta desde la que se coloca el texto.

Posición de inicio

Ajuste la posición inicial a lo largo de la ruta de acceso que comienza el texto.

Posición de referencia

Ajuste la distancia desde la línea base del trazado desde donde se coloca el texto del trazado.

Voltear texto

Seleccione si desea reflejar el texto.

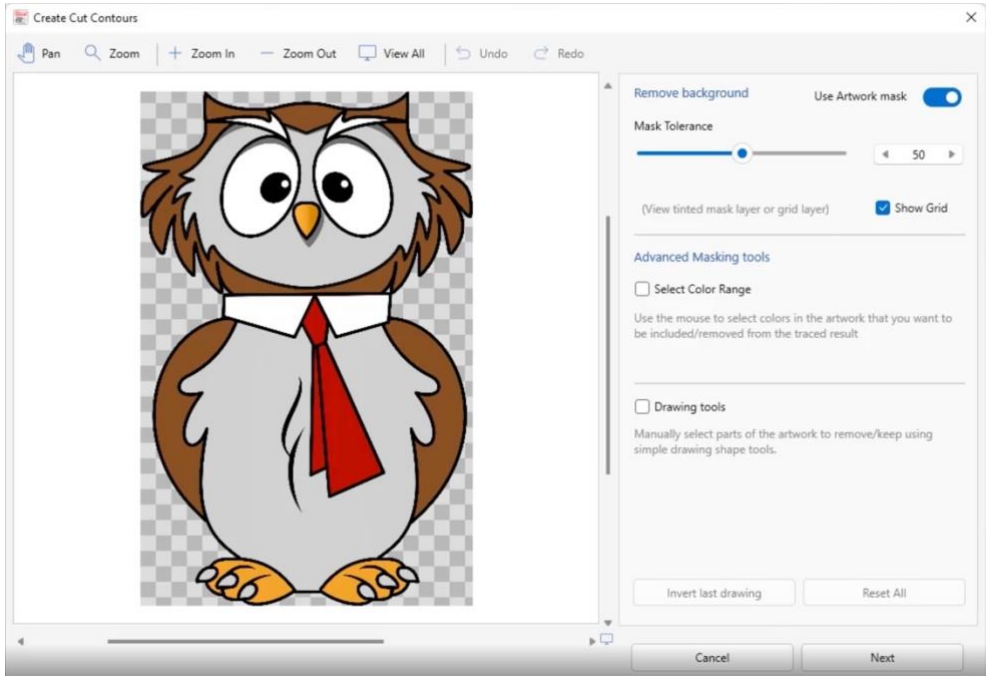
HERRAMIENTA DE CORTE DE CONTORNO

Leonardo Design Studio viene con un módulo dedicado Cut-Contour que delinea automáticamente los objetos seleccionados utilizando un color del sistema.

Para utilizar la herramienta de corte de contorno, seleccione un objeto y haga clic en el botón Módulo de corte y contorno, o importe una imagen para abrir el módulo de corte de contorno.

QUE ES CONTOUR CUTTING

Una línea de corte de contorno o contorno es una curva de propósito especial que puede ser identificada por una impresora / cortadora para imprimir y luego recortar su obra de arte de un solo archivo.



¿Qué es el corte de contorno?

Una línea de corte de contorno o contorno es una curva de propósito especial que puede ser identificada por una impresora / cortadora para imprimir y luego recortar su obra de arte de un solo archivo.

Nota: ARMS (Automatice Registración Mark Sensing) es un término genérico utilizado para los cortadores de vinilo que utilizan un sistema automatizado para identificar la ubicación de las marcas impresas para una gran precisión de corte de contorno. Algunos fabricantes utilizan diferentes términos para este sistema que se pueden utilizar intercambiables con el término: ARMS.



El corte de contorno implica colocar un contorno alrededor de un objeto u objetos en Leonardo Design Studio. Los objetos pero no el contorno se imprimen en medios como el vinilo blanco, luego el contorno se corta con marcas de registro especiales (ARMS) o un puntero láser y un cortador de vinilo, que luego crea una calcomanía o pegatina. El contorno se puede ajustar a cualquier distancia del borde del objeto u objetos y recortar de un cortador de vinilo separado o en una impresora-cortadora. Un ejemplo de corte de contorno se muestra arriba.

Impresión, laminado y corte

Otra aplicación del corte de contorno es crear una línea de corte alrededor del perímetro de una obra de arte. La obra de arte (no la línea de corte) se imprime y luego se lamina, y la línea de corte se corta para crear la obra de arte terminada.

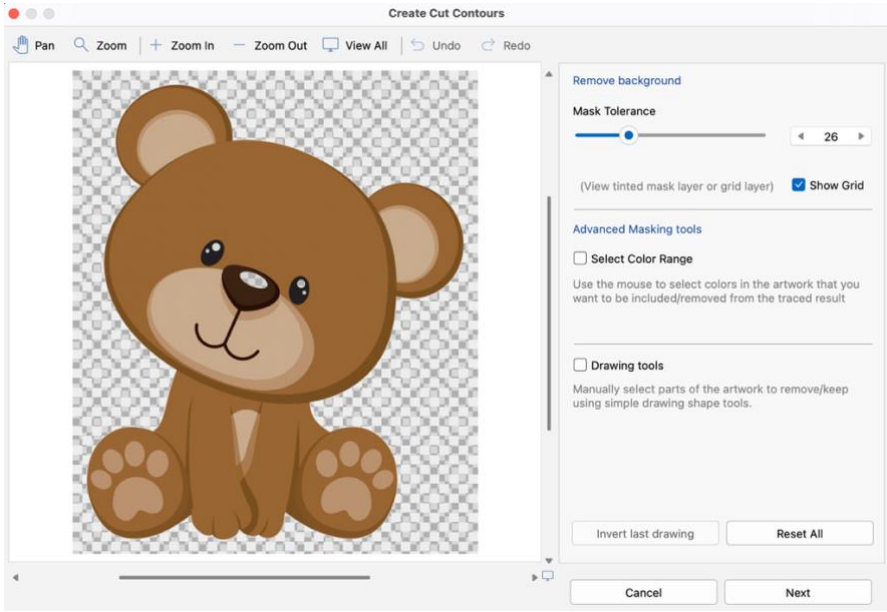
EL EDITOR DE MÁSCARAS

El Editor de máscaras es una utilidad especializada utilizada para eliminar el fondo de las imágenes (transparente) y / o para crear efectos especiales mediante el uso de transparencias dentro de la imagen.

Las máscaras se introducen como un canal alfa con una imagen importada (mapa de bits).

Vectorización, también conocido como El seguimiento toma una imagen (mapa de bits) y trazas alrededor de sus píxeles para crear una curva editable y perfectamente rescatable (ruta) que puede cortarse usando un trazador (cortador de vinilo), imprimirse y / o exportarse.

Una máscara se puede entender como un área sobre una imagen que la hace transparente (ver a través).



Para trazar una imagen y aplicar una máscara, importe una imagen y establezca las siguientes secciones según sea necesario.

Ajuste del nivel de seguimiento/Quitar fondo

La tolerancia de máscara ajustará los colores que aparecen al importar la imagen.

Puede desactivar la cuadrícula desmarcando Mostrar cuadrícula para identificar qué colores se importan en una vista diferente, como se muestra a continuación (ajuste la opacidad de la vista previa para aclarar aún más qué colores se incluyen en la importación).

Utilice la barra deslizante o las flechas para controlar la tolerancia de la máscara (cantidad/nivel de colores que se incorporarán en la importación).



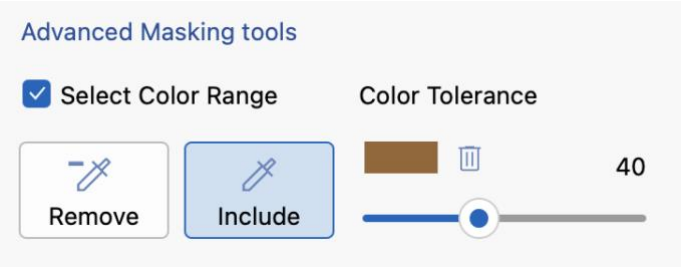
Herramientas avanzadas de enmascaramiento/selección de las áreas de rastreo

Las herramientas avanzadas de enmascaramiento proporcionan un método más detallado para agregar / eliminar colores que se incluirán para la importación final.

SELECCIONE GAMA DE COLORES

Marque Seleccionar rango de color para eliminar/incluir colores específicos seleccionados con la herramienta de coincidencia de color colocando el cursor y haciendo clic sobre el color elegido en la imagen.

La vista previa del color aparecerá junto al botón del mouse para su conveniencia al completar este paso.



HERRAMIENTAS DE DIBUJO

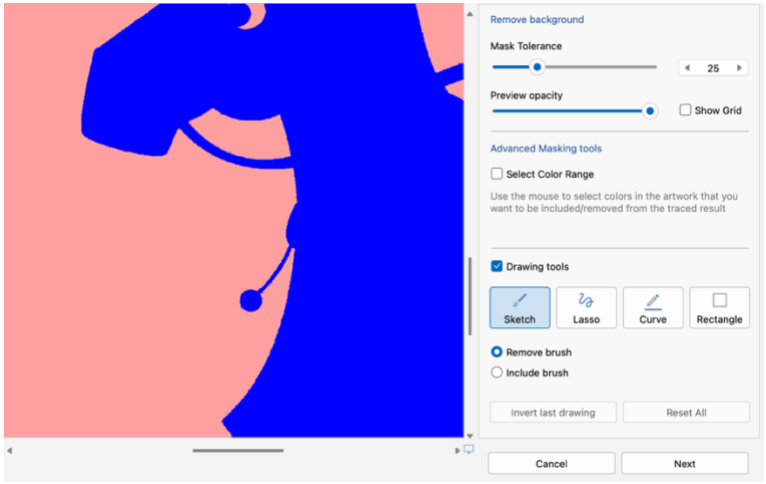
Hay una variedad de herramientas de dibujo que se pueden utilizar para eliminar elementos de la imagen. Consulte los siguientes pasos para eliminar parte de la imagen que no se va a incluir en el trabajo de corte (esto es útil cuando los elementos de una imagen son demasiado pequeños o difíciles de cortar).



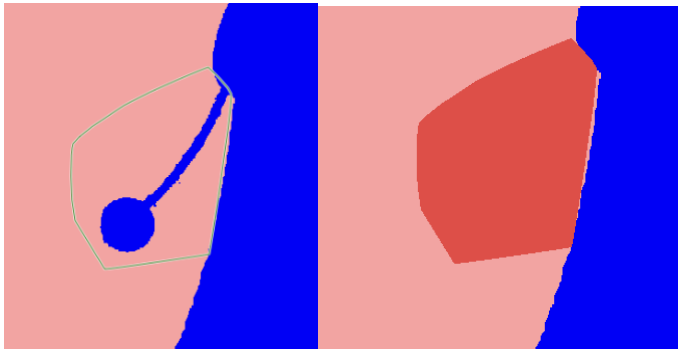
La imagen de arriba muestra un caballo con un collar que crea un contorno que puede no ser deseado en el trabajo de corte final. Para eliminarlo, seleccione Herramientas de

dibujo en Herramientas avanzadas de enmascaramiento y utilice la herramienta de dibujo adecuada para eliminar el elemento.

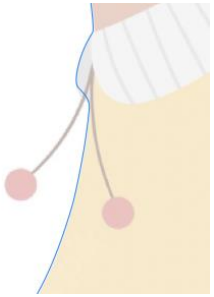
En este caso, la herramienta de curva se utilizó para dibujar sobre el área no deseada.



A continuación se muestra una comparación lado a lado del área antes y después de la eliminación. Una vez que se haya dibujado el área, haga clic en Enter en el teclado para aplicar los cambios.

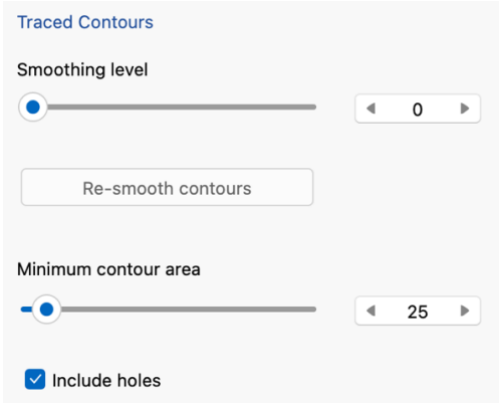


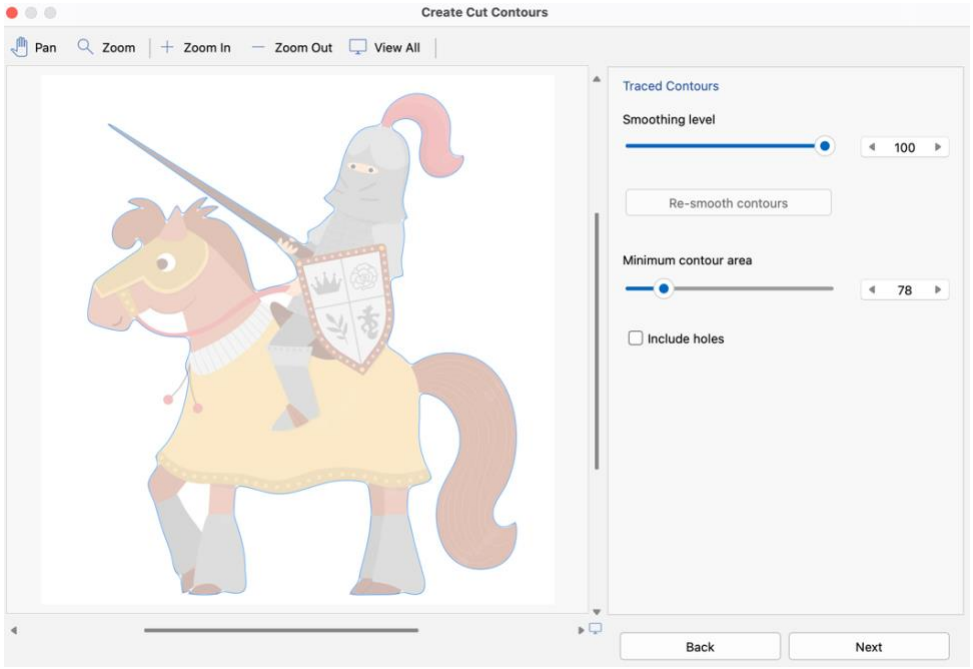
A continuación se muestra la línea de contorno, que representa el elemento eliminado.



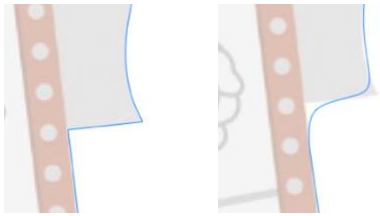
Contornos trazados

Nivel de suavizado





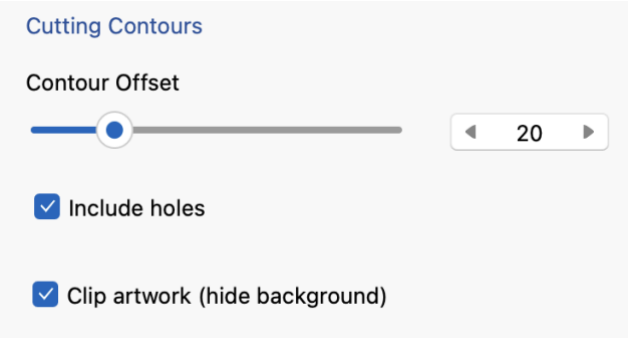
El nivel de suavizado se puede editar como se muestra arriba para alterar la precisión con la que se traza la imagen, consulte a continuación para obtener un nivel de suavizado de 0 en comparación con 100.



CORTE DE CONTORNOS

Desplazamiento de contorno

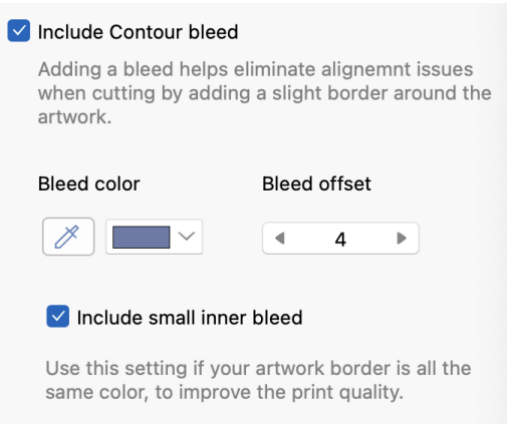
Aplique el desplazamiento de contorno deseado, que es el espacio/borde añadido alrededor de la imagen. Desde aquí, puede decidir si desea incluir agujeros y recortar la ilustración (ocultar fondo), agregando áreas transparentes en lugar de mantener fondos innecesarios.



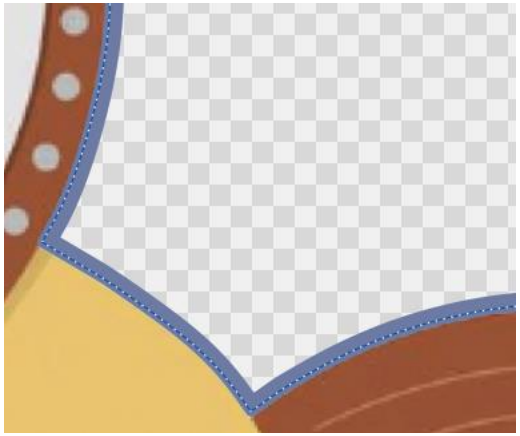
Sangrado de contorno

Después de trazar la imagen y que esté lista para importar, puede seleccionar si desea Incluir sangrado de contorno, esto evitará problemas de alineación al cortar, ya que la herramienta agrega un ligero borde alrededor de la ilustración.

Puede controlar el color del sangrado y el desplazamiento del sangrado (grosor del sangrado), hágalo utilizando las flechas o escribiendo el nivel de sangrado deseado.



