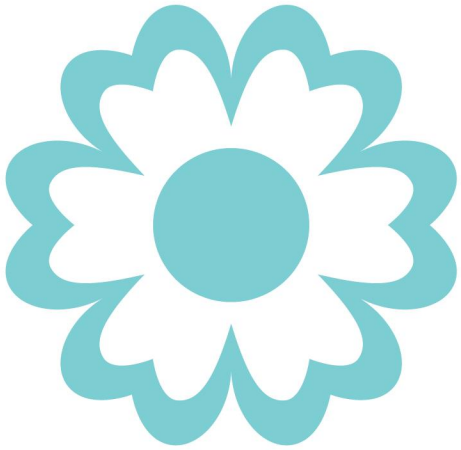


Guía del usuario

Artistic DIGITIZER

JANOME

JANOME Artistic Digitizer

Manual del software

El contenido de este manual y el software asociado son propiedad de DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD. Ninguna parte de esta publicación o del software que la acompaña puede ser reproducida, adaptada, copiada o distribuida, transmitida, transcrita, almacenada en un sistema de recuperación o traducida a ningún idioma humano o informático, de ninguna forma o por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, magnético, manual o de otro tipo, ni revelada a ningún tercero.

Marcas comerciales: DRAWstitch es una marca comercial y/o marca registrada de DRAWstitch International Ltd.

Janome y Artistic son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de JANOME Corporation (Japón) y/o sus licenciatarios.

Otros productos, fuentes y nombres y logotipos de empresas pueden ser marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivas empresas.

Protección de patentes: Ciertas características y herramientas del software JANOME Artistic Digitizer están protegidas por las patentes estadounidenses 8.694.146 y 10.132.018. Las nuevas funciones/herramientas de Sketch y Re-arrange están pendientes de patente. Otras patentes pueden estar pendientes en los EE.UU. y en otros lugares.

Importante:

Su uso del Software está sujeto al Acuerdo de Licencia de Usuario Final Límite de DRAWSTITCH INTERNATIONAL (EULA). Para ver el EULA, consulte **Ayuda > Acerca del software** (en Windows) o **Artistic > Acerca de** (en MacOS).

Aviso, Garantías y Renuncias:

Toda la información se proporciona "tal cual" sin garantía de ningún tipo, ya sea expresa o implícita, incluyendo, pero sin limitarse a, las garantías implícitas de comerciabilidad, idoneidad para un propósito particular o no infracción. DRAWSTITCH INTL. LTD no asume ninguna responsabilidad por errores u omisiones en la información, o el software, u otros documentos, a los que se hace referencia o están vinculados a este manual.

Las referencias a las corporaciones, sus servicios y productos, se proporcionan "tal cual" sin garantía de ningún tipo, ni expresa ni implícita. En ningún caso DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD o sus funcionarios, empleados o afiliados serán responsables de ningún daño especial, incidental, indirecto o consecuente de ningún tipo, ni de ningún daño en absoluto, incluyendo, sin limitación, los que resulten de la pérdida de uso, datos o beneficios, independientemente de que se haya advertido o no de la posibilidad de un daño, y en cualquier teoría de responsabilidad, que surja o esté relacionada con el uso o rendimiento de esta información.

La información contenida en este manual se proporciona únicamente con fines informativos, y aunque DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD confía en su exactitud, tenga en cuenta que este manual podría incluir inexactitudes técnicas o de otro tipo o errores tipográficos. Periódicamente se añaden cambios a la información aquí contenida; estos cambios se incorporarán en nuevas ediciones de este manual sin previo aviso.

Idioma

Cualquier traducción de este Manual del software se proporciona sólo por conveniencia y en caso de disputa entre la versión en inglés y cualquier otra versión no inglesa, la versión inglesa de este Manual prevalecerá.

Para más información, visite:

www.janome.com/products/software/artistic-digitizer/
www.drawstitch.com

Póngase en contacto con DRAWstitch Intl. Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2025 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

Todos los derechos reservados.

Última actualización, febrero de 2025

1. Introducción 11

1.1 Instalación ... 12
1.2 Mantenimiento ... 16
1.3 Clave del software ... 16
1.4 Actualización de software ... 17
1.5 Conectar dispositivos externos ... 18
1.6 Obtener ayuda ... 22
1.7 Nuevas características ... 23
1.8 Recorrido por el espacio de trabajo ... 32
1.9 Técnicas ... 36
1.10 Inicio rápido ... 38
1.11 Tarjeta de referencia rápida ... 41

2. Trabajando con archivos 46

2.1 Crear diseño ... 47
2.2 Abrir diseños ... 48
2.3 Explorador ... 49
2.4 Importar ilustración ... 57
2.5 Importar imágenes vectoriales ... 58
2.6 Importar imágenes de mapa de bits ... 59
2.6.1 Abrir como fondo ... 62
2.6.2 Digitalización automática - Trazado de contornos ... 64
2.6.3 Abrir como punto de cruz ... 67
2.6.4 Abrir como puntada fotográfica ... 68
2.6.5 Abrir como PaintStitch ... 70
2.6.6 Abrir como boceto ... 72
2.6.7 Editar tipos de relleno Bitmap ... 74
2.6.8 Imagen desde cámara web ... 84
2.6.9 Imagen desde escáner ... 86
2.7 Importar archivos de bordado ... 88
2.8 Guardando diseños ... 91
2.9 Imprimir diseños ... 93
2.9.1 Imprimir diseño ... 93
2.9.2 Imprimir ilustración ... 97
2.10 Exportar diseño ... 99
2.10.1 Exportar a Dropbox ... 99
2.10.2 Exportar imagen de bordado ... 105
2.10.3 Exportar a SVG ... 107
2.10.4 Exportar a colcha ... 108

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2.10.5 Exportar a cortadores ... 108
2.10.5.1 Exportar a archivo ... 110
2.10.5.2 Conexión directa con el cortador ... 111
2.10.5.3 Configuración inalámbrica de Artistic Edge ... 118
2.10.5.4 Imprimir plantillas ... 123
2.11 Enviar a la máquina ... 127
2.12 Exportar a USB ... 130

3. Selecciones 132

3.1 Seleccionar con mouse (Clic) ... 133
3.2 Seleccionar con teclas de acceso rápido ... 135
3.3 Seleccionar por tipo de puntada ... 136
3.4 Seleccionar por color ... 137
3.5 Seleccionar en el gestor de secuencia ... 138
3.6 Selección por Cristal ... 138

4. Ver sus diseños 142

4.1 Herramientas de zoom ... 143
4.2 Medición ... 144
4.3 Vista de diseño ... 145
4.4 Vista de espesor ... 146
4.5 Cristales superpuestos ... 147
4.6 Ajuste de fuente de luz ... 147
4.7 Ver cuadrícula ... 148
4.8 Ver Crosshair ... 149
4.9 Ver bastidor ... 150
4.10 Redibujar lentamente (Shift+F11) ... 150
4.11 Personalizar los colores de la interfaz de usuario ... 152
4.12 Líneas de ayuda ... 153

5. Crear objetos 157

5.1 Herramientas de digitalización ... 158
5.1.1 Contornear formas ... 159
5.1.2 Formas a mano alzada ... 164
5.1.3 Formas con la Varita Mágica ... 166
5.2 Insertar Cristal ... 167
5.3 Dibujar formas ... 168
5.3.1 Elipse - Circulo ... 169
5.3.2 Pastel ... 170
5.3.3 Rectangúlo ... 173
5.3.4 Trapezoide - Paralelogramo ... 174

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5.3.5 Polígonos ... 176
5.3.6 Estrella ... 178
5.4 Opciones de herramienta ... 181
5.5 Matrices (Circular-Rectangular) ... 183
5.5.1 Orden rectangular ... 185
5.5.2 Orden circular ... 191
5.6 Borde automático ... 200

6. Editar objetos 202

6.1 Editar nodos ... 203
6.1.1 Seleccionar nodo(s) ... 205
6.1.2 Editar formas ... 206
6.1.3 Unir nodos ... 210
6.1.4 Separar contorno ... 211
6.1.5 Puente de plantilla ... 211
6.2 Posicionamiento de objetos ... 212
6.3 Cortar, copiar y pegar ... 213
6.4 Transformar objetos ... 214
6.4.1 Escalar - Dimensionar objetos ... 216
6.4.2 Inclinar objetos ... 218
6.4.3 Rotar objetos ... 219
6.4.4 Reflejar objetos ... 220
6.5 Añadir nuevos objetos como clones ... 221
6.6 Alinear - Distribuir ... 223
6.7 Redimensionar objetos automáticamente ... 225
6.8 Formar objetos ... 226
6.9 Agrupar objetos ... 228
6.10 Combinar y separar objetos ... 229
6.11 Convertir contorno en objeto ... 230
6.12 Convertir objeto en linea central ... 231
6.13 Deshacer - Rehacer ... 232
6.14 Eliminar solapamientos ... 232

7. Editar puntadas 234

7.1 Selecciones en el editor de puntadas ... 236
7.2 Mover puntadas ... 238
7.3 Movimiento enganchado ... 238
7.4 Insertar puntadas ... 239
7.5 Borrar puntadas ... 239
7.6 Ver - Ocultar nodos ... 240

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Escritura 241

8.1 Para añadir texto ... 242
8.2 Abreviaturas de texto ... 244
8.3 Editar forma del texto ... 248
8.4 Texto en la trayectoria ... 249
8.5 Texto en sobre ... 253
8.6 Monograma ... 256
8.6.1 Editar monograma ... 257
8.6.2 Editar plantilla de monograma ... 257
8.6.3 Áreas solapadas ... 260

9. Trabajando con colores 262

9.1 Establecer colores predeterminados ... 267
9.2 Selecciones por color ... 268
9.3 Administrador de color ... 269
9.4 Armonías ... 271

10. Reordenar diseños 274

10.1 Reordenar objetos ... 275
10.2 Gestor de secuencias ... 276
10.3 Reorganice ... 282

11. Herramientas 287

11.1 Crear bajada de nombre ... 288
11.2 Insertar simbolo ... 292
11.3 Librería de imágenes prediseñadas ... 294
11.4 Convertir ... 297
11.5 Crear floral ... 299
11.6 Cuchillo ... 305
11.7 Acolchado ambiental ... 305
11.8 Redwork ... 308

12. Orden 309

12.1 Orden sobre objeto de relleno ... 312
12.1.1 Rectángulo ... 315
12.1.2 Circular ... 318
12.1.3 Contorno ... 321
12.1.4 Linea única ... 324
12.1.5 Ajuste de forma ... 325
12.1.6 Ajuste de linea ... 327

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

12.1.7 Viña florar ... 329
12.1.8 Relleno de espacio ... 338
12.1.9 Relleno floral ... 341
12.2 Orden en el contorno ... 345
12.3 Orden y objetos clonados ... 350
12.4 Conjunto anidado ... 354

13. Bordado - Creando diseños de bordado 357

13.1 Tipos de puntadas - Tipos de bordado ... 358
13.2 Selección de tejidos ... 367
13.3 Propiedades ... 369
13.4 Propiedades del relleno ... 371
13.4.1 Ilustración ... 372
13.4.2 Satinado ... 372
13.4.3 Paso ... 380
13.4.4 Relleno de filas ... 386
13.4.5 Aplique ... 391
13.4.6 Relleno de red ... 395
13.4.7 Punzonado ... 398
13.4.8 Cruz ... 401
13.4.9 Punto de cruz ... 401
13.4.10 Puntada fotográfica ... 402
13.4.11 PaintStitch ... 405
13.4.12 Sketch ... 408
13.5 Propiedades del contorno ... 412
13.5.1 Ilustración ... 412
13.5.2 Corrido ... 412
13.5.3 Serial de satín ... 416
13.5.4 Calado ... 422
13.5.5 Vector ... 429
13.5.6 Ojales ... 430
13.6 Flujo de puntada ... 432
13.7 Funciones especiales ... 438
13.8 Propiedades del diseño ... 439
13.8.1 General ... 440
13.8.2 Opciones del optimizador ... 441
13.9 Máquina - Bastidor ... 447
13.9.1 Agregar múltiples bastidores ... 455
13.10 Secuencia de bordado ... 461
13.10.1 Secuencia de bordado automática ... 461
13.10.2 Secuencia de bordado manual ... 465

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

14. Cristales - Crear diseños con Cristales 468

14.1 Insertar cristales simples ... 472
14.2 Crear un diseño con cristales ... 473
14.3 Cristales de relleno - Propiedades ... 479
14.3.1 Relleno de rectángulo ... 484
14.3.2 Relleno circular ... 490
14.3.3 Relleno de contorno ... 494
14.3.4 Linea única ... 498
14.3.5 Relleno de ajuste de forma ... 499
14.3.6 Ajuste de linea ... 503
14.4 Cristales en el contorno ... 504
14.5 Superposición de cristales ... 509

15. Cortes 510

15.1 Crear un diseño de Corte desde cero ... 511
15.2 Propiedades de Corte ... 516
15.3 Imprimir y cortar ... 520

16. Plantilla - Creando diseños de plantilla 526

16.1 Crear un diseño de plantilla ... 528
16.2 Parámetros de la plantilla ... 534

17. Pintura - Pintando diseños 539

17.1 Trabajar con los colores de la pintura ... 546
17.2 Cambiar el ancho del pincel ... 548
17.3 Propiedades de la pintura ... 549
17.3.1 Relleno de pintura ... 550
17.3.2 Contorno de pintura ... 556
17.4 Flujo de puntadas ... 559
17.5 Pintura realista ... 561

18. Preferencias de software 563

18.1 General ... 564
18.2 Herramientas ... 565
18.3 Monitor ... 567
18.4 Vista ... 568
18.5 Impresión ... 570
18.6 Orden de la paleta ... 571
18.7 Bastidores personalizados ... 573

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Index 575

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Introducción

Artistic Digitizer este software de bordado está equipado con un entorno de trabajo de última generación que entusiasmará por su diseño innovador, integración 3D, usabilidad intuitiva y una calidad de bordado impresionante.

Cada bordado requiere menos tiempo y esfuerzo para su realización, dándole más tiempo para disfrutar de sus creaciones.

Artistic Digitizer Además, incluye herramientas para crear diseños de corte, pintura y quilting. Además, puede crear plantillas y diseños con cristales/estrás. Un solo software para todas las creaciones artesanales.

Todo esto en funcionando en plataformas duales: MS Windows® y macOS®. Se acabó el dilema del sistema operativo.



Instalación

El primer paso para empezar a utilizar el software es la "instalación" propiamente dicha. La instalación agregará el software en su ordenador. Antes de proceder, asegúrese de que su sistema cumple con los requisitos mínimos del sistema para poder instalar el software.

No se admiten sistemas operativos distintos de los que se nombran a continuación.

Requisitos mínimos del sistema:

Sistema operativo:	Windows 10 o 11 with the latest updates

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	la versión más reciente de macOS, en relación con la fecha de lanzamiento de este software
CPU:	Intel Core i3/i5/i7/i9 or AMD Athlon X4, A10-Series, FX series, Ryzen 3/5/7/9, Apple's M1 and M2
RAM:	6 GB of RAM
Disco duro:	1,5 GB de espacio libre sin comprimir
Tarjeta gráfica:	Acelerador 3D DirectX 11 con al menos 1 GB de RAM, color de 32 bits (solo en Windows)
Resolución del monitor:	1366 x 768
Conexión a Internet:	Requerido

Instalación del software

Asegúrese de que ha iniciado sesión como usuario con privilegios de administrador.

Cierre todas las aplicaciones, incluidos todos los antivirus y las aplicaciones que estén abiertas en la bandeja del sistema o en la barra de tareas de Windows. Si no lo hace, esto podría aumentar el tiempo de instalación e interferir con la instalación.

Instalación en MS Windows

Inserte la unidad flash USB de instalación en un puerto USB de su computadora. Se recomienda cerrar todos los programas en ejecución antes de continuar.

Ahora abra el Explorador de archivos de Windows y navegue hasta la unidad flash de instalación etiquetada comoArtisticy ejecute el programa 'setup.exe'.

Si tiene un enlace para descargar el archivo de instalación, puede escribirlo en el campo URL de cualquier navegador web y descargar el archivo. Descomprima el archivo de instalación del archivo zip descargado haciendo clic derecho sobre él y seleccionando "Extraer todo...". Siga las instrucciones para extraer el archivo de instalación, luego vaya a esa carpeta y ejecute el archivo haciendo doble clic sobre él.

Si está ejecutando la instalación en un sistema operativo Windows 10/11 , aparecerá una "pantalla de seguridad" con información sobre el nuevo software y le preguntará si desea permitir que se ejecute. Debe iniciar sesión como administrador o seleccionar "Permitir" si ya ha iniciado sesión como administrador.

1. "El diálogo de bienvenida inicial de la instalación aparecerá, a partir de este punto debe seguir los pasos del asistente para continuar con la instalación. Si corresponde, mantenga su 'Hardware USB Key' y cortador desconectados durante la instalación del software. Haga clic en 'Siguiente>' para continuar."

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Cuando se abre la ventana con el Contrato de Licencia:
   Haga clic en el primer botón de radio de la ventana, confirmando que acepta los términos del acuerdo de licencia. (¡ATENCIÓN! LEA ATENTAMENTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL CONTRATO DE LICENCIA). A continuación, haga clic en el botón "Siguiente>".
3. En el siguiente cuadro de diálogo, puede especificar dónde desea que se instale el software. Puede cambiar la "Carpeta de instalación" haciendo clic en el botón "Examinar..." y seleccionando otro directorio. Haga clic en "Siguiente >" para continuar.
4. En el siguiente cuadro de diálogo, puede seleccionar qué tipos de archivos desea que el software gestione. De forma predeterminada, la aplicación está configurada para gestionar todos los formatos de archivo de bordado compatibles. Haga clic en "Siguiente>" para continuar.
5. El software ya está listo para ser instalado. Haga clic en "Instalar" para que comience la instalación. Durante la instalación, puede hacer clic en el botón "Mostrar detalles" para ver el proceso de instalación.
6. Durante el proceso de instalación, es posible que aparezcan varios cuadros de diálogo solicitando acceso para instalar los controladores de la máquina de bordado. Haga clic en "Instalar" para continuar.
7. En algún punto, se le informará que la instalación está terminada. Haga clic en "Finalizar" para finalizar la instalación.
8. Ejecute el software haciendo doble clic en el acceso directo (Artistic Digitizer) que encontrará en el escritorio.
9. Un mensaje aparecerá informándole que debe presionar 'Aceptar' para ingresar la clave de software y el código de activación que ha recibido con el software. Se requiere conexión a Internet. En caso de tener una llave USB, conecte su llave USB.
10. Aparecerá la ventana "Clave de activación del software ". Escriba el número de serie de su clave y el código de activación en los campos correspondientes y haga clic en Activar. Si el proceso se ha completado con éxito, el mensaje "La clave se ha actualizado correctamente" aparecerá en el área de mensajes.
11. Ejecute el software de nuevo haciendo doble clic en el acceso directo  (Artistic Digitizer) que encontrará en el escritorio.
12. Aparecerá la ventana "Información de registro". Esta ventana es un formulario que debe rellenar con información válida, continue haciendo clic en el botón "Registrarse".
13. ¡Listo! Ahora puede utilizar el software.

instalación en macOS

Inserte la unidad USB de instalación en un puerto USB de su computadora. La unidad USB se montará automáticamente y obtendrá iconos llamadosArtisticen su escritorio. Haga doble clic en la unidad de disco para abrirla y se abrirá la carpeta desde donde debe ejecutar el archivoArtistic.dmg" haciendo doble clic en él. Luego, siga los pasos a partir del quinto paso.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si tiene un enlace para descargar el archivo de instalación, puede escribirlo en el campo URL de cualquier navegador web y descargar el archivo.Opcionalmente, el archivo de instalación está disponible a través de la siguiente página web:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. En la zona del Dock, puedes ver el progreso de la descarga.
2. "Una vez que la descarga esté completa, el icono de descarga cambiará."
3. Si hace clic en el icono "Descargas", se mostrará una lista con los archivos descargados más recientes en la parte superior. Haga clic en el archivo"Artistic.dmg"Recibirá una advertencia de que este software se descargó de Internet, haga clic en "Abrir" para continuar. Esto solo sucede la primera vez que ejecuta la aplicación.
4. "El archivo que ha descargado es una imagen de disco y al hacer clic en "Artistic.dmg" se monta en su Mac y puede ver su contenido. En su escritorio, hay un icono para la imagen de disco montada. Si cierra accidentalmente la ventana del Finder, puede volver a abrirla haciendo doble clic en el icono "Artistic Digitizer" en su escritorio.
5. Para realizar la instalación de "Artistic Digitizer" debe arrastrar el icono sobre el icono de la carpeta "Aplicaciones" que puede ver. Arrastre la aplicación.
6. Arrastre la aplicación"Artistic.dmg"a la carpeta de aplicaciones.
   "Advertencia: No haga doble clic en los iconos, ya que esto ejecutará el programa a través del medio montado y no se instalará."
7. La instalación se ha completado y en este punto puede "Expulsar" el medio de instalación. Haga clic derecho enArtistic Digitizeren su escritorio y use la opción "Expulsar".
8. Para ejecutar el software, inicie "Finder" y vaya a la carpeta "Aplicaciones" y busque el icono de"Artistic" 
9. La ventana de inicio de sesión de "Clave de software" aparecerá. Ahora debe escribir el "Número de serie" y el "Código de activación" en los campos correspondientes. Para continuar con la activación, debe estar conectado a Internet. Después de escribir la clave y el código de activación, presione Activar.
10. Después de una activación exitosa, recibirá un mensaje que dice "Clave actualizada correctamente".
11. Ahora está listo para empezar "Artistic Digitizer", Vaya a la carpeta de "Aplicaciones" y busque el icono de"Artistic"  Haga doble clic en este icono para iniciar el software.
12. Está listo para usar el Artistic Digitizer.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mantenimiento

Modificar la instalación de MS Windows

Para activar las opciones de mantenimiento del programa, por favor inserte el DVD de Artistic Digitizer en la unidad de DVD-ROM y se ejecutará automáticamente o haga doble clic en el archivo de instalación que descargó.

Otra forma de activar las opciones de mantenimiento del programa es: "Inicio > Todos los programas > Todos los programas Artistic Digitizer seleccione "Desinstalar" Artistic Digitizer".

Si el "Control de cuentas" del usuario está habilitado, es posible que tenga que iniciar sesión como administrador (si aún no es administrador) o seleccionar "Permitir" en el cuadro de diálogo que le informará sobre un software que requiere derechos de administrador para ejecutarse a fin de continuar con el mantenimiento del programa. El cuadro de diálogo que aparecerá le permitirá "Agregar o quitar componentes", "Actualizar componentes" y "Quitar todos los componentes" seleccionando la opción correspondiente.

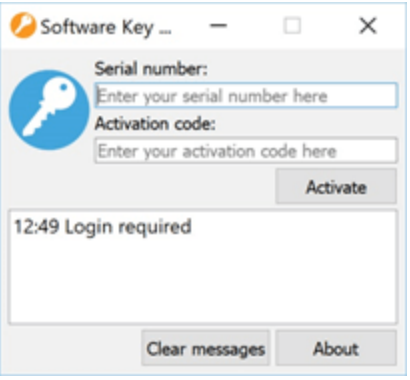
Seleccione la opción de mantenimiento que desee y haga clic en "Siguiente >" para continuar. Siga los pasos para completar el proceso.

Modificar la instalación de macOS

Para modificar la instalación de macOS lo único que puede hacer es ejecutar el "Buscador" y navegar a la carpeta " Aplicaciones ". Encuentre el icono de "Artistic" y arrástrelo a la papelera. A continuación, debe seguir el proceso de instalación normal descrito anteriormente.

Clave del software

Junto con el software obtendrá una clave de software que consta de un "Número de serie" y una clave de "Activación". Estos dos números se encuentran en el empaque del software y deben ser insertados en los respectivos campos de la herramienta Clave del software. La herramienta clave de software se instala junto con el software y se encuentra en la esquina inferior derecha de la barra de tareas en MS Windows (junto al antivirus) o en la esquina superior derecha de la barra de menús de MAC. El color del icono variará en función de su estado. Para activar el "Clave de software", debe insertar el "Número de serie" y la respectiva "Clave de activación".



Generalmente, al iniciar el software (si aún no ha activado la clave de software), se le pedirá que escriba su número de serie y su clave de activación para activar el software. Para proceder con la activación debe tener

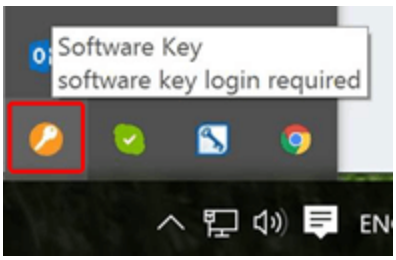
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

una conexión a Internet activa. Una vez introducida la clave y el clave de activación, pulse "Activar" para continuar. Si aparece el mensaje "clave actualizada correctamente), el software está listo para comenzar. Ejecute el software una vez más para iniciarlo.

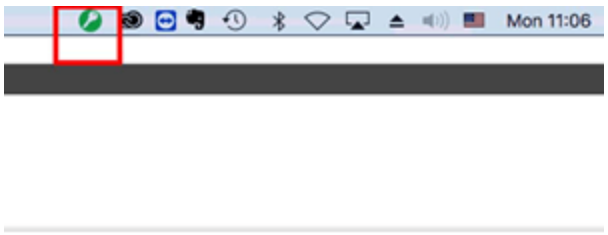
En este punto debemos mencionar, que la clave de activación del software es una utilidad que ha sido instalada en su computadora y puede acceder a ella en la bandeja de su sistema. Si el software no se puede iniciar, abra la clave de software y compruebe el estado de su llave. Si la clave está inactiva, deberá escribir su clave de activación y volver a activarlo.

Usar el software en un ordenador diferente

Debe hacer clic en la herramienta "Clave de software" que encontrará en la esquina inferior derecha junto a su antivirus (en Windows) o en la esquina superior derecha de la barra de menús en MAC. Haga clic en "Cerrar sesión" mientras esté conectado a Internet.



Windows



mac OS

1. Se cerrará la sesión inmediatamente.
2. Ahora puede ir a otro PC y abrir la herramienta "Clave de software" simplemente ejecutando el software.
3. Escriba el "Número de serie" y el "Código de activación" en los campos correspondientes.
4. Haga clic en "Activar" para activar la clave de software. Ahora puede usar el software en este PC.
5. Para volver al primer PC o a cualquier otro PC, debe repetir el proceso descrito anteriormente.

Sólo recuerde, cada vez que quiera cambiar de PC, primero tiene que cerrar la sesión y luego iniciar sesión en el otro PC.

Actualización de software

El software comprueba periódicamente si hay actualizaciones y le informará si hay una nueva versión disponible. De este modo, estará siempre actualizado y tendrá acceso a las últimas funciones disponibles para el software.

Windows OS

El software se actualiza regularmente y se le notifica automáticamente al usuario que hay actualizaciones disponibles. El icono de actualización aparecerá notificándole que hay una actualización disponible para el software.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Al hacer clic en el icono, se abrirá el asistente de instalación el cual le informará de la actualización disponible. Siga los pasos para instalar la actualización.

También puede buscar actualizaciones de forma manual. Haga clic en el menú "Ayuda" del software y seleccione las opciones "Buscar actualizaciones".

mac OS

Cada vez que se inicia el software, éste busca actualizaciones. Si hay una actualización disponible, aparecerá un cuadro de diálogo con información sobre la actualización. Tiene la opción de "Instalar actualización", "Recordar más tarde" o "Omitir esta versión". Haga clic en el botón "Instalar actualización" para instalar las últimas actualizaciones del software. Si desea que este proceso se realice automáticamente, marque "Descargar e instalar actualizaciones automáticamente en el futuro" y, a continuación, haga clic en el botón "Instalar actualización".

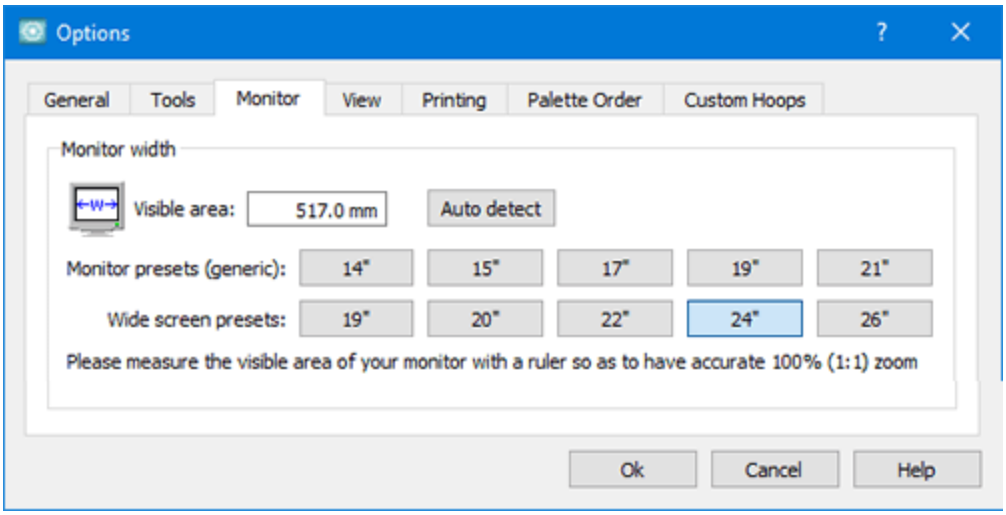
Conectar dispositivos externos

El software puede conectarse a muchos dispositivos externos como por ejemplo máquinas de bordar, cortadoras, impresoras, etc. Algunos de los cuales deben configurarse dentro del software antes de utilizarlos.

Calibración del monitor

La calibración del monitor es importante para poder ver el tamaño real del diseño que está creando en su monitor siempre que configure el puerto de visualización al 100%.

Para ello, tiene que abrir el programa Artistic Digitizer y, a continuación, seleccione el menú "Opciones..." de las Herramientas. El cuadro de diálogo "Opciones" aparecerá. Haga clic en la pestaña "Monitor".



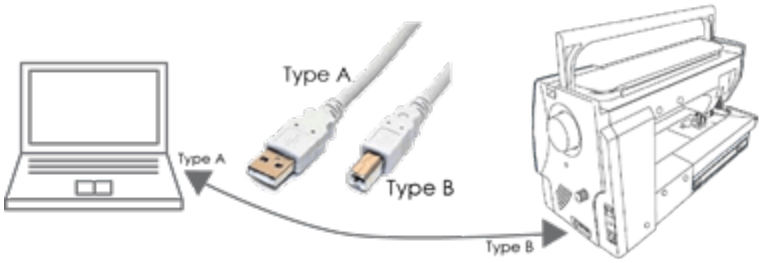
Mida el área visible (ancho) del Monitor, de la manera que se muestra en el icono del diálogo y escríbalo en el campo correspondiente. Haga clic en "Aceptar" para aplicar el cambio. La próxima vez que seleccione la configuración de vista 100%, verá el diseño en su tamaño real en el monitor.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Conexión de máquina de bordado

MS Windows

Utilice el cable USB para conectar la máquina de bordado con el PC. El asistente de hardware de MS Windows iniciará automáticamente la búsqueda de los respectivos controladores para instalar la máquina en el sistema. Durante la instalación del software, se instalarán muchas máquinas. Si MS Windows no puede encontrar el controlador de la máquina de bordado, es posible que tenga que instalar el controlador desde el CD que viene con la máquina de bordado. Después de la instalar con éxito la máquina de bordado, usted podrá enviar los diseños de Artistic Digitizer.



MAC OS

Utilice el cable USB para conectar la máquina de bordar al ordenador. MAC OS conectará el dispositivo automáticamente. A continuación, podrá enviar un diseño de bordado a su máquina a través de Artistic Digitizer. Si el software no detecta la máquina, se deshabilitarán todas las opciones de exportación.

Máquinas de bordado soportadas

Artistic Digitizersoporta muchas máquinas con diferentes tipos de conexión. Los tipos disponibles son: Conexiones USB, Direct y WiFi. Vea la lista de máquinas compatibles a continuación:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Machine	Direct Connection	unidad USB	WiFi
CM17	•	•	•
MC15000	•	•	•
MC14000	•	•	
MC12000	•	•	
MC11000	•	•	
MC9900		•	
MC9850		•	
SKYLINE S9, Atelier 9	•	•	•
MB-7	•	•	
MB-4S	•	•	
MB-4	•	•	
MC500E, MC550E	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E		•	
NS-1, NS-a	•	•	

Conexión de la cortadora

Todas las cortadoras vienen con un CD de instalación o bien puede descargar los controladores desde el sitio web del fabricante. Conecte la cortadora al ordenador e instale el controlador.

Después de instalar el controlador, Artistic Digitizer podrá conectarse con la cortadora inmediatamente. Si no puede encontrar la cortadora o está deshabilitada, entonces debe comprobar si la cortadora ha sido instalada correctamente.

Lo mismo se aplica a los sistemas MS Windows® y Mac OS®. Para los sistemas MS Windows®, la mayoría de las cortadoras son compatibles, ya sea directamente o exportando el archivo correspondiente que pueden leer. Para los sistemas Mac OS, no todas las cortadoras son compatibles con la Direct Connection. Tendrá que revisar el sitio web del fabricante para ver si existen los controladores respectivos, aunque la mayoría de las cortadoras son compatibles con la exportación de los diseños desde el software al formato de archivo que pueden leer.

Cortadoras soportadas

Artistic Digitizer soporta muchas cortadoras directamente o a través del uso de un archivo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vea la lista de máquinas compatibles a continuación:

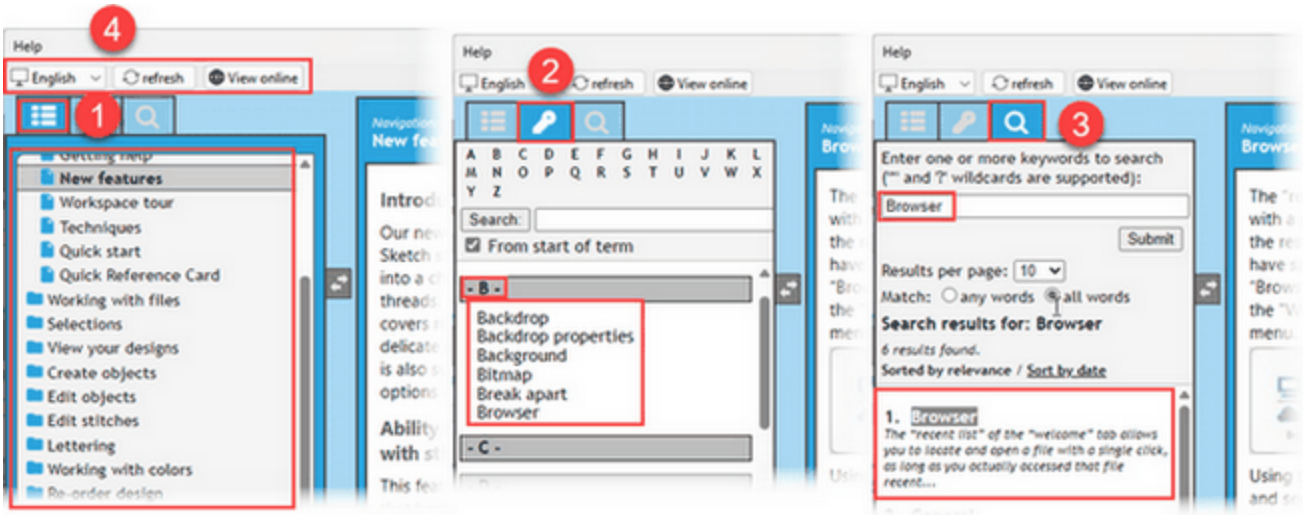
Cortadora	Direct Connection	unidad USB	Archivo
	MS Windows	mac OS	Both OS
Artistic edge	•	•	
Zing	•	•	
Silhouette CAMEO	•		•
Silhouette Portrait	•		
eCraft	•		•
Silhouette SD	•		
Foison	•	•	
eClips 2	•	•	
REDSail	•	•	
GCC Jaguar	•		

El software reconocerá automáticamente la cortadora conectada y le permitirá enviarle diseños de cortes o pinturas. Si la cortadora no aparece o está deshabilitada, lo más probable es que no se haya instalado correctamente.

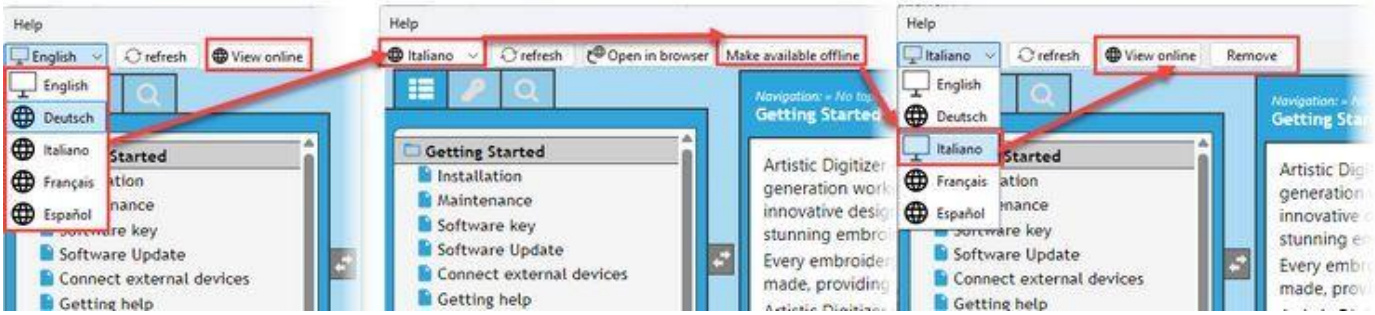
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Obtener ayuda

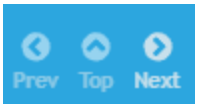
Encontrará el "Manual del usuario" en el menú "Ayuda" del software. Se llama "Temas de ayuda" y se puede acceder a él pulsando la tecla de acceso directo "F1". Para navegar a través de él



1. Tabla de contenidos: permite ver toda la información organizada por temas. Haga clic en las entradas de nivel superior para ver los subtemas.
2. Índice: permite buscar términos o conceptos específicos en orden alfabético. Escriba una palabra o frase.
3. Buscar: le permite buscar en el texto completo de la Ayuda una palabra o frase en particular.
4. Área de selección de idioma: puede seleccionar un idioma alternativo para la guía del usuario y también descargar la guía del usuario para que esté disponible sin conexión. Los idiomas que tienen este icono de globo se ven en línea a través de Internet, mientras que los idiomas que tienen este icono de monitor son versiones que también están disponibles sin conexión. Para los idiomas que se ven en línea, hay una opción para hacerlos disponibles sin conexión.



Aviso: Si cambia el idioma utilizado para el software a través del menú Herramientas, pestaña Opciones, en la sección General, la guía del usuario le pedirá que descargue una traducción de la guía del usuario si está disponible.

5. También puede navegar por la guía del usuario utilizando las flechas de navegación. 

El mismo manual se incluye en formato pdf y se puede acceder a él a través de la opción "Ayuda imprimible" del menú "Ayuda".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Otro recurso de ayuda es el "Mostrar ayuda " al que también se puede acceder desde el menú "Ayuda" o pulsando la tecla de acceso directo "Shift+F1". Mostrar ayuda: Proporciona ayuda para una herramienta, área o función específica. Al activar "Mostrar ayuda", el puntero del ratón se convierte en un puntero con un signo de interrogación. Haga clic en cualquier función que desee y se el articulo de ayuda se mostrará.

Por último, los " consejos de herramientas " proporcionan información útil sobre los controles de la aplicación cuando se posiciona el puntero sobre los iconos, botones y otros elementos de la interfaz del usuario

Nuevas características

Presentamos el nuevo y pendiente de patente Sketch stitch.

Nuestra adición más reciente a nuestro software de bordado es la técnica Sketch stitch pendiente de patente. Con Sketch, una imagen de mapa de bits se puede transformar en un dibujo a lápiz con solo un hilo negro o una variedad de hilos grises. La técnica está diseñada principalmente para su uso en tela blanca y cubre aproximadamente el 20% del área, lo que la hace versátil para bordar materiales delicados como camisetas. También se admiten versiones invertidas de Sketch en telas oscuras. Esta función adicional amplía la gama de opciones personalizables para nuestros valiosos usuarios.**Más información...**

Capacidad para rotar, inclinar y cambiar el tamaño de formas de mapa de bits que están rellenas con puntadas.

Esta función permite al usuario rotar, inclinar y cambiar el tamaño de formas de mapa de bits que han sido rellenadas con puntadas, lo que añade un nuevo nivel de flexibilidad para artistas y artesanos que pueden crear proyectos originales y personalizados. Esta función también puede abordar áreas difíciles de bordar o lograr la simetría deseada en un producto terminado.**Más información...**

Editar imágenes de mapa de bits que están rellenas con puntadas dentro del editor de nodos.

Ahora se puede utilizar el editor de nodos para editar imágenes de mapa de bits que contienen patrones de puntadas. Al insertar nodos y ajustar su posición, el usuario puede modificar la forma y el diseño de la imagen según lo deseado. Esta función añade una mayor flexibilidad y personalización para las imágenes de mapa de bits con puntadas, lo que permite capacidades de edición más precisas. Esta funcionalidad puede ser especialmente útil para ajustar la imagen en una forma o área específica. En general, la capacidad del editor de nodos para editar imágenes de mapa de bits con puntadas ofrece emocionantes posibilidades para la creatividad visual.**Más información...**

Imágenes con tipos de relleno de mapa de bits - Región de recorte

Ahora el recorte está disponible para cada tipo de relleno de mapa de bits, es decir, punto de cruz, foto-punto, PaintStitch y Sketch. Por defecto, esos tipos de imágenes cubren un área rectangular. Ahora los usuarios ya no están limitados por la forma rectangular. El recorte se puede usar para producir una forma de salida diferente, por ejemplo, una imagen PaintStitch ovalada o para recortar partes de una imagen que se utilizarán posteriormente en diseños más intrincados.**Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Aplicar recorte e intersección en imágenes de mapa de bits.

Otra forma de manipular imágenes de mapa de bits es mediante el uso de las herramientas Trim e Intersect. Por ejemplo, Trim permite al usuario recortar partes del diseño y crear agujeros. La intersección también se puede utilizar para combinar múltiples formas, manteniendo solo el área de superposición. Con estas herramientas, los usuarios tienen la capacidad de mejorar sus imágenes de mapa de bits y crear diseños únicos de bordado.**Más información...**

Corte imágenes de mapa de bits que estén llenas de puntadas y divídalas en partes.

Al trabajar con diseños de bordado, a menudo es necesario dividir una imagen de mapa de bits en varias partes para ajustar el diseño a las limitaciones de costura de la máquina o crear una forma artística única. La herramienta "cuchillo" permite al usuario cortar con precisión un mapa de bits en piezas separadas. Estas piezas luego se pueden mover individualmente y colocar dentro del diseño según sea necesario.**Más información...**

Transparencia a la región de recorte.

Cuando se importa una imagen PNG con transparencia y se convierte en cualquier tipo de relleno de mapa de bits (punto cruz, pintura, boceto), el software genera puntadas solo en la parte no transparente de la imagen. En este caso, hay una opción adicional en el menú de conversión para "Convertir la transparencia en región de recorte" y de esta manera se recorta el área transparente de la imagen.**Más información...**

Convertir imágenes con transparencia en puntadas sin rellenar las áreas transparentes.

Artistic Digitizer v.2.0Este proceso es compatible con archivos PNG que contienen transparencia y solo generará puntadas en la parte no transparente de la imagen. Esto garantiza que el producto final tenga líneas limpias y no desperdicie hilo o tela rellenando espacios innecesarios.**Más información...**

Los objetos superpuestos crean agujeros en las imágenes de mapa de bits.

Esta función es muy útil ya que elimina puntadas que no son visibles cuando los objetos se superponen con imágenes de mapa de bits. Cuando se coloca un objeto sobre un relleno de mapa de bits, se genera un agujero en la forma deseada. Esta característica funciona con todos los tipos de puntadas, incluyendo punto de cruz, fotopuntada, PaintStitch y Sketch. La funcionalidad de superposición se extiende a objetos debajo del relleno de mapa de bits, donde cualquier área superpuesta será eliminada, creando un diseño más simplificado. Esta función mejora la apariencia general de los diseños y ahorra tiempo en el proceso de edición.**Más información...**

Array lleno con tipos de relleno de mapa de bits.

La nueva herramienta de Array permite al usuario rellenar un área utilizando una imagen de mapa de bits. Esto resulta en efectos impresionantes con Cross-stitch, Photostitch, PaintStitch y Sketch, lo que puede llevar cualquier proyecto de diseño al siguiente nivel. El uso de esta función es realmente sencillo, lo que permite al usuario experimentar sin esfuerzo con diferentes patrones para lograr resultados únicos cada vez.**Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nuevo tipo de relleno en Array: Relleno floral.

"Floral fill" es un tipo de relleno especial en Array que crea automáticamente impresionantes diseños florales utilizando tus propias flores para llenar el array. Es una combinación de "Floral vine" y "Space fill" que produce hermosos y únicos diseños de bordado. **Más información...**

Utiliza imágenes de mapa de bits para tus arrays rectangulares o circulares.

Las imágenes de mapa de bits en un array rectangular o circular pueden agregar una nueva dimensión a cualquier proyecto. Ya sea un diseño de punto de cruz, Photostitch, PaintStitch o Sketch, estos arrays permiten patrones y simetría únicos. Es realmente fácil crear estos arrays utilizando cualquier imagen de mapa de bits en una forma de array elegida. El tamaño y la ubicación son completamente personalizables. El resultado es un diseño visualmente impactante que seguramente impresionará.**Más información...**

Nueva herramienta revolucionaria para agregar puntos de inicio/salida y reorganizar objetos al mismo tiempo.

La nueva herramienta de reorganización, pendiente de patente, permite a los usuarios modificar sin esfuerzo las secuencias de diseño, los puntos de recorte y los puntos de inicio/salida todo al mismo tiempo. Funciona dentro de una capa de un solo color, mostrando toda la secuencia gráficamente mientras permite operaciones simples de arrastrar para realizar cambios intuitivamente. Los usuarios también pueden agregar o eliminar recortes y ajustar los puntos de inicio y salida con facilidad. Esta innovadora herramienta optimiza el proceso de diseño, ahorrando tiempo y mejorando la eficiencia.**Más información...**

Nuevo tipo de relleno en Array, Relleno Espacial.

Este innovador tipo de relleno espacial utiliza copias de la forma interna para crear un aspecto único y llamativo en el área de la forma exterior. Las copias se escalan y rotan al azar para agregar dimensión y textura al diseño. Este tipo de relleno se puede utilizar de diversas maneras, incluyendo en formas grandes para añadir interés visual adicional.**Más información...**

Mostrar - ocultar objetos durante la edición.

Esta herramienta está diseñada para ocultar temporalmente objetos de la pantalla, para facilitar la edición de diseños multicapa, como áreas de relleno, formas y bordes apilados uno encima del otro. La herramienta ayuda al usuario a concentrarse y manejar las formas y capas subyacentes sin tener que mover las capas superiores, manteniéndolas fuera del camino. Esto permite una edición más clara y hace que la creación de diseños intrincados sea más simple y eficiente.**Más información...**

Puntadas aleatorias (Satinado - Satinado en serie)

Las puntadas de satén en serie pueden agregar profundidad y textura a un diseño de bordado, pero cuando se colocan en un patrón aleatorio, pueden adquirir un nivel completamente nuevo de interés visual. Esta técnica permite una mayor flexibilidad en la composición de un diseño, así como una apariencia más poco convencional e impredecible. La ubicación aleatoria agrega movimiento y energía al diseño, creando una pieza única cada vez. Las puntadas de satén aleatorias pueden elevar cualquier proyecto de bordado y darle una sensación verdaderamente única.**Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Soporte para texto vertical.

Artistic Digitizer v.2.0Ofrece soporte para la colocación de texto vertical. Esta característica genera automáticamente puntadas para llenar el área de texto designada, lo que permite una integración perfecta del lettering vertical en los diseños. Esta adición ofrece una mayor flexibilidad en el diseño y permite elementos visuales únicos en proyectos de bordado.**Más información...**

Espaciado preciso entre caracteres de texto.

El espaciado entre letras en el bordado ahora se puede ajustar fácilmente con valores numéricos. Dependiendo del diseño, un valor más pequeño resultará en un espaciado más ajustado mientras que un valor más grande creará un espaciado más suelto entre las letras. Estas configuraciones se pueden ajustar según la preferencia del usuario, lo que permite una máxima personalización de los diseños.**Más información...**

Nodos suaves: ajuste fino de la forma del vector.

Artistic Digitizer v.2.0al convertir los nodos de pico en nodos suaves antes de aplicar la herramienta, se recomienda automáticamente eliminar cualquier nodo innecesario, lo que aumenta la calidad de los diseños creados después de trazar (Auto-digitalizar). Dado que los nodos de pico no deben eliminarse con esta herramienta automática.**Más información...**

Ajustar automáticamente el diseño de bordado en el aro.

Artistic Digitizer v.2.0Ofrece la opción "ajustar al aro", una característica única para ajustar convenientemente cualquier diseño en el aro. El software escala automáticamente el diseño para que se ajuste dentro del área de bordado del aro. Ya no es necesario ajustar manualmente ni adivinar el tamaño correcto, el software se encarga de ello.**Más información...**

Cambiar la densidad de los diseños de puntadas (.dst, .pes, .jef, .vip, etc.).

Artistic Digitizer v.2.0permite ajustar la densidad de las puntadas en archivos de bordado como .dst, .pes, .jef, .vip, etc. dentro de un rango del 25%. Al fluctuar la densidad se puede agregar énfasis a ciertas características o reducir el número de puntadas para telas más delicadas. Este ajuste fino también puede ser útil para compensar cambios en la escala del diseño.**Más información...**

Aplicar funciones especiales (Recorte y Detención) en objetos a través del gestor de secuencias.

El gestor de secuencias permite una mayor personalización de los diseños. La función "Recorte" activa un corte de hilo antes de un objeto específico, lo que permite un mayor control sobre el proceso de diseño. La función "Detención" pausa la máquina de bordado antes de coser el objeto seleccionado, ofreciendo la oportunidad de cambiar los colores del hilo o añadir adornos. Esta característica adicional en el gestor de secuencias permite aún más precisión y creatividad en los diseños de bordado.**Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Agregado un retículo que atraviesa toda la pantalla.

La herramienta de retícula se expande a ambas pantallas para una mejor y más precisa creación de diseño al usar herramientas de digitalización. La retícula proporciona una referencia visual más clara, lo que facilita la alineación precisa de objetos dentro de un proyecto.**Más información...**

Agrega automáticamente puntadas de fijación o bloqueo, si es necesario, en diseños de puntadas (.dst, .pes, .jef, .vip, etc.).

Una estabilización adecuada del bordado es crucial para evitar deshilachados o distorsiones. Es por eso que el Artistic Digitizer v.2.0 agrega automáticamente puntadas de fijación o bloqueo, cuando sea necesario, en diseños de puntadas crudos como .dst, .pes, .jef, .vip, etc. Esto no solo ahorra tiempo y esfuerzo, sino que también garantiza resultados de alta calidad con cada diseño.

Fijación: pequeñas puntadas de estabilización agregadas al principio de un objeto para estabilizarlo.

Bloqueo: pequeñas puntadas de estabilización agregadas al final de un objeto para evitar deshilachados.**Más información...**

Se reemplazó el panel de colores con una caja de edición inteligente y muestras de color.

El antiguo panel de colores ha sido reemplazado por una caja de edición inteligente más eficiente y fácil de usar para nombrar o ingresar códigos de color, junto con una pantalla ampliada de muestras. La caja de edición permite un acceso rápido a los colores específicos, mientras que la pantalla ampliada de muestras proporciona una vista rápida de todos los colores disponibles. Esta nueva configuración simplifica el proceso de diseño y mejora la usabilidad en general.**Más información...**

Encuentra un color específico buscando con un código de color hexadecimal o un nombre/número específico de hilo de color.

Ahora es posible buscar en el panel de colores utilizando un código hexadecimal, también conocido como trío hexadecimal. Se pueden seleccionar tonos exactos simplemente ingresando la combinación de seis dígitos de letras y números. Alternativamente, se puede ubicar un cierto hilo de la paleta actual buscando con el respectivo nombre o número del color del hilo. Encontrar un color nunca ha sido tan fácil.**Más información...**

Nuevo sistema de ayuda

El nuevo sistema de ayuda utiliza HTML para facilitar las actualizaciones y permite una mayor accesibilidad lingüística. No es necesario descargar archivos específicos de idioma ya que el repositorio en línea permite acceso inmediato al contenido de ayuda en cualquier idioma compatible. Para aquellos que prefieren el acceso sin conexión, la descarga del archivo sigue siendo una opción. Este sistema no solo simplifica la experiencia del usuario, sino que también permite actualizaciones y mejoras rápidas sin requerir una actualización del software.**Más información...**

Mejoras en el modo manual

El modo manual ha sido significativamente mejorado en elArtistic Digitizer v.2.0para que los usuarios experimentados tengan más control sobre cómo se genera el bordado. Al cambiar de Auto a Manual, el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

software separa automáticamente los rellenos de los contornos, reorganiza los elementos para reducir la cantidad de cambios de color y recorta lo que sea necesario en caso de que un objeto se mueva de atrás hacia adelante, para evitar cambiar el diseño.**Más información...**

En modo manual, todas las puntadas de conexión son visibles

En el modo manual, todas las puntadas de conexión entre objetos son visibles. El software determina si la puntada debe ser recortada o no según la distancia entre el final de un objeto y el comienzo del siguiente. Sin embargo, esto puede ser anulado por el usuario. Cuando se recorta una puntada de conexión, se agregarán puntadas de bloqueo al objeto anterior y puntadas de fijación al siguiente objeto. Esto permite un control más preciso sobre el bordado y ayuda a garantizar productos terminados de alta calidad.**Más información...**

Los objetos en modo Manual tienen o Relleno o Pluma - no ambos

En el modo manual, los objetos ahora tienen solo relleno o solo contorno (línea), en lugar de ambos. Este cambio proporciona una experiencia de usuario más intuitiva, simplifica los cambios de color y se alinea mejor con el software tradicional de digitalización, lo que brinda más control sobre un diseño.**Más información...**

Al cargar un archivo de puntada o un archivo de diseño, el nuevo diseño tendrá el mismo nombre

Cuando se carga un archivo de puntada o arte en elArtistic Digitizer v.2.0, el nuevo diseño hereda automáticamente el nombre del archivo. Esto permite una organización más fácil, acceso rápido y eficiente a los diseños y minimiza el trabajo de gestión. Siempre es posible cambiar el nombre del diseño durante el proceso de guardado.**Más información...**

Selección automática de color en el fotopuntado según el color de la tela.

En telas oscuras, Photostitch se rellena automáticamente con el color blanco y viceversa. Esta función se aplica en diseños de fotopuntado monocromáticos, lo que ahorra tiempo de edición y garantiza que los diseños resalten.**Más información...**

Aumento del tamaño admitido para PaintStitch / Sketch para cubrir aros más grandes.

Ahora es posible crear diseños más grandes en "PaintStitch" y "Sketch", lo que aumenta la resolución y claridad del resultado bordado. Las nuevas máquinas de bordado con aros más grandes pueden aprovechar esta función, convirtiendo los diseños de bordado más grandes en la nueva norma.**Más información...**

Propiedades de objetos rediseñadas.

Las propiedades de objetos rediseñadas enArtistic Digitizer v.2.0permiten una experiencia de usuario más eficiente. Al mover las propiedades al área de diseño e integrar la aceleración 3D, es más fácil reducir o ocultar elementos innecesarios para crear una vista más refinada. Ya no es necesario utilizar vistas con pestañas, ya que todas las propiedades son accesibles mediante el tacto. El área de "propiedades" se oculta automáticamente cuando se utiliza una herramienta que no permite la selección. En general, estos cambios hacen que el proceso de diseño sea más fluido y eficiente.**Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ajustes 3D

Se han realizado ajustes en 3D enfocados en garantizar el ancho visual de los hilos y evitar la representación incorrecta de la densidad de puntadas. Se tomó especial cuidado para asegurarse de que los hilos no parezcan demasiado estrechos, lo que haría parecer que las puntadas no son lo suficientemente densas. Como resultado, se realizaron ajustes precisos para representar con exactitud el diseño en su forma real. Estos ajustes permiten una representación precisa del diseño con la mayor tecnología posible, lo que a su vez perfecciona el proceso de diseño y añade un nivel de detalle necesario para una experiencia confiable y agradable al bordar.**Más información...**

Apoyando más máquinas de bordado y aros.

Se ha añadido soporte para modelos adicionales de máquinas, ampliando la gama de máquinas y, consecuentemente, la cuota del mercado de bordado que puede beneficiarse de las características deArtistic Digitizer v.2.0. También se proporciona soporte para una mayor variedad de tamaños de aros, lo que permite una mayor versatilidad en el diseño y flexibilidad en las opciones del usuario.**Más información...**

Anular la selección predeterminada de máquina al trabajar con archivos de puntadas .pes, .jef..jef+ o .jpxse cargan

Para aquellos que cambian frecuentemente entre máquinas, la opción "Anular la selección predeterminada de máquina al trabajar con archivos de puntadas" es una herramienta valiosa. Al activar esta función, la selección predeterminada de la máquina cambiará automáticamente según el archivo de puntadas importado. Por ejemplo, si se carga un archivo .pes, la máquina cambiará a un modelo Brother. Esto ahorra tiempo y elimina la necesidad de ajustar manualmente las configuraciones antes de bordar.**Más información...**

La compatibilidad con códigos de barras en las impresiones.

La función de impresión del Artistic Digitizer v.2.0incluye un código de barras para que las máquinas de bordado que admiten esta función puedan cargar rápidamente los diseños simplemente escaneando el código de barras en la impresión del software. Esto agiliza el proceso de producción, ahorra tiempo y aumenta la eficiencia en las operaciones de bordado industrial. Además de la información del diseño, el código de barras también puede contener datos sobre el número de puntadas y cambios de color para un uso aún más versátil.**Más información...**

Convertir objetos basados en vectores a puntadas crudas para una edición precisa de las puntadas.

La capacidad de convertir objetos basados en vectores en puntadas crudas permite una edición más precisa, por ejemplo, cuando las puntadas de un diseño se ajustan para que coincidan con la tensión del tejido, produciendo así mejores resultados en el producto final.**Más información...**

Se agregó soporte de ancho de marcador en la selección de color para los tipos de pintura.

La herramienta "Paint" ahora incluye soporte de ancho de marcador en la selección de color, lo que permite elegir un ancho de pincel específico para obtener resultados más detallados y precisos. Ya no hay inconsistencias en las vistas previas de pintura, ya que el ancho del pincel de cada color utilizado se puede

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ajustar según su ancho real. Esta función adicional mejora la experiencia general de pintura, permitiendo a los usuarios dar vida verdaderamente a sus visiones.**Más información...**

Se han realizado mejoras en la forma en que funciona la función de digitalización.

Los nuevos objetos insertados durante la digitalización se colocan automáticamente en la ubicación deseada, heredando los ajustes de color de los objetos digitalizados previamente. Esto agiliza el proceso de inserción de secciones pequeñas (secciones de seguimiento), mejorando la productividad y la experiencia del usuario.**Más información...**

Se han realizado mejoras en la forma en que funciona la función Eliminar objeto.

Al eliminar un objeto, el siguiente objeto en la secuencia se selecciona automáticamente. Esto permite que tanto el Administrador de secuencias como el enfoque del usuario permanezcan en la posición actual, agilizando el flujo de trabajo y ahorrando tiempo de producción.**Más información...**

Los objetos de arte pueden abrir agujeros en el bordado.

Al bordar un diseño, a menudo puede ser útil tener algunas áreas abiertas mientras se cosen otras. Aquí es donde los objetos de arte son útiles: se pueden colocar en áreas específicas para crear agujeros en el bordado sin usar operaciones booleanas (recortar, soldar intersección). Simplemente seleccione un objeto o forma de arte y colóquelo sobre el diseño bordado. Esto eliminará los puntos de sutura debajo del área que cubre, dejando el resto del diseño intacto. Los objetos de arte son una solución rápida y fácil para crear aperturas dentro de un diseño de bordado sin afectar el arte que está lleno de puntadas.

Mejorar el soporte de alta DPI para Windows con múltiples monitores.

Las actualizaciones al soporte de alta DPI delArtistic Digitizer v.2.0específicamente para tamaños de pantalla más grandes de alta DPI, como las pantallas 4k, mejoran tanto la compatibilidad como la experiencia del usuario en Windows 10/11, independientemente del tamaño o configuración del equipo del usuario.

Soporte para la construcción nativa de ARM en las nuevas Mac con procesadores M1/M2.

El reciente lanzamiento de los procesadores M1 y M2 de Apple ha generado entusiasmo en la industria tecnológica, ofreciendo un rendimiento y eficiencia energética mejorados. A medida que las Mac continúan haciendo la transición a estos nuevos procesadores, es importante mantenerse al día con el cambio mediante el soporte para construcciones nativas de ARM, optimizando así el código para que se ejecute directamente en el procesador, en lugar de a través de emulación o traducción. Las construcciones nativas de ARM pueden mejorar la velocidad y eficiencia para los usuarios finales, así como potencialmente abrir nuevas capacidades dentro del sistema. Mirando hacia adelante, mantenerse actualizado con las tecnologías emergentes asegura una experiencia óptima para los usuarios deArtistic Digitizer.**Más información...**

Niveles de deshacer ilimitados

Los usuarios ahora pueden disfrutar de niveles prácticamente ilimitados de funcionalidad de deshacer. Esto permite a un usuario explorar libremente opciones y experimentar con diseños sin el temor de perder el progreso, lo que aumenta la libertad creativa. **Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Soporte de pares de kerning en fuentes pre-digitalizadas para crear diseños de letras precisos.

El soporte de pares de kerning en fuentes pre-digitalizadas permite una colocación precisa y estéticamente agradable de las letras, ajustando el espacio entre ellas. Esta es una funcionalidad dinámica que produce letras más suaves y refinadas para asegurar que cada diseño de bordado resulte exactamente como se pretende.**Más información...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

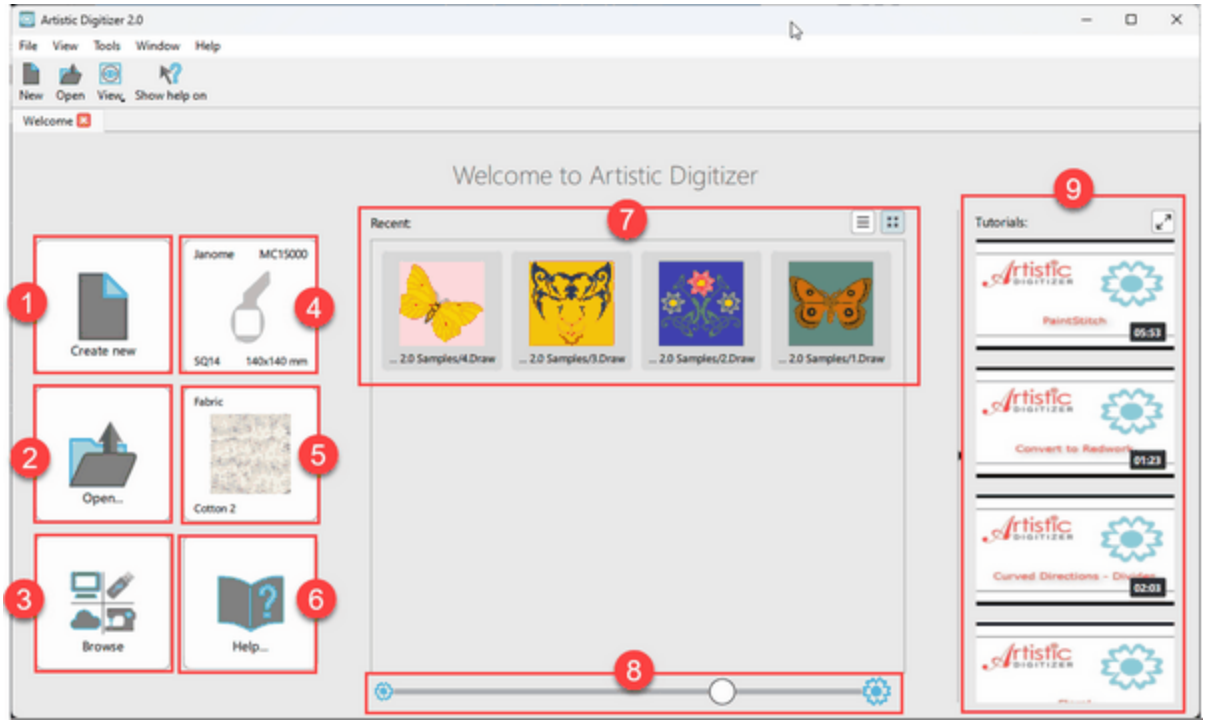
Recorrido por el espacio de trabajo

La ventana principal de la aplicación consiste en una variedad de menús, barras de herramientas y varias barras de propiedades. Todo esto, junto con las pestañas de diseño, se denomina espacio de trabajo. Un espacio de trabajo es cualquier combinación de los componentes anteriores. La forma en que se colocan los componentes del espacio de trabajo y las ventanas es totalmente personalizable. Al abrir la aplicación por primera vez, todas estas herramientas se colocan por defecto de forma que le ayuden a centrarse en su tarea (crear, editar y visualizar diseños). Haga cualquier arreglo sobre los componentes del espacio de trabajo para tener un espacio de trabajo que se ajuste a sus preferencias personales. Más adelante en este capítulo encontrará más información sobre la personalización del espacio de trabajo. Tómese su tiempo utilizando todos los componentes disponibles del espacio de trabajo. A medida que se familiarice con las herramientas y su uso, mejorará su productividad. Echemos un vistazo a las herramientas y a su ubicación por defecto.

Los componentes disponibles cambian dinámicamente de acuerdo con las técnicas  que habilitamos para este diseño. Hay 5 técnicas disponibles: Plantilla, Bordado, Corte, Cristales, Pintura. De acuerdo con las técnicas habilitadas, los componentes disponibles del espacio de trabajo se modificarán, así que tenga siempre en cuenta que una herramienta o una opción puede no estar disponible con algunas de las técnicas habilitadas mientras que con otras técnicas sí puede estarlo.

Cuando el software se inicia, la "pantalla de bienvenida" le dará fácil acceso a los recursos de la aplicación y le permitirá completar rápidamente tareas comunes. Las opciones principales son "Crear un nuevo diseño", "Abrir un diseño existente" o iniciar el " Explorador" de diseños. También puede cargar rápidamente cualquiera de los diseños creados recientemente que aparecerán en una lista. Puede seleccionar una máquina de bordar y uno de sus bastidores establecido como bastidor predeterminado para cualquier diseño creado. Del mismo modo, el tipo de tela y su color. Por último, puede abrir la guía del usuario del software y ver cualquiera de los vídeos de ayuda.

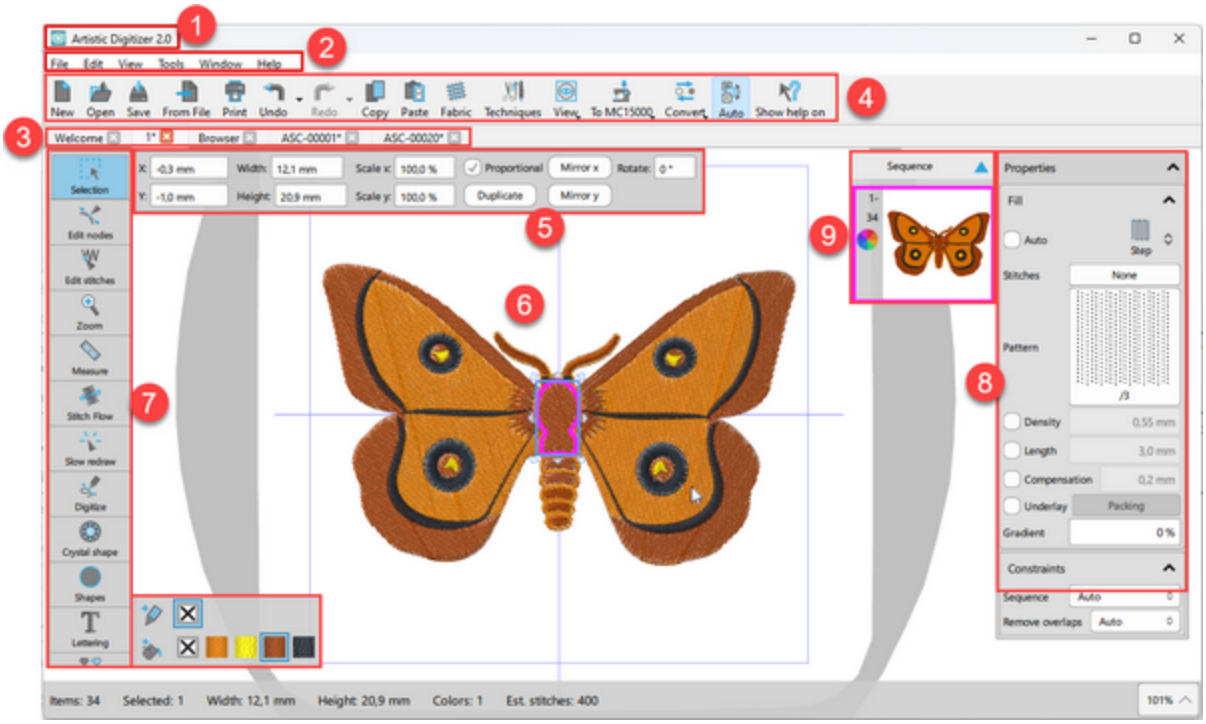
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Crear un nuevo diseño.
2. Abrir un diseño existente.
3. Abrir el "explorador" de diseños.
4. Seleccionar la máquina de bordar y el bastidor por defecto.
5. Seleccionar el tejido por defecto y su color.
6. Abra la guía del usuario del software.
7. Cargar cualquiera de los archivos usados recientemente.
8. Ajustar el tamaño de los iconos de vista previa, para la pérdida de los archivos recientes.
9. Mira demostraciones útiles sobre el software.

A continuación describiremos los componentes disponibles del espacio de trabajo y las formas de personalizarlos. En la parte superior de la ventana de la aplicación puede ver la barra de título, el menú principal, la barra de herramientas estándar y la barra de "Opciones de herramientas". En la parte izquierda de la ventana de la aplicación puede ver la barra de herramientas "Herramientas". También puede ver la barra de "Colores usados" y la barra de "Estado" en la parte inferior de la ventana. En la parte derecha del área de diseño puede ver la pestaña Propiedades y la pestaña "Sequence". La barra de propiedades es una barra sensible al contexto ya que proporciona propiedades para el objeto que ha seleccionado. Cada objeto puede tener diferentes propiedades dependiendo de su tamaño y forma. Echemos un vistazo más de cerca a todos estos componentes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1.Barra de título

Esta barra se encuentra en la parte superior de la ventana de la aplicación. La mayoría de las aplicaciones de Windows proporcionan información de archivos y controles de manejo de ventanas a través de esta barra. La ubicación predeterminada se encuentra en la parte superior de cualquier ventana de la aplicación. Al hacer doble clic en la barra de título, la aplicación cambia de estado maximizado a estado de ventana personalizado.

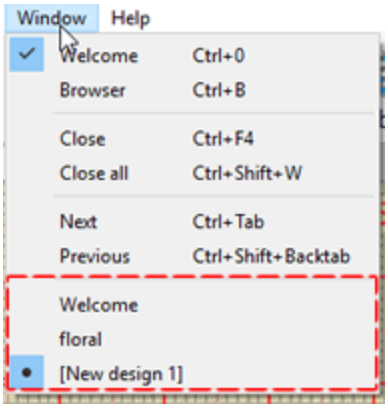
2.Barra de menú principal

Debajo de la barra de título se encuentra la barra de menú principal. Esta barra proporciona acceso a la mayoría de los comandos que controlan la funcionalidad principal del software. Consta de varios menús, haga clic en cualquiera de ellos (por ejemplo, Archivo, Editar, Ver, Herramientas) para ver las opciones incluidas.

3. Pestañas de diseño

Pulsando en la parte superior de cualquier pestaña puede seleccionar el diseño activo. Otra manera de seleccionar el diseño que desea activar es seleccionando de la lista del diseño cargado del menú "Ventana".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



4.Barra de herramientas estándar

Barra de herramientas estándar, esta barra de herramientas es una colección de botones que sirven como accesos directos para las funcionalidades básicas de la aplicación. La mayoría de estos iconos implementan la misma funcionalidad en la mayoría de las aplicaciones de Windows. Si está familiarizado con alguna aplicación de Windows, ha utilizado muchas veces, herramientas como nuevo diseño, diseño abierto, Guardar, Cortar o Pegar. Además de estas operaciones básicas, puede utilizar herramientas de modelado (Soldar, Recortar e Intersectar), Seleccionar tejido y ajustar las opciones de vista.

5.Barra de opciones de herramientas

El panel de opciones de herramientas es una barra de herramientas sensible al contexto. Dependiendo de la herramienta que haya seleccionado en la caja de herramientas, la barra de propiedades cambiará en consecuencia. También contiene controles que puede utilizar para cambiar las propiedades del objeto seleccionado. Algunas de las herramientas disponibles tienen parámetros adicionales que aparecen en la barra de opciones de herramientas cada vez que las selecciona.

6. Área de diseño

El corazón del software es el área de diseño. Todas las herramientas, menús y funciones existen para brindar funcionalidad útil durante el proceso de diseño. El área de diseño es el área rectangular dentro de la ventana de la aplicación. Esta área se utiliza para crear y editar diseños. Cualquier herramienta que esté utilizando desde cualquier barra de herramientas afecta a la creación dentro del área de diseño. Puede tener muchos diseños cargados en la misma ventana. Cada diseño tiene su propia área de diseño. Se pueden cargar múltiples diseños en diferentes pestañas. Pulsando en cualquiera de estas pestañas puedes seleccionar qué diseño quieres que sea visible.

7.Barra de herramientas

Barra de herramientas, esta barra de herramientas contiene accesos directos para la mayoría de las herramientas de visualización y diseño. Modos de selección (rectángulo y lazo), modo Editar nodos de forma, Ver preajustes de puerto (Acercar, Retroceder, Ampliar todo, Desplazar), Redibujar lentamente, Crear formas a mano alzada o Insertar formas, utilizar Texto, Herramienta de matriz (circular, rectangular) y "Gestor de color". Las herramientas y su uso se describirán más adelante en una sección separada para cada una de ellas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8.Propiedades

El panel Propiedades contiene todas las propiedades que se pueden personalizar en el aspecto de bordado del diseño. Usando las opciones proporcionadas puede cambiar el tipo de puntada del diseño fácilmente con sólo hacer clic en él. El panel Propiedades contiene todos los parámetros disponibles para cada tipo de puntada. Puede ver y modificar los parámetros de los objetos seleccionados. Basta con hacer clic en un parámetro para cambiar su valor. Al seleccionar un objeto en el panel Propiedades, muestra las propiedades del objeto seleccionado. Cada tipo de puntada tiene un conjunto diferente de parámetros. Los parámetros disponibles y la forma correcta de afectarlos se describirán más adelante en este manual, en una sección diferente.

9.Gestor de secuencia

Esta herramienta proporciona una representación gráfica de la secuencia de bordado. Hay señalizaciones para separar los diferentes tipos de objetos (Bordados, apliqué). A menudo es necesario cambiar esta secuencia para mejorar la calidad del bordado. Cualquier elemento que seleccione en el gestor de secuencia se selecciona en el área de trabajo. La particularidad de esta herramienta es que permite reorganizar el orden de costura para el diseño actual y seleccionar un objeto. Por lo tanto, puede organizar la secuencia de producción del bordado de la manera que prefiera.

Menús contextuales

El término menú contextual (menú contextual o menú emergente) se utiliza comúnmente para los menús que aparecen al hacer clic con el botón derecho en un elemento dentro del área de diseño, ofreciendo una lista de opciones. Las opciones disponibles varían en función del contexto de la acción y del elemento seleccionado. Por ejemplo, aparecen diferentes opciones cuando se hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto de diseño que cuando se hace clic en el mismo objeto en el modo Editar nodos de forma. Los menús contextuales disponibles están organizados jerárquicamente, permitiendo la navegación a través de los diferentes niveles de la estructura del menú. Algunas de las funcionalidades de las aplicaciones sólo pueden ser reveladas por menús contextuales específicos. Este tipo de lógica separa las acciones disponibles para cada tipo de objeto. Seleccione cualquier objeto, haga clic con el botón derecho del ratón sobre él y seleccione una función en el menú que aparece, así de fácil puede realizar una cantidad de tareas de diseño.

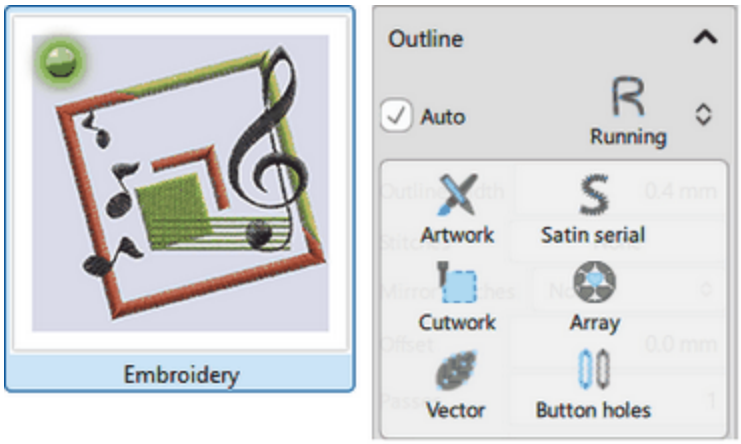
Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre los objetos seleccionados (como el ancho, el alto y el número de puntadas). También muestra información cómo ángulos, etc. mientras transforma objetos, esta información le ayudará a realizar transformaciones más precisas.

Técnicas

Los componentes disponibles cambian dinámicamente de acuerdo con las Técnicas  que habilitamos para el diseño. Por ejemplo, en la siguiente figura, en la parte izquierda sólo tenemos activada la técnica "Bordado" y, como puede ver, sólo están disponibles los tipos de bordado. En la parte derecha también hemos habilitado la técnica " Corte " y el tipo " Corte" ha sido añadido a los tipos de contorno disponibles. Hay 5 técnicas disponibles: "Plantilla", "Bordado", "Corte", "Cristales", "Pintura".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Plantilla:

Cuando se habilita la técnica " Plantilla ", se habilita el tipo de perfil de plantilla. Usando este tipo de contorno puede convertir automáticamente cualquier contorno abierto en un diseño de plantilla.

Bordado

Al activar la técnica de "Bordado" podemos aplicar varios tipos de rellenos de bordado (Satén, Paso, Relleno de filas, Aplique, Relleno de red) y varios tipos de bordados de contorno (Corrido, Serie de satén, etc.).

Corte

Cuando se activa la técnica " Corte ", el tipo de contorno de corte se activa y es visible en los tipos de contorno disponibles. Usando este tipo de contorno podrá cortar cualquier pieza de diseño usando su cortadora. Cree un diseño que desee cortar y envíelo fácilmente a su cortadora.

Cristales

La técnica Cristales habilita el tipo de relleno de cristales y el tipo de contorno de cristales. Usando el relleno de cristal podrá agregar automáticamente cristales a cualquier porción de su diseño usando varias formas y tamaños de cristales.

Pintura

La técnica de pintura permite varios tipos de relleno de pintura (Zig zag, Relleno, Relleno de filas, Relleno de red de pintura) y varios tipos de pintura de contorno (Línea, Zig zag de pintura). Usando cualquiera de los tipos de pintura mencionados anteriormente, cualquier parte de sus diseños puede ser pintada con precisión.

Por defecto, cuando se crea un diseño, el software utiliza las técnicas que se habilitaron para el último diseño. En caso de que cambie de opinión y desee utilizar herramientas adicionales que no están incluidas en las técnicas habilitadas, puede habilitar técnicas adicionales utilizando el icono Técnicas. en la barra de herramientas Estándar. Seleccione cualquier técnica que desee habilitar haciendo clic en su icono. En este punto es necesario mencionar que las técnicas que ya se utilizan activamente en el diseño tienen una bombilla roja en su esquina superior izquierda y no podemos deshabilitarlas hasta que no se usen las herramientas en el diseño.

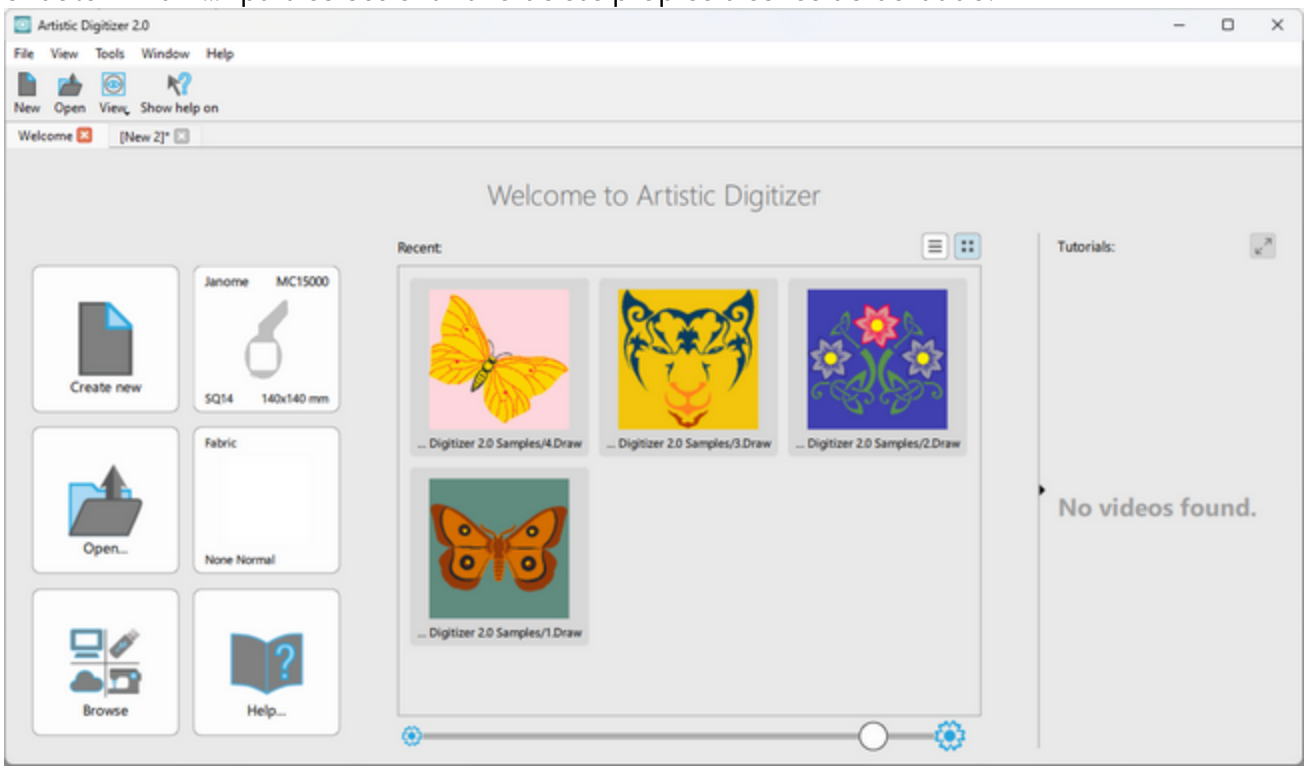
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Las técnicas habilitadas que aún no se utilizan activamente en el diseño tienen una bombilla verde y las técnicas que no están habilitadas tienen una bombilla negra. Haga clic en cualquier técnica que desee activar y su bombilla se pondrá verde. El espacio de trabajo se actualizará y aparecerán las herramientas de los nuevos diseños habilitados para este diseño.

Inicio rápido

La manera más fácil de empezar a utilizar el software es abriendo un diseño existente y enviándolo a la máquina. Puede abrir cualquiera de sus propios diseños de bordado o cualquiera de los diseños de muestra que se incluyen con el software.

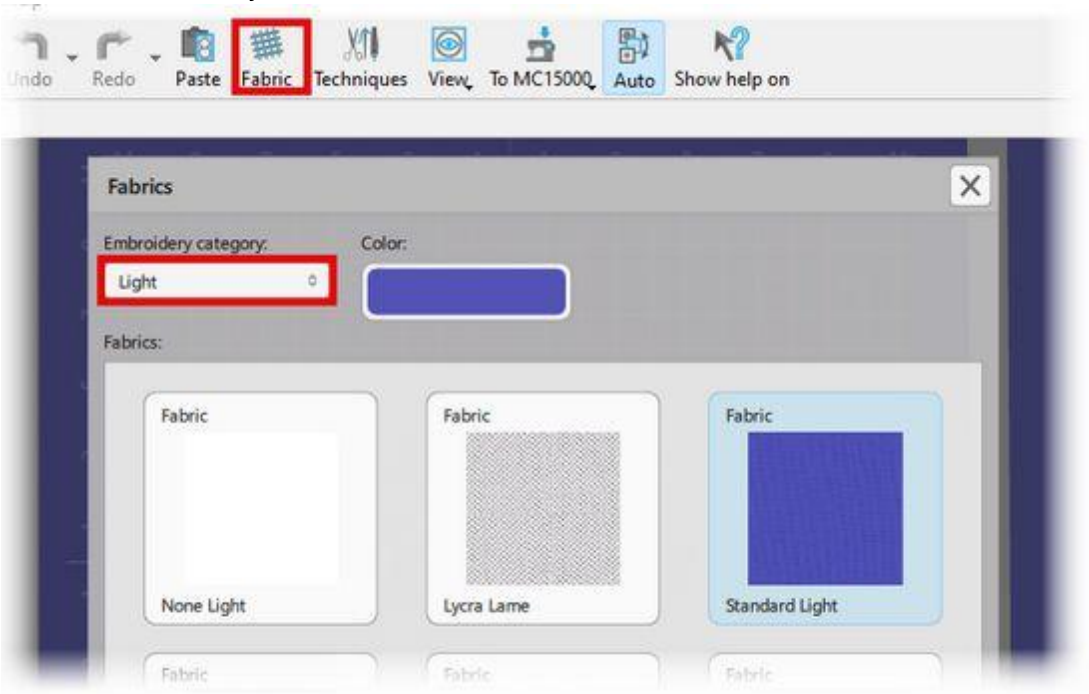
1. En la página de "Bienvenida" seleccione cualquiera de los diseños de muestra "Recientes" o haga clic en el botón "Abrir..." para seleccionar uno de sus propios diseños de bordado.



2. El diseño se abrirá dentro del espacio de trabajo del software y estará listo para ser exportado a la máquina de bordado. Antes de hacerlo, seleccione la "Tela" que va a utilizar, establezca la categoría

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

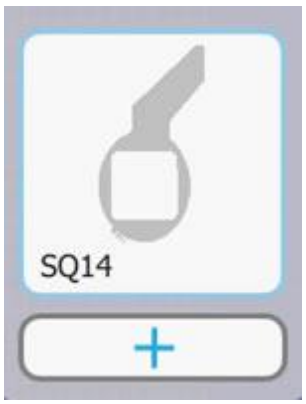
Bordado en Suave y, si lo desea, cambie el color de la tela.



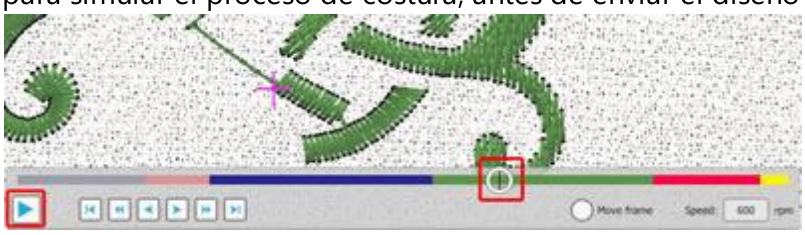
3. Seleccione el "Bastidor" que va a utilizar haciendo clic en el botón "Máquina / Bastidor" en la barra de "Herramientas".



4. El gestor de secuencias pasará a ser el " gestor de bastidores". Haga doble clic en el bastidor actual para cambiarlo.

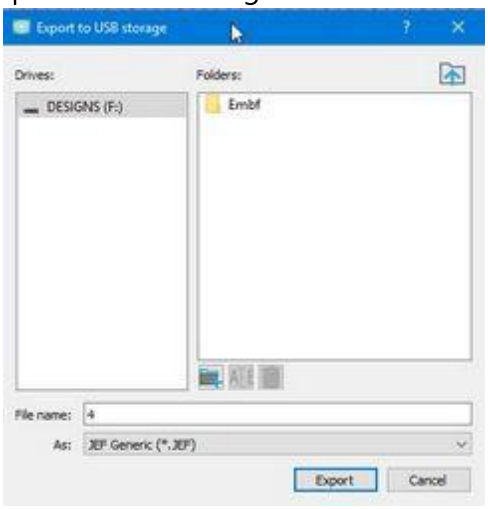


5. Después de ajustar el bastidor, haga clic en la opción "Redibujar lentamente" de la barra "Herramientas" para simular el proceso de costura, antes de enviar el diseño a la máquina.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Haga clic en el icono "Reproducir" para ver la el proceso puntada por puntada o arrastre la " barra puntada actual " para verla más rápidamente.
7. Si está satisfecho con la forma en que se cose el diseño, estará listo para exportarlo a la máquina.
8. Haga clic en el icono Imprimir de la barra estándar y haga una impresión del diseño. Será útil durante la costura.
9. Finalmente seleccione Archivo > Exportar > A almacenamiento USB y aparecerá un cuadro de diálogo que le orientará a guardar el diseño en un dispositivo USB.



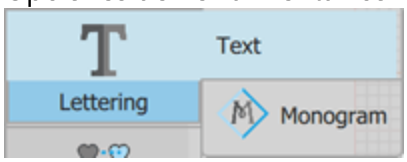
10. ¡Ya está listo para empezar a bordar!

Crear un diseño de letras

Después de bordar su primer diseño de muestra, ahora puede crear su primer diseño de letras. Crear diseños de letras es muy fácil, es como escribir texto en un documento. Las transformaciones se pueden aplicar directamente para cambiar el ángulo y la curvatura del texto.

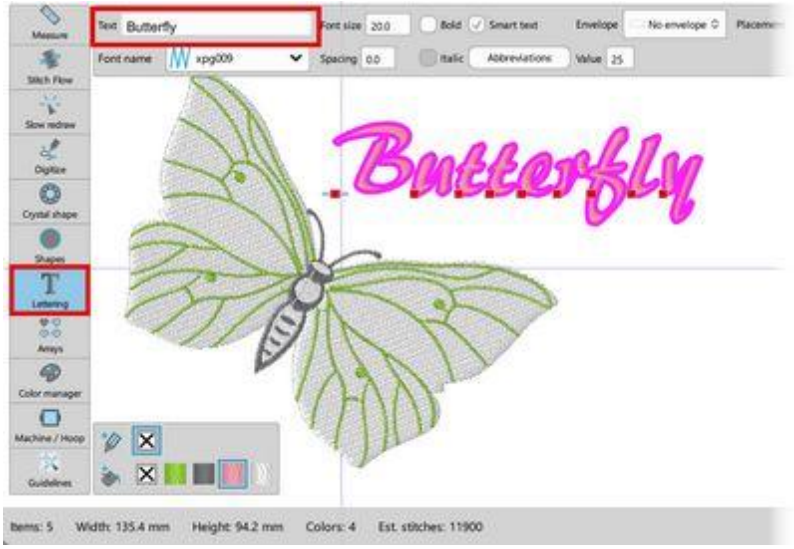
Para crear un diseño de letras, haga lo siguiente:

1. En la página de "Bienvenida" del software, abra un diseño o utilice cualquiera de las muestras existentes.
2. Haga clic en la herramienta "Letras" de la barra "Herramientas" para activarla. Aparecerá la barra " Opciones de herramienta" con todas las opciones de letras.

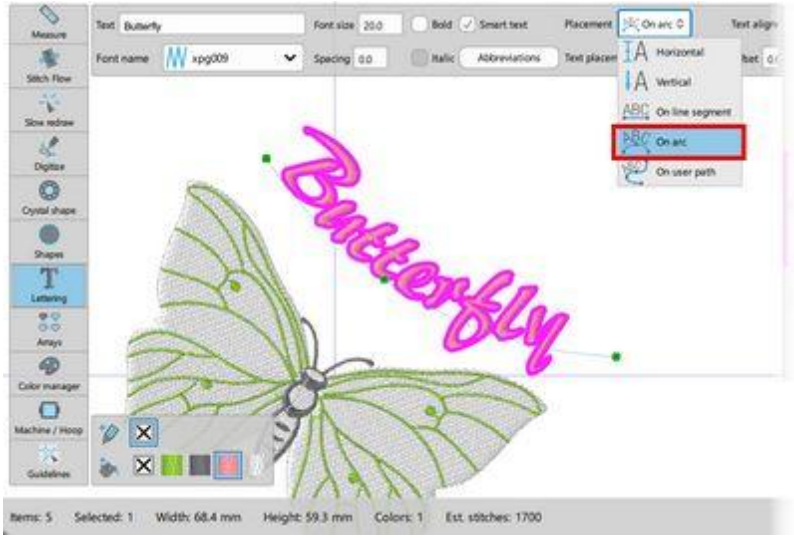


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Escriba el texto que desee en el campo "Texto". Se colocará automáticamente en el área de trabajo.



4. Para colocar el texto en una curva/arco hay que seleccionar la opción " En arco " del menú desplegable "Colocación ".
5. Para editar la curva/arco sobre la que se encuentra el texto, haga clic y arrastre los nodos de la curva para cambiarla.
6. Utilice las "Opciones de herramienta" de la herramienta "Texto" para realizar más ajustes en el texto según sus preferencias.



7. Cambie los colores de los objetos desde la barra "Colores usados" y estará listo para coser el diseño que ha creado.

Tarjeta de referencia rápida

General		
	MS Windows	**MAC OS**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

General		
Documento nuevo	Ctrl+N	Cmd+N
Abrir documento	Ctrl+O	Cmd+O
Guardar documento	Ctrl+S	Cmd +S
Guardar como documento	Ctrl+Shift+S	Cmd +Shift+S
Imprimir documento	Ctrl+P	Cmd +P
Exportar a imagen	Ctrl+Shift+E	Cmd +Shift+E
Exportar a SVG	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
Ayuda	F1	F1
Mostrar ayuda sobre...	Shift+F1	Shift+F1

Selección		
	MS Windows	**MAC OS**
Seleccionar todo	Ctrl+A	Cmd+A
Invertir selección	Ctrl+Shift+I	Cmd+Shift+I
Objeto superior	Ctrl+Inicio	Cmd+Inicio
Objeto del fondo	Ctrl+End	Cmd+End
Siguiente objeto	Tab	Tab
Objeto anterior	Shift+Tab	Shift+Tab

Modificaciones		
	MS Windows	**MAC OS**
Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Rehacer	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Seleccionar tejido	Ctrl+F	Cmd+F
Opciones	Ctrl+T	Cmd+T
Opciones de optimizar	Ctrl+Shift+J	Cmd+Shift+J
Repetir última transformación	Ctrl+R	Cmd+R
Agrupar	Ctrl+G	Cmd+G
Desagrupar	Ctrl+U	Cmd+U

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modificaciones		
Combinar	Ctrl+L	Cmd+L
Separar	Ctrl+K	Cmd+K
Convertir a curvas	Ctrl+Q	Q
Hacia adelante	Re Pág	Re Pág
Hacia atrás	Av Pág	Av Pág
Hacia el frente del diseño	Fin	Fin
Hacia el fondo del diseño	Fin	Fin
Direcciones	Ctrl+Shift+D	Cmd+Shift+D
Dividir	Shift+D	Shift+D
Editar puntadas		
	MS Windows	**MAC OS**
Insertar puntadas	Enter	Regresar
Eliminar puntadas	Retroceso	Retroceso

Slow redraw		
	MS Windows	**MAC OS**
Inicio del diseño	Inicio	Fn + Flecha izquierda
Objeto anterior	Flecha arriba	Flecha arriba
Objeto siguiente	Flecha abajo	Flecha abajo
Siguiente punto	Flecha derecha	Flecha derecha
Punto anterior	Flecha izquierda	Flecha izquierda
Fin del diseño	Fin	Fn + Flecha derecha

Diseñando		
	MS Windows	**MAC OS**
Insertar símbolo	Ctrl+F11	Cmd+F11
Insertar Clip Art	Ctrl + I	Cmd + I

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Diseñando		
Eliminar objetos	Eliminar	Eliminar
Editar nodos de forma	F10	F10
Editar puntadas	Shift +F10	Shift +F10
Mano alzada	F5	F5
Contorno	Ctrl+F5	Cmd+F5
Rectángulo	F6	F6
Trapezoide	Shift+F6	Shift+F6
Ellipse	F7	F7
Pie	Shift+F7	Shift+F7
Polígono	Y	Y
Estrella	S	S
Texto	F8	F8

Barra de alineación		
	MS Windows	**MAC OS**
Alinear a la izquierda	L	L
Alinear a la derecha	R	R
Alinear la parte superior	T	T
Alinear la parte inferior	B	B
Alinear centros horizontalmente	C	C
Alinear centros verticalmente	E	E
Mismo ancho	Shift+W	Shift+W
Misma altura	Shift+H	Shift+H
Mismo tamaño	Shift+S	Shift+S
Espaciamiento horizontal	Shift+C	Shift+C
Espaciamiento vertical	Shift+E	Shift+E

Vista		
	MS Windows	**MAC OS**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vista		
Acercar	Z	Z
Zoom anterior	F3	F3
Acercar todo	Shift + F4	Shift + F4
Acerca diseño	F4	F4
Hand tool (pan)	H	H
Medida	F9	F9
Cristales superpuestos	O	O
Crosshair	Ctrl + H	Cmd + H

Fondo		
	MS Windows	**MAC OS**
Ocultar	Alt+1	Alt+1
Debajo del bordado	Alt+2	Alt+2
Mejorar bordes	Alt+3	Alt+3
Sobre el bordado	Alt+4	Alt+4

Los teclados modernos de ordenadores portátiles y de escritorio pueden tener un juego de teclas multiuso en la fila de "función". Estas teclas pueden realizar acciones especiales relacionadas con el volumen de audio, la reproducción y el brillo de la pantalla, etc. Estas teclas suelen realizar estas acciones especiales de forma predeterminada según las preferencias del sistema operativo o del teclado. Si estas teclas especiales realizan acciones especiales, para poder utilizarlas como las clásicas teclas F1-F12, es necesario mantener pulsada la tecla Fn cada vez que se pulsa cualquier tecla de función. Por ejemplo, si necesitas usar el atajo Ctrl+F5 (mac OS Cmd+F5) en realidad necesitas pulsar Ctrl+Fn+F5 (Cmd+Fn+F5).

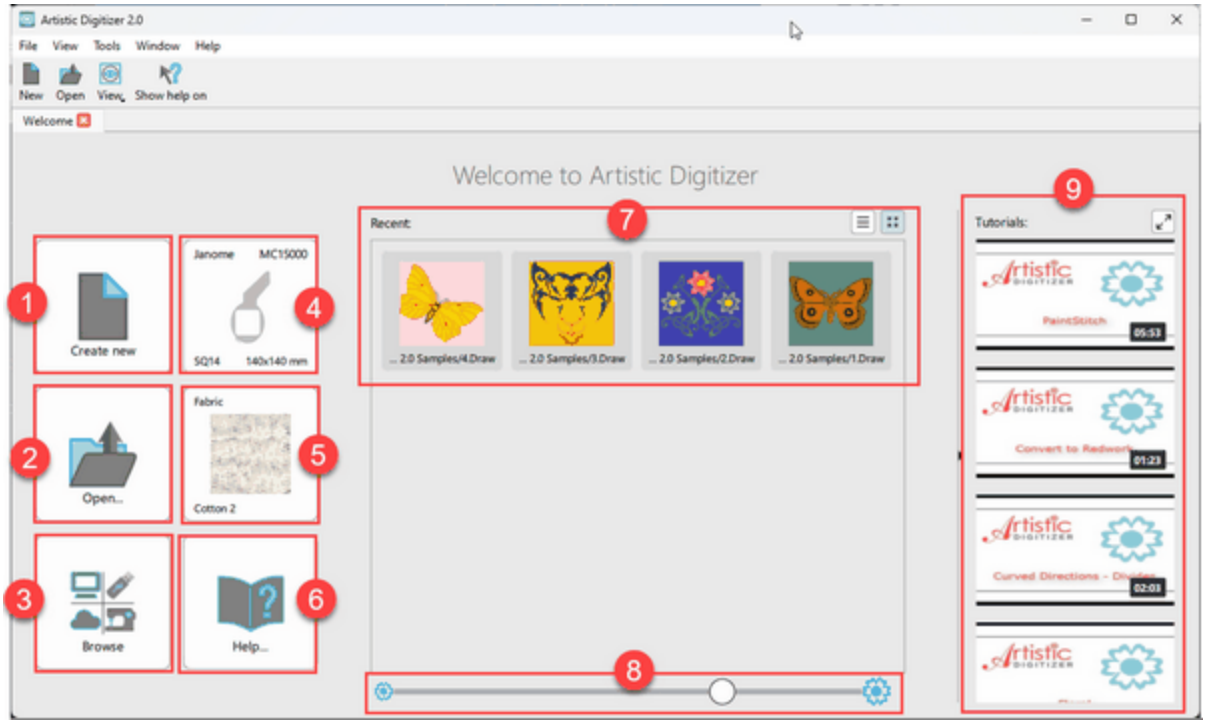




© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Trabajando con archivos

Cuando el software se inicia, la "pantalla de bienvenida" le dará fácil acceso a los recursos de la aplicación y le permitirá completar rápidamente tareas comunes. Las opciones principales son "Crear un nuevo diseño", "Abrir un diseño existente" o iniciar el "Explorador" de diseños. También puede cargar rápidamente cualquiera de los diseños creados recientemente que aparecen en una lista. Usted puede seleccionar una máquina de bordar y uno de sus bastidores como el bastidor por defecto para cualquier diseño creado, así como el tipo de tela y su color. Por último, puede abrir la guía del usuario del software y ver cualquiera de los vídeos de formación.



1. Crear un nuevo diseño.
2. Abrir un diseño existente.
3. Ejecutar el "Explorador" de diseños.
4. Seleccionar la máquina de bordar y el bastidor predeterminados.
5. Seleccionar la tela por defecto y su color.
6. Abrir la guía del usuario del software.
7. Cargar cualquiera de los archivos usados recientemente.
8. Ajustar el tamaño de los iconos de vista previa, para los archivos recientes.
9. Ver demostraciones útiles sobre el software.

Crear diseño

Al iniciar el software se puede crear un nuevo diseño a través de la pantalla de bienvenida utilizando la opción "Crear nuevo". En la pantalla de bienvenida también puede definir la máquina que está utilizando y seleccionar un bastidor para el diseño creado. Además, puede seleccionar un tejido para el diseño y un color para el mismo. Al pulsar "crear nuevo" se crea un lienzo en blanco con el bastidor y la tela seleccionados. También puede crear un nuevo diseño en cualquier momento utilizando la opción "Nuevo" en el menú

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Archivos o haciendo clic en el icono Nuevo  en la barra de herramientas estándar. Finalmente puede usar las teclas Ctrl+N para crear un nuevo diseño (Cmd+N en macOS). Ahora está listo para empezar a crear desde cero utilizando todas las herramientas de diseño o importar material gráfico utilizando cualquiera de las opciones de importación.

Abrir diseños

Como en cualquier software de creatividad, existe un formato de archivo (.draw) en el que el software guarda toda la información sobre el diseño. Siempre tenga en mente guardar sus diseños en este formato de archivo. Al cargar un archivo .draw tendrá el mismo diseño que cuando lo creó.

Puedes abrir un archivo de varias formas, utilizando la opción "Abrir" de la pantalla de "Bienvenida", la opción "Abrir" del menú "Archivo", las teclas Ctrl+O como acceso directo (en macOS usa Cmd+N),o presionando el icono  "Abrir diseño" en la barra de herramientas estándar. También puedes abrir archivos que hayas localizado usando el "Explorador de archivos" (Windows) o el "Finder" (macOS), simplemente arrastrando el archivo (arte o bordado) en el área de diseño para importarlo a este diseño, o en el área de pestañas de diseño para importarlo en un nuevo diseño.

Cuando utilizas la opción "Abrir", aparece un cuadro de diálogo de navegación y puedes navegar por las diferentes carpetas y ubicaciones de tu ordenador. Las carpetas que navegas pueden tener varios archivos, pero solo puedes ver los archivos que son compatibles, es decir, los archivos que el software puede abrir. Puedes filtrar los archivos visibles seleccionando un tipo de archivo. Por ejemplo, si deseas importar una imagen ".CMX", puedes seleccionar la opción respectiva en el menú desplegable "Archivos de tipo" y ahora mientras navegas solo podrás ver imágenes ".CMX". Del mismo modo, puedes filtrar por categoría de archivos. Por ejemplo, si deseas importar archivos de bordado, puedes seleccionar la opción "Todos los bordados" y luego solo se listarán los tipos de bordado admitidos. Al seleccionar cualquier archivo tendrás una vista previa en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Puede seleccionar varios archivos utilizando las teclas "Ctrl" (en Mac OS "Cmd") o "Shift".y los diseños aparecerán en pestañas separadas.

El software también puede abrir varios otros tipos de archivo que en realidad son importados en un nuevo diseño. Puedes abrir archivos "gráficos" o archivos de bordado, pero esto es una tarea de conversión. Cuando guardas un archivo .pes para enviarlo a una máquina de bordado, este formato solo tiene información sobre puntadas, no hay información sobre el arte. Por lo tanto, si abres por ejemplo un archivo .pes, que es un archivo de bordado, se importa en un nuevo diseño, pero este diseño no tiene ninguna información sobre las formas del arte, solo muestra las puntadas. Si deseas cambiar su tamaño los resultados pueden no ser los esperados y no puedes aplicar un nuevo estilo o editar propiedades de puntada. Pero si cargas el archivo inicial .draw del cual se exportó este archivo .pes entonces tienes la gama completa de opciones disponibles. Por lo tanto, cualquier tipo de archivo que abras puede necesitar ser manejado de manera diferente. Al abrir una imagen vectorial se convierte automáticamente en un diseño de bordado, pero al importar una imagen Bitmap la imagen necesita ser convertida y aparecerá una lista de opciones de conversión.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Aviso: Cuando abres un archivo que se importará en un nuevo archivo, el software nombra el nuevo diseño según el archivo abierto.

En la pantalla de bienvenida hay una lista con los últimos archivos guardados o abiertos recientemente. Para abrir uno de estos archivos, haga doble clic en cualquiera de ellos.

Aviso: Si aparece un aviso de pérdida de datos, esto significa que está intentando abrir un archivo .draw creado a partir de una versión anterior del software. Si intenta abrir el diseño se abrirá pero puede que pierda alguna información de la ilustración .draw. Por lo tanto, cada vez que desee abrir un archivo .draw de una versión anterior del software, deberá guardarlo con un nuevo nombre de archivo para que el archivo original permanezca sin cambios. Siguiendo este procedimiento, usted podrá trabajar con diferentes versiones del software y evitar perder su trabajo.

Explorador

La "lista de archivos recientes" de la pestaña de "bienvenida" le permite localizar y abrir un archivo con un solo clic, siempre y cuando haya accedido a ese archivo recientemente. Para el resto de sus archivos, en lugar de tener que recordar exactamente dónde los ha guardado en su disco, puede localizarlos fácilmente utilizando el " Explorador ". Puede iniciar el "Explorador" pulsando el botón "Examinar" de la pestaña "Bienvenida" o utilizando la opción "Explorador" del menú "Ventana".



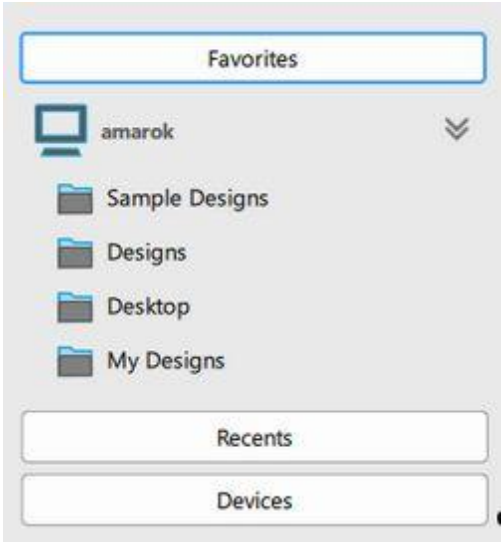
Con la pestaña "Explorador " puede navegar a cualquier carpeta de su ordenador y ver los iconos de vista previa de todos los archivos soportados en esa carpeta. Para cualquier icono en el que haga clic, obtendrá una vista previa del diseño en el área de vista previa.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Área de navegación:

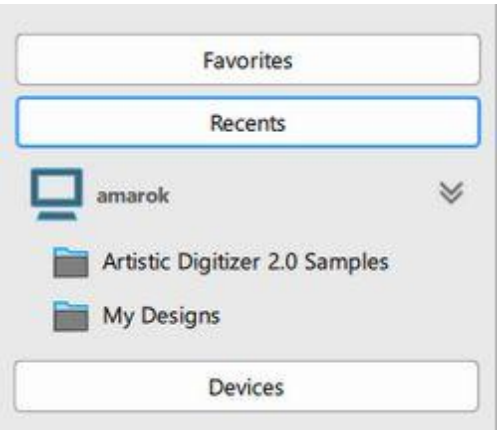
Navegar por sus "Favoritos ".



Puede acceder al contenido de su carpeta favorita simplemente haciendo clic en ella. Si desea eliminar una carpeta de la lista Favoritos, puede hacerlo seleccionando la opción correspondiente en el menú del botón derecho del ratón.

Asimismo, puede acceder al contenido de sus carpetas "Recientes" haciendo clic en la pestaña correspondiente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



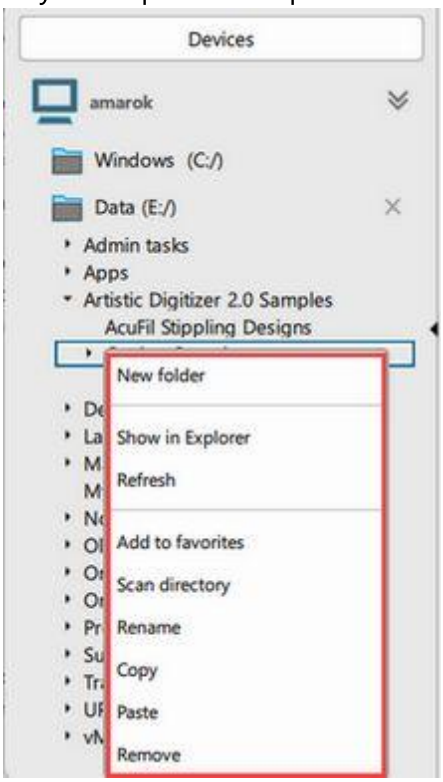
Las carpetas a las que ha accedido recientemente se añaden automáticamente a la lista y puede acceder a su contenido con tan sólo hacer clic en ellas. El navegador mostrará el contenido correspondiente en el área "Contenido de la carpeta".

En la sección "Dispositivos" puede ver los dispositivos de almacenamiento interno del ordenador, USB u otros dispositivos externos de memoria y todas las máquinas de bordar conectadas a través de Wifi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Hay más opciones disponibles si hace clic con el botón derecho del ratón en una carpeta.



La mayoría de las funciones de "Explorador de archivos de Windows" o "Buscador de MAC" también se incluyen en el Explorador integrado. Si hace clic con el botón derecho del ratón en un archivo, obtendrá las siguientes opciones:

- Crear una "Nueva carpeta"
- Abra la carpeta dentro del Explorador de archivos/Finder
- "Actualice" el contenido de la carpeta

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Añada la carpeta a la lista de favoritos
- Analice el contenido del directorio y añada subrutas a los favoritos.
- Renombrar la carpeta
- Copiar la carpeta
- Eliminar la carpeta

También puede mover una carpeta haciendo clic y arrastrándola a otra carpeta.

2. Barra de direcciones/ruta de carpetas

Desde la "Barra de direcciones/ruta de carpetas" puede:

- vavegue por las carpetas haciendo clic en el nombre de la carpeta y seleccionando otra carpeta en el menú desplegable.



- ŋaga clic en el icono de edición/pluma y escriba o pegue una ruta de carpeta específica



- refrescar la carpeta actual
- copiar la ruta de la carpeta actual
- pegar otra ruta de carpeta
- moverse hacia adelante y hacia atrás con el uso de los botones con forma de flecha.

3. Buscar

Puede buscar un diseño específico en la carpeta actual haciendo clic en el botón Buscar.



Puede buscar en sus diseños por "Nombre de archivo", "Fecha de modificación", "Número de puntadas" y "Número de colores". Cada parámetro puede refinarse aún más para obtener resultados más específicos. Después de establecer los términos de búsqueda, pulse el botón Buscar para iniciar el proceso de búsqueda. Algunos de los criterios de búsqueda (Modificado, Recuento de puntadas y Recuento de colores) pueden no estar disponibles en las carpetas de las máquinas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Además, cuando quiera cambiar los valores numéricos, deberá tocar en el campo e insertar el valor exacto que desee o deslizar el icono  hacia la izquierda o la derecha para disminuir o aumentar el valor.

Además, la búsqueda de caracteres se dirige a los nombres de carpetas y archivos.

Nombre de archivo: busca en los nombres de los archivos.

- todo: busca en todos los archivos
- contiene: busca el texto especificado en el campo de texto, en cualquier lugar de los nombres de archivo.
- es igual a: busca la coincidencia exacta del texto especificado, en el campo de texto, en cualquier lugar de los nombres de archivo.
- empieza por: busca el texto especificado en el campo de texto al principio de los nombres de los archivos.
- termina con: busca el texto especificado en el campo de texto al final de los nombres de archivo.

Modificado:

- all: busca en todos los diseños.
- is: busca aquellos diseños que fueron modificados en la fecha especificada.
- is before: busca aquellos diseños que fueron modificados antes de la fecha específica.
- is after: busca aquellos diseños que fueron modificados después de la fecha específica.
- entre: busca aquellos diseños que fueron modificados entre las fechas específicas.

Recuento de puntadas:

- todo: busca a todos los diseños.
- es igual a: busca diseños con un número de puntadas igual a los especificados.
- es mayor que: busca diseños con un número de puntadas mayor que el especificado.
- es menor que: busca diseños con un número de puntadas menor que los especificados.
- entre: busca diseños con un número de puntadas entre los especificados.

Recuento de colores:

- todos: busca a todos los diseños.
- es igual a: busca diseños con un número de colores igual a los especificados.
- es mayor que: busca diseños con un número de colores mayor que los especificados.
- es menor que: busca diseños con un número de colores menor que los especificados.
- entre: busca diseños con un número de colores entre los especificados.

4. Contenido de la carpeta

Vea el contenido de cada carpeta e interactúe en consecuencia. Si hace clic con el botón derecho del ratón en un archivo, obtendrá las siguientes opciones:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- Abrir el archivo
- Abra la carpeta dentro del Explorador de archivos
- Seleccionar todos los diseños
- Invertir su selección actual
- Renombrar el archivo
- Copiar el archivo
- Borrar el archivo

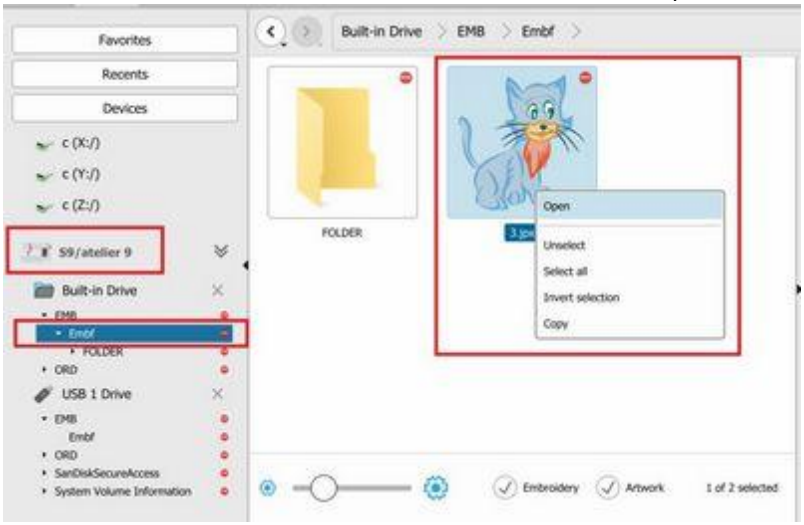
Si hace clic con el botón derecho del ratón en un área vacía, obtendrá las siguientes opciones:



- Crear una carpeta nueva
- Abrir la carpeta dentro del Explorador de archivos
- Agregar la carpeta actual a Favoritos
- Analizar la carpeta actual en busca de carpetas que contengan archivos y agregarlos a favoritos
- Seleccionar todos los archivos y carpetas

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puede abrir los diseños directamente desde la máquina de bordar conectada.



También es compatible con la capacidad de "hacer clic y arrastrar" archivos o carpetas.

Por último, puede seleccionar varios diseños manteniendo pulsada la tecla "ctrl" (Windows) o la tecla "cmd" (Mac OS) y, a continuación, haciendo clic en los diseños que desee seleccionar. Si presiona la tecla "shift" mientras hace clic en más de un diseño, podrá seleccionar todos los diseños a la vez.

5. Área de vista previa

El "Área de vista previa" se encuentra en el lado derecho del explorador. Siempre que seleccione un archivo compatible, la vista previa del archivo aparecerá en el "Área de vista previa". Puede cambiar su tamaño arrastrando el lado izquierdo y ocultarlo haciendo clic en la flecha que aparece en el lado izquierdo.

6. Nivel de zoom

Con la barra de tamaño de icono puede aumentar o disminuir el tamaño de los iconos que está viendo.



7. Filtro de vista

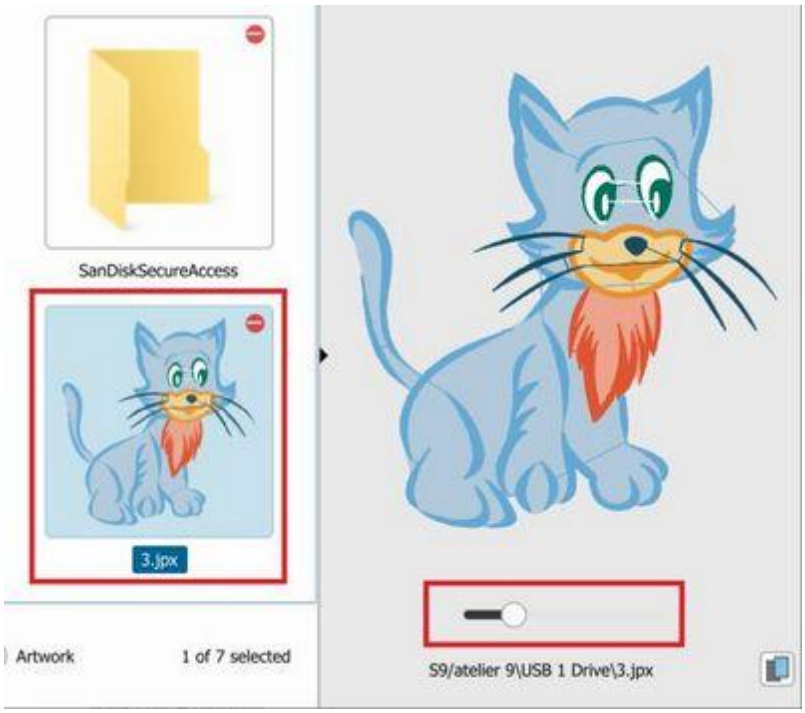
Con las opciones "Bordado" e " Ilustración" puede filtrar los diseños que está viendo.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Vista previa de redimensionamiento

En el lado derecho de la vista previa hay un área redimensionable donde puede obtener una vista previa del diseño seleccionado. Puede cambiar el tamaño de la imagen utilizando los controles correspondientes.



9. Cambiar la vista

En la barra inferior hay un botón que permite cambiar la forma de ver los diseños dentro del navegador de diseño.

- Minimal : Ver sólo el diseño
- Normal : Ver el nombre del diseño por encima del diseño.
- Detalles : Vea el nombre del diseño por encima del diseño y más detalles como las dimensiones, el número de colores y el número de puntadas, debajo de él.

Importar ilustración

El software puede importar archivos creados en otras aplicaciones y convertirlos en diseños artísticos. Los tipos de archivos soportados se pueden separar en 3 categorías, los archivos de bordado, los archivos de ilustraciones y varios archivos de diseño. Con la opción "Desde archivo" del menú "Importar archivo" aparecerá una ventana de navegación para seleccionar el archivo que se va a importar. Primero debe elegir la carpeta donde está almacenado el archivo. Puede filtrar los archivos visibles seleccionando un tipo de archivo. Por ejemplo, si desea importar una imagen ".JPG", puede seleccionar la opción correspondiente en el menú desplegable " Tipos de archivos " y ahora, mientras navega, sólo verá imágenes ".JPG". De la misma manera, puede filtrar por categoría de archivos. Por ejemplo, si desea importar un archivo de bordado, puede seleccionar la opción "Todos los bordados" y, a continuación, sólo se mostrará el tipo de bordado

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

admitido. Seleccionando cualquier archivo se obtiene una vista previa en la parte inferior de la ventana de diálogo. Según el tipo de ilustración, el software responderá de manera diferente.

Ilustración

Para los tipos de ilustraciones, debemos mencionar que hay 2 tipos principales de archivos de imágenes, imágenes "Vectoriales" e imágenes de "mapa de bits". Los gráficos vectoriales utilizan ecuaciones matemáticas para dibujar sus diseños. Estas ecuaciones matemáticas se traducen en puntos que están conectados por líneas o curvas, también conocidas como trayectorias vectoriales, y forman todas las diferentes formas que se ven en un gráfico vectorial. Esto permite que los gráficos vectoriales se escalen a cualquier tamaño sin sacrificar la calidad de la imagen. Los tipos de archivos (*.CMX), (*.EPS), (*.SVG), (*.AI) y (*.PDF) son tipos de imágenes vectoriales.

El otro tipo de imágenes son los "gráficos de mapa de bits", que están formados por pequeños cuadrados llamados píxeles. Una vez que un gráfico rasterizado es creado a un cierto tamaño (es decir, un número fijo de píxeles), no puede ser escalado sin perder calidad de imagen. Las imágenes de mapa de bits son las que capturamos con nuestra cámara o las que normalmente encontramos en Internet. Los formatos de archivo ráster más utilizados son.jpg,.png,.png,.png y.tiff. El software maneja cada tipo de imagen de una manera diferente. Las imágenes vectoriales se pueden convertir directamente en un diseño de bordado, mientras que las imágenes de mapa de bits se deben convertir y el resultado de la operación depende de la calidad de la imagen seleccionada. Describiremos en detalle la conversión de imágenes vectoriales y de mapa de bits en los siguientes temas.

Bordado

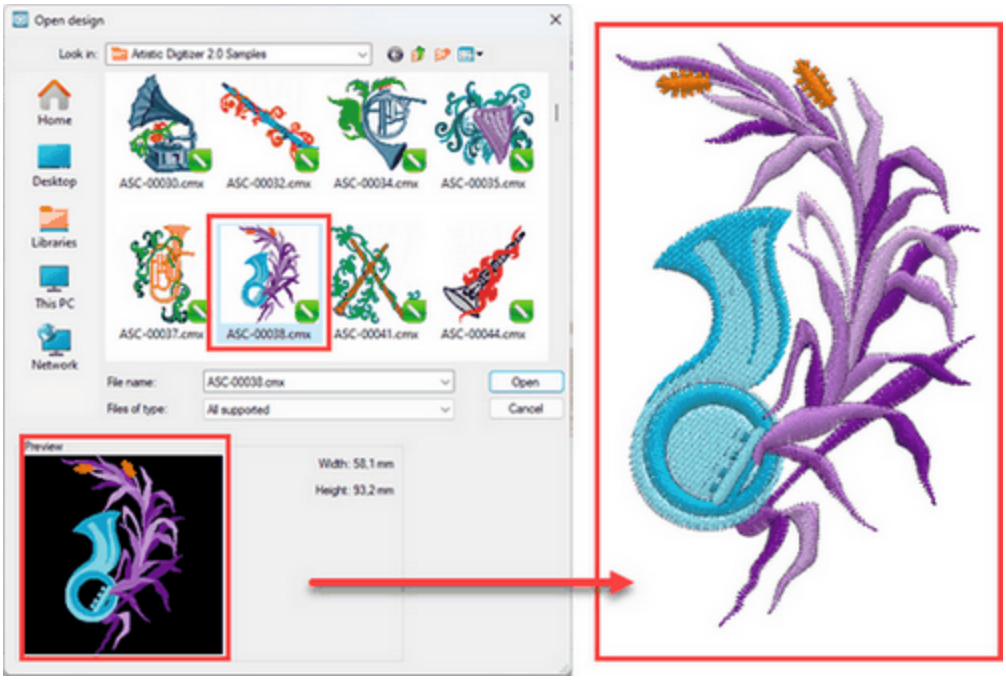
Para los archivos de bordado debemos mencionar que el software puede importar la mayoría de los formatos de archivos de bordado disponibles. Seleccione cualquier archivo de bordado que desee (".dst", ".pes", ".jef", etc.) y se importará tal y como está en su diseño. El diseño no se convierte, sólo se coloca en su diseño y usted puede agregar o quitar partes del diseño y bordar de nuevo. Además, existe la posibilidad de trazar la ilustración del diseño y convertirla en un diseño vectorial para luego cambiar el diseño por completo.

> Aviso: Si ha localizado algún archivo, usando el "Explorador de archivos" (Windows) o el "Finder (mac OS)" que desea importar, puede simplemente arrastrar el archivo (de Ilustración o Bordado) en el área de diseño para importarlo a este diseño o en el área de pestañas de diseño para importarlo a un nuevo diseño.

Importar imágenes vectoriales

Puede importar fácilmente diseños vectoriales y convertirlos directamente en un diseño. Cuando selecciona un archivo vectorial utilizando el diálogo abierto o la opción "Desde archivo" del menú "Importar archivo", el software reconocerá y mostrará automáticamente todas las descripciones matemáticas del archivo vectorial que determinan la posición, la longitud y la dirección en la que se dibujan las líneas-curvas que forman las formas. Una vez que presione abrir para confirmar su selección, el archivo vectorial importado se convertirá directamente en un diseño de trazos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



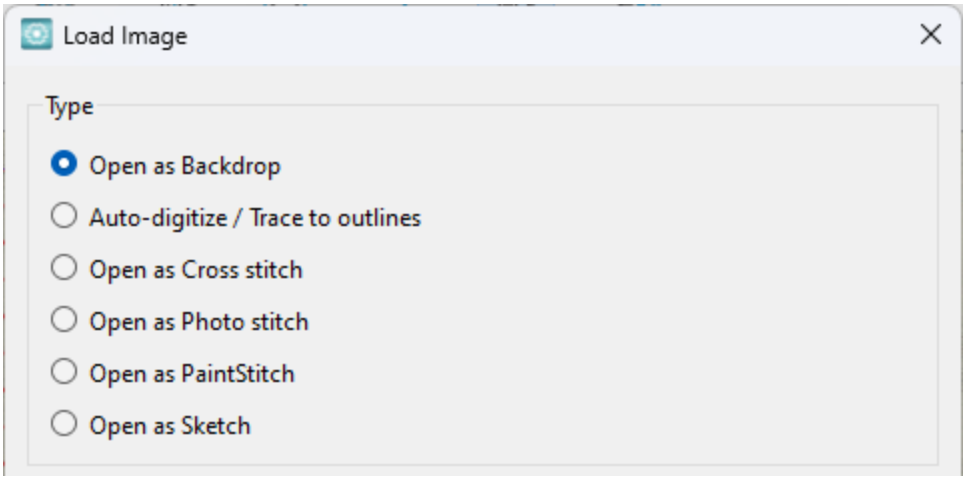
Aviso: Si ha localizado algún archivo, usando el "Explorador de archivos" (Windows) o el "Finder (mac OS)" que desee importar, puede simplemente arrastrar el archivo (Ilustración o Bordado) en el área de diseño para importarlo a este diseño o en el área de pestañas de diseño para importarlo a un nuevo diseño.

Importar imágenes de mapa de bits

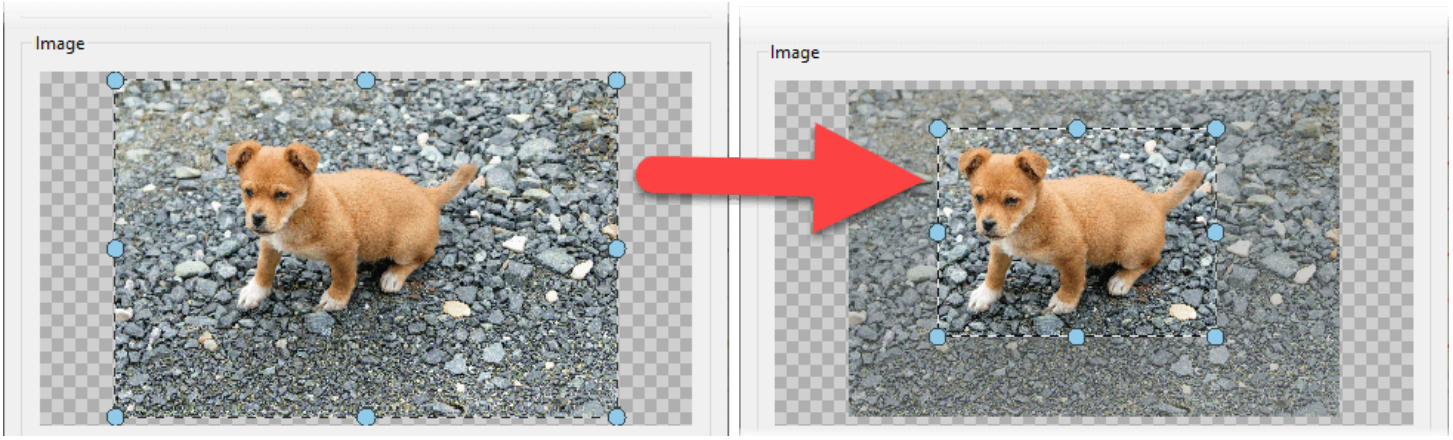
Las imágenes de mapa de bits son aquellas que capturamos con una cámara o las que normalmente encontramos en internet. Las imágenes de mapa de bits están hechas en realidad a partir de puntos de color. Cuando importas imágenes de mapa de bits (.jpg, .png, .png, .png y .tiff), deben convertirse durante el procedimiento de importación. Aparece el cuadro de diálogo "Cargar imagen" para seleccionar un tipo de conversión. También puedes cambiar la resolución de la imagen o seleccionar una parte de la imagen para importar.Las opciones de conversión disponibles son: "Abrir como fondo", "Auto-digitalizar / trazar contorno", "Abrir como punto de cruz", "abrir como puntada de foto", "abrir como puntada de pintura" y "abrir como boceto".

La opción de manejo disponible se describe en temas separados. Usando "Abrir como fondo", la imagen se coloca en el fondo del área de diseño y puedes crear un diseño desde cero utilizando la imagen como guía. Usando "Auto-digitalizar / trazar contorno" la imagen se convertirá en una obra de arte.En cuanto a las opcionesAbrir como punto de cruz, Abrir como foto-punto, Abrir como pintura-punto, Open as Sketch, la imagen importada se importa y el software agrega automáticamente puntadas decorativas encima de ella (punto de cruz, foto-punto, pintura-punto, boceto). Llamaremos a estos 4 tipos de relleno,tipos de relleno bitmap. Cada una de estas imágenes importadas es un tipo de relleno diferente y puedes cambiar fácilmente de un tipo a otro simplemente seleccionando otro tipo en la sección de relleno de la barra de herramientas de propiedades.

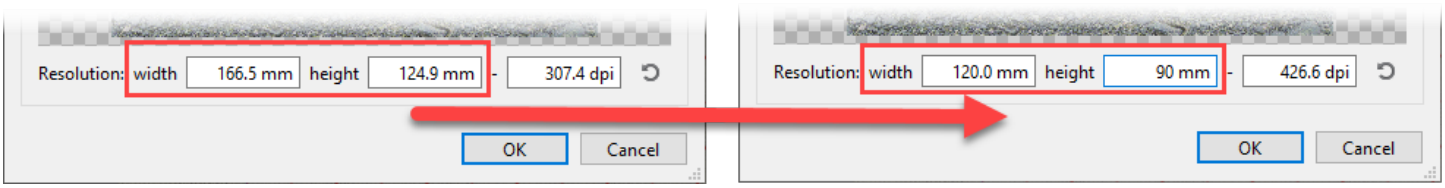
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Una vista previa del archivo gráfico seleccionado aparece debajo de los tipos de conversión. Puedes hacer clic y arrastrar encima de la vista previa para seleccionar una porción de la imagen para importar. Usando los puntos circulares, puedes cambiar el tamaño de la porción seleccionada o incluso mover la selección. Si no estás satisfecho con la selección inicial, usa el icono circular para restablecer el diálogo.



Puedes cambiar la "Resolución" de la imagen importada editando los valores de "Ancho", "Alto" o "dpi". Al cambiar un valor, los demás se calculan automáticamente. La resolución de la imagen cambia proporcionalmente. Si alguna de las dimensiones de la imagen importada (ancho o alto) es mayor que el límite predeterminado de tamaño del fondo (29,5 cm), los valores de resolución (ancho, alto y dpi) se ajustarán automáticamente para cumplir con este límite. Ten en cuenta que cambiar la resolución puede afectar la calidad de la imagen importada, por lo que es importante experimentar con diferentes configuraciones hasta encontrar el equilibrio adecuado entre tamaño y calidad.will be automatically adjusted to match this limit.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puedes ajustar el "Límite de tamaño del fondo" en la pestaña "General" de las preferencias del software (Menú Herramientas - opciones, en Windows OS y Artistic Digitizer- Preferencias, en mac OS).

Aviso: Para la opción "Abrir como PaintStitch", el máximo "ancho" o "alto" que puedes establecer es de295mm. Incluso si estableces un valor más alto, después de hacer clic en el botón "Aceptar", el software reducirá el lado más grande de la imagen a295mm.

Transparencia

El software ahora admite archivos PNG con transparencia y solo generará puntadas en la parte no transparente de la imagen. Esto garantiza que el producto final tenga líneas limpias y no desperdicie hilo o tela llenando espacios innecesarios. Las imágenes con áreas transparentes se manejan de manera diferente al trazarlas que al aplicar cualquiera de los rellenos de mapa de bits. Al trazar una imagen, el área transparente se convierte en un color sólido de arte mientras que para los rellenos de mapa de bits y "abrir como telón de fondo" es transparente.



Los objetos superpuestos crean agujeros en las imágenes de mapa de bits - Auto eliminar superposiciones.

El software tiene un filtro automático que detecta objetos o partes de ellos que se superponen y elimina las partes que están debajo de otros. Por lo tanto, si se coloca un objeto grande encima del relleno de mapa de bits, generará un agujero en el relleno de mapa de bits. De manera similar, el objeto de mapa de bits creará agujeros (eliminando superposiciones) en objetos debajo de él. Esta característica es muy útil porque elimina puntadas que no son visibles cuando los objetos se superponen con imágenes de mapas de bits. Simplemente coloque un objeto sobre el relleno del mapa de bits y se generará un agujero en la forma deseada. Esta función funciona con todos los tipos de puntadas, incluyendo punto cruzado, fotopuntada, PaintStitch y Sketch. La funcionalidad de superposición también se extiende a objetos debajo del relleno del mapa de bits: cualquier área superpuesta será eliminada, creando un diseño más fluido. Esta característica mejora la apariencia general de tus diseños y ahorra tiempo en el proceso de edición.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Abrir como fondo

Como ya se ha mencionado, al importar imágenes de mapa de bits tiene la opción de "Abrir como fondo". Si selecciona esta opción, puede importar la imagen de mapa de bits y utilizarla como guía para dibujar un diseño sobre ella. Es muy útil para imágenes complejas de mapas de bits que no pueden ser fácilmente trazadas o que sólo se desea bordar una parte de ellas. Usando esta técnica para crear el diseño encima de una imagen, podrá crear el diseño exactamente de la forma en la que desea que sea bordado. Los digitalizadores profesionales encuentran esta funcionalidad muy útil.

> Sólo puede importar una foto como fondo. Si ha añadido una imagen de fondo e intenta importar una más, la opción "Abrir como fondo" ya no estará disponible, a menos que elimine el fondo anterior primero.

El archivo de imagen aparecerá en el área de diseño como un fondo (no se puede editar). Sólo puede importar un fondo de mapa de bits, en caso de que quiera importar varios fondos tendrá que usar un editor de imágenes y convertir las múltiples imágenes en una sola imagen combinándolas y luego importar la imagen combinada como un fondo .

Una vez que una imagen ha sido añadida como fondo, hay algunas maneras de ver el fondo. Puede seleccionar una opción de visualización mediante la opción "Fondo" del menú "Ver".

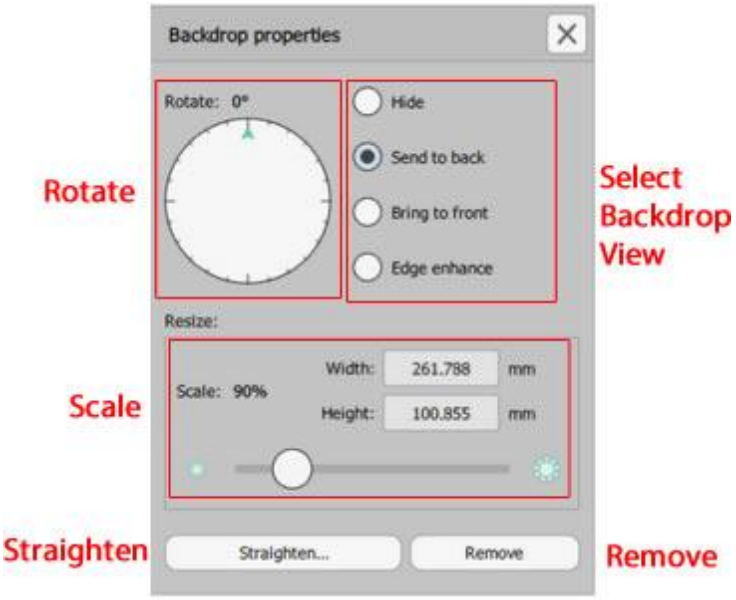
- Muestre - Oculte el fondo, usando la opción "Ocultar" o presione el atajo de teclado Alt + 1 para ocultar temporalmente la imagen del fondo. La opción Ocultar puede ayudarle a ver el diseño de bordado que ha creado sin confundirlo con la imagen de fondo.
- Debajo del bordado, con esta opción puede hacer visible el fondo y colocarlo debajo del diseño que está creando. Siempre que importe una imagen Bitmap como fondo, la imagen se posicionará automáticamente bajo el diseño del bordado. Otra forma de habilitar esta opción es presionando las teclas de acceso directo Alt + 2.
- Mejora de los bordes: Al seleccionar esta vista, los colores del fondo aparecen lavados y el software mejora los bordes de la imagen de fondo. Esto significa que los colores del fondo tendrán tonos más claros y los bordes se realzarán. Esto es muy útil cuando está tratando de dibujar una forma (con cualquiera de las herramientas de dibujo disponibles) que tendrá el mismo color que la imagen de fondo. Asimismo, otra forma de utilizar esta opción es presionando las teclas de acceso directo Alt +3 desde el teclado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Sobre el bordado, con esta opción puede posicionar la imagen de fondo para que aparezca sobre el diseño que ha creado. Esto es muy útil. Usted podrá ver la imagen de fondo y ser capaz de diseñar los objetos que estarán encima de los objetos más grandes que ya ha diseñado. Otra forma de activar esta opción es presionando las teclas de acceso directo Alt + 4 desde el teclado.

Propiedades del fondo

La opción Propiedades sólo está disponible si ha incluido un mapa de bits de fondo en el área de trabajo. Seleccionando la opción Propiedades del menú Vista aparece un cuadro de diálogo emergente en 3D en el área de trabajo con varias opciones relacionadas con el fondo ya insertado.



El cuadro de diálogo Propiedades del fondo incluye las siguientes opciones:

- " Seleccionar vista de fondo", seleccionando cualquiera de las opciones disponibles se puede seleccionar cómo será visible el fondo.
  - En primer lugar, puede "Ocultar" temporalmente el fondo (Alt+1).
  - Con "Enviar al fondo", el fondo se colocará detrás del bordado que está creando. Esta opción está activada de forma predeterminada siempre que importe una imagen de mapa de bits como fondo y la posicione bajo el diseño de bordado. Alternativamente, otra forma de utilizar esta opción es presionando las teclas de acceso directo "Alt + 2" desde el teclado.
  - Usando la opción "Traer al frente" puede hacer que los colores del fondo aparezcan lavados. Esto significa que los colores del fondo tendrán tonos más claros. Esto es muy útil cuando está tratando de dibujar una forma que tenga el mismo color con la imagen de fondo. Asimismo, otra forma de aplicar esta opción es presionando las teclas de acceso directo Alt +4 desde el teclado. Con la opción "Traer al frente" puede posicionar la imagen de fondo para que aparezca sobre el diseño de bordado que ha creado. Esto es muy útil para ver la imagen de fondo y poder diseñar los objetos que estarán encima de los objetos más grandes que ya ha diseñado.
  - Mejora de los bordes: Al seleccionar esta vistalos colores del fondo aparecerán lavados y el software mejorará los bordes de la imagen de fondo. Esto significa que los colores del fondo tendrán tonos más claros y los bordes se realzarán. Esto es muy útil cuando está tratando de dibujar

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

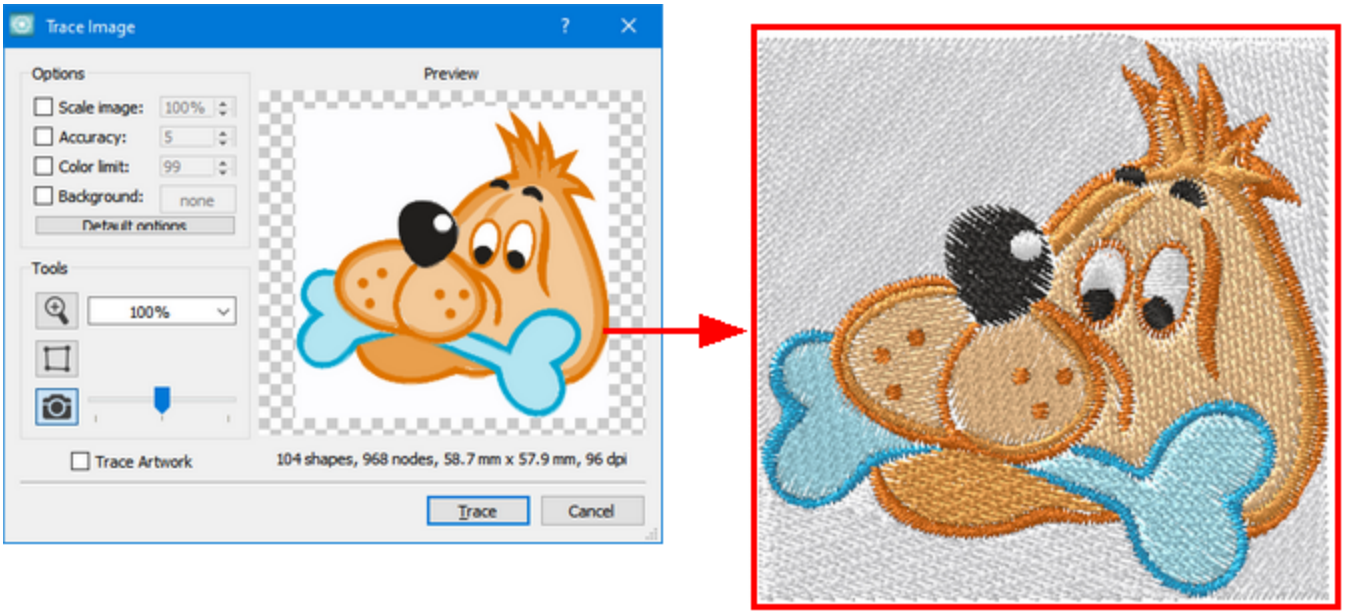
una forma (con cualquiera de las herramientas de dibujo disponibles) que tendrá el mismo color que la imagen de fondo. Otra manera de aplicar esta opción es presionando las teclas de acceso directo Alt +3 desde el teclado.

- Rotar mapa de bits, con esta herramienta podrá rotar su imagen libremente haciendo clic y arrastrando el indicador en ambos sentidos. Esta herramienta ayuda a enderezar la imagen de fondo antes de empezar a dibujar el diseño del bordado. El círculo de rotación siempre se abre en la posición cero. Esta herramienta puede ayudarle a enderezar su imagen de fondo antes de empezar a dibujar el diseño de bordado basado en ella.
- Escalar mapa de bits, usando la barra de seguimiento de escala podrá cambiar el tamaño del fondo. Arrastre la barra hacia la izquierda para reducir la imagen y arrástrela hacia la derecha para ampliar el fondo. También puede modificar el tamaño de la imagen escribiendo un nuevo valor de anchura o altura y pulsando la tecla Intro. La herramienta de escala es muy útil para ayudarle a cambiar el tamaño de la imagen de fondo sin la necesidad de usar ningún otro software. Por lo tanto, no necesita software de edición para que los mapas de bits se ajusten al tamaño de sus fondos.
- Enderezar, con esta opción puede enderezar el fondo. Presione la opción Enderezar y necesitará hacer clic y arrastrar para definir una línea recta virtual a la que se ajustará su diseño. Por ejemplo, si hace una línea recta diagonal en el mapa de bits, el mapa de bits se girará y convertirá la línea recta diagonal en una línea recta horizontal. Puede aplicar la opción Enderezar mapa de bits tantas veces como sea necesario para colocar el mapa de bits de fondo en la posición correcta.
- Quitar el fondo: Pulse este botón para eliminar el fondo de mapa de bits importado.

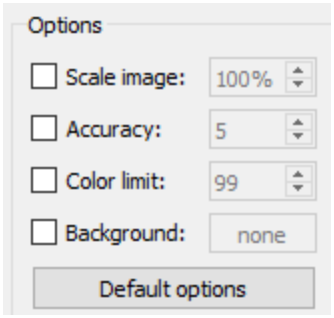
Digitalización automática - Trazado de contornos

La primera de las opciones de conversión disponible es "Auto-digitalizar" la imagen. El software tiene la capacidad de convertir imágenes de mapas de bits en curvas a través del trazado, utilizando la potente herramienta integrada de trazado. La operación de trazado convierte un gráfico Bitmap en un diseño vectorial, que se convierte automáticamente en un diseño de bordado. El trazado de una imagen no es algo fácil de hacer, la calidad de la imagen trazada depende de la calidad de la imagen. Las curvas que se crean pueden tener miles de nodos dependiendo de la complejidad de la imagen. El trazado real de una imagen de este tipo puede tardar un tiempo y cuando se crea un objeto muy complejo, el manejo posterior a la conversión puede ser difícil para su ordenador. A la derecha hay una ventana de vista previa, que le puede dar una idea rápida de cómo serán los escaneos finales.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La ventana " Trazar imagen " se puede ampliar para que los ajustes sean más fáciles de observar. Haga clic en el cuadro, mantenga presionada la esquina inferior derecha del mismo y tire en diagonal para rellenar la pantalla, o para hacerla tan grande como desee. La pestaña Trazado tiene algunas opciones que pueden ayudarle a producir los resultados que desea. Estas son:



Escalar imagen:

Al digitalizar automáticamente una imagen el diseño del contorno siempre se abrirá al 100% del tamaño por defecto. Para ampliar o reducir el tamaño del diseño producido, haga clic primero en " Escalar Imagen " y luego escriba un nuevo valor por encima o por debajo de la opción 100%. También puede cambiar el tamaño de la imagen haciendo clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo (manténgalas pulsadas para cambiar más rápidamente). No importa cómo lo haga, la escala siempre será proporcional a todas las dimensiones del diseño: Un diseño de 35mm x 60mm se convertirá en un diseño de 70mm x 120mm si lo ajusta en Trazar Imagen. Cualquier cambio en los valores se modificará automáticamente en la Vista previa.

Precisión:

La opción "Precisión" le permite elegir la cantidad de detalles a importar de la ilustración original a su diseño final de bordado. Haga clic en el cuadro para editar esta opción, que se abrirá con el valor predeterminado 5. Si desea que su diseño bordado aparezca como la ilustración, haga clic en el valor 8, el mayor nivel de precisión. Una nota de precaución: Dependiendo de su diseño, un valor 8 puede no producir los mejores resultados para el bordado debido a los detalles excesivos. En el otro extremo de la escala de Precisión, una opción de Valor 1 puede no tener suficientes detalles para complacerle. Encontrará que el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

valor de Precisión varía mucho entre las imágenes de mapa de bits, por lo que deberá probar diferentes valores de Precisión para obtener el resultado deseado. Cada vez que cambie un valor, podrá verlo en la Vista previa.

Límite de color:

El cuadro Límite de color le ofrece la posibilidad de elegir cuántos colores de hilos desea en su imagen trazada. Haga clic en la casilla. Siempre se abre con un valor del número máximo de colores, pero hay varios factores a considerar. Si tiene una máquina de bordado de 6 agujas, puede cambiar el valor a 6 para seis hilos. El número de hilos afecta a la forma en que la imagen de mapa de bits se convertirá al diseño vectorial. En la Vista previa, puede ver cualquier cambio de valor. Otra opción: Puede crear su diseño vectorial con 20 colores y luego reducir los colores utilizando el "Gestor de colores". Tener un archivo de los 20 colores le da la opción de coser su diseño comercialmente. ... cuando usted se ponga a trabajar en su propia máquina, ¡ya tendrá los archivos listos!

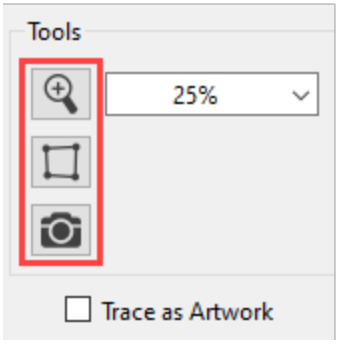
Usar fondo:

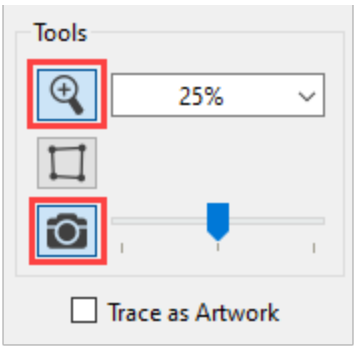
Con la opción Usar fondo puede hacer transparente el color/objeto que elija en el área de vista previa. Esta es una manera fácil de eliminar un color/objeto específico de la imagen de mapa de bits. Para editar esta opción, haga clic en la casilla de verificación situada junto a ella. Mueva el cursor del ratón sobre la Vista previa y ésta cambiará automáticamente a una herramienta de cuentagotas. El color que seleccionará del área de vista previa con la herramienta cuentagotas se volverá transparente automáticamente y llenará la pestaña de color junto a la opción Usar fondo. Sólo un objeto de un color se volverá transparente en el diseño. Puede hacer que un color diferente sea transparente seleccionando un color diferente con la herramienta cuentagotas.

Mientras se ajustan las opciones de escala, la vista previa se recalcula de alguna manera después de cada cambio. Puedes usar la rueda del ratón para tener una mejor vista previa de esta vista preliminar.

Si mantienes presionada la tecla Ctrl y desplazas hacia adentro o hacia afuera con la rueda del ratón, puedes hacer zoom dentro o fuera en el punto del cursor. Si haces zoom mucho para que solo puedas ver una parte de la imagen, puedes desplazarte al resto de la imagen usando la rueda del ratón. Desplázate hacia adentro o hacia afuera y verás que la vista previa se mueve hacia arriba o hacia abajo. Mantén presionada la tecla Shift y desplázate hacia adentro o hacia afuera para mover la vista previa a la izquierda o a la derecha.

Además, en la sección de herramientas, hay algunas opciones que pueden ayudar durante el proceso de conversión. Hay 3 botones de opción que se activan al presionarlos.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si habilitas este icono de lupa, puedes hacer clic y arrastrar para definir un área de vista. También puedes seleccionar un porcentaje de vista en esta lista desplegable.

Puedes habilitar o deshabilitar la vista de nodos y contornos trazados.

También puedes habilitar o deshabilitar la vista de la imagen original y ajustar la mezcla con el arte trazado usando la barra de seguimiento al lado del icono.

Finalmente, utilizando la opción "Trazar como arte", la imagen se convertirá en objetos de arte y no se aplicarán tipos de bordado. De esta manera, puedes crear un diseño de arte, mantener las partes que te gusten y luego decidir manualmente los tipos de relleno y contorno.

Abrir como punto de cruz

Como ya se mencionó en Importar imágenes de mapa de bits debes seleccionar una forma de manejar la imagen a través del cuadro de diálogo "Cargar imagen". Para las opciones "Abrir como punto de cruz", "Abrir como Foto puntada", "Abrir como Pintura puntada" y "Abrir como Boceto", la imagen se importa y el software agrega automáticamente puntadas decorativas encima de ella (Punto de Cruz, Foto, Pintura puntada, Boceto). Por lo tanto, el uso es simple: crea un nuevo diseño, localiza una imagen usando la opción "Desde archivo" y en el cuadro de diálogo "Cargar imagen", utiliza la opción "Abrir como punto de cruz".



La imagen seleccionada se convertirá en un diseño de punto de cruz y se colocará dentro de tu área de diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Puedes ajustar las opciones dePunto de Cruzen la barra de herramientas Propiedades o puedes editar la imagen de varias maneras,como se describe en el tema Tipos de relleno de bitmap editados. No puedes editar la imagen de mapa de bits real, pero puedes cambiar el tamaño y la posición del diseño de Punto de Cruz. Si deseas editar la imagen real del mapa de bits, debes usar un software de edición de mapas de bits y luego importar el mapa de bits editado para ver los resultados. Al editar el mapa de bits, puedes mejorar la calidad del resultado del bordado. También puedes aumentar el detalle del diseño del punto de cruz aumentando el tamaño del mapa de bits o disminuyendo el tamaño de los cruces. Esto resultará en un diseño detallado del punto de cruz que estará más cerca a la vista real de la imagen.

Abrir como puntada fotográfica

Como ya se ha mencionado en Importar imágenes de mapa de bits Cada vez que importes una imagen de mapa de bits, debes seleccionar una forma de manipular la imagen a través del cuadro de diálogo Cargar Imagen. Una de las opciones disponibles es "Abrir como Photo stitch". El tipo Photo stitch es un tipo generado automáticamente que agrega puntadas decorativas encima de cualquier imagen importada. Después de seleccionar una imagen para importar y abrir como Photo stitch, el software analiza automáticamente la imagen, sigue la graduación de los colores de la imagen y crea capas de barras satinadas. De esta manera, la imagen se convierte fácilmente en un diseño photo stitch. La photo-stitch se abrirá en el área de diseño y podrás realizar los ajustes.

Por defecto, el Photo stitch se crea en monocromático. Si la tela seleccionada es oscura, el photostitch se llenará automáticamente de color blanco y lo contrario, si la tela tiene un color claro.Esta función se aplica en diseños Monochrome PhotoStitch durante el procedimiento de importación/apertura solamente.Todas las barras de satén son negras por defecto. Si edita el color en la barra de colores utilizados, puede hacer que el Photo stitch sea del color que desee.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

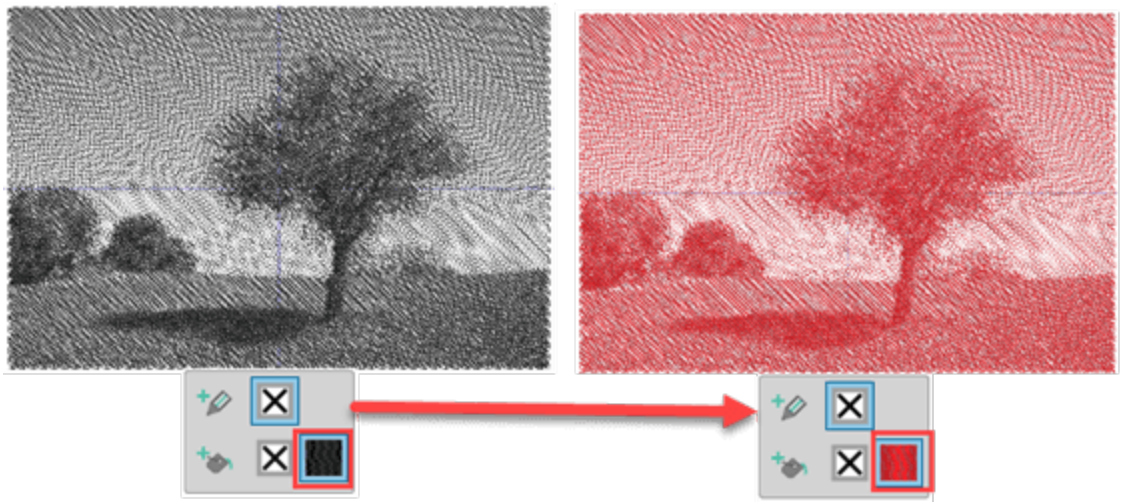
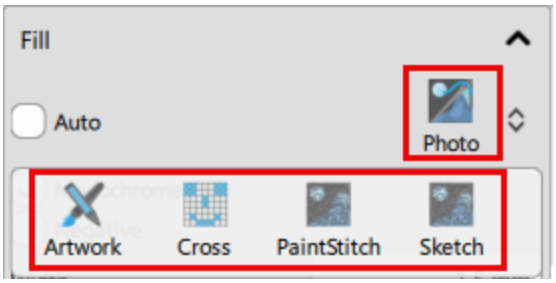
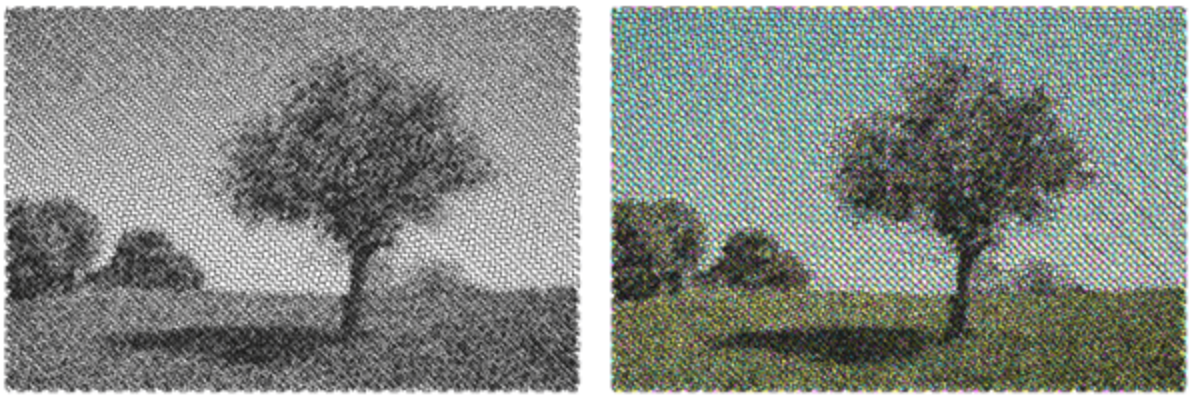


Photo stitch es un tipo de relleno Bitmap(Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), todos los tipos de relleno bitmap agregan puntadas decorativas encima de una imagen y puedes cambiar fácilmente de un tipo a otro simplemente seleccionando otro de estos tipos desde la sección Relleno de la barra de herramientas Propiedades. Haga clic en el icono Foto o en el icono doble flecha en la sección Relleno de la barra de herramientas Propiedades y desde las opciones que aparecen seleccione un tipo alternativo de relleno bitmap.



Puede ajustar el Photo stitch usando las opciones disponibles de Photo-stitch en la barra de herramientas Propiedades. En este punto solo mencionaremos que si desmarca la opción monocromo puede crear diseños Photo-stitch CMYK (Cian, Magenta, Amarillo, Negro).



Cada capa de color del hilo es uno del modelo de color CMYK (Cian, Magenta, Amarillo y Negro). Primero se borda el color Magenta, luego el color Cian, le sigue el color Amarillo y por último viene el color Negro. Estos colores no se pueden cambiar y debes usarlos exactamente como están bordados si quieres producir resultados precisos de Photo-stitch. No puedes editar la imagen bitmap real, pero puedes editar la imagen Photo stitch como se describe en el Editar tipos de relleno Bitmap tema.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

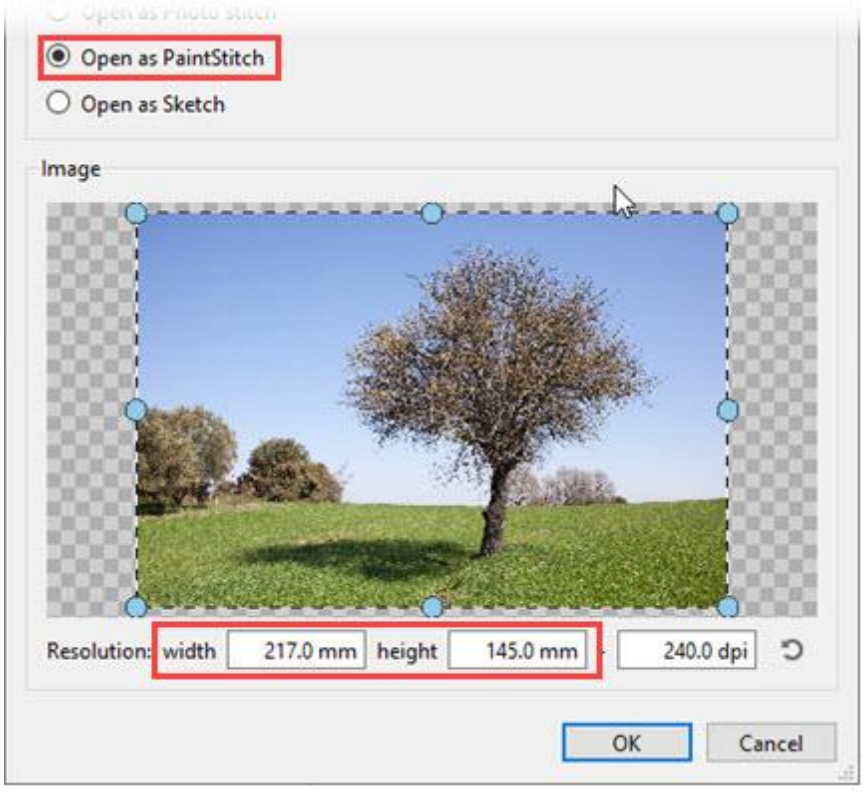
Puedes mejorar el resultado de bordado del diseño Photo-stitch ajustando el contraste de la imagen. Al aumentar el contraste de la imagen, obtendrás barras satinadas más gruesas en las áreas más oscuras de las fotos y le agregarás detalle al bordado final. También puede que necesites realizar algunos ajustes en el tamaño de la imagen para obtener más detalles en tu Photo-stitch. Para aumentar el tamaño del bitmap, debes seleccionar el diseño Photo-stitch y luego cambiar su tamaño haciendo clic y arrastrando los controles en cada esquina del bitmap o los controles en medio de cada lado. El bitmap será redimensionado y se recalculará el Photo-stitch. Al aumentar el tamaño del bitmap, automáticamente se aumenta el área que cubrirán las barras satinadas, lo que conducirá a un mayor detalle.

Abrir como PaintStitch

Como ya se ha mencionado en Importar imágenes de mapa de bits deberás seleccionar un modo para manejar la imagen a través del diálogo Cargar imagen. Una de las opciones disponibles es "Abrir como PaintStitch". El tipo PaintStitch es un tipo generado automáticamente que agrega puntadas decorativas sobre cualquier imagen importada. Después de seleccionar una imagen para importar y abrir como PaintStitch, obtendrás resultados de bordado foto-realistas con el uso de los algoritmos avanzados implementados para este propósito. La conversión es automática, pero puedes personalizar los resultados de PaintStitch desde las opciones que encontrarás en la barra de herramientas Propiedades cuando el diseño esté seleccionado.

Puedes convertir cualquier imagen bitmap a PaintStitch realizando lo siguiente:

1. En el menú "Archivo", seleccione "Abrir".
2. Encuentra la imagen bitmap (.jpg, .png, .png, .png, etc.) que deseas convertir a PaintStitch y ábrela.
3. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo que muestre la imagen que has seleccionado y las opciones de conversión disponibles. Selecciona la opción "Abrir como PaintStitch".

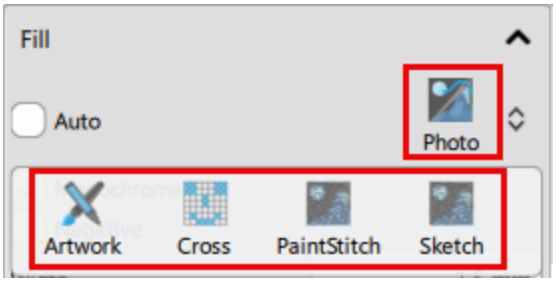


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. En este cuadro de diálogo también puede establecer la Resolución de la imagen que abrirá. Para PaintStitch, el máximo "ancho" o "altura" que puede establecer no es mayor a460Incluso si establece un valor más alto, después de hacer clic en el botón "OK", el software reducirá el lado mayor de la imagen a460mm.
5. Haga clic en "OK" para continuar y la imagen se convertirá en PaintStitch.



Puede ajustar el PaintStitch utilizando las opciones disponibles en la barra de herramientas Propiedades. PaintStitch es un Tipo de relleno Bitmap(Cruz, Foto, PaintStitch, Croquis), todos los tipos de relleno bitmap agregan puntadas decorativas encima de una imagen y puede cambiar fácilmente de un tipo a otro simplemente seleccionando otro de estos tipos desde la sección Fill de la barra de herramientas Propiedades. Haga clic en el icono PaintStitch o en el icono doble flecha en la sección Relleno de la barra de herramientas Propiedades y desde las opciones que aparecen seleccione un tipo de relleno bitmap alternativo.



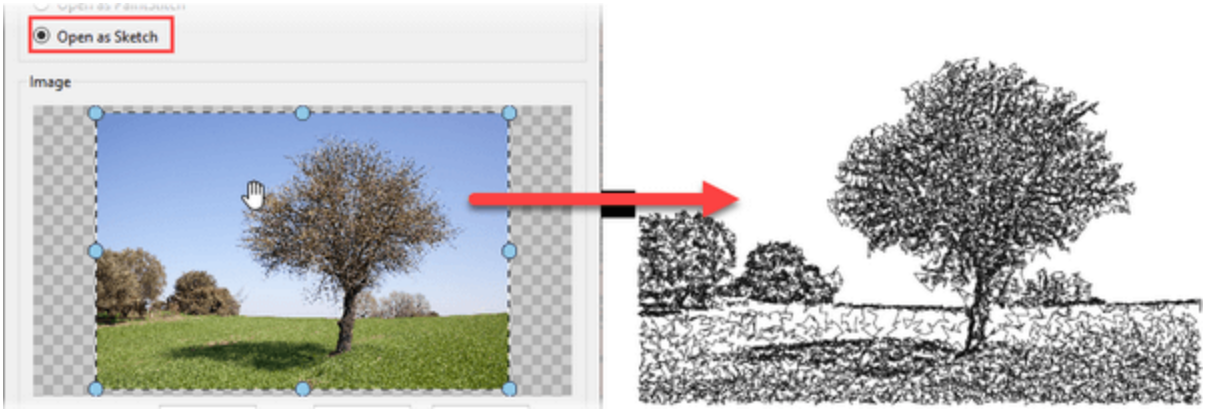
Además, la herramienta Stitch Flow le permite seleccionar el área temática de la imagen. El algoritmo de reducción de color intentará elegir colores que representen mejor el área temática que la imagen fuera del área temática. Para hacer esto, haga clic y arrastre en el diseño. El diseño general se recalculará en base a su guía de flujo de puntadas. Puede aumentar o disminuir el tamaño de la guía haciendo clic y arrastrando las manijas del círculo y eliminar la guía haciendo clic en la X que aparece en su centro.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Abrir como boceto

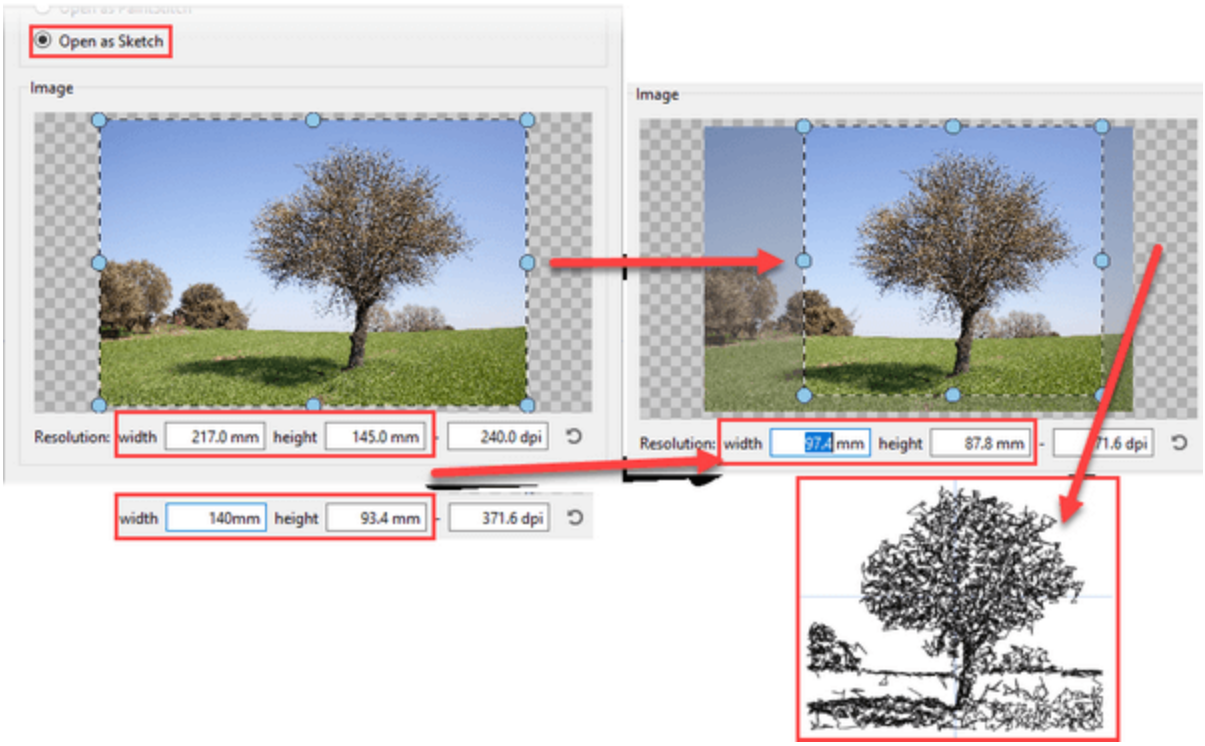
Abrir como puntada fotográfica Como ya se ha mencionado en cada vez que importe una imagen bitmap debe seleccionar una forma de manejar la imagen a través del cuadro de diálogo Cargar imagen. Al usar Abrir como boceto, puedes convertir la imagen importada en un diseño de bordado al carbón como bordado. La gran ventaja de SketchStitch es que está diseñado para funcionar en un tejido blanco y cubrir cerca del 20% de su área con puntadas. De esta forma, el diseño puede ser bordado en telas delicadas y elásticas, como camisetas, manteniendo el tejido bordado flexible. Esto nos da una interpretación artística de una imagen, con pocos colores, pocas puntadas y bordado muy flexible para que lo haga cualquiera, con recursos mínimos y tiempo mínimo. Sketchstitch necesitará hilo negro y algunas sombras de hilo gris. El uso es simple, crea un nuevo diseño y ubica una imagen, usando la opción De archivo. También puedes iniciar un diseño en blanco solo con la imagen usando la opción Abrir en la ficha Bienvenida y seleccionando la misma imagen. Aparece el cuadro de diálogo Cargar imagen. Utilice la opción "Abrir como Bordado".



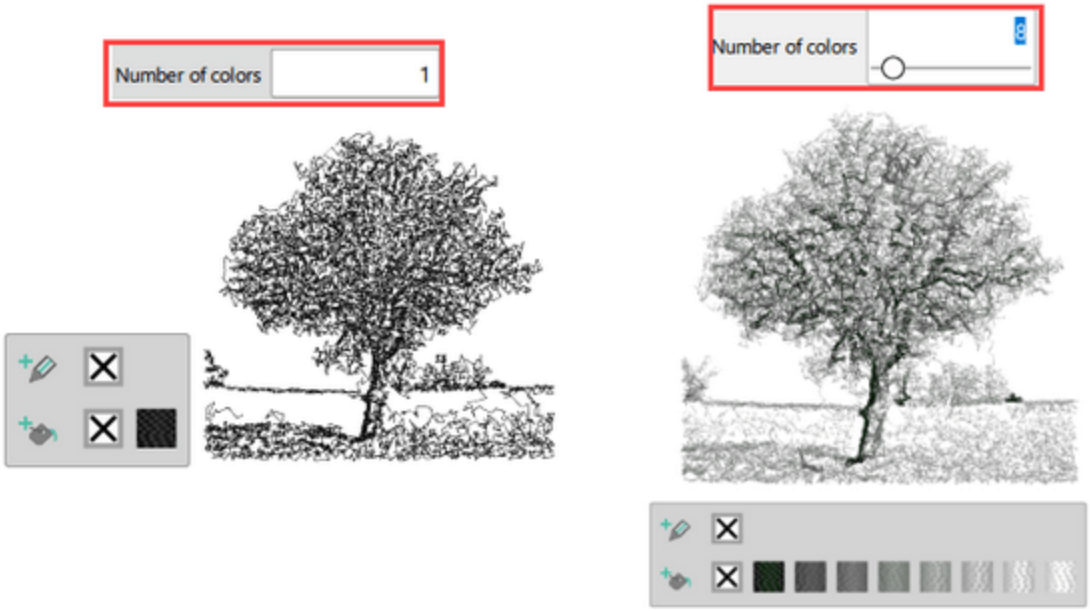
Al hacer clic en la vista previa de la imagen importada, aparecen las opciones de conversión. Puede hacer clic y arrastrar encima de la vista previa para seleccionar una parte de la imagen a importar. Usando los puntos del círculo, puede cambiar el tamaño de la porción seleccionada o incluso mover la selección. También puede ajustar el tamaño de la imagen importada o de la porción seleccionada, cambiando los

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

valores "ancho" o "altura", para que quepa en su anillo o porción del diseño que desee. Cuando esté satisfecho, aplique la conversión. Ahora verás que la imagen seleccionada se convierte en este diseño negro como boceto.



Puede ajustar algunas propiedades para la tipología de boceto. En primer lugar, puede cambiar el número de colores. Por defecto, el boceto se realiza con un solo color, para que la bordadura sea liviana, menos capas de puntadas y más fácil de producir. Si aumenta el número de colores, el resultado será más realista, pero tendrá más cambios de color y número de puntadas.



Si selecciona una paleta de fabricantes de hilos, la vista previa del boceto cambiará. Esto sucede porque se utilizarán los colores grises disponibles de la paleta. Algunas paletas pueden tener más colores grises, mientras que otras pueden tener menos, por lo que un boceto puede verse mejor en una paleta que en otra.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

También puede ajustar la distancia entre las líneas del boceto utilizando la densidad.

Al suavizar, las líneas del boceto se vuelven más suaves. El software decide automáticamente qué partes se suavizarán.

Al usar la mezcla, puede controlar cuánto se mezclarán los colores. Por defecto, se aplicará una cantidad media de mezcla en los colores del diseño.

- Si selecciona Ninguno, no se realizará ninguna mezcla entre los colores del diseño. En ese caso, los bordes entre los diferentes colores y formas no se superpondrán.
- Al usar una mezcla baja, se aplicará una pequeña cantidad de mezcla en los colores del diseño, lo que dará como resultado un mínimo superposición entre los diferentes colores y formas.
- Al usar la mezcla alta, se aplicará una gran cantidad de mezcla entre los colores del diseño, lo que dará como resultado un alto grado de superposición entre los diferentes colores y formas.
- Por último, al usar la mezcla completa, se aplicará la cantidad máxima posible de mezcla entre los colores del diseño.

Con el brillo, puede ajustar el brillo de la imagen y, dado que Sketch Stitch detecta automáticamente las partes de la imagen, el aumento o disminución del brillo puede mejorar el resultado. Esto se puede establecer desde -48 hasta 47.

Lo mismo ocurre con el contraste, cualquier cambio de contraste también puede mejorar el diseño de boceto.

Por último, con la Anchura del Pincel, puede ajustar el ancho de las líneas de boceto.

