



# **GLASS EYE 2000 ENTERPRISE EDITION**

---

**Suplemento a la Guía de Usuario**

## ♦ Copyright

Copyright © 2001-2008 Dragonfly Software. Todos los derechos reservados.  
Segunda edición, Febrero de 2008

---

Hemos trabajado duro para crear un producto de calidad y deseamos obtener los frutos justos de nuestro trabajo. Por eso insistimos en que usted honre nuestro copyright. Al mismo tiempo, deseamos animarle en el uso de nuestro producto en todas las circunstancias posibles e intentaremos resolver sus necesidades si usted nos llama y pide autorización.

Los términos rigen el uso del Software incluido, a menos que usted tenga un acuerdo escrito por separado con Dragonfly Software.

### ❖ Otorgamiento de Licencia

Dragonfly Software le concede una licencia para usar una copia de este software en un único ordenador por cada licencia emitida. "Usted" significa la compañía, la entidad, o la persona cuyos fondos se usan para pagar los costes de la licencia. "Uso" significa almacenar, cargar, instalar, ejecutar, o visualizar el software. Si varias estaciones de trabajo diferentes tienen acceso al software a través de una red, cada estación de trabajo debe tener su propia licencia, sin importar si el software es usado a horas distintas o al mismo tiempo.

### ❖ Licencia de Uso

Es su responsabilidad proteger su llave hardware de licencia (también conocida como "dongle") contra pérdidas, daños o usos incorrectos. El reemplazo de un dongle dañado o perdido requerirá la compra de una licencia nueva por el precio completo. Si un dongle es robado o se destruye, el Dragonfly Software puede proporcionar uno de sustitución a un precio bonificado si se le facilita una copia verificable del informe policial o de la reclamación a la compañía aseguradora.

### ❖ Propiedad

El software es propiedad y sus derechos de autor están registrados por Dragonfly Software. Su licencia no le confiere ningún derecho o propiedad sobre el software y no se debe interpretar como una venta de ningún derecho sobre el software.

### ❖ Copias y Adaptaciones

Usted puede hacer copias o adaptaciones del software solamente con propósitos de archivo. Debe reproducir todos los avisos de copyright del software original en todas las copias o adaptaciones autorizadas. No puede hacer el software disponible a través de Internet ni copiarlo en ningún tablón de anuncios electrónico (BBS) o sistema similar. Ninguna parte de este software o los ficheros auxiliares se puede reproducir, almacenar en un sistema de recuperación, o transmitir de cualquier forma, tanto electrónica como mecánica, incluyendo la fotocopia y la grabación; con cualquier finalidad con excepción del uso personal del comprador, sin el permiso escrito de Dragonfly Software.

### ❖ Uso de los Diseños

Usted puede construir y vender los trabajos artísticos basados en los diseños incluidos con este software. No puede, sin embargo, vender, regalar, o transferir ningún diseño en formato impreso o digital, esté o no modificado.

## ❖ Uso de la Librería de Vidrios

Todas las imágenes de vidrio y sus correspondientes datos descriptivos, distribuidos con el software, se incluyen con el permiso de los fabricantes de los vidrios. Estas imágenes y datos han sido optimizados y corregidos por Dragonfly Software para el uso con el software. Usted no puede utilizar estas imágenes y datos excepto conjuntamente con este software.

## ❖ Otras Restricciones

Usted no puede modificar, adaptar, traducir, crear trabajos derivados, descompilar, desensamblar, o de otra manera, realizar ingeniería inversa o tentativas de la misma o derivar código fuente de todo o cualquier parte del Software o cualquier cosa incorporada en el o permitir o alentar a terceros a que lo hagan. No puede modificar, adaptar, traducir, descompilar, desensamblar, o de otra manera, realizar ingeniería inversa o tentativas de la misma o de derivar la información de la licencia o datos asociados del dongle.

## ❖ Transferir

Su licencia terminará automáticamente con cualquier transferencia del software a otro individuo o compañía. Sobre la transferencia, usted debe entregar el original y las copias totales o parciales del Software o electrónicamente almacenadas, de la documentación relacionada y de los dongles asociados al transferido. El transferido debe aceptar estos términos como condición de la transferencia. Si el software es una actualización, cualquier transferencia debe incluir la actualización y todas las revisiones anteriores. Cualquier dongle adicional para este software vendido a usted con descuento por Dragonfly Software puede ser revendido o ser transferido a menos que la venta o la transferencia incluya el dongle principal.

## ❖ Terminación

Dragonfly Software puede dar por finalizada su licencia si tiene conocimiento del incumplimiento de cualquiera de estos términos. Al respecto de la terminación, usted debe destruir inmediatamente el software junto con todas las copias, adaptaciones, y porciones combinadas de cualquier forma. Los dongles asociados deben ser destruidos o devueltos a Dragonfly Software.

## ❖ Requisitos de Exportación

Usted no puede exportar o reexportar el software o cualquier copia o adaptación en violación de cualquier ley o regulación aplicable.

## ❖ Rechazo de la garantía

Este software (y los archivos que lo acompañan) se vende "como es" y sin garantías como la ejecución de comerciabilidad o ninguna otra garantía bien sea expresada o implícita. Debido a las distintas condiciones del hardware y de software en los cuales el software puede ser instalado, no se ofrece ninguna garantía de la aptitud para un propósito particular.

El buen procedimiento del proceso de datos dicta que cualquier programa esté probado a fondo con datos no críticos antes de confiar en él. El usuario debe asumir completamente el riesgo de usar el software. Cualquier responsabilidad del vendedor estará limitada exclusivamente al reemplazo del producto o al reembolso del precio de compra.

## ❖ Marcas Registradas

Dragonfly Software, el logotipo de Dragonfly Software, y Glass Eye 2000 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Dragonfly Software en EE.UU. y otros países. Microsoft y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.

# COMO EMPEZAR

---

¡Gracias por comprar Glass Eye 2000 Enterprise Edition! Esta guía completa las características del producto específicas para la edición Enterprise. Para un tutorial sobre las características básicas del producto, vea la Guía de Usuario de Glass Eye 2000.

## ■ Requisitos mínimos del sistema

Los requisitos del sistema específicos para la edición Enterprise son:

- Microsoft Windows 98 o superior
- 32MB RAM
- 64MB de espacio libres en el Disco Duro
- Puerto USB

## ■ Instalación

Por favor, lea toda esta sección antes de instalar la edición Enterprise.

1. Inserte el CD en su unidad de CD ROM.
2. Si la instalación no comienza automáticamente, ejecute D:\SETUP.EXE (En donde D: es la letra de su unidad de CD ROM).
3. El programa de instalación le guiará a través del proceso. Siga las instrucciones de la pantalla.
4. Una vez la instalación esté completa, inserte su llave hardware (dongle).


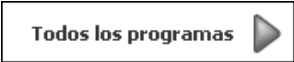
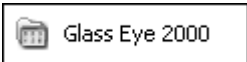
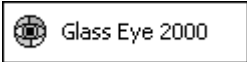
Si usted tiene ya instalada otra versión de Glass Eye 2000, no debería desinstalarla antes de instalar la edición Enterprise.

## ■ Iniciando Glass Eye 2000

Para iniciar Glass Eye 2000, haga doble clic en el acceso directo de su escritorio.



Otra forma de iniciar el programa es la siguiente:

1. Pulse el botón  **Inicio** en la barra de tareas de Windows.
2. Elija  en el menú que aparece.
3. Elija  en el siguiente menú que aparece.
4. Elija  en el siguiente menú que aparece.

## ■ Desinstalar

Si se hiciese necesario eliminar Glass Eye 2000 de su ordenador, siga los siguientes pasos:

1. Abra el Panel de Control de Windows.
2. Haga doble clic en el icono "Agregar o quitar programas".
3. Seleccione "Glass Eye 2000" de la lista de programas.
4. Pulse el botón "Cambiar o quitar".
5. Siga las instrucciones de la pantalla.

Por favor únicamente desinstale si desea eliminar permanentemente Glass Eye 2000 de su ordenador.

## ■ **Trasladar a otro ordenador**

Usted puede instalar Glass Eye 2000 en varios ordenadores. Haga siempre esto instalando desde su Cd de Enterprise Edition, no intente copiar los archivos que componen el programa Glass Eye 2000. Cuando desee trabajar en otro ordenador que tenga la edición Enterprise instalada, lleve su llave hardware con usted e insértela en un puerto USB del otro ordenador antes de iniciar la ejecución de Glass Eye 2000.