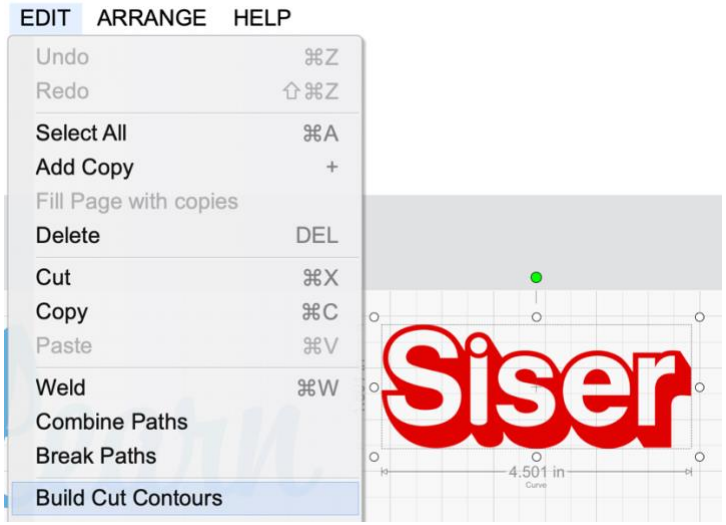
Para identificar el sangrado aplicado, intente acercar con las herramientas de zoom.



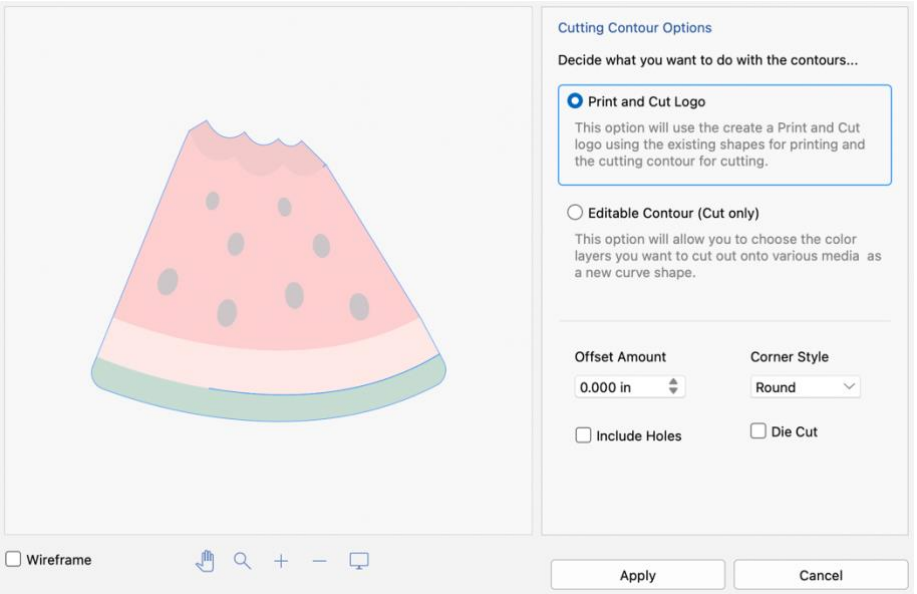
También hay una opción para incluir un pequeño sangrado interno que se puede aplicar si el borde de la ilustración es de un color y se utiliza para mejorar la calidad de impresión.

TRABAJAR CON CONTOUR CUT

Para crear un corte de contorno, seleccione el objeto y haga clic en el menú Editar / Crear contorno de corte, o importe una imagen y se le pedirá que complete los mismos pasos.



Aparecerá el siguiente módulo:



De forma predeterminada, al importar una imagen, se seleccionará la opción Imprimir y cortar.

Nota: También puede acceder a Construir contornos desde la herramienta Corte de contornos.

Puede seleccionar entre 2 opciones:

1) Imprimir y cortar logotipo
2) Contorno editable (solo corte)

Importe de compensación

Ajusta el desplazamiento del contorno alrededor de la imagen.

Consejo: Puede editar el desplazamiento después de aplicarlo simplemente utilizando la herramienta de contornos de compilación y cambiando la cantidad.

Nota: Para editar/eliminar individualmente un contorno de corte, utilice desagrupar trazados para separar la imagen de su contorno.

Estilo de esquina

Determina si se aplica un estilo de esquina redondeada o aguda a las esquinas del contorno.

Incluir agujeros

Seleccione si desea incluir o quitar agujeros dentro del contorno.

Troquelado

Seleccione si el contorno se va a utilizar para troquelado.

Logotipo de impresión y corte

Imprimir y cortar logotipo le permitirá aplicar contornos para cortar y trabajar con la imagen a imprimir.

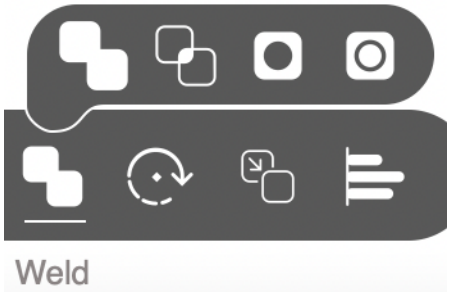
Contorno editable (solo corte)

Los contornos editables le permitirán aplicar contornos para cortar.

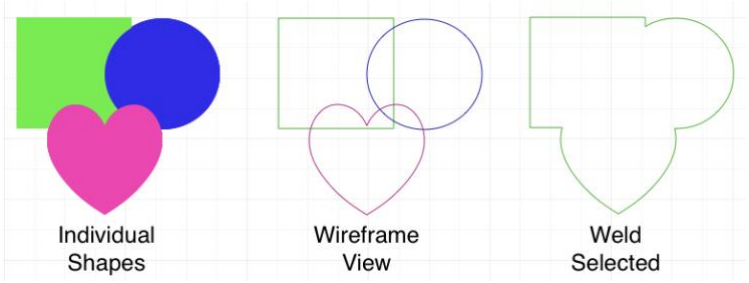
Nota: La aplicación de contornos a una imagen/forma/objeto que originalmente era un trabajo de impresión, también lo convertirá en un trabajo de corte.

SOLDADURA HERRAMIENTA

La soldadura es un método de unir y combinar formas, curvas y texto, incluidos los efectos entre sí para crear nuevos objetos de curva, que también pueden tener efectos aplicados a ellos y volver a soldarse, como se muestra y se explica a continuación:



La soldadura se utiliza porque no se pueden tener espacios superpuestos al enviar un objeto al cortador.

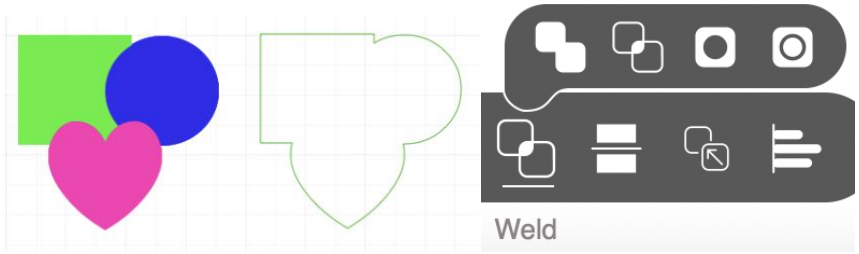


Cuando se seleccionan dos o más objetos, las herramientas de soldadura y conformado estarán disponibles en la barra de herramientas en la parte inferior izquierda.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + 'W'

Nota: Las operaciones de soldadura también operan en líneas de carrera.

Soldadura seleccionada



Para soldar objetos juntos, utilice la herramienta de selección (selección enlazada) para seleccionar todos los objetos que se soldarán juntos. A continuación, haga clic en el control flotante de la herramienta de soldadura en la barra de herramientas y haga clic en soldar. Todos se convertirán en un solo objeto con el color basado en el elemento más abajo en el orden Z (como se muestra en el ejemplo directamente anterior).

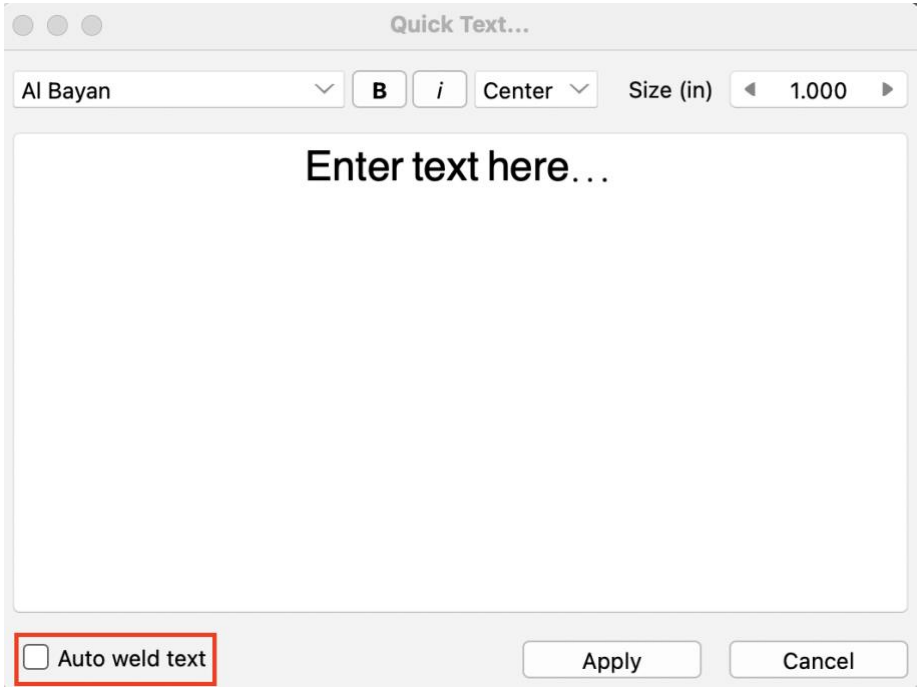
Cuando suelde objetos, intente trabajar en Wireframe.

Acceso directo: 'W'

Nota: La soldadura se puede utilizar en textos en cursiva que originalmente tienen superposición, para eliminar estas superposiciones y permitir que el texto se envíe para cortar, como se muestra a continuación.



La herramienta de texto también incluye la opción de 'soldadura automática de texto', marque la casilla como se muestra a continuación al crear texto.

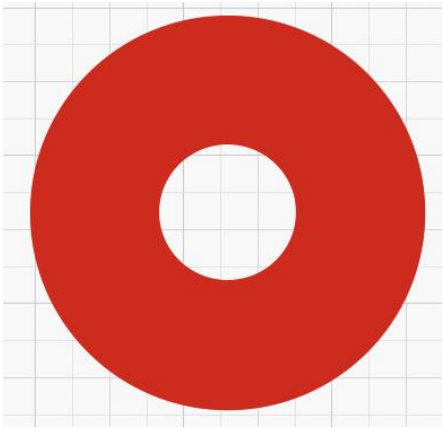


Soldadura seleccionada (mantener superposiciones)

Esta herramienta se utiliza para garantizar que algunas formas mantengan las superposiciones aplicadas, por ejemplo, en la sección a continuación (hacer compuesto), habrá proyectos en los que las formas requerirán espacio negativo, como agujeros.

La soldadura seleccionada manteniendo las superposiciones garantiza que estas nuevas formas que se han creado con espacio negativo, se mantendrán con espacio negativo al soldar a otros objetos.

Para soldar seleccionada (mantener superposiciones), seleccione una forma con superposiciones presentes como se muestra a continuación.



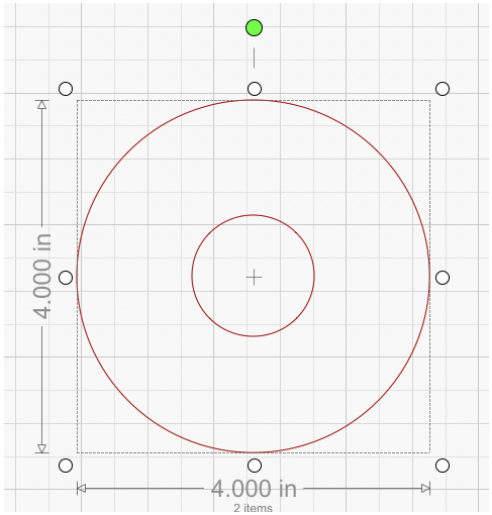
A continuación, expanda el control flotante de soldadura y seleccione 'Soldar (mantiene superposiciones)'.

Hacer compuesto

La herramienta de soldadura se puede utilizar para crear espacios negativos dentro de otros objetos, por ejemplo, si desea crear un agujero dentro de un círculo, se puede utilizar la herramienta 'Hacer compuesto'.

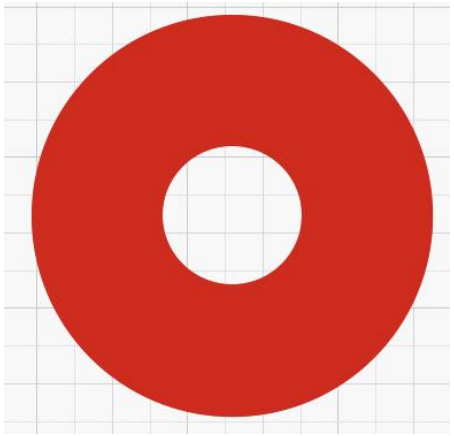
Primero, cree un círculo y luego cree un círculo más pequeño dentro de ese círculo (trabaje en wireframe).

A continuación, utilice la herramienta de selección para seleccionar ambos elementos como se muestra a continuación.



A continuación, seleccione la herramienta de soldadura para expandir el control flotante de soldadura y seleccione la herramienta Crear compuesto.

Una vez que apague el wireframe, notará un agujero dentro del círculo.



Nota: Para mantener el círculo con el orificio dentro de él al soldar a otros objetos, asegúrese de soldar primero (mantener superposiciones) esta nueva forma después de configurarla para hacer compuesto.

Acceso directo: haga clic con el botón derecho > trazados > combinar trazados.

Compuesto de liberación

Para liberar el compuesto y permitir que las formas se editen separadas individualmente, haga clic en 'Liberar compuesto'.



Acceso directo: haga clic con el botón derecho > trazados > Rompa trazados.

Acceso directo: haga clic con el botón derecho > trazados > desagrupar trazados (mantenga los agujeros dentro de las formas).

Punch Out

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.





Individual Shapes Punch Out

Para perforar desde un grupo de objetos, coloque los objetos en la posición deseada.

A continuación, asegúrese de seleccionar los objetos que desea dar forma y, a continuación, seleccione Perforar.

Nota: El objeto anterior perforará (eliminará) de los objetos seleccionados a continuación, como se muestra en el ejemplo anterior.

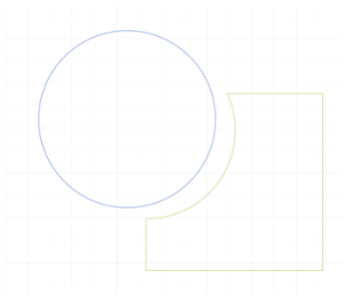
Consejo: Obtén información sobre cómo configurar el orden Z (arriba y abajo).

Nota: Si no se selecciona nada, todo se perforará. Si se selecciona un grupo o un objeto singular, sólo se perforará el singular o grupo de objetos seleccionados.

Sello

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.





Stamp funciona igual que Punch Out, pero también mantiene la capa / forma / objeto superior en lugar de eliminarlo por completo.

Para estampar (para perforar y mantener la forma), coloque los objetos en la posición deseada.

A continuación, asegúrese de que los objetos que desea dar forma estén seleccionados y, a continuación, seleccione Sello.

Nota: El objeto anterior se estampará.

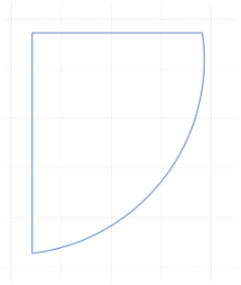
Consejo: Obtén información sobre cómo configurar el orden Z (arriba y abajo).

Nota: Si no se selecciona nada, todo se estampará. Si se selecciona un grupo o un objeto singular, sólo se marcará el singular o grupo de objetos seleccionados.

Cruzar

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.





Intersección mantiene la parte del objeto intersectada por las formas seleccionadas.

Para intersectar, coloque los objetos en la posición deseada.

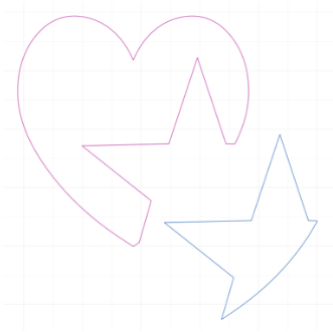
A continuación, asegúrese de seleccionar los objetos que desea dar forma y, a continuación, seleccione Intersección.

Nota: Todos los elementos seleccionados se cruzan con la forma de recorte superior (la forma perforada).

Intersección de corte

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.





Al igual que el Pincel de corte, al aplicar la intersección de corte, a lo largo del borde en el que se intersectan las formas, la herramienta Intersección de división dividirá la forma en dos partes separadas.

Para intersectar el sector, coloque los objetos en la posición deseada.

A continuación, asegúrese de seleccionar los objetos que desea dar forma y, a continuación, seleccione Intersección de sectores.

Soldadura de capa de color

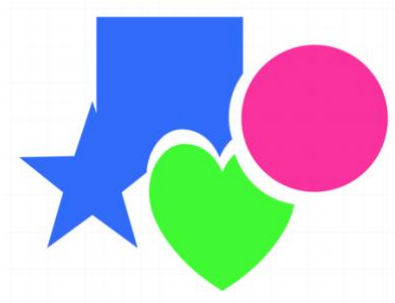


La soldadura de capa de color divide los objetos para que no haya superposición de las formas.

Nota: Esto es útil cuando se trabaja con objetos del mismo color para evitar el desperdicio durante el proceso de corte (y no desea superposición).

Para colorear la soldadura de capa, organice los objetos en la posición deseada.

A continuación, asegúrese de que los objetos que desea dar forma estén seleccionados y, a continuación, seleccione Soldadura de capa de color.



El ejemplo anterior ilustra el producto de la soldadura de capa de color, donde los objetos del mismo color se sueldan en una forma y cualquier objeto de un color diferente se divide.