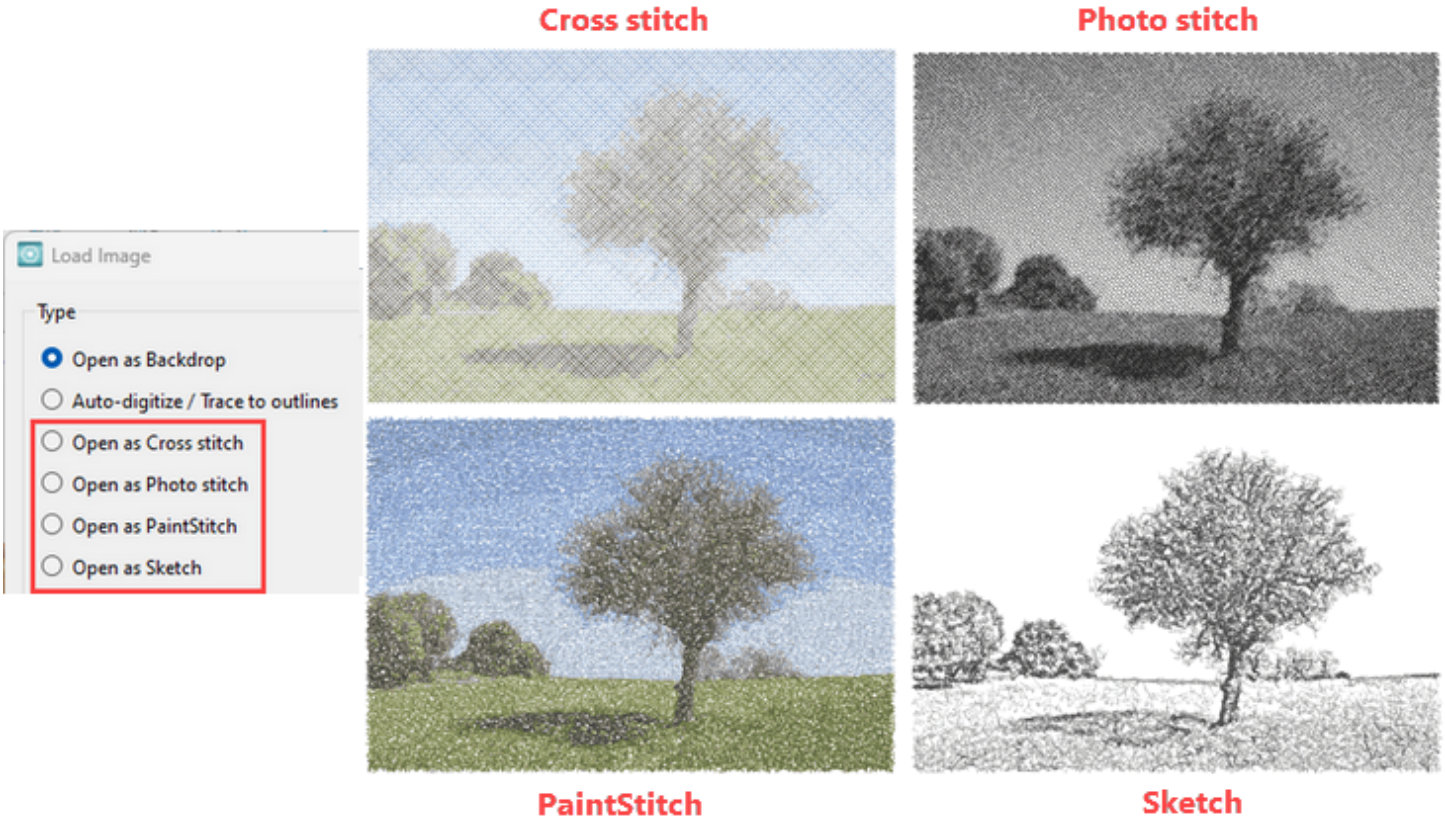
Tenga cuidado al disminuir el ancho, esto puede resultar en más puntadas.

En este punto, debemos señalar que con fácil puede aplicar cualquier otro tipo de imagen, seleccionando una alternativa desde la barra de Propiedades.

Editar tipos de relleno Bitmap

Como ya se ha mencionado en Importar imágenes de mapa de bits siempre que importe una imagen bitmap debe seleccionar una forma de manejar la imagen a través del cuadro de diálogo Cargar imagen. Con "Abrir como fondo" la imagen se importa al fondo del diseño y puede crear el diseño encima. Usando "Autodigitación / Seguir contorno", la imagen se convertirá en arte. Para las opciones "Abrir como punto cruz", "abrir como Photo stitch, abrir como PaintStitch y" abrir como Sketch ", la imagen importada se importa y el software agrega automáticamente puntadas decorativas sobre ella (Cruz, Foto, PaintStitch, Boceto). Cada una de estas imágenes importadas es un tipo de relleno diferente y puedes cambiar fácilmente entre cada tipo a una alternativa seleccionando otro de estos tipos desde la sección de relleno de la barra de herramientas Propiedades. Llamaremos a estos 4 tipos de relleno, rellenos bitmap y en este tema presentaremos algunas ediciones disponibles - transformaciones que puedes aplicarles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rellenos de mapa de bits - Región de recorte

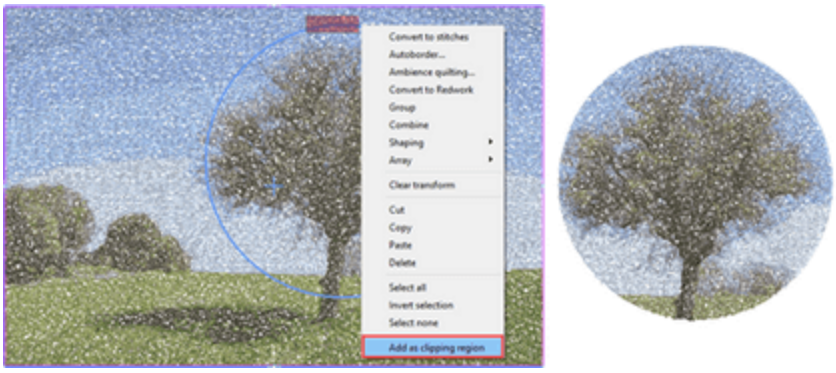
Cada vez que se importa una imagen y se convierte en cualquier tipo de relleno bitmap (puntada cruzada, Photostitch, PaintStitch, Sketch), puede aplicar recorte en la imagen. Por defecto este tipo de uso de imagen genera puntadas dentro de un área rectangular. Pero ¿qué tal si tienes una porción ovalada de una imagen Paintstitch o tal vez solo una parte de la imagen. Ahora puedes hacer eso fácilmente. Supongamos que tienes esta imagen Paintstitch. Comience con la herramienta elipse y haga clic y arrastre para dibujar una elipse encima del área de la imagen que desea mantener.



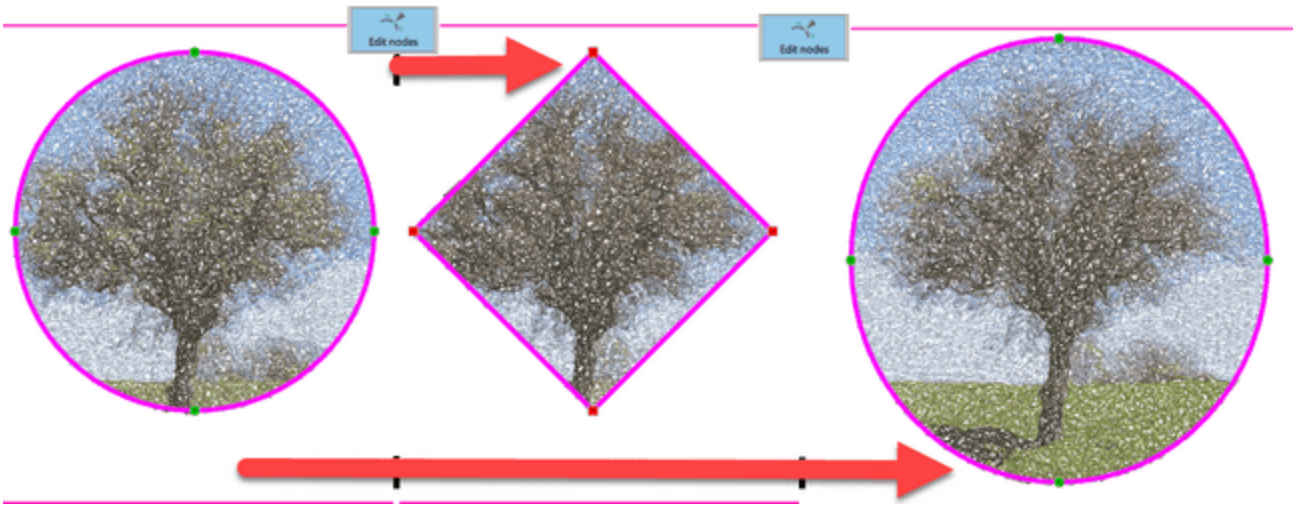
Seleccione la parte Paintstitch y la elipse juntas. Haga clic derecho en la parte superior de la selección y desde el menú de opciones que aparece use la opción "Agregar como región de recorte".

Ahora solo la parte de la imagen que estaba cubierta por la elipse es visible.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En este punto, también necesitamos mencionar que este no es el último paso de este procedimiento de recorte. Usando el modo de nodos Editar, puede cambiar completamente la región y forma de recorte. Por ejemplo, puedes cambiarlo en un rombo, simplemente cambiando sus curvas en líneas o cualquier cambio que desee al mover un nodo o curva. Puede ampliar su figura seleccionando nodos y usando los controladores de re-tamaño o moverlo dentro del área de la foto para revelar una parte diferente de la imagen. También puedes rotar o inclinar fácilmente lo mismo de la misma manera. Las capacidades están limitadas solo por tu inspiración, tu región de recorte puede convertirse en lo que quieras.



Rellenos de mapa de bits transformaciones

Siempre que se importe una imagen y se convierta en cualquier tipo de relleno de mapa de bits (punto cruz, Photostitch, PaintStitch, Sketch), tendrás la capacidad de rotar, inclinar y volver a tamaño la forma del relleno del mapa de bits.La capacidad de rotar, inclinar y cambiar el tamaño de las formas de rellenos de mapa de bits que se han rellenado con puntadas agrega un nuevo nivel de flexibilidad a los artistas y artesanos. Esta característica permite una mayor personalización y originalidad en el diseño, lo que permite la creación de proyectos más únicos y personalizados. Además, esta función también puede ayudar a aliviar cualquier dificultad para coser ciertas áreas o lograr la simetría deseada en el producto terminado.

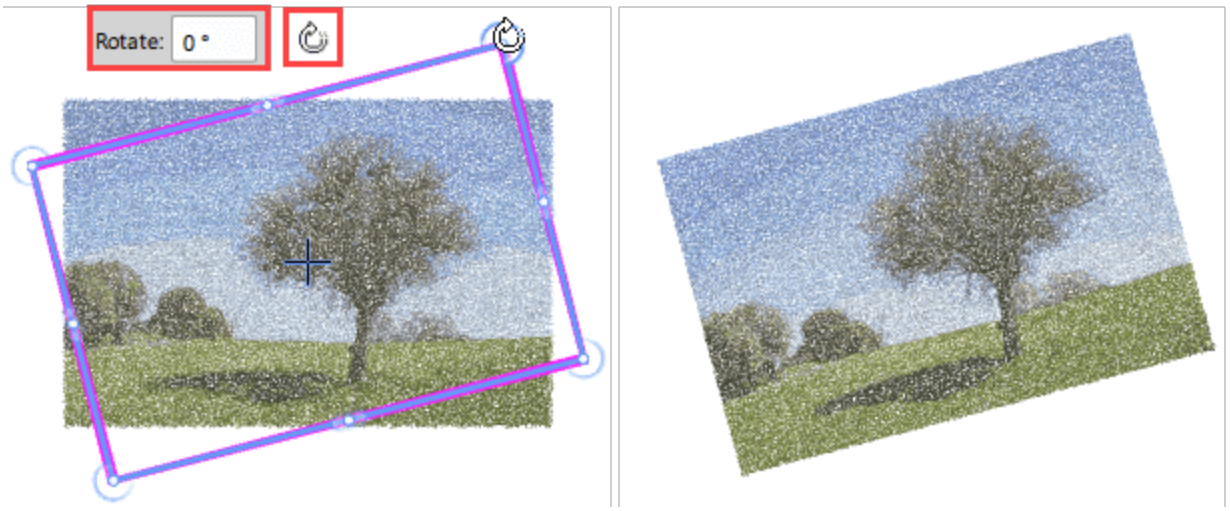
Por defecto, todos los rellenos de mapa de bits generan puntadas en un área rectangular. Estos tipos de rellenos de mapa de bits ahora se pueden transformar como cualquier objeto normal.

Gire la imagen

Usando los manejadores de rotación que están disponibles en las esquinas del objeto, puede girar el relleno de mapa de bits. También puede rotar la imagen usando valores numéricos, seleccione el relleno de mapa

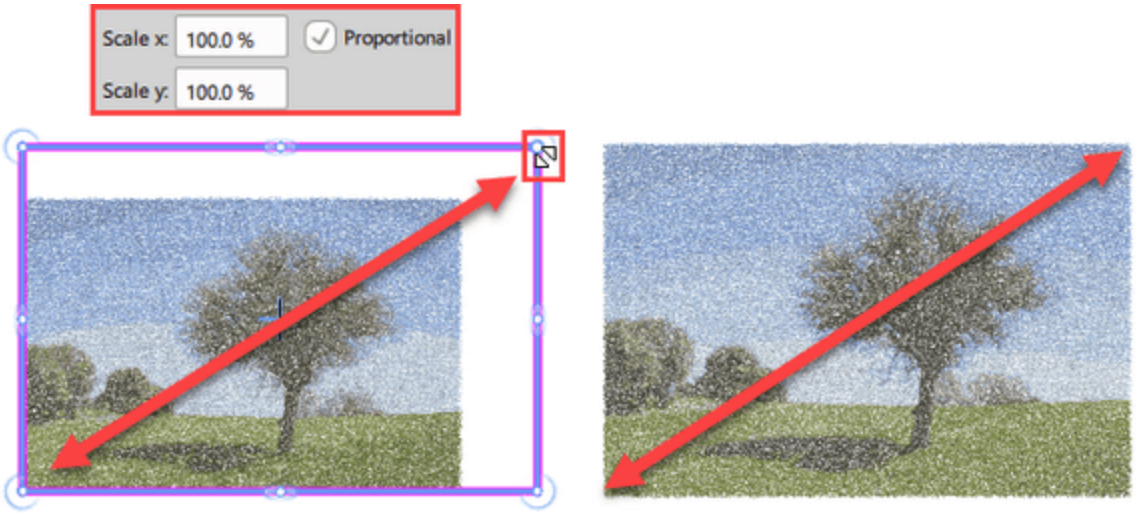
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de bits y escriba un valor de rotación en el campo Rotar que está disponible en la barra de herramientas Opciones.



Re-size proporcionalmente

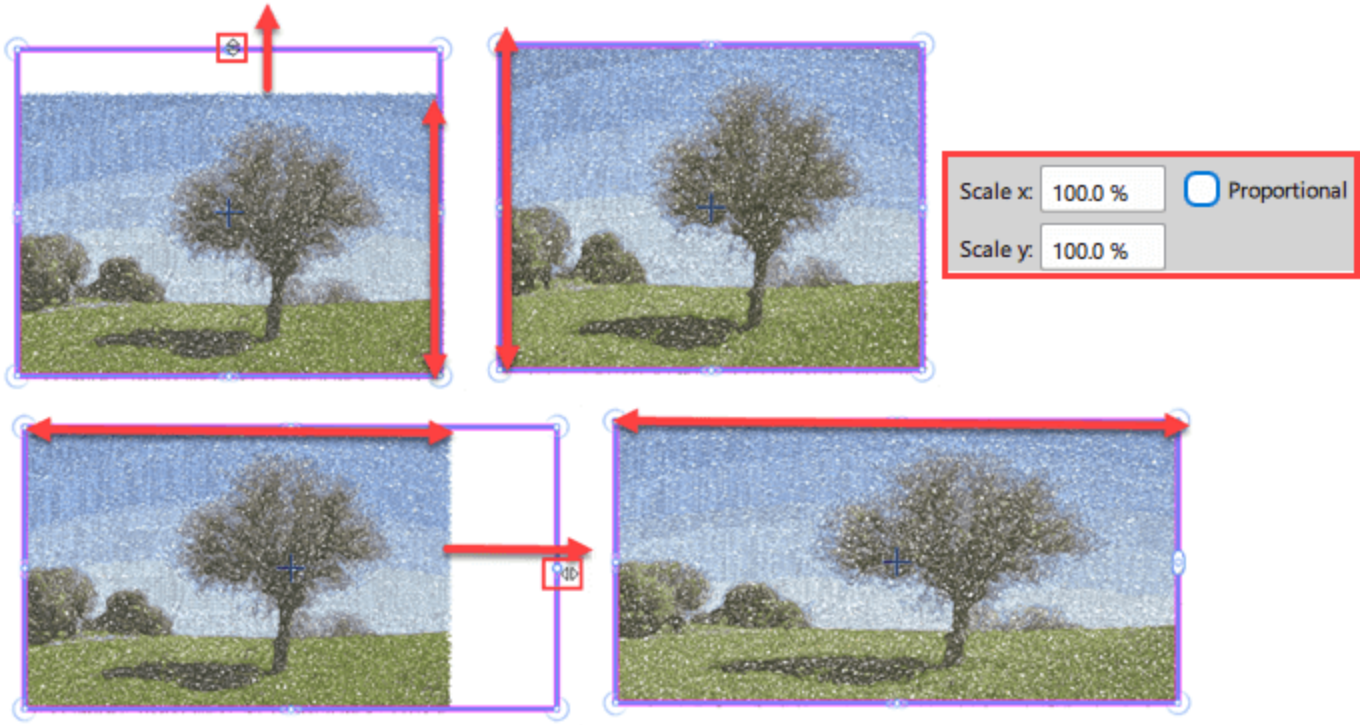
Usando los manejadores de tamaño que están disponibles en las esquinas del objeto, puede cambiar el tamaño proporcionalmente la imagen. También puedes cambiar el tamaño proporcionalmente escribiendo un porcentaje de escala en cualquiera de los campos Escala x o Escala y, cuando "Proporcional" está habilitado.



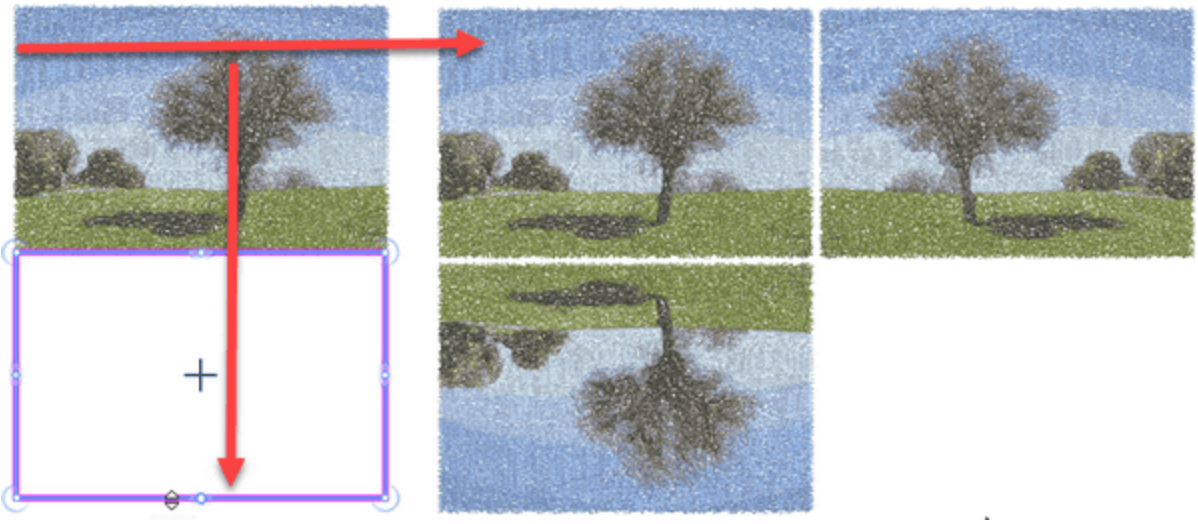
Estirar - Espejo

Usando los manejadores en los medios de los lados, puede cambiar el tamaño de una dimensión, estirar el objeto. También puedes cambiar el tamaño no proporcional (estiramiento) de cualquier dimensión escribiendo un porcentaje de escala en los campos "Scale x" o "Scale y", cuando "Proportional" está deshabilitado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



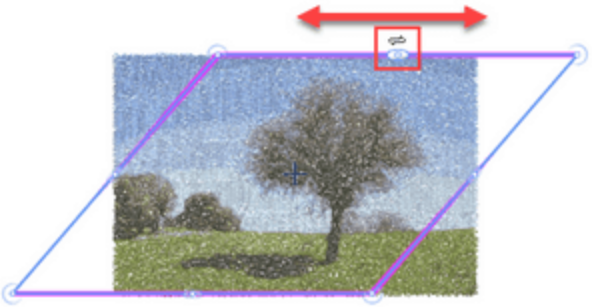
Cuando cambie el tamaño usando cualquier controlador, si se mueve en la dirección opuesta y sale de la imagen, en realidad está haciendo un escalado espejado y si presiona la tecla D una vez, puede crear un duplicado escalado y espejado.



Desviar - inclinación

Inclinar le permite desviar / inclinar un objeto hacia un lado. Para desviar un objeto, debe hacer clic en el objeto para mostrar los manejadores de sesgo y arrastrar cualquiera de los manejadores de sesgo a cualquier dirección. En el medio de cada lado hay un manejador de sesgo.

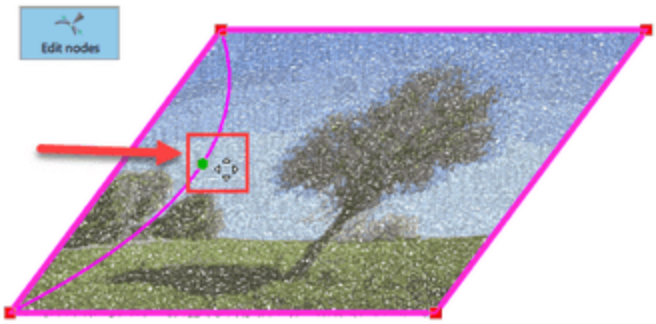
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

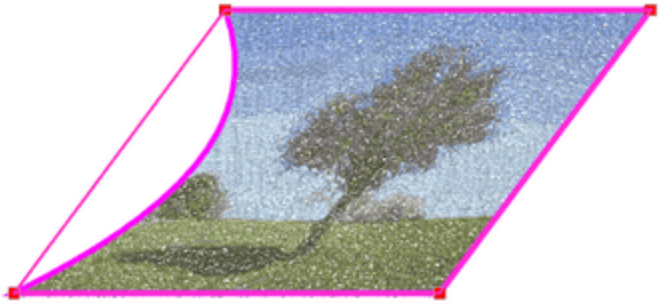




La transformación se aplica realmente en la imagen importada inicial, por lo que siempre tiene la opción de aplicar cualquiera de los rellenos de mapa de bits (Cross-stitch, Photostitch, PaintStitch, Sketch) en la imagen transformada después de cualquier transformación.

> Nota: también puede editar la forma de la imagen como se describirá en detalle en una sección siguiente.

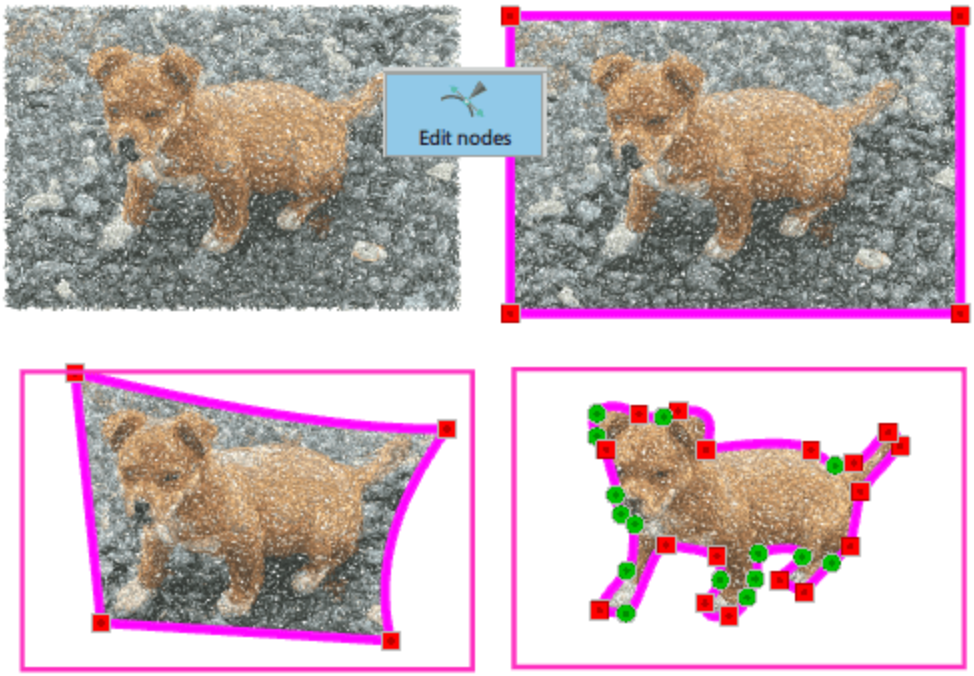




Rellenos de mapa de bits - Editar la forma de la imagen

Siempre que se importe una imagen y se convierta en cualquier tipo de relleno de mapa de bits (Cross-stitch, Photostitch, PaintStitch, Sketch), por defecto se encuadrará automáticamente en un área rectangular. Pero ¿qué pasa si desea tener un marco de diferentes formas o solo una parte de la imagen? Ahora el editor de nodos se puede usar para editar la forma de las imágenes con relleno de mapa de bits. Al insertar nodos y ajustar su posicionamiento, el usuario puede modificar la forma y el diseño de la imagen como desee. Esta función agregada ofrece mayor flexibilidad y personalización para las imágenes con bordado, permitiendo capacidades más precisas para su edición. Esta funcionalidad puede ser particularmente útil para ajustar la imagen en una forma o área específica. En general, la capacidad del editor de nodos para editar imágenes con puntadas ofrece emocionantes posibilidades para la creatividad visual. Usando el modo Edit nodes, puedes cambiar la forma de tu imagen como quieras. Ahora podrás hacerlo fácilmente; supongamos que tienes esta imagen Paintstitch. Mueve los nodos cercanos al perro para mantener un pedazo con él mayormente. Puedes editar las curvas para hacer cualquier tipo especial de marco o incluso agregar nodos adicionales y moverlos para convertir el área externa en formato solo perro.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



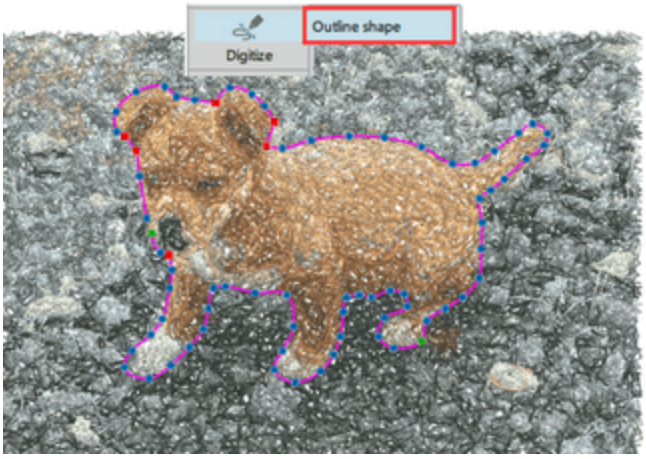
Imágenes de mapa de bits: Herramientas para dar forma (soldar, recortar - intersectar)

Siempre que se importe una imagen y se convierta en cualquier tipo de relleno de mapa de bits (Cross-stitch, Photostitch, PaintStitch, Sketch), por defecto se encuadrará automáticamente en un área rectangular. ¿Qué pasa si desea eliminar parte del área rectangular? Puedes hacerlo fácilmente usando las herramientas para dar forma. Usando las herramientas para dar forma (recortar, intersectarse), puedes cortar partes de la imagen y hacer formas especiales o agujeros. Supongamos que tienes este diseño Paintstitch y tal vez quieras crear un espacio vacío para un eslogan, por ejemplo. Puedes crear un área rectangular usando la forma rectangular e incluso establecer sus esquinas redondeadas. Luego, selecciona la imagen junto con cualquier forma que hayas creado y usando las herramientas para dar forma, aplica Trim. Elimina la forma que se usó para recortar la imagen y tendrás un agujero en la imagen con la forma de tu figura.

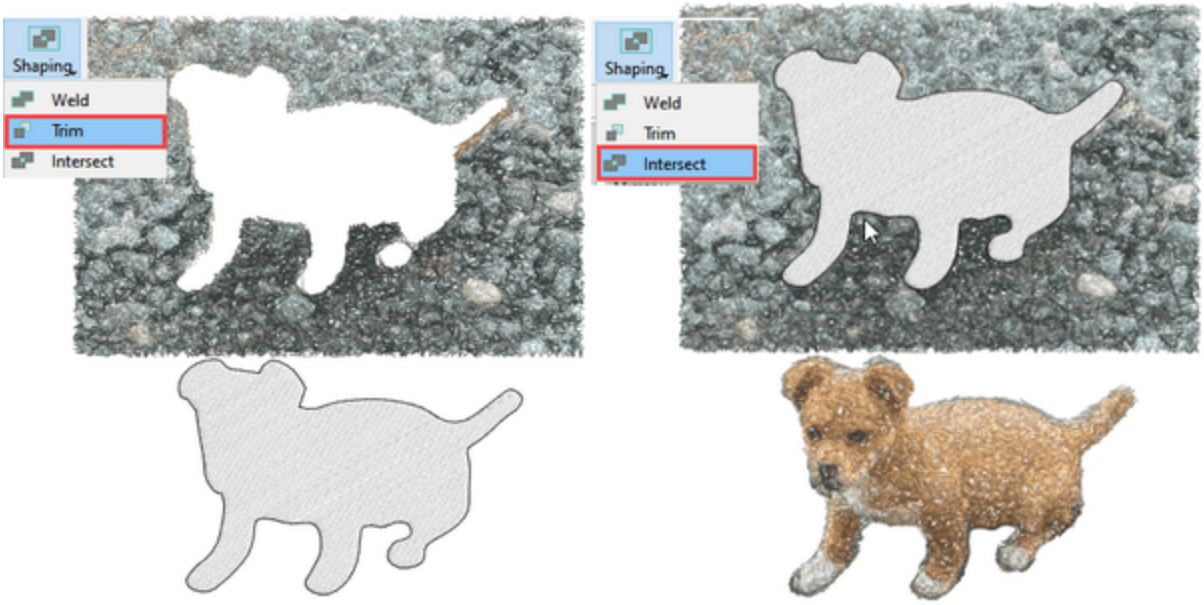


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

De hecho, puedes crear la forma que desees, o puedes digitalizar encima del área en la que quieres crear una forma irregular. Por ejemplo, puedes crear esta forma de perro usando la herramienta Outline shape de las herramientas de Digitalización.

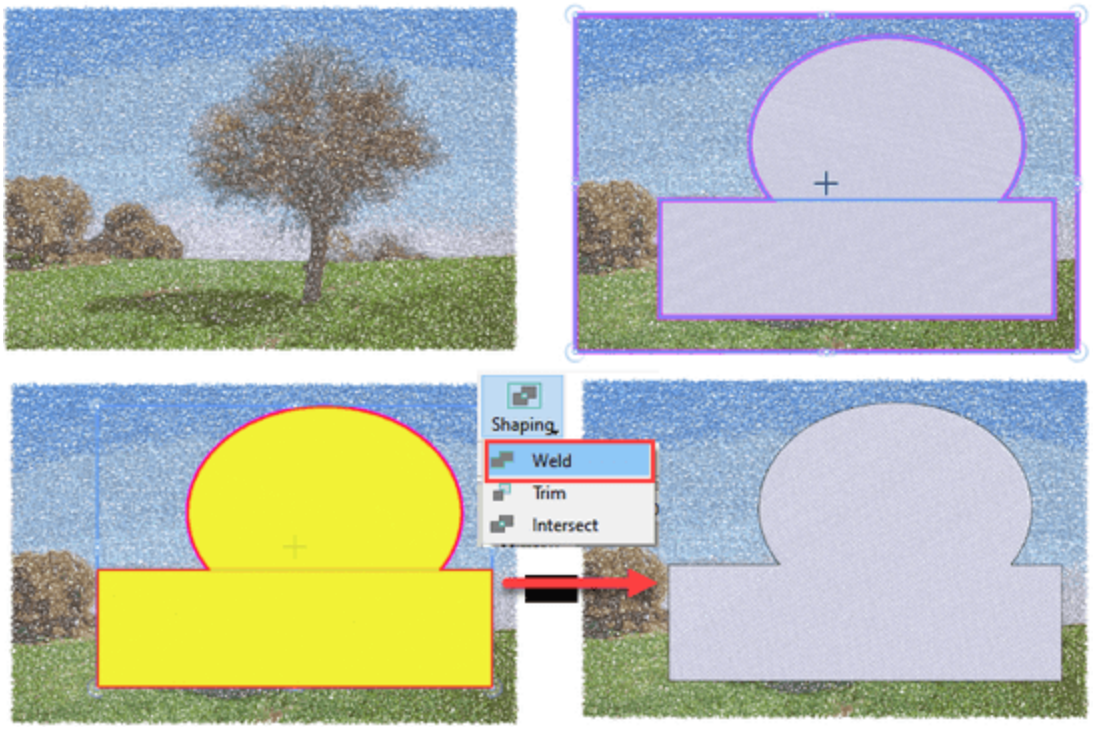


Usando el recorte, puedes recortar partes de la imagen y crear agujeros o formas irregulares y, usando Intersect, puedes conservar fácilmente solo las partes comunes de la imagen y cualquier forma. Por lo tanto, usando la opción de recorte, puedes crear un agujero como esta forma de perro y usando intersect puedes crear una nueva imagen Paintstitch con solo la forma del perro.

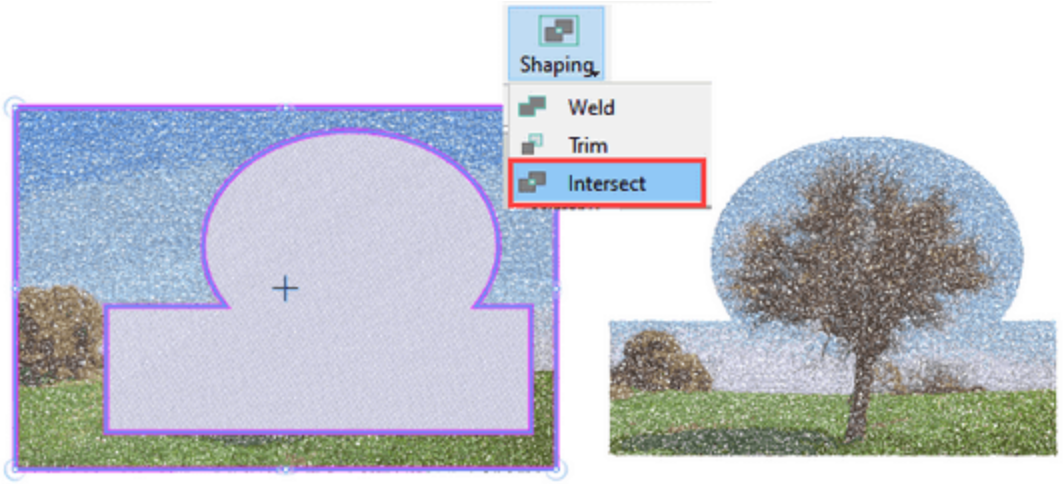


La función "Weld" se puede usar para unir formas separadas y crear una sola forma, por lo que también puede soldar formas sobre una imagen para crear cualquier forma extraña que desee. Por ejemplo, para este diseño de Paintstitch, puede dibujar un elipse en la parte superior del árbol y un rectángulo sobre una parte de la hierba. Seleccione ambas formas y súbalezlas juntas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ahora seleccione la forma soldada y luego use la tecla Ctrl y el Paintstitch para la selección. Desde las herramientas de formación, use esta vez la herramienta Intersect.



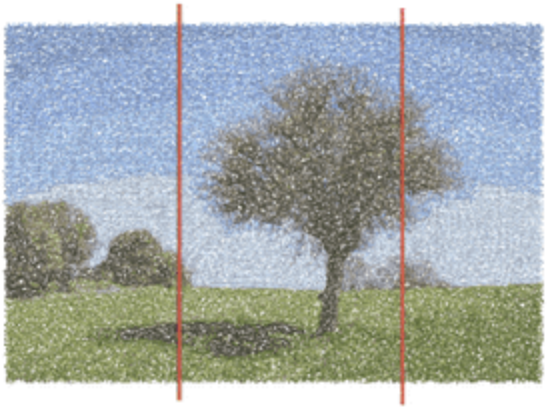
Llenado de mapa de bits - División usando herramienta cuchillo

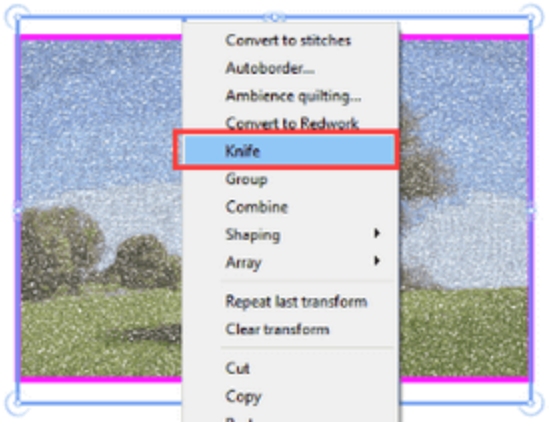
Cada vez que se importa una imagen y se convierte en cualquier tipo de relleno de mapa de bits (bordado cruzado, Photostitch, PaintStitch, Sketch), puede dividir la imagen en múltiples partes usando la herramienta cuchillo. De esta manera, puede dividir una imagen con relleno de mapa de bits en varias partes y adaptar el diseño de una manera especial o crear una forma artística única. La herramienta "cuchillo" le permite cortar con precisión un mapa de bits en varias piezas. Estas piezas luego se pueden mover individualmente y reorganizar dentro del diseño según sea necesario. Experimente con diferentes cortes para mejorar el diseño del producto y llevarlo al siguiente nivel. Por ejemplo, supongamos que tiene esta imagen paintstitch y desea hacerla en tres partes. Comience con la herramienta "Outline shape" desde la sección digitize y dibuje la línea o líneas que desee. Ahora seleccione las líneas creadas, haga clic derecho y desde el menú que aparece

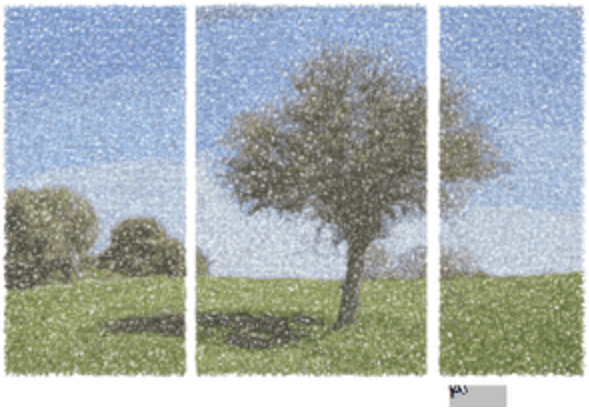
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

use la opción Cuchillo. De esta manera las líneas creadas actuarán como un cuchillo y cortarán el relleno de mapa de bits.

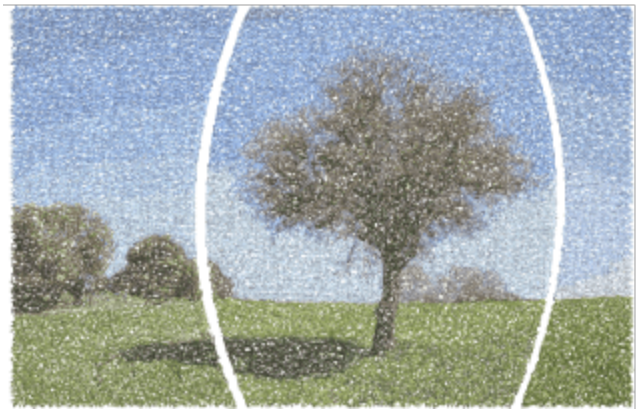


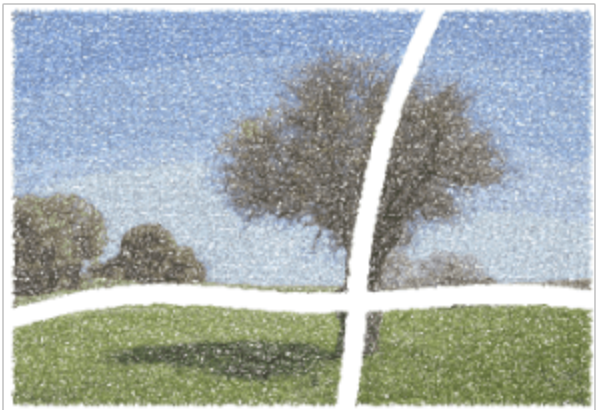






Las líneas cortadas pueden ser curvas o una forma más compleja o incluso líneas cruzadas. Una cosa que debe tener en cuenta es que las líneas deben combinarse primero si no se digitalizaron todas juntas en un solo objeto.

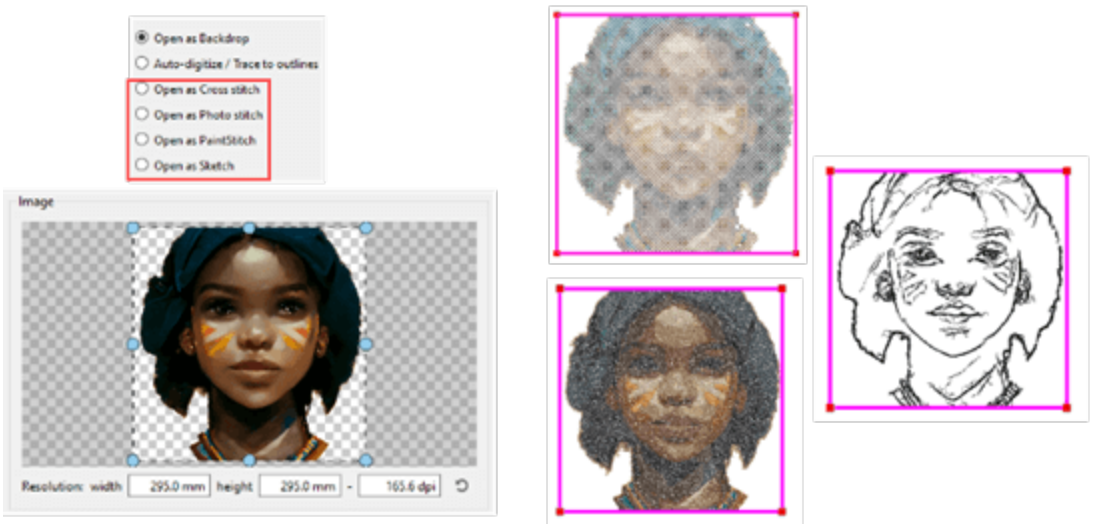




Transparencia al área de recorte

Cada vez que se importa una imagen y se convierte en cualquier tipo de relleno de mapa de bits (bordado cruzado, PaintStitch, Sketch), por defecto se encuadra automáticamente en un área rectangular. Pero cuando importas archivos PNG con transparencia, el software realmente genera puntadas solo en el área no transparente de la imagen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En este caso hay una opción extra en el menú Convertir a "Convertir transparencia en región de recorte" y de esta manera se recorta el área transparente de la imagen.

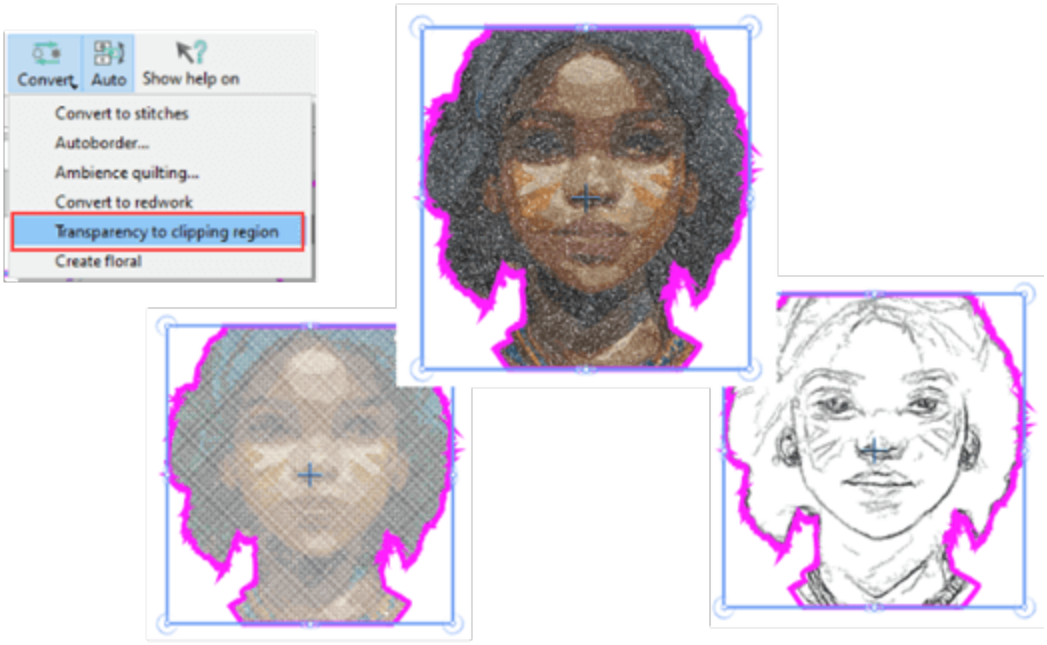
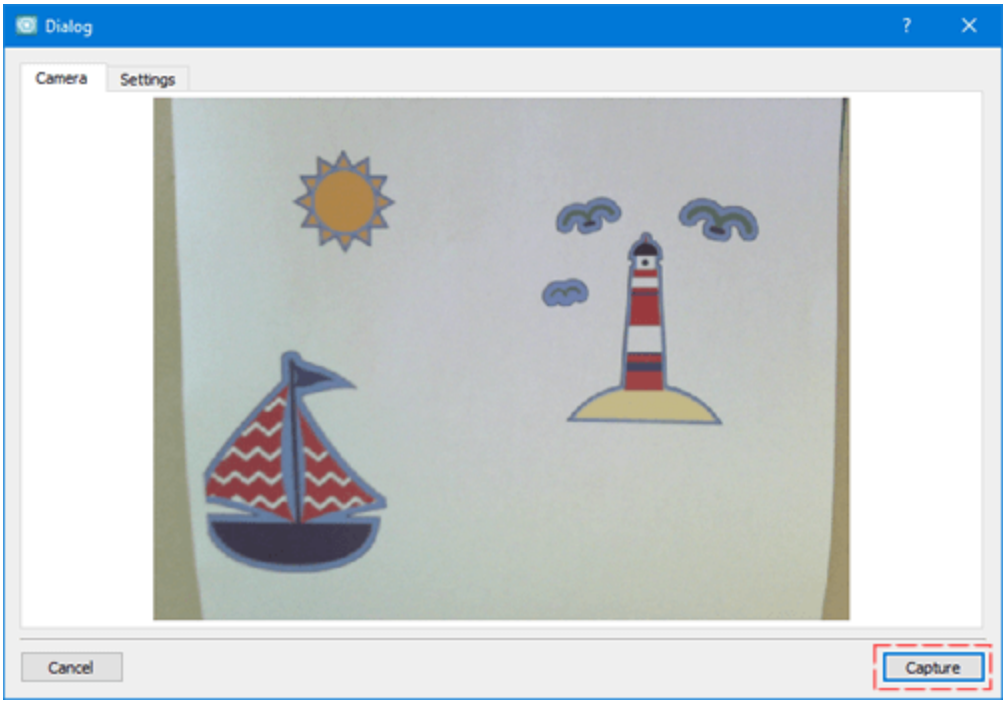


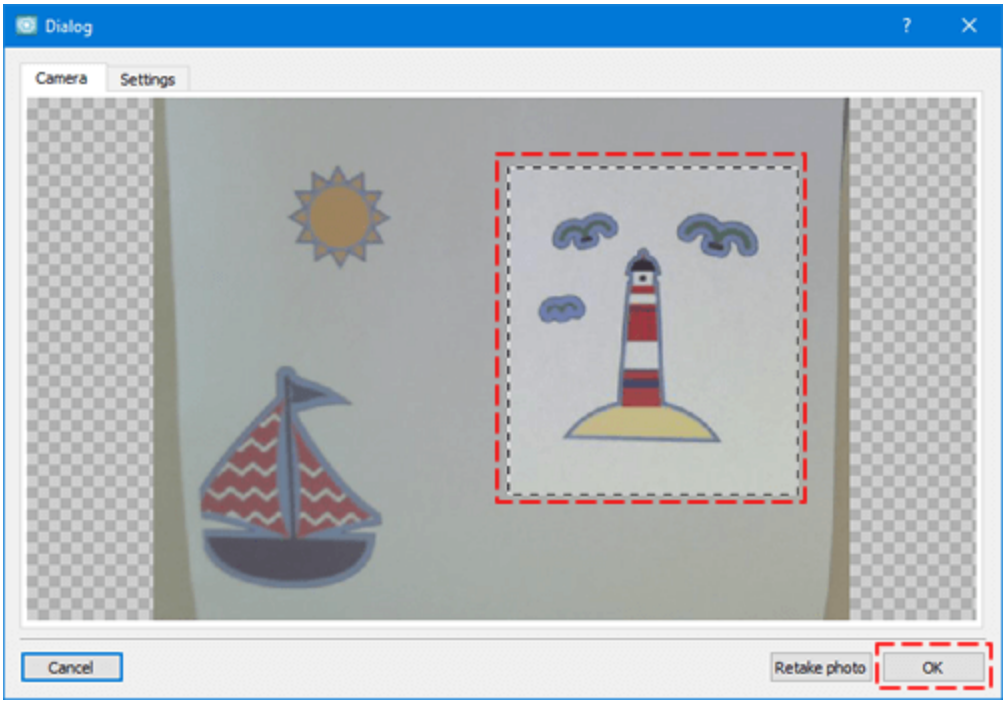
Imagen desde cámara web

Otra forma de importar ilustraciones es capturando una fotografía instantánea usando una cámara conectada al ordenador. Usando la opción "Importar desde cámara web" del menú "Archivo - Importar" puede tomar una instantánea con su cámara e importarla como cuando se importa una imagen de mapa de bits. Para capturar una imagen, asegúrese de que su cámara está conectada a su ordenador y utilice la opción "Importar desde cámara web". El cuadro de diálogo Vista previa de la cámara aparecerá como en la siguiente imagen y podrá capturar fácilmente todo lo que vea en la vista previa en vivo pulsando el botón "Capturar". A través de este cuadro de diálogo puede tomar instantáneas de cualquier cosa que desee.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Una vez que pulse "Capturar" en el área de vista previa, podrá ver la imagen capturada en lugar de la vista previa en tiempo real. Ahora puede pulsar "Volver a tomar la foto" si la que ha capturado no es la deseada y volver a la vista previa en tiempo real para capturar una nueva imagen. Una vez que esté satisfecho con la imagen capturada, puede hacer clic y arrastrar la imagen para seleccionar una parte de la imagen a conservar y pulsando el botón "OK" la imagen capturada se guardará como una imagen de mapa de bits. Cuando se guarda la imagen capturada, se importa automáticamente y se le pedirá que seleccione cómo manejarla. Las opciones de conversión disponibles son las mismas que cuando se importa una imagen de mapa de bits.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En la pestaña "Ajustes" puede seleccionar una cámara, si tiene varias conectadas, y ajustar la calidad de la imagen arrastrando la barra "Calidad de imagen".

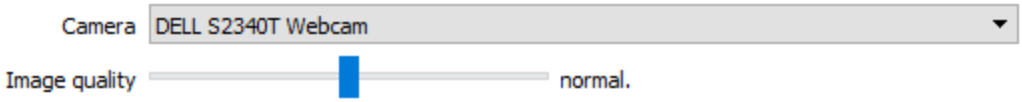
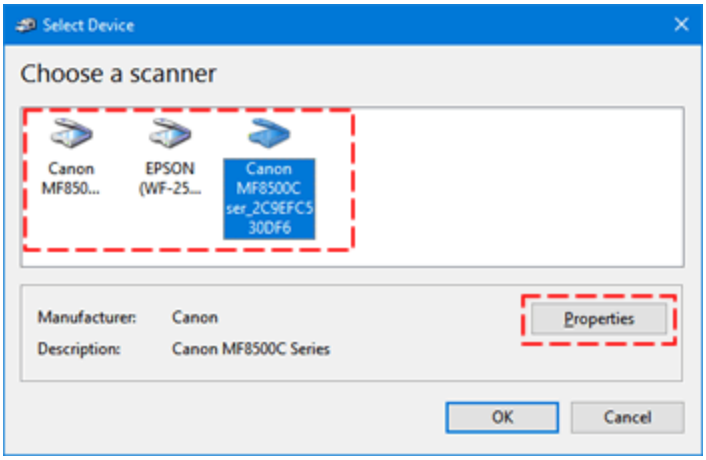


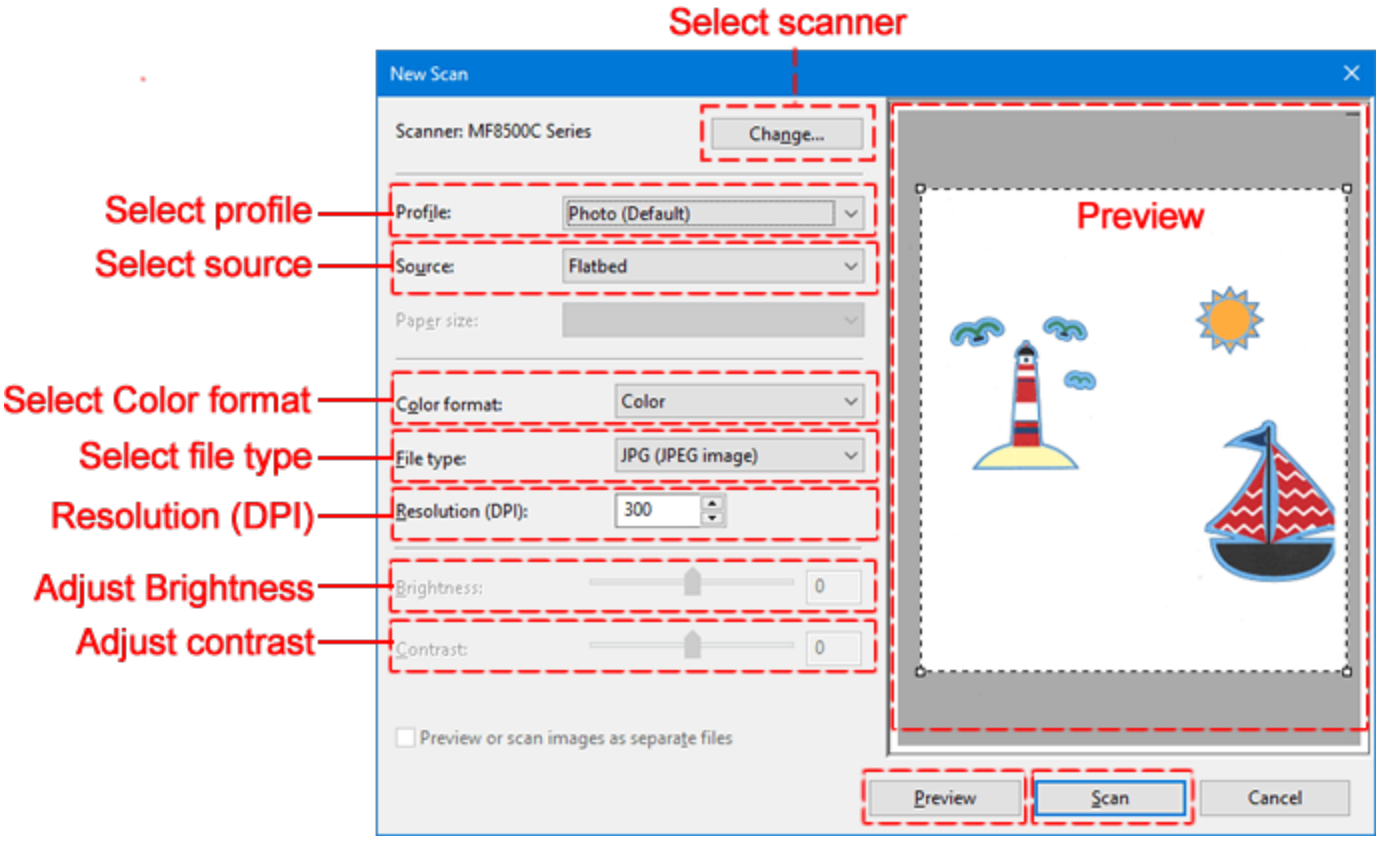
Imagen desde escáner

El software incluye un mecanismo que le ayudará a incorporar una imagen utilizando su escáner. Es fácil importar cualquier imagen usando su escáner y así de fácil puede importar varias imágenes de material impreso. En primer lugar, asegúrese de que ha colocado la imagen deseada en el escáner y de que éste está encendido. Utilice la opción "Importar" - " Desde escáner" del menú "Archivo" para iniciar la operación de escaneado. En primer lugar, debe seleccionar un escáner si hay más de uno conectado al equipo.



Aparecerá la ventana "Nuevo escaneo" para ayudarle a escanear cualquier cosa que se encuentre en el escáner. Usando esta ventana puede personalizar las opciones de escaneo y ver una vista previa de la imagen escaneada. En primer lugar, puede cambiar el escáner seleccionado si lo ha seleccionado por error. De acuerdo con las capacidades del software del escáner, algunas opciones de este cuadro de diálogo pueden aparecer deshabilitadas. Para el escáner que hemos utilizado hay varios perfiles de escaneo, cualquier otro escáner puede tener diferentes perfiles. A continuación, coloque el papel que se va a escanear, ya sea en la base plana del escáner o en el alimentador de documentos del escáner y asegúrese de que la opción "Fuente" esté configurada para escanear desde la ubicación que prefiera. A continuación, podrá seleccionar el "Formato de color", el "Tipo de archivo" producido y la resolución en DPI.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



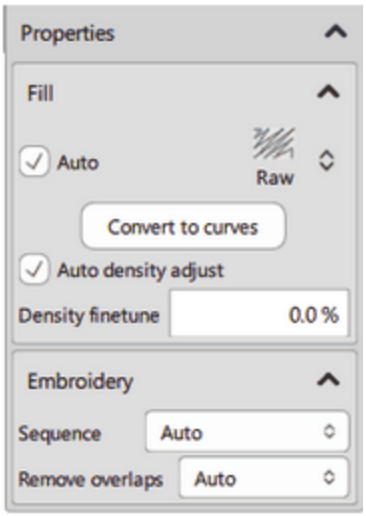
En este punto es necesario presionar el botón "Vista previa" para realizar un escaneo de previsualización y ver una vista previa de la imagen escaneada. Puede ajustar el "Brillo" para que la imagen se aclare u oscurezca, o el "Contraste" para que la imagen sea más nítida y si vuelve a intentar la vista previa obtendrá una vista previa actualizada. También puede cambiar el formato de color, por ejemplo, cambiar de escaneo en color a escaneo en escala de grises, y al presionar la tecla de vista previa puede ver la imagen escaneada. Si cambia cualquier opción y luego hace clic en "vista previa", se producirá una nueva operación de escaneado con la nueva configuración. Para algunos escáneres puede tener un rectángulo en la parte superior del área de vista previa, que puede redimensionar para definir el área escaneada. Cuando haya terminado, pulse " Escanear " para continuar. Al pulsar el botón " Escanear ", la imagen se escaneará por última vez y se guardará en la carpeta " Imágenes " de su ordenador. Cuando se realiza el escaneo y el almacenamiento, el programa abre automáticamente la imagen escaneada como si estuviera importando cualquier "Imagen de mapa de bits" y se le pedirá que seleccione cómo utilizar la imagen escaneada.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Importar archivos de bordado

Cuando selecciona importar un archivo de bordado, el archivo se importa tal como está en el área de diseño. No es un objeto de contorno normal, como se puede ver en Propiedades se trata de un objeto "Raw". Esto significa que las puntadas del diseño importado se importarán tal cual, no podrá cambiar el tipo de puntada ni aplicar un estilo. En caso de que necesite ampliar o reducir alguna de las piezas de bordado importadas, asegúrese de que la opción "Ajuste automático de densidad" esté activada. Cuando esta opción está activada, el software ajusta automáticamente la densidad de la pieza importada para que sea adecuada para el nuevo tamaño.



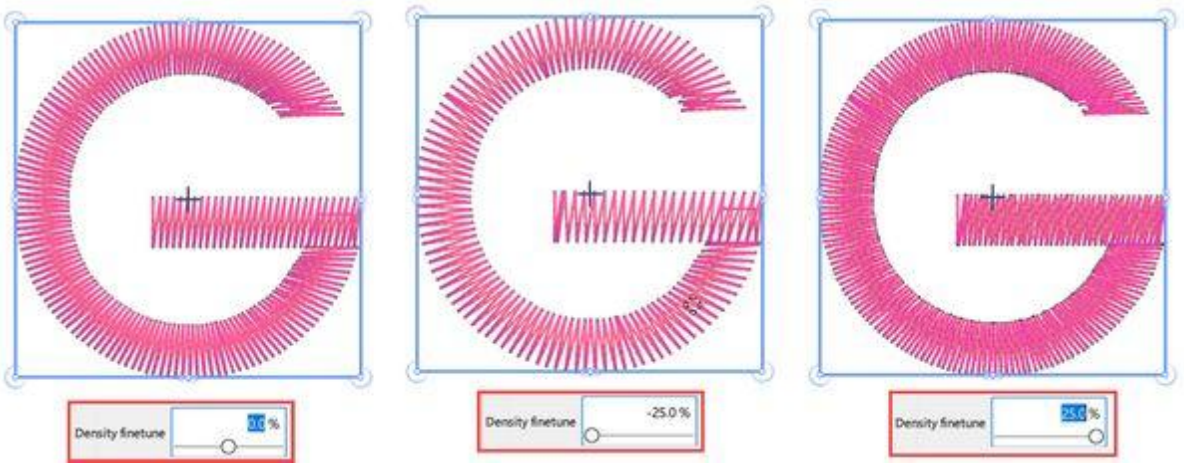


Aviso: Si ha localizado algún archivo, usando el "Explorador de archivos" (Windows) o el "Finder (mac OS)" que desee importar, puede simplemente arrastrar el archivo (Ilustración o Bordado) sobre el área de diseño para importarlo a este diseño o sobre el área de pestañas de diseño para importarlo a un nuevo diseño.

Cambie la densidad (Ajuste fino de densidad)

Puedes ajustar fácilmente la densidad de una sección, incluso en archivos de bordado. Selecciona una o varias partes del archivo de bordado y usa la opción Ajuste fino de densidad en la barra de herramientas Propiedades en la sección Rellenar. El rango de ajuste permitido de densidad será ± 25%. El ajuste fino de la densidad se agregará obviamente a lo que pueda ser necesario debido a la escala del diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Convertir a diseño de vector

Puede dejar la parte importada tal cual y diseñar nuevas piezas, pero también puede convertir la parte importada en un diseño de contorno normal utilizando la opción Convertir a curvas. Puede pulsar el botón correspondiente en "Propiedades" o utilizar la misma opción a través del menú del botón derecho. También hay una tecla de acceso directo Ctrl+Q. El diseño del bordado se convertirá automáticamente en una obra de arte vectorial totalmente editable que puede ser editada. También puede convertir sólo un objeto o dos y tener objetos de puntadas junto con objetos vectoriales en el mismo archivo. Puede convertir partes específicas del diseño del bordado en obras de arte de vector, hacer los cambios en esos objetos, y luego bordarlos y mantener el resto del diseño del bordado sin cambios. Así de fácil es darle vida a sus antiguos diseños. Al editar sus archivos de bordado importados, puede dar vida a sus diseños antiguos.

En tales casos, es posible que no desee ver tanto los objetos de puntada como los objetos vectoriales. Puede desactivar la opción Puntadas del menú Ver para ocultar temporalmente todos los objetos de puntada. También puede ocultar todas las ilustraciones vectoriales desactivando la opción Diseño de contorno del menú Ver. En este caso, si la opción de puntadas está activada, sólo podrá ver los objetos de puntada disponibles. Usando estas opciones de vista podrá editar sus objetos de puntada y vectoriales más fácilmente.

Importar archivo de bordado ngs

También hay algunos tipos de archivos que incluyen datos vectoriales y de puntada en el mismo archivo. Los archivos de bordado ngs del software modular de Wings son un ejemplo típico. Al importar un archivo.ngs, no es necesario convertirlo a curvas. El importador lee los datos de contorno del archivo importado y usted puede cambiar la ilustración y volver a calcular el resultado del bordado. Los datos de contorno del archivo ngs importado se reconocerán automáticamente del software y se importarán como datos vectoriales. Por lo tanto, la ilustración vectorial del diseño del bordado será directamente editable. Algunos archivos ngs sólo contienen datos de puntada. Esto puede suceder si abre un archivo .dst, por ejemplo, que contiene sólo datos de puntada y luego lo guarda como formato de archivo.ngs. Para que el archivo ngs contenga los datos del contorno, se debe crear dentro de la estructura modular de Wings desde cero.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Agregar automáticamente puntadas de fijación / bloqueo, si es necesario, en los diseños de puntada

En el bordado, es esencial asegurarse de que cada diseño esté adecuadamente estabilizado para evitar deshilachados o deformaciones. Por eso esta nueva función en nuestro software agrega automáticamente puntadas de fijación y bloqueo, si es necesario, a los diseños de puntada en bruto como .dst, .pes, .jef, .vip, etc. Esto no solo ahorra tiempo y esfuerzo al usuario sino que también garantiza resultados de alta calidad con cada diseño.

Puntadas de bloqueo:son pequeñas puntadas de estabilización que se agregan al final de un objeto para evitar deshilachados.



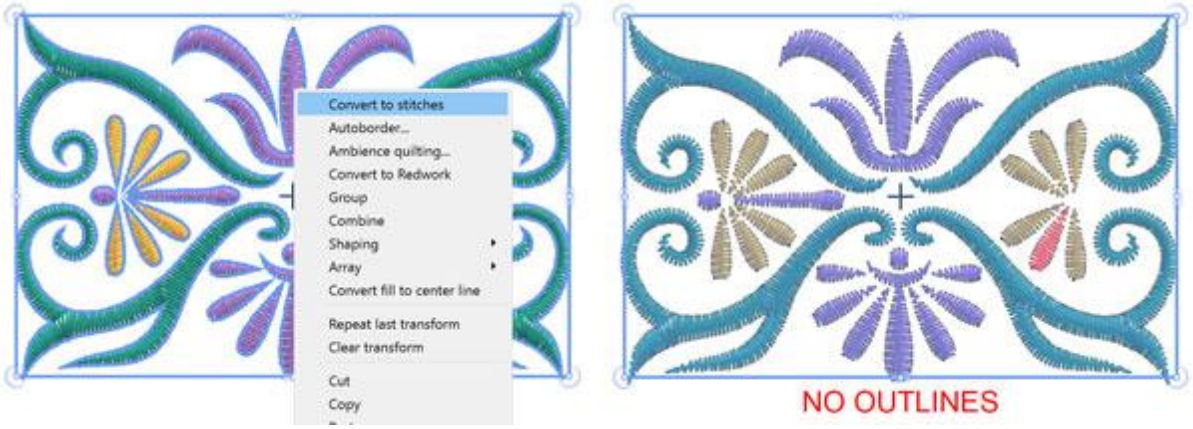
Fijar puntos: Son pequeñas puntadas de estabilización que se agregan al final de un objeto para evitar el deshilachado.



Convierta objetos vectoriales en puntadas en bruto para editarlas con precisión

Uno de los desafíos del diseño de bordado es hacer coincidir las puntadas con la tensión de la tela. Con el fin de hacer estos ajustes, a menudo es necesario eliminar el arte del diseño y trabajar solo con las puntadas sin procesar. Por eso, una característica importante para todo software de bordado es la capacidad de convertir objetos basados en vectores en puntadas sin procesar. Esto permite una edición más precisa y produce mejores resultados en el producto final.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Puede convertir cualquier objeto a puntadas haciendo clic derecho en él y luego seleccionando la opción "Convertir a puntadas". Puedes seleccionar la misma opción desde el botón "Convertir" de la barra superior. Los contornos serán eliminados automáticamente. Esto tendrá como resultado que toda edición de puntada que realice (en modo editar puntadas) se mantendrá durante el redimensionamiento.

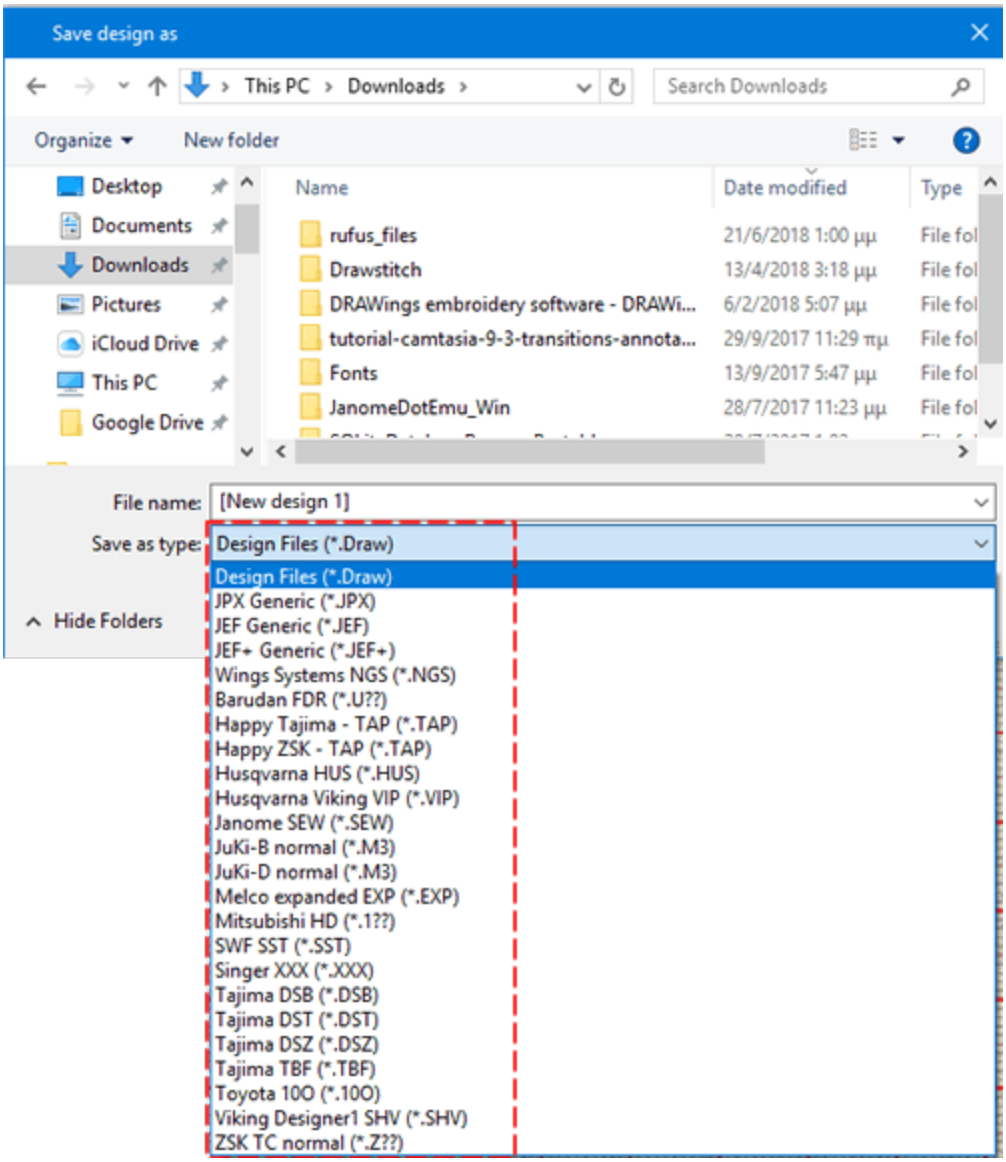
Guardando diseños

Sus diseños siempre deben ser guardados en 2 formatos:

- " DRAW" es el formato nativo del software y es el único formato que contiene toda la información del diseño (ilustraciones y propiedades). Si carga un archivo " DRAW " puede empezar desde donde estaba y crear otras variaciones de su diseño. Este es el único formato sin pérdidas.
- luego es necesario guardar el diseño en cualquier archivo de puntadas que soporte su máquina. El software es compatible con muchos formatos de archivo de puntada o de máquina, como JEF, SEW, DST, EXP y otros.

Puede guardar un diseño utilizando el icono "Guardar" de la barra de herramientas estándar, utilizando las opciones "Guardar" o "Guardar como" del menú "Archivo" o utilizando las teclas "Ctrl+S" (Cmd+S en MacOS). Aparece el cuadro de diálogo que se muestra a continuación y puede seleccionar una ubicación para guardar, elegir un nombre de archivo y, mediante el menú desplegable "Guardar como tipo", seleccionar un formato para guardar el diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En el menú desplegable "Guardar como tipo" sólo están disponibles los formatos compatibles con su máquina. En la pestaña "Bienvenido", pulsando el icono de "bastidor", puede seleccionar la "máquina de bordar" que está utilizando y un "bastidor". Su selección se guardará por defecto y se utilizará en cualquier diseño que cree. Por lo tanto, cuando guarde un diseño, sólo podrá seleccionar entre los formatos compatibles con su máquina. Por ejemplo Janome soporte de máquinas (".jef", "jpx", ".jef+")

En general, el software es compatible con los siguientes formatos de archivo:

Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")

Tajima TBF (".tbf")

SEF xp (".sef")

SWF (".sst")

Janome/elna (".jef", ".sew",".jpx")

Janome/elna JEF+ (".jef+")

Juki(".M3")

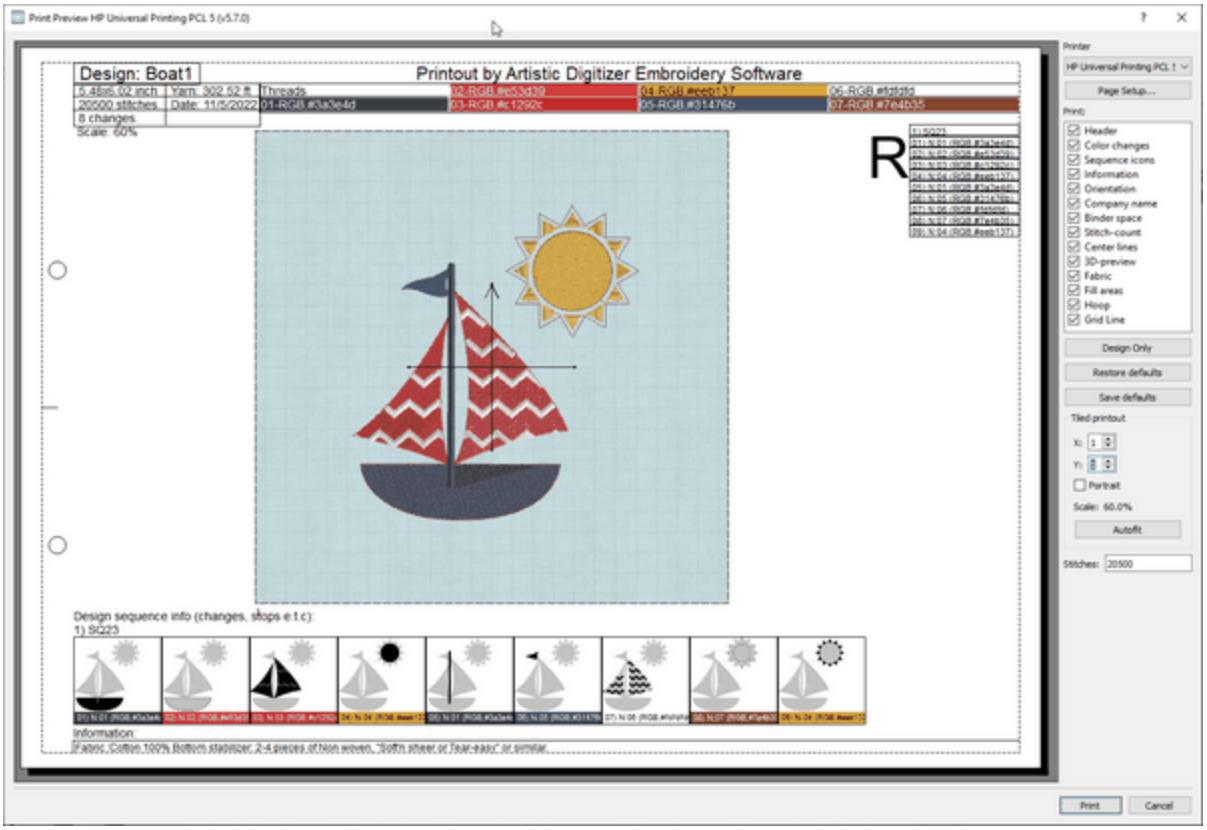
Toyota(".10O")

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pfaff (".ksm",".pcs", ".pcm")
Singer (".xxx")
Happy (".tap")
Melco expanded (".exp")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")
Husqvarna (".hus")
Husqvarna Viking (".vip")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")
Viking Designer 1(".shv")
Laesser (".mst")
QuiltCAD (".hqf")
PC Quilter (".txt")
Statler Stitcher(".qli")
CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
Mitshubishi HD (".1??")
Barudan FDR (".U??")
ZSK TC(".Z??")

Imprimir diseños

Un paso importante para revisar un diseño antes de su producción es la "Impresión". Imprimiendo un diseño usted está obtendrá información valiosa sobre su diseño, información de costura, secuencia de costura, cambios de color, colores de hilo o códigos. Usted puede imprimir el diseño junto con mucha información útil para el proceso de bordado o para Imprimir la ilustración del diseño para poder ver claramente la ilustración sin ninguna otra información.

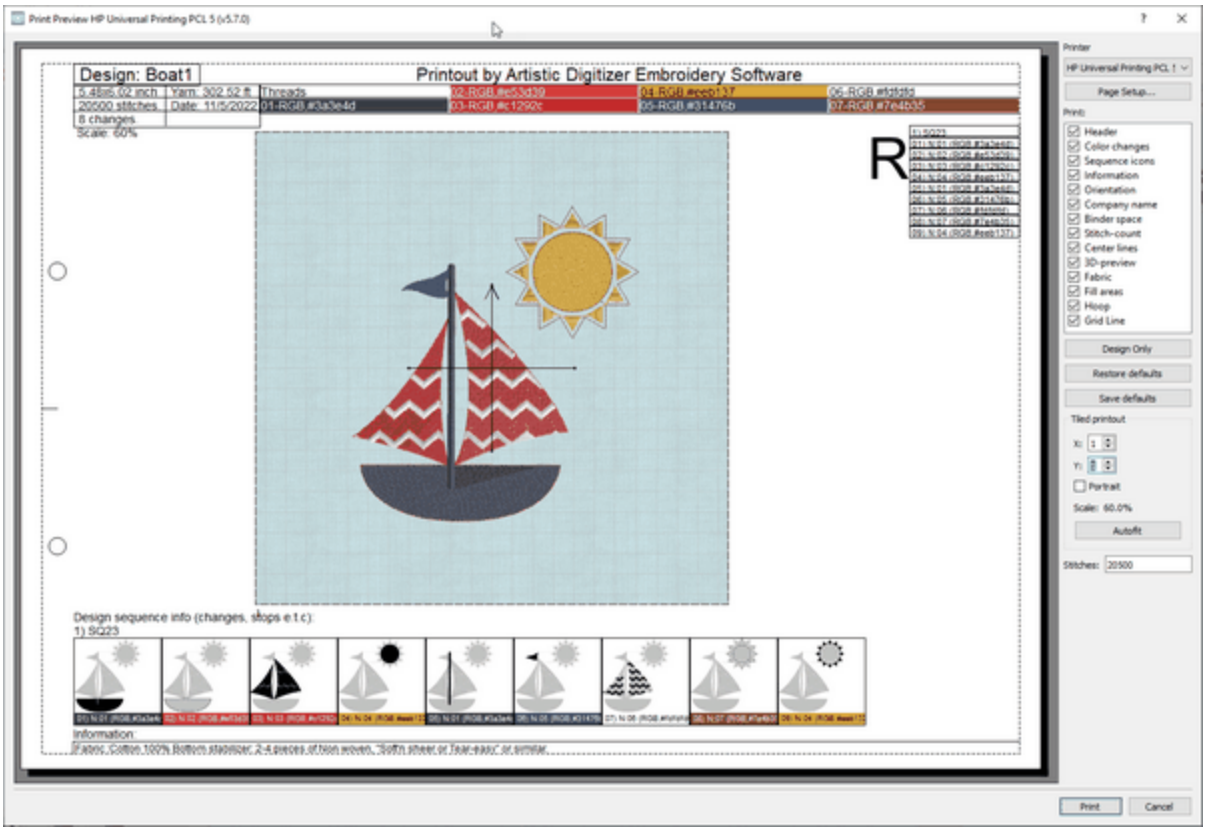


Imprimir diseño

La impresión del diseño proporciona la información necesaria para evaluar un diseño antes de enviarlo a producción o a un cliente para ver si esto es lo que le gusta. Para imprimir un diseño, puede pulsar el botón

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

imprimir en la barra de herramientas estándar, utilice la opción "Imprimir" del menú "Archivo" o utilice la tecla de acceso directo Ctrl + P (Mac OS Cmd+P). Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo, en el que se puede ver una vista previa de la impresión del diseño.



En la ventana de vista previa de impresión, podemos ver una vista previa del diseño junto con la información proporcionada. En la parte derecha podemos ver varias personalizaciones de la impresión. En realidad, puede seleccionar las partes que serán visibles en la impresión y personalizar las opciones de impresión.

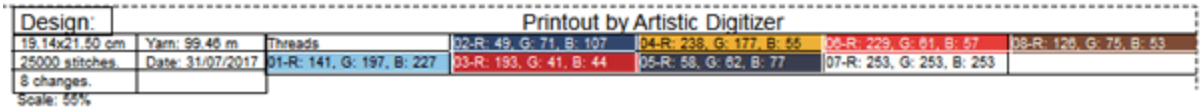
- Con el botón " configuración " puede seleccionar una impresora y personalizar las opciones de impresión.
- Con "Guardar como JPG" puede guardar la impresión como un archivo de imagen en caso de que no desee imprimir en ese momento, pero desee guardarla para una referencia posterior.
- En la sección "Imprimir" puede seleccionar qué partes serán visibles. Haga clic en cualquiera de las casillas de verificación para activar/desactivar los elementos de impresión.
- Usando "Sólo diseño" podrá crear una impresión rápida del diseño solamente.
- Si ha personalizado los elementos de impresión y desea deshacerlos, utilice " Restablecer valores predeterminados " para volver a la impresión predeterminada.
- Si desea que esta selección de elementos visibles sea la predeterminada para cualquier diseño, puede utilizar el botón "Guardar valores predeterminados".
- En la sección "Configuración" puede personalizar algunos aspectos de la impresión, el número de páginas, la orientación y la escala.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

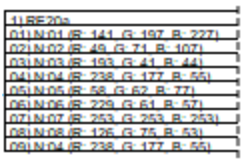
Imprimir elementos

Ahora, dediquemos un poco de tiempo a describir los elementos de la sección "Imprimir". Cada elemento de la impresión puede activarse o desactivarse haciendo clic en el cuadrado a la izquierda de su descripción. Si el elemento está activado, los cambios se pueden ver en el área de vista previa.

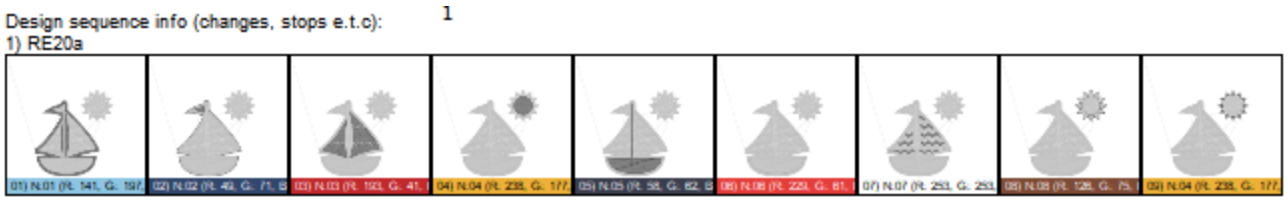
- Cabecera: El encabezado se encuentra en la parte superior de la página, mostrando el tamaño, los cambios de color, el número de puntadas, la cantidad de hilo necesario, los colores del diseño y su posición.



- Nombre como código de barras: Al marcar esta opción, el nombre del diseño aparecerá como un código de barras. Las máquinas de bordado que son capaces de leer códigos de barras ahora pueden cargar rápidamente diseños escaneando el código en la impresión. Tienes la posibilidad de cambiar el tipo de código de barras desde "Herramientas > Opciones > Pestaña " Vista.
- Cambios de color: El cuadro muestra la secuencia de los cambios de color. Esta información es realmente útil en caso de que el diseño se guarde en un formato de archivo que utilice "stop" en lugar del comando de cambio de color.



- Iconos de secuencia: Los iconos de secuencia se encuentran en la parte inferior de la página. Puede ver las partes del diseño divididas con una función especial como cambio de color, aplicación o parada. También en la parte inferior del icono se puede ver el nombre del color que se debe utilizar, además de los comentarios.

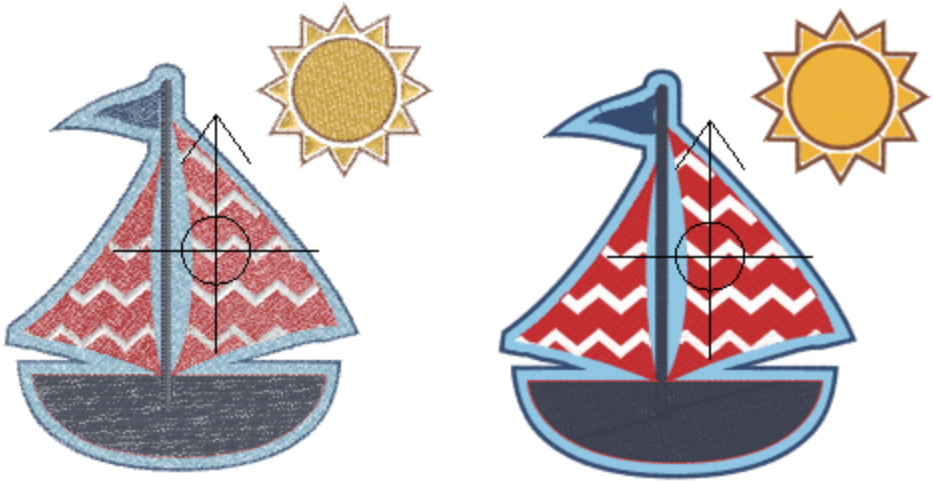


- Información: La información se encuentra al final de la página. El área de información enumera y describe los componentes de su diseño de bordado. La información se envía desde el programa a las configuraciones prefijadas de los componentes que ha seleccionado.
- Nombre de la empresa: El nombre de la empresa, que se encuentra en la parte superior de la impresión, se puede cambiar utilizando la ficha Impresión del cuadro de diálogo Herramientas > Opciones.
- Orientación: La orientación es el icono que se muestra con el carácter "R" en la esquina superior derecha de la impresión. Esto es importante porque muestra cómo se debe colocar la página impresa en la máquina de bordar para identificar el punto de partida del diseño.
- Espacio de encuadernación: Esta opción crea el margen necesario (en el lado izquierdo de la página) en caso de que desee poner la impresión en una carpeta.

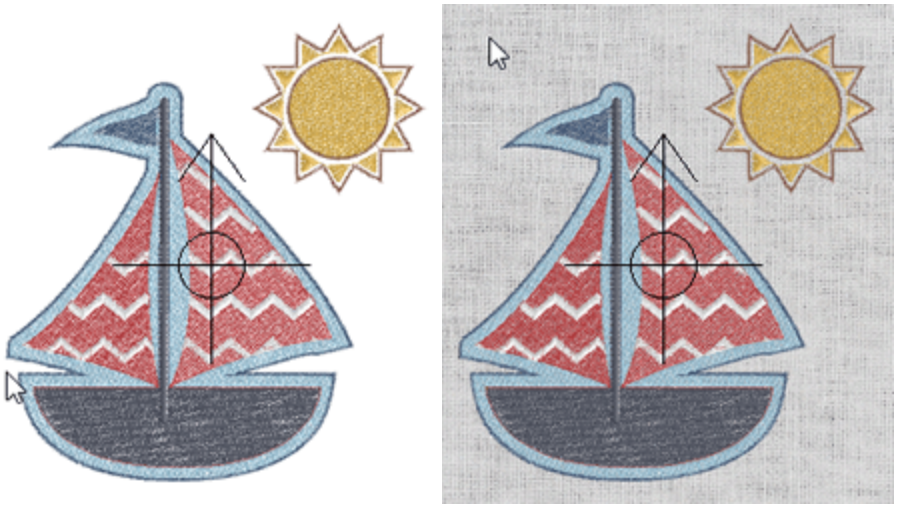
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Recuento de puntadas: El número de puntadas en su diseño se puede ver en el encabezado de la impresión. Este recuento de puntadas es importante para uso comercial cuando el número de puntadas se utiliza para calcular el precio del bordado.

- Punto de partida: Esta opción muestra u oculta el punto inicial del diseño, marcado con el  icono.
- Vista previa 3D: Seleccione si desea que el diseño se muestre en modo de vista previa 3D.



- Tejido: Oculta o muestra la tela detrás del diseño.



- Rellenar áreas: Ahora puede imprimir sólo el contorno del diseño, ocultando cualquier objeto del interior. Esto es ideal para hacer plantillas y para visualizar rápidamente la colocación final de un diseño.
- Bastidor: Oculta o muestra el área de bordado (línea de puntos) del bastidor seleccionado con una línea discontinua alrededor del diseño. Si su diseño está fuera de esta línea, tendrá problemas para bordar el diseño en un bastidor que tenga las mismas dimensiones (podría dañar su máquina).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Línea de cuadrícula: Se ha añadido una cuadrícula a la impresión para tomar medidas precisas y colocar los diseños. Al producir patrones intrincados que requieren muchos aros y colocaciones de diseños, es un tremendo ahorro de tiempo. La rejilla sólo será visible si la opción Tela o Vista 3D no está marcada.

Configuración

Esta sección gestiona la forma en que se imprimirá su diseño. Cuando se llama al diálogo de impresión, los primeros dos campos indican el número de páginas necesarias para imprimir: "X" para horizontal y "Y" para vertical; El número de diseños impresos en cada página puede cambiarse usando las flechas del lado derecho o con la rueda del ratón. Los cambios que realice se pueden ver en la vista previa de impresión mientras los hace.

La opción Retrato especifica cómo se posiciona el diseño en la página. Si está activado, el diseño se imprimirá verticalmente como un retrato. Si está desactivado, el diseño se imprime horizontalmente como un paisaje.

El campo Escala muestra si el diseño será representado más pequeño que su tamaño real y el porcentaje de la reducción. La primera vez que se utiliza la ventana de impresión, el software encontrará la mejor manera de mostrar el diseño en tamaño real con el menor número de páginas.

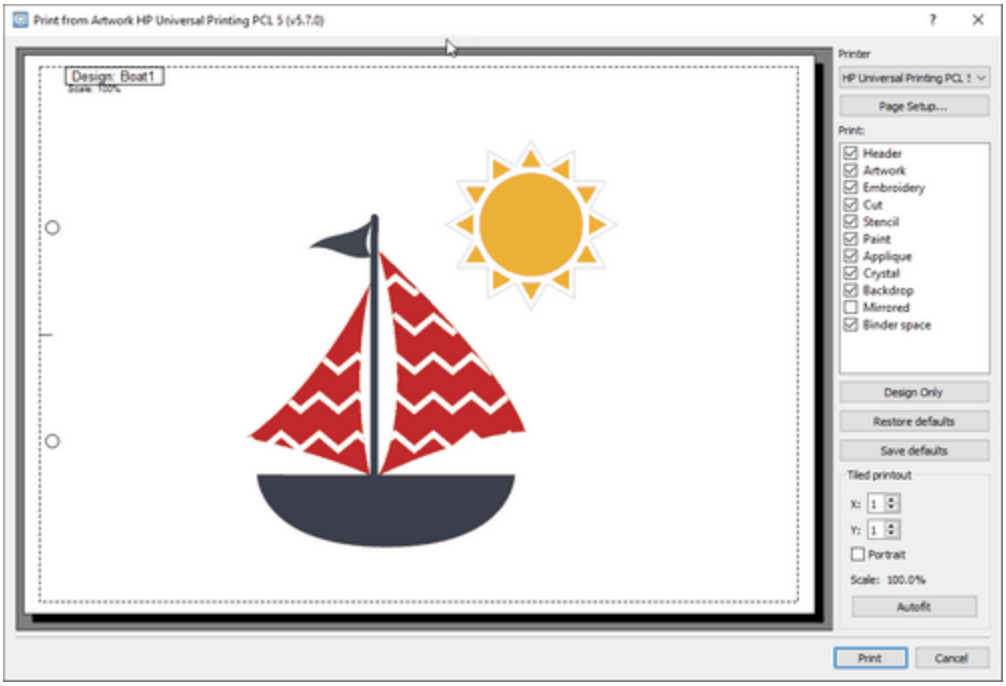
Para restaurar automáticamente los parámetros indicados al principio de este proceso, haga clic en la pestaña " Ajuste automático ". Si su diseño se muestra en más de una página, puede imprimirlo, cortar el borde de la página, que ya está marcada, y pegarlos con cinta adhesiva para que su diseño esté completo.

Finalmente, en la parte inferior derecha del cuadro de diálogo Vista previa de impresión hay un control que puede utilizar para establecer el número de puntadas que desea que se vean en el área respectiva de la impresión. Haga clic en el área editable y escriba el valor que desea que aparezca en la impresión.

Imprimir ilustración

Usando " imprimir ilustración " podrá imprimir solamente la ilustración de su diseño. Puede utilizar esta opción en caso de que desee imprimir en un papel especial para la impresión textil. A continuación, puede planchar el papel sobre el tejido y aplicar el diseño sobre el tejido. También puede combinar la estampación textil con el bordado en rojo y crear diseños únicos y elegantes en las prendas. Para imprimir la obra de arte de un diseño, utilice la opción "Imprimir ilustración" del menú "Archivo". Aparecerá una ventana llamada "vista previa de impresión", donde podrá seleccionar una impresora, guardarla en un archivo JPG y personalizar las partes visibles como se describe en la sección anterior.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En la parte derecha del cuadro de diálogo Imprimir ilustración puede hacer lo siguiente:

- Seleccione Opciones de impresión: Desde este menú desplegable puede seleccionar la impresora a la que desea enviar la impresión. Además, tienes la opción de guardar la impresión como archivo PDF con la opción "Guardar como PDF" o como archivo de imagen jpg con la opción "Guardar como JPG".
- Configuración de la página...: En este cuadro de diálogo puede cambiar la configuración de la página de la "opción de impresión" seleccionada. Puede seleccionar el "Tamaño", la "Fuente", la "Orientación" y los "Márgenes" de la página.
- Print: At this section you can select what will be print on the print out. There are the informational option and the artwork options. The informational options are the "Header" and the "Binder space". The design options are the "Artwork", "Embroidery", "Cut", "Stencil", "Paint", "Applique", "Crystal", "Backdrop" and "Mirrored". If they are checked they will be visible (the artwork of the option) and if they are unchecked they will not. The "Mirrored" option allows you to make a mirrored image of the artwork you want to print.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Sólo diseño: Esta opción desactiva las opciones de "Encabezado", "Fondo", "Espejo" y "Espacio para carpetas" de "Imprimir" y deja sólo las opciones de diseño ("Obra de arte", "Bordado", "Corte", "Plantilla", "Pintura", "Aplique", "Cristal").
- Restaurar valores por defecto: Restablece la configuración por defecto del diálogo
- Guardar valores por defecto: Guarda la configuración actual por defecto.
- Impresión en mosaico: En esta sección puede cambiar las repeticiones 'X' (horizontal) e 'Y' (vertical) de las páginas. Si el diseño no cabe en una página, el software lo ajustará automáticamente en dos páginas, intentando mantener el tamaño del diseño al 100%. También puede seleccionar si quiere que las páginas sean verticales u horizontales marcando la opción "Vertical".
- Ajuste automático: Esta opción ajusta las páginas y la orientación para que la impresión sea 100% del diseño real.

Exportar diseño

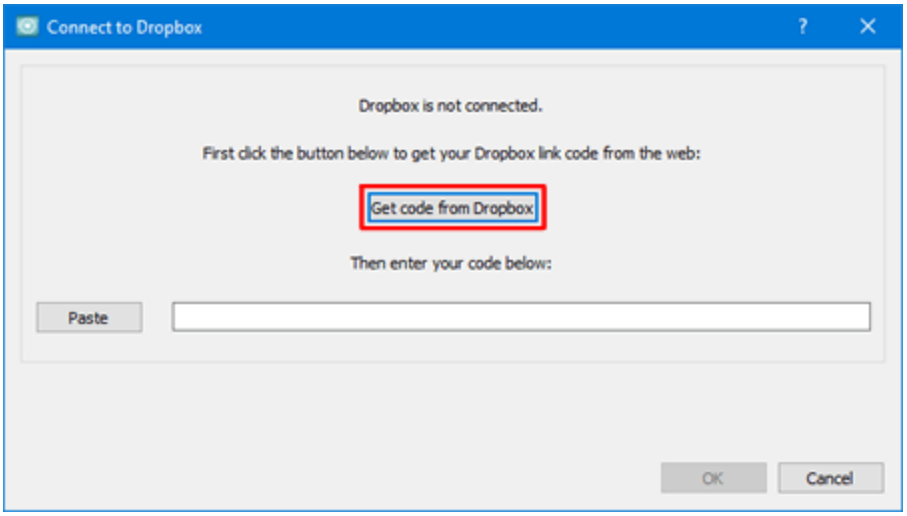
Puede exportar cualquier diseño que cree en muchos formatos de bordado, como imagen de bordado o para quilting, o incluso como archivo vectorial para ser utilizado por otro programa.

Exportar a Dropbox

El software incluye un mecanismo que puede utilizarse para exportar diseños a "Dropbox". No se trata sólo de un procedimiento de exportación, los diseños exportados se sincronizan con la aplicación de iOS "AcuDesign" para iPad/iPhone. Los diseños cargados se organizan en paquetes.

Puede acceder a esta opción desde el menú "Archivo" - "Exportar" - "A Dropbox".

Para "Exportar a Dropbox" primero debe autorizar al software para crear una carpeta "Artistic" en la carpeta "Apps" de su cuenta de "Dropbox". La ventana de diálogo que aparecerá le informará sobre el proceso de autorización.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Haga clic en el botón "Obtener código de Dropbox" y su navegador de Internet por defecto abrirá la página de autorización de "Dropbox".

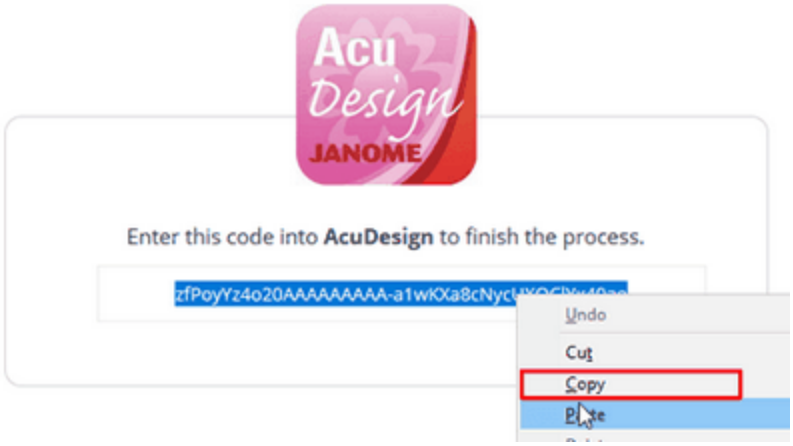


2. Inicie sesión utilizando las credenciales de su cuenta de Dropbox y/o autorice la aplicación presionando Permitir.

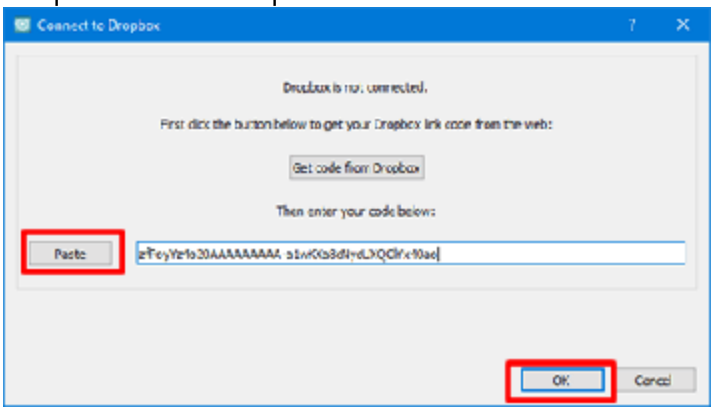


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

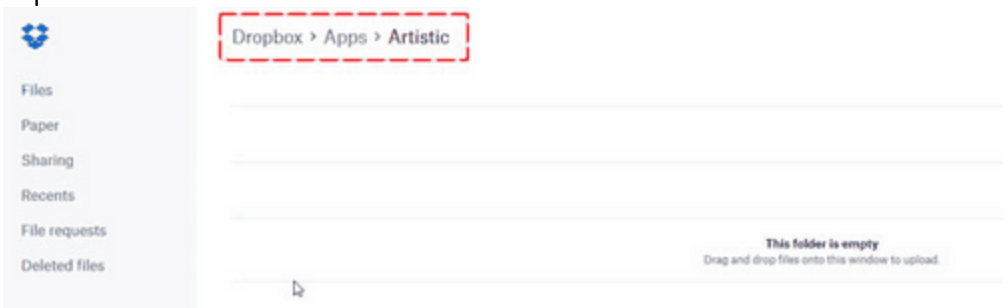
3. Dropbox creará un código de autorización que deberá copiar y pegar en el cuadro de diálogo "Conectar con Dropbox".



4. Vuelva al software y pulse "Pegar" para introducir el código de autorización copiado en el campo correspondiente. Para ello, pulse "OK" y estará listo para empezar a utilizar la ventana de subida a Dropbox. Ahora la aplicación está conectada a tu cuenta de Dropbox.

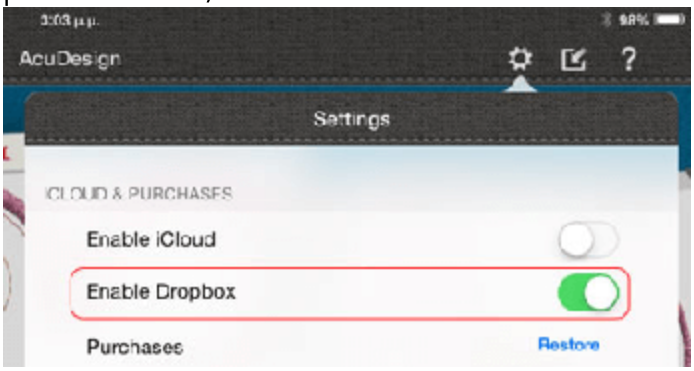


5. Se ha creado una carpeta llamada "Artistic" en la carpeta "Apps" de tu cuenta de Dropbox. Los diseños exportados se colocarán



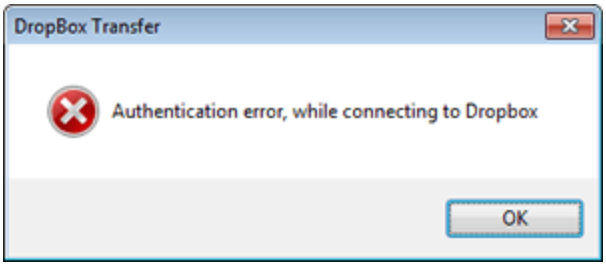
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. El software sólo tiene acceso de lectura y escritura a esta carpeta. Cualquier diseño que se exporte puede añadirse/sincronizarse con los diseños de la aplicación "AcuDesign" de iOS.

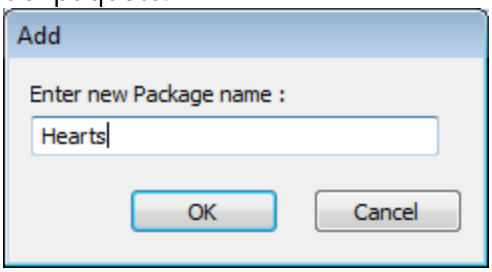


Aviso: Para sincronizar sus archivos, asegúrese de que la opción "Habilitar Dropbox" de la configuración de "AcuDesign" esté en estado ENCENDIDO.

7. Si el proceso de autorización no tiene éxito, aparecerá el mensaje de la imagen a continuación. Si algo salió mal y la autorización falló, deberá comenzar de nuevo, utilizando la opción "Exportar a Dropbox" del menú "Archivo".

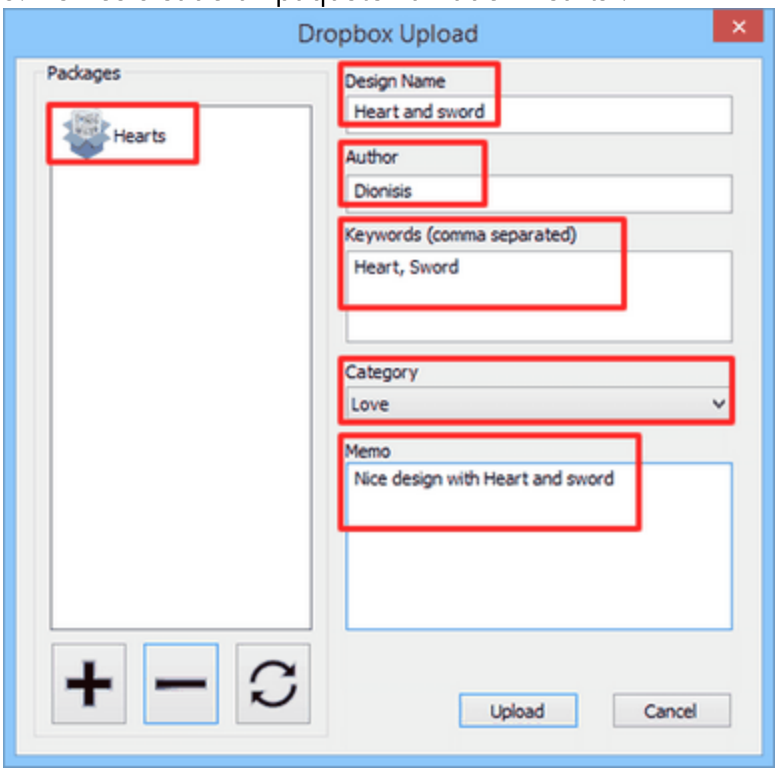


8. Después de que el proceso de autorización se haya completado correctamente, la ventana Subir a Dropbox aparecerá en gris. La única opción que está disponible es la sección de registro de paquetes. Para poder subir un diseño primero debemos seleccionar un paquete para el diseño. Como ya hemos mencionado los diseños subidos están organizados en paquetes. Un paquete es una colección de diseños. Usando el signo más podrá crear tantos paquetes como desee, lo único que debe definir es el nombre del paquete.



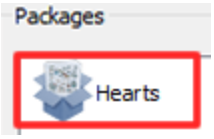
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

9. Hemos creado un paquete llamado "Hearts".

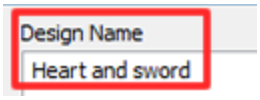


10. El diseño subido formará parte de la colección "Hearts".

Primero debemos seleccionar un paquete para el diseño. En nuestro caso sólo tenemos un paquete.



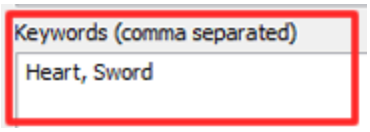
Escriba un nombre para el diseño.



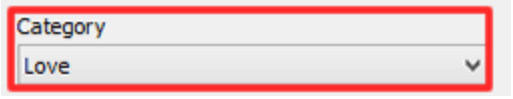
La ventana nombre del autor detecta automáticamente el nombre de usuario del ordenador pero podemos cambiarlo al que se desee.



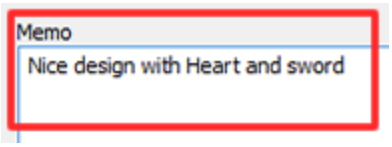
Escriba las palabras clave, separadas por comas, que puedan ayudarle en caso de querer buscar un diseño.



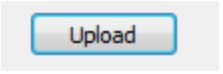
Seleccione una categoría a la que pertenezca el diseño.



Podemos añadir una breve descripción sobre el diseño y si hay cosas que debemos recordar sobre su producción o cualquier otra cosa.

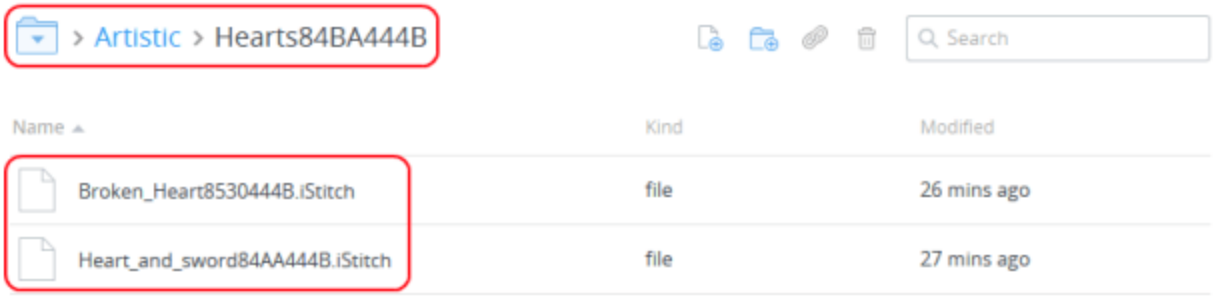


Finalmente, debemos pulsar Subir para enviar el diseño a Dropbox.



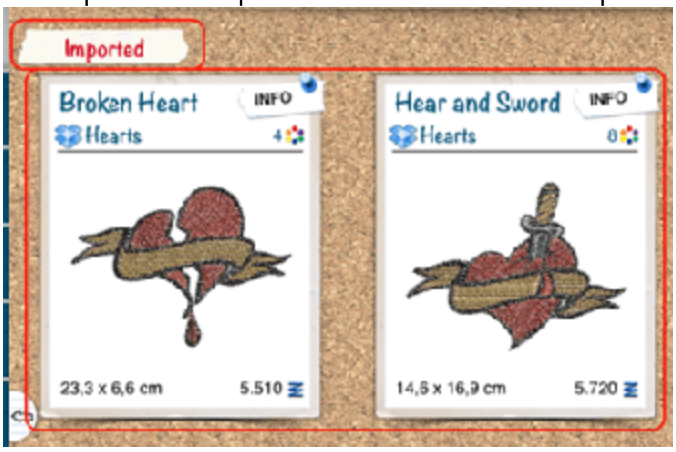
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

11. Aparecerá un mensaje de confirmación informando sobre el éxito del proceso de carga. Usando la opción Exportar a Dropbox de Artistic Digitizer hemos subido un diseño a Dropbox. De la misma manera podemos subir tantos diseños como queramos. Como podemos ver en las siguientes imágenes de nuestra cuenta de Dropbox en Apps -"Artistic", se creó una carpeta llamada "Hearts" (Ese es el nombre del paquete) (parte superior de la imagen) y los diseños subidos se colocaron en esa carpeta (como podemos ver en la parte inferior de la siguiente imagen).



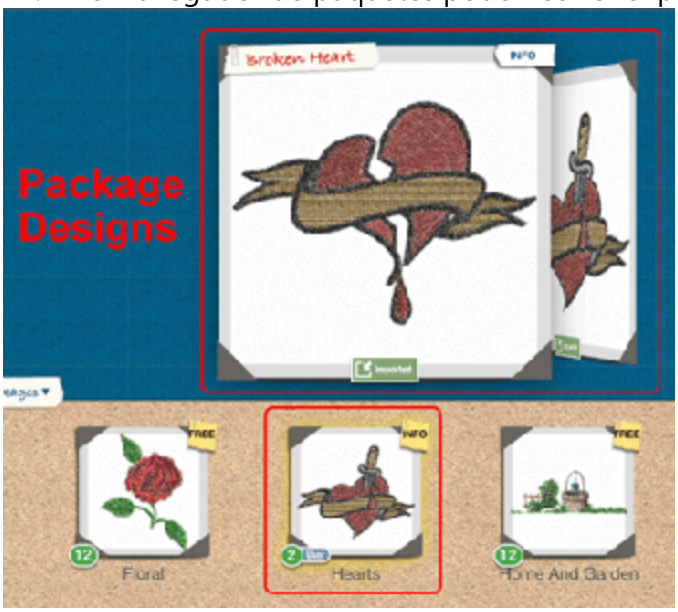
12. A partir de ahora podrá crear paquetes y subir diseños a Dropbox con sólo unos clics. Cambiemos a "AcuDesign" para ver cómo estos diseños se sincronizan con la colección de diseño de "AcuDesign". Asegúrese de que la opción " Habilitar Dropbox " del área de ajustes esté en estado "ENCENDIDO".

13. En la vista de la categoría "AcuDesign", los diseños cargados se colocan en una sección especial llamada " Importados ". Puede saber qué diseños se importan de Dropbox mediante el icono correspondiente que se encuentra en la vista previa del diseño.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

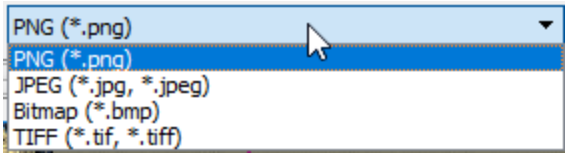
14. En el navegador de paquetes podemos ver el paquete creado y los diseños que le pertenecen.



Exportar imagen de bordado

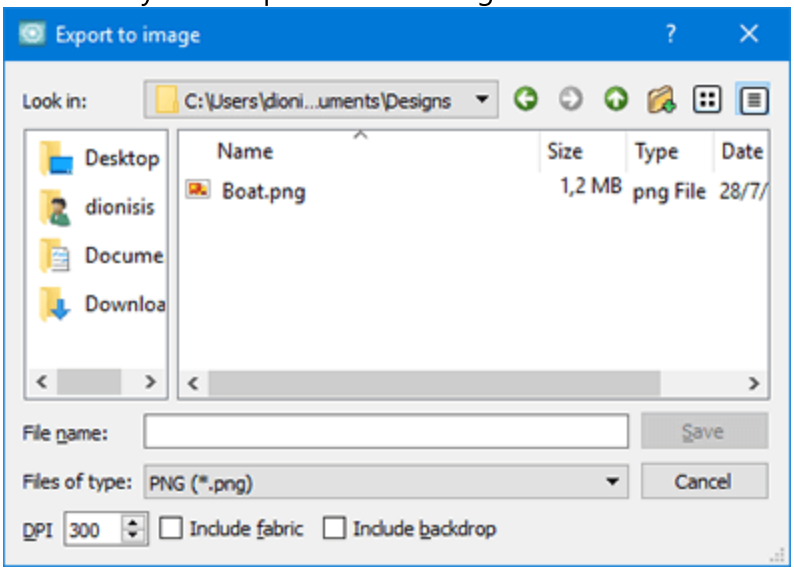
En muchos casos es muy útil, por razones de decoración o archivación, exportar a un archivo de imagen. Para exportar el diseño de bordado a un archivo de imagen, una vez que haya creado un diseño, debe seguir los siguientes pasos:

1. Utilice la opción "Archivo" - "Exportar" - "A imagen" o pulse Ctrl+Mayús+E (Cmd_Mayús+E en Mac OS).
2. Aparecerá una ventana de "Guardar", busque la ubicación en la que desea guardar el diseño,
3. Defina un nombre para el archivo de imagen.
4. Seleccione el tipo de archivo de imagen que desee, utilizando el menú desplegable "Guardar como". Las opciones disponibles son Tiff (*.tif), PNG (*.Png), Jpeg (*.jpg, *.jpeg) y mapa de bits (*.png).



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. También hay más ajustes, DPI, opciones de Tejido y Fondo, una vez que esté listo, haga clic en el botón "Guardar" y la vista previa de la imagen de su diseño se habrá guardado en la ubicación seleccionada.



Cambiar la resolución de la imagen

Puede ajustar la resolución de la imagen producida cambiando el valor de DPI (Punto por pulgada, según sus siglas en inglés). Los DPI expresan el número de puntos que una impresora puede imprimir por pulgada, o que un monitor puede mostrar, tanto horizontal como verticalmente. La resolución de una imagen se mide por el número de puntos por pulgada en que se compone cuando se imprime. El valor de DPI que elija afectará a la calidad de la imagen. El valor de DPI que puede introducir en el campo DPI puede variar de 60 a 600. Generalmente las imágenes que se crean sólo para ser mostradas en monitores de ordenador son de 72 o 96 dpi y las imágenes que se crean para su uso en internet son de 72 DPI. Adicionalmente, las imágenes creadas para la impresión en impresoras de escritorio se encuentran entre 150 y 300 dpi, mientras que las imágenes para impresoras profesionales suelen ser de 300 dpi o más. Para mejores resultados de efecto de bordado recomendamos establecer el valor de dpi a más de 150 dpi. Con una resolución cercana a 160 dpi, usted estará cerca de las dimensiones reales del diseño y obtendrá una representación adecuada del efecto del bordado, evitando tener que repetir el muestreo de la imagen original. Para la impresión textil es mejor utilizar la resolución más alta posible de 600 dpi para obtener resultados más realistas.

Opción incluir tela

Con la opción Incluir tela puede decidir si desea que la imagen exportada tenga fondo de tela o no. Con un fondo de tela se puede tener una vista previa realista del diseño con la tela seleccionada. La vista previa se parecerá mucho a la forma en que el diseño será bordado en la tela real. Si se selecciona la opción Incluir tejido, el tejido utilizado para el diseño se añadirá como fondo en la imagen exportada. Si la opción "Incluir tela" no está seleccionada, la imagen exportada no tendrá un fondo de tela. Para los archivos Bitmap, Jpeg y Tiff el fondo será de un color negro sólido y para los archivos PNG será transparente.

Opción Incluir fondo

En los casos en los que digitalizamos en base a un fondo, sería muy útil exportar el diseño con el telón de fondo utilizado. De esta manera podemos revisar el diseño en comparación con la fuente de diseño para mejorar cualquier aspecto del diseño que nos guste. Si se selecciona esta opción, el fondo que se incluye en

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

el diseño se exportará a la imagen, tal y como se ve en la pantalla. Para poder exportar el fondo, el fondo deseado debe ser visible.

Las imágenes que serán exportadas pueden ser utilizadas como ilustraciones en varios proyectos de diseño gráfico. La imagen de bordado puede ser utilizada por las bordadoras para presentar su trabajo o promocionarlo. Pueden imprimirlo en cualquier tela para visualizar el tamaño real de su trabajo o crear folletos con sus diseños. También se puede utilizarse para hacer combinaciones, por ejemplo, de un efecto de bordado impreso en una camiseta junto con el bordado real. Se trata de una tendencia del mercado que combina tanto el bordado como la estampación en las prendas. Además, las imágenes de bordado también se pueden utilizar para la decoración de sobres, tarjetas de cumpleaños, tarjetas de visita o cualquier otra creación gráfica que pueda tener imágenes de bordado en ella.



Exportar a SVG

La ilustración de cualquier cosa que usted cree, puede ser exportada a un tipo de archivo especial, un archivo SVG, que contiene sólo la ilustración. El archivo SVG exportado se puede utilizar para imprimir o para crear combinaciones de bordado e impresión textil en prendas de vestir. Para guardar su diseño como archivo SVG (Scalable Vector Graphics) siga estos pasos:

1. En el menú "Archivo", seleccione el submenú "Exportar",
2. A continuación, utilice la opción "A SVG". Otra forma de activar la opción " A SVG " directamente es usando el atajo de teclado Alt+E.
3. Aparecerá un ventana para guardar, defina un nombre para el archivo. Encuentre la ubicación en la que desea que se guarde el diseño
4. Haga clic en el botón "Guardar" para exportar el diseño en formato SVG.

Una vez guardado el archivo SVG, podrá editarlo en cualquier editor de diseño de vectores. El diseño también puede ser importado de nuevo al software y usted puede crear otra variación. Al mantener la ilustración por separado, estará lista para ser utilizada de nuevo si necesita crear un diseño de bordado similar.

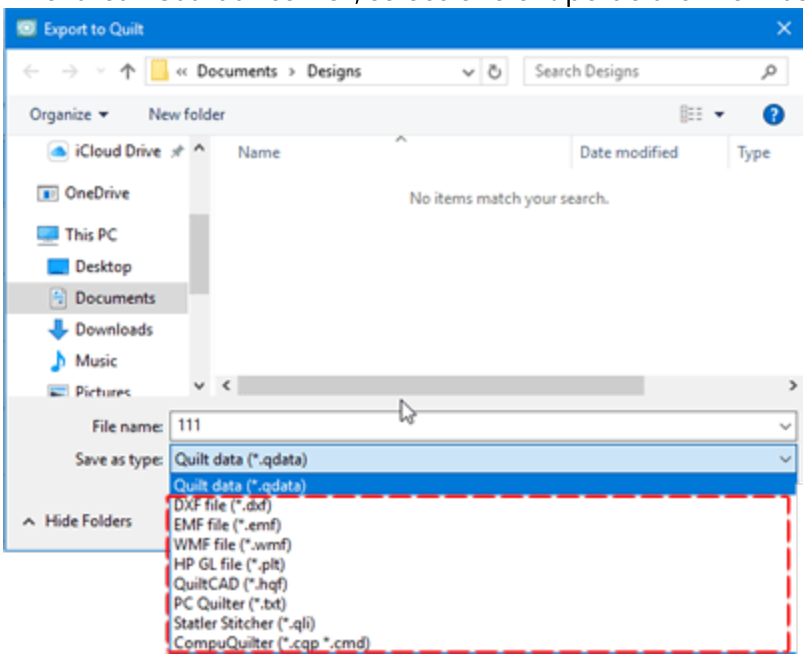
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Exportar a colcha

El software también tiene la capacidad de guardar archivos para las máquinas de marco de colcha. Usted puede crear un diseño de colcha y una vez que esté listo, puede exportarlo a un archivo de datos de colcha que puede cargar y utilizar en su máquina de marco de colcha.

Para guardar el archivo haga lo siguiente:

1. En el menú "Archivo", seleccione el submenú "Exportar"
2. Utilice la opción "A colcha" y aparecerá una ventana para guardar.
3. En el área "Guardar como", seleccione el tipo de archivo más adecuado.



4. Seleccione una ubicación para el archivo guardado.
5. Escriba el nombre del archivo en el campo Nombre de archivo
6. Haga clic en el botón Guardar para guardar el diseño en el formato de archivo seleccionado.

Ahora puede cargar el archivo en su máquina de colcha e iniciar el acolchado.

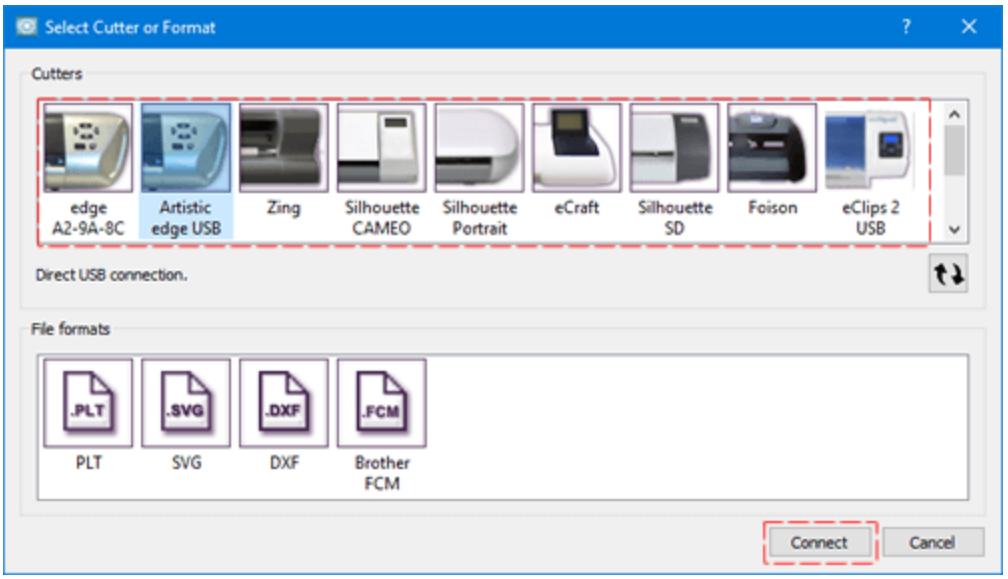
Usando esta herramienta de exportación puede exportar su diseño a varios formatos. El formato DXF (AutoCAD) es un formato vectorial que se puede utilizar para presentaciones o en cortadoras láser o máquinas de acolchado. Para exportar un diseño al formato de archivo (DXF) hay que seguir los pasos indicados anteriormente, pero en la sección Guardar como hay que seleccionar el archivo Dxf. De la misma manera, puede exportar a cualquiera de los formatos de archivo disponibles.

Exportar a cortadores

Todos los diseños que contienen Cristales, Cortes, Plantillas, Apliques u Objetos de Pintura necesitan un tratamiento especial antes de enviarlos al cortador digital para su producción. Puede exportar fácilmente los diseños mediante conexión directa a máquinas de corte específicas o como archivos que se pueden utilizar para el mismo fin. Para exportar un diseño a un cortador digital es necesario utilizar la opción "Exportar" - "A cortadores" del menú "Archivo". Desde el cuadro de diálogo que aparece, debe seleccionar una de las

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cuchillas a las que desea conectarse directamente, o un formato de archivo (archivo HPGL ,archivo SVG, DXF , archivo FCM) si desea exportar a un archivo e importarlo a su cortador de forma manual. Si selecciona un cortador para conectar directamente, después de seleccionar el cortador, pulse el botón "conectar".



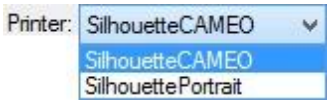
Puede aparecer una "Alerta de seguridad de Windows" la primera vez que abra el cuadro de diálogo. Haga clic en "Permitir acceso" para permitir la comunicación del software con el cortador "Artistic Edge" (inalámbrico).

Configuración de la conexión del cortador

En la lista de las cortadoras puede ajustar los ajustes de conexión para la máquina de corte seleccionada. Hay varios tipos de conexiones, Serial connection(Com), Printer connection(USB), Direct USB connection o Wireless connection. Después de seleccionar cualquiera de los cortadores disponibles, podrá ver en el área de abajo una Impresora, un menú desplegable de selección de Com o un icono de configuración inalámbrica.  .



Selección de Com



Selección de la impresora

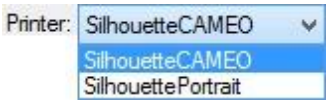
- Conexión en serie: Para Zing, eCraft, Foison, REDSail, puede cambiar el "puerto Com" seleccionado (puerto serie al que está conectada la máquina) utilizando la lista desplegable. El software siempre intenta detectar automáticamente el puerto correcto, pero en algunos casos puede no tener éxito. Si envía un diseño a la máquina y esta no inicia, intente cambiar el puerto COM desde el elemento de menú e inténtelo de nuevo. Si ninguno de los puertos disponibles funciona, deberá comprobar si el equipo está correctamente instalado en el PC.



- Conexión a impresora: Para Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, GCC, puede seleccionar en el menú desplegable Impresora para especificar el controlador para la máquina correspondiente. El software intentará detectar automáticamente la impresora correcta, pero en

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

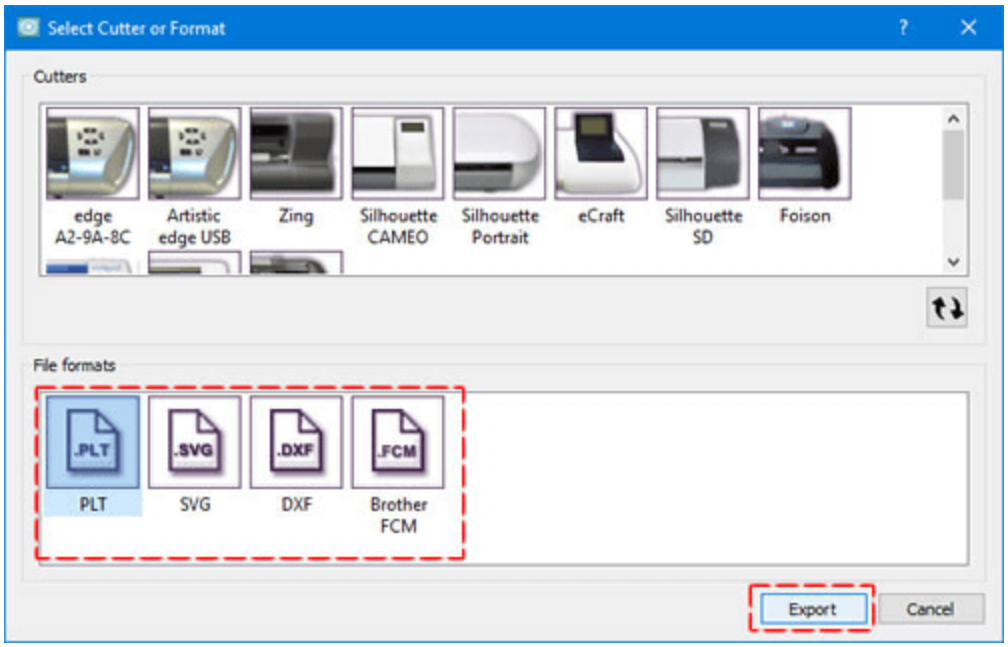
algunos casos no siempre tendrá éxito. Si no hay ninguna impresora disponible en la lista, debe comprobar si la máquina está correctamente instalada en su PC.



- Conexión USB directa: Artistic Edge USB y eClips 2 USB crean una conexión USB directa. Si están conectados al ordenador correctamente y encendidos, la conexión con ellos será automática. En caso de que no pueda comunicarse correctamente con ninguno de estos cortadores, cierre el cuadro de diálogo, apague y encienda el cortador y utilice Exportar a cortador una vez más.
- Conexión inalámbrica: Para el cortador Artistic Edge Wireless el software intentará establecer una conexión inalámbrica directa con el cortador. Si la conexión es satisfactoria, aparecerá el nombre del cortador. Junto al nombre del cortador hay un botón que se utiliza para configurar la conexión inalámbrica. Para más información, consulte el capítulo Configuración inalámbrica de Artistic Edge. Si el nombre del cortador no está disponible, asegúrese de que está conectado al punto de acceso Edge-xx-xx-xx-xx o al punto de acceso de su negocio doméstico (en caso de que haya cambiado el cortador al modo Cliente). Más información en el capítulo Configuración inalámbrica de Artistic Edge.

Exportar a archivo

1. Seleccione el archivo HPGL (. plt), SVG (.svg), DXF (.dxf) o FCM (.fcm) y pulse el botón Exportar para continuar.



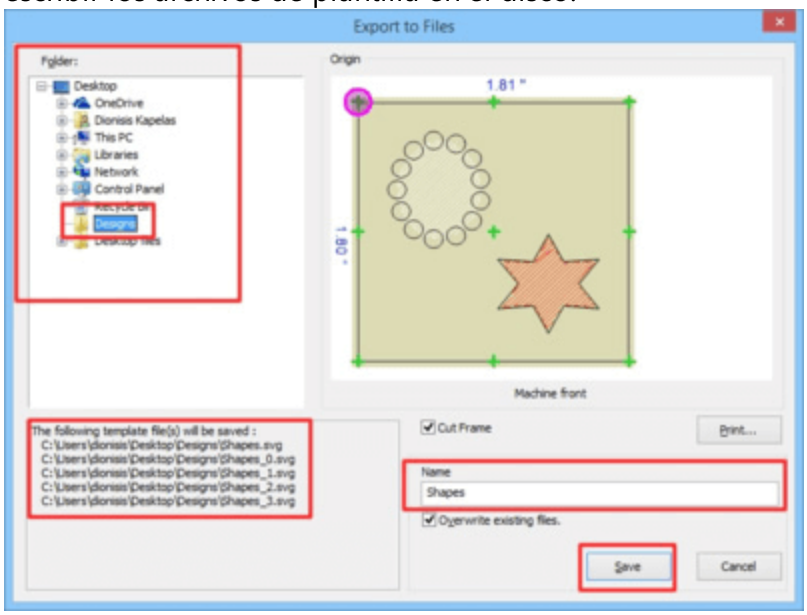
2. En el área Origen puede especificar la posición desde la que desea que la máquina empiece a crear el diseño. Esta opción le ayudará a posicionar el material que se va a cortar en la posición correcta.

   Puede cambiar el Origen simplemente haciendo clic en la cruz verde correspondiente  . El archivo .plt, .svg o .dxf que se producirá tendrá el diseño posicionado cerca del botón que ha seleccionado.

3. Navegue hasta la ubicación en la que desea guardar las plantillas y escriba un nombre

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Si desea que los diseños existentes se sobrescriban, puede marcar la opción Sobrescribir archivos existentes debajo. Después de escribir el nombre del archivo, puede ver en la parte inferior izquierda los nombres de los archivos de plantilla que se crearán. Por último, pulse el botón Guardar para escribir los archivos de plantilla en el disco.



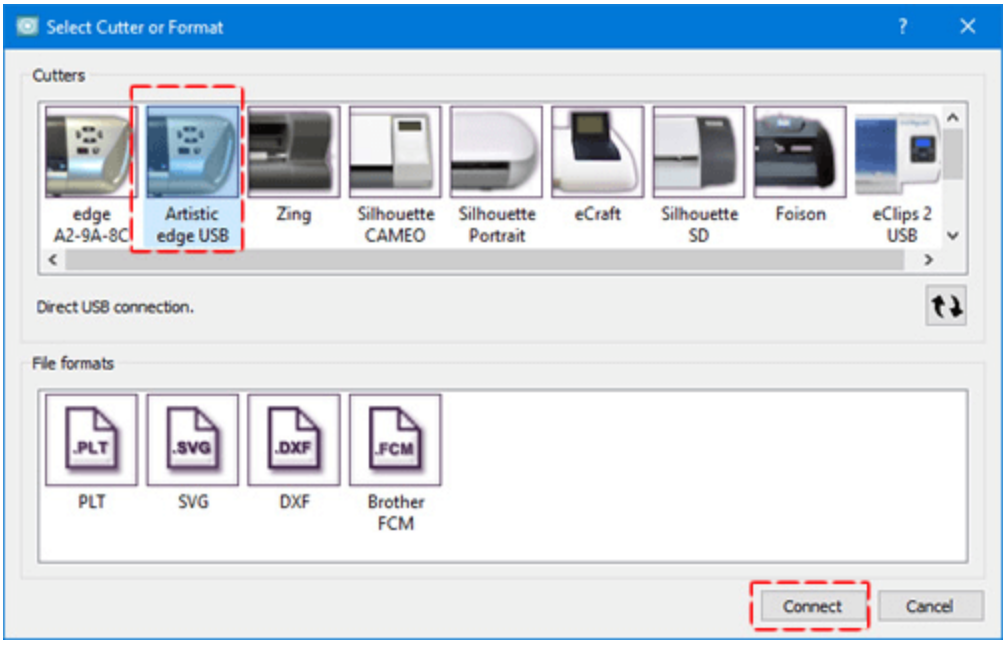
También hay otras opciones útiles en la ventana de exportación:

- Marco de corte: Esta opción añade un rectángulo alrededor del diseño que será cortado después de cortar el objeto principal. Para aplicarlo en el diseño, simplemente marque la casilla de verificación Marco de corte. En el área Origen verá un rectángulo que se agregará alrededor del diseño que ha creado. Este es el marco de corte que forzará al cortador a cortar el material y producir una versión portátil del diseño de corte que usted ha creado.
- Imprimir...: Esta opción le permitirá realizar una impresión del diseño y poder ver la secuencia de corte de los objetos. Podrá encontrar más detalles sobre la ventana de diálogo Imprimiraquí.

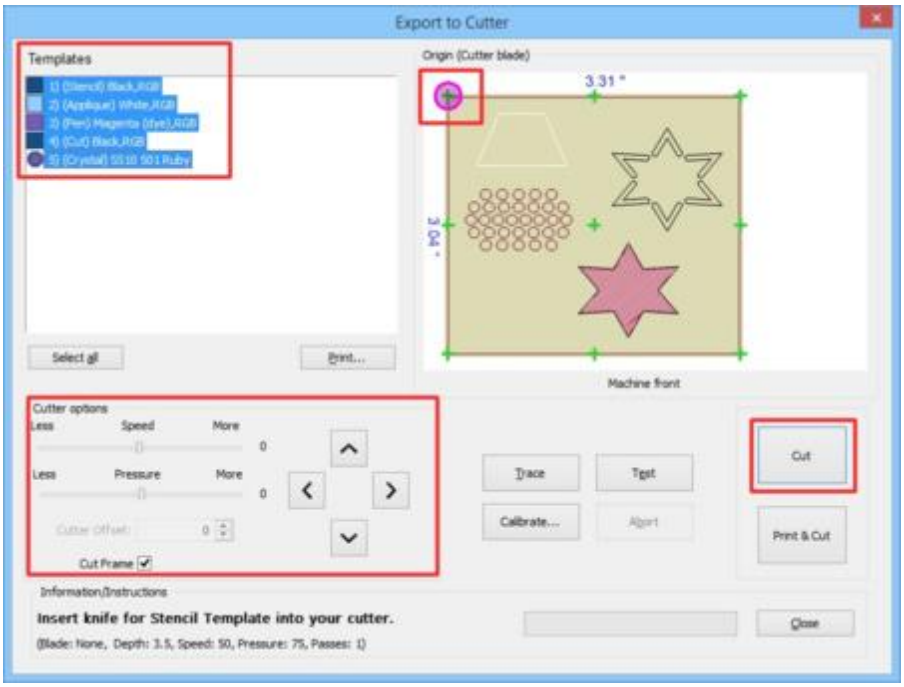
Conexión directa con el cortador

Cuando utilice la opción Exportar a cortadores del menú Archivo, debe seleccionar una de las cortadoras disponibles y pulsar conectar para conectarse directamente a la cortadora.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Aparecerá la ventana Exportar a cortador, mediante la cual puede enviar cualquier parte del diseño (Pintura, Corte, Plantilla, Aplique, Cristales) al cortador que ya esté conectado, para su producción. Si el cortador digital está correctamente conectado y encendido, entonces en este punto debería poder comunicarse directamente con el cortador a través de este cuadro de diálogo.



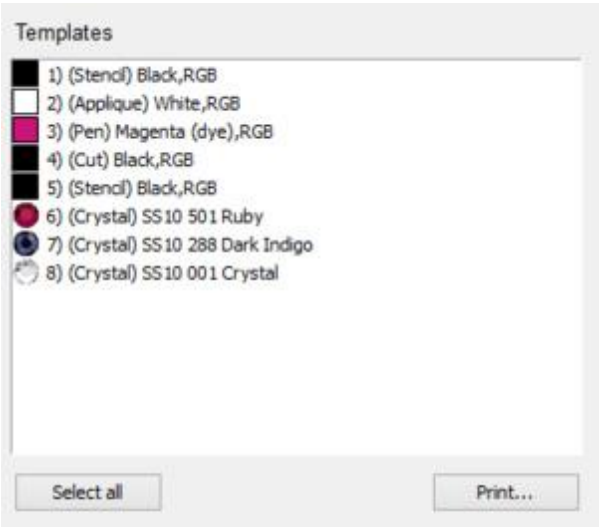
La ventana Exportar a cortador es generalmente la misma para todos los cortadores, la única diferencia es que algunas opciones pueden no estar disponibles en todos los cortadores. En este apartado presentaremos las diferentes partes de esta ventana y su uso.

Área de plantillas

Cuando exporta un diseño a un cortador, el programa convertirá automáticamente todas las partes del diseño, que deben ser enviadas al cortador, en plantillas separadas. Se crea una plantilla separada para cada

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tipo de objeto (Corte, Pintura, Plantilla, Cristal, Aplique) y para cada color si existen varios objetos del mismo tipo. Por ejemplo, para el diseño de nuestra muestra hay plantillas de esténcil, aplique, pluma, corte y cristal. En esta área puede seleccionar una o más plantillas para enviar al cortador. Puede mantener pulsada la tecla Ctrl y seleccionar las plantillas que desee enviar al cortador, haciendo clic en ellas. Las que fueron pulsadas serán resaltadas mostrando que están seleccionadas. Para deseleccionar cualquiera de las seleccionadas, puede mantener pulsada la tecla Ctrl y hacer clic en ellas. Otra manera de seleccionar múltiples plantillas secuenciales es manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas y haciendo clic en la primera plantilla que desee seleccionar y luego en la última. Se seleccionarán todas las plantillas que se encuentren entre las plantillas seleccionadas. Si selecciona varias plantillas y pulsa Cortar (para las partes de la cuchilla) o Dibujar (para las partes del lápiz), se enviarán al cortador en una secuencia que podrá ver. Cuando se completa una plantilla, la cortadora se detiene y se proporcionan instrucciones sobre la siguiente plantilla en la parte inferior del cuadro de diálogo. Por ejemplo, en la figura de abajo, la primera plantilla es una plantilla de esténcil, por lo que debe colocar la base de corte con el material a cortar en el cortador y en el área de información se le indicará que debe colocar un cuchillo/cuchilla en el cabezal del cortador. Después de presionar Cortar y producir la plantilla, el cortador se detendrá y le proporcionará instrucciones para la siguiente plantilla. El procedimiento continúa para todas las plantillas seleccionadas, se le pedirá que coloque la base de corte con el material de cada plantilla y la pluma o cuchilla en el cabezal de corte.



Si desea seleccionar todas las plantillas que aparecen en la lista, simplemente haga clic en el botón correspondiente debajo del área de plantillas y se seleccionarán todas ellas. De forma predeterminada, cada vez que se selecciona la opción Exportar a cortadores, se seleccionan todas las plantillas. Cualquier selección de página que realice en la lista Plantillas se previsualizará en el área Origen. También puede imprimirl as plantillas junto con información útil sobre la producción.

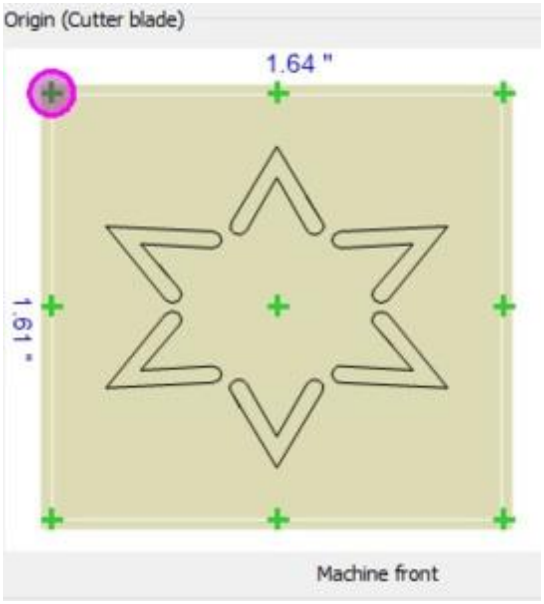
Origen - Previsualización

En esta área podrá ver una vista previa de la(s) plantilla(s) seleccionada(s) y también varios simbolos de cruz. Puede seleccionar cualquiera de estos puntos para que sean el origen de su diseño. No todos los cortadores soportan todos los puntos de origen que puede ver en la siguiente figura, en algunos cortadores puede haber sólo uno o pocos puntos de origen disponibles. El cortador comenzará a producir el diseño de acuerdo con el punto de origen seleccionado. Por ejemplo, en la siguiente imagen, se selecciona el origen superior izquierdo y este es el punto desde el que comenzará la cortadora. Esta opción le ayuda a iniciar la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

operación de corte de acuerdo con el material que ha colocado y la posición del cabezal de corte. Puede cambiar el Origen, simplemente haciendo clic en cualquier icono de cruz.

La Silhouette SD, Silhouette CAMEO no soporta esta opción y por lo tanto no se puede cambiar el origen de los diseños.

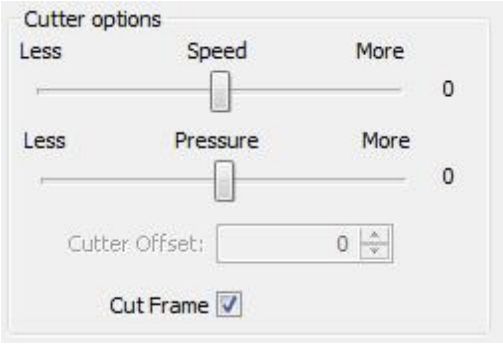


Junto al nombre del origen verá la herramienta de definición de origen que cada equipo utiliza para especificar desde dónde comenzará a cortar el diseño. Por ejemplo, la máquina Zing utiliza un punto láser para definir el origen y las otras máquinas usan un cabezal de corte real (cuchilla - pluma). Por lo tanto, tenga en cuenta la forma en que su máquina funciona para establecer la posición de inicio desde donde se empezará a cortar el material.



Opciones del cortador

En esta área podrá ajustar varios parámetros del funcionamiento del cortador (Velocidad, Presión), añadir un desplazamiento adicional y el marco de corte.



Para cualquier objeto creado Pintura, Corte, Plantilla, Aplique, Cristales, podemos establecer la velocidad y la presión, utilizando las respectivas opciones de propiedades del objeto. Cualquiera de los objetos-plantillas pueden tener velocidad o presión variables. Usando la barra de seguimiento de velocidad y presión puede

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aumentar o disminuir la velocidad y la presión que se aplicará a todas las plantillas que están disponibles en la ventana de diálogo. Generalmente, utilizamos estas barras cuando hemos creado un diseño complejo y si durante la producción vemos que podemos necesitar más velocidad o presión, aumentaremos la velocidad o presión para todas las plantillas de diseño sin tener que ir a todos los objetos de diseño y cambiar sus opciones de corte. En caso de que estos valores estén en gris (desactivados), esto significa que la cortadora no soporta su utilización. Debe tener en cuenta que estas barras de desplazamiento mantienen los ajustes anteriores que ha seleccionado, por lo que si inicia un nuevo diseño y lo envía al cortador, verá que se mantienen la velocidad y la presión previamente seleccionadas, por lo que si necesita utilizar la velocidad inicial seleccionada, deberá volver a poner la barra de desplazamiento en cero.

Compensación del cortador

Usando este valor, si está habilitado, puede especificar la compensación que el cortador añadirá a cada forma para que se produzca correctamente y conserve su forma. Este valor varía de máquina de corte a máquina de corte y algunas máquinas no permiten cambiar este valor en absoluto a través de nuestro software. Puede realizar ajustes a través del panel de la máquina. Siéntase libre de cambiar la configuración de compensación del cortador en función de la compensación que desee que se agregue a cada corte que realice la máquina. Para que quede más claro, hay que tener en cuenta que la máquina utiliza un cuchillo de un tamaño determinado para cortar el material. Cuando la máquina corta el material crea una forma que puede ser más pequeña que la que usted ha especificado dentro del software, debido a las dimensiones de las cuchillas. Para superar esto añadimos un poco de compensación que obligará a la máquina a crear un diseño un poco más grande y que se ajuste al tamaño que queremos que sea.

Marco de corte:

Esta opción añade un rectángulo alrededor del diseño que será cortado después de cortar el objeto principal. Para aplicarla en el diseño, simplemente marque la casilla de verificación Marco de corte. En el área Origen verá un rectángulo que se agregará alrededor del diseño que ha creado. Este es el marco de corte que forzará al cortador a cortar el material y producir una versión portátil del diseño de corte que usted ha creado.



Operaciones del cortador

Usando los controles visibles en la siguiente imagen nos comunicamos directamente con el cortador y realizar varias operaciones de Corte - Pintura.



Botones de flecha

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Con los botones de flecha puede mover el cabezal del cortador a la posición que desee. Esto puede ser necesario en 2 casos, primero para posicionar el cabezal de corte por encima del área de la base de corte que queremos pintar (posicionar el cabezal de acuerdo con el origen seleccionado) y segundo para mover el cabezal de corte a una posición en la que queramos llevar a cabo una operación de prueba de los ajustes del cortador

Por ejemplo, si ha seleccionado un origen en la esquina superior izquierda de la plantilla, debe mover el cabezal a la esquina superior izquierda del área en la que desee realizar la operación de Corte-Pintura.

Si necesita afinar la posición del cabezal de la cortadora, puede utilizar las teclas Ctrl , Shift de su teclado para ajustar el paso del movimiento.

- Mantenga pulsada la tecla Mayúsculas Shift para hacer el movimiento más pequeño.
- Mantenga pulsada la tecla Control Ctrl para aumentar la cadencia del movimiento.
- Presione las teclas Ctrl y Mayúsculas juntas (Ctrl + Shift) para que la cadencia del movimiento sea muy pequeña.

Trazar:

Cuando hayamos colocado el cabezal de corte por encima de la parte que queremos cortar o pintar, es posible que queramos comprobar si el diseño encaja en el área que hemos especificado. Si pulsamos el botón Trazar, el cabezal de corte comenzará a moverse por el área que se requiera de acuerdo con el tamaño del diseño. De esta manera podemos ver si el diseño se ajusta realmente a la posición del cabezal.

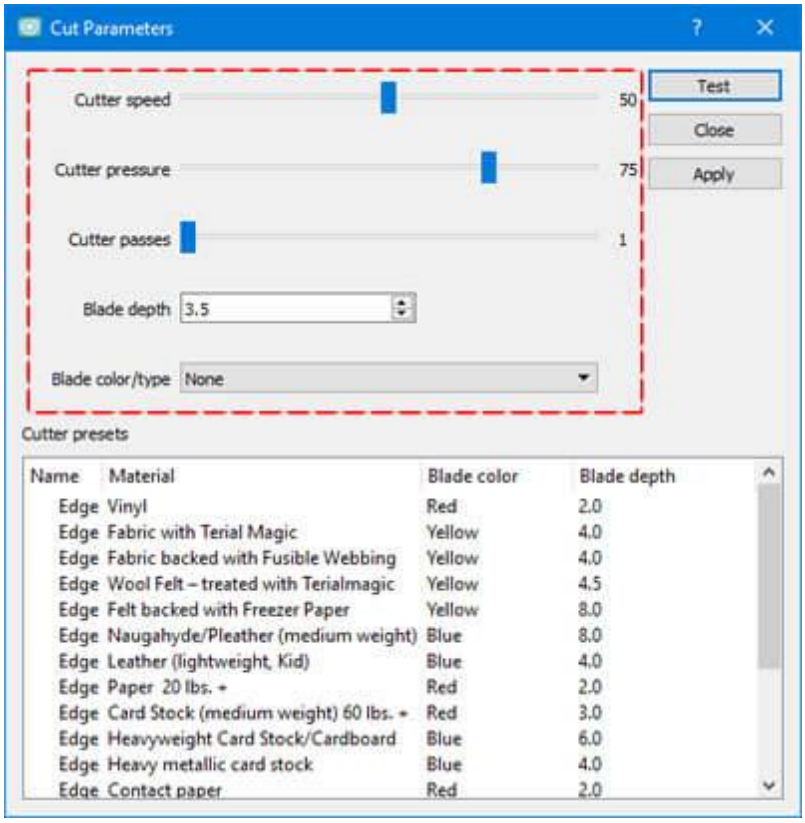
Abortar:

Usando el botón de abortar, podemos detener el envío a la operación de corte, si los datos no han sido transmitidos todavía. Por lo tanto, si nos damos cuenta de que algo anda mal, podemos abortar, para corregir nuestro diseño o configuración y reenviarlo al cortador.

Ensayo

Hay muchos casos, como por ejemplo, si nunca hemos usado un material, o una pluma/pincel en un cortador, en los que podemos necesitar realizar una prueba para verificar los resultados de la operación con la configuración actual de la plantilla. Podemos utilizar el botón Ensayo para realizar dicha prueba. La prueba debe realizarse para cada plantilla por separado, seleccione una plantilla y pulse el botón Ensayo. Se mostrará la ventana de Ensayo, si tiene varias plantillas seleccionadas, la prueba se realizará con los ajustes de la primera plantilla. La ventana que aparece, puede ver los ajustes de la cuchilla que se seleccionaron para los objetos de la plantilla (Usando las propiedades de objeto). Pulsando la tecla Probar, el cortador realizará un trabajo de prueba con los ajustes actuales del material que ha colocado. Sólo producirá una forma simple para verificar que esta se produzca correctamente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Hay 3 tipos de pruebas como puede ver en la siguiente imagen, una para objetos de Corte, Applique, Plantilla, una para objetos de Pintura y otra para objetos de Cristal. Se utilizará un patrón diferente que se adapte mejor a cada tipo de objeto.



Patrón de prueba de cristales



Patrón de prueba de Corte, Aplique, Plantilla



Patrón de prueba de pintura

Una vez finalizada la prueba, si el resultado no es el deseado, puede editar las opciones de corte (velocidad, presión, pasadas), mover el cabezal del cortador a otro punto y realizar la prueba una vez más. Si los resultados son los deseados, puede pulsar Aplicar y los ajustes actuales se aplicarán al objeto de la plantilla. Para ajustar los ajustes actuales también hay una lista de ajustes preestablecidos que puede utilizar para obtener un conjunto de ajustes preconfigurados de acuerdo con el material de producción.

Calibrar

Esta opción sólo está habilitada para cortadores Zing, eClips 2 USB y Artistic Edge que tengan un puntero láser. Con el botón de calibración se puede definir la distancia entre el puntero láser y el cabezal de corte.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cortar

Una vez que esté listo, haga clic en el botón Cortar - Dibujar para enviar el diseño a la máquina. Una vez iniciado el proceso, el software bloquea la conexión con la máquina y no es posible seleccionar una plantilla diferente hasta que el proceso haya finalizado.

Si el diseño tiene múltiples grupos de cristales o múltiples objetos de contorno o múltiples objetos de Apliques, el software enviará cada diseño por separado informándole cuál de ellos se está enviando. Por lo tanto, para los diseños de cristal, primero un grupo de cristales será enviado y cortado, luego un segundo grupo será enviado y cortado en un material de corte diferente, luego el tercero y así sucesivamente. Cada vez que el software le pida confirmación (Pulse "OK" para Enviar la página siguiente o "Cancelar" para abortar). El diseño del cristal se hará con capas de diferentes de grupos de agujeros basados en el diseño. Los diseños con Bosquejos o Apliques serán tratados en consecuencia.

Imprimir y cortar

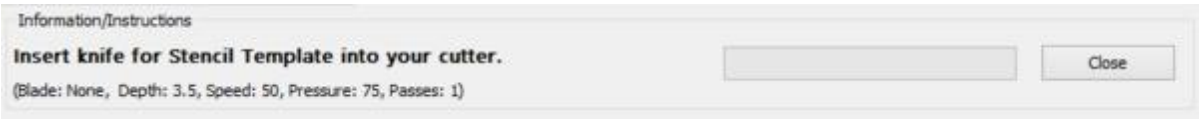
Esta opción está habilitada sólo para cortadoras que puedan soportar esta función. Zing, eClips 2 USB y Artistic Edge que tienen un puntero láser, soportan Imprimir y Cortar y también hay una opción de Calibración disponible. Con el botón de calibración se puede definir la distancia entre el puntero láser y la cuchilla de corte. Para Silhouette CAMEO y Silhouette SD que disponen de un mecanismo especial de reconocimiento óptico la opción Imprimir y cortar también está disponible. La opción Imprimir y Cortar es un mecanismo especial que se puede utilizar para imprimir los contornos de un diseño en una impresora y luego colocar la impresión en la base de corte y cortar la obra de arte impresa utilizando el cortador. El papel impreso tiene algunas marcas especiales:

para Zing, eClips 2 USB y Artistic Edge que tienen un puntero láser debemos apuntar con el puntero láser estas marcas especiales durante el procedimiento para que la impresión y el corte estén bien alineados.

Para Silhouette CAMEO que tiene un mecanismo especial de reconocimiento óptico debemos colocar el papel impreso en la cortadora y la cortadora reconocerá las marcas especiales utilizando el reconocimiento óptico.

Instrucciones

En esta área podrá ver información sobre la plantilla producida actualmente. Puede ver las propiedades de corte que se seleccionaron para esa plantilla y se le indicará que coloque el cabezal de producción correcto. Para los objetos de Corte, Plantilla, Aplique se le pedirá que coloque la cuchilla adecuada en el cabezal de corte y para los objetos de Pintura se le pedirá que coloque el pincel adecuado.



Configuración inalámbrica de Artistic Edge

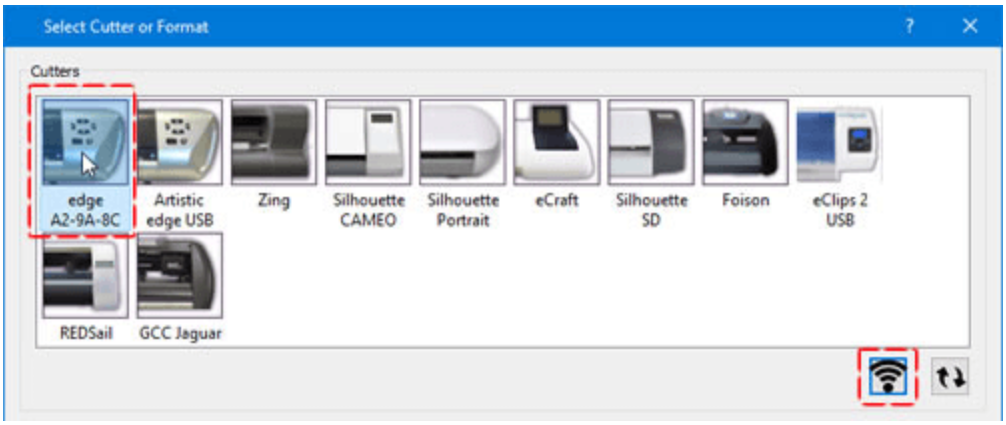
El cortador Artistic Edge viene con un módulo inalámbrico opcional. Las siguientes instrucciones de información son válidas sólo para aquellos que hayan adquirido la versión con el módulo inalámbrico.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

El cortador tiene 2 modos de funcionamiento inalámbricos.

- Modo de punto de acceso: El cortador no está conectado a un router, pero implementa un punto de acceso inalámbrico y el ordenador se conecta directamente a este punto de acceso. El punto de acceso se llama Edge-xx-xx-xx-xx.
- Modo cliente: La cortadora está conectada a un router y el ordenador se comunica con la cortadora a través de la conexión de red.

De forma predeterminada, al iniciar el cortador por primera vez, se activará el modo Punto de acceso. Esto significa que para conectarse a la cortadora primero debe conectarse al punto de acceso Edge-xx-xx-xx-xx. Si está conectado al punto de acceso Edge-xx-xx-xx-xx, el nombre del cortador aparecerá como en la siguiente figura en el cuadro de diálogo Exportar a cortadores. Si no puede ver el nombre del cortador, primero debe comprobar si la función inalámbrica está activada en el cortador, el botón/indicador Inalámbrico debe estar resaltado. Si no está resaltado, lea las siguientes instrucciones para activar la funcionalidad inalámbrica.



Encienda y apague el módulo inalámbrico

El cortador Artistic Edge con dongle inalámbrico incluido tiene un botón inalámbrico al lado del botón de encendido (On-Off). Cuando la función inalámbrica está activada, este botón se enciende con una luz blanca; de lo contrario, estará apagada. Si la función inalámbrica está desactivada, para encenderla, pulse y mantenga pulsado el botón inalámbrico durante unos 5 segundos hasta que se ilumine con una luz blanca. En este punto, si buscamos a través de las redes inalámbricas disponibles, podremos localizar el punto de acceso inalámbrico Edge-xx-xx-xx-xx y podremos conectarnos a él. Asimismo, manteniendo pulsado el botón inalámbrico, podemos desactivar la funcionalidad inalámbrica.

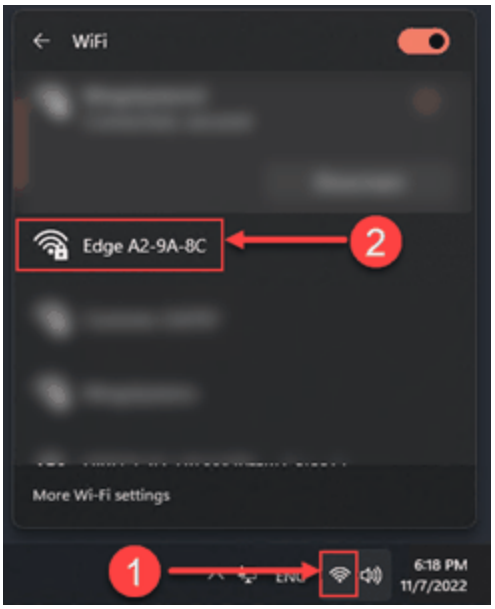
Aviso: Para poder enviar un diseño inalámbricamente al cortador el indicador de conexión inalámbrica debe estar habilitado y resaltado y debemos estar conectados a su punto de acceso, si está en modo Punto de acceso o conectado a la red a la que el cortador está conectado cuando se cambia al modo Cliente.

Conectarse al punto de acceso de Artistic Edge

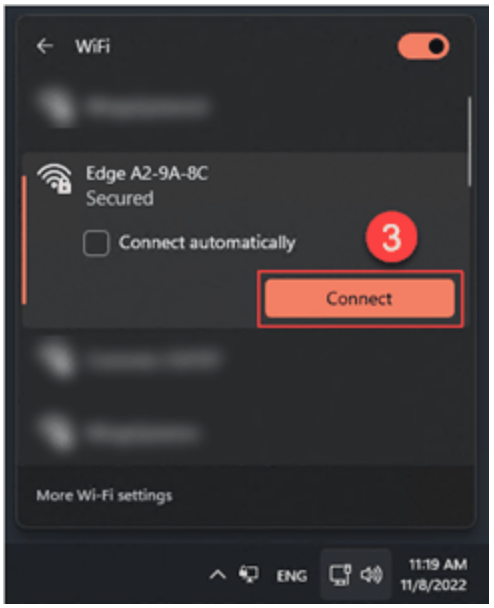
En primer lugar, debemos mencionar que debe asegurarse de que la función inalámbrica esté activada. Si no lo está, por favor, pulse y mantenga pulsado el botón de conexión Inalámbrica durante tres segundos. El botón se encenderá cuando se active la función inalámbrica. El punto de acceso inalámbrico estará listo y luego deberá buscar de nuevo el punto de acceso Edge.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Para conectarse a la cortadora Edge debe pulsar sobre el icono de red de su sistema para ver las redes disponibles.

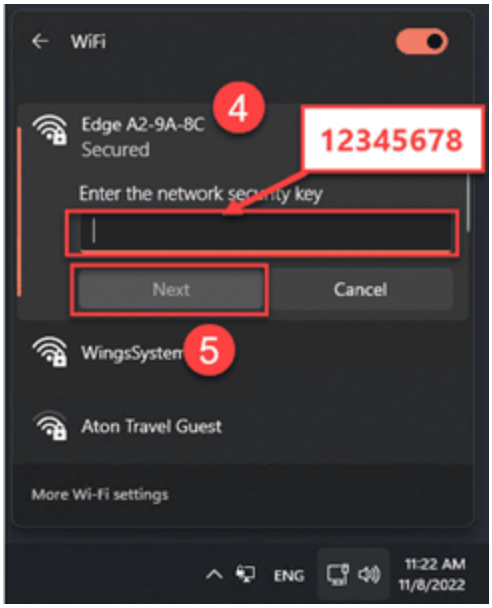


De las redes disponibles, seleccione la llamada Edge-xx-xx-xx-xx-xx y pulse Conectar para unirse a la red.



Se le pedirá una clave de seguridad, introduzca 12345678, haga clic en Siguiente y espere un momento a que se inicie la conexión. Es muy importante asegurarse de que está introduciendo la contraseña correctamente, porque a veces, si la contraseña es incorrecta, puede parecer que está conectado a una red, pero no se producirá una transferencia de archivos real.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

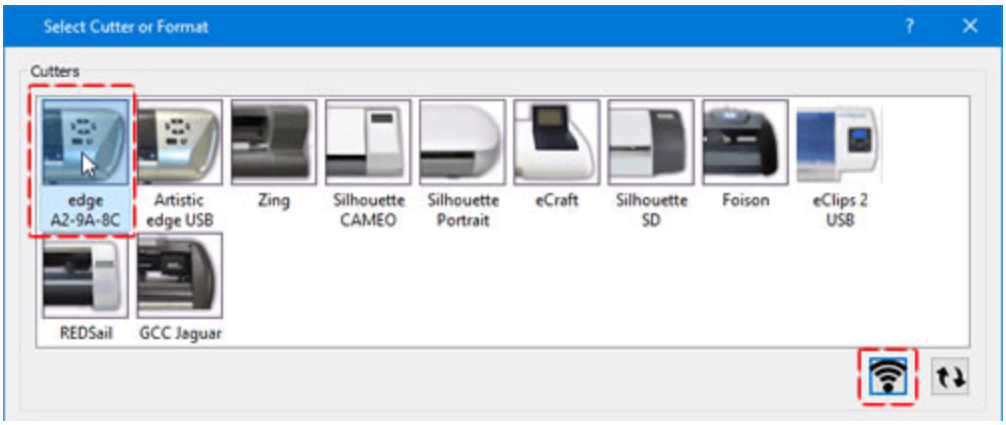


Ahora está conectado directamente con la cortadora Edge. Para enviarle un diseño de corte, haga lo siguiente:

Nota: Mientras esté conectado directamente con la cortadora Edge, Internet no estará disponible. Para volver a conectar su PC a Internet, debe cerrar la cortadora o repetir los pasos 2-3, pero esta vez conectándose a su red inalámbrica.

Seleccione el modo de funcionamiento inalámbrico

Si está conectado al punto de acceso Edge-xx-xx-xx-xx y puede ver el nombre del cortador en la venta Exportar a cortadores, entonces está conectado correctamente al cortador. En la zona inferior de los cortadores disponibles y cuando se selecciona Edge inalámbrico, se puede ver un icono inalámbrico que se puede utilizar para gestionar el modo de funcionamiento inalámbrico; véase la imagen siguiente.

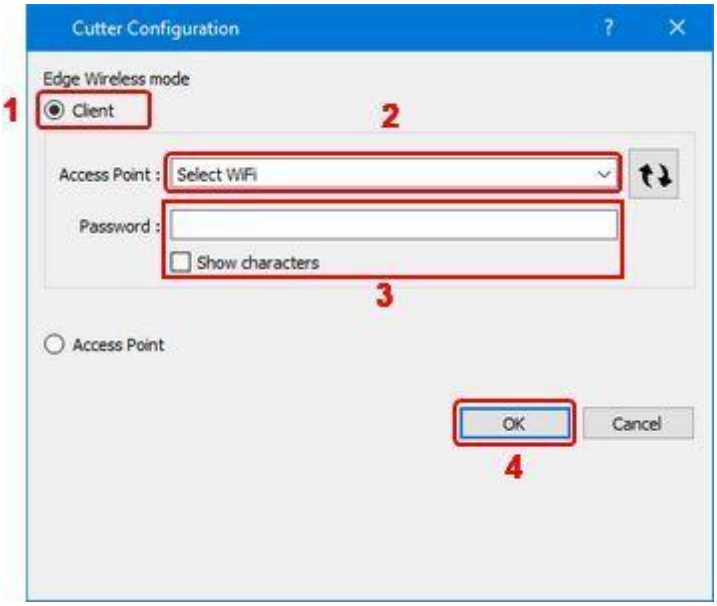


Haga clic en el botón Inalámbrico y aparecerá la ventana de configuración del cortador. Como puede ver en la siguiente ventana, el modo Punto de acceso está en gris, esto significa que este modo ya está activo y no podemos cambiar a ese modo.

Ahora puede añadir el cortador Artistic Edge a su red inalámbrica permanentemente y tenerlo disponible cada vez que lo necesite. Para ello debemos poner el cortador en modo Cliente. En el cuadro de diálogo Configuración del cortador, seleccione cualquiera de las redes inalámbricas disponibles y, a continuación,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

escriba la clave de seguridad para la red seleccionada. Puede comprobar los caracteres del campo show para asegurarse de que hemos escrito la clave de seguridad correcta. Por último, pulse Aceptar para aplicar.

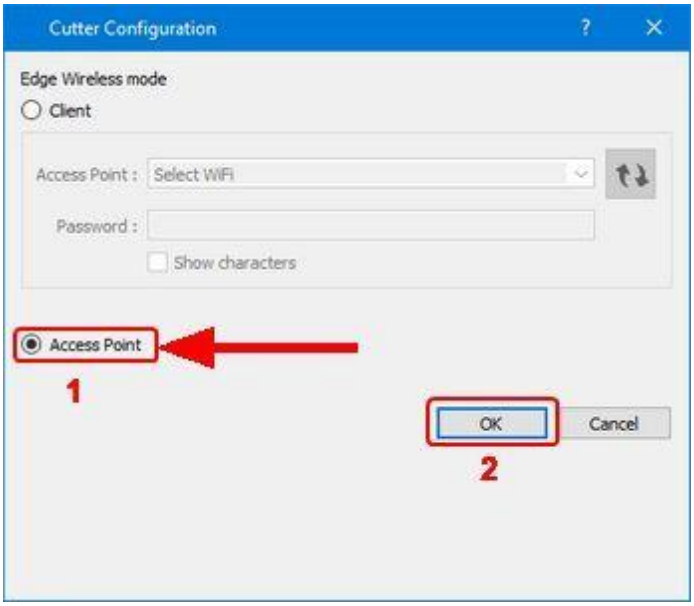


Aparecerá una ventana de aviso informándole que en este punto tanto el botón de encendido como el botón inalámbrico comenzarán a parpadear durante unos 30 segundos hasta que el cortador se conecte correctamente a la red inalámbrica. Espere un minuto mientras se realiza la autoconfiguración del cortador con la red. Tenga en cuenta que puede que tenga que volver a conectarse a la red a la que conectó el cortador para poder comunicarse con el sistema inalámbrico del cortador.

Cambiar a modo de punto de acceso

En cualquier momento y por cualquier razón, si desea conectarse directamente al cortador, deberá utilizar el cuadro de diálogo Exportar a cortadores para gestionar el modo de funcionamiento inalámbrico tal y como se describe en la parte anterior. Ahora, al entrar en el diálogo (figura siguiente), la opción de cambiar al modo Punto de acceso estará activada y podrá seleccionarla. Compruebe el modo Punto de acceso y pulse OK para continuar, espere a que el cortador se reinicie hasta que los botones se mantengan encendidos y finalmente conéctese de nuevo al punto de acceso Edge-xx-xx-xx-xx.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Reinicio de emergencia al modo de punto de acceso

En caso de que no pueda conectarse al cortador o de que se haya producido alguna configuración errónea y no pueda acceder al cortador, deberá restablecer el cortador al modo de punto de acceso predeterminado y, a continuación, volver a conectarse a cualquier red inalámbrica en modo Cliente. Para reiniciar la cortadora debe mantener presionados el botón inalámbrico y el botón de límite derecho a la vez, durante 3 segundos. Cuando el botón de encendido y el botón inalámbrico se apaguen, suelte el botón. En este punto, el botón Inalámbrico comenzará a parpadear hasta que se complete la inicialización de la red, cuando el parpadeo se detenga, estará listo para conectarse al punto de acceso Edge-xx-xx-xx-xx para poder utilizar el cortador.

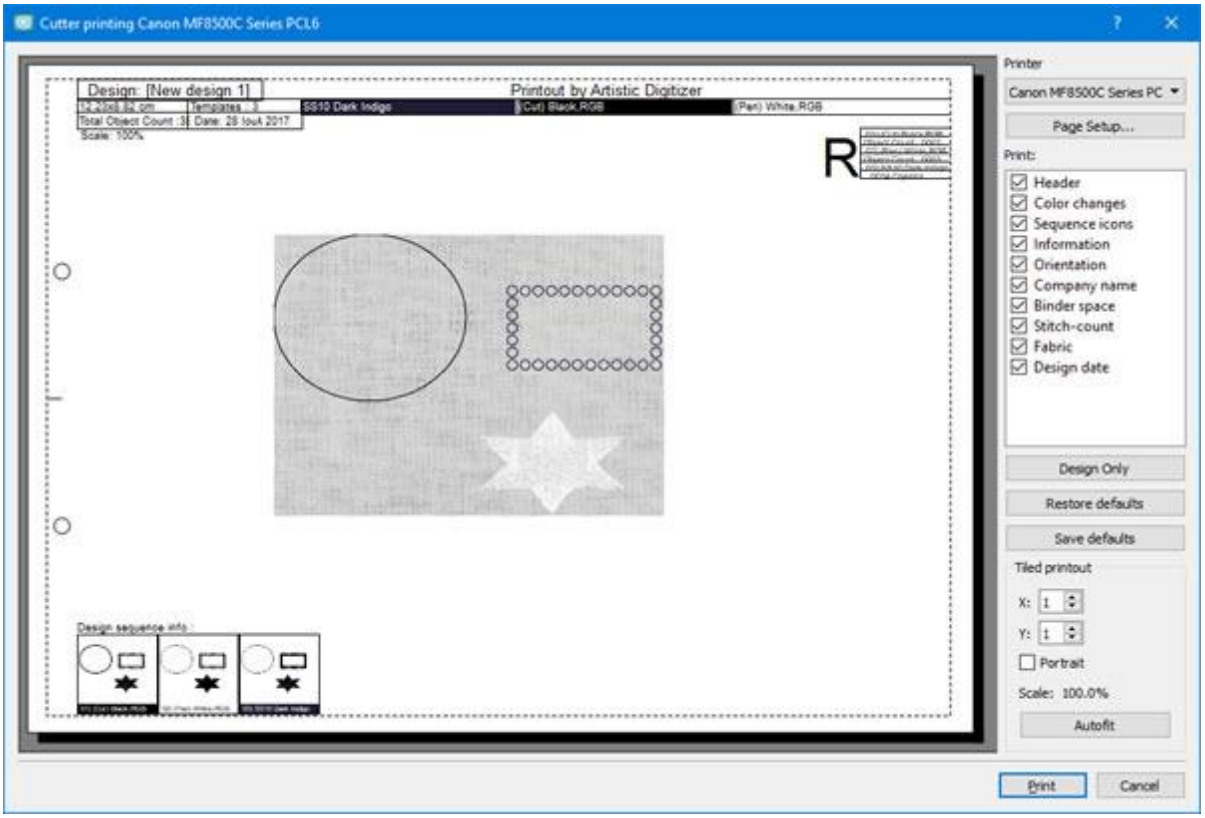


Imprimir plantillas

El software ofrece amplias opciones para imprimir sus diseños con Corte, Plantilla, Aplique, Cristales y Pintura antes de enviarlos a la cortadora. Puede imprimir las plantillas de las piezas de diseño junto con mucha información útil para el proceso de producción. La impresión del diseño proporciona la información necesaria para evaluar antes de enviar un diseño a la cortadora. Esta es una impresión especial que sólo puede utilizar desde la ventana Exportar a cortador, debajo de las plantillas hay un botón de impresión.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo, en el que se puede ver una vista previa de la impresión de un diseño.



Impresión del cortador

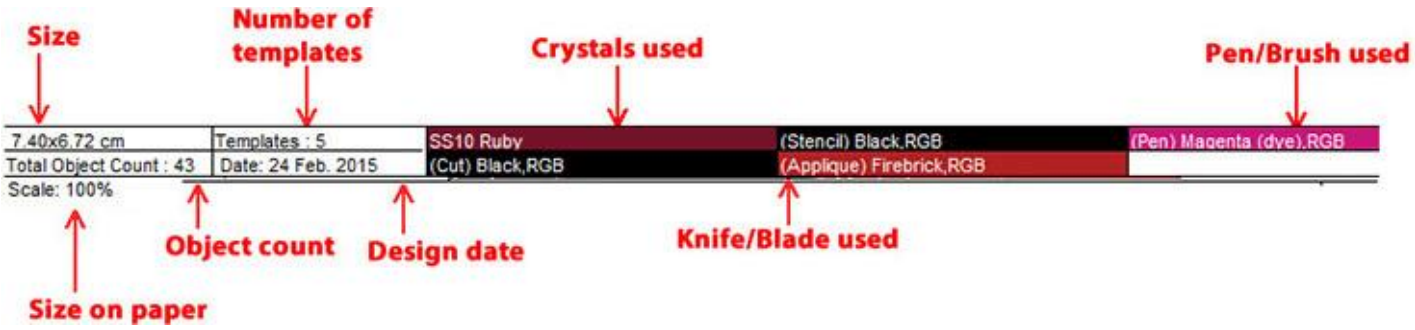
En la ventana de vista previa de impresión, podemos ver una vista previa del diseño del corte junto con la información proporcionada. En la parte derecha podemos ver varias personalizaciones de la impresión. Estas personalizaciones son:

- Podemos utilizar el botón Configuración para seleccionar y personalizar las propiedades de la impresora que vamos a utilizar.
- También podemos usar la opción Guardar en JPG en caso de que no queramos imprimirlo, pero queremos guardarlo para referencia posterior o para revisarlo en el monitor de nuestro ordenador.
- En la sección Imprimir podemos seleccionar qué partes queremos que sean visibles. Haga clic en cualquiera de las casillas para activar/desactivar los elementos visibles.
- Si desea que esta selección de elementos visibles sea la predeterminada para cualquier diseño de corte, puede utilizar el botón Guardar valores predeterminados. Utilice el botón Restaurar valores predeterminados para utilizar los valores predeterminados que ya ha guardado.
- Además, hay un botón de sólo diseño. Presione este botón en caso de que desee imprimir sólo el diseño real (puntadas).
- Por último, en la sección de configuración podemos personalizar algunos aspectos de la impresión, el número de páginas, la orientación y la escala. También podemos establecer el número de puntadas que queremos que sean visibles en la vista previa de impresión.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

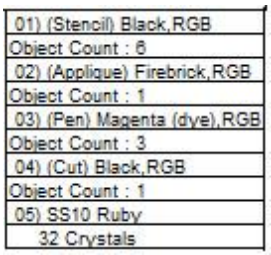
Imprimir: En esta sección del diálogo de impresión puede especificar qué información desea que incluya su impresión. Cada elemento de la impresión puede activarse o desactivarse haciendo clic en el cuadrado a la izquierda de su descripción. Si el elemento está activado, los cambios se pueden ver en el área de vista previa.