## ■ **Pérdida o deterioro de la llave hardware**

La parte de más valor de su compra es su llave hardware. Esta llave contiene su licencia de uso de Glass Eye 2000. Por favor siga los pasos necesarios para asegurarse de que la llave no se deteriore o sea sustraída.

Si una llave hardware es sustraída o destruida, Dragonfly Software puede proporcionarle una de reemplazo a un precio bonificado si nos suministra una copia verificable del informe policial o de la reclamación a la compañía aseguradora. Así mismo podemos sustituir una llave dañada por un pequeño coste si la llave original es devuelta a Dragonfly Software. Si se pierde una llave y no se dispone de un informe policial o de la compañía aseguradora, el producto tendrá que ser comprado otra vez a su precio completo.

# Glass Eye 2000 Enterprise Edition

Glass Eye 2000 Enterprise Edition es el tope de gama de la familia de programas de diseño de vidrio emplomado de Dragonfly Software. Incluye todas las capacidades de la edición Professional Plus, pero añade la posibilidad de enviar sus diseños a dispositivos de trazado o corte. Por simplicidad, de ahora en adelante nos referiremos a cualquier dispositivo que mueva una herramienta a través de una superficie de corte como “plotter”, aun cuando podamos estar hablando de un plotter de corte, cortador por chorro de agua u otros dispositivos similares.

La mayor parte de los plotters no disponen de controladores Windows, un tipo de programa más adecuado para documentos en papel de múltiples páginas. Casi todos los plotters aceptan secuencias de control en lenguajes HP-GL o DM/PL, o en variaciones de estos lenguajes. Para expresarlo en términos simples, la edición Enterprise añade soporte HP-GL y DM/PL a Glass Eye 2000 así que sus diseños pueden ahora ser enviados a dispositivos que entiendan esos lenguajes.

El soporte para plotter va, sin embargo, mucho más allá que eso. Para muchas aplicaciones es necesario separar el diseño en sus piezas individuales con anterioridad. Esto es esencial, por ejemplo, al enviar diseños a un cortador por chorro de agua, o para cortar vinilo. Después de separar el diseño en piezas, estas deben ser agrupadas por color antes de enviarlas al plotter.

Este tutorial le guiará a través de los pasos básicos para usar Glass Eye 2000 con su plotter: configuración del plotter, separación de las piezas, anidamiento, y trazado. A lo largo de este recorrido aprenderemos sobre otras grandes características del producto, más allá de lo fundamental. ¡Empecemos!

## ■ Unidades y exactitud

Antes de comenzar este tutorial, use el comando “Unidades y exactitud” en el menú “Ver” para desplegar este cuadro de diálogo:

**Unidades y exactitud**

Medidas del diseño

Unidades: Centímetros Exactitud en decimales: 0.001

Formato mostrado: Decimales Exactitud en fracciones: 1/32

Mostrar el símbolo de unidades en las reglas y barra de estado

Perfil de plomo y cinta de cobre utilizados

Unidades: Centímetros Exactitud en decimales: 0.001

Formato mostrado: Decimales Exactitud en fracciones: 1/32

Vidrio utilizado

Unidades: Metros<sup>2</sup> Exactitud en decimales: 0.001

Formato mostrado: Decimales Exactitud en fracciones: 1/32

Acercamiento

Factor de acercamiento: 40%

Exactitud al rotar: 1°

Exactitud al enderezar: 1°

La rueda del "ratón" realiza un...

- acercamiento hacia el centro
- acercamiento del "puntero"
- desplazamiento vertical

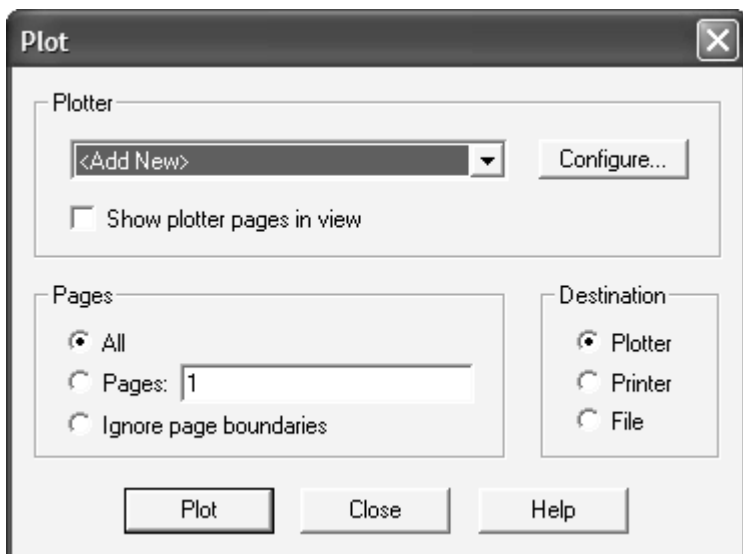
Mostrar interlineado en fracciones

Aceptar Cancelar Ayuda

El ajuste importante es el primero. Si usted trabaja habitualmente en pies y pulgadas, elija “pulgadas” para sus unidades de medida del diseño. Si usa el sistema métrico, elija “Milímetros”. Ajustar adecuadamente las unidades hará fácil seguir las explicaciones siguientes ya que las funciones de trazado utilizan estas unidades.

## ■ Configuración del plotter

El primer paso en la preparación de la edición Enterprise para su uso es ajustar su plotter. Ya que la configuración del plotter no se realiza muy a menudo, no existe un elemento del menú para ella. En su lugar, usted la tiene disponible usando el comando "Trazar" (Imprimir a plotter) en el menú "Archivo". Más tarde exploraremos este comando más a fondo, pero por ahora simplemente ejecútelos para ver el cuadro de diálogo "Trazar":



El control desplegable de la parte superior le muestra una lista de los plotters que han sido configurados así como la selección "<Agregar nuevo>". Esta será probablemente su única elección ya que todavía no ha sido configurado ningún plotter, pero Glass Eye 2000 podría detectar las configuraciones de plotter establecidas con anterioridad por otro programa. Por el momento seleccione "<Agregar nuevo>" de esta lista y entonces pulse el botón "Configurar" para comenzar con los ajustes del plotter.

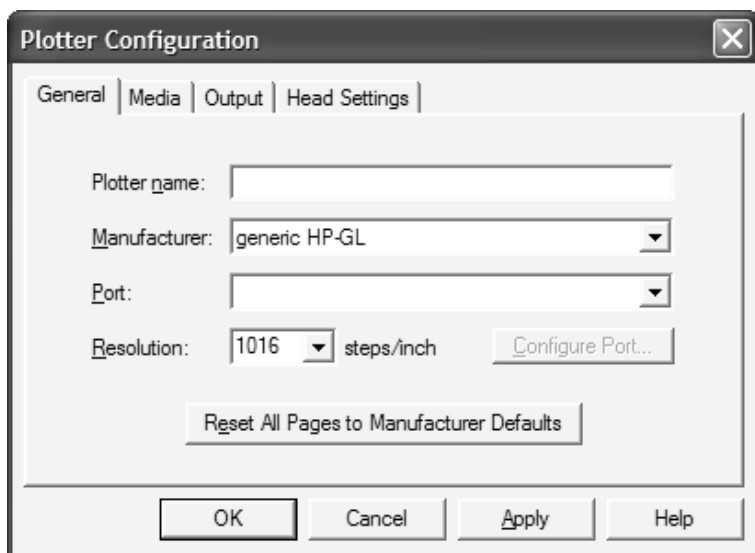
La configuración del plotter consta de cuatro páginas tabuladas. Aquí hay un pequeño resumen de las cualidades que usted puede ajustar en esas páginas:

<b>General</b>	Nombre, fabricante, puerto y resolución
<b>Medios</b>	Tamaño de página, superposición de páginas, distancia entre páginas, borde principal
<b>Salida</b>	Lenguaje, caracteres de inicialización/finalización, opciones de trazado
<b>Ajustes de la herramienta</b>	Control avanzado sobre los atributos de la herramienta

Algunos de estos términos podrían ser nuevos para usted. En las páginas de siguientes describiremos cada uno de estos con detalle. Muchos de estos ajustes son opcionales y los valores actuales funcionan habitualmente de forma correcta.

## General

La página "General" de la configuración de plotter se muestra como esta:



Comience por introducir el nombre de plotter que elija. Usted puede darle nombre a su gusto. Podrá cambiarlo más tarde si lo necesita.