Soldadura de capa base

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

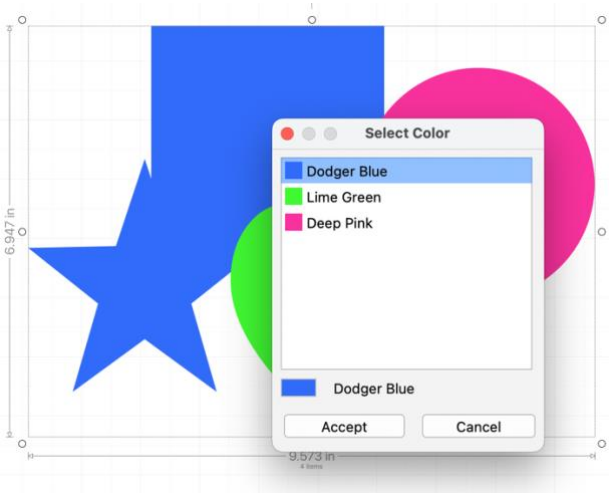


En algunos casos, es posible que desee todas las formas encima de un fondo.

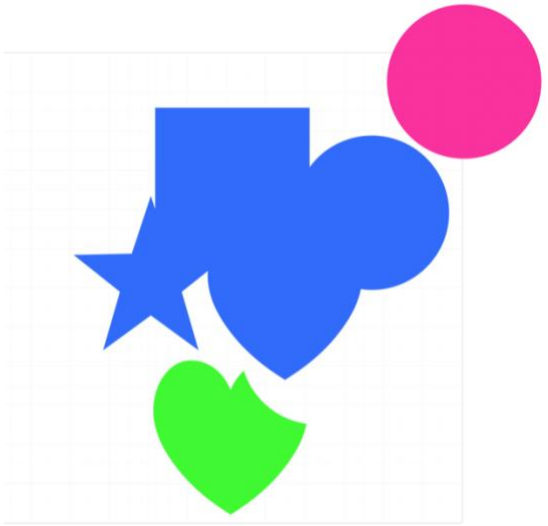
Para soldar la capa base, organice los objetos en la posición deseada.

A continuación, asegúrese de que los objetos que desea dar forma estén seleccionados y, a continuación, seleccione Soldadura de capa base.

Cuando trabaje con soldadura de capa base, se le pedirá que seleccione el color de la capa base en una pantalla emergente como se muestra a continuación:

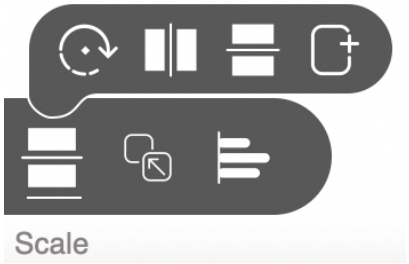


Seleccione el color elegido y la salida debería verse de la siguiente manera (todas las demás formas están en la parte superior de la capa seleccionada):



Nota: Esto simplifica significativamente el proceso al ensamblar un trabajo, como los trabajos de pegatina.

HERRAMIENTA DE ESCALA



La herramienta de escala cuenta con 4 herramientas: rotar, reflejar (horizontalmente), reflejar (verticalmente) y duplicar.

Nota: Las herramientas de escala también se pueden utilizar desde el menú Organizar.

Rotar

Para girar un objeto 90 grados en el sentido de las agujas del reloj, utilice la herramienta girar, que es la primera opción del menú desplegable escala.



Acceso directo: 'Comando'/'Control' + R

Espejo

La herramienta de creación de reflejo se puede encontrar en el control flotante de escala y se puede seleccionar horizontal o verticalmente. Mirroring objetos es especialmente útil para proyectos relacionados con el hierro en transferencias, donde el objeto debe reflejarse en su aplicación a una camiseta o similar.

Horizontalmente

Seleccione un objeto con la herramienta Seleccionar y, a continuación, seleccione la herramienta Reflejar horizontalmente en el menú desplegable Escala para reflejar un objeto desde su centro a lo largo de los ejes x.

Verticalmente

Seleccione un objeto con la herramienta de selección y, a continuación, seleccione la herramienta de reflejo horizontal en el menú desplegable de escala para reflejar un objeto desde su centro a lo largo de los ejes y.

Duplicado



Seleccione un objeto con la herramienta de selección y, a continuación, seleccione la herramienta duplicar para crear copias rápidas del objeto.

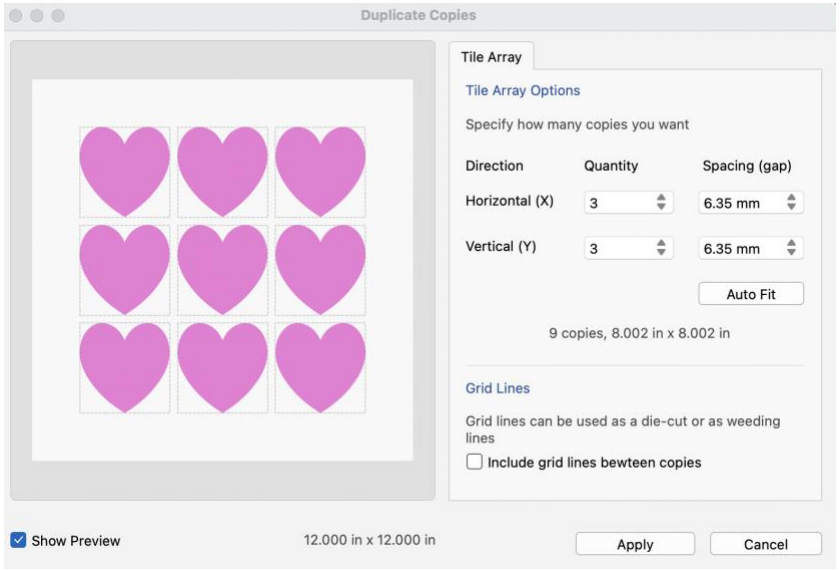
Acceso directo: 'Control'/'Comando' + C para copiar y luego Control'/'Comando' + V para pegar el duplicado.

El atajo de Duplicar es el signo más (+) del teclado.

Nota: El duplicado deberá moverse fuera del original haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y arrastrándolo a la ubicación deseada.

Matriz de mosaicos

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

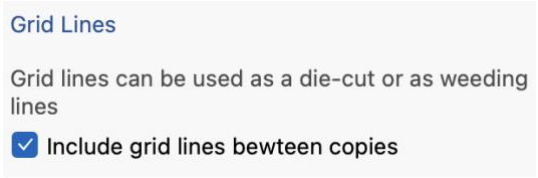


Seleccione un objeto con la herramienta de selección y, a continuación, seleccione la herramienta Matriz de teselas para crear copias rápidas del objeto en la formación deseada (cantidades horizontales y verticales).

Consejo: Ajuste el espacio horizontal/vertical a los espacios deseados. Para ajustar la página con tantas cantidades como sea posible en el área de corte, seleccione Ajuste automático.

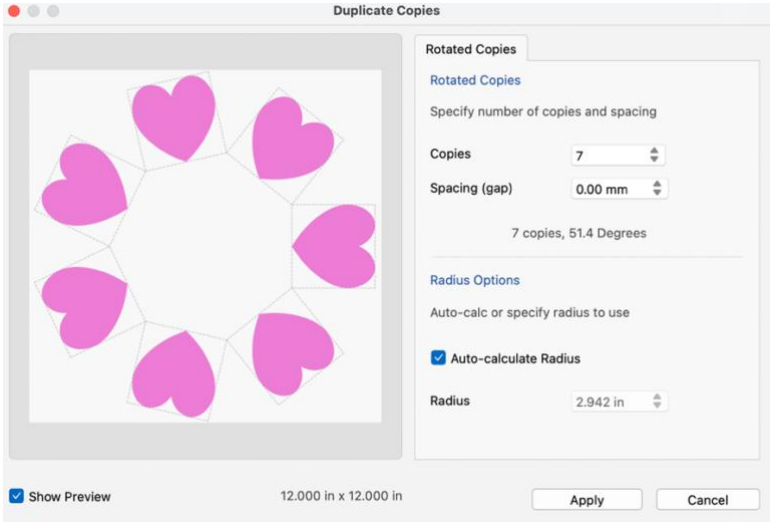


Nota: Las líneas de cuadrícula son útiles cuando se deshierbe o troquela (haciendo que cada objeto se separe como cuadrados separados).



Matriz rotada

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



Seleccione un objeto con la herramienta de selección y, a continuación, seleccione la herramienta Matriz girada para crear copias rápidas del objeto alrededor de un círculo.

Consejo: Establezca el espaciado en el espacio deseado.

Nota: Al anular la selección del radio de cálculo automático, se puede mantener una cantidad determinada de formas y establecer el radio mayor o menor.

CORTAR

Para quitar un objeto seleccionado del documento y colocarlo en el Portapapeles, seleccione el objeto y haga clic en Cortar.

Cortar también está disponible en el menú Editar y hacer clic con el botón derecho.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + X

COPIAR

Para copiar un objeto seleccionado y colocarlo en el portapapeles, haga clic en Copiar.

Copiar también está disponible en el menú Editar y hacer clic con el botón derecho.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + C

PEGAR

Para insertar un objeto (en su posición original) desde el portapapeles y colocarlo en el documento, haga clic en Pegar o haga clic en el menú desplegable para seleccionar un objeto de los objetos copiados anteriormente.

Pegar también está disponible en el menú Editar y hacer clic con el botón derecho.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + V

HERRAMIENTA WARPING/DISTORSIONS

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

La deformación se refiere a la manipulación de contenido visual o de audio mediante la aplicación de diversas transformaciones que alteran su forma, posición o características, a menudo utilizadas con fines creativos o experimentales.



Nota: Para editar una forma en modo de distorsión, también puede utilizar la opción de menú Editar curvas para mostrar los nodos editables.

Nota: Las distorsiones se pueden combinar juntas, lo que significa que puede ajustar una distorsión alrededor de otra distorsión y así sucesivamente.

Acceso directo: 'Shift' + Corners > Ambos puntos de control seguirán.

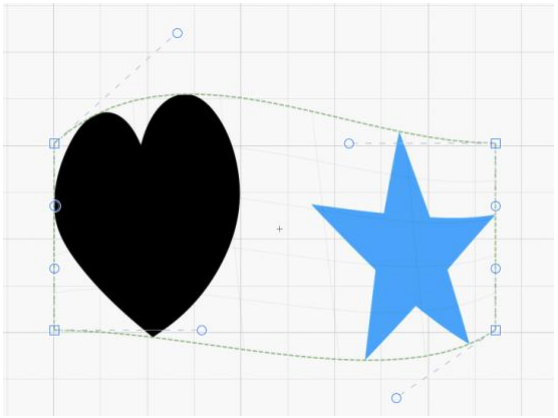
Acceso directo: haga clic con el botón derecho > Vuelve al modo de objeto.

Urdimbre de malla

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



La urdimbre de malla le permite distorsionar un objeto como si estuviera en un trozo de goma.

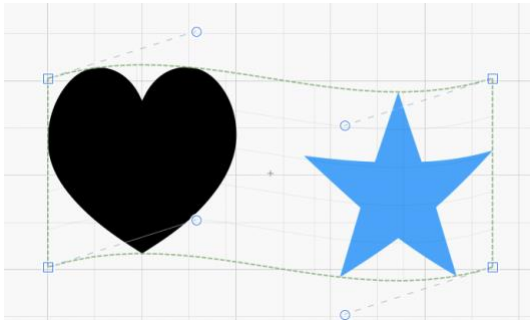


Deformación de la bandera

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



La deformación de la bandera le permite distorsionar un objeto como si estuviera en una bandera.

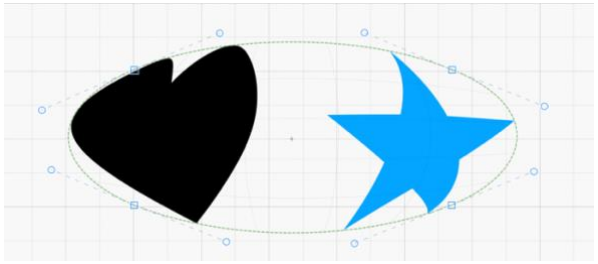


Deformación del globo

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



La deformación del globo le permite distorsionar un objeto como si estuviera en un globo terráqueo.



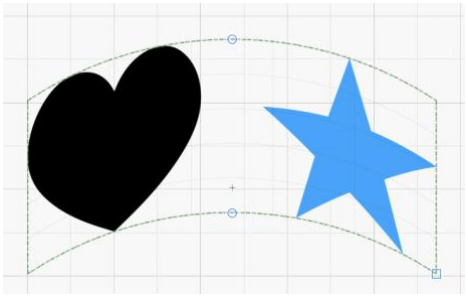
Nota: Para crear un círculo, cambie el tamaño del globo hasta que se vuelva circular.

Urdimbre del tubo

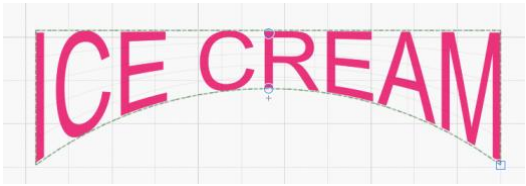
*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



La urdimbre del tubo le permite distorsionar un objeto como si estuviera en un tubo o cilindro.



Nota: La deformación del tubo se usa a menudo cuando se deforma texto, el nodo superior a menudo se mueve para que sea plano en la dirección horizontal, creando un efecto como se muestra a continuación.

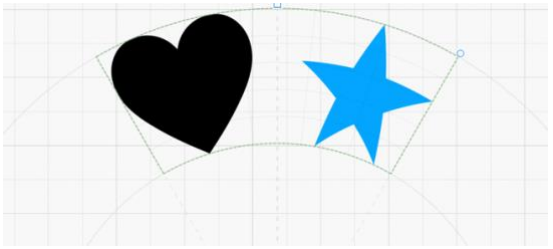


Distorsión del arco



*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.

Arc warp le permite distorsionar un objeto como si estuviera en un círculo.



Nota: Usted tiene control sobre la posición central, el radio interior, el radio exterior, la extensión del objeto y el ángulo dentro del círculo.

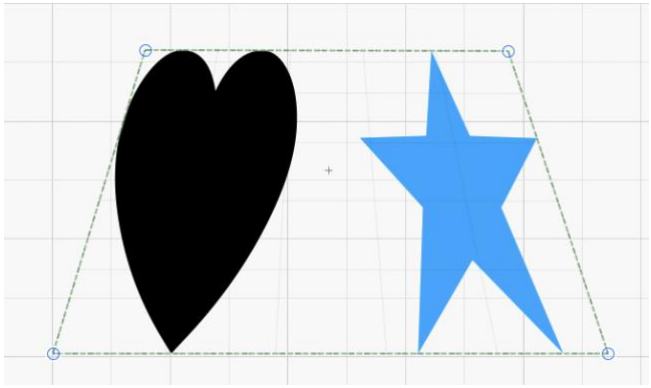
Acceso directo: mantenga presionado 'Shift' para evitar que se ajuste a 90 °.

Distorsión 3D

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



La deformación 3D le permite distorsionar un objeto como si hubiera un punto de fuga de perspectiva.



Nota: Utilice la deformación 3D en el texto para crear una sombra que parezca que se está proyectando, como se muestra a continuación.

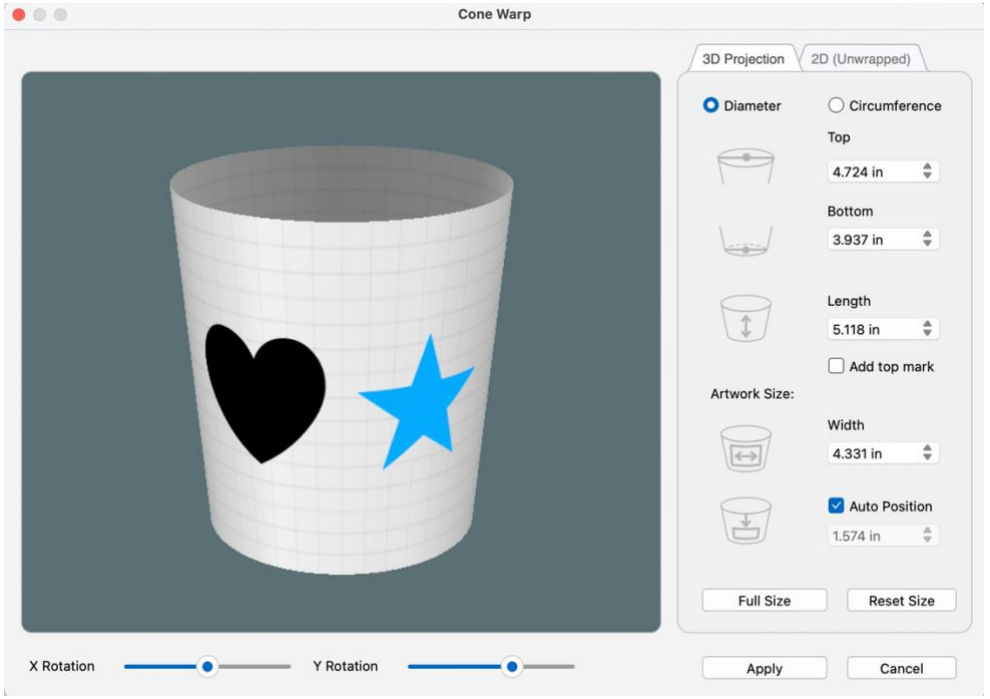


Deformación del cono

*Solo disponible en Leonardo Design Studio PRO.



La urdimbre de cono le permite distorsionar un objeto como si estuviera en una taza.

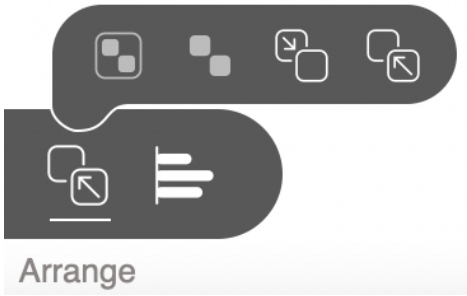


Consejo: Establezca la selección Marca superior para que pueda identificar fácilmente qué tan lejos está el diseño de la parte superior de la copa (representado por un indicador en la página de diseño).

Nota: Hay varias configuraciones que le permiten un control total sobre el tamaño, la forma y la posición de la copa.