- Cabecera
  El encabezado se encuentra en la parte superior de la página, mostrando el tamaño, los cambios de color/cristal, el número de cristales, los tipos de cristales que se utilizan, los colores de los cristales y sus nombres.



Cabecera

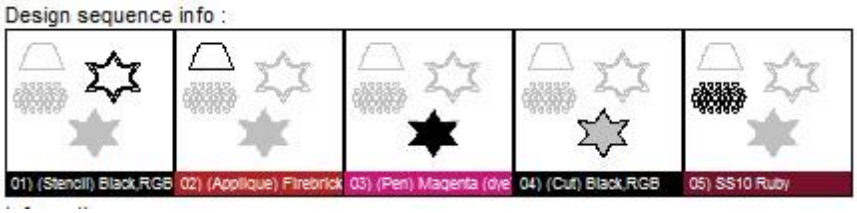
- Orden de objetos
  La caja muestra la secuencia de los cambios de cristal/color. Esta información es muy útil para saber el orden en que los objetos serán enviados a la cortadora.



Cambios de cristal/color

- Iconos de secuencia

Los iconos de secuencia se encuentran en la parte inferior de la página. Muestran partes del diseño divididas por el cambios de color/cristal. Además, en la parte inferior del icono se puede ver el nombre del color/cristal que se debe utilizar, además de los comentarios.



Iconos de secuencia

- Información
  La información se encuentra al final de la página. El área de información muestra cualquier información

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

adicional que desee ver en la impresión. Esta información se puede añadir en la pestaña Archivo > Propiedades del diseño > General.

- Orientación
  La orientación es el icono que se muestra con el carácter "R" en la esquina superior derecha de la impresión. Esto es importante porque muestra cómo se debe colocar la página impresa en el cortador para identificar el punto de partida del diseño.



Orientación

- Nombre de la compañía

El nombre de la empresa, que se encuentra en la parte superior de la impresión, puede cambiarse desde la pestaña Impresión de la ventana Herramientas > Opciones.



Nombre de la compañía

- Encuadernación

Esta opción crea el margen necesario (en el lado izquierdo de la página) en caso de que desee poner la impresión en una carpeta.

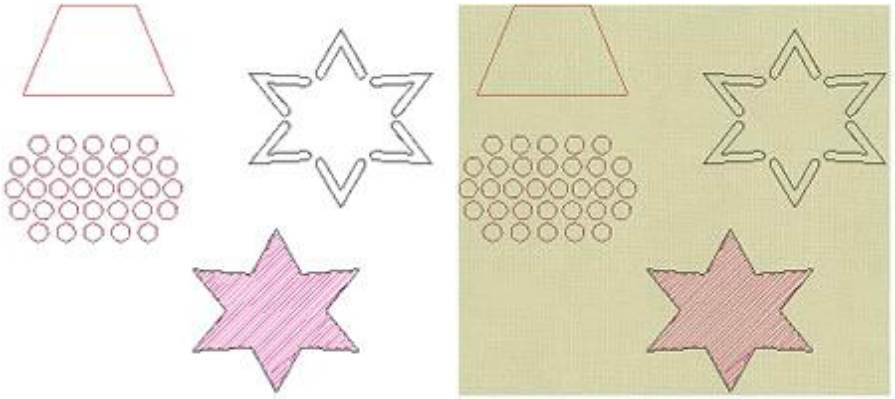
- Conteo de objetos

El número de objetos de su diseño se puede ver en el encabezado de la impresión.



Ubicación del contador de cristales

- Tejido
  Oculta o muestra la tela detrás del diseño.

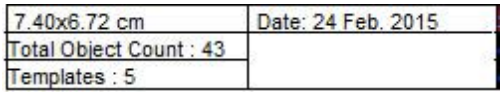


Sin el tejido - Con el tejido

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Fecha de bordado

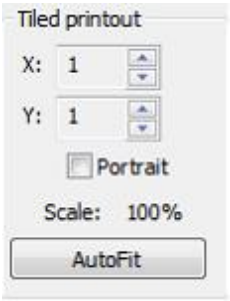
La fecha en que se creó el diseño se puede ver en la parte superior izquierda de la impresión.



Ubicación de la fecha de bordado

Impresión en mosaico

Esta sección gestiona la forma en que se imprimirá su diseño. Cuando se llama el diálogo de impresión, los dos primeros campos indican el número de páginas necesarias para la impresión: "X" para horizontal e "Y" para vertical; el número de diseños impresos en cada página se puede cambiar con las flechas del lado derecho o con la rueda del ratón. Los cambios que realice se pueden ver en la presentación preliminar a medida que los realiza.



Impresión en mosaico

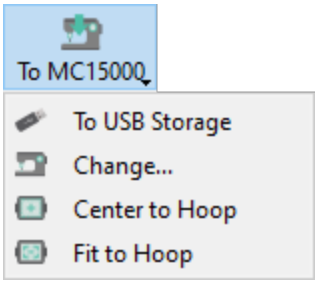
La opción Retrato define la posición del diseño en la página. Si está activada, el diseño se imprimirá verticalmente como un retrato. Si está desactivada, el diseño se imprime horizontalmente como un paisaje.

El campo Escala muestra si el diseño será representado más pequeño que su tamaño real y el porcentaje de la reducción. La primera vez que se utiliza la ventana de impresión, el software encontrará la mejor manera de mostrar el diseño en tamaño real con el menor número de páginas.

Para restaurar automáticamente los parámetros indicados al principio de este proceso, puede hacer clic en la pestaña Autoajustar. Si su diseño se muestra en más de una página, puede imprimirlo, cortar el borde de la página, que ya está marcada, y pegarlos con cinta adhesiva para que su diseño esté completo.

Enviar a la máquina

Al usar este icono "a la máquina", obtiene acceso a varias opciones de marco y exportación.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

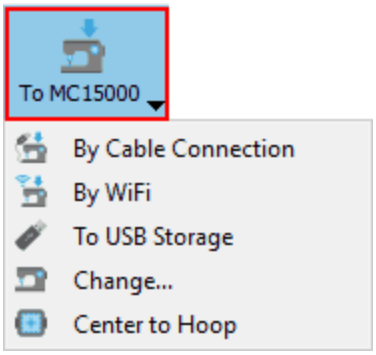
- Enviar por WLAN: La opción "Por WLAN" le permite enviar un diseño a través de Wireless Lan a una máquina de bordado si es compatible y está conectado correctamente a la máquina a través de WLAN. Esta opción solo está disponible cuando hay máquinas que admiten la conexión WLAN.
- Enviar por conexión por cable: La opción "Por conexión por cable" se utiliza para enviar un diseño a través de una conexión por cable a la máquina. La máquina debe estar conectada al equipo mediante un cable USB.
- Exportar a almacenamiento USB: Utilice la opción "A almacenamiento USB" para enviar el diseño a una unidad de almacenamiento USB y luego conecte este dispositivo de almacenamiento extraíble a la máquina de bordado y cargue el diseño que desea.
- Cambiar máquina - Hoop: Por defecto, al crear un diseño se usa el marco y la máquina predeterminados para el diseño. Usando la opción de cambio, puede cambiar la máquina y/o el hoop, si desea enviar el diseño actual a otra máquina o hoop. Aparecerá el diálogo "Editar hoop" para seleccionar una máquina y/o hoop alternativos. La máquina y Hoop por defecto aplicados se pueden cambiar presionando el icono de Hoop en la pestaña "Bienvenidos". También puede cambiar el Máquina / Hoopusando el icono respectivo en la barra de herramientas Tools e incluso crear diseños con varios hoops.
- Centrar al Hoop: Usando esta opción, puede centrar el diseño en el hoop de forma automática. Esta es una forma fácil de alinear el hoop con el diseño y el diseño se centrara entonces en el hoop
- Ajustar al Hoop: Con esta opción puedes ajustar cualquier diseño al hoop seleccionado. Simplemente haga clic en la opción "Ajustar al hoop", y el programa escalará automáticamente el diseño para que entre dentro del área utilizable del hoop. Si el diseño es más grande que el área utilizable del hoop, lo reducirá para que quepa. Por otro lado, si el diseño es más pequeño que el área bordable del hoop, lo ampliará para que quepa. El software siempre mantiene una distancia de seguridad desde el borde del círculo. Si el software descubre que el diseño encaja mejor si el hoop está en modo horizontal, rotará el hoop y hará que quepa.

Las opciones disponibles en este cuadro de diálogo dependen de lo que la máquina seleccionada admita y si necesita enviar algo a su máquina, primero debe seleccionarse esta edición. La elección de la máquina determina los hoops, las conexiones y los tipos de archivo disponibles para exportación. Ahora, según la máquina seleccionada por el software, el software proporciona las formas disponibles para conectarse a la máquina y transferir archivos.

Por ejemplo, si selecciona conectarse aJanome "Memory Craft 1500", esta máquina admite una conexión de cable USB directay una conexión inalámbrica.

Si la máquina está conectada a su computadora,ya sea mediante USBo mediante WiFia su red, verá una "Conexión por cable"o una "conexión inalámbrica"en la barra "Estándar" y en la sección "Exportar" del menú "Archivo". Utilizando cualquiera de estas opciones puede conectarse a la máquina y transferir los diseños. El software detecta automáticamente si la máquina seleccionada está conectada al puerto USB del PC.

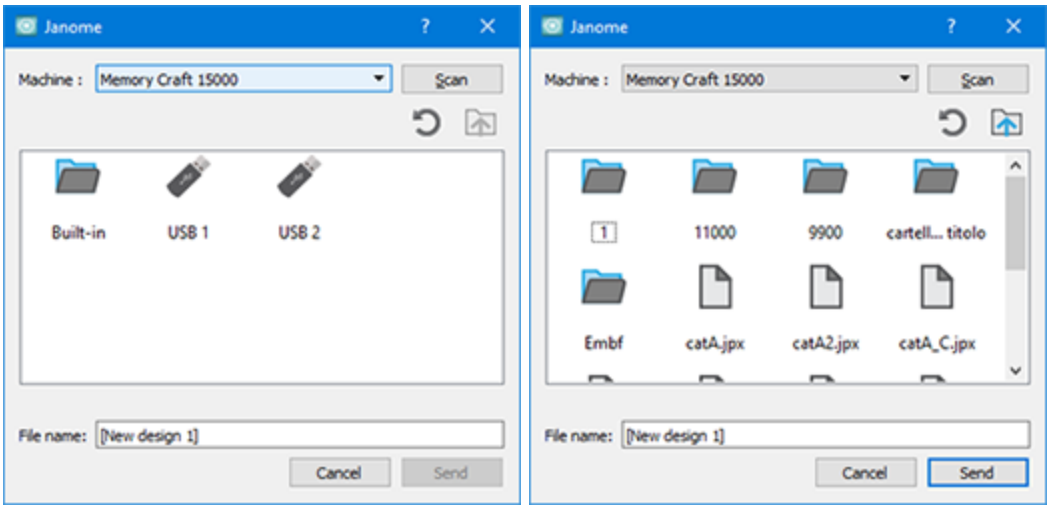
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Enviar por WLAN

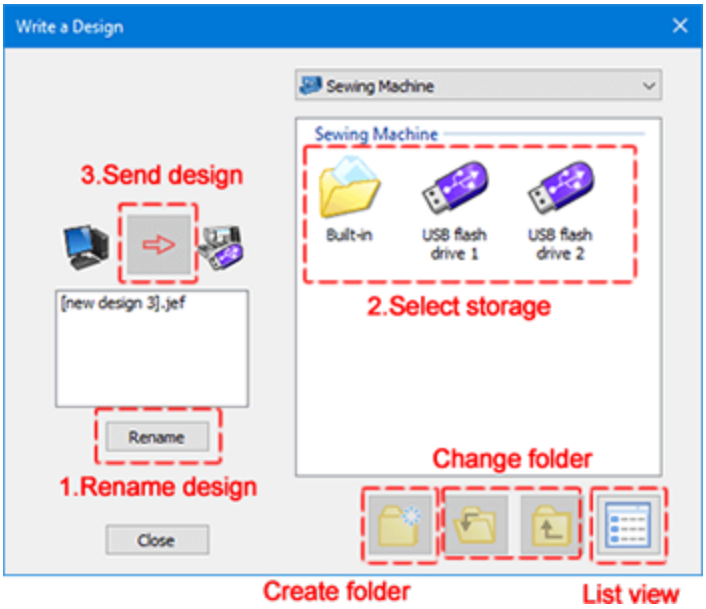
La opción "Por WLAN" le permite enviar un diseño a través de WiFi a su máquina. Primero debe seleccionar su máquina en caso de que haya más máquinas del mismo tipo en la misma red. En caso de que no haya ninguna máquina disponible, asegúrese de que su máquina esté encendida y conectada a la red inalámbrica. A continuación, pulse " escanear " para ver si su máquina es detectada. Cuando su máquina está conectada, puede ver los lugares de almacenamiento disponibles de la máquina. Seleccione cualquiera de los lugares de almacenamiento disponibles de su máquina y haga clic para ver su contenido. Defina un nombre para su diseño y pulse "Enviar" para guardar el diseño actual en la máquina.



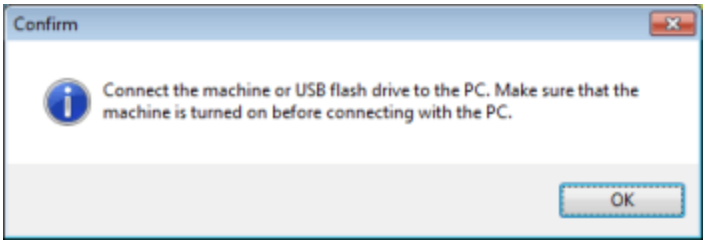
Enviar por conexión por cable

Asimismo, si utiliza la opción "A nombre de la máquina", aparecerá el diálogo de la siguiente imagen y podrá enviar un diseño a la máquina a través de la conexión por cable. Seleccione un nombre para el diseño y luego seleccione un lugar de destino en el área correcta. Ahora presionando la flecha que apunta al área de la máquina de coser, el diseño se transferirá a la máquina conectada.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



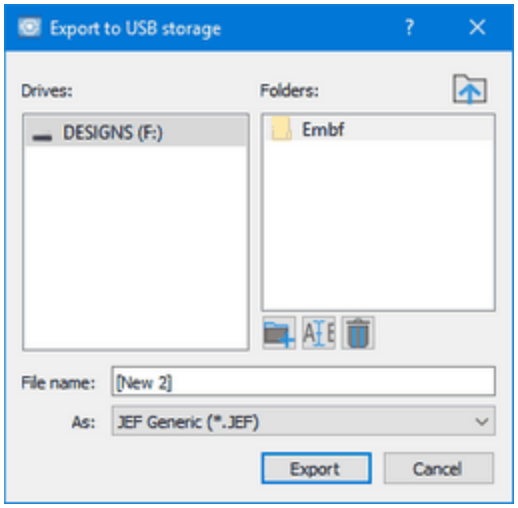
Cuando utilice la opción "A máquina", asegúrese de que está conectada físicamente a su PC. Si hay algún problema de conexión, verá un mensaje de confirmación si intenta enviar un diseño mientras la máquina no está conectada.



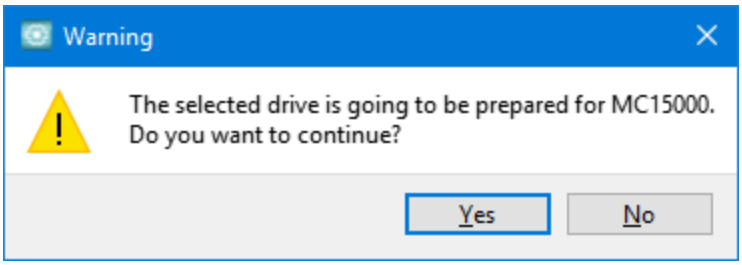
Exportar a USB

Utilice la opción "Al almacenamiento USB" para enviar el diseño a una unidad de almacenamiento USB y luego conecte este dispositivo de almacenamiento extraíble a la máquina de bordado y cargue el diseño que desea. Usando la opción "Al almacenamiento USB" aparecerá el siguiente cuadro de diálogo y podrá seleccionar cualquiera de los dispositivos de almacenamiento conectados y guardar su diseño. Una vez que seleccione un dispositivo de almacenamiento, verá las carpetas disponibles en el área de la derecha. Haga clic para seleccionar una carpeta, proporcione un nombre y presione "OK" para guardar el diseño en el dispositivo de almacenamiento USB.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si es la primera vez que se usa este dispositivo de almacenamiento, el programa le pedirá que prepare la estructura de carpetas necesaria para la máquina seleccionada. Puede seleccionar una máquina con la que esté trabajando a través de la pestaña "Bienvenida" haciendo clic en el ícono "Aro" o presionando el ícono "Aro/Máquina" en la barra de herramientas y luego, como puede ver en la siguiente figura, necesita seleccionar el fabricante "Company", el modelo de la "Máquina" y una vez que seleccione un aro, su selección se aplica. El software recordará su selección y a partir de ahora no necesita cambiar la máquina seleccionada a menos que desee conectarse a otra máquina.



El dispositivo de almacenamiento USB debe estar formateado usando el sistema de archivos "Fat32" para poder guardar correctamente los diseños para la mayoría de las máquinas de bordado.

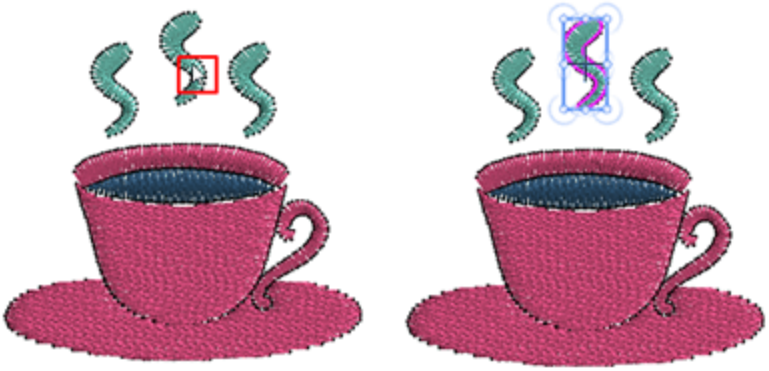
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Selecciones

Para hacer cambios en su diseño, primero debe seleccionar los objetos a manipular. Hay varias maneras de seleccionar los objetos que prefiera. La herramienta "Seleccionar es la herramienta de selección más utilizada, pero también existen otras formas de seleccionar objetos. Además de utilizar el ratón para sus selecciones, también puede utilizar el teclado o Seleccionar por tipo de puntada, cuando desee seleccionar todos los objetos de un tipo de puntada específico o Seleccionar por color, si desea seleccionar todos los objetos que usan un color especifico. En los temas siguientes hablaremos de todos las formas de selección disponibles.

Seleccionar con mouse (Clic)

Para editar objetos es necesario seleccionarlos primero. De forma predeterminada al iniciar el programa y cuando no se selecciona ninguna otra herramienta, la herramienta de selección predeterminada es el modo rectángulo. Este es el modo de selección por defecto, lo que haga clic se selecciona y si forma un rectángulo en el área de diseño, todos los objetos que están en este rectángulo se seleccionarán. Si está usando cualquier otra herramienta y desea ir al modo de selección, simplemente haga clic en el ícono de selección de rectángulo . Así que la manera más fácil de seleccionar un objeto, es simplemente hacer clic en él con el ratón. Un rectángulo resaltado aparecerá alrededor del objeto para indicar que está seleccionado. Esto es útil para no perder su selección actual cuando tenga que trabajar en un diseño complejo. Esta sección cubre la selección de objetos con el mouse. Para seleccionar varios objetos, mantenga pulsadas las teclas "Shift" o "Ctrl" y, a continuación, haga clic en los objetos que desee seleccionar. La diferencia en el uso de las teclas "Shift" - "Ctrl" es que al pulsar la tecla "Shift" sólo se puede añadir a la selección. Si un objeto ya está seleccionado y hace clic de nuevo, permanecerá seleccionado. Al mantener pulsada la tecla "Ctrl" se pueden añadir o quitar objetos de la selección. Si el objeto sobre el que ha hecho clic no está ya seleccionado, se añadirá a la selección. Si ya está seleccionado, se deseleccionará.



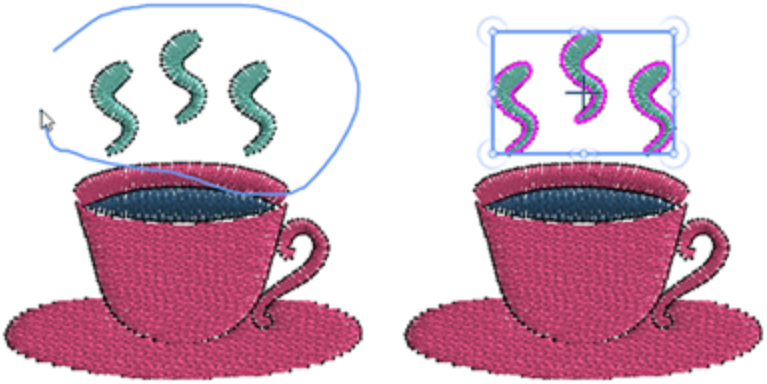
También se pueden crear selecciones múltiples formando un rectángulo alrededor de los objetos que desea seleccionar. Mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón y arrástrela para formar un rectángulo alrededor de un objeto, una vez que suelte el mouse, éste se seleccionará. Del mismo modo, si hay varios objetos dentro del rectángulo formado, se seleccionarán todos ellos. Se seleccionarán todos los objetos que se encuentren completamente dentro del rectángulo formado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



si mantiene pulsado "Alt" mientras se forma un rectángulo de selección, los objetos que están parcialmente dentro del rectángulo formado también se seleccionarán. Esta es una manera fácil de seleccionar objetos que son grandes y tienen una forma irregular.

Además de la herramienta de selección de rectángulos, también existe la herramienta de selección de lazo  Si mueve el ratón sobre la herramienta de selección de rectángulo, aparecerá una barra de herramientas que muestra los dos iconos de selección (Rectángulo y Lazo), haga clic para seleccionar el que desee utilizar. Cuando se selecciona el lazo en lugar de formar un rectángulo, haga clic y arrastre sobre el área de diseño para dibujar una línea de selección a mano alzada alrededor de los objetos que desee seleccionar. Al soltar el ratón, se seleccionan automáticamente todos los objetos que se encuentran completamente dentro de la forma. Esta es una manera fácil de seleccionar objetos que son grandes y tienen forma irregular.



La última herramienta de selección utilizada es visible en la barra de herramientas. Puede hacer clic en su icono para empezar a utilizarlo para su selección, o colocar el ratón sobre el icono de selección y desde el menú desplegable seleccionar la herramienta de selección alternativa. También puede utilizar las teclas "Ctrl", "Shift" y "Alt", como se ha descrito anteriormente, para realizar selecciones múltiples utilizando la selección de lazo o incluir objetos parcialmente cubiertos.

Existe una opción llamada "Permitir selección de polígonos con lazo" en la ventana Opciones, pestaña Herramientas. Cuando esta opción esté activada, puede hacer clic mientras forma la selección con el laso y especificando los nodos de una forma puede crear una selección en forma de polígono con el lazo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nota: Por defecto la herramienta de selección de Rectángulo como la herramienta de selección por defecto. Puede elegir que la herramienta de selección de lazo sea la herramienta de selección por defecto en la ficha Herramientas de la ventana Opciones que se encuentra en el menú Herramientas.

Seleccionar con teclas de acceso rápido

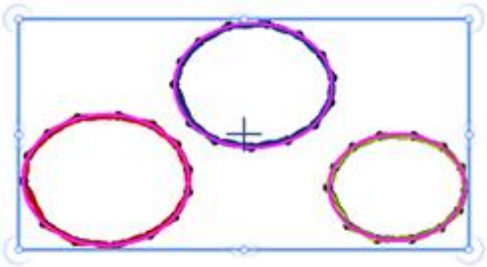
La mayor parte de la selección de objetos se realiza con el ratón, sin embargo, hay algunas opciones de selección preestablecidas a las que se puede acceder a través del menú "Editar" o utilizando algunos atajos de teclado.

Seleccionar todo

Con esta opción a la que se puede acceder desde el menú "Edición", o haciendo clic en la tecla de acceso directo "Ctrl+A" (para Mac OS Cmd+A), se pueden seleccionar todos los objetos del diseño. Esta opción es útil cuando desea modificar todos los objetos de su diseño al mismo tiempo. Cualquier cambio se aplicará a todos los objetos seleccionados al mismo tiempo.



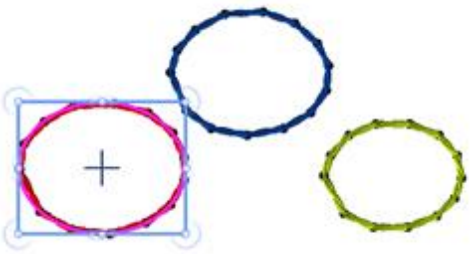
Seleccionar ninguno



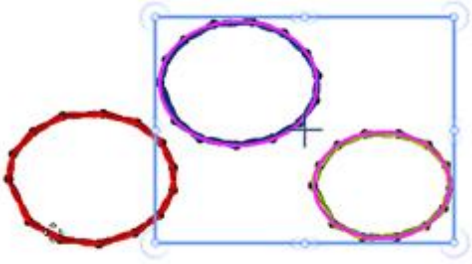
Seleccionar todo

Invertir selección

Con esta opción del menú "Editar" o con la tecla de acceso directo "Ctrl+Mayús+I" (para Mac OS Cmd+Mayús+I), puede invertir la selección de objetos, seleccionar todos los objetos no seleccionados y viceversa. Esta opción es útil cuando se desea seleccionar una parte grande de un diseño. Seleccione un objeto pequeño o un grupo de que no desea seleccionar y, a continuación, elija Invertir selección para capturar la parte más grande. Ha seleccionado la parte que desea en este proceso inverso.



Selección



Invertir selección

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleccionar ninguno

Hay varias maneras de desmarcarlo todo. Primero puede hacer clic con el ratón en cualquier punto fuera del diseño creado y todo se desmarcará. También podemos utilizar la opción " Seleccionar ninguno " del menú " Edición " y no se seleccionará nada. Esta función es opuesta a la función "Seleccionar todo", en la que se seleccionan todos los diseños en el área de trabajo. Es útil cuando desea despejar sus selecciones de diseño actuales para hacer una nueva selección.

Navegar a través de objetos

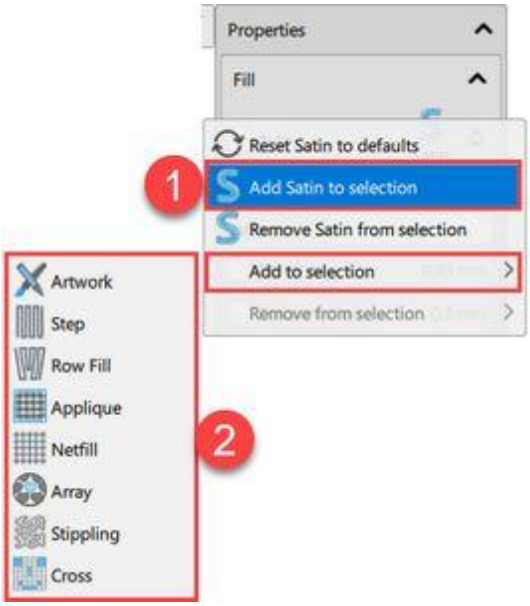
También hay una manera fácil de navegar a través de los objetos de diseño usando teclas de acceso directo. La tecla de acceso directo tiene la siguiente funcionalidad:

- Usando el atajo "Ctrl+Home" puede seleccionar el primer objeto del diseño (para Mac OS Cmd+Home).
- Con el atajo "Ctrl+Fin" puede seleccionar el último objeto del diseño (para Mac OS Cmd+Fin).
- Usando la tecla de acceso directo "Tab" puede seleccionar el siguiente objeto del diseño. Si no se selecciona nada, se seleccionará el primer objeto del diseño. Cada vez que pulsamos la tecla "Tab" se selecciona un objeto diferente, que es el siguiente en el orden de diseño del diseño. Si seguimos pulsando la tecla Tab, seguiremos cambiando objetos, hasta llegar al último objeto del diseño.
- Con la tecla de acceso directo "Mayúsculas + Tab" se puede seleccionar el objeto anterior del diseño. Si no se selecciona nada, se seleccionará el último objeto del diseño. Cada vez que pulsamos el atajo "Shift + Tab" se selecciona un objeto diferente, que es el anterior en el orden de diseño del diseño. Si seguimos pulsando la tecla Mayúsculas + Tab, seguiremos cambiando objetos, hasta llegar al primer objeto del diseño.

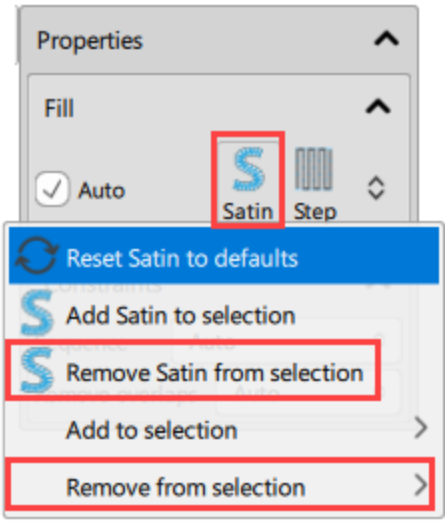
Seleccionar por tipo de puntada

A veces es muy útil seleccionar todos los objetos del mismo tipo. Por ejemplo, puede necesitar seleccionar todos los objetos de satén y aplicar un cambio de color u otra transformación. Para hacerlo, haga clic derecho en el ícono "Satin"  en la barra de herramientas Propiedades y desde el menú que aparece use la opción "Agregar Satin a la selección". Si ya hay otros objetos seleccionados, entonces los objetos de satén se agregarán a la selección actual. Si el tipo que desea agregar a la selección no está visible en la barra de herramientas Propiedades, puede hacer clic en el icono para expandir la lista de tipos de relleno o contorno y luego hacer clic derecho en el tipo deseado. De manera similar, puede usar la opción Agregar a la selección del menú con clic derecho y seleccionar el tipo de punto de la lista que aparece.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Del mismo modo, es fácil quitar los objetos de un tipo de puntada seleccionado de una selección. Por ejemplo, haga clic con el botón derecho en el tipo Satin y use la opción "Eliminar Satin de la selección", si desea deseleccionar todos los objetos de satín, o use la opción Eliminar de selección y seleccione el tipo que desee que sea eliminado de la lista de relleno o contorno que aparece. "Selecciones por tipo" facilita tu vida, especialmente para diseños grandes y complicados, y aplica tus cambios de bordado a toda tu selección.

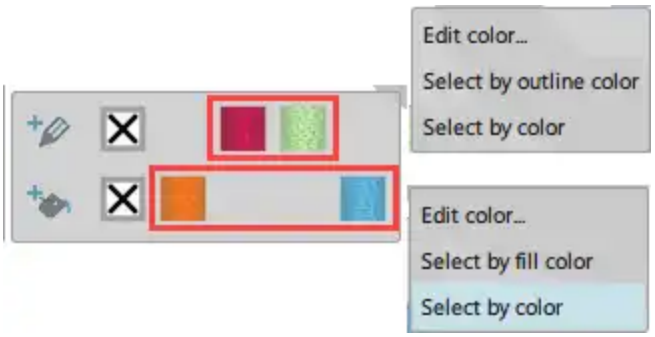


Seleccionar por color

En muchos casos es muy útil seleccionar todos los objetos de un color específico. Esta opción es muy útil cuando se desea reemplazar un color, por ejemplo. No es necesario seleccionar los objetos manualmente. Puede cambiar el color, el tipo de puntada, aplicar un estilo o cualquier otra transformación que desee. Puede seleccionar Color de relleno, Color de contorno o simplemente Color. Para hacer una selección por color es necesario hacer clic con el botón derecho del ratón en el color que desea seleccionar en la barra de paleta. Si hace clic con el botón derecho del ratón en un color de relleno, puede seleccionar todos los objetos que se rellenan con este color o todos los objetos que están utilizando este color para el relleno o el contorno. De la misma manera, si hace clic con el botón derecho en un color de contorno, puede seleccionar

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

todos los objetos que tienen este color de contorno o todos los objetos que tienen este color para el relleno o el contorno.

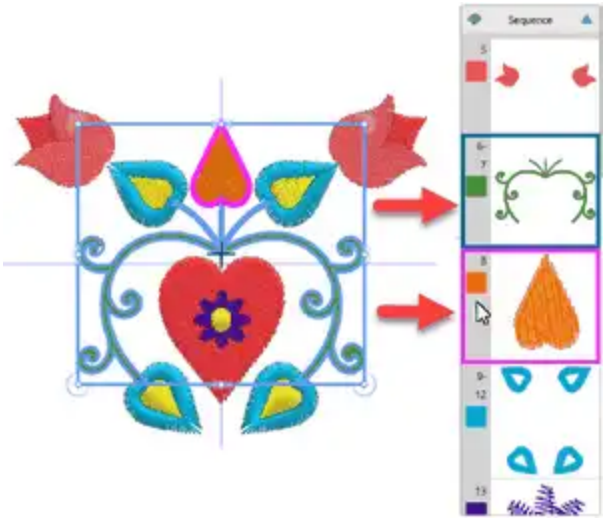


Seleccionar en el gestor de secuencia

El gestor de secuencias es una herramienta de asistencia visual que proporciona una representación gráfica del orden de superposición del diseño. La funcionalidad y las capacidades del gestor de secuencia se describen más adelante en este manual. En este punto sólo mencionaremos las capacidades de selección que tiene implementadas. Si hace clic en cualquier elemento en el gestor de secuencia y se selecciona en el área de diseño. Puede ver el elemento específico seleccionado en el área de diseño con un rectángulo resaltado a su alrededor. También puede seleccionar varios elementos de secuencia manteniendo pulsada la tecla "Ctrl" y haciendo clic en los elementos que desee seleccionar (en Mac OS utilice la tecla "Cmd").



1 elemento de secuencia seleccionado



Selección de varios elementos de secuencia

Selección por Cristal

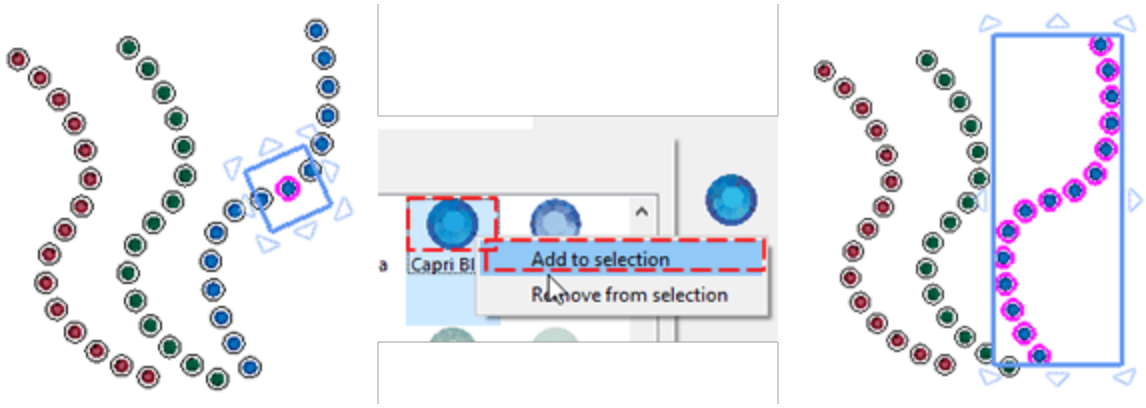
Cuando se trabaja con diseños que tienen múltiples tipos de cristales, es útil poder hacer selecciones de múltiples cristales de acuerdo a su tipo o color. La técnica "cristales" debe estar habilitada para poder utilizar las herramientas de "Cristales" del software. Los cristales aplicados en un diseño pueden ser, cristales separados, cristales en relleno o cristales en contorno. Cada uno de estos tipos de cristales tiene un conjunto diferente de opciones, por lo que no se puede aplicar el mismo cambio a todos a la vez. Esta es la razón por

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

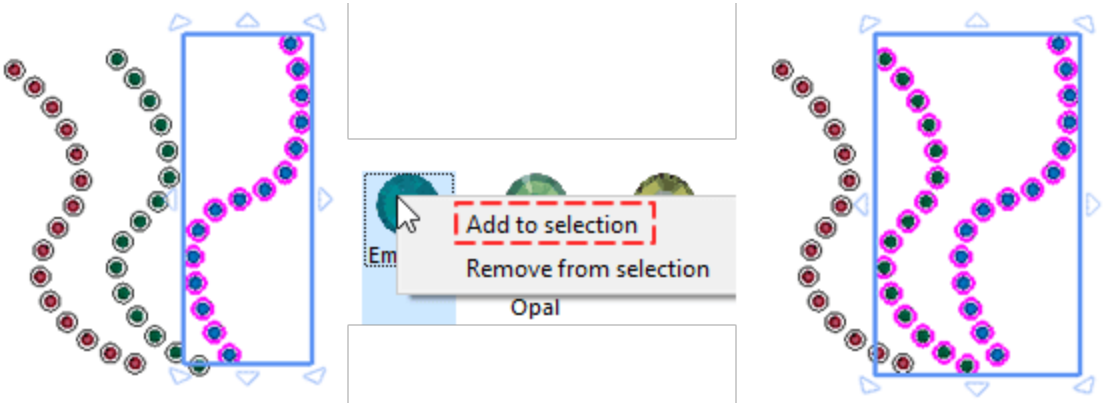
la que la selección de múltiples cristales que se describe a continuación, le permite seleccionar sólo un tipo de ellos. En otras palabras, si tiene cristales en un "relleno de cristal" con el mismo color que otros cristales que son del tipo cristales separados, no puede seleccionar todos ellos utilizando la opción "Añadir a la selección" basada en su color común. La herramienta "Añadir a la selección" le ayudará a realizar selecciones con facilidad, especialmente en el caso de objetos de cristal de gran tamaño y complejidad, en los que podrá aplicar sus cambios a toda la selección de una sola vez.

Seleccionar cristales separados del mismo tipo

Cuando se tiene muchos cristales separados de diferentes colores y necesita seleccionar entre ellos, necesita tener uno seleccionado para que pueda ver las opciones de "Cristal" en "Propiedades". Luego haga clic en el cristal en "Color/Forma" para ver todos los colores de cristal disponibles. Ahora encuentre el cristal seleccionado resaltado y para seleccionar todos los cristales de este color específico, haga clic derecho sobre él y utilice la opción "Añadir a la selección". Todos los cristales del mismo color se añadirán a la selección.



Ahora, podrá agregar todos los cristales de otro color a su selección si conoce el color del cristal. Deje su selección como está y haga clic en el cristal en la sección "Color/Forma" para ver todos los colores de cristal disponibles. Ahora, si hace clic con el botón derecho del ratón en el color de otro conjunto de "Cristales" y utiliza "Añadir a la selección", los cristales de ese color también se añadirán a la selección.

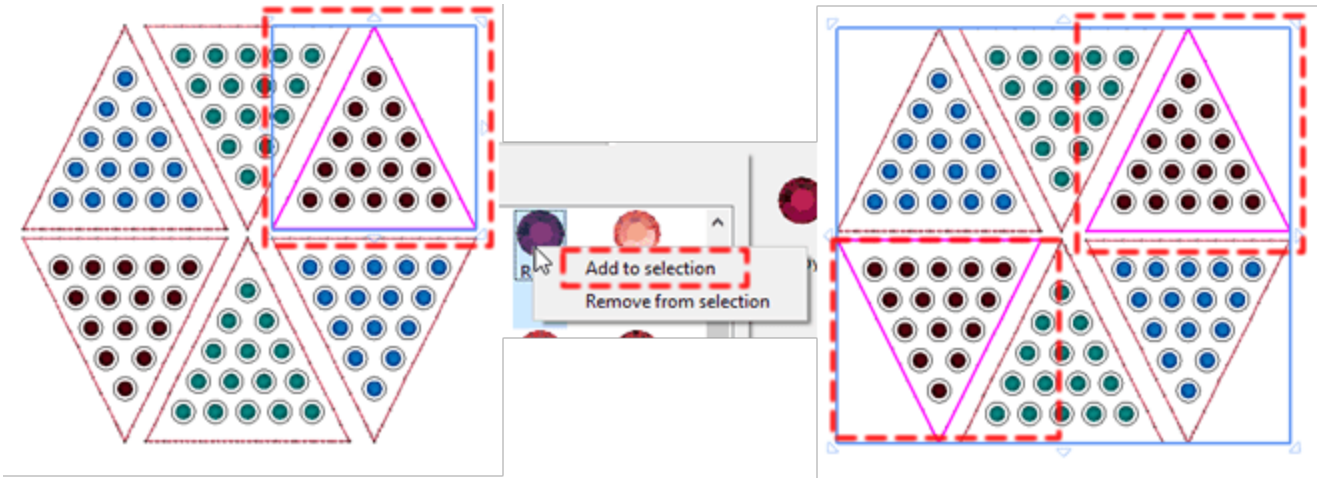


Una vez que haya seleccionado varios cristales, puede aplicar un cambio a todos ellos a la vez, utilizando las opciones disponibles en la barra "Propiedades". Usted podráeliminar los cristales de su selección. Haga clic con el botón derecho del ratón en el color del cristal que desee eliminar y utilice la opción "Eliminar de la selección". Todos los cristales que tenían el color de cristal seleccionado se eliminarán de la selección.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleccionar rellenos de cristal del mismo tipo

De la misma manera, puede seleccionar varios objetos de "relleno de cristal" que utilizan el mismo color de cristal. Seleccione un objeto de "relleno de cristal " y sus opciones aparecerán en "Propiedades". Luego haga clic en el cristal en la sección "Color/Forma" para ver todos los colores de cristal disponibles. Ahora encuentre el color de cristal seleccionado resaltado y para seleccionar todos los cristales de este color específico, haga clic derecho sobre él y utilice la opción "Añadir a la selección". Todos los cristales del mismo color se añadirán a la selección. Ahora puede aplicar cualquier cambio a todos ellos.



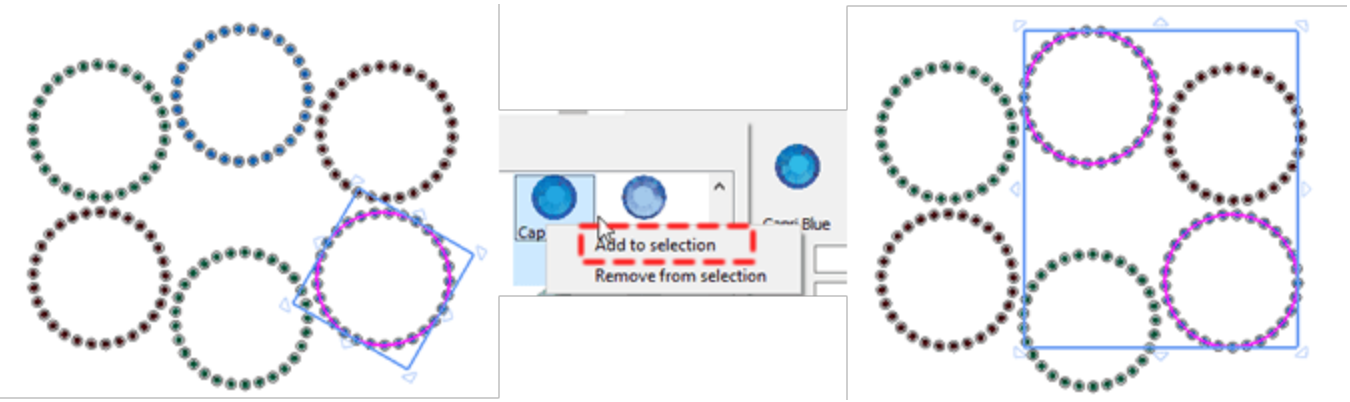
Para añadir más cristales a su selección tiene que hacer clic con el botón derecho del ratón en otro color de cristal que sepa que existe en el diseño y utilizar la opción "Añadir a la selección". Todos los objetos de relleno de cristal que existen en el diseño con este color de cristal se añadirán a la selección actual. Ahora, si lo desea, puede cambiar las propiedades de todos los cristales seleccionados. Por ejemplo, cambie el tamaño del cristal o el color/forma del cristal.

También puede eliminar los cristales que rellenan los objetos de su selección. Haga clic con el botón derecho del ratón en el color del cristal que desea eliminar y utilice la opción "Eliminar de la selección". Todos los objetos de relleno de cristal que tenían el mismo color se eliminarán de la selección. Siguiendo los mismos pasos puede eliminar más objetos de relleno de cristal de su selección.

Seleccionar los cristales colocados en el contorno

De la misma manera, puede seleccionar varios objetos de "contorno de cristal" que utilizan el mismo color de cristal. Seleccione un objeto de "contorno de cristal" y sus opciones aparecerán en "Propiedades". Luego haga clic en el cristal en la sección "Color/Forma" para ver todos los colores de cristal disponibles. Ahora encuentre el color de cristal seleccionado resaltado y para seleccionar todos los cristales de este color específico, haga clic derecho sobre él y utilice la opción "Añadir a la selección". Todos los cristales del mismo color serán añadidos a la selección. Ahora puede aplicar cualquier cambio a todos ellos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Para añadir más objetos de contorno de cristales a su selección, tiene que hacer clic con el botón derecho del ratón en otro color de cristal que sepa que existe en el diseño y utilizar la opción "Añadir a la selección". Todos los objetos de contorno de cristal que existen en el diseño, con este color de cristal, se añadirán a la selección actual. También puede eliminar los objetos de contorno de cristales de su selección. Haga clic con el botón derecho del ratón en el color del cristal que desea eliminar, utilice la opción "Eliminar de la selección". Todos los objetos de contorno de cristales que tenían el mismo color se eliminarán de la selección. Siguiendo los mismos pasos puede eliminar más objetos de contorno de cristal de su selección.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ver sus diseños

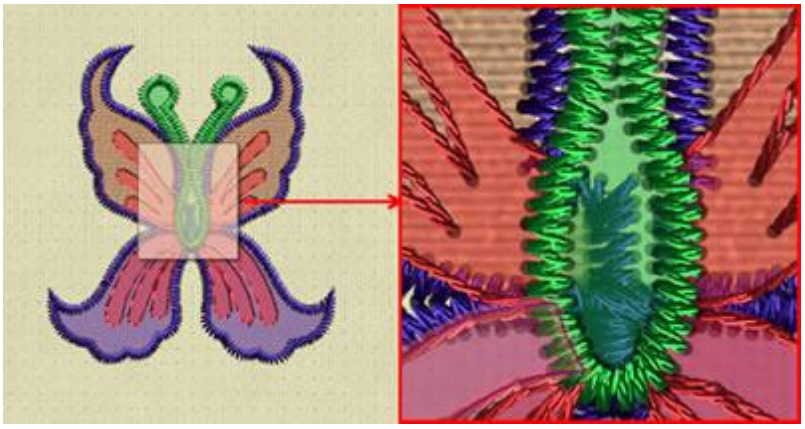
En esta sección presentaremos todas las formas y herramientas disponibles que pueden ayudarle a tener la mejor vista mientras crea o edita sus diseños. Además, presentaremos los diferentes modos de visualización (vista previa 3D, vista de puntada, vista de espesor) y las personalizaciones de los componentes disponibles del espacio de trabajo. Puede cambiar fácilmente la vista de un diseño acercándose para ver más de cerca o alejándose para ver más del diseño. Puede experimentar con una variedad de opciones de zoom para determinar la cantidad de detalle que desea. La panorámica y el desplazamiento son dos formas adicionales de ver áreas específicas de un diseño. Cuando trabaje con altos niveles de ampliación o con diseños grandes, es posible que no pueda ver el diseño completo. La panorámica y el desplazamiento le permiten mover la página en la ventana de diseño para ver las áreas previamente ocultas. Puede utilizar la herramienta Panorámica para desplazarse alrededor de una imagen grande y ver áreas concretas.

Herramientas de zoom

La manera más fácil de cambiar la vista, durante cualquier proceso de digitalización o edición es usando la rueda del ratón. Por defecto, si utiliza la rueda del ratón, la rueda se desplazará horizontalmente. En caso de que desee acercar y alejar el zoom con la rueda del ratón, mantenga pulsada la tecla "Ctrl" (en Mac OS, "Cmd") mientras mueve la rueda para cambiar temporalmente al modo de zoom. Por último, si necesita desplazarse verticalmente, pulse la tecla "Alt" mientras mueve la rueda. Además, puede cambiar de vista utilizando las herramientas de zoom disponibles en la barra "Herramientas" (Acercar  , Zoom anterior  , Paneo  , Acercar diseño  , Acercar todo ) o seleccionando un valor preestablecido de zoom en la esquina inferior derecha de la aplicación.

Acercar

Usando la herramienta "Acercar"  puede acercar la imagen haciendo clic y arrastrando para seleccionar un área específica para ampliarla. También puede acceder a la función Acercar pulsando la tecla Z. Usando esta herramienta puede ampliar la parte de su diseño para comprobar los detalles. Seleccione la herramienta "Acercar" de la barra "Herramientas" y el cursor se convertirá en una lupa. A continuación, haga clic en el punto desde el que desea que se inicie el nuevo puerto de visualización y arrastre el ratón manteniendo pulsado el botón izquierdo. El área que marcó será el nuevo puerto de vista.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Zoom anterior

Usando "Zoom anterior"  con esta opción podrá ver la vista previa con zoom de su diseño. El nuevo puerto de vista será el mismo que antes de la última ampliación. Puede activar "Zoom anterior".  desde la barra "Herramientas". Si el icono no está visible, sitúe el cursor del ratón sobre "Herramientas de zoom" y aparecerán todas las herramientas de zoom. Haga clic para seleccionar la herramienta "Zoom anterior", la herramienta Zoom anterior se convertirá en la herramienta actual en el área de herramientas de Zoom. También puede usar "Zoom anterior" utilizando la tecla de acceso directo F3.

Herramienta de paneo

La herramienta "Paneo"  le permite mover un diseño por la pantalla como si moviera un papel sobre un escritorio con la mano. Puede activar la función herramienta mano (paneo) utilizando el icono "Paneo" en la barra de herramientas o pulsando la tecla de acceso directo H. El cursor cambiará a una mano como la del icono que podrá utilizarla haciendo clic y arrastrando en la pantalla. Otra forma de Panear es usando la rueda del ratón, si gira la rueda hacia arriba o hacia abajo podrá moverse hacia arriba o hacia abajo y si mantiene pulsada la tecla "Alt" y desplaza la rueda del ratón hacia arriba y hacia abajo podrá moverse hacia la izquierda o hacia la derecha.

Acerca diseño

Con esta opción podrá ver el diseño completo en la pantalla visible. Puede activar la función acercar diseño  desde la barra "Herramientas", en la sección "Zoom", o mediante la tecla F4. Si tiene un teclado multifuncional, asegúrese de que las teclas F no estén bloqueadas.

Acercar todo

Con esta opción podrá ver el bastidor y todo el diseño encajado en la pantalla visible. Puede activar la función acercar todo  desde la barra "Herramientas", en la sección "Zoom", o utilizando el atajo Shift+F4. Si tiene un teclado multifuncional, asegúrese de que las teclas F no estén bloqueadas.

Ajustes preestablecidos de zoom

Puede utilizar cualquiera de los ajustes preestablecidos de zoom, utilizando el menú que aparece en la parte inferior derecha. Los presets de zoom entre los que puede elegir son 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 250%, 300%, 400%, 500% y 600%. Si configura el tamaño exacto de su monitor, en la ficha Monitor de la sección Opciones en la ventana bajo el menú Herramientas, cada vez que seleccione 100% en los ajustes preestablecidos de zoom, verá el diseño en su tamaño real.

Medición

La herramienta de medición calcula la distancia entre dos puntos cualesquiera del área de trabajo. Puede activar herramienta de medición desde el icono de la barra de herramientas  o pulsando la tecla de acceso directo F9. Con esta herramienta usted podrá medir en cualquier momento el tamaño de su diseño de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

bordado, o cualquier porción del mismo. Haga clic y arrastre desde cualquier punto desde el que desee iniciar la medición hasta el punto que desee medir. Aparece una línea virtual desde el punto de inicio hasta el punto en el que se encuentra el cursor y mostrará la distancia. La distancia se muestra debajo.



El software permanecerá en este modo de medición hasta que el usuario seleccione otro modo.

Unidades

Con este menú desplegable puede especificar la unidad en la que se mostrará la longitud.



- Milímetros: Con esta opción seleccionada se medirá la longitud en milímetros
- Centímetros: Con esta opción seleccionada se medirá la longitud en centímetros
- Pulgadas: Con esta opción seleccionada se medirá la longitud en pulgadas

Vista de diseño

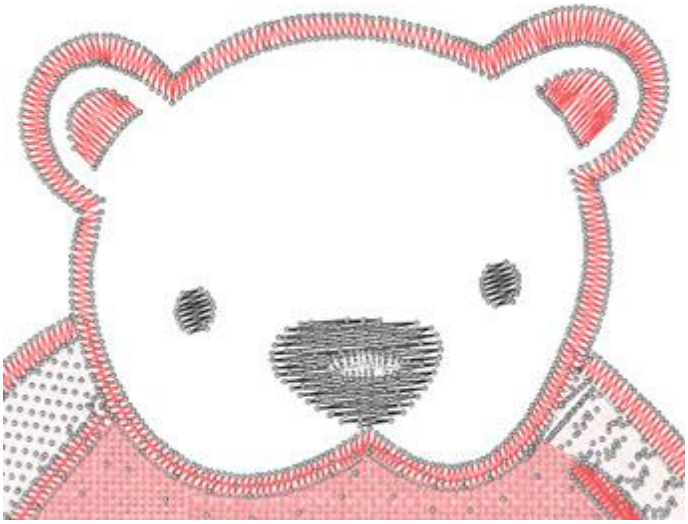
Usted puede seleccionar ver sus diseños de varias maneras, "Vista previa 3D", "Vista de puntadas" y "Vista de contorno". Por defecto se muestra una "vista previa 3D" realista que muestra cómo se vería el diseño cuando está bordado. El estilo de costura, el color de las puntadas y la forma en que el diseño será cosido le dan la percepción de un resultado real de bordado. En la vista previa 3D los hilos son mucho más gruesos que en la vista de puntadas. Puede cambiar de la vista previa 3D a la vista normal utilizando la opción "Vista previa 3D" del menú "Ver" o pulsando la tecla "P". Cuando la "Vista previa 3D" está desactivada, se cambia a la "Vista de puntadas". Cuando se encuentra en la vista de "Puntadas" puede ver las puntadas como líneas. También se puede activar la visualización de las puntadas con la tecla "G". En el modo de puntadas, también puede desactivar "Puntadas" y pasar a la vista de "Contorno". En esta vista sólo se puede ver la obra de arte del diseño, por lo que es más fácil si se desea editar la obra de arte del diseño. Esta vista también facilita la visualización de todas las partes del diseño y la realización de ajustes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Vista previa 3D Vista de puntadas Vista de contorno

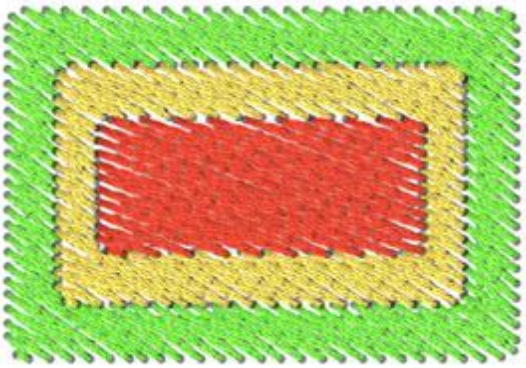
Cuando se está en la vista de "puntadas", existe una opción adicional llamada "Puntos de puntada" en el menú de vista. Cuando esta opción está activada, puede ver los puntos de puntada reales. Los puntos de puntada son los puntos en los que la aguja de la máquina perfora el tejido. Con esta vista se pueden distinguir la longitud de la puntada, la densidad y los puntos de perforación.



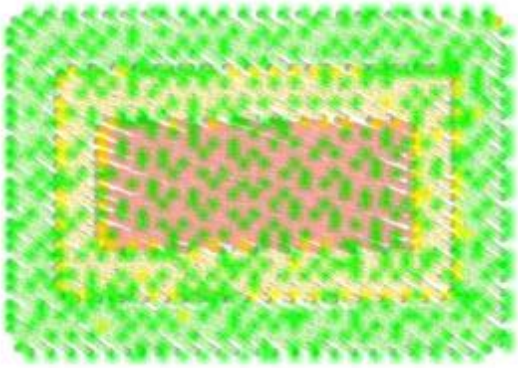
Vista de espesor

Esta opción es muy útil para crear diseños profesionales. Los puntos que caen encima de otros puntos no crean un bonito bordado. Puede haber momentos en los que intencionalmente elegimos dejar que esto suceda para crear un efecto especial, pero en la mayoría de los casos queremos saber si los puntos caen encima de otros, para eliminarlo. Puede habilitar la "Vista de grosor" usando la opción correspondiente del menú "Ver" y luego puede ver el diseño de una manera especial donde realmente se ven los puntos que están encima de otros puntos apareciendo con color más oscuro. Los verdes son puntadas sin superposición, el amarillo son puntadas con superposición menor y el rojo son varias puntadas una encima de otra. Para volver a la vista anterior, necesita hacer clic nuevamente en la misma opción.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



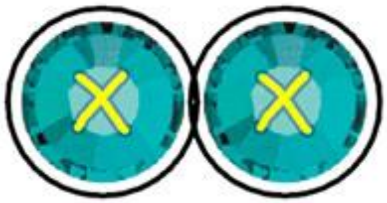
Superposición de objetos



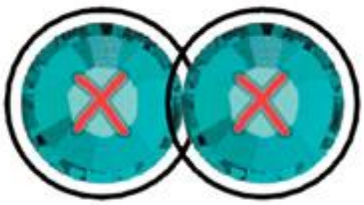
Espesor Vista

Cristales superpuestos

Esta opción es muy útil cuando se crean diseños con cristales. Puede activar esta opción desde el menú Vista seleccionando Cristales superpuestos o pulsando la tecla de acceso directo O. Al habilitar esta vista, todos los cristales que se superponen se marcarán con una "X" para que sean fácilmente reconocibles. Si el superposicionamiento entre los cristales está limitado en el contorno de los cristales, la "X" será amarilla.



Si el solapamiento entre los cristales está en los cristales en sí, la "X" será roja.



Cada vez que termine un diseño con cristales, es una conveniente habilitar la opción Cristales superpuestos para comprobar si hay algún solapamiento en sus cristales que no haya notado y que necesite ser corregido.

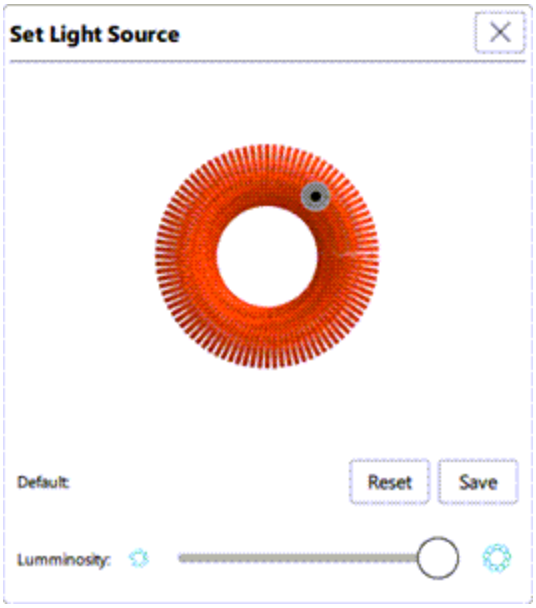
Aviso: Es aconsejable no dejar la opción cristales superpuestos siempre encendida, ya que podría ralentizar su PC.

Ajuste de fuente de luz

Cuando se está en el modo "Vista previa 3D" hay una forma de cambiar la fuente de luz de la vista previa 3D. Mediante la opción "Ajuste de fuente de luz" del menú vista, aparecerá una ventana especial con una bola 3D. En la bola 3D hay un control que muestra la fuente de luz actual. Haga clic y arrastre este control sobre la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

bola para cambiar la fuente de la que proviene la luz. También puede ajustar la intensidad de la luz que ilumina los hilos. Haciendo clic y arrastrando la barra de "luminosidad" hacia la izquierda, la luz disminuirá y hacia la derecha aumentará. Seleccione la cantidad de luz con la que desea iluminar sus diseños de bordado. Es una herramienta 3D que le da la capacidad de iluminar su diseño desde diferentes ángulos. La mejor manera de realizar el ajuste con precisión es cargar un diseño de bordado antes de activar la opción " Ajuste de fuente de luz ". Cualquier cambio que esté haciendo es inmediatamente previsualizado en el diseño, lo que le permite hacer ajustes precisos. También puede utilizar "Guardar" esta fuente de luz por defecto, para tenerla por defecto para cada diseño. Una vez que se selecciona un valor predeterminado y se guarda como predeterminado, se utilizará para cada nuevo diseño. También puede utilizar "Restaurar" para restablecer la fuente de luz al valor predeterminado.



Ver cuadrícula

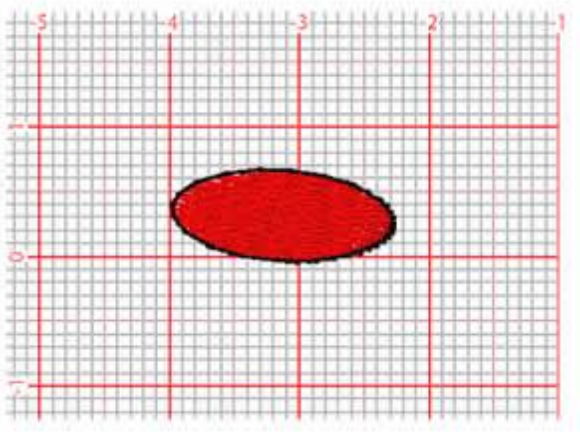
Puede activar o desactivar la vista de la "Cuadrícula" utilizando la opción correspondiente del menú "Vista". Cuando la opción "Cuadricula - Mostrar" está activada, la cuadricula aparecerá en el área de trabajo. La cuadrícula aparece como líneas verticales y horizontales con una regla virtual en el borde del área de diseño. Estos valores en el borde del área de diseño, son los valores de los ejes virtuales X e Y basados en valores de centímetros o pulgadas. La cuadrícula puede ayudarle a dibujar, dimensionar y alinear los objetos con precisión y crear el diseño que desee. En caso de que desee crear un diseño y tenga el cursor fijado en la "Cuadrícula" para ayudarle a crear con mayor precisión, también puede activar la opción " Cuadrícula - Fijar " del menú "Vista".

También puede utilizar el atajo Ctrl+Mayús+G para cambiar entre mostrar la cuadrícula y ocultar cuadrícula (En Mac, Cmd_Mayús+G).

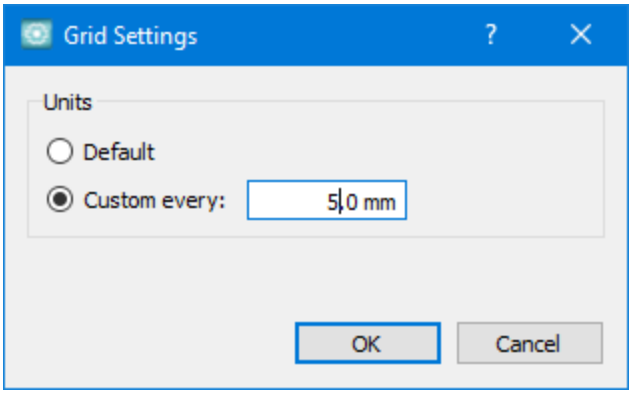
Si mantiene pulsada la tecla Alt mientras arrastra o dibuja un objeto, puede cambiar temporalmente el ajuste de la cuadrícula de habilitado a deshabilitado y viceversa. Esto significa que puede desactivar temporalmente la funcionalidad de fijación para realizar una operación o activarla temporalmente cuando está desactivada.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En caso de seleccionar el sistema de medición " Estadounidense", en la pestaña Herramientas-Opciones Generales la cuadrícula mostrará la información en (pulgadas) y no en el sistema métrico.



En caso de que necesite ajustar el tamaño de la cuadrícula, navegue hasta "Vista - cuadrícula" y utilice la opción "Editar". En el diálogo que aparece puede establecer el valor que desee para la cuadrícula. Una vez que pulse "OK", el tamaño de la cuadrícula se actualizará automáticamente.

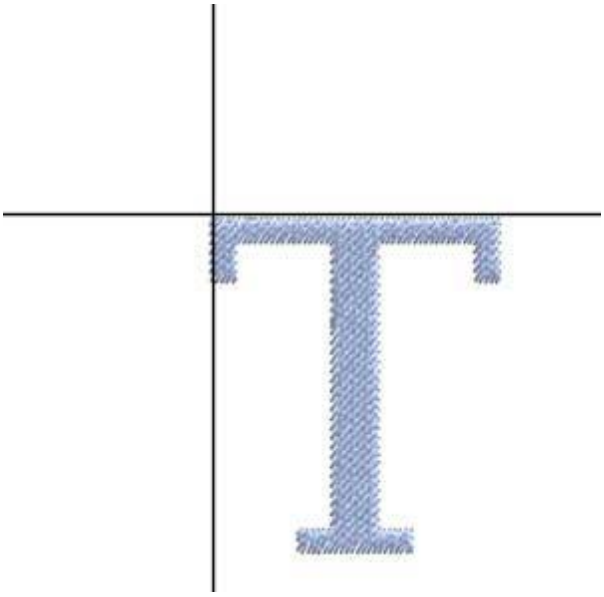


Ver Crosshair

Agregamos la herramienta de cruz y ampliamos su alcance a ambas pantallas para una mejor y más precisa creación de diseños al usar herramientas de digitalización.

Usando la opción "Cruceta" en el menú "Ver", una cruz sigue el ratón cuando está en el diseño y ayuda a alinear y posicionar los elementos del diseño. También puede iniciar la visualización de la cruz presionando la letra "Ctri +H" desde el teclado mientras trabaja con el diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Puede cambiar el color que se usará para las líneas de la cruz desde "Ver> Personalizar colores de la interfaz de usuario". Allí puede ajustar los colores que se refieren a Cruceta.

Ver bastidor

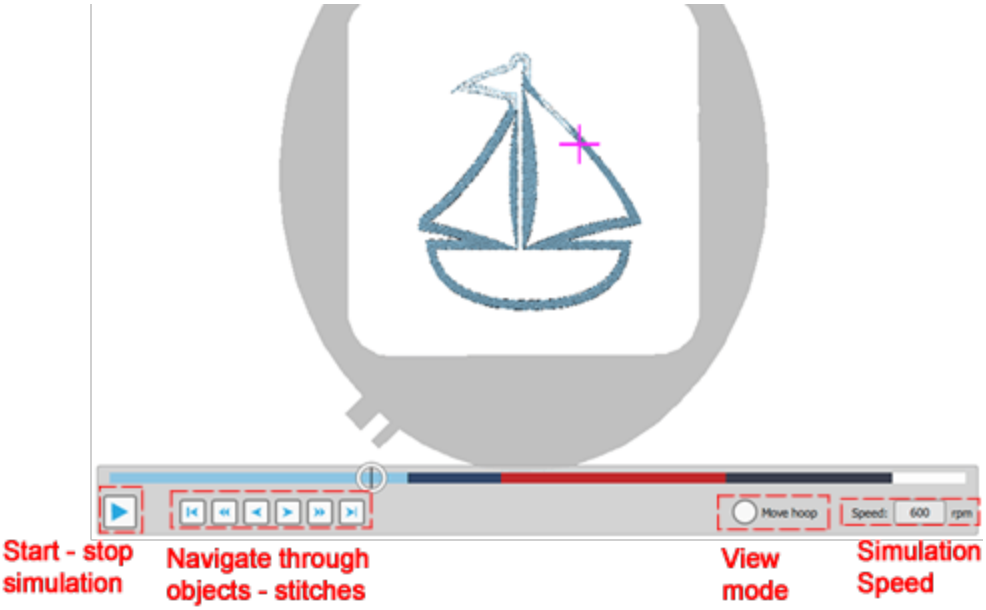
Puede habilitar - deshabilitar la vista del bastidor utilizando la opción "Bastidor" del menú Vista. Por defecto, cualquier diseño que cree se previsualiza en el bastidor por defecto que puede seleccionar en la pestaña "Bienvenido". Cuando el bastidor está desactivado, sólo se puede ver una línea gris que muestra el área utilizable del bastidor. En caso de que desee seleccionar otro bastidor sólo para este diseño, puede utilizar la opción " Máquina/Bastidor" en la barra de "Herramientas". El bastidor es muy útil porque se asegurará que el diseño que está creando encaje en el bastidor de su máquina de bordar. Hay una variedad de bastidores entre los cuales elegir e incluso añadir los suyos propios. Más información sobre cómo trabajar con bastidores en la sección Cambiar Bastidor.

Redibujar lentamente (Shift+F11)

Este es un paso muy valioso antes de encender su máquina de bordar para bordar por primera vez, cualquiera de sus diseños es un proceso similar a una simulación. El redibujo lento proporciona una forma automatizada de simular el proceso de bordado. Muévase a través de las puntadas de los objetos y obtenga una vista previa de la colocación de cada puntada. Es una buena oportunidad para corregir cualquier detalle de su diseño.

El redibujo lento sólo está disponible si la técnica de "Bordado". está habilitada. Puede entrar en "redibujar lentamente" pulsando el icono "Redibujar lentamente" en la barra de herramientas o utilice el atajo "Shift+F11".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Es necesario pulsar el botón de inicio  para comenzar la simulación visual. You can also press Space key to start -pause the simulation. La simulación comenzará desde el inicio del diseño. Puede detener la simulación presionando el botón Detener o la tecla Esc del teclado. Después de detener la simulación, siempre podrá volver a empezar y continuar desde la puntada en la que dejó la simulación. Cuando la simulación se detenga, puede mover el indicador del punto actual en cualquier punto de la línea de colores o moverse a través de las puntadas del objeto usando los botones junto al botón de inicio. Estos botones le ayudarán a seleccionar el objeto o la puntada que desea.

	Comienzo del diseño, ir a la primera puntada del diseño.	Tecla de inicio
	Objeto anterior, ir a la primera puntada del diseño.	Tecla Arriba
	Puntada anterior, pasar a la puntada anterior.	Flecha izquierda
	Siguiente puntada, ir a la siguiente puntada	Flecha derecha
	Siguiente objeto, pasar a la primera puntada del siguiente objeto	Tecla abajo
	Fin del diseño, ir a la última puntada del diseño	Clave final

Puede escribir un valor de "velocidad" en caso de querer hacer la simulación más rápida o más lenta. La velocidad puede tomar valores de 100 - 4000 rpm. Finalmente si se habilita la opción "Mover el bastidor" se puede pasar del modo de vista por defecto que la cabeza de la máquina se está moviendo a un modo en el que la cabeza permanece en el mismo lugar y el diseño (Cuadro/bastidor) se mueve de tal manera que pasa por debajo de la cabeza a bordar.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

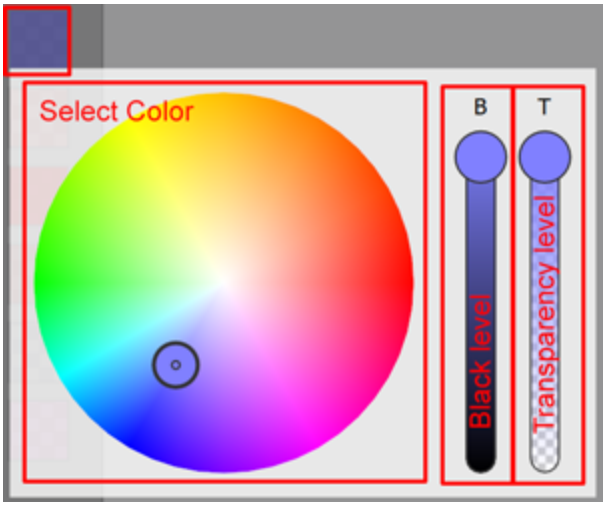
Personalizar los colores de la interfaz de usuario

Para personalizar los colores de la interfaz de usuario (UI), debe seleccionar la opción "Personalizar colores de la interfaz de usuario ..." en el menú "Ver".

Aparecerá el cuadro de diálogo "Personalizar colores de la interfaz de usuario", donde puede cambiar los colores de los componentes de la interfaz de usuario.



Para cambiar el color de un componente de la interfaz de usuario, debe hacer clic en el color junto a su nombre. Desde el cuadro de diálogo emergente que aparecerá, puede especificar el color que desea haciendo clic en la rueda de colores, ajustar el nivel de negro (cuánto dardo o brillante será) del color y el nivel de transparencia arrastrando las respectivas palancas.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Una vez que esté satisfecho con el color que ha seleccionado, puede hacer clic fuera del cuadro de diálogo para confirmarlo.

Si desea establecer sus selecciones de color como predeterminadas, haga clic en el botón "Guardar como predeterminadas" en la parte inferior del cuadro de diálogo.

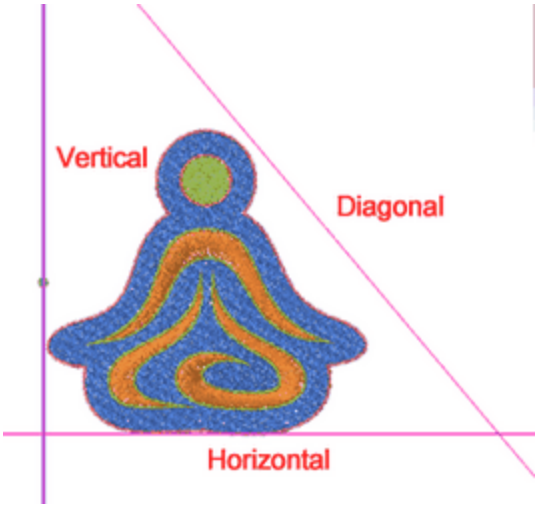
Si desea restaurar los colores predeterminados del software, haga clic en el botón "Restaurar" en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Líneas de ayuda

Las lineas de ayuda son muy útiles durante la creación/edición de un diseño, para ayudarle a alinear y posicionar las partes del diseño. Hay tres tipos de lineas: "Vertical", "Horizontal" y "Diagonal".

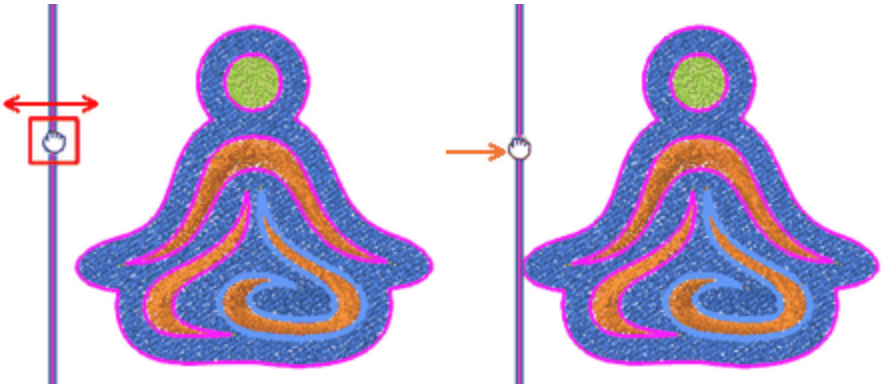
> Puede "Mostrar" - "Ocultar" temporalmente las lines de guía activando, desactivando la opción "Mostrar" del menú "Vista - Lines de ayuda".

Para añadir o eliminar lineas de guía, debe iniciar el modo "lineas de guía" presionando el icono "lineas de guía".  . Al iniciar este modo, puede hacer clic y arrastrar para agregar la línea de guía que desee. Ahora se encuentra en un modo de trabajo en el que no puede cambiar su diseño, sólo puede dibujar, cambiar y eliminar lineas de guía. Haga clic y arrastre verticalmente para añadir una linea vertical, horizontalmente para añadir una horizontal y diagonalmente para añadir lineas diagonales.

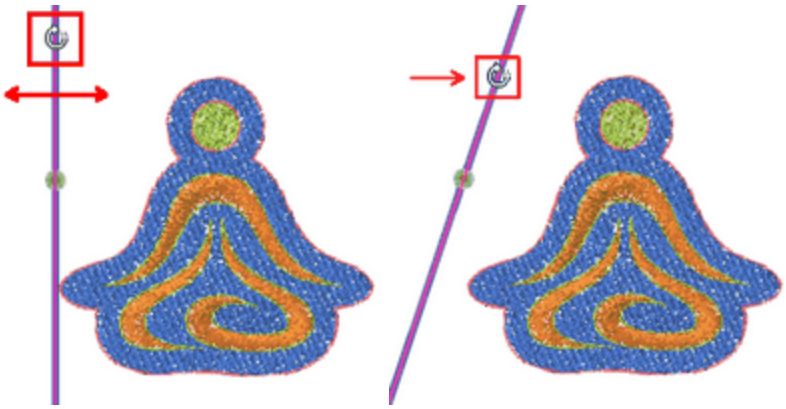


Al hacer clic en cualquiera de las lineas de guía puede ver la línea con un contorno para revelar que la linea está seleccionada. Puede borrar esta línea de guía pulsando la tecla "Borrar". Puede mover la línea de guía si coloca el ratón encima de la viñeta que aparece en el centro de la línea. Entonces el cursor se convertirá en una mano y podrá hacer clic y arrastrar para mover la línea.

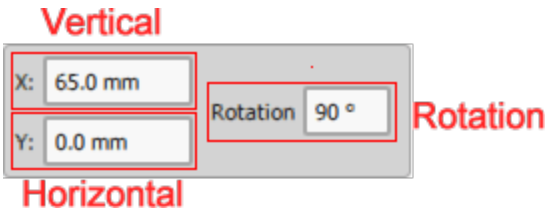
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si coloca el ratón en cualquier otro lugar de la línea de guía, el cursor se convertirá en un mango de rotación y podrá girar la línea de guía. Puede mantener pulsada la tecla "Alt" y la rotación se ajustará cada 30 grados. También puede mantener pulsada la tecla "Shift" y la rotación se ajustará cada 15 grados. Adicionalmente, si presiona la tecla Ctrl mientras no está en la parte superior de la viñeta central, puede cambiar de rotación a operación de movimiento.



También se puede modificar la posición y el ángulo de giro mediante valores numéricos. Cuando selecciona una línea de guia, puede ver en la barra de "Opciones de herramientas" la posición horizontal - vertical de la línea de guía y el ángulo de rotación. Escribiendo un valor puede cambiar la posición de la linea y la rotación. Para mover una linea de guía horizontal, debe ajustar el valor "Y" y para una vertical el valor "X". Si teclea un valor de "Rotación" puede cambiar el ángulo de la línea de guía. La rotación se realiza en base a la viñeta verde que aparece en una linea cuando esta se selecciona. Puede cambiar la posición de la viñeta ajustando el valor "Y" para las lineas verticales, el valor "X" para las horizontales y "X-Y" para las diagonales.



Todas las guías insertadas tienen capacidades de encaje que pueden ser muy útiles cuando se está diseñando. Todos los objetos pueden encajar en las líneas guía horizontales y verticales que ha colocado en el área de trabajo mientras mueve los objetos hacia ellas. Esto es muy útil cuando quiere alinear los objetos del diseño a una posición específica y le facilita la vida mientras diseña. También es posible hacer lo contrario y mover las guías horizontales y verticales hacia los objetos y encajarlos en sus bordes/laterales.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

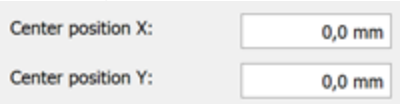
Si desea que los objetos de diseño se ajusten a las líneas guía, puede activar la opción "Ajustar" del menú "Vista - Líneas de guía".

Área de trabajo

La opción “área de trabajo...” se encuentra en el modo “Lineamientos” y le permitirá insertar un área de trabajo que se utilizará como guía.

Desde el cuadro de diálogo "Área de trabajo" que aparecerá, podrá: Ingresar el tema

1. Seleccione la posición de la forma de la línea guía que se insertará. Puede hacerlo especificando el centro vertical y horizontal de la forma (posiciones de centro X e Y).



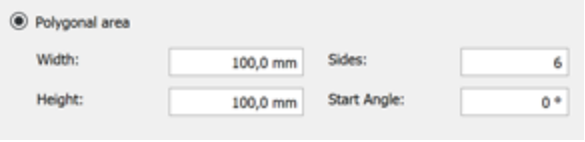
2. Seleccione el tipo de área:
   - Área rectangular: puede establecer las dimensiones del área rectangular especificando el "Ancho" y la "Altura".



   - Área circular: puede establecer las dimensiones del área circular / elipse especificando el "Ancho" y la "Altura".

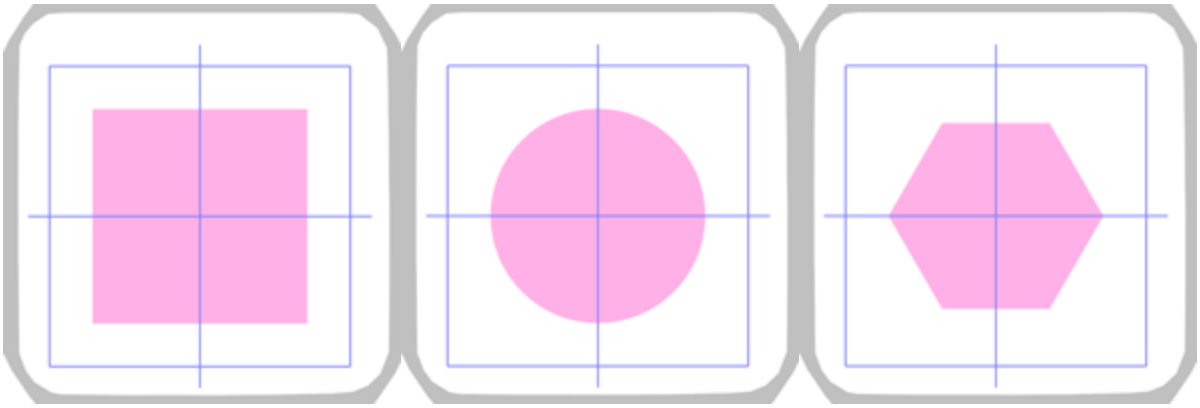


   - Área poligonal: puede establecer las dimensiones del área poligonal especificando el "Ancho", la "Altura", el número de "Lados" y el "Ángulo inicial" de la forma.



Después de configurar los valores que desea, haga clic en Aceptar para insertar el "área de trabajo" en el área de trabajo.

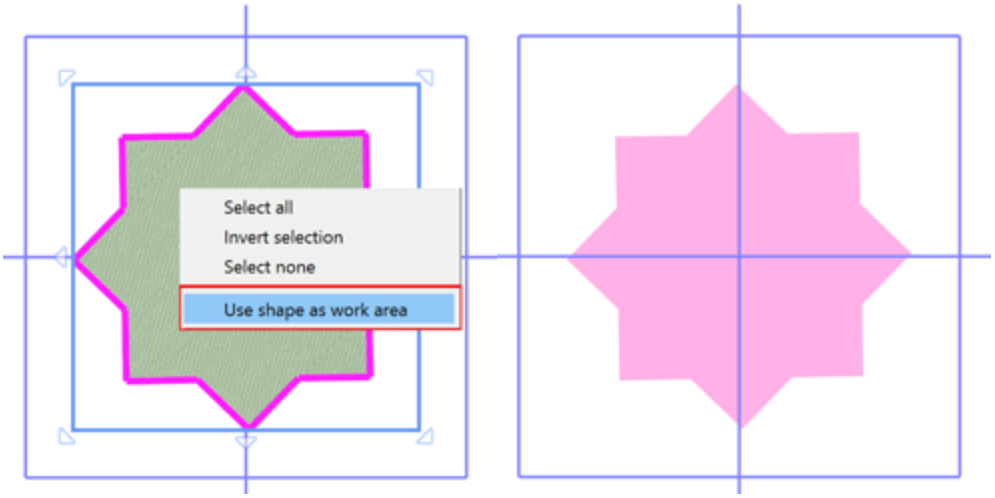
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Para eliminar un "área de trabajo", debe seleccionarlo mientras se encuentra en el modo Directrices y presionar la tecla "Eliminar" en el teclado.

Usa la forma como área de trabajo

Cualquier forma se puede utilizar como área de trabajo. Puede crear cualquier forma que desee utilizando las herramientas disponibles, selecciónela y, en el menú contextual, seleccione la opción "Usar forma como área de trabajo".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Crear objetos

El software viene con un potente editor de gráficos integrado que puede utilizar para crear gráficos vectoriales. Los gráficos vectoriales se pueden escalar sin sacrificar la calidad. En lugar de utilizar píxeles, los gráficos vectoriales utilizan ecuaciones matemáticas para dibujar su diseño. Por supuesto, el software realiza las matemáticas detrás de bambalinas, así que lo único en lo que usted necesita concentrarse es en su creatividad. Una vez creado un diseño, puede aplicar automáticamente cualquier tipo de objeto para el diseño creado. De esta manera puede crear cualquier forma que desee y luego seleccionar cualquiera de los tipos disponibles, es decir, bordado, pintura, strass, corte, plantilla. En este capítulo presentaremos las herramientas de diseño disponibles y cómo utilizarlas para crear diseños. La mayoría de las herramientas de diseño se encuentran en la barra de herramientas que está flotando en el área izquierda de la ventana de la aplicación.

Las herramientas de diseño disponibles son la herramienta de forma de contorno (herramienta digitizer), la herramienta de mano alzada, la herramienta de creación de formas, la herramienta de texto y las herramientas de inserción de clipart. Combinando estas potentes herramientas de diseño, puede crear diseños excepcionales.

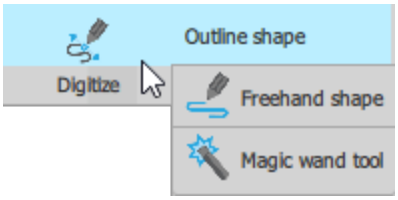


Herramientas de digitalización

Ya sea que usted esté empezando o sea un diseñador experimentado, usando las "Herramientas de Digitalización", usted puede dibujar un diseño desde cero. Todas las herramientas de digitalización se encuentran en la sección "Digitizer" de la barra de herramientas. Las herramientas disponibles son las

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Formas de contorno", las "Formas a mano alzada" y la "Varita mágica". El icono de la última herramienta utilizada es visible en el apartado "Digitizer", que puede activarse con un solo clic. En caso de que necesite seleccionar una herramienta alternativa, coloque el cursor del ratón en la parte superior de la sección "Digitizer" y aparecerá un menú desplegable con todas las herramientas disponibles, haga clic para seleccionar la herramienta que desee. La herramienta seleccionada es ahora visible en la barra, para facilitar su reutilización. Las "formas a mano alzada" le permiten dibujar como si estuviera dibujando en un papel. Las "formas de contorno" crean objetos de curvas o líneas conectadas. Puede crear curvas abiertas, curvas ramificadas y curvas cerradas.



Los objetos digitalizados se agregan después del último objeto digitalizado o seleccionado.

Al insertar nuevos objetos al digitalizar, se colocarán automáticamente en la ubicación deseada e heredarán los ajustes de color de los objetos digitalizados previamente. Esto simplifica el proceso de inserción de pequeñas secciones (tomando secciones), para que pueda mantenerse organizado y eficiente. Estos cambios en la función de digitalización mejoran enormemente la experiencia y la productividad del usuario.

Por ejemplo, si desea agregar un objeto después de un objeto específico, con los mismos ajustes de ese objeto, debe hacer lo siguiente:

1. Seleccione el objeto,
2. Inicie el proceso de digitalización con la herramienta preferible
3. Digitalice el nuevo objeto y complete el proceso. El nuevo objeto se agregará exactamente después del objeto seleccionado y tendrá el mismo color que él.

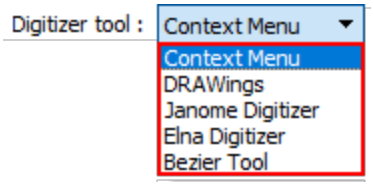


Contornear formas

Usando la herramienta "Contornear formas" puede crear objetos de curva o línea conectados. Antes de describir su funcionamiento debemos mencionar que, dado que es la herramienta de digitalización más utilizada, hemos pensado que es mejor proporcionar varios modos de funcionamiento, de modo que los usuarios acostumbrados a diferentes programas de diseño, como los programas de diseño vectorial,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

encuentren más fácil familiarizarse con el uso de esta herramienta. Puede seleccionar un modo de funcionamiento en "Herramientas - opciones", en la sección "Herramienta de digitizer". Todos los modos de operación tienen las mismas capacidades, la diferencia está en la forma de punzonar, por lo que describiremos el uso de la herramienta en general y a continuación presentaremos la forma de punzonar para cada modo de operación. Los modos de operación son "Menú contextual", "DRAWings", "Digitalizador Janome", "Digitalizador elna" y "Herramienta Bezier".

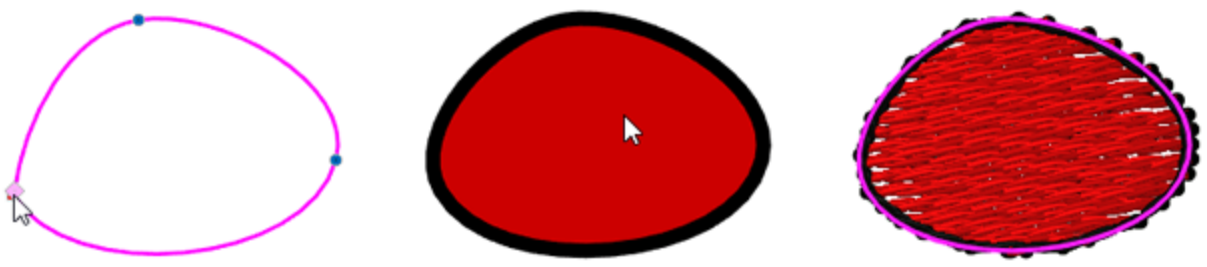


Por lo general, cuando la herramienta está activada se pueden dibujar puntos haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el área de diseño. De esta manera puede crear fácilmente las partes de su diseño. Ya que este es un diseño de bordado, es posible que tenga que bordar algunas partes juntas mientras que otras deben estar separadas. Las partes que desea que estén juntas deben ser secciones del mismo objeto. Cuando la herramienta contornear formas se activa, usted podrá comenzar a crear secciones y cada sección debe ser finalizada. La forma en que se finaliza una sección es diferente en cada modo de operación, por lo que describiremos la forma. Sin embargo, la herramienta permanece activa y se pueden añadir otras secciones a este objeto. Se puede seguir añadiendo secciones durante todo el tiempo que se desee. Cuando quiera dejar de añadir secciones para este objeto, deberá finalizar este objeto. Cuando se finaliza un objeto, la herramienta contornear permanece activa y puede crear otro objeto, que también puede tener varias secciones. La diferencia básica entre los modos de operación es la forma en que se finalizan las secciones y los objetos.

Sin embargo, hay algunas teclas ("Enter" o "Esc") que pueden ser usadas para cerrar la sección u objeto en cualquiera de los modos de operación. Presionando las tecla "Enter" o "Esc" una vez, la sección actual es finalizada; si presiona una de estas teclas dos veces, el OBJETO entero es finalizado. Cuando haya finalizado un objeto y necesite soltar la herramienta, haga clic en la selección del rectángulo o utilice las teclas "Enter" o "Esc" por tercera vez. Básicamente este es el procedimiento para crear formas que tienen una o más secciones. Ahora que ya conocemos el procedimiento en general presentaremos algunas técnicas que son iguales para todos los modos de operación.

> Aviso: En algunos modos la forma que se crea está basada en una curva por defecto mientras que en otros modos la forma creada es por defecto líneas conectadas.

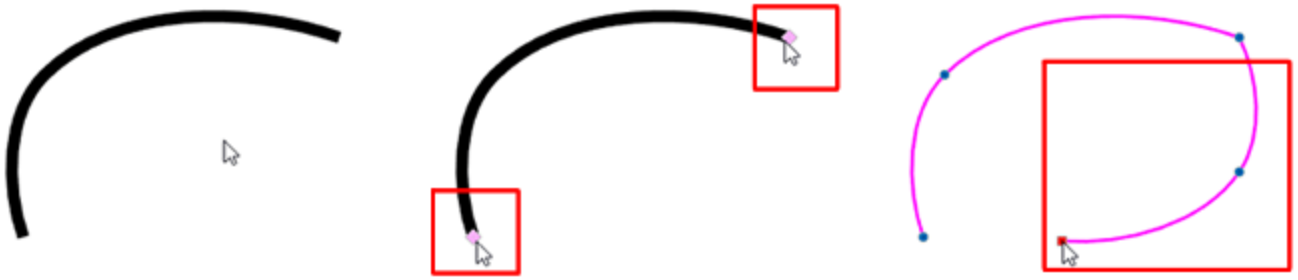
En primer lugar, debemos mencionar que si se conecta el último punto con el primer punto, se crea una forma cerrada.



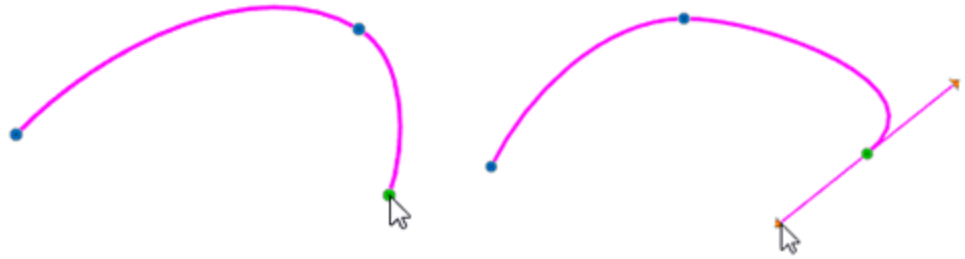
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En cualquier momento puede borrar el último punto insertado pulsando la tecla "Retroceso". De esta manera puede arreglar algo que no le guste durante el proceso de diseño.

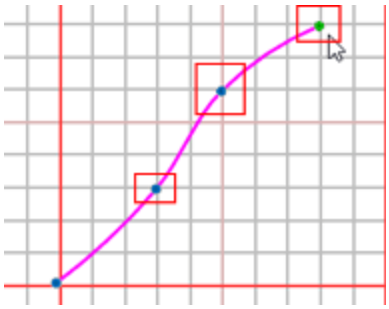
Puede agregar partes a las secciones abiertas hasta que el objeto esté finalizado. Para ello, coloque el ratón sobre un punto de inicio o final y verá que el cursor cambia. Ahora, si comienza a dibujar desde ese punto, el nuevo dibujo se añadirá a esta sección.



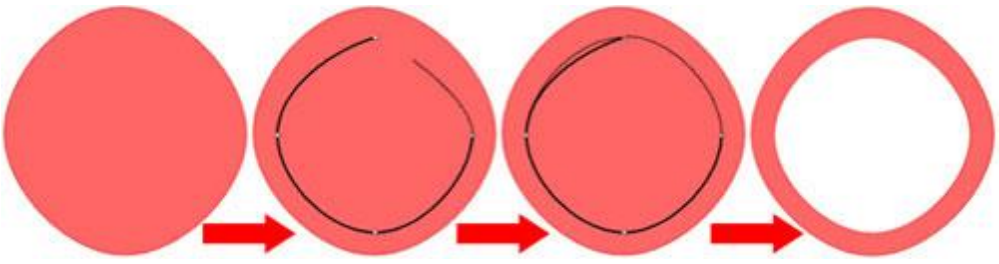
Mientras dibuja, también puede hacer clic y arrastrar para seguir editando la curva creada.



Si mantiene la tecla "Alt" presionada, el cursor del ratón se ajustará a la cuadrícula para su comodidad. Mientras dibuja, el cursor se ajusta a las líneas de la cuadrícula para ayudarle a dibujar con más precisión. Cuando presione la tecla "Alt" el objeto se moverá automáticamente en la línea vertical y horizontal más cercana de la regla. Desde ese punto podrá dibujar una línea hasta la posición que desee en base a la cuadrícula.



Por último, tenga en cuenta que puede crear agujeros fácilmente, si crea cualquier sección de forma cerrada sobre otra.

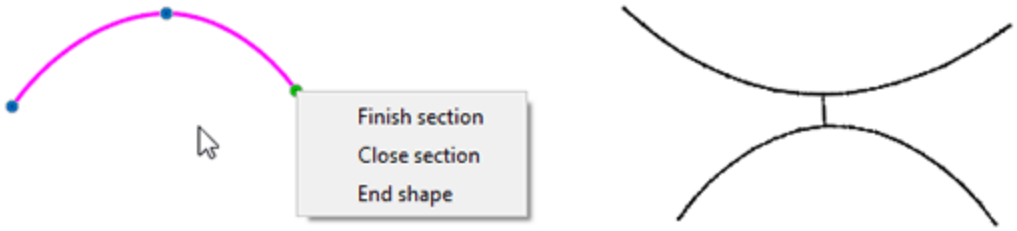


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

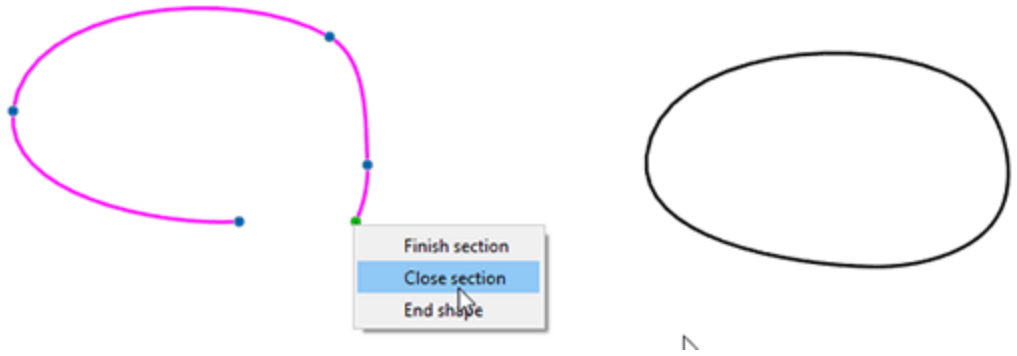
Ahora veamos las diferencias de uso entre los modos de funcionamiento. Dado que el proceso de digitalización se realiza con un dispositivo de entrada, un ratón, un touch-pad o un track-pad, las diferencias entre los modos de funcionamiento están en el uso del ratón.

Menú contextual

Cuando se activa este modo, se definen los puntos de control de la forma con un solo clic izquierdo. Los puntos definidos están conectados por defecto con una curva. La curva de conexión se ve afectada por los puntos definidos para que se vea natural. En este modo, cuando se desea cerrar una sección o un objeto, es necesario hacer un clic con el botón derecho del ratón y utilizar las opciones proporcionadas del menú que aparece. Las opciones disponibles son "Terminar sección", "Cerrar sección" y "Terminar forma". Usando "Terminar sección" la sección actual se finaliza mientras la herramienta está todavía activa en caso de que necesite comenzar una nueva sección. Si crea otra sección, ambas secciones pertenecerán al mismo objeto. Seleccione la opción "Terminar sección" para finalizar este objeto. Ambas secciones pertenecen al mismo objeto y por eso tienen puntadas de conexión. Por eso se bordan juntas.



La "sección cercana" puede ayudarnos a crear una forma cercana. Usando la opción "sección cercana", el punto que fue definido por última vez se conecta al punto de partida y éste se convierte en una forma cerrada.

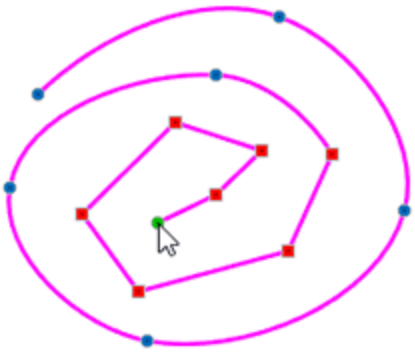


Modo DRAWings

La forma de perforar en este modo es la misma que en el modo "Menú contextual". La diferencia básica es que cuando se trabaja con este modo no se dispone de un "menú contextual" para seleccionar una acción durante la digitalización. Con un solo clic con el botón derecho del ratón se finalizará la sección actual mientras la herramienta esté todavía activa en caso de que necesite iniciar una nueva sección. Añada tantas secciones como desee y cuando esté listo para finalizar el objeto actual, haga clic con el botón derecho dos veces. Para liberar la herramienta también puede hacer clic con el botón derecho una vez más, cuando ya haya finalizado un objeto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Los modos "Menú contextual" y "DRAWings" están ambos por defecto basados en curvas, los puntos que se definen están conectados, por defecto por una curva. En caso de que necesite añadir puntos en las esquinas, mantenga pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja y el siguiente punto que dibuje será un punto de esquina. Todos los nodos redondos son nodos de curva, mientras que los puntos con el simbolo de cuadrado son esquinas. De esta manera puede combinar fácilmente los segmentos curvos y rectos.



Modo Digitalizador Janome

El modo "Digitalizador Janome" por defecto añade partes de línea. Cuando la herramienta está activada, haga clic con el botón izquierdo del ratón para dibujar puntos. Haga clic una vez en el área de trabajo para fijar el nodo de inicio y una línea de muestra aparecerá desde el punto de inicio y seguirá al cursor. Si hace clic de nuevo, se añadirá una línea desde el primer punto definido al segundo. A continuación, a partir del segundo punto comienza una nueva línea de vista. De este modo puede seguir añadiendo líneas conectadas. En este modo, cuando necesite finalizar un corte o un objeto, deberá utilizar "Enter" o " Esc ". Utilice cualquiera de las teclas una vez para finalizar la sección y dos veces para un objeto. Cuando un objeto está finalizado y necesita liberar la herramienta, puede elegir una de las siguientes formas. Puede hacer clic en la herramienta de selección de rectángulo  o utilizar de nuevo las teclas "Enter" o "Esc".

La herramienta crea por defecto líneas rectas, pero si desea añadir una curva, haga "clic con el botón derecho" mientras añade un nodo y éste será un nodo de curva. De la misma manera, si hace "clic y arrastra" mientras establece un nodo, ajustará la curvatura del segmento anterior.

Modo digitalizador Elna

El modo "Digitalizador elna" por defecto añade partes de línea. Cuando la herramienta está activada, haga clic con el botón izquierdo del ratón para dibujar puntos. Haga clic una vez en el área de trabajo para fijar el nodo de inicio y una línea de muestra aparecerá desde el punto de inicio y sigue al cursor. Si hace clic de nuevo, se añade una línea desde el primer punto definido al segundo. A continuación, a partir del segundo punto comienza una nueva línea de muestra. De este modo puede seguir añadiendo líneas conectadas. En este modo, cuando necesite finalizar un corte o un objeto, deberá utilizar "Enter" o "Esc". Utilice cualquiera de las teclas una vez para finalizar la sección y dos veces para un objeto. Cuando un objeto está finalizado y necesita liberar la herramienta, puede elegir una de las siguientes formas. Puede hacer clic en la selección del rectángulo  o utilice las teclas "Enter" o "Esc" una vez más.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La herramienta crea por defecto líneas rectas, pero si desea añadir una curva, haga clic con el botón derecho mientras añade un nodo y éste será un nodo de curva. De la misma manera, si hace clic y arrastra mientras establece un nodo, ajusta la curvatura del segmento anterior.

Modo de herramienta Bezier

Cuando se trabaja en el modo "Herramienta Bezier", la herramienta de contorno añade por defecto líneas rectas conectadas. Si hace clic una vez en el área de trabajo para establecer el nodo de inicio, mientras mueve el ratón aparecerá una línea de muestra desde el punto de inicio siguiendo el cursor, Si hace clic una vez más, se añade una línea desde el primer punto definido hasta el segundo. A partir del segundo punto comienza una nueva línea. De este modo puede seguir añadiendo líneas conectadas. En este modo un solo clic derecho, cierra la sección actual y si hace clic derecho dos veces puede finalizar el objeto. Cuando se finaliza un objeto y es necesario liberar la herramienta, puede elegir cualquiera de los siguientes modos:

Puede hacer clic derecho una vez más o hacer clic en la herramienta de selección de rectángulo  *o*utilice las teclas "Enter" o "Esc" una vez más.

La herramienta crea por defecto líneas rectas, pero si desea añadir una curva mantenga pulsada la tecla "Shift" y el siguiente punto que añada será un nodo de curva. De la misma manera, si hace clic y arrastra mientras establece un nodo, se ajustará la curvatura del segmento anterior.

Formas a mano alzada

Con la herramienta mano alzada  puede diseñar líneas simples o formas completas. Cuando la herramienta está activada, es como dibujar con un bolígrafo, hacer clic con el botón izquierdo y mantenerlo pulsado, mientras se mueve el ratón, el cursor del ratón se convertirá en su lápiz. Al soltar el clic izquierdo esta sección se cerrará y la herramienta de mano alzada seguirá activa y podrá seguir creando secciones que pertenecerán al mismo objeto. Cualquier parte que cree pertenecerá al mismo objeto. Por lo tanto, puede seguir añadiendo secciones que desee que sean bordadas juntas. Para finalizar el objeto creado, haga clic con el botón derecho del ratón una vez. Las secciones creadas pertenecen al mismo objeto y tienen puntadas de conexión, por lo que se bordan juntas. La herramienta de mano alzada permanece activa pero si crea alguna nueva pieza será un objeto separado. Si desea liberar la herramienta, haga clic derecho una vez más.

También puede crear líneas y líneas conectadas, para ello haga clic una vez para definir el punto inicial y otra vez para definir el segundo punto. Entre estos dos puntos se ha creado una recta. Si desea continuar una sección previamente creada antes de que el objeto sea finalizado, señale con el ratón el punto inicial o final de esta sección y verá que el cursor cambia. Haga clic una vez para continuar con una línea recta o haga clic y arrastre para crear una forma a mano alzada. Si el punto inicial está conectado al punto final, entonces se

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

creará una forma cerrada. De esta manera puede crear partes a mano alzada, líneas, líneas conectadas y partes cerradas.

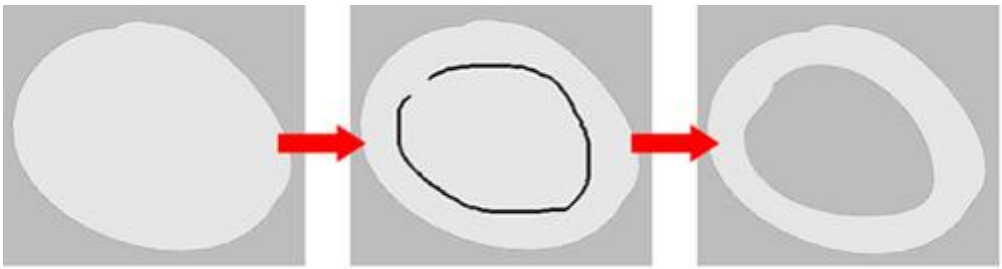


Líneas conectadas - Curva a mano alzada - Línea recta - Forma cerrada

Si ha creado un objeto que contiene varias secciones pero necesita que una esté separada, puede seleccionar el objeto y desde el menú del botón derecho utilizar la opción "Separar". Esto separará los objetos diseñados.

Para terminar la digitalización con "Formas a mano alzada" puede hacer clic con el botón derecho del ratón después de finalizar un objeto o hacer clic en la herramienta de selección de rectángulos de la barra de herramientas.

La forma en que funciona la herramienta Mano alzada es útil para crear agujeros dentro de las formas que está creando. Por ejemplo, si desea crear una forma de rueda tiene que dibujar el círculo exterior y luego dibujar el círculo interior más pequeño. Cuando el diseño del círculo interior esté terminado, se creará un agujero dentro del círculo más grande.



Forma cerrada Diseña agujero agujero creado a mano alzada

Mientras usa la herramienta Mano alzada para crear una forma a mano alzada, puede mantener pulsada la tecla Shift para hacer que las curvas que esté dibujando sean más suaves. Esta habilidad ayuda a hacer el diseño más fácil.

Si mantiene pulsada la tecla "Alt", el cursor del ratón encajará en la cuadrícula para su comodidad. Mientras dibuja, el cursor se ajusta a las líneas de la cuadrícula, para ayudarle a dibujar con más precisión.

Además, cuando se selecciona la herramienta Mano alzada, la opción de nivel de suavidad aparecerá en la barra de opciones de Herramientas. Con esta herramienta se puede establecer el nivel de suavidad del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

dibujo a mano alzada que se va a crear. La escala de la opción de suavidad va de 0 a 10 y puede ser ajustada introduciendo el valor que desee en el campo respectivo o utilizando las flechas de aumento/disminución que se encuentran junto al campo. Si establece el valor del nivel de suavidad en 0, las curvas a mano alzada que dibujará tendrán muchos nodos y su curvatura no será tan suave.



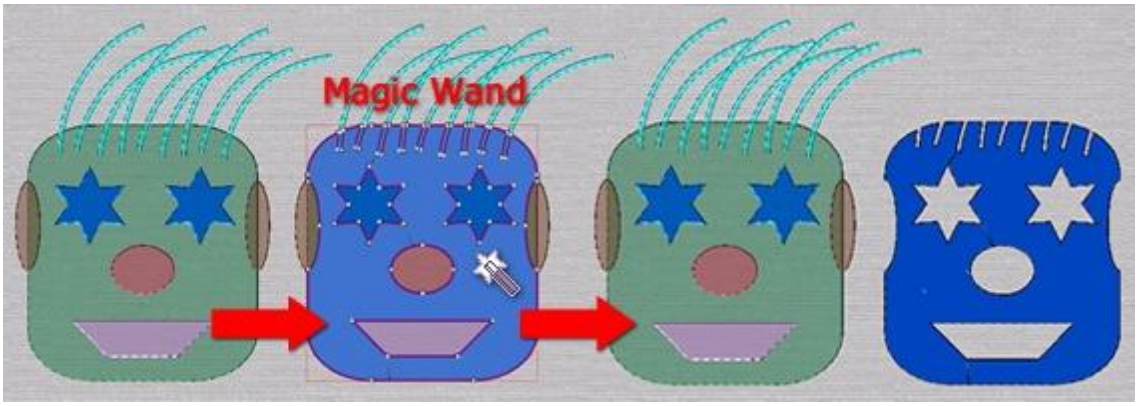
Por otro lado si establece el valor del nivel de suavidad en 10 las curvas a mano alzada que dibuje tendrán los nodos mínimos necesarios y su curvatura será suave. Los valores de rango medio tienen un efecto de suavizado medio en las curvas dibujadas. Las opciones de nivel de suavidad se deben establecer antes de la creación de la curva que se desea utilizar.

Finalmente, mientras dibuja una forma y comete un error, puede presionar el botón de retroceso del teclado y borrar la última sección insertada hasta el nodo anterior. Si desea puede borrar más del diseño presionando el botón de retroceso nuevamente. Puede continuar dibujando la forma desde ese punto y terminar la forma que desea crear.

Formas con la Varita Mágica

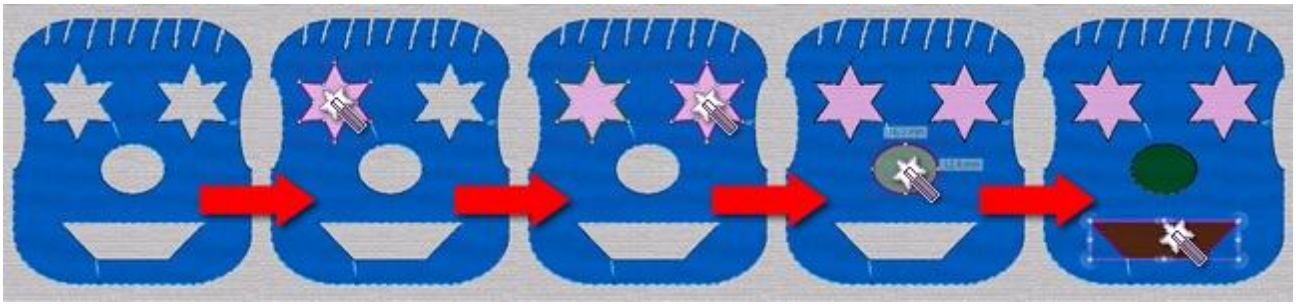
La "Varita Mágica"  crea nuevas formas basadas en las formas de su diseño, así que para poder usar esta herramienta necesita tener un diseño con algunas partes que se superpongan. Puede encontrar la herramienta varita mágica en la sección de digitalizar de la barra de herramientas. Al iniciar la varita mágica el cursor cambia. Ahora para cualquier forma sobre la que dé clic, se creará un duplicado. Cuando se usa en formas superpuestas, esta herramienta crea formas basadas en sus partes visibles y esta es la razón por la que esta herramienta fue creada. Cuando se usa la "Varita Mágica" en objetos superpuestos , se creará un objeto idéntico al área de intersección de los objetos superpuestos. Todos los objetos creados, permanecen seleccionados para facilitarle el desplazamiento, el cambio de tipo de puntada o cualquier otra modificación. Por ejemplo, los ojos, la nariz, la boca y el cabello son formas creadas en la parte superior de la cabeza. Usando la varita mágica podemos crear una forma de cara con agujeros para los ojos y la boca. Es una herramienta muy útil que puede ayudar a crear formas extrañas fácilmente. Para dejar de usar la herramienta simplemente tienes que hacer clic con el botón derecho del ratón y el software cambiará al modo de selección de rectángulo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleccione la herramienta Varita mágica -> Haga clic en el área que desee producir --> Arrastre el objeto creado hacia fuera

Otra funcionalidad de esta herramienta es que puede rellenar los agujeros de un diseño con las formas que estos agujeros forman. Lo único que tiene que hacer es seleccionar la herramienta Varita Mágica y hacer clic en el agujero. El software creará automáticamente un nuevo objeto que rellene el agujero.



Seleccione la herramienta Varita Mágica -> Haga clic en los agujeros -> Cree nuevos objetos que rellenarán los agujeros

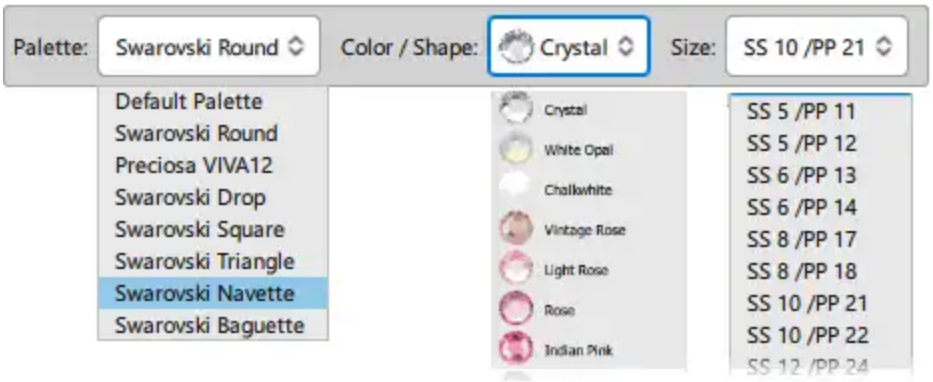
Insertar Cristal

Usando la herramienta "forma de cristal" puede insertar cristales en cualquier parte del diseño simplemente haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en la posición en la que desea que se añada cada cristal.

Observe que, para utilizar Cristales, la técnica de "Cristales" debe estar habilitada.

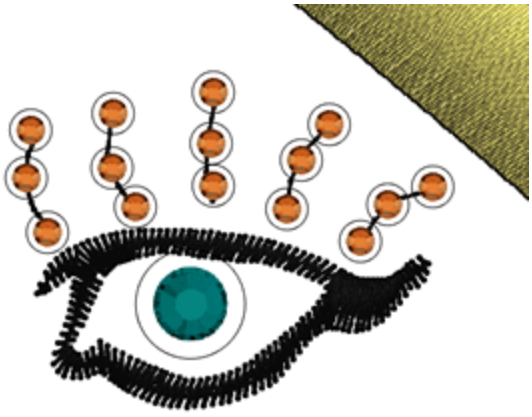
Cuando la técnica de "Cristales" está habilitada, entonces podrá encontrar la herramienta "Forma de cristal" en la barra de herramientas, utilizando esta herramienta podrá añadir cristales manualmente al diseño. Al iniciar esta herramienta, un cristal se fija al cursor del ratón y puede colocarlo en cualquier lugar del diseño. Antes de hacer clic con el botón izquierdo del ratón para colocar el cristal, puede personalizarlo desde la barra de opciones de herramienta. Puede seleccionar una de las paletas disponibles, algunas de las paletas tienen diferentes formas de cristales pero en este momento utilizaremos cristales redondos. Luego puede seleccionar un COLOR de la lista respectiva y finalmente puede seleccionar el tamaño del cristal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ahora, puede darle un toque de cristal a cualquier diseño. Cuando desee liberar la herramienta, haga clic con el botón derecho del ratón una vez. Con un solo clic puedes colocar un cristal donde quieras. Si quieres terminar la inserción de los cristales tienes que hacer un clic derecho una vez o seleccionar una herramienta diferente de la barra de herramientas como la herramienta de selección de Rectángulo. También puedes ajustar las propiedades del cristal seleccionado después, usando las Propiedades.





Recuerda que puedes seleccionar fácilmente varios cristales por color, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el color del cristal usando " añadir a la selección", todos los cristales con este color se seleccionarán y podrá cambiar las propiedades de todos ellos a la vez o cambiar su color, tamaño o incluso moverlos.

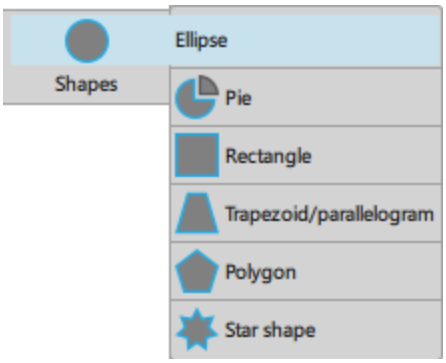
Ahora que el diseño está listo, es necesario cortar la plantilla para los cristales añadidos. Para ello, necesita exportar a al Cortador.

Dibujar formas

El uso de formas de prehechas puede ayudarle a crear diseños de bordados más fácilmente. Las formas disponibles son: Elipse, Rectángulo, Pastel, Estrella, Polígono y Trapezoides/Paralelogramas. El icono de la última forma utilizada está visible en la sección "Formas" que puede activar con un solo clic. En caso de que necesite seleccionar una herramienta alternativa, coloque el cursor del ratón en la parte superior de la sección "Formas" y aparecerá un menú desplegable con todas las formas disponibles, haga clic para

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

seleccionar la herramienta que desee. La herramienta seleccionada se activa automáticamente y ahora está visible en la barra, para facilitar su reutilización.

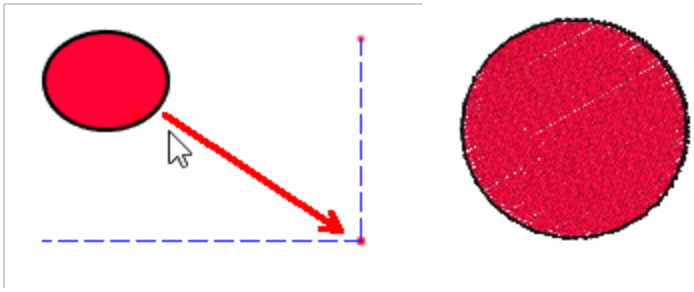


Una vez que haya activado cualquiera de las formas, el cursor del ratón cambiará para revelar que está en modo de diseño. Haga clic y arrastre para definir la posición y el tamaño de la forma insertada. Mientras arrastra puede ver una vista previa virtual de la forma insertada. Suelte el ratón y la forma estará finalizada. La herramienta de forma sigue activa y puede seguir añadiendo más formas de elipse. En los siguientes temas mostraremos cómo insertar y ajustar cualquiera de las formas disponibles.

Una cosa que debe tener en cuenta es que antes de hacer clic y arrastrar para colocar cualquier forma, puede ajustar las opciones de la forma insertada, si está disponible, en la barra de opciones de Herramientas. Las mismas opciones también se pueden ajustar después de colocar la forma.

Elipse - Circulo

Usando la forma de "elipse" puede dibujar elipses y círculos. Una vez que haya activado la forma de elipse, el puntero del ratón cambiará para indicar que se encuentra en el modo de diseño. Haga clic y arrastre, en diagonal, sobre el área de diseño para dibujar la elipse que desee. Mientras arrastra puede ver una vista previa virtual de la elipse, al soltar el ratón la elipse se completará. La herramienta de forma de elipse sigue activa y puede seguir añadiendo más formas de elipse.

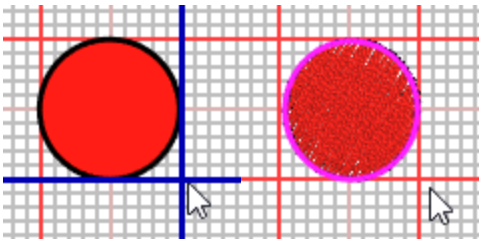


También puede iniciar la forma de elipse con la tecla F7.

Si mantiene pulsada la tecla "Ctrl" y arrastra en diagonal puede dibujar un círculo perfecto. Si mantiene la tecla "Alt" presionada mientras dibuja una elipse, el dibujo se ajustará a la línea vertical y horizontal más

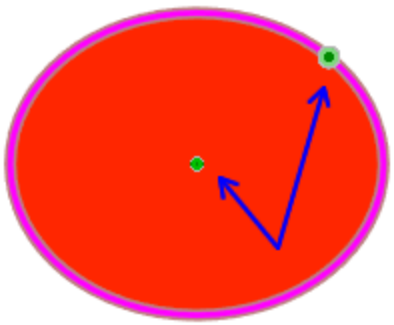
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cercana de la cuadrícula. Desde ese punto puede dibujar el objeto en la posición que desee en base a la cuadrícula.



Puede dibujar una elipse o un círculo desde su centro hacia afuera manteniendo presionada la tecla Shift mientras arrastra. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja una elipse, el centro de la elipse cambiará y se convertirá en el punto desde el que comenzó a dibujar la elipse.

En este punto debemos mencionar que puedes editar fácilmente cualquier forma de elipse usando el editor de nodos. Al iniciar el modo de edición de nodos, cualquiera de las formas elípticas tiene sólo 2 nodos, estos son nodos especiales que pueden ser usados para ajustar la forma insertada. El que está en su contorno, puede ser usado para editar dinámicamente la elipse con la misma facilidad que cuando fue creada. El otro punto de control existe en el centro de la elipse, este puede ser usado para mover la elipse. No hay nodos normales, como en cualquier forma diseñada manualmente. Si desea editar la elipse como cualquier objeto de curva normal, primero debe convertir la elipse en curvas.



Cuando una forma se convierte en curvas, los nodos especiales ya no están disponibles. La forma tiene ahora nodos de objeto normales según las partes de la curva del objeto.

Pastel

La herramienta forma de pastel le permite dibujar y personalizar formas de pastel. El uso es sencillo, una vez que inicie la forma "Pastel" puede hacer clic y arrastrar en diagonal en el área de diseño para dibujar una forma de pastel. En la barra de opciones de la herramienta, puede personalizar el ángulo de inicio y de fin de la forma de pastel insertada y, a continuación, haga clic y arrastre para definir la posición y el tamaño del pastel insertado. Una vez que suelte el ratón, el pastel se completará y la forma de "Pastel" permanecerá

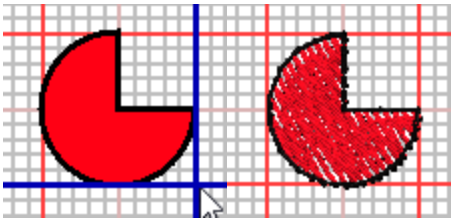
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

activa y podrá añadir tantos pasteles como desee. Cuando haya terminado, haga clic con el botón derecho del ratón para liberar la forma de "Pastel". Si selecciona cualquiera de las formas de pastel insertadas, también podrá ajustar el ángulo de inicio y fin del pastel después de su creación.

Puede iniciar la forma de "Pastel" usando el atajo Shift+F7



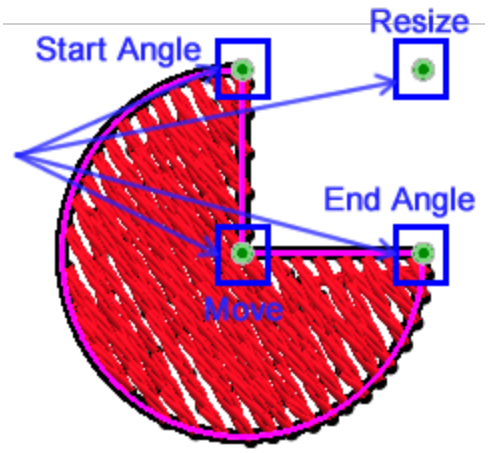
Al mantener presionada la tecla "Alt" mientras dibuja un pastel, el dibujo se ajustará a la línea vertical y horizontal más cercana de la cuadrícula. Desde ese punto puede dibujar el objeto en la posición que desee en base a la cuadrícula.



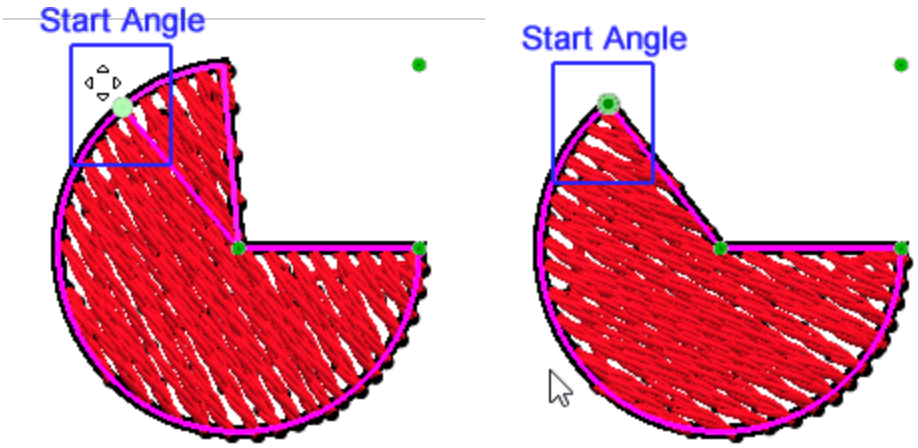
Puedes dibujar un pastel desde su centro hacia afuera manteniendo pulsada la tecla "Shift" mientras lo arrastra. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja un pastel, el punto desde el que empezó a dibujar se convertirá en el centro del pastel.

Cualquier forma de pastel insertada también puede ser editada usando el editor de nodos. Las formas de pastel tienen 4 nodos de control especiales, el de la esquina superior derecha, que pueden utilizarse para redimensionar dinámicamente el pastel con la misma facilidad que cuando se creó. El punto de control en el centro del pastel, puede ser usado para mover el pastel.

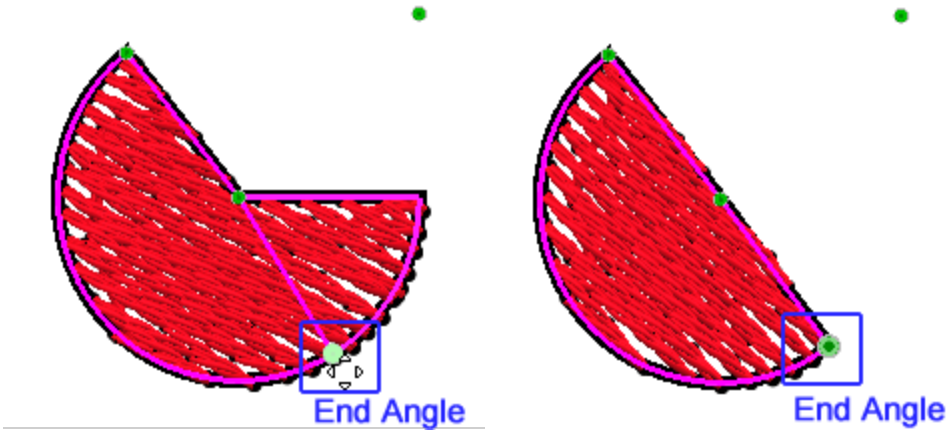
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Además, hay 2 controles para ajustar el "ángulo de inicio" y el "ángulo de fin". Usando estos 2 nodos se puede cambiar el ángulo de inicio y de fin y cambiar la forma del pastel. Puede aumentar o disminuir la apertura del pastel. Si mantiene pulsada la tecla Ctrl mientras arrastra un control, el ratón se acoplará cada 22,5 grados, lo que le permitirá realizar cambios precisos en la forma del pastel. En cualquier momento, la forma más fácil de definir el punto de inicio y final del Pastel es escribir un valor en la barra de opciones de Herramientas. Puede hacerlo antes de la creación, cuando la herramienta está activada, puede hacerlo después, siempre que seleccione la forma de pastel y también puede cambiar el ángulo de inicio y final en la edición de nodos. En cualquiera de estos casos, cuando se selecciona una forma de pastel, estas dos opciones aparecen en la barra de opciones de Herramientas. Después de convertir en curvas, estos nodos especiales ya no estarán disponibles.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rectangúlo

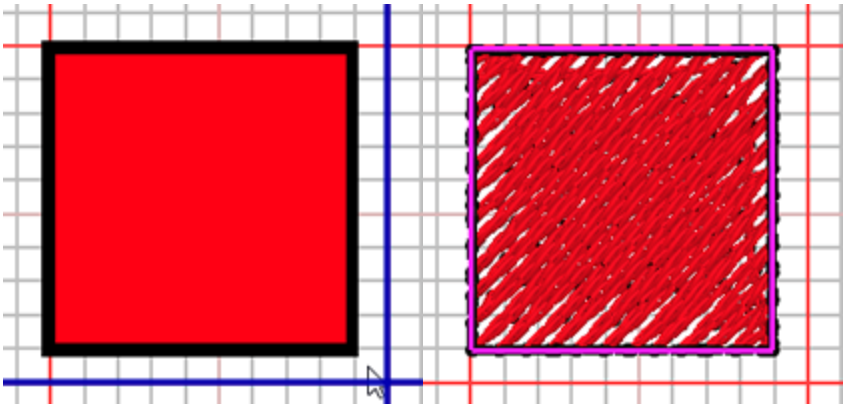
Usando la forma "rectángulo" puedes dibujar rectángulos y cuadrados. Una vez que haya activado la forma del rectángulo, el cursor del ratón cambia para revelar que está en modo de diseño. Haga clic y arrastre, en diagonal, en el área de diseño para dibujar el rectángulo que desee. Mientras arrastra puede ver una vista previa virtual del rectángulo, al soltar el ratón el rectángulo se finaliza y se coloca en la posición definida. La herramienta de forma de rectángulo sigue activa y puede seguir añadiendo más formas de rectángulo. Para la forma del rectángulo también puede definir la redondez de las esquinas utilizando la opción que aparece en la barra de "Opciones de herramientas". Esto se puede hacer antes o después de dibujar el rectángulo. Cambiando el valor de redondez puede aumentar la redondez de las esquinas del rectángulo. La Redondez es un valor porcentual que puede tomar valores de 0 a 100. El valor 0 tendrá como resultado esquinas normales y sin redondez. El valor 100 tendrá esquinas redondeadas en toda su extensión. Por lo tanto, al dar un valor específico puedes producir el resultado que deseas.



Puede iniciar la forma "rectángulo" con la tecla de acceso directo F6

Si mantiene pulsada la tecla "Alt" mientras dibuja un rectángulo, el dibujo se ajusta a la línea vertical y horizontal más cercana de la cuadrícula. Desde ese punto puede dibujar el objeto en la posición que desee en base a la cuadrícula.

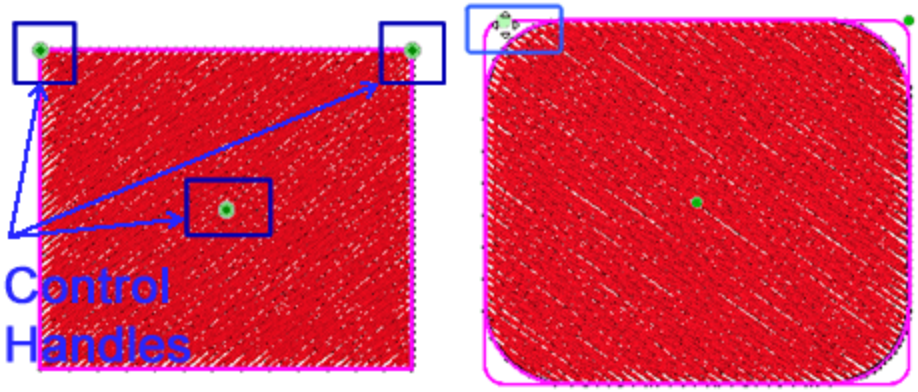
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Puede dibujar un rectángulo desde su centro hacia afuera manteniendo pulsada la tecla "Shift" mientras arrastra. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja un rectángulo, el punto desde el que empezó a dibujar se convertirá en el centro del rectángulo.

Si mantiene presionadas las teclas Ctrl y Mayúsculas mientras dibuja un rectángulo, el centro de la figura será el punto desde donde comenzó a dibujar la figura y la figura será un cuadrado. Esto es útil cuando conoce el centro del diseño y desea agregar un rectángulo que tendrá como centro un punto específico.

La forma del rectángulo también puede ser editada usando el editor de nodos, cualquier forma de rectángulo tiene 3 nodos especiales, el de la esquina superior derecha, puede ser usado para redimensionar dinámicamente el rectángulo con la misma facilidad que cuando fue creado. El punto de control en el centro del mismo se puede usar para mover la forma. Finalmente, usando el punto de control que está en la esquina superior izquierda se puede ajustar la redondez de las esquinas. si quieres editar manualmente la forma del rectángulo primero debes convertirlo en curvas. Después de convertir en curvas estos nodos especiales ya no están disponibles.



Trapezoide - Paralelogramo

Usando la forma "trapezoide/paralelogramo" puedes dibujar formas de trapecio y paralelogramo. Una vez que haya activado la forma de trapecio/paralelogramo, el cursor del ratón cambia para revelar que está en modo de diseño. Haga clic y arrastre, en diagonal, en el área de diseño para dibujar el trapezoide/paralelogramo que desee. Mientras arrastra puede ver una vista previa virtual de la forma creada,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

al soltar el ratón la forma se finaliza y se coloca en la posición definida. La herramienta de forma de trapecio/paralelogramo sigue activa y puede seguir añadiendo más formas.

También puede iniciar la forma Trapezoide/Paralelogramo presionando la tecla de atajo Shift + F6 del teclado

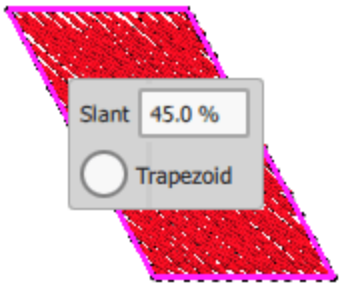
Para el trapezoide/paralelogramo hay algunas opciones disponibles en la barra de "Opciones de herramientas". Puede ajustar estas opciones antes o después de dibujar la forma.

La opción "Inclinación" se utiliza para ajustar las esquinas del trapecio / paralelogramo. La inclinación es un valor porcentual, que representa la distancia que la esquina superior izquierda tendrá desde su posición inicial. La inclinación toma valores de 0 a 100. Cuando se ajusta a 0 se crea un rectángulo. El valor 100 tendrá como resultado un triángulo porque las dos manijas de las esquinas estarán posicionadas en el centro de la parte superior. Por lo tanto, para crear un Trapezoide hay que insertar valores de 0 a 100.

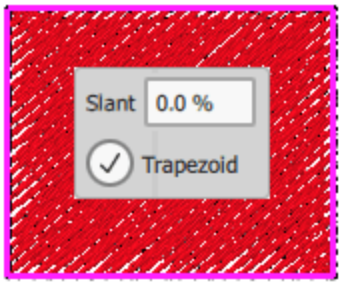
Se puede cambiar entre Trapezoide y Paralelogramo, marcando la opción "Trapezoide". Si la opción "Trapezoide" está marcada, la forma es un trapezoide, de lo contrario es un paralelogramo. Si el valor de la inclinación es 0, entonces la forma es un rectángulo y esta opción no tiene ningún resultado.



Trapezoide



Paralelogramo



Cuadrado

Si se mantiene pulsada la tecla "Alt" mientras se dibuja un trapezoide/paralelogramo, el dibujo se ajusta a la línea vertical y horizontal más cercana de la cuadrícula. A partir de ese punto puede dibujar el objeto en la posición que desee en base a la cuadrícula.

Puede dibujar un trapezoide/paralelogramo desde su centro hacia afuera manteniendo presionada la tecla "Shift" mientras arrastra. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja un trapezoide/paralelogramo, el punto desde el que ha empezado a dibujar se convertirá en el centro del rectángulo.

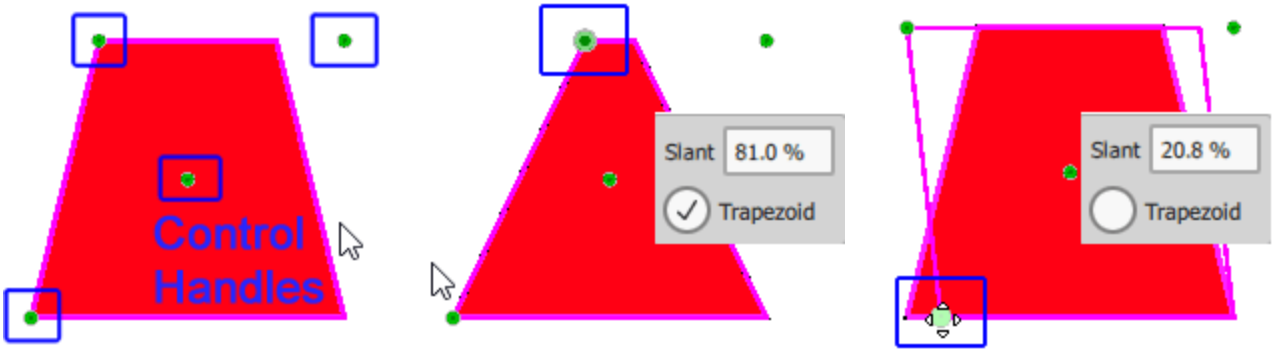
Si mantiene presionadas las teclas Ctrl y Mayúsculas mientras dibuja un rectángulo, el centro de la forma será el punto desde donde comenzó a dibujar la forma y la forma será un cuadrado. Esto es útil cuando conoce el centro del diseño y desea agregar una forma de Trapezoide/Paralelogramo que tendrá como centro un punto específico.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Las formas de trapecio/paralelogramo también pueden ser editadas en el modo de edición de Nodos. La forma de trapecio/paralelogramo tiene 4 nodos especiales, el de la esquina superior derecha, puede ser usado para redimensionar dinámicamente la forma con la misma facilidad que cuando fue creada. El punto de control en el centro de la forma se puede utilizar para mover la forma.

Usando el punto de control que está en la esquina superior izquierda puede ajustar el porcentaje de inclinación. Si el ángulo de inclinación es 0, la forma será un rectángulo, en este caso usando la manija de control de la esquina superior izquierda puede cambiar el rectángulo a trapezoidal. Mientras arrastra ambas esquinas superiores se mueven hacia el centro de la parte superior, creando un Trapezoide perfecto. Si arrastra la manija superior izquierda hasta el centro de la parte superior, creará un triángulo. Por lo tanto, con esta herramienta puede crear también formas de triángulo.

Haciendo clic y arrastrando la manija de la esquina inferior izquierda a la derecha, puede transformar el rectángulo en un paralelogramo. Mientras arrastra el mango, ambas esquinas, la inferior izquierda y la superior derecha, se mueven hacia las esquinas opuestas creando un paralelogramo perfecto. si quiere editar manualmente la forma del trapezoide/paralelogramo, primero debe convertirlo en curvas. Después de convertir en curvas estos nodos especiales ya no están disponibles.

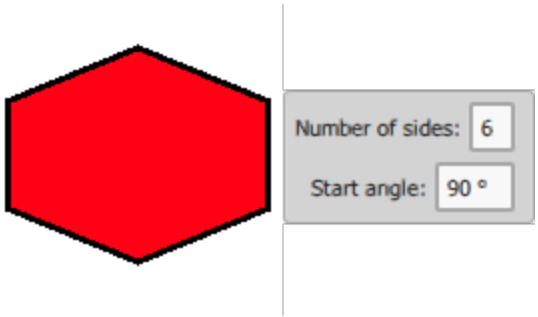


Polígonos

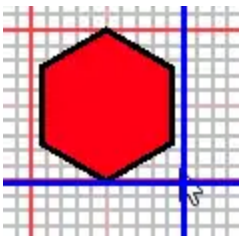
Usando la forma "polígono"  puedes dibujar formas poligonales. Una vez que haya activado la forma de polígono, el cursor del ratón cambia para revelar que está en modo de diseño. En la barra de "opciones de herramientas", puede seleccionar el "número de lados" y el "ángulo inicial". Haga clic y arrastre, en diagonal, sobre el área de diseño para dibujar el polígono que desee. Mientras arrastra puede ver una vista previa virtual del polígono, al soltar el ratón el polígono se finaliza y se coloca en la posición definida. La herramienta de forma de polígono sigue activa y puede seguir añadiendo más. También puede cambiar las opciones del polígono en la barra de "Opciones de la herramienta" después de su creación. Con el valor "número de lados" puede establecer el número de lados que desea que tenga el polígono seleccionado. El valor por defecto de los lados es 6; el valor mínimo es 3, porque con menos de 3 lados no podemos crear un objeto poligonal, y el valor máximo es 16. Puede cambiar el valor seleccionando el valor actual y escribiendo uno nuevo. Luego presione la tecla "Enter" para confirmar el nuevo valor. El cambio se aplicará inmediatamente a la forma. Con el "Ángulo de inicio" se puede definir el ángulo de inicio sobre el que se colocará el polígono. El valor del ángulo inicial está en grados; por lo tanto, si el valor del ángulo inicial es 90, la posición inicial del ángulo será el punto superior del polígono.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

También puede iniciar la forma de polígono usando la tecla 'Y'.



Si mantiene pulsada la tecla "Alt" mientras dibuja un polígono, el dibujo se ajusta a la línea vertical y horizontal más cercana de la cuadrícula. A partir de ese punto puede dibujar el objeto en la posición que desee en base a la cuadrícula.

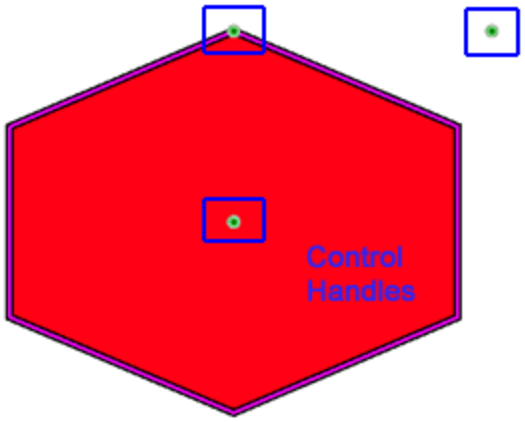


Puede dibujar un polígono desde su centro hacia afuera manteniendo pulsada la tecla "Shift" mientras arrastra. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja un polígono, el punto desde el que empezó a dibujar se convertirá en el centro del polígono.

Si mantiene pulsadas las teclas Ctrl y Mayúsculas mientras dibuja un polígono, el centro de la forma será el punto desde el que empezó a dibujar la forma y la forma será un polígono perfecto. Esto es útil cuando conoce el centro del diseño y desea agregar una forma de polígono que tendrá como centro un punto específico.

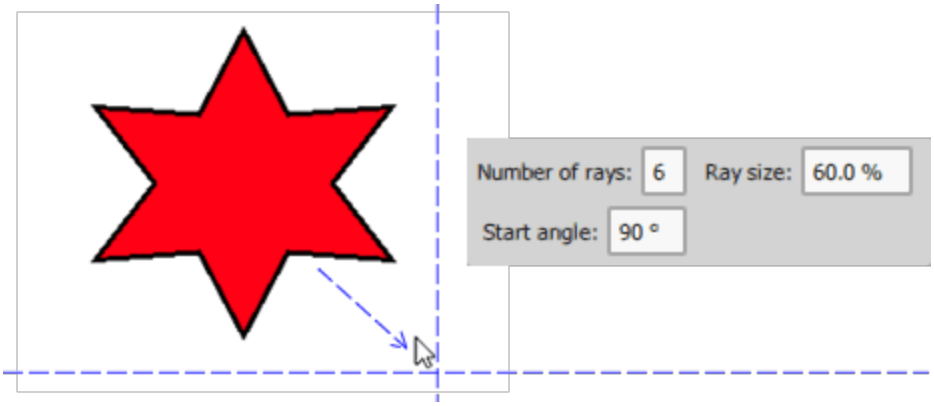
También puede editar formas de polígonos utilizando el editor de nodos. La forma de polígono tiene 3 nodos especiales, el de la esquina superior derecha, puede ser usado para redimensionar dinámicamente la forma con la misma facilidad que cuando fue creada. Si mantiene presionada la tecla Ctrl durante el proceso de redimensionamiento, el polígono se redimensionará proporcionalmente y se convertirá en un polígono perfecto. El punto de control en el centro de la forma puede ser usado para mover la forma. Finalmente hay un nodo en la parte superior de una de las esquinas y arrastrando este nodo se puede cambiar el ángulo del polígono. si quiere editar manualmente la forma del polígono primero debe convertirlo en curvas. Después de convertir en curvas estos nodos especiales ya no están disponibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Estrella

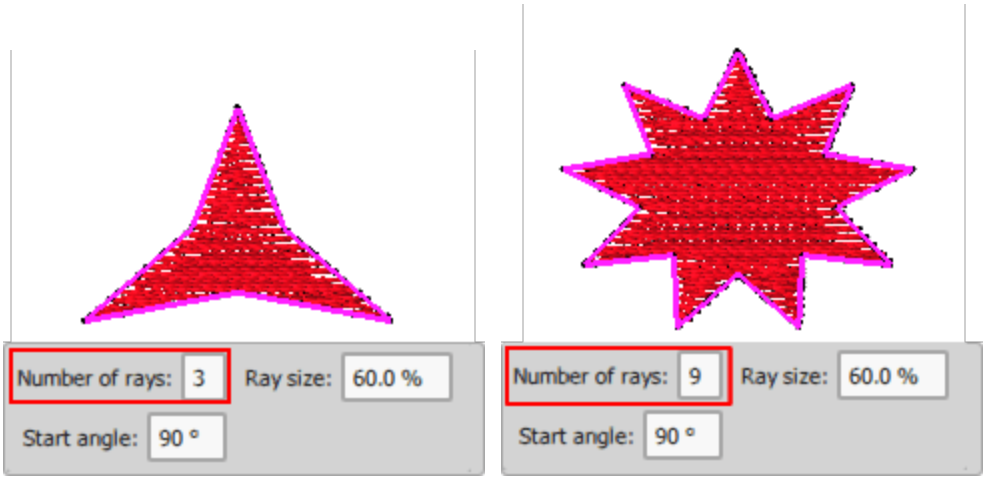
Usando la forma de "estrella"  puedes dibujar tus propias formas de estrella. Una vez activada la forma de estrella, el cursor del ratón cambia para revelar que se encuentra en el modo de diseño. En la barra de "opciones de herramientas" puede definir el "número de rayos", el "tamaño del rayo" y el "ángulo de inicio" de la estrella creada. Haga clic y arrastre, en diagonal, sobre el área de diseño para dibujar la estrella de la forma que desee. Mientras arrastra puede ver una vista previa virtual de la estrella, al soltar el ratón la estrella se finaliza y se coloca en la posición definida. La herramienta de forma de estrella sigue activa y puede seguir añadiendo más. Continúe añadiendo estrellas o haga clic con el botón derecho del ratón para soltar la herramienta. También puede modificar las opciones de la estrella en la barra de "Opciones de la herramienta" después de haberla creado.



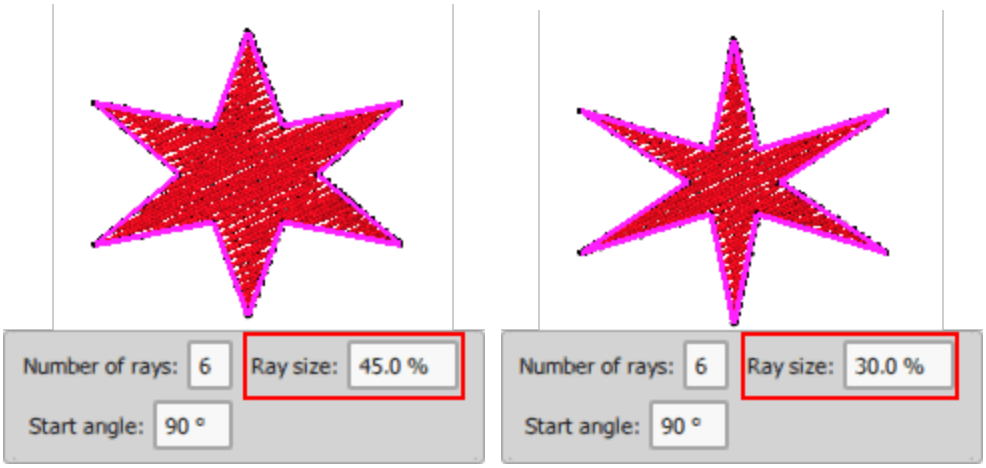
También se puede iniciar la forma "estrella" pulsando la tecla 'S'.

Con el valor "número de rayos" puede establecer el número de rayos que desea que tenga el objeto estrella seleccionado. El valor por defecto de los rayos es 6; por lo tanto, cuando se inserta una forma de estrella, por defecto viene con 6 rayos. El valor mínimo de la opción "Número de rayos" es 3, porque con menos de 3 rayos no podemos crear un objeto estrella, y el valor máximo es 16. Puedes cambiar el valor del campo seleccionando el valor actual y escribiendo uno nuevo. Luego presione la tecla Enter del teclado para confirmar el nuevo valor. El cambio se aplicará inmediatamente a la forma.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

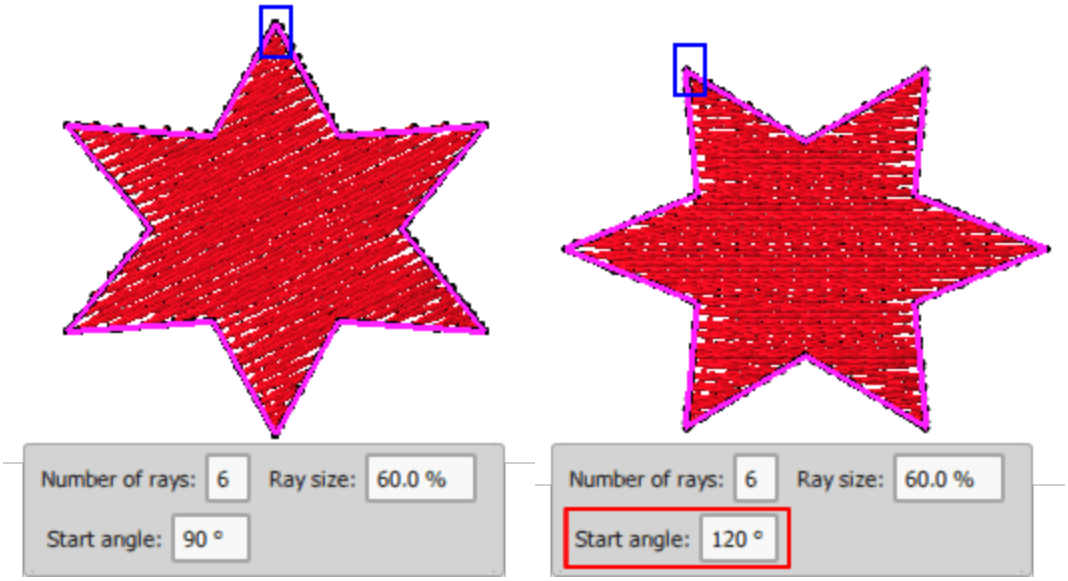


Con el Tamaño del rayo puedes definir la distancia porcentual entre el centro de la forma de la estrella y la línea que conecta dos vértices de rayos secuenciales de la estrella. Por lo tanto, el valor 0 es el centro de la estrella y el valor 100 estará en la línea que conecta dos vértices de rayos secuenciales. Si fijas el valor de Rayo en 100 la estrella se convertirá en un polígono. Puedes cambiar el valor del archivo seleccionando el valor actual y escribiendo uno nuevo. A continuación, pulsa la tecla Intro del teclado para confirmar el nuevo valor. El cambio se aplicará inmediatamente a la forma.



Con el ángulo de inicio se puede definir la posición inicial del ángulo que la estrella está haciendo en base a los ejes virtuales X e Y. El valor del ángulo de inicio está en grados; por lo tanto, si el valor del ángulo de inicio es 90, la posición inicial del ángulo será el punto superior de la estrella, que es también la posición inicial del mango (lo mismo con 90 grados en los ejes X e Y). Puedes cambiar el valor del campo seleccionando el valor actual y escribiendo uno nuevo. Luego presione la tecla Enter desde

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



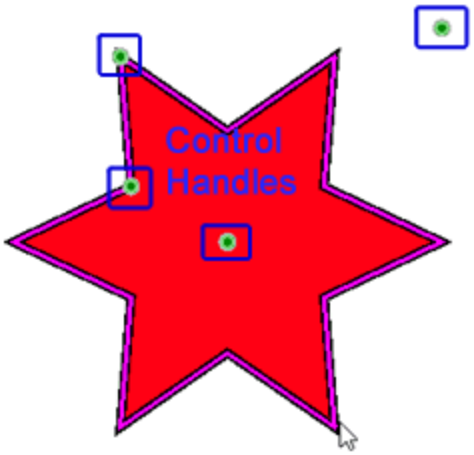
Al mantener presionada la tecla "Alt" mientras se dibuja una estrella, el dibujo se ajusta a la línea vertical y horizontal más cercana de la cuadrícula. Desde ese punto puede dibujar el objeto en la posición que desee en base a la cuadrícula.

Puede dibujar una forma de estrella desde su centro hacia afuera manteniendo pulsada la tecla "Shift" mientras arrastra. Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras dibuja una estrella, el punto desde el que empezó a dibujar se convertirá en el centro del polígono.

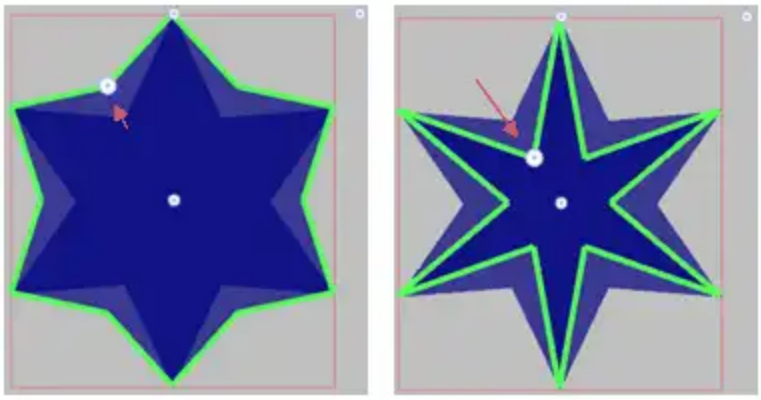
Si mantiene pulsadas las teclas Ctrl y Mayúsculas mientras dibuja una estrella, el centro de la forma será el punto desde el que empezó a dibujar la forma y la forma será una estrella perfecta. Esto es útil cuando conoce el centro del diseño y desea agregar una forma de estrella que tendrá como centro un punto específico.

La forma de estrella también se puede editar en el modo de edición de nodos. La forma de estrella tiene 4 nodos especiales, el de la esquina superior derecha, puede ser usado para redimensionar dinámicamente la forma con la misma facilidad que cuando fue creada. El punto de control en el centro de la forma se puede utilizar para mover la forma. El nodo que está en la parte superior de una de las esquinas se puede usar para ajustar el ángulo de inicio de la estrella.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



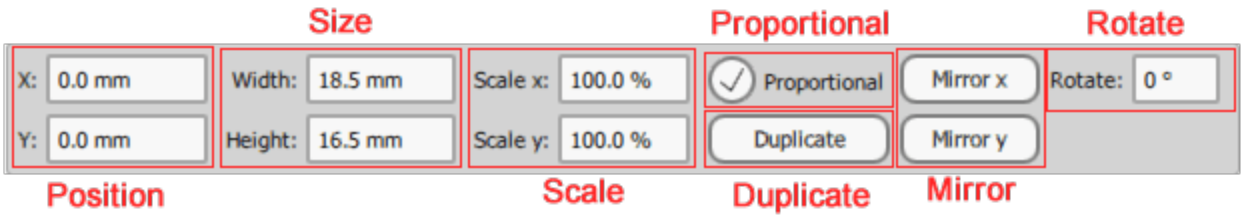
Haciendo clic y arrastrando diagonalmente el mango entre los dos rayos en el cuarto superior izquierdo de la forma puede cambiar el tamaño de todos los rayos al mismo tiempo. Principalmente puede cambiar la distancia del rayo (la base) desde el centro del diseño.



Si quieres editar manualmente la forma de la estrella, primero debes convertirla en curvas. Después de convertir en curvas, estos nodos especiales ya no están disponibles.

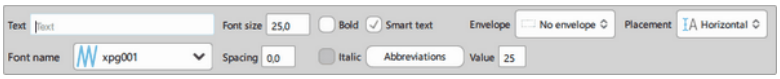
Opciones de herramienta

El panel "Opciones de herramientas", aparece en la esquina superior izquierda del área de diseño. Este panel es sensible al contenido; muestra las propiedades y opciones de cualquier objeto o herramienta seleccionada. Cuando se selecciona un objeto, se tiene acceso inmediato a algunas de sus propiedades y, mediante los controles disponibles, se pueden modificar. Por ejemplo, cuando se selecciona un objeto, se dispone de un conjunto básico de opciones. Mediante estas opciones, puede mover, escalar, duplicar, reflejar y girar cualquier objeto seleccionado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Además del conjunto básico de opciones, esta barra también puede contener opciones de configuración para varias herramientas de diseño. Por ejemplo, al iniciar la herramienta "Texto", puede ver las opciones de texto disponibles, que necesita personalizar para el texto insertado. Necesita escribir el texto y luego personalizar el tamaño y varias opciones de colocación. De la misma manera, por ejemplo, cuando está dibujando una forma de estrella, en la barra de opciones de la herramienta puede ver las opciones de la forma de estrella. Puede personalizar la estrella antes de dibujarla o después. Al ajustar las opciones de "estrella" antes de dibujar la estrella, verá las opciones de la estrella como en la siguiente figura. Cuando la estrella está finalizada y la selecciona, entonces en Opciones de herramientas puede ver el conjunto básico junto con las opciones de forma de estrella.



Insertar texto



Dibujar forma de estrella

Las opciones estándar que aparecerán al seleccionar un objeto son:

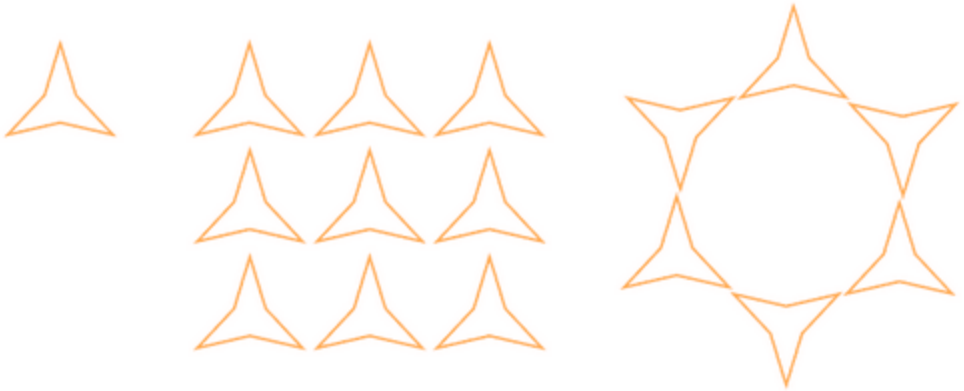
- Cambiar la posición, Al cambiar los valores X e Y puede reposicionar el objeto dentro del área de diseño. La posición del objeto seleccionado se calcula en base a su centro. Por lo tanto, cualquier valor insertado en los campos X e Y definirá la posición en la que desea que el centro del objeto se encuentre en el área de diseño. Para modificar estos valores, escriba el valor que desee en los campos respectivos y luego presione enter o haga clic fuera del campo. El cambio se visualiza automáticamente en el área de diseño.
- Redimensionar, Al cambiar los valores de Anchura y Altura puede modificar las dimensiones del objeto seleccionado. Los valores representan las dimensiones exactas del objeto y no las dimensiones aproximadas que se están visualizando en el rectángulo de selección siempre que se selecciona un objeto. Para cambiar los valores de Anchura y Altura, tiene que hacer clic dentro del campo relativo y luego escribir el valor que desee. Pulse Intro desde el teclado o haga clic fuera del campo para confirmar el valor que ha introducido. En el caso de que la opción proporcional esté marcada y seleccione escalar una dimensión, el programa ajusta automáticamente la otra dimensión para mantener la misma analogía entre el tamaño horizontal y el vertical.
- Escala, la Escala X-Y (%) proporciona la capacidad de escalar el objeto proporcionando un porcentaje de escala de acuerdo con el tamaño inicial. Se puede escalar el objeto según la dimensión X o según la dimensión Y. En el caso de que la opción proporcional esté marcada y seleccione escalar una dimensión, el programa ajusta automáticamente la otra dimensión para mantener la misma analogía entre el tamaño horizontal y el vertical.
- Duplicar objeto, pulse este botón y se creará un duplicado exacto del objeto seleccionado sobre el objeto inicial.
- Reflejar objeto, los siguientes 2 botones pueden utilizarse para reflejar el objeto original según el eje horizontal o vertical. Es como dar la vuelta al objeto alrededor de un eje horizontal o vertical que está situado en el centro horizontal o vertical del objeto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Girar objeto, usando este campo puede establecer un número en grados para girar el objeto seleccionado. Escriba un valor numérico o utilice las flechas que aparecen junto al campo para especificar uno, pulse enter o haga clic fuera del control. El objeto se gira automáticamente en el sentido de las agujas del reloj en los grados que haya especificado.

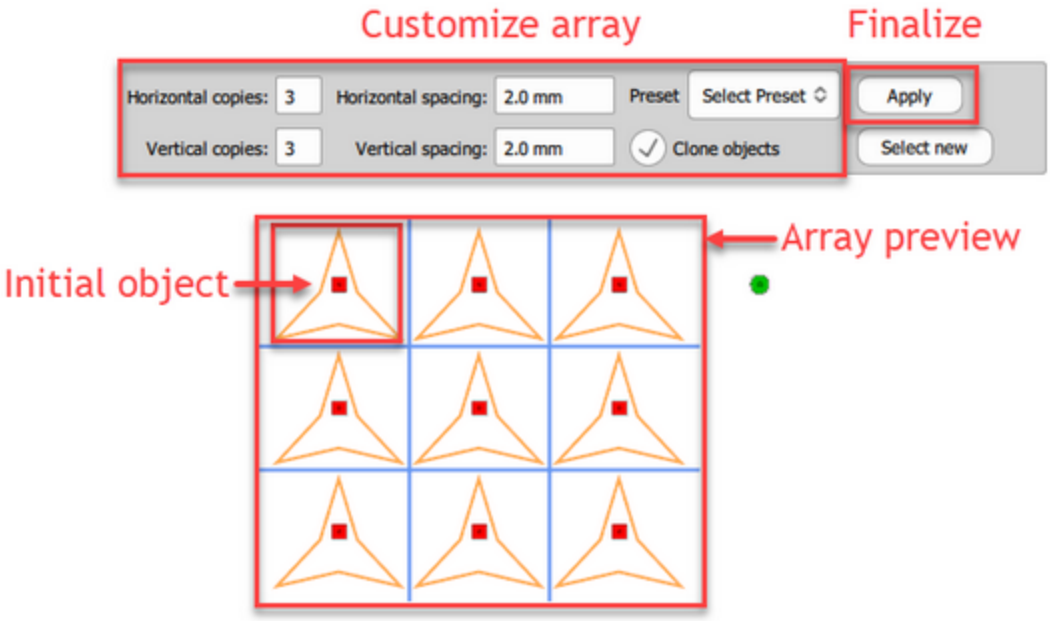
Matrices (Circular-Rectangular)

La sección "Matrices" de la barra de herramientas contiene las herramientas "Rectangular"  o "Circular"  Cualquiera de las "matrices" crea copias de uno o más objetos y los coloca de forma estructurada (Circular - Rectangular). Seleccione uno o más objetos y con la herramienta de matrices puede multiplicarlos a lo largo del área de diseño y crear formaciones únicas. Partiendo de una forma simple puede crear fácilmente una disposición "Rectangular" o "Circular" con copias del objeto inicial. El icono de la última matriz utilizada está visible en la sección "Matrices" que puede activar con un solo clic. En caso de que necesite seleccionar el otro, coloque el cursor del ratón sobre la sección "Matrices" y aparecerá un menú desplegable con todas las matrices disponibles, haga clic para seleccionar la que le guste. El seleccionado se activa automáticamente y ahora está visible en la barra, para facilitar su reutilización.



La disposición de la matriz se crea para los objetos seleccionados, por lo que siempre debe tener en cuenta que primero debe seleccionar uno o más objetos. Después de hacer clic en cualquiera de los iconos de la matriz aparecerá una previsualización de cómo se verá la matriz. Ahora que está en el modo de vista previa de la matriz, podrá personalizarla y aplicarla.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



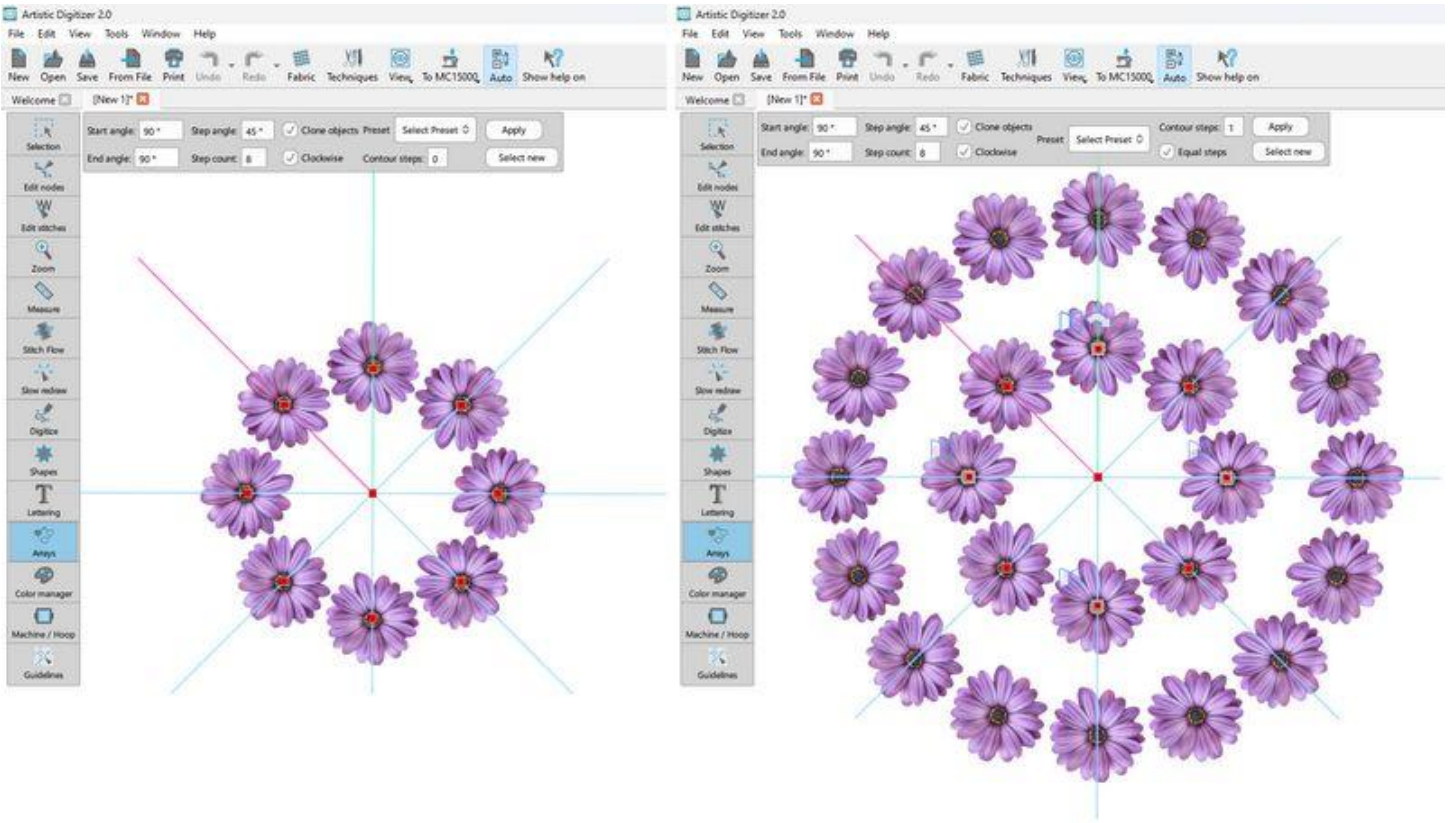
Cuando se aplica una matriz, se pueden marcar las copias creadas como "Objetos clonados". En este caso, si modifica la forma de cualquiera de las copias, todos los demás clones se verán afectados también. Esto le da la posibilidad de editar la forma de las copias y tener una vista previa en tiempo real de cómo será la matriz.

En algunos casos, mientras se está en el modo de previsualización de matrices, puedes dejarte llevar y pensar que puedes usar otras herramientas o cambiar el modo de diseño. La matriz no se ha aplicado hasta que no se pulsa el botón de aplicar la matriz. De todas formas si por error intenta seleccionar cualquier otra herramienta de diseño o cambiar el modo de diseño antes de que usted haya aplicado la matriz, aparecerá una advertencia sobre la aplicación de la matriz. En este punto si no quiere aplicar la matriz todavía, seleccione No y será devuelto al estado anterior al de la matriz. Si seleccionas Sí, la matriz se aplicará con su configuración actual.

Matriz con rellenos de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits en una matriz rectangular o circular pueden añadir una nueva dimensión a cualquier proyecto. Ya se trate de un diseño de punto de cruz, punto de foto, punto de pintura o croquis, estas matrices permiten crear patrones y simetrías únicos. Para crear estas matrices, sólo tienes que seleccionar la imagen de mapa de bits y elegir la forma de la matriz entre las opciones proporcionadas. A partir de ahí, ajusta el tamaño y la colocación a tu gusto. El resultado es un diseño visualmente impactante que sin duda impresionará. Pruébalo y verás cómo estas formas de matriz pueden mejorar tu próximo proyecto.

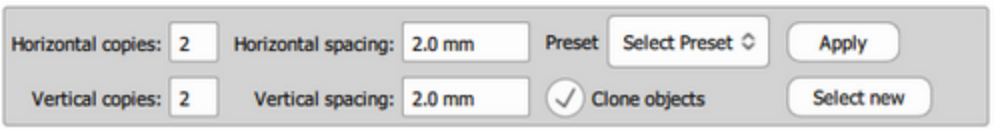
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

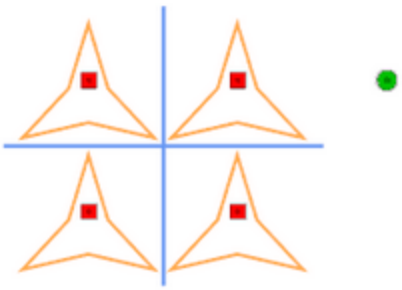


Esto es especialmente útil cuando se utilizan imágenes de mapa de bits con transparencias.

Orden rectangular

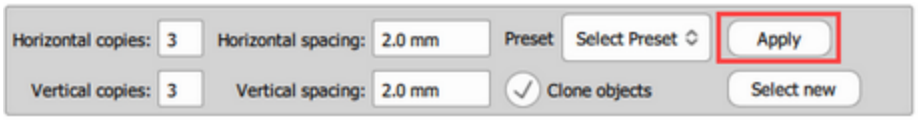
Veamos cómo puede aplicar el orden "Rectangular"  . El uso es simple, primero necesita seleccionar uno o más objetos, las herramientas del arreglo no son funcionales hasta que seleccione algo. Luego hay que iniciar el orden "Rectangular" haciendo clic en su icono en la barra de "Herramientas". Si el icono del "Rectángulo" no está visible, coloque el cursor del ratón en la parte superior de la sección "ordenes" y desde el menú que aparece haga clic en el icono de orden "Rectangular". Inmediatamente verá repeticiones de los objetos seleccionados colocados de forma rectangular y en la barra de "Herramientas" podrá ver todas las opciones de personalización de la matriz rectangular.

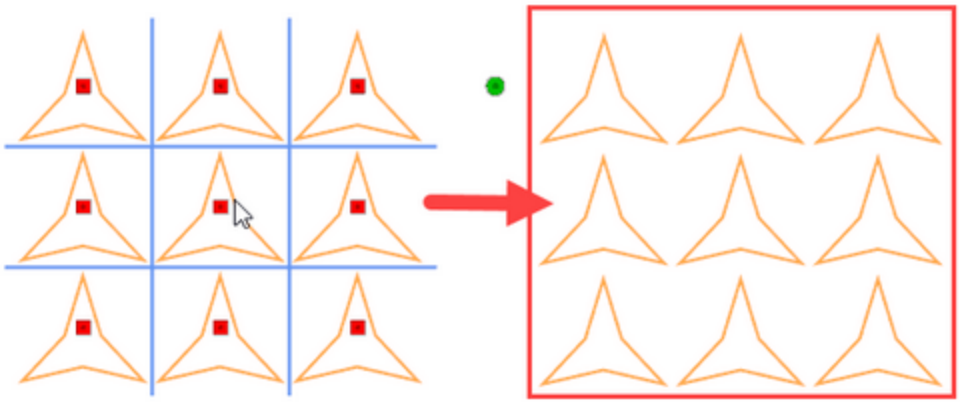




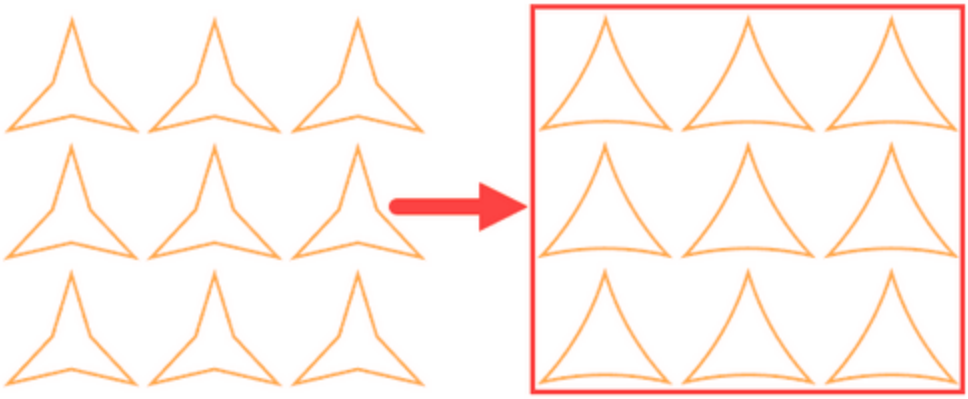
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Primero debe seleccionar el número de copias, Horizontal y Vertical y luego puede ajustar el espacio entre ellas. Cuando esté satisfecho con el orden, pulse aplicar para finalizar el orden. En cualquier momento si desea cambiar la selección inicial del objeto puede pulsar " Seleccionar nuevo" y hacer una nueva selección.





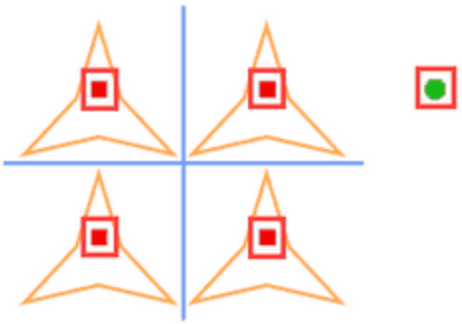
En este punto debemos mencionar la opción "Clonar objetos". Puede activar - desactivar esta opción antes de aplicar el orden. Si esta opción está activada, las copias del objeto original se marcan como clones. Esto significa que puedes remodelarlas todas juntas simplemente remodelando una de ellas. Esta opción puede ahorrarnos mucho tiempo y también es una herramienta que puede producir diseños de bordados únicos. Cualquier transformación de forma que hagas, en cualquiera de las copias clonadas, se aplica a todas ellas inmediatamente.