Ahora elija el nombre del fabricante del plotter de la lista, que puede incluir tanto el modelo específico como el fabricante. Si no ve una coincidencia exacta, una cercana probablemente trabajará de forma correcta. Si tampoco encuentra uno que se aproxime entonces elija entre "HP-GL genérico" o "DM/PL genérico" dependiendo de que lenguaje acepte su plotter. Consulte la documentación de este para efectuar la selección correcta.

El puerto es el punto de su ordenador en donde el cable de comunicaciones del plotter se conecta. Glass Eye 2000 no puede determinar el puerto automáticamente; usted necesitará seleccionar el puerto correcto de la lista desplegable. Si ha usado el plotter satisfactoriamente con otros programas, pero no puede recordar el ajuste correcto del puerto, usted podría probar a ejecutar esos programas para ver que puerto tienen establecido. El trazado a través de una red es posible seleccionando el puerto de red que desee de la lista. Observe que también puede configurar ese puerto si lo necesita. Los ajustes por defecto funcionarán correctamente en ocasiones, pero consulte la documentación de su plotter para ver si necesita cambiarlos.

El valor de la resolución determina el tamaño del mínimo movimiento posible del plotter. Este valor está siempre en pasos/pulgada, incluso si usted está usando el sistema métrico decimal. No debería ajustar el valor de la resolución a menos que se lo aconseje un profesional de un soporte técnico.

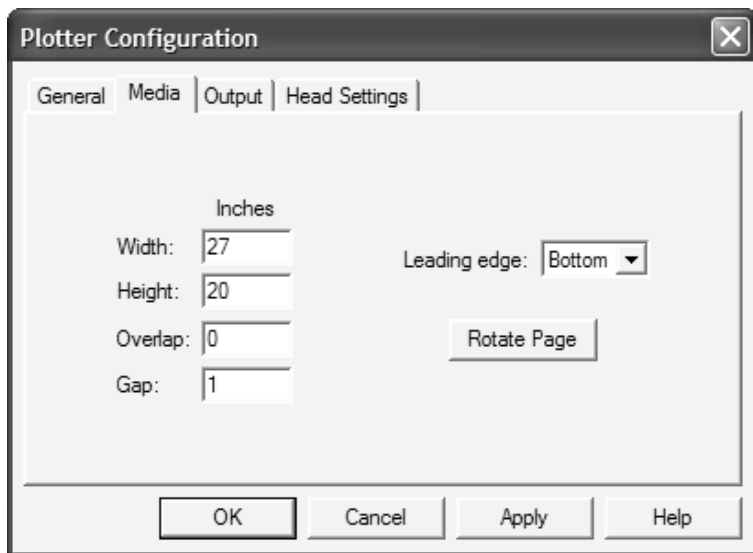
Siempre que necesite recuperar los valores de los ajustes recomendados por el fabricante de su plotter, el botón en la parte inferior de la página lo llevará a cabo. El reajuste se aplicará a las cuatro páginas de configuración del plotter.

## Medios

Pulse en la pestaña etiquetada como "Medios" para moverse a la página siguiente. En esta página usted describe los medios a los cuales se envían sus páginas. El ajuste más simple es el tamaño del medio, el cual introduce en términos de ancho y alto. No importa mucho que valores introduzca como ancho y alto, ya que estos valores se cambian fácilmente si necesita hacerlo.

Para los propósitos de este tutorial, ajuste el ancho a 27" y el alto a 20" (o 685,8mm de ancho y 508mm de alto en sistema métrico).

Si usted quiere que su trazado se extienda más allá de los límites de la página, puede introducir un valor de superposición. Alguna gente utiliza esto como ayuda para alinear los trazados que se extienden a través de varias páginas. Por ahora deje este valor en cero para indicar que usted no quiere que su trazado se extienda más allá de los límites de la página.



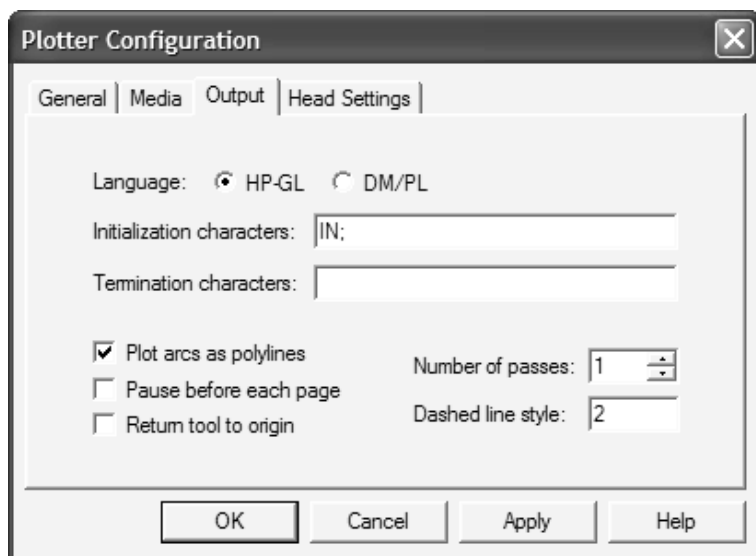
Cuando se imprimen varias páginas consecutivamente, como a un papel en rollo, el "Espaciado" representa el espacio entre páginas. Deje este valor sin cambiar.

El "Borde principal" especifica el borde del medio que será trazado antes. Ajustelo a "Inferior" por ahora y hablaremos de este ajuste nuevamente cuando hagamos nuestro primer trazado.

El botón "Rotar página" le proporciona un medio rápido de intercambiar anchura y altura, y de mover el borde principal 90° en el sentido de las agujas del reloj.

## Salida

Los ajustes de esta página son más avanzados que los que ha visto hasta ahora, pero la buena noticia es que no vamos a cambiar ninguno de los ajustes por defecto. Describiremos estas opciones, pero usted puede saltarse esta sección si lo desea.



El “Lenguaje” es tanto el HP-GL como el DM/PL, que son los dos que usa Glass Eye 2000 para comunicarse con su plotter. Los ajustes por defecto se determinan por la elección del fabricante que realiza en la página “General”. Usted puede eliminar este ajuste si lo desea, pero no es recomendable.

Los caracteres de inicialización son un conjunto de códigos que son enviados a su plotter antes de comenzar el trazado. Cambiar estos códigos requiere conocer tanto el lenguaje HP-GL como el DM/PL, y a menos que usted tenga una necesidad técnica específica no debería alterar esos caracteres. De igual modo, los caracteres de terminación son códigos que se envían a su plotter una vez finalizado el trazado.

Las opciones restantes, que no cambiaremos por ahora, son:

### Trazar arcos como poli líneas

Algunos plotters pueden entender un comando para dibujar un arco, y otros no pueden. Los arcos aparecen generalmente más suaves cuando se dibujan de esta forma, pero si usted tiene esta opción activada y los arcos no aparecen, entonces probablemente necesitará desactivarla. Cuando esta opción está desactivada, un arco se dibuja de forma aproximada, dibujándolo como serie de segmentos de líneas rectas muy pequeños, conocidos como poli líneas.

### Hacer una pausa antes de cada página

Active esta opción si desea que Glass Eye 2000 espere una confirmación antes de imprimir una página.

### Retornar la herramienta al origen

La “herramienta” es el instrumento que se mueve a través de sus medios, como una pluma o una cuchilla. Conectando esta opción la herramienta es enviada al punto de inicio después de que la página es trazada.

### Número de pases

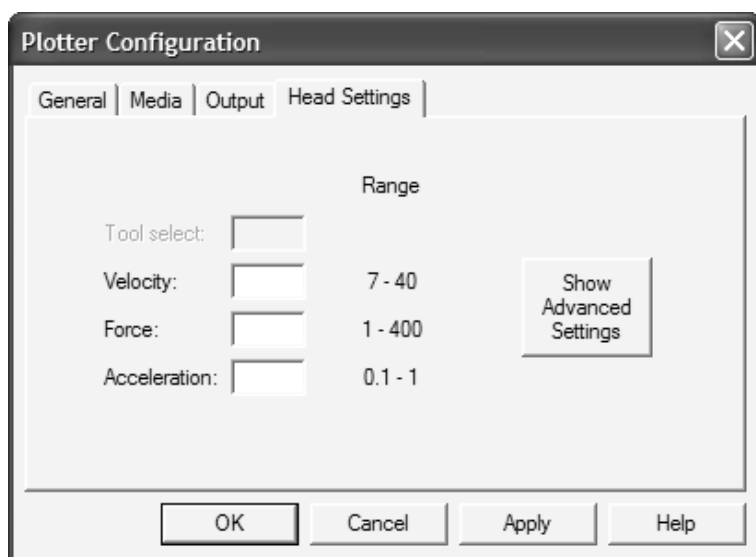
Cuando corta un material resistente, una segunda o tercera pasada de corte es a veces útil. Deje normalmente este valor en 1, pero puede aumentarlo si desea varias pasadas.