HERRAMIENTA DE ORGANIZACIÓN

Nota: Las herramientas de organización también se pueden utilizar desde el menú Organizar



Cuando dos o más objetos se agrupan, se tratan como un solo objeto, pero conservan sus atributos individuales y permanecen editables individualmente. La agrupación de objetos permite aplicar el mismo formato, propiedades y otros cambios a todos los objetos del grupo al mismo tiempo. También puede agrupar una selección de grupos existentes (grupos anidados) para conservar las relaciones espaciales (posicionamiento relativo) entre cada conjunto o unidad de objetos, como se muestra en los ejemplos siguientes:

Objetos de grupo

La agrupación ayuda en gran medida a mantener el posicionamiento relativo de los objetos y al formato de un gran número de objetos.

Para agrupar diferentes objetos en la mesa de trabajo/tapete de corte, utilice la herramienta de selección para seleccionar todos los objetos que se van a agrupar.

A continuación, expanda el control flotante de organización y seleccione Grupo.

Esto le permitirá trabajar con objetos seleccionados como un objeto, lo que significa que se puede mover como un objeto mientras mantiene la relación espacial entre los objetos, lo que le permite hacer cosas como cambiar el tamaño de los objetos simultáneamente.

Acceso directo: 'Control'/'Comando' + G

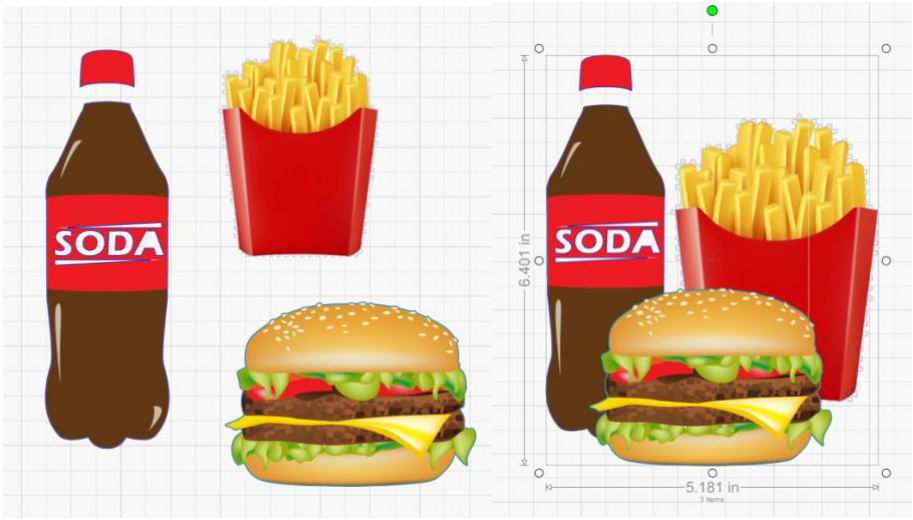
Desagrupar objetos

Para desagrupar diferentes objetos en la mesa de trabajo/tapete de corte, use la herramienta de selección para seleccionar todos los objetos que se van a desagrupar.

A continuación, expanda el control flotante de organización y seleccione Desagrupar.

Desagrupar no desagrupa grupos anidados (grupos dentro de grupos), es decir, solo desagrupa al primer nivel de grupos, consulte Desagrupar todo a continuación.

Acceso directo: 'Control' / 'Comando' + U



Desagrupar rutas



La desagrupación de caminos se refiere a la acción de separar o separar un conjunto agrupado de caminos u objetos en sus componentes individuales.

Los trazados se utilizan para definir formas, líneas y curvas. La agrupación de rutas permite tratar varias rutas como una sola unidad, lo que facilita su manipulación y administración colectiva. Sin embargo, hay ocasiones en las que es posible que desee editar o modificar rutas individuales dentro de un grupo, que es donde la función de desagrupación de rutas se vuelve útil.

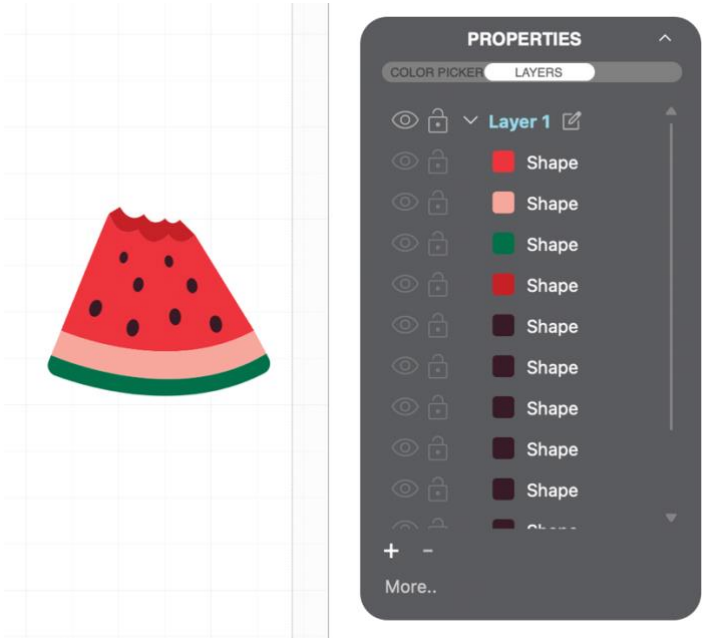
Al desagrupar trazados, puede acceder y manipular cada trazado de forma independiente, lo que le permite realizar ajustes específicos o aplicar diferentes estilos, colores o transformaciones a componentes individuales. Permite un mayor control y precisión cuando se trabaja con ilustraciones complejas, logotipos u otras ilustraciones basadas en vectores.

Para desagrupar todos los objetos, utilice la herramienta de selección para seleccionar todos los objetos agrupados.

A continuación, expanda el control flotante de organización y seleccione Desagrupar trazados.

Acceso directo: 'Shift' + 'Control' + U

Ahora, todas las rutas serán editables individualmente.

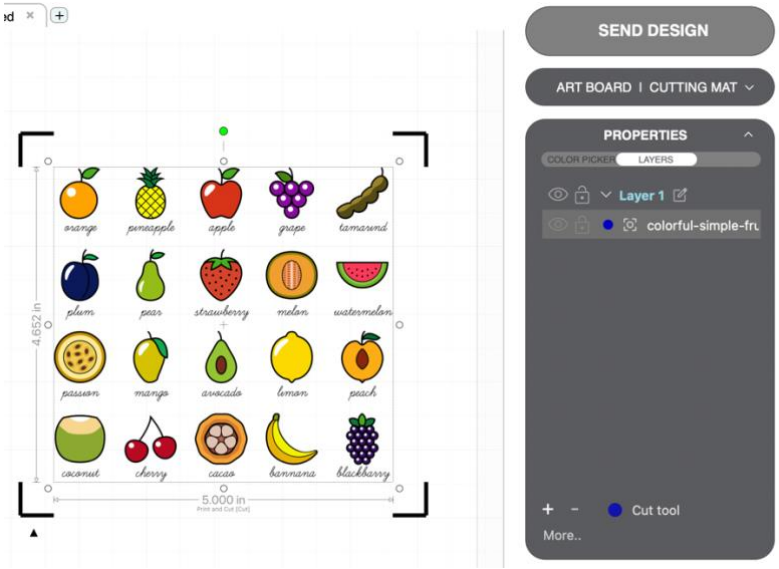


En el ejemplo anterior, observará en la pestaña capas todos los diferentes componentes de la forma agrupada originalmente.

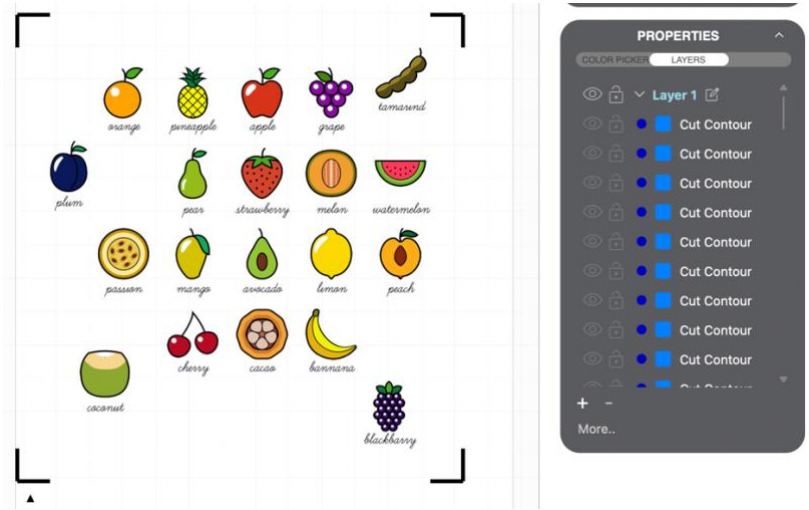
Consejo: Desagrupar trazados es diferente a romper trazados, de modo que al desagrupar trazados se mantienen los agujeros que podrían ser necesarios, es decir, en el texto. Desagrupar trazados le permite mantener los agujeros dentro de cada forma, mientras se divide la curva real.

Nota: Esto es útil cuando se trabaja con texto/objetos diseñados para tener agujeros.

Desagrupar rutas también le permite importar una imagen con múltiples elementos y los detectará automáticamente, para que pueda dividirlos en sus propias formas, como se muestra en el siguiente ejemplo.



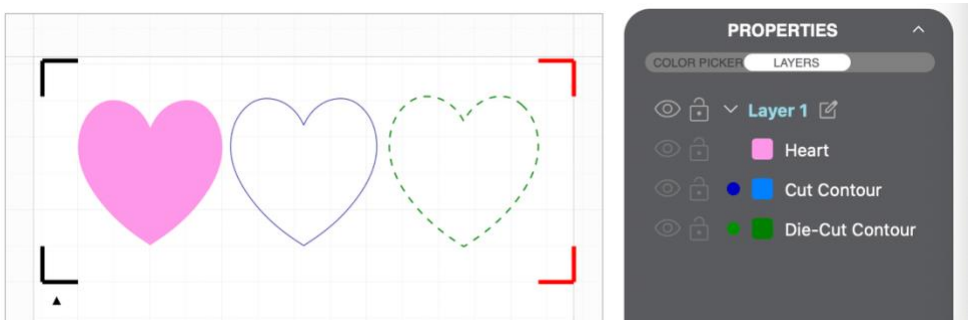
La ilustración se importa originalmente y se identifica como una capa. Al desagrupar los caminos, cada parte se convierte en su propia forma, como se ilustra a continuación.



Desagrupar contornos cortados

Los trazados de desagrupación se pueden utilizar cuando se trabaja con objetos a los que se han aplicado contornos cortados, por ejemplo, un contorno cortado y un contorno troquelado, además de la propia imagen.

Desagrupar rutas le permite editar y trabajar individualmente con cada ruta.



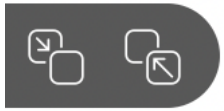
En el ejemplo anterior, se ha aplicado un contorno cortado en forma de corazón y un contorno troquelado. Se han movido uno al lado del otro con fines de demostración.

Consejo: Para editar individualmente los contornos cortados o el propio objeto en un objeto al que se le hayan aplicado, simplemente desagrupe los trazados y bloquee las capas que no desee editar.

Consejo: Para eliminar y reemplazar un contorno de corte, desagrupe los trazados y simplemente elimínelo del panel Capas. A continuación, puede crear un nuevo contorno de corte con la herramienta Corte de contorno.

ORDEN Z (ARRIBA Y ABAJO)

Leonardo Design Studio proporciona herramientas de orden Z para todos los objetos, incluidas curvas, imágenes, formas y texto, además de todos los efectos que se pueden aplicar a estos objetos dentro de un documento. Las herramientas de orden Z se pueden encontrar en el control flotante de escala, desde la barra de herramientas en la parte inferior izquierda.



El orden Z se refiere al envío de objetos 'hacia adelante' o 'hacia atrás', es decir, enviar un objeto delante o detrás de otro objeto.

Establecer orden Z (desplegable)



Seleccione el objeto que desea ajustar y haga clic en el desbordante de escala y haga clic en la posición de orden Z requerida (enviar al frente o enviar al fondo).

Las herramientas de orden Z también están disponibles en los menús Organizar y Hacer clic con el botón derecho.

Acceso directo: Enviar al frente / Enviar al fondo como se muestra a continuación.

Enviar al frente: 'Control' / 'Comando' + Pág hacia arriba

Enviar al fondo: 'Control' / 'Comando' + Av Pág

HERRAMIENTA ESPACIAL (ALINEACIÓN)

Leonardo Design Studio viene con un gran conjunto de herramientas y características de alineación, distribución y separación de espacios para ayudarlo a diseñar su trabajo con precisión y ahorrar tiempo. Nota: Estas herramientas y funciones están limitadas en Leonardo Design Studio Basic.

Nota: Las herramientas de espacio también se pueden utilizar desde el menú Organizar.

ALINEACIÓN HERRAMIENTAS





Align Centre (Left-Right)

Leonardo Design Studio viene con un gran conjunto de herramientas de alineación para ayudarlo a diseñar su trabajo con precisión y ahorrar tiempo. Las herramientas de alineación están diseñadas para trabajar en (a) los objetos mismos, o (b) la página con la que están asociados los objetos, o (c) el objeto activo que es simplemente el último objeto seleccionado en el grupo de alineación. Este sistema proporciona una alineación completa de todos sus objetos cuando se trabaja con el programa.

Accesos directos predeterminados

A continuación se indican los métodos abreviados de teclado predeterminados cuando se seleccionan uno o más objetos en modo objeto (a menos que el usuario los cambie):

Alinear a la izquierda	L
Alinear a la derecha	R
Alinear parte superior	T
Alinear parte inferior	B
Alinear centros horizontalmente	E
Alinear los centros verticalmente	C

Abra las herramientas de alineación

Para alinear objetos, haga clic en el menú desplegable Objetos espaciales para expandir las herramientas de alineación.

La ficha Alinear proporciona varias combinaciones de alineación.

Nota: Puede acceder a las opciones de alineación desde el menú Organizar / Alinear a página, que incluye para las funciones Alinear objetos **y** Alinear a página.

Alinear objetos entre sí

Cuando se han seleccionado varios objetos, las herramientas de alineación se aplicarán entre sí.

Alinear objetos con el centro de páginas

Cuando se selecciona un objeto singular, las herramientas de alineación aplicarán automáticamente la alineación al centro de la página.

Alinear objetos como un grupo con el centro de páginas

Para alinear varios objetos como un grupo al centro de la página, seleccione todos los objetos y, a continuación, haga clic en el menú Organizar / Alinear con la página y seleccione a qué alineación de página se deben enviar los objetos.

Espacio aparte Herramientas



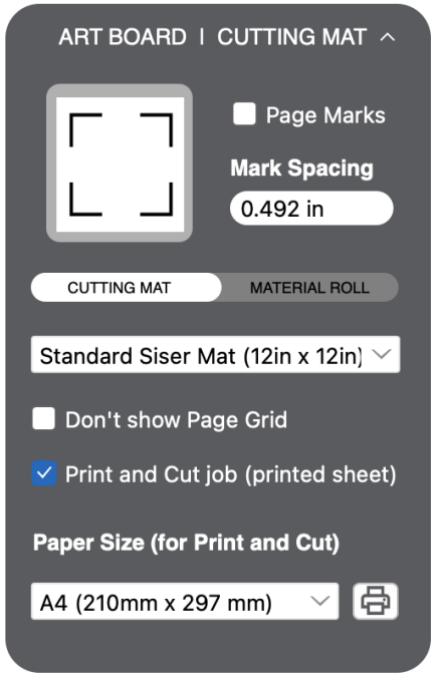
La última opción del control flotante Objetos espaciales es Objetos espaciales separados. Esta herramienta se puede utilizar para distribuir uniformemente los objetos en el área de diseño separados entre sí.

IMPRIMIR Y CORTAR

TRABAJAR CON IMPRESIÓN Y CORTE

Una vez que esté satisfecho con la importación de la imagen, incluida la máscara aplicada, el desplazamiento del contorno y el sangrado del contorno, puede continuar con el trabajo de impresión y corte.

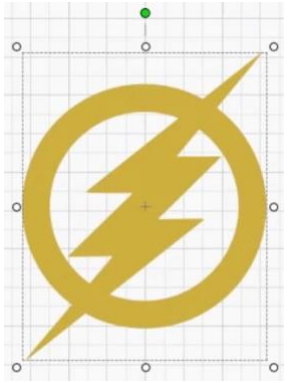
Asegúrese de que está trabajando en el modo Art Board/Cutting Mat (no en modo de diseño), como se muestra a continuación.



En la configuración de Art Board/Cutting Mat, marque Imprimir y cortar trabajo para enviar elementos para imprimir y artículos para cortar.

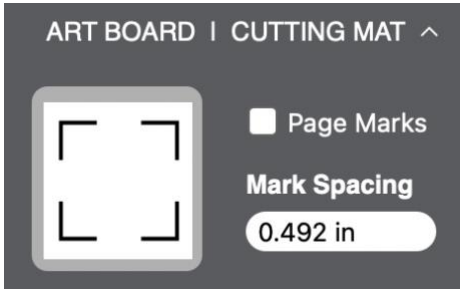


Nota: Si sólo desea cortar un objeto/ilustración, desmarque Trabajo de impresión y corte y la ilustración sólo se tratará como un Trabajo de corte y, como tal, se convertirá en un color plano, como se muestra a continuación.



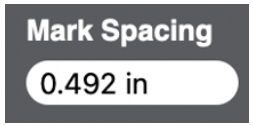
Espaciado de marcas

Al trabajar con un trabajo de impresión y corte, puede ajustar el espaciado de marcas, que son las marcas en cada esquina que rodean la forma del objeto o ilustración. Para ajustar el espaciado de las marcas, asegúrese de haber marcado Trabajo de impresión y corte y de que las herramientas estarán disponibles.



Puede configurar el uso de marcas de página que establecerán las marcas en el borde del tamaño de página seleccionado, indicando el espacio que ocupa su objeto dentro de la página.