Controles visuales

También puede ajustar las opciones del orden visualmente, utilizando los controles resaltados, que se encuentran en la parte superior de las copias.

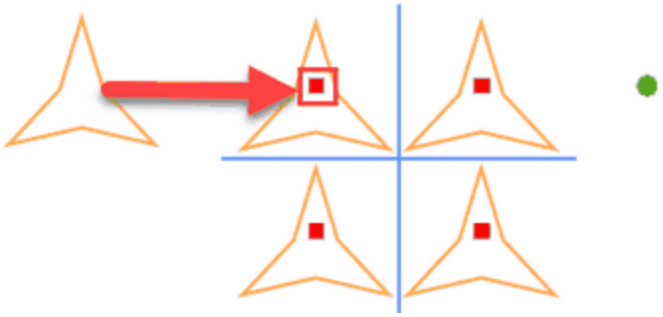
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Mover orden

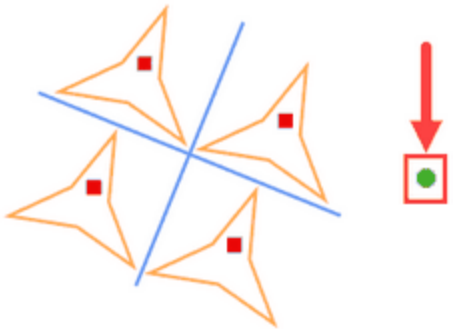
Usando la manija en la parte superior del objeto inicial para ajustar la ubicación de todo el arreglo.

La primera copia superior izquierda es en realidad el objeto inicial. El control que se encuentra en la parte superior puede ser usado para mover todo el array a otro lugar. Sólo la parte que es visible en la vista previa permanecerá después de que apliquemos la operación. Como puedes ver en la parte movida, la parte inicial que no tiene ningún control encima ya no forma parte del array.



Rotar orden

Puede usar esta manija que está fuera de la rejilla del orden para poder rotar todo el orden.



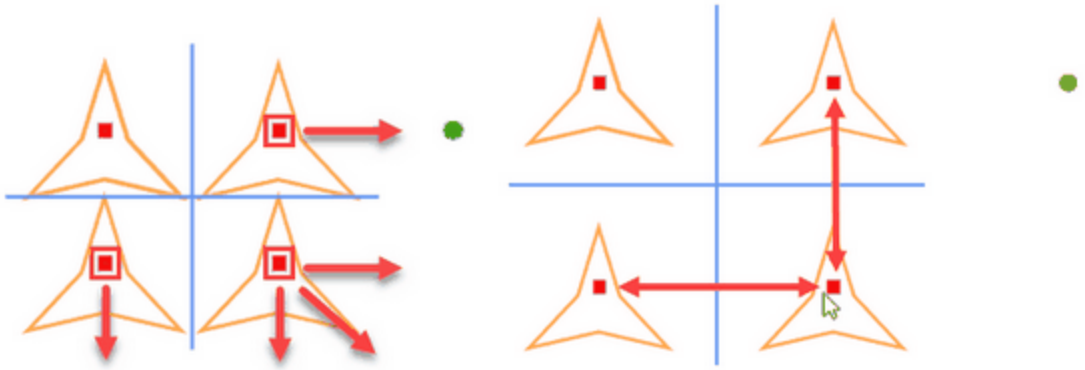
Ajustar el espaciado horizontal - vertical

usando cualquiera de las manijas horizontales o verticales se puede ajustar el espacio horizontal o vertical.

Note que usando cualquiera de las manijas que no están en la primera fila o columna puede ajustar tanto el espacio horizontal como el vertical a la vez.

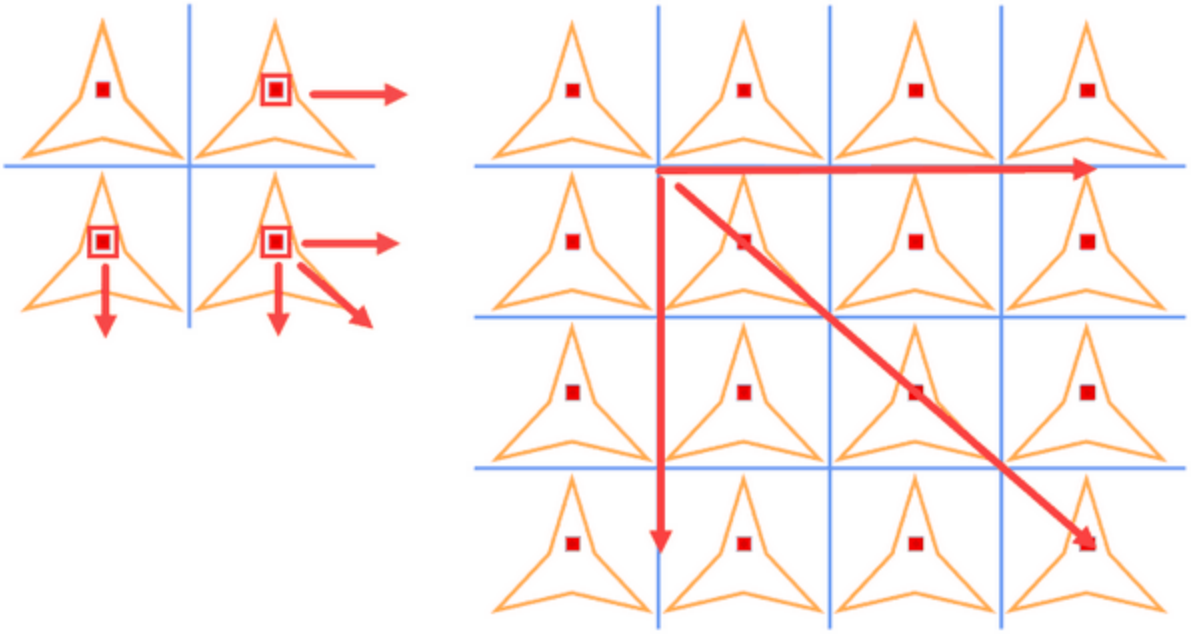
Si mantiene pulsada la tecla Ctrl mientras cambia la distancia horizontal y vertical, la distancia horizontal y vertical se mantiene igual.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Añadir eliminar filas - columnas

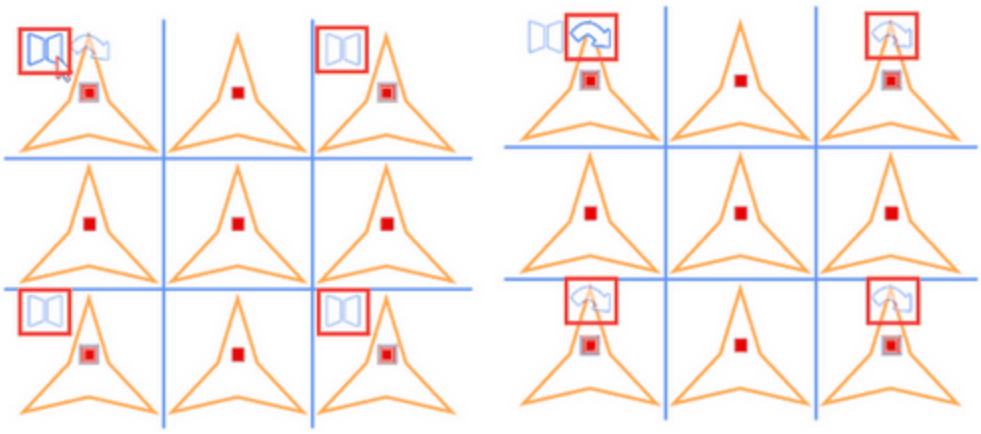
Puede cambiar fácilmente el número de líneas horizontales y verticales. Mantenga presionada la tecla Shift y luego haga clic y arrastre desde cualquier manija de control a cualquier dirección que desee. Arrastre hacia la derecha y podrá ver las columnas añadidas. Arrastre hacia la izquierda y se eliminarán. Arrastre hacia abajo para añadir más líneas y en diagonal para añadir filas y columnas al mismo tiempo. La distancia entre las copias sigue siendo la misma. Tenga esto en cuenta mientras arrastra; tiene que arrastrar para una distancia como la distancia entre las copias, para crear otra fila o columna.



Cambiar la orientación de las copias y crear objetos reflejados

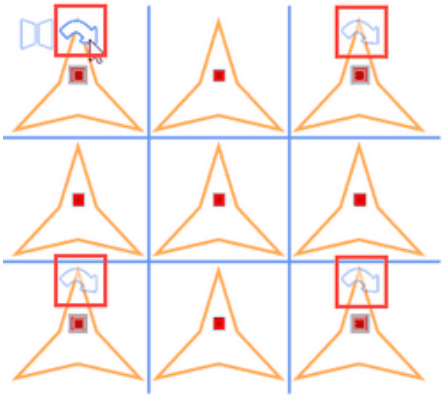
Una forma muy agradable de crear patrones únicos en sus diseños es utilizando una orientación diferente o utilizar copias en espejo en los arreglos. Si coloca el ratón sobre cualquiera de los controles, aparecerán estos dos controles  . Estos controles aparecen resaltados no sólo en el clon actual sino también en cada 2 clones de cualquier dimensión (Horizontal-Vertical). Es como un patrón de tabla 2x2, el clon después del siguiente clon horizontal y vertical se ve afectado. Si presionas el control de Rotación entonces

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

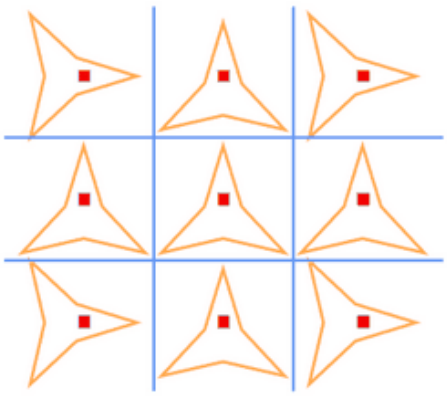


Rotar copias

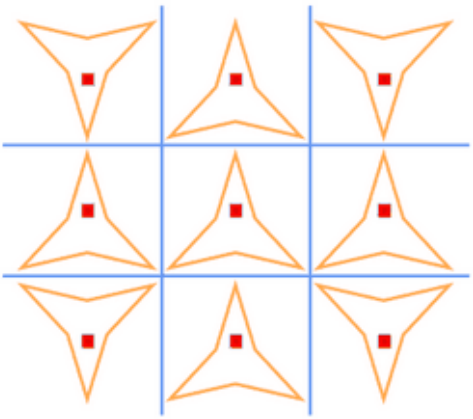
El primer control es un control giratorio . Cambie la orientación de los clones con un paso de 90 grados. Con un simple clic izquierdo, usted puede rotar el clon 90 grados. Haga un clic una vez más para rotar de nuevo.



Coloque el ratón sobre cualquiera de las manijas de control. Puede ver todas las copias afectadas con un control resaltado sobre ellas.



Haga clic una vez en la manija de rotación y las copias se giran 90 grados.

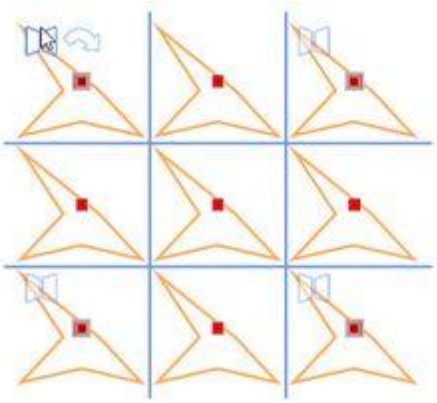


Haga clic una vez más y se giran de nuevo 90 grados.

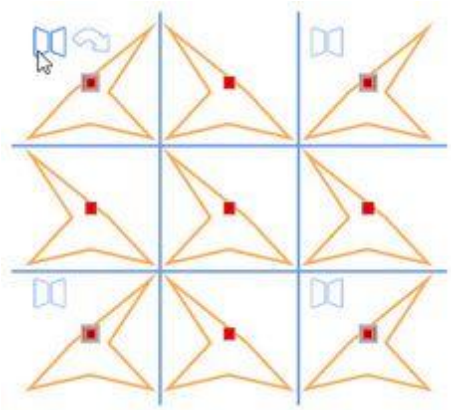
Copias en espejo

Al lado del mango giratorio hay un mango de espejo , coloca tu ratón sobre ella. En esta copia y en todas las demás copias afectadas aparece resaltado el mismo mango. Haga clic una vez para reflejar todas estas copias.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Coloque el ratón sobre cualquiera de los mandos de control, todas las copias afectadas también se resaltan.

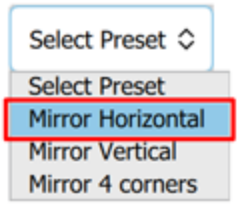


Haga clic con el botón izquierdo del ratón una vez y todas las copias afectadas se reflejarán.

Select preset

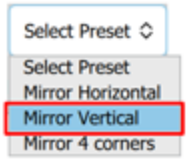
Aplique cualquiera de los ajustes preestablecidos de duplicación en la matriz. Las opciones de duplicación que tiene son las siguientes:

- Reflejar horizontalmente: esta opción refleja cada objeto de matriz subsiguiente en la misma fila horizontalmente.





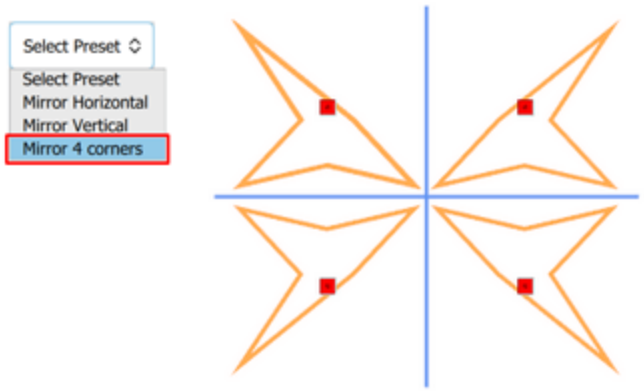
- Reflejar verticalmente: esta opción refleja cada objeto de matriz subsiguiente en la misma columna verticalmente.



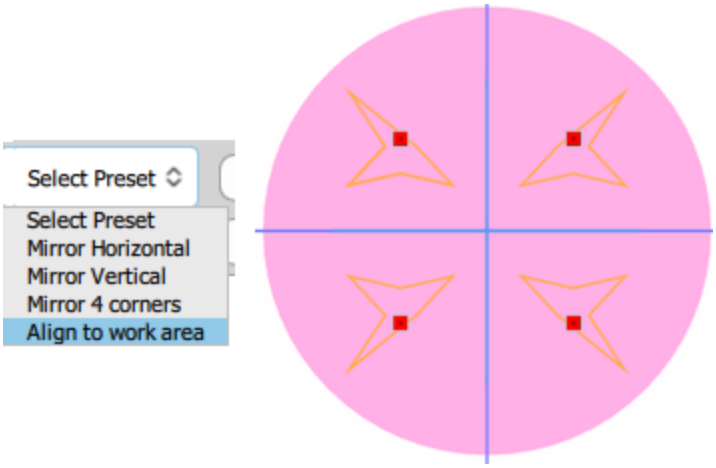


- Reflejar 4 esquinas: esta opción crea una matriz de cuatro objetos reflejados vertical u horizontalmente como las cuatro esquinas de un rectángulo. Este patrón se puede repetir tantas veces como sea necesario.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



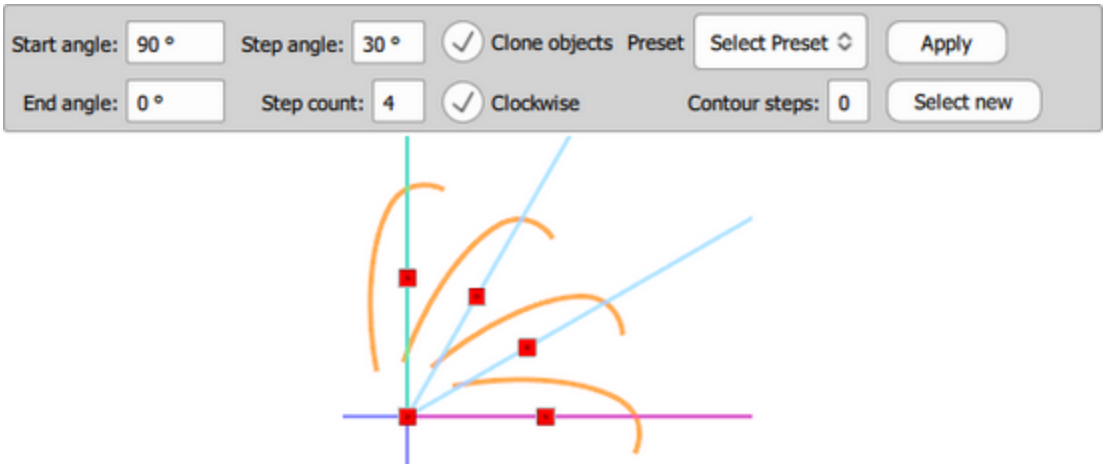
En caso de que tenga algún área de trabajo aplicada, tiene un ajuste preestablecido adicional en la lista, "Alinear al área de trabajo". Este preajuste en realidad hace que un espejo de 4 esquinas esté preajustado y crea cuatro objetos reflejados alineados con el centro del área de trabajo.



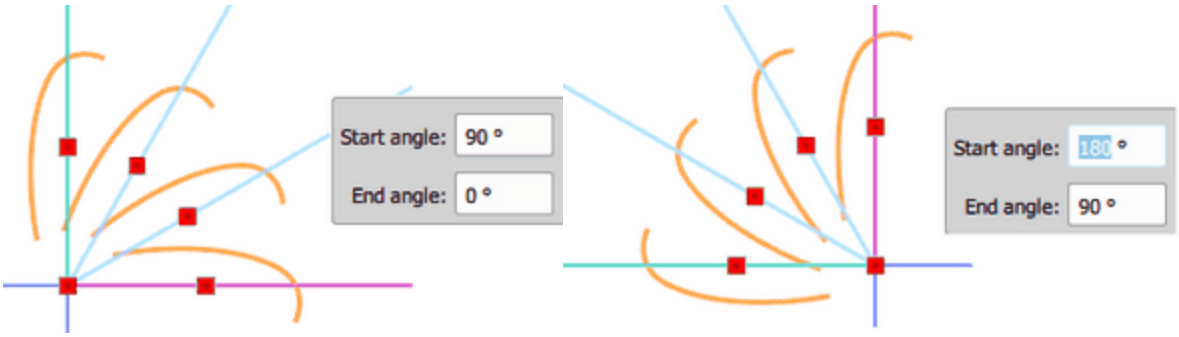
Orden circular

Veamos cómo puede aplicar el "orden circular" . El uso es simple, primero necesita seleccionar uno o más objetos, las herramientas del arreglo no son funcionales hasta que seleccione algo. Luego hay que iniciar el "orden circular" haciendo clic en su icono en la barra de "Herramientas". Si el icono Circular no es visible, coloque el cursor del ratón en la parte superior de la sección "ordenes" y desde el menú que aparece haga clic en icono "orden circular" . Inmediatamente se ven las repeticiones de los objetos seleccionados colocados en un arco circular y en la barra de "Opciones de herramientas" se pueden ver todas las opciones de personalización de la matriz circular. Se crea un círculo virtual y el centro del círculo se coloca automáticamente en el centro del eje. Más adelante en esta sección presentaremos cómo cambiar el centro virtual y el tamaño del círculo.

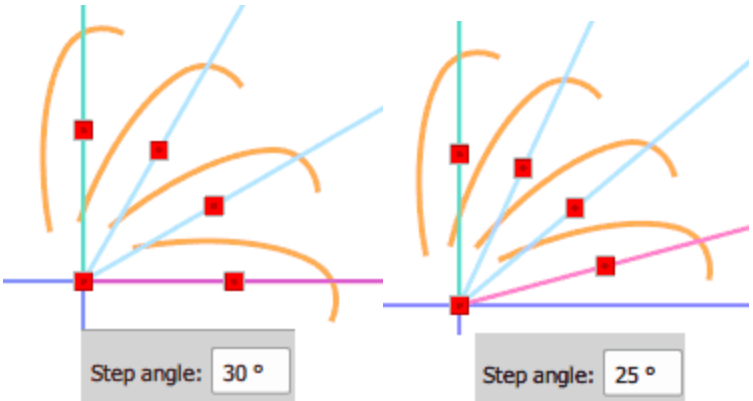
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Primero hay que seleccionar el ángulo "Inicio - Fin". Con esta opción se puede especificar dónde se colocarán las copias en el arco/círculo. Es como seleccionar una parte o un círculo entero para ser llenado con copias del objeto inicial. Al establecer el "Ángulo de inicio", el "Ángulo de paso" y el "Número de pasos" permanecen como están y sólo cambia la posición del arco en el círculo. Cuando se cambia el "Ángulo final" el tamaño del arco cambia, el conteo de pasos se mantiene igual, pero el ángulo de paso cambia para que las copias encajen en el arco.

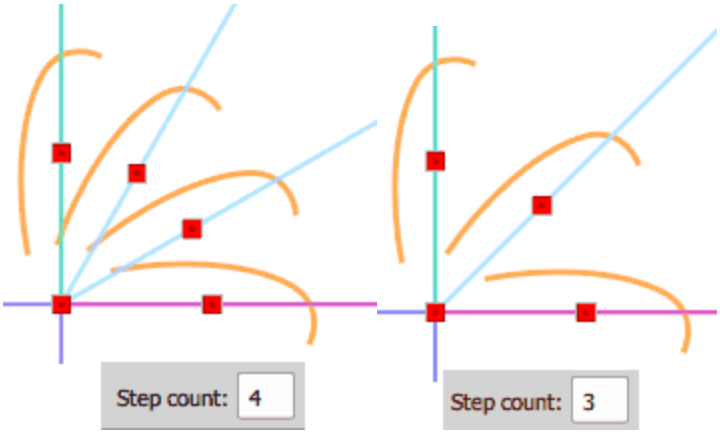


La siguiente opción que puede ajustar es el "Ángulo de paso", en realidad usando este campo se especifica el paso de ángulo (grados) sobre el que se colocará cada copia del orden circular. Por ejemplo, si teclea 15 grados, cada copia de la matriz circular se colocará en el arco con 15 grados entre ellas y luego el final del arco cambiará para que el mismo número de copias quepan en el arco.



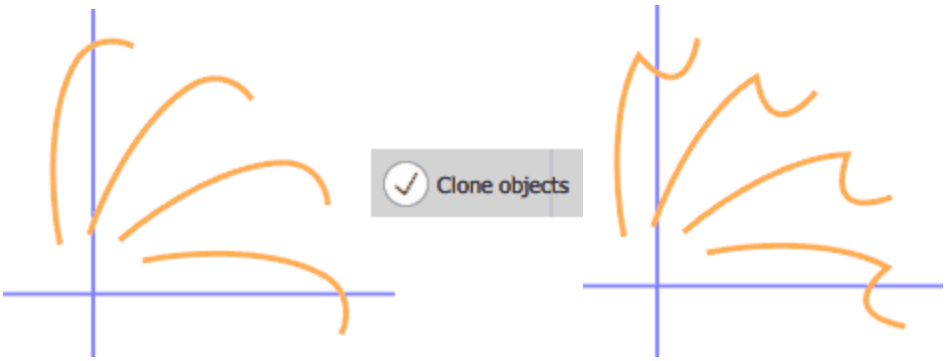
Con la opción "Conteo de pasos" puede especificar el número de copias que desea colocar en el arreglo circular, entre los ángulos de inicio y fin especificados. Por ejemplo, si configuras el recuento de pasos a 3 copias en lugar de 4, el orden colocará 3 copias en el arco simplemente ajustando el ángulo de paso para que las copias encajen en el arco.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



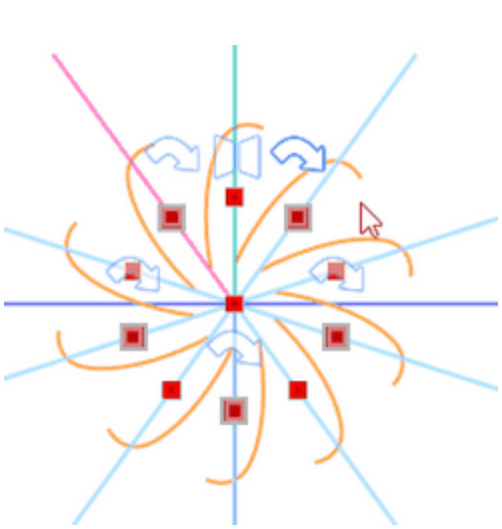
Cuando la opción "Sentido de las agujas del reloj" está marcada (es la opción por defecto), entonces los objetos/diseños se colocarán en la matriz circular en el sentido de las agujas del reloj y viceversa si no lo está.

Los "Objetos clonados" pueden ser habilitados - deshabilitados antes de aplicar el orden . Cuando esta opción está activada, las copias del objeto original se marcan como clones. Esto significa que puedes remodelarlas todas juntas simplemente remodelando una de ellas. Esta opción puede ahorrarnos mucho tiempo y también es una herramienta que puede producir diseños de bordados únicos. Cualquier transformación de forma que hagas, en cualquiera de las copias clonadas, se aplica a todas ellas inmediatamente.

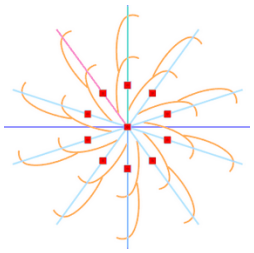


Finalmente, usando "Pasos de contorno" puede añadir líneas de contorno en la matriz. Las curvas de nivel son líneas concéntricas espaciadas uniformemente en el borde exterior de una matriz circular. Escriba el número de las líneas de contorno que desea añadir. De esta forma puede repetir la matriz circular. Cuando se añaden pasos de contorno, aparece la propiedad " Pasos iguales" y está activada de forma predeterminada. Cuando " Pasos iguales" está habilitada se añaden más copias en la línea de contorno, de forma que todas las líneas tienen el mismo aspecto. Si desactiva esta opción, se añade el mismo número de copias en cada línea de contorno, pero aparecen algunos huecos en la línea de contorno.

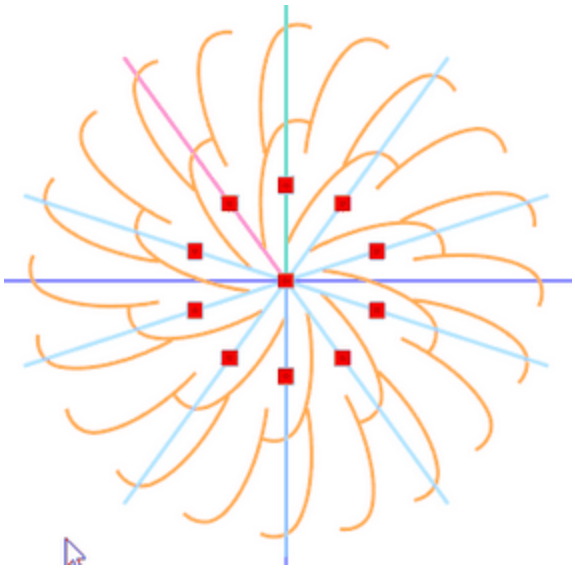
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Orden circular



Añadido un paso de contorno

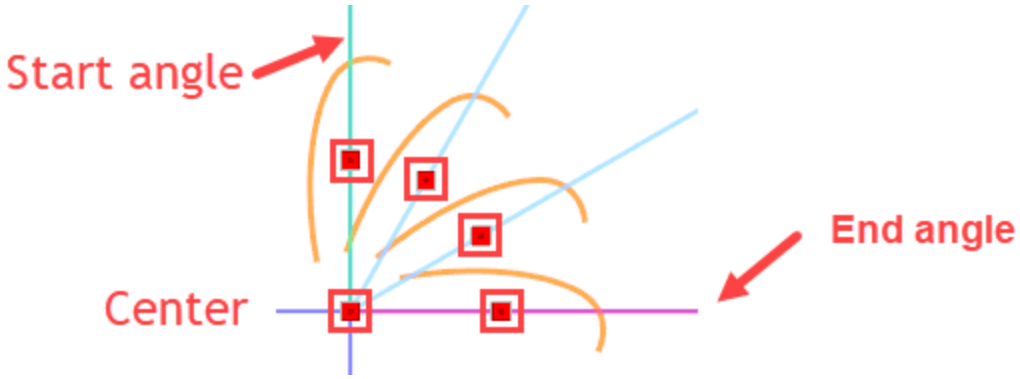


Habilitado pasos iguales

En cualquier momento, cuando estés satisfecho con el resultado puedes pulsar "Aplicar" para finalizar el orden, o si deseas cambiar la selección base puedes pulsar "Seleccionar nuevo" y hacer una nueva selección.

Ajustar el orden circular usando los controles visuales

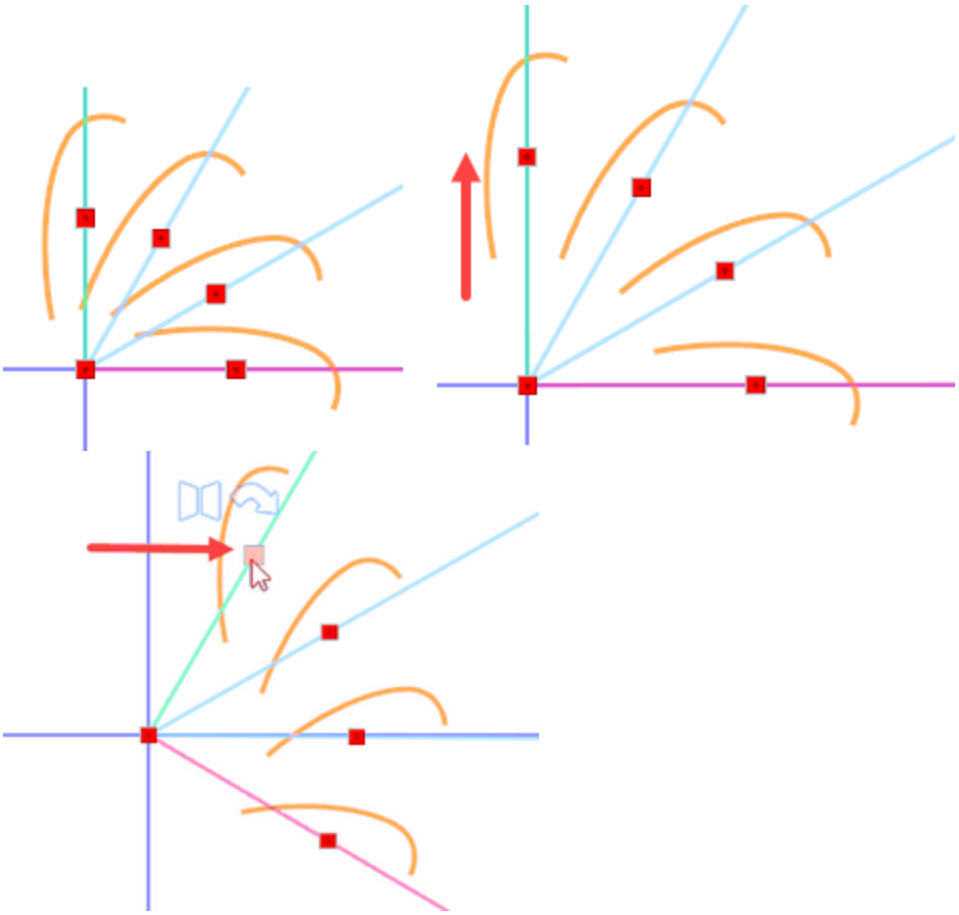
Una vez que inicie "orden circular"  , está en el modo de vista previa. Mientras que en el modo de previsualización hay varios mandos de control que se pueden utilizar para personalizar el orden . Sólo puedes ajustar el orden antes de que se aplique. Mientras que en el modo de vista previa puedes ver que una copia se coloca en el "ángulo de inicio" y otra en el "ángulo final", la copia en el ángulo de inicio tiene una línea verde, mientras que la copia en el ángulo final tiene una línea roja. Todas las copias entre el "ángulo de inicio" y el "ángulo de fin" tienen una línea azul.



Utilizando la manija de control que está encima del objeto inicial, que tiene una línea verde, o cualquiera de las internas, que están en líneas azules, puede realizar varias personalizaciones. En primer lugar, si aleja cualquiera de estos controles del centro de la matriz, puede aumentar la distancia desde el centro o disminuirla si se mueve hacia el centro. Usando estos nodos, también puede mover la posición del arco. Mientras se mueve el arco las copias mantienen la misma rotación de acuerdo con el eje horizontal - vertical. Si mira en el panel "Opciones de herramientas", verá el nuevo ángulo de inicio y fin según el movimiento. El

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

elemento que tiene un contorno magenta es el objeto inicial. No forma parte del orden y cuando lo apliquemos será descartado.



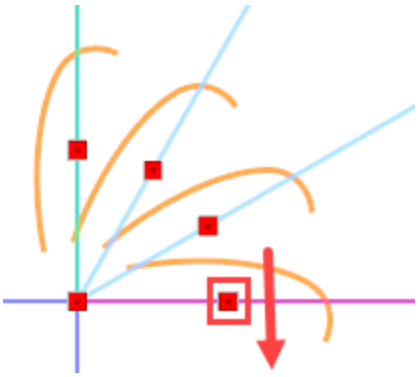
Al usar la primera palanca de control o cualquiera de las internas, puede mejorar los ajustes usando las teclas Ctrl, Shift o Alt:

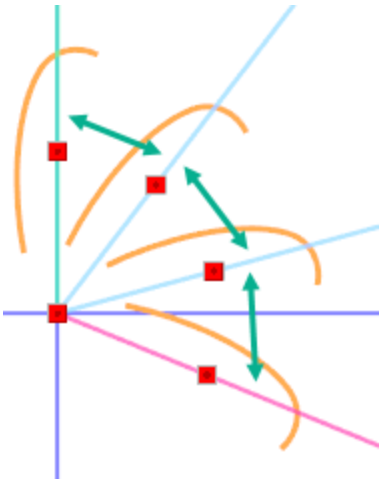
- si mantiene presionada la tecla "Ctrl" mientras mueve cualquier nodo, el movimiento de la matriz se ajusta cada 15 grados.
- Si mantiene presionada la tecla "Shift", mientras mueve el primer nodo, el arco no cambia y solo puede cambiar la distancia desde el centro de la matriz.
- si mantiene presionada la tecla "Alt", la distancia desde el centro de la matriz permanece sin cambios y solo la posición del arco se ve afectada.

Cambiar la distancia entre copias (Ángulo)

Al mover el primer nodo, o cualquiera de los nodos internos, la distancia entre las copias no se modifica (ángulo de paso). Si desea cambiar la distancia entre las copias, entonces debe mover el último asa. Cuando mueve el último nodo, la distancia entre las copias cambia y el "ángulo final" cambia en consecuencia, de modo que quepa el mismo número de copias, con la nueva distancia entre las copias. Entonces, si aumenta la distancia, el arco crece de modo que el mismo número de copias quepa en el nuevo arco. Si reduce la distancia, el arco también se encogerá.

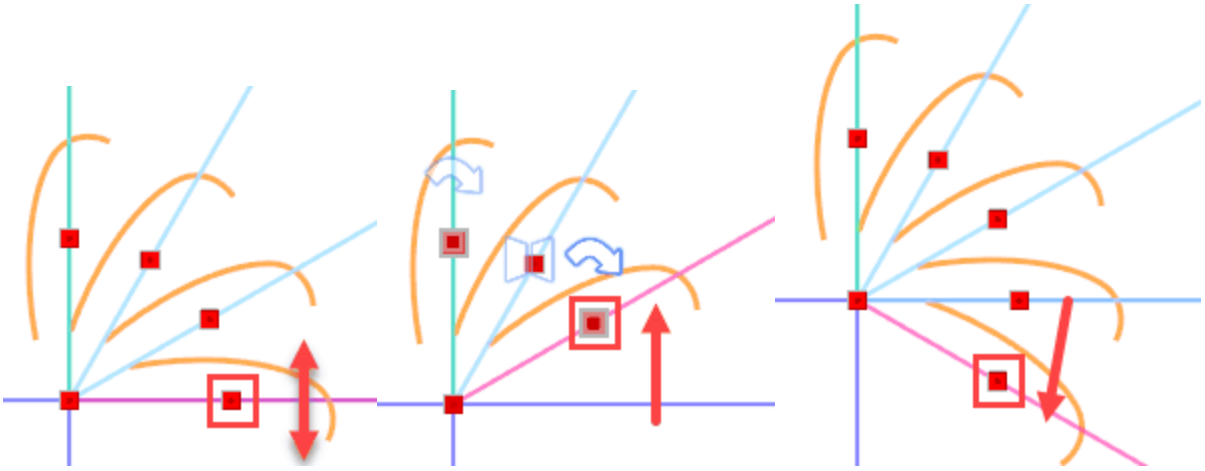
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Al usar la última manija de control, puede mejorar los ajustes usando las teclas Ctrl, Shift o Alt.

- Si mantenemos pulsada la tecla Ctrl mientras ajustamos la distancia entre las copias, la distancia se ajusta cada 15 grados. Esto ayuda mucho a tener un cambio de ángulo más preciso.
- Si mantiene presionada la tecla Alt, puede cambiar la distancia entre las copias, manteniendo la misma distancia desde el centro.
- Si mantiene presionada la tecla Mayús, puede aumentar o disminuir el número de copias, manteniendo la misma distancia entre ellas. Seleccione la última palanca de control, mantenga presionada la tecla Mayús y muévase en la dirección que desee. Mueva el mouse hacia el exterior del arco y se crearán nuevas copias en el círculo hacia la dirección en la que se está moviendo. Si se mueve al interior de la matriz, las copias se eliminan. La distancia entre ellos no cambia, es la misma que estaba al inicio de la operación. En realidad, moviendo la última palanca de control y manteniendo presionada la tecla Shift, defina con el mouse el arco en el que se colocará la matriz. El ángulo de inicio permanece igual y moviendo el mouse define el ángulo final. Debe tener en cuenta que debe mover el mouse en el sentido de las agujas del reloj o no de acuerdo con lo que ya se ha seleccionado para la matriz en la barra de herramientas de opciones de herramientas.



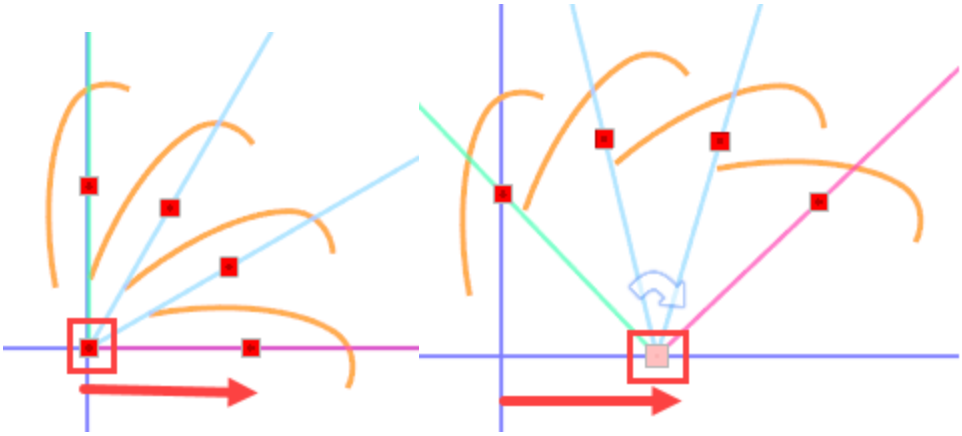
Mover orden - cambiar el centro de rotación

El centro del orden está por defecto en el centro del eje (0,0). En algunos casos puede que necesites mover el centro del orden para tener una mejor vista previa de cómo encajará el orden en tu diseño. Puedes mover el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

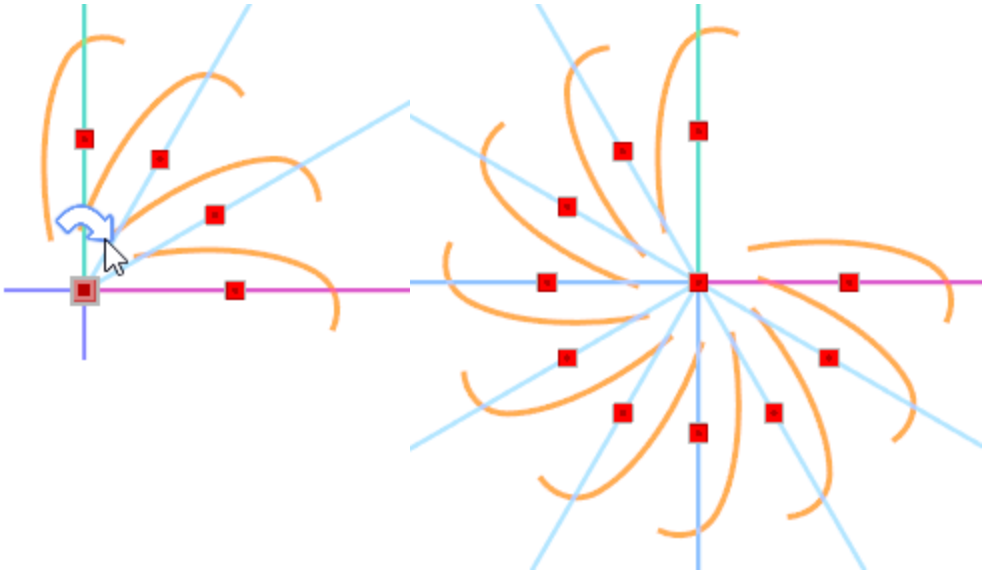
orden tal y como está, simplemente moviendo el centro del orden . El orden se mantiene como está y sólo se ha movido a una nueva ubicación.

También puedes mover el centro de rotación de la matriz. Para ello mantenga pulsada la tecla "Shift" mientras mueve el centro del orden y la posición del objeto inicial y el tamaño del arco permanecerán iguales, pero la rotación de las copias y la colocación del arco, cambia de acuerdo al nuevo centro. Mientras se mueve el centro de rotación también se puede acercar al objeto inicial.



Modificar la rotación

La dirección en la que se crea el orden suele ser en el sentido de las agujas del reloj. Puedes invertir esta dirección fácilmente dejando desmarcada la opción Sentido de las agujas del reloj en la barra de opciones de la herramienta. Otra forma de cambiar la dirección es haciendo clic en la flecha redonda que aparece al colocar el ratón sobre el centro de rotación. Haga clic una vez y la dirección de la matriz se convierte en sentido contrario a las agujas del reloj. Haga clic una vez más y se invierte una vez más. Cuando la matriz se aplica en sentido contrario a las agujas del reloj, el arco es diferente, por lo que no tienes el mismo número de copias.

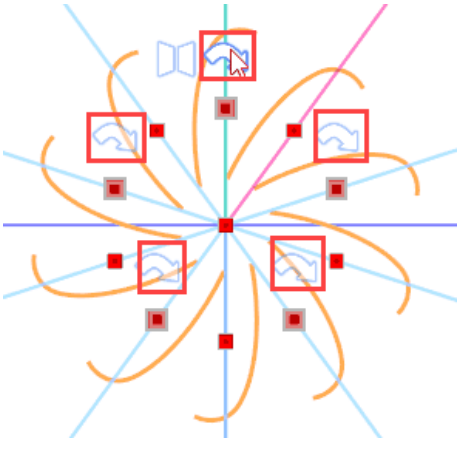


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

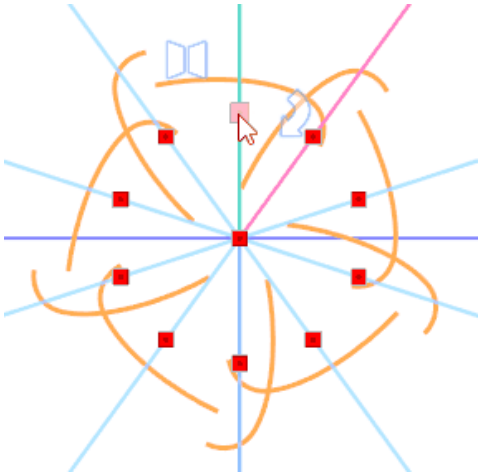
Rotar - reflejar copias

Una forma muy agradable de crear patrones únicos es utilizar una orientación diferente o utilizar copias en espejo en los ordenes. Si coloca el ratón sobre cualquiera de los controles, aparecerán estos dos controles . Estos controles aparecen resaltados no sólo en el clon actual sino también en cada 2 clones, es como un patrón x2, y en cada 2 clones uno de ellos se ve afectado.

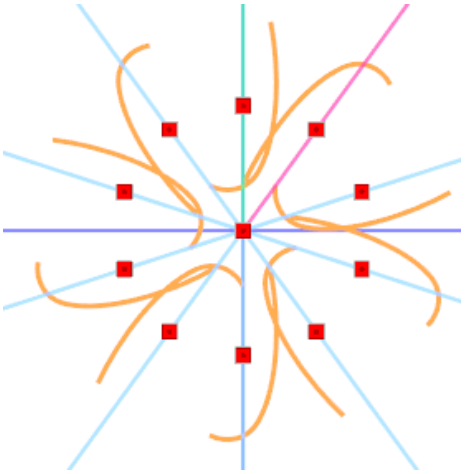
El primer mango es un mango giratorio . Cambie la orientación de los clones con un paso de 90 grados. Con un simple clic izquierdo, usted puede rotar el clon 90 grados. Haga un clic una vez más para rotar de nuevo.



Coloque el ratón sobre cualquiera de los mandos de control; podrá ver todas las copias afectadas con un mando resaltado sobre ellas.

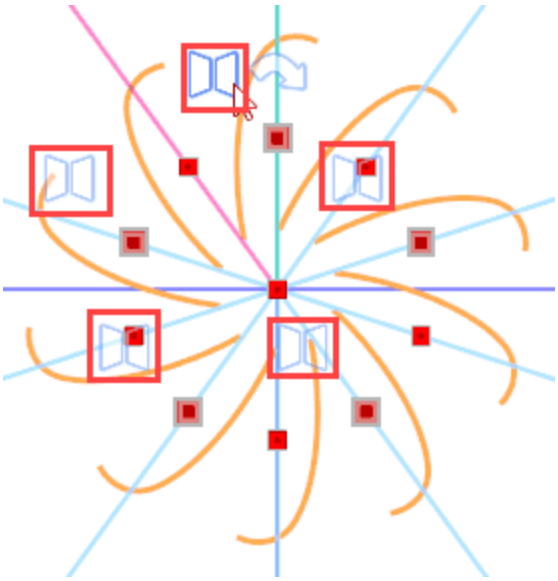


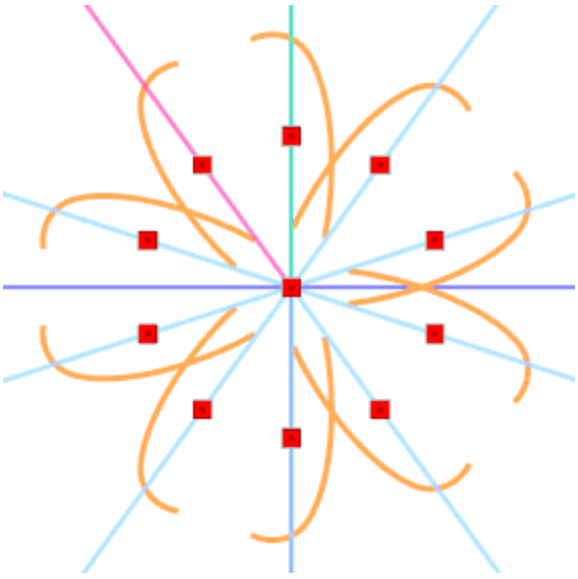
Haga clic una vez en la manija de rotación y las copias se giran 90 grados



Haga clic de nuevo y se giran de nuevo 90 grados

Al lado del mango giratorio hay un mango de espejo ...coloca tu ratón sobre ella. En esta copia y en todas las demás copias afectadas aparece resaltado el mismo mango. Haga clic una vez para reflejar todas estas copias.



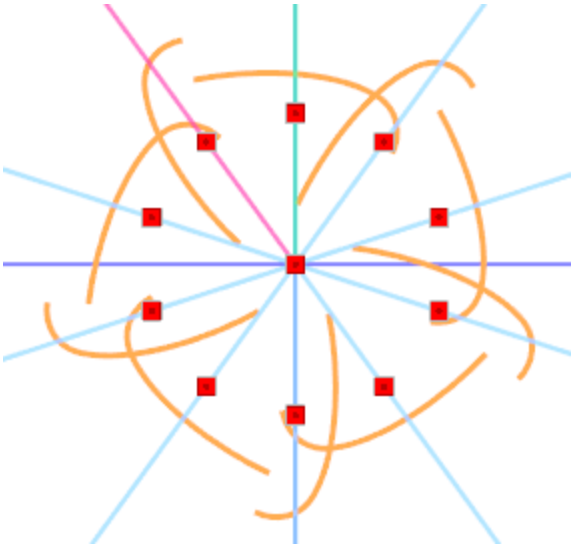


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

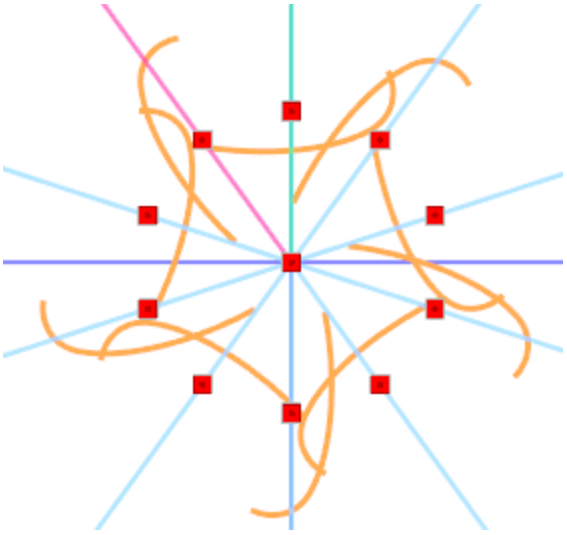
Coloque el ratón sobre cualquiera de los mandos de control, todas las copias afectadas también se resaltan.

Haga clic con el botón izquierdo del ratón una vez y todas las copias afectadas se habrán reflejado.

Puede reflejar cualquier copia en cualquier estado. Gire cualquier copia y luego aplique la réplica, ahora se refleja verticalmente. La réplica se aplica en base al centro horizontal del objeto seleccionado.



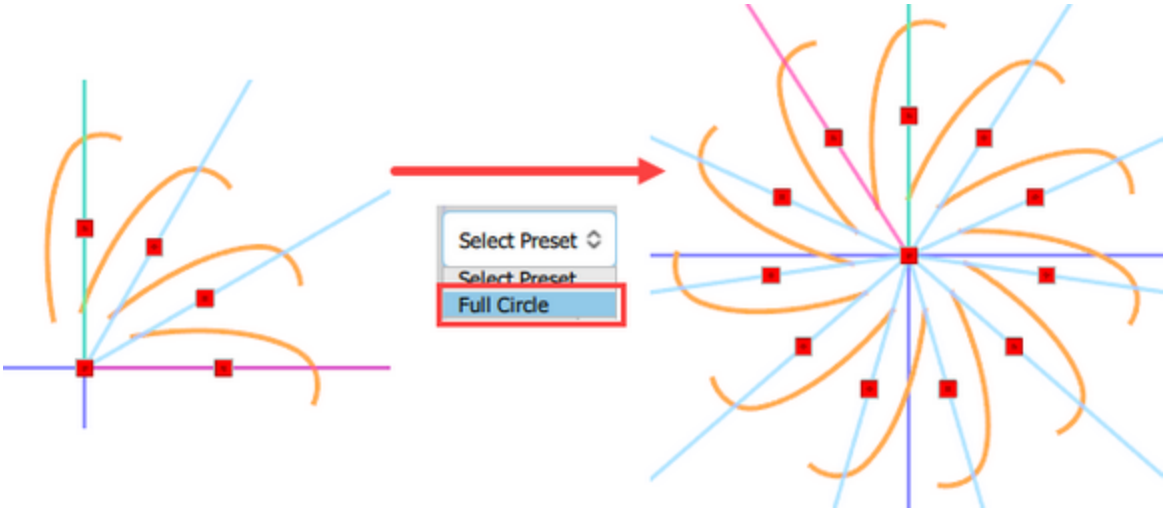
Estas dos copias han sido rotadas.



La versión rotada se refleja

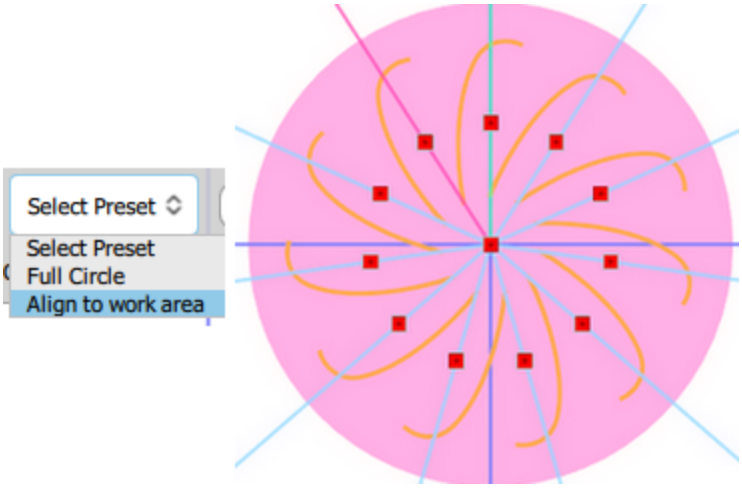
Seleccionar preajuste

Desde el menú Preestablecido puede seleccionar el preestablecido Círculo completo. Este ajuste preestablecido utilizará los objetos seleccionados para crear un círculo con una matriz de ellos. Esta opción es muy útil porque calcula la distancia entre los objetos automáticamente.



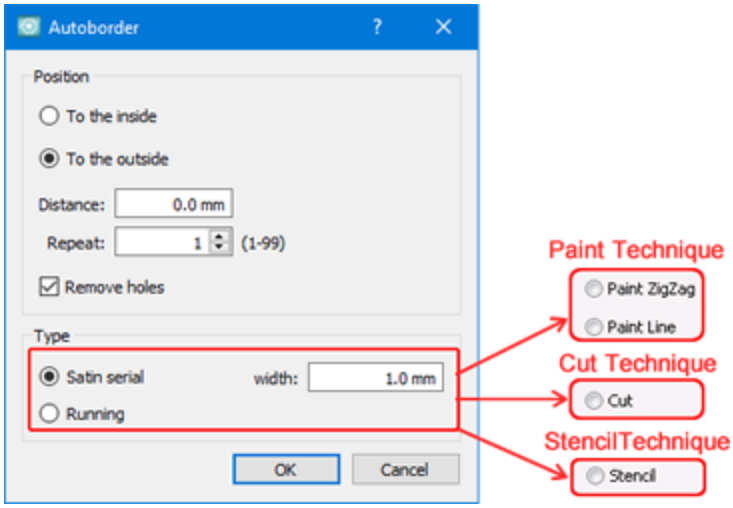
En caso de que tenga algún área de trabajo aplicada, tiene un ajuste preestablecido adicional en la lista, "Alinear al área de trabajo". Este preajuste en realidad hace una matriz de círculo completo con el objeto seleccionado, esta vez alineado con el centro del centro del área de trabajo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Borde automático

La herramienta "borde automático" es una herramienta muy útil para crear bordes automáticos. Con esta herramienta se puede añadir a uno o más bordes de "puntada corrida", "Satinado en serie", "Pintar Zig-Zag", "Pintar Línea", "Cortar" y "Esténcil". Las respectivas "Técnicas" deben estar habilitadas para que estén los tipos de pintura, corte y esténcil de "borde automático" disponibles. Para poder utilizar la herramienta "borde automático", primero debe seleccionar uno o más objetos a los que desee aplicar un borde automático. A continuación, puede activar la función de "borde automático" de tres maneras, primero pulsando el icono "borde automático" que se encuentra en la barra de herramientas estándar, en segundo lugar utilizando la opción "borde automático" del menú de clic derecho y finalmente utilizando la opción "borde automático" del menú de herramientas. Aparecerá el diálogo de la siguiente imagen.

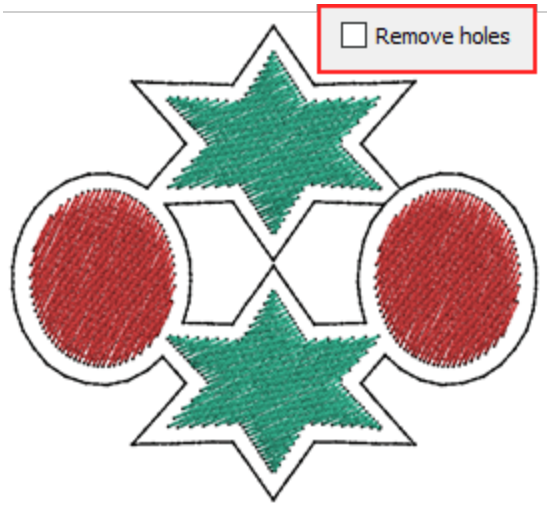


En la ventana "borde automatico" puede definir la "Posición", la "Distancia", el "número de repeticiones" y el "Tipo" de borde automatico. La posición del borde automático puede ser "Hacia el interior" y "Hacia el exterior". En ambas opciones, si no se introduce un valor específico en el campo "Distancia", el borde automático se colocará en la misma posición. El valor que se introducirá en el campo Distancia es en milímetros, define la distancia entre la posición por defecto del borde y la nueva posición, dentro o fuera del objeto, del borde. Mediante el campo " Repeticiones " se puede definir un número de repeticiones para el borde automático. Cualquier distancia que defina en el campo de distancia será también la distancia entre la repetición del borde automático.

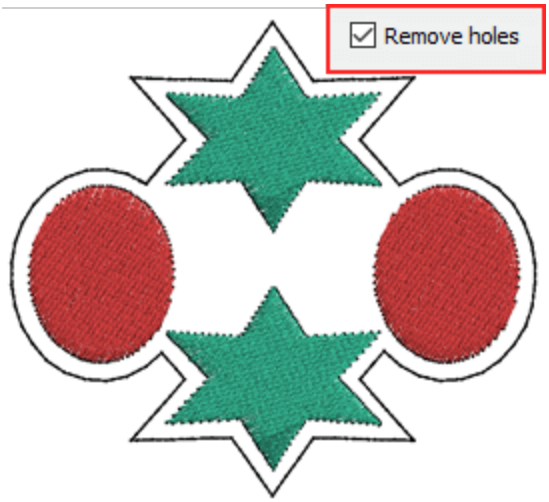
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La opción Eliminar agujeros es útil cuando se desea crear un borde automatico de muchos objetos de diseño. Si esta opción está desactivada, los objetos más pequeños de la selección, tienden a crear un borde automático alrededor de ellos y este borde automático es como un agujero en el borde automático que se crea alrededor de toda la selección. Habilite esta opción en caso de que no le guste tener agujeros y cree sólo un borde automático alrededor de una selección de objetos múltiples.

Por último, es necesario seleccionar el tipo de borde automático. Puede seleccionar entre los tipos "puntada corrida", "Satinado en serie", "Pintar Zig-Zag", "Pintar Línea", "Cortar" y "Esténcil". Las técnicas respectivas deben estar habilitadas para que las opciones aparezcan. Para Satin serial y Pintura ZigZag también puede ajustar el ancho que quiere que tenga el borde.



Eliminar agujeros desactivado



Eliminar agujeros desactivado

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

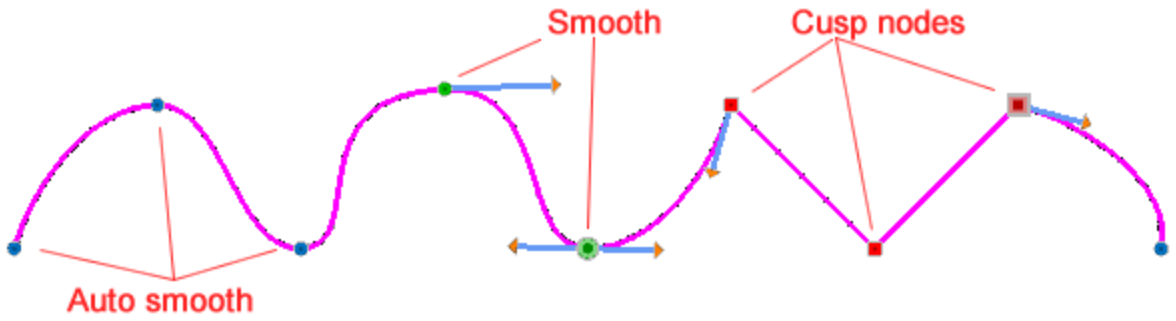
Editar objetos

En los capítulos anteriores presentamos varias herramientas y técnicas, que están disponibles para crear un diseño o importar ilustraciones de muchas fuentes. En este capítulo presentaremos la mayoría de las herramientas que se pueden utilizar para editar los elementos de su diseño. Puede editar fácilmente la forma de cualquier elemento del diseño, puede reposicionar, transformar, alinear, agrupar y muchas más opciones que serán descritas en este capítulo.

Editar nodos

En general, todo lo que se crea con las herramientas de diseño disponibles es un tipo de trabajo artístico hecho de líneas-curvas. Puede editar directamente las curvas - líneas y cambiar el arte de cualquier objeto usando el modo "Editar nodos". Puede iniciar los modos "Editar nodos" pulsando su icono en la barra de herramientas o con la tecla F10. Al entrar en este modo, se resaltan los contornos del objeto seleccionado y se pueden ver todos los nodos y segmentos existentes de una forma más clara. Los puntos redondos y cuadrados que aparecen en el contorno del objeto se denominan nodos y son los puntos de conexión entre los segmentos. Si coloca el cursor del ratón sobre cualquier nodo o segmento, puede hacer clic y arrastrar para cambiar la forma del contorno. Incluso si no ha creado el diseño que quería con su primer intento, puede ajustar la forma que creó más tarde cambiando la posición de los nodos y sus segmentos. Hay tres tipos de nodos:

- Los nodos "Suavizado automático", están indicados por un icono redondo azul oscuro. Estos nodos son generados automáticamente por el software, no tienen manijas de control y el software utiliza mecanismos inteligentes para que las curvas conectadas se ajusten automáticamente cuando se mueve un nodo de suavizado automático.
- Nodos suaves: Están indicados por un icono redondo verde.Normalmente los nodos suaves se añaden al diseño automáticamente en la mitad de una curva o en el punto más alto de la misma. Las líneas que pasan por un nodo smooth toman la forma de una curva, produciendo transiciones suaves entre los segmentos. Los nodos Smooth tienen manijas de control que siempre están directamente opuestos entre sí y pueden ser usados para ajustar las curvas conectadas. Si mueves cualquiera de las flechas puedes ajustar ambos segmentos.
- Nodos cúspides: Se indican con un icono de un cuadrado rojo.Los nodos cúspide le permiten crear transiciones nítidas, como esquinas o ángulos agudos. Cuando los segmentos conectados al nodo cúspide son líneas, no hay tiradores de control. Pero si cambia ligeramente cualquiera de las líneas, se convertirá en curva y aparecerán flechas de control en este lado. Con los nodos cúspide puede cambiar un segmento del nodo sin afectar al otro. Esto es útil cuando quiere hacer ajustes precisos en una parte del diseño sin afectar a otra.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

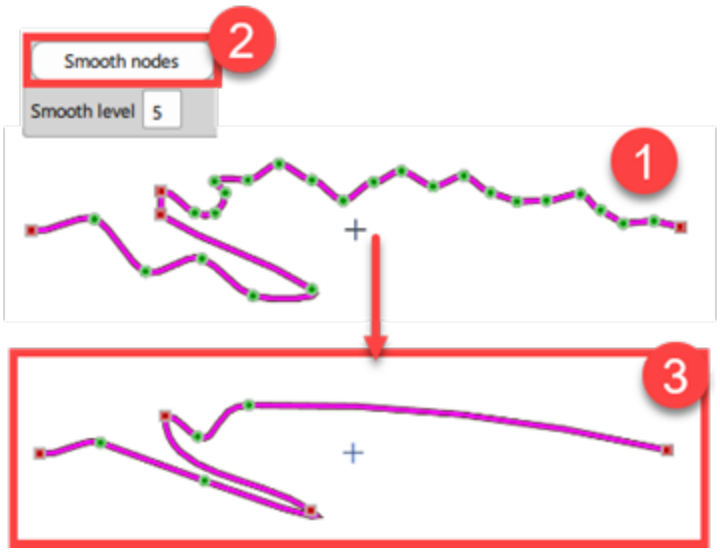
Durante el diseño, los nodos que está añadiendo pueden ser de cualquier tipo de nodo y depende de la herramienta que esté usando y del diseño que esté creando. Puede convertir fácilmente un nodo de un tipo a otro simplemente haciendo clic derecho en el nodo y luego usando la opción respectiva del menú que aparece (Auto suavizar nodo, Suavizar nodo, nodo cúspide). Cada tipo de nodos tiene diferentes tiradores pero la idea general es que si hace clic y arrastra en cualquier punto del contorno puede hacer ajustes a la forma del objeto y mientras cambia la posición de cualquier nodo puede afinar la forma del objeto.

La mayoría de los objetos de forma que usted dibuja (rectángulos, elipses, etc.) junto con los objetos Texto - Monograma, tienen un tipo especial de nodos cuando los edita en el modo de edición de nodos. Para hacer de un objeto de este tipo un objeto de curva, debe seleccionarlo, hacer clic con el botón derecho del ratón y en el menú del mismo, seleccionar la opción "Convertir a curvas" o pulsar las teclas Ctrl+Q juntas. El objeto se convertirá en un objeto de curva que podrá editar sus nodos y segmentos como en cualquier objeto normal.

Nodos lisos

Si importa una imagen y la digitaliza / rastrea a contornos, el software puede crear demasiados nodos al importar debido a la complejidad de la imagen. La opción de nodos suaves ayuda a quitar los nodos no necesarios.

Por lo tanto, inicie el modo "Editar nodos" y seleccione una serie de nodos. Escriba un valor de nivel suave, este campo numérico toma valores de 1 a 10. Cuando el valor es uno, en realidad ocurren eliminaciones minoristas de nodos y mientras que el valor aumenta, hay más suavizado y eliminación de nodos. De esta manera puede mejorar la calidad de los diseños creados después del rastreo (Auto-digitalización). Como los nodos encontrados no se eliminarán automáticamente con esta herramienta, recomendamos convertir los nodos encontrados en nodos suaves y luego aplicar la herramienta. Tenga en cuenta que si usa un alto nivel de suavidad, la forma inicial puede cambiar mucho, por lo que deben suavizarse incrementando el valor y repitiendo hasta que esté satisfecho con el resultado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleccionar nodo(s)

Como ya se ha mencionado, puede editar fácilmente la forma de cualquier objeto simplemente cambiando la curva de los objetos o moviendo los nodos de los objetos. Puede seleccionar y manipular fácilmente nodos individuales o múltiples. La selección de múltiples nodos le permite dar forma a diferentes partes de un objeto simultáneamente. Al iniciar "Editar nodos" puede ver los nodos de cualquier objeto que seleccione. La forma más fácil de seleccionar un nodo es simplemente hacer clic en él, cuando se selecciona un nodo, su signo se hace más grande para indicar que está seleccionado.

Si desea seleccionar más de un nodo, haga clic y arrastre el ratón sobre la pantalla formando un rectángulo. Se seleccionarán todos los nodos contenidos en este rectángulo.

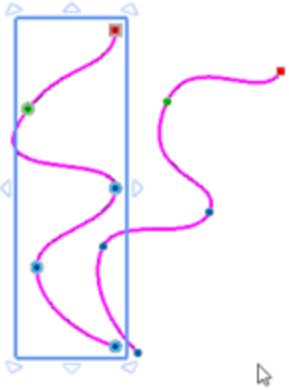
En el caso de que necesite seleccionar varios nodos que no puedan estar contenidos en un rectángulo, puede seleccionar los nodos uno por uno manteniendo pulsado el botón "Ctrl" al hacer clic en el nodo que desea seleccionar. Al usar la tecla "Ctrl" para la selección de nodos, si hace clic en un nodo ya seleccionado puede invertir el estado de selección actual, los nodos seleccionados se deseleccionan y viceversa.

En el caso de que quiera seleccionar todos los nodos que se encuentran entre dos nodos, tiene que hacer clic en el primero y, manteniendo la tecla "Shift", hacer clic en el último nodo que quiera seleccionar.

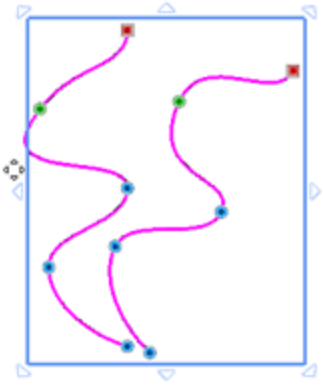
Todas las formas de selección se pueden utilizar en combinación. Por ejemplo, si utiliza la tecla "Shift" para seleccionar una serie de nodos, entonces utiliza Ctrl para añadir cualquier nodo adicional a la selección.

Cuando se selecciona un nodo, pueden aparecer flechas de control que se pueden utilizar para ajustar la curvatura de los segmentos de conexión. Los nodos de suavizado automático no tienen flechas de control, porque el software hace automáticamente el mejor ajuste a la curva. Cuando tiene varios nodos seleccionados estas flechas no están disponibles.

También puede hacer algunas selecciones usando el menú del botón derecho del ratón. Cuando hace clic con el botón derecho del ratón en cualquier nodo y tiene 3 opciones de selección, Seleccionar polilínea, seleccionar todo y selección inversa. Usando seleccionar polilínea, puede seleccionar todos los nodos de una pieza específica, por ejemplo el objeto de la siguiente figura, está compuesto de 2 partes, haga clic derecho en cualquier nodo, use seleccionar polilínea y todos los nodos del subobjeto serán seleccionados solamente. Usando seleccionar todo, puede seleccionar todos los nodos de un objeto. Finalmente usando invertir la selección podemos seleccionar todos los nodos excepto los ya seleccionados.



Seleccionar polilínea



Seleccionar todo



Invertir la selección

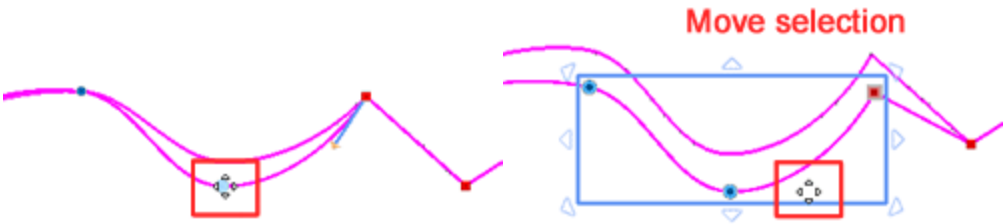
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Editar formas

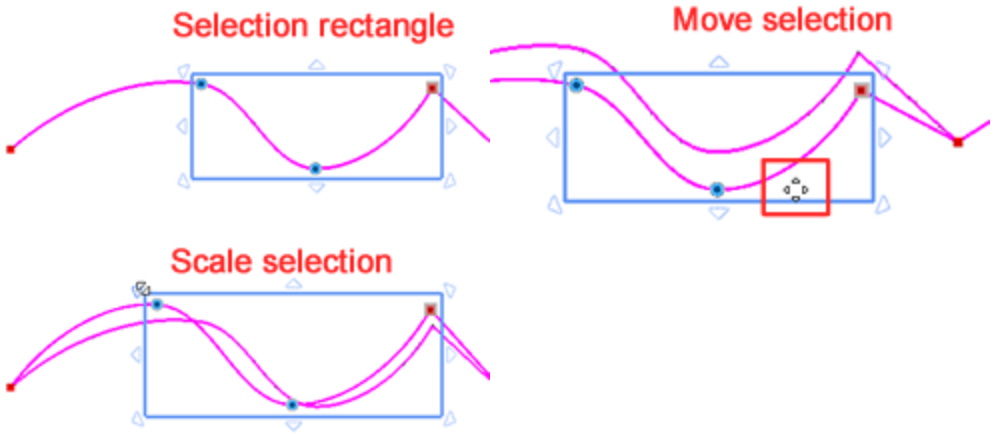
Cuando se trabaja en el modo "Editar nodos", nuestro principal objetivo es editar la forma de un objeto. Esto se puede lograr de varias maneras, se puede mover uno o más nodos, se puede editar la curva - línea y también se puede insertar un nodo adicional dentro de una curva que le ayudará a darle nueva forma más fácilmente.

Mover nodos

En primer lugar, puede editar simplemente la forma de un objeto moviendo uno o más nodos. Para mover nodos específicos, primero debe seleccionarlos utilizando cualquiera de los métodos disponibles (selección de rectángulo o selección de un solo clic). A continuación, debe hacer clic en cualquier nodo incluido en la selección y arrastrar el ratón hasta el punto que desee. Los nodos se moverán a la posición que desee. Como puede ver en la siguiente figura, las curvas conectadas se ven afectadas por el movimiento del nodo y la forma del objeto cambia según el movimiento del nodo.



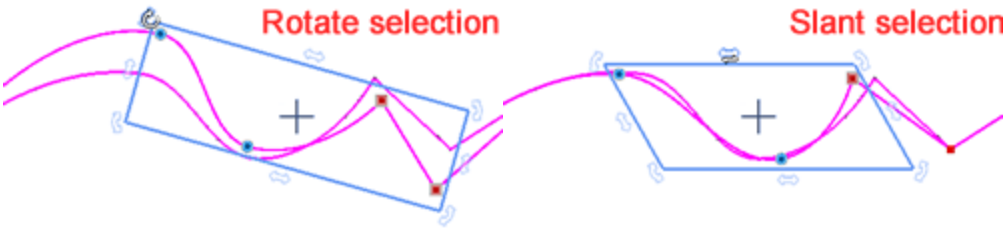
Cuando se seleccionan varios nodos, aparece un rectángulo de resalte alrededor de la selección que revela la selección y proporciona controles. Al mover los nodos seleccionados, todos los segmentos que están unidos a ellos también cambian. Usando los controles disponibles se pueden realizar fácilmente transformaciones avanzadas en la selección de nodos. Esto puede ayudarnos en muchos casos al editar nodos de forma. Veamos cómo funciona. Por defecto, cuando se selecciona un objeto múltiple en el rectángulo de selección se pueden ver los signos de las flechas. Coloque el cursor sobre cualquiera de ellos y arrastrando en la dirección que desee puede escalar la selección de los nodos. si arrastra hacia el exterior de la selección puede ampliarla o si arrastra hacia el interior puede reducirla. Usando las manijas de las esquinas se obtiene una escala proporcional, pero si se usan las manijas laterales sólo se escala el lado seleccionado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

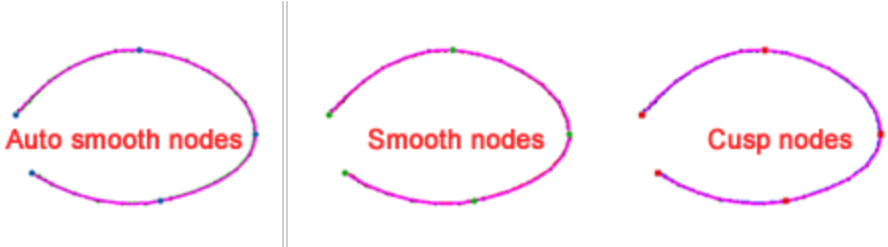
Manteniendo la tecla "Alt" presionada mientras se mueven los nodos, el cursor se ajustará a la línea vertical y horizontal más cercana de la cuadrícula. Desde ese punto puede mover los nodos a la posición que desee en base a la cuadrícula.

Cuando tiene una selección multinodo y ve los controles de escala, con un solo clic izquierdo dentro del rectángulo de selección, los controles disponibles cambian de controles de escala a controles de rotación - inclinación. En las esquinas que tiene, puede hacer clic y arrastrar para rotar la sección seleccionada. Puede rotar en cualquier dirección que desee. La sección se rota basándose en el centro de rotación, que es la cruz que normalmente se encuentra en el centro del rectángulo de resaltado. Puedes mover el centro de rotación para hacer cualquier rotación que desees. También puede rotar la sección basada en la esquina diagonalmente opuesta manteniendo presionada la tecla "Shift". En el centro de los lados tienes manijas inclinadas que pueden ser usadas para inclinar la selección. si haces clic y arrastras esta flecha de doble cabeza puedes inclinar la selección en las direcciones que las flechas muestran. Todas las transformaciones de inclinación se hacen en base al centro de la selección, que es la cruz que está en el centro de la selección. Puede mover esa cruz y sesgar la selección basada en el punto definido. Si se mantiene pulsada la tecla Shift, mientras se realiza la inclinación, ésta se realiza según el lado opuesto.

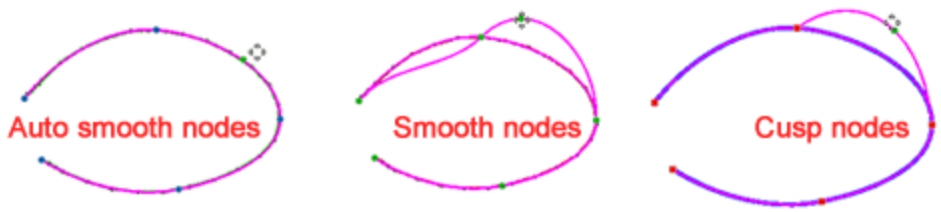


Editar curva

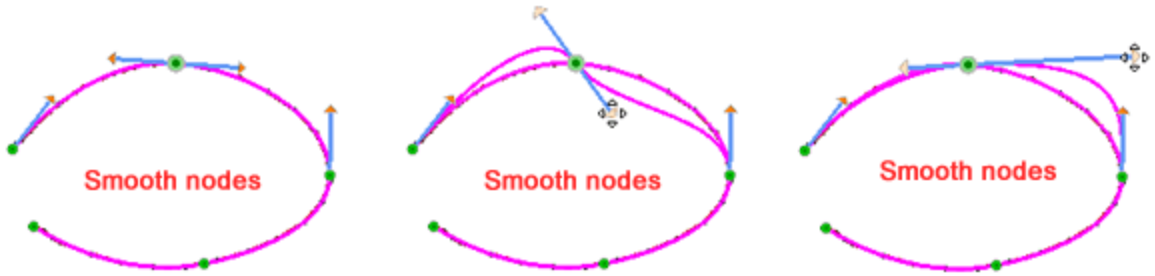
También puede editar la forma de un objeto editando cualquiera de las curvas. Si colocas el cursor del ratón sobre el contorno puedes ver aparecer un signo de nodo verde, si haces clic y arrastras mientras estás sobre el contorno verás que la curva cambia. En este punto debemos mencionar que las curvas que están conectadas a los nodos de suavizado automático no pueden ser editadas porque el software ajusta automáticamente las curvas de acuerdo a la posición de los nodos. En el caso de los nodos de suavizado, cuando se cambia una curva, todas las curvas que están conectadas, también se ven afectadas. En el caso de los nodos de cúspide, cuando se edita una curva, sólo se ve afectada la curva actual.



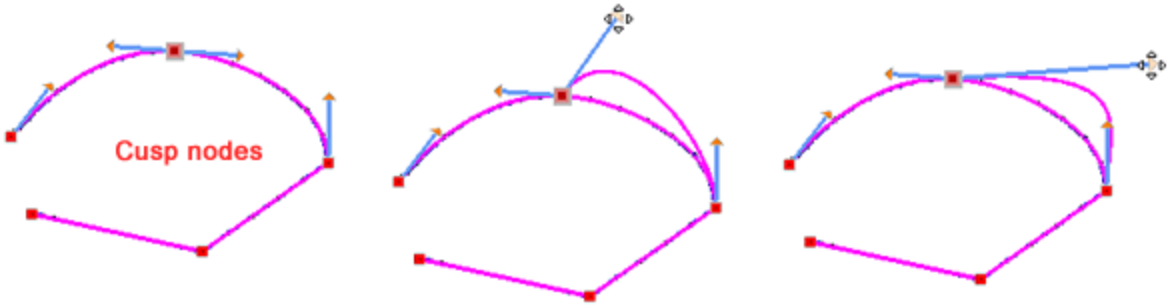
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



También puede editar una curva utilizando los controles de flecha de un nodo. Cuando selecciona un nodo de cúspide suave, aparecen los controles de control. Para los nodos "suavizado automático" y los nodos "cúspide" que están conectados a una línea recta no hay tiradores de control de flecha. Los tiradores de flecha aparecen en los nodos que están conectados a los segmentos de curva. Usando las flechas, que aparecen en la parte superior de los nodos de suavizado, puede ajustar las curvas conectadas. Cambiando la dirección y la longitud del controlador de flecha, puede hacer ajustes gruesos y precisos en la curva. En el caso de los nodos lisos, cuando utilice los tiradores de las flechas, las dos curvas conectadas al nodo cambiarán en consecuencia.



Para los nodos de cúspide que están conectados a segmentos de curva, también tiene tiradores de flecha cuando selecciona un nodo. La diferencia básica es que cuando se utiliza una flecha de un nodo cúspide sólo se ve afectado el lado específico.



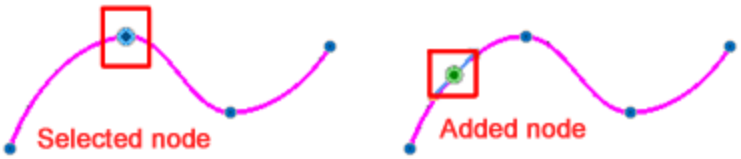
Añadir - eliminar nodos

Mientras edita la forma de los objetos puede que necesite insertar un nodo adicional en una curva para ayudarle a remodelarla más fácilmente. Para insertar un nuevo nodo, coloque el cursor en la parte superior de la posición de la curva donde desea insertarlo, haga clic con el botón derecho del ratón y desde el menú que aparece utilice la opción "Añadir nodo". Si este no es el punto exacto en el que querías insertar el nodo, puedes hacer clic en otro punto de la curva. cuando utilices la opción "Añadir nodo" se insertará un nuevo nodo en la posición en la que hiciste clic con el botón derecho del ratón. Otra forma de añadir un nodo es haciendo doble clic en la posición en la que quiere que se añada el nodo o posicionando el ratón sobre el punto en el que quiere que se añada el nodo y pulsando el botón Num + del teclado para insertarlo. El nodo

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

recién insertado puede ser editado como cualquier nodo existente. El nuevo nodo que se inserta es siempre un nodo liso. Si desea insertar un nodo cúspide, primero debe insertar un nodo Suave y al hacer clic derecho en el nodo, seleccione la opción Nodo Cúspide.

También puede añadir automáticamente un nodo entre dos nodos seleccionando el nodo y pulsando la tecla Num +. Se añade un nodo en el centro del segmento de curva antes del nodo seleccionado. También puede añadir nodos automáticos a más de un segmento seleccionando varios nodos. Pulse la tecla Num+ y los nodos automáticos se añadirán a todos los segmentos de la curva antes de los nodos seleccionados.

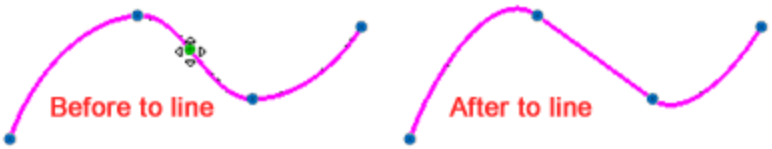


De la misma manera, es posible que tenga que eliminar nodos para poder remodelar un objeto con mayor facilidad. Si no necesita un nodo, puede eliminarlo. Primero seleccione el(los) nodo(s) que desea eliminar y luego haga clic en la tecla Suprimir de su teclado. También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el nodo que desea eliminar y seleccionar la opción Eliminar nodo del menú del botón derecho del ratón.

Si se borran uno o más nodos de una curva, la forma del objeto puede cambiar.

A línea - A curva

A veces, cuando editas la forma de un objeto, puede ser útil cambiar algunas curvas en líneas rectas o la línea recta en curvas. Si tiene una curva y quiere cambiarla por una línea recta, haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier punto de la curva y desde el menú que aparece utilice la opción "A línea". También puede utilizar la opción "A línea" cuando haga clic con el botón derecho del ratón en un nodo. En este caso debe tener en cuenta que la curva que comienza en este nodo se convertirá en una línea. También puede aplicar la misma opción a más de un nodo seleccionado. Los nodos de la curva cambiada se convierten en nodos Cúspide.



La opción "A curva" es lo contrario de la opción "A línea". Cuando tienes una forma que tiene segmentos de línea recta, puedes cambiarlos en curvas para que puedas hacer cualquier forma que desees. Hay dos formas de aplicar la opción "A curva". Primero, puedes hacer un clic con el botón derecho del ratón directamente sobre la línea y desde el menú que aparece usar la opción "To curve". La línea no cambiará, pero ahora puede cambiar la curva. También se puede seleccionar el nodo del que parte la línea y de la misma manera

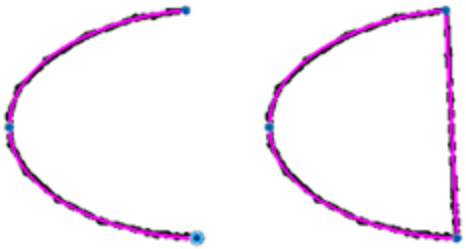
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cambiar a curva y editar. También se puede aplicar la opción A curva a múltiples nodos, siguiendo los mismos pasos.



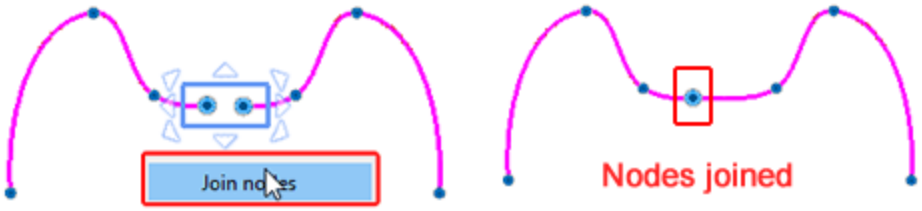
Cerrar contorno

En muchos casos, cuando se tienen formas con contorno abierto, puede querer conectar el último nodo con el primer nodo. Sólo se puede cerrar el contorno que pertenece al mismo objeto de curva. Para cerrar un contorno abierto tiene que seleccionar el nodo final o el nodo inicial, haga clic con el botón derecho del ratón y desde el menú que aparece utilice la opción "Cerrar contorno". El nodo seleccionado se conectará al nodo de inicio o final del objeto con una línea y lo convertirá en una forma cerrada. Entonces el objeto puede ser manejado como una forma cerrada. Otra forma de crear una forma cerrada es seleccionar el nodo final/inicio de una forma abierta y moverlo hacia el nodo de inicio/fin. Cuando el nodo final llegue al nodo de inicio se conectará automáticamente y hará que el objeto sea una forma cerrada.



Unir nodos

En muchos casos puede haber creado algunas partes, como secciones separadas y puede querer unirlas en una sola parte. Para ello necesita conectar los nodos de dos curvas diferentes y convertirlas en una sola. Seleccione los nodos que desea unir. Estos nodos deben ser el primero o el último nodo de cada curva, pero no necesariamente el mismo tipo de nodo (curva o salto de curva). Estos nodos deben estar cerca el uno del otro y las dos curvas deben estar en la misma sección.



En caso de que quieras conectar curvas que pertenecen a diferentes objetos necesitas "Combinarlas" en el mismo objeto primero. Haga clic en la herramienta de selección de rectángulos de la barra de herramientas Herramientas y luego seleccione las dos curvas que desea conectar. Haga clic con el botón derecho del ratón y en el menú que aparece utilice la opción "Combinar". Las dos curvas se convertirán en un objeto con dos sub-secciones (las dos curvas). A partir de ahora puede unir los nodos como se ha descrito anteriormente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si las partes unidas siguen siendo un objeto de contorno abierto, puede convertirlo en un objeto cerrado, ya sea uniendo los nodos o usando la opción "Cerrar contorno".

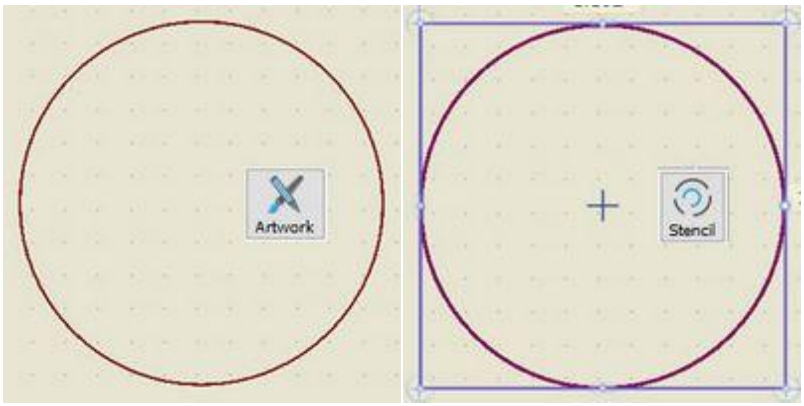
Separar contorno

Hay muchos casos en los que puede ser necesario dividir un objeto de curva en más curvas y crear secciones. Mientras está en el modo "Editar nodos" necesita hacer clic con el botón derecho del ratón en el nodo que desea crear una división y desde el menú que aparece utilice la opción "separar contorno" (esquema de división). El nodo seleccionado se convertirá en dos nodos que pertenecen al mismo objeto pero en dos secciones diferentes. Si esta función se aplica a una forma cerrada, se convertirá en una forma abierta sin color de relleno. Si esta función se aplica a una forma abierta como un objeto de arte lineal, se dividirá en dos objetos de arte lineal. En el caso de que haya aplicado la opción de dividir el contorno en un segmento de una forma, la forma se dividirá y se agregarán dos nodos separados. La subsección sigue perteneciendo al mismo objeto. Si desea separarlas y manejarlas por separado, entonces necesita "Dividir" el objeto en sus subsecciones.



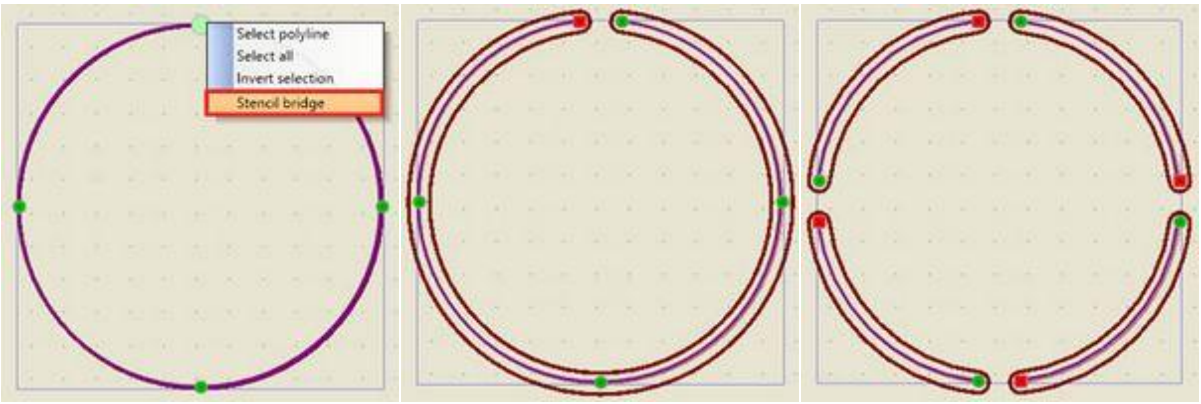
Puente de plantilla

Hay un capítulo especial que muestra cómo el mecanismo de stencil funciona, En este artículo presentaremos cómo añadir puentes para objetos de plantilla. Cuando se ve un objeto que tiene el contorno "Stencil", si es un objeto cerrado no se ve ninguna diferencia en la vista previa. Esta es la obra inicial (parte izquierda) y en la parte derecha de la figura se puede ver el mismo objeto con el tipo de stencil aplicado. Como puede ver el objeto no ha cambiado ya que es una forma cerrada.



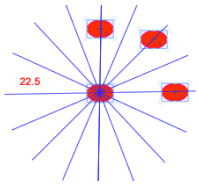
Para convertirlo en un contorno de plantilla, debemos crear puentes de plantilla. Inicie el modo "Editar nodos", haga clic con el botón derecho del ratón en el punto que desee y desde el menú que aparece utilice la opción "puente de plantilla". La forma cerrada se abrirá y verá una línea de plantilla que aparece alrededor del contorno original. Se hace una división especial en el contorno del objeto, de la misma manera podemos crear fácilmente tantos puentes esténcil como queramos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



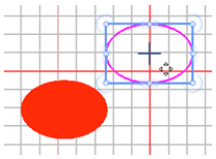
Posicionamiento de objetos

Mientras está creando o editando un diseño, una de las tareas más útiles es el posicionamiento de los objetos. Hay varias formas de posicionar los objetos, puede simplemente arrastrarlos a una nueva posición, puede moverlos usando las teclas de flecha de su teclado y finalmente puede establecer las coordenadas horizontales y verticales. Cualquiera de las formas de posicionamiento puede ayudarte a trabajar más fácilmente y con mayor precisión. El método más sencillo, es el de arrastrar, es decir, tocar o hacer clic para seleccionar un objeto y arrastrarlo a cualquier posición que desees. Mientras te mueves, puedes ver una vista previa de la nueva posición y cuando sueltas el ratón el objeto se coloca en la nueva posición.



Mientras arrastra, puede mantener pulsada la tecla "Ctrl", y el movimiento del objeto se ajustará a una cuadrícula virtual de directrices, cada 22,5 grados. Este ajuste puede ayudarle a realizar movimientos precisos. De esta manera, puede moverse fácilmente a la misma posición horizontal o vertical si mueve el objeto horizontal - vertical, o diagonalmente si lo mueve diagonalmente. El punto en el que hizo clic cuando comenzó a arrastrar se utiliza como el punto central de las directrices virtuales.

if you hold Ctrl + Shift keys together you can only move the object horizontal or vertical.



Si la opción Cuadrícula está habilitada en el menú "Ver", entonces mientras mueve un objeto el cursor se ajustará a la línea horizontal o vertical más cercana de la cuadrícula. si mantiene pulsada la tecla Alt, mientras arrastra o dibuja un objeto, puede cambiar temporalmente el ajuste de la cuadrícula de habilitado a deshabilitado y viceversa. Esto significa que puede desactivar temporalmente la función de ajuste para realizar una operación o habilitarla temporalmente cuando está desactivada.

Mover objetos con las teclas de flecha

La posición de un objeto también puede modificarse utilizando las teclas de flecha del teclado. Seleccione uno o varios objetos y haga clic en la tecla de flecha correspondiente para moverse en la dirección que desee. Puede mover los objetos hasta que esté satisfecho con la posición de los mismos. Cada vez que hace clic en la tecla de flecha, el/los objeto(s) se mueve(n) 1mm hacia la dirección de la flecha. Si mantiene pulsada la tecla Ctrl y luego pulsa la tecla de flecha, el/los objeto(s) se moverá(n) 5mm en la dirección de la flecha. Finalmente, si mantiene pulsada la tecla Shift y pulsa la tecla de la flecha, el/los objeto(s) se moverá(n) 0,10mm en la dirección de la flecha. Utilizando las teclas de flecha y sus combinaciones, puede posicionar el/los objeto(s) exactamente en el lugar que desee.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mover un objeto con coordenadas X e Y

Otra forma de cambiar la posición de una forma, que también es la más precisa, es mover un objeto basándose en sus coordenadas X e Y. Cuando seleccionas un objeto, sus coordenadas aparecen en la barra de opciones de la herramienta.



Coordenadas X & Y

Opciones de herramientas es una barra de herramientas propietaria que contiene las opciones del objeto seleccionado. Para cambiar la posición del objeto hay que cambiar sus coordenadas, X e Y, y colocar unas nuevas basadas en la cuadrícula del área de trabajo. Desde la cuadrícula puede encontrar la parte exacta que desea que se coloque el diseño e introducir los valores respectivos. La regla está definiendo los ejes virtuales X e Y y por eso puede introducir números negativos como valores de los campos X e Y. Las coordenadas especificadas definen la posición del centro del objeto.

> Al mover uno o más objetos a una nueva posición, puede pulsar la tecla "D" y pasar al modo de duplicado. Esto significa que al soltar el objeto movido a la nueva posición se crea un objeto duplicado y el objeto inicial permanecerá sin cambios.

Cortar, copiar y pegar

Usando "copiar-pegar" puede reutilizar fácilmente las piezas de diseño de sus diseños o traer el material gráfico de cualquier mapa de bits o aplicación de diseño vectorial. Puede copiar objetos, utilizando los atajos de teclado (Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V), utilizando el icono de copia en la barra de herramientas estándar o utilizando las opciones disponibles del "menú Edición". Por ejemplo, si selecciona un objeto y lo copia (Ctrl + C), el objeto se coloca en el portapapeles, y luego puede utilizar la opción "Pegar" para colocarlo en el mismo diseño o en otro diseño. Como el software tiene información sobre la posición del objeto, los objetos se colocan siempre en la posición original y permanecen seleccionados para moverlos a donde quiera. De hecho, cada vez que se copia, se pega en el mismo diseño y se crea un objeto duplicado. También puede obtener los mismos resultados utilizando la opción de duplicar en la barra de opciones de Herramientas. También puede "Cortar" un objeto (Ctrl + X), en este caso el objeto cortado se coloca en el portapapeles y se elimina del área de trabajo. Para que vuelva a aparecer, hay que pegarlo. Puedes "Pegar" un objeto (Ctrl+V) sólo cuando has copiado algo previamente. Si el portapapeles está vacío, la opción Pegar está desactivada. Las partes copiadas permanecen hasta que se copie algo más. Por lo tanto, cuando has copiado un objeto, puedes pegarlo hasta que, al copiar algo nuevo, ya no lo guardes en el portapapeles.

Puede copiar el trabajo artístico de otra aplicación y pegarlo directamente en cualquier diseño. El arte importado puede necesitar ser convertido en algunos casos, por ejemplo, cuando se copia desde un software de edición de fotos puede aparecer un diálogo de conversión.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Eliminar

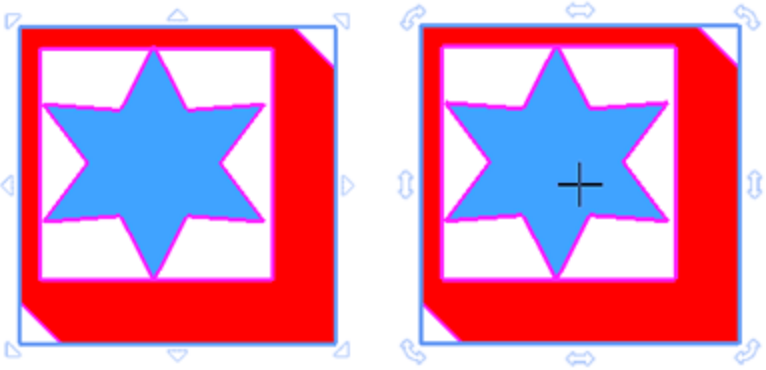
Cuando ya no necesite un objeto, puede borrarlo. Para borrar cualquier objeto seleccionado, debe pulsar la tecla Suprimir o utilizar la opción " Eliminar" del menú del botón derecho del ratón. Los objetos seleccionados serán removidos del diseño y sólo pueden ser recuperados seleccionando la opción de Deshacer de la barra de herramientas estándar.

Transformar objetos

Al crear o editar un diseño, a menudo es necesario cambiar la apariencia de los objetos. Muchos quieren escalar un diseño para usarlo en un proyecto diferente o simplemente ajustar algo que puede no gustarle en la creación inicial. El software proporciona capacidades para transformar objetos de diseño al igual que un programa de gráficos. La principal diferencia es que al transformar un objeto el software recalcula automáticamente los tipos de relleno o de contorno. Por ejemplo, si usted transforma un objeto que está lleno de bordados, todas las puntadas se regeneran. La manera más rápida de transformar objetos es simplemente usando el ratón. Para obtener resultados más precisos, puede seleccionar un objeto y transformarlo utilizando las opciones de la barra de opciones de Herramientas. Por ejemplo, puede especificar un ángulo de rotación preciso o especificar el tamaño de un objeto. Puedes escalar, inclinar, rotar y reflejar objetos de varias maneras que se presentarán en detalle en la siguiente sección, ahora debemos mencionar una variación que existe para los controles.

Separar Rotar - Redimensionar

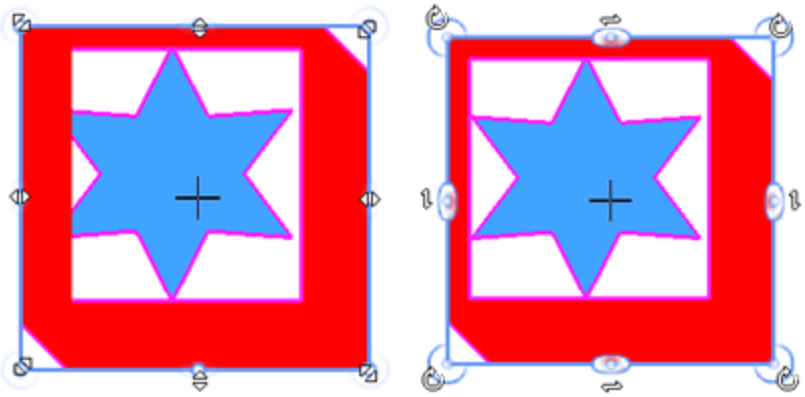
Dado que las transformaciones son una de las tareas más frecuentes, pensamos que lo mejor sería proporcionar varios modos de funcionamiento, de modo que los usuarios acostumbrados a diferentes programas de diseño, como los programas de diseño vectorial, encuentren más fácil familiarizarse con ellos. Cada vez que se selecciona uno o más objetos, se puede ver un rectángulo resaltado alrededor de la selección con algunas viñetas en las esquinas y en el centro de los lados. Estas viñetas son en realidad las manijas de control para cualquier transformación. Si colocas el ratón encima de cualquiera de estas viñetas el cursor se convierte en una doble flecha de dirección. Arrastrando hacia las direcciones de las flechas puede redimensionar la selección. Si hace clic en el objeto una vez sobre el mismo, aparecerán nuevos controles. Puede utilizar estos controles para girar y sesgar el objeto.



Para los usuarios que no están acostumbrados a hacer clic para cambiar las manijas de transformación, hay una forma alternativa. Si se cambia a los controles de transformación alternativos, al principio cuando se

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

selecciona un objeto no se notará ninguna diferencia. La principal diferencia es que para acceder a los controles de rotación - inclinación es necesario colocar el ratón encima de los respectivos controles y un poco hacia el exterior del rectángulo de resaltado. Puede seleccionar un modo de operación en "Herramientas - opciones", pestaña Herramientas. Es necesario deseleccionar la opción "Separar cambio de tamaño-rotación" y en el siguiente inicio del programa los controles de control cambiarán a este modo.



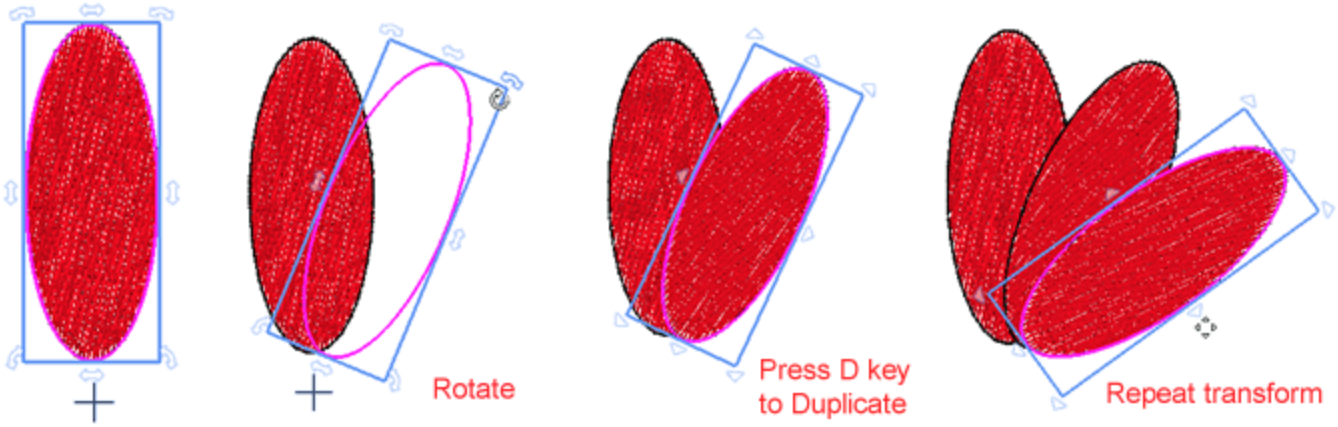
Cada uno de los métodos anteriores permite aplicar transformaciones a un solo objeto o a varios objetos simultáneamente.

En cualquier momento mientras se transforma uno o más objetos se puede pulsar la tecla "D" y cuando se suelta el ratón para aplicar la transformación se obtiene un duplicado transformado del objeto inicial.

Repetir la transformación

Una opción que puede ahorrarnos mucho tiempo y esfuerzo es la capacidad de "Repetir la última transformación". Si quieres repetir la última transformación tienes que seleccionar el objeto que quieres que se aplique la última transformación que hiciste. Luego, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto y seleccione la opción "Repetir la última transformación" del menú que aparece. La última transformación realizada se aplicará al objeto seleccionado tantas veces como utilice la opción "Repetir la última transformación". Cada vez que realice una transformación, ésta se convertirá automáticamente en la última transformación y ésta se utilizará cuando se aplique la opción "Repetir la última transformación". Por ejemplo, si has girado un objeto puedes repetir la última rotación tantas veces como quieras usando la opción "Repetir la última transformación" del menú del botón derecho del ratón o pulsando las teclas de acceso directo Ctrl+R del teclado. El objeto será rotado, manteniendo el mismo ángulo de rotación con la última rotación realizada, tantas veces como haya utilizado la opción Repetir la última acción.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

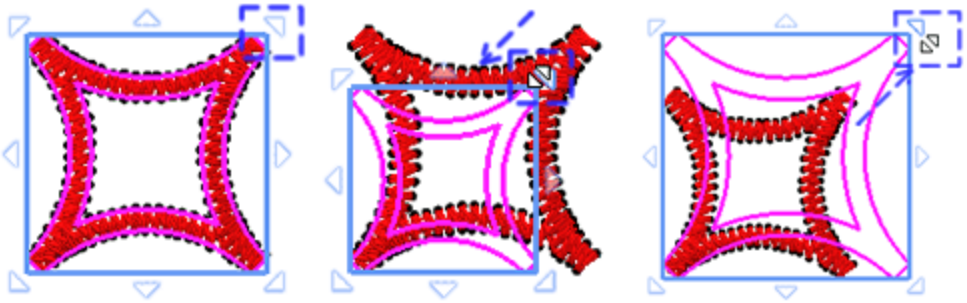


Borrar transformación

En muchos casos, es posible que desee revertir todas las transformaciones aplicadas a un objeto. Si hace clic con el botón derecho del ratón en un objeto al que se han aplicado transformaciones, existe una opción para borrar la transformación. Usando esta opción se puede Cancelar todas las transformaciones aplicadas. La opción "Borrar transformación" está disponible para cualquier objeto que haya sido reposicionado, redimensionado, inclinado, girado o cuando se haya aplicado cualquier otra transformación. Las transformaciones revertidas pueden ser más de una. El objeto es revertido a su estado inicial y a la posición en la que fue diseñado.

Escalar - Dimensionar objetos

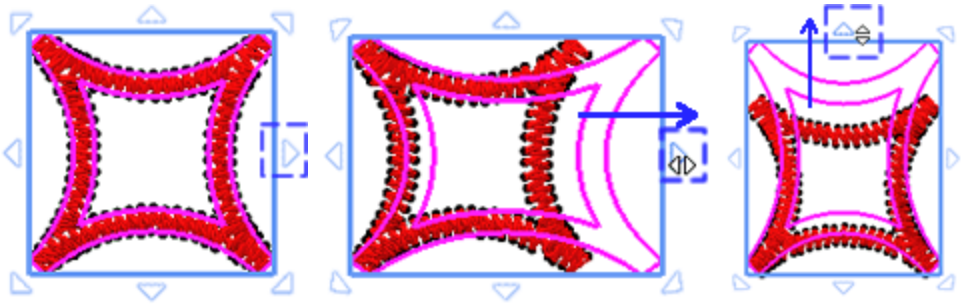
Como ya se ha mencionado en la sección anterior, cuando se selecciona uno o más objetos, aparece un rectángulo de resalte alrededor de la selección con tiradores de control en las esquinas y en los centros de los lados. Puede escalar - estirar la selección arrastrando esos controles. Al usar los controles de las esquinas, la escala se realiza proporcionalmente, lo que significa que ambas dimensiones cambian, pero la analogía entre ellas se mantiene igual.



si mantiene pulsada la tecla "Alt" y arrastra cualquiera de las manijas de las esquinas puede escalar ambas dimensiones libremente, sin mantener la misma analogía entre ellas.

Usando las manijas que están en el medio de los lados, usted está escalando sólo una dimensión al mismo tiempo. En realidad el objeto se estira.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Durante el proceso de escalado, siempre podrá ver en la "Barra de estado", que se encuentra en la parte inferior de la ventana de la aplicación, el nuevo tamaño y el porcentaje de la escalada según el tamaño inicial.

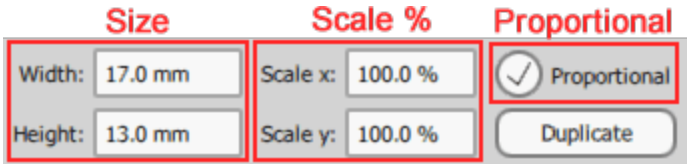
si mantiene pulsada la tecla "Shift" y arrastra uno de los mangos, podrá escalar en función del centro de la selección.

Si mantiene pulsada la tecla Ctrl y arrastra cualquiera de las manijas de encendido, la operación de escalado se realiza con un paso del 25% del tamaño original. Mientras se arrastra a la escala, la operación se ajusta al múltiplo del tamaño del objeto, 25%, 50%, 75%, 100%, 125%. Esto funciona tanto cuando se escalan las manijas de las esquinas, ambas dimensiones escaladas en un paso del 25%, o cuando se estira un lado, sólo la dimensión seleccionada se escala en un paso del 25%.

En cualquier momento mientras se escalan uno o más objetos se puede pulsar la tecla "D" y cuando se suelta el ratón para aplicar la escalada se obtiene un duplicado escalado del objeto inicial. De esta manera puede crear fácilmente objetos reflejados. Arrastre en la dirección opuesta, hasta que vea que el cambio proporcional en la barra de estado alcanza el -100%. Entonces, antes de soltar el ratón, puede pulsar "D" para producir un objeto espejo.

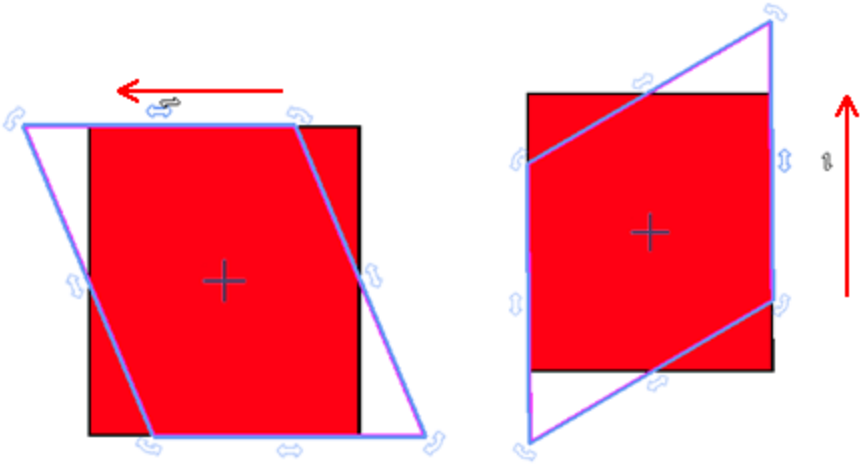
Los objetos también se pueden escalar con mayor precisión escribiendo el tamaño o el porcentaje de la escala en la barra de opciones de Herramientas. Siempre que seleccione uno o más objetos, podrá ver y en la barra de "Opciones de herramientas" las dimensiones, "Anchura, Altura" y escribiendo un valor podrá escalar los objetos seleccionados. Cada vez que teclee un valor puede pulsar "Intro" para aplicarlo. Si la opción "Proporcional" está habilitada, cuando tecleas un valor de anchura, la altura se actualiza también para mantener la misma analogía. Si se desactiva la opción "Proporcional", entonces se pueden estirar los objetos cambiando cualquiera de las dimensiones. De la misma manera se puede escalar por un porcentaje de la forma original. Puede escalar ambas dimensiones por porcentaje si "Proporcional" está habilitado, o estirar por porcentaje si deshabilita y escala solo una dimensión.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

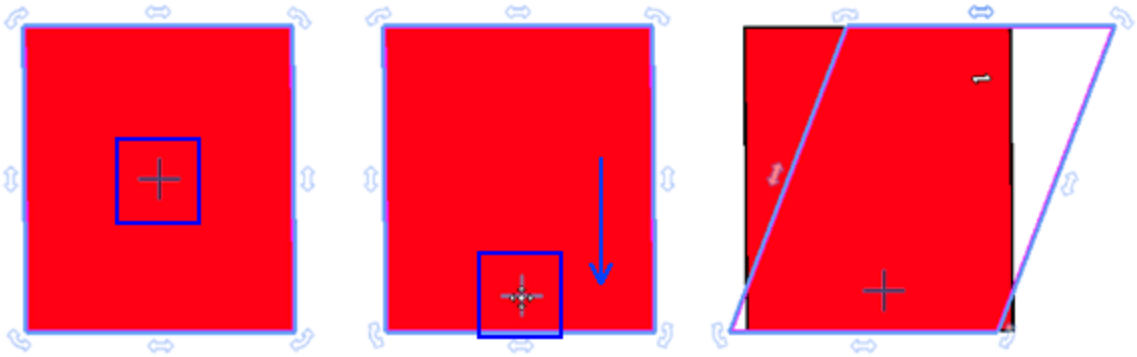


Inclinar objetos

La inclinación le permite inclinar un objeto hacia un lado. Para inclinar un objeto, debe hacer clic en el objeto para mostrar los controles de inclinación y arrastrar cualquiera de los controles de inclinación a cualquier dirección. En el centro de cada lado hay un controlador de inclinación.

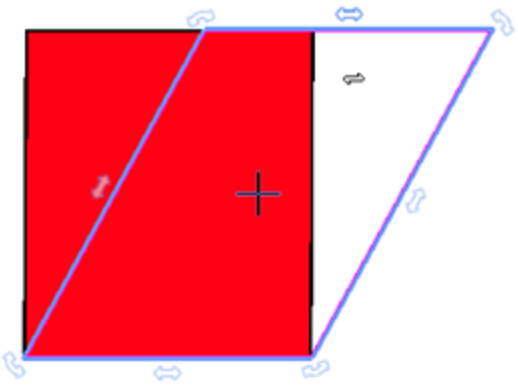


Por defecto, todas las transformaciones de inclinación se realizan en base al centro de la selección, que es el signo de la cruz que aparece en el centro de la selección. Puede mover el centro de la inclinación haciendo clic y arrastrándolo a la posición que desee, incluso fuera del diseño. Al posicionar el centro del diseño fuera de él, puede inclinar el diseño basado en el nuevo centro.



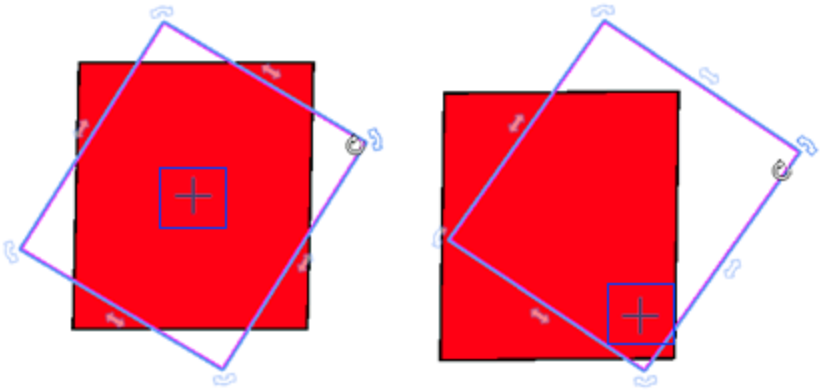
Si se mantiene pulsada la tecla "Shift", mientras se inclina el objeto, la operación se realizará según el lado opuesto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



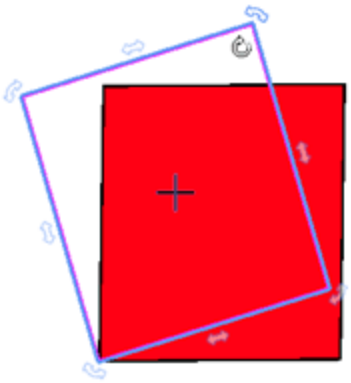
Rotar objetos

La rotación permite girar un objeto alrededor de su eje central o un punto relativo a su posición. Cuando selecciona uno o más objetos, puede ver los controles de tamaño en el rectángulo de selección. Haga clic en el objeto por segunda vez y aparecerán los controles de rotación en las esquinas del objeto y se mostrará un punto ancla en el centro del objeto. Haga clic en un controlador de rotación y arrástrelo en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario para girar el objeto según el punto de anclaje. Este punto de cruz es el que se encuentra de forma predeterminada en el centro de la selección, es en realidad el centro de rotación. Cualquier operación de rotación se realiza en función de este punto. En caso necesario, se puede desplazar este centro de rotación. Seleccione el centro de rotación y arrástrelo a cualquier posición que desee. Si lo desea, puede desplazarlo fuera del diseño. Una vez que haya movido el centro de rotación puede rotar el diseño basado en el nuevo centro de rotación.



Si se mantiene pulsada la tecla Shift mientras se gira el objeto, el centro del diseño cambiará automáticamente y se posicionará en la manija de rotación opuesta diagonalmente, en base a la cual se hará la rotación.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si se mantiene pulsada la tecla "Ctrl" mientras se gira el objeto, la rotación se encaja cada 22,5 grados en función del centro de rotación, lo que permite realizar rotaciones más precisas.

También se pueden girar objetos con precisión definiendo los grados exactos de rotación en la barra de opciones de la herramienta. Para ello, debe seleccionar el objeto que desea rotar, cambiar el centro de rotación arrastrándolo a la posición que prefiera, si así lo desea, y escribir los grados exactos en los que desea rotar el diseño en el campo Rotación. Presione la tecla Enter para aplicar la rotación y el objeto será rotado en los grados exactos que haya definido. La opción Rotar puede tomar valores de 0 a 360 si desea rotar el diseño en sentido contrario a las agujas del reloj y de -0 a -360 si desea rotar el diseño en el sentido de las agujas del reloj.

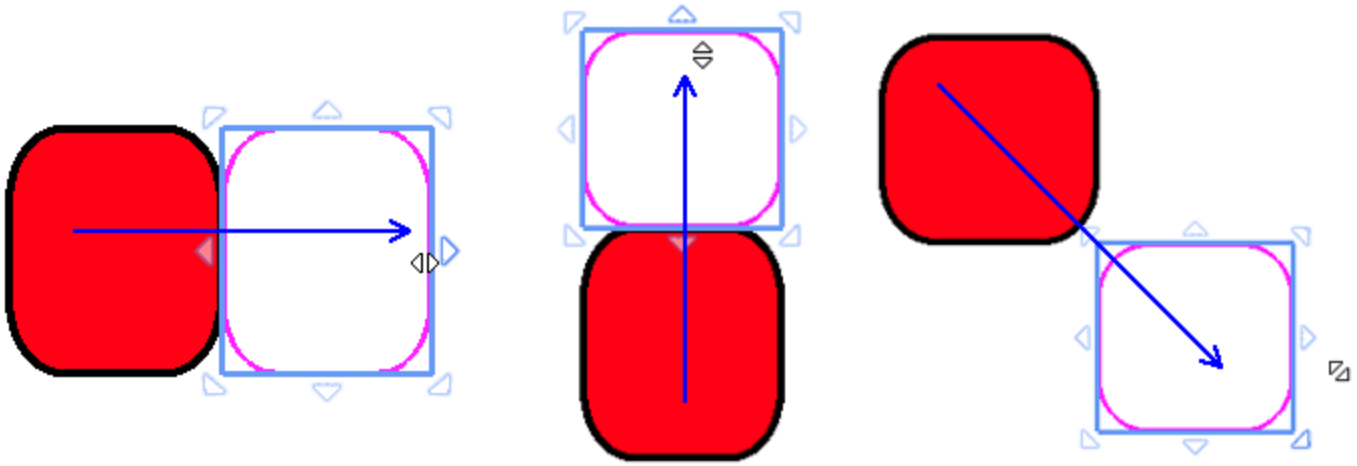


Reflejar objetos

Al crear un diseño, en muchos casos, es muy útil crear objetos espejo. Reflejar un objeto es similar al procedimiento de redimensionamiento. Seleccione un objeto de manera que los controles aparezcan alrededor de la selección. Si arrastra cualquiera de los controles de las esquinas hasta la dirección opuesta, hasta que el espejo completo del diseño aparezca en el área de trabajo. De acuerdo con la duplicación que desee hacer, debe arrastrar el respectivo control que le dará la duplicación que desea. Puede reflejar el diseño verticalmente, horizontalmente y diagonalmente.

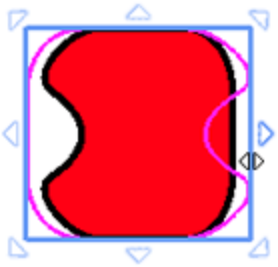
si mantiene pulsada la tecla Ctrl mientrasarrastra una manija de control al lado opuesto del objeto, la operación de escala se ajusta cada 25% del tamaño del objeto. De esta manera puedes arrastrar hasta que veas el 100% en la barra de estado y entonces obtendrás un espejo con exactamente el mismo tamaño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



En cualquier punto de la escala puede presionar la tecla "D" y cuando suelte el ratón para aplicar la transformación obtendrá un duplicado a escala del objeto inicial.

Si desea reflejar un objeto pero mantener la misma posición, puede mantener pulsada la tecla Mayúsculas y el objeto se reflejará basado en el centro del diseño y no en el lado/mango opuesto del diseño.



Otra forma de reflejar una selección con precisión es haciendo clic en los botones "Reflejar X" y "Reflejar Y" que aparecen en la barra de opciones de Herramientas. Para reflejar el diseño verticalmente tiene que seleccionarlo y dar clic en el botón "Reflejar X". El diseño se volteará y verá su espejo vertical. Para reflejar el diseño horizontalmente debe seleccionarlo y dar clic en el botón "Reflejar Y". El diseño se volteará y verá su reflejo horizontal.

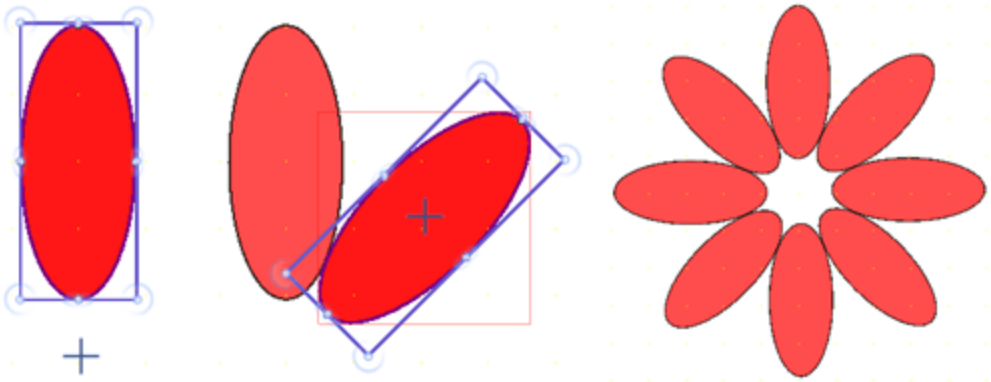
Añadir nuevos objetos como clones

Una capacidad muy útil para hacer diseños con formas repetidas es "Añadir nuevos objetos como clones". Cuando la opción "Añadir nuevos objetos como clones" del menú "Edición" está activada, cualquier duplicado creado de un objeto se marca como un clon del objeto inicial. Si remodela cualquiera de los clones, todos los demás clones también se remodelan. Puedes crear clones de varias maneras. La forma más fácil es seleccionando uno o más objetos y presionando el botón "Duplicar" en la barra de opciones de

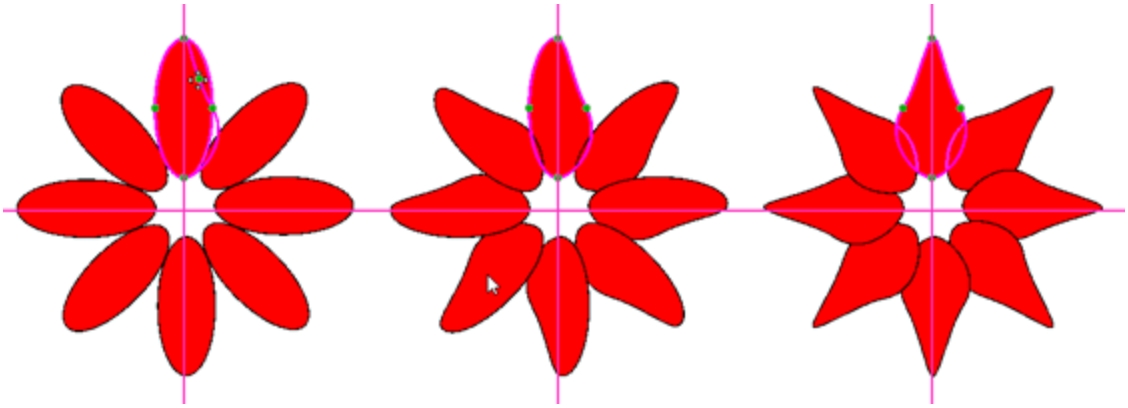
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Herramientas. La otra forma es, mientras mueves o transformas cualquier objeto (redimensionar, rotar, inclinar), si presionas la tecla "D" una vez que cambias al modo duplicado y cuando se aplica la transformación se crea un duplicado del objeto original. Se ha creado un objeto transformado, dejando que el objeto original impacte.

Por ejemplo, cree una elipse, haga clic en la elipse para ver los mangos de rotación y mueva el centro de rotación fuera de la elipse. Asegúrate de que "Añadir nuevo objeto como clones" esté habilitado. Utilizando cualquiera de los controles de las esquinas, gire la elipse. Presione la tecla "D" una vez, mientras rota y cuando suelte el ratón se creará un duplicado rotado. Presiona Ctrl+R para repetir esta transformación y crear más clones.



Una vez que hayas creado los clones, puedes aprovechar la edición de clones. Si editas la forma de cualquier clon (modo de edición de nodos) todos los demás clones se verán afectados también. De esta manera puedes mejorar el patrón en un aspecto que no imaginabas al principio.

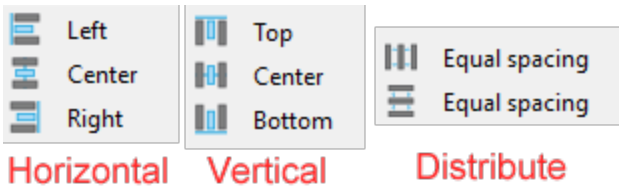


Una vez creados los objetos clonados se puede acceder a algunas funcionalidades extra que se encuentran en el menú del botón derecho del ratón, con el fin de controlar mejor estos elementos. Puedes seleccionar todos los clones usando la opción " Seleccionar todos los clones" del submenú "Clones" que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquiera de los clones. Ahora puedes moverlos todos o aplicar un cambio en todos ellos. Otra opción útil es que puedes seleccionar uno o más de los clones y separarlos de los otros clones seleccionando la opción "Separar de los clones" del submenú "Clones" que aparece al hacer clic derecho en cualquiera de los clones. El clon separado ya no heredará los cambios que se aplican a cualquiera de los clones. Ahora es un objeto normal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Alinear - Distribuir

En muchos casos es útil alinear - distribuir los objetos creados. Usando alinear, distribuir op-ciones puede ayudarle a crear sus diseños aún más fácil y rápidamente. Para alinear los objetos, primero debe seleccionar 2 o más objetos, luego en la barra de herramientas estándar que se encuentra en la parte superior de la aplicación un botón "Alinear" aparece. Haga clic en el icono y podrá ver todas las formas disponibles de alinear los objetos. Haga clic en cualquiera de los iconos y podrá alinear los objetos seleccionados entre sí y colocarlos exactamente donde desee. También puede distribuir los objetos automáticamente y hacer que sus lados aparezcan a intervalos iguales (vertical u horizontalmente).



La alineación de los objetos se realiza según el último objeto seleccionado. Si selecciona varios objetos manteniendo pulsada la tecla "Shift" o "Ctrl", tenga en cuenta seleccionar el último, aquel en el que desea que se base la alineación. De la misma manera, si selecciona con selección de lazo o de rectángulo, tiene que formar su selección de manera que la que quiere basar la selección sea la última seleccionada. De lo contrario, puede seleccionar todos los objetos que desee y luego mantener pulsada la tecla "Ctrl" para deseleccionar y volver a seleccionar el que desea basar la operación.

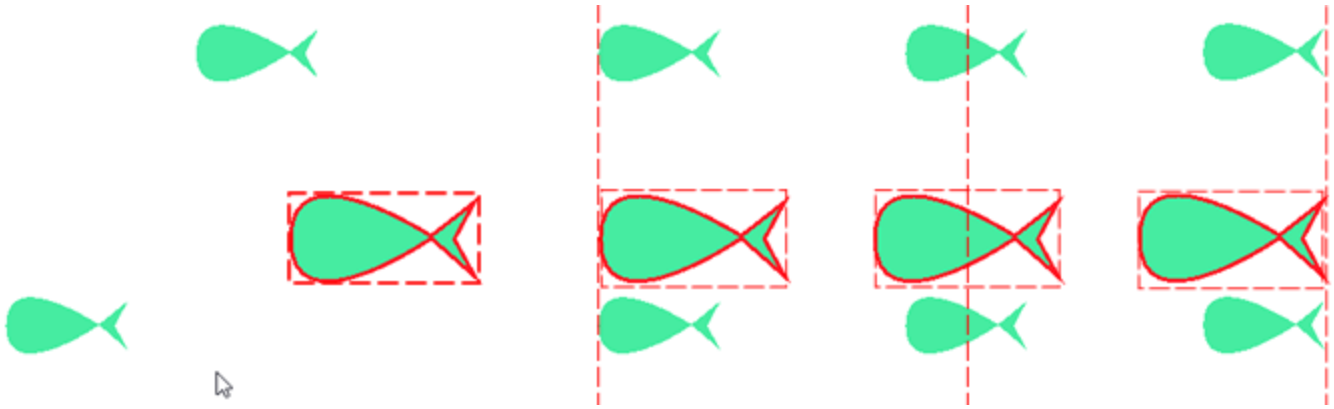
El icono "alinear" sólo es visible cuandoselect two or more objects. Si selecciona un solo objeto, las opciones permanecerán desactivadas. Después de seleccionar los objetos, tiene que seleccionar la opción de alineación que desea aplicar sobre ellos en función del objeto resaltado.

Alineación horizontal

Los primeros 3 botones son para la alineación horizontal.

- Presiona alinear a la izquierda o la tecla "L" para alinear los lados izquierdos de los objetos seleccionados con el lado izquierdo del último objeto seleccionado.
- Presione alinear los centros verticalmente o la tecla "C" para alinear los centros de los objetos seleccionados con el centro del último objeto seleccionado.
- Presione alinear a la derecha o la tecla R para alinear los lados derechos de los objetos seleccionados con el lado derecho del último objeto seleccionado.

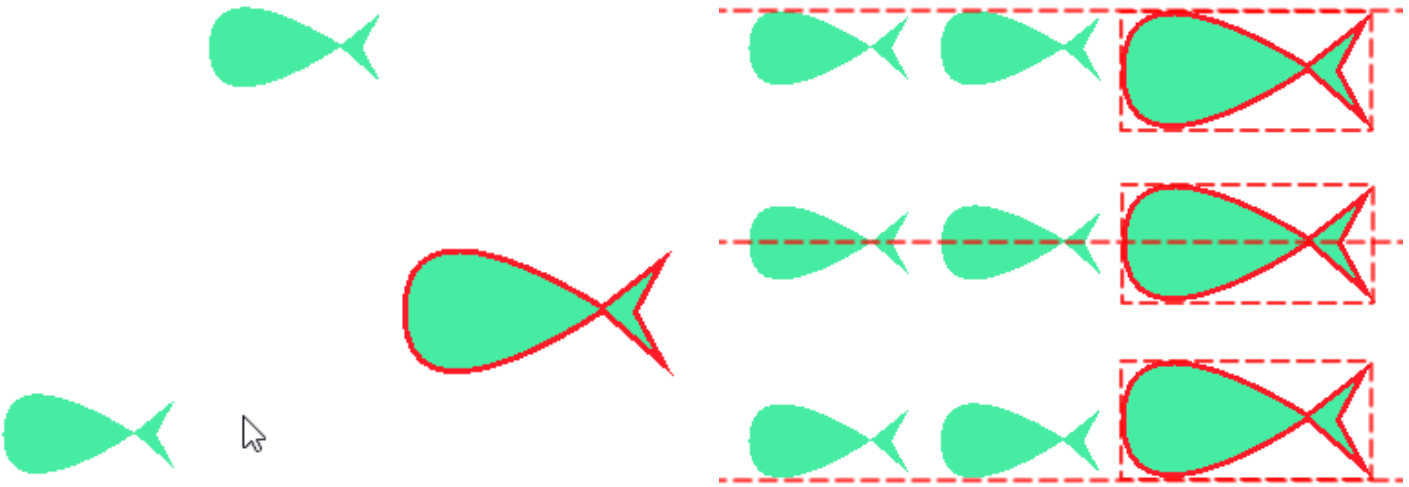
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Alinear las izquierdas | Alinear los centros | Alinear los derechos

Alineación vertical

- Presione alinear la parte superior  o la tecla 'T', para alinear la parte superior del objeto seleccionado con la parte superior del último objeto seleccionado.
- Presione alinear los centros horizontalmente  o la tecla "E" para alinear los centros horizontales del objeto seleccionado con el centro del último objeto seleccionado.
- Presione alinear la parte inferior  o la tecla "B" para alinear la base de los objetos seleccionados con la base del último objeto seleccionado.

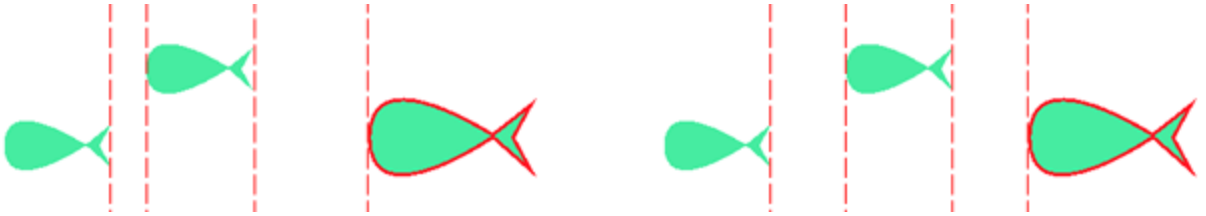


Distribuir

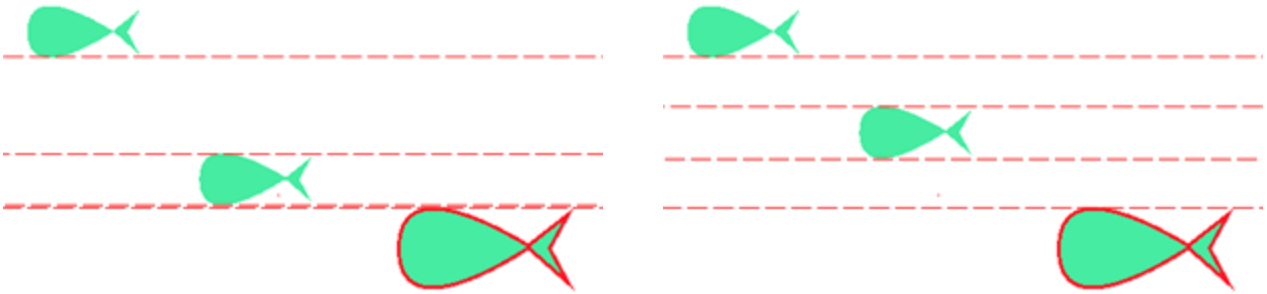
Cuando se seleccionan más de 2 objetos en el menú de alineación, se dispone de 2 opciones más para distribuir los objetos. Seleccione la opción de distribución que desee y los lados de los objetos seleccionados aparecerán a intervalos iguales en sentido horizontal o vertical.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Presione igualar espacio horizontal o la tecla Mayúsculas + C, para que la distancia horizontal entre los objetos seleccionados sea igual.
- Presione igualar espacio vertical o Mayúsculas + E para que la distancia vertical entre los objetos sea igual.



Distribuir horizontalmente

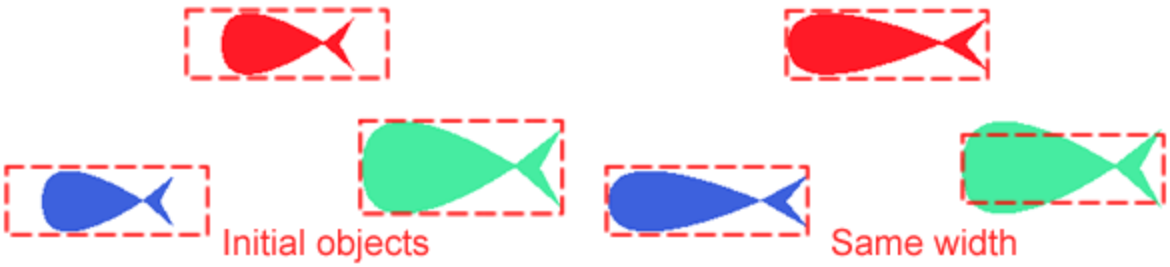


Distribuir verticalmente

Redimensionar objetos automáticamente

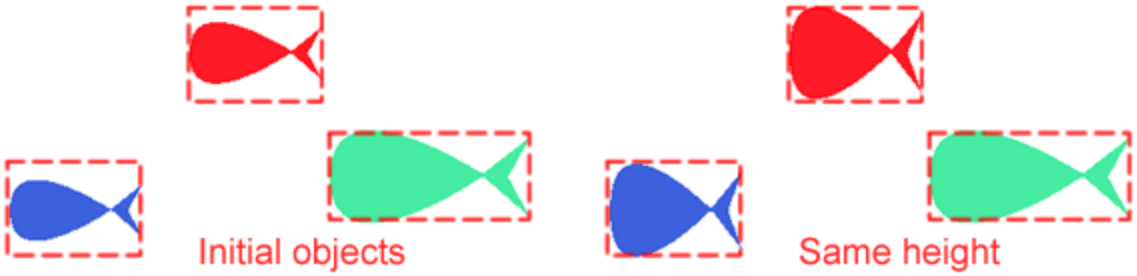
El software proporciona una forma fácil de redimensionar automáticamente los objetos basándose en las dimensiones de un objeto específico. De esta manera, puede seleccionar los objetos y hacer que su tamaño coincida con el de otro. Para cambiar el tamaño de los objetos, primero debe seleccionar 2 o más objetos, y luego en la barra de herramientas estándar que se encuentra en la parte superior de la aplicación un botón " Redimensionar" aparece. Haga clic en el icono y podrá ver todas las formas disponibles de redimensionar los objetos seleccionados. Hay tres opciones de autodimensionamiento:

- Presione "igualar ancho" o utilizar las teclas "Shift + W", para que los objetos seleccionados tengan el mismo ancho que el último objeto seleccionado

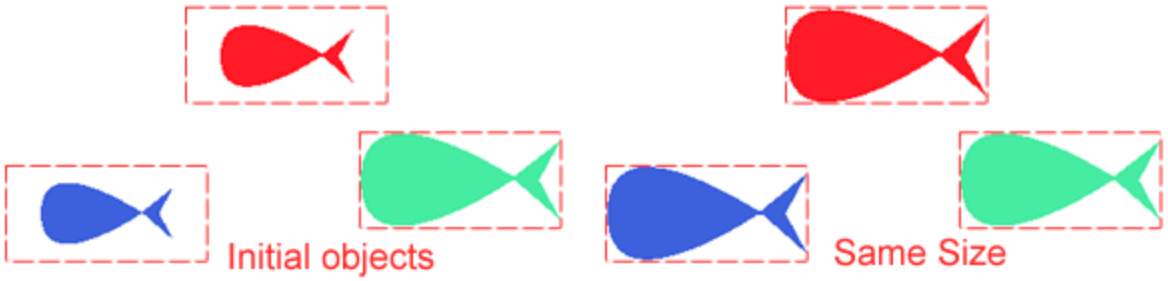


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Presione "igualar altura"  o utilice las teclas Mayúsculas + H, para que los objetos seleccionados tengan la misma altura que el último objeto seleccionado.



- Presione "igualar tamaño"  o utilice las teclas "Shift + S", para que los objetos seleccionados tengan el mismo tamaño que el último objeto seleccionado.



Formar objetos

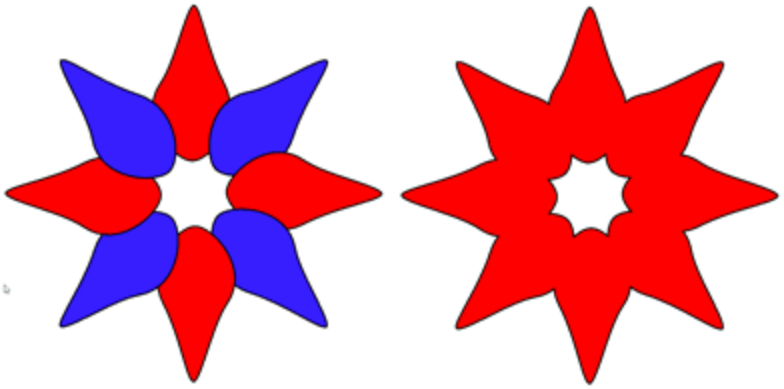
Puede crear formas irregulares utilizando las opciones de soldadura, recorte e intersección. Estas opciones de forma  se puede acceder de 3 maneras, seleccionando 2 o más objetos y

- haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre los objetos seleccionados, en el menú que aparece, vaya a "formar" y utilice "soldar", "recortar" o "cruzar".
- En el menú " Editar ", vaya al submenú "Formar" y utilice "Soldar", "Recortar" o " Cruzar".
- En la barra de herramientas estándar, en la parte superior de la aplicación, un icono de "formar"  aparece cuando se seleccionan varios objetos. Al hacer clic en este icono, aparecen todas las opciones de forma disponibles.

Soldar

Puede "soldar"  objetos para crear uno con un solo contorno. El nuevo objeto utiliza el perímetro de los objetos soldados como contorno y adopta las propiedades de relleno y contorno del último objeto seleccionado. Puede soldar objetos independientemente de si se superponen o no. Si suelda objetos que no se superponen, forman un grupo de soldadura que actúa como un solo objeto. En ambos casos, el objeto soldado asume los atributos de relleno y de contorno del objeto de destino.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

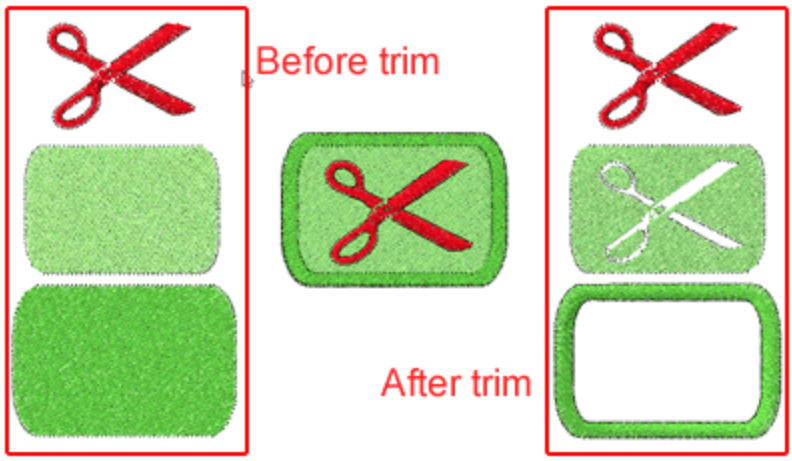


Los objetos soldados adoptan las propiedades del último objeto seleccionado. Por lo tanto, si hizo una selección múltiple de objetos manteniendo la tecla Shift - Ctrl pulsada, el objeto soldado adoptará las propiedades de relleno y contorno del último objeto seleccionado. Si hizo una selección múltiple de objetos usando la selección Rectángulo o Lazo, el nuevo objeto adoptará las propiedades de relleno y contorno del último objeto en el orden de los objetos.

Cuando "Suelde" objetos que no se superponen" puede separarlos a sus subobjetos usando la opción "Separar" del menú del botón derecho del ratón.

Recortar

Recortar crea objetos de forma irregular eliminando las áreas de objetos que se superponen. Cuando se recortan los objetos sólo quedan las partes visibles después de la operación de recorte. El área que el objeto de arriba, cubre sobre los objetos de abajo se elimina. Puede aplicar la función de recorte sólo a los objetos que se superponen parcial o totalmente.



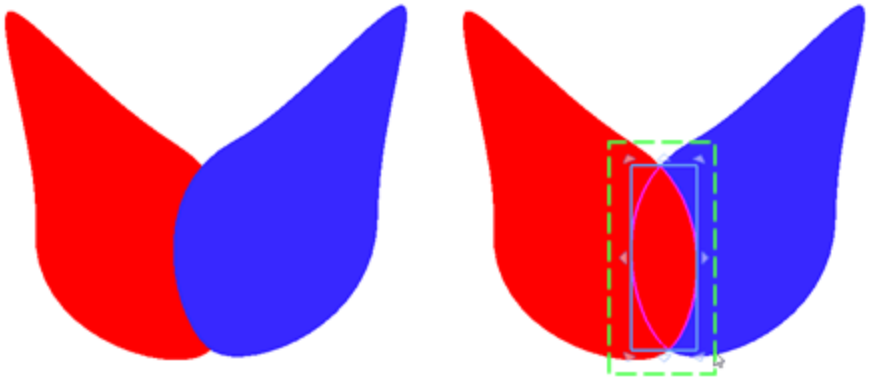
las opciones "Recortar" y "Eliminar superposiciones" tienen una funcionalidad similar pero no la misma. El software con la funcionalidad "Auto" utiliza mecanismos inteligentes para eliminar las partes innecesarias del diseño del resultado final del bordado, pero no elimina las superposiciones de la obra de arte. Por lo tanto, cuando usted exporta el diseño a un archivo de bordado, las áreas superpuestas se eliminan automáticamente, pero si usted exporta el mismo diseño a un archivo SVG las áreas superpuestas están allí

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

como fueron diseñadas. Por otra parte, si aplica la función de recorte en los objetos, el resultado del bordado será el mismo, pero el arte SVG será diferente. Si abre el archivo SVG verá que los objetos que ha recortado permanecen allí recortados y no como estaban antes de aplicar la herramienta de recorte. Esta es la principal diferencia entre las herramientas Recortar y Eliminar solapamientos. La herramienta Recortar altera la forma del vector, pero la herramienta Eliminar solapamientos no lo hace.

Cruzar

Cruzar  crea un objeto a partir del área donde se superponen dos o más objetos. La forma de este nuevo objeto puede ser simple o compleja, dependiendo de las formas que se crucen.

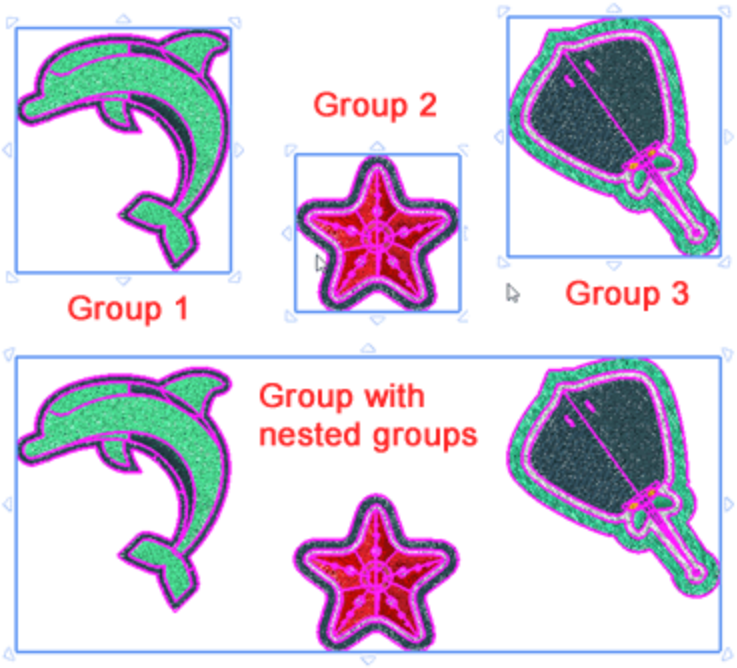


 El nuevo objeto adopta atributos de relleno y de contorno del último objeto seleccionado. Por lo tanto, si ha realizado una selección múltiple de objetos manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas - Ctrl, el nuevo objeto adoptará las propiedades de relleno y contorno del último objeto seleccionado. Si ha hecho una selección múltiple de objetos usando la selección Rectángulo o Lazo, el nuevo objeto adoptará las propiedades de relleno y contorno del último objeto en el orden de los objetos.

Agrupar objetos

La funcionalidad de agrupación es muy útil en la cara de diseño del bordado. Cuando se agrupan dos o más objetos, se tratan como una sola unidad pero conservan sus atributos individuales. El agrupamiento le permite aplicar el mismo formato, propiedades y otros cambios a todos los objetos dentro del grupo al mismo tiempo. Además, el agrupamiento ayuda a prevenir cambios accidentales en la posición de un objeto en relación con otros objetos. También puede crear grupos anidados agrupando los grupos existentes. Para crear un grupo, debe seleccionar los objetos que desea que se conviertan en un grupo haciendo una selección múltiple de objetos y desde el menú del botón derecho del ratón seleccionar la opción " Agrupar " o las teclas Ctrl+G juntas. Los objetos seleccionados se convertirán en un grupo y serán tratados como un solo objeto. Para añadir objetos a un grupo, seleccione el/los objeto/s y luego seleccione el grupo de objetos, en este punto si usa la opción de grupo, los objetos seleccionados serán añadidos al grupo. Si lo desea puede agrupar varios grupos y hacer grupos anidados. Para ello debe seleccionar dos o más grupos de objetos y desde el menú del botón derecho del ratón seleccionar la opción Agrupar una vez más.

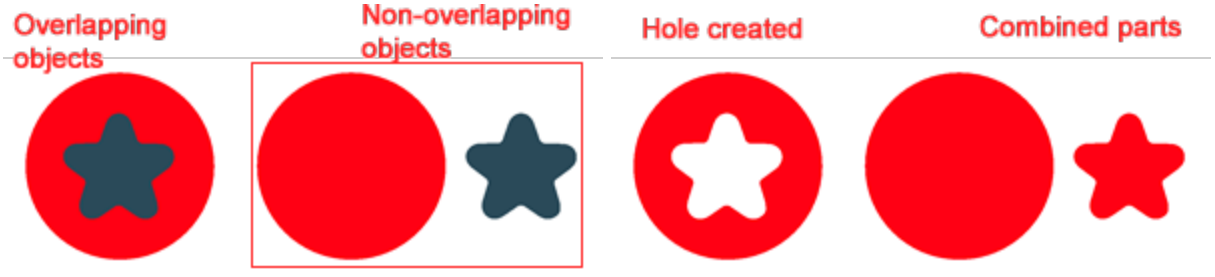
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si desea tratar objetos individuales en un grupo, primero debe desagruparlos, tratar los objetos que desee y reagrupar el objeto. Para desagrupar un grupo de objetos o grupos anidados debe seleccionar el grupo, hacer clic con el botón derecho del ratón y en el menú que aparece seleccionar la opción desagrupar. También puede utilizar las teclas Ctrl+U para desagrupar. El grupo de objetos se romperá y todos los objetos se manejarán como objetos separados. Los grupos anidados se separarán en sus subgrupos y se manejarán como grupos separados. Puede continuar desagrupando los subgrupos de los grupos anidados hasta que todos los grupos se conviertan en objetos separados. Para borrar un objeto de un Grupo, primero debe desagruparlo, borrar el objeto que desea y luego reagrupar el resto de los objetos.

Combinar y separar objetos

La combinación de dos o más objetos crea un solo objeto con atributos comunes de relleno y de contorno. Para combinar dos o más objetos hay que seleccionarlos, hacer clic con el botón derecho del ratón y desde el menú que aparece utilizar la opción "Combinar". También puede usar las teclas Ctrl+L juntas para combinar objetos. Los dos objetos se convertirán en uno con atributos comunes de relleno y contorno. Si los objetos se superponen, la forma del objeto que está arriba se convertirá en un agujero en la forma que está abajo. Así es como se combinan los objetos superpuestos. Esto es muy útil cuando quieres crear agujeros dentro de un objeto. Si los objetos no se superponen, entonces los objetos tendrán los atributos comunes pero la opción de combinar no afectará la forma inicial de los objetos combinados. Los atributos del objeto combinado provienen del último objeto seleccionado, por lo que hay que tener en cuenta que hay que seleccionar en último lugar el que se desea que su color y otros atributos se apliquen al objeto combinado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si necesita modificar los atributos de un objeto que ha sido combinado de objetos separados, puede separar el objeto combinado. Seleccione el objeto combinado, haga clic con el botón derecho del ratón sobre él y desde el menú que aparece utilice la opción " Separar". También puede utilizar las teclas "Ctrl+K" juntas para separar. Los objetos se separarán de sus objetos iniciales pero conservarán sus atributos comunes de relleno y contorno. Si acabas de combinar los objetos y quieres que vuelvan a estar como estaban donde tienes que "Deshacer" tu última acción.

Los objetos combinados que no se superponen en el bordado se conectan con un punto de salto entre ellos. Por lo tanto, cuando se ven dos objetos que están lejos uno del otro y están conectados con el punto de salto, esto significa que están combinados.

Convertir contorno en objeto

Una habilidad muy especial que ofrece el software es que puede convertir un contorno en un objeto. Al convertir un contorno en un objeto se crea un nuevo objeto cerrado con la forma del contorno. En muchos casos puede que necesite crear un objeto de relleno con la forma del contorno para aplicar un tipo de relleno o cualquier efecto especial. También puede editar el nuevo objeto usando "Editar nodos" y hacer que el contorno tenga un aspecto totalmente nuevo. Puede convertir el contorno de un objeto en un objeto separado sólo si el objeto ya tiene el contorno aplicado. Si un objeto no tiene color de contorno, puede hacer clic en el icono color de contorno  y seleccionar un color de contorno. Una vez que haya seleccionado un color de contorno, puede cambiar el ancho del contorno y aplicar cualquier tipo de contorno que desee. Para convertir el contorno en un objeto, debe hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto y en el menú que aparece seleccionar la opción "Convertir contorno en objeto". Esta opción le permite cubrir el contorno/borde que está unido a un objeto a un objeto separado y manejarlo como un objeto separado de Relleno o de Contorno. Si convierte el contorno en un objeto de Relleno, podrá rellenarlo con cualquiera de los tipos de relleno disponibles que no es posible hacer de otra manera. Además, podrá aplicar todo tipo de transformaciones de forma en él.



Si el grosor del contorno es inferior a 0,9 mm y aplica la opción Convertir contorno en objeto, el contorno se convertirá en Ejecutar y no en un objeto de Relleno. Cuando desee crear un nuevo objeto de relleno a partir del contorno, el contorno original debe tener al menos 1 mm de ancho de contorno. Entonces puede aplicar al objeto creado cualquier tipo de relleno y editar la forma del objeto.

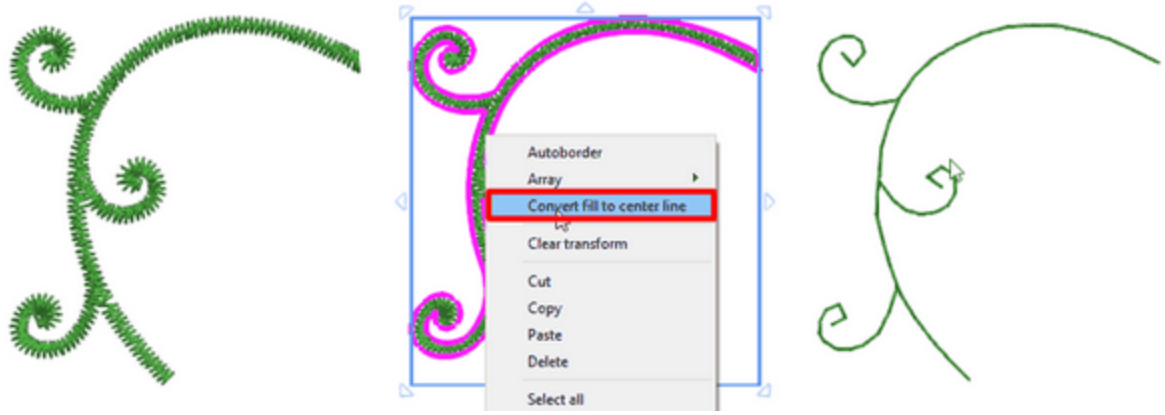
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



También puede aplicar "Convertir el contorno en objeto" utilizando la opción correspondiente del menú "Edición" o utilizando las teclas Ctrl+Mayús+Q juntas después de seleccionar el objeto que desea aplicar. El contorno se separará del objeto de relleno y puede ser manejado como un objeto diferente.

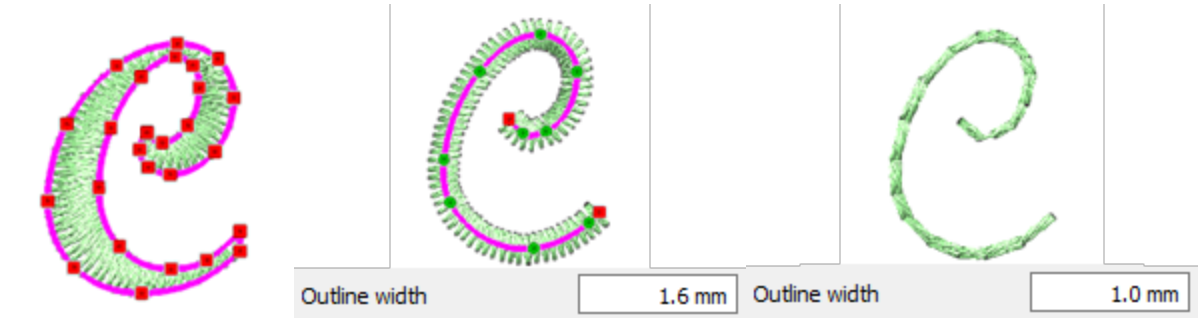
Convertir objeto en linea central

En algunos casos puede que necesite crear un objeto de línea con la forma de otro objeto de relleno. Vea por ejemplo la siguiente imagen y suponga que quiere crear un objeto de línea basado en la imagen de la izquierda. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto y en el menú que aparece utilice "Convertir relleno en línea central". Esto crea un objeto de línea como se muestra en la imagen de la derecha.



El tipo de contorno que se aplicará en el nuevo objeto de línea depende del ancho promedio del objeto inicial. Si el ancho promedio del objeto inicial es de 0 a 1mm, entonces se aplicará el contorno en marcha y si el ancho promedio del objeto inicial es >1mm, entonces se aplicará el satinado en serie, como se muestra en las siguientes imágenes. Se puede aplicar la misma técnica a los objetos de texto para crear pequeños objetos de texto con puntada continua.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Deshacer - Rehacer

Con esta opción del menú "Editar" puede deshacer la última acción realizada. También puede acceder a la función "Deshacer" desde la barra de herramientas "Estándar" haciendo clic en el botón  icono. Si decide cancelar la anulación que ha realizado, haga clic en la función "Rehacer". Con la opción "Rehacer" del menú "Edición" puede cancelar la última operación de deshacer que haya realizado. También puede acceder a la función "Rehacer" desde la barra de herramientas Estándar haciendo clic en el  icono.


También puede cambiar el nivel de deshacer desde Herramientas > Opciones en la pestaña Opciones generales.

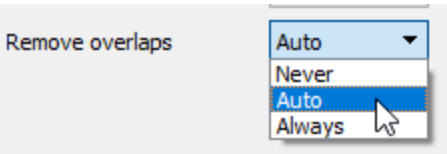
We made major improvements in the software's "undo" capabilities. Through the implementation of differential compression, users can now enjoy practically limitless levels of undo functionality. This means that you can feel free to explore and experiment with their designs without fear of losing progress.

Eliminar solapamientos

El software tiene un filtro automático que elimina las superposiciones innecesarias entre los objetos para optimizar sus diseños. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro resulta en la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. La opción "eliminar solapamientos" se encuentra en la barra de herramientas de Propiedades y aparece cuando se selecciona un objeto relleno de Satén, Paso, Relleno de filas, Satén de serie o Puntadas en ejecución. Hay tres opciones posibles que usted puede aplicar en un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La opción "Auto" es la opción predeterminada y la que el software utiliza para crear automáticamente los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción "Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

seleccionado. La ventaja de esta opción es que se aplica automáticamente durante la creación del diseño sin tener que aplicarlo manualmente. Decidirá automáticamente qué objetos se recortarán y cuáles no basándose en las reglas de bordado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Editar puntadas

En "editar puntadas" se pueden ver las puntadas del diseño actual. Puede hacer tantos ajustes como desee en las puntadas y crear un diseño de bordado que será bordado exactamente de la forma que desee. Además, aprenderá a seleccionar, mover, insertar o quitar puntadas y cualquier combinación que pueda facilitarle el trabajo.

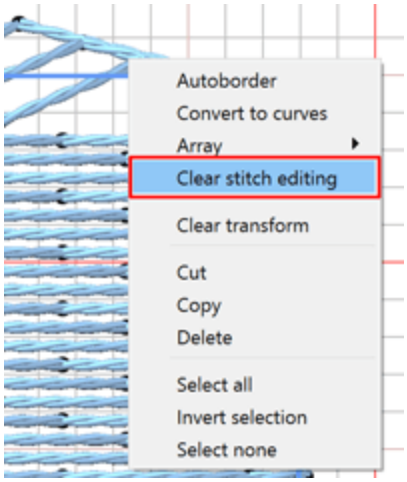
No se pueden editar las puntadas de todos los objetos.

Para editar las puntadas de un objeto, hay que desactivar la " Secuencia automática " o el objeto tiene que ser un objeto de datos de puntada (archivo .jef o .jpx). Además, el objeto debe contener sólo un tipo de puntada. Esto significa que el objeto no puede tener el tipo de relleno y el tipo de contorno al mismo tiempo.

Después de editar las puntadas de un objeto existen limitaciones en cuanto a las herramientas que se pueden utilizar en él. El objeto editado de puntada se bloqueará y no cambia su estado aunque edite sus nodos o cambie el tipo de puntada. Para reiniciar el estado

del objeto editado por puntada y desbloquearlo, es necesario:

1. Seleccione el objeto y haga clic con el botón derecho del ratón sobre él.
2. En el menú del botón derecho del ratón seleccione la opción "Borrar edición de puntada".

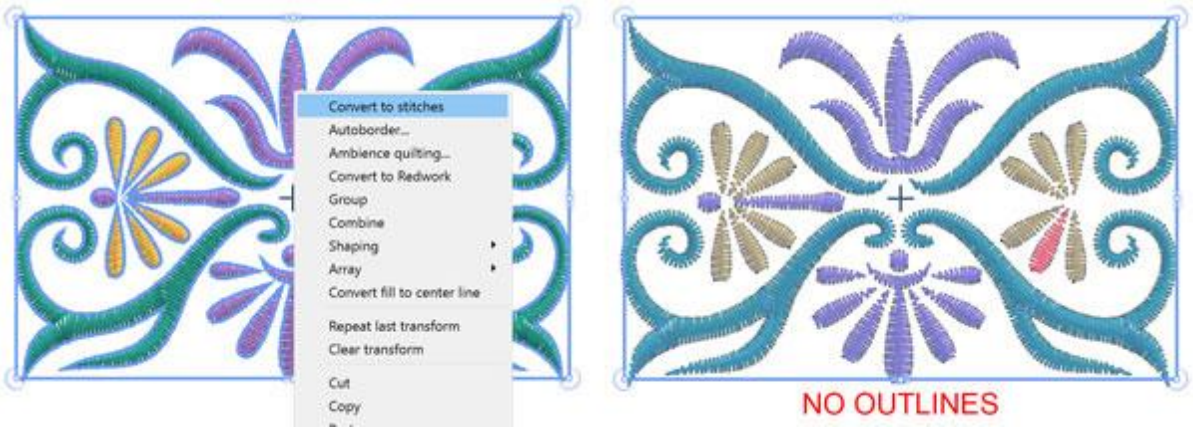


3. El objeto se reiniciará y se perderá cualquier edición de puntada.
4. Ahora puede aplicar todas las herramientas disponibles en el objeto.

Convertir objetos basados en vector a puntadas brutas para una edición de puntada precisa.

Uno de los desafíos del diseño de bordado es ajustar las puntadas a la tensión de la tela. Para realizar estos ajustes, a menudo es necesario eliminar el trabajo de arte del diseño y trabajar solo con puntadas brutas. Es por eso que una característica importante para cualquier software de bordado es la capacidad de convertir objetos basados en vector en puntadas brutas. Esto permite una edición más precisa y produce mejores resultados en el producto final.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



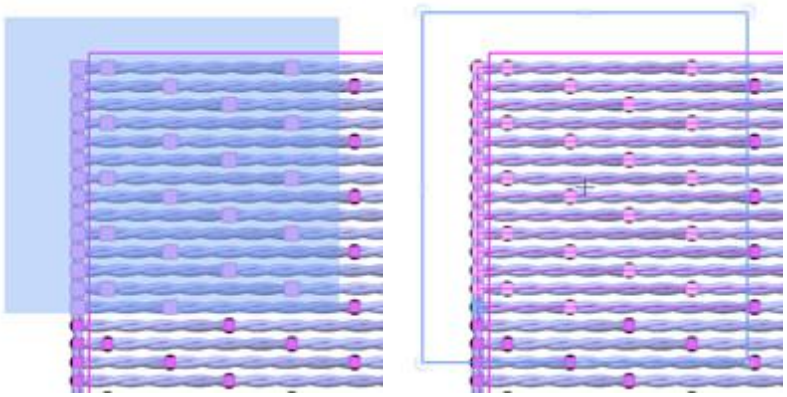
Puede convertir cualquier objeto a puntadas haciendo clic derecho en él y seleccionando la opción "Convertir a puntadas". También puede seleccionar la misma opción desde el botón "Convertir" en la barra superior. Los contornos se eliminarán automáticamente. Esto tendrá como resultado que toda edición de puntadas que realice (en modo de edición de puntadas) se mantendrá durante el cambio de tamaño.

Selecciones en el editor de puntadas

Hay muchas maneras de hacer selecciones en el editor de puntadas. Puede hacer selecciones múltiples o selecciones de una sola puntada creando una selección de rectángulo o haciendo un solo clic en la puntada específica que desea mover.

Selección de rectángulo

Seleccione más de una puntada dibujando un rectángulo que contenga todas las puntadas que desea seleccionar. Para ello debe hacer clic en la herramienta "Editar puntadas" de la barra de herramientas de "modos", hacer clic y arrastrar en el área de trabajo para dibujar un rectángulo sobre las puntadas que desea seleccionar y soltar el clic del ratón para confirmar su selección. Después de hacer las selecciones puede moverlas haciendo clic y arrastrando sobre cualquiera de las puntadas seleccionadas o realizar cualquier otra transformación que desee.



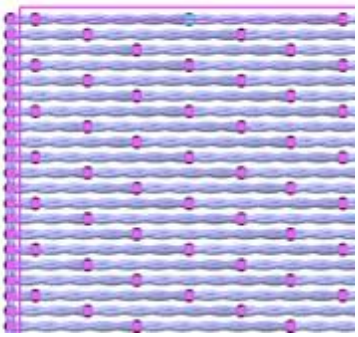
También hay selecciones especiales de rectángulos que puede hacer usando las teclas "Ctrl", "Shift" o "Alt".
• Mantenga pulsada la tecla "Shift" mientras hace una selección de rectángulo para añadir más

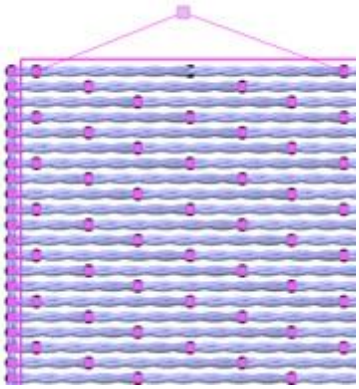
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

puntadas a su selección.
• Mantenga pulsada la tecla "Ctrl" para invertir el estado actual de las puntadas seleccionadas
• Mantenga la tecla "Alt" presionada mientras hace una selección de rectángulo para eliminarlos de su selección.

Selección con un solo clic

Haga clic en la puntada que desea seleccionar. El punto seleccionado es el mismo que el punto de penetración de la aguja que la máquina de bordar hará en el tejido.





También hay "selecciones de un solo clic" especiales que puede hacer usando las teclas "Ctrl", "Shift" o "Alt".
• Mantenga pulsada la tecla "Shift" mientras hace clic en las puntadas para añadir más puntadas a su selección.
• Mantener pulsada la tecla "Ctrl" para invertir el estado actual de la puntada seleccionadas
• Mantenga la tecla "Alt" presionada mientras hace clic en las puntadas seleccionadas para eliminarlas de su selección.

Seleccionar todo - Seleccionar ninguno - Invertir selección

Hay más opciones de selección disponibles si hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto seleccionado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- La opción "Seleccionar todo" seleccionará todas las puntadas del objeto seleccionado.
- La opción "Seleccionar ninguno" deseleccionará todas las puntadas del objeto seleccionado.
- La opción "Invertir selección" invertirá su selección actual. Si ha seleccionado un grupo de puntadas y aplica la opción "Invertir selección", las puntadas actualmente seleccionadas se deseleccionarán y las puntadas restantes del objeto se seleccionarán.

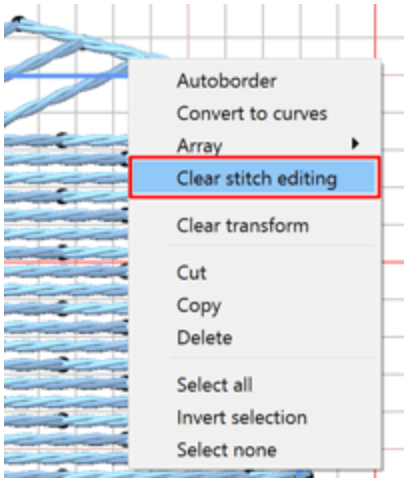
Mover puntadas

Si desea mover una o varias puntadas, primero debe hacer clic en el botón "Editar puntadas"  de la barra de herramientas izquierda para activar el editor de puntadas. Luego, hay que hacer clic y arrastrar las puntadas seleccionadas y moverlas a una nueva posición. Utilizando las técnicas de selección que hemos descrito en la sección anterior, se pueden realizar complicados movimientos de puntada que le proporcionan potentes capacidades de edición de puntada.

También puede mover las puntadas seleccionadas utilizando las teclas de flecha del teclado.

Después de editar las puntadas de un objeto hay limitaciones sobre las herramientas que se pueden utilizar en él. El objeto editado de puntada estará bloqueado y no cambiará su estado aunque edite sus nodos o cambie el tipo de puntada. Para reiniciar el estado del objeto editado por puntada y desbloquearlo, es necesario:

1. Seleccione el objeto y haga clic con el botón derecho del ratón sobre él.
2. En el menú del botón derecho del ratón seleccione la opción "Borrar edición de puntada".

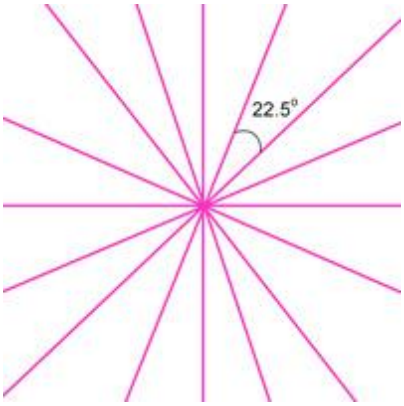


3. El objeto se reiniciará y se perderá cualquier edición de puntada.
4. Ahora puede aplicar todas las herramientas disponibles en el objeto.

Movimiento enganchado

Este movimiento de puntadas puede activarse manteniendo pulsada la tecla "Ctrl" mientras se hace clic y se arrastran los puntos de puntada seleccionados.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

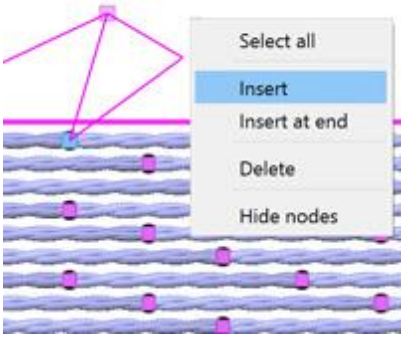


Al arrastrar las puntadas seleccionadas, éstas se ajustarán a ángulos específicos y le ayudarán a realizar movimientos precisos. Las puntadas se ajustarán a intervalos de 22,5 grados.

Insertar puntadas

Usando esta herramienta se pueden añadir puntadas al diseño actual. Esta función sólo se puede utilizar cuando se está en el modo "Editar puntadas".

Primero haga clic en la puntada desde la que quiere empezar a añadir puntadas y pulse la tecla "Insertar" del teclado (para usuarios de MS Windows) o la opción "Insertar" del menú del botón derecho del ratón. Cada clic posterior añade una puntada después de su ubicación inicial y antes de la puntada que ha seleccionado.



Después de terminar con la inserción de las puntadas puede simplemente hacer clic con el botón derecho del ratón y la función finalizará.

Si desea añadir puntadas al final del objeto actual, haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier lugar del objeto y seleccione la opción "Insertar al final" del menú, siguiendo el mismo procedimiento que hemos descrito anteriormente.

Borrar puntadas

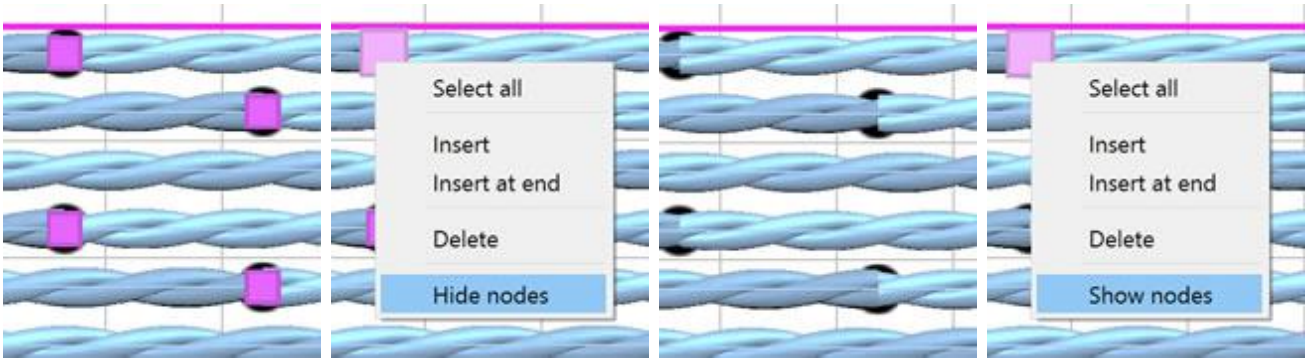
Para eliminar puntadas, primero hay que seleccionar las puntadas que se quieren eliminar, utilizando las opciones de selección que hemos descrito, y después pulsar la tecla "Eliminar" del teclado o seleccionar la opción "Eliminar" del menú del botón derecho del ratón. Esta acción eliminará las puntadas seleccionadas del diseño y recalculará el resto para que quepan en los cambios.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ver - Ocultar nodos

Cuando se selecciona un objeto con el modo "Editar puntadas" activado, los puntos de penetración de la aguja aparecen como pequeños nodos rectangulares. Puede ver u ocultar los nodos. Para ello, haga clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto y seleccione en el menú desplegable "Ocultar nodos".