### Estilo de líneas discontinuas

La mayoría de los plotters pueden manejar una gran variedad de modelos de línea discontinua, pero los modelos de un plotter son a menudo diferentes de los de otros. Si usted está trazando líneas discontinuas, consulte la documentación del plotter para encontrar el mejor ajuste, o pruebe con algunos valores distintos. Habitualmente los ajustes por defecto proporcionarán buenos resultados.

## Ajustes del cabezal

En esta página usted puede definir códigos de control adicionales para ser enviados a su plotter cada vez que realice un trazado. Si usted no introduce ningún valor entonces ningún código extra será enviado y eso es lo que nosotros queremos por ahora. Usted debería ajustar estos valores solo siguiendo las instrucciones que le proporcione la documentación de su plotter. Incluso si desea ajustar alguno de estos valores, podría preferir hacerlo usando el panel de control del propio plotter.



Los cuatro códigos que usted puede ajustar son:

**Herramienta seleccionada:** Esto indica que herramienta de trazado debe ser usada, asumiendo que su plotter puede escoger entre un conjunto de herramientas disponibles. Al hablar de "herramienta" en este caso nos referimos al instrumento de trazado, generalmente una pluma o una cuchilla.

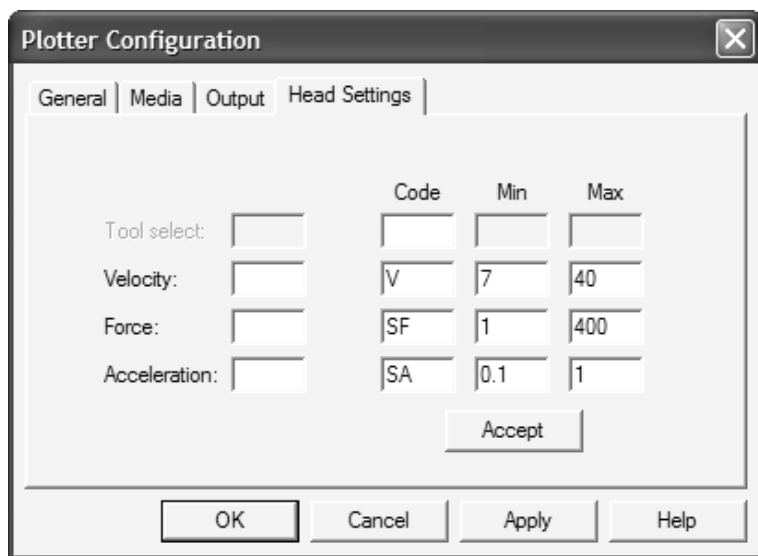
**Velocidad:** La velocidad a la cual se realiza el trazado.

**Fuerza:** La cantidad de presión aplicada hacia abajo por la herramienta mientras traza.

**Aceleración:** La tasa a la cual la herramienta alcanza la velocidad máxima cuando comienza o finaliza una línea.

Usted puede ver el rango de valores aceptables mostrados después de cada campo. Cada valor es enviado al plotter como un código y un número. Usted puede editar los códigos y el rango de valores aceptados pulsando el botón "Mostrar ajustes avanzados" e introduciendo sus nuevos valores. Los valores originales provienen de las especificaciones del fabricante y usted debe cambiarlos solamente si está seguro de que son incorrectos.

En el ejemplo mostrado aquí, el plotter no dispone de varias herramientas, así que la opción de herramienta seleccionada está deshabilitada. La velocidad debe situarse entre 7 y 40, y usa el código "V" para esta opción; los valores de fuerza y aceleración trabajan de un modo similar.



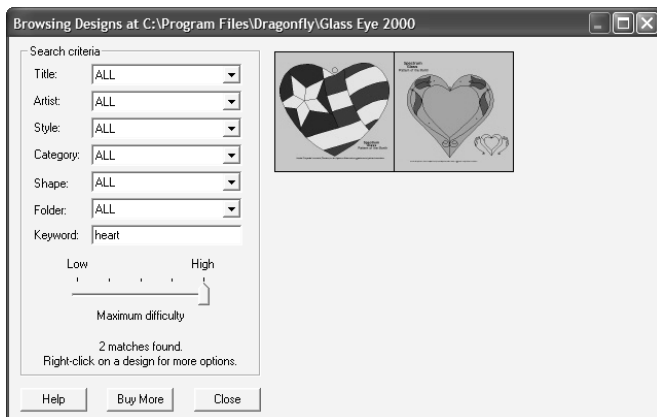
Ahora pulse el botón "Aceptar" para finalizar la configuración del plotter y volverá al cuadro de diálogo "Trazar". Haga clic en Cerrar para regresar a Glass Eye 2000.

## ■ Trazar (Imprimir a plotter)



Ahora que su plotter está definido estamos listos para usarlo. Vamos a realizar una prueba usando el diseño "Heart of America" de Lisa Vogt. Este diseño es parte de la librería estándar de Glass Eye 2000, la cual puede verse usando el botón "Explorar diseños" de la barra de herramientas. Para encontrar el diseño rápidamente, teclee la palabra clave "Heart" y probablemente verá sólo dos diseños:

"Heart of America" es el que parece una bandera con la forma de un corazón. Haga doble clic en la imagen para abrirla en Glass Eye 2000.

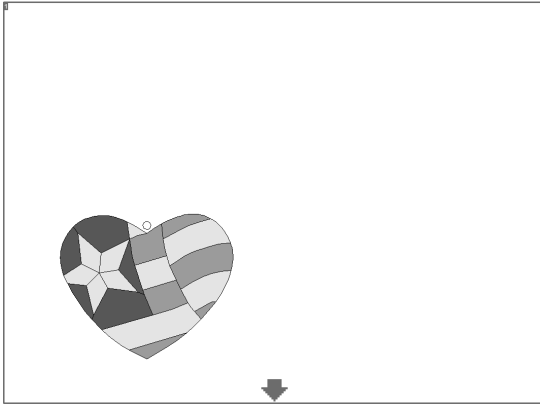


Si usted deseara imprimir este diseño (como contraposición a trazarlo en un plotter), usaría el comando "Imprimir" y dejaría al programa decidir como centrarla en el papel. Pero imprimir en un plotter es un poco diferente y usted la mayor parte de las veces deseará tener control sobre la colocación del diseño en el medio en el que traza.

Para ayudarle a conseguir este control, Glass Eye 2000 puede mostrarle las páginas de su plotter a la derecha de su diseño, de tal forma que pueda ver exactamente en donde este será colocado. Vamos a probarlo ahora.



Use el botón de la barra de herramientas mostrado aquí para iniciar el comando "Trazar". Marque la opción "Mostrar las páginas del plotter en la vista" y entonces pulse "Cerrar". Probablemente usted no verá el efecto todavía porque el cambio se ha producido fuera de su vista, pero presione la tecla Enter para hacer un "Zoom a todo" y verá un cuadro rectangular alrededor de su diseño.



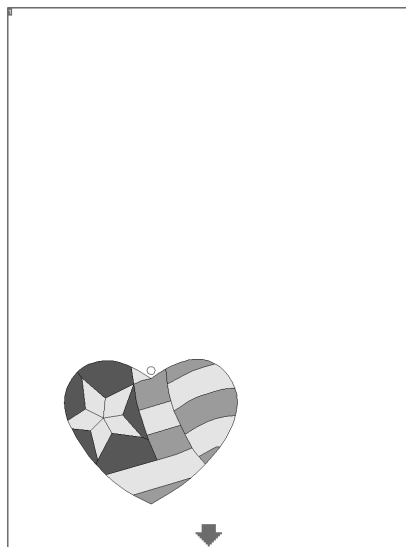
Este rectángulo representa el límite de página para el tamaño que nosotros especificamos en la página “Medios”, y como el diseño encaja en una página sólo aparece esta. Cuando nosotros tracemos el diseño del corazón aparecerá en la página exactamente en la posición mostrada.