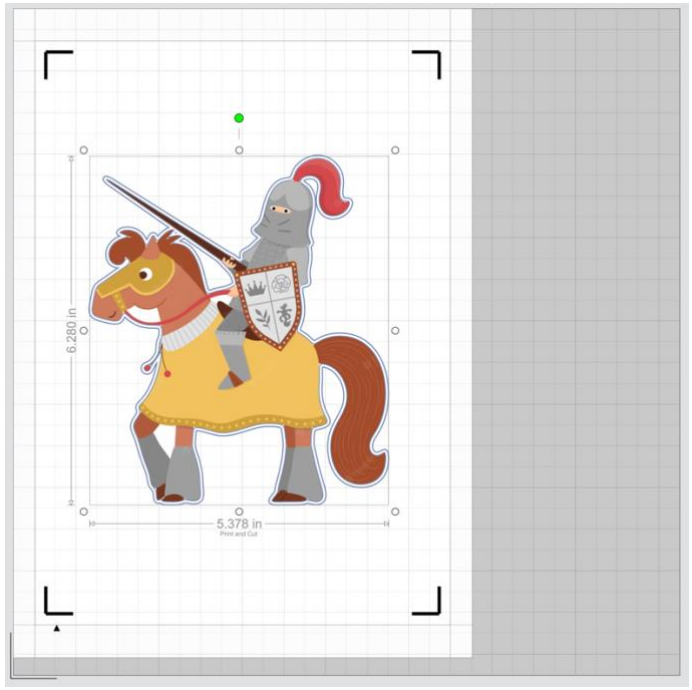
O bien, puede establecer el Espaciado de marca en una cantidad personalizada cambiándolo en el espacio de escritura.



Nota: Si las marcas se resaltan en rojo, esto se debe a que están demasiado establecidas en el límite del tamaño de página seleccionado. Si coloca sus objetos demasiado separados y el espacio de marca está demasiado alto, las marcas aparecerán en rojo para indicar que no hay suficiente espacio para trabajar. Para rectificar, puede usar el botón Marcas de página para ajustar las marcas de parque a cualquier lugar dentro del área "segura" de la página, alrededor del borde.

Esto está diseñado para asegurarse de que el cortador pueda escanear las marcas y que la impresora no comprometa las marcas al imprimir.

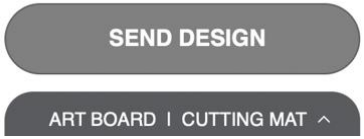
Vea a continuación las marcas en las que se incluirá el diseño del trabajo. Aquí es donde puedes ver una vista previa final de tu obra de arte.



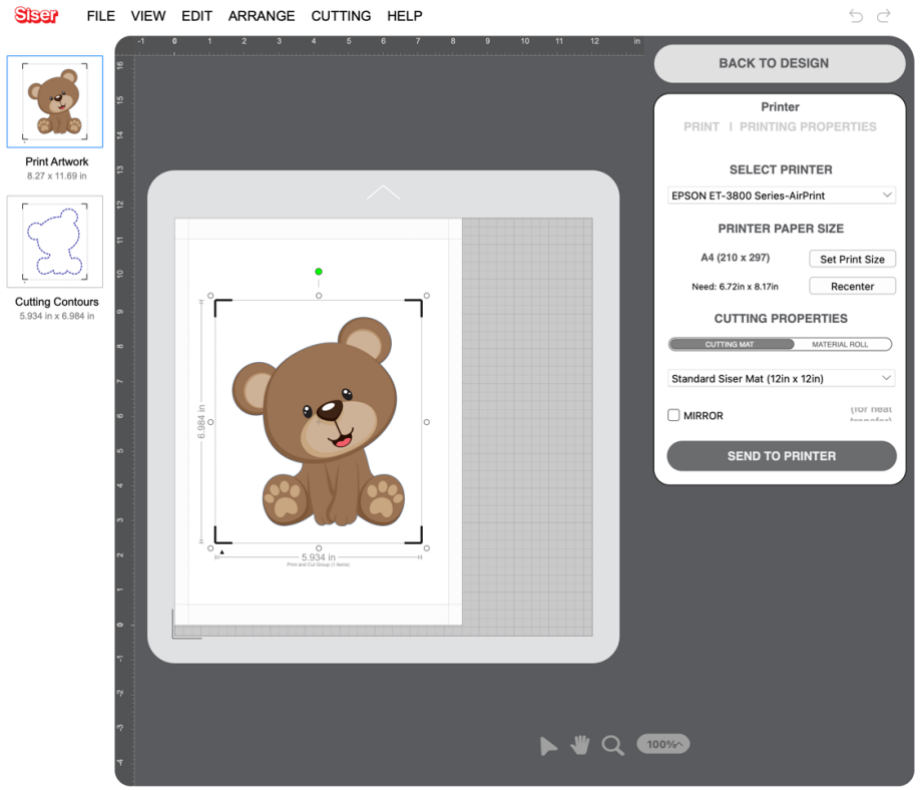
Vuelva a la pestaña Diseño haciendo clic en Volver al diseño para realizar más cambios.



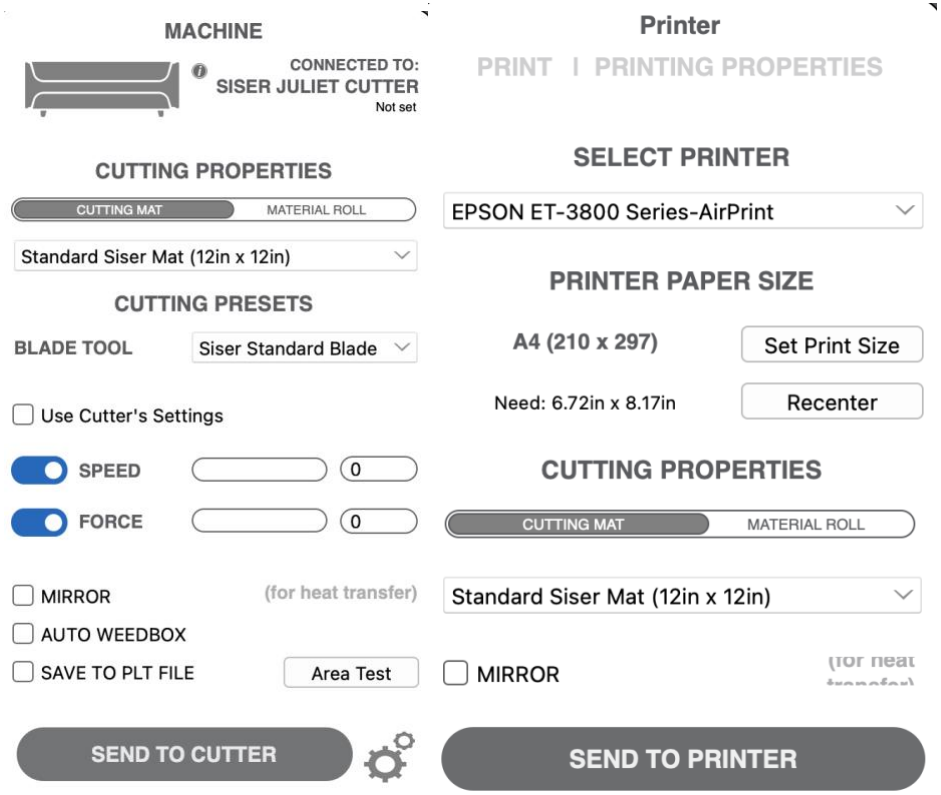
Cuando el diseño esté listo para la salida, haga clic en Enviar diseño



A continuación, se muestra la ilustración imprimible y la ilustración cortable, y como tal, la imagen que se enviará a la impresora, así como los posibles contornos de corte, que es simplemente un contorno que rodea la imagen que se puede usar para ser recortada por un cortador.

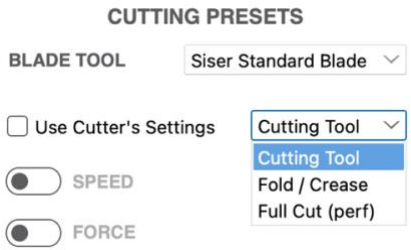


Las propiedades del equipo aparecerán en la parte superior derecha del documento.



Hay una variedad de propiedades de cortador e impresora que se pueden aplicar / editar para garantizar que la obra de arte se produzca con la más alta calidad y que el proceso sea fácil para el usuario, estas se discutirán en la sección relevante a continuación.

Consejo: Puede editar manualmente los ajustes de fuerza por tipo de herramienta, es decir, Cortar, Plegado / Plegado.



IMPRENTA

Leonardo Design Studio simplifica el proceso de corte al permitir al usuario controlar los ajustes de corte y garantizar que las opciones que necesita estén a su disposición.

MÁQUINA

Una vez que haya seleccionado enviar un diseño para imprimir, se mostrará al usuario qué máquina está conectada junto con las propiedades para imprimir.



Conexión a una máquina

Seleccione una impresora en el cuadro desplegable (el software reconocerá las impresoras que se han guardado o utilizado en el equipo que se está utilizando).



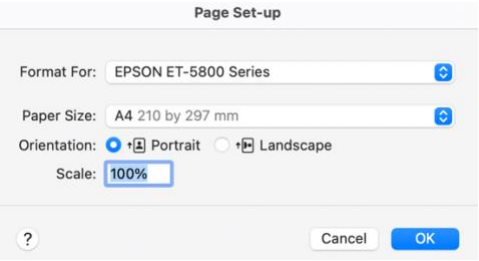
PROPIEDADES DE IMPRESIÓN

Configuración de página

Para abrir las propiedades de la impresora, haga clic en Establecer tamaño de impresión de página



Esto abrirá un menú de configuración con las siguientes opciones que se muestran a continuación.



Formato para

Seleccione la impresora en el cuadro desplegable.

Tamaño del papel

Seleccione un tamaño de papel estándar o establezca dimensiones personalizadas.

Orientación

Seleccione entre Retrato (vertical) u Horizontal (horizontal).

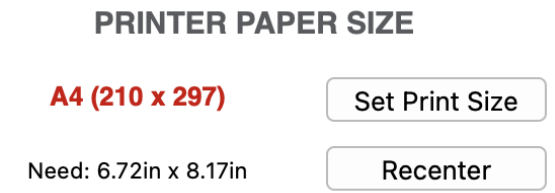
Escama

Establezca la escala de impresión. Reduzca o amplíe la impresión introduciendo un porcentaje.

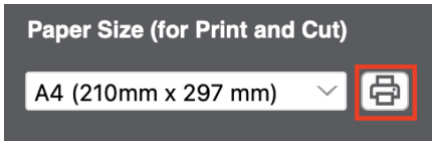
Si va a imprimir un documento en un tamaño de papel diferente del tamaño para el que se formateó el documento, seleccione la opción "Escalar para ajustar el tamaño del papel" en el cuadro de diálogo Imprimir.

Tamaño de impresión

Si el tamaño de impresión aparece en rojo, como se muestra a continuación, esto indica que es demasiado grande para el trabajo de impresión actual, defina Tamaño de impresión con el botón para hacer coincidir el tamaño de impresión con el tamaño del trabajo.



El Tamaño de impresión se puede seleccionar mediante el menú desplegable Tamaño de papel. Sin embargo, es posible que la opción que desee no esté disponible. Como tal, las dimensiones también se pueden ajustar utilizando el tamaño del papel, que se puede recuperar de la impresora actual en uso presionando el botón Impresora:



Una vez que haga clic, ampliará las opciones para los tamaños de papel dependiendo de la impresora conectada actualmente, para cambiar el tamaño del papel al de otra impresora, seleccione la impresora deseada en el cuadro desplegable.

Centrar

El botón de recentrado simplemente le permite volver a centrar la ilustración si la ha movido demasiado lejos en una dirección y no puede encontrar la mejor posición para colocar la ilustración.

CORTANTE

Leonardo Design Studio simplifica el proceso de corte al permitir al usuario controlar los ajustes de corte y garantizar que las opciones que necesita estén a su disposición.

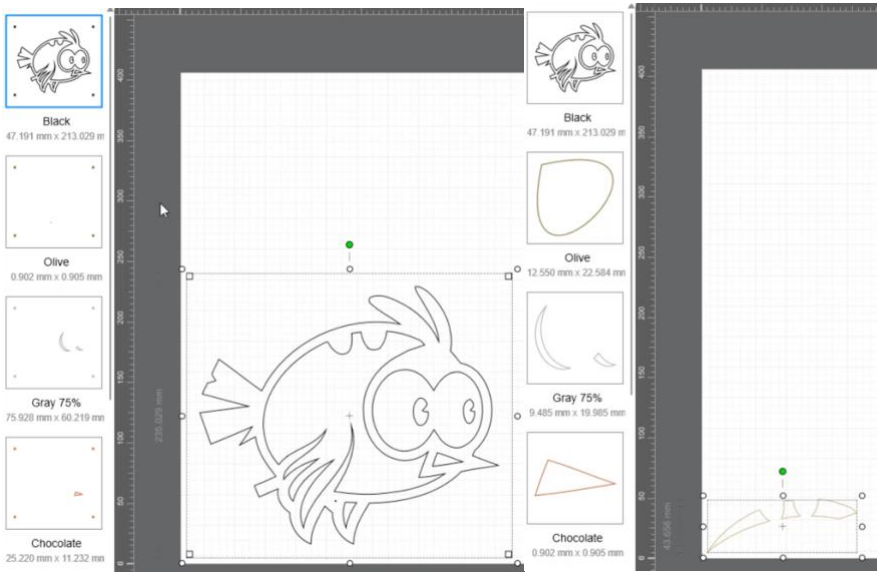
Marcas de capa



Una herramienta útil que apoya el proceso de corte es la opción Marcas de capa.

Esta herramienta, cuando se aplica, garantiza que todos los elementos (dentro de un diseño / obra de arte) se envíen a una posición relativa entre sí en la estera de corte / rollo de material que se muestra cuando se envía al cortador.

Por ejemplo, cada elemento que se envía a cortar cuando Marcas de capa no está seleccionado, se establecerá para cortar desde el origen de corte (parte inferior izquierda del medio). Sin embargo, para los elementos que necesitan ser cortados en el mismo medio, en su posición relativa, requieren la aplicación de la herramienta Marcas de capa.



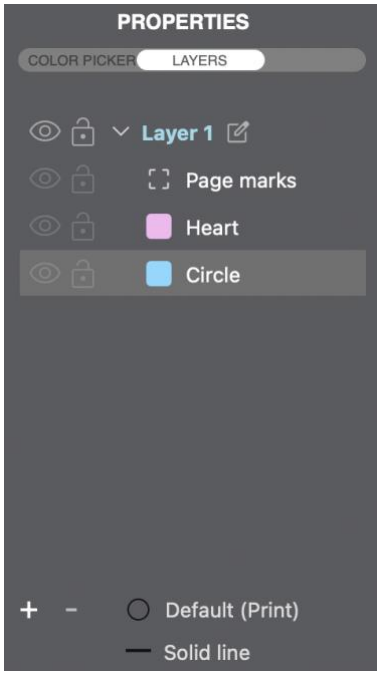
La imagen de la izquierda muestra Marcas de capa seleccionadas; la imagen de la derecha muestra cuando Marcas de capa no están seleccionadas. Puede ver la diferencia en los orígenes de corte para cada elemento del trabajo de corte.

Nota: El menú Organizar / Mover a origen de corte le permite restablecer la posición del objeto/ilustración que se va a cortar, al origen de corte.

Nota: Asegúrese de que el trabajo Imprimir y cortar esté desactivado para permitir el uso de la herramienta Marcas de capa.

Imprimir, cortar y doblar

Cuando se ha seleccionado un objeto, la opción predeterminada para imprimir y cortar estará disponible dentro del panel de capas y el selector de color, como se muestra a continuación.

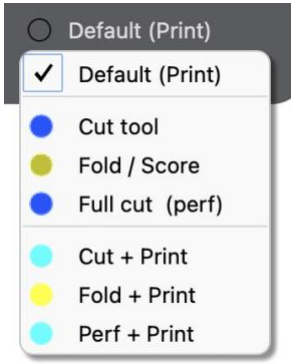




La opción predeterminada dependerá del tipo de objeto seleccionado.

Para cambiar la opción, haga clic en el botón y aparecerá un cuadro desplegable con las opciones. Seleccione la opción adecuada para cada objeto dentro de su trabajo.

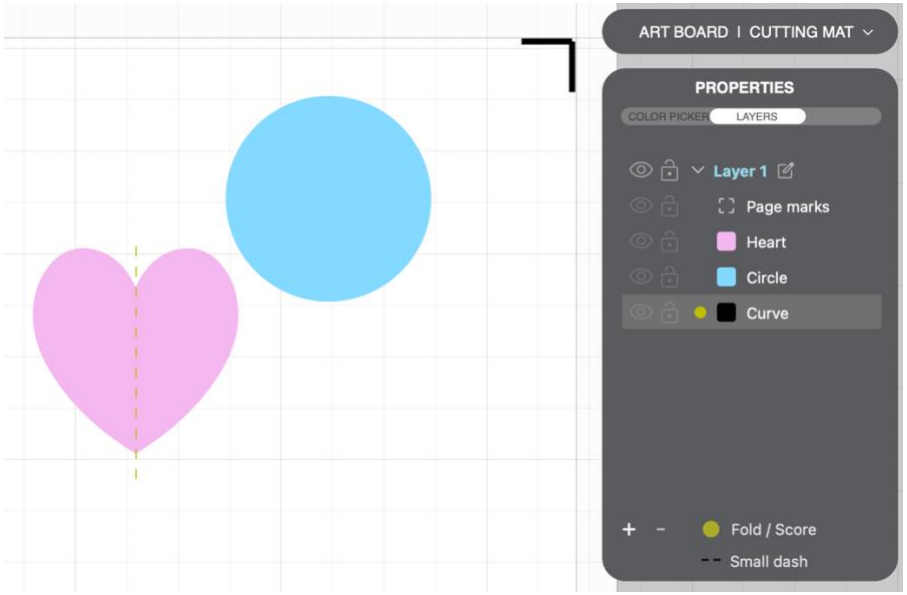
Imprimir y cortar



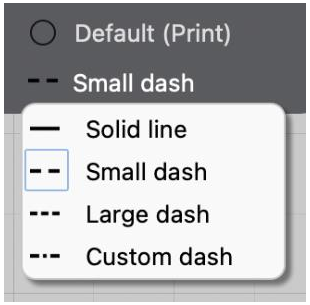
Líneas de plegado

Es posible que desee crear una línea de plegado utilizando una fuerza diferente de la misma cuchilla dentro de un trabajo de impresión y corte.