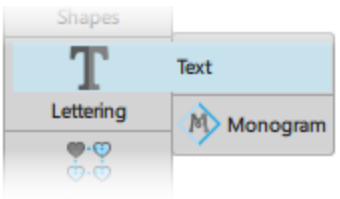


Para hacer visibles los nodos, puede hacer clic con el botón derecho del ratón una vez más en el objeto y luego en el menú emergente seleccionar "Mostrar nodos".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Escritura

El lettering es una de las herramientas más valiosas disponibles. Con las herramientas de letras, puede personalizar y decorar sus diseños y crear looks únicos en cualquier proyecto. Puede agregar fácilmente texto y monograma a cualquiera de sus diseños utilizando las herramientas de lettering disponibles. Utilizando la herramienta de Texto, puede agregar Texto a cualquier diseño en el que esté trabajando y utilizando la herramienta Monograma, puede crear monografías con marco opcional. Todas las fuentes instaladas en su computadora están disponibles para que cree diseños de Arte Textil fácilmente. Puede encontrar las "Herramientas de Lettering" en la barra de herramientas del lado izquierdo de la ventana de aplicación, en la sección Lettering. Cuando coloque el mouse sobre la sección Lettering, podrá ver dos opciones, una para texto y otra para monograma.

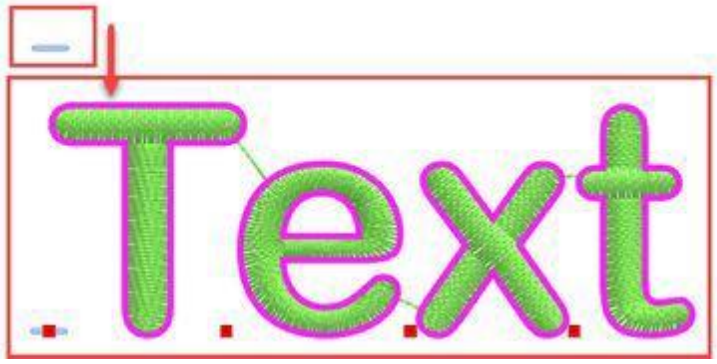


Para añadir texto

Encontrará la herramienta "Texto" T en la barra de herramientas del lado izquierdo de la ventana de aplicación, en la sección Lettering. Inicie la herramienta de Texto presionando su icono o usando el atajo de teclado F8. Cuando inicie la herramienta de texto, puede hacer clic en el área de diseño para definir la posición del texto. Dondequiera que haga clic, establece un guión azul y ésta es la posición desde donde comienza el texto. Si la posición no es correcta, haga clic otra vez para cambiar el punto de partida. En la parte superior del área del diseño puede ver las opciones de texto. Desde este lugar puede controlar todas las opciones de Texto disponibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





1. Escriba o pegue el texto que desea agregar. Para pegar el texto, debe seleccionar la opción "Pegar" del menú "Editar" o seleccionando la opción correspondiente del menú contextual. El texto pegado se insertará permitiéndole editarlo más a fondo. El texto insertado aparecerá inmediatamente en el área de trabajo. Cualquier edición que haga en el campo "Texto" se aplica automáticamente al texto existente.
2. Expanda la lista de nombres de fuentes para seleccionar una fuente. La fuente cambiará en el texto permitiéndole visualizar cómo lucirá la bordado con una fuente diferente.Existen 2 tipos de fuentes, las fuentes predigitalizadas, que tienen este icono de zigzag  , y las fuentes TrueType que tienen este icono TT  . Las fuentes predigitalizadas están hechas por bordadores profesionales, para una letra con costuras de alta calidad. Más de 200 fuentes predigitalizadas están incluidas en la herramienta de letra. Las fuentes TrueType son todas las fuentes que están instaladas en el equipo.El texto que ha definido se muestra automáticamente con cualquier fuente que seleccione.
3. Ajuste el tamaño de la fuente escribiendo un valor. También puedes desplazarte con la rueda del ratón, si estás usando uno. Este valor realmente representa la altura de los caracteres.
4. Puede ajustar la distancia entre los caracteres usando el espaciado de caracteres.

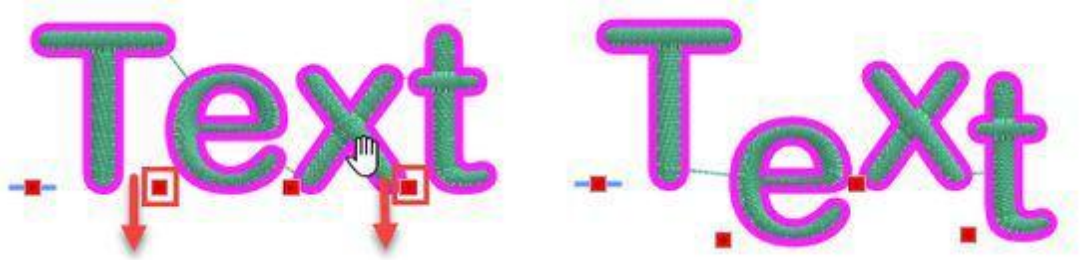


5. Establece los caracteres en Negrita.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Establece los caracteres en Cursiva.
7. Habilitar o deshabilitar el texto inteligente, que le da la capacidad de escribir frases especiales que se reemplazan por caracteres especiales. Por ejemplo, usando un paréntesis que encierra una C puede agregar el signo de copyright.
8. Edite las abreviaturas disponibles.
9. Puedes usar el sobre para transformar el texto.
10. Usando este valor, puede ajustar la forma del sobre seleccionado. El valor puede tomar valores de 1 a 100. Cuando el valor = 1, la forma es rectangular, mientras que al aumentar el valor, las formas tienden a ser más como la forma seleccionada.
11. Seleccione la ubicación del texto para aplicar opciones de ubicación alternativas.

Los puntos rojos que puede ver bajo cada carácter son manijas de colocación. Así que use el mouse para seleccionar cualquiera de ellos y mover los caracteres individuales, para crear ubicaciones únicas del texto.



Cuando haya terminado de ajustar las opciones de texto o ubicación, puede hacer clic en el cuadro de selección y el texto se finaliza con las propiedades actuales. Ahora, si selecciona el objeto de texto que acaba de crear, puede ver sus dimensiones en la barra de herramientas Opciones de herramienta y no opciones de texto. En este punto, el objeto de texto se puede transformar como cualquier objeto normal. Para volver a ajustar las opciones del texto o editar el texto, necesita volver a seleccionar la herramienta de texto. Ajuste las opciones como desee y haga clic en la herramienta de selección para liberar la herramienta de texto. Puede editar la opción del texto o cambiar la posición de cada carácter mientras siga siendo un objeto de texto. En caso de que un objeto de texto se convierta en curvas, entonces se eliminan las opciones del texto y solo puede manipularlo como cualquier otro objeto curvo.

Mientras ajusta las opciones de texto, puede hacer clic con el botón izquierdo en otro lugar y puede comenzar un nuevo texto.

Además, cuando el mouse está encima de los caracteres, el cursor se convierte en un "Mano" y al hacer clic y arrastrar puede mover el texto creado a otra posición. Es similar a mover caracteres individuales, pero esta vez mueve toda la parte del texto.

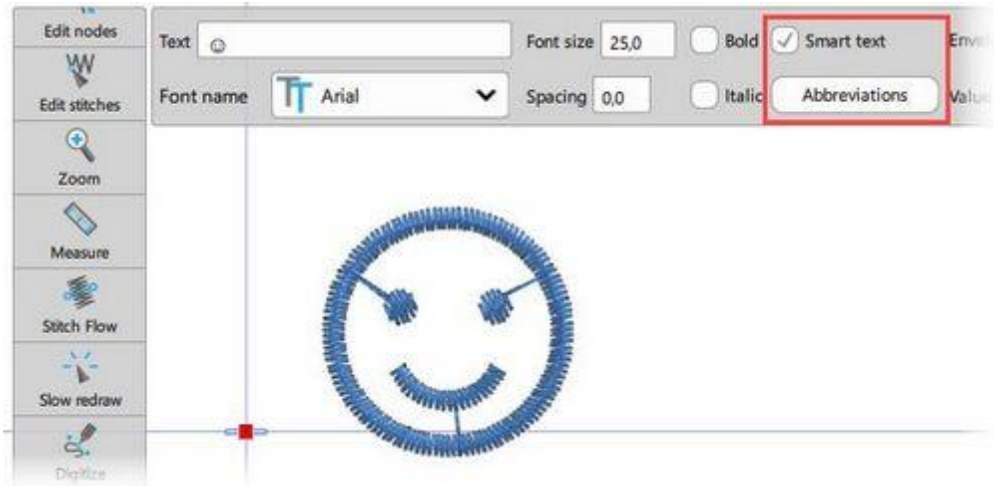
Abreviaturas de texto

Llamamos Abreviatura a cualquier combinación de letras, caracteres que pueden ser utilizados para representar un carácter especial que no podemos añadir fácilmente con el teclado. El software incluye una lista con las abreviaturas más utilizadas que pueden ser fácilmente añadidas a nuestros diseños de texto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La opción "Texto inteligente" permite activar o desactivar el uso de abreviaturas para el texto insertado. Por lo tanto, si desea utilizar "Abreviaturas" debe tenerlo marcado.

Para ver la lista de las abreviaturas disponibles, primero debe activar la herramienta de texto haciendo clic en el botón T desde la "Barra de herramientas" o pulsando el atajo de teclado F8. Cuando la "Herramienta de texto" está activada, aparecen varias opciones en la barra de "Opciones de herramientas" que pueden utilizarse para personalizar el texto insertado.



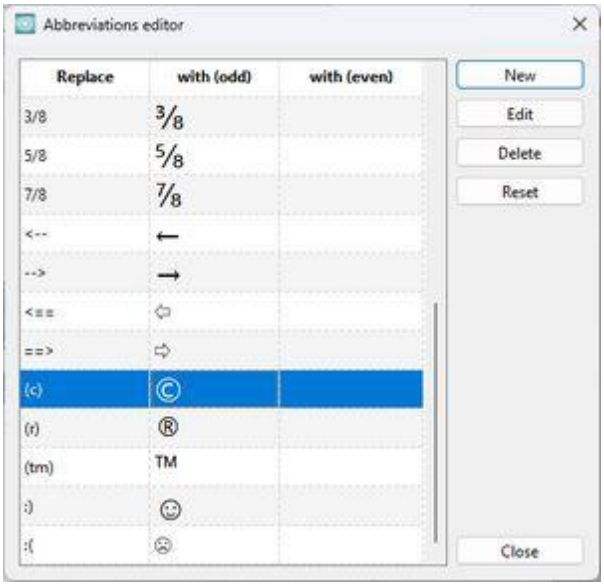
Puede presionar Abbreviations button in order to bring up the abbreviations editor.

En esta ventana de diálogo podemos ver la lista de abreviaturas disponibles.

También podemos gestionar las abreviaturas

1. Crear nueva
2. Editar existente
3. Eliminar
4. Reiniciar todas las modificaciones

El uso de estas opciones se describirá en una sección separada.

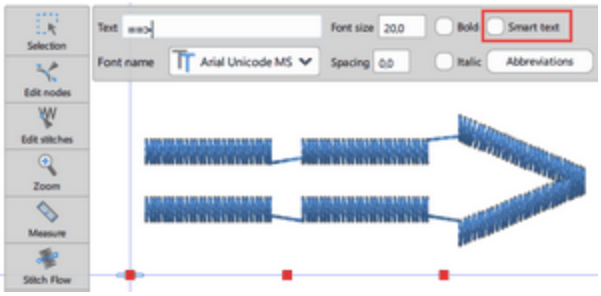


Al escribir el texto podemos utilizar cualquiera de las combinaciones de caracteres disponibles para añadir varios caracteres especiales. Por ejemplo, si escribimos "==>" se convertirá automáticamente en "⇨", ya que existe una abreviatura para ese tipo especial.

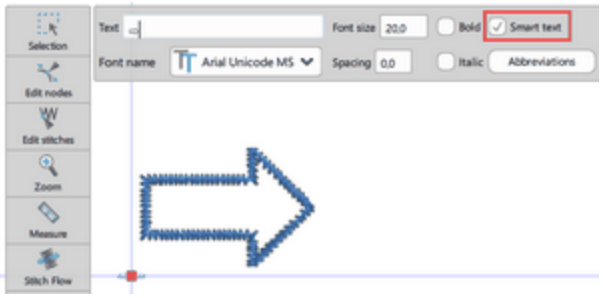
Asimismo, puede utilizar cualquiera de las abreviaturas disponibles. El programa reconoce automáticamente las teclas pulsadas y sustituye el texto insertado por la abreviatura interconectada.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Abbreviations	Para poder usar esa característica y hacer que las abreviaturas se apliquen automáticamente al texto insertado, asegúrese de que la opción de Texto Inteligente esté activada. En caso de que queramos escribir normalmente sin aplicar abreviaturas debemos desactivar la opción de texto inteligente.



Abreviatura deshabilitada



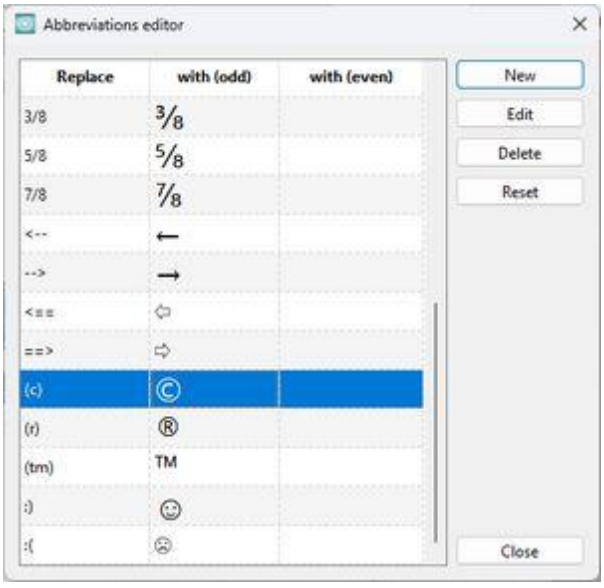
Abreviaturas habilitadas

No todas las abreviaturas están disponibles para todas las fuentes. Si la abreviatura se convierte en un carácter/texto/símbolo que no es el que usted ha establecido, entonces la fuente actualmente seleccionada no contiene el carácter/texto/símbolo que usted está tratando de producir.

Crear abreviaturas

Hay caracteres especiales que nos gustaría utilizar en nuestros diseños.

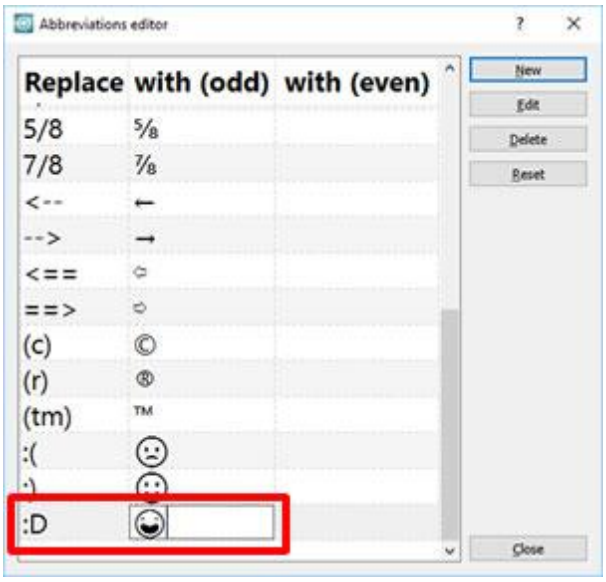
Haga clic en el botón "Nuevo" para crear sus propias abreviaturas.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

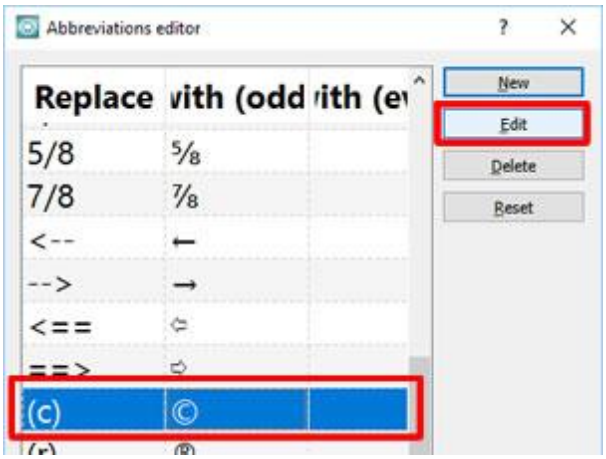
Por ejemplo

1. Pulse el botón "Nuevo" en el diálogo del editor de "Abreviaturas".
2. En la parte inferior del cuadro de diálogo, se insertará una nueva fila. Doble clic en la celda vacía para editarla.
3. Establezca el texto en el campo "Reemplazar" que será reemplazado por el símbolo/texto que establecerá en el campo "con".
4. Presione "Enter" ("Return" para Mac) para aplicar la nueva abreviatura.
5. En nuestro caso cuando tecleamos ":D" entonces será reemplazado por el icono "😄".
6. Haga clic en "Cerrar" para aplicar el cambio.

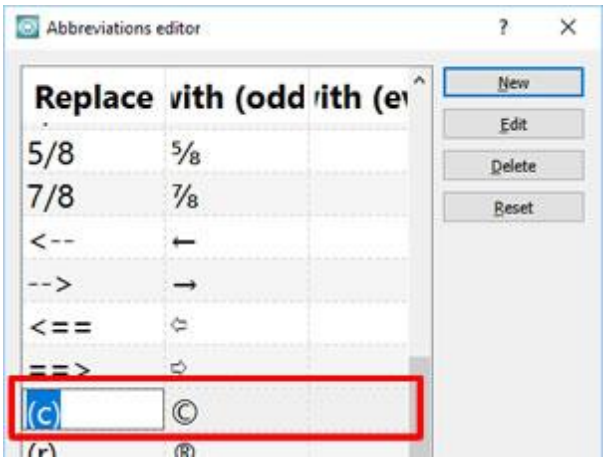


Editar abreviatura

1. Seleccione cualquiera de las abreviaturas disponibles
2. Haga clic en el botón "Editar" o haga doble clic en la celda que desea editar.

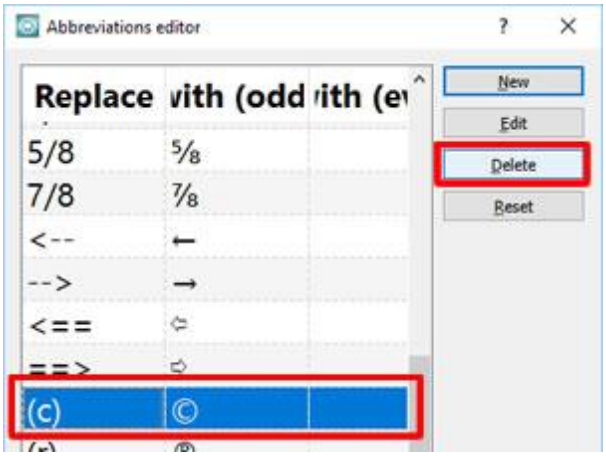


1. La celda se volverá editable.
2. Cambie el texto en la celda "Reemplazar" y luego haga doble clic en la celda "con" o pulse "Tab" para cambiar el carácter especial.
3. Haga clic en "Cerrar" para aplicar el cambio.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

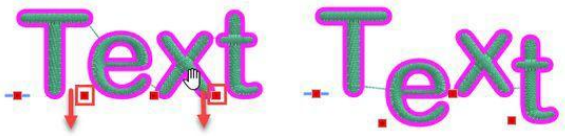
Borrar la abreviatura



1. Seleccione cualquiera de las abreviaturas disponibles.
2. Haga clic en el botón "Borrar" para eliminarlo

Editar forma del texto

En el modo "Editar nodos"  (F10) puede editar la forma de los objetos de texto. Tiene la posibilidad de cambiar la posición de cada carácter de texto y crear obras de arte de texto complejas. Seleccione el objeto de texto y active el modo Editar nodos de forma. En este modo se puede ver un signo de manejo en la parte inferior de cada carácter. Haga clic y arrastre para mover cualquier letra a una nueva posición. Mueva cualquier carácter a la posición que desee y cree un diseño de arte de texto.



Mueve cualquiera de las letras.

De esta manera podrá reposicionar los caracteres fácilmente y crear diseños de arte de texto.



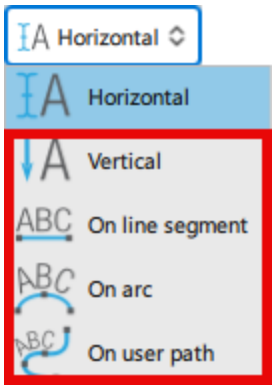
Se puede modificar la posición de cada carácter mientras siga siendo un objeto de texto. En caso de que un objeto de texto se convierta en curvas, las opciones de texto se eliminan y sólo se puede manejar como cualquier otro objeto de curva. Otra forma de separar los caracteres y tratarlos como objetos separados es convirtiendo el objeto de texto en curvas y luego separando el objeto en curvas. Seleccione un objeto de texto, haga clic con el botón derecho del ratón y en el menú que aparece seleccione la opción "Convertir en curvas". A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón una vez más en el objeto y en el menú que

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

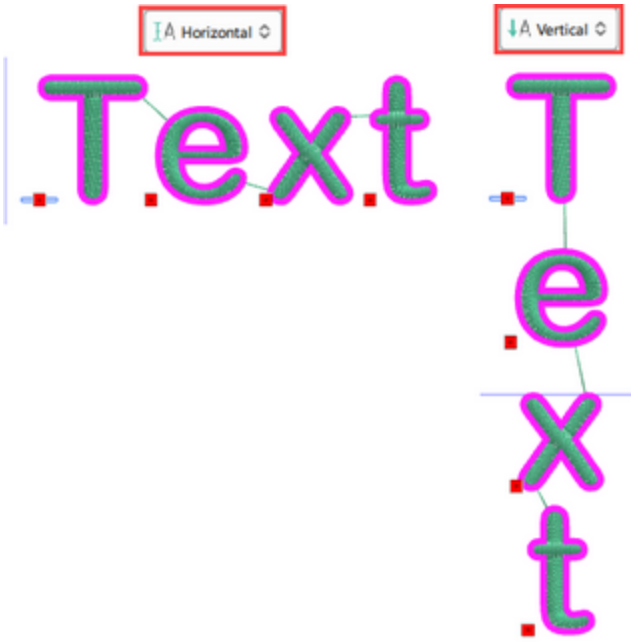
aparece, seleccione la opción "Separar". El objeto de texto ahora se divide en sus caracteres y puede ser manejado como cualquier objeto de curva.

Texto en la trayectoria

Mediante esta opción, puede cambiar la ubicación del texto. Por defecto, el texto se coloca utilizando "Ubicación horizontal" y no hay opciones de ubicación especiales para esta ubicación. Puede cambiar la forma en que el texto se coloca seleccionando cualquiera de las opciones disponibles "Ubicación" disponibles en la barra "Opciones de herramientas" al agregar cualquier objeto de texto. Las opciones de ubicación son:



- Vertical: El texto se coloca en vertical.



- Segmento en línea: El texto se coloca en una línea recta que puede ser ajustada usando las manijas verdes en los bordes de la línea.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



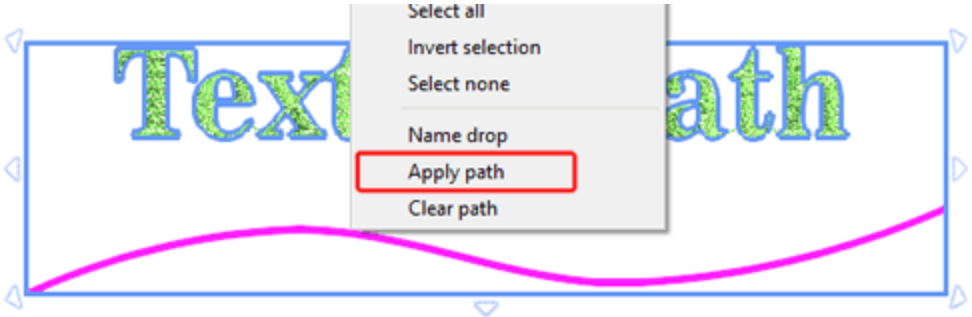
- En arco: El texto se coloca en un arco que se puede ajustar mediante las tres palancas de control del arco. Utilizando los mandos de los lados del arco se puede cambiar el comienzo y el final del arco y utilizando el del medio se puede ajustar el radio del arco.



- En la trayectoria del usuario: El texto se colocará en un camino de usuario que puede ser ajustado usando "Editar nodos de forma" y crear cualquier camino único que desee.



Además, hay una forma de usar cualquier parte de su diseño como ruta de usuario. Por ejemplo, puede seleccionar el texto y la parte de la línea, como se muestra en la siguiente figura, haga clic con el botón derecho del ratón y en el menú que aparece seleccione la opción "Aplicar trayectoria".



La parte de la línea se utiliza como trayectoria del usuario.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cuando se utilizan las " trayectorias de usuario " se pueden añadir nodos y utilizar todas las capacidades de edición de nodos para editar la trayectoria. Esto puede parecer más avanzado, pero si usted es un usuario experimentado puede crear efectos de línea base únicos.

> Puede eliminar fácilmente cualquier trayectoria aplicada si hace clic con el botón derecho del ratón en el objeto de texto con la trayectoria, y utiliza la opción de borrar la trayectoria.

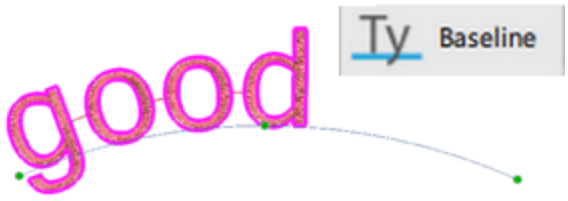
Cuando se selecciona la colocación "en el segmento de línea", "en el arco" o "en el trayectoria de usuario", hay algunas opciones adicionales disponibles. Las opciones adicionales son : "Colocación del texto", "Alineación del texto", "Desplazamiento" y "Dirección inversa".



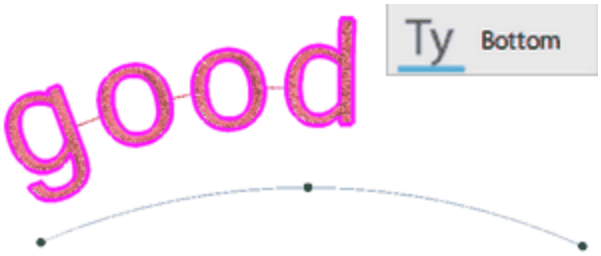
Colocación del texto

Con las opciones de "Colocación del texto" se puede seleccionar la posición del texto en relación con la línea del trayecto.

- Línea de base (por defecto): La opción Línea de base es la opción por defecto y posiciona el texto en la curva con caracteres como la pequeña 'g' para expandirse bajo la curva.

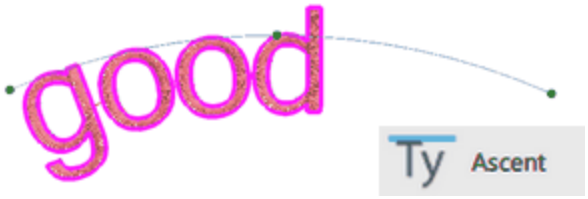


- Abajo: La opción Abajo posiciona el texto sobre la curva completamente. La curva (trayectoria) se posicionará en la parte inferior del texto. Los caracteres como la pequeña 'g' se posicionarán sobre la curva completamente.

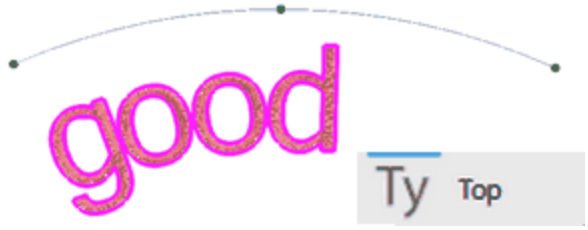


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Ascenso: La opción Ascenso posiciona el texto exactamente debajo de la curva, todas las letras van por debajo de la línea, excepto las de los ascendentes, como la letra "d" que puede ir por encima de la línea. La línea de la curva se posiciona exactamente sobre el texto.



- Arriba: La opción Arriba posiciona el texto bajo la curva manteniendo una pequeña distancia de la curva.



Alineación del texto:

Usando las opciones de alineación podemos cambiar la posición del texto en la línea y establecer la alineación a la izquierda, derecha, centro o completo.

- Izquierda: La opción "Izquierda" es la opción por defecto y establece que el Texto en la ruta comience desde el lado izquierdo de la ruta.



- Sí, claro: La opción "Derecha" establece que el Texto en la ruta comience desde el lado derecho de la ruta.

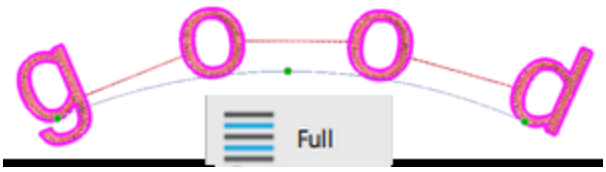


- Centro: La opción "Centrar" centra el Texto en la trayectoria.



- Completo: La opción "Completo" justifica el Texto en la ruta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cuando se establece la alineación completa, se puede ajustar el espaciado de las letras, si se cambia el tamaño de la línea.

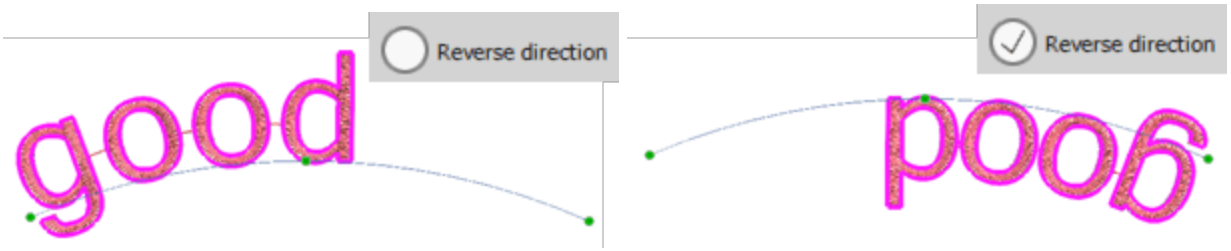
Compensación:

El campo numérico "compensación" especifica la distancia del Texto desde el inicio del recorrido. El valor de desplazamiento predeterminado es cero y puede cambiarlo escribiendo un nuevo valor en el campo y, a continuación, pulsando la tecla Intro del teclado para aplicarlo. El valor de "Desplazamiento" puede tomar valores positivos o negativos y mover el Texto sobre la trayectoria en consecuencia.



Dirección inversa:

Si selecciona Invertir dirección, el texto comienza en el otro borde de la línea. Cuando coloca el texto en un trayecto o en una forma, el texto toma la dirección del trayecto. Si el trayecto se dibujó de izquierda a derecha, el Texto también se colocará de izquierda a derecha y sobre el trayecto. Por otro lado, si el trazado del sendero se hizo de derecha a izquierda, el Texto también se colocará de derecha a izquierda, pero se posicionará debajo del sendero.



Cuando el camino o la forma se diseñó de derecha a izquierda y el texto que ha colocado aparece de forma opuesta a lo que esperaba, puede simplemente marcar la casilla de verificación "Dirección inversa" y el texto aparecerá de la forma que deseaba.

Texto en sobre

Al agregar cualquier objeto de texto, puede ver la opción sobre junto con todas las opciones de texto, en la barra de herramientas Opciones. Usando Sobre, puede transformar fácilmente la forma de su Texto, seleccionando cualquiera de las formas de sobre disponibles. El sobre solo está disponible para la ubicación "horizontal".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Para aplicar un sobre en cualquier texto, debes

1. Escribir un texto en el campo "Texto" de la barra "Opciones de la herramienta"



2. Despliegue el menú desplegable "Sobre" y seleccione la forma de sobre que desea aplicar.



3. El software intenta ajustar el texto a la forma de sobre deseada. Entonces verás que la forma de tu forma se transforma.



4. Usando la opción "Valor" en el menú desplegable Sobre, puedes ajustar la forma del sobre seleccionado. El valor puede tomar valores de 1 a 100. Cuando el valor = 1, la forma es rectangular, mientras que al aumentar el valor, la forma tiende a ser más como la forma seleccionada.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

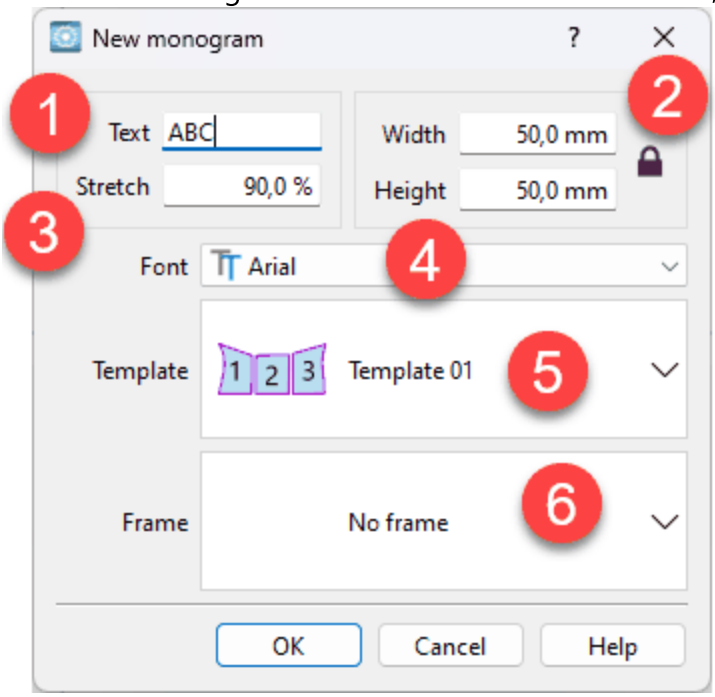
5. Si cambiaste de opinión, puedes aplicar un sobre diferente de la lista y ver cómo se ve. En cualquier momento, puedes borrar el sobre aplicado y restablecerlo tal como estaba originalmente seleccionando "no hay sobre".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Monograma

Con la herramienta Monograma puedes crear tus propios monograma, usando varias plantillas y marcos decorativos. Para crear un diseño de Monograma debes hacer lo siguiente:

Haga clic en el icono "Monograma  Haga clic en el icono "Monograma" "Icon Image" que se encuentra en la barra "Herramientas", en la sección Lettering. Aparecerá el cuadro de diálogo "Nuevo Monograma" y puede personalizar todas las opciones de monograma. El cuadro de diálogo siempre viene con los ajustes del último monograma creado. Si mueves el asistente, puedes ver una vista previa del monograma creado.



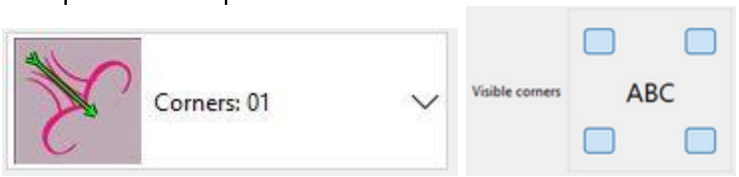
1. Escriba los caracteres del monograma. Hay un límite de 3 caracteres que puedes insertar en el campo.
2. Defina el tamaño del área en el que se colocará el monograma estableciendo el "Ancho" y la "Altura". Al ajustar "Ancho" y "Altura", utilizando este bloqueo, puedes hacer que los tamaños sean proporcionales o no. Cuando está bloqueado, cualquier cambio de ancho también afecta a la altura y si está desbloqueado, puede ajustar el ancho o la altura individualmente.
3. Porcentaje de "Estiramiento" del monograma "Texto". El valor predeterminado es el 90%. Al aumentar el valor de "Estiramiento", el texto del monograma se vuelve más grande y se acerca más al marco decorativo. Al disminuir el valor de "Estiramiento", el texto del monograma se vuelve más pequeño.
4. La "Fuente" que se usará para el monograma. Puede usar fuentes Pre-digitalizadas, True Type (TT), Open Type (OT) y Symbol (S).
5. La "Plantilla" que se aplicará al texto del monograma insertado. Hay muchas plantillas desde donde puede seleccionar la que prefiera. Seleccione una haciendo clic en ella. Se aplicará automáticamente y se previsualizará en el espacio de trabajo del software detrás del cuadro de diálogo "Nuevo monograma".
6. El "Marco" que decorará el Monograma. Hay tres tipos de "Marco". "Bordes", "Esquinas" y "Lados".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- **"Bordes":**Son diseños de bordado que enmarcarán el texto del monograma que se insertará. La flecha diagonal muestra el área donde se colocará el Texto.



- **"Esquinas"**: Son diseños de bordado adecuados para colocarlos en las esquinas del monograma. Tiene la opción de agregar uno hasta cuatro diseños de esquina haciendo clic en los rectángulos de las opciones "Esquinas visibles".



- **"Lados":**Son diseños de bordado adecuados para ubicarlos a los lados del monograma. Tiene la opción de agregar uno hasta cuatro diseños laterales haciendo clic en el rectángulo de las opciones "Lados visibles".

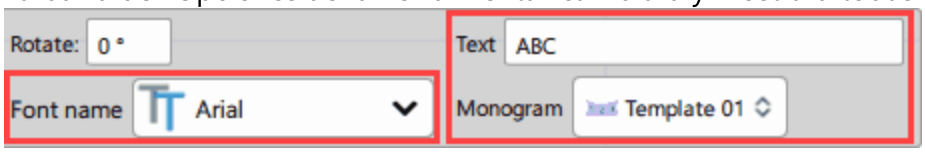


Cada cambio que se realiza dentro del cuadro de diálogo "Nuevo monograma", se previsualiza en el espacio de trabajo detrás del cuadro de diálogo. Para aplicar los cambios, tiene que hacer clic en Aceptar. El monograma se colocará en el espacio de trabajo listo para editarlo más adelante.

Editar monograma

Para editar el monograma que ha insertado debe hacer lo siguiente:

1. Seleccione el texto del monograma.
2. La barra de "Opciones de la herramienta" cambiará y mostrará todas las opciones que se pueden editar.



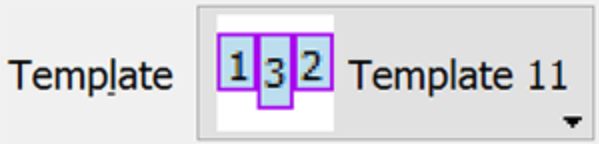
3. En el campo "Texto" verá los caracteres de monograma que ha insertado en el diseño. Cambie cualquier carácter y pulse "Introducir/Devolver" para aplicar el cambio.
4. Para cambiar el tipo de fuente del monograma, seleccione una diferente en el menú desplegable "Nombre de la fuente".
5. Finalmente puede cambiar la plantilla desde el menú desplegable "Monograma".

Editar plantilla de monograma

El software viene con un conjunto de plantillas de monogramas. Todas las plantillas de monogramas se componen de 2 o 3 áreas rectangulares que funcionan como contenedores para los caracteres de los

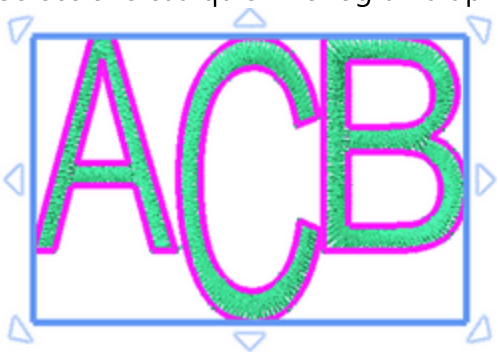
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

monogramas. El mecanismo de monograma hace que cualquier carácter añadido se ajuste mejor a cualquiera de las áreas rectangulares. Todas las plantillas tienen números en la parte superior que especifican la posición de cada carácter que se ha insertado en el campo "Texto". Por ejemplo, en la Plantilla 11, el tercer carácter se colocará en el área rectangular central.



También tienes la posibilidad de personalizar los contenedores de monogramas insertados dentro del modo "Editar nodos" y transformar su forma. En el siguiente ejemplo editaremos un monograma creado usando el modo de edición de nodos.

1. Seleccione cualquier monograma aplicado.



2. Haga clic en "Editar nodos".  en la barra de "Herramientas".
3. Todos los caracteres del monograma están rodeados por un rectángulo que tiene algunos nodos en las esquinas. Usando las opciones de edición de nodos podemos cambiar completamente la forma y la posición del área del rectángulo. Cuando se edita el contenedor de caracteres, el software intenta encajar automáticamente los caracteres en la nueva área editada.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

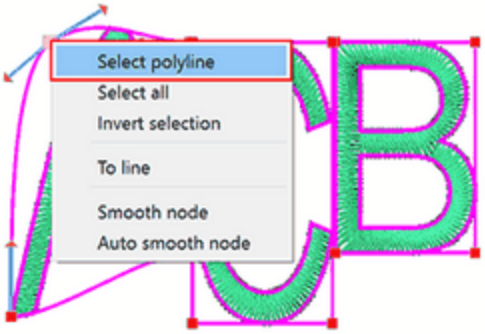
4. Si hace clic en cualquiera de los nodos de las esquinas, aparecerán dos tiradores que le permitirán cambiar la curvatura de cada lado. Haga clic y arrastre las manijas para ajustarlas.



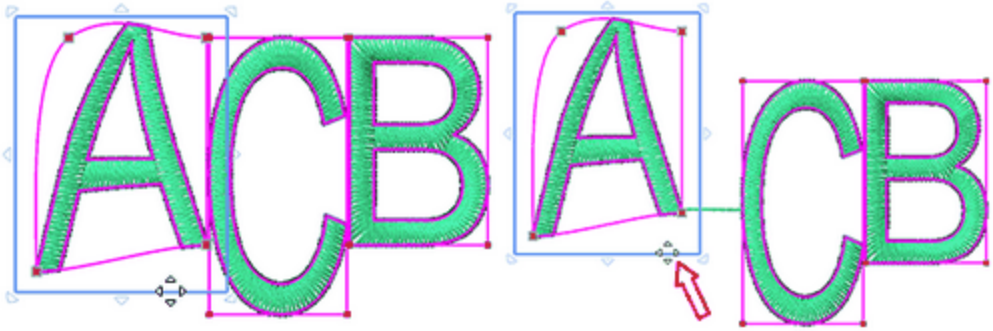
5. Para cambiar el contenedor de caracteres, haga clic en un nodo y arrástrelo a una nueva posición.



6. Puede cambiar la posición de un contenedor seleccionando un nodo y luego desde el menú del botón derecho del ratón seleccionar la opción "Seleccionar polilinea". Todos los nodos del contenedor quedarán seleccionados.



7. Posicione el cursor sobre el esquema de selección del rectángulo y muévalo hacia la dirección que desee.



Todas las capacidades de edición de nodos están disponibles para usted con el fin de crear un contenedor de texto de monograma personalizado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Áreas solapadas

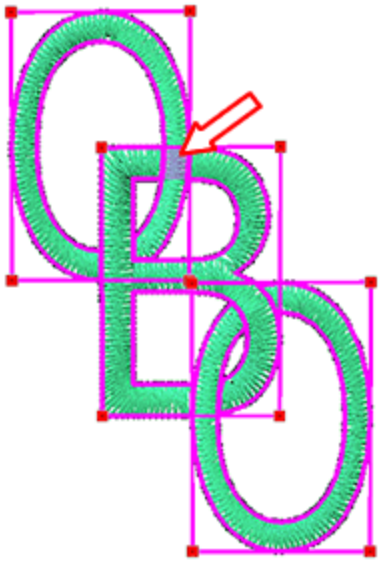
La herramienta Monograma tiene la capacidad de especificar qué sección de un carácter estará por debajo o por encima cuando dos o más se superponen.

Para hacer eso deberá:

1. cambiar al modo de edición de nodos haciendo clic en la herramienta "Editar nodos"  de la barra de "Herramientas".

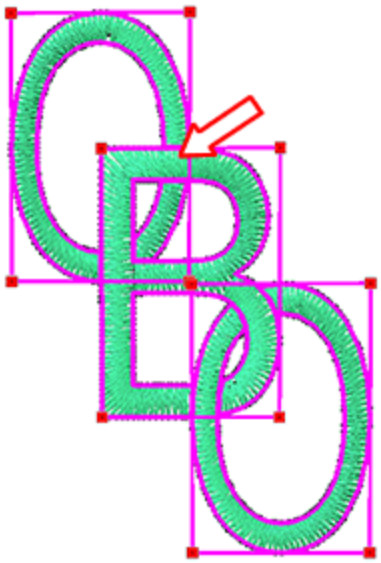


2. Asegúrese de que el texto de Monograma esté seleccionado. Coloque el puntero del ratón sobre cualquier área de solapamiento. El área se resaltará.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Haga "clic con el botón izquierdo del ratón" en el área marcada para cambiar el orden de superposición. La parte que estaba en la parte superior ahora está debajo.

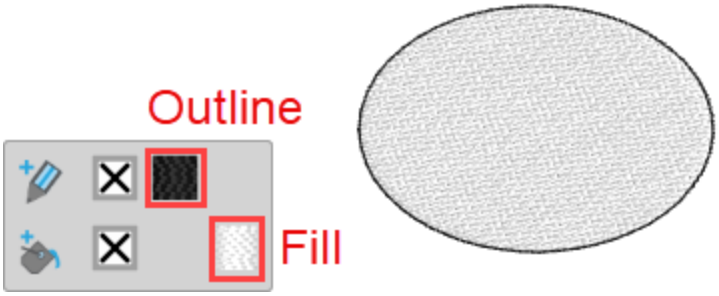


4. Siguiendo los mismos pasos se puede cambiar el orden de superposición a las demás posiciones posibles.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Trabajando con colores

En esta sección presentaremos cómo trabajar con colores en sus proyectos. Por defecto, cuando se crea un nuevo diseño en blanco, la barra de "Colores usados", que se encuentra en la parte inferior de la aplicación, está en blanco. Al crear un objeto, los colores por defecto del "relleno" y el "contorno" se aplican automáticamente y se pueden ver en la barra de "Colores usados".



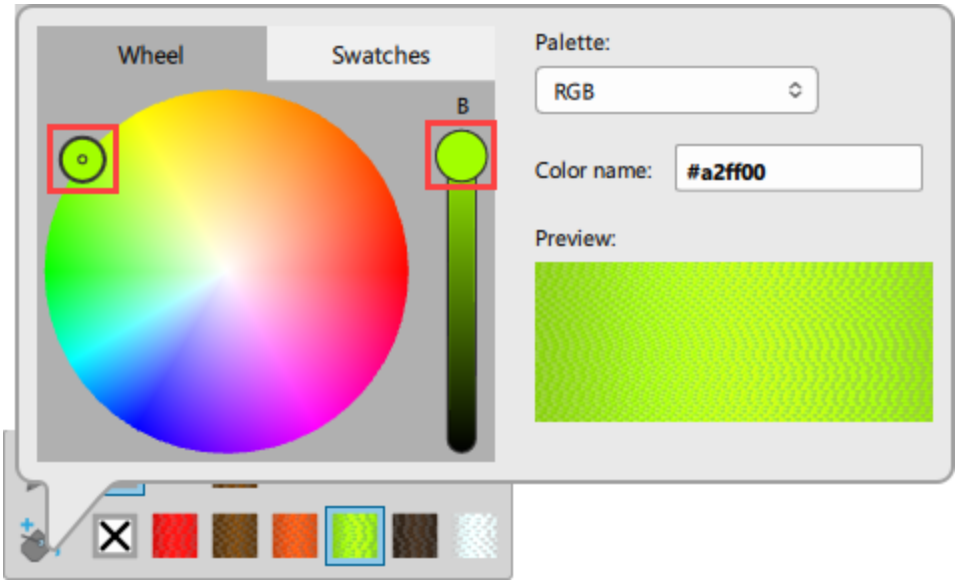
Esta barra contiene todos los colores que ya se utilizan en este diseño y puede aplicar cualquier color a cualquier objeto, eliminar el relleno o el contorno, seleccionar un nuevo color y editar cualquier color. La fila superior contiene los colores del "contorno" y la fila inferior muestra los colores del "relleno". Si abre un diseño con múltiples objetos puede ver todos los colores de contorno utilizados en la fila superior y todos los colores de relleno utilizados en la fila inferior. Cuando un objeto es seleccionado, los colores que este objeto tiene aparecerán resaltados. Si hace clic en cualquier otro color (de relleno o de contorno), que no sean los que ya se han aplicado a este objeto, entonces el color en el que haga clic se aplicará automáticamente al objeto seleccionado.



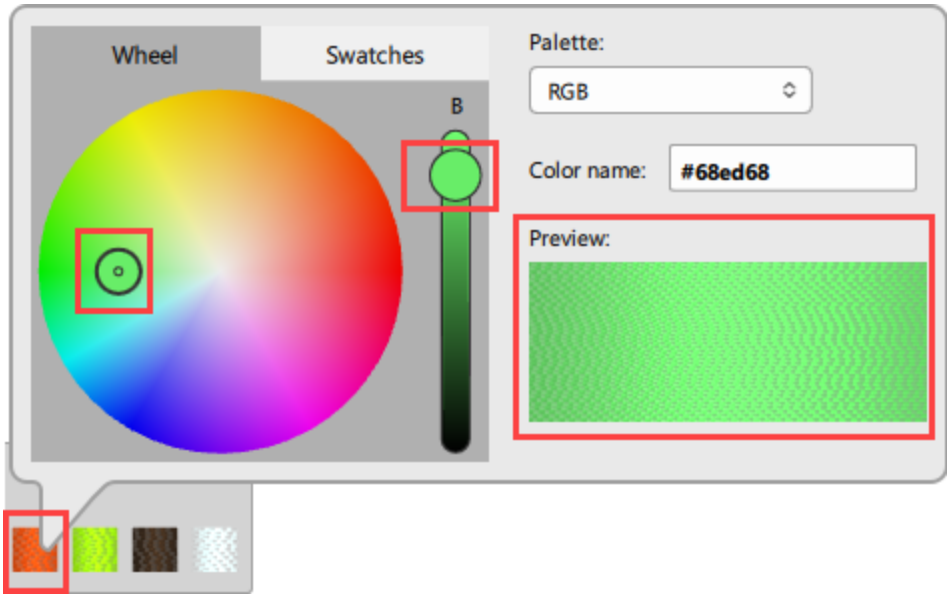
Haga clic en el color "ninguno". (relleno - contorno) para eliminar el relleno o el contorno del objeto seleccionado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puede establecer un nuevo color, para el objeto seleccionado, haciendo clic en el botón "Relleno" o "contorno" El "selector de color" aparecerá para seleccionar un nuevo color para el objeto seleccionado. De la misma manera, si hace clic en cualquiera de los colores utilizados, puede editar el color. Aparecerá el "selector de color" y podrá modificar el color. El nuevo color se aplica automáticamente a todos los objetos que estaban usando el color anterior. También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier color y utilizar la opción "Editar color" para editar el color.



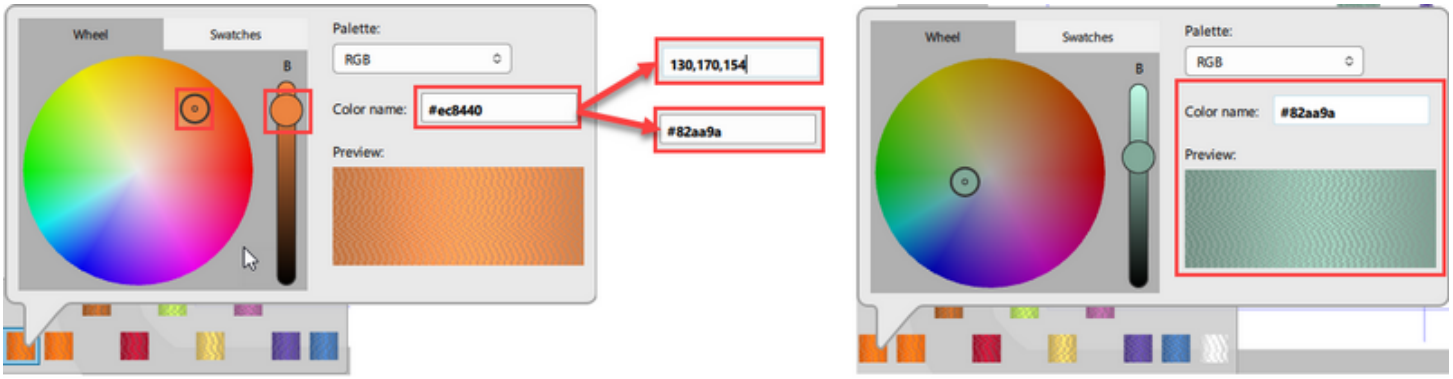
Usando el "selector de color" puedes cambiar el color seleccionado. Puedes mover el pequeño círculo dentro de la rueda de color para seleccionar cualquier otro color. También puede ajustar el brillo del color, usando la barra de pistas que está junto a la rueda de colores. Cuando arrastras este control hacia arriba, el objeto se vuelve más brillante. En cualquier momento puedes ver una vista previa del color seleccionado en el área de vista previa.



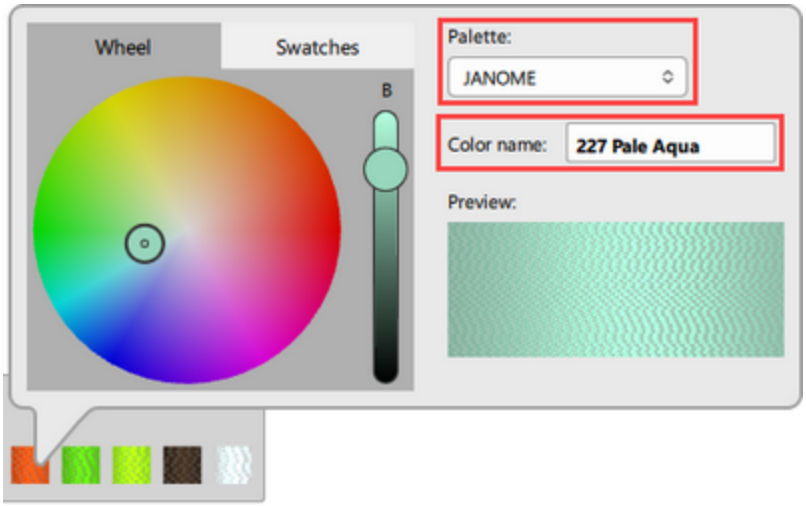
Otra forma de seleccionar un color es escribir un valor en la caja "Nombre de color". Puedes escribir un color de las siguientes maneras.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Valor RGB, si está familiarizado con los colores RGB puede escribir los valores RGB separados por coma y el software establecerá el color seleccionado. Por ejemplo, si escribes 130,170,154 obtendrás el verde de la siguiente imagen.
2. Códigos de color hexadecimal, Color-hex da información sobre los colores, incluidos los modelos de color (RGB, HSL, HSV y CMYK), colores triádicos, colores monocromáticos y colores análogos calculados en la página de color. Es posible que encuentre el código de color Hexadecimal de un color que desee usar. Por ejemplo, el código Hexadecimal del color verde en la siguiente imagen es #82aa9a.
3. Nombres de color, puedes escribir el nombre de cualquier color conocido, como verde. El software establecerá un color verde. Pero tenga en cuenta que el verde tiene muchas variaciones y el software seleccionará automáticamente solo uno.

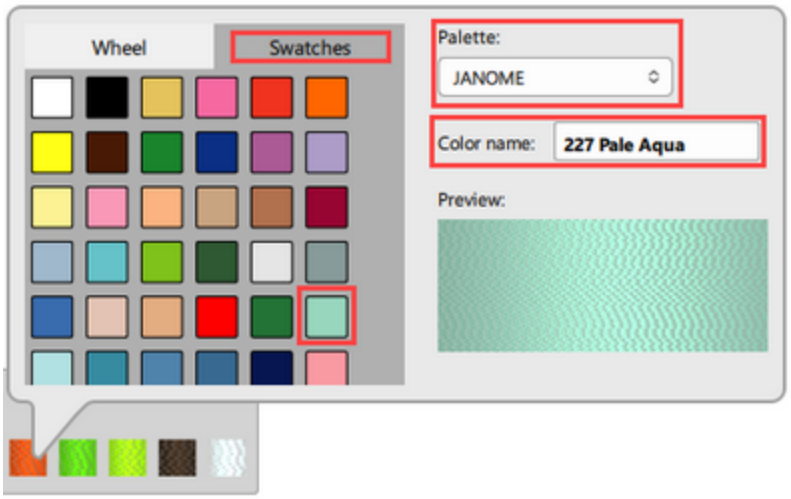


Si selecciona una paleta de hilos, el software coincide automáticamente el color de la rueda de color con el más cercano de la paleta de hilos que ha seleccionado.

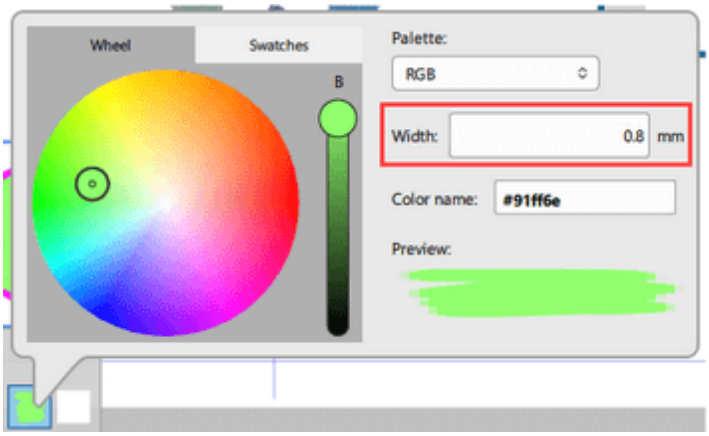


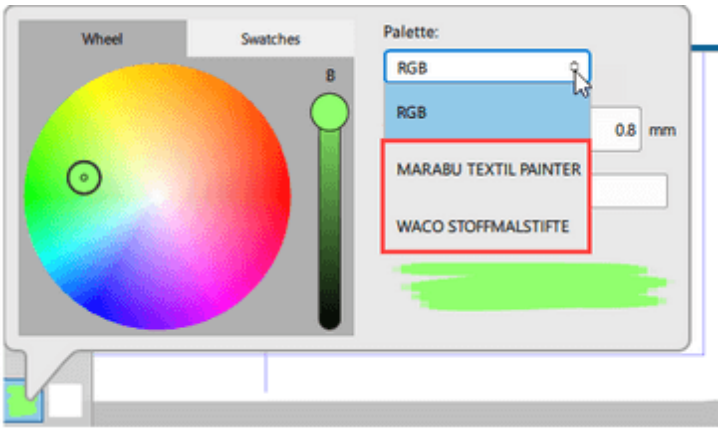
Cuando tengas una paleta seleccionada, también puedes ver una lista de los colores de la paleta cambiando a "Muestras" en lugar de la rueda de color. Puede desplazarse por estos colores y hacer clic para seleccionar cualquier color de esta lista.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

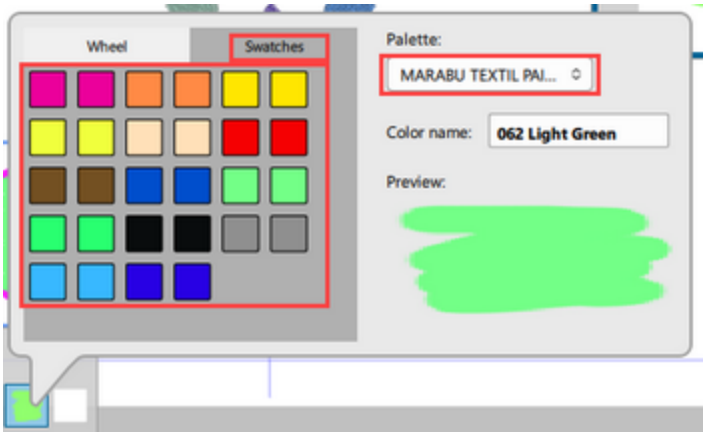


si tienes la técnica "Pintura" activada y ha aplicado cualquier "tipo de pintura" a un objeto, entonces el color que este objeto utiliza se parecerá al color de un pincel. Cuando edite cualquiera de los colores de la "Pintura" puede seleccionar una de las paletas del fabricante del "Pincel".





Cuando haya seleccionado una paleta de fabricantes "Pincel", también puede cambiar a la vista de muestras y desplazarse por los colores de la paleta Pincel que están disponibles.



En este punto no analizaremos cómo trabajar con los colores de Pintura ya que se presentan en una sección separada en el capítulo sobre Pintura. Una cosa a tener en cuenta es que generalmente las paletas de Hilo/Brocha tienen un número limitado de colores. Cuando un diseño tiene demasiados colores, el programa no siempre puede hacer coincidir todos los colores con un color idéntico de la paleta de hilo/brocha. Existe

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

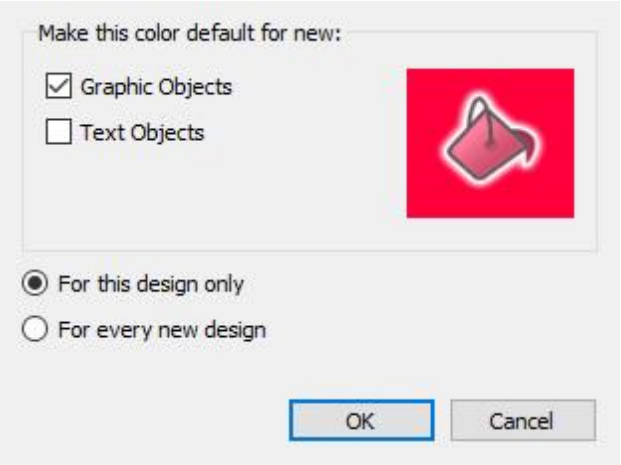
un mecanismo que hace coincidir los colores del diseño con el más cercano disponible de la paleta de colores seleccionada.

Cuando se abre una imagen como Punto de Cruz, se pueden ver los colores del punto de cruz en la barra de colores usados, pero si se cambian, se revierten automáticamente, ya que los colores del punto de cruz se calculan sólo según la imagen importada.

También puede utilizar el "Gestor de colores" para gestionar y reducir los colores del diseño.

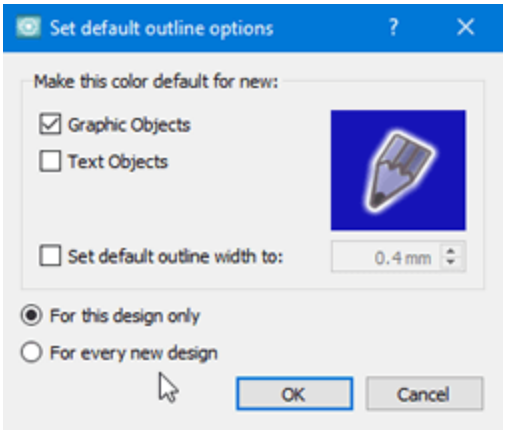
Establecer colores predeterminados

Como ya hemos mencionado, al crear un objeto se aplica automáticamente un conjunto de colores predeterminados de "Relleno" o "Contorno". Puede cambiar el conjunto de colores por defecto simplemente haciendo clic en un color de "relleno" o "contorno", cuando no hay nada seleccionado. Si hace clic en cualquier "color de relleno", aparecerá el cuadro de diálogo "establecer relleno por defecto" que muestra el color que ha seleccionado. En este diálogo puede seleccionar para qué tipos de objetos (objetos gráficos o de texto) se utilizará el color seleccionado como color de relleno por defecto. Además, puede seleccionar si este color de relleno se utilizará sólo para el diseño actual o para todos los diseños a partir de ahora. Si el color que desea no aparece en la lista de la barra de "Colores utilizados", primero debe añadir el color haciendo clic en el botón "Rellenar" o en el botón "contorno"



De la misma manera, puede cambiar el color del contorno predeterminado. Cuando no hay ningún objeto seleccionado, haga clic en cualquier color de contorno y aparecerá el diálogo "Establecer el color de contorno predeterminado", mostrando el color que ha seleccionado. Puede seleccionar para qué tipos de objetos (Gráfico - Texto) se utilizará el color seleccionado como color de contorno por defecto. Además, puede seleccionar si este color de contorno se utilizará sólo para el diseño actual o para cada diseño a partir de ahora. Desde el mismo diálogo (contorno) también puede modificar el ancho del color de contorno predeterminado. Marque la casilla de verificación "Establecer ancho de contorno predeterminado" y escriba el ancho que desea en el campo respectivo. El ancho de contorno predeterminado se ajustará al nuevo valor y el cambio se aplicará al "diseño actual" o "en cada diseño" de acuerdo con su selección en la selección del predeterminado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Si tiene seleccionados objetos que no desea liberar, pero desea establecer un color de relleno o contorno por defecto, debe mantener pulsada la tecla "Ctrl" y luego hacer clic en el color de relleno o contorno que desea establecer. Aparecerá el mismo cuadro de diálogo. Su selección no se rellenará con el color sobre el que ha hecho clic, sino que se establecerá como color de relleno o contorno por defecto.

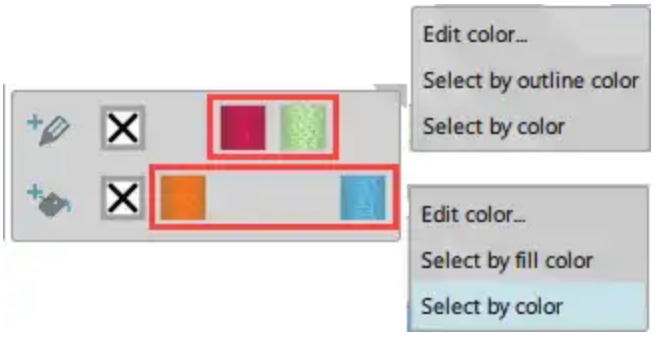
Desde el mismo cuadro de diálogo (contorno) también puede cambiar el ancho del color de contorno predeterminado. Marque la casilla de verificación "Establecer el ancho del contorno predeterminado" y escriba el ancho que desea en el campo respectivo. El ancho de contorno predeterminado, se ajustará al nuevo valor y el cambio se aplicará al "diseño actual" o "en cada diseño" de acuerdo con su selección en la selección del predeterminado.

En el caso de que no quiera que los objetos creados tengan el color de relleno y/o contorno por defecto, puede hacer clic en el botón "ninguno" ☒ en la fila de "Relleno", si no desea color de relleno, o en la fila de "Contorno", si no desea tener color de contorno, y establezca ambos en "ninguno" si no desea que ninguno de ellos tenga color de forma predeterminada

Selecciones por color

En muchos casos es muy útil seleccionar todos los objetos que están usando un color específico. Esta opción es muy útil cuando se quiere reemplazar un color por ejemplo, no es necesario seleccionar los objetos manualmente. Puede cambiar el color, el tipo de puntada, aplicar un estilo o cualquier otra transformación que desee. Puede seleccionar el color de relleno, el color de contorno o simplemente el color. Para hacer una selección por color, debe hacer clic con el botón derecho del ratón en el color que desea seleccionar en la barra de la paleta. Si hace clic con el botón derecho del ratón en un color de "Relleno" entonces puede elegir seleccionar todos los objetos que se rellenan con este color o todos los objetos que están usando este color para el relleno o el contorno. De la misma manera, si hace clic con el botón derecho del ratón en un color de contorno, puede seleccionar todos los objetos que tienen este color de contorno o todos los objetos que tienen este color como relleno o contorno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



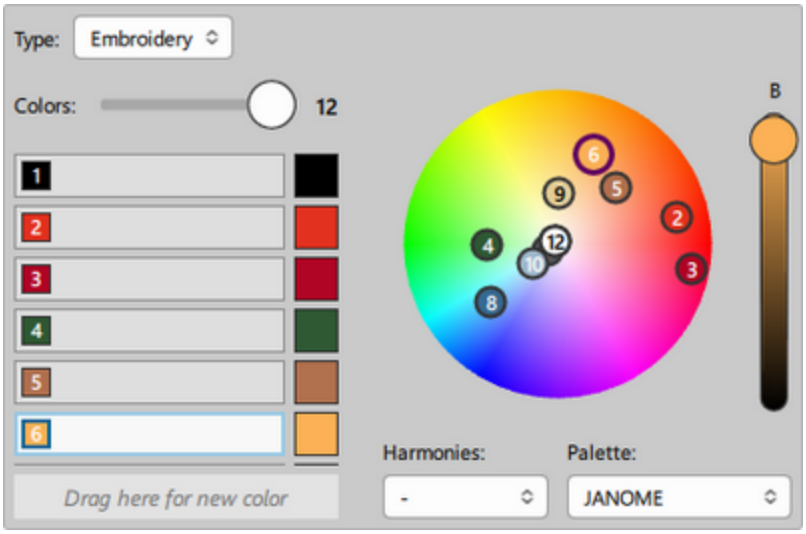
Administrador de color

En general, puede importar fácilmente diseños de varias fuentes. Los archivos creados en otras aplicaciones se importan y se convierten en diseños de bordado. Cuando se importan obras de arte de otras fuentes, siempre se deben tener en cuenta las limitaciones de los diseños de bordado. Si usted importa un diseño vectorial que tiene 50 colores, sería muy difícil producir con tantos cambios de color. Adicionalmente los colores disponibles de cada paleta de hilos son limitados. El "gestor de colores" siempre puede ayudarnos a optimizar y manejar los colores de un diseño. Usando el " Administrador de colores" usted podrá:

- Reducir los colores de un diseño
- Editar los colores en la rueda de colores
- Aplicar una paleta de hilos a todos los colores del diseño
- Aplicar armonías de color a todos los colores del diseño.

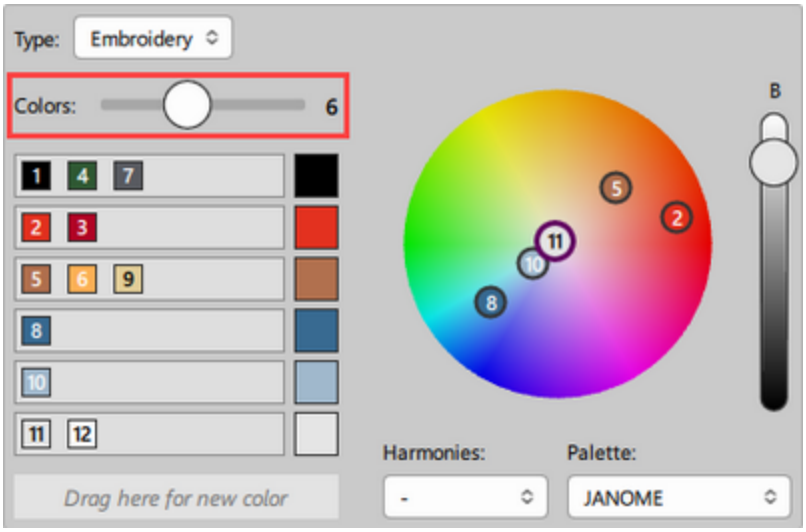
Reducir colores

Para los diseños de bordado, necesita seleccionar una paleta de fabricantes de hilos y luego usando la barra de "Colores" puede reducir los colores del diseño. Cuando se reducen los colores, el administrador de colores automáticamente hace coincidir varios colores del diseño con un color representativo de la paleta de hilos seleccionada. Los cambios de color son visibles automáticamente en el diseño.

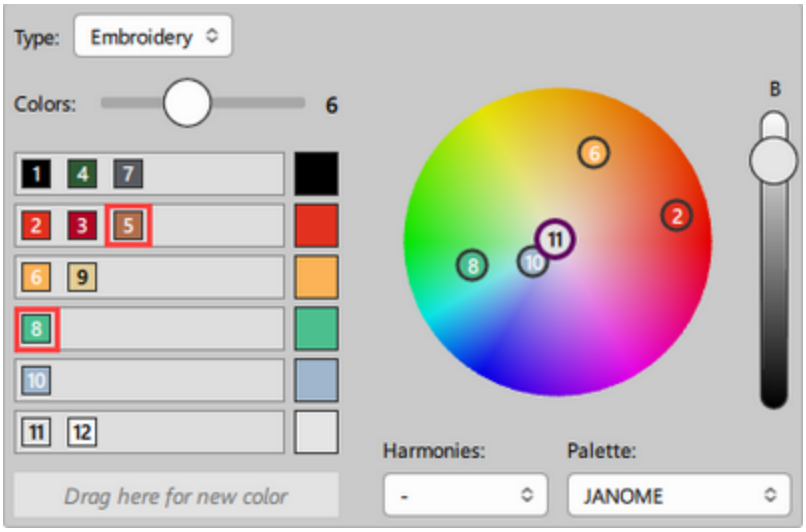


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Por ejemplo, si tiene un diseño con 13 colores, seleccione una paleta del fabricante de hilos y reduzca los colores a 6, entonces el administrador de colores agrupará automáticamente varios colores y los combinará con el color más cercano de la paleta de hilos seleccionada. Como puede ver en la siguiente ilustración, hay 3 variaciones de rojo en el diseño y la reducción los empareja al rojo más cercano disponible en la paleta de hilos seleccionada.



Si no le gusta la agrupación automática de colores, siempre puede arrastrar un color de la lista de la izquierda a cualquiera de las otras líneas de color o arrastrar al área denominada "Arrastrar aquí para un nuevo color" para añadir un nuevo color. Por ejemplo, puede arrastrar el color verde a un nuevo color y mover el color marrón al grupo de color rojo.



Tenga siempre presente que puede "Deshacer" cualquier cambio que haya realizado haciendo clic en el botón "Deshacer" (Ctrl+Z) o haciendo clic en el botpon Rehacer para cancelar el último Deshacer (Ctrl+Mayús+Z) que haya realizado.

Para aplicar los cambios es necesario hacer clic en el icono de selección de rectángulo . Los colores se reducirán de forma permanente, si ha cambiado de opinión sólo podrá "deshacer" la operación. Si abre el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

gestor de color de nuevo, los colores disponibles son los colores reducidos. Sólo se pueden crear nuevos colores manualmente. Si tiene demasiados colores y no le resulta fácil localizar el color que necesita editar, puede mover el cursor del ratón sobre el color en el diseño y hacer clic para seleccionarlo. El color es seleccionado en la rueda de color, el pequeño círculo tomará otro contorno.

Usando el "control de Armonías" puede reemplazar automáticamente los colores del diseño utilizando varias técnicas. Por ejemplo, si se aplica la técnica monocromática, todos los colores del diseño se sustituirán por tonos del mismo color. Más información sobre las armonías se encuentra en el tema Armonías.



Diseño original



Monocromático

De la misma manera se puede optimizar un diseño con colores de pintura. Si tiene un diseño con bordados y colores de pintura, en el área superior del cuadro de diálogo "Administrador de colores" puede seleccionar el tipo de colores que desea editar. Así que seleccionando "Pintura" puede optimizar y reducir los "Colores de pintura".

Armonías

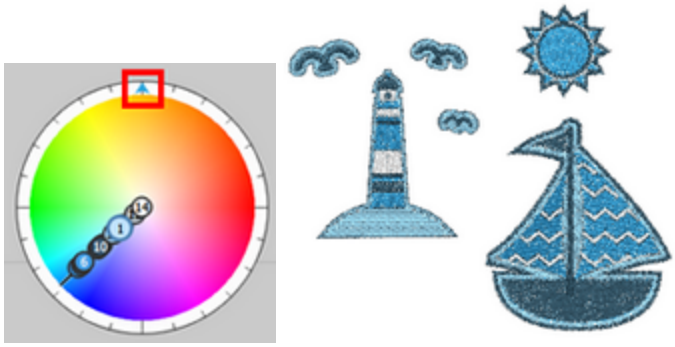
Como ya se ha mencionado anteriormente, con el uso de las "Armonías" puede reemplazar automáticamente los colores del diseño usando varias técnicas. En las siguientes imágenes se puede ver cómo se aplican todas las armonías en un mismo diseño. En cualquier armonía de color, el color que está etiquetado con el número 1 es el color base. Puede cambiar todos los colores de las armonías a la vez si arrastra el triángulo al círculo exterior del selector de color.

Si hace doble clic en cualquiera de los iconos de los círculos numerados que representan los colores del diseño, puede establecer ese color como un color base y los colores de armonía se calculan en base a este color. Cuando selecciona una armonía, el color etiquetado como número 1, es siempre utilizado como un color base, así que si previamente ha seleccionado otro color base y cambia la armonía, regresará al valor predeterminado.

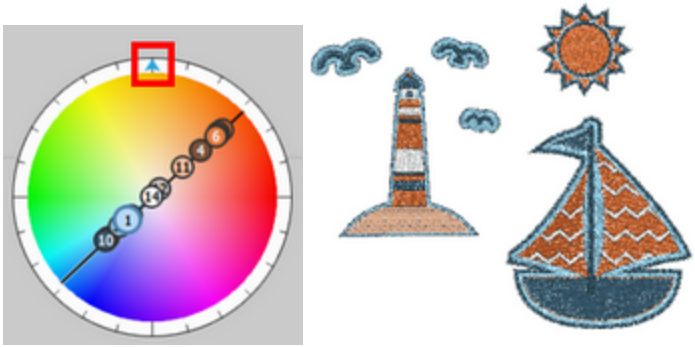
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



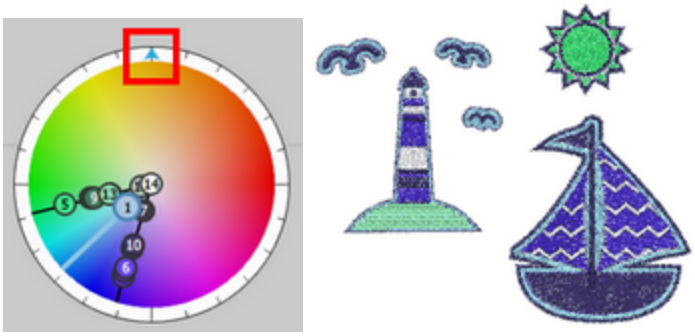
Diseño original



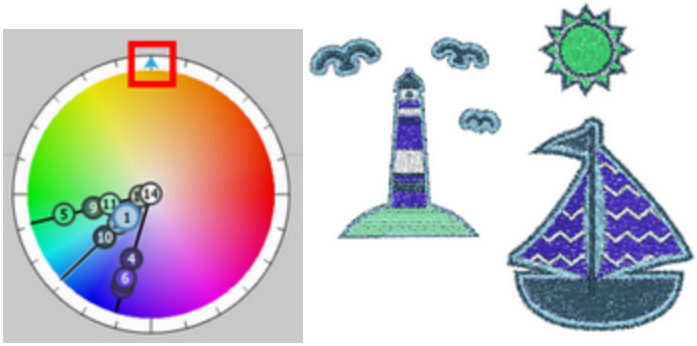
Monocromática: La armonía monocromática utiliza un color base y el resto de los colores del diseño son reemplazados por tonos del mismo color.



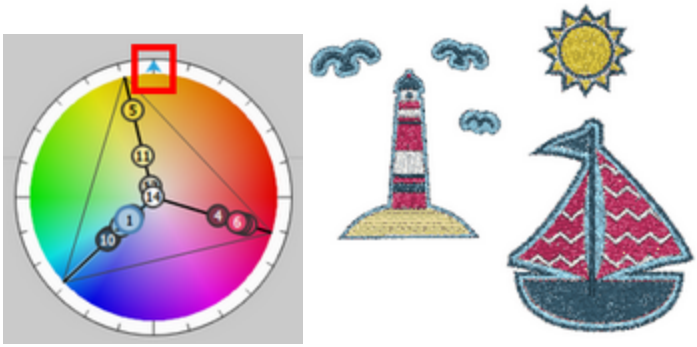
Complementaria: Esta armonía coloca todos los colores del diseño uno frente al otro en la rueda de color, por lo que todos los colores se consideran complementarios (ejemplo: rojo y verde). El alto contraste de los colores complementarios crea una apariencia vibrante.



Diada: La armonía de color diadico utiliza dos colores que están separados por un color en la rueda de color.

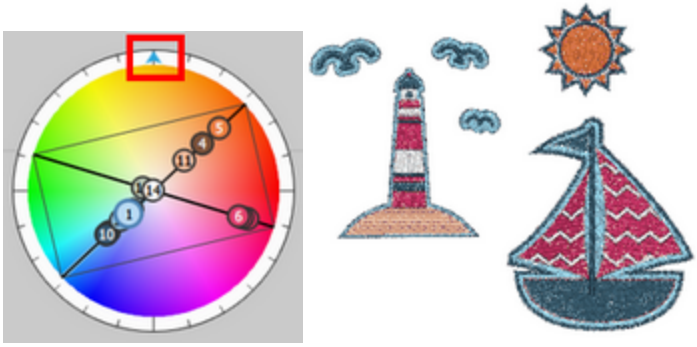


Análoga La armonía análoga pone los colores uno al lado del otro en la rueda de colores. Los colores usualmente combinan bien y crean diseños agradables.



Tríada: La armonía tríada pone los colores en un triángulo y espaciados uniformemente alrededor de la rueda de color. Las armonías de color triadas tienden a ser bastante vibrantes, incluso si usted utiliza versiones pálidas o insaturadas de sus tonos.

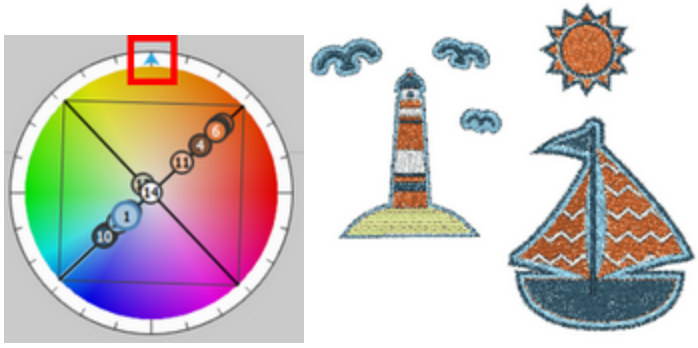
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Tetrádica: La armonía tetrádica coloca los colores del diseño dispuestos en dos pares complementarios, y crea una rica combinación de colores que ofrece muchas posibilidades de variación.



Dividida - Complementaria: La armonía de colores complementaria es una variación de la combinación de colores complementarios. Además del color base, utiliza los dos colores adyacentes a su complemento. Esta armonía tiene el mismo fuerte contraste visual que la combinación de colores complementarios, pero tiene menos tensión.



Cuadrada: La armonía de color cuadrada es similar al tetrádica, pero con todos los colores espaciados uniformemente alrededor del círculo de color.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Reordenar diseños

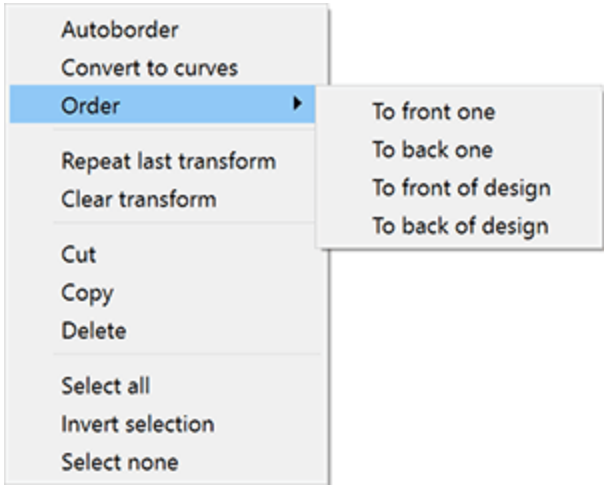
El software incluye dos formas de reordenar los objetos/formas de un diseño. La primera es desde la opción "Orden" del menú del botón derecho del ratón y la segunda desde la barra del "Gestor de secuencias". El primer método puede utilizarse en todos los casos y el segundo sólo si la Auto secuencia está deshabilitada. En las siguientes secciones se explicará cómo se puede aplicar cada método.

- Reordenar desde el menú del botón derecho del ratón
- Reordenar con el gestor de secuencias

Reordenar objetos

Una forma de reordenar los objetos es utilizando la opción ordenar del menú del botón derecho del ratón. Puede cambiar el orden de los objetos seleccionados llevando uno al frente y enviando otro al fondo. El reordenamiento que está haciendo es principalmente para el diseño gráfico. Mientras tenga la auto-secuencia establecida en "Automático", la secuencia final de bordado se basará en varias optimizaciones que se aplicarán en el diseño y no será idéntica al orden que el diseño gráfico tenía inicialmente. Para gestionar completamente el orden del diseño, debe establecer la secuencia en "Manual".

Hay cuatro opciones de reordenación disponibles que son "Al frente", "Al fondo", "Al frente del diseño", "Al fondo del diseño". Para aplicar cualquiera de las opciones de reordenamiento a los objetos, hay que seleccionarlo y luego hacer clic con el botón derecho del ratón para que aparezca el menú emergente. Desde el menú de clic derecho expanda el sub-menú de Orden y seleccione cualquiera de las cuatro opciones de reordenamiento.



- Al frente: Con esta opción se puede desplazar el objeto seleccionado hacia adelante una posición. Si el objeto seleccionado se encuentra en la parte superior del diseño, la opción Al frente no estará disponible. Otra forma de aplicar esta opción directamente es presionando juntas las teclas de atajo de RePág desde el teclado.
- Al fondo: Con esta opción se puede mover el objeto seleccionado hacia atrás una posición. Si la opción seleccionada es el último objeto del diseño, esta opción no estará disponible. Otra forma de aplicar esta opción directamente es presionando juntas las teclas de acceso directo de la AvPág desde el teclado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Al frente del diseño: Con esta opción puede mover el/los objeto(s) seleccionado(s) para que se encuentre(n) delante de todos los demás objetos de los diseños. Otra forma de aplicar esta opción directamente es presionando la tecla de atajo "Fin" desde el teclado.
- Al fonodo del diseño: Con esta opción puede mover el/los objeto(s) seleccionado(s) para que esté(n) detrás de todos los demás objetos de los diseños. Otra forma de aplicar esta opción directamente es presionando la tecla Inicio desde el teclado.

Por ejemplo, en la siguiente imagen tenemos tres círculos; y el círculo rosa está en el nivel más bajo, el verde en el siguiente nivel y el amarillo en el nivel superior.



Para cambiar el orden de los círculos debemos seleccionar el rosa y desde el menú del botón derecho del ratón seleccionar la opción "Orden > Al frente".



Inmediatamente el círculo del nivel más bajo pasa a un nivel superior. También podemos hacer lo contrario seleccionando el círculo amarillo y desde el menú del botón derecho del ratón seleccionar la opción "Orden > Al fondo del diseño".



Esta opción envía el círculo al nivel más inferior del diseño. Las herramientas de reordenación pueden ayudarle a crear exactamente el diseño que desea bordar.

Gestor de secuencias

El "Gestor de secuencias" proporciona una representación gráfica del orden del diseño y una forma fácil de cambiarlo a voluntad. El "Gestor de secuencias" se encuentra junto a la barra de "Propiedades". Todos los elementos del diseño se representan como iconos en una caja cuadrada. El "Gestor de secuencias" tiene dos modos:  "Automático" y "Manual".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Automático"

Cuando la secuencia se establece en "Automático", el software optimiza el diseño del bordado para producir la mejor calidad posible. Para ello, los objetos que se rellenan con puntadas no pueden volver a secuenciarse y, por lo tanto, aparecen agrupados en un solo objeto.Los objetos que tienen diferentes tipos, como los que se cortan o pintan, aparecen agrupados sólo con su propio tipo de objetos y pueden ser reordenados como un grupo.

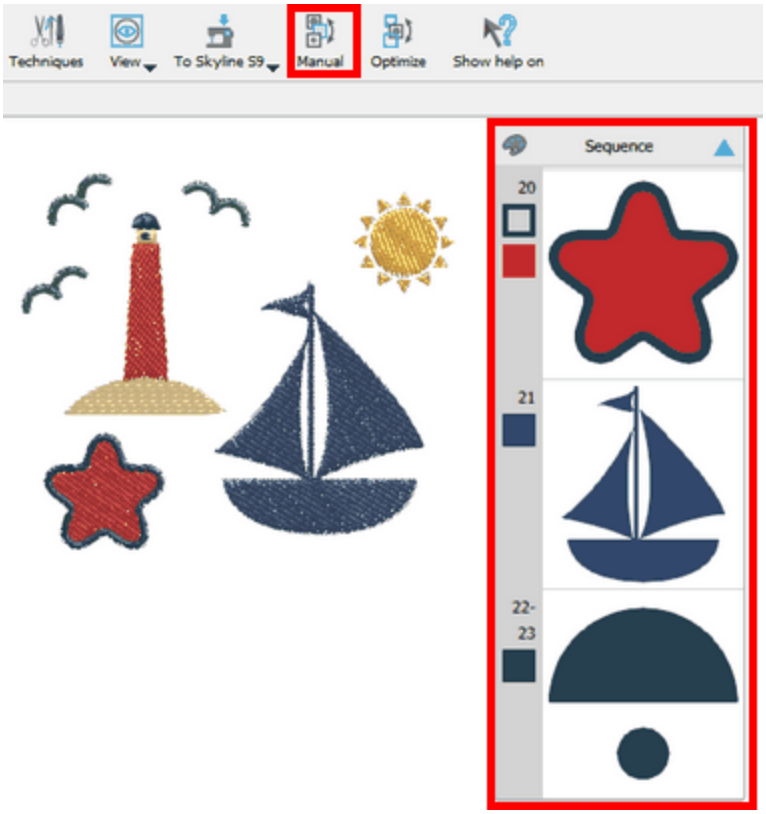


El programa utiliza mecanismos inteligentes para crear automáticamente la secuencia de los objetos de puntada y (mientras se está en el modo automático) no se puede controlar el orden según el cual los objetos serán bordados utilizando el administrador de secuencia. Sólo se pueden especificar algunas preferencias de optimización para guiar al programa en la forma en que se desea que el diseño sea bordado.Cuando la secuencia está ajustada en "Automático", puede separar fácilmente los objetos de puntada normal de los objetos de cristal, de corte, de esténcil, de pintura o de appliqué y cambiar el orden entre ellos.

"Manual"

Cuando la secuencia se establece en "Manual" o cuando la "Técnica de Bordado" está desactivada, se pueden ver todos los objetos/formas individualmente en el gestor de secuencias. A continuación, puede reordenarlos a voluntad simplemente arrastrándolos hacia arriba o hacia abajo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Los objetos posicionados más arriba en el gestor de secuencias son los que se bordarán primero o los que se posicionarán más abajo en una pila superpuesta.

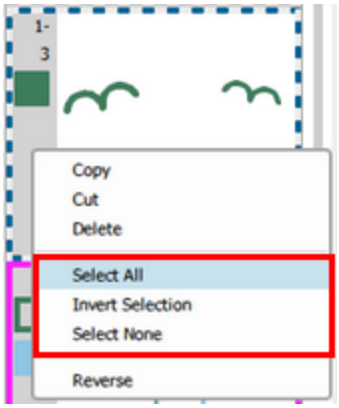
Más información sobre el uso y las personalizaciones de la Autosecuenciación en el capítulo Secuencia de bordado.

Barra del gestor de secuencias

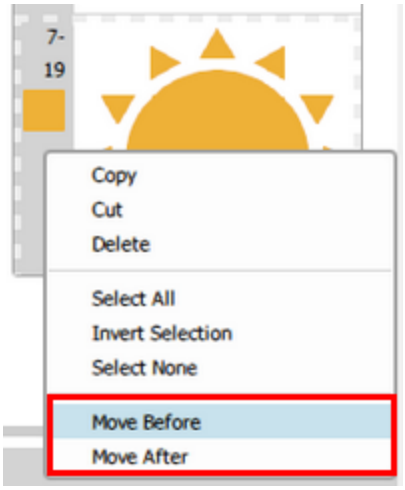
El Gestor de secuencias aparece por defecto en el área derecha de la ventana junto a la barra de "Propiedades". Si hace clic en cualquier icono del administrador de secuencias, éste se selecciona y puede verlo dentro del área de diseño con un rectángulo resaltado a su alrededor. Puede seleccionar varios elementos utilizando la tecla "Ctrl", o Cmd en mac OS, y/o las teclas "Shift". Para seleccionar una serie de iconos de secuencia, mantenga pulsada la tecla "Shift", haga clic en el primer icono de la serie y luego en el último. Todos los iconos de secuencia entre los que ha hecho clic están ahora seleccionados. Si mantiene pulsada la tecla "Ctrl" y hace clic en varios iconos de secuencia, éstos también se seleccionan. Con la tecla "Ctrl" también puede eliminar los iconos de una selección. Si mantiene pulsada la tecla "Ctrl" y hace clic en los iconos de secuencia ya seleccionados, estos se deseleccionan. También puede utilizar las teclas "Ctrl" y "Shift" de forma combinada, es decir, si selecciona una serie de iconos de secuencia con la tecla "Shift" y luego mantiene pulsada la tecla "Ctrl", puede añadir otros iconos no secuenciales a la selección o eliminar los iconos seleccionados de la misma. Si hace clic con el botón derecho del ratón en cualquier icono de secuencia cuando se seleccionan uno o más iconos de secuencia, también obtendrá algunas opciones de selección generales. Con "Seleccionar todo" puede seleccionar todos los iconos de secuencia, con "no seleccionar ninguno" puede deseleccionar todo y con "Selección inversa" puede seleccionar todos los demás iconos excepto los ya seleccionados.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cuando se elimina un objeto, el siguiente objeto en la secuencia se selecciona automáticamente. Esto permite que tanto el administrador de secuencias como el enfoque del usuario permanezcan en la posición actual, optimizando el flujo de trabajo y ahorrando tiempo de producción.

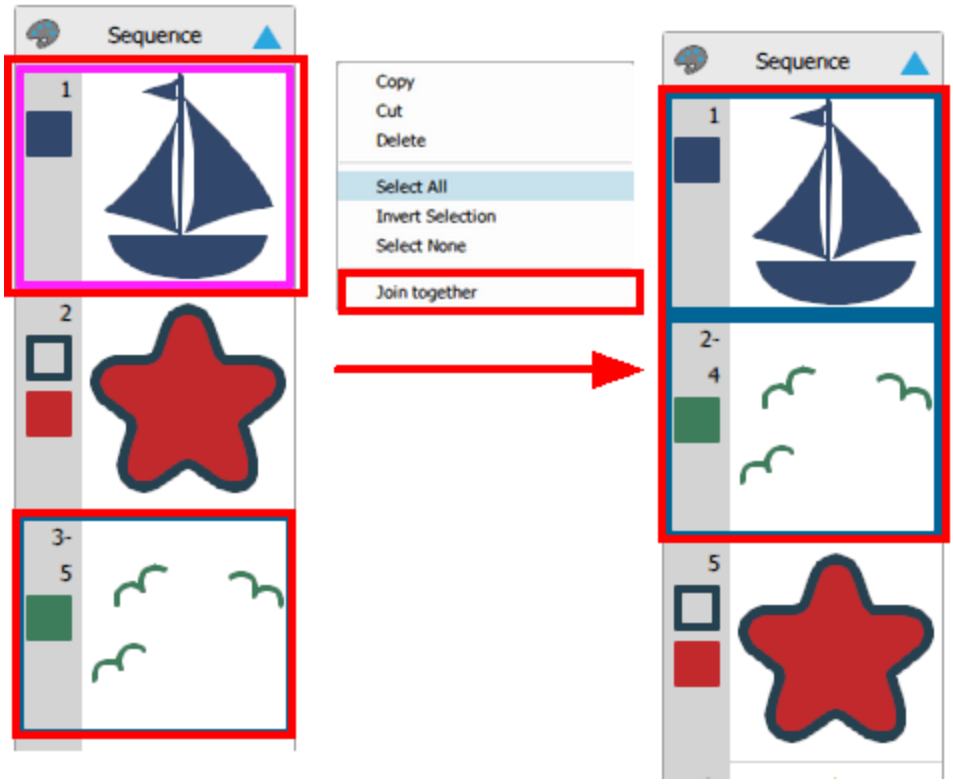


Al lado de cada icono de secuencia se puede ver un valor numérico que representa la posición de esta pieza de diseño en la secuencia de bordado. Puede hacer clic y arrastrar uno o más iconos de secuencia hacia arriba o hacia abajo para cambiar su posición en la secuencia de bordado. Para los diseños con demasiadas piezas de diseño puede que no sea fácil arrastrar los iconos de secuencia a la posición que desee. En tal caso, sería más fácil mover uno o más iconos de secuencia seleccionados para desplazarlos hacia arriba o hacia abajo en la dirección en la que desea que estén y hacer clic con el botón derecho del ratón en el icono de secuencia en el que desea colocarlos. En el menú que aparece ahora puede elegir entre las nuevas opciones "Mover antes" y "Mover después", para posicionar los iconos justo antes o después (según corresponda) de donde hizo clic con el botón derecho del ratón.

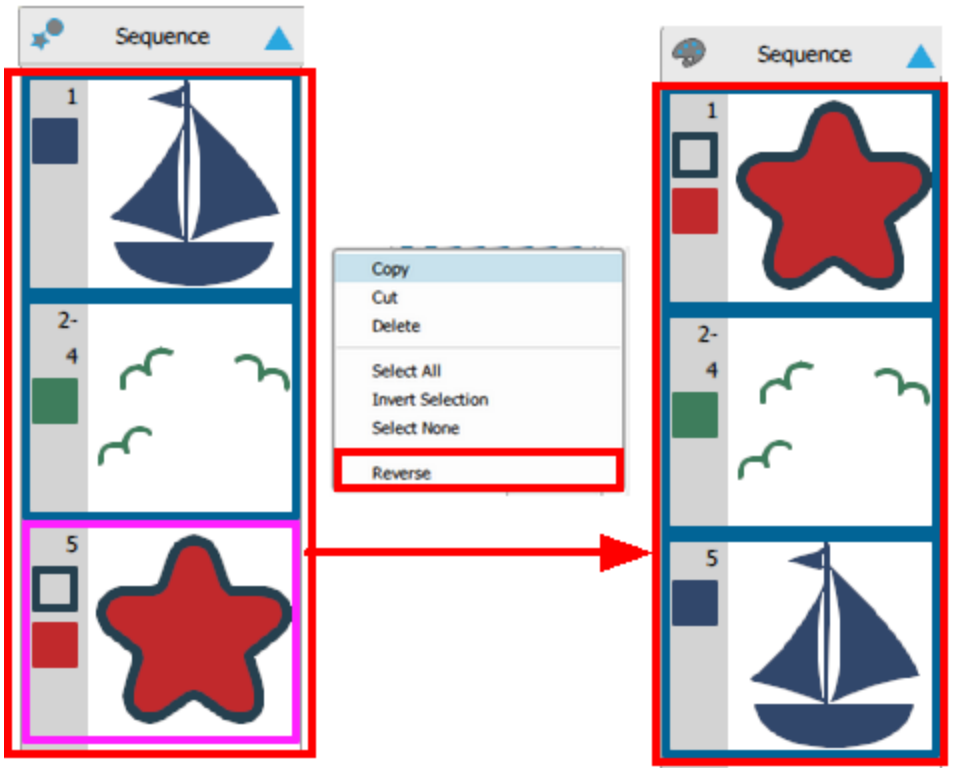


Si selecciona iconos no secuenciales y hace clic con el botón derecho del ratón en cualquiera de los iconos seleccionados, tendrá la opción (Unir) de poner estos iconos secuenciales uno al lado del otro. Los iconos se moverán entonces junto al icono sobre el que haya hecho clic con el botón derecho del ratón.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



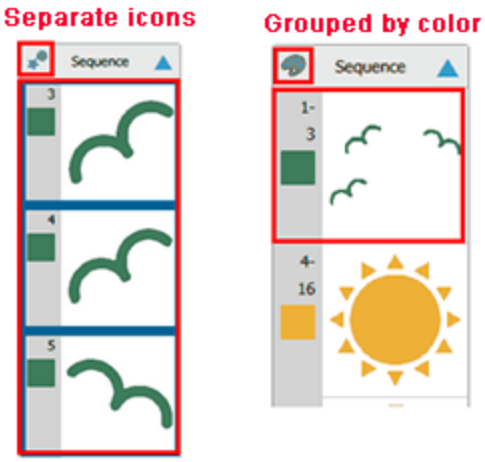
En el menú del botón derecho del ratón también existe la opción de invertir el orden de dos o más iconos de secuencia. Para ello, simplemente seleccione dos o más iconos de secuencia, haga clic con el botón derecho del ratón sobre la selección y utilice la opción "Invertir".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Agrupar por color

Cuando la secuencia se establece en "Manual", un icono más (agrupar por color) aparecerá en la barra de título del administrador de la secuencia. Cuando vea este icono ,todas las partes del diseño son iconos separados. Si hace clic en este icono, a continuación, las partes de diseño se agrupan por color y el icono cambiará a este icono de paleta . Esto significa que todos los objetos/formas secuenciales con el mismo color se agrupan en un solo icono. Es un botón de dos estados, por lo que por defecto se ven todos los objetos como iconos separados, si se pulsa una vez los objetos se agruparán por color y si se pulsa una vez más se volverá a los iconos separados. La función de agrupar por color no agrupa los objetos/formas con el mismo color si tienen diferentes tipos de relleno o de contorno.Por ejemplo, no agrupará dos rectángulos que aunque tengan el mismo color, uno está relleno con el tipo de relleno "Paso" y el otro con el tipo de relleno "Paso de pintura".Cuando los iconos de la secuencia se agrupan por color, entonces junto a cada icono se verá una serie de valores numéricos. Además, podrá ver los colores de relleno y de contorno que se utilizan para cada icono.



Para los objetos de Corte, Pintura, Esténcil y Aplique, el orden que se establecerá en el administrador de secuencias será el mismo que el que aparece al exportar el diseño a cortar (Archivo > Exportar > A Cristales/Cortadora).

El gestor de secuencias sólo puede ser redimensionado o minimizado y no puede ser cerrado. Para modificar el tamaño del gestor de secuencia, coloque el cursor del ratón sobre el borde izquierdo del gestor de secuencias, hasta que el cursor pase a un control de tamaño. Haga clic y arrastre hacia la derecha para reducirlo o hacia la izquierda para ampliarlo. Si lo reduce demasiado, se ocultarán los números de secuencia y los colores. Para minimizar el administrador de secuencias, debe hacer clic en el icono en forma de puntero en el encabezado y para maximizarlo es necesario hacer clic de nuevo en el mismo que ahora apuntará en la dirección opuesta.

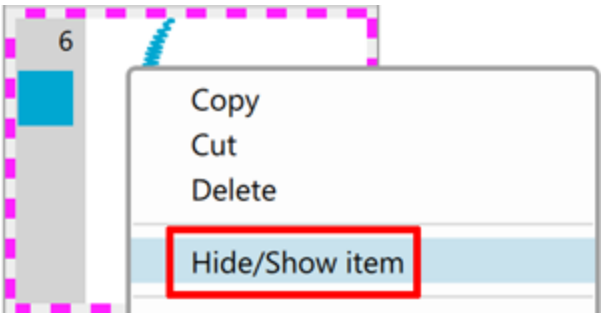
También podemos modificar la secuencia de las posiciones de diseño utilizando las opciones de Orden que aparecen en el menú del botón derecho del ratón. Estas opciones de ordenamiento se describirán en una sección separada. Para simular la secuencia de bordado, puede utilizar la herramienta de redibujado lento.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ocultar/Mostrar elemento

Cuando se editan diseños, puede ser útil ocultar ciertos objetos para enfocarse mejor en las formas y capas subyacentes. Por eso hemos agregado una herramienta que le permite ocultar y mostrar objetos específicos a voluntad. Esta característica es útil al trabajar con diseños que tienen varias capas, como áreas de relleno, formas y bordes apilados uno encima del otro. Con la capacidad de ocultar estas capas para una edición más clara, crear diseños complejos se vuelve más simple y eficiente.

Para ocultar o mostrar un objeto, debe seleccionarlo desde el área de trabajo o desde el administrador de secuencias, hacer clic derecho en él y seleccionar la opción "Ocultar / Mostrar elemento" del menú con el botón derecho.

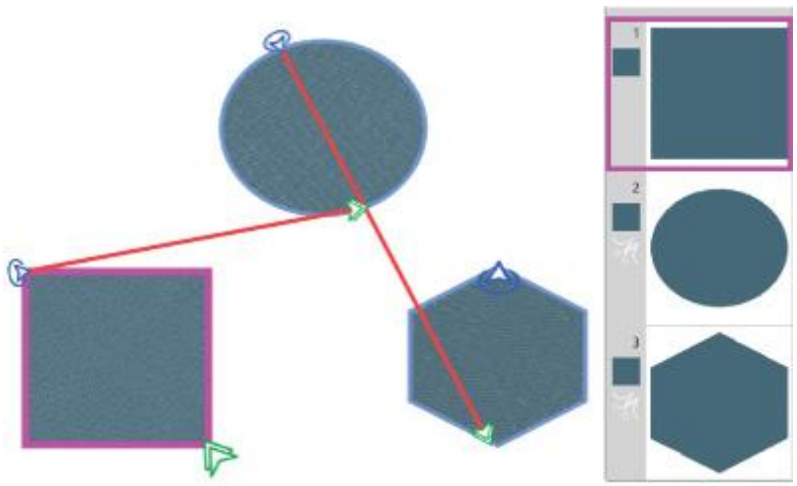


Reorganice

Nuestra nueva herramienta de reordenamiento 

permite a los usuarios modificar las secuencias de diseño, recortar puntos y puntos de inicio / salida todo al mismo tiempo. Funciona dentro de una sola capa de color, mostrando toda la secuencia gráficamente y permitiendo operaciones arrastrar simples para realizar cambios. Los usuarios también pueden agregar o quitar recortes y ajustar los puntos de inicio y salida con facilidad. Esta innovadora herramienta agiliza el proceso de diseño, ahorrando tiempo y mejorando la eficiencia.

La herramienta de reordenamiento se vuelve disponible después de cambiar de la secuencia "Automática" a "Manual". Para activarlo, debe seleccionar cualquier objeto y hacer clic en él. Las conexiones entre los objetos aparecerán con una línea roja.



En el mismo modo, verá los puntos de "Entrada" y "Salida" de cada objeto.

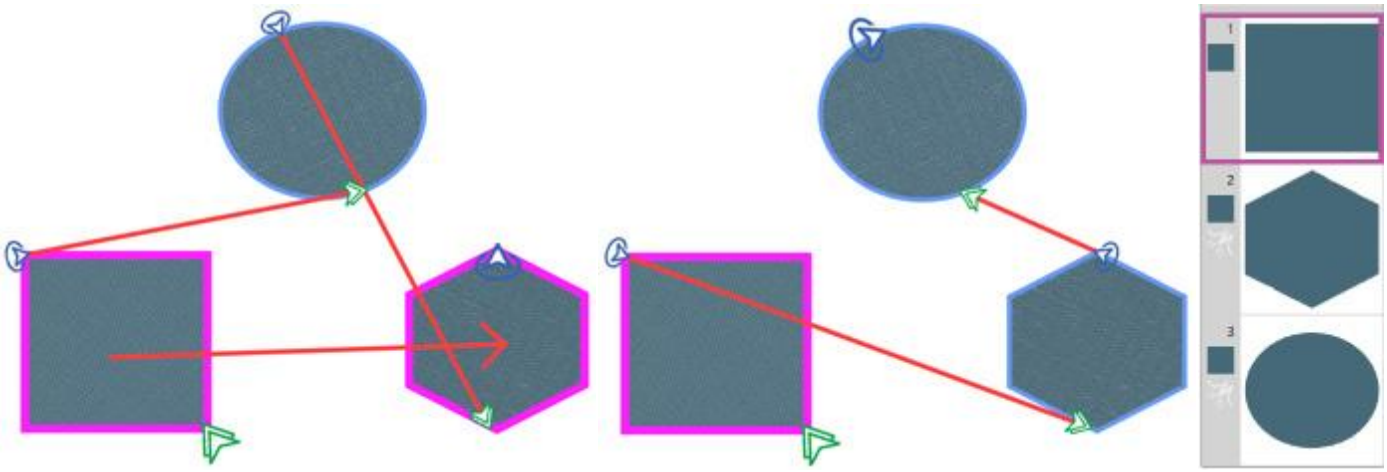
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

El punto de "Entrada" es el lugar exacto donde se colocará la primera puntada y el objeto comenzará a llenarse de puntadas.

El punto de "Salida" Salida" es el lugar exacto desde donde saldrá el objeto y se colocará la última puntada.

Cambiar el orden entre dos objetos

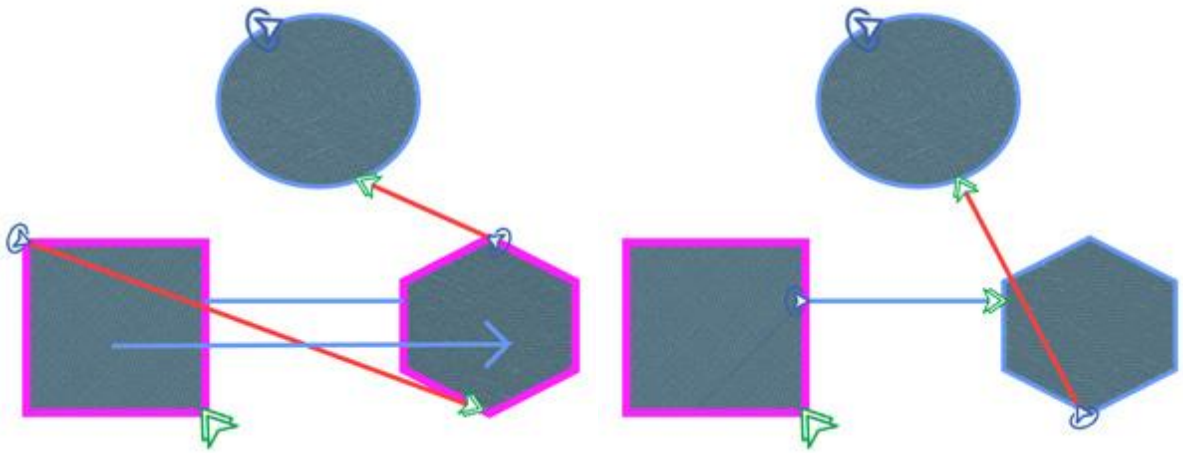
Para cambiar el orden entre los objetos del mismo color, debe arrastrar desde un objeto hacia el objeto que desea bordar después de él. Durante el arrastre, aparecerá una flecha azul mostrando la dirección. Una vez que la flecha esté dentro del objeto que desea, se volverá "roja", lo que le indica que puede liberarla y aplicar el cambio.



El orden en el gestor de secuencia cambiará automáticamente junto con la línea roja que conecta los dos objetos. Los puntos de "Entrada" y "Salida" de la nueva conexión se establecerán automáticamente desde el software.

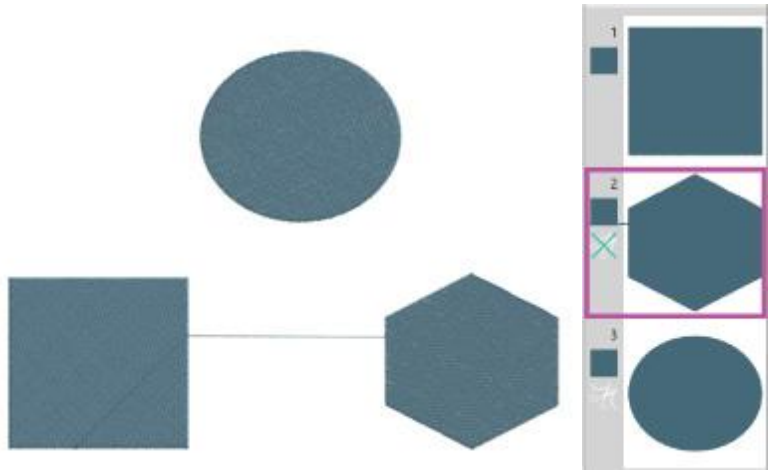
Cambia el orden entre dos objetos forzando una puntada de salto

Si desea forzar un bordado de salto (sin recorte de hilo) entre los dos objetos, mantenga presionada la tecla "Alt" mientras arrastra desde el primer objeto al segundo. Los puntos de "Entrada" y "Salida" se establecerán a la distancia de conexión más cercana entre los dos objetos. Cuando la flecha se coloca sobre el segundo objeto, permanece azul.



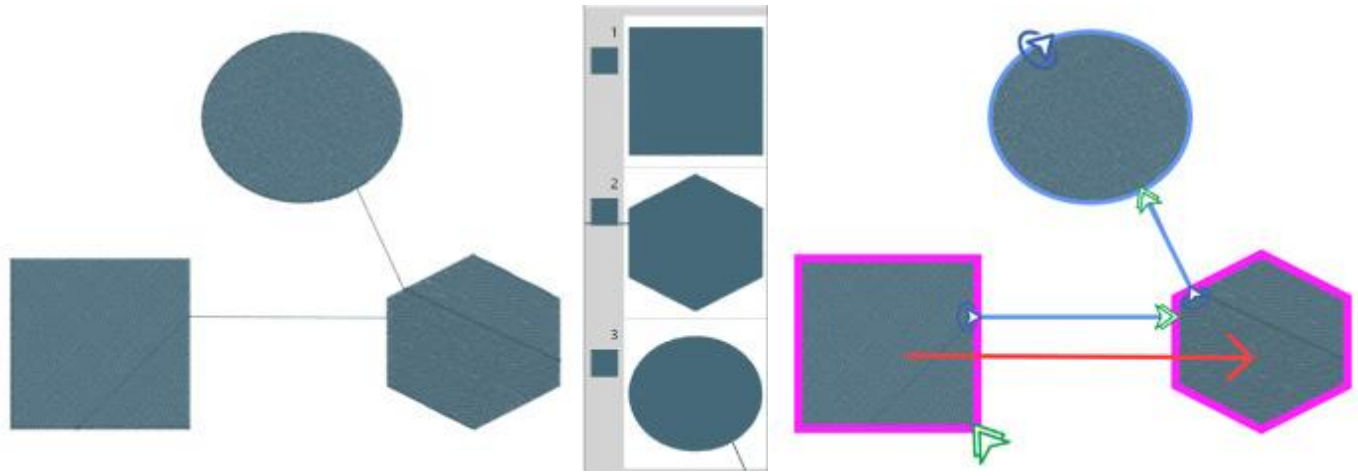
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En el administrador de secuencias, verá que se agrega el ícono "No-thread trim" en el objeto y la conexión se realizará con un bordado de salto.



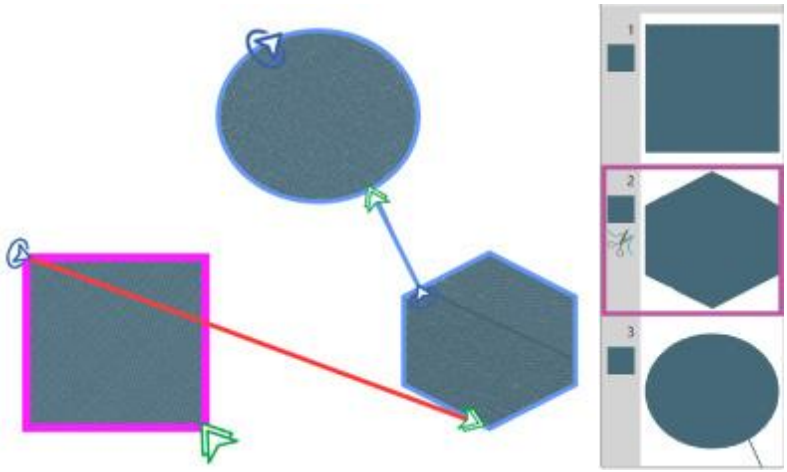
Cambiar el orden entre dos objetos forzando un corte de hilo

Si desea forzar un recorte de hilo entre los dos objetos que se establecieron para tener bordados de salto por el software, mantenga presionada la tecla "Ctrl" o "Cmd" mientras arrastra desde el primer objeto al segundo.



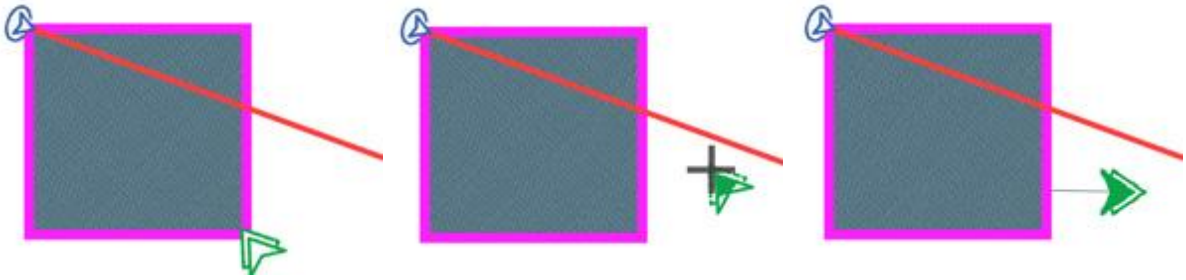
Se hará un recorte de hilo entre los dos objetos y se agregará la función especial "Thread trim" en el administrador de secuencias. Los puntos de "Entrada" y "Salida" se restablecerán y configurarán automáticamente desde el software.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cambiar el punto de entrada o salida

Para cambiar los puntos "Entrada" y "Salida" mientras está dentro de la herramienta Rearrange, simplemente coloque el cursor sobre el icono correspondiente y el cursor cambiará a una cruz. Mientras que el cursor es una cruz, haga clic en él y arrastrarlo a su nueva posición. Puede posicionarlo en el borde del objeto o incluso fuera del objeto. Al dejar de presionar el clic del mouse, se aplicará el cambio y los puntos del objeto se recalcularán para adaptarse al cambio realizado.



También puede cambiar un punto de "Entrada" o "Salida" de un objeto utilizando la opción relativa del menú emergente mientras está en el modo de "Selección" del objeto. Para hacerlo, seleccione un objeto y luego haga clic derecho en él. Desde el menú desplegable expanda la opción "Cambiar Entrada/Salida" y luego seleccione la opción "Cambiar punto de entrada" o "Cambiar punto de salida". El cursor cambiará a una cruz y puedes establecer el nuevo punto de Entrada/Salida haciendo clic en la posición que desea.



Si desea cancelar el cambio, puede pulsar la tecla "Esc".

Restablecer puntos de "Entrada" o "Salida"

Si desea restablecer la posición de un punto de "Entrada" o "Salida", coloque el cursor sobre él y haga doble clic cuando el cursor cambie a una cruz. Esto requiere que ya haya cambiado su posición, de lo contrario permanecerán en la misma posición.

También puede restablecer el punto de "Entrada" o "Salida" de un objeto utilizando el menú emergente mientras está en el modo de "Selección" del objeto. Seleccione el objeto y desde el menú emergente

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

expanda la opción "Cambiar Entrada/Salida" y luego seleccione la opción "Cambiar punto de entrada" o "Cambiar punto de salida".



El cursor cambiará a una cruz, y puede restablecer el punto de Entrada/Salida a su posición inicial haciendo clic derecho una vez. Por ejemplo, si ha seleccionado "Cambiar punto de entrada", el software restablecerá el punto de entrada a su posición inicial (si se ha cambiado) y saldrá de este modo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Herramientas

En esta sección presentaremos algunas de las herramientas disponibles que se incluyen en el software.

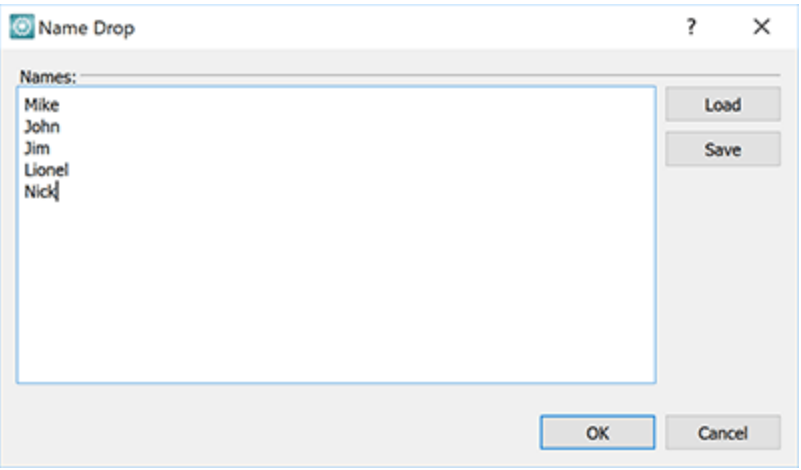
Crear bajada de nombre

La herramienta "bajada de nombre" es la forma más fácil de crear múltiples diseños con diferentes textos insertados en cada uno de ellos. Por ejemplo, si desea bordar los nombres de todos los países del mundo puede simplemente crear el diseño de bordado que será el mismo en todos los diseños, insertar el nombre del primer país y mediante la herramienta "Bajada de nombre" producir todos los demás diseños. Será más claro para usted cuando analicemos la forma en que se aplica esta herramienta.

Herramienta de bajada de nombre

La función "bajada de nombre" puede activarse desde el menú del botón derecho del ratón de un objeto de texto seleccionado, cuando el Editor de objetos está activo. Si se activa la función "bajada de nombre", aparece la ventana En la ventana tiene que ajustar muchos parámetros para obtener el resultado que desea. A continuación se analizarán todos los posibles ajustes."bajada de nombre".

En la ventana tiene que ajustar muchos parámetros para obtener el resultado que desea. A continuación se analizarán todos los posibles ajustes.



- "Cargar": Con el botón "Cargar" se puede cargar una lista existente de nombres. Todos los nombres que tenga la lista aparecerán en el área de texto "Nombres" donde podrá editarlos.
- "Guardar": Con el botón "Guardar" puede guardar una lista de "Nombres" en un archivo, que puede cargar cuando lo necesite de nuevo. Puedes guardar las listas de nombres en cualquier lugar que desee y cargarlas cuando sea necesario.
- "Nombres": En el área de texto "Nombres" se listan todos los nombres que se utilizarán para que se aplique la función de "bajada de nombres". Los cambios producidos por la adición o eliminación de nombres se enumeran en el área de texto "Nombres".

Para aplicar la bajada de nombre tiene que hacer clic en OK.

Crear bajada de nombre

Para crear la "bajada de nombre" tiene que seguir los pasos que se indican a continuación:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

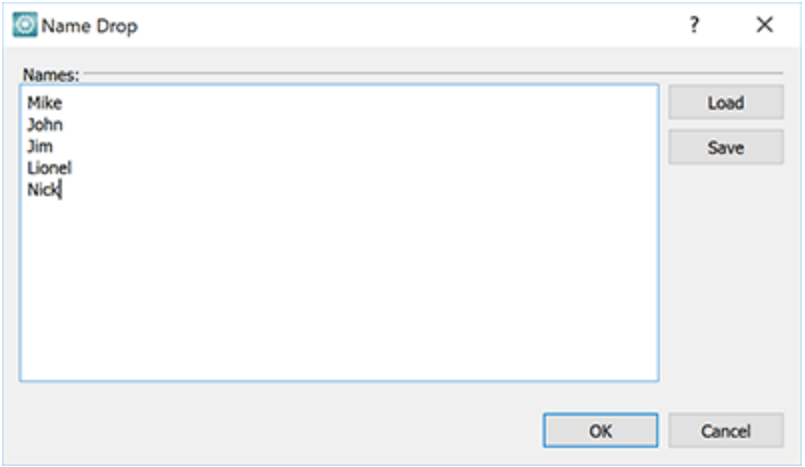
1. Cree o cargue el diseño que desea utilizar



2. Inserte el texto donde aplicará la herramienta "bajada de nombre".



3. Seleccione todo el diseño (incluyendo el texto), haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione la función "bajada de nombre". Aparecerá la ventana "bajada de nombre".
4. Añada nombres en la lista de "Nombres" o cargue desde un archivo otros nombres que haya utilizado anteriormente.

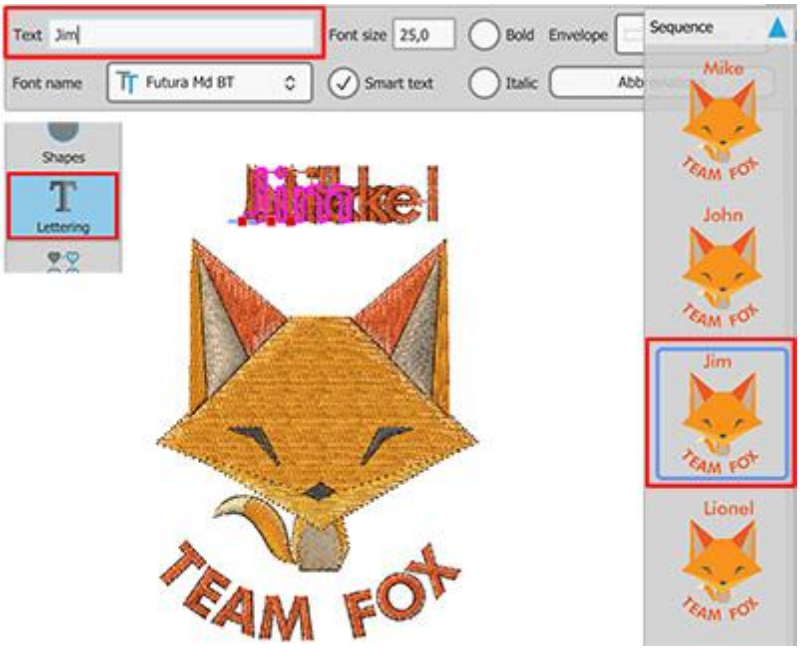


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Haga clic en el botón "Ok" para crear la bajada de nombres. El nombre de la lista aparecerá en una pila. Como puede ver en la imagen de abajo, el gestor de secuencias muestra la pila con los diseños de nombres. Los diseños se agrupan y se colocan uno sobre otro.



6. Para editar el texto de cada grupo, debe seleccionar la "bajada de nombre" que desea editar en el "Gestor de secuencias" y luego hacer clic en la herramienta "Texto" T de la barra de "Herramientas". Cambie el Texto en el campo "Texto" de la barra "Opciones de herramientas" y pulse "Enter" para aplicar el cambio.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. Para ver cómo se bordará el nombre, haga clic en la herramienta "Redibujar lentamente" en la barra de herramientas.



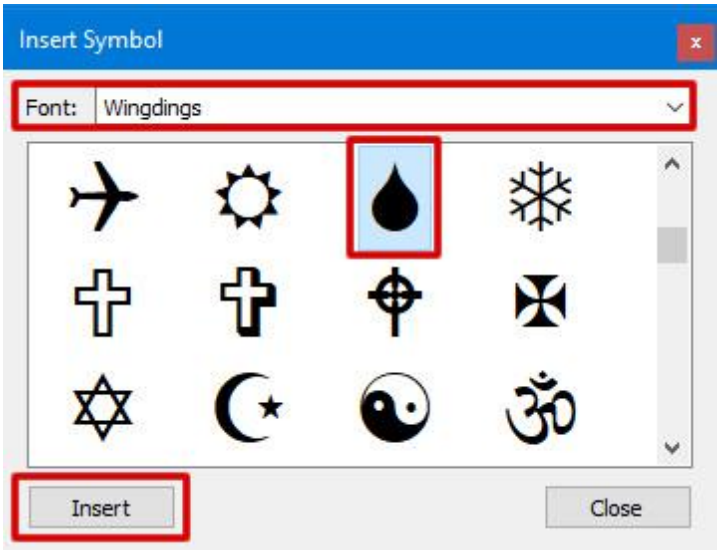
Los diseños se guardarán todos en un archivo y se coserán uno tras otro, en el orden que se muestra en el gestor de secuencias. La máquina se detendrá automáticamente al final de cada diseño de bajada de nombres, esperando que usted cambie la tela para continuar con el siguiente diseño.

8. El diseño está listo para ser guardado y cargado en la máquina.

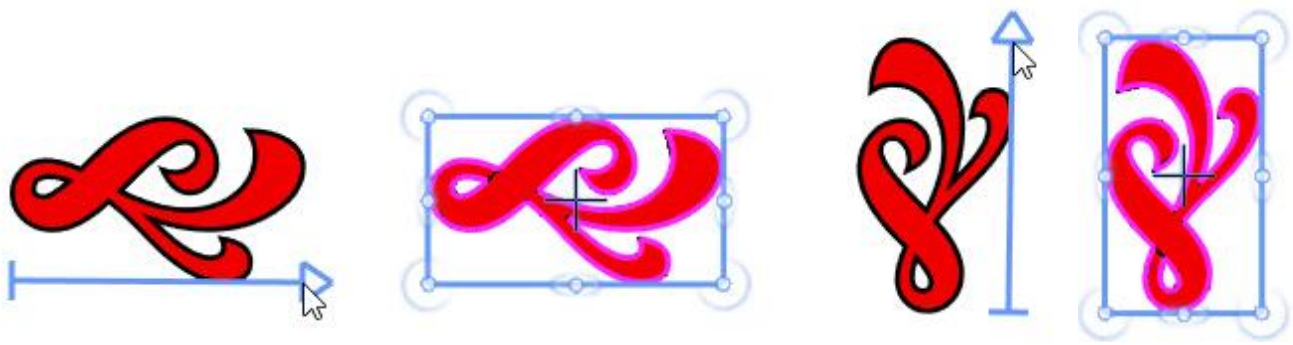
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Insertar simbolo

Cada fuente que se instala en nuestro ordenador puede incluir símbolos que se basan en el arte de la fuente. Esos símbolos pueden ser una muy buena fuente de arte. La opción "Insertar símbolo" proporciona una manera de inspeccionarlos y usarlos si lo desea. Puede insertar fácilmente un símbolo activando la opción "Insertar símbolo" del menú "Herramientas". Aparecerá la ventana "Insertar símbolo" donde se listarán todos los símbolos de una fuente específica. Seleccione cualquier fuente, usando la lista desplegable, para ver los símbolos disponibles. Es posible que tenga que desplazarse hacia abajo para ver todos los símbolos disponibles.



Una vez que haya encontrado el símbolo que desea utilizar, debe seleccionarlo y hacer clic en el botón Insertar. También puede hacer doble clic en cualquier icono. El cuadro de diálogo desaparecerá para hacer espacio en el área de diseño. El cursor se convertirá en una cruz esperando a que especifique la posición del símbolo, haga clic y arrastre con el ratón especificando el ancho del símbolo y el ángulo que desea que tenga. Después de soltar el ratón, el símbolo aparecerá en el área de trabajo con los colores de relleno y de contorno predeterminados y se volverá a activar la ventana Insertar símbolo. Puede insertar tantos símbolos como desee siguiendo los mismos pasos.



También puede iniciar "Insertar símbolo" pulsando las teclas "Ctrl+F11" (Cmd +F11 para Mac OS) . Si mantiene pulsada la tecla "Shift" mientras arrastra, el cursor encajará cada 22,5 grados

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

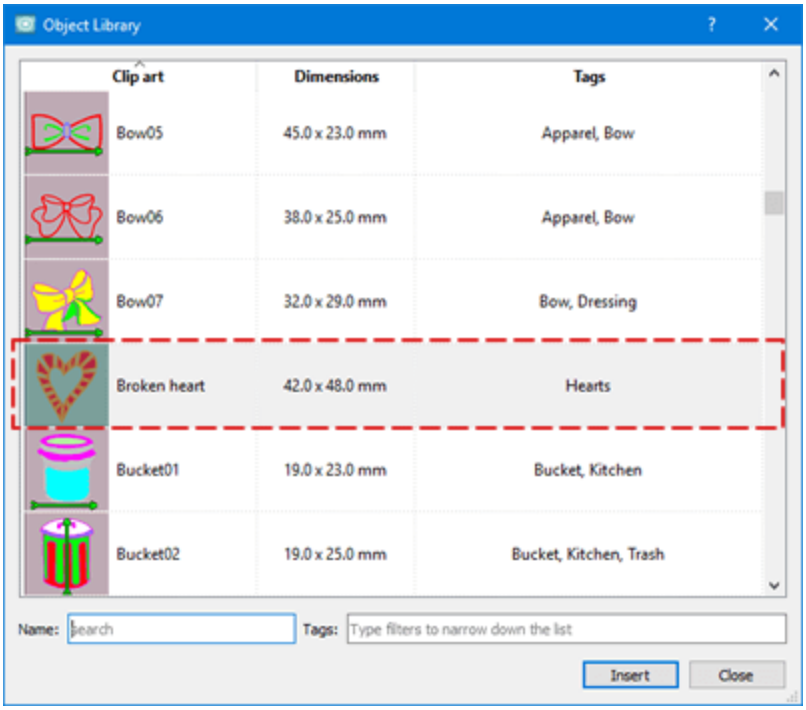
permitiéndole insertar el símbolo en un ángulo específico. Usando la tecla "Alt" el símbolo insertado se reflejará horizontalmente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Librería de imágenes prediseñadas

El software incluye una colección de diseños preparados o fragmentos de diseños, llamada biblioteca de imágenes prediseñadas. Además, hay un mecanismo para añadir y gestionar sus propios elementos de diseño a la biblioteca de imágenes prediseñadas. La biblioteca de imágenes prediseñadas puede ayudarle a acelerar el proceso de creación de nuevos diseños mediante la reutilización de diseños existentes. Puede organizar fácilmente los elementos de la biblioteca de imágenes prediseñadas añadiendo palabras clave. La información resumida como el ancho y el alto se registrará y se mostrará automáticamente. Se proporciona la funcionalidad de clasificación y búsqueda para filtrar su lista según el nombre y las palabras clave.

Puede iniciar la "Biblioteca de imágenes prediseñadas" usando la opción "Biblioteca de imágenes prediseñadas - Insertar elemento" del menú "Herramientas" o usando las teclas Ctrl+I (para MacOS, Cmd +I).



Cuando se inicia la biblioteca se puede ver una lista de todos los elementos disponibles. Al hacer clic en un elemento, se activará el botón insertar. Ahora si presiona "Insertar" estará listo para colocar la imagen prediseñada seleccionada. El cursor se convierte en una Cruz que espera a que se especifique la posición. Haga clic y arrastre para definir el tamaño y la orientación, mientras arrastra puede ver una vista previa escalada y girada que sigue el movimiento del ratón. Una vez que suelte el ratón, el elemento se finalizará.

Haga clic con el botón izquierdo del ratón mientras coloca una imagen prediseñada para colocarla con sus dimensiones y orientación originales.

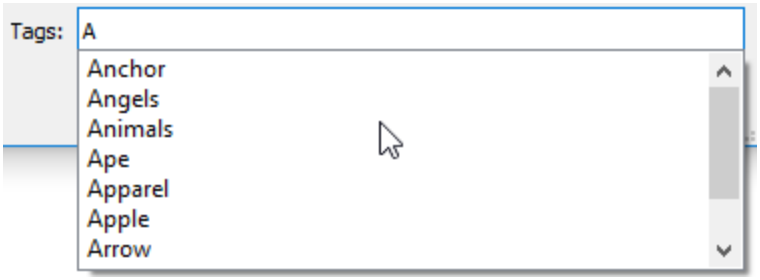
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



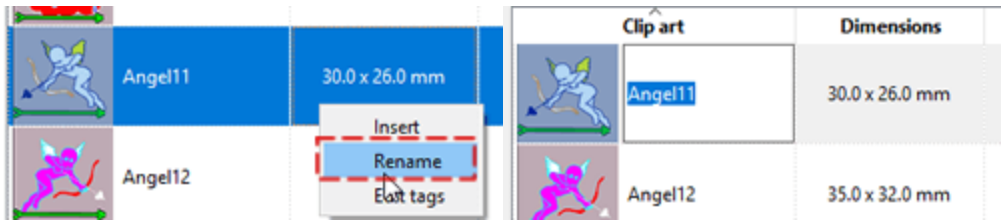


Filtrar los elementos visibles

Es muy fácil colocar cualquiera de los elementos del clipart en un diseño, pero ¿qué hay de la localización de los elementos? En primer lugar, puede buscar una imagen prediseñada por su nombre, por ejemplo, escriba "corazón" y aparecerán todos los diseños con el nombre "corazón". Al escribir, la lista se actualizará automáticamente para mostrar al elemento que su nombre es el que más se aproxima al texto que se ha escrito. De la misma manera se filtran los elementos visibles escribiendo en el área de "Etiquetas". Sólo los elementos que tienen esta etiqueta son ahora visibles en la lista.



También puede cambiar el nombre de las imágenes prediseñadas con nombres que le resulten más familiares para ayudar a localizar los elementos. Haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier elemento y utilice la opción "renombrar" para cambiar el nombre del elemento. Edite el nombre y pulse la tecla Enter para aplicarlo. De la misma manera que en el caso anterior, también puede cambiar las etiquetas disponibles de cualquier imagen. Utilice una coma, para añadir más de una etiqueta.

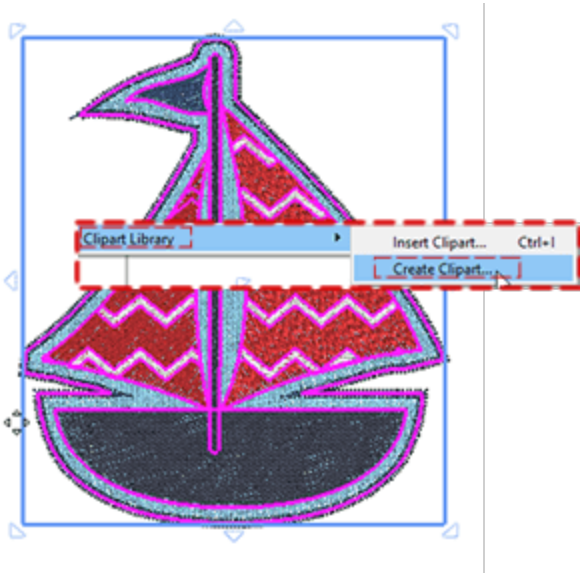


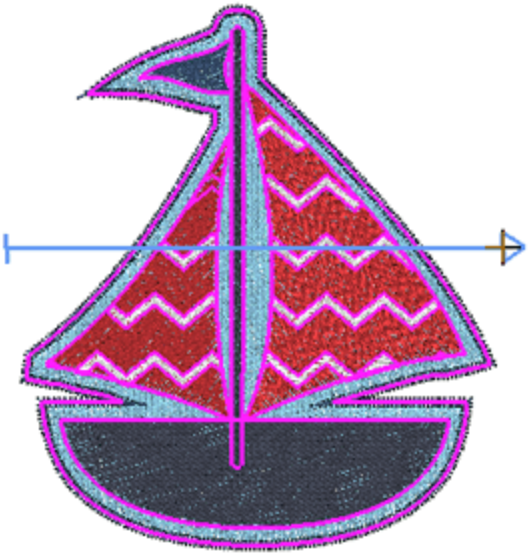
Siempre debe tener en cuenta que cuando renombre o añada "etiquetas" a cualquiera de los elementos incorporados, el original permanecerá sin cambios y se creará una copia con los cambios que haya aplicado. Los elementos incorporados siempre permanecen como están, pero también puede crear sus propios elementos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Añadir elementos a la biblioteca de imágenes prediseñadas

El poder de la biblioteca de imágenes prediseñadas es que siempre puede crear sus propios elementos de imágenes prediseñadas. Añada cualquier elemento de diseño que le guste a la librería y podrá tener un poderoso conjunto de elementos para reutilizarlos en cualquier diseño. Es fácil añadir cualquier parte de diseño a la biblioteca de imágenes prediseñadas. Seleccione los objetos que desea añadir a la biblioteca y vaya al menú "Herramientas" - "Biblioteca de imágenes prediseñadas" y utilice la opción "Crear imágenes prediseñadas". El cursor se convierte en una "cruz" y es necesario crear una línea de referencia sobre los objetos seleccionados. Haga clic y arrastre para crear la línea de referencia y una vez que suelte el ratón, aparecerá la "Biblioteca de imágenes prediseñadas" y se habrá añadido la selección del objeto. Haga clic en el área "nombre" para especificar un nombre y en el área "etiquetas" para añadir etiquetas de palabras clave.



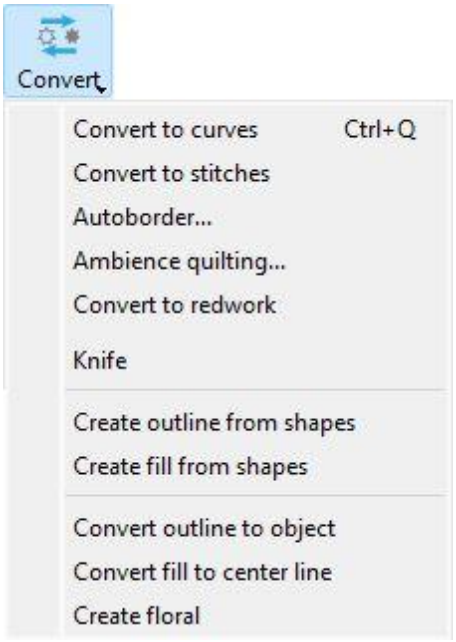




© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Convertir

El botón "convertir"  contiene una colección de herramientas que le permiten convertir, editar o añadir adornos a sus diseños. Las herramientas son dinámicas y aparecen sólo si pueden aplicarse a los objetos seleccionados. Por lo tanto, si no puede encontrar una herramienta específica bajo el botón Convertir, significa que dicha herramienta no puede ser aplicada en el objeto específico.



Cada una de las herramientas disponibles se explica ampliamente en secciones separadas dedicadas a cada una de ellas.

1. Convertir a curvas: La mayoría de los objetos de forma que dibuja (rectángulos, elipses, etc.), junto con los objetos Texto - Monograma, tienen un tipo especial de nodos cuando los edita en el modo de edición de nodos. Para convertir un objeto de este tipo en un objeto de curva, es necesario seleccionarlo, hacer clic con el botón derecho del ratón y en el menú del mismo, seleccionar la opción "Convertir a curvas". El objeto se convertirá entonces en un objeto de curva, cuyos nodos y segmentos podrá seguir editando como con cualquier objeto normal.
2. Convert to Stitches: The ability to convert vector-based objects into raw stitches allows for more precise editing, when for example the stitches of a design are adjusted to match the tension of the fabric, therefore producing better results on the finished product.
3. Borde automático: La herramienta "borde automático" es muy útil para crear bordes automáticos. Con esta herramienta se puede añadir un borde "Corrido", "Satinado en serie", "Zig-Zag de pintura", "Línea de pinturar", "Corte" o "Esténcil" a uno o más objetos. Las respectivas "Técnicas" deben estar habilitadas para que los tipos pintura, corte y plantilla de "borde automático" estén disponibles. Para utilizar la herramienta "borde automático", primero debe seleccionar uno o más objetos sobre los que desea aplicar un borde automático.
4. Acolchado de ambiente: El software proporciona una manera fácil de crear un bloque de acolchado utilizando cualquier diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Convertir a trabajo en rojo: Con la opción "Convertir a trabajo en rojo" puede convertir cualquier diseño en trabajo en rojo. Los diseños de trabajo en rojo se crean con puntadas rojas en la tela blanca. Sin embargo, el color no se limita a las puntadas rojas. Después de crear el diseño de trabajo en rojo inicial, es posible editar el color cambiando el color del contorno del diseño.
6. Cuchillo: La herramienta de cuchillo se puede utilizar para dividir físicamente los objetos. Para aplicar la herramienta cuchillo es necesario seleccionar un objeto de relleno y luego un objeto de contorno, haga clic con el botón derecho del ratón y en el menú que aparece elija la opción "Cuchillo". El objeto de relleno se dividirá en los puntos que se encuentren con el objeto de contorno. También puede elegir utilizar la herramienta Cuchillo para crear formas intrigantes utilizando porciones de otro objeto.
7. Orden: El "orden" es un tipo que utiliza un "objeto base" para crear un "relleno de área" o un "relleno de contorno" utilizando el objeto base. Cuando se aplica "orden" en el relleno, se crea una rejilla de patrón y se colocan copias del objeto base en la rejilla en forma de patrón.
    - Crear contorno de las formas: Esta opción está disponible si se selecciona un objeto a rellenar y se utiliza la tecla "Ctrl" (Cmd en Mac) para añadir uno o más objetos a la selección. El objeto base debe ser más pequeño que el objeto a rellenar. El contorno del objeto más grande se rellena automáticamente con el objeto más pequeño.
    - Crear relleno de las formas: Esta opción está disponible si se selecciona un objeto a rellenar y se utiliza la tecla "Ctrl" (Cmd en Mac) para añadir uno o más objetos a la selección. El objeto base debe ser más pequeño que el objeto a rellenar. El objeto más grande se rellena automáticamente con el objeto más pequeño colocado en forma de patrón.
8. Crear floreado: La opción "Crear floreado" le permite crear hermosos diseños florales automáticamente. Puede seleccionar de una lista de hojas y flores disponibles y producir cientos de combinaciones florales.
9. Convertir contorno en objeto: Esta es una habilidad muy especial que ofrece el software, ya que puede convertir un contorno en un objeto, y por lo tanto crear un nuevo objeto cerrado con la forma del contorno. Además, puede aplicar un tipo de relleno o cualquier efecto especial a ese nuevo objeto.
10. Convertir relleno en línea central: Esta función es útil cuando se necesita crear un objeto de línea con la forma de otro objeto de relleno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Crear floral

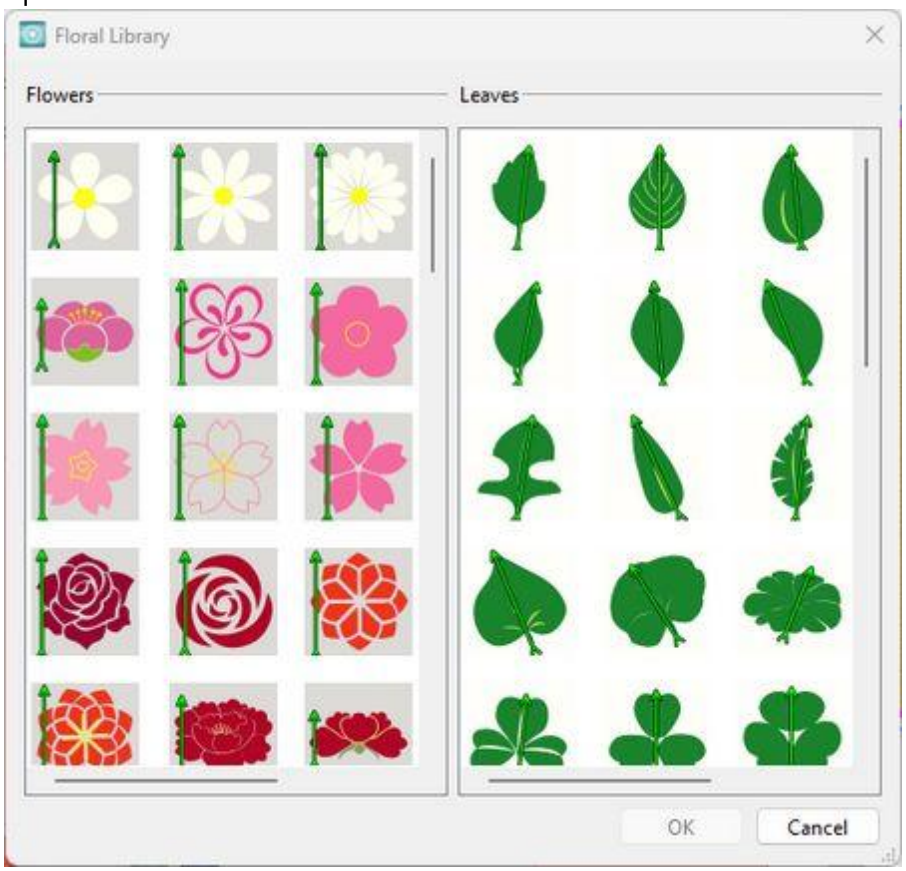
La opción "Crear Floral" le permite crear hermosos diseños florales automáticamente. Puede seleccionar de una lista de hojas y flores disponibles y producir cientos de combinaciones florales.

Para crear un diseño floral, primero hay que:

1. Cree la forma sobre la que se aplicará el diseño floral y coloréelo con el color que desee que tenga la vid floral.
2. Selecciona la forma y en el menú del botón derecho del ratón, expande la opción "orden" y seleccione "Crear floral" (o desde el botón "Convertir" en la barra de herramientas estándar).



3. Aparecerá la "Biblioteca floral".



NOTA: La selección de la hoja es opcional. Si no se selecciona ninguna hoja, se utilizará la hoja predeterminada.

4. Seleccione la flor que desee de la lista "Flores" y la hoja que desee de la lista "Hojas". Haga clic en "OK" para aplicar el diseño floral a la forma.
5. La forma se rellenará con un diseño floral que tiene la flor y la hoja que usted seleccionó. Tenga en cuenta que es posible que tenga que ajustar el tamaño de la forma para que todo el diseño encaje en el interior. Puede editar los ajustes del diseño desde la barra de herramientas "Propiedades". La colección de

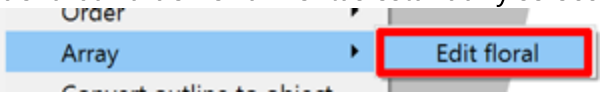
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

diseños florales es parte del tipo de relleno de arreglos. Puede ver cómo personalizar aún más los diseños florales en la sección Sección de vid floral.

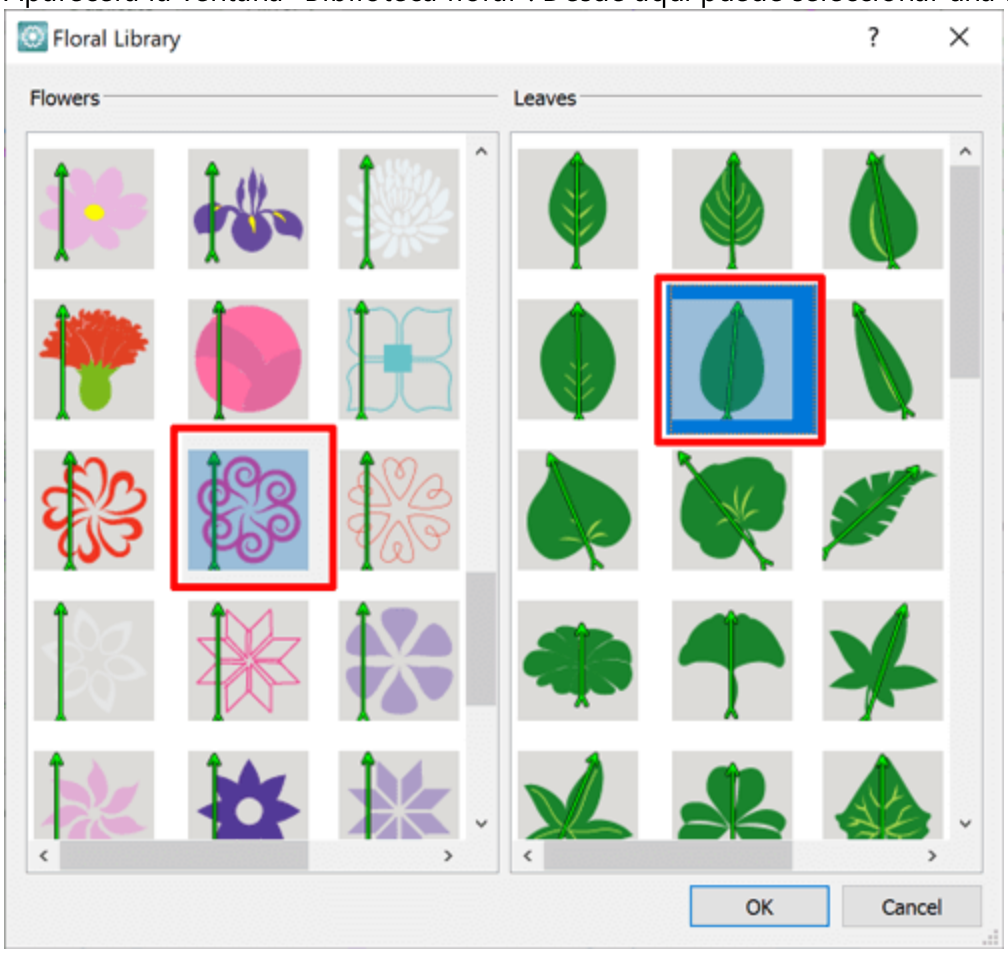
Editar floral

Para editar su diseño floral es necesario:

1. Seleccionarlo.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón y amplíe la opción "orden" o haga clic en el botón "Convertir" de la barra de herramientas estándar y seleccione la opción "Editar floral".



3. Aparecerá la ventana "Biblioteca floral". Desde aquí puede seleccionar una flor y una hoja diferentes.



4. Haga clic en "OK" para aplicar su selección o en "Cancelar" para mantener el diseño floral existente.

Añadir formas como flor

Puede reemplazar la flor de un diseño floral por un diseño que haya creado utilizando la opción "Añadir formas como flor".

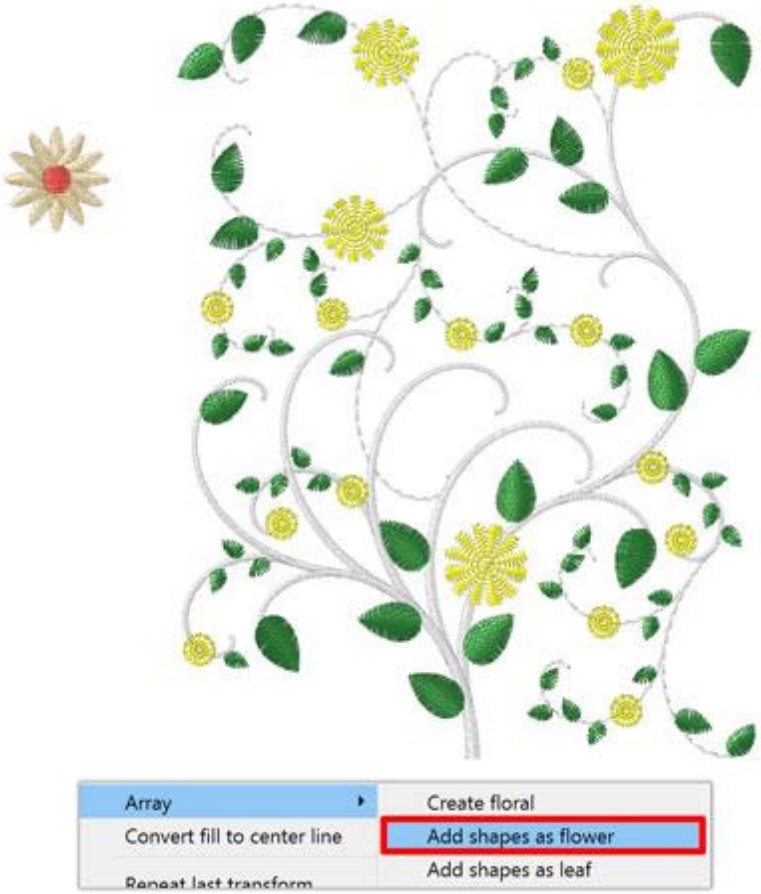
Para hacer esto es necesario:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Crear el diseño que desea utilizar junto al diseño floral existente

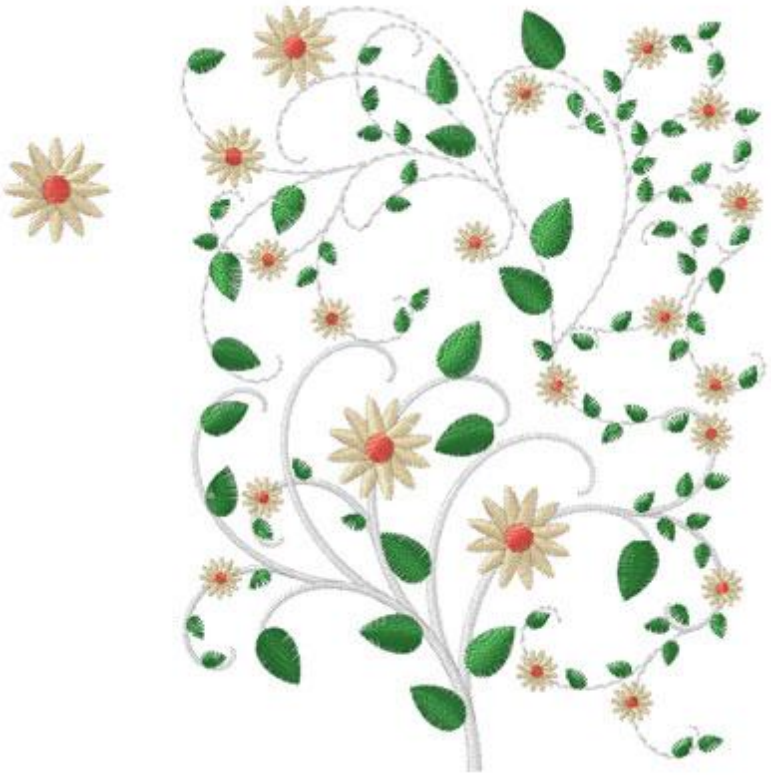


2. Seleccione tanto el diseño floral como el diseño que desea utilizar como flor.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre ellos, expanda la opción "orden" y seleccione la opción "Añadir formas como flor".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Su diseño reemplazará la flor del diseño floral y el software hará automáticamente los ajustes necesarios para que la nueva flor se ajuste correctamente.



Añadir formas como hoja

Puede reemplazar la hoja de un diseño floral por un diseño creado por usted utilizando la opción "Añadir formas como hoja".

Para hacer esto es necesario:

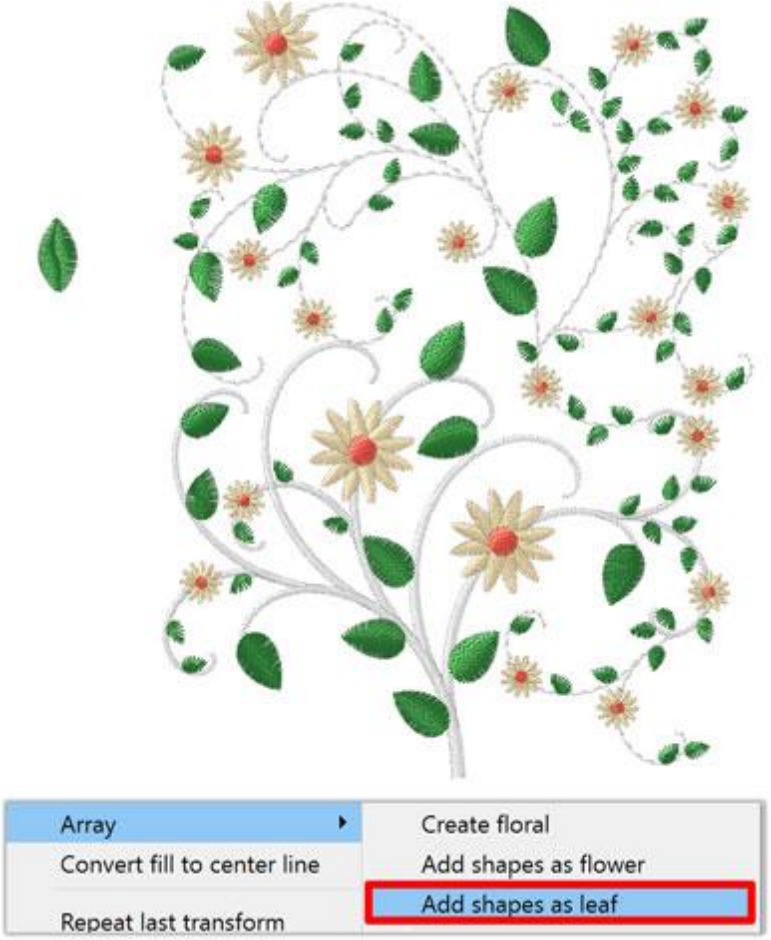
1. Cree el diseño que desea utilizar junto al diseño floral existente.



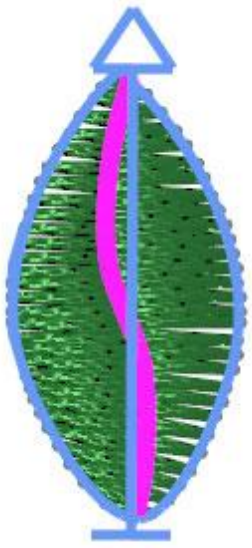
2. Seleccione tanto el diseño floral como el diseño que desea utilizar como hoja

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Haga clic con el botón derecho del ratón sobre ellos, expanda la opción "orden" y seleccione la opción "Añadir formas como hoja".

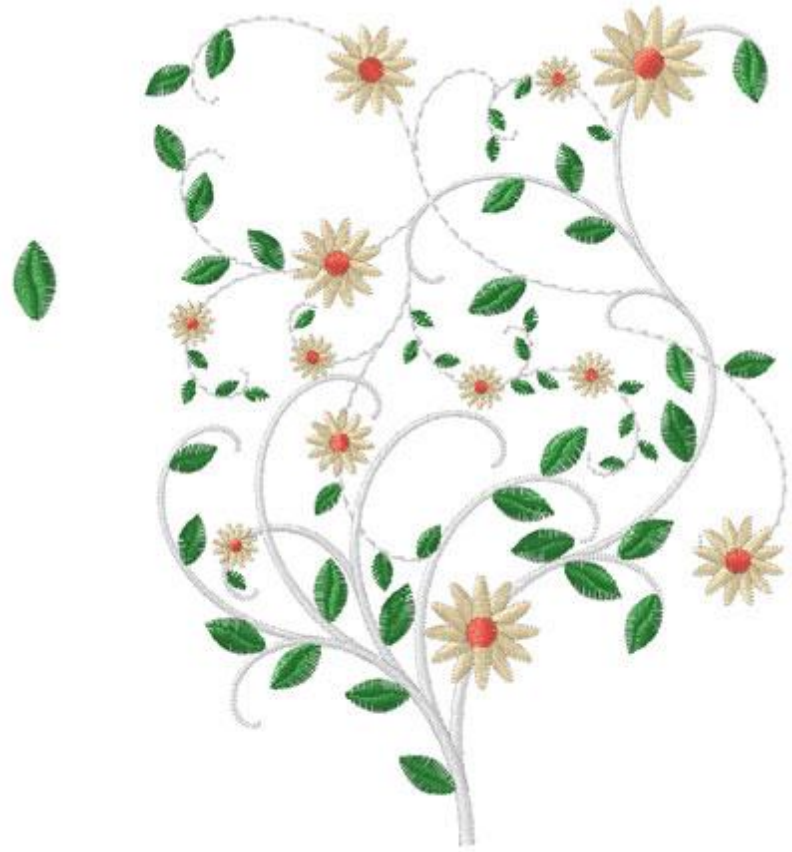


4. El cursor se convertirá en una cruz que le espera para fijar los puntos de inicio y fin de la hoja, que son importantes para colocar la hoja correctamente en la vid. Haga clic y arrastre desde el punto de inicio de la hoja hasta el punto final y una vez que lo suelte, su hoja se añadirá al diseño floral.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

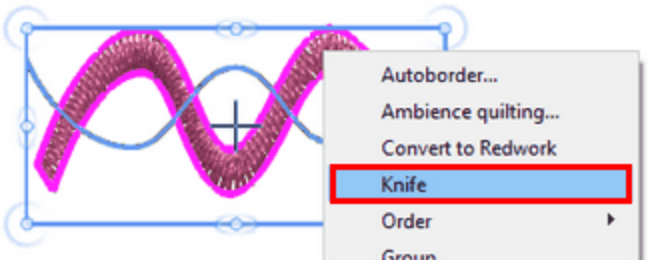
5. El diseño de la hoja reemplazará las hojas del diseño floral y hará los ajustes necesarios para que encaje correctamente dentro de la forma.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cuchillo

La herramienta de cuchillo se puede utilizar para dividir físicamente los objetos y crear fácilmente formas extrañas utilizando porciones de cualquier objeto. Para aplicar la herramienta de cuchilla necesita seleccionar un objeto de relleno y luego un objeto de contorno abierto que esté encima del objeto de relleno, haga clic con el botón derecho del ratón y desde el menú que aparece utilice la opción " Cuchillo El objeto de relleno se dividirá en los puntos que se encuentren con el objeto de contorno.



La opción "Cuchillo" sólo está disponible cuando se ha seleccionado un objeto "Relleno" y un objeto de "Contorno" abierto que se encuentra en la parte superior del "Objeto de relleno" y se utiliza como línea divisoria.



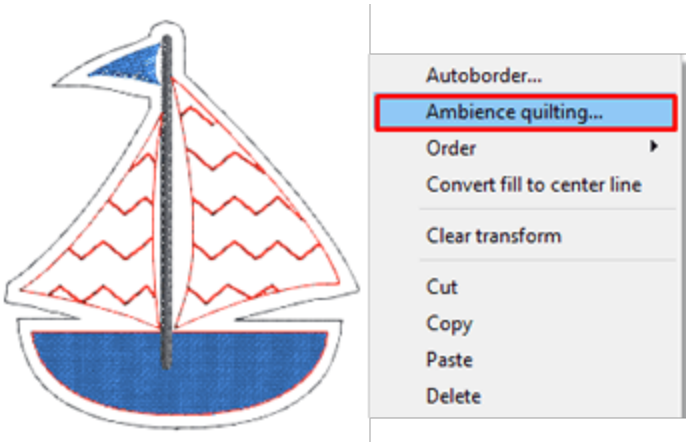
De la misma manera, puede dividir cualquier objeto utilizando cualquier objeto de línea que haya digitalizado manualmente.



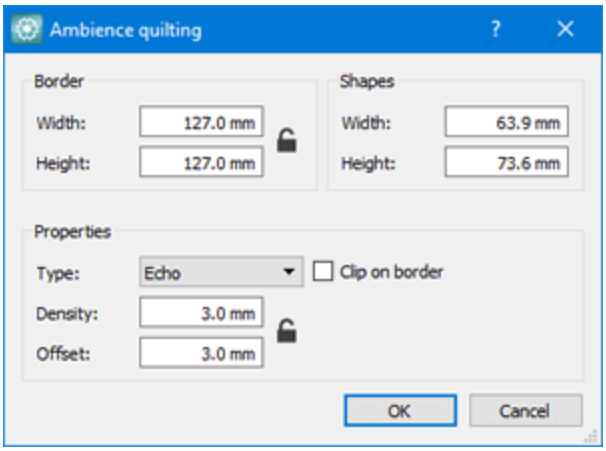
Acolchado ambiental

El software proporciona una manera fácil de crear un bloque de acolchado utilizando cualquier diseño. Seleccione el objeto (ya sea un diseño completo o parte de él) que desea incluir en el bloque de acolchado. Por ejemplo, la siguiente imagen de un yate. Si la selecciona, haciendo clic con el botón derecho del ratón, aparecerá la opción "Acolchado ambiental" en un menú desplegable. También puede seleccionar "Acolchado ambiental" en el icono Convertir de la barra de herramientas horizontal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Haciendo clic en "Acolchado ambiental...", aparecerá el siguiente cuadro de diálogo para que pueda ajustar los parámetros del bloque de acolchado.



En la zona "Borde" se define el tamaño del bloque de acolchado completo. Pulse el icono de bloqueo para activar el Tamaño proporcional, lo que significa que si modifica una de las dimensiones, la otra se actualiza automáticamente para mantener las mismas proporciones.

En el área " Formas " puede ver el tamaño de la pieza de diseño seleccionada. Esto es sólo una referencia para ayudarle a definir el tamaño del bloque; en otras palabras, no puede cambiar el tamaño del objeto desde este diálogo.

En el área "Propiedades" se puede definir el tipo de relleno del bloque y los parámetros relativos. Hay 3 tipos de relleno para el bloque de acolchado: Eco, Pergamino y Punteo. Con el valor " Compensación" puede ajustar la distancia entre el objeto y el primer renglón de acolchado. Además, usando el valor "Densidad" puede definir la distancia entre las líneas de acolchado. Si desea tener los mismos valores de " Compensación" y " Densidad", puede hacer clic en el icono de bloqueo para bloquear los valores juntos y entonces cualquier valor de " Densidad" que usted haya establecido se fijará también como distancia de " Compensación".

Eco

Utilizando el tipo "Eco", se crean líneas de auto-ordenación siguiendo la forma del objeto para rellenar el bloque de acolchado. Cuando se activa la opción " Recorte en el borde ", las líneas de autoborde se repiten hasta que se recortan según el tamaño del bloque de acolchado. Si no utiliza la opción "Recortar borde", el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

software crea realmente líneas de autoborde del objeto y líneas de borde del bloque de acolchado, que se mezclan entre sí.



Without Clip on border



Clip on border

Pergamino

El tipo "pergamino" crea un efecto similar al de "Eco" sin recorte en el borde. La diferencia, sin embargo, radica en la forma de coser, ya que el software produce líneas de puntada continua que facilitan mucho la producción.



Punteo

Si se utiliza el tipo "punteo", el bloque de acolchado se rellena con relleno de punteado alrededor del objeto, a partir de la compensación definida.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Redwork

Con la opción "Convertir a Redwork" puede convertir cualquier diseño en redwork. Los diseños Redwork se crean con puntadas rojas en la tela blanca. Sin embargo, el color no se limita a las puntadas rojas. Después de crear el diseño Redwork inicial, es posible editar el color cambiando el color del contorno del diseño.

Para aplicar esta herramienta, sólo tienes que seleccionar el diseño que quieres convertir y hacer clic con el botón derecho del ratón sobre él. En el menú del botón derecho, seleccione la opción "Convertir a Redwork" y se convertirá automáticamente.

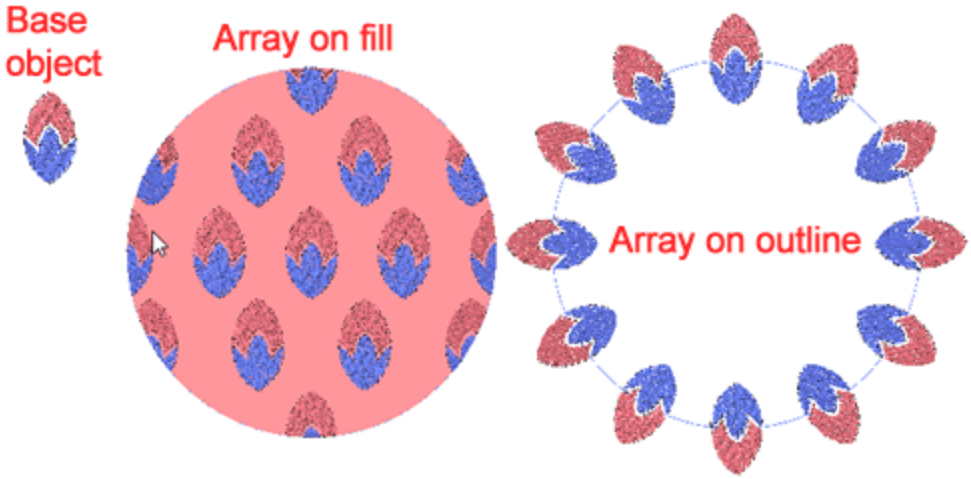


También puede aplicar esta herramienta desde el icono Convertir en la barra de herramientas horizontal después de seleccionar el diseño. Es importante saber que cada parte del diseño del trabajo en rojo se coserá con el mismo número de pasadas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Orden

El "orden" es un tipo que utiliza un "objeto base" o un "elemento de imágenes prediseñadas" para crear un "relleno de área" o un "relleno de contorno" utilizando el objeto base o el "elemento de imágenes prediseñadas". Cuando se aplica el "Orden" en el relleno, se crea una rejilla de patrón y se colocan copias del objeto base en la rejilla de forma con patrón. Usando "Orden" (Relleno o Contorno) puede crear efectos sorprendentes. En las siguientes secciones presentaremos cómo aplicar Array sobre el Relleno o el Contorno y las personalizaciones que pueden aplicarse. Por ejemplo, la forma de la parte izquierda de la siguiente figura se utiliza como objeto base. Usando el objeto base hemos aplicado Orden sobre el área de relleno del círculo (parte central de la figura), y Orden sobre el contorno del mismo círculo (parte derecha de la figura).



Hay dos maneras de aplicar "Orden" en el relleno o en el contorno.

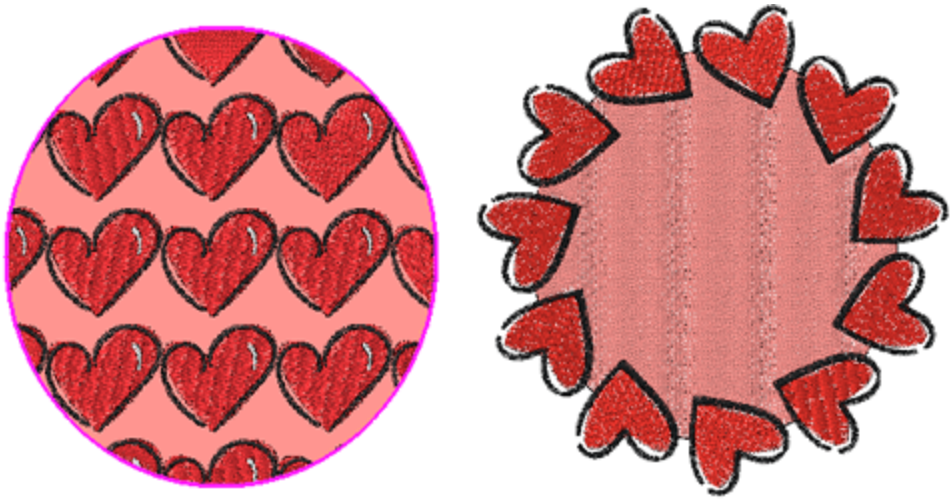
- Usar cualquier elemento de " imagen prediseñada " como objeto base
- Utilizar cualquier pieza de diseño como objeto base

Método 1. Usar cualquier elemento de la biblioteca de imágenes prediseñadas

1. Seleccione cualquier objeto al que desee aplicar "Orden".
2. Haga clic en el tipo "Orden" en Propiedades. El tipo de orden existe tanto para el tipo " Relleno" como para el tipo "Contorno". Si desea aplicar un arreglo de relleno, presione el tipo "orden" de la pestaña de relleno y cuando quiera aplicar en el contorno, presione el "orden" en el tipo de contorno.
3. Aparecerá la ventana de la biblioteca de imágenes prediseñadas para seleccionar cualquiera de los elementos disponibles. Una vez que seleccione un elemento de imágenes prediseñadas, pulse "Insertar".
4. El cursor se convertirá en una cruz y tendrá que hacer clic y arrastrar para especificar el tamaño y la orientación de la imagen prediseñada insertada. Mientras arrastra puede ver una vista previa escalada y girada que sigue el movimiento del ratón. Una vez que suelte el ratón, el elemento se finalizará.
5. Al soltar el ratón, el elemento de imagen prediseñada seleccionado se aplicará como un orden. No se añadirá al área de diseño sino al relleno del objeto seleccionado, si ha utilizado el tipo de "Orden" en la pestaña de relleno o se añadirá al contorno si ha utilizado el tipo de "Orden" en la pestaña de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

contorno.

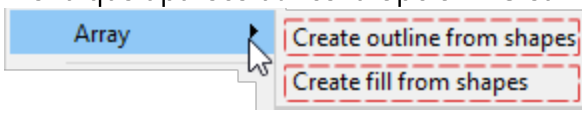


Siempre puede seleccionar el objeto con el orden aplicado y pulsando Orden de nuevo, aparecerá el diálogo "Biblioteca de imágenes prediseñadas" para seleccionar otro elemento de imágenes prediseñadas.

Método 2. Utilizar cualquier parte del diseño

En este método no usaremos un elemento de imágenes prediseñadas como objeto de relleno, sino que usaremos una parte del diseño.

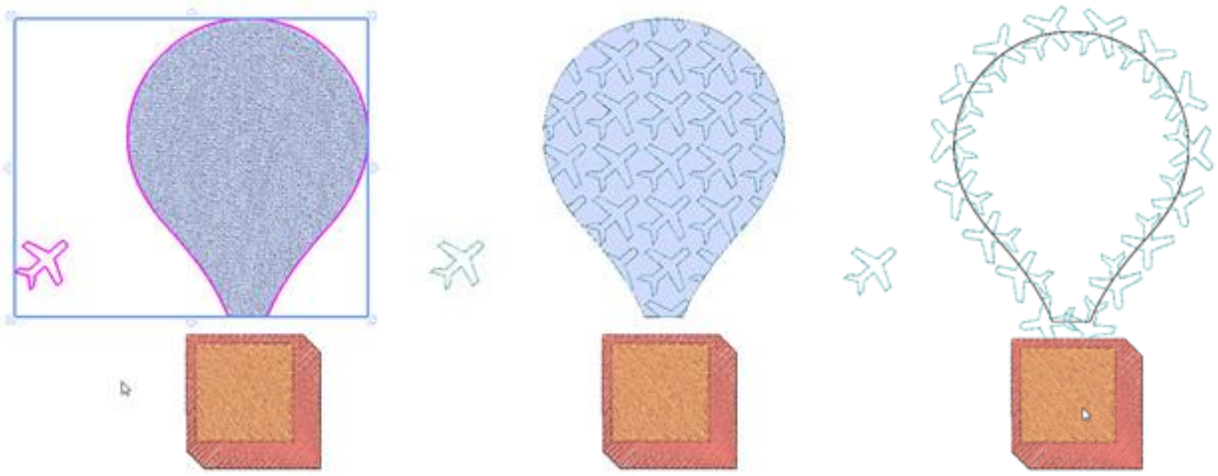
1. Seleccione un objeto a rellenar y utilice la tecla "Ctrl" (Cmd en Mac) para añadir uno o más objetos a la selección.
2. El objeto base debe ser más pequeño que el objeto a rellenar.
3. Presione el icono de orden o haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y desde el menú que aparece utilice la opción " Crear relleno de las formas " del submenú "Orden".



4. El objeto más grande se rellena automáticamente con el objeto más pequeño colocado de forma que se pueda seguir un patrón.

> De la misma manera puede "Crear un contorno a partir de las formas".

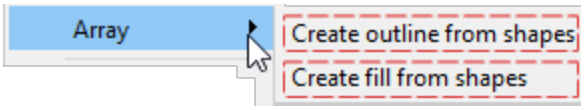
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cuando se aplica un relleno de orden, puede cambiar el objeto de relleno en cualquier momento de varias maneras.