Antes de trazar, sin embargo, necesitaremos tener la página correctamente orientada. En una página rectangular usted dispone de cuatro bordes, y la posición del diseño dependerá claramente de que borde del medio pasa antes a través del plotter. En otras palabras, haciendo pasar el borde corto a través del plotter el primero, obtendrá una colocación distinta que si coloca al borde largo antes.

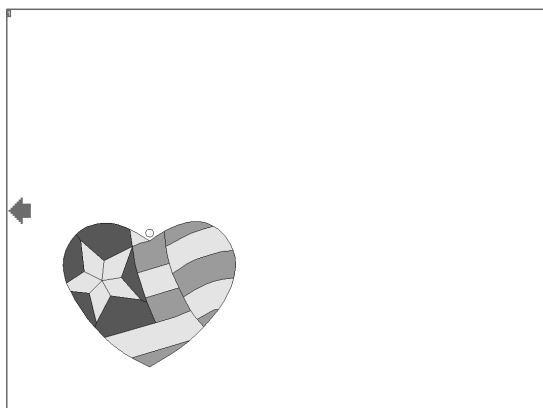
Aquí es donde el concepto “Borde principal” entra en juego. Cuando configuramos nuestro plotter especificamos que el borde inferior era el borde principal. Glass Eye 2000 considera esta elección en el momento de generar la salida al plotter. Para que su diseño se vea como el mostrado en pantalla, usted tendrá que alimentar el extremo largo de su página como el primero a trazar. Esto es así ya que el borde largo, como podemos ver, es el borde inferior.

En su pantalla verá una flecha verde que le indica el borde principal. Si lo desea puede pensar en la flecha como la dirección del recorrido de los medios a través del plotter. En nuestros diagramas hemos aumentado el tamaño de la flecha para hacerla más fácil de ver; la flecha que usted verá aparecerá más pequeña.

Puede ser que su plotter no tenga el ancho suficiente para que quepa el borde largo de la página, y que tenga que enviar el borde corto antes. Hay dos maneras de encargarse de esto. Primero, usted podría usar el comando “Configurar plotter” para rotar la página e intercambiar el ancho y el alto manteniendo el borde inferior como borde principal. El resultado sería algo parecido a lo que ve arriba.



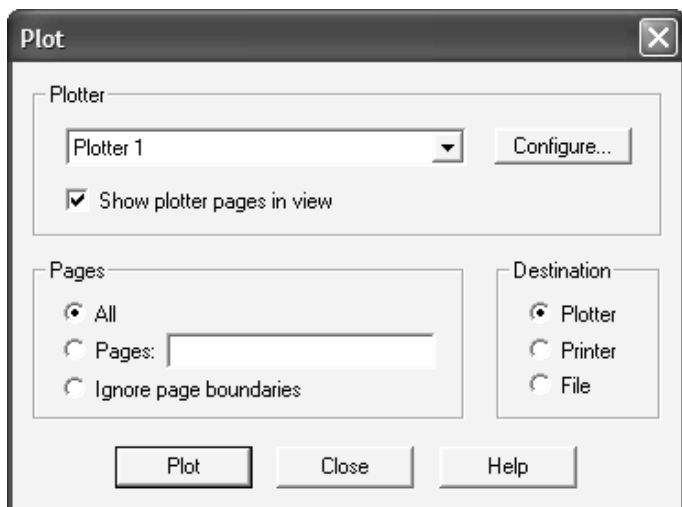
La otra solución sería no tocar el ancho y el alto y hacer el borde izquierdo o el derecho el borde principal. Hacerlo del izquierdo le daría esto:



Observe que cada uno de los cambios supondrá una colocación diferente del corazón en la página del plotter. Elija lo que mejor se le adapte.

Para el resto de esta guía asumiremos que usted puede trazar las páginas según lo hemos descrito. Si los requerimientos de sus medios son diferentes, puede tener que adaptar estas lecciones un poco para solucionarlo.

Cargue el medio en su plotter según las indicaciones de su fabricante y entonces inicie el comando “Trazar” otra vez. El cuadro de diálogo debería ser como el que ve debajo, aunque el nombre de su plotter será sin embargo el que usted definió para él.



Hemos hablado de la mitad superior del cuadro, nos resta hablar de la mitad inferior. A la izquierda usted puede seleccionar las páginas que quiere trazar. Nuestro diseño actual encaja en una sola página, y elegir “Todas” enviará esa única página al plotter. A la derecha puede elegir entre enviar nuestra salida a un plotter, a una impresora, o aun archivo. Probaremos esas opciones más tarde, por ahora asegúrese simplemente de que el destino es un plotter. Encienda su plotter, coloque la herramienta en el punto de inicio que desee, y pulse el botón “Trazar” de su pantalla.

Si todo está correctamente configurado, su diseño debería aparecer en su plotter. Ya que es la primera vez que ha probado a trazar con Glass Eye 2000, hay siempre el riesgo de que esta primera prueba falle. Si su diseño no se traza, aquí hay algunas posibles explicaciones y soluciones.

- El plotter no se encuentra “Listo”. Los plotters tienen a menudo un conmutador que cambia entre los estados “En línea” o “Fuera de línea” (online y offline). Asegúrese de que el plotter está “En línea”.

- Puerto equivocado. No es infrecuente tener este ajuste incorrecto la primera vez que intenta trazar. Use el programa de diagnóstico que se le suministra con el plotter para determinar el puerto y entonces elíjalo en la página “General” de la configuración del plotter.
- Configuración de puerto errónea. El botón “Configurar puerto” en la página “General” le permite ajustar las opciones del puerto como bits/segundo, bits de datos, paridad, bits de finalización, y control de flujo. Los ajustes por defecto a menudo funcionarán correctamente, pero debería consultar la documentación de su plotter para conocer los ajustes adecuados. Cuando estos ajustes son erróneos, la salida del plotter es altamente impredecible.
- El puerto está bloqueado. Si usted tiene otro programa que esté accediendo al puerto designado, Windows puede no permitir la comunicación entre Glass Eye 2000 y su plotter.

Si usted tiene otro programa que comunique con éxito con su plotter, compruebe los ajustes del puerto y pruebe a igualarlos en Glass Eye 2000.

Si ninguna de estas ideas solucionan su problema, por favor contacte con el soporte técnico de Dragonfly Software y nosotros le asistiremos en la configuración de su plotter. Tenga la documentación de su plotter a mano cuando nos llame. Recuerde que el problema podría ser específico para la marca de su plotter, y puesto que no tenemos todos los detalles de cada marca de dispositivos de trazado, puede que le solicitemos que se ponga en contacto con el fabricante de su plotter para una ayuda adicional.

Si su trazado ha aparecido correctamente en su plotter, ¡enhorabuena! Puede usar su plotter justo como una impresora grande y si eso es todo lo que requiere entonces tiene todo lo que necesita para ser productivo. Pero hay mucho más disponible para usted, así que continuaremos con nuestra explicación echando un vistazo a la separación de las piezas.

## ■ Explotar

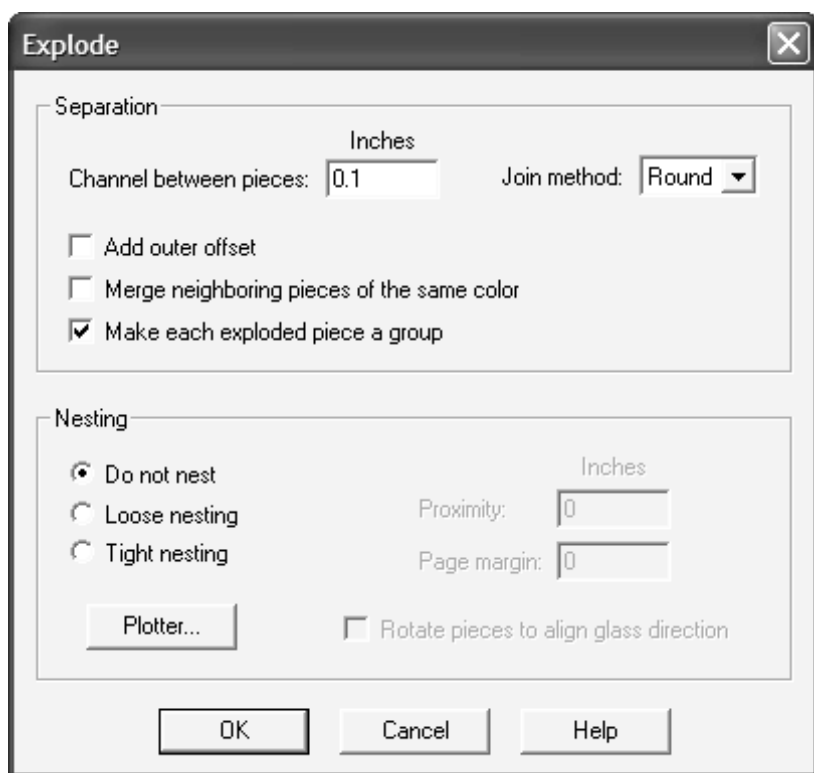
Un diseño típico de Glass Eye 2000 tiene todas sus piezas unidas, y sin las funcionalidades de la edición Enterprise es muy difícil separarlas en piezas individuales. Para muchas aplicaciones de trazado (cortadores de chorro de agua, por ejemplo) es esencial trazar los contornos individuales de las piezas.