Para ello, dibuje una línea/curva (que se pueda identificar en las capas) y colóquela en la ubicación en la que desea crear una línea de pliegue.



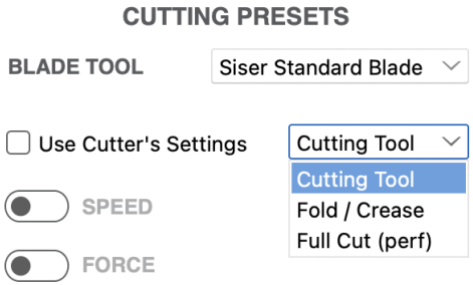
A continuación, haga clic en Predeterminado (Imprimir) para expandir el menú desplegable y cambiar la línea a un Plegado / Puntuación; esto ajustará la fuerza de la línea y evitará que corte a través de los medios.



Consejo: Seleccione si desea utilizar una línea continua o una línea discontinua.

Nota: Puede editar manualmente los ajustes de fuerza por tipo de herramienta, es decir, Cortar, Plegado/Plegado.

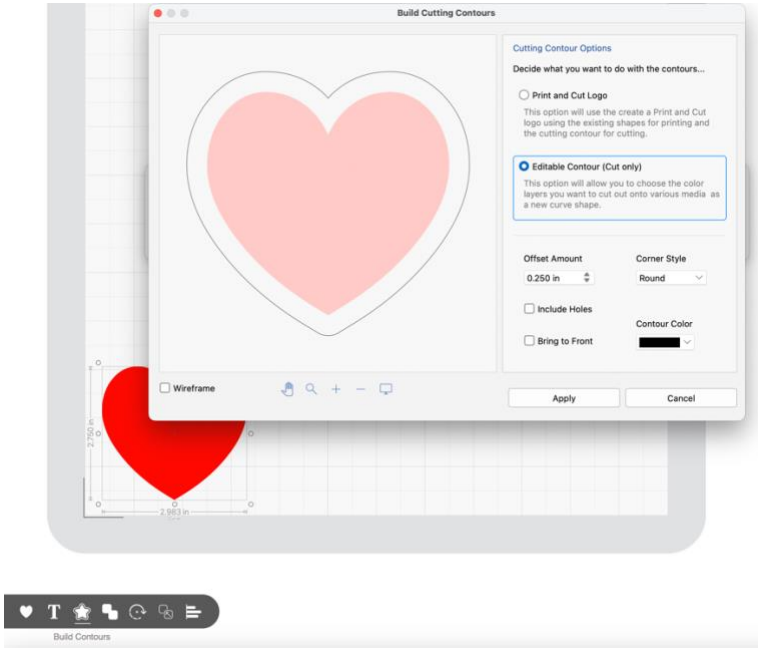
Haga clic en Enviar diseño y desmarque 'Usar configuración del cortador' y podrá ajustar manualmente la fuerza y la velocidad de cada herramienta.



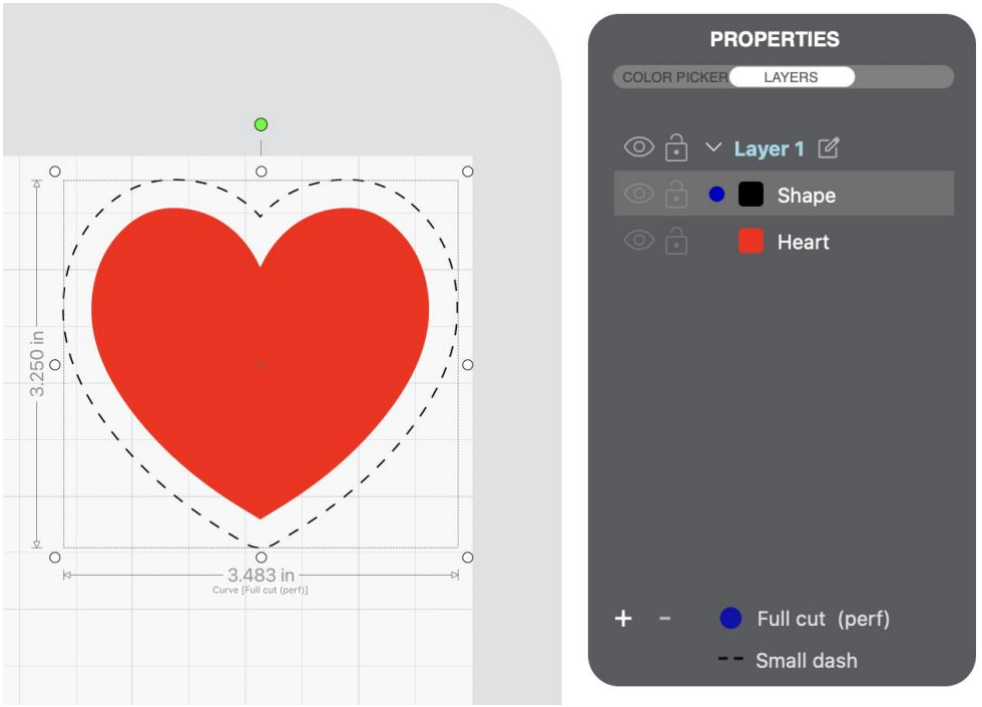
Nota: El software completará automáticamente las líneas de plegado primero y luego procederá a las líneas de corte al enviar un trabajo al cortador.

Corte de perforación

Un corte de perforación, o corte completo, se utiliza para trabajos como pegatinas.



Para realizar un corte de perforación, seleccione la forma y, a continuación, seleccione Contornos de construcción en el menú. Seleccione Contorno editable y agregue un desplazamiento a la forma actual, esto creará una nueva forma que luego se puede establecer en corte de perforación (elija entre el tipo de línea deseado), como se muestra a continuación.



Consejo: Ajuste la fuerza del corte de perforación a una temperatura superior a la del corte normal, lo que permite que la herramienta de corte corte el material de la etiqueta en sí, y el corte de perforación corte a través del respaldo de la pegatina.

Nota: El software completará automáticamente las líneas de plegado primero y luego procederá a las líneas de corte al enviar un trabajo a la cortadora (utilizando la configuración aplicada para cada tipo de corte, respectivamente).

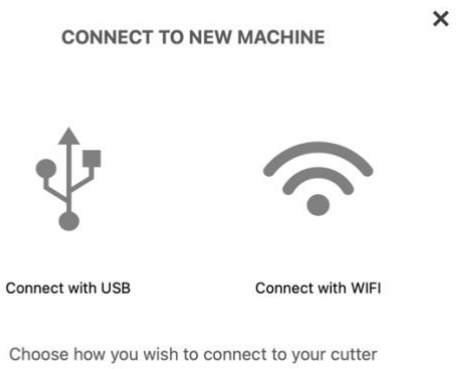
CORTADORA

Una vez que haya seleccionado enviar un diseño para cortar, se mostrará al usuario qué máquina está conectada.

Conexión a una máquina

Para conectarse a un dispositivo, haga clic en el menú Corte / Establecer conexión del dispositivo, o haga clic en el símbolo de configuración (engranajes) en la parte inferior derecha de las Propiedades de la máquina. Desde este paso, se le pedirá al usuario que se

conecte a un dispositivo, ya sea mediante una conexión USB o una conexión WIFI como se muestra a continuación.



Seleccione la opción correspondiente y siga las instrucciones en pantalla para conectarse a su cortador.

Nota: Leonardo Design Studio solo es compatible con cortadoras Siser.

Una vez que se ha establecido la conexión del cortador, el usuario puede proceder a configurar las propiedades de corte.

Conmutación de dispositivos/Gestión de cortadores

Para abrir la ventana que describe los detalles de la cortadora conectada y cambiar entre cortadoras, haga clic en el nombre de la cortadora.



Nota: También puede acceder a esta ventana desde el menú Corte / Seleccionar cortador.

Consejo: Si tiene varias cortadoras y las ha nombrado en el menú Administrar cortadoras, intente colocar el cursor sobre la cortadora seleccionada desde la página de corte para identificar rápidamente que ha seleccionado la herramienta de corte correcta.

PROPIEDADES DE CORTE

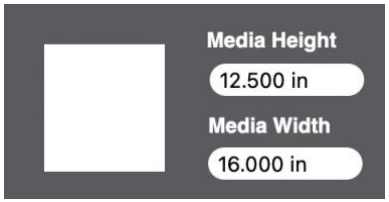
Estera de corte vs rollo de material

El tamaño de la estera de corte se puede seleccionar del cuadro desplegable disponible y permite al usuario visualizar con precisión la cantidad de espacio que ocupará el diseño / obra de arte en una estera de corte real.



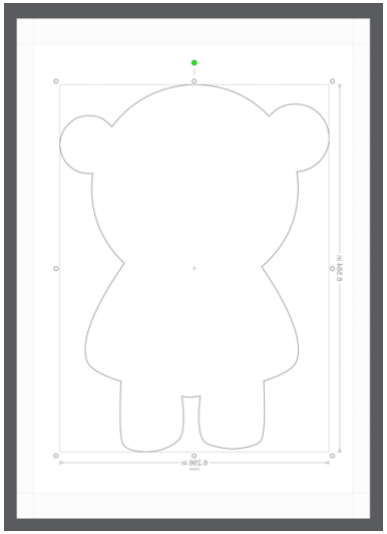
El rollo de material altera el tamaño del área donde se encuentra el diseño, aplicando las dimensiones de los medios a utilizar, de modo que el usuario pueda visualizar con precisión la cantidad de espacio que ocupará la obra de arte en el propio vinilo.

Las dimensiones de los medios se pueden editar como se muestra a continuación.

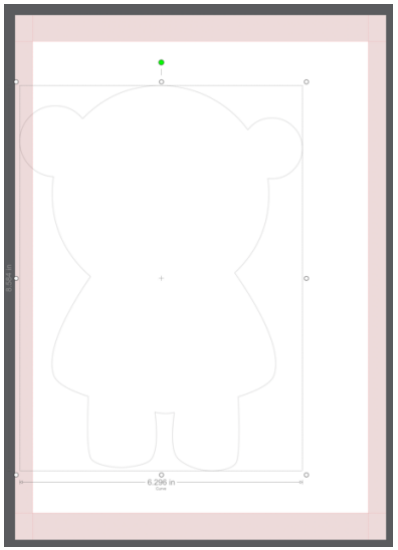


Nota: Esto solo está disponible en el modo Solo cortar, no en Imprimir y cortar (desmarque Imprimir y cortar trabajo).

A continuación, se muestra la ilustración dentro de las dimensiones de medios personalizados.



Si la ilustración está demasiado cerca del borde, los bordes aparecerán en rojo, lo que indica que la posición del diseño debe cambiarse para garantizar que no se comprometan elementos que desperdicien medios y probablemente frustren al usuario.



Nota: Para salir de esta página y seguir editando el diseño, haz clic en Volver al diseño.



Preajustes de corte

Herramienta de cuchilla

El usuario puede seleccionar de un menú desplegable para aplicar la hoja estándar, lo que significa que no necesita editar la configuración, aplicar una herramienta de lápiz que se utiliza para dibujar o aplicar configuraciones personalizadas, lo que permite al usuario editar el desplazamiento de la cuchilla y calibrar el cortador.

Velocidad/Fuerza

El usuario puede seleccionar Usar la configuración del cortador marcando la casilla como se muestra a continuación.



Al desmarcar esta casilla, el usuario podrá editar la velocidad y la fuerza del cortador escribiendo el nivel de velocidad/fuerza en la casilla correspondiente. La barra en el centro representa el porcentaje en el que la velocidad / fuerza aplicada es, en relación con el nivel más alto de velocidad / fuerza de los cortadores.



Espejo

La opción de espejo se puede marcar para proyectos como transferencias de calor, donde la obra de arte debe plancharse mientras se refleja.



Caja de malezas automática

La caja de malezas automática se puede marcar para aplicar una Weed-Box (una línea de corte alrededor del perímetro de la obra de arte) a cada objeto.



Guardar en archivo PLT

El formato de archivo PLT es **un archivo de trazador basado en vectores**. Los detalles de trazado requieren exactitud y precisión en la producción, y el uso del archivo PLT garantiza esto, ya que todas las imágenes se imprimen utilizando líneas en lugar de puntos. También puede guardar en Archivo PLT desde el menú Corte / Transmitir archivo PLT.

Guardar como un archivo PLT significa que la obra de arte se puede abrir de nuevo manteniendo toda la información vectorial, por lo que estaría lista para cortar en un momento posterior.



Prueba de área

El usuario puede enviar un corte de prueba a la cortadora para asegurarse de que funciona como se esperaba. También puede acceder a la prueba de área desde el menú Corte / Prueba de área



La prueba de área envía la cuchilla a cada una de las 4 esquinas en el área de corte para garantizar que se corte con éxito.

ENVIAR A CUTTER

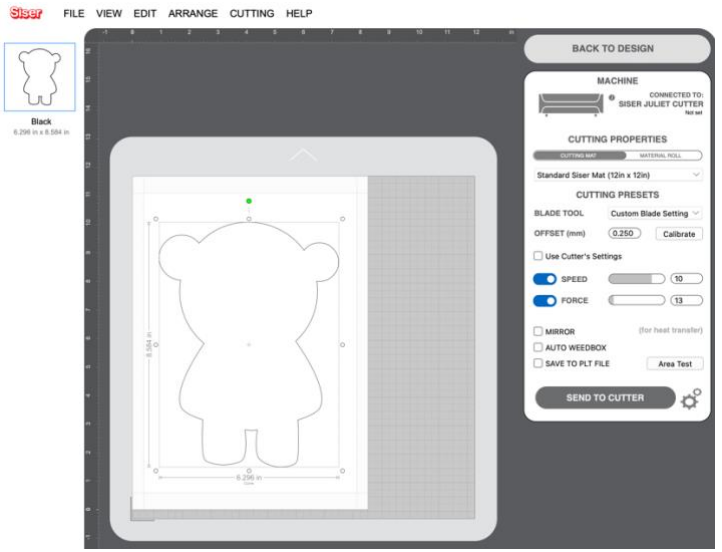
A continuación se muestra la ilustración cortable y, como tal, los contornos de corte (contorno) que se enviarán para cortar.

Para abrir la ventana que describe los detalles de la cortadora conectada y cambiar entre cortadoras, haga clic en el nombre de la cortadora.



Nota: También puede acceder a esta ventana desde el menú Corte / Seleccionar cortador.

Consejo: Si tiene varias cortadoras y las ha nombrado en el menú Administrar cortadoras, intente colocar el cursor sobre la cortadora seleccionada desde la página de corte para identificar rápidamente que ha seleccionado la herramienta de corte correcta.



Una vez que se hayan seleccionado los ajustes y la ilustración esté lista para cortar, seleccione los objetos o ilustraciones que desea enviar al corte y, a continuación, haga clic en Enviar al cortador y siga las instrucciones en pantalla.



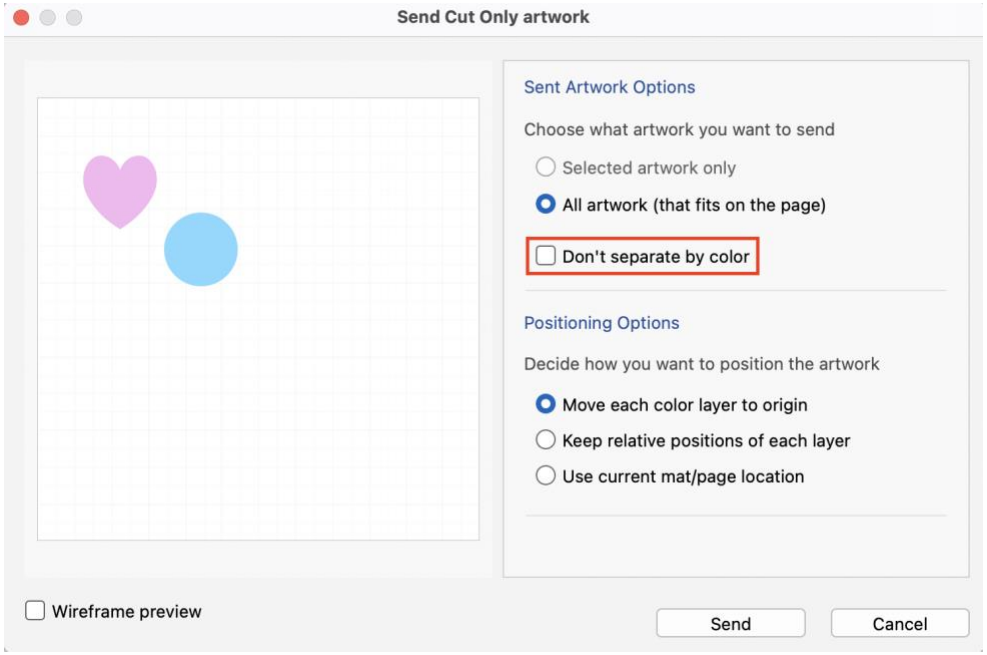
Nota: Enviar a corte solo enviará lo que se haya seleccionado. Si no se selecciona nada, todos los objetos se envían a cortar (agrupados por color).

Consejo: ¡Organice sus objetos en la sección enviar para cortar muy juntos para guardar medios!

Nota: Para salir de esta página y seguir editando el diseño, haz clic en Volver al diseño.

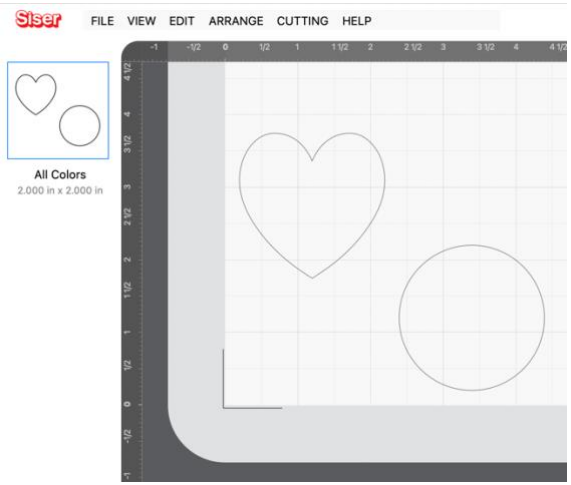


Separado por color



Por defecto, la ilustración estará separada por color para que puedas cargar tu vinilo por cada color y proceder al corte.