1. Presione el icono de orden  para seleccionar un elemento de imágenes prediseñadas alternativo.
2. Seleccione un objeto de diseño junto con el objeto ya rellenado y haga clic en el icono de orden para cambiar el relleno existente y utilizar el nuevo objeto seleccionado.

Cualquiera de las formas de reemplazo anteriores también se pueden realizar haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto rellenado y luego usando la opción Crear relleno a partir de formas.



Hay varias opciones que puede ajustar para personalizar la forma en que se aplica el orden y editar el orden aplicado. Estas opciones se presentarán en la siguiente sección.

Orden sobre objeto de relleno

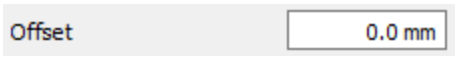
Como ya se ha mencionado, cuando el orden se aplica sobre el relleno de un objeto, entonces un objeto base se coloca sobre el relleno del objeto de una forma con patrón. El objeto "orden" tiene varias "propiedades" que puede ajustar, pero la más importante es el relleno del patrón. Aquí es donde selecciona la forma en que se colocarán las copias. Hay patrones de relleno y cada uno de ellos puede ser personalizado de manera diferente y cada uno será presentado en un tema separado. En este punto presentaremos las propiedades comunes de todos los patrones de "Relleno". Los patrones de relleno disponibles son 6 como se muestra en la siguiente imagen y en los siguientes temas presentaremos cómo editar el patrón de relleno usando las "propiedades" disponibles y usando la opción "Editar nodos".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Rectángulo
- Circular
- Contorno
- Una sola línea
- Ajuste de forma
- Ajuste de línea
- Viña Floral
- Relleno de espacio
- Relleno floral

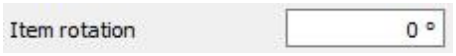


Desfase

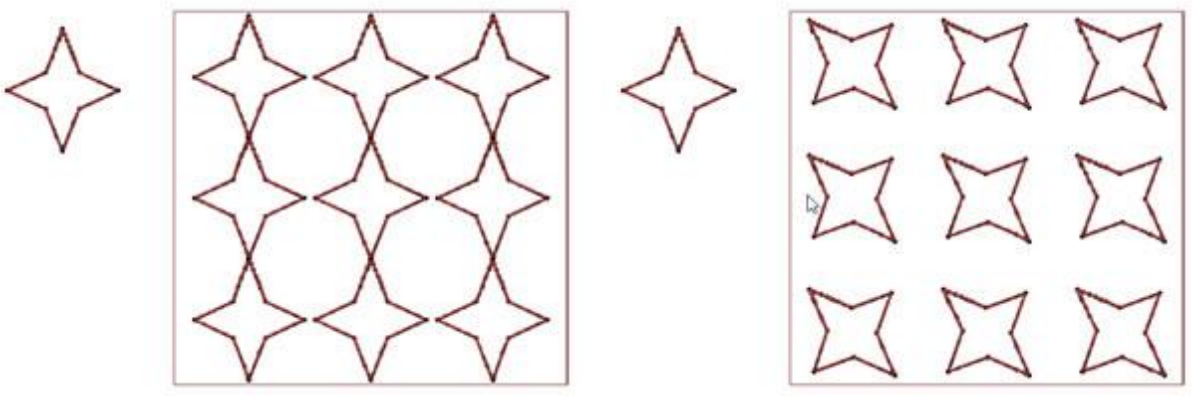


El parámetro Compensación especifica la distancia entre el contorno y el borde de corte del objeto repetido.

Rotación del elemento



Este parámetro hace girar el objeto base. Especifica la rotación del objeto en grados y todas las copias del orden se giran como si el objeto inicial se hubiera girado en esos grados.



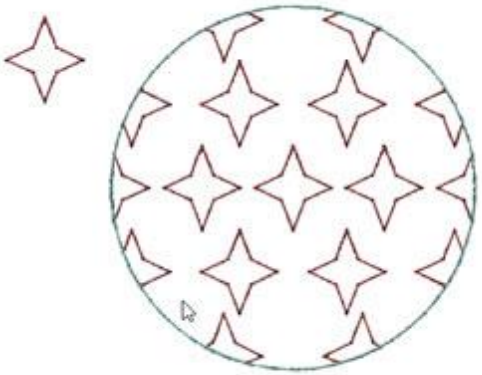
Rotación del item 0

Rotación del item 45

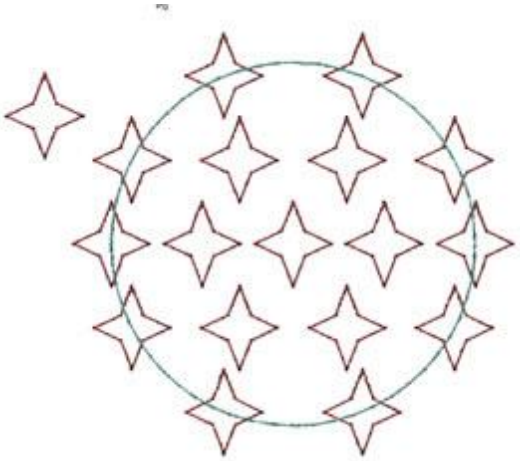
Recortar formas

Con el parámetro Recortar formas se puede especificar si los objetos repetidos se cortarán según el contorno del objeto en el que se repiten o si el software repetirá los objetos en el borde.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Con recorte de formas



Sin recorte de formas

Separar en objetos

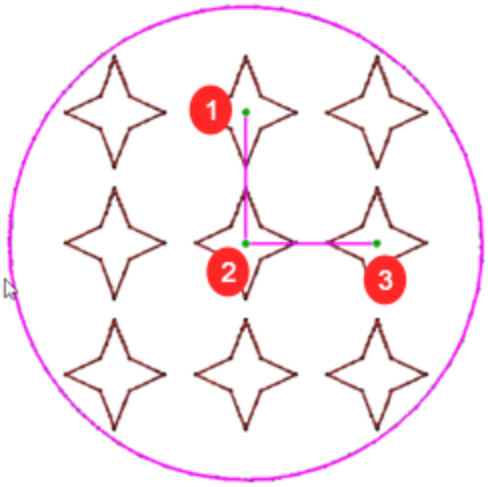
Usando el botón Separar en objetos puede convertir las repeticiones del orden en objetos individuales. Esto significa que puede borrar, mover o añadir/copiar objetos manualmente. Esta opción se utiliza principalmente para evitar solapamientos y para refinar ciertos diseños.

Editar orden

En general debemos mencionar que el patrón de relleno puede ser editado de 2 maneras. Primero usando las "Propiedades" de cada patrón de relleno y segundo usando "Editar nodos" hay controles especiales que pueden ser usados para ajustar el patrón de relleno. Por ejemplo, cuando se usa el relleno "Rectángulo", se puede editar el patrón de relleno usando las "propiedades" como en la parte izquierda de la siguiente imagen, pero también se pueden usar los controles que están disponibles si se editan los nodos para el objeto del orden como se hace en la parte derecha de la imagen.



Propiedades del relleno de "Rectángulo"

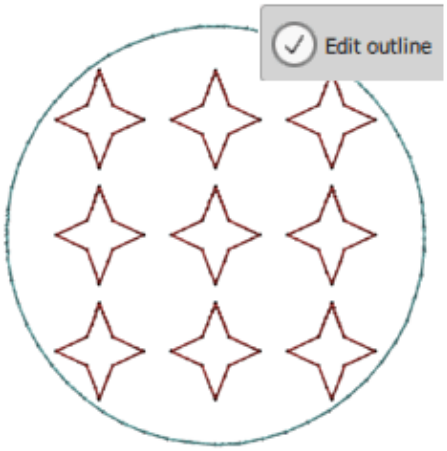


Controles del relleno de patrón mientras se utiliza "Editar nodos".

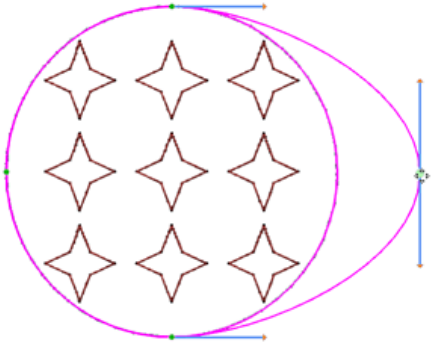
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Editar contorno

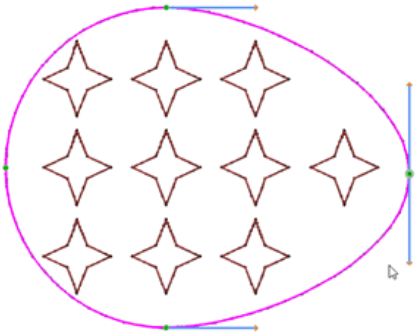
Para los objetos normales cuando se utiliza "Editar nodos" se puede editar su contorno. Para los objetos que tienen un orden en relleno aplicado cuando edite los nodos podrá ajustar el patrón de relleno como se ha descrito anteriormente. Pero en caso de que quiera editar el contorno de estos objetos necesita habilitar la opción "Editar contorno" en la barra de "Opciones de herramientas". Después de habilitar la opción "Editar contorno" podrá editar el contorno del objeto como cualquier otro objeto normal.



Editar el contorno habilitado



Mover cualquier nodo



La forma del objeto ha cambiado

Rectángulo

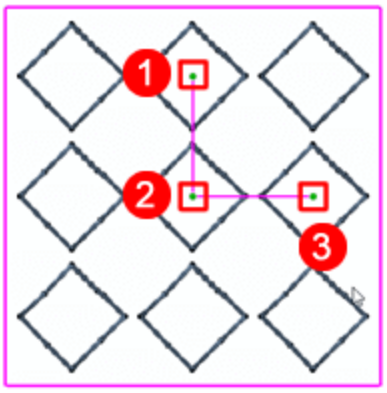
Cuando se aplica el relleno de Matriz usando el relleno de Rectángulo, se crea una rejilla rectangular y se colocan copias del objeto de relleno en la rejilla. Puede editar el aspecto del array de dos maneras. Primero usando las Propiedades para controlar la distancia Horizontal - Vertical y Comienzo - Ángulo de inclinación.

- Espacios horizontales
- Espacios verticales
- Ángulo de inicio
- Ángulo de inclinación



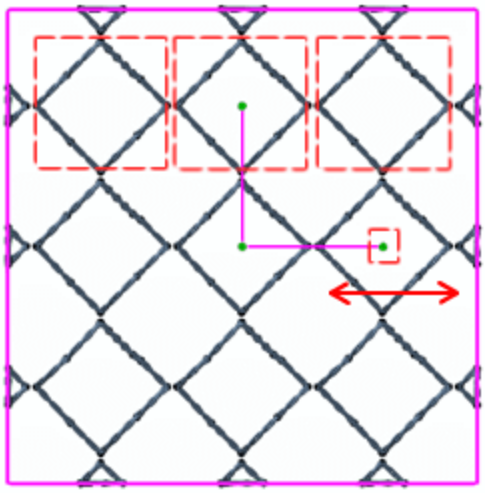
También puede editar el aspecto del array usando los controles que aparecen en el modo de edición de nodos. Como puede ver en la siguiente figura, en el modo de edición de nodos aparece un control de patrón de esquina. Usando el controlador 1 puede ajustar tanto la "Distancia vertical" como el "Ángulo de inclinación". Usando el controlador 2 puede cambiar el centro del array. Este es el primer objeto del array en el que se basa toda la rejilla rectangular. Todos los demás objetos se colocarán en base a la posición del primero, siguiendo los parámetros del tipo de relleno del array. Usando el control 3 puedes ajustar la "Distancia horizontal" y el "Ángulo de inicio".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

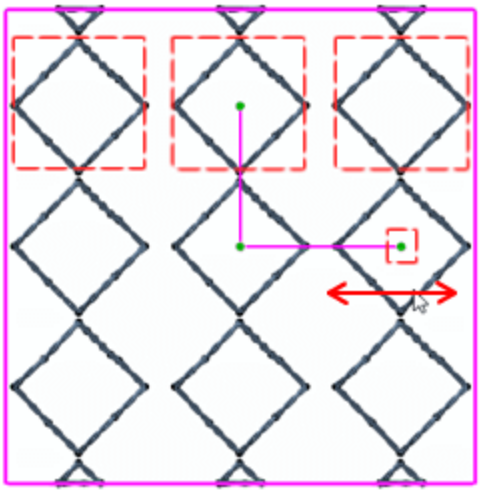


Espacios horizontales

Este valor numérico define la distancia horizontal entre las copias de una misma línea horizontal. Puede escribir cualquier valor numérico y pulsar "Intro" para aplicarlo. También puede ajustar el espacio entre las copias horizontales, en el modo de edición de nodos, utilizando el control que se indica en la siguiente figura. Haga clic y arrastre para cambiar la longitud de la línea que termina en el control, la distancia horizontal cambia según el movimiento del control. En este punto debemos mencionar que puede mantener pulsada la tecla "Ctrl" (tecla Cmd de MacOS) para que el movimiento se ajuste al eje horizontal. Usando el mismo handle también puede ajustar el "Ángulo de inicio" en el que se basa la rejilla rectangular.



Espacios horizontales 0

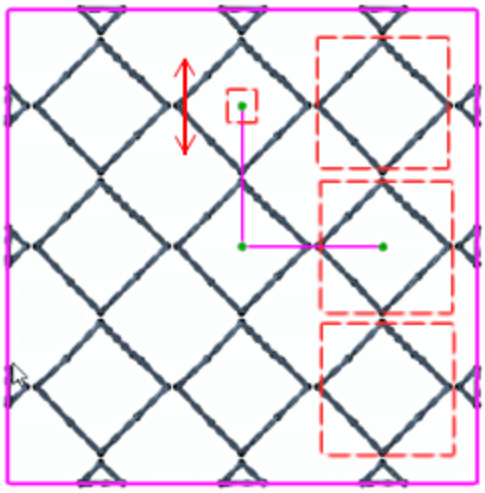


Distancia horizontal 1,5

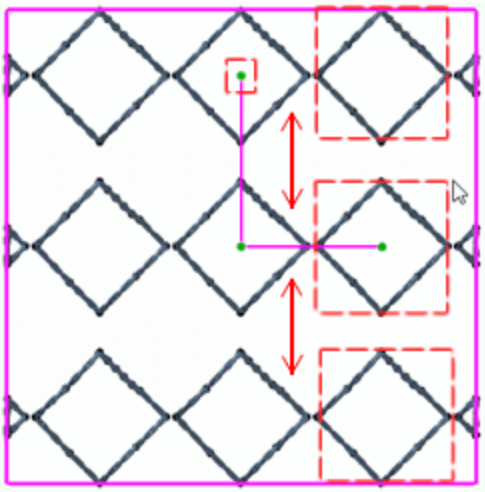
Espacios verticales

Este valor numérico define la distancia vertical entre las líneas. Puede escribir cualquier valor numérico y pulsar "Intro" para aplicarlo. También se puede ajustar la distancia entre las líneas, en el modo de edición de nodos, utilizando el control que se indica en la siguiente figura. Haga clic y arrastre para cambiar la longitud de la línea que termina en el control, la distancia vertical cambia según el movimiento del control. En este punto debemos mencionar que puede mantener pulsada la tecla "Ctrl" (tecla Cmd de MacOS) para que el movimiento se ajuste al eje horizontal. Utilizando el mismo mando también puede ajustar el "ángulo de inclinación" en el que se basa la rejilla rectangular.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



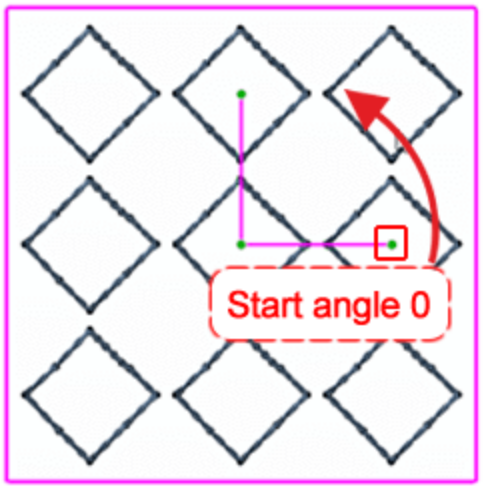
Distancia vertical 0



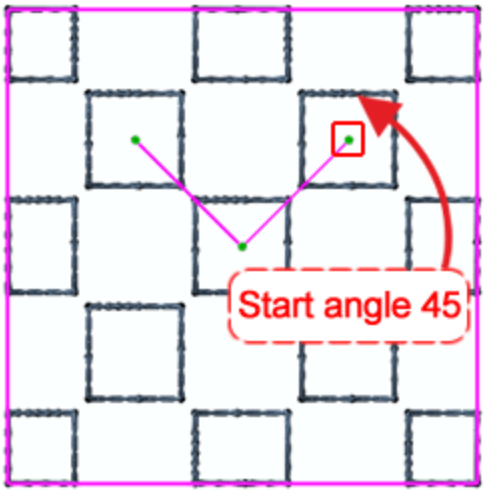
Distancia vertical 2mm

Ángulo de inicio

Este valor numérico define los grados a partir de los cuales comenzará el relleno del patrón. También puede mover el nodo como se indica en las siguientes figuras para cambiar el ángulo de inicio. En realidad el patrón de colocación cambia de ángulo a la vez. El mango del patrón se mueve tal cual. El ángulo entre las líneas del mango permanece igual cuando se edita el mango que ajusta el ángulo inicial.



Mover este nodo para cambiar el ángulo de inicio

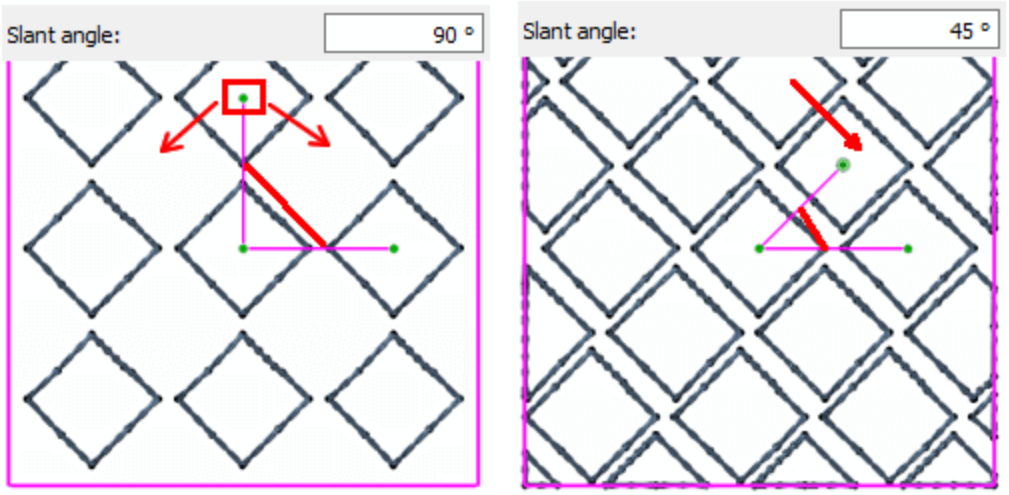


El ángulo de inicio ha cambiado y todo el lugar del patrón.

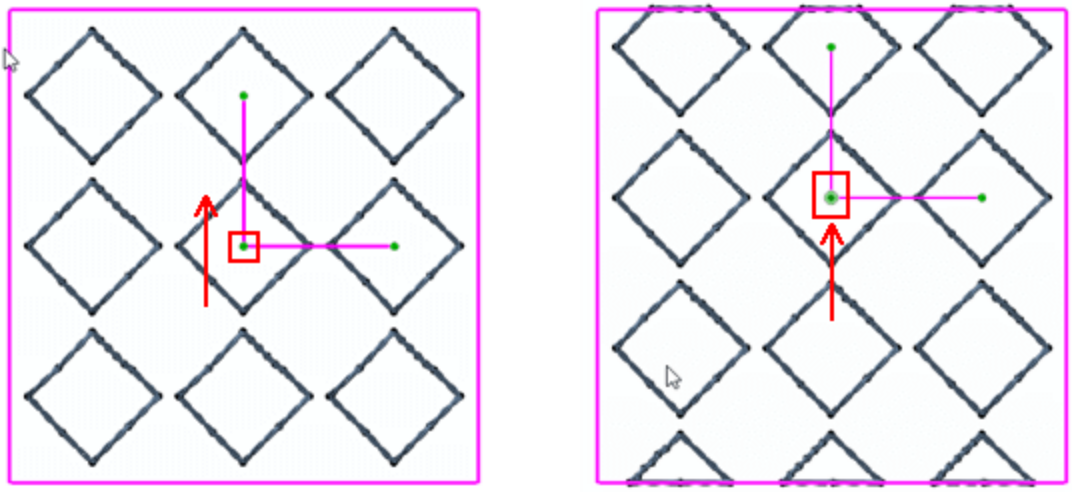
Ángulo de inclinación

El ángulo de inclinación define la colocación del patrón. Este valor numérico define los grados de la esquina del mango del patrón. Como podemos ver en la siguiente figura el ángulo de inclinación es de 90 grados. El valor numérico se edita en la barra de herramientas de Propiedades, pero también podemos mover este nodo como se muestra en la siguiente figura para cambiar el ángulo de inclinación. El ángulo oblicuo ha cambiado y se puede ver que el patrón de relleno es muy diferente. Todas las demás opciones permanecen sin cambios y en muchos casos puede tener este solapamiento de copias y debe cambiar la distancia Horizontal - Vertical para mejorar la apariencia del array.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Finalmente debemos mencionar que podemos mover el centro de relleno del Array (punto de control 1) para cambiar la forma en que se colocan las copias. Por defecto el centro del array se coloca en el centro del objeto. Como podemos ver, el centro de la primera copia comienza desde el centro pero todas las copias de la parte inferior y superior no están completas. No nos gusta la colocación de las copias en los bordes del objeto, como podemos ver en la parte izquierda de la figura. Mueva el centro de la matriz como se indica en la parte derecha de la figura abajo y vea como todas las copias encajan dentro de la forma.



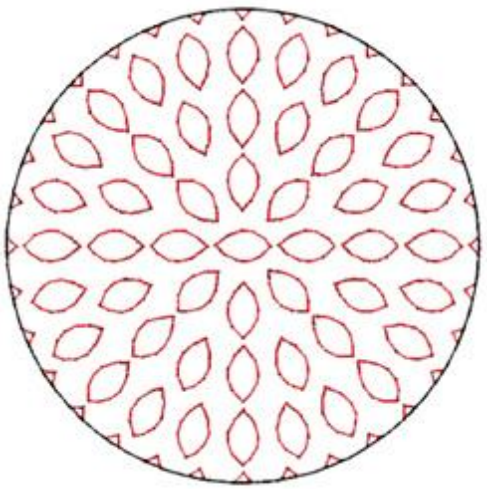
Circular

Cuando se aplica una matriz con relleno circular, se crea una cuadrícula circular y se colocan copias del objeto de relleno en el círculo. Puede encontrar información detallada sobre todas las propiedades del relleno de la matriz en la sección correspondiente del capítulo Transformaciones del bordado. En este punto sólo presentaremos las propiedades que afectan al patrón de relleno de la matriz.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

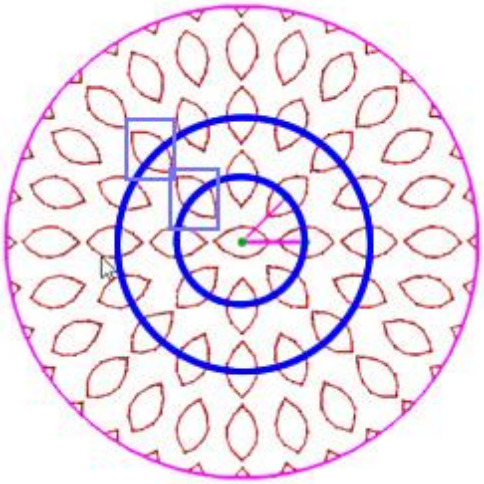
- Espacios horizontales
- Ángulo de inicio
- Pasos



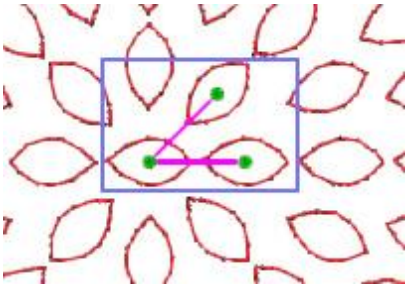


Espacios horizontales

Cuando se aplica el relleno de arrays con la opción Aparato circular, el programa crea copias de un objeto base y coloca las copias en una cuadrícula circular. La cuadrícula circular tiene círculos interiores. Con esta opción puede definir la distancia entre los círculos. En realidad, el parámetro Espaciado especifica la distancia entre los rectángulos que incluyen cualquiera de las copias.

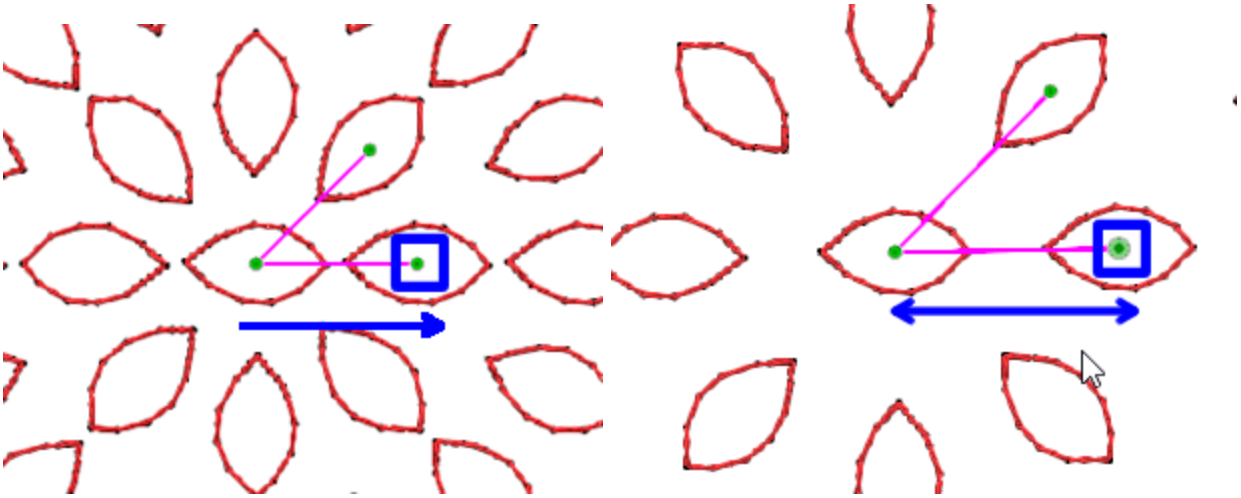


En el modo de edición de nodos aparece un manejador de patrón. Usando los nodos de este manejador de patrón podemos ajustar el espaciado horizontal.



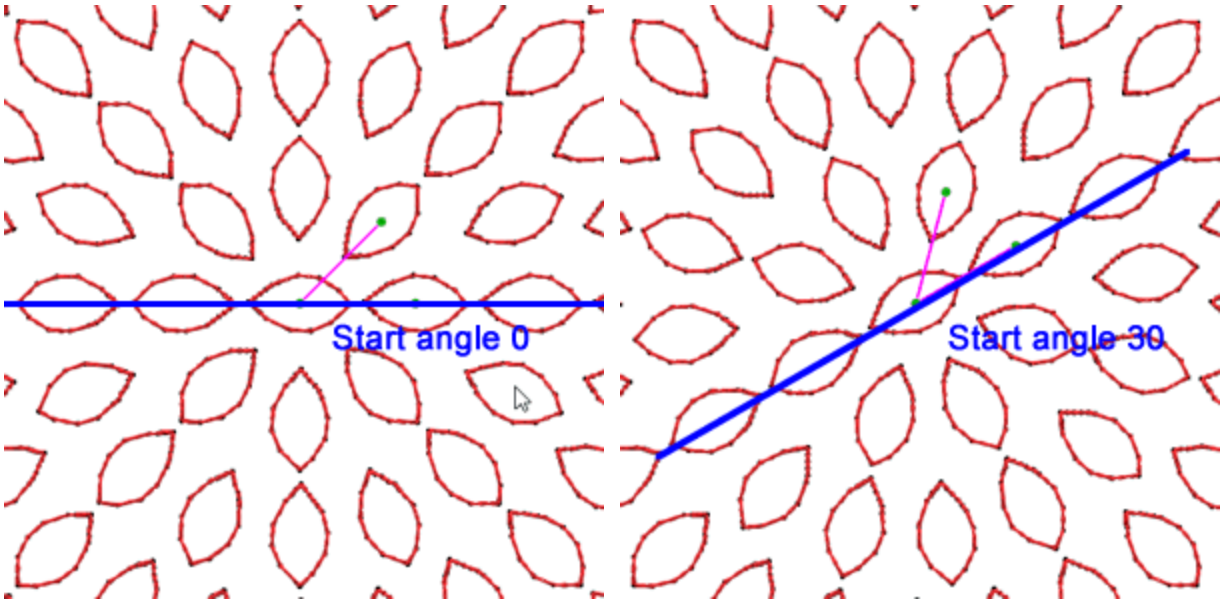
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Haga clic y arrastre para mover este nodo, en la dirección que muestra la flecha para aumentar el Espaciado horizontal o en la dirección opuesta para disminuir el Espaciado horizontal. Mientras Arrastra puede ver los tiradores agrandarse, suelte el ratón para aplicar la operación.



Ángulo de inicio

En la colocación circular siempre hay una línea que las copias se colocan en línea recta y el resto de las copias siguen la colocación de esta línea de ángulo de inicio. Todo el patrón cambia para seguir el ángulo de inicio, las copias de cada círculo se colocan según la línea de ángulo de inicio.

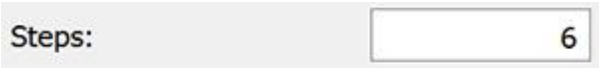


Pasos

El parámetro Pasos, define el Paso de incremento de copias añadidas sobre círculos internos de colocación Circular, comenzando desde el centro de la Matriz. Primero se añade una copia al centro del círculo. Luego en el primer círculo el número de copias es el número que está definido por la propiedad Steps, en nuestro caso tenemos 8 copias. El siguiente círculo aumenta el número de copias incluidas por el número de Pasos,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de modo que el segundo círculo tiene 16 copias. El tercer círculo tendrá 24 objetos de copia, etc. Los objetos del mismo círculo se distribuyen uniformemente.

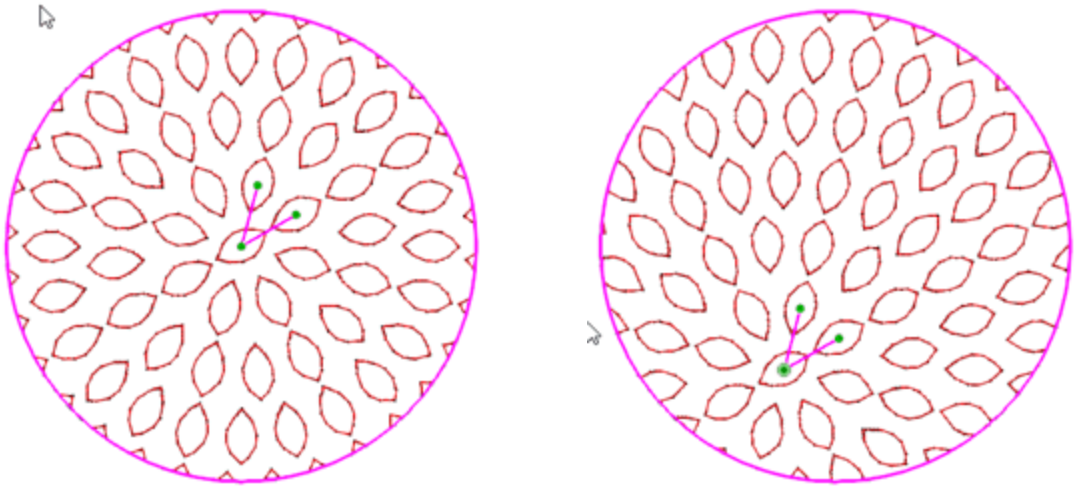


En la edición del relleno de la matriz circular con el editor de nodos hay tres puntos de control:

- El punto de control 1 especifica la posición del primer objeto que se repetirá. Todos los demás objetos se colocarán en base al primero, siguiendo los parámetros de la matriz Circular. Podemos mover este punto de control y cambiar el centro de la circunferencia.
- La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro Espaciado. En realidad el valor numérico define la distancia entre los rectángulos que incluyen cualquiera de las copias y no la longitud del nodo1 al nodo2.
- Utilizando el nodo de Control 2 puede especificar el ángulo de inicio.
- Usando el nodo de control 3, puede ajustar la propiedad Número de pasos.



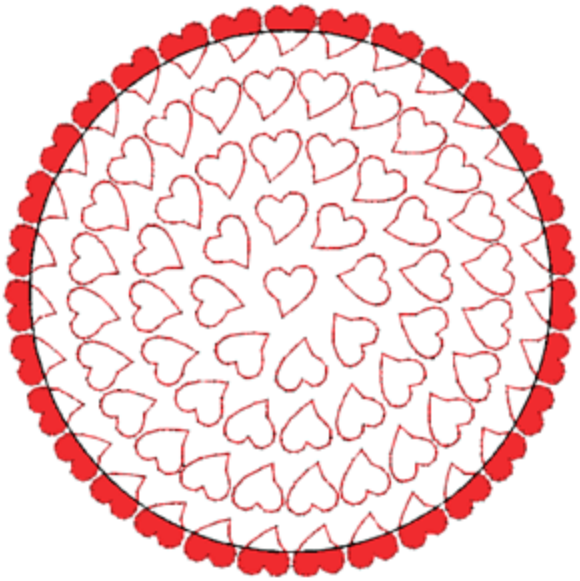
Como hemos mencionado anteriormente podemos mover el punto de control 1 (El centro del círculo) para crear un diseño como el anterior. Empezando por el diseño de la izquierda con el patrón circular estándar podemos cambiar fácilmente al diseño de la derecha con el centro del círculo modificado.



Contorno

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

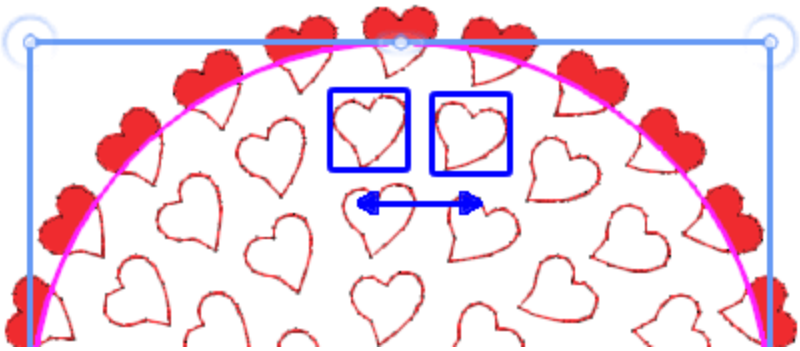
La matriz de contorno tiene los siguientes parámetros:



Espaciamiento horizontal

El parámetro Distancia horizontal especifica la distancia entre los rectángulos que incluyen cada objeto repetido del mismo contorno. En este caso, la separación puede no ser precisa, ya que los objetos del mismo contorno deben estar distribuidos uniformemente.



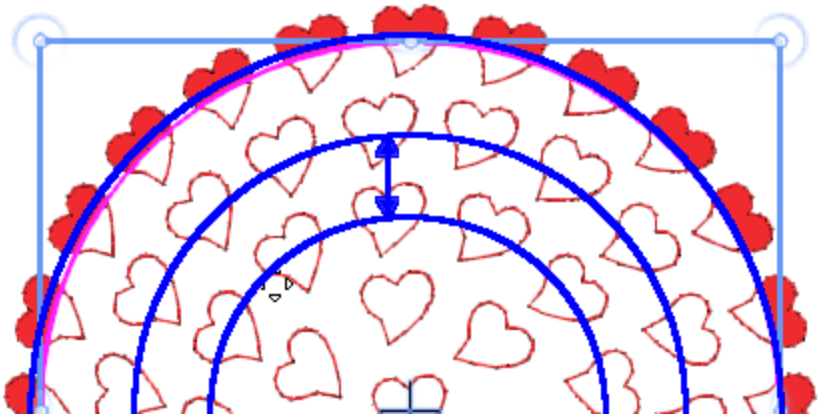


Espaciamiento vertical

El parámetro Espaciado vertical especifica la distancia entre los rectángulos que incluyen cada objeto repetido, de contornos diferentes (adyacentes). El Espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que los contornos deben colocarse de forma que no dejen grandes huecos en el centro del objeto.

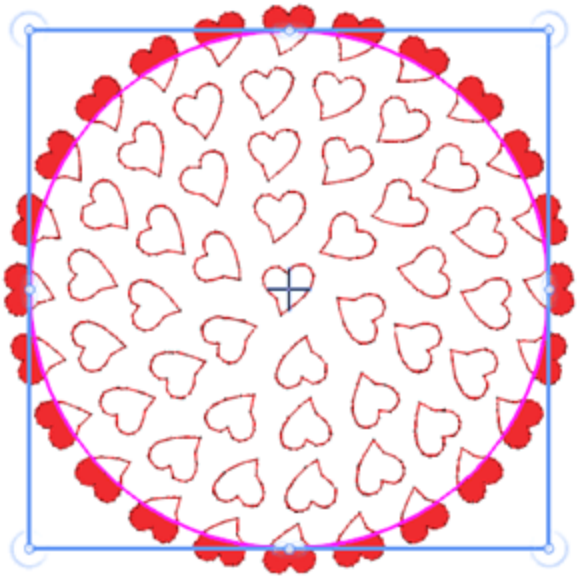
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



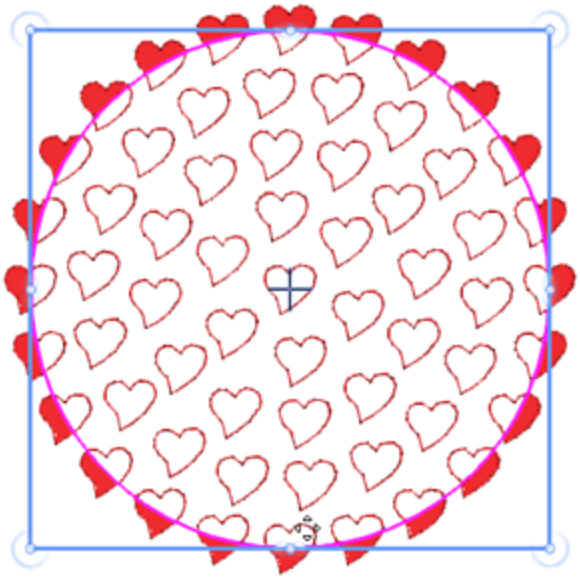


Ángulo de seguimiento

Con el parámetro Seguir ángulo puede especificar si el objeto repetido será girado, para seguir la dirección del contorno o si mantendrá el ángulo del objeto original.



Con "Ángulo de seguimiento"

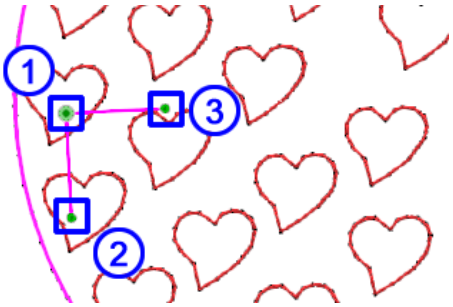


Sin "Ángulo de seguimiento"

Edición de nodos de la matriz de contorno

Al seleccionar un objeto que se rellena con una Matriz de contorno y hacer clic en el icono del Editor de nodos, puede editar los puntos de control de la colocación de los objetos. Hay tres puntos de control

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- El punto de control 1 especifica el offset del parámetro, donde se colocará el primer contorno.
- La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro Espaciado.
- La distancia entre los puntos de control 1 y 3 especifica el parámetro Espaciado vertical.

No se puede cambiar el ángulo de las líneas 1-2 y 1-3, ya que no tiene sentido cambiar el ángulo inicial o el ángulo de inclinación en el tipo de relleno de contorno.

Si desea editar los contornos del objeto debe habilitar el parámetro "Editar contorno" de la barra de herramientas "Opciones de herramientas".

Linea única

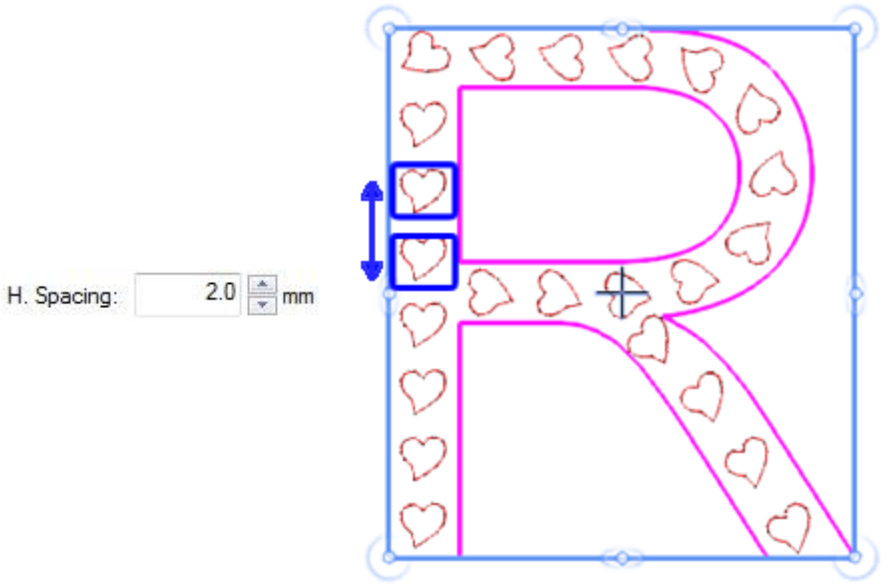
El arreglo de una sola línea tiene sólo el siguiente parámetro:



Espaciamiento

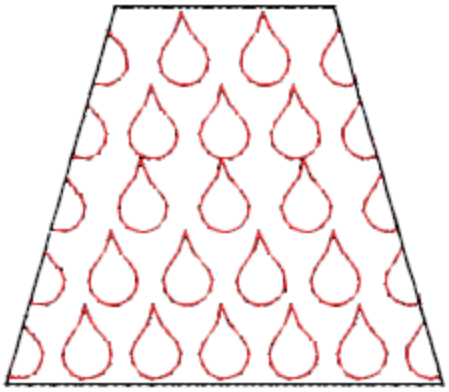
El parámetro Espaciado especifica la distancia entre los rectángulos que incluyen cada objeto repetido. El Espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que la matriz de la misma letra debe estar distribuida uniformemente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajuste de forma

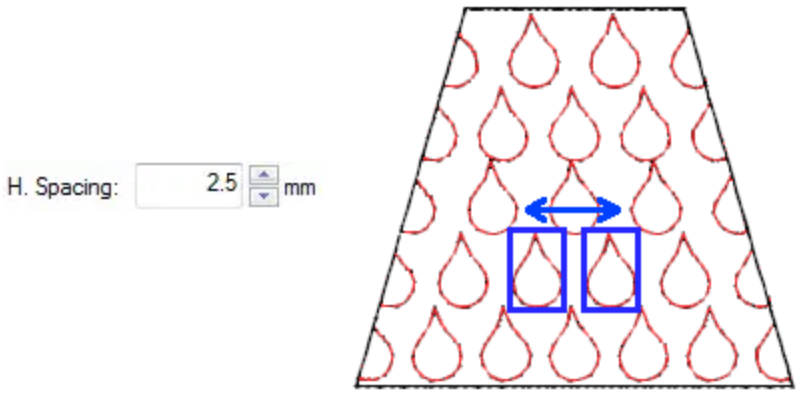
La matriz de ajuste de forma tiene los siguientes parámetros:



Espaciamiento horizontal

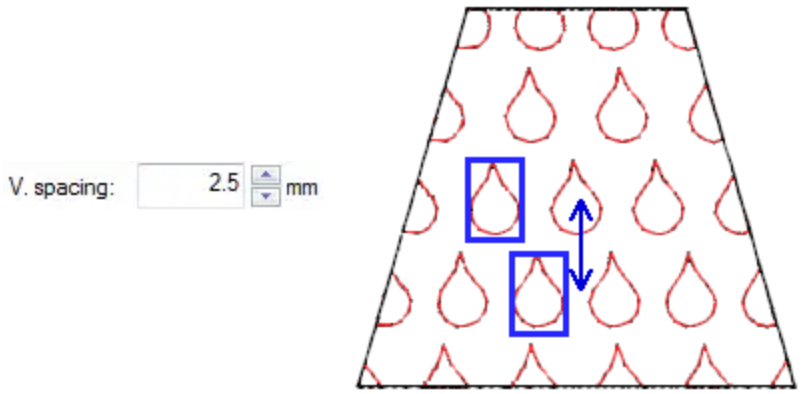
El parámetro espaciamiento horizontal especifica la distancia entre los rectángulos que incluyen cada objeto repetido. El Espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que los objetos de una misma letra deben estar distribuidos uniformemente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



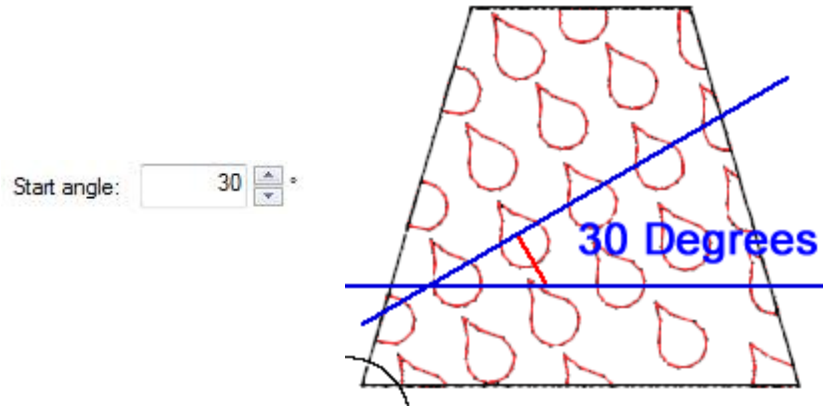
Espaciamiento vertical

El parámetro Espaciado especifica la distancia entre los rectángulos que pueden incluir cada objeto repetido.



Ángulo de inicio

El parámetro Ángulo inicial especifica el ángulo de las líneas horizontales de los objetos repetidos, que rellenarán el área especificada. Si el ángulo inicial está definido en 0 grados, las líneas serán horizontales.

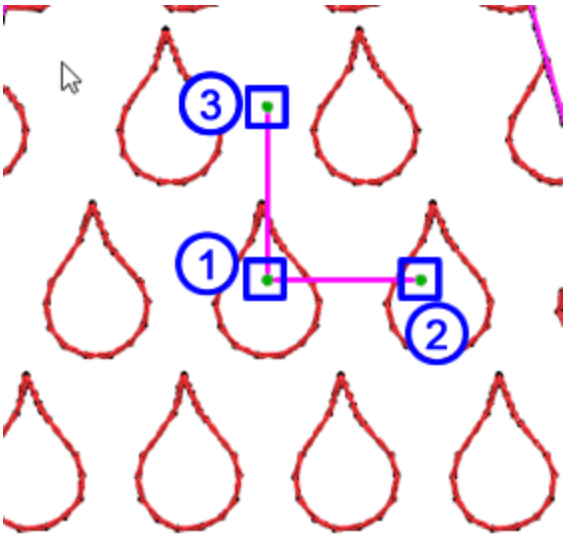


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Edición de nodos de la matriz de ajuste de forma

Cuando edite un objeto que esté relleno con una matriz de ajuste de forma en el modo de edición de nodos, puede editar los puntos de control de la colocación de la matriz.

Hay tres puntos de control:



El punto de control 1 especifica la posición vertical del primer objeto del array. Todos los demás objetos se colocarán en base al primero siguiendo los parámetros del tipo de relleno del array.

La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro Espaciado.

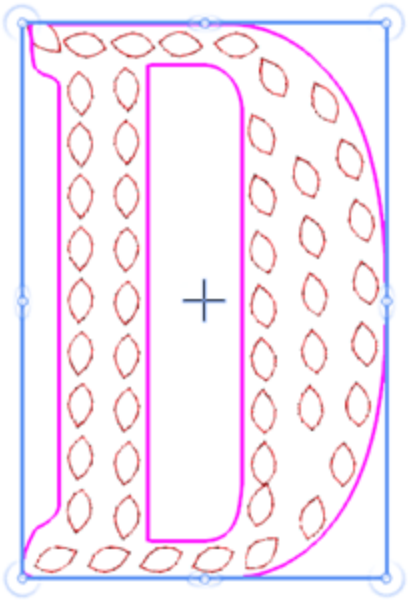
- El ángulo de 1-2 líneas, especifica el ángulo de inicio.
- La distancia entre los puntos de control 1 y 3 especifica el parámetro Espaciado vertical.

El ángulo de la línea 1-3 no puede ser cambiado ya que no tiene ningún significado para el arreglo de ajuste de forma.

Si desea editar los contornos del objeto, debe habilitar el parámetro "Editar contorno" de la barra de herramientas "Opciones de herramientas".

Ajuste de linea

La matriz de ajuste lineal tiene el siguiente parámetro:

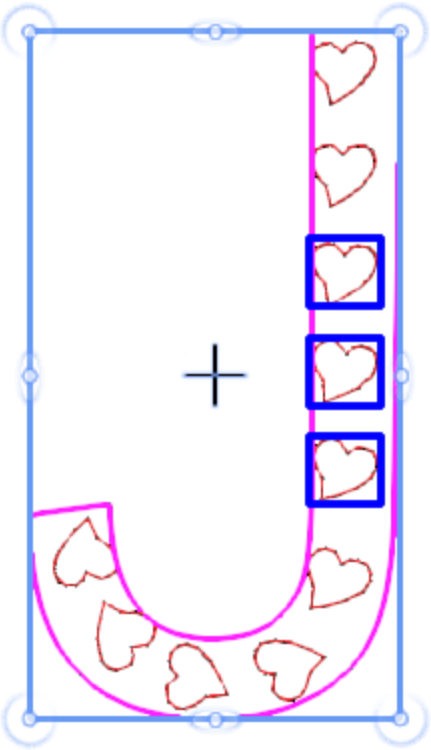


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Espaciamiento horizontal

El parámetro Espaciado especifica la distancia entre los rectángulos que incluyen cada objeto repetido.

El espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que las copias de la misma carta deben distribuirse uniformemente.



La matriz de relleno de ajuste de línea no tiene puntos de control en el editor de nodos.

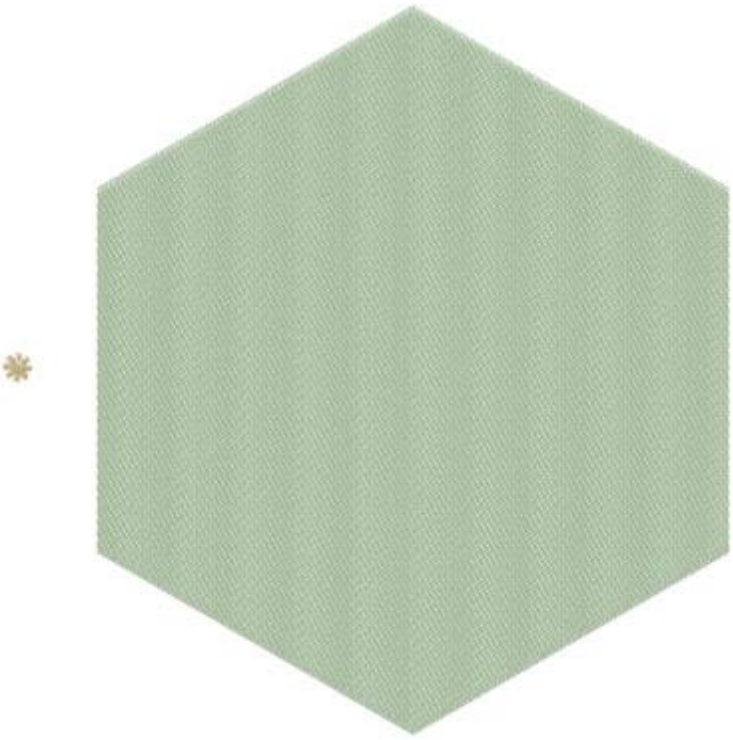
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Viña florar

"Viña floral" es un tipo especial de relleno que crea automáticamente hermosos diseños florales.

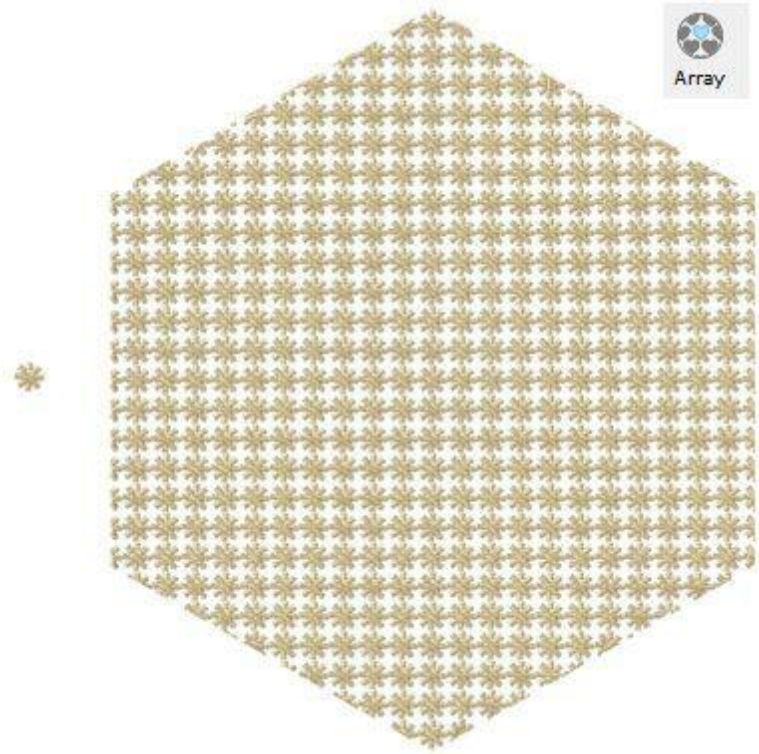
Para crear un objeto floral, primero hay que hacerlo:

1. Crear la forma en la que se aplicará la flor, así como el tipo de flor y hoja (la hoja es opcional) que desea utilizar



2. Seleccione ambos objetos y haga clic en la herramienta "Matriz" de la barra de herramientas "Propiedades".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



3. Seleccione el objeto "Matriz" y en la barra de propiedades seleccione la opción "Viña floral" del menú desplegable "Rellenar".



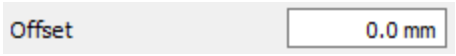
4. El diseño floral llenará el área de su forma seleccionada y producirá el siguiente resultado que puede seguir editando si lo desea.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Los parámetros de " Viña floral" se muestran en el rollo de "Propiedades".

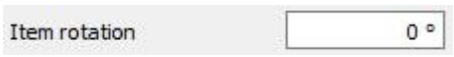
Desfase



El parámetro Compensación especifica la distancia entre el contorno de la forma y el final de la flor.

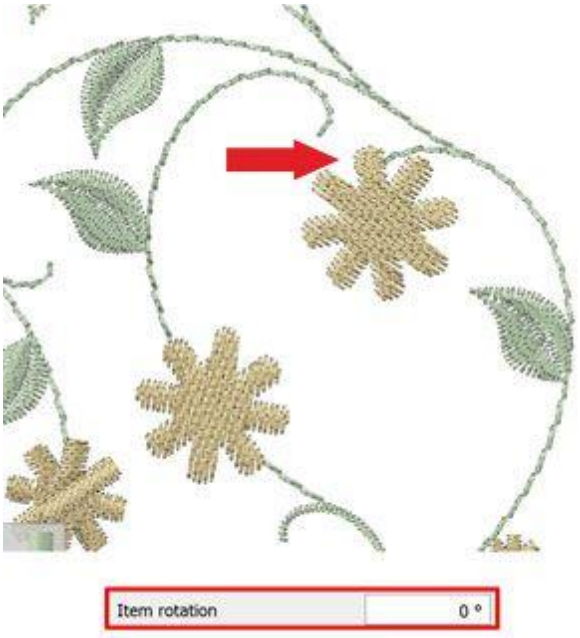


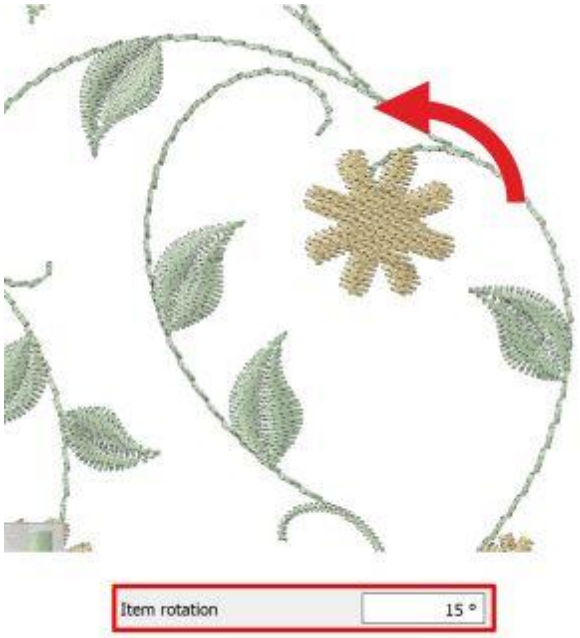
Rotación de la posición



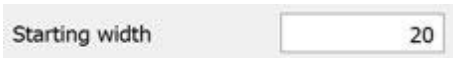
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Este parámetro hace girar el objeto base. Especifica la rotación del objeto en grados y todas las copias de la matriz son rotadas como si el objeto inicial fuera rotado de acuerdo a los grados establecidos. En la vid floral, tales rotaciones pueden desencadenar un recálculo del diseño, lo que conduce a diferentes resultados florales.

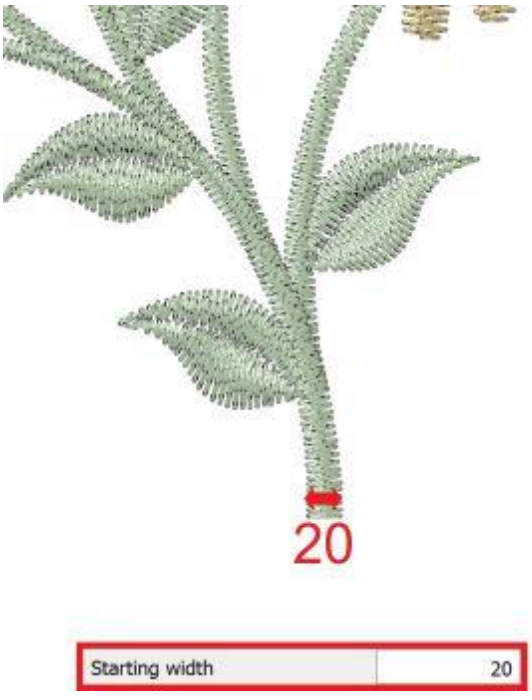


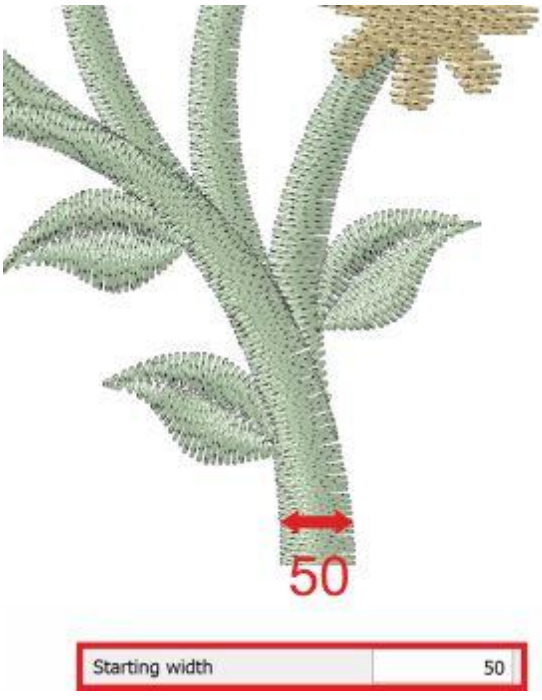


Anchura inicial



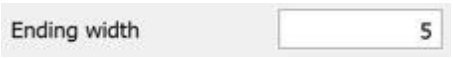
Con este valor se puede especificar el ancho inicial del tallo. El valor por defecto es 20.



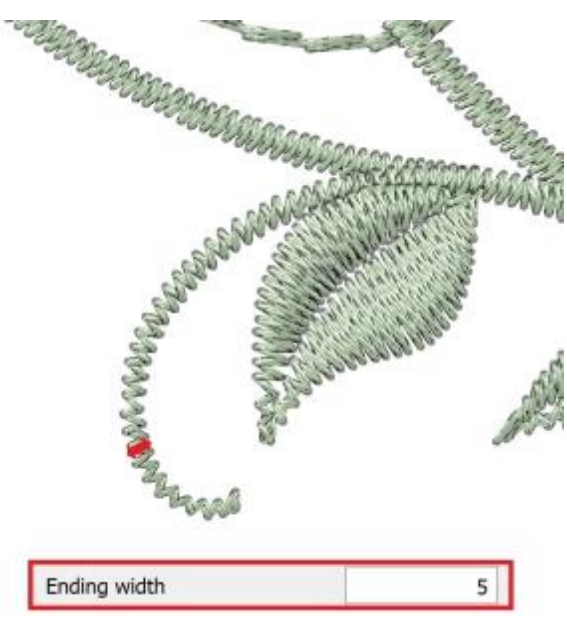


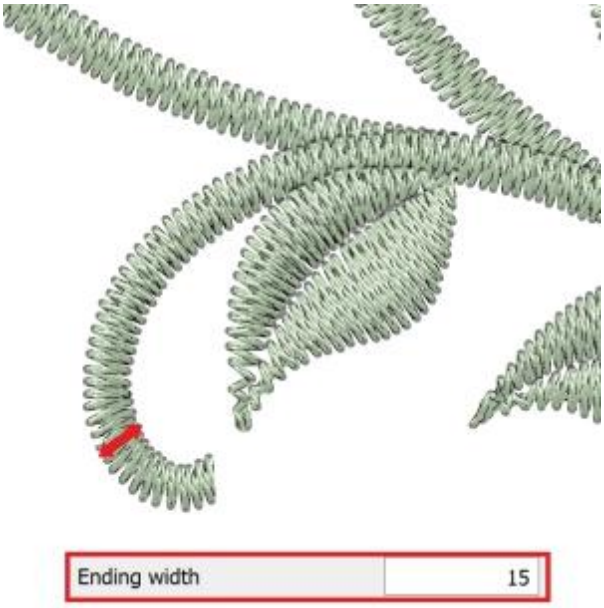
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ancho final

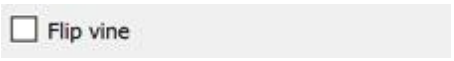


Con este valor se puede especificar el Ancho final del tallo. El valor de propuesta es 5.





Voltear viña



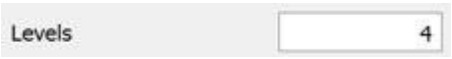
Con esta casilla de verificación puede especificar si desea Voltear (opción tipo espejo) la cepa del diseño o no.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Niveles



Con este valor se puede especificar la complejidad de las ramas florales. El valor por defecto es 4 que es también el valor más alto.





Longitud

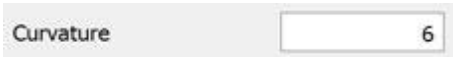


Con este valor se puede especificar la longitud de las ramas. Los valores más altos disminuyen la complejidad y viceversa. El valor por defecto es 5.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Curvatura

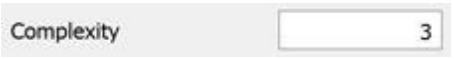


Con este valor se puede especificar la Curvatura de las ramas. Los valores más altos aumentan la curvatura de las ramas y viceversa. El valor por defecto es 6.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Complejidad

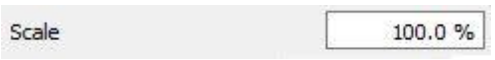


Con este valor se puede especificar la Complejidad de las ramas. Los valores más altos aumentan la complejidad y viceversa. El valor por defecto es 3.





Escala

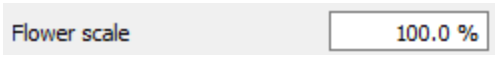


Con este valor se puede escalar el diseño floral de la vid dentro de la forma de la matriz. Cuanto más alto sea el valor del porcentaje, más grandes serán las ramas de la vid floral y viceversa.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Escala de la flor

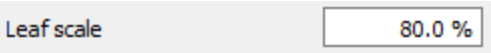


Con este valor se pueden escalar las flores del diseño floral de la vid dentro de la forma de la matriz. Cuanto más alto sea el porcentaje, mayor será el tamaño de las flores y viceversa.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Escala de la hoja



Con este valor se pueden escalar las hojas del diseño floral de la vid dentro de la forma del Array. Cuanto más alto sea el porcentaje, mayor será el tamaño de las hojas y viceversa.

Posición de la flor



Con este menú desplegable puede especificar si desea colocar las flores "Arriba", "Abajo" o en el "Centro" en los ramos del diseño floral.

Restablecer los valores predeterminados



Con esta opción se pueden restablecer todas las opciones de viña floral a las predeterminadas.

La mayoría de estos parámetros están relacionados, por lo que cuando el usuario modifica un parámetro, el software cambia internamente el resto de los parámetros relacionados en consecuencia.

Punto de partida de la viña floral

Otro parámetro importante del tipo de vid Floral es el punto de partida. Esto se puede ajustar desde la herramienta "Flujo de puntada". Haciendo clic en la herramienta "Flujo de la puntada" se puede hacer clic y arrastrar el ratón, para especificar la dirección y la longitud del tallo. En el icono de la izquierda, el tallo comienza desde abajo, mientras que en la derecha el tallo comienza desde la esquina superior derecha.

Relleno de espacio

Nuestro innovador tipo "Space Fill" utiliza copias de la forma interna para crear un aspecto único y orgánico en el área de la forma externa. Las copias se escalan y rotan aleatoriamente para agregar dimensión y textura a su diseño. Este tipo de relleno se puede usar de muchas maneras, pruebelo con formas más grandes para añadir interés visual. Con Space Fill, sus diseños nunca habían lucido tan dinámicos.

El ejemplo muestra una forma rellenada con la matriz "Space fill" junto con sus parámetros:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

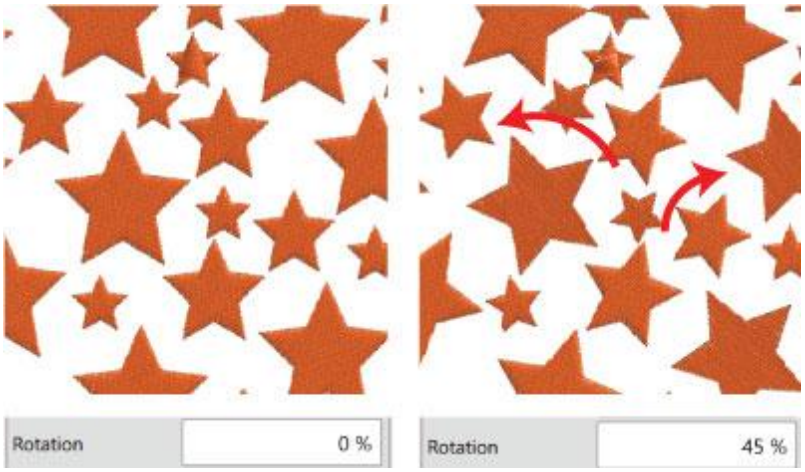


Los parámetros que puede ajustar y obtener el resultado deseado son muchos. Los parámetros "Desplazamiento", "Rotación de elementos" y "Separar a objetos" se describen en la secciónArray sobre el tema del relleno. El resto se enumeran a continuación:

La mayoría de los valores de los parámetros que se pueden ajustar están en porcentajes. Esto significa que el valor es un porcentaje del tamaño inicial del objeto usado para crear el relleno Array. Por ejemplo, si el valor "Espaciado" se establece en 40%, el espaciado entre los objetos será de 40% del tamaño inicial del objeto. Por lo tanto, si el tamaño inicial es 1 cm (radio de un círculo que cubre al objeto), el espaciado de 40% será una distancia de 0,4 cm entre los centros de los objetos.

Rotación

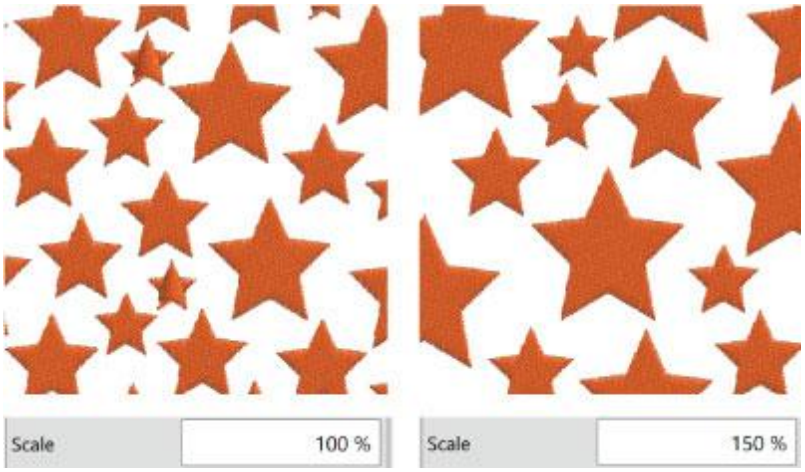
Este parámetro rota los repetidos del objeto inicial de forma aleatoria en sentido horario o antihorario. Especifique la rotación de los repetidos en grados y todos los repetidos se rotarán en estos grados.



Escala

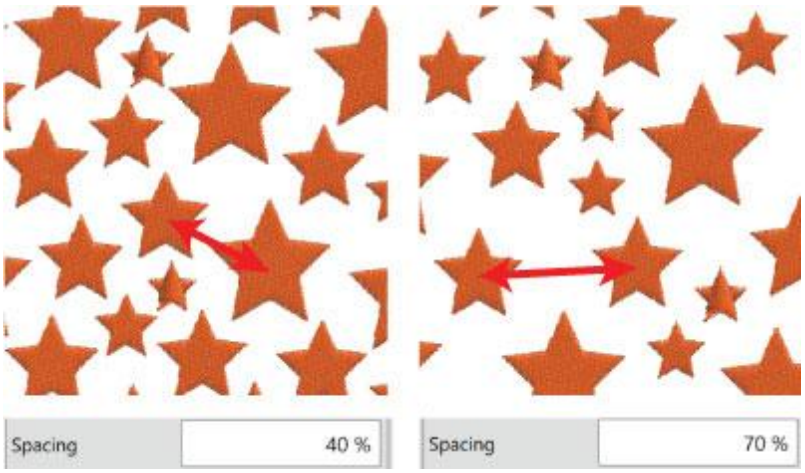
Este parámetro escalará el tamaño inicial del objeto de matriz, junto con todas sus repeticiones. Si disminuye el valor porcentual de "Escala", los objetos de matriz se reducirán y las repeticiones aumentarán. Por otro lado, si aumenta el valor porcentual de "Escala", los objetos de matriz se agrandarán y las repeticiones disminuirán.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



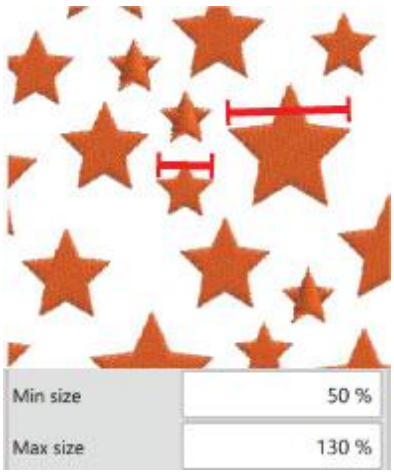
Espaciado

El parámetro "Espaciado" especifica la distancia entre los objetos repetidos en la matriz. El espaciado puede no ser preciso, ya que los objetos tienen diferentes tamaños y deben encajar en una forma externa específica.



Tamaño mínimo

Este parámetro especifica el tamaño mínimo de los objetos repetidos. El software usará este valor para establecer el tamaño más pequeño de los objetos de relleno con matriz y comenzará a repetirlos hasta alcanzar el tamaño máximo.



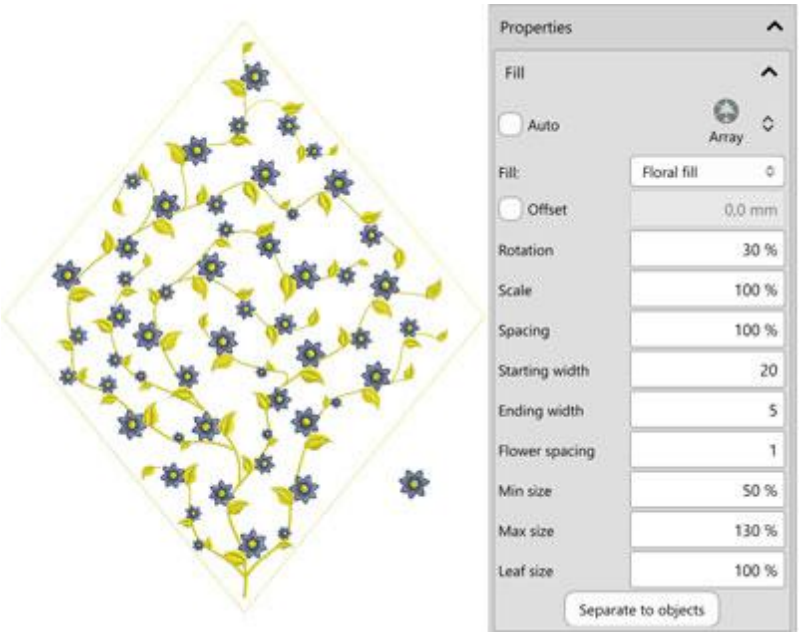
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tamaño máximo

Este parámetro especifica el tamaño máximo de los objetos repetidos. El software obtendrá este valor y lo establecerá como el tamaño máximo para los objetos del array de relleno de espacio y no permitirá que se creen objetos mayores.

Relleno floral

Con el nuevo tipo de "relleno floral", ahora puedes crear impresionantes diseños de bordado sin esfuerzo usando tus propias flores. Simplemente seleccione la forma que se rellenará, luego seleccione la flor y luego la opción "Relleno floral" y deje que la máquina haga el resto. El array se llenará con un patrón visualmente agradable e único utilizando sus elecciones de flores. Este tipo de relleno es perfecto para crear acentos de ropa, elementos de decoración para el hogar y mucho más.



La muestra muestra una forma rellena con el relleno de matriz "Relleno floral" junto con sus parámetros:

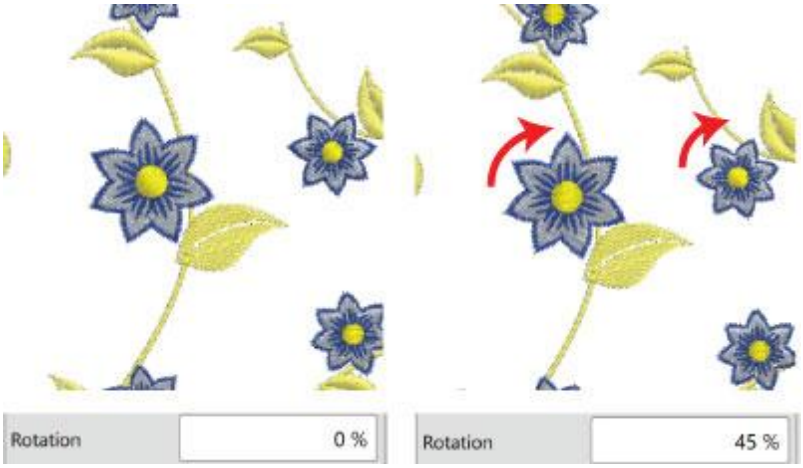
Los parámetros que puede ajustar y obtener el resultado deseado son muchos. Los parámetros "Desplazamiento" y "Separate to objects" se describen en el tema Array on fillEl resto se enumeran a continuación:

La mayoría de los valores de los parámetros que se pueden ajustar se expresan en porcentajes. Esto significa que el valor es un porcentaje del tamaño inicial del objeto utilizado para crear el relleno Array. Por ejemplo, si el valor de "Espaciado" se establece en un 40%, la separación entre los objetos será de un 40% del tamaño inicial del objeto. Por lo tanto, si el tamaño inicial es 1cm (radio de un círculo que cubre el objeto), la separación del 40% será una distancia de 0,4 cm entre los centros de los objetos en promedio.

Rotación

Este parámetro rota el contorno utilizado para rellenar el array en sentido horario o antihorario. Puede especificar la rotación de los repeticiones en porcentaje desde 0 a 100 y todas las repeticiones se rotarán en un radio de 15 grados, con 0% siendo la posición inicial y 100% siendo una rotación de 15 grados desde la posición inicial.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Escala

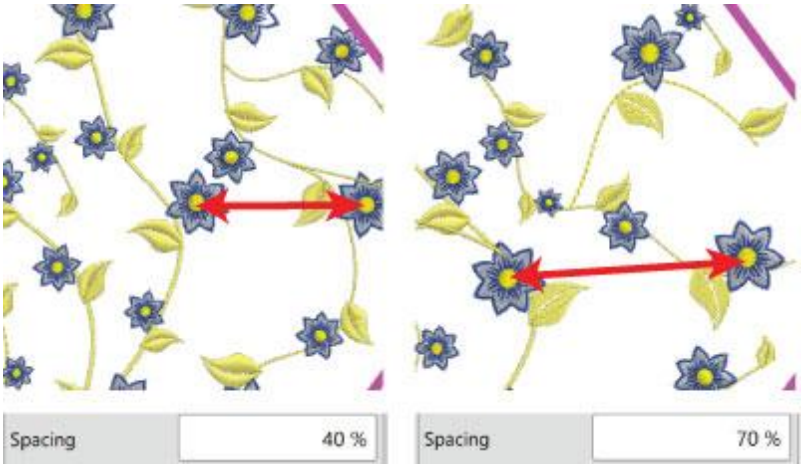
Este parámetro escalará el tamaño inicial del objeto floral junto con todas sus repeticiones. Si reduce el valor porcentual de "Escala", los objetos florales se reducirán y las repeticiones aumentarán. Por otro lado, si aumenta el valor porcentual de "Escala", los objetos de matriz se escalarán y las repeticiones disminuirán.



Spacing

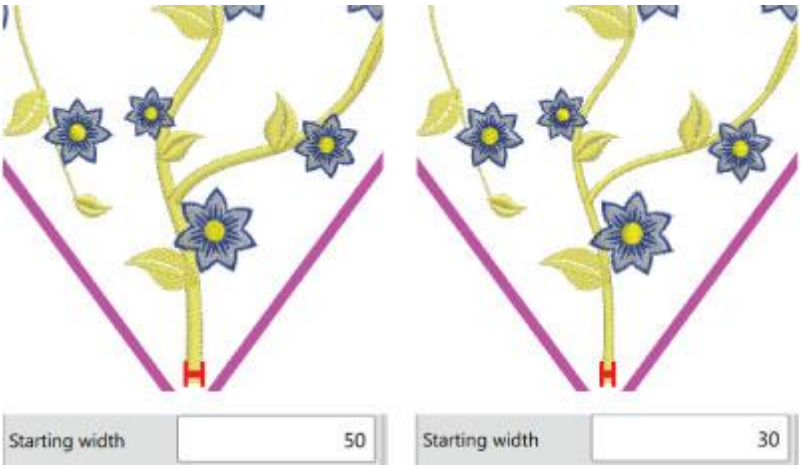
El parámetro "Espaciado" especifica la distancia entre los objetos repetidos en el array. El espaciado puede no ser preciso, ya que los objetos tienen diferentes tamaños y deben estar en una posición específica del tallo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



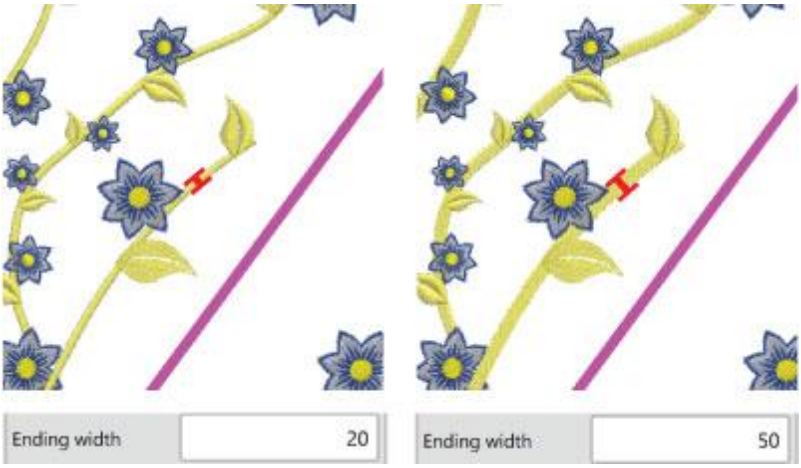
Anchura inicial

Con este valor puede especificar el Ancho inicial del tallo. El valor por defecto es 20.



Anchura final

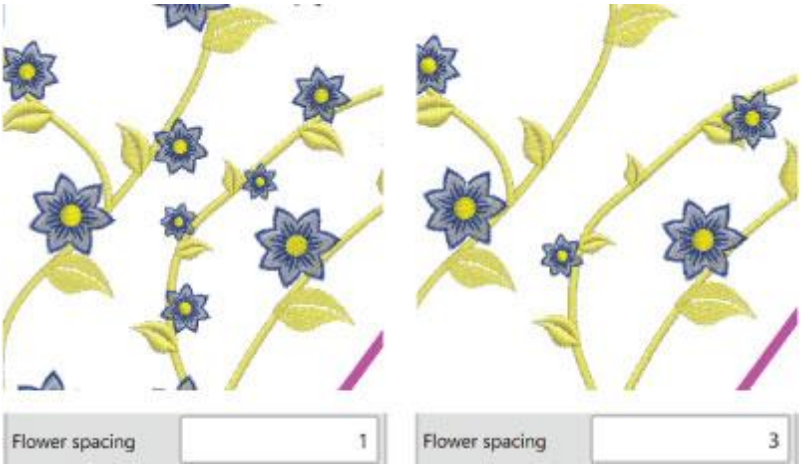
Con este valor puede especificar la anchura de finalización del tallo. El valor por defecto es 5.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

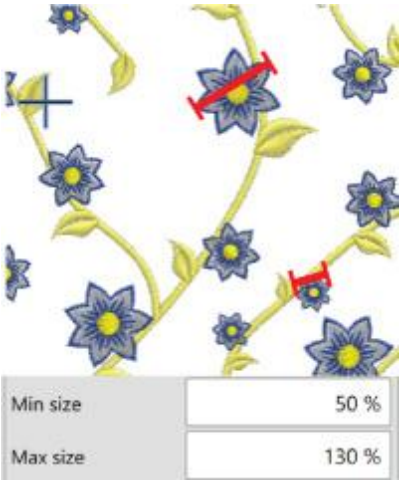
Espacio entre flores

Este parámetro especifica la distancia entre las flores en el array en una escala de 1 a 10, con 1 más cercano y 10 más lejos. La separación de las flores puede no ser precisa, ya que los objetos tienen diferentes tamaños y deben encajar en una posición específica del tallo. Además, la distancia entre las flores afecta al número de flores en el array floral.



Tamaño mínimo

Este parámetro especifica el tamaño mínimo de los objetos florales. El software utilizará este valor para establecer el tamaño más pequeño de los objetos de la matriz de relleno floral y comenzará a repetirlos hasta que alcance el tamaño máximo.



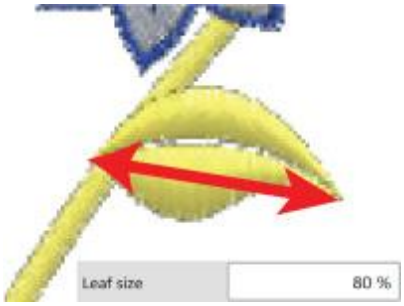
Tamaño máximo

Este parámetro especifica el Tamaño máximo de los objetos repetidos florales. El software obtendrá este valor y lo establecerá como el tamaño máximo para los objetos de la matriz de relleno floral y no permitirá que se creen objetos más grandes.

Tamaño de la hoja

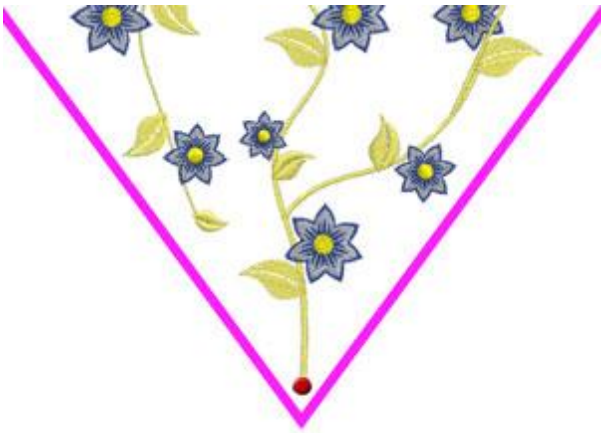
Este parámetro especifica el tamaño de hoja de la matriz floral. Puede aumentar o disminuir el valor del porcentaje y el tamaño de la hoja aumentará o disminuirá en consecuencia.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Punto de inicio del relleno floral

Otro parámetro importante del tipo Floral Vine es el punto desde el que comenzará. Esto se puede establecer desde la herramienta "Flujo de puntadas". Al hacer clic en la herramienta "Flujo de puntadas", puedes hacer clic para especificar la posición de inicio del tallo. Puedes agregar más puntos en lugares desde donde quieras que pase el paso. Es una forma de guiar la forma en que se hará el diseño floral.



Añade hojas o flores

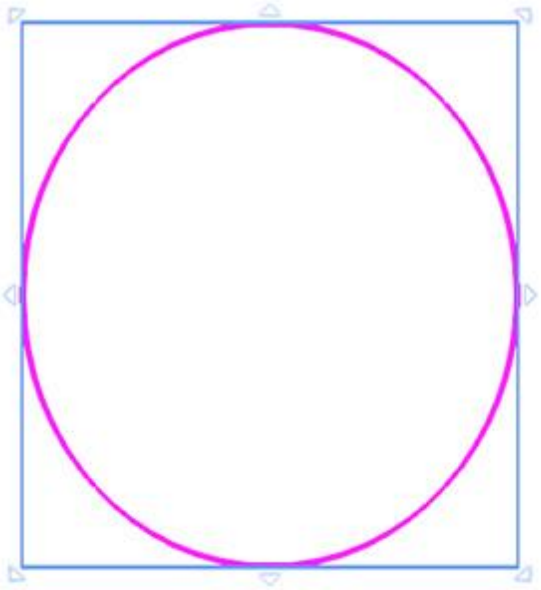
Puede cambiar las hojas y las flores del relleno Floral del mismo modo que las cambia en el tipo de relleno Floral vine Array.Más información

Orden en el contorno

En este tema presentaremos cómo aplicar "Orden" en el contorno de cualquier objeto y las "Propiedades" que puede personalizar. La matriz utiliza como objeto base un elemento de imágenes prediseñadas o un objeto de su diseño.

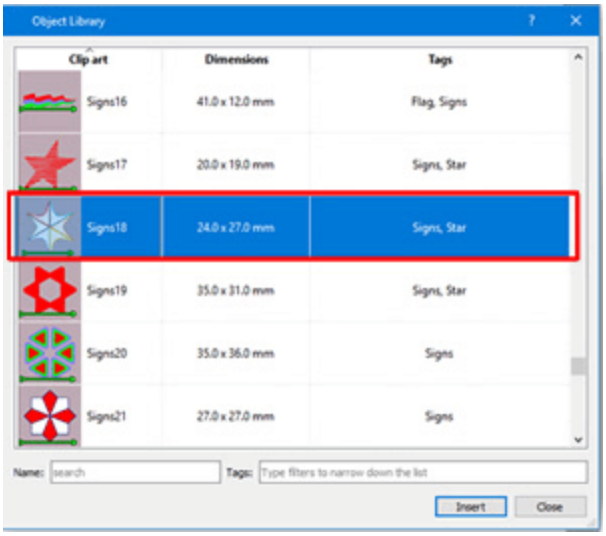
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ejemplo 1. Usar cualquier elemento de la biblioteca de imagenes prediseñadas.



Seleccione cualquier objeto sobre el que desee aplicar el orden.

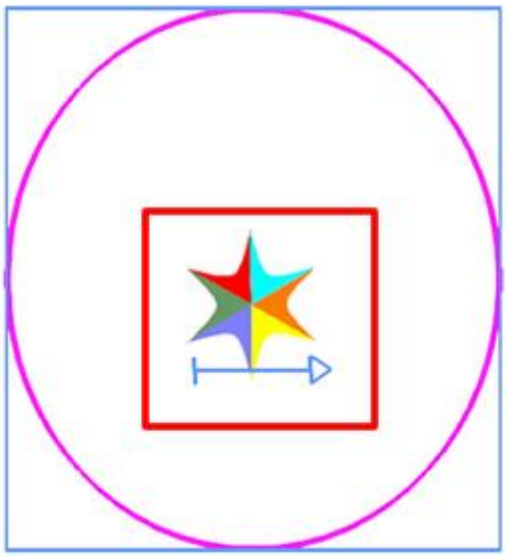
Orden de prensa  icono,



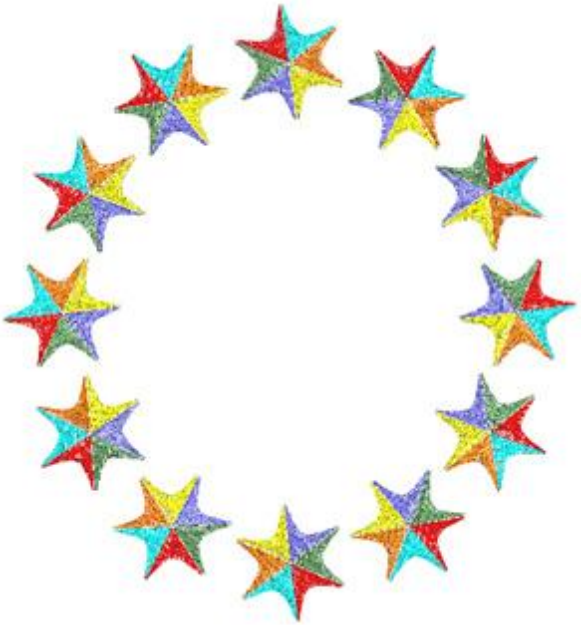
El diálogo de imágenes prediseñadas aparece para seleccionar cualquier elemento de imágenes prediseñadas que se vaya a colocar en el contorno del objeto seleccionado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleccione un elemento de la imagen prediseñada e insértelo como si fuera a añadir una imagen prediseñada.



Al soltar el ratón, el elemento de imagen prediseñada seleccionado se aplicará como un orden. No se añade en el área de diseño sólo en el contorno del objeto seleccionado.

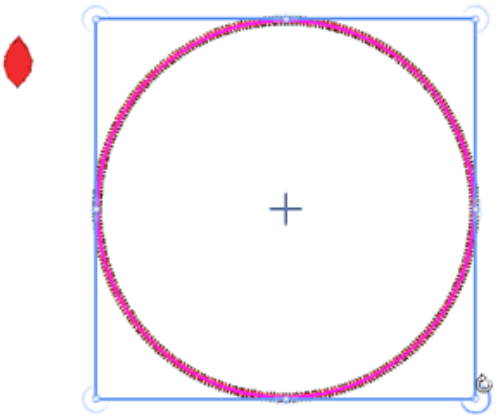


Siempre podemos seleccionar el objeto con el contorno del orden y pulsando de nuevo el icono del orden, la ventana de la biblioteca de imágenes prediseñadas volverá a aparecer para seleccionar otro elemento de imágenes prediseñadas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

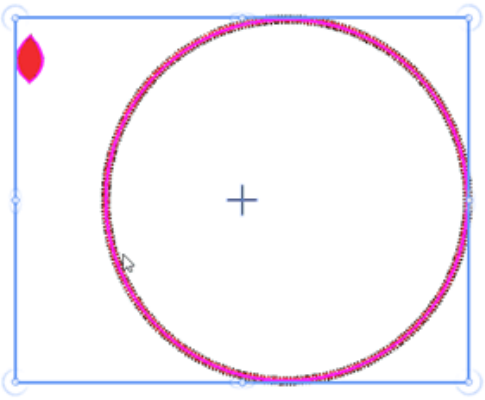
Ejemplo 2. Utilice una parte del diseño como elemento de diseño.

Seleccione un objeto.

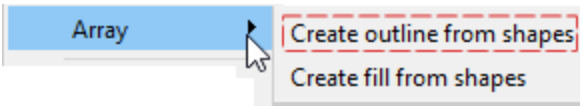


Utilice la tecla "Ctrl" para añadir uno o más objetos a la selección. Este objeto se utilizará como objeto de copia.

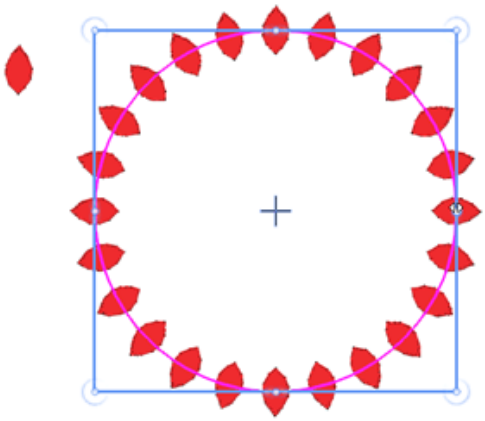
El objeto de la copia debe ser más pequeño que el objeto al que se aplicará el orden.



Presione "orden"  o haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y desde el menú que aparece utilice la opción " Crear un contorno a partir de las formas " del submenú del orden.



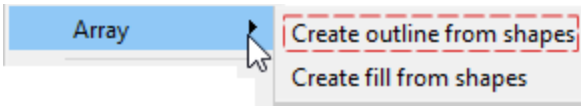
El contorno del objeto más grande se rellena automáticamente con el objeto más pequeño.



Cuando se aplica una matriz de contorno, podemos reemplazar el objeto de copia en cualquier momento de varias maneras.

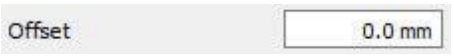
1. Presione el icono de orden  para utilizar un elemento de imágenes prediseñadas
2. Seleccione un objeto de diseño junto con el objeto ya rellenado y haga clic en el icono de la matriz para cambiar el contorno existente y utilizar el nuevo objeto seleccionado. También puede hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto relleno y utilizar la opción "Crear contorno a partir de formas".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



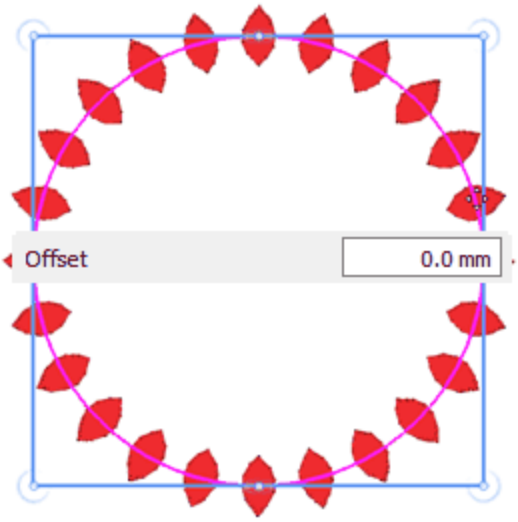
Las opciones disponibles que puede ajustar para personalizar la forma en que se aplica el orden son "compensación", "Rotación del elemento" y "Espaciado". descritas en la siguiente sección. El orden en el contorno no tiene puntos de control en el editor de nodos. Sólo podemos editar el contorno (forma) del objeto, pero este procedimiento se describirá en una sección aparte.

Ddesfase:



El parámetro compensación especifica la distancia entre el contorno y el centro del objeto repetido. El parámetro compensación también puede aceptar valores negativos de -15 a + 15 mm.

Puede activar la opción de compensación marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico puede introducir el valor de offset que desee, con un valor mínimo de -15mm y un valor máximo de 15mm. Además, puede aumentar o disminuir el valor de offset haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que está insertando define la distancia exacta que desea que el contorno tenga desde su posición inicial. El valor de desviación estándar es cero y sólo puede ser modificado por usted. Cualquier cambio que realice en el valor de desplazamiento se muestra en la vista previa del diseño.

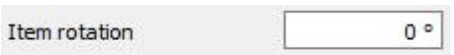


Sin compensación



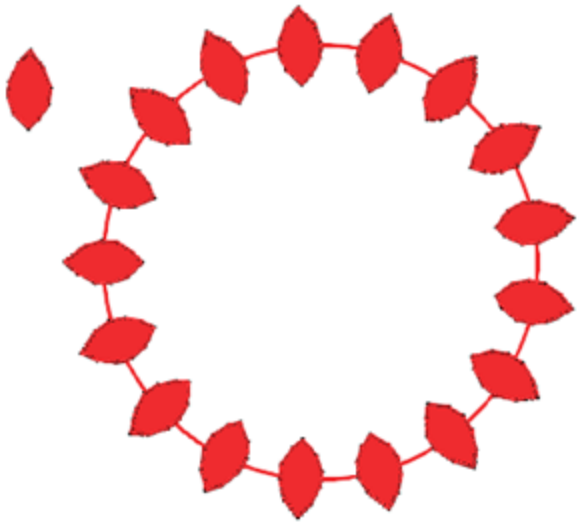
4mm de compensación

Rotación del elemento



Este parámetro hace girar el objeto base. Especifica la rotación del objeto en grados y todas las copias del array se giran como si el objeto inicial se hubiera girado en esos grados.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rotación del elemento 0



Rotación del elemento 45

Espaciamiento



El parámetro Espaciado especifica la distancia entre los rectángulos que pueden incluir cada objeto repetido. El Espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que la letra de las copias debe estar distribuida uniformemente y el software también coloca los objetos repetidos en las esquinas afiladas (1-135 grados). Con esta opción se puede definir la distancia entre las copias del orden. La distancia se define en milímetros. En el campo numérico puede escribir la distancia en "mm". También puede ajustar la Distancia haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón  si es que hay alguno. Los cambios se previsualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden establecer haciendo clic fuera del campo de densidad.



Sin espaciado



Espaciado de 2mm

Orden y objetos clonados

Cuando se utilizan herramientas, como el relleno de matrices, que crean patrones repetitivos, es muy útil cambiar cualquier parte del patrón y mejorar - cambiar todo el patrón. Utilizando los controles de los ordenes podemos cambiar la ubicación de las copias de los ordenes , pero el uso de los ordenes junto con los objetos clonados puede ayudarnos a crear patrones sorprendentes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Proporcionaremos 2 ejemplos sencillos de cómo funciona esta combinación de peaje.

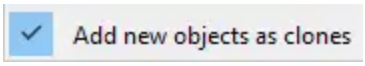
Editar Clones en el Relleno de Matriz

Una de las combinaciones más poderosas del relleno de arreglos es que puede ser usado junto con objetos clonados para crear sorprendentes patrones repetitivos de relleno o de contorno. En esta sección proporcionaremos un ejemplo sencillo de cómo combinar estas herramientas.

Este es el objeto inicial que usaremos para llenar un área rectangular.



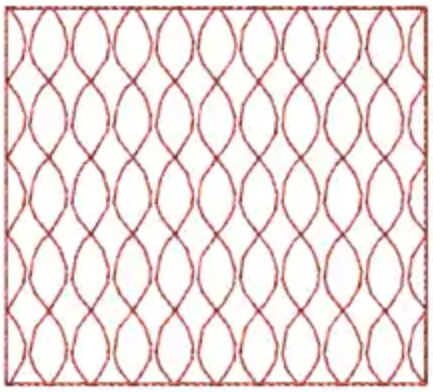
Asegúrate de que la opción Añadir nuevos objetos como clones del menú Edición esté activada.



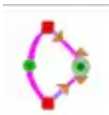


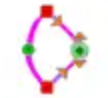
Aplique el relleno de la matriz en esta área rectangular.

Para el propósito de este ejemplo estamos usando el relleno de Rectángulo, el procedimiento es el mismo en cualquier patrón de relleno.

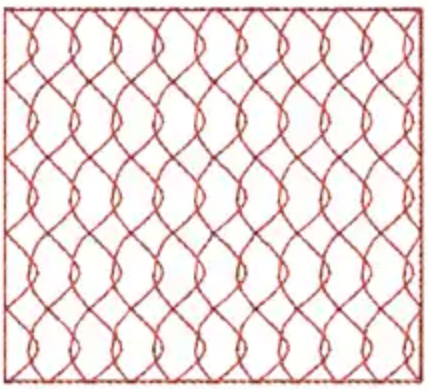


Utilizando el editor de nodos, edite la forma del objeto inicial.



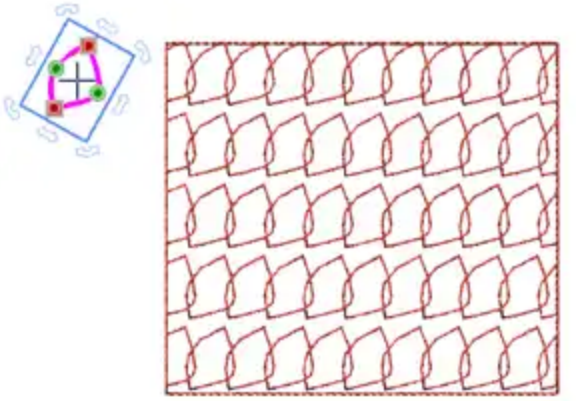


Cualquier cambio de forma en el objeto inicial se aplica automáticamente en el relleno de la matriz.

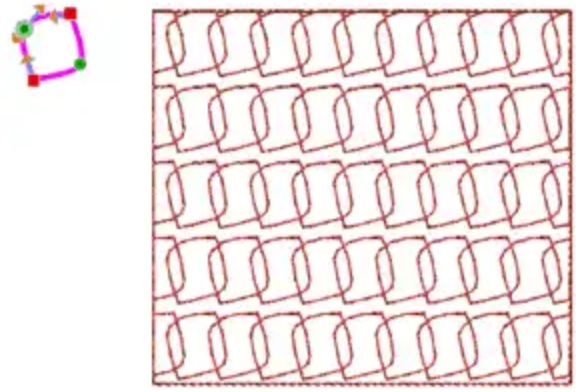


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Usando la opción de seleccionar polilínea puede rotar todo el objeto y cambiar el patrón completamente.



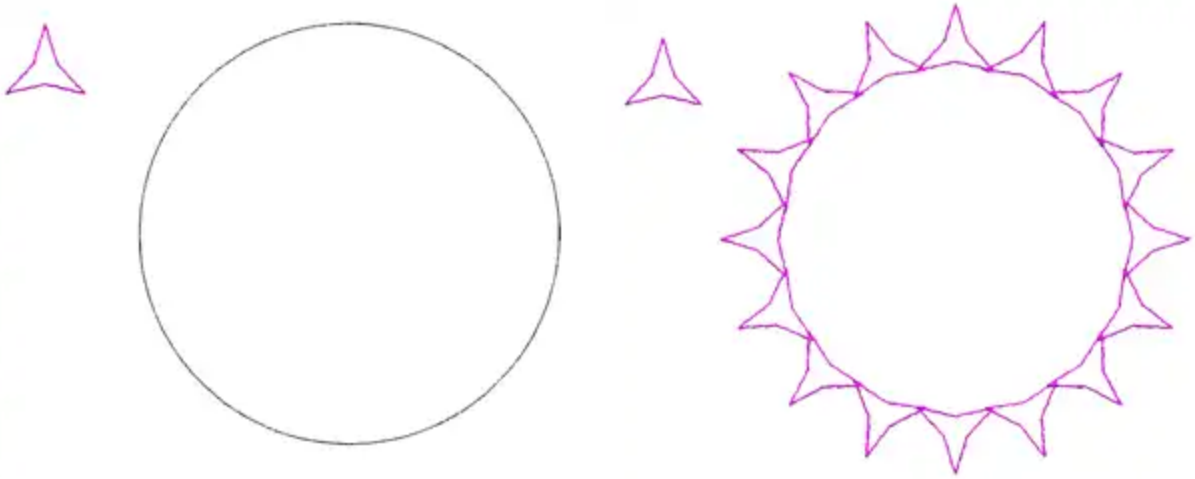
Haga tantas transformaciones como quiera para crear cualquier patrón de relleno que le guste.



Editar clones en el Matriz en el Contorno

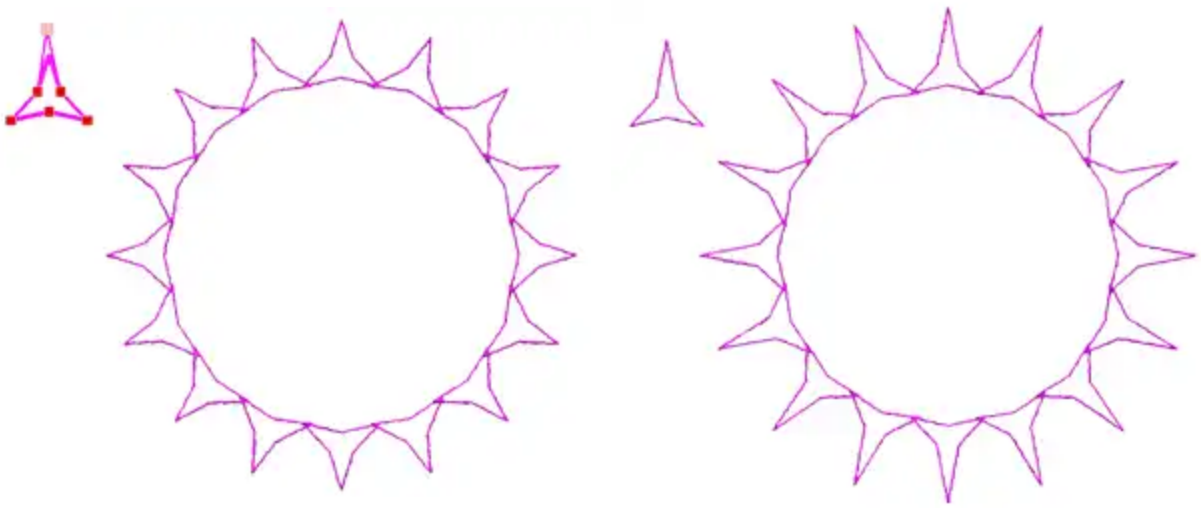
Como hemos presentado en la sección anterior utilizando la opción Añadir nuevos objetos como clones junto con el relleno del Array podemos crear sorprendentes efectos de relleno - patrones. De la misma manera puedes usar el objeto clonado para el arreglo de contorno.

Comenzando con esta forma de triángulo, la colocaremos en el contorno del círculo. Observa cómo se aplica la forma.

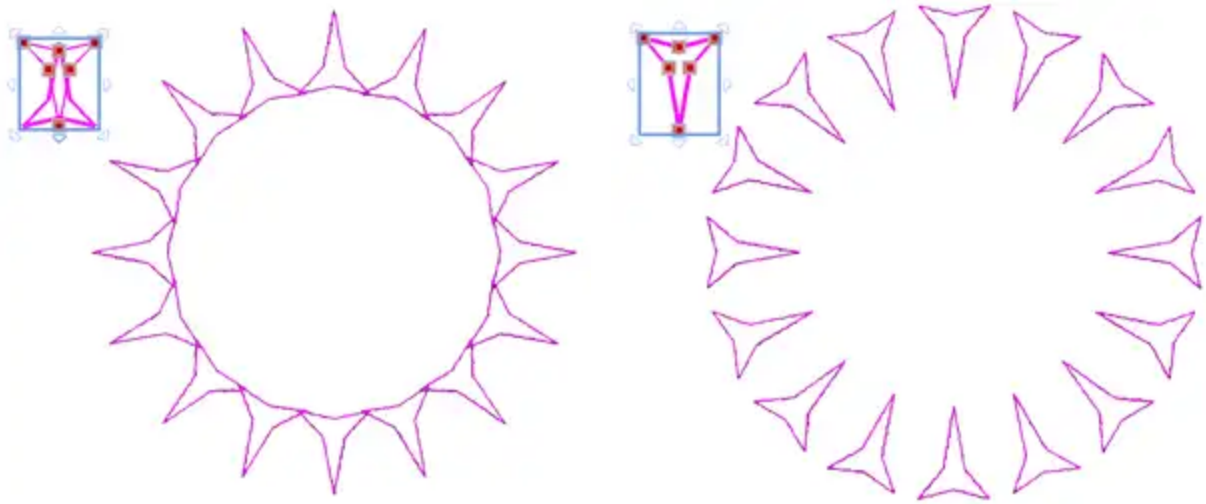


Moveremos este nodo superior del triángulo para cambiar la forma. El objeto de la matriz de contorno de la forma se actualiza de inmediato.

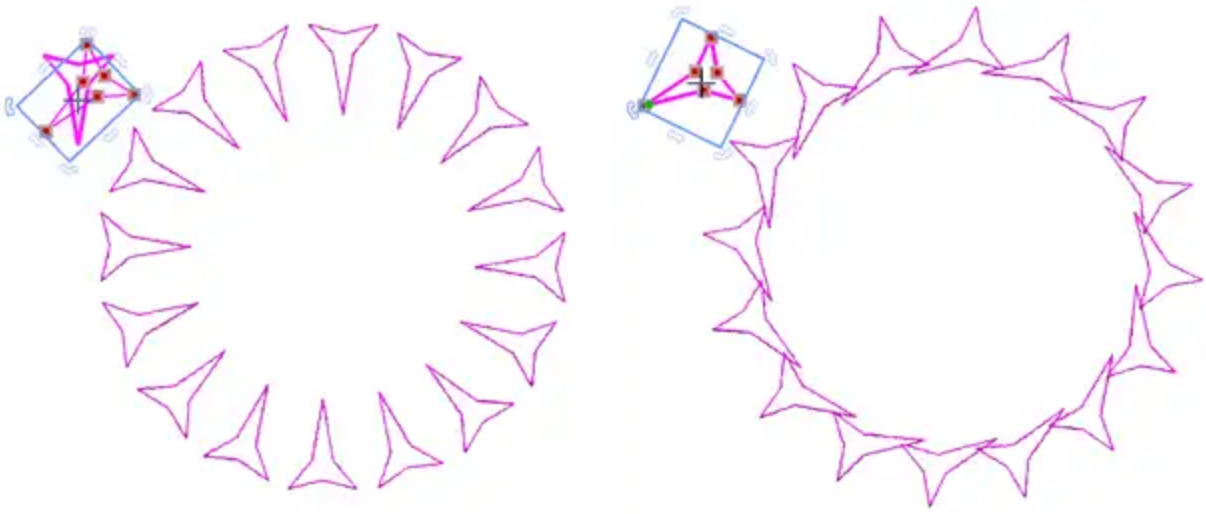
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Usando la opción de seleccionar polilínea giraremos todo el objeto 180 grados. El patrón de colocación cambia completamente.



Finalmente, al usar Seleccionar polilínea una vez más, el objeto girará de nuevo para crear el patrón de contorno de la siguiente figura.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puede ver la facilidad con la que hemos empezado a partir de esta matriz aplicada inicial y con unos pocos clics hemos creado un patrón de contorno totalmente nuevo.

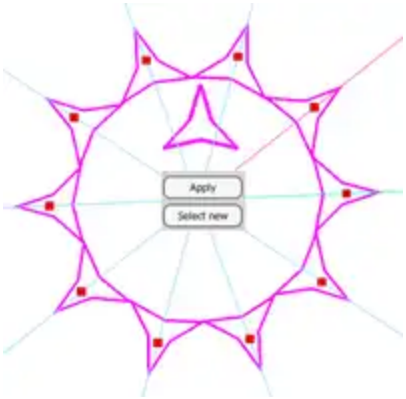
Conjunto anidado

En esta sección presentaremos una forma de utilizar la herramienta Matriz circular junto con la herramienta Matriz en el relleno de objetos y los objetos clonados. La combinación de estas tres herramientas puede ser utilizada para crear sorprendentes patrones de relleno. De la misma manera podemos usar la herramienta Matriz Rectangular o Circular con la herramienta Matriz en el Relleno o en el Contorno y Clonar objetos en cualquier combinación entre ellos. Cualquier combinación de ellas puede ser utilizada para crear diferentes tipos de patrones.

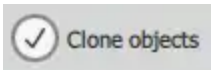
Partiendo de esta simple forma.



Utilice la herramienta Matriz circular y personalice la matriz de la forma que desee.



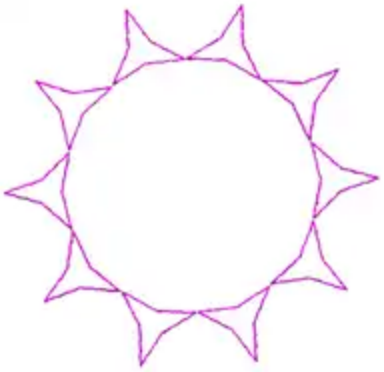
Antes de aplicar el array asegúrese de que la opción Clonar objetos está activada.



Utilizando la herramienta Matriz circular hemos creado este conjunto de objetos.

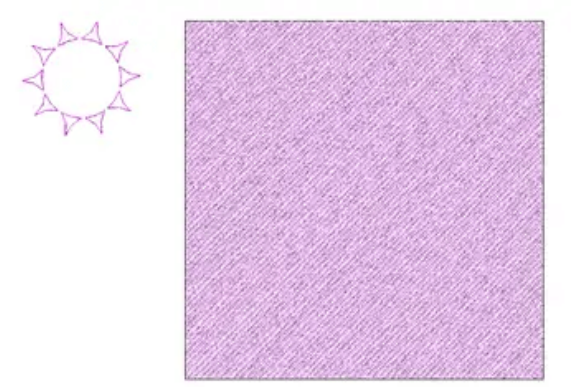
Ahora utilizaremos el conjunto de objetos creados para rellenar un área utilizando el relleno de Matriz en Objeto.

Cada uno de los objetos producidos se maneja por separado. Podemos agruparlos para poder trabajar con ellos más fácilmente.



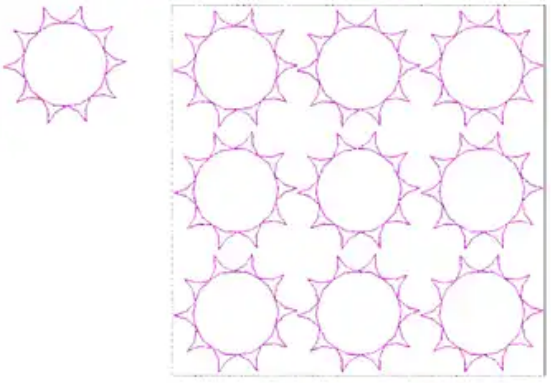
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Usaremos este conjunto de objetos circulares, para crear un relleno en el objeto rectangular.

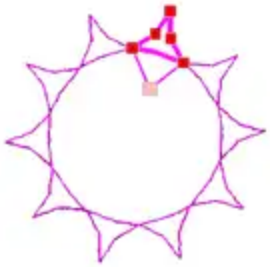


Seleccione ambos objetos y haga clic en el icono Matriz de la pestaña Relleno de la barra de herramientas Propiedades.

El área rectangular se rellena con el conjunto inicial de objetos de forma estructurada. En nuestro caso hemos utilizado el patrón de relleno rectangular.

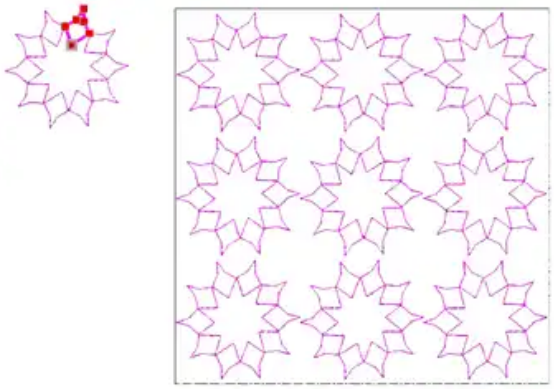


Utilice el editor de nodos para editar la forma de cualquiera de las copias.



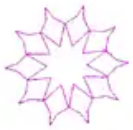
La forma de todos los objetos ha cambiado para reflejar el cambio de forma.

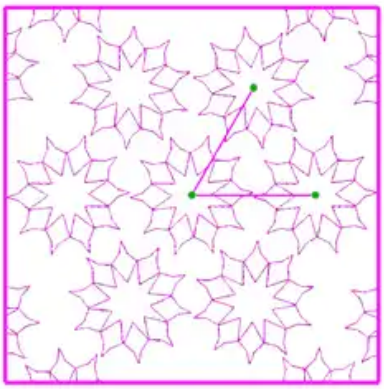
Así se puede ver que el patrón ha cambiado completamente.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

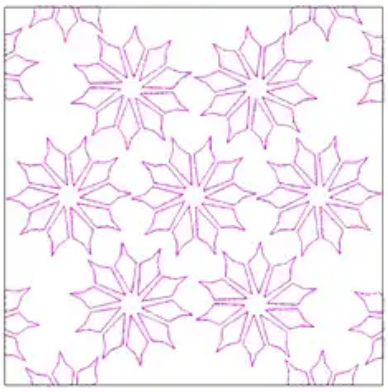
Cambie el relleno del patrón de Rectángulo a Circular.





Cambiar la forma un poco más y el patrón ha cambiado completamente.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Bordado - Creando diseños de bordado

En este capítulo describiremos todas las transformaciones de puntada que el software puede hacer. Aprenderá acerca de la funcionalidad de la barra de "Propiedades", cómo puede ajustar las "Propiedades de diseño", cómo cambiar "tela" La forma de ajustar el flujo de la puntada es la siguiente: "El flujo de la puntada", caliente para añadir uno o más "aros" y cómo ajustar el flujo de la puntada.

Para poder utilizar las herramientas de bordado del software deberá habilitar la técnica "Bordado" de las opción de  Técnicas.

Tipos de puntadas - Tipos de bordado

El programa incluye varios "tipos de puntada", "Tipos de bordado", "Tipos especiales" y Tipos de relleno de mapa de bits.

Tipos de puntadas	Tipo de bordado	Tipos especiales	Tipos de relleno de mapa de bits
Satinado	Appliqué	Orden	Punto de cruz
Paso	Relleno de red	Vectorial	Puntada fotográfica,
Relleno de filas	Punzonado	Recortado	PaintStitch
Corrido	Cruz	Agujeros de los botones	Boceto
Serie de satén			
En bruto			

Tipos de puntadas

Los tipos de puntadas de "Satén", "Paso" y "Relleno de hileras" se utilizan desde el software para rellenar formas vectoriales con puntadas. Los tipos de puntada "Corrida" y "Satinado en serie" se utilizan para rellenar contornos vectoriales y diseños de arte lineal.

Tipo de puntada de satén

Cuando se aplica el tipo de puntada de satén en cualquier objeto, las puntadas están conectando dos puntos de un lado del objeto al otro. Estos puntos se forman como puntadas en zig-zag estrechamente dispuestas a lo largo de la forma del objeto. El tipo de puntada de satén se puede colocar en cualquier ángulo y con diferentes longitudes de puntada. Para objetos pequeños y oblongos se rellenan con puntos de satén.



Objeto vectorial



Relleno de satén

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tipo de puntada escalonada

El tipo de puntada de paso (o tipo de puntada de relleno o tipo de puntada Tatami) es una serie de puntadas de corrido que se utilizan comúnmente para rellenar grandes áreas. Se pueden crear diferentes patrones de relleno alterando el ángulo, la longitud y la secuencia de repetición de las puntadas. Normalmente los objetos grandes en el diseño vectorial la mayoría de las veces se rellenan con puntadas de paso.

Objeto vectorial



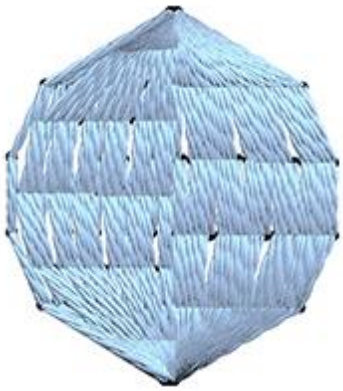
Relleno de pasos

Tipo de puntada de relleno de fila

El tipo de puntada de relleno de hilera es una puntada de relleno similar al tipo de puntada de paso. Se trata de puntadas longitudinales de un lado a otro que son verticales a la dirección definida que se define automáticamente desde el software. La puntada de relleno de hilera se utiliza comúnmente para crear formas similares a las de las fuentes.



Objeto vectorial



Relleno de filas

Tipo de puntada corrida

El tipo de puntada continua consiste en una puntada entre dos puntos. Se usa principalmente para contornear, detalles finos y diseños completos. También conocido como puntada a pie. Todos los diseños de arte lineal y los contornos delgados de los objetos se llenarán con puntadas corriendo.

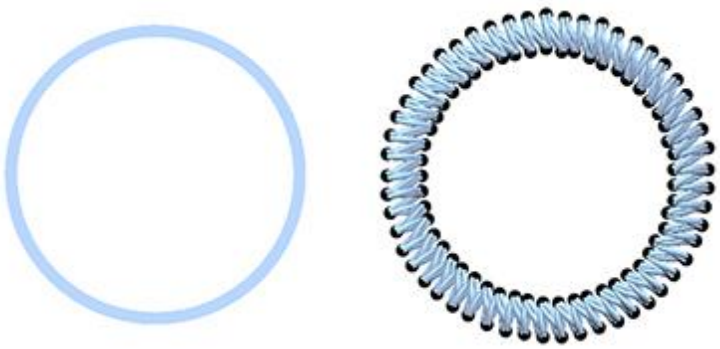
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Objeto de contorno fino Relleno de corrido

Tipo de puntada serie de satén

El tipo de puntada en serie de satén se aplica sobre objetos de contorno grueso formando puntadas en zigzag muy cerca de él. Se utiliza generalmente para rellenar bordes y para forrar diseños de arte. Todos los diseños de arte de línea gruesa y el contorno del objeto se rellenarán con el tipo de puntada en serie de satén.



Objeto de contorno fino Relleno de serie de satén

Tipos de bordado

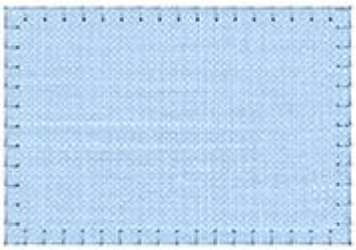
Los tipos de bordado "Appliqué" y "relleno de red" son tipos especiales de bordado que se utilizan desde el software para rellenar formas vectoriales con Appliqué y crear redes con puntadas. Finalmente el tipo de bordado "Stippling" es apropiado para acolchar y rellenar grandes áreas con puntadas decorativas.

Aplique

Appliqué es un tipo de bordado que le permite crear fácilmente Appliqué en la tela. Es un tipo de bordado de relleno, por lo tanto, tiene que dibujar una forma similar a la de la tela del apliqué que quiere aplicar en la prenda y rellenarla con un color. Luego puede aplicar el tipo de bordado de aplicación que aplicará la secuencia de acciones necesarias para que el diseño sea bordado correctamente. El tipo de bordado con apliques es un tipo complejo que incluye "Puntadas antes" para marcar la posición del apliqué, "Puntadas después" para mantener el apliqué en su lugar y las Puntadas E o Zig-Zag para decorar y mantener el apliqué.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

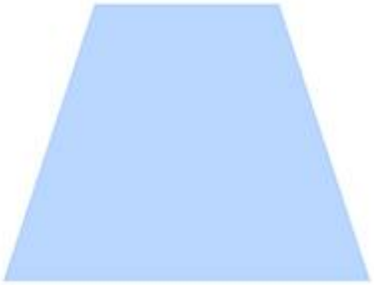
Objeto vectorial



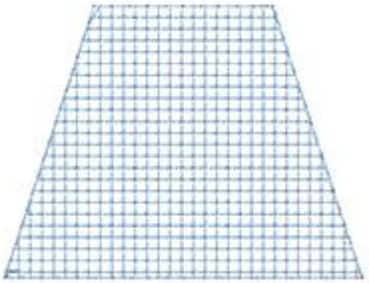
Tipo de bordado Aplique

Tipo de llenado neto

El tipo de bordado de relleno de red es un tipo de relleno especial que añade dos líneas de exploración que se cruzan con puntadas paralelas equidistantes. Estas dos líneas de escaneado forman una red que se puede utilizar para crear encajes y áreas de relleno. Es un tipo de bordado muy útil.



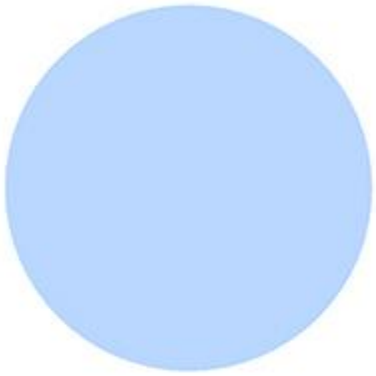
Objeto vectorial



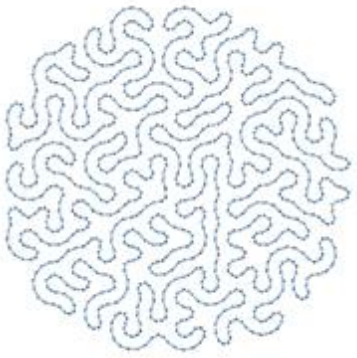
Tipo de bordado de relleno de red

Tipo de punzonado

El "punzonado" es un tipo de puntada especial que se utiliza principalmente para proyectos de acolchado. Seleccione cualquier objeto y al activar el tipo de bordado "punzonado", el objeto seleccionado se rellena con el relleno de puntada como en la siguiente figura.



Objeto vectorial



Relleno de punzón

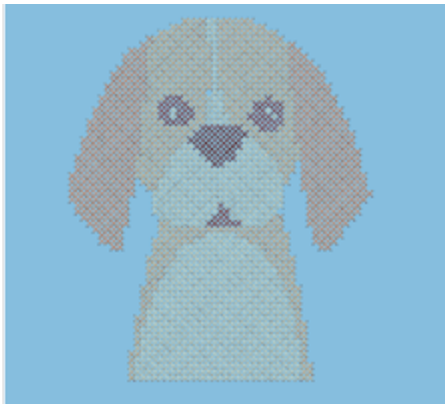
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tipo de cruz:

Cada punto de cruz consiste en dos puntos que se cruzan entre sí creando una 'X'. Los puntos de cruz de diferentes colores dan forma a la imagen creando una cuadrícula. Después de importar un diseño vectorial o crear uno con las herramientas disponibles, puede seleccionarlo y rellenarlo con puntos de cruz.



Diseño vectorial



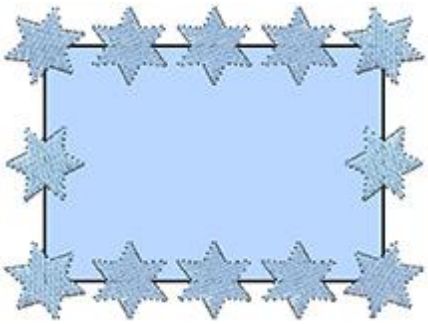
Relleno cruzado

Tipos especiales

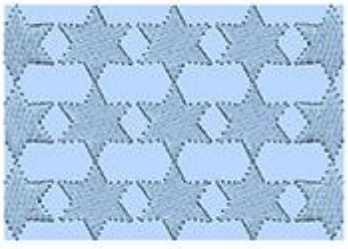
El "orden" es un tipo especial que se utiliza para rellenar formas de vectores o contornos de vectores utilizando el elemento de la Imágenes Prediseñadas u otros elementos de diseño creando patrones repetitivos. El "Recortado" es un tipo especial para añadir cortes de tipo especial que requieren las 4 cuchillas especiales. Los " Agujeros para botones" le permiten crear agujeros para botones para su ropa.The Finalmente, el contorno "Vector", es un tipo especial que crea un efecto de satinado colocando una forma de contorno (como un patrón) en un objeto de satén.

Orden (Rellenar o Contornear)

Matriz es un tipo especial que podemos usar tanto para áreas de relleno como para contornos de objetos. Como hemos mencionado, el relleno de Array utiliza un objeto base para rellenar un área con el objeto base copiado y colocado de forma patrón. De la misma manera podemos aplicar el Array sobre un contorno de objetos.



Orden en contorno



Relleno de la matriz

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vectorial

Contorno vectorial, es un tipo de bordado especial, crea un efecto de relleno de satén colocando líneas curvas, como un patrón, en el relleno de satén. Cualquier línea de curva o forma de contorno cerrado puede ser establecida como un contorno de vector. El contorno de Vector debe ser colocado encima de un objeto de Paso o de Satén. El software grabará automáticamente el contorno del vector en el objeto que está debajo.



Objeto del paso



Relleno de vectores

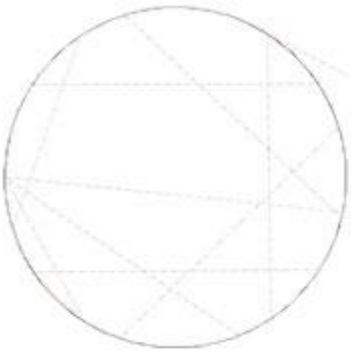


Relleno vectorial aplicado

Recortado

El " Corte " es un tipo especial que se utiliza para cortar tela u otros materiales suaves. El " Corte " es un tipo especial para añadir cortes de tipo especial que requieren las 4 cuchillas especiales.

Esquema de corte



Recortado

Agujeros de botón

Los ojales son un tipo especial que podemos utilizar para crear ojales en las telas. Se puede utilizar en combinación con la herramienta de digitalización, en la que se crea una pequeña línea exactamente en el lugar donde se realizará el corte del ojal y luego se aplica la herramienta "ojal" en esta línea. El ojal se aplicará alrededor de la línea digitalizada.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



línea de orificio



Agujero de botón

Tipos de relleno de mapa de bits

El "Punto de cruz" y el "Punto de foto" se utilizan principalmente para rellenar imágenes de mapa de bits.

Tipo de bordado de punto de cruz:

Cada punto de cruz consiste en dos puntadas que se cruzan entre sí creando una 'X'. Los puntos de cruz de diferentes colores dan forma a la imagen creando una cuadrícula. Por defecto, cada imagen de mapa de bits importada puede ser rellenada con el aspecto del efecto de bordado de punto de cruz.



Imagen de mapa de bits



Relleno de punto de cruz

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tipo de bordado de punto de foto

Photo-stitch es un tipo de bordado que reconoce automáticamente la graduación de colores de cualquier imagen de fondo y establece puntadas de relleno en ella. Los puntos de relleno son barras de satén que cubren el área de la imagen del fondo.



Foto real



Puntada fotográfica monocromática



Puntada fotográfica

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

PaintStitch

con PaintStitch obtendrá resultados de bordado foto-realistas con el uso de los avanzados algoritmos que se implementaron para este propósito. La conversión es automática, pero puede personalizar el PaintStitch resulta de las opciones que encontrará en la barra de herramientas de Propiedades cuando el diseño es seleccionado. Adicionalmente, la herramienta Flujo de Puntada le permite seleccionar el área de la imagen. El algoritmo de reducción de color tratará de elegir colores que hagan que el área temática sea más precisa que la imagen fuera del área temática. Para ello, haga clic y arrastre el diseño. El diseño general se recalculará basándose en su guía de flujo de puntada. Puede aumentar o disminuir el tamaño de la guía haciendo clic y arrastrando las asas del círculo y eliminar la guía haciendo clic en la X que aparece en su centro.



Boceto

Cuando importas una imagen y usas la opción Abrir como boceto, la imagen importada se convierte en un diseño de bordado como boceto a carbón. La gran ventaja de SketchStitch es que está diseñado para trabajar en un tejido blanco y cubrir cerca del 20% de su área con puntadas. De esta manera, el diseño se puede bordar en telas delicadas y elásticas, como las camisetas, manteniendo el tejido bordado flexible. Esto nos da una interpretación artística de una imagen, con pocos colores, pocas puntadas y un bordado muy flexible para que lo pueda hacer cualquiera, con recursos mínimos y tiempo mínimo. Sketchstitch necesitará hilo negro y algunos tonos de gris.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Los mismos tipos de puntadas se usan con los mismos o diferentes nombres de los bordadores de todo el mundo. Para entender a qué tipos de puntadas nos referimos con los nombres Satin, Step, etc., los analizaremos para usted.

Selección de tejidos

El cuadro de diálogo de selección de la tela no es sólo para la vista previa del diseño en la tela. El software ajusta automáticamente, según el tejido seleccionado, varios parámetros de bordado. La calidad del bordado depende de algunos de estos parámetros. Un factor de calidad importante es también cómo se estabiliza el tejido en el bastidor de la máquina de bordar. El software sugiere los materiales de soporte apropiados para cada tejido, en la impresión de cada diseño. En caso de que no se quiera previsualizar el diseño en cualquier tela, se puede seleccionar la opción "Ninguno" que existe en cualquiera de las categorías de telas. En este caso, en el fondo del diseño creado sólo aparecerá el color que se haya seleccionado en el cuadro de diálogo "Tela".

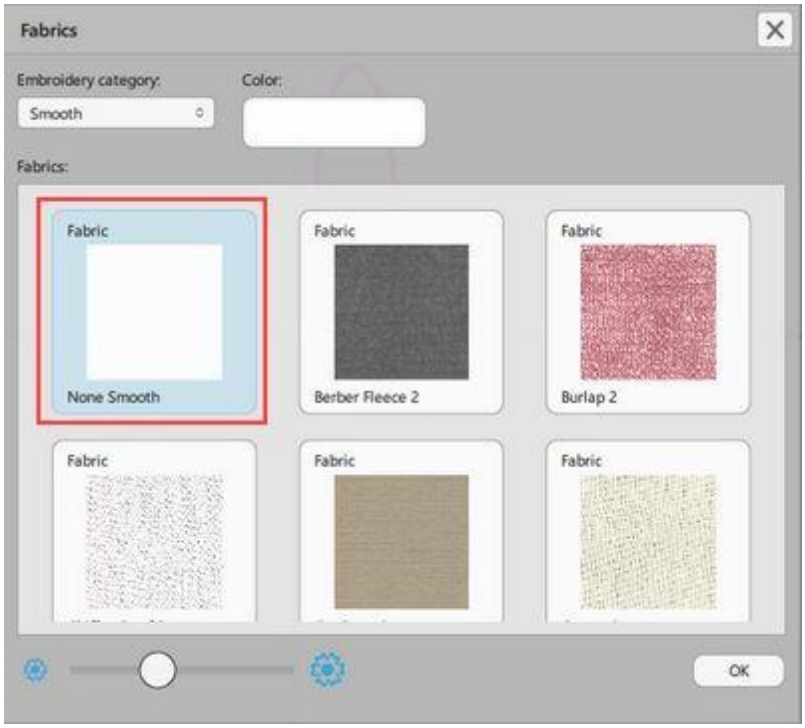
Los tejidos se clasifican en grupos de tipos de bordados con diferentes parámetros preestablecidos:

- "Bordado suave", comienza con Densidad 55 para el hilo normal No 40, con una base más ligera
- "Bordado normal", comienza con Densidad 40 para hilo normal No 40
- "Bordado normal ligero", comienza con Densidad 40 para el hilo normal No 40, con una base más ligera
- "Bordado ligero", comienza con Densidad 55 para el hilo grueso No 30.
- "Bordado Ultra Ligero", comienza con Densidad 85 para hilo grueso como la lana
- "Bordado pesado", comienza con Densidad 35 para hilos finos como los metálicos.

Todos los diseños se pueden previsualizar en diferentes tejidos. Hay varios colores y tipos de telas. Cuando decida guardar su diseño para bordarlo en una prenda, debe asegurarse de que la tela que ha elegido es similar a la que se va a bordar. De lo contrario, es posible que los resultados no sean los esperados. Existen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

50 tipos de telas de cualquier color repartidas en diferentes categorías, de las cuales puede seleccionar la apropiada.



Diálogo de selección de tejido

Se puede acceder a esta opción desde el menú "Herramientas > Tejido...", desde la tecla de acceso directo Ctrl+F o desde la barra de herramientas estándar haciendo clic en el tejido seleccionado  icono. En el diálogo de Tejidos puede elegir la "Categoría de bordado" y el "Color" haciendo clic en ellos. En el menú desplegable "Categoría de bordados" se encuentran las seis categorías disponibles.

Estos son "Suave", "Ultra Ligero", "Ligero", "Normal Ligero", "Normal" y "Pesado".

- "Suave": En esta categoría se puede elegir entre cualquiera de las telas que aparecen en la lista. El bordado que se colocará en estas telas será ligero y suave. Por eso, el bordado en la vista previa 3D aparecerá con baja densidad. Todas las telas tienen parámetros internos de bordado específicos que son necesarios para un bordado de alta calidad. Los parámetros de bordado se ajustan a cada tela para que el bordado que se colocará en ella tenga un tacto suave y mantenga la tela suave.
- "Ultra Ligero": En esta categoría se puede elegir entre "Tul de novia", "Tejido de gofre", "Lana" y "Estándar Ultra Ligero". El bordado que se colocará en estos tejidos será Ultra Ligero. Por eso, el bordado en la vista previa 3D aparecerá con baja densidad. Los tres primeros tejidos tienen parámetros de bordado internos específicos que son necesarios para un bordado de alta calidad. El tejido "Estándar Ultra Ligero" no es un tejido específico pero puede ser utilizado como alternativa para el bordado Ultra Ligero en cualquier tejido que desee. Los resultados de bordado de los ajustes de "Standard Ultra light" dependerán del tejido.
- "Luz": En esta categoría se puede elegir un tejido entre "Lycra lame", "Sweat shirt knit", "T-shirt knit2", "Vinyl2", "Wool Crepe" y "Standard Light". El bordado que se colocará en estos tejidos será Light. Por eso el bordado en la vista previa 3D aparecerá con baja densidad. Cada una de estas telas tiene ajustes específicos para producir los mejores resultados posibles si se borda el diseño en la tela respectiva. Asegúrese de que ha elegido el tejido correcto de la lista de tejidos. Si desea bordar un diseño con ajustes

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de luz en un tejido que no está incluido en la lista, elija el tejido "Estándar ligero" que contiene dichos ajustes. Los resultados del bordado dependen del tejido que se utilice.

- "Luz normal": En esta categoría se puede elegir un tejido entre "Poliéster Crepé", "Denim1", "Raso nupcial ligero", "Lino1", "Terciopelo Panne", "Rayón", "Arena Rayón lavado", "Tejido de suéter", "Tejido de camiseta1", "Remolque", "Vinilo1" y "Normal Ligero". El bordado que se colocará en estos tejidos será Normal con una tensión a la Luz. Por eso el bordado en la vista previa 3D aparecerá con una densidad normal. Cada una de estas telas tiene ajustes específicos para producir los mejores resultados posibles si se borda el diseño en la tela respectiva. Asegúrese de que ha elegido el tejido correcto de la lista de tejidos. Si desea bordar un diseño con los ajustes de luz normal en un tejido que no está incluido en la lista, elija el tejido "Luz normal estándar" que contiene esos ajustes. El resultado del bordado depende del tejido que se utilice.
- Bordado Normal: En esta categoría puede elegir un tejido entre "Vellón bereber", "Bufanda de gasa", "Cordouri", "Algodón", "Vellón artesanal", "Denim2", "Denim3", "Faille1", "Franela", "Fleece", "Heavy weight Bridal satin", "Knit flannel1", "knit flannel2", "Linen3", "MicroFiber", "Nylon flag", "Quilted cotton", "T-shirt knit3" y "Standard Normal". El bordado que se colocará en estos tejidos será Normal. Por eso el bordado en la vista previa 3D aparecerá con densidad normal. Cada una de estas telas tiene ajustes específicos para producir los mejores resultados posibles, si se borda el diseño en la tela respectiva. Asegúrese de que ha elegido el tejido correcto de la lista de tejidos. Si desea bordar un diseño con ajustes normales en un tejido que no está incluido en la lista, elija el tejido "Normal estándar" que contiene dichos ajustes. El resultado del bordado depende del tejido que se utilice.
- "Pesado": En esta categoría se puede elegir un tejido entre "Arpillera", "Chenilla", "Tela de punto de cruz", "Faille2", "Pieles falsas", "Lino2", "Traje de baño de lycra", "Ropa de entrenamiento de lycra" y "Pesado estándar". El bordado que se colocará en estas telas será Heavy. Por eso, el bordado en la vista previa 3D aparecerá con una alta densidad. Cada una de estas telas tiene ajustes específicos para producir los mejores resultados posibles, si se borda el diseño en la tela respectiva. Asegúrese de haber elegido el tejido correcto de la lista de tejidos. Si desea bordar un diseño con ajustes de densidad en un tejido que no está incluido en la lista, seleccione el tejido "Estándar pesado" que contiene dichos ajustes, pero el resultado del bordado dependerá del tejido que se utilice.

Puede cambiar el color de la tela haciendo clic en el botón de color y seleccionando uno diferente de la rueda de color. Si la tela tiene dos colores, puede cambiar también el segundo siguiendo los mismos pasos.

Haga clic en "Aceptar" en el cuadro de diálogo para aplicar los cambios en la construcción actualmente activa.

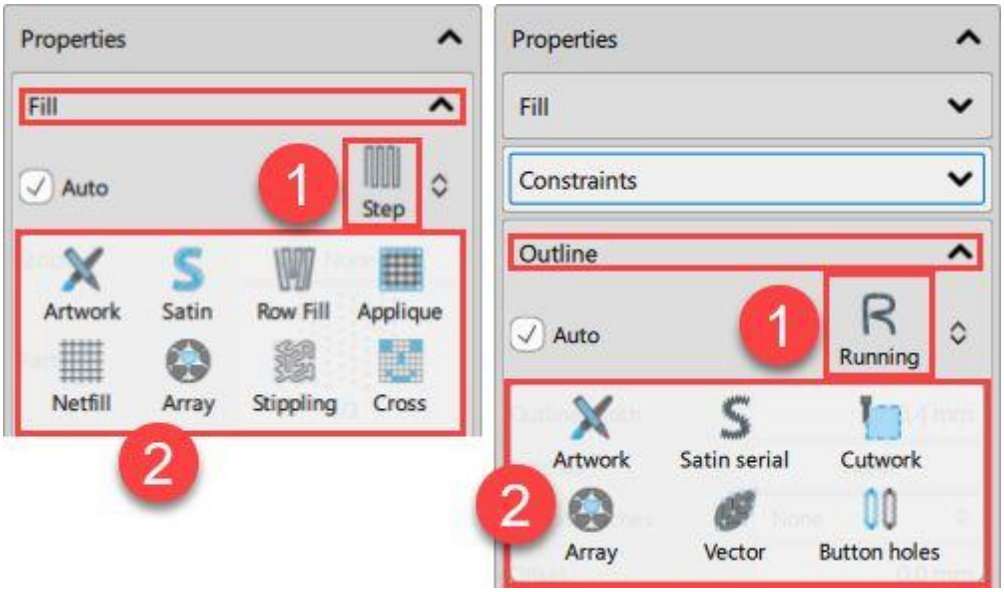
Propiedades

En la barra "Propiedades" puede ver todos los Relleno ycontorno que se pueden aplicar a las partes del diseño. También puede ajustar los parámetros de cada tipo de acuerdo con las necesidades del diseño. Su contenido cambia dinámicamente en función del objeto actualmente seleccionado. Si no se selecciona nada, la barra "Propiedades" se minimiza en el área superior derecha del área de diseño. Una vez que tengas algo seleccionado, puedes ver los tipos de relleno o contorno actualmente aplicados y editar las propiedades o seleccionar cualquier otro tipo para el objeto seleccionado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

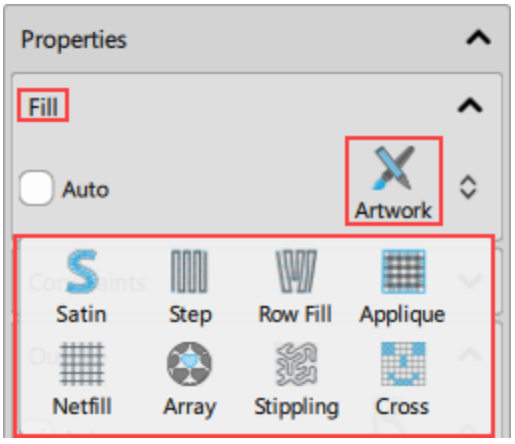
Nota: si la parte del diseño seleccionado no tiene ningún color para su Relleno o Contorno, entonces la sección con el color ninguno se oculta. Por ejemplo, si la parte del diseño no tiene contorno, la sección de contorno en la barra de propiedades está oculta. En este caso, si desea agregar un contorno a la parte del diseño, primero debe establecer un color para su contorno.

Para cambiar el "Relleno" o "Contorno" de la selección, vaya a la sección correspondiente en la barra de herramientas Propiedades y haga clic en el icono del tipo actualmente seleccionado para expandir la lista con los tipos disponibles y luego haga clic en el icono del tipo que le guste.



Tipos de relleno

- Satinado
- Paso
- Relleno de filas
- Aplique
- Relleno de red
- Orden
- Punzonado
- Cruz
- Raw



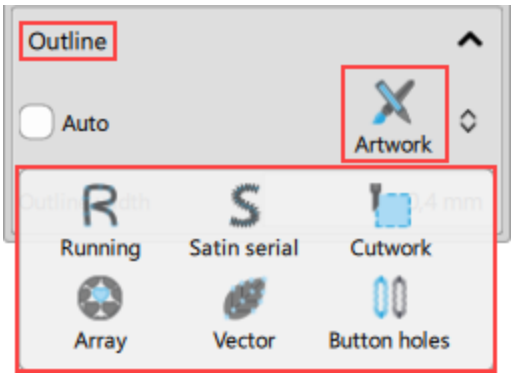
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Outline types

- corrido
- Serie de satén
- Orden

  Vector
- Recortado

  Agujeros de botones



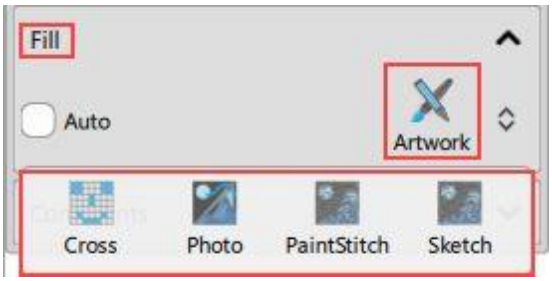
Bitmap-fill types

Punto de cruz

Puntada fotográfica,

PaintStitch

Boceto



Propiedades del relleno

La sección "Relleno" contiene cada tipo que se puede aplicar al relleno de una parte del diseño. Los tipos disponibles no son visibles hasta que seleccione uno o más objetos. Por defecto, cuando se crea un diseño, el software selecciona automáticamente los tipos de relleno aplicados. Por eso, la casilla "Auto", junto al tipo de relleno seleccionado, está marcada. Cuando se selecciona otro tipo de relleno, el "auto" queda desmarcado. Si lo vuelve a marcar, puede restaurar el tipo seleccionado automáticamente. Esto es muy útil cuando ha realizado muchos cambios en un diseño y desea cancelar todos los cambios realizados mediante la herramienta de la barra "Propiedades" y comenzar de nuevo desde el principio.

Los tipos de relleno disponibles son:

Satén

Step

Relleno de filas

Appliqué

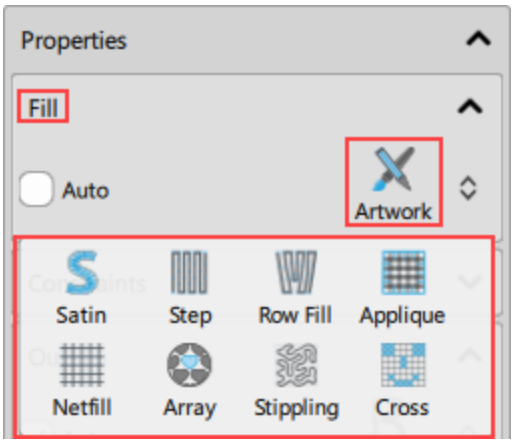
Relleno de red

Orden

Punzonado

Cruz

En bruto

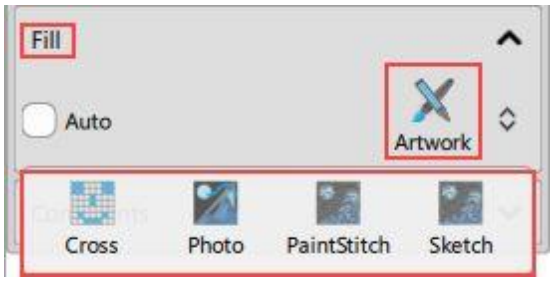


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

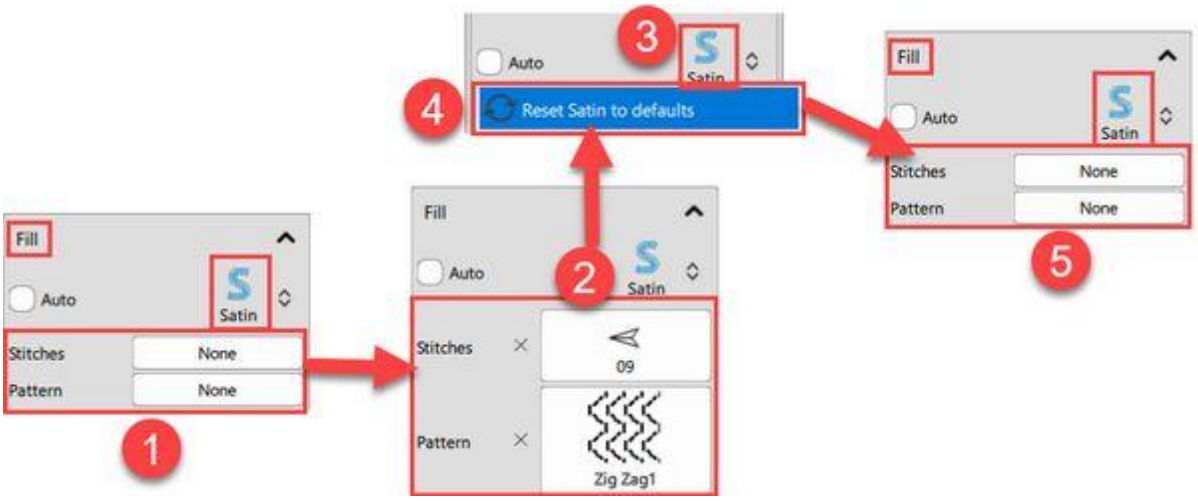
Cuando una imagen se importa y se convierte en Puntada de Cruz, Puntada de Foto, Puntada de Pintura o Esbozo, también se pueden ver los tipos de relleno de mapa de bits en la sección de Relleno al seleccionar la imagen.

Tipos de relleno de mapa de bits

- Punto de cruz
- Puntada fotográfica,
- PaintStitch
- Boceto



Para cualquier tipo seleccionado, también se pueden ver los parámetros disponibles en la sección de Relleno debajo de su icono. Se pueden ajustar los parámetros disponibles para editar el relleno. Si desea restablecer los parámetros a sus valores predeterminados, puede hacer clic derecho en el tipo de puntada deseado y utilizar la opción "Restablecer tipo a valores predeterminados".



Ilustración

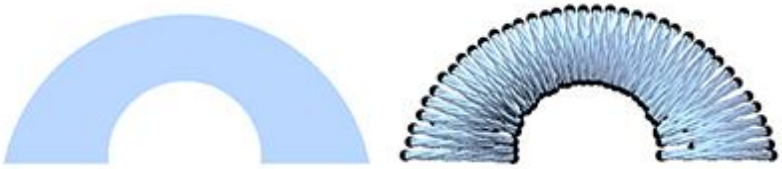
Cuando esta opción  se aplica, establece el área de relleno para que sea una obra de arte (diseño vectorial). Todas las puntadas de relleno se eliminan del diseño. Si no desea bordar un área de relleno específica, puede establecer su relleno como obra de arte y hacer que las puntadas se eliminen al instante.

Satinado

Al seleccionar el tipo de relleno de Satén, las puntadas van desde un lado del objeto hasta el otro. Es como conectar dos puntos desde un lado del objeto hasta el otro. Estos puntos se forman como puntadas en zigzag dispuestas de manera cercana a lo largo de la forma del objeto. El tipo de puntada de Satén se

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

puede colocar en cualquier ángulo y con longitudes de puntada variables. Los objetos pequeños y alargados se pueden rellenar con puntadas de Satén.



Objeto vectorial Relleno satinado

Cuando se selecciona un objeto de Satén, se pueden ver sus parámetros en la barra de Propiedades y se puede ajustar el relleno de Satén utilizando estas opciones.Se puede cambiar la apariencia del Satén seleccionando un estilo de "Puntadas" y/o un "Patrón". Hay muchos diferentes "Puntadas" y "Patrones" que se pueden aplicar a cualquier diseño de puntada.Además, se puede ajustar la "Densidad", la "Compensación", el "Subyacente", habilitar o deshabilitar el uso de puntadas cortas/largas y agregar puntadas aleatorias. A continuación se describen las propiedades disponibles:

Puntadas

Patrón

Densidad

Compensación

Subyacente

Añadir cortas/largas

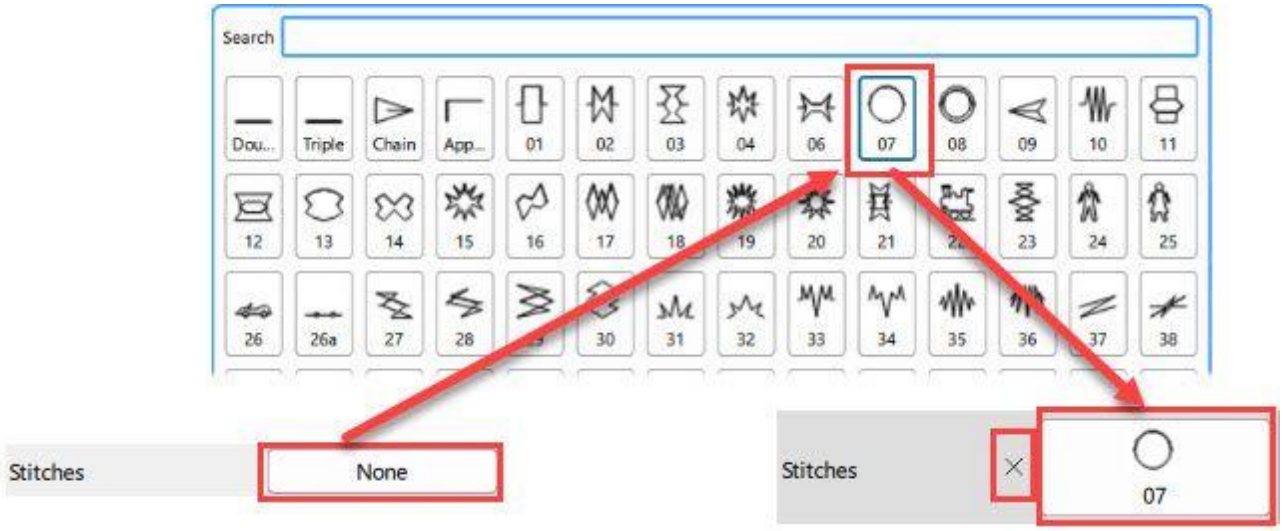
Al azar



Puntadas

El botón Puntadas contiene todos los estilos de puntadas que pueden aplicarse al diseño. "Puntadas" es una forma de movimiento de un punto a otro, que normalmente se puede hacer con una sola puntada. Algunas puntadas cuando se aplican pueden no verse bien en el diseño. Esto sucede porque las "Puntadas" no pueden encajar correctamente en todas las formas posibles.

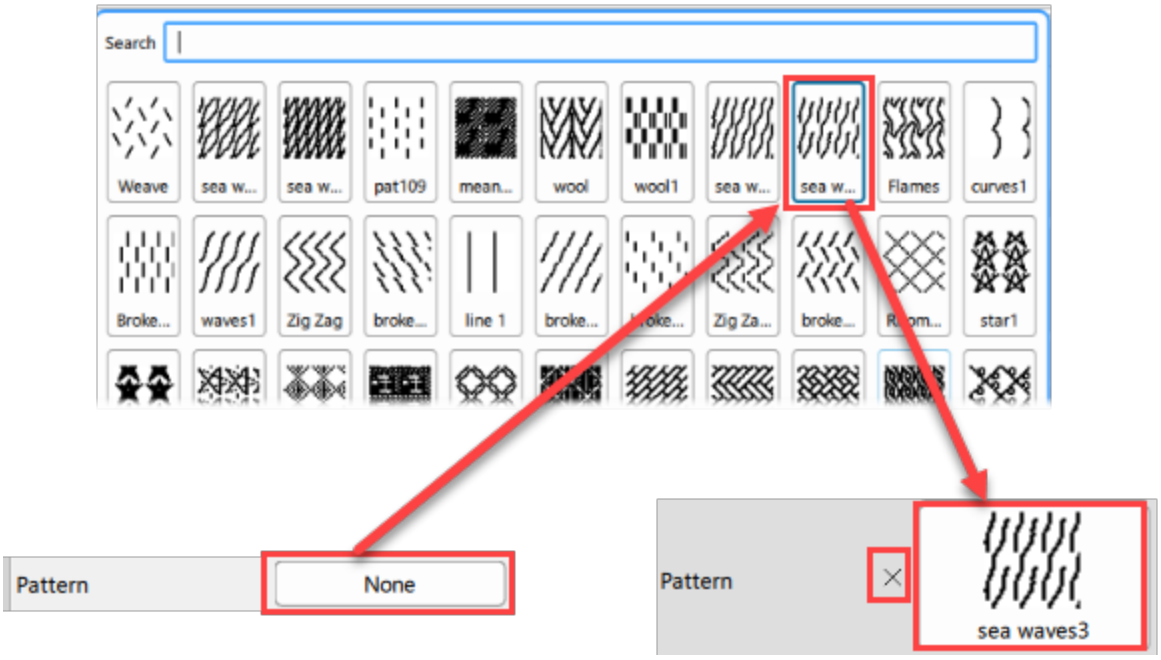
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleccione las "Puntadas" que prefiera haciendo clic en ellas y visualizándolas en su diseño. Sus selecciones son mostradas instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño. Hay más de 400 "Puntadas" que puede utilizar para producir diseños únicos. Los estilos que están en el icono de la película (por ejemplo: ) son una serie de diferentes "puntos" en uno. If you need to restore the default Satin look, just click on the X button, next to the icon of the selected stitches style.

Patrones

El área de patrones contiene todos los patrones que se pueden aplicar en el diseño. Los patrones son formas, creadas a partir de puntadas. Usted puede hacer combinaciones entre las Puntadas y los Patrones y producir sus propios diseños. Algunas combinaciones cuando se aplican pueden no verse bien en el diseño. Esto sucede porque las combinaciones no siempre producen resultados correctos de las puntadas.



Seleccione el patrón que prefiera haciendo clic en él. You can remove the applied pattern by clicking on the X button, next to the icon of the selected Pattern. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

diseño permitiéndole experimentar con él. Existen 195 patrones diferentes para aplicar a su diseño. Si desea ver sólo el patrón que ha seleccionado y no una combinación con "puntadas", debe estar seguro de que la opción "puntadas" esté ajustada a "ninguno". De lo contrario, verá un patrón con "Puntadas" en él.

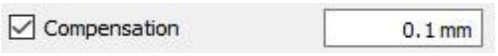
Hay tres opciones más que pueden ayudarle a ajustar los parámetros de bordado del diseño. Como ya hemos mencionado en el Seleccione el tejido En la sección anterior de este capítulo, cada tela tiene diferentes preajustes que afectan a la forma en que se colocará el diseño de bordado en ella y algunos de ellos son visibles en la parte inferior de la barra de herramientas "Propiedades". En el caso del tipo de punto de satén son "Subcapa", "Densidad" y "Compensación". Estas opciones pueden ayudarle a hacer ajustes útiles en el diseño y producir los resultados de bordado que prefiera.

Densidad:



Puede activar la opción "Densidad" marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico, puede especificar la densidad de las puntadas de satén que está añadiendo. También puede ajustar la densidad haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón. si es que hay alguno. Los cambios se visualizan de forma instantánea en el área de diseño y pueden configurarse haciendo clic fuera del campo de densidad o pulsando "Enter/Return" desde el teclado.

Compensación:



Puede activar la opción "Compensación" marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico se puede introducir el valor de la compensación que se desee con el límite inferior 0mm y el límite superior 2.0mm. También puede ajustar la densidad haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay.

El valor introducido cambia el ancho de la puntada de satén que se va a bordar. El valor de compensación predeterminado depende del tejido que se utilice. Si cambia el tejido, la compensación se ajustará automáticamente. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y pueden establecerse haciendo clic fuera del campo "Compensación" o pulsando "Introducir/Retornar" desde el teclado.

Subcapa:



Puede activar la opción "Subcapa" marcando la casilla de verificación que se encuentra junto a ella. Haga clic en el "Subsuelo" que desee, y se aplicará inmediatamente sobre el objeto seleccionado. Si no selecciona un subsuelo manualmente, el software seleccionará automáticamente el apropiado para usted. Las puntadas de base se colocan en la tela para crear la base para las puntadas de la cubierta que seguirán. La "Capa de base" es importante para la calidad de los diseños de bordado.

Para el tipo de puntada de satén, se dispone de los siguientes patrones de base:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

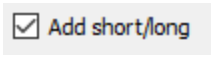
	Atacado - Si se selecciona el atacado, no habrá subcapa y el software hará puntadas de ejecución para ir de una posición a otra y cubrir el área con puntadas de cubierta.
	Sencillo - Si se selecciona sencillo, el software hará una sola línea con puntadas de ejecución cerca del centro de la forma del objeto y luego la cubrirá con puntadas de cobertura.
	Doble - Si se selecciona doble, el software hará puntadas de ejecución siguiendo la forma del objeto y posicionará Doble subcapa cerca del borde del contorno.
	ZigZag - Si se selecciona el zigzag, el software creará un sofisticado patrón de ZigZag que cambia automáticamente de dirección (de acuerdo con la dirección de las puntadas de la cubierta) y luego rellenará la forma con las puntadas de la cubierta.
	Cruz - Si se selecciona la opción de cruz, el software creará un sofisticado patrón en Zig-Zag más grueso que cambiará automáticamente de dirección (según la dirección de las puntadas de la cubierta) y luego rellenará la forma con las puntadas de la cubierta.
	ZigZag+ - Es una combinación de Zig-Zag y Doble subcapa.
	Cross+ - Es una combinación de Cruz y Doble capa inferior
	Malla - Si se selecciona la malla, el software cubrirá el área del objeto con un sofisticado patrón en Zig-Zag más grueso, que cambia automáticamente de dirección (según la dirección de las puntadas de la cubierta) dos veces y luego llena la forma con las puntadas de la cubierta.
	Malla+ - Es una combinación de Netting y Double underlay.
	Doble Zig-Zag - Si se selecciona Doble Zig-Zag se aplica un subsuelo en Zig-Zag en ambas direcciones.
	Doble Zig-Zag+ - Es una combinación de Doble Zig-Zag y Doble capa inferior.
	3D-1 - Primer nivel de apariencia 3D Puntadas de satén
	3D-2 - Segundo nivel de apariencia 3D Puntadas de satén (Recomendado en la mayoría de los casos)

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

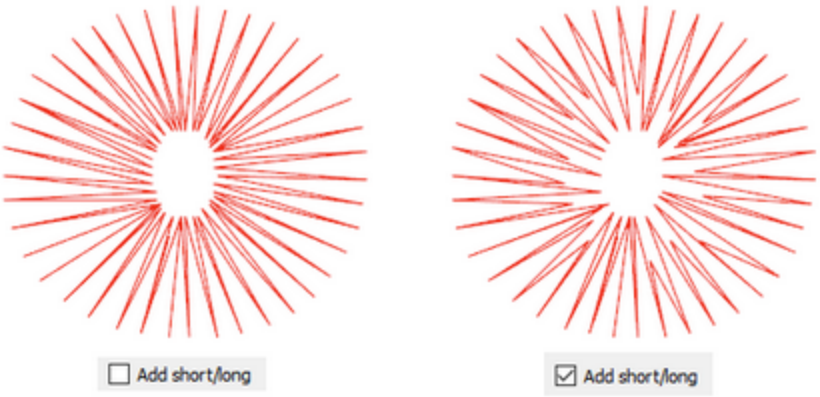
	3D-3 - Tercer nivel de apariencia 3D Puntadas de satén
	3D-4 - cuarto nivel de aspecto 3D Puntadas de satén
	3D-5 - Quinto nivel de apariencia 3D Puntadas de satén

Para aplicar el aspecto 3D a los objetos satinados, hay que seleccionar una de las 5 diferentes capas subyacentes 3D disponibles. Todas ellas darán un aspecto 3D a las formas que se apliquen. Los underlays 3D recomendados son "3D-2" y "3D-3", que le darán un gran resultado de bordado.

Añadir corto/largo:



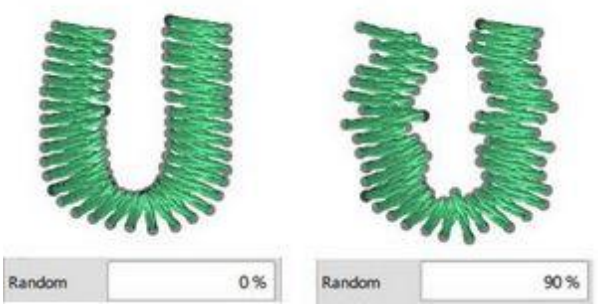
Puede activar la opción "Añadir corto/largo" marcando la casilla de verificación junto a ella. La opción "Añadir puntadas cortas/largas" aplica puntadas cortas y largas en el diseño. Cuando se selecciona "Añadir corto/largo", el número total de puntadas no cambiará significativamente porque algunas puntadas largas que se aplicaban cuando "Añadir corto/largo" estaba desactivado, son simplemente reemplazadas por puntadas cortas.



Al azar

Usando esta opción se puede crear un efecto de puntadas aleatorias. Defina un porcentaje de puntadas aleatorias. Este valor porcentual define la diferencia entre las puntadas aleatorias y el contorno original. Esta opción puede tomar valores del 0 al 90%. Al definir un valor porcentual, existe una opción adicional "Lado aleatorio". Usando esta opción, se pueden seleccionar los lados en los que aparecerán las puntadas aleatorias.

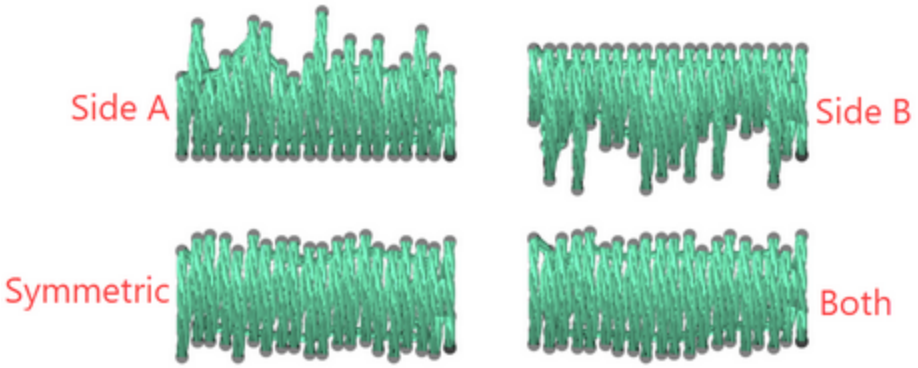
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Lado aleatorio

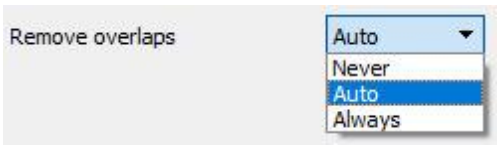
Usando este menú desplegable, se pueden seleccionar los lados en los que aparecerán las puntadas aleatorias. Con estas tres opciones, se puede especificar si las puntadas aleatorias serán de ambos lados o de qué lado serán. Las opciones que se tienen para las aleatorias son:

- Lado A: Las puntadas aleatorias irán hacia un lado del objeto.
- Lado B: Las puntadas aleatorias irán hacia el otro lado del objeto.
- Simétrico: La puntada aleatoria va a ambos lados del objeto. La longitud de la puntada es siempre la misma, pero la puntada está desplazada aleatoriamente hacia ambos lados.
- Ambos: Las puntadas aleatorias van a ambos lados, la longitud de la puntada y la dirección del movimiento son aleatorias.



También hay dos opciones más que son muy útiles para personalizar la forma en que se bordará el diseño en el software. Estas son las opciones "Eliminar superposiciones" y "Secuencia".

Eliminar las superposiciones:



Se trata de un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar sobre un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La "Auto" es la opción predeterminada y la que utiliza el software para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evite aplicar la herramienta "Trim" que elimina permanentemente las puntadas de debajo. Debe utilizarla siempre con cuidado o después de ajustar la opción "Eliminar superposiciones" a Nunca.

Sequencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño mientras está en "Auto"  . Los objetos específicos del diseño se pueden configurar para que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de coser los diseños en el orden que usted prefiera. Más específicamente, el menú desplegable "Secuencia" tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar". La "Auto" es la opción predeterminada y la que crea los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción "Para comenzar" establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si se iba a bordar en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora se bordará primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción "Para terminar". Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que se bordará. Usando las opciones "Para empezar" y "Para terminar", es la única manera de cambiar la secuencia de bordado mientras que la opción de secuencia se establece en "Auto"  . Esta herramienta es muy útil para el bordado de sombreros y en tejidos delicados que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos sobre el tejido.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tiene un diseño con 20 objetos y ha establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y 5 "Para terminar", el software bordará primero los que se establecieron "Para empezar", decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) establecidos en "Auto" y finalmente los establecidos "Para terminar", una vez más decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se desea detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de multiples aros, apliques, diseños de caída de nombre y cada diseño que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Paso

El tipo de puntada Escalonada (o tipo de relleno de Puntada de Relleno o tipo de Puntada Tatami) es una serie de puntadas Corridas comúnmente utilizadas para llenar grandes áreas. Por lo tanto, al seleccionar el tipo de relleno Escalonado, el software crea automáticamente una serie de líneas paralelas que se ejecutan en un ángulo para llenar cualquier forma. Se pueden crear diferentes patrones de relleno mediante la alteración del ángulo, la longitud y la secuencia de repetición de las puntadas. Por lo general, la mayoría de los objetos grandes en el diseño vectorial se llenan con puntadas Escalonadas.



Cuando se selecciona un objeto de Tipo Escalonado, se pueden ver sus parámetros en la barra de Propiedades y se puede ajustar el relleno de Escalonado utilizando estas opciones.Se puede cambiar la apariencia del tipo de Escalonado cambiando sus opciones de "Puntadas" y "Patrón". Hay muchos diferentes "Puntadas" y "Patrones" que se pueden aplicar a cualquier diseño de puntada. Además, se puede ajustar la "Densidad", la "Longitud", la "Compensación", el "Subyacente" y el "Gradiente". A continuación se describen las propiedades disponibles:

Puntadas

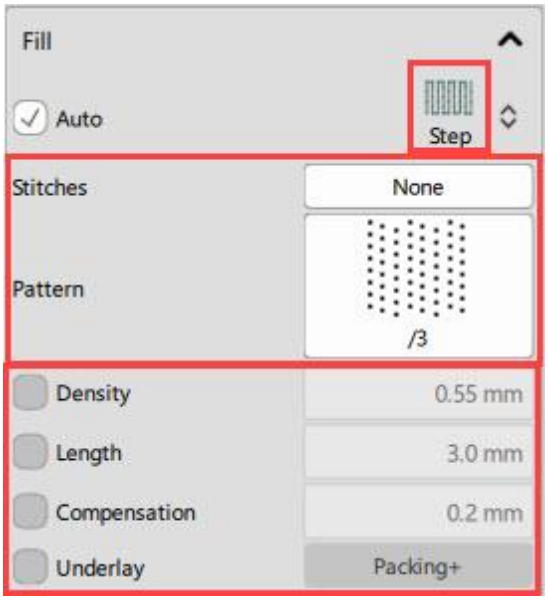
Patrón

Densidad

Longitud

Compensación

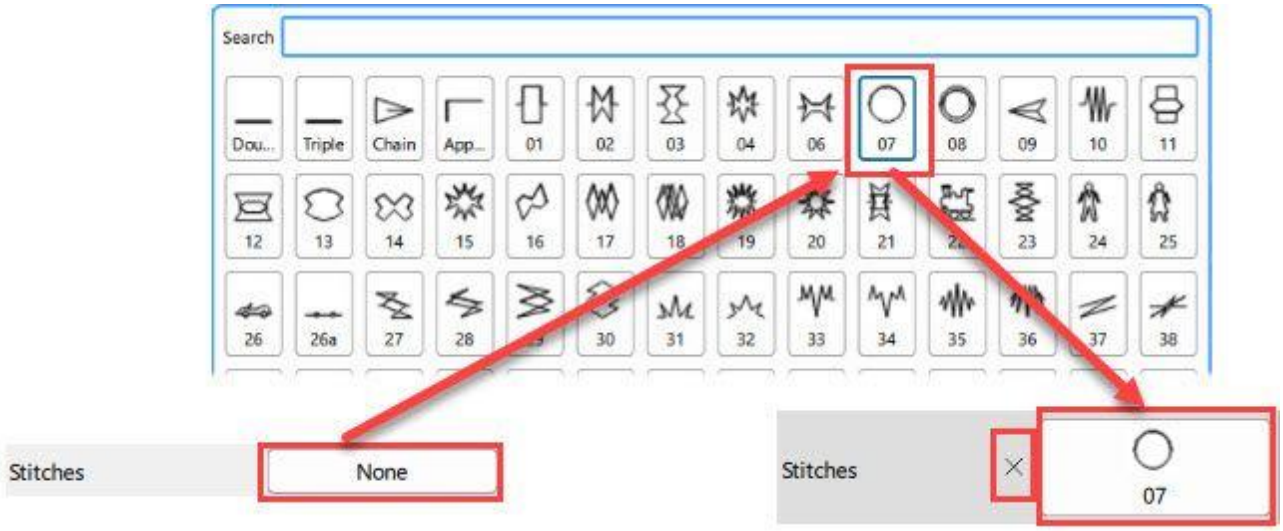
Subyacente



Puntadas

El botón Puntadas contiene todos los estilos de puntadas que pueden aplicarse al diseño. "Puntadas" es una forma de movimiento de un punto a otro, que normalmente se puede hacer con una sola puntada. Algunas puntadas cuando se aplican pueden no verse bien en el diseño. Esto sucede porque las "puntadas" no pueden encajar correctamente en todas las formas posibles.

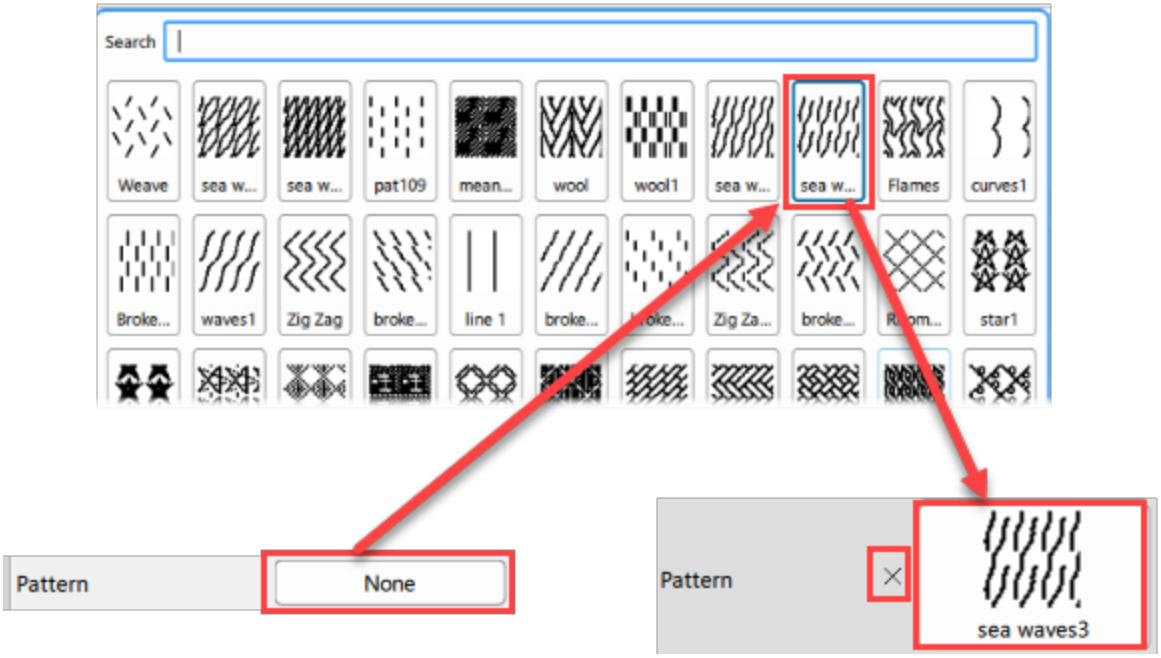
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleccione las "Puntadas" que prefiera haciendo clic en ellas y visualizándolas en su diseño. La selección de ninguno restaurará el tipo de paso predeterminado. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño. Hay más de 400 "Puntadas" que puede utilizar para producir diseños únicos. Los estilos que se encuentran en el icono de la película (por ejemplo: ) son una serie de diferentes "puntos" en uno. If you need to remove the applied stitches style, just click on the X button, next to the icon of the selected stitches style.