El comando “Explotar” realiza esta función, la cual se conoce a veces como “Estallando”. No solo se separan las piezas, sino que se pueden reducir o agrandar durante el proceso. Intentémoslo ahora.

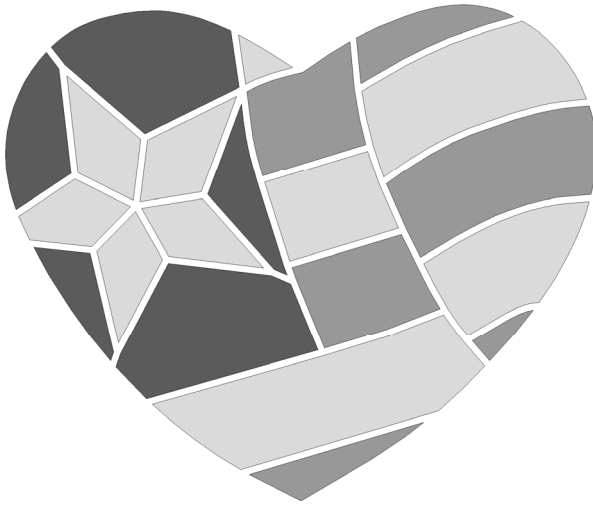


Si no está visible en su pantalla, abra el diseño "Heart of America" con el que trabajamos hasta ahora. Ejecute el comando “Explotar” usando el botón de la barra de herramientas como el que ve aquí.

Al hacer esto se despliega el cuadro de diálogo “Explotar”:



Antes de explicar todas las opciones, haremos una prueba con “Explotar”. Seleccione las opciones que coincidan con las mostradas en la página anterior. Seguramente tendrá que cambiar sólo “Canal entre las piezas” a un valor de 0.1” (2.5mm en sistema métrico). Cuando tenga los ajustes de la derecha, pulse el botón “Aceptar”. Verá un nuevo diseño parecido a este:





Como puede ver, este diseño coincide con el original, excepto en que cada una de las piezas tiene un contorno independiente. La separación entre las piezas es el valor 0.1” que usted ha facilitado. Si dispone de un dispositivo de corte conectado a su ordenador, entonces usted podría ahora trazar este diseño y las piezas serían cortadas de forma independiente en el medio de trazado. Las líneas de los límites de la página que ve, le indican, como vimos antes, como aparecerá su diseño en el medio de trazado.

Si usted tiene etiquetas en sus piezas, el comando “Explotar” mantendrá estas etiquetas en las piezas de su diseño explotado.

¿Qué ha ocurrido con su diseño original? Todavía está aquí, sin haber sido tocado por el comando “Explotar”. Glass Eye 2000 puede llevar a cabo varios diseños al mismo tiempo, y esos diseños son listados en el menú Ventana. El diseño original, tendrá el nombre FlagHeart.eye y el diseño

explotado tendrá el FlagHeart explotado.eye. Usted puede usar el menú Ventana para volver al diseño original, pero regrese a la versión explotada antes para continuar.

Ahora cierre el diseño explotado usando tanto el comando cerrar en el menú “Archivo” como el icono  de la parte superior derecha de la vista. ¡No se confunda con el icono más grande  que cierra Glass Eye 2000!. Usted debería ahora volver a su diseño original.

Use el comando “Explotar” una vez más, y esta vez marque la casilla que activa la opción “Fusionar piezas adyacentes del mismo color”. Pulse “Aceptar” para explotar su diseño otra vez. Esta vez verá un resultado diferente:




Observe que algunas piezas han sido combinadas. Lo que la opción que usted marcó hizo fue combinar piezas del mismo color que estaban separadas por sólo una línea en el diseño original. Esta opción tiene una gran utilidad para colocar una cinta de plomo encima del vinilo cortado, por ejemplo, es más fácil tratar una sola pieza que tener que colocar una colección de piezas.

La última opción de la separación de piezas es el método de unión. El valor por defecto es “Redondeado” y es raro que necesitare cambiarlo en alguna ocasión. En vez de explicar esta opción ahora, vamos a posponer este tema par más tarde, en este suplemento, cuando hablemos del comando offset.

Este comando también tiene un método de unión y la explicación allí se aplica igualmente bien al comando “Explotar”.

## ■ Selector de Piezas

Puede ser que haya notado que después de explotar un diseño el puntero de su ratón cambia a una forma inusual  que parece una pieza de un rompecabezas. Esta forma le indica que se encuentra en el modo “Selección”.

En este modo es muy fácil mover y rotar piezas individuales. Simplemente coloque el puntero sobre una de las piezas, entonces mantenga pulsado el botón izquierdo de su ratón y arrástrela a otra ubicación. Puede también notar que la característica “Pegajoso” está desactivada en un diseño explotado, así incluso arrastrando una pieza encima de otra el programa no intentará unir estas piezas.

Si su ratón tiene rueda ( y le sería de utilidad tener uno) pruebe entonces a situar el puntero dentro de una pieza y rotar la rueda. Notará que cada pequeña vuelta de la rueda rotará su pieza 5°. Usando una combinación de arrastrar y rotar usted tiene un método fácil de posicionar sus piezas en cualquier lugar que desee.

Si no dispone de un ratón con rueda, la rotación de las piezas es todavía posible. Sitúe el puntero dentro de una pieza y haga clic con el ratón. Toda la pieza se mostrará seleccionada. Use ahora el comando rotar en el menú “Modificar” para rotar su selección como aprendió a hacerlo en la Lección 16 de la Guía de Usuario.



Usted también puede usar el modo “Seleccionar” en un diseño explotado. Haga clic en el botón “Seleccionar” de la barra de herramientas para hacer esto también. Puede mover las piezas de este modo, pero es más difícil. Haga clic en una línea del borde de la pieza y observe que toda la pieza es seleccionada. Esto es así porque usted ha activado la opción “Agrupar las piezas explotadas” en el cuadro de diálogo “Explotar”. Si no quiere que las líneas de una pieza explotada formen un grupo, deje esta opción desmarcada.

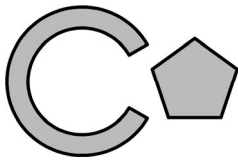


Si ha entrado en el modo “Seleccionar” o algún otro modo y desea regresar al modo “Selector de piezas”, haga clic en el botón de la barra de herramientas que se muestra aquí. Este modo está disponible en cualquier diseño, aunque si sus piezas no están separadas usted deberá seleccionar una pieza antes de arrastarla o rotarla.

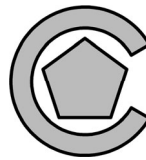
## ■ Explotar (con anidamiento)

Hasta este momento hemos ignorado la mitad inferior del cuadro de diálogo “Explotar”. Allí usted encontrará las opciones de anidamiento, las cuales le permiten agrupar sus piezas separadas en las páginas del plotter. Glass Eye 2000 combinará las piezas del mismo color, próximas unas a otras en cada página.

Antes vamos a probar esto, veamos los dos tipos de anidamiento disponibles: nido flojo y nido apretado. El gráfico de abajo le muestra la diferencia. En el nido flojo, una pieza nunca se coloca dentro de otra; en el nido apretado esto es posible. El nido flojo se proporciona como una opción pero es posible que nunca lo necesite ya que el nido apretado hace un mejor uso del medio en el plotter. Utilizaremos el nido apretado en todas nuestras explicaciones.