Consejo: Si por alguna razón no necesita separar la ilustración por color, después de presionar Enviar a cortador/Enviar diseño, marque 'No separar por color' para ver el trabajo de corte que incluye Todos los colores (tratando todos los colores como la misma ruta de corte), como se muestra a continuación.



CORTANTE

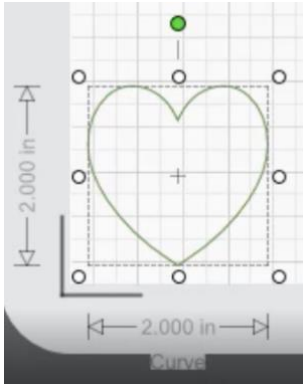
Una vez que haya hecho clic en Enviar al cortador, se le pedirá que confirme la configuración aplicada.

Haga clic en Sí para continuar o haga clic en No para cambiar la configuración.

Nota: Comprueba que no has enviado la fuerza demasiado alta.

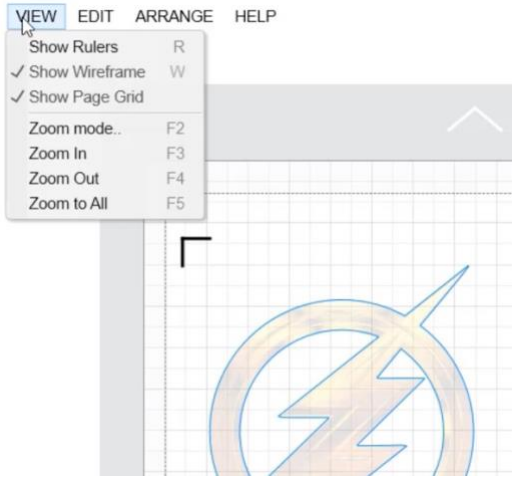
Corte en proceso

Una vez que haya enviado algo para cortar, el contorno del objeto se convertirá en verde para indicar que se está procesando, como se muestra a continuación.



Modo de estructura alámbrica para objetos que se van a cortar

Si vuelve al centro de diseño y activa el modo de estructura alámbrica, puede detectar lo que se está enviando para cortar, ya que el contorno se convertirá a azul, como se muestra a continuación.



MÉTODOS ABREVIADOS

Agregar una copia después de dibujar una forma: Mayus + Haga clic y suelte el botón izquierdo del ratón

Añadir copia: +

Fuente en negrita: Seleccione Texto + 'Control'/'Comando' + B para poner en negrita una fuente.

Traer al frente: Subir página↑

Copia: 'Comando' / 'Control' + C

Corte: 'Comando' / 'Control' + X

Suprimir: SUPR

Eliminar: Escape

Grupo: 'Comando' / 'Control' + G

Importar: 'Comando' / 'Control' + I

Fuente en cursiva: Seleccione Texto + 'Control'/'Comando' + I para poner en cursiva una fuente.

Espejo al cambiar el tamaño: 'Control' / 'Comando + Mayús + Botón izquierdo del mouse al cambiar el tamaño

Nueva página: 'Comando' / 'Control' + N

Abrir página: 'Comando' / 'Control' + O

Modo de panorámica: Mayús + botón izquierdo del ratón

Pegar: 'Comando' / 'Control' + V

Rehacer: Pág arriba 'Comando'/ 'Control' + Z

Cambiar el tamaño desde el centro: Mayús + botón izquierdo del ratón al cambiar el tamaño

Cambiar el tamaño en múltiplos pares: 'Control' / 'Comando' + botón izquierdo del ratón al cambiar el tamaño

Cambiar el tamaño de forma no proporcional: Alt / Opción + Botón izquierdo del mouse al cambiar el tamaño

Rotar: 'Comando' / 'Control' + R

Guardar: 'Comando' / 'Control' + S

Seleccionar todo: 'Comando' / 'Control' + A

Enviar al fondo: Página abajo↓

Mostrar reglas: R

Mostrar wireframe: W

Deshacer: 'Comando' / 'Control' + Z

Desagrupar: 'Comando'/ 'Control' + U

Soldadura: 'Comando' / 'Control' + W

Acercar: F3

Modo de zoom: F2

Alejar: F4

Acercar a todo: F5.

REFERENCIA

ENLACES TERMINOLÓGICOS

Antes de comenzar con Leonardo Design Studio, debe familiarizarse con nuestros términos que encontrará a lo largo de este manual, de la siguiente manera:

GLOSARIO

A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V - W - X - Y - Z

A

Acento: Una marca modificadora en un carácter. Por ejemplo, las marcas de acento en escritura latina (agudo, tilde y ogonek) y las marcas de tono en tailandés. Sinónimo de diacrítico.

Actualización: El reemplazo completo del Software con una versión más reciente del mismo Software de marca, que puede incluir, entre otros: correcciones de errores, modificaciones, eliminación/reemplazo de herramientas y características, mejoras de compatibilidad, nuevas herramientas y características, adiciones y/o mejoras al Software (por ejemplo, V1.0 del Software se reemplazará con V2.0 del Software, con V2.0 una actualización de V1.0, con V2.0 seguida posteriormente por V3.0 y así sucesivamente).

Actualización: Un componente separado del Software diseñado para actualizar, modificar, reparar, eliminar o solucionar problemas identificados por Future Corporation con el Software que incluye la corrección de errores, la sustitución o eliminación de herramientas y/o características y la mejora de la usabilidad o el rendimiento del Software (por ejemplo, V1.0 del Software puede ser reemplazado por V1.1 del Software, con V1.1 una actualización de V1.0, con V1.1 potencialmente seguido de V1.2 y así sucesivamente).

Agente: Asistentes interactivos que forman parte del programa de formación Super Tutor.

Ajuste de texto: función que establece el texto del párrafo para que se ajuste físicamente alrededor del perímetro de otro objeto con o sin un desplazamiento.

Alineación de tipos: La distribución del espacio en blanco en una línea de tipo donde los caracteres en su ancho de conjunto normal no llenan exactamente toda la longitud de línea. El tipo puede alinearse a la izquierda, derecha, centrado o derecho justificado.

Altura de la tapa: En tipografía, la distancia desde la línea base hasta la parte superior de las letras mayúsculas.

Animación: Movimiento creado mediante la combinación de imágenes.

Antialias: la mezcla de colores de píxeles en el perímetro de formas de bordes duros, como texto, para suavizar bordes no deseados

ARMS (Detección automática de marcas de registro) es un término genérico utilizado para los cortadores de vinilo que utilizan un sistema automatizado para identificar la ubicación de las marcas impresas para una gran precisión de corte de contorno. Algunos fabricantes utilizan diferentes términos para este sistema que se pueden utilizar intercambiables con el término: ARMS.

Ascender: Cualquier parte de un carácter minúscula que se extiende por encima de la altura X.

ASCII: "Código Estándar Americano para el Intercambio de Información". Un juego de caracteres estándar de 7 bits utilizado para el intercambio de información. ASCII codifica el alfabeto latino básico y la puntuación utilizada en el inglés americano, pero no codifica los caracteres acentuados utilizados en muchos idiomas europeos.

Asignación de bits (modo): el modo de gráficos Paint describe una imagen hecha de píxeles donde el píxel está activado (negro) o desactivado (blanco).

ASP: páginas Active Server (ASP). Herramienta o aplicación informática que se utiliza para crear páginas web dinámicas e interactivas.

Inicio de la Página

B

Banner: (1) Encabezado o título de una revista o publicación periódica y una página Web. Los anuncios gráficos se colocan en banners en sitios web, o (2) Un sustrato flexible (por ejemplo, lienzo) utilizado para hacer un letrero generalmente de forma temporal.

Bidireccional (1): Un estándar de comunicación entre una computadora y un dispositivo para enviar y recibir paquetes de datos.

Bidireccional (2): Idiomas como el árabe, el hebreo y el yiddish cuyo flujo general de texto procede horizontalmente de derecha a izquierda, pero los números, el inglés y otros textos lingüísticos de izquierda a derecha se escriben de izquierda a derecha.

Biselado: (1) Un proceso de dar una apariencia elevada mediante el uso de colores y sombras de resaltado, o (2) Un proceso matemático de delinear e ingletear un objeto vectorial para dar una apariencia elevada.

Inicio de la Página

C

Cabeza: Línea en la parte superior del cuerpo del contenido que está en fuentes grandes y en negrita.

Cabezas / pies corriendo: Títulos (a menudo acompañados de números de página) colocados en la parte superior / inferior de las páginas de texto de una publicación de varias páginas.

Canal alfa: una parte de los datos de cada píxel que se reserva para la información de transparencia. El canal alfa es un canal de 8 bits, lo que significa que tiene 256 niveles de gris de 0 (negro) a 255 (blanco). El blanco actúa como el área visible; El negro actúa como el área transparente.

Canaleta: En documentos a doble cara, la combinación de los márgenes interiores de las páginas enfrentadas; La canaleta debe ser lo suficientemente ancha como para acomodar la fijación.

Carácter: Cualquier letra, figura, puntuación, símbolo o espacio (visible o no).

Cifrado fuerte: Un método de cifrado de datos que es menos susceptible a que su clave sea descubierta por un tercero a través de lo que comúnmente se conoce como ataque de fuerza bruta, piratería o craqueo.

Cita en bloque: Una cita larga (cuatro o más líneas) dentro del cuerpo del texto, que se distingue para distinguir claramente las palabras del autor de las palabras que el autor está citando.

Color plano: Se refiere al uso de color sólido generalmente definido como un color de laboratorio o un canal de tinta separado e imprimible.

Componente: Una parte separada e identificable de nuestro Software que se puede obtener por separado por una tarifa o sin cargo como se describe en la documentación del Software que se integra perfectamente con el Software y que generalmente se conoce como un complemento, complemento o módulo.

Computadora Apple: Una computadora o dispositivo fabricado, suministrado y/o vendido por Apple Ordenador Inc. o sus Distribuidores Autorizados o Autorizados.

Contorno: El borde exterior del texto o gráfico.

Cookie: Las cookies son la forma de archivos temporales almacenados en el ordenador del usuario. Identifican a los usuarios/visitantes del sitio web.

Crénelage : una técnica que se suele utilizar para mostrar archivos de mapa de bits.

Cursiva: Fuentes con una inclinación hacia la derecha. (cursiva)

Inicio de la Página

D

Degradado: Una función en nuestro software gráfico que permite al usuario llenar un objeto / imagen con una transición suave de colores, por ejemplo, un azul oscuro, gradualmente volviéndose más claro o verde, gradualmente convirtiéndose en rojo, luego naranja.

Descensor: En tipografía, la parte de la forma de la letra que se sumerge por debajo de la línea de base; Por lo general, se refiere a letras minúsculas y algo de puntuación, pero algunos tipos de letra tienen letras mayúsculas con descendientes.

Diacrítico: Una marca modificadora en un carácter. Por ejemplo, las marcas de acento en escritura latina (agudo, tilde y ogonek) y las marcas de tono en tailandés. Sinónimo de acento.

Diseño gráfico: Representación visual de una idea o concepto. El término se utiliza como un nombre colectivo para todas las actividades relacionadas con el diseño visual, incluido el diseño web, el diseño de logotipos, etc.

Ditera: Para semitonos digitales, la creación de un mapa de bits plano simplemente ejecutando puntos dentro o fuera. Todos los puntos son del mismo tamaño, simplemente hay más de ellos en áreas oscuras y menos de ellos en áreas claras, a diferencia de los mapas de bits profundos utilizados en imágenes en escala de grises.

Dongle: Una pieza de hardware que se conecta físicamente a una computadora o Dispositivo (generalmente a través de su puerto de comunicaciones paralelo, serie o USB) que es interrogado por el Software para determinar su autenticidad y el derecho del usuario a acceder completamente al Software.

DPI (puntos por pulgada): La unidad de medida utilizada para describir la resolución de la salida impresa. La salida de impresoras láser de escritorio más común a 300 dpi. Impresión de resolución media a 600 dpi y hasta 1200 dpi. Las impresoras de gran formato suelen producir a 50-2880 ppp y la salida de los configuradores de imágenes a 1270-2540 ppp.

Duotono: Una imagen de medio tono impresa con dos colores, uno oscuro y otro claro. La misma fotografía está semionda dos veces, utilizando la misma pantalla en dos ángulos diferentes; La combinación de las dos mejoras el detalle y el contraste.

Inicio de la Página

E

En space: Un espacio la mitad de ancho que el tipo es alto (medio espacio em)

Encabezado de ejecución: un encabezado establecido en la misma línea que el texto, generalmente en negrita o cursiva.

Entrelazado: Una técnica de recuperación de imágenes en diferentes etapas, con imágenes aproximadas que aparecen primero y gradualmente se vuelven más refinadas.

Escala de grises: Un modo de color en el que los colores blanco y negro y en combinación.

Escritura árabe: Una escritura cursiva utilizada en los países árabes. Otros sistemas de escritura como el latín y el japonés también tienen una forma cursiva manuscrita, pero generalmente están compuestas o impresas en forma de letra discreta. La escritura árabe tiene solo la forma cursiva, y también se usa para urdu (que se habla en Pakistán, Bangladesh e India), farsi o persa (que se habla en Irán, Irak y Afganistán).

Escritura cursiva: Una escritura cuyos caracteres adyacentes se tocan o están conectados entre sí. Por ejemplo, la escritura árabe es cursiva.

Espaciado de color: Lograr una apariencia agradable después de que la línea se haya establecido normalmente.

Espacio Em: Un espacio tan ancho como el tamaño de punto de los tipos. Esta medida es relativa; En el tipo de 12 puntos, un espacio EM tiene 12 puntos de ancho, pero en el tipo de 24 puntos, un espacio EM tiene 24 puntos de ancho .

Espacio en blanco: en el diseño de la publicación, las áreas donde no hay texto o gráficos, esencialmente, el espacio negativo del diseño de la página.

Espacio negativo: En diseño, el espacio donde no está el objetivo en la obra de arte, a menudo el fondo; En una publicación, las partes de la página no ocupadas por tipo o gráficos.

Esquema de codificación: Un conjunto de definiciones específicas que describen la filosofía utilizada para representar datos de caracteres. Ejemplos de especificaciones en dicha definición son el número de bits, el número de bytes, los rangos permitidos de bytes, el número máximo de caracteres y los significados asignados a algunos patrones de bits genéricos y específicos.

Estado de la licencia: El estado actual de la licencia de software en un equipo.

Etiquetas: conjunto de caracteres utilizados en el lenguaje de marcado para proporcionar información de formato de un documento.

Expandido (fuente): Una fuente en la que los anchos establecidos de los caracteres son más anchos que en el tipo de letra estándar. (Nota: no el espacio entre caracteres, que se logra a través del espaciado entre letras, sino los caracteres mismos).

Exportar: La exportación permite al usuario guardar el archivo en otro formato para abrirlo en otros programas.

Inicio de la Página

F

Familias tipográficas: Grupo de tipografías del mismo diseño básico, pero con diferentes pesos y proporciones.

Firma: En el diseño del boletín / revista, una línea de crédito para el autor de un artículo.

Flash: Software de animación gráfica vectorial desarrollado por Adobe (anteriormente) Macromedia que crea gráficos independientes del navegador (gráficos que tienen el mismo aspecto en todos los navegadores). Una ventaja de la animación Flash es que el tiempo de descarga es relativamente rápido.

Flight/Pré-vérification: Programa utilizado para identificar fuentes faltantes, gráficos incrustados, trampas defectuosas y muchos otros posibles problemas.

Folio: Un número de página, a menudo establecido con encabezados o pies de página en ejecución.

Formas de letras: En tipografía, las formas de los caracteres.

Formularios: Fuente de recogida de información del espectador o usuario.

Fuente de impresora: mapas de bits de alta resolución o patrones de contorno de fuente utilizados para la colocación real de los caracteres en la página impresa, en lugar de mostrarse en la pantalla.

Fuente: Un conjunto de caracteres gráficos que tienen un diseño característico, o el concepto de un diseñador de fuentes de cómo deben aparecer los caracteres gráficos. El diseño característico especifica las características de sus caracteres gráficos. Ejemplos de características son la forma, el patrón gráfico, el estilo, el tamaño, el peso y el incremento.

Inicio de la Página

G

Galeras: En la publicación tradicional, el tipo establecido en columnas largas, no dispuestas en una página. En la autoedición, las galeras se pueden imprimir utilizando un programa de ensamblaje de páginas, para fines de corrección y ajuste de copias.

GIF animado: Animación guardada como un archivo de formato de intercambio gráfico, es decir, una imagen gráfica que se mueve.

GIF: (formato de intercambio gráfico) Las imágenes GIF muestran hasta 256 colores. Las imágenes GIF generalmente tienen tamaños de archivo muy pequeños y son el formato gráfico más utilizado en la web. La baja calidad resultante de la compresión los hace inadecuados para la impresión profesional o la vectorización (trazado).

Glifo: La forma real (patrón de bits, contorno) de una imagen de carácter. Por ejemplo, una "A" cursiva y una "A" romana son dos glifos diferentes que representan el mismo carácter subyacente. Estrictamente hablando, dos imágenes cualesquiera que difieren en forma constituyen glifos diferentes. En este uso, glifo es sinónimo de imagen de carácter, o simplemente imagen.

GMT: Hora del meridiano de Greenwich. En la década de 1840, la hora estándar mantenida por el Observatorio Real de Greenwich ubicado en Greenwich, Inglaterra, se estableció para toda Inglaterra, Escocia y Gales, reemplazando muchas horas locales en uso en esos días. Posteriormente, GMT se convirtió en la referencia horaria oficial para el mundo hasta 1972, cuando fue subsumida por el tiempo universal coordinado (UTC) basado en el reloj atómico. GMT también se conoce como hora universal.

GUI: La interfaz gráfica de usuario permite al usuario usar gráficos, imágenes e iconos en lugar de texto. Leonardo Design Studio utiliza una interfaz GUI avanzada.

Guion discrecional: un guion que aparecerá solo si la palabra aparece al final de una línea, no si la palabra aparece en medio de una línea.