Patrón

El área de patrones contiene todos los patrones que se pueden aplicar en el diseño. Los patrones son formas, creadas a partir de puntadas. Usted puede hacer combinaciones entre "Puntadas" y "Patrones" y producir sus propios diseños. Algunas combinaciones cuando se aplican pueden no verse bien en el diseño. Esto sucede porque las combinaciones no siempre producen resultados de bordado correctos.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleccione el patrón que prefiera haciendo clic en él. La selección de ninguno restaurará el tipo de satén por defecto. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con él. Existen 195 patrones diferentes para aplicar a su diseño. Si desea ver sólo el patrón que ha seleccionado y no una combinación con "Stitches", debe estar seguro de que la opción "Stitches" esté ajustada a "None". De lo contrario, verá un patrón con "Puntadas" en él.

Hay tres opciones más que pueden ayudarle a ajustar los parámetros de bordado del diseño. Como ya hemos mencionado en el Seleccione el tejido En la sección anterior de este capítulo, cada tela tiene diferentes preajustes que afectan a la forma en que se colocará el diseño de bordado en ella y algunos de ellos son visibles en la parte inferior de la barra de herramientas "Propiedades". En el caso del tipo de punto de satén son "Subcapa", "Densidad" y "Compensación". Estas opciones pueden ayudarle a hacer ajustes útiles en el diseño y producir los resultados de bordado que usted prefiera.

Densidad:



Puede activar la opción "Densidad" marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico se puede especificar la densidad de las puntadas de satén que se están añadiendo. También puede ajustar la densidad haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón. si es que hay alguno. Los cambios se visualizan de forma instantánea en el área de diseño y pueden configurarse haciendo clic fuera del campo de densidad o pulsando "Enter/Return" desde el teclado.

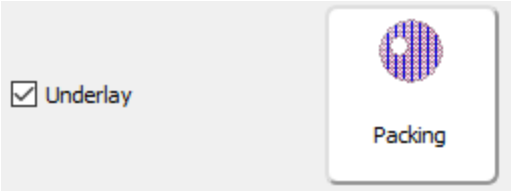
Largo:



Puede activar la opción Longitud marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico puede especificar la longitud de cada puntada en el paso.

Compensación:

Subyacente:



Puede activar la opción de subcapa marcando la casilla de verificación que se encuentra junto a ella. Haga clic en el subsuelo que desee y su cambio será calculado y almacenado en el diseño guardado. Si no selecciona un subsuelo manualmente, el software seleccionará automáticamente el apropiado para usted. La capa subyacente es importante para los diseños de bordados de calidad.

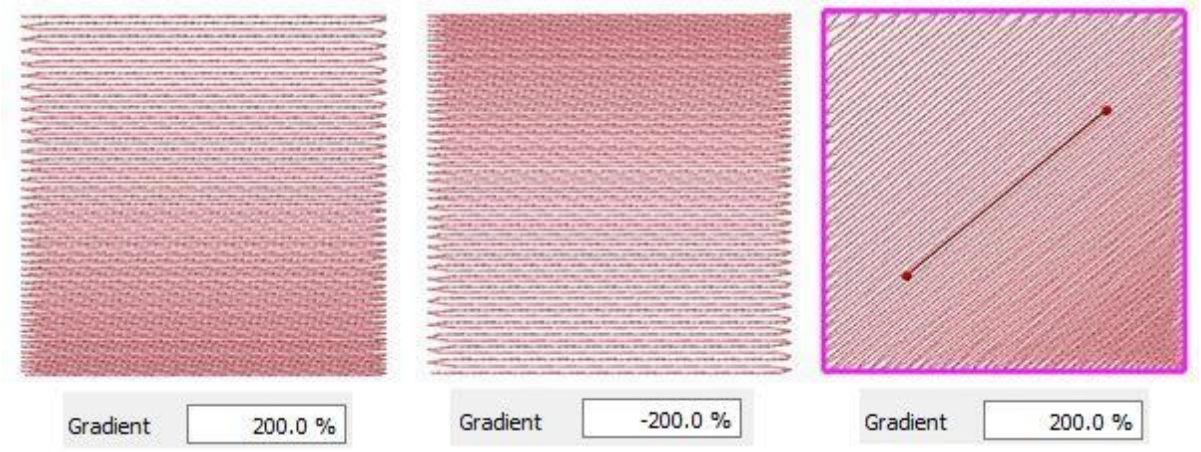
Para el tipo de puntada escalonada, están disponibles los siguientes patrones de subcapa:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

 Tacking	Atacado - Si se selecciona el atacado, no habrá subcapa y el software hará puntadas de ejecución para ir de una posición a otra y cubrir el área con puntadas de cubierta.
 Edging	Borde - Si se selecciona el borde, el software hará puntadas de ejecución siguiendo la forma del objeto y posicionará el subsuelo del borde cerca del borde del contorno.
 Packing	Embalaje - Si se selecciona el embalaje, el software cubrirá el área del objeto con puntadas verticales (de acuerdo con la dirección de las puntadas de la cubierta) como muestra el icono.
 Netting	Malla - Si se selecciona la malla, el software cubrirá el área del objeto con puntadas de corrido a 45o y -45o (de acuerdo con la dirección de las puntadas de la cubierta) y luego llenará la forma con puntadas de la cubierta.
 Packing+	Empaquetadura + - Es una combinación de la base de empaque y borde.
 Netting+	Malla + - Es una combinación de la malla y el subsuelo de los bordes

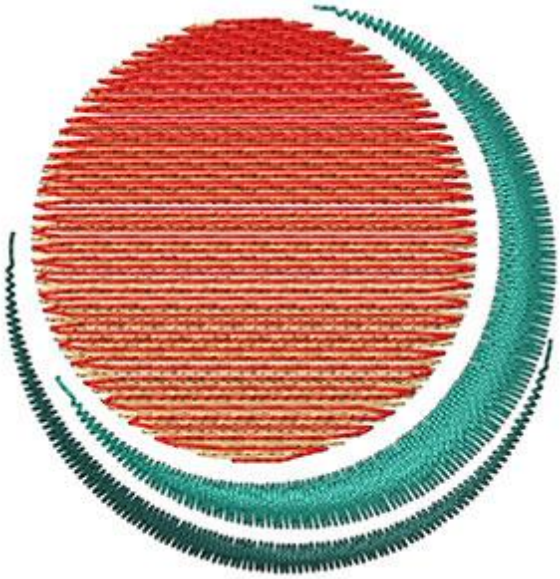
Relleno de gradiente

Con el parámetro Gradiente se puede ajustar la densidad final de un objeto en comparación con la densidad inicial. El Gradiente es un valor porcentual con un rango desde -500% hasta 500%. Los valores negativos revierten la dirección

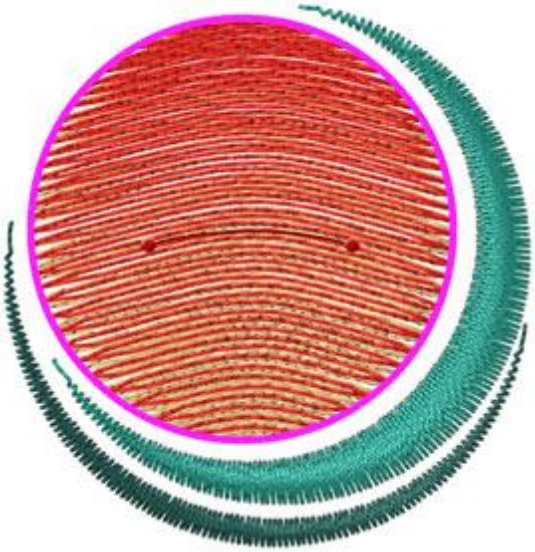


El gradiente también puede aceptar números negativos, lo que invierte la dirección del gradiente. Copiando el mismo objeto (uno encima del otro) y estableciendo un gradiente negativo en el segundo objeto, se puede hacer la mezcla.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

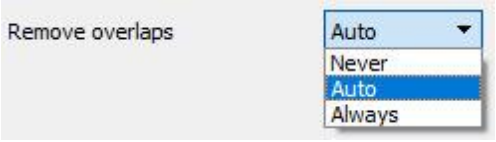


Los resultados son más impresionantes si se utilizan las direcciones de las curvas.



También hay dos opciones más que son muy útiles para personalizar la forma en que el software será bordado. Estas son la opción "Eliminar superposiciones" y la opción "Secuencia".

Eliminar las superposiciones:



Se trata de un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aplicar sobre un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La "Auto" es la opción predeterminada y la que utiliza el software para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción "Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evite aplicar la herramienta "Trim" que elimina permanentemente las puntadas de debajo. Debe utilizarla siempre con cuidado o después de ajustar la opción "Eliminar superposiciones" a Nunca.

Secuencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño mientras está en "Auto"  . Los objetos específicos del diseño se pueden configurar para que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de coser los diseños en el orden que usted prefiera. Más específicamente, el menú desplegable "Secuencia" tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar". La "Auto" es la opción predeterminada y la que crea los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción "Para comenzar" establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si se iba a bordar en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora se bordará primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción "Para terminar". Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que se bordará. Usando las opciones "Para empezar" y "Para terminar", es la única manera de cambiar la secuencia de bordado mientras que la opción de secuencia se establece en "Auto"  . Esta herramienta es muy útil para el bordado de sombreros y en tejidos delicados que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos sobre el tejido.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tiene un diseño con 20 objetos y ha establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y 5 "Para terminar", el software bordará primero los que se establecieron "Para empezar", decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) establecidos en "Automático" y finalmente los establecidos "Para terminar", decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se desea detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de multiples aros, apliques, diseños de caída de nombre y cada diseño que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

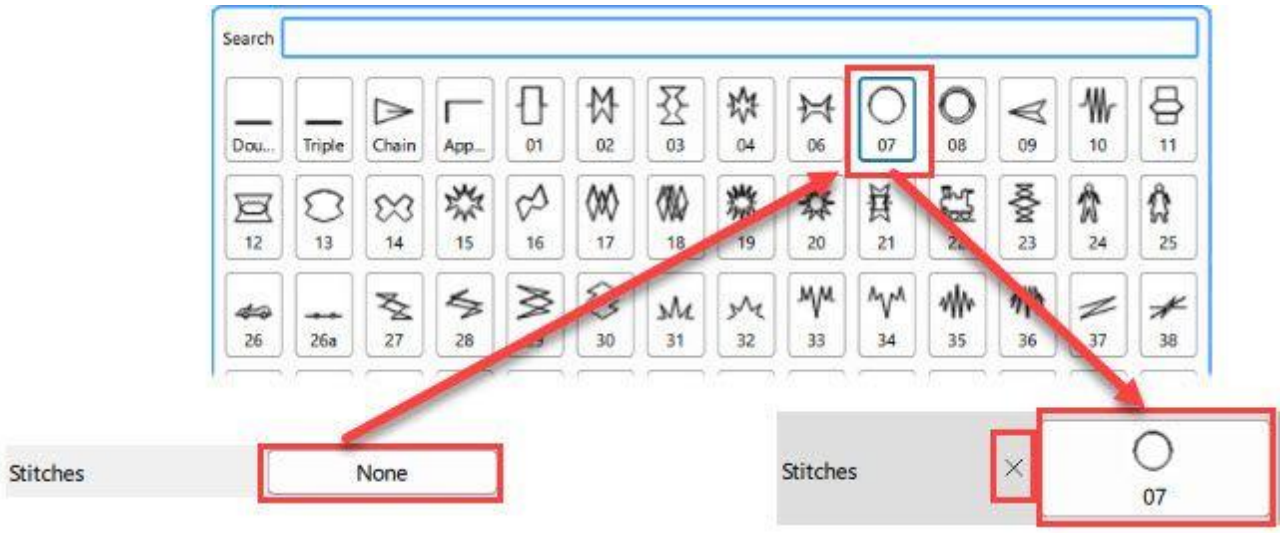
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Relleno de filas

Esta opción  Cuando se aplica, establece el área de relleno a ser Relleno de filas. Todas las puntadas de relleno se cambian a relleno de hilera, que se calcula y produce automáticamente desde el programa. El tipo de relleno de línea que se colocó es el predeterminado. Puede cambiar la sensación del relleno de línea añadiendo "Puntadas" y "Patrones". Hay muchos estilos y patrones diferentes que puede aplicar en cualquier diseño de puntada. También tiene la posibilidad de cambiar la puntada "Densidad", la "Longitud" y "Añadir puntadas cortas/largas".

Puntadas

El botón Puntadas contiene todos los estilos de puntadas que pueden aplicarse al diseño. "Puntadas" es una forma de movimiento de un punto a otro, que normalmente se puede hacer con una sola puntada. Algunas puntadas cuando se aplican pueden no verse bien en el diseño. Esto sucede porque las "Puntadas" no pueden encajar correctamente en todas las formas posibles.

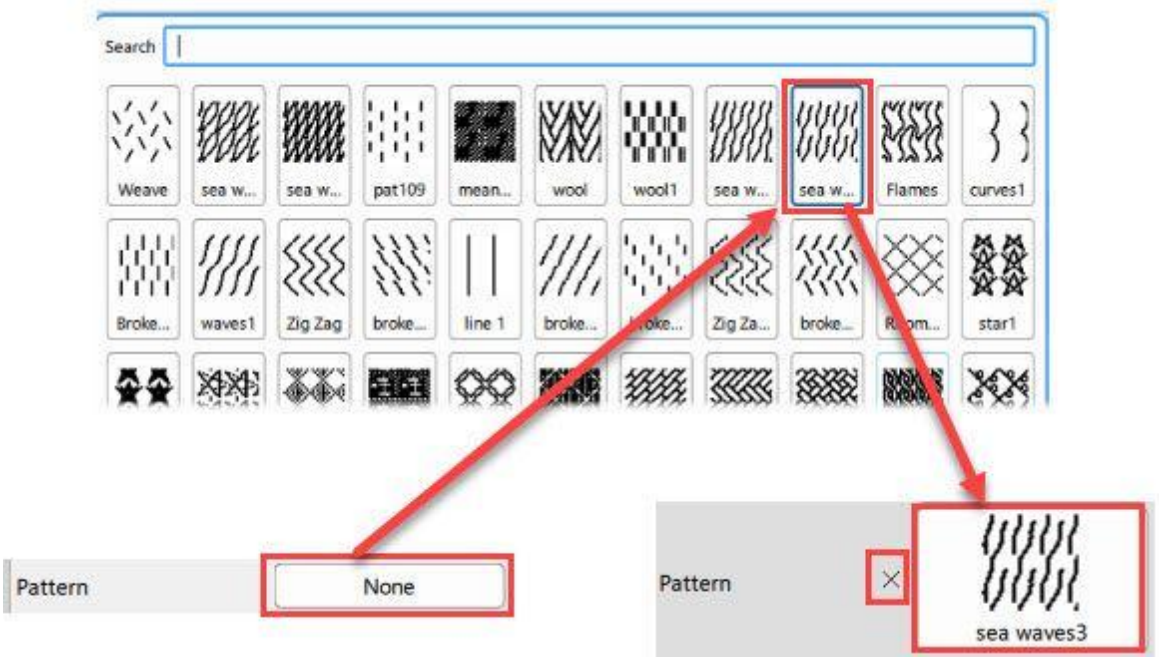


Seleccione las "Puntadas" que prefiera haciendo clic en ellas y visualizándolas en su diseño. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño. Hay más de 400 "Puntadas" que puede utilizar para producir diseños únicos. Los estilos que se encuentran en el icono de la película (por ejemplo: ) son una serie de diferentes "puntos" en uno. If you need to remove the applied stitches style, just click on the X button, next to the icon of the selected stitches style.

Patrones

El área de patrones contiene todos los patrones que se pueden aplicar en el diseño. Los patrones son formas, creadas a partir de puntadas. Usted puede hacer combinaciones entre las Puntadas y los Patrones y producir sus propios diseños. Algunas combinaciones cuando se aplican pueden no verse bien en el diseño. Esto sucede porque las combinaciones no siempre producen resultados correctos de las puntadas.

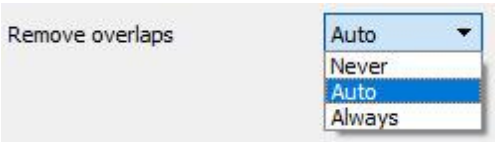
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleccione el patrón que prefiera haciendo clic en él. You can remove the applied pattern by clicking on the X button, next to the icon of the selected Pattern. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con ella. Existen 195 patrones diferentes para aplicar a su diseño. Si desea ver sólo el patrón que ha seleccionado y no una combinación con "Stitches", debe asegurarse de que la opción de "Stitches" esté ajustada en "None". De lo contrario, verá un patrón con "Puntadas" en él.

También hay dos opciones más que son muy útiles para personalizar la forma en que el software será bordado. Estas son la opción "Eliminar superposiciones" y la opción "Secuencia".

Remove overlaps:



Se trata de un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar sobre un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La "Auto" es la opción predeterminada y la que utiliza el software para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción "Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evite aplicar la herramienta "Trim" que elimina permanentemente las puntadas de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

debajo. Debe utilizarla siempre con cuidado o después de ajustar la opción "Eliminar superposiciones" a Nunca.

Secuencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño mientras está en "Auto" . Los objetos específicos del diseño se pueden configurar para que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de coser los diseños en el orden que usted prefiera. Más específicamente, el menú desplegable "Secuencia" tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar". La "Auto" es la opción predeterminada y la que crea los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción "Para comenzar" establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si se iba a bordar en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora se bordará primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción "Para terminar". Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que se bordará. Usando las opciones "Para empezar" y "Para terminar", es la única manera de cambiar la secuencia de bordado mientras que la opción de secuencia se establece en "Auto" . Esta herramienta es muy útil para el bordado de sombreros y en tejidos delicados que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos sobre el tejido.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tiene un diseño con 20 objetos y ha establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y 5 "Para terminar", el software bordará primero los que se establecieron "Para empezar", decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) establecidos en "Automático" y finalmente los establecidos "Para terminar", una vez más decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se desea detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de multiples aros, apliques, diseños de caída de nombre y cada diseño que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

Además, hay tres opciones más que pueden ayudarle a ajustar los parámetros de bordado del diseño. Como ya hemos mencionado en el Seleccione el tejido En la sección anterior de este capítulo, cada tela tiene diferentes preajustes que afectan a la forma en que se colocará el diseño de bordado en ella y algunos de ellos son visibles en la parte inferior de la barra de herramientas "Propiedades". Para el tipo de puntada de relleno de hilera son "largo", "Densidad" y "Añadir corto/largo". Estas opciones pueden ayudarle a hacer ajustes útiles en el diseño y producir los resultados de bordado que prefiera.

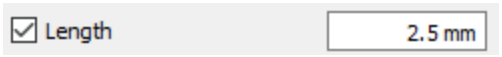
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Densidad:



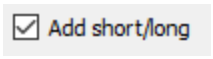
Puede activar la opción "Densidad" marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico se puede especificar la distancia entre las puntadas de las líneas de relleno de hileras. El número de este campo muestra la distancia entre una línea de puntadas y la línea después de la siguiente. También se puede ajustar la densidad haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón si es que hay alguno. Los cambios se previsualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden establecer haciendo clic fuera del campo de densidad.

Largo:

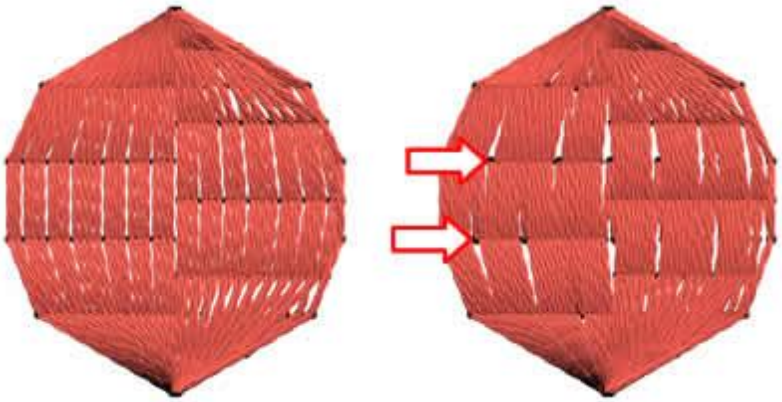


Puede activar la opción "Longitud" marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico puede especificar la longitud de cada puntada en el relleno de la hilera.

Añadir corto/largo:



Puede activar la opción "Añadir corto/largo" marcando la casilla de verificación junto a ella. La opción "Añadir puntadas cortas/largas" aplica puntadas cortas y largas en el diseño. Cuando se selecciona "Añadir corto/largo", el número total de puntadas no cambiará significativamente porque algunas puntadas largas que se aplicaban cuando "Añadir corto/largo" estaba desactivado, son simplemente reemplazadas por puntadas cortas.



Sin corto/largo Con corto/largo

Espiral

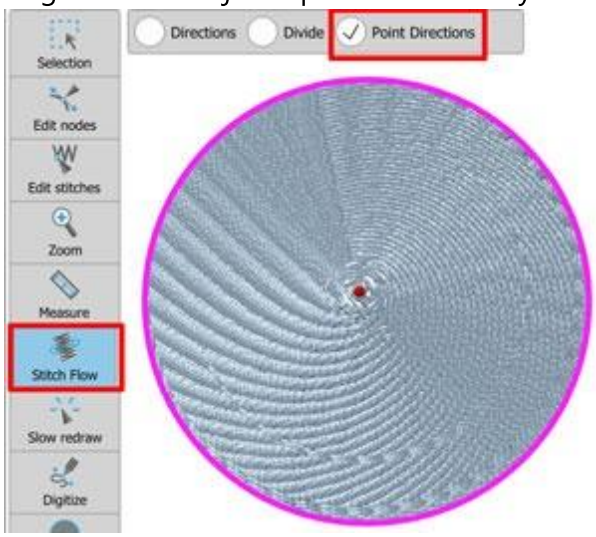
Para crear una espiral dentro de una forma cerrada tienes que hacer el flujo:

1. Crear o seleccionar una forma cerrada

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Aplicar el tipo de puntada "Relleno de hileras" a la misma

3. Haga clic en "Flujo de puntadas"  y añadir una "Dirección del punto" en el centro de la forma



Si su forma ya tiene un agujero, puede saltarse este paso.

4. Cambie la Densidad a 2mm (cambie este valor según la densidad de la espiral que desee tener)



5. La forma de espiral está lista.



El parámetro Shot/long ayuda a mantener la misma densidad en todas las áreas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

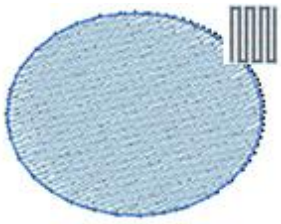
Aplique

Al establecer el tipo de relleno "Aplique", el área de relleno del objeto se cubrirá con una tela. La tela se previsualizará con el color de relleno seleccionado. El borde permanecerá como estaba rodeando el área de aplicación. Si el diseño no tiene un contorno/bolígrafo, el programa coserá alrededor del apliqué una e-puntada ( ) para poder sujetar la aplicación en la tela. Si el objeto tiene un contorno, se puede establecer un estilo de hilera o puntadas de serie de satén que sujetarán el aplique en la tela.

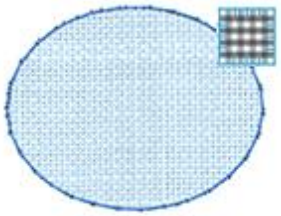
Se añaden nuevos estilos de zig-zag en el tipo de puntada en marcha que se pueden utilizar para sujetar aplicaciones de corte láser simple o doble.

Por ejemplo:

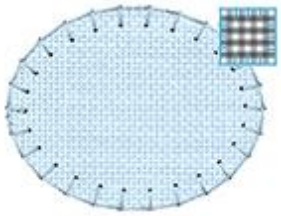
Considere que tenemos una elipse (como en la parte izquierda de la figura de abajo). Como podemos ver, tiene un color de relleno rojo y un contorno azul. Si establecemos el tipo de relleno a aplicar, entonces la elipse se verá como en la parte central de la figura (Aplicar con contorno corrido). si quitamos el color del contorno, entonces el programa añadirá automáticamente el contorno "E-stitch" como se muestra en la parte derecha de la figura.



Objeto inicial con relleno de paso



Añadido el relleno de la aplicación



Relleno de Aplique con e-puntada

Uso del Aplique

Para producir realmente diseños con aplicación, hay un procedimiento estándar que debe seguirse. Este procedimiento de producción requiere la interacción del usuario durante el proceso de bordado. Para entender el procedimiento de producción, analizaremos cómo reaccionará una máquina de bordar cuando se le instruya que borde un objeto con un aplique.

Cuando es el momento de producir el objeto de aplicación:

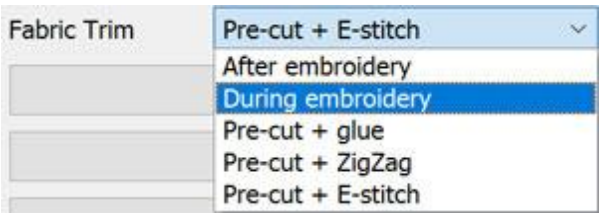
1. Se añadirá una línea "corrida" para indicar la posición en la que debe colocarse el aparato.
2. Se hará una "puntada de salto" y la máquina se detendrá para colocar manualmente el tejido de aplicación.
3. A continuación, se añadirán puntadas "corridas" para crear la forma del apliqué.
4. Se hará otra "puntada de salto" y la máquina se detendrá (de nuevo) para cortar el aplique según la forma.
5. Finalmente, se añadirá el contorno/pluma de la aplicación ("E-stitch", "Satin serial" o "Running") según se haya seleccionado.

Luego la máquina continuará bordando los demás objetos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Usando "Rediseño lento" también puede ver/simular la forma en que el diseño será bordado.

Recortes de tela:



Puede seleccionar la forma en que la tela será recortada usando el menú desplegable de Recorte de Tela. Hay tres opciones disponibles: Después del bordado, Durante el bordado y Precortado (+ glue, +ZigZag, or + E-stitch). Para entender qué hace exactamente cada opción, analizaremos cómo reaccionará una máquina de bordar en cada una de ellas.

Si se selecciona Después del bordado, el software realizará los siguientes pasos: Primero hará la forma del apliqué con Running mostrando el área donde debe ser colocado el apliqué. Después se hará un punto de salto en la parte superior y la máquina se detendrá para que el aplique se coloque en la tela. A continuación el software hará el contorno del apliqué ("Fijación por defecto": Puntada en E, Zig Zag) o Satinado en serie, en marcha) tal y como fue seleccionado. Finalmente tendrá que sacar el bordado de la máquina y cortar el aplique en consecuencia.

Si se selecciona Durante el bordado, el software realizará los siguientes pasos: Primero hará la forma del apliqué con el recorrido mostrando el área donde debe ser colocado el apliqué. A continuación se hará un punto de salto en la parte superior y la máquina se detendrá para que el aplique se coloque en la tela. A continuación, el software comienza a coser una puntada continua para crear la forma del aplique. Se hará un salto de puntada en la parte superior y la máquina se detendrá (de nuevo) para cortar el aplique según la forma. Al final el software hará el borde del apliqué ("Fijación por defecto": Puntada en E, Zig Zag) como fue seleccionado.

Finalmente, si se selecciona Pre-cut, el software realizará los siguientes pasos: Primero hará la forma del apliqué con Running mostrando la zona donde debe colocarse el apliqué. A continuación se realizará un salto de puntada en la parte superior y la máquina se detendrá para que el aplique se coloque en la tela. Una vez cortado el apliqué en la forma del objeto, el software comenzará a coser el borde del apliqué. If the selection is "Pre-cut + ZigZag", the software will add ZigZag holding stitches. If the selection is "Pre-cut + E-stitch", the software will add E-stitch holding stitches. If the selection is "Pre-cut + glue" it will add the holding stitches that you have set, otherwise it will not add any.

> Aviso: No utilice el tipo de puntada simple como borde porque el aplique no se coserá correctamente con la tela.

Zig Zag fijo

Cuando se utiliza esta opción "Fijación", el programa añade automáticamente el contorno "Satinado en serie" al objeto de la aplicación y también añade automáticamente "Densidad 1,70mm". Las puntadas de serie de satén con una densidad superior a "1,20mm" son en realidad puntadas de "Zigzag". El contorno en

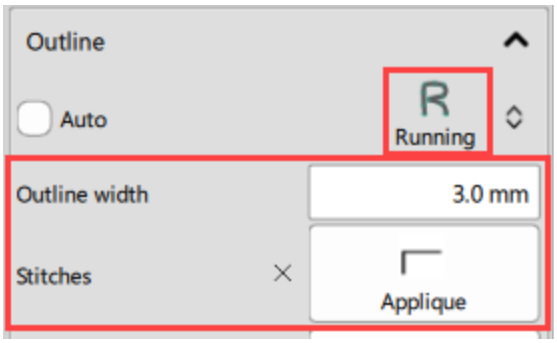
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Zig-Zag (tiene el mismo color que el área de relleno) coserá el apliqué en la tela. Si desea cambiar la forma en que se colocan las puntadas de fijación, puede utilizar las opciones del tipo de contorno en serie de satén.



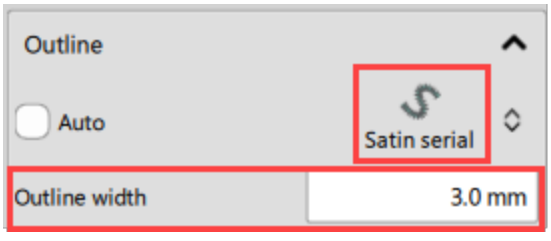
Fijar e-puntada

Con este botón preajustado usted está ajustando que el contorno del apliqué sea cosido electrónicamente. En realidad si cambia a la pestaña de contorno verá que el contorno de ejecución se ha aplicado con un estilo llamado Applique. Al elegir esta opción, el apliqué será cosido en la tela con puntadas electrónicas que tendrán el mismo color que el área de relleno y se verán como en la siguiente figura. También puede seleccionar cualquiera de los estilos disponibles del tipo Running para utilizarlos como puntadas de fijación. Debemos mencionar que existen algunos estilos en zig-zag que pueden utilizarse para sujetar un aplique precortado simple o doble.



Satinado fijo

Cuando se utiliza esta opción "Fijación", el programa añade automáticamente el contorno "Satinado en serie" al objeto de la aplicación. El contorno de la serie de satinado coserá el aparato en la tela. Si desea cambiar la forma en que se colocan las puntadas de fijación, puede utilizar las opciones del tipo de contorno en serie de satén.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Secuencia



El tipo de aplicación no tiene ninguna opción personalizable, la única opción disponible es la opción de secuencia. Utilizando la opción de secuencia podemos personalizar la forma en que el diseño será bordado. Los objetos específicos del diseño pueden configurarse para que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de bordar un diseño en el orden que usted prefiera. Más específicamente, el menú desplegable Secuencia tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar".

El programa por defecto utiliza la opción Auto y la secuencia se genera automáticamente por los mecanismos inteligentes del software. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. Utilice la opción Iniciar para establecer el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si se iba a bordar en quinto lugar, ahora se bordará primero en la fila. La opción Para terminar es exactamente lo opuesto, cuando se aplica a un objeto, éste se convertirá inmediatamente en el último objeto a bordar. Esta herramienta es muy útil para la producción de sombreros, o en telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la forma en que los objetos serán colocados en la tela.

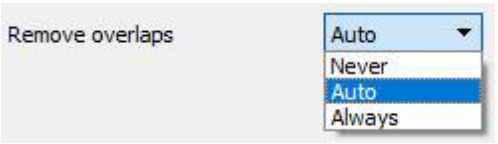
Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente, cuál de los establecidos "Para empezar" será el primero en ser bordado y cuál de los establecidos "Para volver" será el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tiene un diseño con 20 objetos y ha establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y otros 5 "Para terminar", el software bordará los que estén establecidos "Para empezar" primero, decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) que quedaron establecidos "Para auto" y finalmente los que estén establecidos "Para terminar", decidiendo automáticamente el orden de esos últimos 5.

Esto es muy útil porque se puede especificar cuándo se insertarán los objetos de aplicación en la tela. Por lo tanto, no tiene que esperar a que la máquina de bordar llegue al punto en el que tiene que colocar el aplique. Puede ordenar que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le ahorrará tiempo y esfuerzo.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se desea detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de multiples aros, apliques, diseños de caída de nombre y cada diseño que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

Eliminar las superposiciones:



Se trata de un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar sobre un objeto específico, Auto, Nunca y Siempre. La opción Automática es la opción por defecto y la que el software utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción Nunca en un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados se bordarán normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es Siempre. Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto seleccionado.

el software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de manera más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evita aplicar la herramienta de recorte en el modo Crear del software. Siempre debe utilizarla con cuidado o después de la opción Eliminar superposiciones a Nunca.

Relleno de red

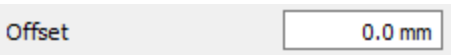
Cuando se aplica esta opción, se establece el área de relleno en Relleno neto. El tipo de bordado Relleno de Red es un tipo de relleno especial que añade dos líneas de escaneado que se cruzan con puntadas paralelas equidistantes. Estas dos líneas de escaneo forman una red que puede ser usada para crear encajes. Es un tipo de bordado muy útil que puede producir grandes resultados de bordado. El Relleno de Red incluye algunas opciones más que nos permiten personalizar la forma en que se aplicará sobre el objeto seleccionado. Estas opciones son las siguientes:

Tamaño de la celda:



Con esta opción se puede especificar el tamaño de cada lado cuadrado del que se compone el relleno de la red. Por ejemplo, al establecer el tamaño de la celda en 2.0 mm, todos los cuadrados de la red tendrán un tamaño de lado de 2.0 mm. El valor máximo que puede tener el tamaño de la celda es 9,9 mm y el mínimo es 0,5 mm. Para cambiar el valor de la opción Tamaño de la celda, debe hacer clic en las flechas arriba y abajo junto al campo para aumentar o disminuir su valor, o bien escribir el valor exacto que desee y luego pulsar la tecla Intro del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es haciendo clic dentro del campo Tamaño de la celda y luego usando la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que realice se aplicarán inmediatamente al diseño. Al cambiar este valor puede crear una red con cuadrados grandes o pequeños de acuerdo a sus preferencias.

Compensación:



Con esta opción se puede especificar la distancia, interior o exterior, a la que se quiere mover el relleno de la red. Por ejemplo: si establece el valor de Desplazamiento en 3mm, el relleno neto aumentará su tamaño en 3mm en todas las direcciones fuera de su contorno original. Por otro lado, si establece el valor en -3mm, el relleno neto disminuirá su tamaño en 3mm en todas las direcciones dentro de su contorno original.

El valor máximo que puede tener el Offset es de 15.0mm y el mínimo es de -15.0mm. Para cambiar el valor del Offset debe hacer clic en las flechas arriba y abajo junto al campo para aumentar o disminuir su valor o escribir el valor exacto que desea y luego presionar la tecla Enter del teclado. Otra forma de aumentar o

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

disminuir el valor es hacer clic dentro del campo Offset y utilizar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que realice se aplicarán inmediatamente al diseño. Cambiando este valor puede hacer ajustes en el tamaño del relleno de la red, lo cual es realmente útil cuando quiere cubrir un agujero y asegurarse de que la red se bordará en la tela y no dentro del agujero. Esta opción es muy importante para crear rellenos de red adecuados.

Angle:



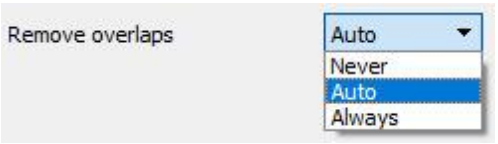
Con esta opción se puede cambiar el Ángulo que se aplicará el relleno de la Red. Por ejemplo: Cuando el ángulo se establece en 0o grados, el relleno neto se alineará en los ejes X e Y creando ángulos rectos. Si cambia el valor del ángulo a 30o grados, el relleno neto se girará 30o grados en sentido contrario a las agujas del reloj y cambiará completamente su dirección.

Los valores de ángulo que puede establecer están entre 0o y 360o grados. Para cambiar el valor del Ángulo tiene que hacer clic en las flechas arriba y abajo junto al campo para aumentar o disminuir su valor o escribir el valor exacto que desea y luego presionar la tecla Enter del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es hacer clic dentro del campo Ángulo y usar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que realice se aplicarán inmediatamente al diseño.

Al cambiar el ángulo del relleno de la red, puede orientarlo en función de la forma en que se aplica. Esta habilidad le permite producir mejores y más bellos resultados de bordado.

También hay dos opciones más que son muy útiles para personalizar la forma en que el diseño será bordado. Estas son la opción Eliminar superposiciones y la opción Secuencia.

Eliminar las superposiciones:



Se trata de un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar sobre un objeto específico, Auto, Nunca y Siempre. La opción Automática es la opción por defecto y la que el software utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción Nunca en un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados se bordarán normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es Siempre. Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evite aplicar la herramienta de recorte. Siempre debe utilizarla con cuidado o después de la opción Eliminar superposiciones a Nunca.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Secuencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño. Se pueden configurar objetos específicos del diseño para que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de bordar los diseños en el orden que usted prefiera. Más específicamente, el menú desplegable Secuencia tiene tres opciones: Automático, Para empezar y Para terminar. La opción Automática es la predeterminada y la que utiliza el software para crear los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción Para comenzar establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si se iba a bordar en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora se bordará primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción Para terminar. Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que se bordará. Usando las opciones Para empezar y Para terminar, puede cambiar la secuencia de bordado y bordar el diseño que ha creado de la forma que prefiera. Esta herramienta es muy útil para bordar sombreros y en telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos en la tela.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado Para empezar y más de un Para terminar, el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último para ser bordado.

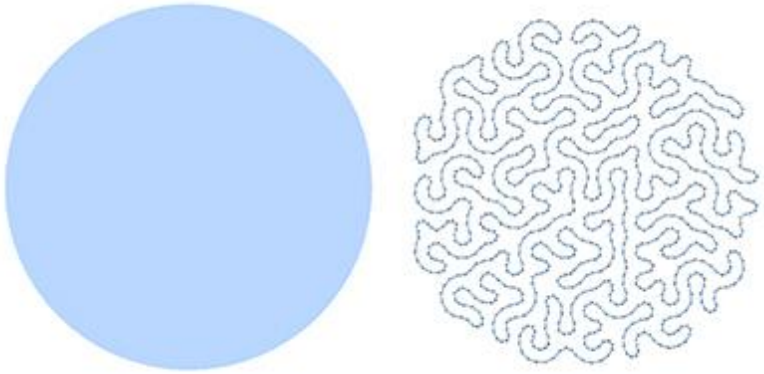
Por ejemplo, si tiene un diseño con 20 objetos y ha establecido 5 para ser bordados al inicio y otros 5 al final, el software bordará aquellos establecidos al inicio primero, decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego aquellos (10) establecidos al auto y finalmente aquellos establecidos al final, decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se desea detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de multiples aros, apliques, diseños de caída de nombre y cada diseño que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

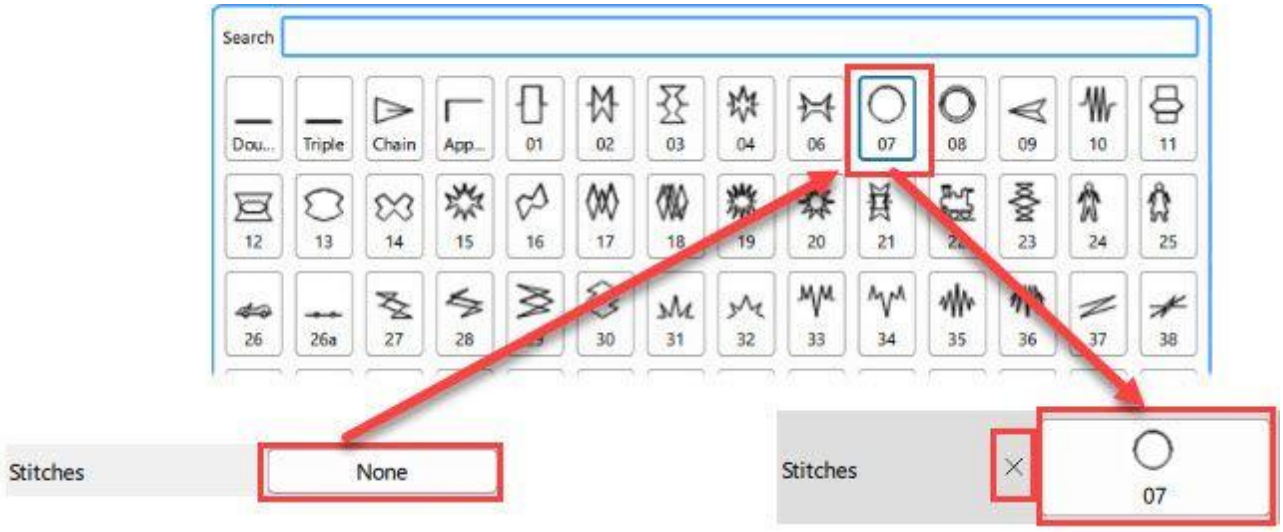
Punzonado

El punteado es un tipo de puntada especial que se utiliza principalmente para proyectos de acolchado. Seleccione cualquier objeto y al activar el tipo de bordado Punteado, el objeto seleccionado se rellena con el relleno de puntada como en la siguiente figura. Puede utilizar el punteado para una variedad de cosas, crear bloques de punteado con cualquier forma o tamaño que desee o rellenar el área con una línea irregular colocada al azar en la forma.



Puntadas

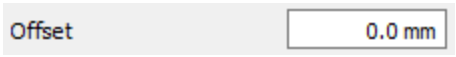
El área "Puntadas" contiene todos los estilos de puntadas que se pueden aplicar a este objeto. Las "Puntadas" en el software es una forma de movimiento de un punto a otro, que normalmente se puede hacer con una sola puntada. Algunas "Puntadas" cuando se aplican pueden no verse bien en los objetos de punteado, el movimiento irregular del patrón de punteado puede no verse bien en muchas "Puntadas". Esto sucede porque los estilos no pueden encajar correctamente en todas las formas posibles.



Seleccione las "Puntadas" que prefiera haciendo clic en ellas y visualizándolas en su diseño. La selección de "none" restaurará el tipo de punteado predeterminado. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño. Las "Puntadas" que se encuentran en el icono de la película (por ejemplo: ) are a series of different styles in one.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Compensación:



Con esta opción se puede especificar la distancia, interior o exterior, que se desea que el patrón de Stipple se mueva. Por ejemplo: si establece el valor de Offset en 3mm el Stippling aumentará su tamaño en 3mm a todas las direcciones fuera de su contorno original. Por otro lado, si ajusta el valor a -3mm el punteado disminuirá su tamaño en 3mm en todas las direcciones dentro de su contorno original.

El valor máximo que puede tener el Offset es de 15.0mm y el mínimo es de -15.0mm. Para cambiar el valor del Offset debe hacer clic en las flechas arriba y abajo junto al campo para aumentar o disminuir su valor o escribir el valor exacto que desea y luego presionar la tecla Enter del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es hacer clic dentro del campo Offset y utilizar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que realice se aplicarán inmediatamente al diseño. Cambiando este valor puede hacer ajustes en el tamaño del punteado, lo cual es realmente útil cuando quiere cubrir un agujero y asegurarse de que la red se bordará en la tela y no dentro del agujero.

Densidad:



Puede activar la opción de Densidad marcando la casilla de verificación que se encuentra junto a ella. En el campo numérico se puede indicar la distancia entre las líneas del patrón de estiba. También se puede ajustar la densidad haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden ajustar haciendo clic fuera del campo de densidad.

Largo:

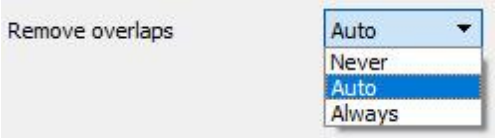


Puede activar la opción Longitud marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico puede especificar la longitud de cada puntada que se utilizará para el patrón de puntadas. Adjust thread tension according to stitch length as necessary.

Romperse

Finalmente, hay una opción para "Romper" el relleno de punteado en partes de punteado separadas".

Eliminar las superposiciones:



Se trata de un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la Inteligencia Artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aplicar sobre un objeto específico, Auto, Nunca y Siempre. La opción Automática es la opción por defecto y la que el software utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción Nunca en un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados se bordarán normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es Siempre. Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que se encuentran bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evite aplicar la herramienta de recorte. Siempre debe utilizarla con cuidado o después de la opción Eliminar superposiciones a Nunca.

Secuencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño. Se pueden configurar objetos específicos del diseño para que se borden al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de bordar los diseños en el orden que usted prefiera. Más específicamente, el menú desplegable Secuencia tiene tres opciones: Automático, Para empezar y Para terminar. La opción Automática es la predeterminada y la que utiliza el software para crear los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción Para comenzar establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si se iba a bordar en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora se bordará primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción Para terminar. Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que se bordará. Usando las opciones Para empezar y Para terminar, puede cambiar la secuencia de bordado y bordar el diseño que ha creado de la forma que prefiera. Esta herramienta es muy útil para bordar sombreros y en telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos en la tela.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado Para empezar y más de un Para terminar, el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último para ser bordado.

Por ejemplo, si tiene un diseño con 20 objetos y ha establecido 5 para ser bordados al inicio y otros 5 al final, el software bordará aquellos establecidos al inicio primero, decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego aquellos (10) establecidos al auto y finalmente aquellos establecidos al final, decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se desea detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de multiples aros, apliques, diseños de caída de nombre y cada diseño que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cruz

Cada punto de cruz consiste en dos puntos que se cruzan entre sí creando una 'X'. Los puntos de cruz del mismo color, rellenan la forma seleccionada en una formación de cuadrícula. Después de importar un diseño vectorial o crear uno con las herramientas disponibles, puede seleccionarlo y rellenarlo con puntadas de  "cruz".

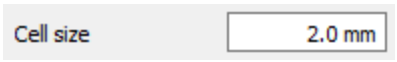
En el diseño llenado con cruces, es posible cambiar el número de "repeticiones" de la cruz y el "tamaño de la celda" de la cruz.

Repite:



Cambiando el valor de esta opción de "cruz" se puede cambiar el número de veces que cada punto de cruz será bordado. Cuanto mayor sea el número, más gruesa será la cruz. El valor por defecto es 2 y es el más adecuado en la mayoría de los casos. Hay un límite superior de 10 y un límite inferior de 1. Por lo tanto, el número de repeticiones debe estar entre esos dos límites.

Tamaño de la celda:



Cambiando este valor se puede cambiar el tamaño del contenedor transversal. El valor representa el tamaño lateral del cuadrado del cross container. El valor por defecto del tamaño de la celda es 0,20cm o 0,079".

Punto de cruz

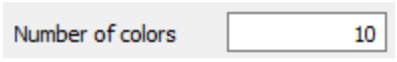
El tipo de punto de cruz es un tipo generado automáticamente que agrega puntadas decorativas automáticamente encima de cualquier imagen importada. Después de seleccionar una imagen para importar y abrir como punto de cruz, el software analiza automáticamente la imagen y agrega punto de cruz encima de la imagen utilizando varios colores. Para el tipo de punto de cruz, puede ajustar algunas opciones.

Palette

Primero, puede seleccionar una paleta de hilos para ver los colores de hilos reales en la vista previa.



Número de colores:



En este campo se puede definir el número de colores que se desea que tenga el diseño de punto de cruz. Esta opción aparece solamente si convierte una imagen de mapa de bits en un diseño de punto de cruz.

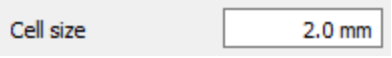
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Repite:



Cambiando el valor de esta opción de punto de cruz se puede cambiar el número de veces que cada punto de cruz será bordado. Cuanto mayor sea el número, más grueso será el punto de cruz. El valor por defecto es 3 y es el más adecuado en la mayoría de los casos. Hay un límite superior de 10 y un límite inferior de 1. Por lo tanto, el número de repeticiones debe estar entre esos dos límites.

Tamaño de la celda:



Cambiando este valor se puede cambiar el tamaño del contenedor transversal. El valor representa el tamaño lateral del cuadrado del cross container. Cada punto representa una décima parte de mm, por lo tanto, si insertas el valor 20 en el campo, esto significará que el lado del cuadrado de la cruz será de 0,20cm o 0,082''. El valor predeterminado de Tamaño de la celda es 20.

Mezcla



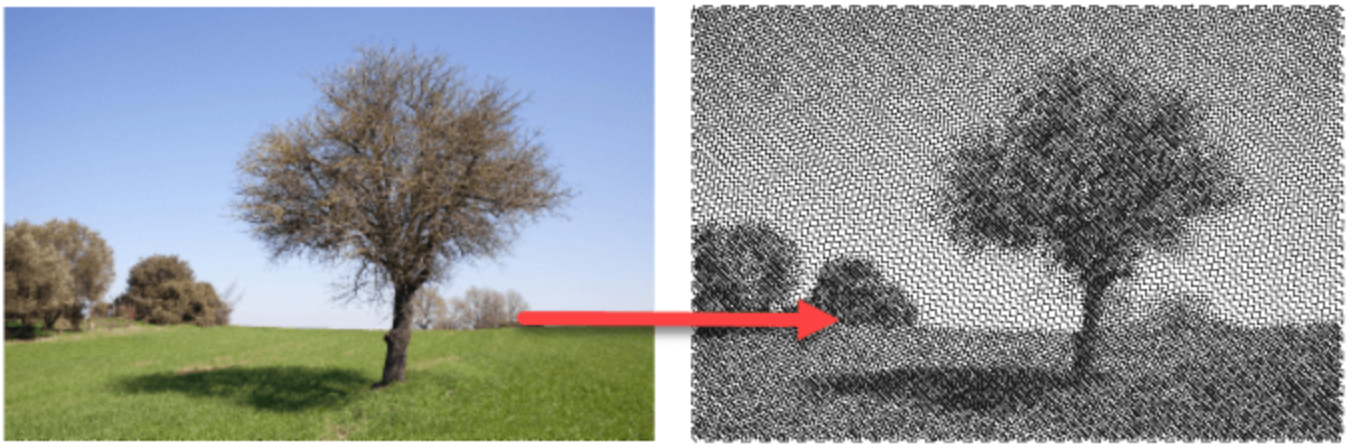
Con esta opción, puedes establecer en qué nivel se mezclarán los colores. Puedes seleccionar entre los siguientes niveles:

- Ninguna: no se realizará la mezcla entre los colores del diseño. Los bordes entre diferentes colores/formas no se superpondrán.
- Bajo: Se realizará una pequeña cantidad de mezcla entre los colores del diseño. La superposición entre diferentes colores/formas será mínima.
- Estándar: esta es la configuración predeterminada. Se realizará una cantidad mediana de mezcla entre los colores del diseño. La superposición entre diferentes colores/formas será de nivel medio.
- Alto: Se realizará una gran cantidad de mezcla entre los colores del diseño. El solapamiento entre diferentes colores/formas será de un nivel alto.
- Completamente: Se realizará la máxima cantidad posible de mezcla entre los colores del diseño. La superposición de diferentes colores / formas será al nivel Completo.

Puntada fotográfica

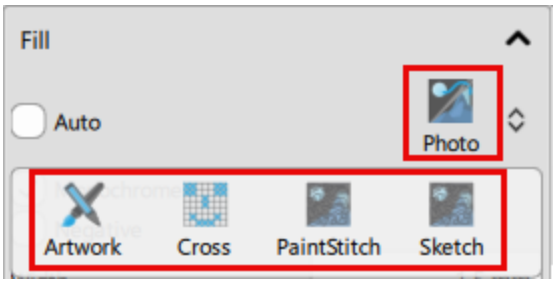
El tipo de puntada de Foto es un tipo generado automáticamente que agrega puntadas decorativas encima de cualquier imagen importada. Después de seleccionar una imagen para importar y Abrir como Foto, el software analiza automáticamente la imagen, sigue la graduación de los colores de la imagen y crea capas de barras satinadas. De esta manera, se convierte fácilmente en un diseño de Foto-puntada. Foto-puntada es otra alternativa que tienes cuando se trata de rellenar imágenes de mapa de bits con puntadas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La Puntada fotográfica es una Tipo de relleno Bitmap (Cruz, Foto, PaintStitch, Boceto), todos los tipos de relleno de mapa de bits añaden costuras decorativas encima de una imagen y puede cambiar fácilmente de un tipo a otro simplemente seleccionando otro de estos tipos en la sección de relleno de la barra de herramientas de propiedades. Haga clic en el icono de Foto o en la flecha doble en la sección de Relleno de la barra de herramientas de Propiedades y, entre las opciones que aparecen, seleccione otro tipo de relleno de mapa de bits.

Si la tela seleccionada es oscura, la puntada fotográfica se rellenará automáticamente con color blanco. Y lo contrario si la tela es de color claro.Esta función se aplica en diseños de Puntada fotográfica monocromáticos durante el procedimiento de importación/apertura.

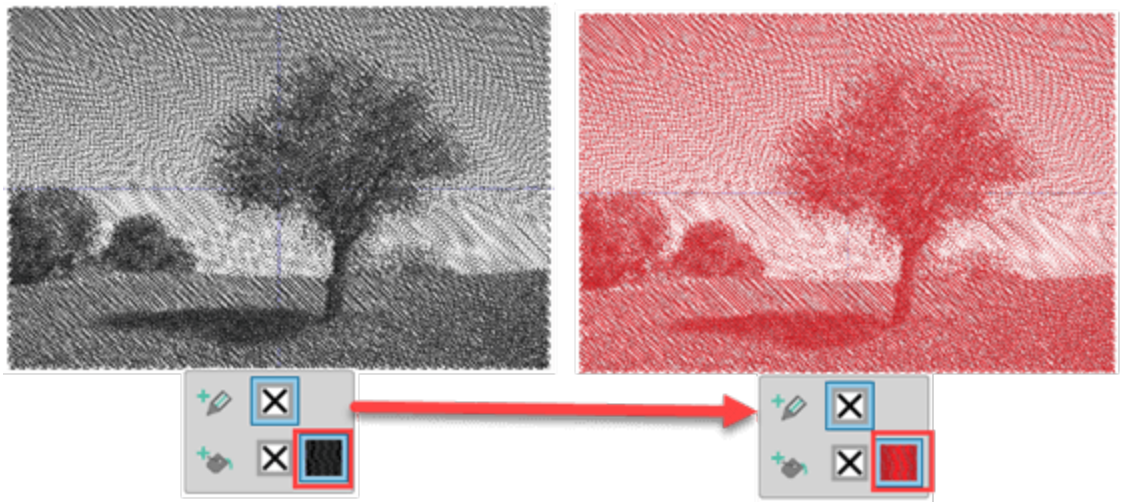


Puedes ajustar la Puntada fotográfica utilizando las opciones disponibles en la barra de herramientas Propiedades.

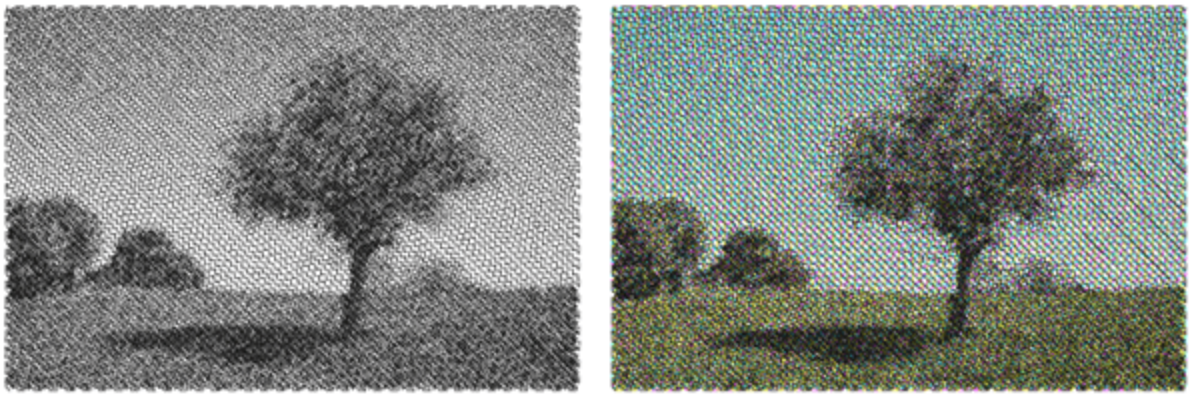
Monocromo

De forma predeterminada, la Puntada fotográfica se crea en monocromo. Todas las barritas Satin son negras por defecto. Si se edita el color en la barra de colores utilizados se puede crear la composición fotográfica en cualquier color deseado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

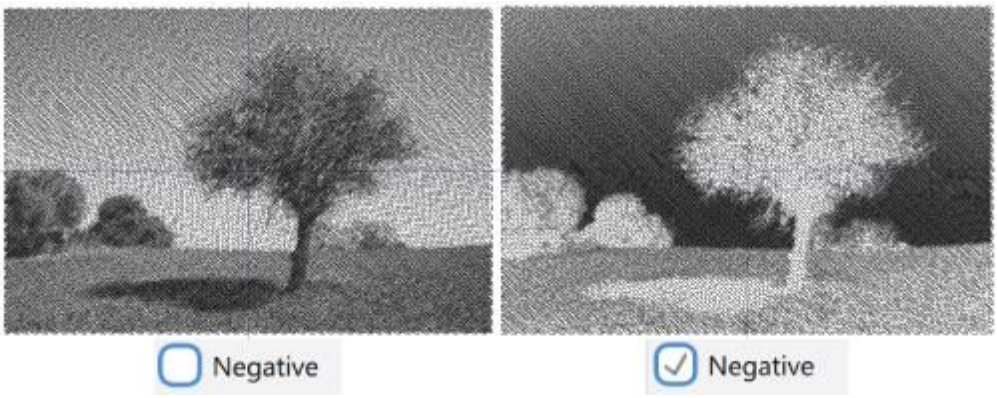


Si desmarca la opción monocromo, puede crear diseños de Puntada fotográfica CMYK (Cian, Magenta, Amarillo, Negro).



Negativo

Este parámetro solo aparece si la casilla de verificación monocromo está seleccionada y revierte el tono de color. La imagen negativa es una inversión total, en la que las áreas claras aparecen oscuras y viceversa.



Anchura - Densidad inicial

El objeto de edición de Puntada fotográfica te permite ajustar el Ancho y la Densidad Inicial de cada barra de satén para obtener resultados más precisos. Con el valor de Ancho puedes definir la distancia que habrá entre dos barras de satén y con el valor de Densidad puedes decidir la cantidad de hilo que se utilizará en las

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

áreas más oscuras. Al ajustar estos valores, se pueden conseguir resultados de Foto-Stitch más detallados. Ajusta la densidad de las barras de satén que cubren la imagen de fondo.

Corrección gamma

Usando la opción de corrección Gamma, puedes corregir el Gamma de la imagen, es decir, su brillo general. Las imágenes que no están correctamente corregidas pueden verse lavadas o demasiado oscuras. Al ajustar este valor, puedes mejorar la calidad del Foto-Stitch.

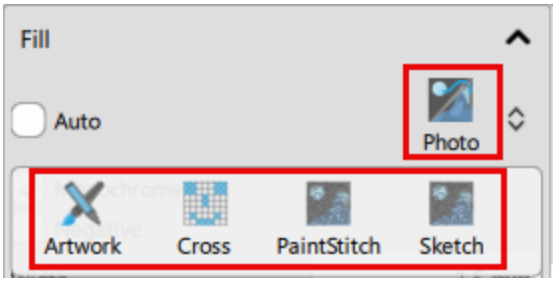
PaintStitch

El tipo de puntada de PaintStitch es un tipo generado automáticamente que añade puntadas decorativas encima de cualquier imagen importada. Después de seleccionar una imagen para importarla y abrirla como PaintStitch, el software analiza automáticamente la imagen y crea un diseño de PaintStitch fotorealista. Con PaintStitch...™puedes obtener resultados de bordado fotorealistas con el uso de algoritmos avanzados que fueron implementados para este propósito.



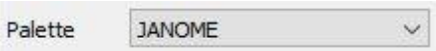


Puede personalizar aún más los resultados de PaintStitch a través de las opciones que encontrará en la barra de herramientas Propiedades. PaintStitch es un tipo de relleno de mapa de bits(Cruz, Foto, PaintStitch, Boceto), todos los tipos de relleno de mapa de bits añaden puntadas decorativas encima de una imagen y puedes cambiar fácilmente de un tipo a otro simplemente seleccionando otro de estos tipos en la sección de relleno de la barra de herramientas de propiedades. Haz clic en el ícono de PaintStitch o en el ícono de flecha doble en la sección de Relleno de la barra de herramientas de Propiedades, y desde las opciones que aparecen, selecciona otro tipo de relleno de mapa de bits.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Paleta



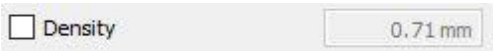
Desde este menú desplegable puede seleccionar la paleta de hilos que utilizará para bordar su diseño en PaintStitch. Seleccione cualquier paleta de la lista y se aplicará inmediatamente al diseño.

Número de colores



Con este valor puede especificar el número de colores con los que desea que se realice el diseño de PaintStitch. Cada cambio que haga en este valor se aplicará inmediatamente al diseño. El número máximo de colores que puede establecer es 99.

Densidad



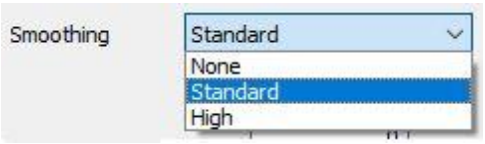
Con este valor se puede ajustar la densidad del diseño de PaintStitch. Valores más altos reducirán el número de puntadas y el detalle del diseño y valores más bajos harán lo contrario. El ajuste de densidad predeterminado es de 0,71 mm, que no se ve afectado por el tejido seleccionado. El ajuste de densidad mínimo posible es de 0,40 mm.

Longitud



Con este valor se puede ajustar la longitud de las puntadas de PaintStitch. Los valores más altos producen resultados más artísticos y más difusos. Valores más bajos producen resultados más detallados. El valor predeterminado es 2,4 mm y el ajuste mínimo posible es 1,5 mm.

Alisado



Con esta opción puede establecer la aleatoriedad de las puntadas y hacer que las puntadas se vuelvan más suaves. El software decide automáticamente qué piezas se alisarán.

- Ninguno: las puntadas al azar son más numerosas.
- Estándar: Las puntadas se vuelven más paralelas y menos aleatorias. Este es el ajuste predeterminado. Las puntadas se vuelven más paralelas y menos aleatorias.
- Alto: Se aplica la máxima cantidad de alisado y las puntadas se vuelven aún más paralelas y menos aleatorias.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mezcla



Con esta opción puede establecer el nivel en el que los colores se mezclarán. Puede seleccionar uno de los siguientes niveles:

- Ninguno: No se hará ninguna mezcla entre los colores del diseño. Los bordes entre los diferentes colores/formas no se superpondrán.
- Bajo: Se hará una pequeña cantidad de mezcla entre los colores del diseño. La superposición entre los diferentes colores y formas será mínima.
- Estándar: Este es el ajuste predeterminado. Se hará una cantidad media de mezcla entre los colores del diseño. La superposición entre los diferentes colores/formas será de nivel medio.
- Alto: Se hará una gran cantidad de mezcla entre los colores del diseño. La superposición entre los diferentes colores y formas será de alto nivel.
- Lleno: La máxima cantidad posible de mezcla se hará entre los colores del diseño. La superposición entre los diferentes colores y formas será el nivel completo.

Brillo



Con este valor puede aumentar o disminuir el brillo de la Puntada de Pintura. Este valor puede ser ajustado desde menos 240 hasta 240.

Contraste

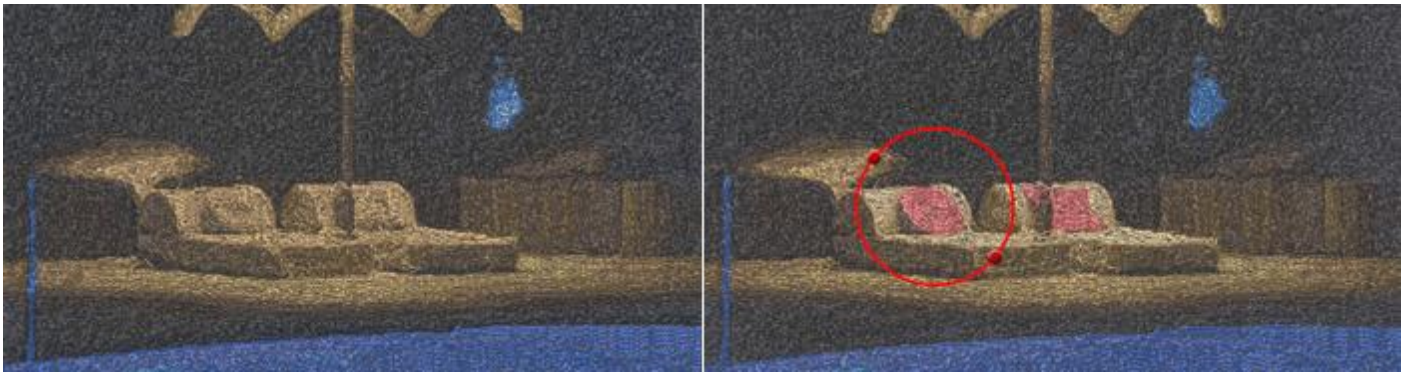


Con este valor puede aumentar o disminuir el Contraste de la Puntada de Pintura. Este puede ser ajustado desde menos 240 hasta 240. Esta función es similar a la opción de contraste que tienen la mayoría de los programas de edición de fotos.

Flujo de puntadas en PaintStitch

La herramienta de flujo de puntada le permite seleccionar el área de la imagen. El algoritmo de reducción de color tratará de elegir colores que hagan que el área temática sea más precisa que la imagen fuera del área temática. Para ello, haga clic y arrastre el diseño. El diseño general se recalculará basándose en su guía de flujo de puntada. Puede aumentar o disminuir el tamaño de la guía haciendo clic y arrastrando las asas del círculo y eliminar la guía haciendo clic en la X que aparece en su centro.

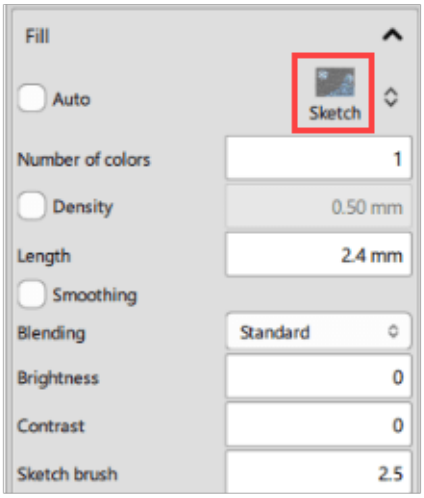
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sketch

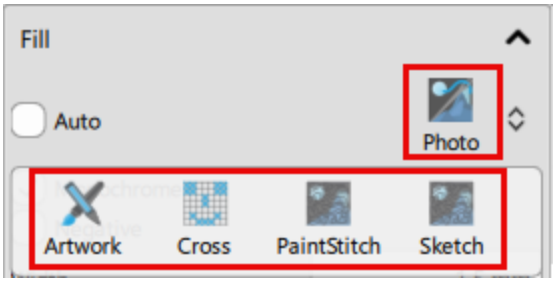
Cuando importas una imagen y usas la opción de Abrir como Boceto, la imagen importada se convierte en un diseño de bordado de Boceto con aspecto de carbón. La gran ventaja de Boceto-pundada es que está diseñado para trabajar en una tela blanca y cubrir cerca del 20% de su superficie con puntadas. De esta manera, el diseño puede bordarse en telas delicadas y elásticas, como camisetas, manteniendo la flexibilidad de la tela bordada. Esto nos da una interpretación artística de una imagen, con pocos colores, pocas puntadas y un bordado muy flexible para que pueda ser realizado por cualquier persona, con recursos mínimos y en poco tiempo. Para realizar el SketchStitch se necesitará hilo negro y algunos tonos de hilo gris.





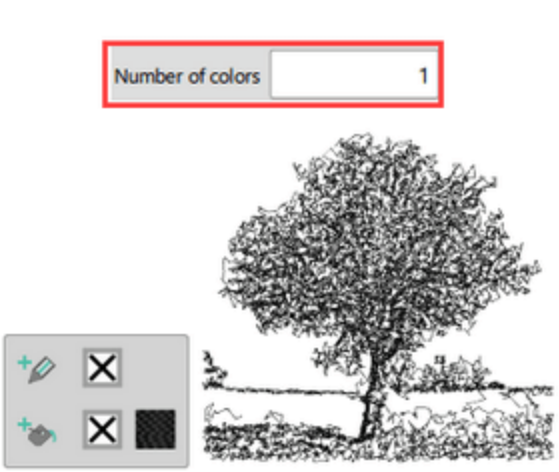
Puedes personalizar aún más los resultados del Boceto con las opciones que encontrarás en la barra de herramientas de Propiedades. La puntada de boceto es un tipo de relleno de mapa de bits(Cruz, Foto, PaintStitch, Boceto), todos los tipos de relleno de mapa de bits añaden puntadas decorativas encima de una imagen y puedes cambiar fácilmente de un tipo a otro simplemente seleccionando otro de estos tipos en la sección de relleno de la barra de herramientas de propiedades. Haz clic en el icono de Boceto o en el icono de flecha doble en la sección de Relleno de la barra de herramientas de Propiedades, y desde las opciones que aparecen, selecciona otro tipo de relleno de mapa de bits.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Número de colores

En primer lugar, puedes cambiar el número de colores. Por defecto, el boceto se hace con un solo color para que el bordado sea ligero, tenga menos capas de puntadas y sea más fácil de producir. Si aumentas el número de colores, el resultado será más realista, pero tendrás más cambios de color y un mayor número de puntadas.

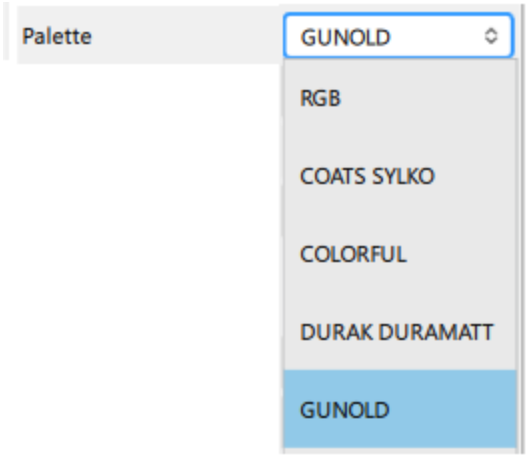




Palet

Si seleccionas una paleta de fabricantes de hilos, la vista previa del boceto cambiará. Esto ocurre porque se utilizarán los colores grises disponibles en la paleta. Algunas paletas pueden tener más tonos grises, mientras que otras menos, por lo que un boceto puede verse mejor en una paleta que en otra.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Densidad

También puedes ajustar la distancia entre las líneas del boceto utilizando la densidad.

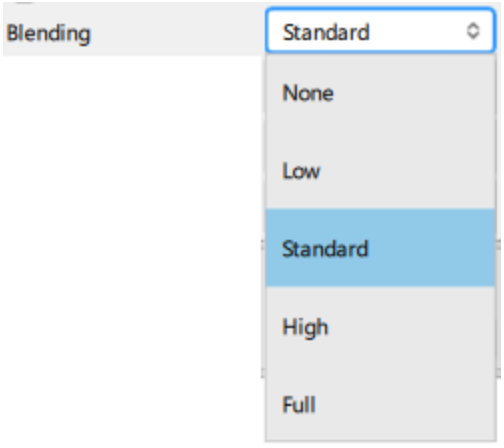


Alisado

Al habilitar la opción de alisado, las líneas del boceto se vuelven más suaves. El software decide automáticamente qué partes se suavizarán.

Mezcla

Usando la mezcla, se puede controlar la cantidad de combinación de colores. Por defecto, se aplica una cantidad moderada de mezcla a los colores del diseño.



- Si seleccionas Ninguno, no se realizará ninguna mezcla entre los colores del diseño. En ese caso, los bordes entre los diferentes colores y formas no se superpondrán.
- Usando baja mezcla, se aplicará una pequeña cantidad de mezcla a los colores del diseño, lo que resultará en una superposición mínima entre los diferentes colores y formas.
- Usando el mezclado alto, se aplicará una gran cantidad de mezcla entre los colores del diseño, lo que resultará en una alta superposición entre los diferentes colores y formas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Finalmente, utilizando completo, se aplicará la mayor cantidad posible de mezcla entre los colores del diseño.

Luminosidad

Con Brightness, es posible ajustar la luminosidad de la imagen. Dado que Sketch Stitch detecta automáticamente las partes de la imagen, aumentando o disminuyendo la luminosidad se puede mejorar el resultado. El rango disponible se extiende entre -48 y 47.



Contraste

Lo mismo ocurre con el contraste, cualquier cambio de contraste puede mejorar el diseño del boceto. Con Contraste, puedes ajustar el contraste de la imagen y, como sketch stitch detecta automáticamente las partes de la imagen, el aumento o disminución del contraste puede mejorar el resultado. Esto puede ajustarse desde menos -230 hasta 230.



Pincel para bocetos

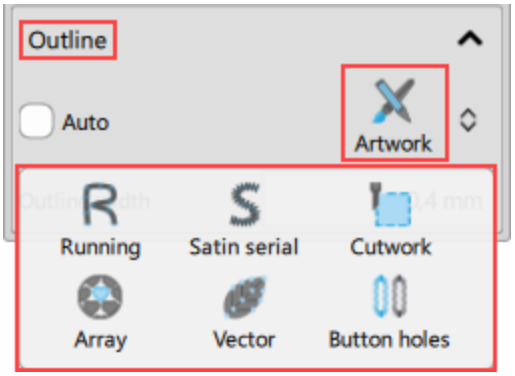
Por último, usando el ancho del cepillo, puedes ajustar el ancho de las líneas del dibujo. Ten cuidado al disminuir el ancho, ya que esto puede resultar en más puntadas.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Propiedades del contorno

La sección Contorno de la barra de herramientas Propiedades contiene los tipos que se pueden aplicar al contorno de cualquier parte de diseño y sus funciones. La sección del Contorno no es visible hasta que seleccione un objeto al que se haya aplicado un color de contorno. Cuando se crea o importa un diseño inicialmente, el software selecciona y aplica automáticamente los tipos de Contorno en el diseño. Es por eso que se marca la casilla de verificación Automático, junto al tipo de esquema aplicado. Cuando selecciona otro tipo de Contorno, Automático deja de estar marcado. Puede volver a marcarlo y restaurar la selección inicial del tipo de Contorno seleccionado de forma automática.



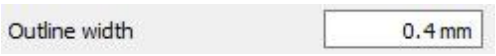
Ilustración

Esta opción  cuando se aplica, establece el contorno como vacío. Todas las puntadas del contorno se eliminan del diseño y sólo queda el relleno, si existe. Siempre que no necesite bordar una parte específica del contorno, puede establecer su contorno en el Arte y hacer que las puntadas sean removidas instantáneamente.

Corrido

Esta opción, cuando se aplica, establece el contorno del borde de un diseño o de un diseño de línea en Ejecución. Todas las puntadas de borde y de línea se cambian a En marcha, que se calcula y produce automáticamente desde el programa. El tipo de Ejecución que se colocó es el predeterminado. Puede cambiar la sensación de Running cambiando su Espesor y Estilo. Hay diferentes espesores y estilos que puede aplicar en cualquier diseño de puntada. También, usted tiene la habilidad de cambiar la puntada " Compensación" y "Longitud"..

Ancho del contorno



Cambiando este valor puede añadir un contorno en el objeto seleccionado o cambiar el ancho de un contorno existente. Cambiando el valor a cualquier valor mayor que 0, se añadirá un contorno al objeto con el ancho especificado. Puede cambiar el valor del grosor del contorno resaltando el valor actual y luego escribiendo el nuevo. El valor antiguo desaparecerá y el nuevo con tomará su lugar una vez que presione la

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

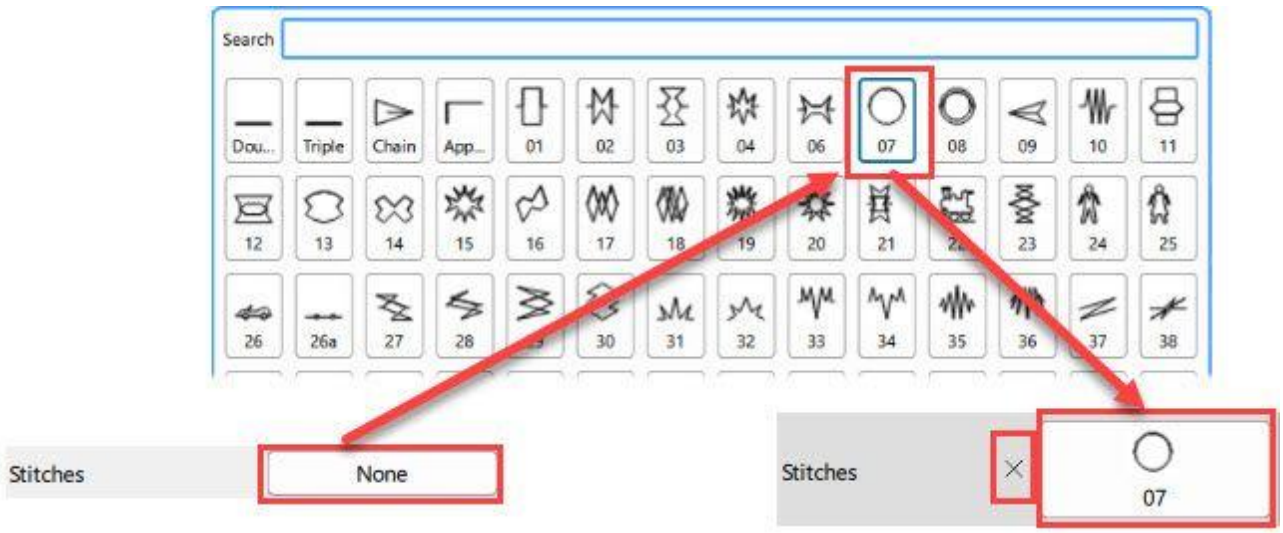
tecla "Enter/Return" del teclado o haga clic fuera del campo. El cambio de valor afecta al contorno del objeto seleccionado.

En el caso del tipo de puntada continua, el "Ancho del contorno" afecta a la forma en que se va a coser. Los siguientes cambios automáticos se aplican si la casilla de verificación de las propiedades "Auto" está marcada.

- Ancho de contorno 0,1 - 0,4: Correr con 1 pasada
- Ancho de contorno 0,5 - 0,8: Correr con "Doble" "puntadas" aplicadas (2 pasadas)
- Ancho de contorno 0.9 - 1.9: Correr con "Triple" "puntadas" aplicadas (3 pasadas)
- Anchura de contorno >1.9: La ejecución cambiará a "Serie satinada".

Puntadas

El área de Puntadas contiene todas las puntadas que se pueden aplicar en el diseño. El "Estilo" es una forma de movimiento de un punto a otro, que normalmente se puede hacer con una sola puntada. Las puntadas, cuando se aplican, se colocan en el borde una tras otra. Aplicando diferentes puntadas se pueden crear diseños de bordado únicos.

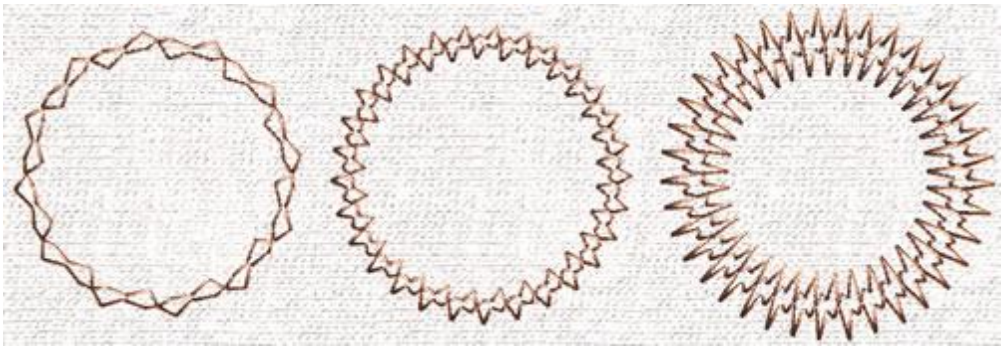


Seleccione el estilo que prefiera haciendo clic en él y visualizándolo en su diseño. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño de bordado.

Hay 325 estilos que usted puede usar para producir diseños únicos. Los estilos que están en el icono de la película (por ejemplo: ) son una serie de diferentes estilos en uno.

También puede estirar los estilos aplicados en las puntadas en curso ajustando la longitud (desde la barra de herramientas de Propiedades) y el ancho del contorno (desde la barra de herramientas de Opciones de herramientas). En el momento en que ajuste la longitud manualmente, empezará a estirar los estilos en el borde en ejecución. Si desea una escala proporcional, puede dejar el largo en automático (dejar el valor del largo sin marcar) y ajustar el ancho de contorno, o establecer ambos con el mismo número.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Longitud: 6.0mm - Contorno:2.0mm	Longitud: 2.5mm - Contorno:0.4mm	Length: 1.0mm - Outline: 5.0mm

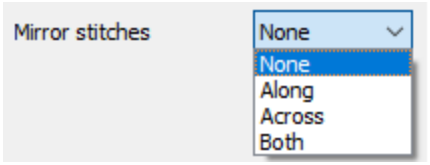
El valor de la longitud tiene por defecto un valor sugerido que se basa en el estilo seleccionado. Puede aumentar o disminuir el valor de la longitud según sus preferencias y verá el cambio aplicado inmediatamente en el objeto en ejecución.

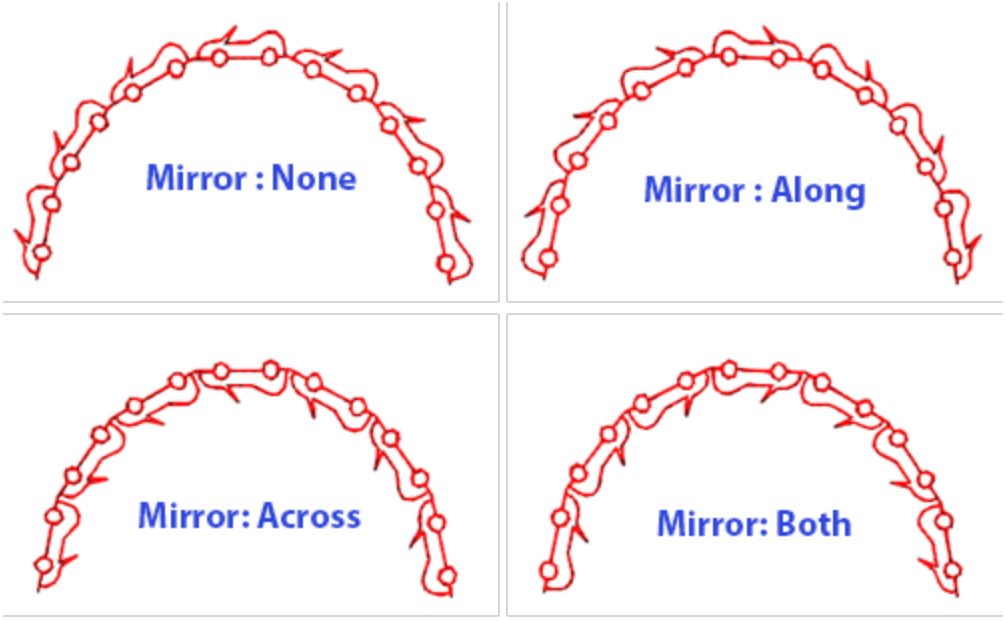
Aumentando el valor de Contorno y disminuyendo el valor de Longitud puede hacer el estilo más delgado. Haciendo lo contrario, disminuyendo el valor de Outline y aumentando el valor de Length puedes hacer el estilo más ancho.

Tenga en cuenta que los estilos tienen una longitud mínima interna que no se puede bajar más. Cada disminución de la longitud por debajo del valor mínimo no afectará al tamaño del estilo que puede comprobar con la herramienta de redibujo lento.

Puntadas de espejo

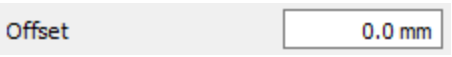
Usando esta opción podemos reflejar cualquier estilo aplicado.





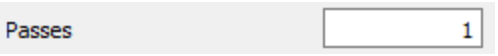
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Desfase:



En el campo numérico se puede introducir el valor de offset que se desee, con un valor mínimo de -15mm y un valor máximo de 15mm. Además, puede aumentar o disminuir el valor de offset haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que está insertando define la distancia exacta que desea que tenga el contorno de ejecución desde su posición inicial. Si el valor es negativo, el objeto en movimiento se desplazará internamente y viceversa, si es positivo. El valor de desplazamiento predeterminado es cero y sólo puede modificarse a partir de usted. Cualquier cambio que realice en el valor de desviación se muestra en la vista previa del diseño.

Pases



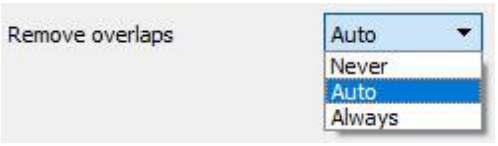
Definir el número de pasadas que se realizarán para crear un diseño de línea o borde. De esta forma podemos crear el grosor en la puntada en marcha. El valor mínimo es 1 (Una sola pasada) y el máximo es 9 (9 pasadas). Cualquier cambio en el grosor de la puntada en marcha no se puede ver en el área de vista previa 3D, pero se guarda cuando se guarda el diseño. Cuando se borda el diseño, se aplica la opción que ha seleccionado. También puede ver las múltiples pasadas utilizando el redibujo lento.

Largo:



Puede activar la opción Longitud marcando la casilla de verificación que aparece junto a ella. En el campo numérico puede especificar la longitud de las puntadas para el objeto de punzonado que está añadiendo. También puede ajustar la longitud haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón  si es que hay alguno. Los cambios se previsualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden establecer haciendo clic fuera del campo de longitud.

Eliminar las superposiciones:



Es un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la inteligencia artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar a un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La "Auto" es la opción por defecto y la que el software utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción "Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que están debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que están bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evita aplicar la herramienta "Recorte" que quita permanentemente las puntadas de debajo. Siempre debe utilizarla con cuidado o después de establecer la opción "Eliminar superposiciones" en Nunca.

Sequencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño mientras está en "Auto" . Los objetos específicos del diseño se pueden configurar para ser bordados al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de coser los diseños en el orden que prefiera. Más específicamente, el menú desplegable "Secuencia" tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar". La "Auto" es la opción predeterminada y la que crea los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción "Para comenzar" establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si iba a ser bordado en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora será bordado primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción "Para terminar". Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que será bordado. Usando las opciones "Para empezar" y "Para terminar", es la única manera de cambiar la secuencia de bordado mientras que la opción de secuencia se establece en "Automático" . Esta herramienta es muy útil para bordar sombreros y en telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos en la tela.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tienes un diseño con 20 objetos y has establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y 5 "Para terminar", el software bordará primero los que se establecieron "Para empezar", decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) establecidos en "Automático" y finalmente los establecidos "Para terminar", decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se quiere detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de aros múltiples, aplicaciones, diseños de caída de nombres y todos los diseños que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

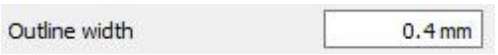
Serial de satín

Esta opción, cuando se aplica, establece el contorno de borde de un diseño o dibujo de línea en Satin serial. Todos los puntos de bordes y línea se transforman en Satin serial, que se calcula y produce automáticamente desde el programa. El tipo de Satin serial que se utilizó se seleccionó desde el programa y es el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

predeterminado.Puede cambiar la sensación de Satin Serial cambiando su patrón. Como se puede ver en la figura a continuación, hay distintos patrones que se pueden aplicar a cualquier diseño de puntada.También, tienes la capacidad de cambiar."Subcapa", "Compensación", stitch "Density"y "Compensación".

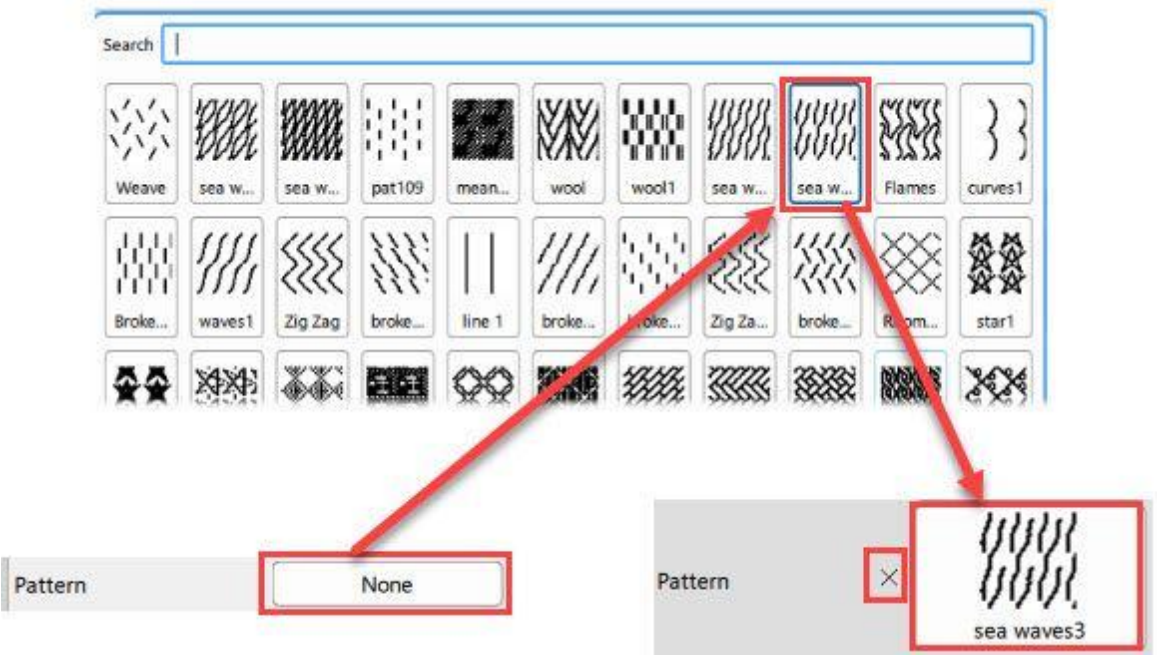
Ancho del contorno



Cambiando este valor se puede editar el ancho del contorno del objeto seleccionado. Puede cambiar el valor del grosor del contorno resaltando el valor actual y luego escribiendo el nuevo. El valor antiguo desaparecerá y el nuevo con tomará su lugar una vez que presione la tecla "Enter" del teclado o haga clic fuera del campo. El cambio de valor afecta al contorno del objeto seleccionado.

Patrones

El área de patrones contiene todos los patrones que pueden ser aplicados en el diseño. Los patrones son formas, creadas a partir de puntos. Se pueden aplicar los patrones sólo en líneas anchas o contornos de borde. Si tienes un borde delgado, cualquier cambio en los patrones no tendrá efecto.

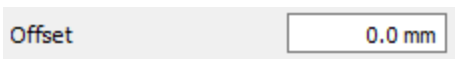


Selecciona el patrón que prefieras haciendo clic en él y viéndolo en tu diseño. Si no quieres ninguno selecciona ninguno. Ninguno restaurará el tipo de serie de satén predeterminado. Sus selecciones se muestran instantáneamente en el área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño de bordado. Hay 195 patrones diferentes para aplicar en su diseño.

Esquinas hechas a mano

Activando esta opción, todas las esquinas seriales de satén cambian y parecen más bien hechas a mano.

Desfase



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

En el campo numérico puede introducir el valor de desfase que desee, con un valor mínimo de -8mm y un valor máximo de 8mm. También puedes aumentar o disminuir el valor de desfase girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que estás insertando define la distancia exacta que quieres que tenga el contorno de la serie de satén desde su posición inicial. Si el valor es negativo, el objeto de serie de satén hará un compensación interno y viceversa, si es positivo. El valor predeterminado de la desviación es cero y sólo se puede cambiar desde usted. Cualquier cambio que haga en el valor de compensación se ve en el diseño.

Además, hay algunas opciones que pueden ayudarle a ajustar los parámetros de bordado del diseño. Para el tipo de puntada en serie de satén son Densidad, Compensación y Subcapa. A continuación describiremos cómo su opción afecta al diseño de bordado.

Densidad:



Puedes activar la opción "Densidad" marcando la casilla junto a ella. En el campo numérico, puede especificar la densidad de las puntadas de satén que está añadiendo. También puede ajustar la densidad haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón si es que hay alguno. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden establecer haciendo clic fuera del campo de densidad o presionando "Enter" desde el teclado.

Compensación:

Subcapa:



Puede activar la opción "Subcapa" marcando la casilla de verificación junto a ella. Haga clic en la "subcapa" que desee, y se aplicará inmediatamente en el objeto seleccionado. Si no seleccionas una subcapa manualmente, el software seleccionará automáticamente el apropiado para ti. Las puntadas de la capa inferior se colocan en la tela para crear la base para las puntadas de la cubierta que seguirán. La opción "subcapa" es importante para la calidad de los diseños de bordado.

Para el tipo de punto de satén, se dispone de los siguientes patrones de subcapa:

	Hilvanar - Si se selecciona hilvanar, no habrá subcapa y el software hará puntadas de corrido para ir de una posición a otra y cubrir el área con puntadas de cubierta.
	Individual - Si se selecciona individual, el software hará una sola línea con puntadas corridas cerca del centro de la forma del objeto y luego la cubrirá con puntadas de cobertura.
	Doble - Si se selecciona doble, el software hará puntadas que sigan la forma del objeto y posicionará Doble subcapa cerca del borde del contorno.
	ZigZag - Si se selecciona el zigzag, el software creará un sofisticado patrón de ZigZag que cambia automáticamente de dirección (según la dirección de las

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

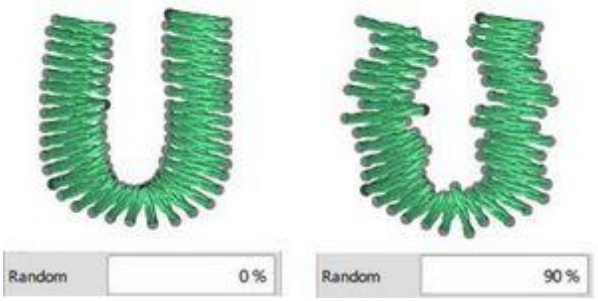
	puntadas de la cubierta) y luego rellenará la forma con las puntadas de la cubierta.
	Cruz - Si se selecciona la cruz, el software creará un sofisticado patrón de Zig-Zag más grueso que cambiará automáticamente de dirección (según la dirección de las puntadas de la cubierta) y luego rellenará la forma con las puntadas de la cubierta.
	Zig-Zag+ - Es una combinación de Zig-Zag y Doble.
	Cruz+ - Es una combinación de Cruz y Doble.
	Red - Si se selecciona la red, el software cubrirá el área del objeto con un sofisticado patrón de Zig-Zag más grueso, que cambia automáticamente de dirección (según la dirección de las puntadas de la cubierta) dos veces y luego llena la forma con las puntadas de la cubierta.
	Red+ - Es una combinación de Red y Doble.
	Doble Zig-Zag - Si se selecciona Doble Zig-Zag se aplicará una capa subyacente en Zig-Zag en ambas direcciones.
	Doble Zig-Zag+ - Es una combinación de Doble Zig-Zag y Doble.
	3D-1 - Primer nivel de apariencia 3D de puntadas de satén
	3D-2 - Primer nivel de apariencia 3D de puntadas de satén (Recomendado para la mayoría de los casos)
	3D-3 - Tercer nivel de apariencia 3D de puntadas de satén
	3D-4 - Cuarto nivel de apariencia 3D de puntadas de satén
	3D-5 - Quinto nivel de apariencia 3D de puntadas de satén

Para aplicar el aspecto 3D a los objetos satinados, tienes que seleccionar una de las 5 diferentes subcapas 3D disponibles. Todos ellas le darán un aspecto 3D a las formas que les apliques. Las capas subyacentes 3D recomendadas son "3D-2" y "3D-3", que le darán grandes resultados de bordado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Aleatorio

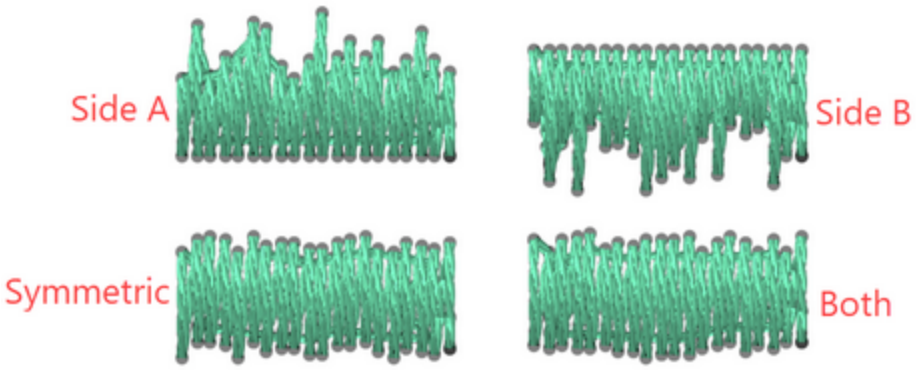
Usando esta opción puedes crear un efecto de puntadas aleatorias. Define un porcentaje de puntadas aleatorias, este valor de porcentaje define la diferencia entre las puntadas aleatorias y el contorno original. Esta opción puede tomar valores del 0 al 90%. Al definir el valor del porcentaje hay una opción adicional "Lado aleatorio". Usando esta opción puedes seleccionar los lados en los que aparecerán las puntadas aleatorias.



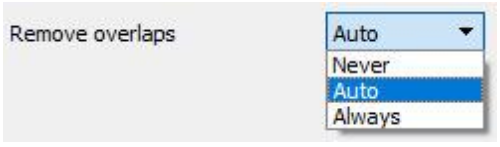
Lado aleatorio

Usando este menú desplegable, puedes seleccionar los lados en los que aparecerán las puntadas aleatorias. Con estas tres opciones, puedes especificar si las puntadas aleatorias serán de ambos lados o de qué lado provendrán. Las opciones que tienes para lo aleatorio son:

- Lado A: Las puntadas aleatorias se dirigirán hacia un lado del objeto.
- Lado B: Las puntadas aleatorias se dirigirán hacia el otro lado del objeto.
- Simétrico: La puntada aleatoria se dirige hacia ambos lados del objeto. La longitud de la puntada es siempre la misma, pero la puntada se desplaza aleatoriamente hacia ambos lados.
- Ambos: Las puntadas aleatorias se dirigen a ambos lados, la longitud de la puntada y la dirección del movimiento son aleatorias.



Eliminar las superposiciones:



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Es un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la inteligencia artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar a un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La "Auto" es la opción por defecto y la que el software utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción "Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que están debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que están bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evita aplicar la herramienta "Recorte" que quita permanentemente las puntadas de debajo. Siempre debe utilizarla con cuidado o después de establecer la opción "Eliminar superposiciones" en Nunca.

Sequencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño mientras está en "Auto"  . Los objetos específicos del diseño se pueden configurar para ser bordados al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de coser los diseños en el orden que prefiera. Más específicamente, el menú desplegable "Secuencia" tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar". La "Auto" es la opción predeterminada y la que crea los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción "Para comenzar" establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si iba a ser bordado en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora será bordado primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción "Para terminar". Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que será bordado. Usando las opciones "Para empezar" y "Para terminar", es la única manera de cambiar la secuencia de bordado mientras que la opción de secuencia se establece en "Automático"  . Esta herramienta es muy útil para bordar sombreros y en telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos en la tela.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tienes un diseño con 20 objetos y has establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y 5 "Para terminar", el software bordará primero los que se establecieron "Para empezar", decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) establecidos en "Automático" y finalmente los establecidos "Para terminar", decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se quiere detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de aros múltiples, aplicaciones,

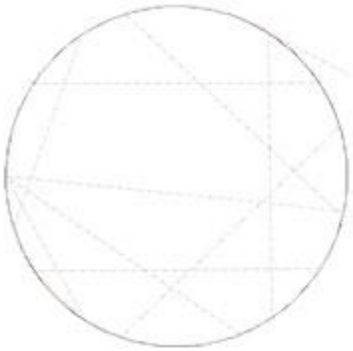
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

diseños de caída de nombres y todos los diseños que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

Calado

The "Cutwork" es un tipo especial que se utiliza para cortar telas u otros materiales suaves. El "calado" es un tipo especial para añadir cortes de tipo especial que requieren los 4 cuchillos especiales.

Esquema del calado



Calado

Las agujas de corte permiten que cada corte, es decir, cada incisión se haga directamente en la máquina de bordar.
La instalación de cuatro agujas en una máquina permite todo tipo de cortes. El sistema consiste en 4 agujas de corte, que sustituyen a las agujas de bordado normales. Están instaladas en un ángulo de 45° entre ellas (0° - 45° - 90° - 135°). Las formas simples como rectángulos, cuadrados, etc. requieren sólo dos agujas cortantes. Sin embargo, con las cuatro agujas, todo tipo de formas complejas pueden ser archivadas. El uso de éstas no requiere ningún cambio en la máquina. La única necesidad es apagar el sensor de "rotura de hilo".

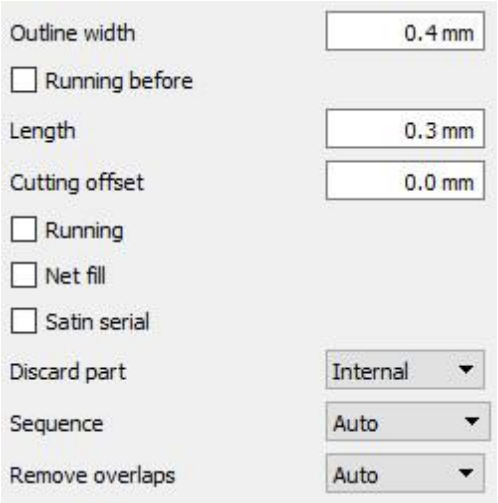
Para lograr esta función hay que digitalizar una curva o una forma cerrada sin forma, que se asignará a la opción "Calado" que se encuentra en la pestaña "Contorno" de la barra "Properties". Su longitud no debe exceder de 1mm. La aguja de corte tiene un ancho de 1,2mm. El corte puede ser programado independientemente, ya sea antes o después del bordado.

Crear un calado

Para crear un diseño de "Calado", puedes simplemente usar las herramientas de diseño para crear la forma del contorno que tendrá el corte y luego hacer clic en el icono de "Calado" en la pestaña "Propiedades > Contorno".

Después de asignar la opción "Calado" a la forma del contorno, puede ajustar la forma en que desea que se realice el corte desde las opciones disponibles de la barra de propiedades.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ancho del contorno:

Con esta opción puede especificar el ancho del contorno del diseño del calado que ha creado. El valor que usted lo fijará no afecta al calado sino al diseño. Escriba el valor que desee en el campo y presione "Enter" para aplicar el cambio.

Longitud:

Con esta opción se puede especificar la longitud del movimiento del cuchillo mientras se corta. La longitud máxima es de 2mm pero es aconsejable mantenerla por debajo de 1mm. Para cambiar el "Largo", escriba el nuevo valor y presione "Enter" para aplicar el cambio.

Pespunte previo



Con esta opción se puede especificar cuántas puntadas corridas se quieren hacer en la tela antes de aplicar el corte. Lo hacemos para estabilizar la tela y hacer que el corte se vea mejor y no esté suelto. Por lo general, 3-5 pasadas con diferentes compensaciones antes de aplicar el corte serán suficientes. Las opciones que tienes para crear estas puntadas se enumeran a continuación.

- Compensación:
  En el campo numérico "Desfase" puede introducir el valor de desfase que desee, con un valor mínimo de -15mm y un valor máximo de 15mm. También puede aumentar o disminuir el valor de desfase haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que está insertando define la distancia exacta que desea que tenga el trazado antes del contorno desde su posición inicial. Si el valor es negativo, el objeto en movimiento se desplazará internamente y viceversa, si es positivo. El valor de desplazamiento predeterminado es cero y sólo puede modificarse desde usted. Cualquier cambio que realice en el valor de desplazamiento se previsualizará automáticamente en el diseño.
  La "desfase" se utiliza principalmente para mover el "pespunte previo" de la posición en la que se hará el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

corte y evitar que se corte. Además, el "pespunte previo" mantendrá la tela en su lugar y la protegerá de desenredarse cuando se aplique el corte.

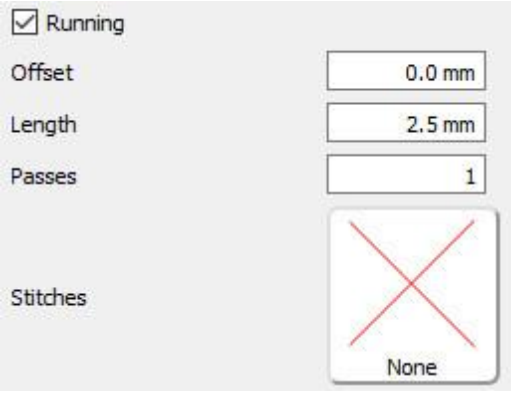
- Longitud:
  En el campo numérico "Longitud" se puede especificar la longitud de las puntadas de corrido para el "pespunte previo". Además, puede ajustar la longitud haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y pueden ser ajustados haciendo clic fuera del campo de longitud.
  La longitud mínima de puntada que se puede establecer es de 0,8 milímetros y la máxima de 99,9 milímetros.
- Pases:
  Con esta opción podemos establecer el número de pasadas que "pespunte previo" hará para estabilizar el tejido. El número máximo de pases que se puede establecer es 9 y el mínimo 1.
  Para cambiar el valor de "Pases" puedes escribir el valor exacto que desees y luego presionar la tecla " Enter" del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es haciendo clic dentro del campo "Pases" y usando la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que harás se aplicarán inmediatamente al diseño. Cada pasada que se haga no penetrará en la tela en la misma posición que la anterior, asegurando aún más el tricot de la tela.
  Cualquier cambio en el valor de " Pases" se hace visible sólo si se simula el diseño con la funcionalidad de "Redibujar lentamente" de la barra de herramientas. De lo contrario, los cambios no son visibles.

Desfase de corte

Con esta opción se puede especificar la distancia, interna o externa, que se desea que se mueva el corte. Por ejemplo: si ajusta el valor de "Desfase de corte" a 3mm, el corte moverá su contorno 3mm en todas las direcciones fuera de su posición inicial. Por otra parte, si se ajusta el valor a -3mm, el corte moverá su contorno 3mm en todas las direcciones dentro de su posición inicial.

En el campo numérico "desfase de corte " puede introducir el valor de compensación que desee (desfase de corte), con un valor mínimo de -9mm y un valor máximo de 9mm. Además, puede aumentar o disminuir el valor de desfase haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que estás insertando define la distancia exacta que quieres que tenga el contorno de la carrera antes de la misma desde su posición inicial. Si el valor es negativo, el objeto en movimiento se desplazará internamente y viceversa, si es positivo. El valor de desplazamiento predeterminado es cero y sólo puede modificarse desde usted. Cualquier cambio que realice en el valor de desplazamiento se previsualizará automáticamente en el diseño.

Corrido:



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Con esta opción se puede especificar cuántas puntadas corridas se quieren hacer en la tela después de aplicar el corte. Lo hacemos ya sea para estabilizar la tela (algunas personas prefieren estabilizar la tela después y el corte y no antes) y prepararla para el relleno de la red o para decorar el corte que ha creado. Para estabilizar la tela, normalmente 2-5 pasadas con compensación después de aplicar el recorte sujetarán la tela adecuadamente. Las opciones que tiene para crear estas pasadas se enumeran a continuación.

- Desfase:
  En el campo numérico "desfase" puede introducir el valor de desfase que desee, con un valor mínimo de -9mm y un valor máximo de 9mm. También puede aumentar o disminuir el valor de desfase haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que estás insertando define la distancia exacta que quieres que tenga el contorno de la carrera desde su posición inicial. Si el valor es negativo, el objeto en movimiento se desplazará internamente y viceversa, si es positivo. El valor de desplazamiento predeterminado es cero y sólo puede modificarse desde usted. Cualquier cambio que realice en el valor de desplazamiento se previsualizará automáticamente en el diseño.
  La "desfase" se utiliza principalmente para desplazar el "Corrido" de la posición en que se hizo el corte y evitar la colocación de puntos de sutura en la zona de corte. Además, el "Corrido" mantendrá el tejido en su lugar y lo protegerá de que se desenrede, si no se han aplicado otros puntos de corrido antes del corte.
- Longitud:
  En el campo numérico "Longitud" se puede especificar la longitud de las puntadas de corrido para el "Corrido". Además, puede ajustar la longitud haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y pueden ser ajustados haciendo clic fuera del campo de longitud. La longitud mínima de puntada que puede ajustar es de 0,8 milímetros y la máxima de 99,9 milímetros.
  El valor de "Longitud" es importante para aplicar "Puntadas" en el objeto "Correr" y decorar el corte. Cambiando la longitud se cambia también el tamaño de las "Puntadas". Es importante, sin embargo, no disminuir el valor de "Longitud" que tomó cuando aplicó las "Puntadas", más aún porque terminará haciendo puntadas de longitud cero que causarán recortes de hilo inesperados en el resultado final del bordado. Puede aumentar la longitud sin ningún problema.
- Pases:
  Con esta opción podemos establecer el número de pasadas que el "Corrido" hará para estabilizar o decorar la tela. El número máximo de pases que se puede establecer es 9 y el mínimo 1.
  Para cambiar el valor de "Pases" tienes que hacer clic en las flechas arriba y abajo junto al campo para aumentar o disminuir su valor o escribir el valor exacto que quieres y luego presionar la tecla Enter del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es hacer clic dentro del campo " Pases " y utilizar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que realice se aplicarán inmediatamente al diseño. Cada pasada que se haga no penetrará en la tela en la misma posición que la anterior, asegurando aún más el tricot de la tela.
  Cualquier cambio en el valor de los pases se hace visible sólo si se simula el diseño con la función "Redibujar lentamente" de la barra de herramientas. De lo contrario, los cambios no son visibles.
- Puntadas:
  La zona de "Puntadas" contiene todas las puntadas que se pueden aplicar en la opción "Corrido". Los "Puntos" son una forma de movimiento de un punto a otro, que normalmente se puede hacer con un solo punto. Los puntos, cuando se aplican, se colocan uno tras otro. Aplicando diferentes puntadas se pueden crear grandes puntadas de decoración para su trabajo de corte.
  Seleccione los "puntos" que prefiera haciendo clic en ellos. Su selección se muestra instantáneamente en el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

área de diseño permitiéndole experimentar con su diseño de bordado.
Al hacer clic en el "Ninguno" "puntos", no se aplicará ningún "punto" en el " Corrido".
Hay 325 puntos de sutura que puedes usar para producir diseños únicos. Las puntadas que están en el icono de la película (por ejemplo: ) son una serie de diferentes puntos de sutura en uno.

Relleno de red



Esta opción cuando se aplica llena el área de corte con "Relleno de Red". El "Relleno de red" es un tipo de relleno especial que añade dos líneas de exploración que se cruzan, con puntadas paralelas y equidistantes. Estas dos líneas de escaneo forman una red que se utiliza para llenar el corte y crear hermosos diseños.

El relleno de la red incluye algunas opciones más que nos permiten personalizar la forma en que se aplicará en el objeto seleccionado. Estas opciones son las siguientes:

- Tamaño de la célula:
  Con esta opción se puede especificar el tamaño de cada lado cuadrado del que se compone el relleno de la red. Por ejemplo, al establecer el "Tamaño de la celda" en 2,0 mm todos los cuadrados de la red tendrán un tamaño de lado de 2,0 mm. El valor máximo que puede tener el "Tamaño de la celda" es 9.9mm y el mínimo es 0.5mm. Para cambiar el valor de la opción "Tamaño de la celda" puedes escribir el valor exacto que desees y luego presionar la tecla "Entrar" del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es haciendo clic dentro del campo Tamaño de la celda y utilizar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que hagas se aplicarán inmediatamente al diseño. Cambiando este valor puede crear una red con cuadrados grandes o pequeños según sus preferencias.

- Desfase:
  Con esta opción se puede especificar la distancia, interior o exterior, que desea que se mueva el relleno de la red. Por ejemplo: si establece el valor de "Desplazamiento" en 3mm el relleno neto aumentará su tamaño en 3mm en todas las direcciones fuera de su contorno original. Por otra parte, si establece el valor en -3mm, el relleno neto disminuirá su tamaño en 3mm en todas las direcciones dentro de su contorno original.
  El valor máximo que puede tener la "Desfase" es de 9.0mm y el mínimo es de -9.0mm. Para cambiar el valor de la "Desfase" puedes escribir el valor exacto que quieras y luego presionar la tecla Enter desde el teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es hacer clic dentro del campo "Desfase" y usar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que realice se aplicarán inmediatamente al diseño. Cambiando este valor puedes hacer ajustes en el tamaño del "Relleno de red", que es realmente útil cuando quieres cubrir el recorte y asegurarte de que la red se bordará en la tela y no dentro del agujero. Esta opción es muy importante para crear un relleno de red adecuado.

- Angulo:
  Con esta opción se puede cambiar el ángulo en el que se aplicará el "relleno de red". Por ejemplo: Cuando el ángulo se establece en 0o grados el "relleno neto" se alineará en los ejes X e Y creando ángulos rectos. Si cambias el valor del ángulo a 30o grados, el "relleno de red" se girará 30o grados en sentido contrario a

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

las agujas del reloj y cambiará completamente su dirección.
Los valores de "Ángulo" que puedes establecer están entre 0o y 360o grados. Para cambiar el valor del "Ángulo" puedes escribir el valor exacto que desees y luego presionar la tecla Enter del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es haciendo clic dentro del campo "Angulo" y usando la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que harás se aplicarán inmediatamente en el diseño.
Cambiando el "ángulo" del "relleno de red" se puede orientar en función de la forma en que se aplica. Esta habilidad le permite producir mejores y más bellos resultados de bordado.

Serial de satin

Con esta opción se puede aplicar "Satin de Serial" en el corte y cubrir los bordes del tejido cortado. También se puede utilizar para mantener el relleno de la red en su lugar y asegurar que la tela no se desenrede. La serie de satén aplicada tiene el mismo ancho con el valor " Contorno " que se establece en la barra de herramientas de las "Opciones de la herramienta". Además, el software le da la posibilidad de cambiar algunos parámetros de la serie de satén según sus preferencias. Estos parámetros son los siguientes:

- Desfase:
  Dentro del campo numérico Desfase puede introducir el valor de Desfase que desee, con un valor mínimo de -8mm y un valor máximo de 8mm. También puedes aumentar o disminuir el valor de desfase haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que estás insertando define la distancia exacta que quieres que tenga el contorno de la serie de satén desde su posición inicial. Si el valor es negativo, el objeto de serie de satén hará una desfase interna y viceversa, si es positivo. El valor predeterminado de la desviación es cero y sólo se puede cambiar desde usted. Cualquier cambio que haga en el valor de la desfase se ve en el diseño.
- Densidad:
  Dentro del campo numérico Densidad puede especificar la densidad de las puntadas seriadas de satén que está añadiendo. También puedes ajustar la densidad haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón si la hay. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden ajustar haciendo clic fuera del campo de densidad.

Descartar parte:



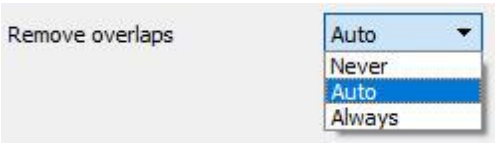
El menú desplegable de Descartar parte le da la posibilidad de especificar qué parte de la tela será descartada después del corte.

- Auto: Si se establece el valor "Auto" significa que el software decidirá automáticamente qué parte de la tela debe ser descartada. El software decide entre "Externo", "Interno" y "Ambos", que son las opciones disponibles de "Desechar parte" y que se explican a continuación. Las decisiones se toman automáticamente y se pueden modificar según las necesidades.
- Externo: Si se selecciona la opción "Externo", la parte del diseño que se mantendrá, después de aplicar el recorte, será la tela dentro del contorno del recorte. El resto debe ser desechado (Desechar parte).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Interno: Por defecto, la opción "Interna" está seleccionada. Esto significa que la parte del diseño que se mantendrá después de aplicar el recorte será la tela fuera del contorno del recorte. El resto debe ser desechado (Desechar parte).
- Ambos: Si se selecciona la opción "Ambos", la tela se cortará a lo largo del camino pero no se tirará ninguna tela/puntos. Esta opción se establece cuando se aplica el tipo de bordado de corte en formas abiertas o cuando hay bordado dentro o fuera del área de corte definida.

Eliminar las superposiciones:



Es un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la inteligencia artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de las puntadas que se colocarán en el tejido. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar a un objeto específico, "Auto", "Nunca" y "Siempre". La "Auto" es la opción por defecto y la que el software utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción "Nunca" a un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que están debajo de los objetos seleccionados serán bordados normalmente, colocando todas sus puntadas en el tejido. La opción opuesta es "Siempre". Cuando se aplica a un objeto específico, recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que no se bordarán todas las partes de los objetos/formas que están bajo el objeto seleccionado.

El software utiliza esta herramienta para bordar su diseño de forma más eficiente y eficaz. Pero para que esta función funcione bien, evita aplicar la herramienta "Recorte" que quita permanentemente las puntadas de debajo. Siempre debe utilizarla con cuidado o después de establecer la opción "Eliminar superposiciones" en Nunca.

Sequencia:



Con esta herramienta es posible cambiar la secuencia de bordado del diseño mientras está en "Auto"  . Los objetos específicos del diseño se pueden configurar para ser bordados al principio o al final del proceso de bordado. Esto le da la posibilidad de coser los diseños en el orden que prefiera. Más específicamente, el menú desplegable "Secuencia" tiene tres opciones: "Automático", "Para empezar" y "Para terminar". La "Auto" es la opción predeterminada y la que crea los mejores resultados posibles de la secuencia de bordado. Para cambiar la secuencia de bordado manualmente, utilice las otras dos opciones. La opción "Para comenzar" establece el objeto seleccionado para ser bordado primero. Esto significa que si iba a ser bordado en quinto lugar en la secuencia de bordado, ahora será bordado primero en la fila. Exactamente lo contrario para la opción "Para terminar". Cuando esto se aplica a un objeto del diseño de bordado, se convertirá inmediatamente en el último objeto que será bordado. Usando las opciones "Para empezar" y

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Para terminar", es la única manera de cambiar la secuencia de bordado mientras que la opción de secuencia se establece en "Automático"  . Esta herramienta es muy útil para bordar sombreros y en telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la colocación de los objetos en la tela.

Si ha establecido más de un objeto para ser bordado "Para empezar" y más de un "Para terminar", el software decidirá automáticamente cuál de ellos será el primero y cuál el último en ser bordado.

Por ejemplo, si tienes un diseño con 20 objetos y has establecido 5 para ser bordados "Para empezar" y 5 "Para terminar", el software bordará primero los que se establecieron "Para empezar", decidiendo automáticamente su secuencia de bordado, luego los (10) establecidos en "Automático" y finalmente los establecidos "Para terminar", decidiendo automáticamente el orden de los últimos 5.

La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se quiere detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de aros múltiples, aplicaciones, diseños de caída de nombres y todos los diseños que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

Impresión con cortes:

La impresión de un diseño de corte es importante para el proceso de bordado. En la impresión, excepto la información estándar que se puede encontrar también, información sobre, qué "Cuchillo" debe ser colocado en qué porta-agujas (o cada vez que la máquina se detenga) para que la función de "Corte" funcione correctamente. Dependiendo del momento en que desee que se realicen los cortes (antes o después del bordado) puede cambiar el orden de corte cambiando la secuencia del proceso de bordado.

Para evitar errores al colocar los "Cuchillos" siga las pautas.

- Cuchillo — = Coloca el cuchillo 0o en el porta agujas especificado
- Cuchillo / = Coloca un cuchillo de 45o en el porta agujas especificado
- Cuchillo | = Coloca un cuchillo de 90o en el porta agujas especificado
- Cuchillo = Coloca un cuchillo de 135o en el porta agujas especificado

Vector

El contorno de "Vector"  es un tipo de bordado especial, crea un efecto de relleno de satén colocando una forma de contorno, como un patrón, en el relleno de satén. Cualquier forma de contorno se puede establecer como un contorno "vectorial". El contorno "Vector" debe ser colocado encima de un objeto " Paso" o "Satén" y luego se crea un dibujo, hecho a partir de puntos, encima del objeto "Paso/Satén". Su uso principal es crear un aspecto satinado en grandes áreas de relleno que el satén normal no puede ser aplicado. Véase la siguiente figura, excepto las puntadas del borde, las únicas puntadas, del objeto actual, están en el contorno del contorno del vector.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



objeto de paso



relleno de vector



relleno del vector aplicado

Cualquier objeto, forma, personaje o forma a mano alzada puede ser configurado directamente como un contorno "Vector" y si se coloca encima de cualquier objeto de Satén o de Paso entonces crea un efecto artístico, un aspecto de satén, con el patrón del contorno del vector.

Por defecto, cuando se aplica el vector, excepto las puntadas del borde, las únicas puntadas, del objeto actual, estarán en el contorno del relleno del vector.

si se habilita el relleno de forma, entonces el objeto se rellena con puntos normalmente, excepto la parte que está dentro del relleno de vectores, esta parte se vuelve satinada.

Ojales

El tipo Ojales  es un tipo especial que podemos usar para crear ojales en las telas. Se puede utilizar en combinación con la herramienta de digitalización donde se crea una pequeña línea exactamente donde se hará el corte del ojal y luego se aplica la herramienta "ojal" en esta línea. El ojal se aplicará alrededor de la línea digitalizada.



línea del agujero



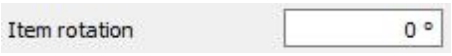
Ojal

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Para aplicar más ojales que estén alineados y tengan una distancia específica entre ellos, puedes digitalizar una línea con la longitud de la distancia entre los ojales. Si quieres añadir muchos ojales, puedes añadirlos por separado o digitalizar una línea larga y aplicar la opción "Ojales" en la línea. El software ajustará los " Ojales" en la línea basándose en los parámetros predeterminados de "Propiedades".

Puedes personalizar la herramienta "ojales" desde los parámetros de "Propiedades".

Rotación de elementos



Con esta opción se pueden rotar los "ojales". Puedes establecer valores de 0 a 360 grados. Escriba los grados que desee en el campo y pulse "Enter" para aplicarlo. El "ojal" girará en sentido contrario a las agujas del reloj.

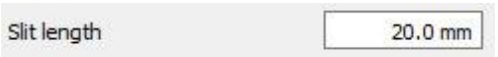
Espaciamiento



Con esta opción puedes especificar la distancia mínima entre los "ojales" que has aplicado en una línea. Funciona sólo si tienes más de un "ojal".

Después de aplicar los "ojales" en la línea que has digitalizado, el software intenta encajar tantos objetos "ojales" como sea posible. Colocará uno al principio, otro al final y tantos como quepan entre ellos. El software se asegurará de que tengan distancias iguales entre ellos, pero esta distancia no será menor que la distancia de "espaciado" que has definido. Si la distancia entre los "ojales" es mayor que la distancia que quieres, puedes arreglarlo cambiando el tamaño de la línea.

Longitud de la ranura



Con esta opción se puede especificar cuánto tiempo será la " ranura" del "ojal". El software ajustará el tamaño del "ojal" automáticamente.

Estilo de inicio

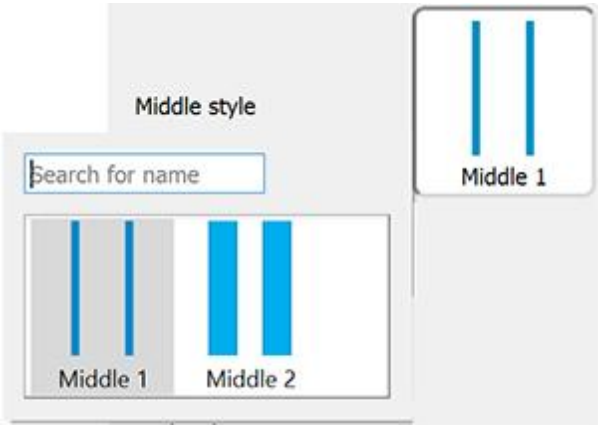


Con esta opción se puede especificar el "Estilo de inicio" del botón. Con "Estilo inicial" nos referimos a la parte superior del "Agujero del botón". Para cambiarlo tienes que hacer clic en el botón "Estilo de inicio" y luego seleccionar cualquiera de las opciones disponibles.

Además, puedes escribir el nombre del "Estilo de inicio" en el campo "Búsqueda" y encontrarlo de esta manera.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

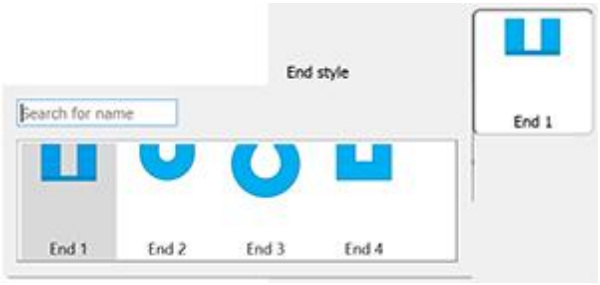
Estilo Medio



Con esta opción se puede especificar el "estilo medio" del botón. Con "Estilo medio" nos referimos a la parte media del " Ojal". Para cambiarlo tienes que hacer clic en el botón "Estilo del medio" y luego seleccionar cualquiera de las opciones disponibles.

Además, puedes escribir el nombre del "Estilo Medio" en el campo "Búsqueda" y encontrarlo de esta manera.

Estilo final

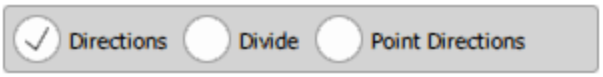


Con esta opción se puede especificar el "Estilo final" del botón. Con "Estilo final" nos referimos a la parte inferior del "Agujero del botón". Para cambiarlo tienes que hacer clic en el botón "Estilo final" y luego seleccionar cualquiera de las opciones disponibles.

También puedes escribir el nombre del "Estilo final" en el campo "Búsqueda" y encontrarlo de esta manera.

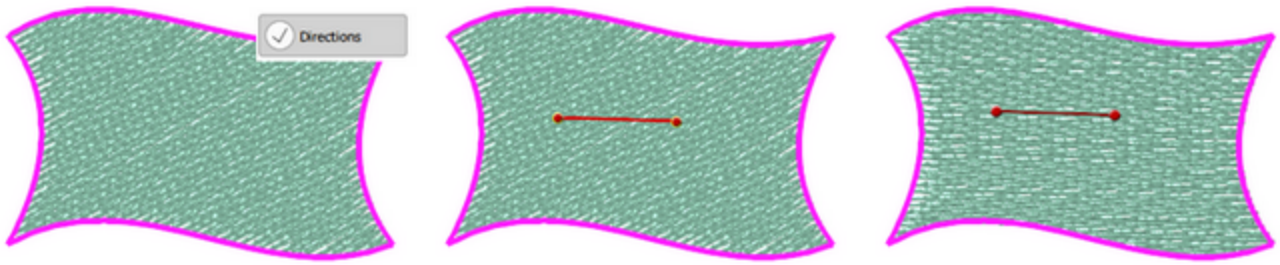
Flujo de puntada

El flujo de puntada es un modo de funcionamiento especial que proporciona herramientas para ajustar las direcciones de las puntadas y dividir los objetos en secciones. Utilizando las herramientas de flujo de puntadas disponibles, puedes mejorar la calidad del bordado y el aspecto de tus diseños. Cuando inicias Flujo de puntada sólo puedes trabajar con direcciones y divisiones. Para cualquier objeto en el que hagas clic, en la parte superior del área de diseño verás las opciones de flujo de puntada disponibles.Por ejemplo, si se hace clic en un objeto de relleno de satén o de filas, se ven las siguientes funciones disponibles: Direcciones, direcciones de división y de puntos.

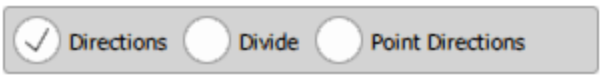


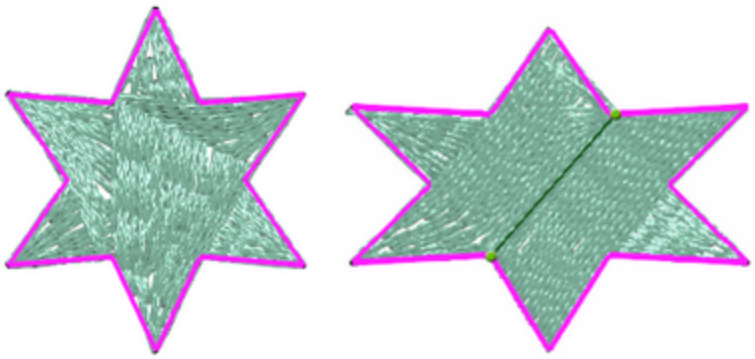
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si haces clic en un objeto de Paso, sólo verás la opción "Direcciones". Por ejemplo, si inicia el flujo de Puntada y hace clic en un objeto Paso como la siguiente imagen, sólo tiene la opción Direcciones y necesita hacer clic y arrastrar para dibujar una línea que definirá la dirección de las puntadas. Una vez que sueltes el ratón, la dirección se aplica automáticamente.

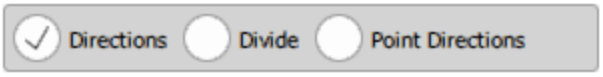


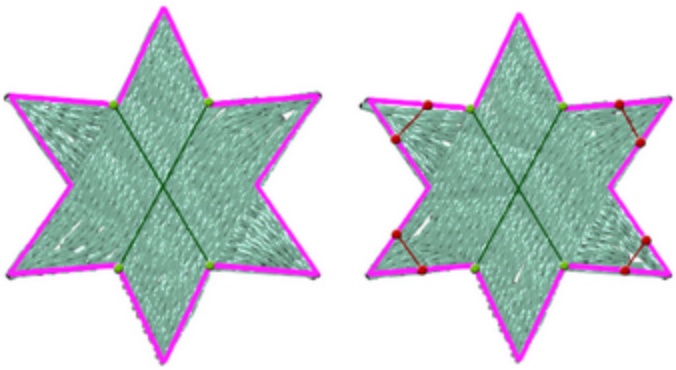
De la misma manera, si haces clic en una forma de relleno de fila como la siguiente imagen, tienes todas las opciones de flujo de puntada disponibles. Haz clic para seleccionar la que quieras usar. Usemos "Dividir".





Ahora puedes seguir añadiendo líneas divisorias o cambiar a cualquier otra herramienta. Del mismo modo, si inicias la herramienta Direcciones, puedes añadir una o más líneas de dirección antes de pasar a otra herramienta.

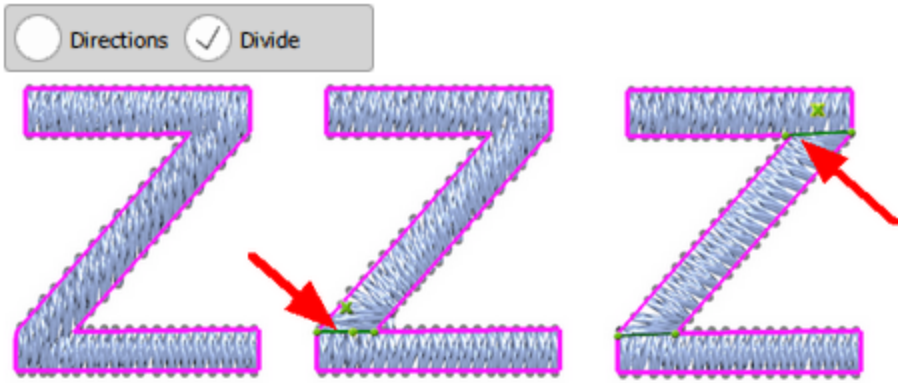




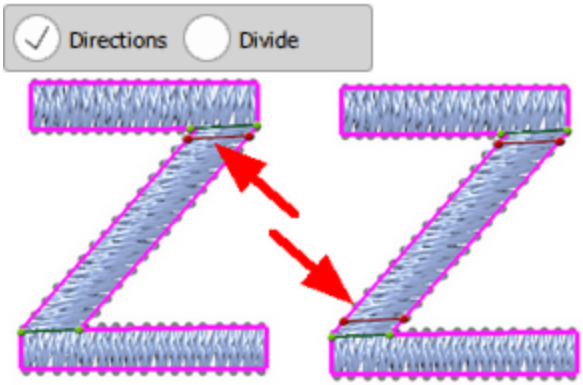
En el caso de los objetos satinados, es posible añadir múltiples líneas de "división" y dirección y gestionar la forma en que los contornos se dividen en barras de satén. Usando el flujo de puntadas puedes personalizar la forma en que los objetos "Satinados" serán bordados y crear exactamente el diseño que quieras.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Así que si haces clic en un objeto satinado como en la siguiente imagen, selecciona la opción Dividir, puedes hacer clic y arrastrar desde un lado del objeto al otro, puedes dividir una o más líneas.



De la misma manera, si cambias a la herramienta de dirección puedes añadir una o más líneas de dirección.



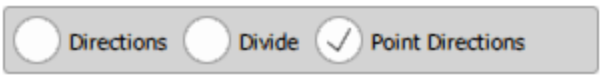
Para borrar la línea divisoria que has creado, sólo tienes que hacer clic en el icono de la 'X' en el medio de la línea. Puedes cambiar cualquier línea divisoria existente haciendo clic y arrastrando los puntos de la línea. La línea "Divisoria" tiene color verde para distinguirlas de las líneas de dirección que son rojas.

Es muy útil también cuando quieres crear diseños de arte de texto y bordar el diseño de una manera específica. Puedes dividir los caracteres de satén y definir exactamente la forma en que quieres ser bordado.

Con la combinación de las herramientas de "Dividir" y "Direcciones" se pueden crear diseños únicos que pueden tener muchos sub-objetos como brunches y dirección específica de las puntadas para cada sub-objeto.

La herramienta de direcciones de puntos

Esta es la tercera opción del flujo de puntada  y sólo aparece en los tipos de puntadas de "Satén" y "Relleno de filas" (también en "Pintura en zig-zag" y "Relleno de filas").

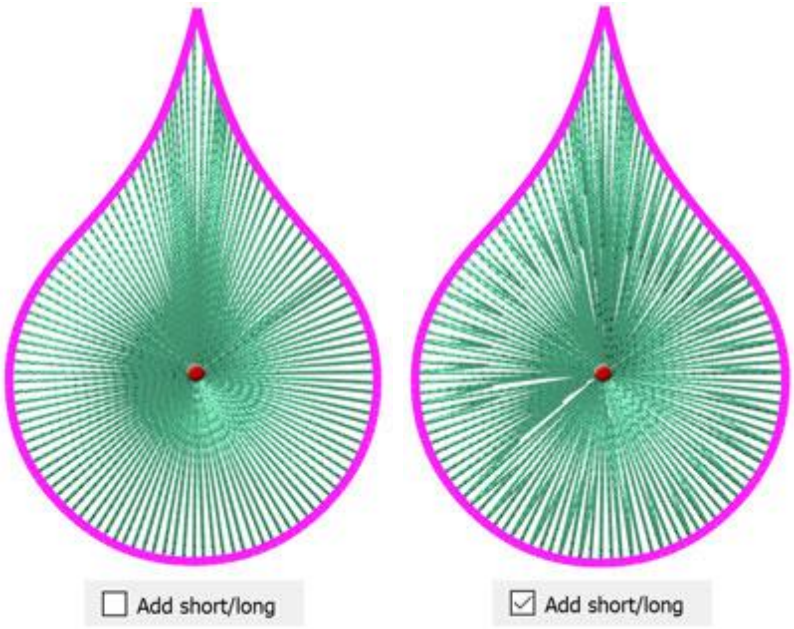


Usando este modo, se puede especificar un punto en un objeto y ese objeto se llenará de puntadas empezando por su borde exterior hacia el punto seleccionado.

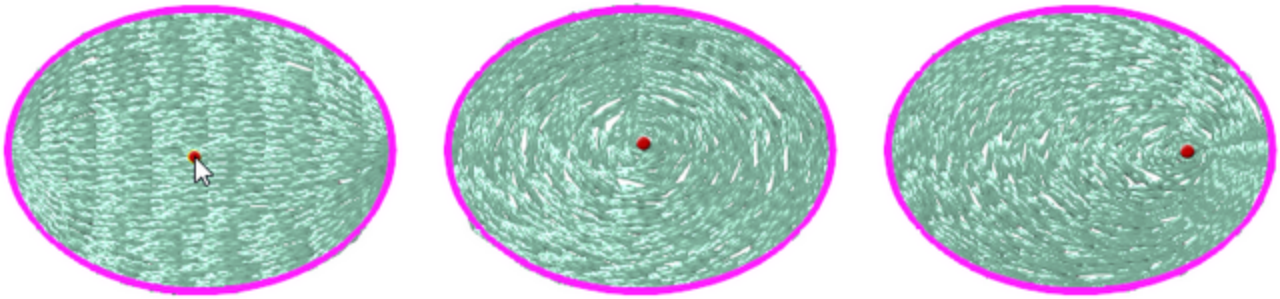
Mediante el parámetro "Añadir corto/largo" los usuarios pueden elegir si todas las puntadas que empiezan en el borde terminarán en el punto establecido o no. Cuando se selecciona "Añadir corto/largo", el número

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

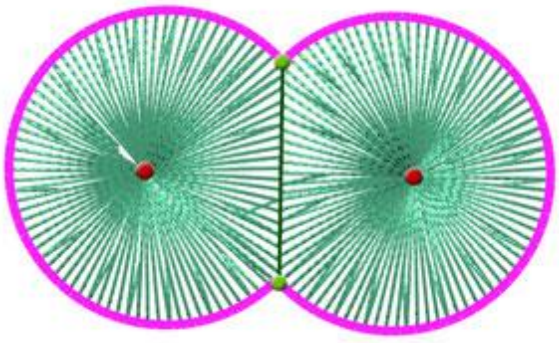
total de puntadas no cambiará significativamente porque algunas puntadas largas que se aplicaban cuando "Añadir corto/largo" estaba desactivado, son simplemente reemplazadas por puntadas cortas.



Dirección del punto en las puntadas de relleno de la fila



También puede aplicar más de un punto de dirección a un objeto, pero sólo si ha dividido el objeto en dos o más secciones.



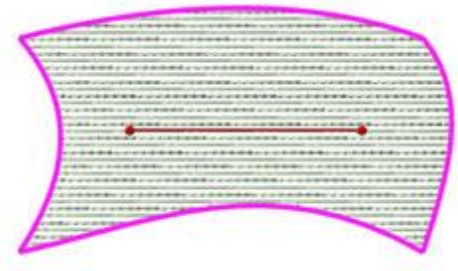
Dirección de la curva

Puedes aplicar la dirección de la curva sólo en objetos que estén rellenos con el tipo de puntada escalonada.

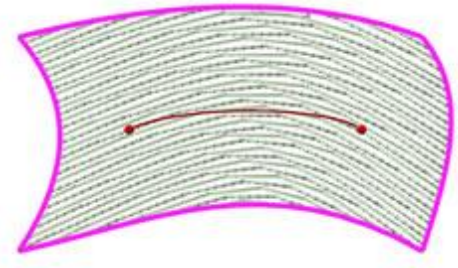
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Para hacerlo:

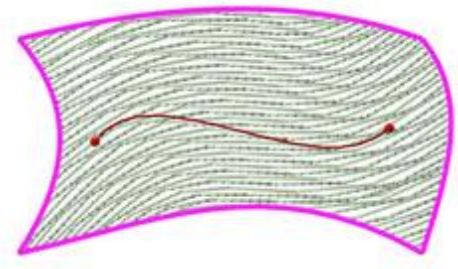
1. Seleccione el objeto de paso y haga clic en la herramienta flujo de puntada.
2. Dibuja una dirección en el objeto de Paso Suelta el clic del ratón para fijarlo.



3. Haz clic y arrastra desde el centro de la dirección y verás que el paso comienza a doblarse, convirtiéndose en una curva.



4. También puedes crear curvas onduladas para los puntos ondulados, arrastrando la línea en direcciones opuestas.



5. El objeto está listo y lleno de puntadas de dirección curva.

> Para obtener mejores resultados, evita crear grandes curvas en una dirección, ya que las curvas más pequeñas producen mejores resultados.

División curvada

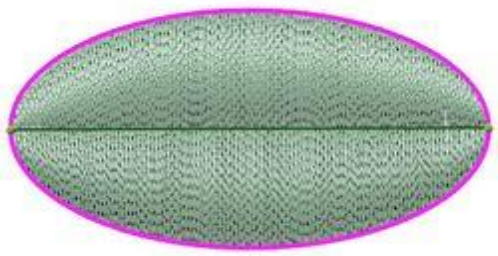
Puede aplicar la división curvada sólo en objetos de relleno de satén o de filas de puntadas de relleno.

Para hacer eso:

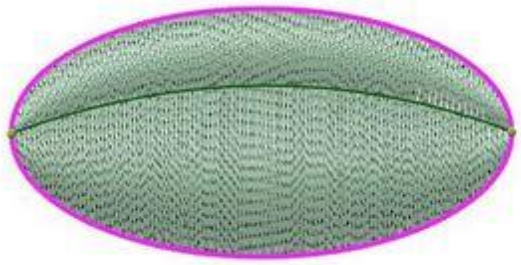
1. Seleccione el objeto satén y haga clic en la herramienta flujo de puntada

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

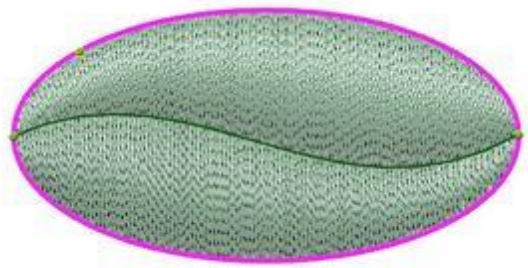
2. Dibuja una división en el objeto satén haciendo clic y arrastrando una línea sobre él. Suelta el clic del ratón para fijarlo.



3. Haz clic y arrastra desde el centro de la división y verás que la división comienza a doblarse, convirtiéndose en una curva.



4. También puedes crear divisiones ondulantes para puntos de penetración de puntos ondulados, arrastrando la línea en direcciones opuestas.



5. El objeto está listo y lleno de puntadas de dirección curva.

Para obtener mejores resultados, evita crear grandes curvas en una dirección, ya que las curvas más pequeñas producen mejores resultados.

Aviso: Mientras trabaja con la herramienta de flujo de puntada, puede cambiar entre las opciones de flujo de puntada disponibles presionando la tecla "D". Si usted está usando Direcciones y presiona la tecla "D" usted cambia a Dividir,si presionas "D" una vez más, irás a la siguiente opción disponible de Flujo de puntadas. Si tiene seleccionado un objeto Relleno de filas, va a la herramienta "Direcciones

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de puntos", o a la herramienta Direcciones si tiene seleccionado un objeto de Satén.Es como una tecla de conmutación para cambiar entre las herramientas de flujo de puntadas disponibles.

Puedes iniciar la herramienta "Direcciones" usando el atajo de teclado Ctrl+Mayús+D (Mac OS Cmd+Mayús+D).

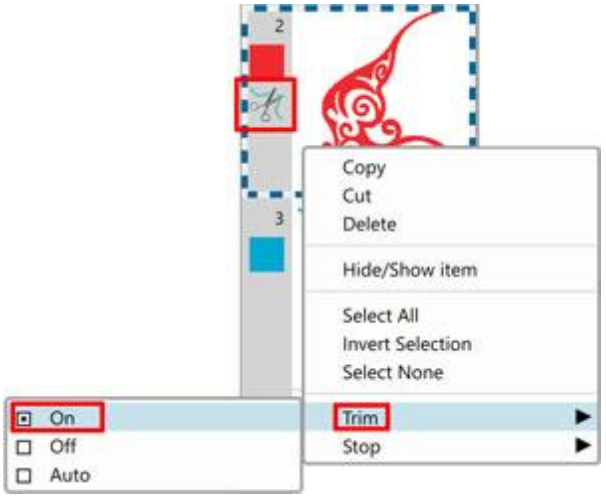
Puedes iniciar el modo "Dividir" usando el atajo de teclado Shift+D (Mac OS Shift+D).

Funciones especiales

Una "Función especial" es un comando especial que indicará a la máquina de bordar que realice una acción especial. En el software hay dos "Funciones especiales" disponibles: "Cortar" y "Detener", que solo están disponibles cuando la Secuencia está "Manual" modo.

Corte de hilo

Esta función especial indica a la máquina de bordar que haga una pausa, corte el hilo y luego comience a bordar de nuevo. Para agregar una función especial de "Recorte", debe seleccionar el objeto que también se seleccionará en el administrador de secuencias. Luego haga clic con el botón derecho sobre él en el administrador de secuencias y expanda la opción "Recorte". De forma predeterminada, se establece en "Automático". Para habilitar la función especial de "Recorte", debe configurarlo en "On".



Si un objeto tiene una función especial de "Recortar" aplicada, la relativa.... el ícono aparecerá junto al objeto en el administrador de secuencias.

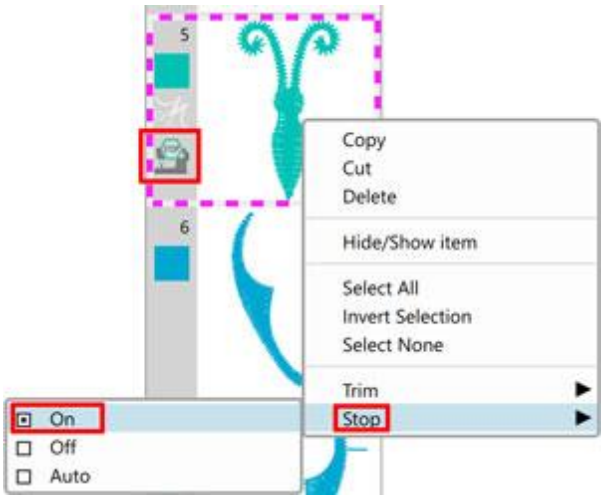
Si configura la función especial "Trim" en "Automático", el software decidirá si agrega un corte de hilo o no, en función de la configuración de la "Opciones del optimizador" Diálogo. Si el software decide agregar un

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

corte de hilo en un objeto, verás el "Auto". icono junto al objeto, de modo que sabe que la máquina de bordar cortará el hilo antes de coserlo. Si no desea que se haga el corte automático del hilo, puede cambiar los ajustes en las "Opciones de optimización" o establecer manualmente la opción "Ajuste" en "Desactivado". Si la establece en "Desactivado", lo siguiente... El icono aparecerá al lado del objeto.

Stop

Esta función especial da instruccionesLa máquina de bordar se detiene cuando hay cosas que no puede realizar automáticamente. La máquina se detiene y espera hasta que presione el botón de inicio.Para agregar una función especial "Stop", debes seleccionar el objeto que también será seleccionado en el administrador de secuencias. Luego, haz clic derecho sobre él en el administrador de secuencias y expande la opción "Stop". Por defecto, se establece en "Auto". Para habilitar la función especial "Stop", debes cambiar a la opción "On".



si a un objeto se le aplica la función especial "Stop", la acción relativa... El icono aparecerá junto al objeto en el administrador de secuencias.

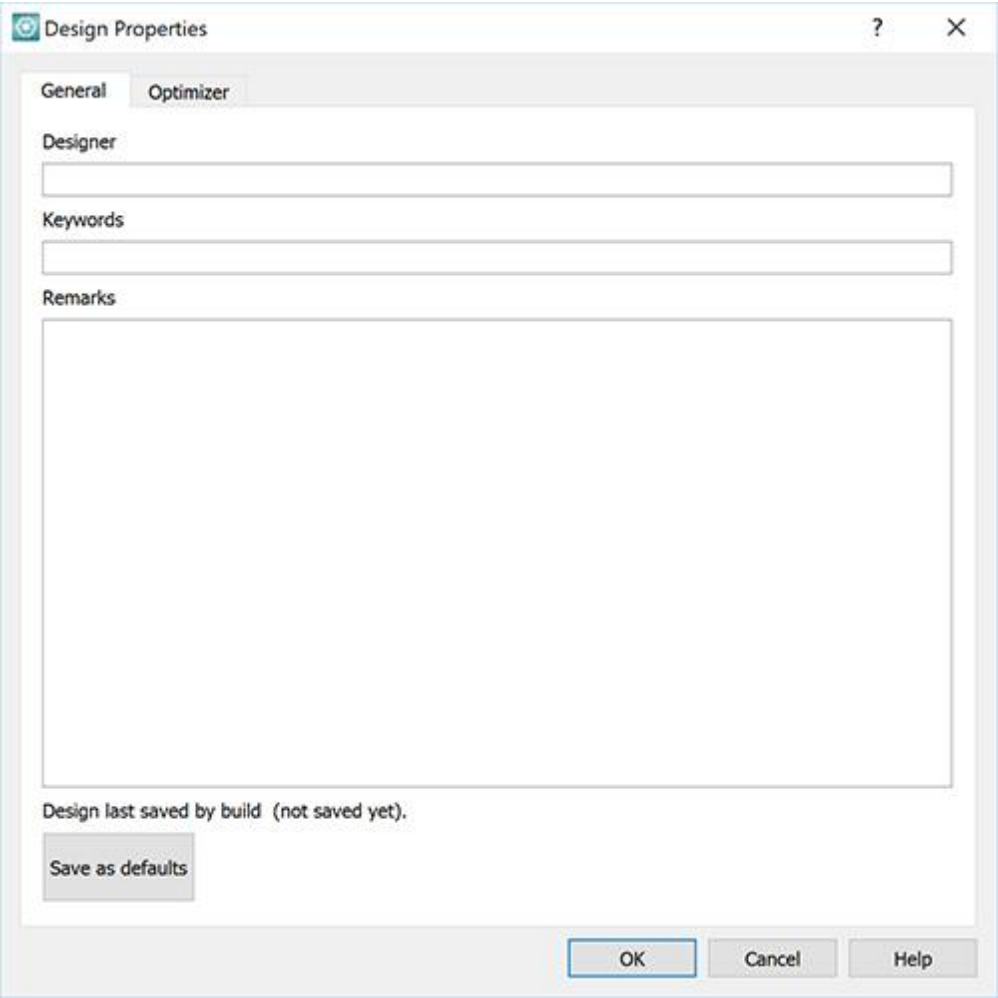
Si configura la función especial "Stop" en "Auto", el software decidirá si instruirá o no a la máquina para que se detenga, según la configuración de tipos de puntadas específicas (Appliques). Si no desea que se produzca la parada, puede ajustar manualmente la "Parada" en "Desactivado". Si lo pone en "Desactivado" ocurrirá lo siguiente el icono aparecerá junto al objeto.

Propiedades del diseño

Además de los cambios de puntada que puede hacer en sus diseños de bordado, también puede ajustar las propiedades de su diseño. Puede agregar información general sobre el diseño y optimizar la forma en que será bordado. Puede acceder a Propiedades del diseño desde el menú "Archivo > Propiedades del diseño". En el cuadro de diálogo que aparecerá, puede ajustar las propiedades en la pestaña General y Optimizador.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

General



En la pestaña general se puede añadir información sobre el "Nombre del diseñador", "Palabras clave" del diseño y cualquier "Observaciones" sobre el diseño. El mecanismo de búsqueda del navegador de diseños puede localizar un diseño por su nombre o por palabras clave que se pueden definir.

- Diseñador
  En el campo de texto "Diseñador" se puede añadir información sobre el diseñador (Nombre, empresa, etc.). Estos campos son útiles para el mantenimiento de registros.
- Palabras clave
  En el campo "Palabras clave" puede añadir palabras que describan el diseño actual. Las palabras clave sólo pueden ser usadas si guardas tus diseños en formato ".NGS" o ".DRAW".

El formato de archivo "NGS" puede abrirse desde los programas de digitalización de WINGS SYSTEMS Ltd., eXPerience® y Wings' modular®. Estos programas incluyen un navegador donde las palabras clave pueden ser utilizadas como un filtro en la opción de búsqueda. Si se trata de cientos de diseños puede ser una función vital para buscar rápidamente en la base de datos. A muchas personas les resulta más fácil escribir una lista fija de opciones o palabras clave para permitir que varios usuarios introduzcan datos del mismo estilo en una base de datos de diseños comunes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Observaciones
  En esta área de texto puede agregar cualquier comentario para su diseño. Cualquier información sobre el tipo de puntada, la paleta de colores, el tipo de tela y el número de hilos que se utilizó en la creación del diseño son útiles para una rápida referencia para cualquiera que pueda utilizarlo. También puede añadir instrucciones relacionadas con la producción del bordado.

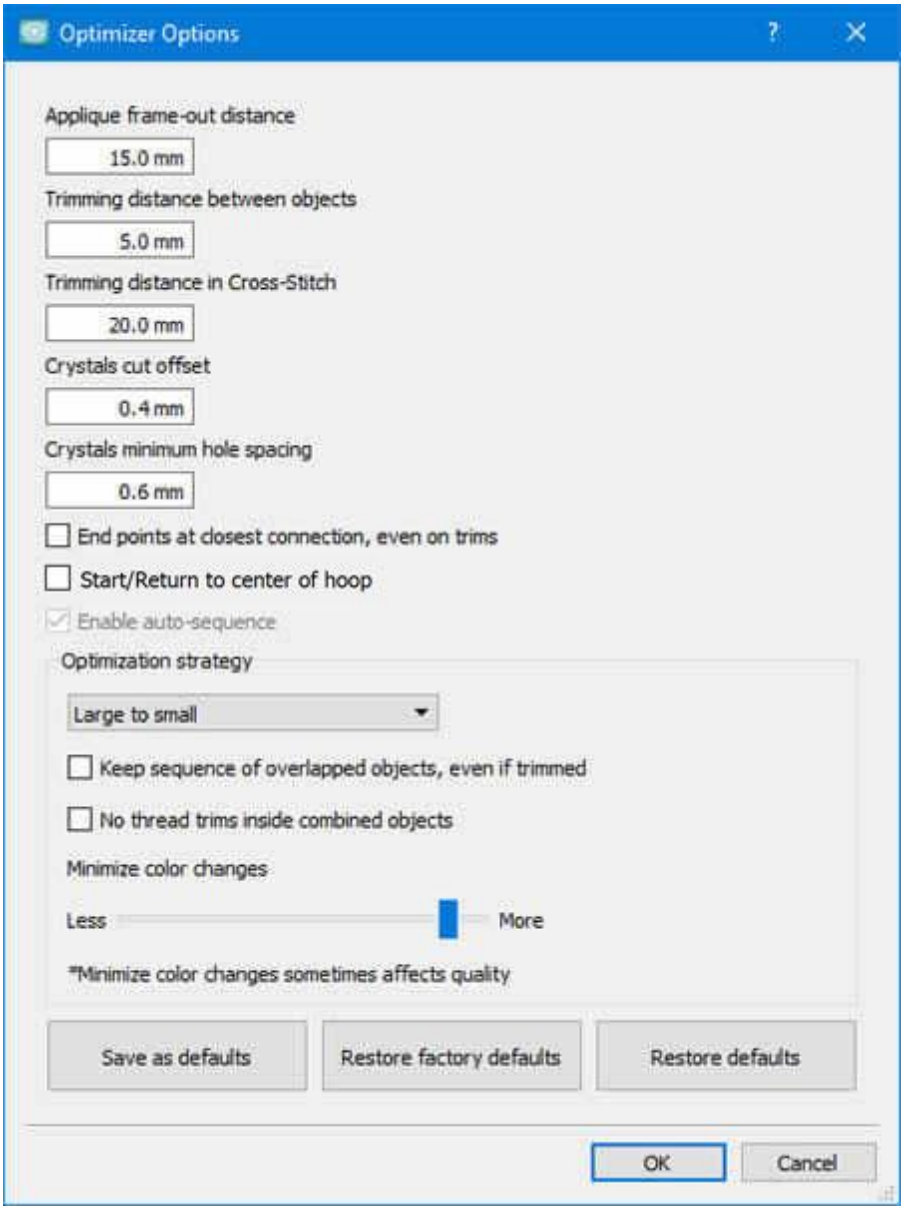
Cualquier cambio en la pestaña General puede guardarse como predeterminado, haciendo clic en el botón "Guardar como predeterminado", lo que significa que cada vez que se cree un nuevo diseño se mostrarán los ajustes ya guardados.

Opciones del optimizador

El "Optimizador" es muy importante para ajustar la forma en que se producirá el bordado final.También incluye opciones para ajustar la forma de colocación de los cristales/estrases.

Todas las opciones que encontrará dentro del Optimizador, se refieren al proceso de producción del bordado y son importantes para la calidad de la salida de la puntada. También se puede acceder a la pestaña del optimizador desde las opciones del optimizador del menú Herramientas o presionando Ctrl+Mayús+J teclas de atajo juntas desde el teclado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



A continuación se enumeran las opciones del optimizador que puede ajustar:

Distancia del armazón del Aplique

Este escenario es importante para los diseños que incluyen aplicaciones. En la producción de diseños de bordados con apliqué, hay una fase en la que la máquina se detendrá, sacará el bastidor y le pedirá que añada el apliqué en el área predefinida. En esa fase, el movimiento del bastidor que hace la máquina de bordar, se define como distancia de salida del bastidor del apliqué. Al cambiar el valor de este campo, usted está ajustando el movimiento de salida del bastidor desde la posición en la que se detuvo.

Recortar la distancia entre los objetos

Esta herramienta se aplica sólo a los objetos de bordado (la técnica de bordado debe estar activa).
Con los recortes de hilo entre los objetos del diseño de bordado se obtiene una alta calidad de bordado en más tiempo, ya que cada vez que la máquina corta un hilo, tarda un tiempo en empezar a bordar de nuevo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Por otro lado, sin adornos entre los objetos, se obtiene una alta calidad de bordado en menos tiempo de producción. Los puntos de salto están ahí para conectar el objeto sin cortar el hilo. Puedes cortar los puntos de salto manualmente después o mantenerlos en el diseño. En los casos en que los objetos están demasiado cerca, los puntos de salto no son un problema para la mayoría de los bordadores, pero es la mejor manera de bordar. También es cuestión de estilo de bordado.

Este ajuste es importante para el recorte del hilo en el proceso de producción del bordado. Con la opción "Distancia de recorte entre objetos" se ajusta la distancia que el software utilizará para comprobar cada salto de puntada entre objetos. Si el software encuentra una puntada más larga la cortará.

Por lo tanto, si quieres asegurarte de que se añadirán recortes de hilo a todo el diseño tienes que fijar el valor en 0,5mm.

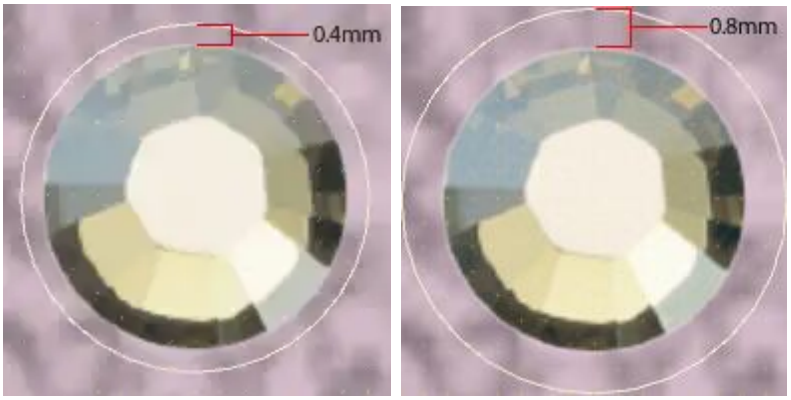
Distancia de corte en punto de cruz

Esta herramienta se aplica sólo a los objetos de bordado (la técnica de bordado debe estar activa).

Esta opción maneja la distancia de recorte entre los objetos de punto de cruz. En el software, los diseños de punto de cruz se tratan como un solo objeto. En los diseños de punto de cruz podemos tratar los colores de los hilos que llenan el diseño como objetos. Los diseños de punto de cruz en la mayoría de los casos tienen cruces dispersas del mismo color que dificultan los cálculos de recorte. La opción Distancia de recorte en Punto de cruz le da la posibilidad de definir la distancia que desea que se produzca un recorte de hilo entre los objetos de color del diseño. Las necesidades de recorte son diferentes en los distintos diseños, por lo que debe tener cuidado con el valor insertado en esta opción.

Compensación del corte de cristal

Esta opción maneja el desplazamiento del corte del cristal. El desplazamiento del corte del cristal es la distancia entre el cristal y el filo del círculo que crea el cuchillo de corte. Este espacio entre los dos nos da suficiente lugar para colocar nuestros cristales en los agujeros fácilmente.



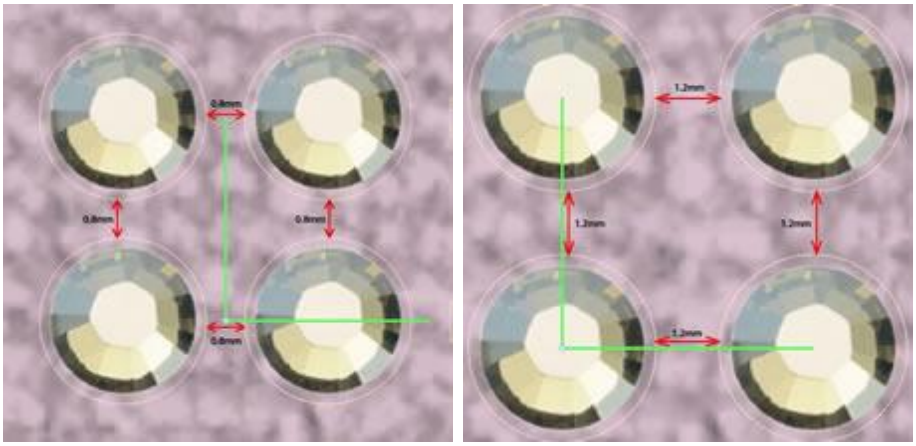
Por lo tanto, puede cambiar el desplazamiento del corte del cristal basado en el tamaño del cristal que está usando y su preferencia real. El valor por defecto es 0,6 mm, que se considera suficiente para los cristales de tamaño estándar.

El valor de desplazamiento del corte de cristal se añade automáticamente en los valores de Espaciado y espaciamiento vertical que se muestran en la barra de Propiedades, siempre que se crea un objeto de relleno de cristal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

El espacio mínimo entre los agujeros de los cristales

Esta opción maneja el mínimo espaciamiento de los agujeros del cristal. El espaciado mínimo de los agujeros del cristal es la distancia por defecto entre dos cristales después de que el corte del cristal se haya desplazado dentro de un objeto de relleno de cristal. El desplazamiento del corte del cristal es la distancia entre el cristal y el borde de corte del círculo que crea el cuchillo de corte, y no se mide en el espacio mínimo de los agujeros del cristal.



Por lo tanto, puede cambiar el espaciado mínimo de los agujeros de los cristales en función del patrón de cristal que desee crear y de su preferencia real. El valor por defecto es 0,4 mm, que se considera adecuado para la mayoría del material de corte del cristal.

El valor del espaciado mínimo de los agujeros de los cristales se añade automáticamente en los valores de Espaciado y espaciamiento vertical que se muestran en la barra de Propiedades, siempre que se crea un objeto de relleno de cristal.

Importante: Algunos patrones de relleno de cristal podrían no mantener esta distancia constante para producir el patrón. Por ejemplo: Relleno del patrón de ajuste de la forma

Los puntos finales en la conexión más cercana, incluso en los recortes

Esta opción es importante para la forma en que el diseño será bordado. Cuando se marca la casilla, el software filtra todo el diseño y encuentra los puntos de conexión más cercanos entre los objetos, incluso si se hace un recorte. Esta opción permite un mejor enraizamiento entre los objetos y un mejor flujo al bordado. Además, da menos recortes de hilo porque los objetos del mismo color están conectados desde su punto más cercano.

Iniciar/Regresar al centro del cuadro

Esta opción es importante para la forma en que el diseño será bordado. Cuando la casilla está marcada, el software obligará a la máquina de bordar a volver al centro del bastidor después del final del proceso de bordado. También forzará a la máquina a comenzar desde el centro del bastidor.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Activar la autosecuenciación

Esta opción muestra si la "Auto"  secuencia está habilitada o no (actúa como un indicador). Si está marcada, la sección "Estrategia de optimización" estará disponible. Si se establece el botón de Secuencia  a "Manual" la opción "Habilitar la auto-secuencia" estará desmarcada.

Estrategia de optimización

Esta herramienta sólo está disponible si la opción "Auto-secuencia"  está activada (la técnica de bordado debe estar activa).

Con esta herramienta se puede definir la forma en que los objetos del diseño de bordado serán bordados. Es como un creador de secuencias de bordado automático. Con esta herramienta puedes definir la forma/secuencia en la que los objetos de los diseños de bordado se colocarán en el tejido. Esta herramienta es muy importante para bordar sombreros que necesitan ser bordados del centro a la derecha y a la izquierda. También es útil para las telas delicadas que necesitan un cuidado especial en cuanto a la forma en que los objetos serán colocados en ellas. Las opciones de bordado para definir la secuencia de los objetos son las siguientes:

- De arriba a abajo:
  Cuando se aplica esta opción, los objetos del diseño serán bordados de arriba a abajo. Esto significa que el software cambiará la secuencia de bordado y comenzará a bordar los objetos/formas que están en la posición más alta del diseño y continuará en dirección a los que están en la posición más baja del diseño.
- De abajo a arriba:
  Esto es lo opuesto a la opción de arriba a abajo. Por lo tanto, cuando se aplica a un diseño de bordado, el software cambiará la secuencia de bordado y comenzará a bordar los objetos/formas desde los que se encuentran en la parte inferior hasta que llegue a los objetos de la parte superior.
- De izquierda a derecha:
  Cuando se aplica esta opción, los objetos del diseño serán bordados de izquierda a derecha. Esto significa que el software cambiará la secuencia de bordado y comenzará a bordar los objetos/formas que están en la posición más izquierda del diseño y continuará en dirección a los que están en la posición más derecha del diseño.
- De derecha a izquierda:
  Esto es lo opuesto a la opción de izquierda a derecha. Por lo tanto, cuando se aplica a un diseño de bordado, el software cambiará la secuencia de bordado y comenzará a bordar el objeto o las formas a partir de los que se encuentran en la posición más derecha del diseño hasta que llegue a los objetos de la izquierda.
- De pequeño a grande:
  Cuando se aplica esta opción, el software ordena la secuencia de bordado desde el objeto más pequeño del diseño hasta el más grande.
- De grande a pequeño:
  Esta es la opción opuesta a la opción de pequeño a grande. Por lo tanto, cuando se aplica a un diseño, los objetos/formas del diseño se bordarán de los más grandes a los más pequeños.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- De adentro hacia afuera:
  Cuando se aplica esta opción, los objetos del diseño serán bordados de adentro hacia afuera. Esto significa que el software cambiará la secuencia de bordado y comenzará a bordar los objetos/formas que están en el centro del diseño y continuará con los que están en las posiciones exteriores del diseño. Esta opción se utiliza a menudo cuando se bordan diseños en sombreros.
- De afuera hacia adentro:
  Esta es la opción opuesta a la opción de adentro hacia afuera. Por lo tanto, cuando se aplica a un diseño, los objetos/formas serán bordados desde el exterior al interior. El software comprobará la secuencia actual del diseño y hará un nuevo cálculo para crear uno que haya seleccionado.

> Cualquier cambio en el diálogo de opciones del Optimizador, afecta, también, a la opción "Estrategia de optimización". Por lo tanto, siempre tenga en cuenta que una combinación de las opciones del Optimizador se aplicará al diseño del bordado y no sólo a la estrategia de Optimización seleccionada. Con una combinación adecuada de opciones se pueden obtener los resultados de bordado apropiados.

Mantener la secuencia de objetos superpuestos, incluso si se recortan

Esta opción sólo está disponible si la opción Auto-secuencia está activada (la Técnica de Bordado debería estar activa).

Esta opción es importante para la secuencia de bordado del diseño. Cuando esta opción está marcada, todas las formas del diseño vectorial serán bordadas manteniendo su orden de superposición. Esto significa que el orden del bordado seguirá el orden de superposición del diseño vectorial. Aplicando esta opción será posible manejar mejor la forma en que el diseño será bordado.

> Los cambios que se hacen en el orden de superposición del diseño del Vector son calculados en consecuencia por el software. El orden de superposición no se seguirá tal cual es porque se aplican más filtros en el diseño, que afectan a la secuencia de bordado.

No hay recortes de hilo dentro de los objetos combinados

Esta opción está disponible sólo si la opción "Auto-secuencia"  está activada (la técnica de bordado debe estar activa).

Esta opción, cuando está marcada, no permite ningún recorte de hilo entre los objetos combinados. Esta opción sólo se aplica a los objetos combinados (no agrupados).

Para usar esta opción correctamente, tienes que seleccionar los objetos que quieres combinar y aplicar la opción "Combinar" del menú del botón derecho del ratón. Los objetos se combinarán y reaccionarán como un solo objeto, heredando todos los atributos del último objeto seleccionado. Si intentas simular el diseño, verás los objetos combinados (como los objetos de arte de texto) que se conectarán con un punto de salto entre ellos. Con la opción "Sin recortes de hilo dentro de los objetos combinados" marcada, todos los

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

objetos combinados serán bordados con puntadas de salto entre ellos, incluso si has establecido la opción "Recortar distancia entre objetos" a la distancia más corta.

Si dejas el valor de "No hay recortes de hilo dentro de objetos combinados" sin marcar, todos los recortes de hilo se calcularán normalmente.

> Objeto combinado: Un objeto creado al combinar dos o más objetos y convertirlos en un solo objeto curvo. Un objeto combinado toma los atributos de relleno y contorno del último objeto seleccionado.

Minimizar los cambios de color

Esta opción sólo está disponible si la opción Auto-secuencia está activada (la Técnica de Bordado debería estar activa).

Esta opción es importante para limitar los cambios de color en el proceso de producción del bordado. Los cambios de color tienen que ver con los cambios de hilo que la máquina de bordar hace para bordar cada objeto de diseño de puntada. Con más cambios de color, la secuencia de diseño del bordado se sigue con mayor precisión, pero el proceso de producción es más largo. Por otra parte, con menos cambios de color, la secuencia del diseño de bordado cambia para ajustarse a los ajustes de cambio de color de minimización, pero da un proceso de producción más corto. La alteración de la secuencia del diseño de bordado puede producir resultados de bordado inexactos o no. Esto depende del diseño de bordado, de la máquina de bordar y del tejido. Puede ajustar los cambios de color mediante el uso de la barra de seguimiento.

Además, puedes cambiar el valor de la barra pulsando las flechas izquierda y derecha del teclado.

Cualquier ajuste que esté haciendo es para su diseño actual. Si desea que sus ajustes se almacenen como predeterminados, haga clic en el botón "Guardar como predeterminado". 

en la pestaña Optimizador.

En caso de que haya cambiado los ajustes del software por defecto con los suyos propios y quiera restaurarlos, puede hacer clic en el botón Restaurar los ajustes de fábrica 

En caso de que haya cambiado la configuración del Optimizador y quiera volver a su configuración anterior guardada por defecto, tiene que pulsar el botón 

Esta función restaurará el último ajuste guardado que se haya guardado haciendo clic en el botón Guardar como predeterminado.

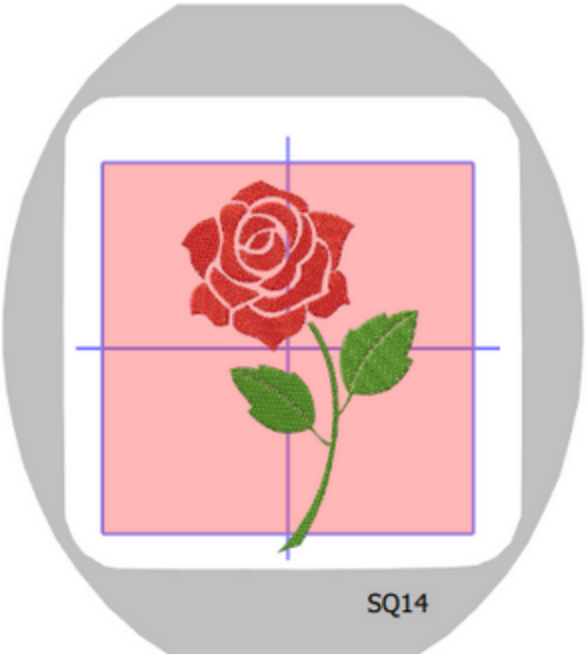
Máquina - Bastidor

La selección de la máquina y el bastidor es crucial en la creación del diseño. Primero, le ayuda a tener una mejor vista del diseño en el aro y asegurarse de que los diseños realmente se ajusten al aro. En segundo lugar, informa al software sobre la máquina en la que está trabajando, de modo que el archivo de bordado exportado sea adecuado para su máquina.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Entonces, cuando exporta el diseño, solo ve los formatos que admite la máquina seleccionada. Esto es necesario porque muchos fabricantes de máquinas de bordar requieren que el archivo importado tenga información sobre el bastidor que se utilizará. De lo contrario, la máquina no reconocerá el archivo. Los fabricantes de máquinas de bordar como Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, etc. utilizan formatos de archivo que tienen un aro asignado a cada diseño. Los formatos como PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF + aparecen en la lista Guardar solo cuando se asignan una máquina y un bastidor adecuados a un diseño.

Cuando el diseño no encaja en el área de costura del aro, el área se vuelve roja y debe cambiar el diseño o el aro para que el diseño encaje en el aro. En este tema le mostraremos cómo cambiar o mover el aro y cómo configurar un aro predeterminado.



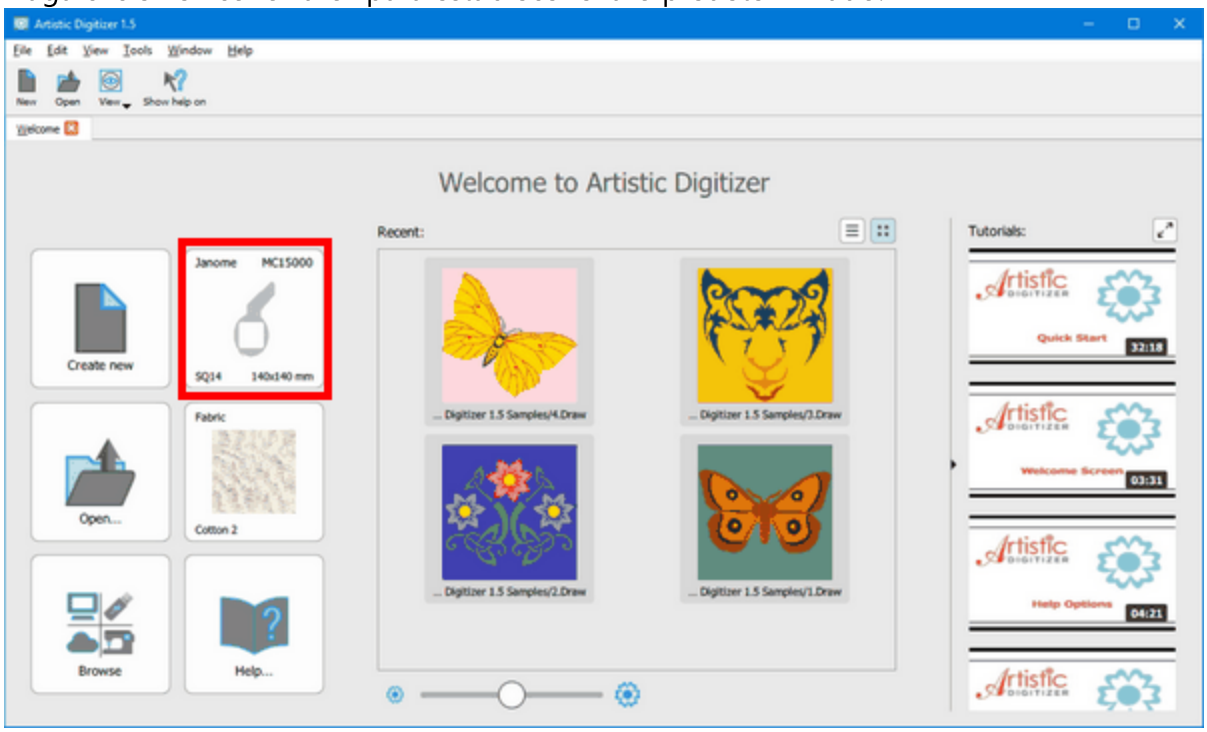
Si el bastidor que ha seleccionado no está visible en el área de trabajo, debe habilitarlo seleccionando la opción "Bastidor" del menú "Ver". Si la opción "Aro" está marcada y el aro aún no está visible, intente "Alejar" con cualquiera de las herramientas de zoom disponibles o usando la rueda del mouse mientras mantiene presionada la tecla Ctrl.