Nido flojo



Nido apretado

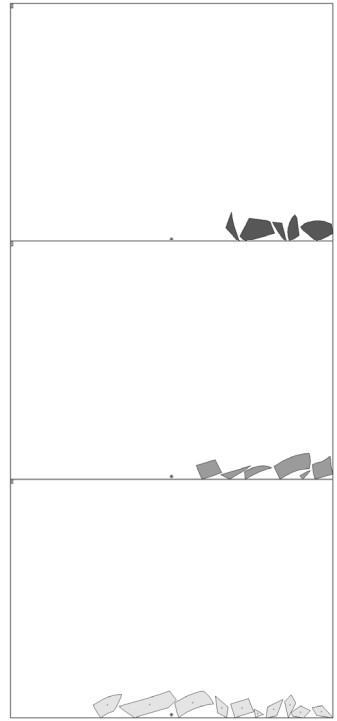
Ejecute otra vez “Explotar”, pero en esta ocasión desactive la opción “Fusionar piezas adyacentes del mismo color” y active la opción “Nido apretado”. Pulse “Aceptar” y el diseño explotado debería parecerse al que ve en la página siguiente.

Aquí puede ver las 21 piezas del diseño combinadas en tres páginas: 5 piezas azules en la primera página, 6 piezas rojas en la segunda, y 10 piezas blancas en la tercera. Usted podría ahora trazar la primera página en material azul, la segunda en material rojo, y la tercera en material blanco.

Si quiere probar esto ahora, cargue su plotter con una página del medio apropiado y use el comando "Trazar" para realizar una de las páginas. Como cargue su medio en el plotter dependerá del tipo de dispositivo de trazado que tenga, pero asegúrese de ajustar el punto de origen del medio al punto en donde desee que se sitúe la esquina inferior derecha de este. Para imprimir una sola página, introduzca el número de página en el campo "Páginas" y pulse el botón "Trazar". Su trazado aparecerá en la página.

Algunas veces querrá trazar una única pieza o un pequeño número de estas, y querrá que el trazado comience en el punto de origen de plotter. Pruebe esto ahora seleccionando una única pieza de su diseño explotado. Esto es fácil haciendo clic en el interior de la pieza mientras se encuentra en el modo "Selector de piezas". Ya que hay una selección, sólo esta selección será enviada a su plotter cuando use el comando "Trazar". Haga eso ahora y observe que la selección en las opciones de página es "Ignorar los límites de la página". Esto significa que el trazado empezará tan cerca del origen del plotter como sea posible, y que lo hará sin considerar en modo alguno los límites de la página. Usted puede probar esto ahora, o pulsar "Cancelar" para abortar.

Como puede ver las piezas se anidan de forma ajustada en cada página, comenzando en la esquina inferior derecha, que es la esquina de inicio para el anidamiento cuando el borde principal es la parte inferior de la página. Nuestro anidamiento se realiza sin rotar las piezas, sólo moviéndolas de sus posiciones originales, incluso si se pudiese realizar un anidamiento más apretado permitiendo esas rotaciones. Permitir rotaciones para mejorar la eficacia del anidamiento no es posible por el momento en Glass Eye 2000, pero es una mejora que estamos considerando para versiones futuras.



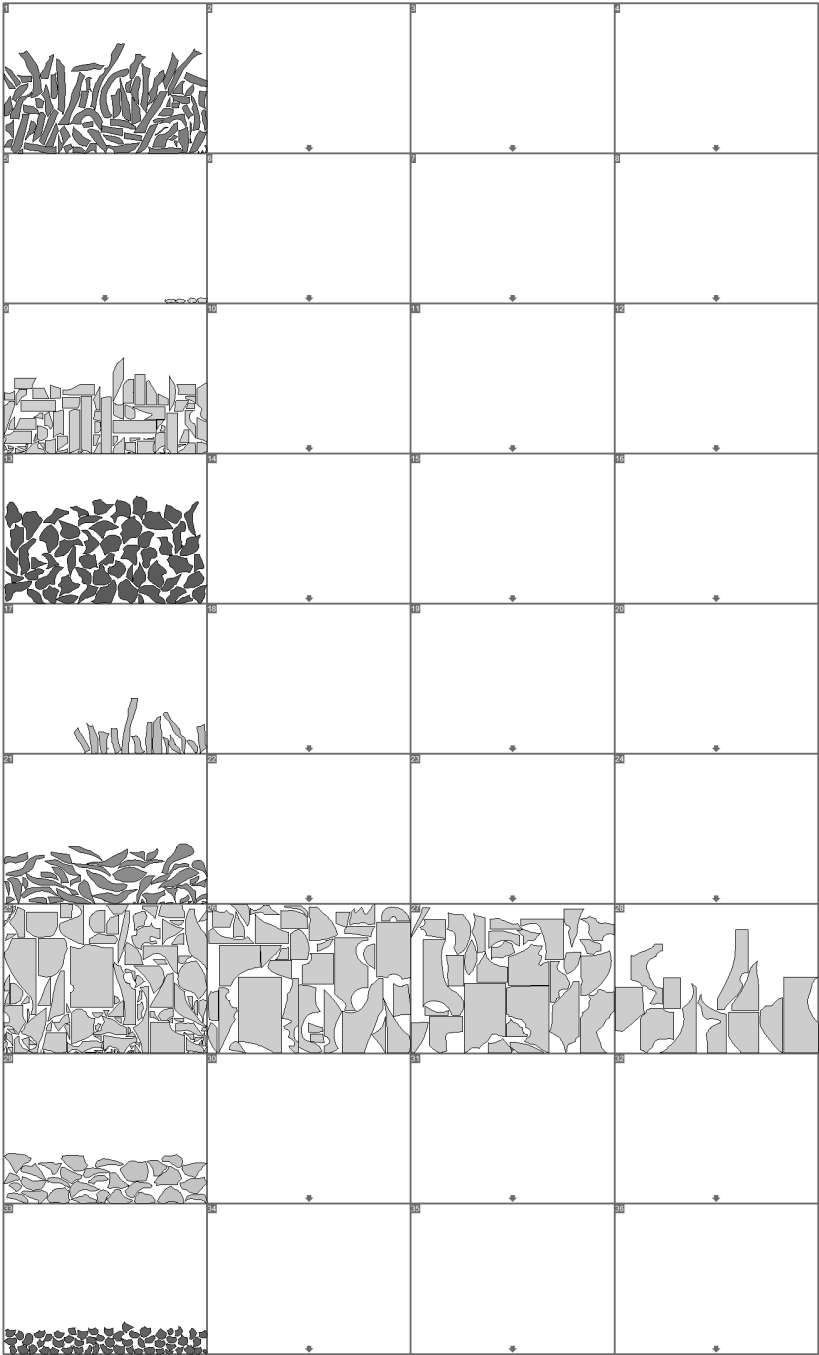
Glass Eye 2000 le permite que las imágenes de vidrio sean rotadas 90°, así que cuando traza podría desear tener algunas piezas rotadas 90° de modo que las piezas trazadas también tengan las direcciones de sus vidrios alineadas. Este es el propósito de la opción "Rotar piezas para alinearlas con la dirección del vidrio". No probaremos esa opción ahora, pero puede establecer ese ajuste en cualquier momento.

Nuestro diseño de la bandera tiene solo 21 piezas, lo que es perfecto en este momento, pero eventualmente deseará explotar diseños de gran complejidad. No necesitamos experimentar con esto ahora, pero observe el gráfico de la página siguiente. Este le muestra el resultado de un diseño explotado de alrededor de 500 piezas. Observe que cuando el anidamiento llena una página continúa en otra página a la derecha de la primera. En este ejemplo, todas las piezas de un color caben en una sola página, excepto un color con aproximadamente 200 piezas que se extiende a cuatro páginas de plotter.

Cuando anida, Glass Eye 2000 coloca las piezas muy juntas unas de otras, y en ocasiones las piezas casi se tocan. Si desea tener más espacio entre las piezas, incremente al valor "Proximidad". Este valor representa la distancia mínima entre piezas. Por defecto el valor es cero, lo que quiere decir que el anidamiento se realiza tan próximo como sea posible, pero puede ajustarlo a cualquier valor que desee.