Inicio de la Página

H

Hangul: El alfabeto coreano que consta de catorce consonantes y diez vocales. Hangul fue creado por un equipo de eruditos en el siglo 15 a instancias del rey Sejong.

Hexadecimal: Un sistema numérico utilizado para los colores web. Los primeros seis números utilizados en estos 16 sistemas de numeración basados son 0-9 y los siguientes 5 son A-F.

Hiragana: Un silabario fonético japonés. Los símbolos son de estilo cursivo o curvilíneo.

Historias anidadas: en el diseño de boletín/revista, las historias se ejecutan en varias columnas a diferentes profundidades de columna.

Horizontal: Orientación del documento en cuanto al ancho. En este estilo, el ancho del documento es mayor que su alto.

Inicio de la Página

I

Idioma: Con respecto a los grabadores, cortadores de vinilo, trazadores, impresoras y dispositivos relacionados, son los códigos de software utilizados para comunicarse entre Leonardo Design Studio y el dispositivo. También conocida como la Emulación. Ejemplos típicos son CSR, DMPL, HPGL y RTL.

Imagen o gráfico de mapa de bits: una imagen gráfica almacenada como un patrón específico de puntos para formar una imagen cuando se ve desde la distancia.

Imágenes prediseñadas: objetos basados en ráster o vectores que forman arte gráfico.

Inicial: (pronunciado "led-ding") el espacio entre líneas de tipo, tradicionalmente medido línea base a línea base, en puntos.

Intercalación: comparación de texto utilizando reglas sensibles al idioma en lugar de comparación bit a bit de códigos de caracteres numéricos.

Inicio de la Página

J

Jamo: Un conjunto de consonantes y vocales usadas en el hangul coreano. La palabra jamo se deriva de ja, que significa consonante, y mo, que significa vocal.

JPG/JPEG: Groupe mixte d'experts photographiques, formato de archivo para almacenar y recuperar imágenes.

Juego de caracteres de doble byte (DBCS): conjunto de caracteres en el que cada carácter está representado por 2 bytes. Los scripts como japonés, chino y coreano contienen más caracteres de los que pueden ser representados por 256 puntos de código, por lo que requieren dos bytes para representar de forma única cada carácter. El término DBCS se usa a menudo para significar MBCS (conjunto de caracteres multibyte).

Juego de caracteres: Una colección de caracteres en la que se asigna un código numérico a cada carácter para que pueda ser representado en una computadora.

Inicio de la Página

K

Kanji: caracteres chinos o ideogramas utilizados en la escritura japonesa. Los caracteres pueden tener diferentes significados de sus homólogos chinos.

Katakana: Silabario fonético japonés utilizado principalmente para nombres extranjeros y topónimos y palabras de origen extranjero. Los símbolos son angulares, mientras que los de Hiragana son cursivos. Katakana se escribe de izquierda a derecha, o de arriba a abajo.

Kern: Para reunir personajes, para un mejor ajuste de trazos y espacios en blanco. En el tipo de pantalla, los caracteres a menudo necesitan ser kerned porque el espacio en blanco entre los caracteres en tamaños grandes es más notable

Kicker: Una breve frase u oración que conduce a una historia o capítulo; Por lo general, se establece más pequeño que el título del título o el capítulo, pero más grande que el tipo de texto.

Inicio de la Página

L

Legado: Cualquier versión de software que haya sido reemplazada posteriormente por una versión más reciente.

Lenguaje ideográfico: Un lenguaje escrito en el que cada carácter (ideograma) representa una cosa o una idea (pero no necesariamente una palabra o frase en particular). Un ejemplo de tal idioma es el chino escrito (MultiMult).

Lettre noire (fuente): Un estilo de fuente gótico (edad media).

Leyenda: Una identificación (título) para una ilustración, generalmente una frase breve. El título también debe admitir otro contenido.

Licencia por volumen: Ya sea (i) una Licencia de sitio otorgada en licencias individuales, o (ii) un Paquete de licencia generalmente otorgado en múltiplos de cinco (5) cinco licencias, o (iii) Licencias de licencia generalmente otorgadas en múltiplos de cien (100) licencias.

Licencia restante: El tiempo restante contiguo (generalmente informado en días) antes de que la licencia caduque en una computadora.

Líder: Una línea de puntos o guiones para llevar el ojo a través de la página a la copia separada.

Línea base: Una línea conceptual con respecto a la cual se alinean caracteres sucesivos.

Logotipo: Símbolo, marca o nombre identificativo. Comúnmente conocido como logotipo, es el elemento gráfico de una marca comercial o marca, que se establece en un tipo de letra / fuente especial, o está dispuesto de una manera, pero legible. La forma, el color, el tipo de letra, etc. deben ser claramente diferentes de otros en un mercado similar.

Inicio de la Página

M

Marcas de recorte: En líneas mecánicas, horizontales y verticales que indican el borde de la pieza impresa.

MBCS: Juego de caracteres multibyte. Conjunto de caracteres en el que cada carácter está representado por 1 o más bytes.

Mezcla alfa: Una combinación convexa de dos colores que permite efectos de transparencia. El valor de alfa en el código de color oscila entre 0,0 y 1,0, donde 0,0 representa un color totalmente transparente y 1,0 representa un color totalmente opaco.

Mezzotinta: Para un semitono, una pantalla especial que produce puntos conectados y de aspecto polvoriento.

Minúsculas: Los caracteres alfabéticos pequeños, acentuados o no, a diferencia de los caracteres alfabéticos mayúsculas. El concepto de caso se aplica a alfabetos como el latín, el cirílico y el griego, pero no al árabe, hebreo, tailandés, japonés, chino, coreano y muchos otros alfabetos.

Multilingüe: Una aplicación como Leonardo Design Studio que puede mostrar y manipular simultáneamente texto en varios idiomas.

Multimedia: Combinación de vídeo, música, iluminación, CD/DVD-ROM e Internet para el aprendizaje, el trabajo o la enseñanza.

Inicio de la Página

N

Navegador: Software para acceder, ver y administrar páginas web, por ejemplo, Explorer, Mozilla, Firefox.

Negro (fuente): Una fuente que tiene más peso que la versión en negrita de un tipo de letra.

Nocaut: En la impresión, cuando un color debe imprimirse inmediatamente adyacente a otro color; En realidad, están impresos con una ligera superposición.

Número de serie del producto o PSN: el número único e identificativo de cada producto de Future Corporación Software.

Números arábigos: Los caracteres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0. Contraste con números chinos, números hindi y números romanos.

Números chinos: caracteres chinos que representan números. Por ejemplo, los caracteres chinos para 1, 2 y 3 se escriben con una, dos y tres pinceladas horizontales, respectivamente.

Inicio de la Página

O

OEM: Una variación del Software que se incluye exclusivamente (empaqueta) y licencia de Future Corporation con una pieza de equipo o hardware de terceros (máquinas y dispositivos) que incluye, entre otros: máquinas y dispositivos CNC, grabado, láser, trazado, impresión, enrutamiento y corte de vinilo por parte del fabricante y / o sus agentes y distribuidores a usuarios finales.

Orden Z: El orden de apilamiento relativo de los objetos entre sí (arriba y abajo).

Orientado a objetos (modo): modo Dibujar gráficos. Un conjunto de algoritmos describe la forma gráfica en términos geométricos abstractos, como primitivas de objetos.

Inicio de la Página

P

Página de códigos: sinónimo de juego de caracteres.

Peso: denota el grosor de un trazo de letra, ligero, extraligero, "regular", medio, seminegrita, negrita, extranegrita y ultranegrita.

Pica: Una medida utilizada en tipografía para anchos de columna y otras especificaciones de espacio en un diseño de página. Hay 12 puntos en una pica, y aproximadamente 6 picas a una pulgada.

Pinyin: Un sistema para representar fonéticamente los ideogramas chinos en un alfabeto latino.

Píxel (elemento de imagen): la unidad más pequeña que un dispositivo puede abordar. La mayoría de las veces se refiere a monitores de visualización, un píxel es el punto más pequeño de fósforo que se puede iluminar en la pantalla.

Plantilla: Un documento que se puede cambiar o personalizar y guardar con un nuevo nombre sin afectar al documento original.

Pluma: Un proceso de aplicar un desenfoque a una imagen. Este proceso disuelve gradualmente el área de la imagen sobre la que se aplica la pluma.

PNG: Gráficos de red portátiles. Formato de imagen de mapa de bits que emplea compresión de datos sin pérdida. El formato PNG muestra imágenes sin bordes irregulares mientras mantiene tamaños de archivo relativamente pequeños, lo que los hace populares en la web.

Posterización: Para un semitono, la reducción del número de escalas de grises para producir una imagen de alto contraste.

PPI: Representa píxeles por pulgada. PPI especifica la resolución de un dispositivo de entrada, como un escáner, una cámara digital o un monitor. La resolución de la página web oscila entre 72 y 96 píxeles por pulgada.

Proceso de cuatro colores: El proceso de impresión que reproduce los colores mediante la combinación, cian, magenta, amarillo y negro (CMYK). Seis colores suele ser la adición de cian claro y magenta para mejorar los tonos de color y mejorar la definición.

Proceso de separación de color: En impresión comercial, utilizado para la reproducción de fotografías en color. Los diversos tonos se crean mediante la superposición de puntos de semitonos de los colores del proceso: cian (un azul verdoso), magenta (un rojo violáceo), amarillo y negro.

Punto: una medida utilizada en tipografía para el tamaño de tipo, el interlineado y otras especificaciones de espacio en un diseño de página.

Inicio de la Página

Q

Quick Time Video: Tecnología de streaming de vídeo desarrollada por Apple.

Inicio de la Página

R

Recorte: Para obras de arte, recortar las partes extrañas de una imagen, generalmente una fotografía.

Régimen de Administración de Licencias: El sistema empleado por Future Corporation y el Software para administrar las Licencias del Software en una computadora.

Registro de vuelta: Utilizado con Débouchures, las imágenes de diferentes colores se superponen ligeramente, para evitar la aparición de una línea blanca entre las dos tintas.

Relieve: El relieve de una imagen gráfica le añade dimensión al hacer que la imagen parezca tallada como una proyección sobre un fondo plano.

Relleno inverso: Una forma sólida en un color blanquecino para que pueda verse por encima de cualquier otra forma que tenga el mismo color detrás de ella, lo que hace que de otra manera sea imposible de ver.

Resolución: La nitidez de los detalles o la finura del grano en una imagen. La resolución de la pantalla se mide en puntos por líneas (por ejemplo, 1280 x 1024); La resolución de la impresora se mide en DPI (por ejemplo, 300 dpi).

Reverso: Un método utilizado en la impresión donde el color de fondo es generalmente de color negro o donde el fondo se entina y la imagen y las letras aparecen en el color del papel.

RGB: Un modelo de color aditivo en el que la luz roja, verde y azul se suman de varias maneras para reproducir una amplia gama de colores.

Run-around: Tipo que se ajusta al contorno de una ilustración, foto, adorno o inicial.

Inicio de la Página

S

Sangrado: Extender los colores, el fondo o los objetos fuera (más allá) del borde de página definido o gráfico por una distancia establecida que se imprime (generalmente en soportes / papel de gran tamaño). El área adicional que se ha impreso se recorta al tamaño de página original o final.

Saturación: Intensidad del color. Se refiere al grado de diferencia con el gris. La alta saturación parecerá ser brillante y la baja saturación parecerá opaca.

Script: Un conjunto de caracteres utilizados para escribir un conjunto particular de idiomas. Por ejemplo, el alfabeto latino (o romano) se usa para escribir inglés, francés, español y la mayoría de los otros idiomas europeos; el alfabeto cirílico se utiliza para escribir ruso y serbio.

Seguridad-1 o S1: Una extensión, variación o modificación del Software que (i) es para uso dentro de una red interna segura o protegida, y/o (ii) proporciona niveles de usuario y acceso restringidos, y/o (iii) tiene mecanismos incorporados para rastrear todo el acceso y uso del Software, y/o (iv) implementa un cifrado sólido para proteger los archivos de salida y exportación.

Semitono: Un tono que está a medio camino entre la luz y la sombra oscura. Los tonos se dividen mediante una pantalla fina en diferentes tamaños de puntos.

Serif: Un tipo de letra tiene detalles semiestructúrales en los extremos de algunos de los trazos que componen letras y símbolos. Un tipo de letra que tiene serifas se llama tipo de letra serif (o tipo de letra seriada).

Sistema de coincidencia Pantone: El sistema de coincidencia Pantone se utiliza para especificar y mezclar colores coincidentes. Proporciona a los diseñadores muestras de más de 700 colores y ofrece a los impresores las recetas para hacer esos colores.

Software antivirus: Un programa informático que intenta identificar, neutralizar o eliminar una amplia gama de amenazas a un ordenador o dispositivo, incluyendo, pero no limitado a (i) programa maligno, (ii) gusanos, (iii) ataques de phishing, (iv) rootkits, y (v) caballos de Troya o cualquier otro tipo de software similar, relacionado o malicioso.

Software/versión beta: Una versión del Software que se encuentra en su etapa final de desarrollo y/o prueba que puede contener errores, errores y otros fallos o problemas.

Solarización: Sobreexposición que resulta en la inversión de una imagen fotográfica.

Sombra de bloque: Un proceso matemático de dar una apariencia extruida en 3D a un objeto vectorial.

Sombra paralela: Las sombras paralelas son aquellas sombras que caen debajo del texto o las imágenes que dan la ilusión de sombras de la iluminación y le dan un efecto 3D al objeto.

Sombra Proyectada: Un proceso matemático de dar la apariencia de una sombra naturalmente proyectada en 3D desde una sola fuente de luz (generalmente el Sol) a un objeto vectorial.

Inicio de la Página

T

Texto griego: En los programas de ensamblaje de páginas, el texto que aparece como barras grises que se aproximan a las líneas de tipo en lugar de caracteres reales. Esto acelera la cantidad de tiempo que lleva dibujar imágenes en la pantalla (rara vez se usa más debido a la llegada de computadoras más rápidas).

TIFF (Etiquetado Formato Archivo de imagen): Para semitonos digitales en escala de grises, un formato de archivo de gráficos independiente del dispositivo. Los archivos TIFF se pueden utilizar en computadoras IBM/compatibles o Macintosh y pueden enviarse a impresoras PostScript.

Tipo de cuerpo: tipo romano - normal, simple o libro - utilizado para largos pasajes de texto, como una historia en un boletín, revista o capítulos en un libro. Generalmente dimensionado de 9 puntos a 14 puntos.

Tipo de letra decorativo: Un tipo de letra estructurado que cumple con las convenciones tipográficas estándar, como serif o sans serif.

Tipo de letra Dingbat: Un tipo de letra compuesto por caracteres marcadores no alfabéticos, como flechas, asteriscos, números rodeados.

Tipo de letra escrito a mano: Un tipo de letra que cumple con las convenciones tipográficas estándar, como serif o sans serif.

Tipo de letra novedoso: Un tipo de letra que cumple con las convenciones tipográficas estándar, como serif o sans serif.

Tipo de letra relacionado con la computadora: Un tipo de letra estructurado que cumple con las convenciones tipográficas estándar, como serif o sans serif, que tiene un aspecto basado en computadora.

Tipo de letra Sans Serif: Un tipo de letra que no tiene las pequeñas características llamadas "serifas" al final de los trazos. El término proviene de la palabra latina "sine", a través de la palabra francesa sans, que significa "sin".

Tipo de letra: conjunto de caracteres creados por un tipo de diseñador, incluidos caracteres alfabéticos en mayúsculas y minúsculas, números, puntuación y caracteres especiales. Un solo tipo de letra contiene muchas fuentes, en diferentes tamaños y estilos.

Tipo de licencia: El método de pago de la licencia de software.

Tipo de pantalla: Tipo grande y/o decorativo utilizado para titulares y como elementos gráficos en piezas de exhibición. Los tamaños comunes son 14, 18, 24, 30, 36, 48, 60 y 72 puntos.

Tipo egipcio: Originalmente, a partir de 1815, cara audaz con losas pesadas o serifas cuadradas.

Tipo extendido: tipos de letra que son anormalmente anchos horizontalmente.

Tono: el color real de un objeto. El tono se mide como una ubicación en una rueda de colores, expresada en grados. El tono también se entiende como los nombres de colores específicos, como azul, rojo, amarillo, etc.

Inicio de la Página

U

Inicio de la Página

V

Vector: Una forma escalable generada a partir de descripciones matemáticas que determinan su posición, longitud y dirección(es).

Vida útil del producto: El período a partir del cual una versión del Software se libera para la licencia al público (la versión actual) y permanece actualizada hasta el momento en que se libera una versión posterior o de reemplazo (Actualización) para la licencia al público.

Viuda: en un diseño de página, las últimas líneas cortas de los párrafos - generalmente inaceptables cuando están separadas del resto del párrafo por un salto de columna, y siempre inaceptables cuando están separadas por un salto de página.

Inicio de la Página

W

Inicio de la Página

X

x-height: La altura de la "s" minúscula. A veces se conoce como "altura corporal". Más generalmente, la altura de las letras minúsculas.

X: Uno de los tres valores triestímulos CIE; La primaria roja.

Inicio de la Página

Y

Y: Uno de los tres valores triestímulos CIE; igual a la reflectancia luminosa o transmitancia; La primaria verde

Inicio de la Página

Z

Z: Uno de los tres valores triestímulos CIE; La primaria azul.

ÍNDICE

Activar, 5
Alinear, 49
Antivirus, 6
Mapa de bits, 19, 31, 68
Comandos, 9
Centro de diseño, 10
Documentos, 11
Menús desplegables, 9
Errores, 6
Tipos de archivo, extensiones, 12
Líneas de plegado, 18, 56
Cuadrícula, 16
Importación de archivos, 19, 21
Instalar, 5
Lecciones, 5
Menús, 8
Pan, 9
Corte de perforación, 56
Problemas, 6
Gobernantes, 16
Guardar, Guardar como, 12
Espacio aparte, 50
Requisitos del sistema, 5
Plantilla, 70
Herramientas, 8
Tipo de letra, 72
Desagrupar rutas
  Desagrupar rutas, 46
Vectorización, 31
Licencia por volumen, 68
Soldadura
  Soldadura, 36
Orden Z, 49