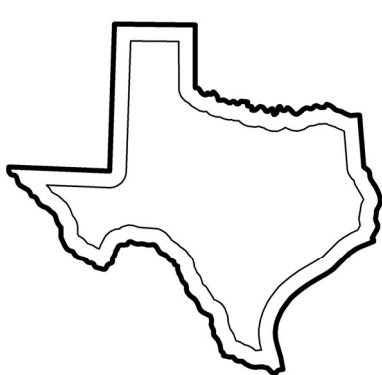
De forma similar, el anidamiento se hace también lo mas cerca posible de los bordes de las páginas. Si desea un margen alrededor de la página, introduzca su tamaño en el campo "Margen de página". Por ejemplo, si especifica un margen de 1" (2,54mm) entonces tendrá un margen de 1" alrededor de su página sin piezas situadas allí.

Finalmente, observe el botón "Plotter". Este le da acceso a la página "Medios" de su definición actual de plotter, para el caso de que quiera cambiar el tamaño del medio o rotarla página. Usar este botón se obtiene el mismo efecto que yendo a la configuración del plotter desde el comando "Trazar", pero de forma más rápida si ya está viendo el cuadro de diálogo "Explotar".

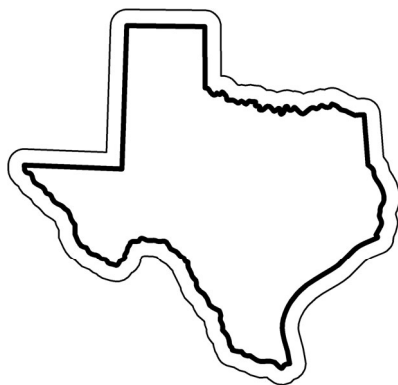


## ■ Offset

Cuando usa el comando “Explotar” para separar un diseño en piezas, al especificar un valor para “Canal entre las piezas” usted está de hecho contrayendo cada pieza una pequeña cantidad para crear este canal. Este proceso se conoce como “offset” (compensación o desplazamiento) y puede aplicarlo a formas individuales sin explotar usando el comando “Offset”. Este comando dibujará un contorno a lo largo de la parte interior o exterior del borde de una forma, como ilustra el siguiente gráfico:



Texas con un offset interior




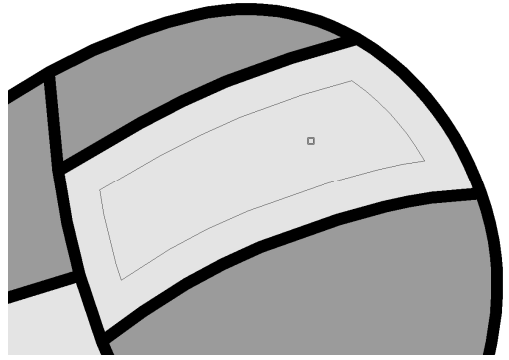
Texas con un offset exterior

La línea gruesa representa la forma original, y la línea fina representa el offset.

Vamos a probar el comando Offset ahora. Vuelva al diseño original, sin explotar, "Heart of America" y seleccione el comando "Offset" en el menú "Dibujo". Al hacerlo se abrirá el cuadro de diálogo "Offset":



Las únicas opciones son el tamaño del offset y los "Métodos de unión". Elija 0.3" (8mm en sistema métrico) y como método de unión "Redondeado" y pulse "Aceptar". Verá que el puntero de su ratón cambia a la forma  que le indica que se encuentra en el modo "Offset". Ahora



sitúe el puntero del ratón dentro de la pieza sin hacer clic, verá una línea que le muestra el contorno del offset para esa pieza. El valor que usted introduzca para "Offset" es la distancia entre el contorno de offset y la pieza.

El offset resaltado puede ser en ocasiones difícil de ver si tiene imágenes de vidrio en su diseño. Puede que desee usar el comando "Mostrar colores" para ocultar estos antes de usar el comando "Offset".

Para obtener un offset externo alrededor del corazón, simplemente mueva el ratón a la posición más cercana a este por su parte externa. Entonces haga clic con el botón izquierdo del ratón para dibujar el contorno de offset indicado.

Si hay un ángulo agudo en su offset entonces la opción "Métodos de unión" determina como el ángulo es atravesado. El gráfico de abajo le muestra las tres opciones:



Bisel



Inglete



Redondeado

Un clic con el botón derecho mientras usa el comando "Offset" regresa al cuadro de diálogo "Offset" para que pueda cambiar sus opciones fácilmente.

## ■ Misceláneos

Antes de concluir nuestro tutorial, vamos a ver las últimas características importantes de Glass Eye 2000 Enterprise Edition.

### **Configuración de varios plotters**

Es probable que solo tenga un plotter, y en consecuencia solo se necesite una configuración de plotter. Pero digamos que utiliza habitualmente dos tipos de medios en el plotter. Mejor que cambiar manualmente los ajustes de los medios cada vez que cambie estos, usted podría definir dos configuraciones de plotter que tengan idéntico fabricante pero diferentes ajustes de medios. Podría añadir una segunda configuración en el cuadro de diálogo "Trazar" eligiendo "<Agregar nuevo>" y haciendo clic en el botón "Configurar". Entonces podría conmutar entre los dos tipos de medios usando el control desplegable del cuadro de diálogo "Trazar".

### **Mostrar las páginas del plotter rápidamente**

Si necesita a menudo rotar las páginas de plotter en su vista del diseño, hay un modo más rápido que ir siempre a través del comando "Trazar". Use el comando "Personalizar menús y teclas rápidas" y asigne "Mostrar las páginas del plotter en la vista" a una tecla rápida, o sitúe el comando en el menú que aparece cuando no hay nada seleccionado. Ahora cambiar entre activar o desactivar "Mostrar los límites de página" supone solo una pulsación de tecla (o dos clics).

### **Moviendo los límites de página**

Si su diseño no aparece en la posición deseada dentro de las páginas del plotter, puede arrastrar su diseño a otra posición. Como una alternativa, usted puede mover los límites de página arrastrándolos con su ratón. Simplemente sitúe el puntero del ratón sobre una de las líneas verdes, mantenga pulsado el botón izquierdo de su ratón y arrastre los límites de la página a otra posición.

## Tamaño del canal negativo

Como sabe, usted especifica el tamaño del canal entre las piezas cuando usa el comando "Explotar". Esto hace que cada pieza sea ajustada en su perímetro la mitad de esa cantidad para que el canal total entre todas las piezas sea igual al valor de su canal. El valor que usted determina para el canal puede ser cero o negativo. Si es negativo entonces cada pieza explotada es agrandada en su perímetro la mitad del valor del canal.

## Trazando texto

Glass Eye 2000 puede enviar texto a su plotter, pero los plotters habitualmente no manejan fuentes. Simplemente calculan textos como simples movimientos de pluma. Su texto aparecerá en el lugar correcto, pero las letras serán de un estilo diferente al que ve en Glass Eye 2000. Si desea que su texto se trace en un plotter en la fuente correcta, conviértalo antes a líneas usando el comando "Trazado automático de texto".

Si tiene texto visible al trazar, se le ofrecerían las opciones de trazar solo el texto de su diseño, solo las líneas, o ambos.

## Trazando a una impresora o a un fichero

Las mismas paginas que usted envía al plotter pueden también ser enviadas a una impresora. Un posible uso de esto, digámosle que esta enviando piezas aun plotter de corte pero quiere conocer la etiqueta para cada pieza cortada. Seguramente no querrá que el plotter corte el número de la pieza, así que cuando se le pregunte sobre el texto al usar el comando "Trazar" debería especificar "Solo líneas". Podría entonces hacer un segundo trazado a su impresora cambiando el "Destino" en el cuadro de dialogo "Trazar". Cuando traza de este modo, usted especificaría "Líneas y texto" y la salida de impresión constituiría una guía para etiquetar las piezas cortadas.

Si desea generar un archivo de trazado pero no tiene un plotter disponible a través de un puerto de su ordenador, podría trazar a un archivo eligiendo "Archivo" como destino. Se le preguntara por un nombre de archivo y entonces los comandos normalmente enviados al plotter se guardarán en ese archivo. Usted puede transferir este archivo por correo electrónico u otros medios a otro ordenador.

## ■ Conclusión

Esto finaliza nuestro tutorial. Hemos cubierto todas las características principales de la edición Enterprise, pero hay aun más información disponible para usted usando el sistema de ayuda de Glass Eye 2000. Busque los botones de "Ayuda" en los cuadros de dialogo, o busque en el sistema de ayuda temas que le interesen.

Nosotros, en Dragonfly Software le agradecemos su compra de Glass Eye 2000 Enterprise Edition, y permitirnos formar parte de su proceso creativo.