Establecer el aro predeterminado

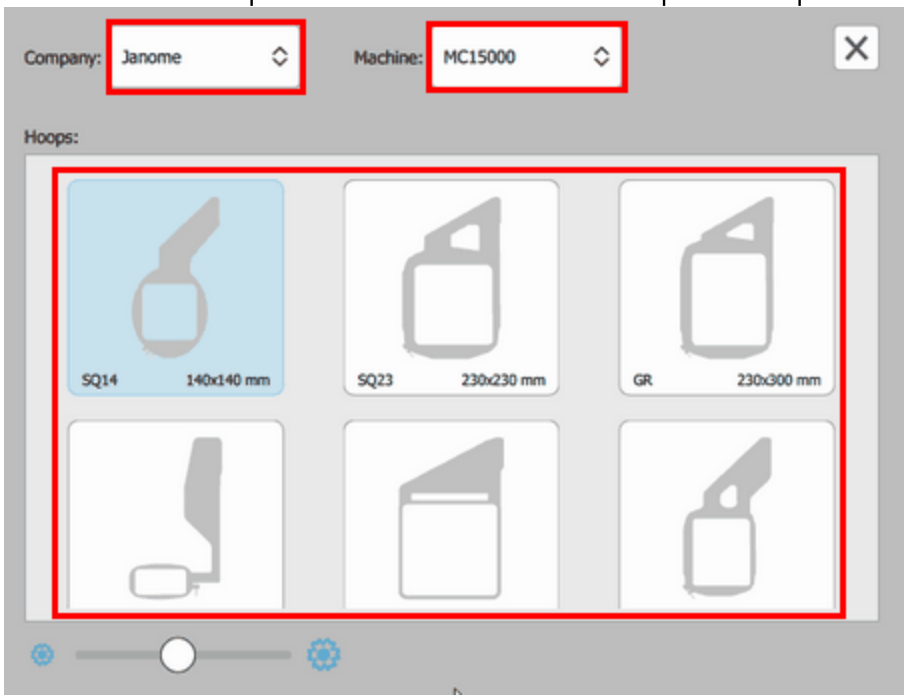
Puede configurar el bastidor predeterminado solo desde la página "Bienvenida" del software. Cuando inicia el software, siempre puede ver la pestaña de bienvenida. En la pestaña de bienvenida, hay un icono de aro que muestra información sobre el aro seleccionado por defecto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Haga clic en el icono "aro" para establecer el aro predeterminado.



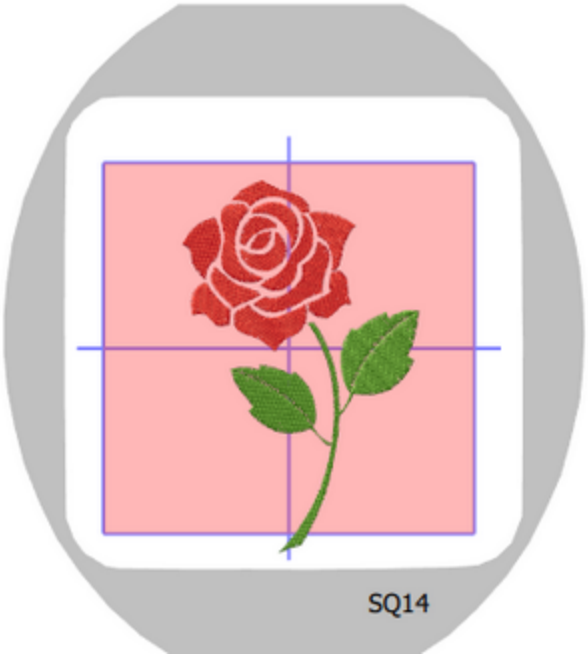
2. Aparecerá una ventana emergente.
3. Seleccione la marca de su máquina de bordar haciendo clic en el menú desplegable "Empresa".
4. Seleccione el modelo de su máquina de bordar haciendo clic en el menú desplegable "Máquina".
5. Los aros que soporta la máquina seleccionada aparecerán en el área "Aros". Seleccione el aro que utilizará. Una vez que haga clic en un aro, la ventana emergente se cerrará y el aro seleccionado se establecerá como predeterminado. Cada diseño que cree a partir de ahora se creará con este aro.



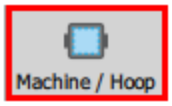
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

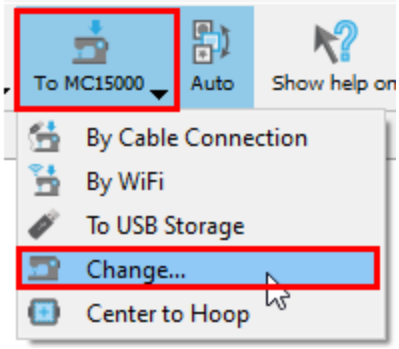
Editar esperanza

En algunos casos, es posible que deba utilizar un aro alternativo o mover el que está utilizando actualmente, sin cambiar el aro predeterminado. Por ejemplo, cuando el diseño se extiende más allá del aro, el área se muestra en rojo. Si no desea cambiar el tamaño de su diseño, puede mover el aro para colocar el diseño dentro o seleccionar un aro más grande. Veamos cómo puedes editar el aro.



1. Puede cambiar o mover el bastidor utilizando el icono "Máquina / Bastidor", que se encuentra en la parte inferior de la barra de herramientas, o la opción "Cambiar" que está disponible debajo del icono de la máquina en la barra de herramientas superior.

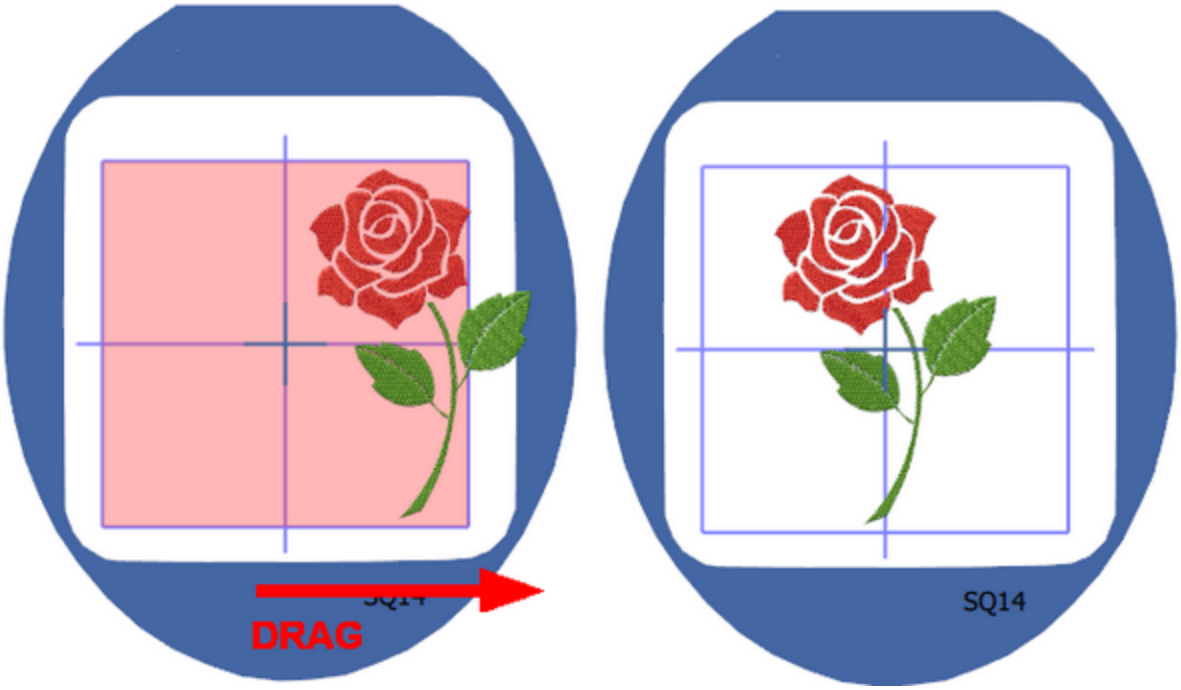




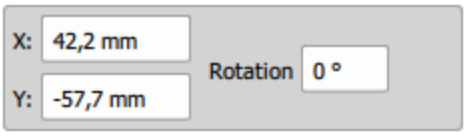
2. Al usar cualquiera de estas opciones, inicia un modo de trabajo a través del cual solo puede afectar el aro. Si está utilizando la opción "Cambiar", para cambiar el bastidor, primero debe cerrar el cuadro de diálogo "Editar bastidor".
3. Arrastre el aro para colocar el diseño dentro de él, si es posible. Si el aro no está seleccionado, haga clic en el aro y se volverá azul. Si el diseño encaja en el aro, se elimina el color rojo en la parte superior del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

área del aro.



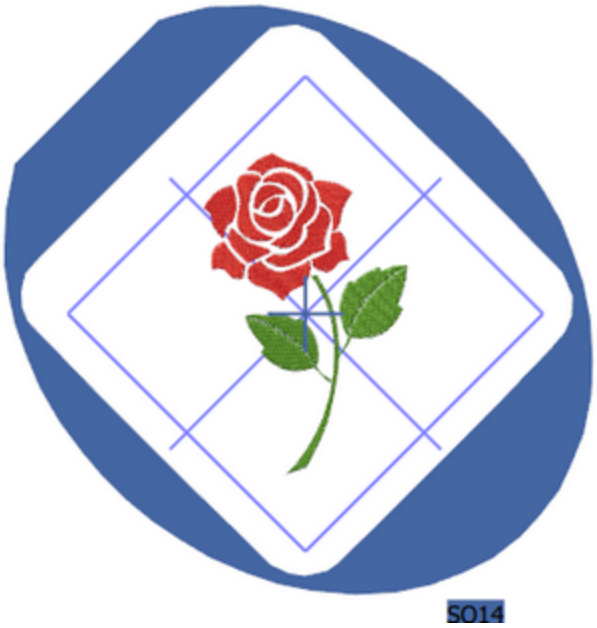
4. Mientras mueve el aro, el centro del aro encaja en el centro del diseño, para ayudarlo a colocar su diseño en el centro del aro.
5. También puede cambiar la posición del aro o rotar el aro usando valores numéricos en la barra "Opciones de herramienta" que aparece en la parte superior derecha del área de diseño.



6. Cambie los valores en los campos "X" e "Y" para colocar el bastidor con precisión en el espacio de trabajo. Haga clic en los campos respectivos y escriba los valores que desee. Presione "Enter / Return" y el software moverá el bastidor a los ejes "X" e "Y" inmediatamente.
7. Para rotar el aro, puede utilizar la opción "Rotación". Escriba el valor de rotación que desee en el campo y presione "Intro / Retorno". El aro girará en sentido antihorario. Puede establecer valores de 0 a 359

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

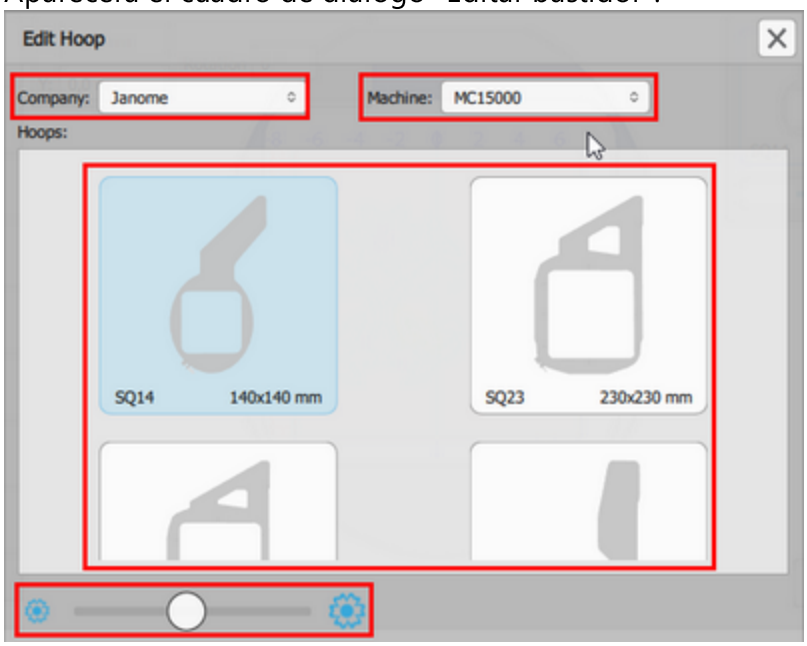
grados.



8. En caso de que no pueda colocar el diseño en el aro, puede seleccionar un aro más grande para acomodar el diseño. Haga doble clic en el icono de aro que ha aparecido en la esquina superior derecha del área de diseño.



9. Aparecerá el cuadro de diálogo "Editar bastidor".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

10. Configure "Compañía" y "Máquina". Solo se muestran los aros que se pueden usar con la máquina de coser especificada.
11. Haga clic en el aro que utilizará. El pop over se cierra y el aro seleccionado se coloca en su diseño.

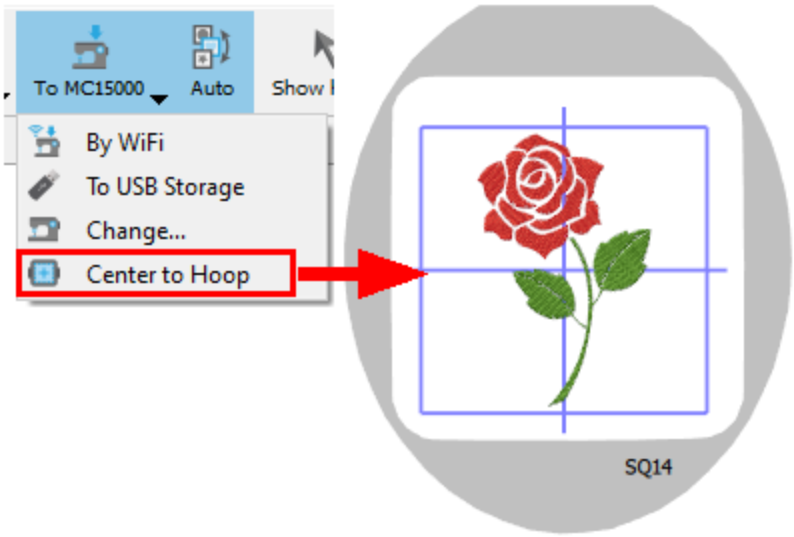
Puede ajustar el tamaño de visualización del aro moviendo la barra de seguimiento en la parte inferior de la pantalla hacia la izquierda o hacia la derecha.

El software también proporciona la funcionalidad de varios bastidores, lo que le permite coser diseños grandes en varios bastidores. Con el botón "+" puede agregar aros adicionales y crear diseños de múltiples aros. Esto se presenta en la siguiente sección.



Diseño del centro al aro

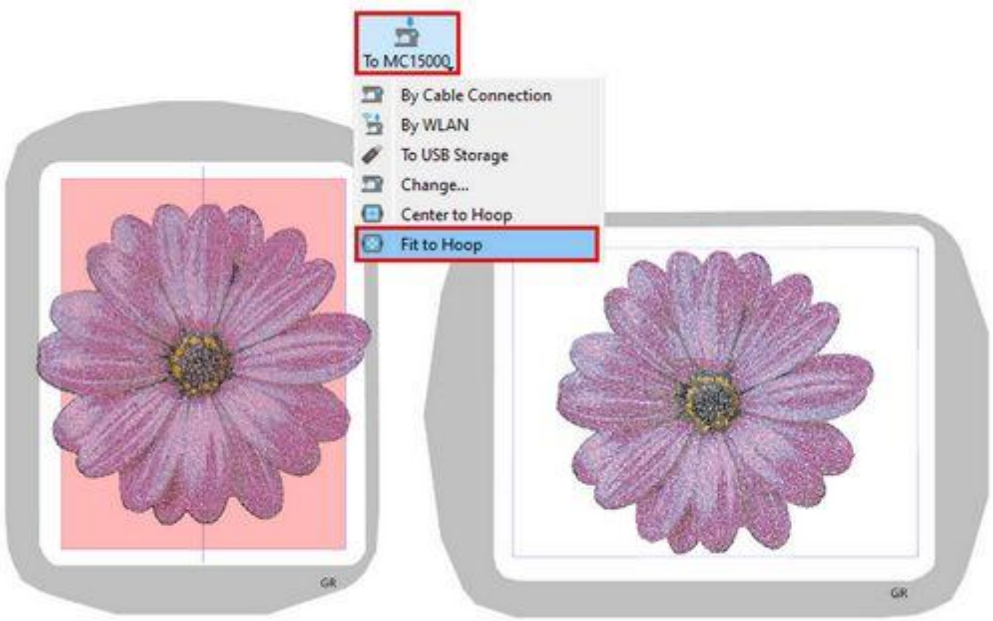
Una manera fácil de alinear el aro con el diseño es hacer clic en "Centro a aro" en "Máquina" en la barra de herramientas estándar. El diseño se centrará luego en el aro.



Ajuste al aro

Con esta opción, puedes ajustar cualquier diseño al aro. Simplemente haz clic en la opción "ajustar al aro" y el programa escalará automáticamente el diseño para que quepa dentro del área de bordado del aro. Ya no necesitas ajustar manualmente ni adivinar el tamaño correcto, nuestro software se encarga de todo por ti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

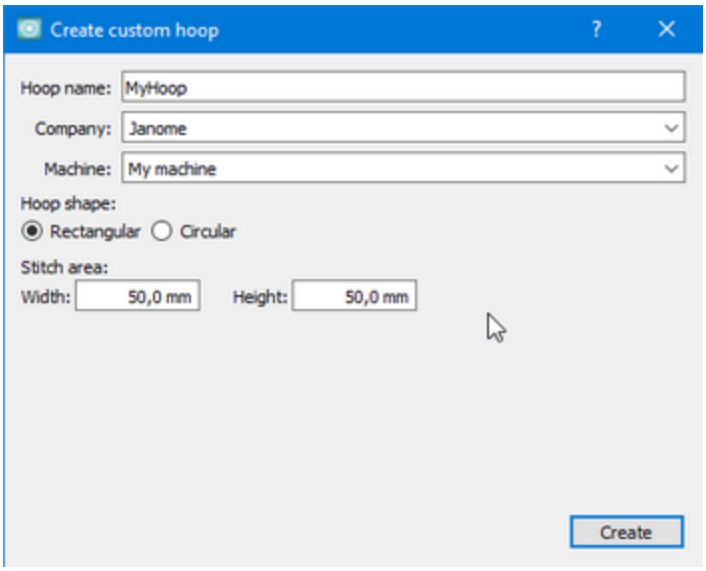


Si el diseño es más grande que el área bordable del aro, se reducirá su tamaño para que quepa. De lo contrario, si el diseño es más pequeño que el área bordable del aro, se aumentará su tamaño para que quepa. El software siempre mantiene una distancia de seguridad desde el borde del aro.

Si el software encuentra que el diseño se ajusta mejor si el aro está en modo horizontal, lo rotará para ajustarlo.

Agregar aros personalizados

También puede crear aros personalizados, en caso de que un aro que tenga en la mano no esté disponible en la lista de aros para el modelo de máquina seleccionado. Vaya a las herramientas del menú y seleccione "Opciones"; en el cuadro de diálogo que aparece, vaya a la pestaña "Aros personalizados". Presione el icono "Más" para agregar un aro personalizado.



1. Escribe un nombre para ese aro.

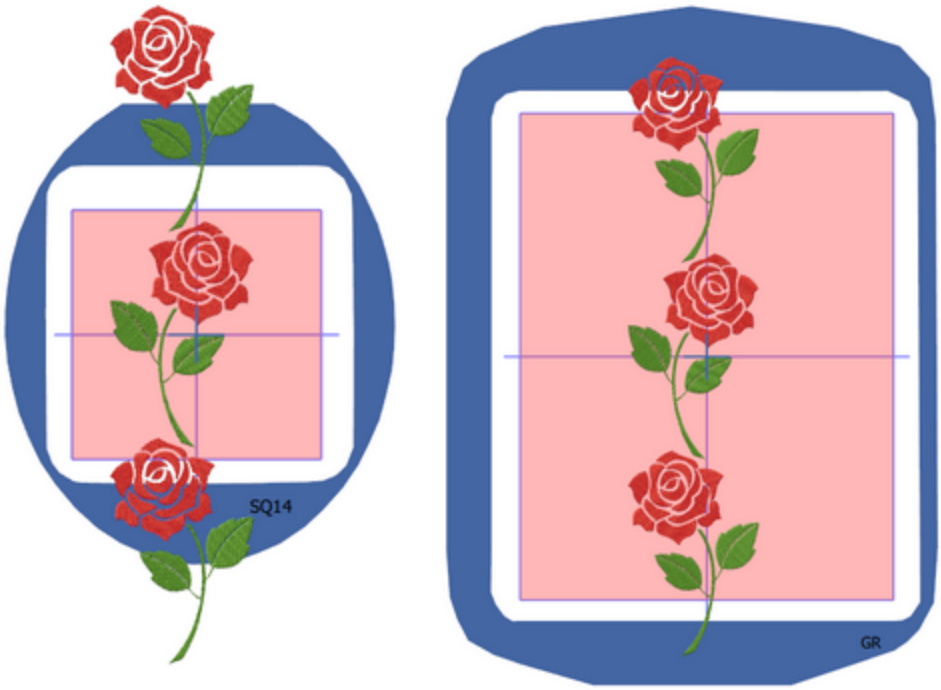
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Seleccione el fabricante de la máquina y el modelo de la máquina. En caso de que el fabricante de la máquina o el modelo de la máquina no esté disponible en las listas, puede hacer doble clic en la lista y escribir el nombre del fabricante O el nombre del modelo usted mismo.
3. Selecciona la forma del aro.
4. Defina el área útil escribiendo un valor de ancho y alto.
5. A partir de ahora, este bastidor también estará disponible en la lista de bastidores de su máquina.

Los fabricantes de máquinas de bordar como Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, etc. utilizan formatos de archivo que tienen un aro asignado a cada diseño. Por lo tanto, cuando utilice un aro personalizado, es posible que no pueda exportar a formatos como PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF +, ya que esos formatos aparecen en la lista Guardar solo cuando se asigna una máquina y un aro adecuados a un diseño. .

Agregar múltiples bastidores

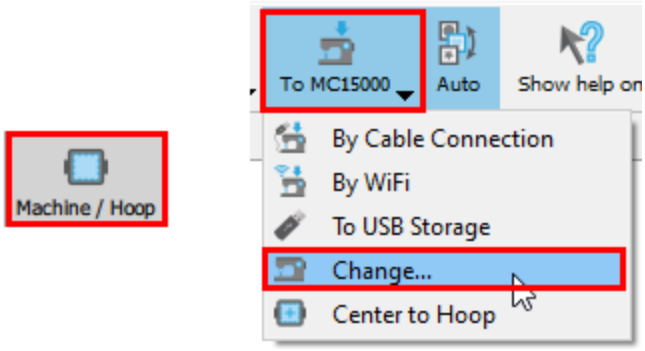
El software proporciona una función de bastidor múltiple que le permite coser diseños grandes en varios bastidores. Por ejemplo, el siguiente diseño no puede caber ni siquiera en el aro más grande que admite esta máquina. Para bordarlo, necesitamos usar múltiples aros.



1. Para editar el bastidor utilizado actualmente, utilice el icono "Máquina / Bastidor", que se encuentra en la parte inferior de la barra de herramientas, o la opción "Cambiar" que está disponible debajo del icono de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

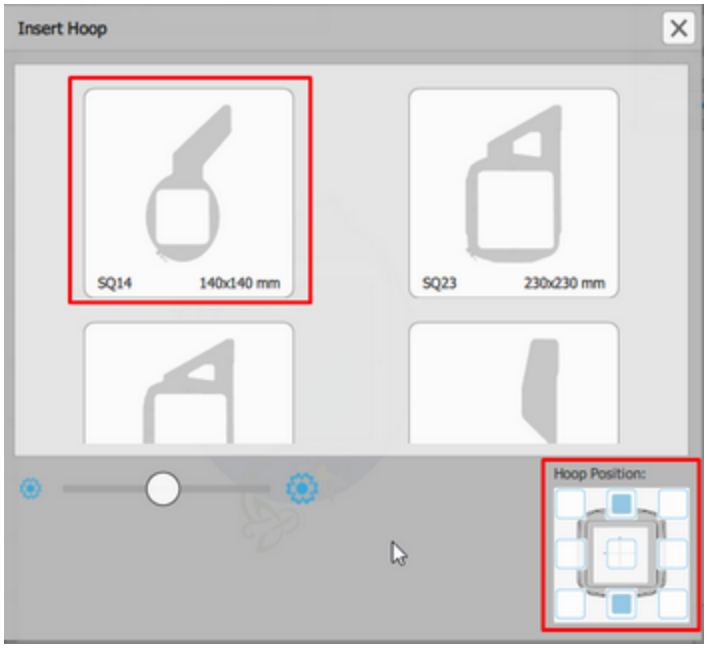
la máquina en la barra de herramientas superior.



2. Al usar cualquiera de estas opciones, inicia un modo de trabajo a través del cual solo puede afectar el aro.
3. Para agregar un aro adicional, haga clic en el botón '+' del administrador de aro.

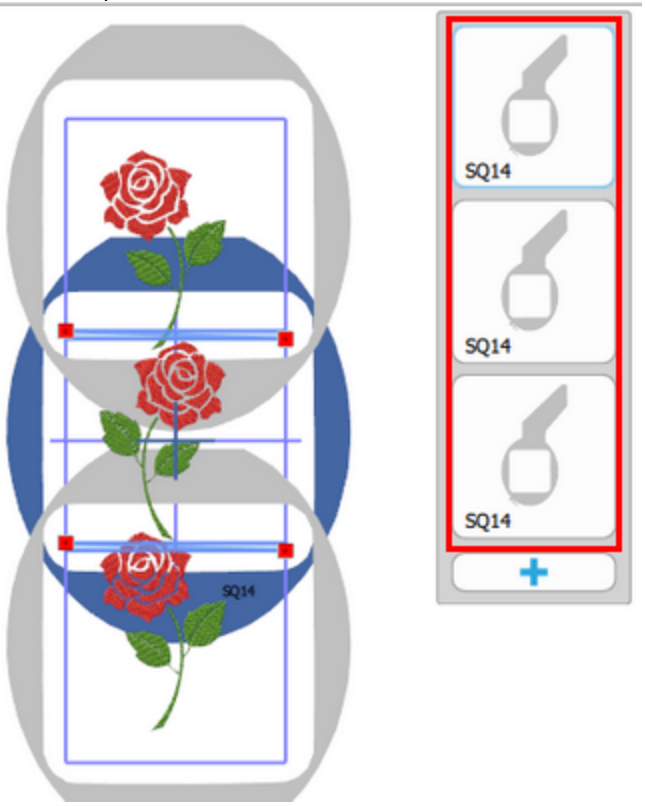


4. Aparecerá el cuadro de diálogo "Insertar bastidor".
5. Seleccione la posición en la que desea colocar el aro desde la "Posición del aro". Puede seleccionar más de una posición e insertar varios aros a la vez.
6. Haga clic en el "Aro" que será el adicional. El pop over se cierra y el aro seleccionado se coloca en su diseño.



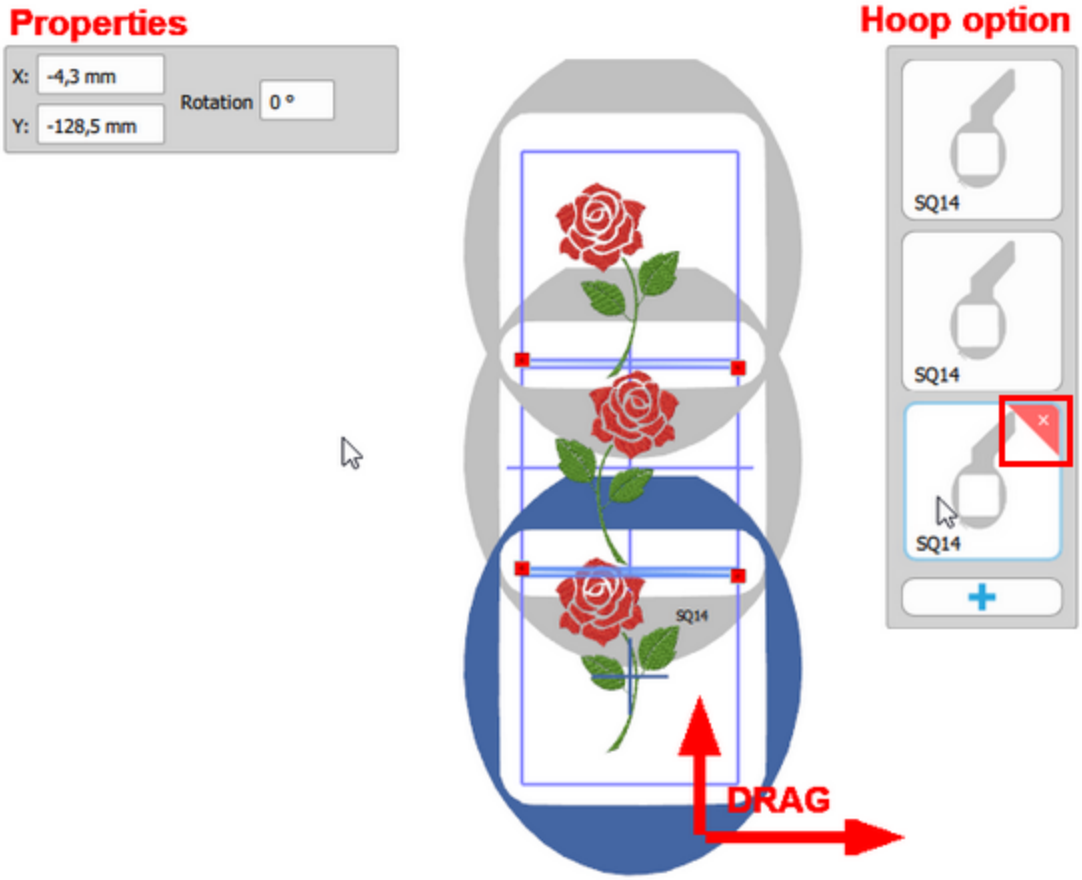
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. Se han agregado varios aros al diseño como se muestra a continuación. La “Opción de aro” muestra todos los aros que ha colocado.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Cuando hace clic en un aro, se muestra en azul, mientras que bajo la "Opción de aro" el aro está marcado con una línea azul. Un aro que se muestra en azul se puede mover, rotar y eliminar.



- Para mover el aro, arrástrelo o ingrese un valor en "X", "Y" en "Propiedades".
- Para rotar el bastidor, introduzca un valor en "Rotar" en "Propiedades".
- Para eliminar el aro, presione "Eliminar" o coloque el cursor sobre "Opción de aro" y haga clic en la [X] que aparece.
- En la "Opción de aro", los aros están dispuestos de arriba a abajo en el orden de bordado. Puede cambiar el orden arrastrando los iconos.

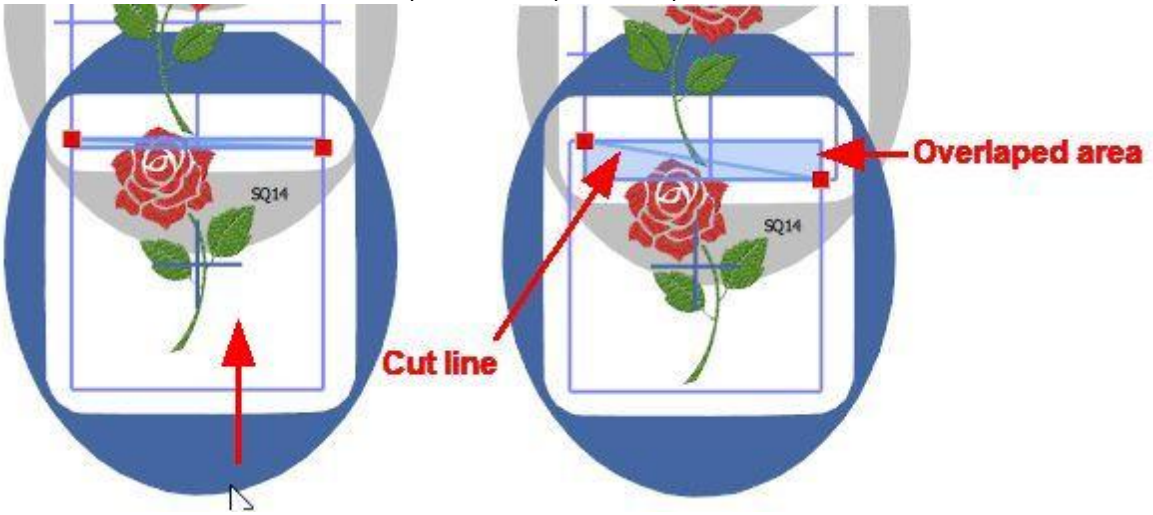
La velocidad de procesamiento del software puede disminuir y la función "Mostrar todo el aro" puede no mostrar la imagen completa según las especificaciones de la PC.

Mover aros - Personalizar línea de corte

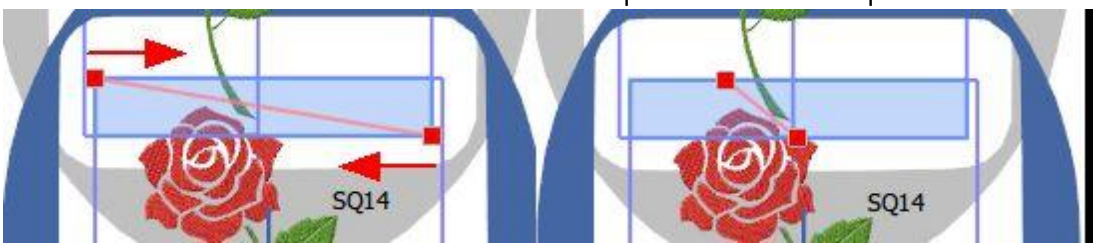
Las áreas donde los aros se superponen se resaltan en rectángulos azules y la línea diagonal con los tiradores rojos define cómo se dividirá el diseño. Las partes que están debajo de la línea corresponden al aro inferior, mientras que las partes sobre la línea corresponden al aro superior. Cualquier parte que esté cruzada por la línea puede dividirse si es necesario.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

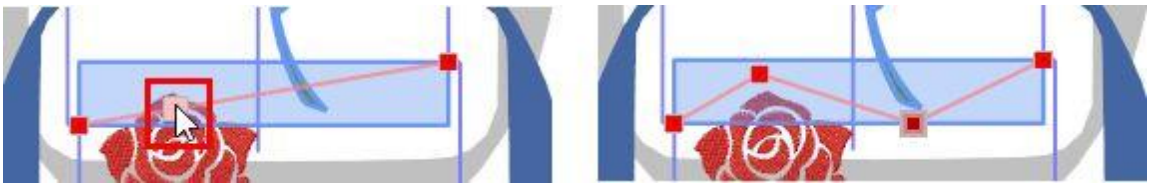
1. Mueva cada aro sobre las formas que desea que abarque.



2. Mueva o edite la Línea de corte para acomodar las partes del diseño en el aro respectivo. Mueva los nodos en ambos extremos de la línea de corte para establecer la posición de corte.



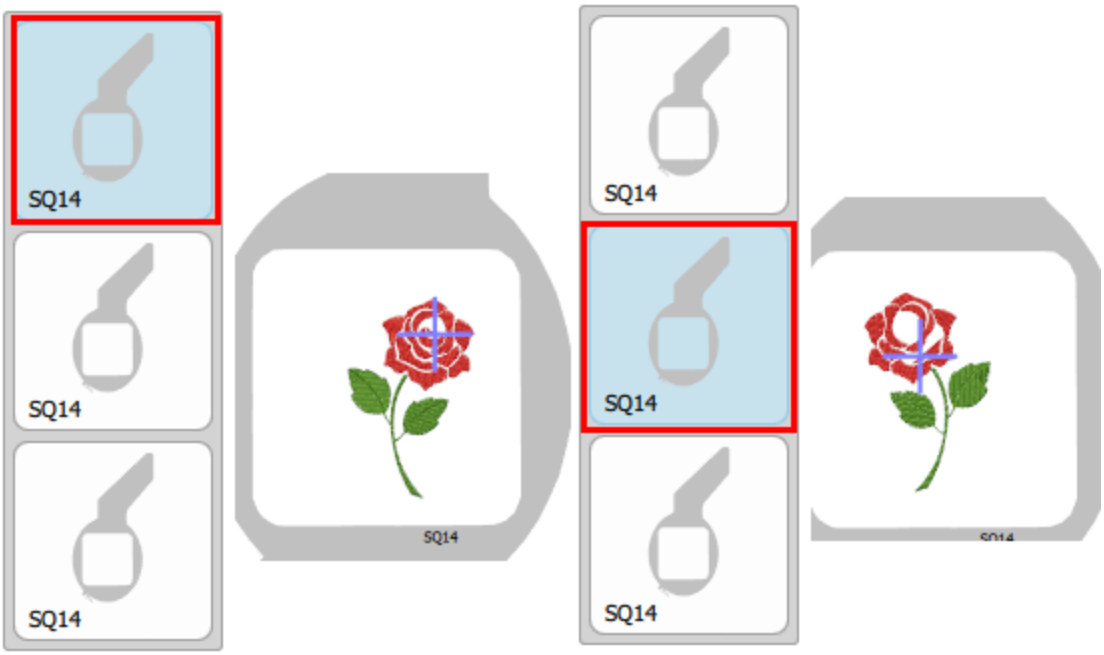
3. La línea de corte no tiene por qué ser siempre recta. También puede estar formado por líneas conectadas para permitir una división personalizada. Coloque el mouse sobre cualquier punto de la línea, haga doble clic y se agregará un nodo. Se muestra el nodo y puede moverlo para ajustar su posición. Luego puede agregar y mover los múltiples nodos para crear una serie de líneas conectadas, que le permiten dividir fácilmente las partes entre los aros. Para eliminar un nodo, haga doble clic en él o presione la tecla [Eliminar].



Si no es posible crear una línea de división o una serie de líneas y la línea de corte cruza partes del diseño, es posible que se produzca alguna división de diseño. En general, el software intenta evitar el recorte de objetos / formas y mantener alta la calidad del bordado. Esto no siempre es posible. Con la línea puede especificar dónde se recortarán los objetos.

Para comprobar exactamente qué partes del diseño van a cada bastidor, puede cambiar a un redibujado lento. Haga clic en cualquier aro para ver las partes exactas del diseño que están asignadas a ese aro.

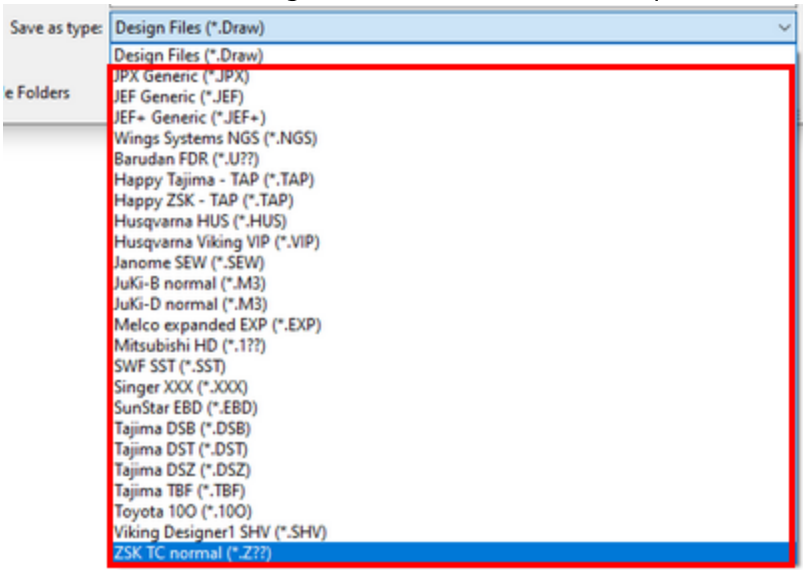
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Guardar diseño en archivo de bordado

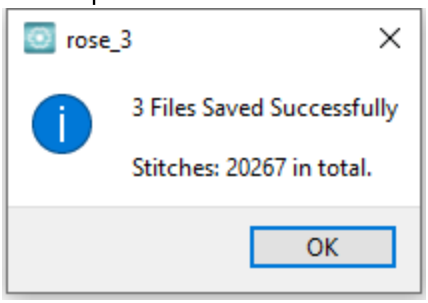
Cuando haya terminado de editar su diseño y haya verificado en Redibujo lento que el diseño está dividido a su gusto, puede guardarlo como un Archivo de bordado para enviarlo a producción. Una cosa que debe tener en cuenta es que al guardar un diseño con varios bastidores en un archivo de bordado, se creará un archivo separado para cada bastidor.

1. En el menú "Archivo", haga clic en la opción "Guardar como".
2. En el cuadro de diálogo Guardar, seleccione un tipo de archivo de bordado que admita su máquina.

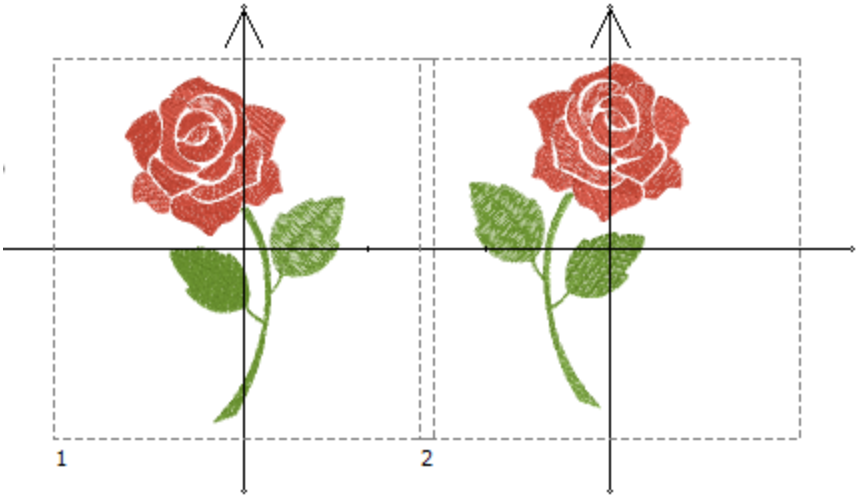


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. El software guardará un archivo separado para cada bastidor y deberá cargarlos uno tras otro para que su máquina borre todo el diseño.



4. Finalmente, puede hacer una copia impresa en la que se enumere toda la información de cómo se coserá el diseño. Lo encontrará muy útil.



Secuencia de bordado

En esta sección analizaremos las herramientas que incluye el software para ajustar la secuencia de bordado de los diseños que está creando. El software incluye herramientas automáticas y manuales para producir la secuencia de bordado. Puede combinar las diferentes herramientas disponibles y producir los resultados de bordado que prefiera.

Secuencia de bordado automática 

Secuencia de bordado manual 

Secuencia de bordado automática

El software incluye un mecanismo de secuenciación automática que produce grandes resultados basados en las opciones de secuenciación que usted ha establecido. Hay tres herramientas que se encargan de ajustar la secuencia de bordado automático. Estas herramientas son

1. la herramienta de autosecuencia y

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

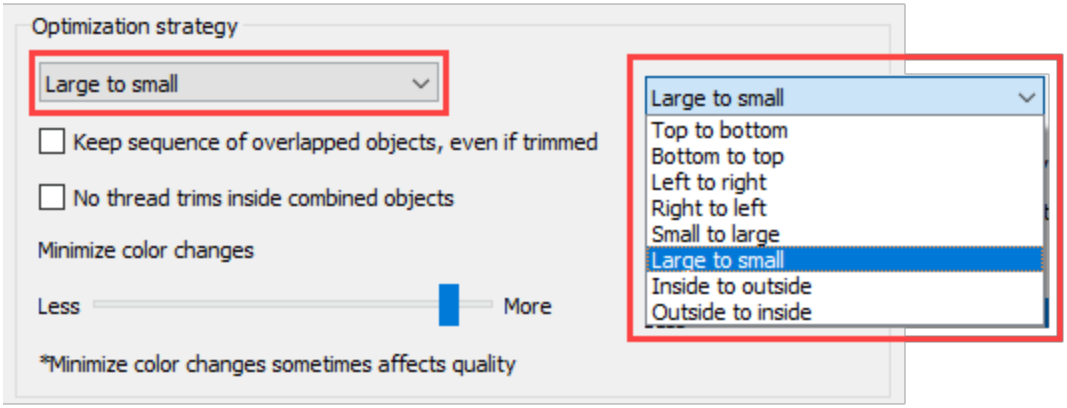
2. la herramienta de Secuencia

Con estas herramientas se puede ajustar la secuencia de bordado automático que se produce desde el software.

Activar la autosecuencia

En esta sección analizaremos cómo funciona el modo de secuencia Automático y cómo cambiar a secuencia Manual para reordenar/optimizar su diseño manualmente. Por defecto el software trabaja en modo de secuencia Automática, esto significa que el software decide automáticamente sobre la secuencia de todos los objetos de diseño de acuerdo a su estrategia de optimización innata. Por lo tanto, usted prácticamente deja todo el control sobre la secuencia, al software, que utiliza sus mecanismos inteligentes para encontrar la secuencia de costura óptima.

Sin embargo, el software toma sus decisiones basándose en las opciones del optimizador. En el diálogo de opciones del optimizador, en la sección "Estrategia de optimización", podemos ver las reglas de la estrategia de optimización automática. Por ejemplo, la opción "De grande a pequeño" significa que los objetos más grandes se bordan primero. Ahora, si cambiamos a redibujado lento, veremos que el objeto más grande será bordado primero, el segundo más grande segundo y así sucesivamente. Si cambiamos la estrategia de optimización, se seguirá un orden diferente. Así, usando "pequeño a grande", el objeto más pequeño se coserá primero y así sucesivamente.



Las opciones que se pueden ajustar son las siguientes:

- Estrategia de optimización: Con esta opción se puede definir la forma en que los objetos serán bordados. Es un creador de secuencias de bordado automático. Con esta herramienta puede definir cómo se colocarán los objetos de los diseños de bordado en el tejido. Las opciones de bordado para definir la secuencia de los objetos son las siguientes: Grande a pequeño, Pequeño a grande, Izquierda a derecha, Derecha a izquierda, Arriba a abajo, Abajo a arriba, Dentro a fuera, Fuera a dentro. Todas estas opciones hacen exactamente lo que sus nombres especifican en los objetos del diseño de bordado. Por lo tanto, en base a cómo quiere que se borde su diseño de bordado tiene que seleccionar la respectiva Estrategia de Optimización.
- Mantenga la secuencia de los objetos superpuestos, incluso si se recortan: Esta opción es importante para la secuencia de bordado del diseño. Cuando esta opción está marcada, todas las formas del diseño vectorial serán bordadas manteniendo su orden de superposición. Esto significa que el orden del bordado seguirá el orden de superposición del diseño vectorial. Este filtro tiene efecto, incluso si tienes pequeñas áreas superpuestas entre los objetos e incluso si el software decide añadir recortes de hilo entre ellos. Si

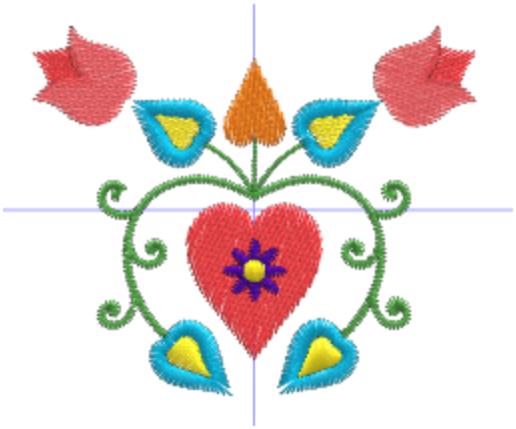
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

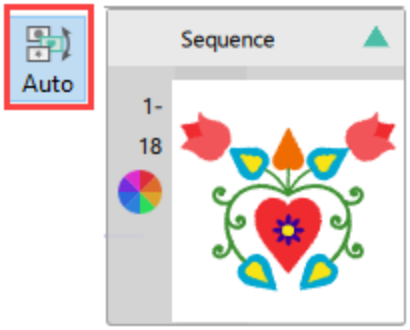
esta opción está desmarcada, el software reorganizará los objetos para que se ajusten mejor a la estrategia de optimización y a las demás opciones de optimización que haya seleccionado.

- No hay recortes de hilo dentro de los objetos combinados: Esta opción, cuando está marcada, no permite ningún recorte de hilo entre los objetos combinados. Esta opción sólo se aplica a los objetos combinados (no agrupados).Con la opción Sin recorte de hilo dentro de los objetos combinados marcada, todos los objetos combinados se bordarán con puntos de salto entre ellos, incluso si has establecido la opción Recorte de distancia entre objetos a la distancia más corta.
  Si dejas el valor de "No recortes de hilo dentro de objetos combinados" sin marcar, todos los recortes de hilo se calcularán con normalidad y volverán a secuenciar los objetos en función de la "Estrategia de optimización" seleccionada y de la otra opción de optimización que hayas seleccionado (como la Distancia de recorte entre objetos).
- Minimizar los cambios de color: Esta opción es importante para limitar los cambios de color en el proceso de producción del bordado. Los cambios de color tienen que ver con los cambios de color de los hilos que la máquina de bordar hace para bordar cada objeto de bordado. Con más cambios de color, la secuencia de diseño del bordado se sigue con mayor precisión, pero el proceso de producción es más largo. Por otro lado, con menos cambios de color, la secuencia del diseño de bordado cambia para ajustarse a los ajustes de "Minimizar los cambios de color" pero da un proceso de producción más corto. Esta opción hará todo lo posible por minimizar los cambios de color pero no puede alterar el orden de superposición de los objetos para hacer un cambio de color por cada color utilizado. Además, las decisiones que toma esta opción están relacionadas con otros ajustes de optimización como la opción "Estrategia de optimización", la opción "Recortar distancia entre objetos", la opción "Mantener la secuencia de los objetos superpuestos aunque se recorten" y la opción "Secuencia" de la barra de herramientas de Propiedades.

Es importante tener en cuenta que todas las opciones de optimización están relacionadas y que la secuencia de bordado se calcula en base a todas las opciones de optimización y no sólo a una específica. Siempre que configure las opciones de optimización tiene que tener en cuenta como los cambios que está haciendo afectarán a la secuencia de bordado teniendo en cuenta todas las demás opciones de optimización. Puedes ver los resultados de los cambios que estás haciendo a través de la funcionalidad "Slow redraw"  (que encontrarás en la barra de herramientas Herramientas) que simula el proceso de bordado del diseño que estás creando.

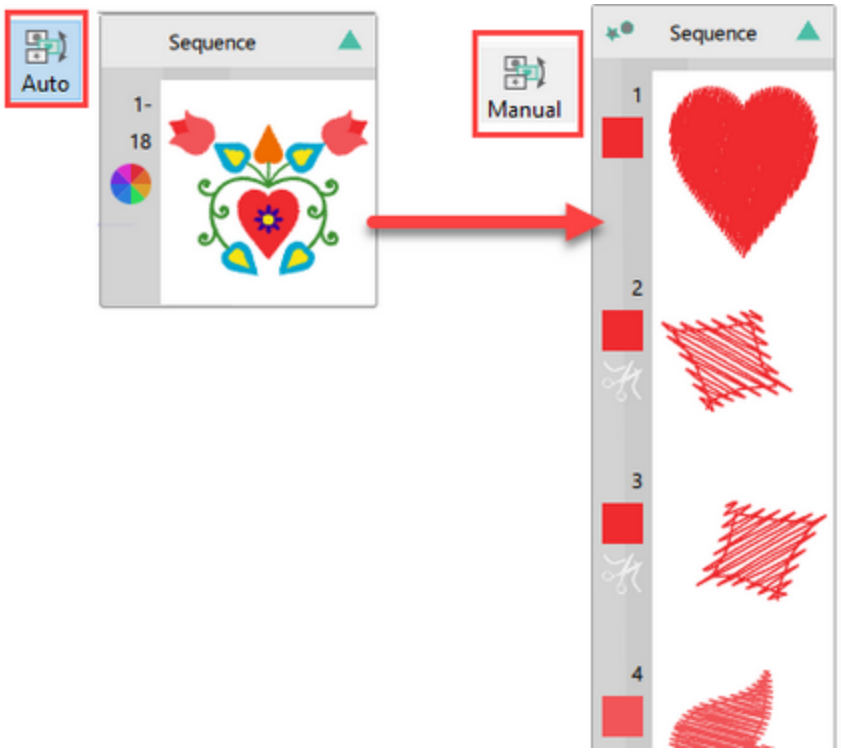
La ventana de secuencia está siempre encima del borde superior derecho del área de diseño. Cuando se encuentra en el modo de secuencia automática, sólo puede ver un icono que muestra todo el diseño.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

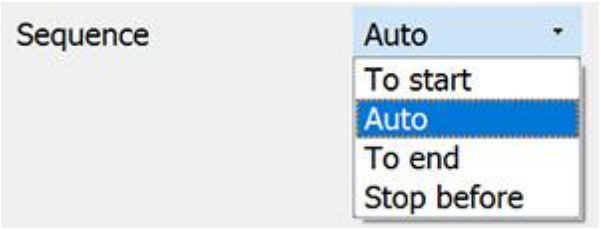
Pero, ¿y si quieres controlar tú mismo la secuencia? Simplemente puedes desactivar la optimización Automática pulsando el botón Auto de la barra de herramientas estándar. En lugar del botón Auto ahora tiene uno llamado Manual. Esto significa que ha cambiado a la secuencia de Bordado Manual y si mira ahora la ventana de secuencia podrá ver las formas individuales del diseño. Por defecto, cuando activa el modo Manual, el software optimizará automáticamente el diseño una vez y separará las partes de Relleno de las partes de contorno, de forma que todos los objetos se manipulen y reorganicen por separado para obtener los mejores resultados de secuencia. Además, los objetos se reorganizan de forma que se minimicen los cambios de color y se aplica el recorte cuando es necesario.



Ahora puede hacer clic en cualquier icono y arrastrarlo a cualquier posición que desee, para crear su propia secuencia. El gestor de secuencias se presenta en una sección aparte, ahora sólo presentaremos cómo trabajar con el modo manual en general y cómo funcionan las optimizaciones automáticas en modo manual.

Herramienta de secuencia

La herramienta "Secuencia" tiene la funcionalidad de ordenar objetos específicos o conjuntos de objetos para ser bordados al principio o al final del proceso de bordado. La herramienta "Secuencia" aparece en la parte inferior de la barra de herramientas de "Propiedades" cada vez que se selecciona un objeto o un conjunto de objetos.



La opción de la Secuencia te da cuatro posibles habilidades: "Comenzar", "Terminar", "Detenerse antes" y "Auto".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Por defecto se selecciona la opción "Auto" que permite al software decidir la secuencia de bordado del diseño. Si desea que un objeto cambie de orden y sea el primero o el último en la secuencia de bordado, debe utilizar, respectivamente, la opción "Para empezar" o "Para terminar". En el caso de que haya seleccionado varios objetos y los haya puesto en "Para empezar" o "Para terminar" se llevará a cabo un procedimiento diferente. El programa cambiará los objetos que, por ejemplo, se hayan establecido "Para comenzar", los moverá al principio de la secuencia de bordado y decidirá automáticamente el orden de esos objetos "Para comenzar". Por lo tanto, los objetos que ha establecido para ser bordados "Para comenzar" serán bordados primero pero con el orden que el software decida basado en los otros ajustes que ha establecido en el diálogo "Opciones del optimizador". Lo mismo ocurrirá si estableces varios objetos para ser bordados "Para terminar". El software manipulará esos objetos y los moverá al final de la secuencia de bordado pero el orden se decidirá automáticamente. Los objetos que quedaron con la opción de secuencia "Auto" por defecto serán bordados después de los objetos "Para comenzar" y antes de los objetos "Para terminar" con el orden decidido automáticamente por el software.

Por lo tanto, se puede volver a secuenciar los objetos del diseño creando tres grupos:

- Los que serán bordados primero (Para empezar),
- los que están en el medio (Auto) y
- los que serán bordados al final del objeto.

Si no realiza ningún cambio en la opción de secuencia, el software creará automáticamente la mejor secuencia de bordado posible para usted basándose en los otros ajustes que haya establecido en el diálogo "Opciones del optimizador".

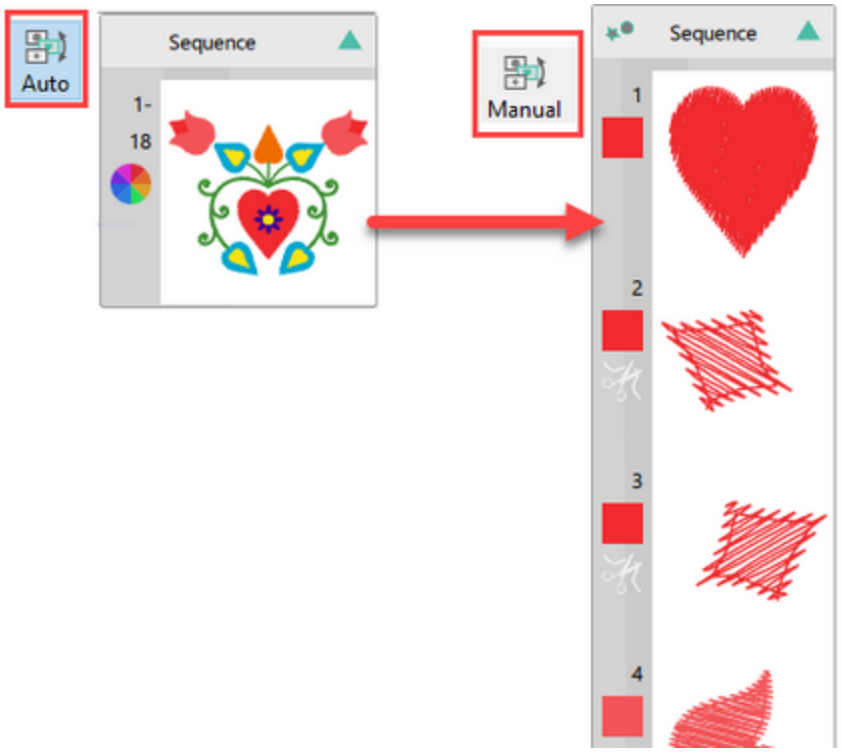
La opción "Detener antes" es un comando de secuencia especial que se puede añadir al diseño seleccionado, si se quiere detener la máquina antes de coser el objeto. Es útil para diseños de aros múltiples, aplicaciones, diseños de caída de nombres y todos los diseños que necesite controlar cuando la máquina se detendrá para realizar una tarea específica.

Cada vez que quieras puedes simular la secuencia de bordado del diseño a través de " Redibujar lentamente"  y decidir si necesitas hacer más cambios en la secuencia de bordado.

Secuencia de bordado manual

El software incluye un mecanismo de secuenciación manual que le ofrece la posibilidad de volver a secuenciar el diseño libremente en función de sus preferencias. Por defecto el software aplica la secuencia de Bordado Automático, que es muy útil para usuarios inexpertos y para aquellos que no están familiarizados con la secuenciación de bordados. ¿Pero qué pasa si quieres tomar el control sobre la secuencia tú mismo? Simplemente puede desactivar la optimización Automática pulsando el botón Auto en la barra de herramientas estándar. En lugar del botón Auto ahora tienes uno llamado Manual. Esto significa que ha cambiado a la secuencia de Bordado Manual y si mira ahora la ventana de secuencia podrá ver las formas individuales del diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Por defecto, al activar el modo Manual, el software optimizará automáticamente el diseño una vez, y separará las partes de Relleno de las partes de contorno, de forma que todos los objetos se manipulen y reorganicen por separado para obtener los mejores resultados de secuenciado. Además, los objetos se reorganizan de forma que los cambios de color se minimizan y se aplica Recorte cuando es necesario. Aparecerán más objetos en el Gestor de Secuencias que podrá secuenciar libremente. La secuencia de bordado producida en el "Gestor de secuencias" dependerá de los ajustes que haya establecido en la subsección "Secuencia automática" que encontrará dentro del diálogo "Herramientas>Opciones del optimizador". Lo único que debe tener en cuenta es que se producirán más objetos, lo que dificultará la resecuenciación, especialmente en objetos de mapa de bits trazados.

Ahora puede seleccionar uno o varios iconos en el gestor de secuencias y arrastrarlos a la posición que desee para crear su propia secuencia. El resultado de la re-secuencia será visible directamente en el área de trabajo. Si no le gusta el resultado o cree que ha cometido un error, puede "Deshacer" (Ctrl+Z o Cmd+Z en MacOS) la última acción realizada e intentar volver a secuenciar los objetos una vez más. El gestor de secuencias se presenta en una sección aparte, ahora sólo presentaremos cómo trabajar con el modo manual en general y cómo funcionan las optimizaciones automáticas en modo manual.

Si el diseño proviene de una ilustración vectorial clara, los objetos serán pocos y no tendrá problemas para resecuenciar el diseño. Por otro lado, si el diseño procede de un mapa de bits trazado, el número de objetos variará desde unos pocos hasta miles, lo que será difícil de gestionar y manejar. Por lo tanto, debe ser precavido a la hora de utilizar la herramienta de secuenciación manual y debe estar siempre preparado para gestionar un gran número de objetos. Para ello, el software dispone de muchas herramientas que le permiten seleccionar objetos"por color" (contorno, relleno o ambos) o"por tipo de puntada" y realizar la resecuenciación más fácilmente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

A pesar de cambiar la secuencia de bordado a manual, todas las opciones dentro del cuadro de diálogo "Optimizador de opciones" que no estén listadas en la opción "Secuencia automática", no se aplicarán en ninguna de las opciones de secuenciación manual anteriores, hasta que "guarde" el diseño en el archivo de puntada (.dst,.pes, etc.) o utilice la función de "redibujado lento" para simular el resultado final del bordado. Esto significa que las opciones "Aplicar distancia de enmarcado", "Distancia de recorte entre objetos", "Distancia de recorte en punto de cruz" y "Puntos finales en la conexión más cercana, incluso en los

Es importante recordar que al volver a secuenciar, algunos objetos pueden cambiar, como resultado de la función "Eliminar la superposición" que se aplica automáticamente. La opción "Eliminar superposición" que se encuentra en la barra de herramientas de "Propiedades" elimina partes innecesarias del diseño que se encuentran debajo de otros objetos, para reducir el número y el grosor de las puntadas de bordado. No las elimina permanentemente como lo hace la herramienta "Recortar", pero retiene la información del diseño hasta que lo guarda en un archivo de puntadas (.dst, .pes, etc.). Por lo tanto, puede mover un objeto grande de la parte inferior del diseño (que parece un borde/línea exterior debido a la función "Eliminar superposición") y colocarlo en la parte superior, pero una vez que lo haga descubrirá que cambia a un objeto de relleno grande que cubre todos los demás objetos. Para superar esto tienes que usar la herramienta "Recortar" primero de la barra de herramientas "estándar", para recortar el objeto inferior y luego reordenarla. Todo esto se calcula automáticamente cuando se activa la funcionalidad de "Auto-secuencia".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cristales - Crear diseños con Cristales

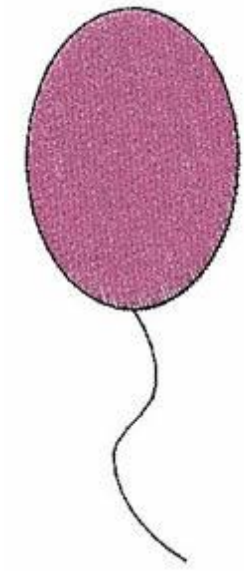
El software te da la posibilidad de añadir cristales en tus diseños y hacer que se vean hermosos. Incluye varios métodos para añadir cristales en los diseños. Puedes añadirlos cristal por cristal, rellenar formas con cristales, crear diseños de arte lineal y rellenarlos con cristales. Cada método te da muchas opciones que pueden ayudarte a producir el resultado que deseas. Es fácil cambiar un diseño existente en un diseño de cristal. La principal diferencia es que debes enviar las "Plantillas de corte" a un cortador digital y luego aplicar los cristales donde quieras.

Para poder utilizar las herramientas de "Cristales" del software tendrás que habilitar la Técnica de "Cristales" en las opciones de Técnicas  técnicas.

Crear un diseño con relleno de cristal

1. Seleccione la elipse de creación  y dibujar una elipse haciendo clic y arrastrando en el área de trabajo

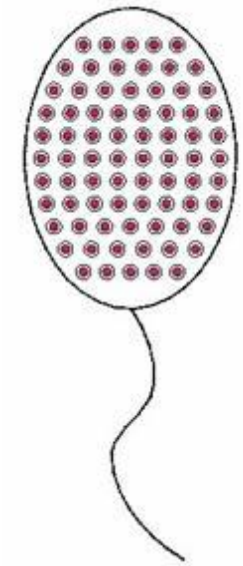
2. Seleccione las "formas de contorno"  en la sección "Digitalizar" de la "Barra de herramientas" y dibujar una línea curva para que se vea como una cuerda atada a un globo.



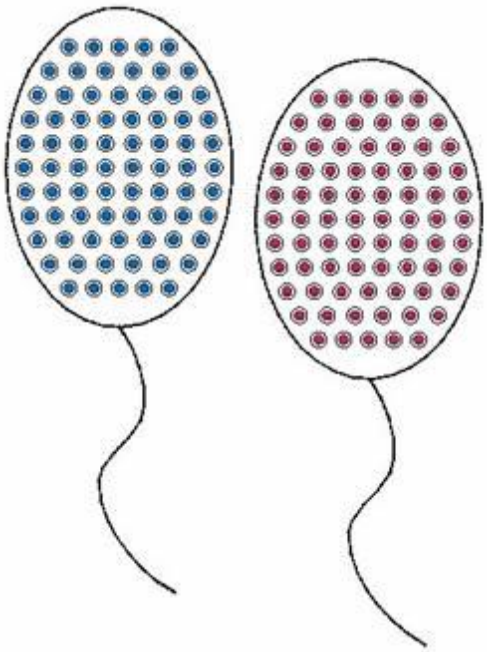
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Seleccione la elipse creada y haga clic en icono 

"Cristales"en la pestaña "Rellenar" de la barra de "Propiedades".



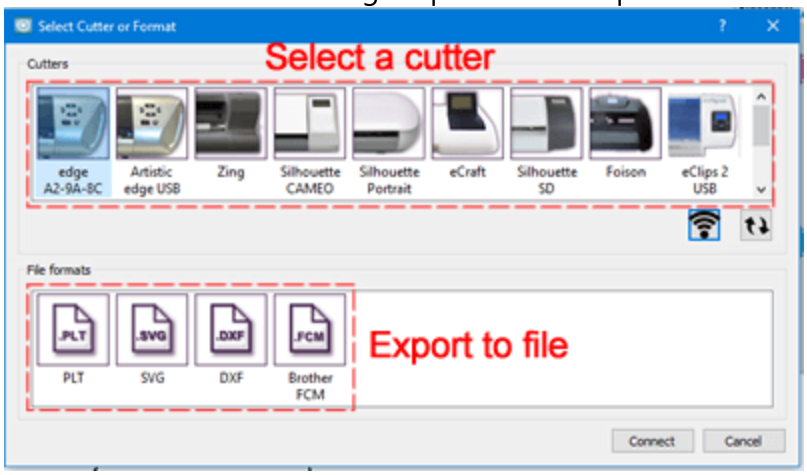
4. Selecciona el globo que has creado y crea un duplicado pulsando el botón de duplicar en la barra de "Opciones de herramientas".
5. Mueve la parte duplicada y en la barra de "Propiedades" selecciona un color diferente para el segundo globo.



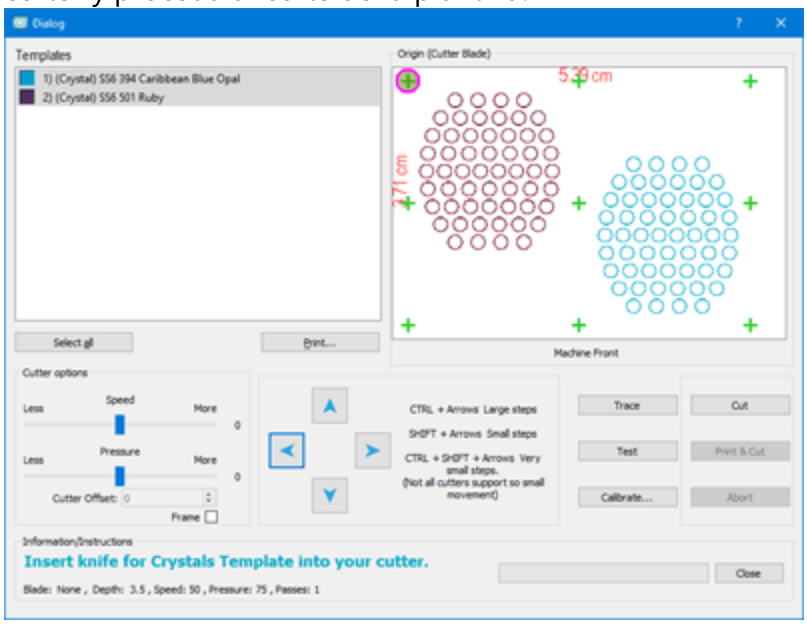
6. De la misma manera, puedes crear más globos de varios tamaños y diferentes colores de cristal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

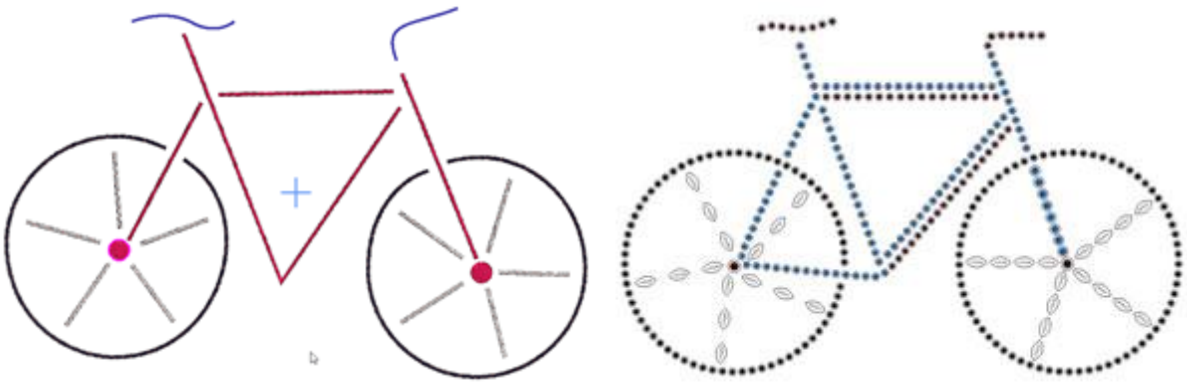
7. El último paso cuando se trabaja con "Cristales" es que hay que exportar la "Plantilla de corte" o conectarse a su cortador digital para cortar la plantilla.



8. Si se conecta directamente a su cortadora digital, coloque el material a cortar en la "alfombrilla de corte" y proceda al corte de la plantilla.



Así de fácil se pueden añadir cristales al relleno de cualquier objeto. De la misma manera, seleccionando el tipo de "Cristales" de la pestaña "Contorno" de la barra de "Propiedades", puedes aplicar cristales en el contorno de cualquier objeto.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Diseño de satén Diseño de cristal

El material que necesita para producir plantillas de corte es:

- Material de la plantilla
- Tablero de apoyo para una superficie firme para montar la plantilla
- Un cepillo para colocar los estrases
- Cinta de transferencia para mover los cristales/estrases a su proyecto
- y por supuesto el estrás.

En esta sección se analizarán los distintos métodos que pueden utilizarse para crear el diseño de los cristales.

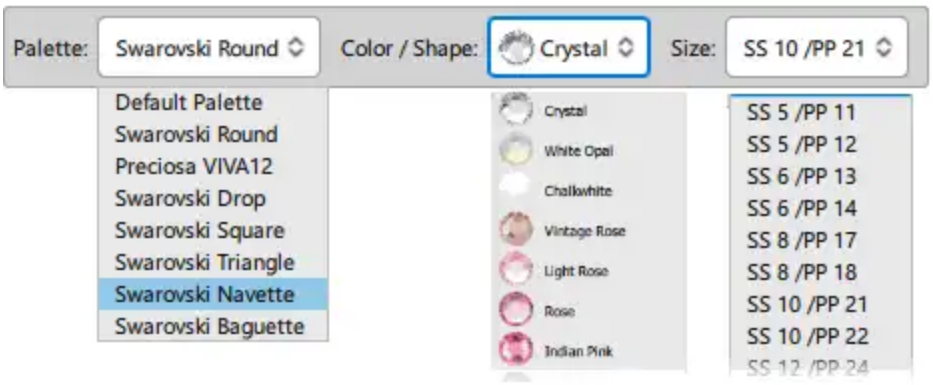
- Insertar cristales simples
- Cristales en el relleno
- Cristales en el contorno

Insertar cristales simples

Usando la herramienta "forma de Cristal" puede insertar cristales en cualquier parte del diseño simplemente haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en la posición en la que desea que se añada cada cristal.

Tenga en cuenta que para usar los cristales, la técnica de "Cristales" debe estar habilitada.

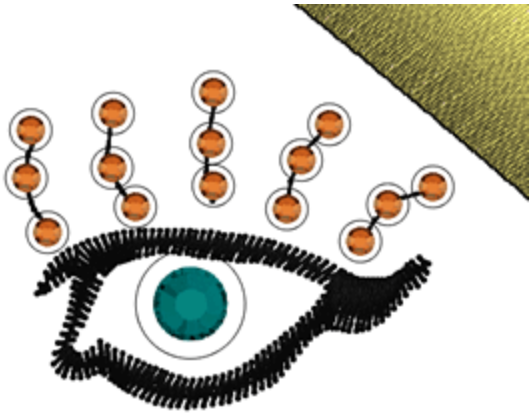
Cuando la técnica de "Cristales" está activada, puede encontrar la herramienta "Forma de cristal" en la barra de herramientas y usando esta herramienta puedes añadir cristales manualmente al diseño. Al iniciar esta herramienta, un cristal se adjunta al cursor del ratón y puedes colocarlo en cualquier lugar del diseño. Antes de hacer clic con el botón izquierdo del ratón para colocar el cristal, puedes personalizarlo desde la barra de opciones de herramientas. Puedes seleccionar una de las paletas disponibles, algunas de las paletas tienen diferentes formas de cristales pero en este punto usaremos cristales redondos. Luego puedes seleccionar un COLOR de la lista respectiva y finalmente puedes seleccionar el tamaño del cristal.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ahora, puedes darle un toque de cristal a cualquier diseño. Cuando quieras soltar la herramienta, haz clic con el botón derecho del ratón una vez. Con un solo clic puedes colocar un cristal donde quieras. Si quieres terminar la inserción de los cristales tienes que hacer clic derecho una vez o seleccionar una herramienta diferente de la barra de herramientas de Herramientas como la herramienta de selección de Rectángulo. También puedes ajustar las propiedades del cristal seleccionado después, usando las Propiedades.





Recuerda que puedes seleccionar fácilmente varios cristales por color, haz clic con el botón derecho del ratón en el color del cristal usando "añadir a la selección", todos los cristales con este color están seleccionados y puedes cambiar las propiedades de todos ellos a la vez o puedes cambiar el color, el tamaño o incluso moverlos.

Ahora que el diseño está listo, hay que cortar la plantilla para los cristales añadidos. Para hacerlo, es necesario exportar a Cortadora.

Crear un diseño con cristales

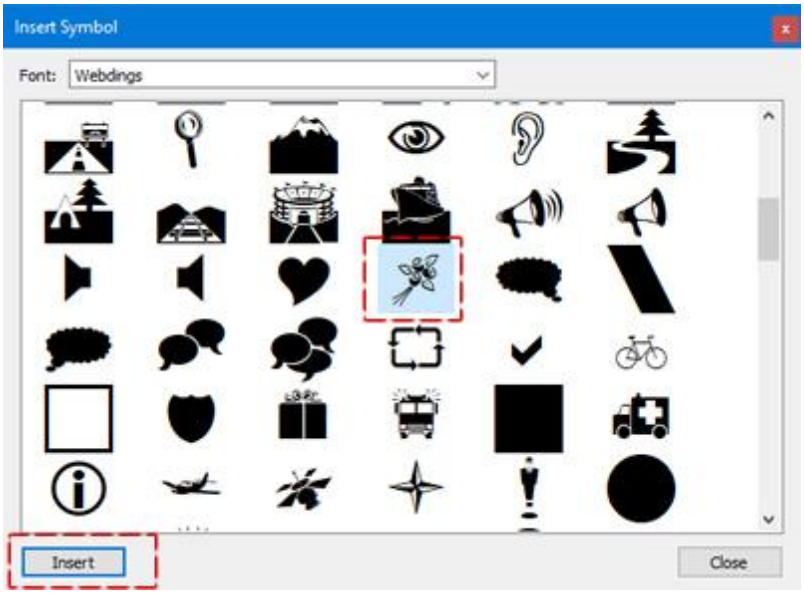
Cada objeto de relleno de cristal que esté creando puede ser ajustado con las opciones que aparecen en la barra de herramientas de Propiedades. Puedes cambiar el patrón de relleno, el espacio entre los cristales, el tamaño del cristal, el color y la forma del cristal y otras opciones que se explicarán mediante ejemplos en esta sección.

Analizaremos las opciones disponibles a través del proceso de creación de un diseño con cristales. Usaremos un símbolo y lo transformaremos en un hermoso diseño.

1. En el menú Herramientas seleccione la opción Insertar símbolo.

2. En la lista de fuentes selecciona Webdings y luego diseña con el ramo de flores.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Insertar el diálogo de símbolos

3. Inserte el ramo de flores en el área de trabajo seleccionando Insertar y luego haga clic y arrastre para especificar el tamaño de los diseños.

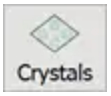


diseño del símbolo del ramo de flores

4. Quita el contorno del diseño poniendo el color de la pluma en vacío y en el menú del botón derecho del ratón seleccione la opción Separar.



Separar el diseño

5. Seleccione el diseño completo y haga clic en el icono de cristales 

de la barra de herramientas de propiedades.

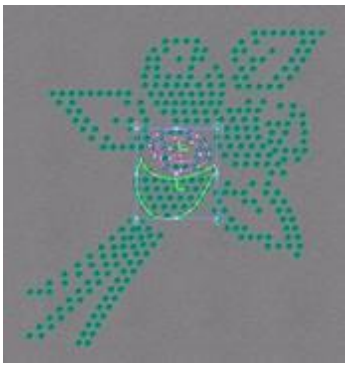
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. El diseño se llenará de cristales automáticamente. Con un primer vistazo el resultado no es atractivo pero el software te da todo lo necesario para que así sea.



ramillete lleno de cristales

7. Primero cambiaremos el color y la forma de los cristales que se colocan en las flores. 8. Selecciona un capullo manteniendo pulsada la tecla Shift y haciendo clic primero en el objeto inferior y luego en el superior.



selecciona el capullo

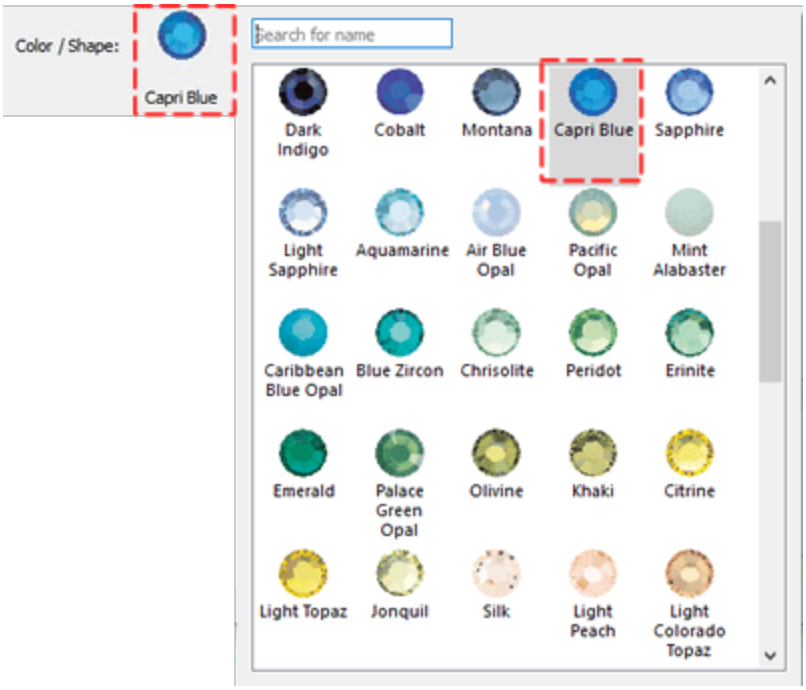
8. En la barra de herramientas de Propiedades, seleccione la Paleta de cristales que está usando. Actualmente hay tres paletas disponibles. La paleta por defecto, la redonda de Swarovski y la VIVA12 de Preciosa.



seleccionar paleta

Cada paleta de cristales creadores contiene sólo los cristales que están incluidos en la colección específica. Después de seleccionar, por ejemplo, la paleta Redonda de Swarovski, los cristales que incluye aparecen en la lista de Color/Forma, desde donde se puede seleccionar cualquier cristal simplemente haciendo clic en él.

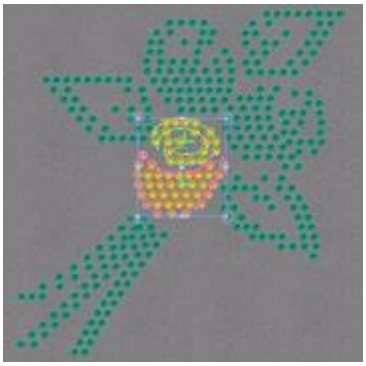
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Color/Forma

Si no tiene ninguna de las paletas disponibles, su única alternativa es utilizar la paleta por defecto. La paleta por defecto contiene sólo un cristal. Puedes usar este cristal para llenar todos tus diseños de cristal y cambiar su color simplemente cambiando el color de la forma donde se colocó el cristal. Por lo tanto, con un solo cristal puedes aplicar cualquier color que quieras cambiando el color de la forma.

En nuestro ejemplo con seleccionaremos la paleta redonda de Swarovski y aplicaremos el cristal Topacio en el capullo seleccionado.



aplicar el color y la forma del topacio

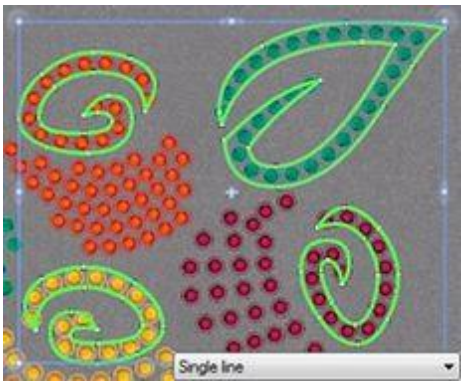
9. Haremos lo mismo con los demás capullos asignando diferentes colores y formas de los cristales.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

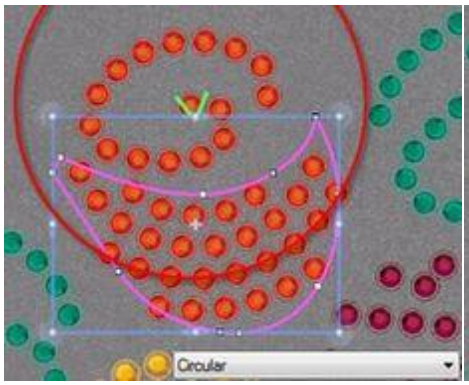


cambiar los colores y formas a los cristales

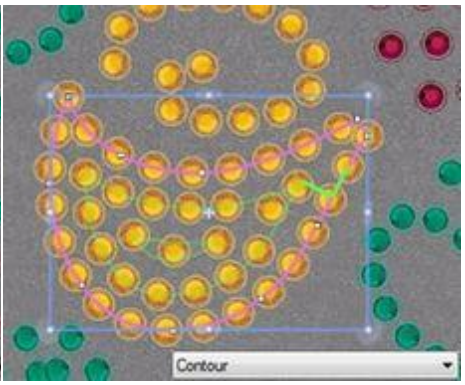
10. Lo siguiente que tenemos que hacer para mejorar nuestro diseño es ajustar el patrón de relleno de cada forma del diseño. Esto es importante porque no todos los patrones de relleno encajan en todas las formas. Por lo tanto, basándonos en la forma y el aspecto que queremos dar a nuestro diseño, establecemos un patrón de relleno diferente. Por defecto, el patrón de relleno de todas las formas se establece como Ajuste de la forma. Para cambiar esto, debe seleccionar el objeto que desea y en el menú desplegable del patrón de relleno seleccionar uno diferente.



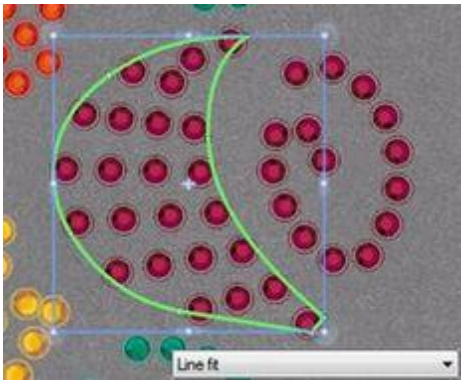
Patrón de relleno de una sola línea



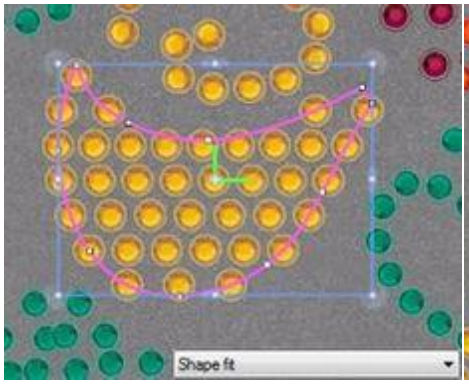
Patrón de relleno circular



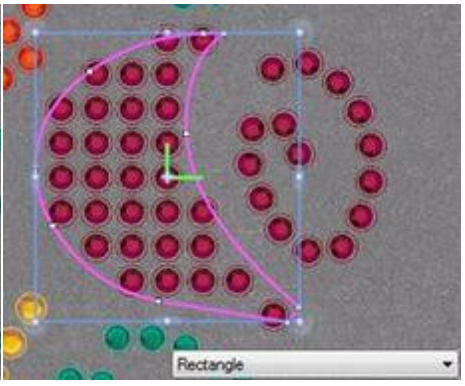
Patrón de relleno de contorno



Patrón de relleno de ajuste a línea



Patrón de relleno de ajuste de forma



Patrón de relleno de rectángulo

Cada patrón de relleno de cristal tiene diferentes parámetros que puedes ajustar para producir los resultados que desea. Explicamos cada patrón de relleno de cristales y sus opciones más adelante en este capítulo. En

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

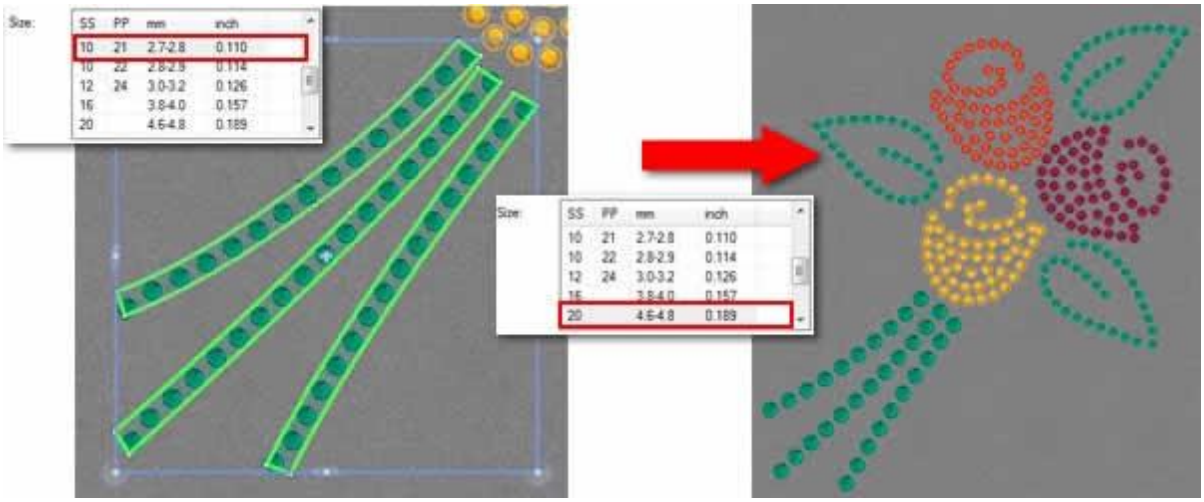
este ejemplo estableceremos todos los brotes en el patrón de Relleno de Contorno y el resto de los objetos en el patrón de Relleno de Línea Sencilla.



Contorno y patrón de relleno de una sola línea

11.Si quieres puedes editar cada patrón de relleno ajustando el espaciado vertical (V.Spacing) u horizontal (H.Spacing) de los cristales, el ángulo de inicio y el ángulo oblicuo (patrón de relleno de rectángulo), los pasos de expansión (patrón de relleno de círculo) y añadir el desplazamiento para aumentar o disminuir la distancia de los cristales del contorno de las formas.

12.Un último ajuste que haremos a nuestro diseño es cambiar el tamaño de los cristales. Selecciona los tres objetos del tallo y ajusta el tamaño del cristal a SS20 de la respectiva opción de la barra de herramientas de Propiedades.



Cambiar el tamaño del cristal

La lista de tamaños varía según la paleta de cristales que haya seleccionado. Los tamaños que están disponibles en la lista son los que la paleta específica soporta. Sólo la Paleta predeterminada contiene todos los tamaños de los cristales.

13. El diseño está listo. En unos simples pasos logramos crear un hermoso diseño que puede ser creado por todos fácilmente.

14. Lo único que queda es exportar el diseño a la máquina de corte y empezar a crear los agujeros donde se colocarán los cristales.

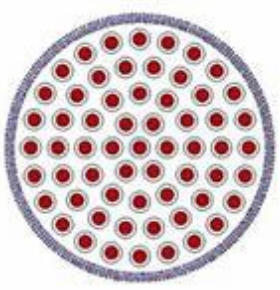
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cristales de relleno - Propiedades

Como ya se ha mencionado, el software te da la posibilidad de llenar un objeto con cristales con un solo clic. Si seleccionas cualquier parte del diseño y haces clic en el tipo "Cristales" en la pestaña "Rellenar" de la barra de "Propiedades", entonces el objeto se rellena automáticamente con cristales de una manera con patrones. Por ejemplo, el círculo de la siguiente figura, al principio, se rellena con el paso. Luego, al usar el relleno "Cristales" se llena con cristales.



Relleno de paso.

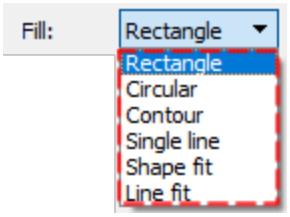


Relleno de cristal

Patrón de relleno

El tipo de relleno de "Cristales" tiene varias "propiedades" que se pueden ajustar, pero la más importante es el relleno del patrón. Seleccionando un patrón de "Relleno" puedes ajustar el patrón de colocación de los cristales. Hay 6 patrones de relleno y cada uno tiene algunas opciones únicas que afectan de manera diferente al patrón al que pertenecen. Los analizaremos por separado para tener claro cómo funcionan y qué puedes crear al editarlos. Los patrones de "Relleno" que analizaremos son los siguientes:

- Rectangulo
- Circular
- Contorno
- Una sola linea
- Ajuste de forma
- Ajuste de linea

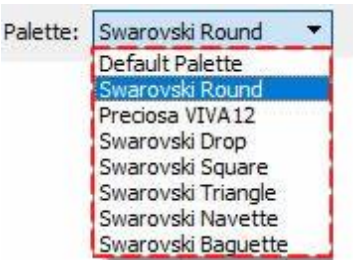


En esta sección presentaremos las opciones de "Cristales" que son comunes para todos los objetos "Cristales".

Paleta

Primero debes seleccionar la "paleta" de cristales de la barra de "Propiedades". La selección de la paleta es importante porque, una vez seleccionada la paleta, sólo se verán los tamaños y colores disponibles de la paleta seleccionada.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La paleta redonda de Swarovski tiene 85 cristales y la Viva12 de Preciosa tiene 59 cristales. También hay algunas paletas de Swarovski con diferentes formas: "Gota", "Triángulo", "Cuadrado", "Navette" y "Baqueta".



Si no tiene ninguna de las paletas disponibles, su única alternativa es utilizar la paleta por defecto. La paleta por defecto contiene sólo un cristal. Puedes usar este cristal para llenar todos tus diseños de cristal y cambiar su color simplemente cambiando el color de la forma donde se colocó el cristal. Por lo tanto, con un solo cristal puedes aplicar cualquier color que quieras cambiando el color de la forma.

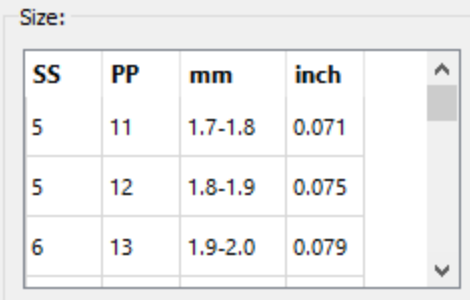
Tamaño

Entonces necesitas seleccionar uno de los cristales disponibles "Tamaños". Los tamaños de los cristales disponibles dependen de la paleta que hayas seleccionado. Por ejemplo, la paleta redonda de Swarovski tiene 15 tamaños de cristal diferentes, la de Preciosa tiene 4 y la paleta por defecto incluye todos los tamaños posibles que se pueden cortar de las máquinas de corte, 33 tamaños. La tabla de selección de tamaños incluye diferentes valores para facilitar al usuario la selección del que corresponde al cristal/espejo que quiere utilizar.

- SS: SS significa Stone Size. Este nombre se usa para las piedras de espalda plana y las más grandes de espalda puntiaguda
- PP: PP significa Pearl Plate. Este nombre se usa para las piedras y proviene de las técnicas de encolado de las perlas. La aproximación del tamaño es 1/2 PP = SS
- mm: Este valor muestra el rango de tamaño aproximado de los cristales en milímetros.
- pulgadas: Este valor muestra el tamaño exacto de los cristales en pulgadas.

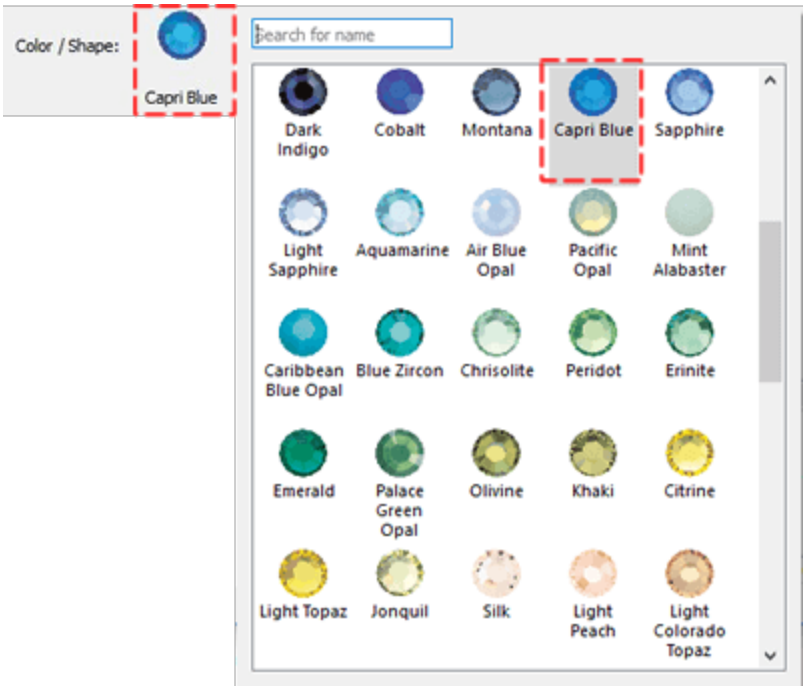
Normalmente los paquetes de cristales mencionan el tamaño real de cada cristal. El tamaño es muy importante para el software porque todos los tamaños de los agujeros de los cristales se calculan en base a este valor. Si, por ejemplo, seleccionas un tamaño mayor del tamaño real del cristal que quieres usar, los agujeros serán más grandes y el patrón después de colocar los cristales podría no ser correcto. Si haces lo contrario, los cristales no encajarán en los agujeros que has cortado. El tamaño de cristal por defecto del software es SS10 o PP21- PP22.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Color / Forma

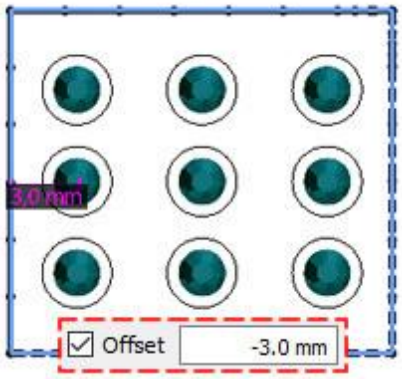
A continuación, puede hacer clic en el icono del color de cristal seleccionado para ver la lista completa de los colores disponibles de la paleta seleccionada.



Compensación

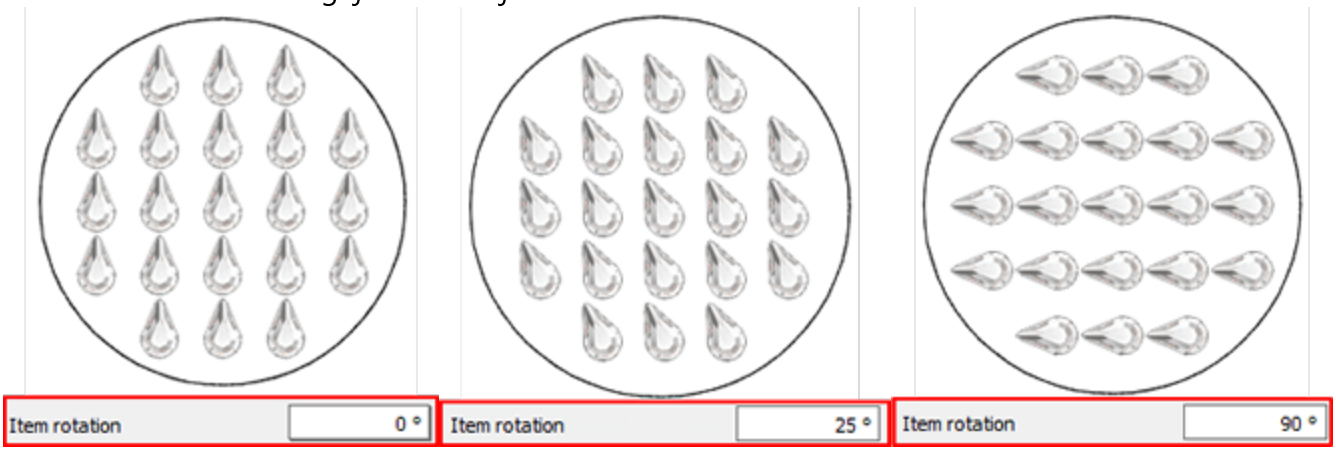
El parámetro de desplazamiento especifica la distancia mínima entre el contorno y el centro del Cristal. Puedes activar la opción " Compensación" marcando la casilla de verificación junto a ella. En el campo numérico puedes introducir el valor de compensación que desees, con un valor mínimo de -15mm y un valor máximo de 15mm. Además, puedes aumentar o disminuir el valor de compensación girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que estás insertando define la distancia exacta que quieres que tenga el contorno desde su posición inicial. El valor de desplazamiento por defecto es cero y sólo puede ser cambiado desde usted. Cualquier cambio que esté haciendo en el valor de desviación se visualiza previamente en el diseño. El valor de la distancia de desfase comienza desde el contorno hasta el centro del cristal. Por lo tanto, cada vez que quiera establecer la compensación debe tener en cuenta la forma en que el software lo calcula.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rotación del elemento

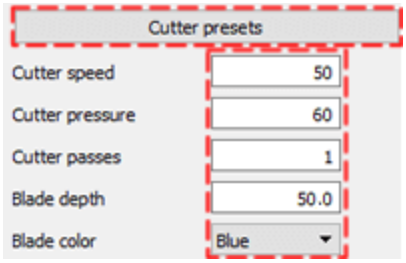
Con la rotación del objeto tienes la habilidad de rotar los cristales que has insertado en la forma. Puedes escribir un valor de rotación o girar la rueda del ratón. El valor que estás insertando define el ángulo de rotación exacto que quieres que tengan los cristales desde su posición inicial. El valor de rotación del elemento por defecto es cero y sólo se puede cambiar desde ti. Cualquier cambio que estés haciendo en el valor de rotación del elemento se muestra en la vista previa del diseño. La rotación del cristal es siempre en sentido contrario a las agujas del reloj.



Preajustes de la cortadora

Dado que cualquier diseño de cristal que usted cree será enviado a un cortador digital para la producción de plantillas, es una buena práctica "ajustar" las opciones del cortador, ya sea seleccionando un preajuste de cortador o si usted está familiarizado con el cortador y el material, ajustando los ajustes del cortador manualmente. Las siguientes opciones del cortador (Presión del cortador, Velocidad, Pasos, Color de la hoja y Profundidad) deben ser ajustadas correctamente para producir cualquier diseño usando su cortador digital. Las siguientes opciones de cortador deben ser ajustadas ya sea para cada objeto, aquí en Propiedades, o en el diálogo Exportar a Cortador. Para ayudarle a seleccionar los ajustes adecuados según el material y el tipo de operación, hemos preparado varios preajustes de operación. Haga clic en el botón de ajustes preestablecidos del cortador y en el menú desplegable, seleccione cualquiera de los ajustes preestablecidos disponibles para su cortador y el material que va a utilizar. Esta selección de preajustes sólo afecta a los objetos seleccionados. Los ajustes que seleccione aquí se utilizan para los objetos seleccionados al exportar el diseño al cortador digital.

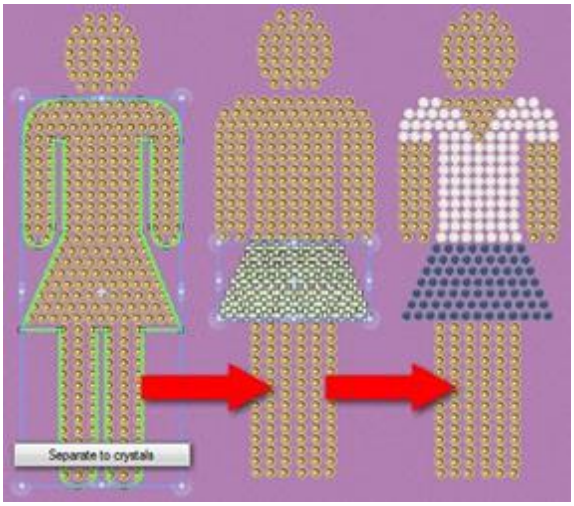
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

Separar en cristales

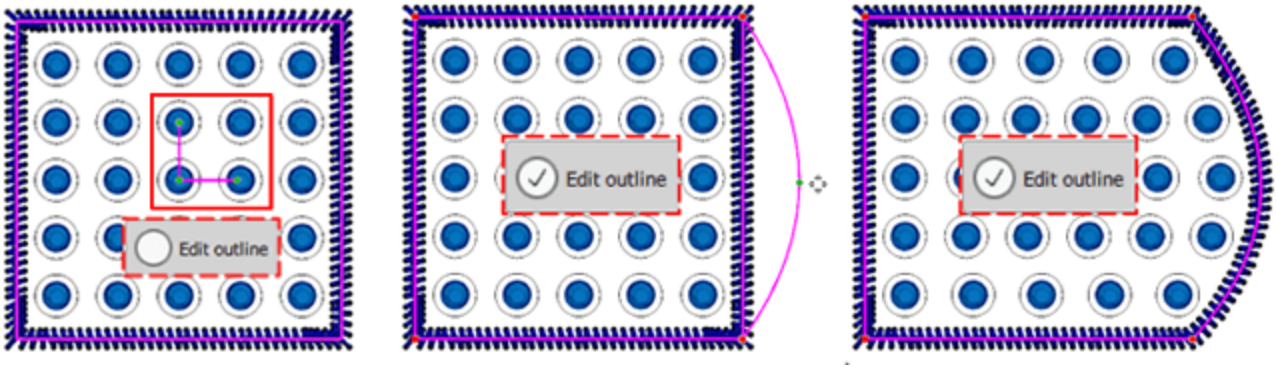
Usando el botón "Separar en cristales" puede convertir el objeto seleccionado en cristales individuales. Esto significa que puedes borrar, mover o añadir manualmente los cristales. Esta opción se utiliza principalmente para evitar superposiciones y para refinar ciertos diseños. También, es muy útil cuando quieres crear una forma llena de cristales y luego asignar diferentes Color/Forma de los cristales a partes del diseño. Tenga en cuenta, sin embargo, que no puede agrupar los cristales separados en un objeto de relleno de cristal. Por lo tanto, mantén la opción "Separar en cristales" como tu última opción o mantén un objeto duplicado del que vas a separar a los cristales para poder volver atrás y editarlo de nuevo.



Editar nodos - editar el contorno

Una característica muy poderosa del software es que puede editar la forma de cualquier objeto creado en cualquier momento usando el modo "Editar nodos". Para los objetos a los que se les ha aplicado el relleno de cristales, no se puede editar su contorno por defecto. Cuando se cambia al modo de edición de nodos, se puede editar el patrón de relleno utilizando los controles disponibles. El uso de estos controles se presentará en los siguientes temas. En caso de que desee editar el contorno del objeto cristalino, debe habilitar la opción "Editar contorno" en "Opciones de herramientas" que está disponible cuando se edita la forma de un objeto con relleno de "Cristales". Cuando se habilita esta opción se puede editar la forma del objeto como cualquier objeto normal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



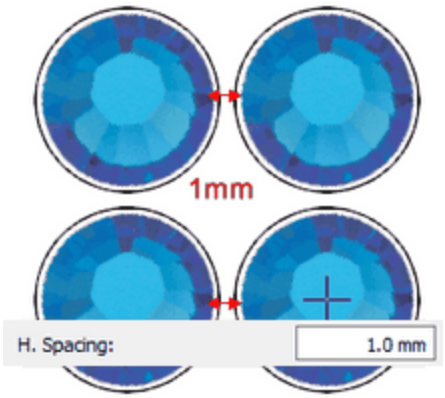
Relleno de rectángulo

El patrón de relleno de Rectángulo tiene los siguientes parámetros adicionales:

- Espaciamiento horizontal
- Espaciamiento vertical
- Angulo de inicio
- Ángulo de inclinación

Espaciamiento horizontal

El parámetro H.Spacing (Espaciamiento horizontal) especifica la distancia entre los contornos de los cristales. Para este cálculo no se tiene en cuenta el "Desplazamiento de corte de los cristales" (círculo azul alrededor de los cristales).



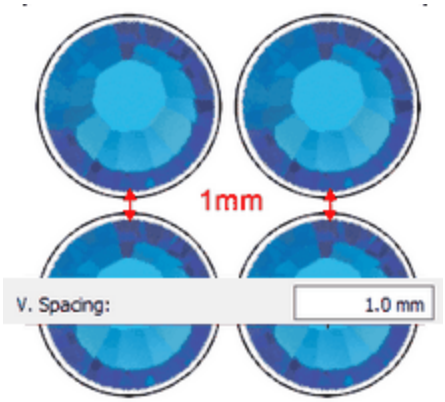
Espaciamiento horizontal

El valor por defecto del Espaciado horizontal es 0.8mm y se calcula sumando el desplazamiento de corte del cristal (0.4mm) junto con el espaciado mínimo de los agujeros del cristal (0.4mm). Estos valores pueden ser ajustados desde Herramientas >Ventana de opciones del optimizador...

Espaciamiento vertical

El parámetro de Espaciado Vertical especifica la distancia vertical entre los contornos de los cristales. Para este cálculo no se tiene en cuenta el "Desplazamiento de corte de los cristales" (círculo blanco alrededor de los cristales).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



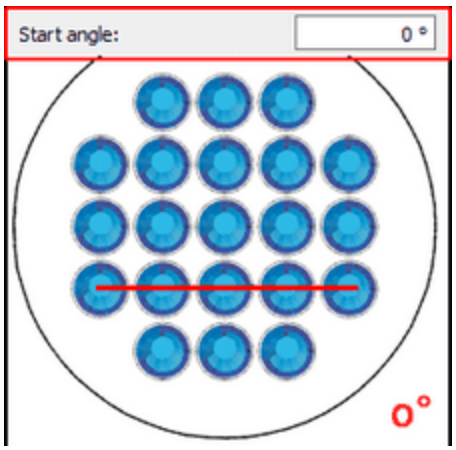
Espaciamiento horizontal

El valor por defecto del Espaciado vertical es 0,8mm y se calcula sumando el desplazamiento de corte del cristal (0,4mm) junto con el espaciado mínimo de los agujeros del cristal (0,4mm). Estos valores pueden ser ajustados desde Herramientas >ventana opciones del optimizador...

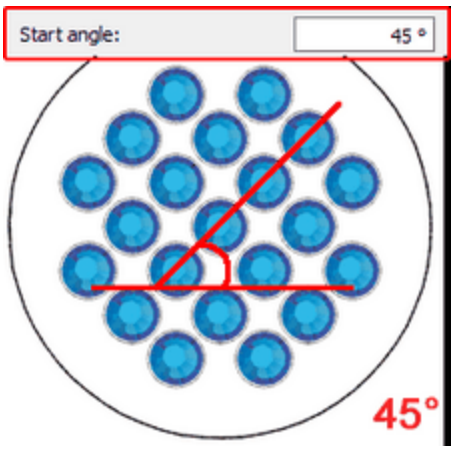
Ángulo de inicio

El parámetro Ángulo de inicio especifica el ángulo de las líneas horizontales de los cristales que llenarán el objeto que has creado. Cuando el ángulo inicial se establece en 0 grados, las líneas serán horizontales. Cambiando el ángulo obtendrás diferentes resultados en el patrón de relleno del Rectángulo. Cada forma puede necesitar un ángulo inicial diferente para que el patrón se ajuste al diseño. Por lo tanto, es una buena práctica cambiar los valores hasta que encuentres el que es apropiado con el diseño.

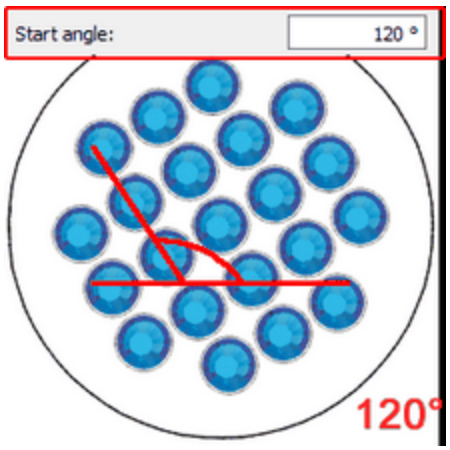
Para un mejor resultado también tendrás que ajustar los valores del Espacio horizontal y el Espacio vertical. Ajustando el espaciado entre los cristales podrás aplicar el patrón que quieras.



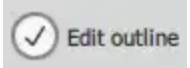
Ángulo de inicio 0o



Ángulo de inicio 45o



Ángulo de inicio 120o

El parámetro del ángulo de inicio también se especifica en el diseño con el mango verde horizontal. Este "control" puede ser editado mientras se está en el modo "Editar"  y la opción editar contorno 

está desmarcada de la barra de opciones de Herramientas.

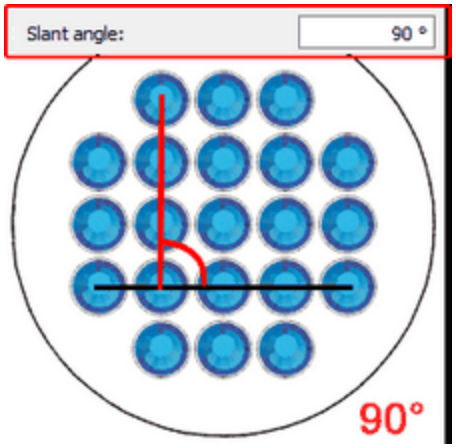
Este parámetro es especialmente útil cuando se quiere forzar el patrón para que empiece desde un ángulo específico que encaje mejor en una forma específica.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

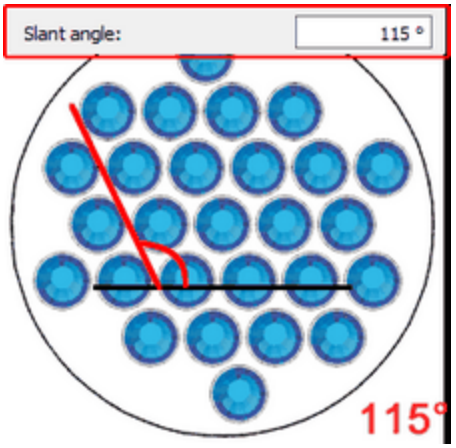
Ángulo de inclinación

El parámetro del ángulo oblicuo especifica la forma en que los cristales se repetirán verticalmente. Cuando el ángulo oblicuo se establece en 90o grados los cristales se colocarán verticalmente en líneas. El rango de valores que este parámetro puede tomar varía desde 10o grados hasta 170o grados. Cambiando el ángulo de inclinación se pueden crear diferentes patrones que llenarán mejor el diseño que se está creando.

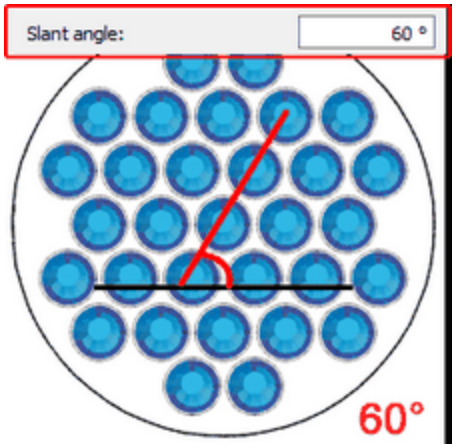
Para un mejor resultado también tendrás que ajustar los valores del espaciamiento horizontal y vertical. Ajustando el espaciado entre los cristales podrás aplicar el patrón que quieras.



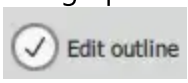
Ángulo de inicio 90o



Ángulo de inicio 115o

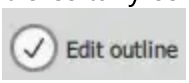


Ángulo de inicio 60o

El parámetro del ángulo de inclinación también se especifica en el diseño con el mango verde vertical. Este mango puede ser editado mientras se está en el modo de edición y la opción Editar contorno 

está desmarcada de la barra de opciones de Herramientas.

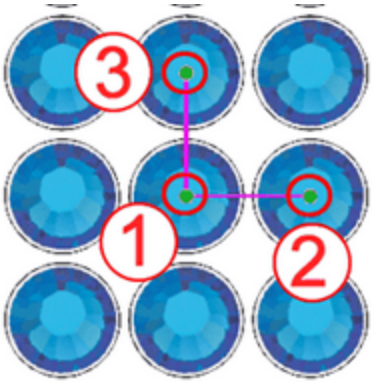
La edición de los nodos del área de relleno del rectángulo con los cristales

Al seleccionar un objeto que se rellena con el patrón de Relleno de Rectángulo y al hacer clic en el icono Editar nodos de forma puedes editar las manijas de control de la colocación del cristal. Si no puedes ver los controles tal y como aparecen en las imágenes de abajo, tendrás que desmarcar la opción "Editar el contorno" 

de la barra de opciones de Herramientas. Entonces verás una esquina verde de 90o en el centro del diseño.

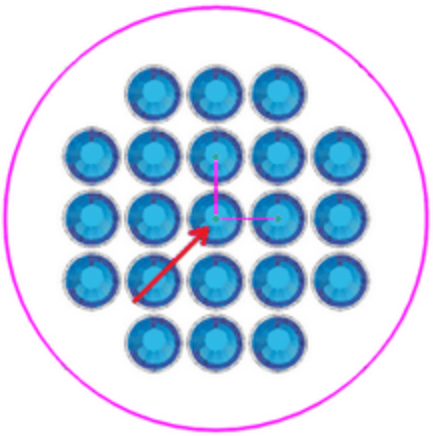
Hay tres puntos de control:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

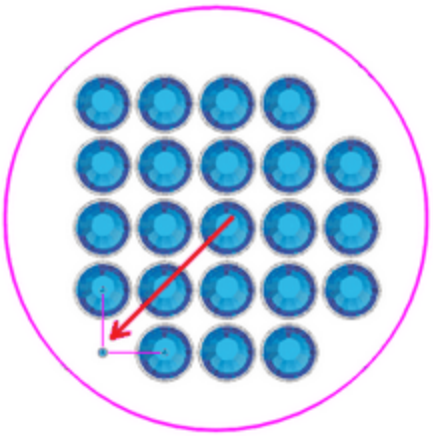


Manijas de control

El punto de control 1 especifica la posición del primer cristal en el diseño. Todos los demás cristales se colocarán en base al primero, siguiendo los parámetros del tipo de relleno de cristal que se especificaron en la barra de herramientas de propiedades. Puede hacer clic y arrastrar el punto de inicio del diseño y cambiar la forma en que los cristales se posicionan en la forma. También puede seleccionar el punto de control y utilizar las teclas de flecha para moverlo para realizar ajustes más precisos. Manteniendo la tecla Ctrl presionada y usando la tecla de flecha el paso de movimiento es más grande para movimientos más rápidos. La forma en que los cristales se posicionan dentro de la forma cambiará inmediatamente.



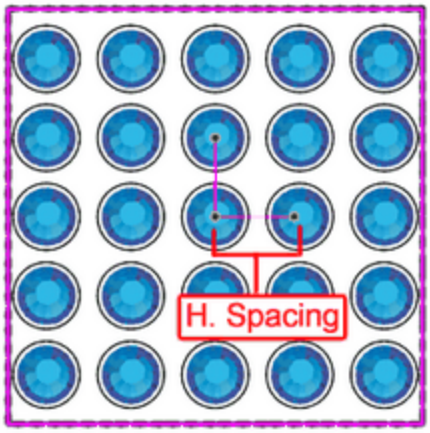
Punto de partida



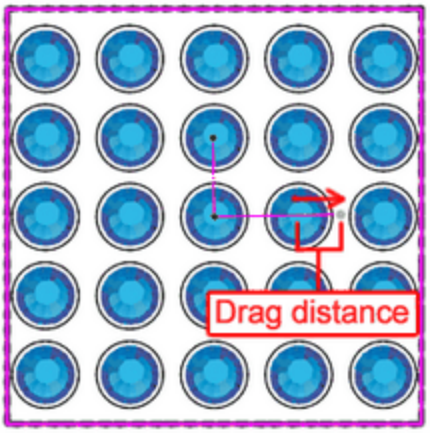
Punto de partida en la esquina inferior izquierda

La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro espaciamiento horizontal. Esto significa que arrastrando el punto de control 2 se puede cambiar el espaciado horizontal (H.Spacing) de los cristales.

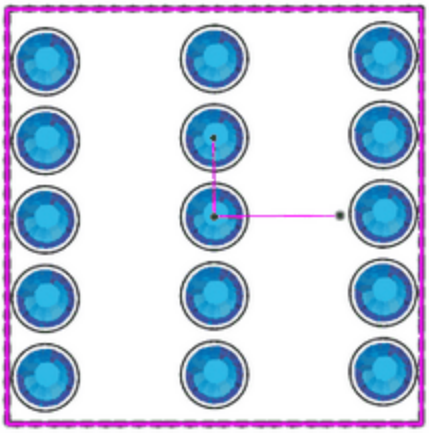
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajustar el espaciamiento horizontal.



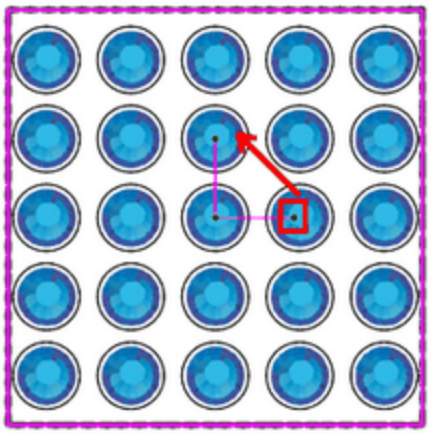
Distancia de arrastre



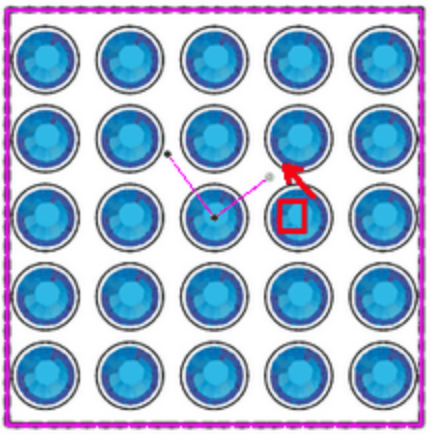
Espaciamiento horizontal incrementado

Importante: La distancia entre los puntos de control 1 y 2 no es el valor real que se ve en el parámetro espaciamiento horizontal, pero el mango que se define a partir de estos dos puntos puede cambiar este parámetro arrastrando el punto de control 2.

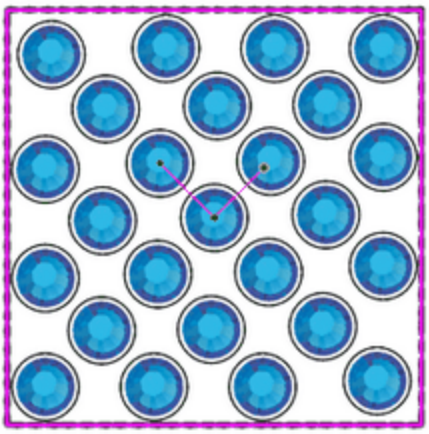
El ángulo de la línea 1-2, especifica el ángulo de inicio. Girando el punto de control 2 en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario, se puede cambiar el ángulo inicial del relleno de cristal.



Girar el punto de control 2



Mantenga pulsada la tecla Ctrl para que se ajuste cada 22,5o

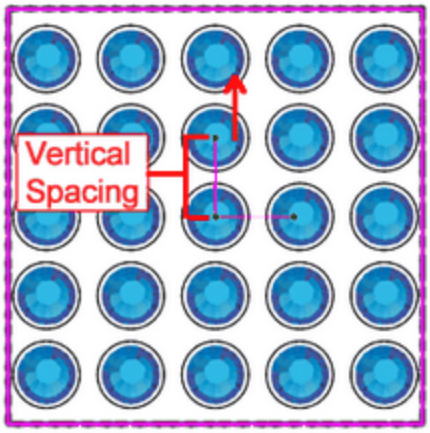


Girado 45o grados

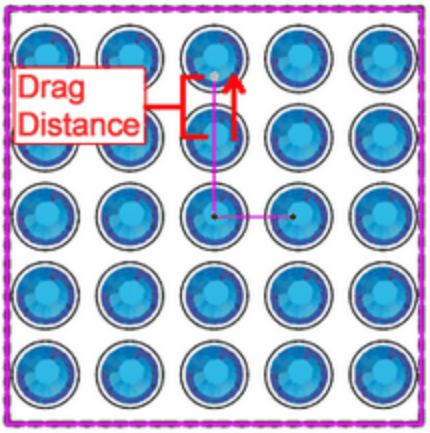
Si se mantiene pulsada la tecla "Ctrl" (para Mac OS la tecla "Cmd") el mango se encajará cada 22,5o grados. Además, si mantiene la tecla Alt presionada el mango se encajará en los puntos de la cuadrícula.

La distancia entre los puntos de control 1 y 3 especifica el parámetro de Espaciamiento Vertical. Esto significa que arrastrando el punto de control 3 se puede cambiar el espaciado horizontal (V.Spacing) de los cristales.

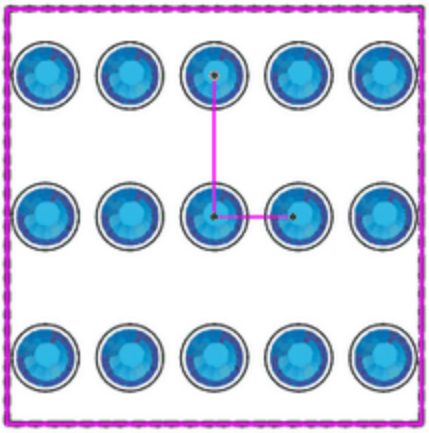
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajustar el espaciamiento vertical



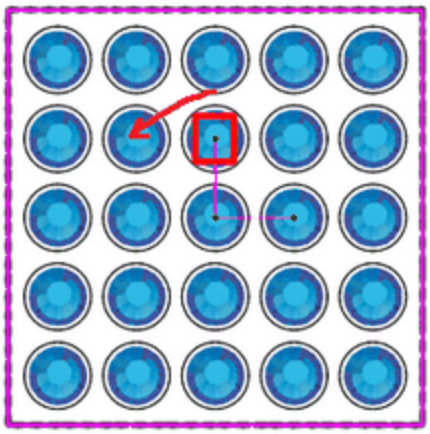
Distancia de arrastre



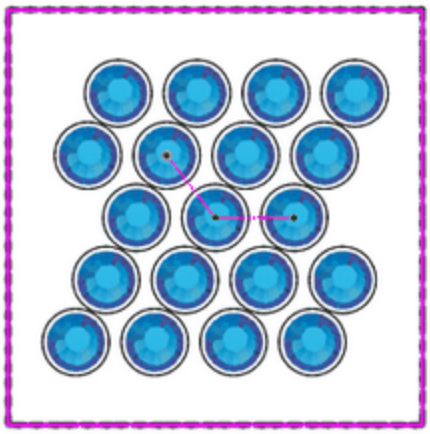
Espaciamiento vertical incrementado

Importante: La distancia entre los puntos de control 1 y 3 no es el valor real que se ve en el parámetro espaciamiento vertical, pero el mango que se define a partir de estos dos puntos puede cambiar este parámetro arrastrando el punto de control 3.

El ángulo de la línea 1-3, especifica el ángulo de inclinación. Esto significa que arrastrando el punto de control 3, se puede cambiar el patrón de relleno de los cristales cambiando la forma en que se aplican los cristales línea por línea.



Mango de arrastre



Nuevo ángulo de inclinación

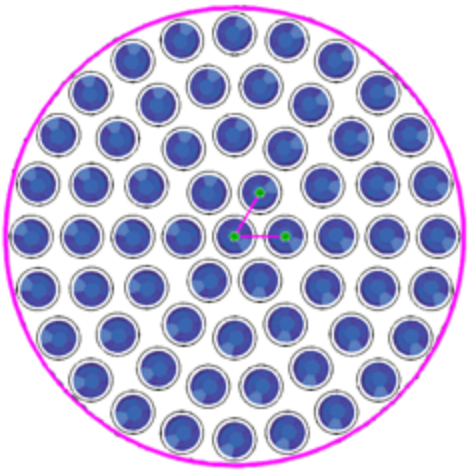
Si mantienes pulsada la tecla "Ctrl" (para Mac OS la tecla "Cmd") el mango se encajará cada 22,5o grados. Además, si mantiene la tecla Alt presionada el mango se encajará en los puntos de la cuadrícula.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Relleno circular

El relleno de patrones circulares es muy útil, especialmente para formas redondeadas o con curvas. Con los parámetros especiales que incluye puede crear patrones de cristal únicos y complejos. La forma circular de llenar áreas con cristales tiene los siguientes parámetros:

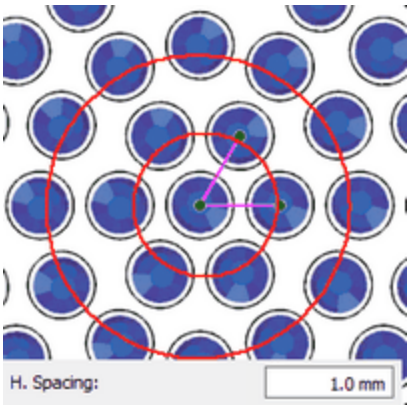
- Espaciamiento horizontal
- Angulo de inicio
- Pasos

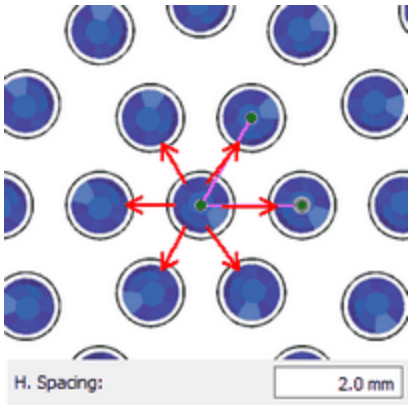


Espaciamiento horizontal



El parámetro Espacio especifica la distancia entre los contornos de los cristales colocados en diferentes círculos. La distancia entre los cristales del mismo círculo se especifican desde el parámetro Paso. Para este cálculo no se tiene en cuenta el Desplazamiento de corte de los cristales (círculo blanco alrededor de los cristales).





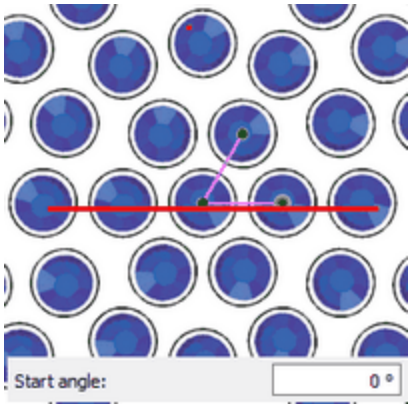
El valor por defecto del Espaciado es 0,8mm y se calcula sumando el desplazamiento de corte del cristal (0,4mm) junto con el espaciado mínimo de los agujeros del cristal (0,4mm). Estos valores pueden ser ajustados desde Herramientas >Ventana de opciones deloptimizador.

Ángulo de inicio

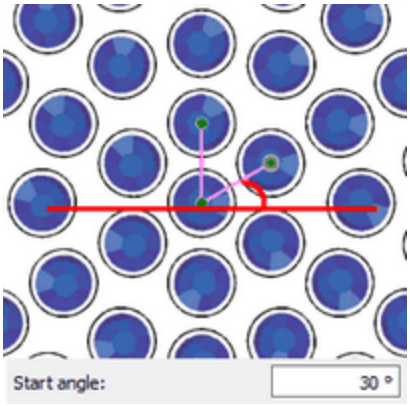


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

El parámetro Ángulo de inicio especifica el ángulo de las líneas horizontales de los cristales que llenarán el objeto que has creado. Cuando el ángulo inicial se establece en 0 grados, las líneas serán horizontales. El ángulo inicial también se define a partir del mango verde horizontal del patrón de relleno circular.

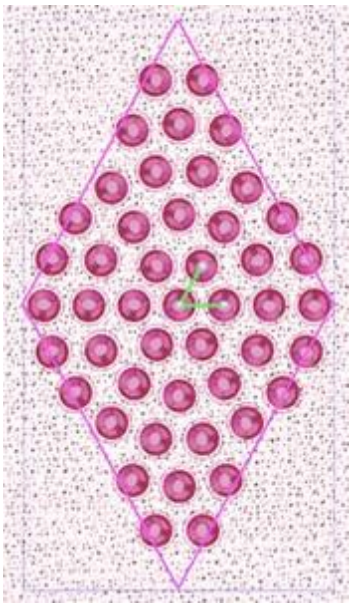


Ángulo de 0o grados

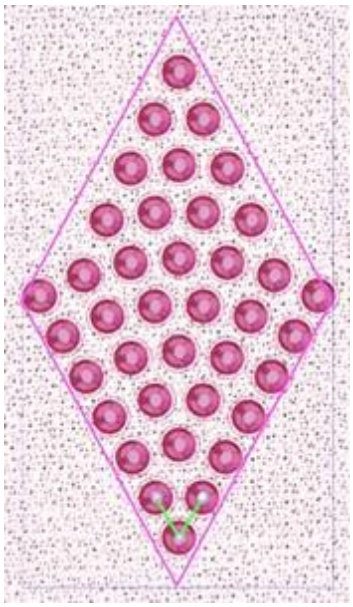


Ángulo de 30o grados

Este parámetro es especialmente útil cuando se quiere forzar el patrón para que empiece desde un ángulo específico que encaje mejor en una forma específica. Por ejemplo, si quieres añadir un patrón de relleno circular dentro de un rombo y quieres que el centro del patrón circular empiece desde la esquina inferior y que el ángulo de inicio sea paralelo al lado del rombo, tienes que usar este parámetro. El ángulo inicial debe ser igual al ángulo que tiene el lado de la forma del rombo.



Ángulo de inicio 0o



Ángulo de inicio 60o

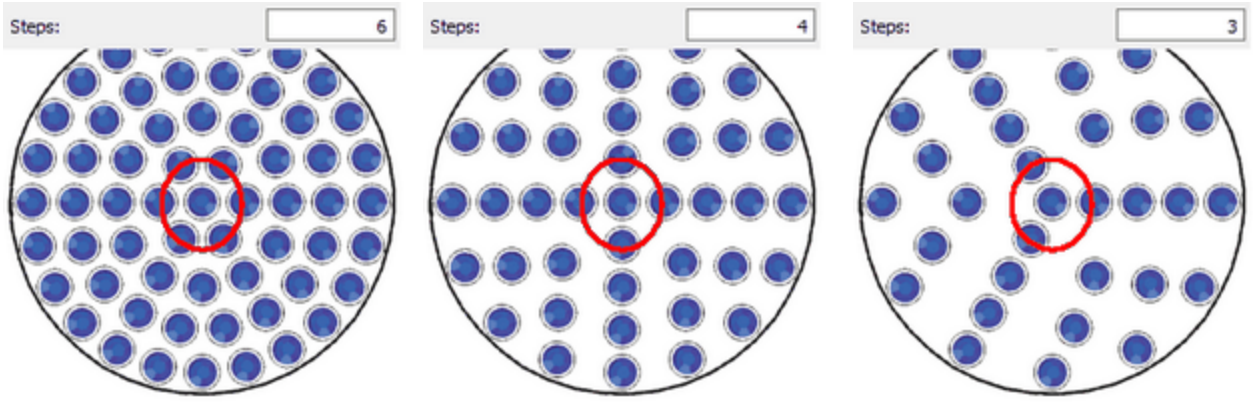
Pasos



El parámetro "Pasos" especifica el número de cristales que se añadirán en cualquier patrón de círculo empezando por el centro del objeto hacia el exterior. En el centro del objeto el software pondrá un cristal. Entonces, si por ejemplo el valor de "paso" se establece en 6, hará el primer círculo con 6 cristales, el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

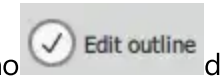
segundo con 12 cristales, el tercero con 18 cristales, etc. Los cristales que pertenecen al mismo patrón de círculo se distribuirán uniformemente.



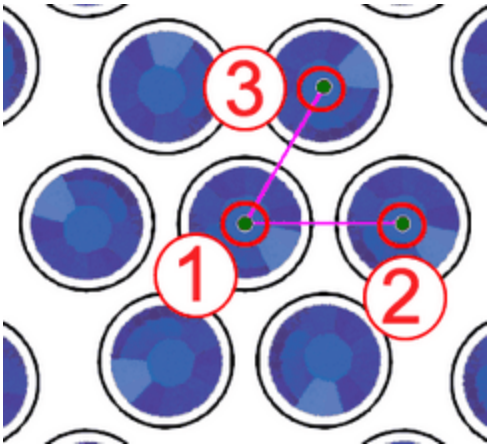
Pasos establecidos en 6 Pasos establecidos en 4 Pasos establecidos en 3

Probando varios valores de Pasos verás que el patrón cambia en consecuencia.

Edición de nodos del área de relleno circular con cristales

Al seleccionar un objeto que se rellena con el patrón de Relleno Circular y al hacer clic en el icono Editar nodos de forma, se pueden editar las manijas de control de la colocación del cristal. Si no puede ver las manijas de control como aparecen en las imágenes de abajo, tendrá que desmarcar la opción Editar el contorno 

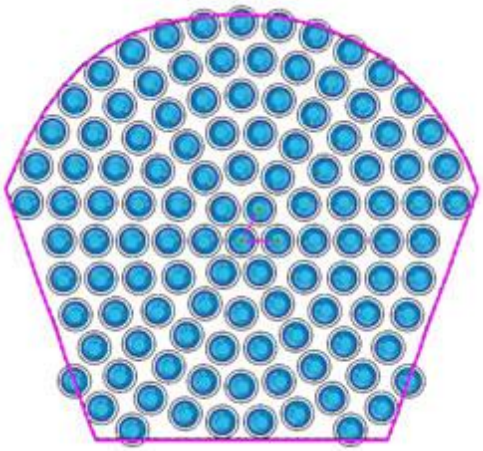
de la barra de opciones de Herramientas. Entonces verás una esquina verde de 90o en el centro del diseño. Hay tres puntos de control:



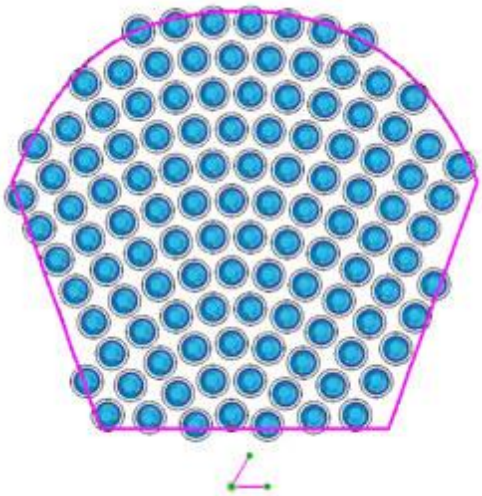
Manijas de control

El punto de control 1 especifica la posición del primer cristal. Todos los demás cristales se colocarán en base al primero, siguiendo los parámetros del tipo de relleno de cristal. Todos los demás cristales se colocarán en base al primero, siguiendo los parámetros del tipo de relleno de cristal que se especificaron en la barra de herramientas de propiedades. Puede hacer clic y arrastrar el punto de partida del diseño y cambiar la forma en que los cristales se posicionan en la forma. También puede seleccionar el punto de control y utilizar las teclas de flecha para moverlo para realizar ajustes más precisos. Manteniendo la tecla Ctrl presionada y usando la tecla de flecha el paso de movimiento es más grande para movimientos más rápidos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

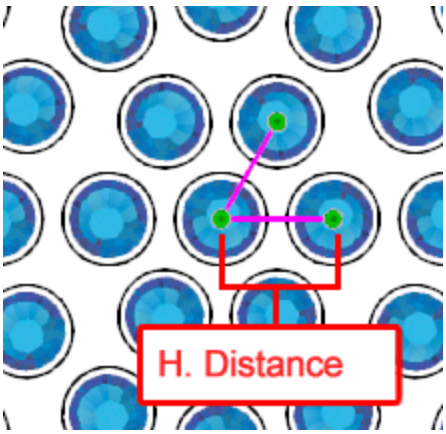


Punto de inicio

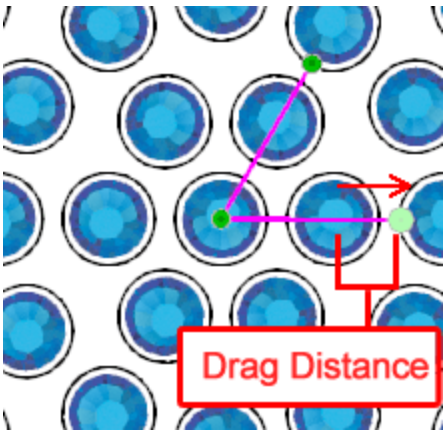


Punto de partida en la parte inferior de la forma

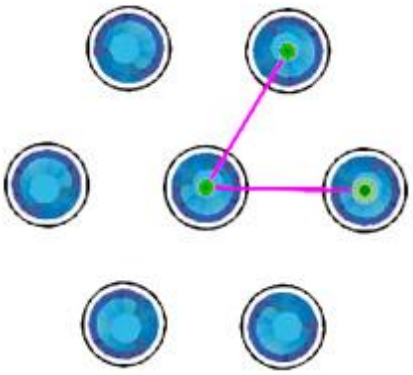
La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro Espacio. Esto significa que arrastrando el punto de control 2 se puede cambiar el espaciamiento horizontal (espaciamiento horizontal) de los cristales.



Ajustar el espaciamiento horizontal



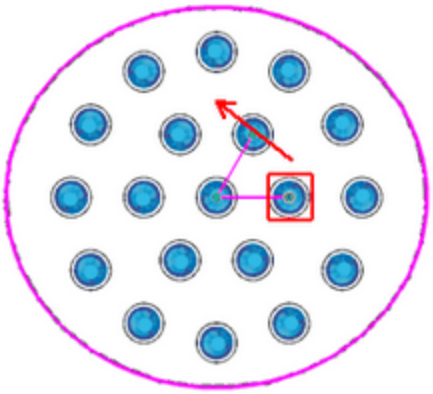
Distancia de arrastre



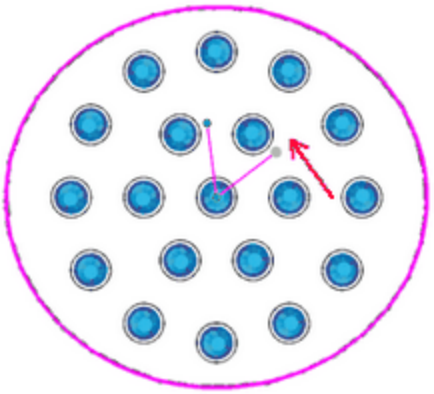
Espaciamiento horizontal incrementado

El ángulo de la línea 1-2, especifica el ángulo de inicio. Girando el punto de control 2 en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario, se puede cambiar el ángulo inicial del relleno de cristal.

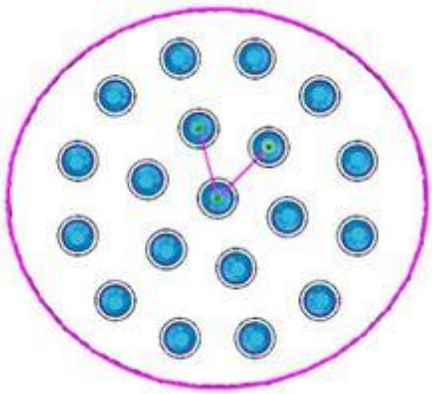
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Gire el punto de control 2



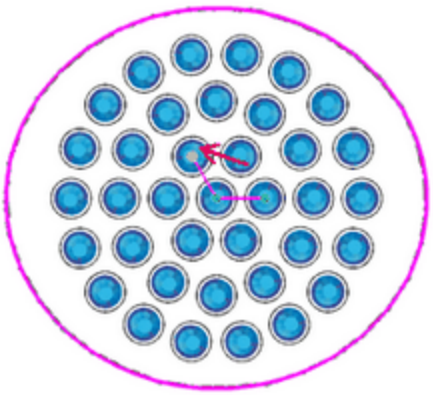
Mantén pulsada la tecla Ctrl para que se ajuste cada 22,5o



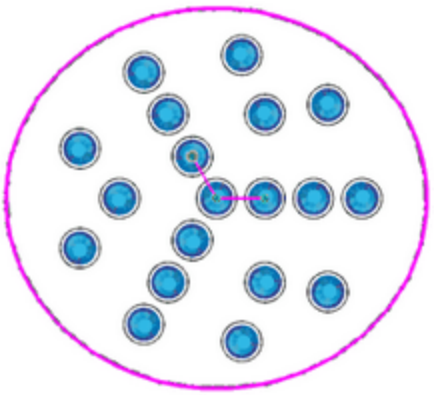
Girado 45o grados

Si mantienes la tecla Ctrl pulsada (para la tecla Cmd de Mac) el mango se encajará cada 22,5o grados. Además, si mantiene la tecla "Alt" presionada, el mango se encajará en los puntos de la cuadrícula.

El ángulo de la línea 1-3, especifica el parámetro Pasos. Arrastrando el punto de control 3 se pueden cambiar los pasos del patrón de relleno circular



de 6 pasos cambian a 3 pasos



3 pasos

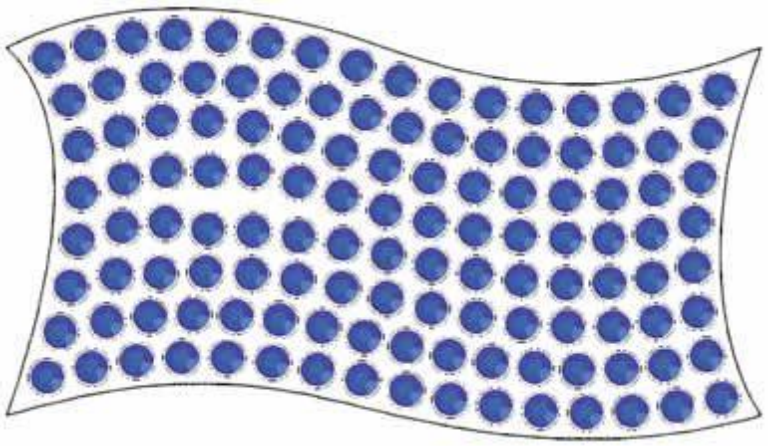
Si desea editar los contornos del objeto, debe habilitar el parámetro Editar contorno de la barra de herramientas de opciones de la herramienta.

Relleno de contorno

El patrón de relleno de contorno es un patrón de relleno de cristal muy útil que puede dar un efecto de eco a los diseños. Puede rellenar diseños complejos fácilmente y producir resultados únicos. El modo de contorno de relleno de áreas con cristales tiene los siguientes parámetros:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

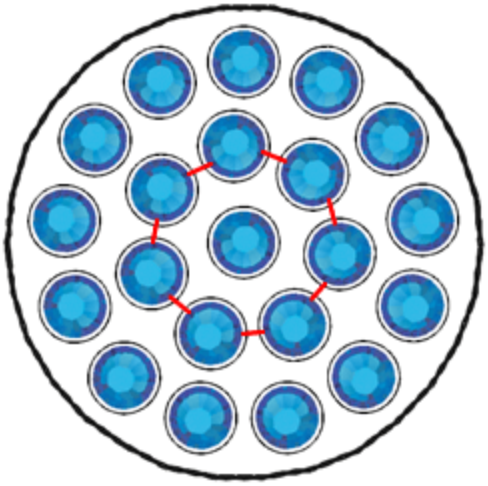
- Espaciamiento horizontal
- Espaciamiento vertical



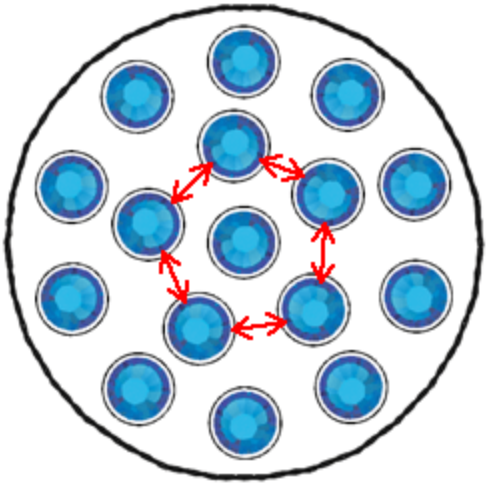
Espaciamiento horizontal



El parámetro espaciamiento horizontal especifica la distancia entre los contornos de los cristales que se encuentran en el mismo contorno. El parámetro espaciamiento horizontal en este caso puede no ser preciso, ya que los cristales del mismo contorno deben estar distribuidos uniformemente. Por lo tanto, siempre que se establezca un valor de la espaciamiento horizontal para el patrón de relleno del contorno, debe tenerse en cuenta la fluctuación de la distancia entre los cristales.

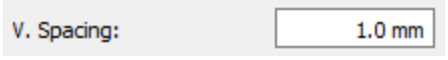


Espaciamiento horizontal 1.0 mm



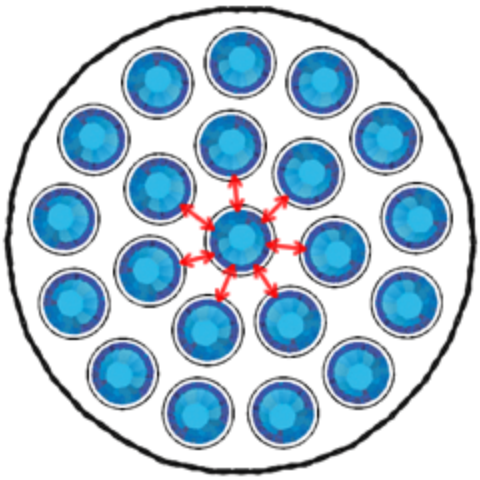
Espaciamiento horizontal 2.0 mm

Espaciamiento vertical

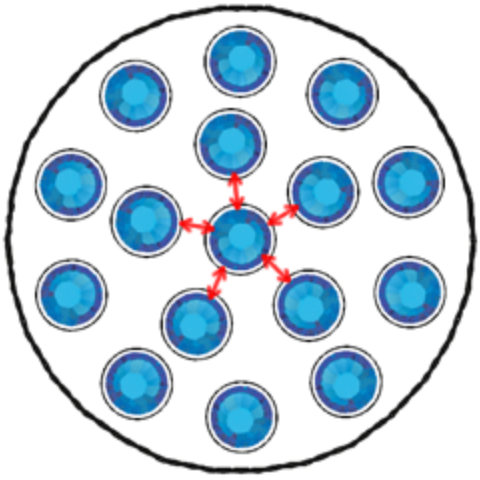


El parámetro de Espaciamiento Vertical especifica la distancia entre los contornos de los cristales que están en contornos diferentes pero adyacentes. El espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que los contornos deben colocarse de manera que no dejen grandes huecos en el centro del objeto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Espaciamiento vertical 1.0mm

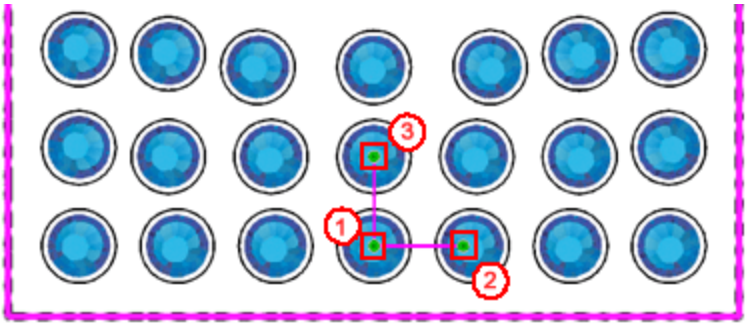


Vertical Spacing 2mm

Cuando se selecciona el patrón de relleno de contorno, la opción de espaciamiento vertical no puede ser precisa porque el software para producir el resultado de ajuste de contorno necesita promediar las distancias entre los cristales. Por lo tanto, a veces la opción espaciamiento vertical que ha definido podría no ser exactamente la misma en el diseño real.

La edición de los nodos del área de relleno del contorno con cristales

Cuando se selecciona un objeto que se llena con el tipo de cristales relleno de contorno y se hace clic en el icono "Editar nodos" puedes editar los puntos de control de la colocación del cristal. Hay tres puntos de control:

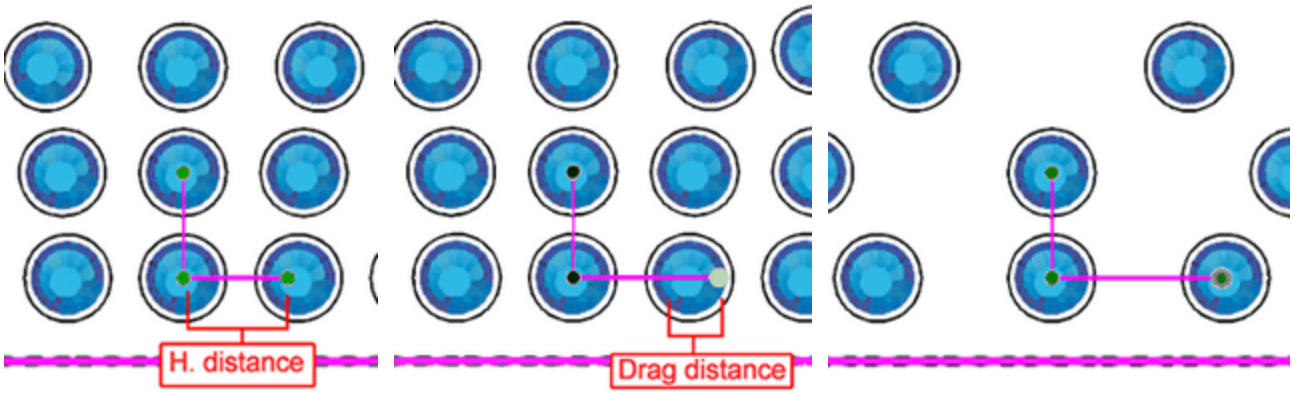


Manijas de control

El punto de control 1 especifica la compensación del parámetro, donde se colocará el primer contorno.

La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro H.Spacing. Esto significa que arrastrando el punto de control 2 se puede cambiar el espaciado horizontal de los cristales.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



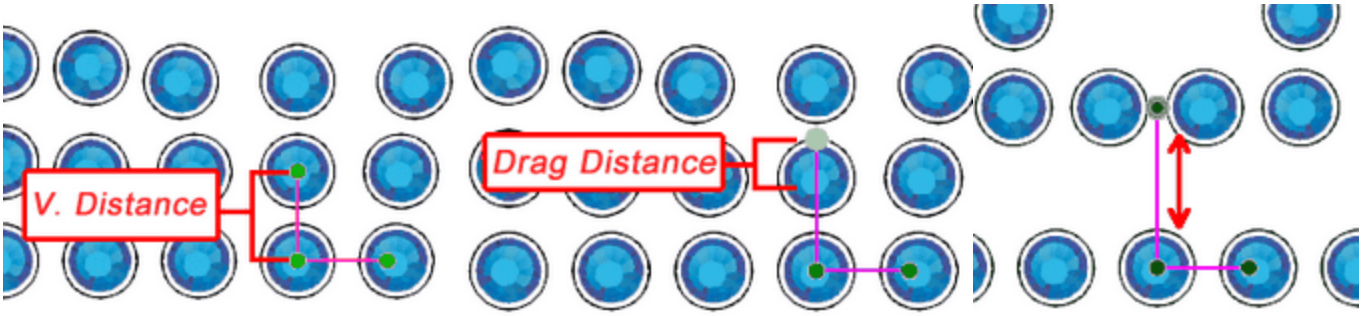
Ajustar el espaciamiento horizontal

Distancia de arrastre

Espaciamiento horizontal incrementado

Importante: La distancia entre los puntos de control 1 y 2 no es el valor real que se ve en el parámetro espaciamiento horizontal, pero el mango que se define a partir de estos dos puntos puede cambiar este parámetro arrastrando el punto de control 2.

La distancia entre los puntos de control 1 y 3 especifica el parámetro de Espaciado Vertical. Esto significa que arrastrando el punto de control 3 se puede cambiar el espaciamiento horizontal de los cristales.



Ajustar el espaciamiento horizontal

Distancia de arrastre

Espaciamiento horizontal incrementado

Importante: La distancia entre los puntos de control 1 y 3 no es el valor real que se ve en el parámetro Espaciamiento Vertical, pero el mango que se define a partir de estos dos puntos puede cambiar este parámetro arrastrando el punto de control 3.

No se pueden rotar las manijas 1-2 y 1-3 ya que no tiene sentido cambiar el ángulo inicial o de inclinación en el tipo de relleno de contorno. Por lo tanto, los únicos cambios que puedes hacer en las manijas son sólo en su eje. El único límite que tienes es que no puedes encoger las asas y hacer que los cristales se superpongan.

Si desea editar los contornos del objeto debe habilitar el parámetro Editar contorno de la barra de herramientas de opciones de la herramienta.

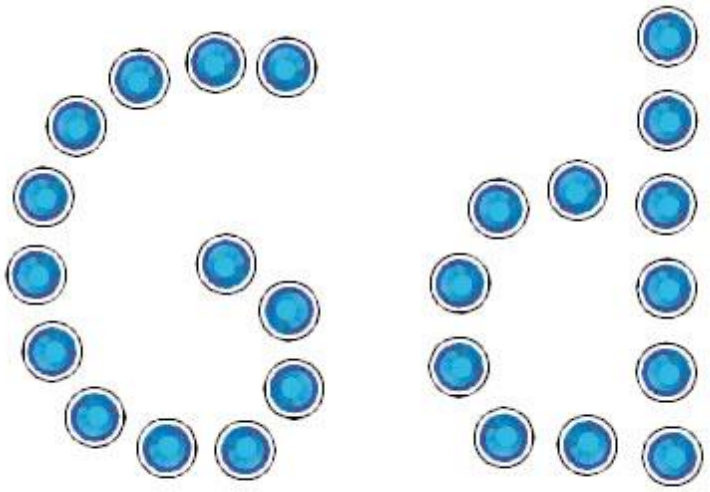
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Linea única

El patrón de relleno de línea simple es rellenar áreas con cristales en un orden de línea continua y tiene el siguiente parámetro:

- Espaciamiento horizontal

Es muy útil para llenar diseños de arte de texto que de otra manera es muy difícil que coincidan con sus formas.

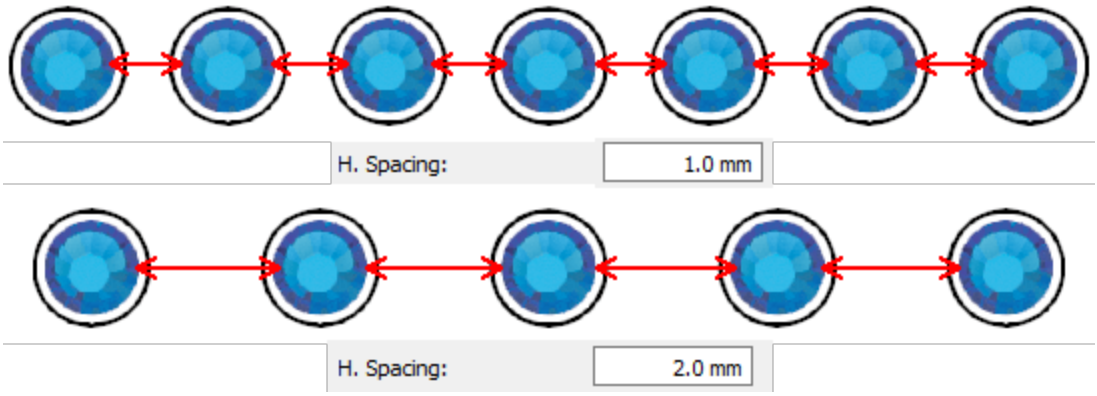


Relleno de cristal de una sola línea

Espaciamiento horizontal



El parámetro espaciamiento horizontal especifica la distancia entre los contornos de los cristales. El Espaciamiento H. en este caso puede no ser preciso, ya que los cristales dentro de la forma deben distribuirse uniformemente. Por lo tanto, siempre que se establezca un valor de Espaciamiento H. para el patrón de relleno de línea simple se debe tener en cuenta la fluctuación de la distancia entre los cristales.



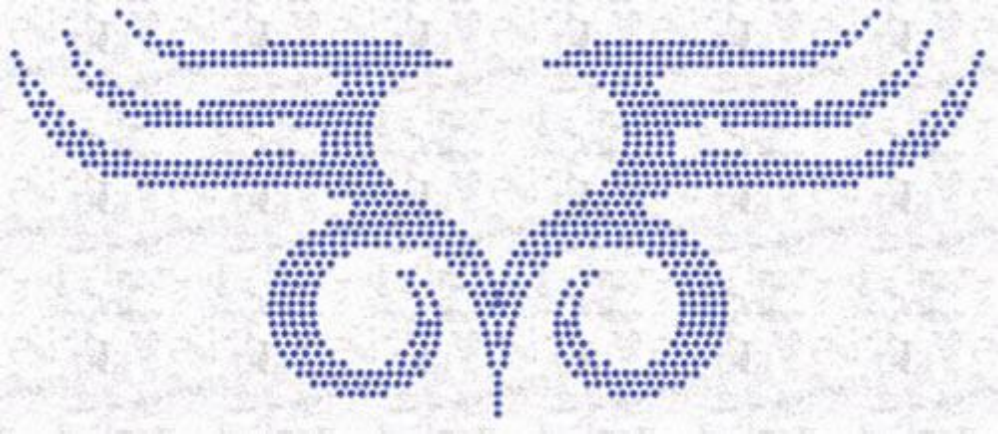
Espaciamiento horizontal

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Relleno de ajuste de forma

El ajuste de forma es la forma predeterminada si se rellenan los diseños de relleno de cristales porque se ajusta mejor a la mayoría de los diseños que intentarás rellenar con cristales. Su mayor ventaja es que ajusta la forma en que se colocarán los cristales al no mantener la distancia entre los objetos estándar y al seguir mejor el flujo de las formas. La manera de ajustar la forma de llenar áreas con cristales tiene los siguientes parámetros:

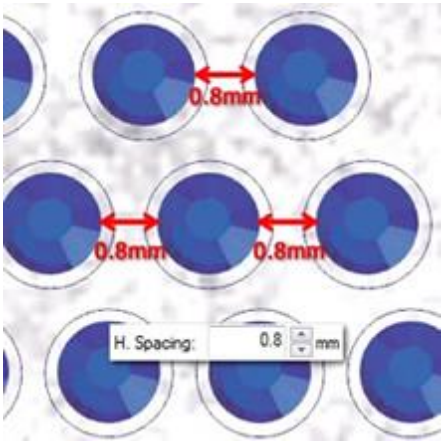
- Espaciamiento horizontal
- Espaciamiento vertical
- Angulo de inicio



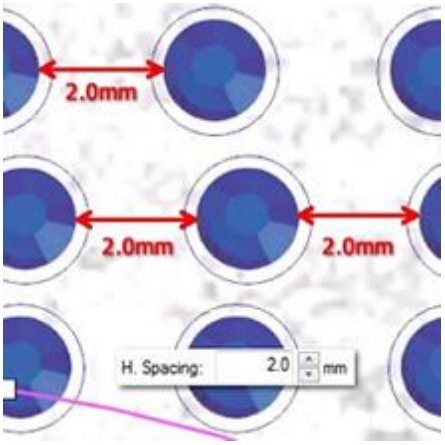
Espaciamiento horizontal



El parámetro espaciamiento horizontal especifica la distancia entre los cristales. En este caso, el espaciamiento horizontal puede no ser preciso, ya que los cristales pueden no estar distribuidos uniformemente. Por lo tanto, siempre que se establezca un valor de espaciamiento horizontal para el patrón de relleno de la forma se debe tener en cuenta la fluctuación de la distancia entre los cristales.

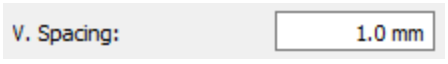


Espaciamiento horizontal 0.8 mm



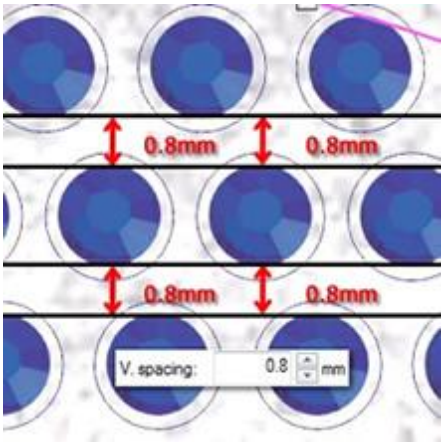
Espaciamiento horizontal 2mm

Espaciamiento vertical

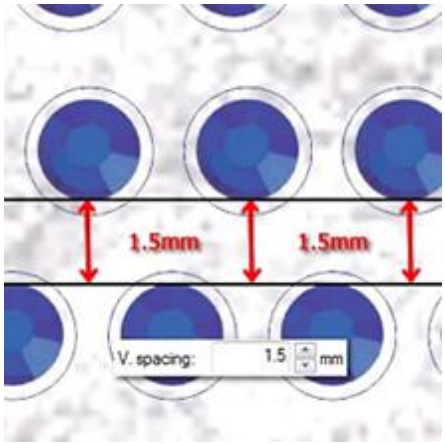


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

El parámetro de Espacio Vertical especifica la distancia entre los contornos de los cristales que están en contornos diferentes pero adyacentes. El espaciado en este caso puede no ser preciso, ya que los contornos deben colocarse de manera que no dejen grandes huecos en el centro del objeto.



Espaciamiento vertical 1.5mm



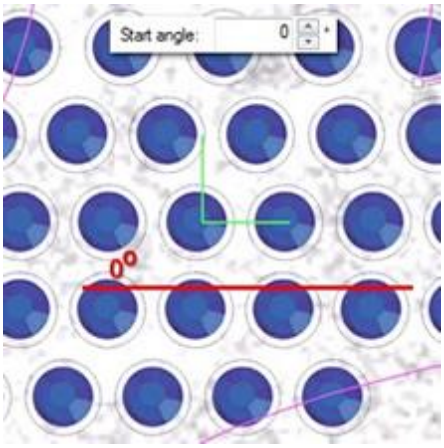
Vertical Spacing 3mm

Cuando se selecciona el patrón de relleno de contorno, la opción de Espaciamiento V no podía ser precisa porque el software para producir el resultado de ajuste de contorno necesita promediar las distancias entre los cristales. Por lo tanto, a veces la opción Espaciamiento V. que ha definido podría no ser exactamente la misma en el diseño real.

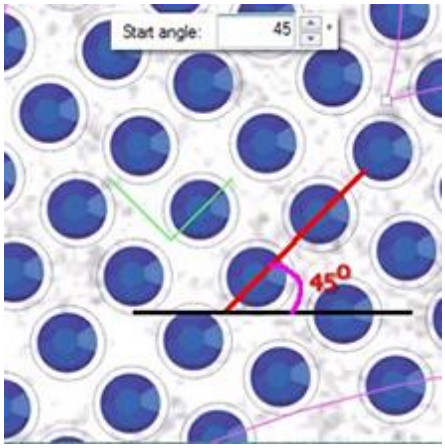
Ángulo de inicio

El parámetro Ángulo de inicio especifica el ángulo de las líneas horizontales de los cristales que llenarán el objeto que has creado. Cuando el ángulo inicial se establece en 0 grados, las líneas serán horizontales. Cambiando el ángulo obtendrás resultados diferentes en el patrón de relleno de ajuste de forma. Cada forma puede necesitar un ángulo inicial diferente para que el patrón se ajuste al diseño. Por lo tanto, es una buena práctica cambiar los valores hasta que encuentres el que es apropiado con el diseño.

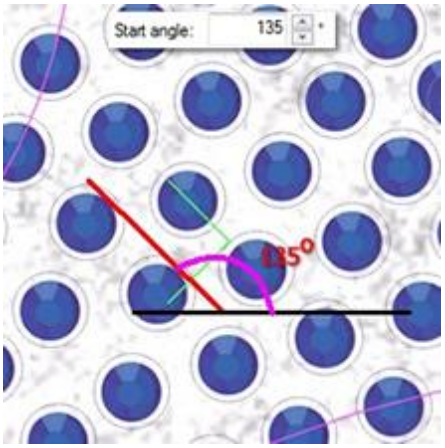
Para un mejor resultado también tendrás que ajustar los valores del Espaciamiento H. y del Espaciamiento V. Ajustando el espaciado entre los cristales podrás aplicar el patrón que quieras.



Start Angle 0o



Start Angle 45o



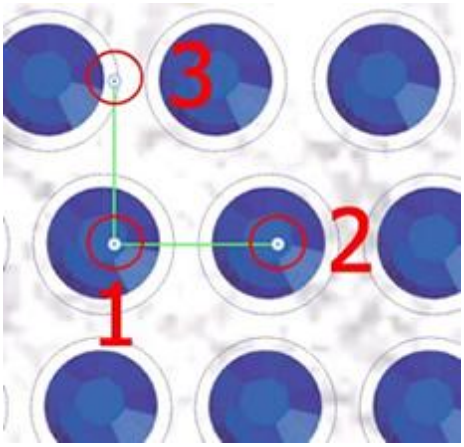
Start Angle 135o

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

El parámetro del ángulo de inicio también se especifica en el diseño con el mango verde horizontal. Esta manija puede ser editada mientras se está en los nodos de la forma de edición y la opción Editar contorno Edit outline está desmarcada de la barra de opciones de Herramientas. Este parámetro es especialmente útil cuando se quiere forzar a un patrón a partir de un ángulo específico que se ajuste mejor a una forma específica.

La edición de los nodos del área de relleno de ajuste de forma con cristales

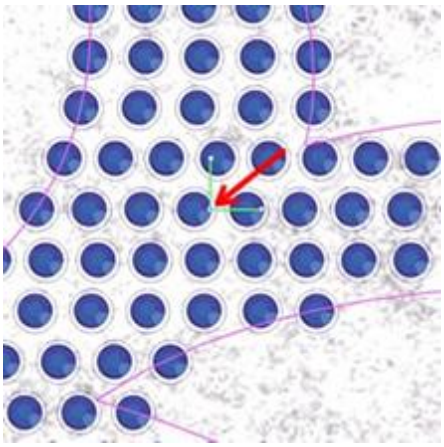
Al seleccionar un objeto que se rellena con el patrón de relleno de ajuste de forma y haciendo clic en Editar nodos de forma , puedes editar las manijas de control de la colocación de los cristales. Si no puedes ver los controles tal y como aparecen en las imágenes de abajo, tendrás que desmarcar la opción "Editar el contorno" Edit outline de la barra de opciones de Herramientas. Entonces verás una esquina verde de 90o en el centro del diseño. Hay tres puntos de control:



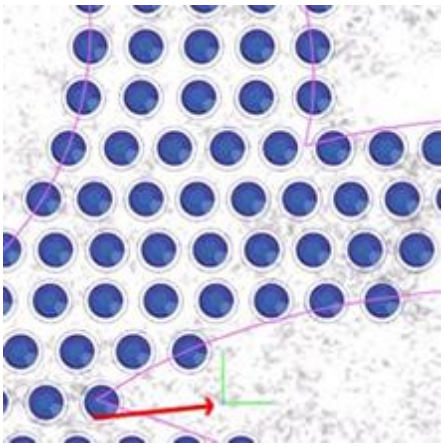
Manijas de control

El punto de control 1 especifica la posición del primer cristal en el diseño. Todos los demás cristales se colocarán en base al primero, siguiendo los parámetros del tipo de relleno de cristal que se especificaron en la barra de herramientas de propiedades. Puede hacer clic y arrastrar el punto de inicio del diseño y cambiar la forma en que los cristales se posicionan en la forma. También puede seleccionar el punto de control y utilizar las teclas de flecha para moverlo para realizar ajustes más precisos. Manteniendo la tecla Ctrl presionada y usando la tecla de flecha el paso de movimiento es más grande para movimientos más rápidos. La forma en que los cristales se posicionan dentro de la forma cambiará inmediatamente

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

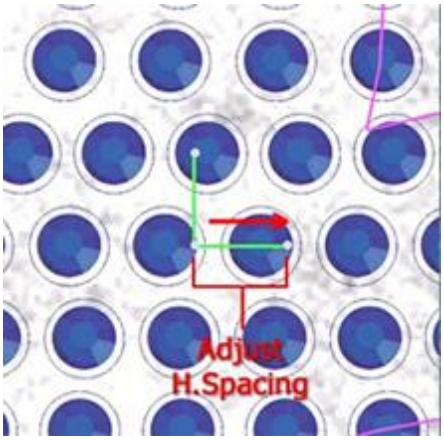


Punto de inicio

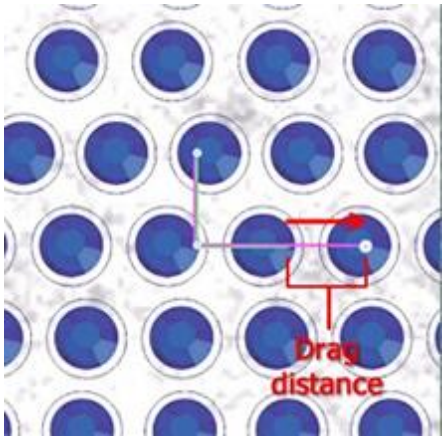


Punto de partida en la esquina inferior izquierda

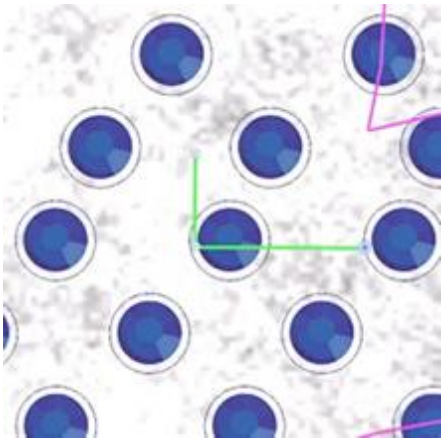
La distancia entre los puntos de control 1 y 2 especifica el parámetro espaciamiento horizontal. Esto significa que arrastrando el punto de control 2 se puede cambiar el espaciamiento horizontal de los cristales.



Ajustar el espaciamiento H.



Distancia de arrastre

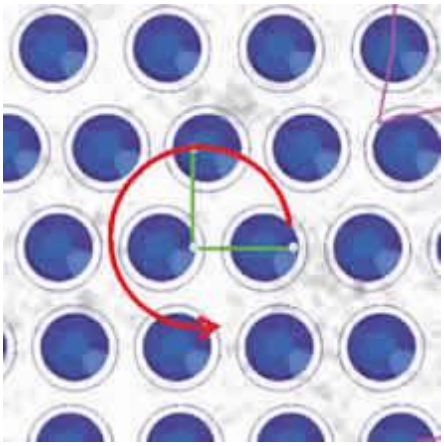


Aumento del espacio H.

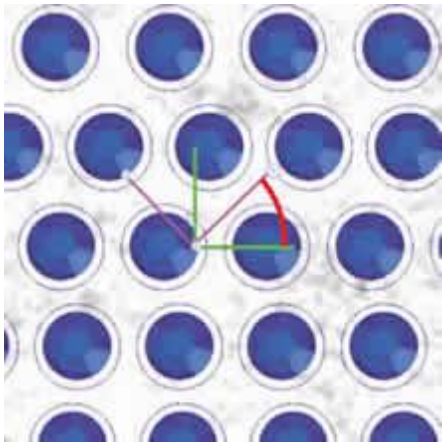
Importante: La distancia entre los puntos de control 1 y 2 no es el valor real que se ve en el parámetro Espacio H, pero el mango que se define a partir de estos dos puntos puede cambiar este parámetro arrastrando el punto de control 2.

El ángulo de la línea 1-2, especifica el ángulo de inicio. Girando el punto de control 2 en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario, se puede cambiar el ángulo inicial del relleno de cristal.

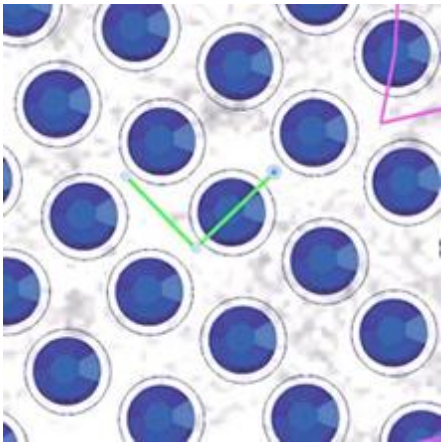
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Gire el punto de control 2



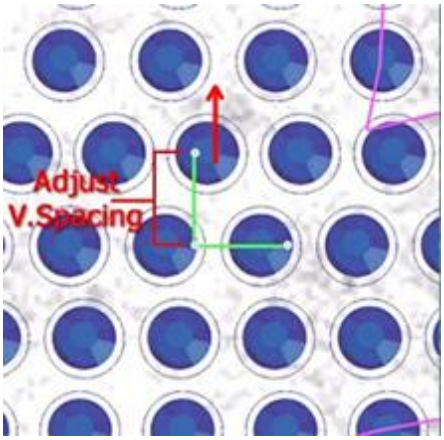
Mantén pulsada la tecla Ctrl para que se ajuste cada 22.5o



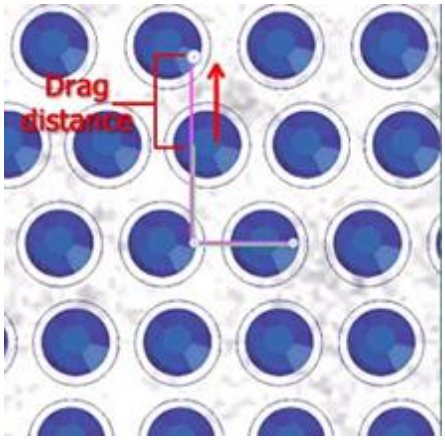
Girado 45o grados

Si mantienes la tecla Ctrl pulsada, el mango se encajará cada 22,5 grados. Además, si mantienes la tecla Alt presionada el mango se encajará en los puntos de la cuadrícula.

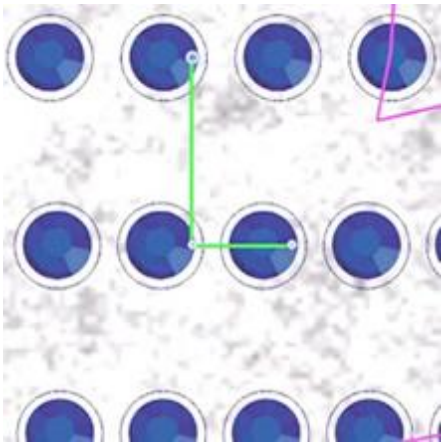
La distancia entre los puntos de control 1 y 3 especifica el parámetro de Espacio Vertical. Esto significa que arrastrando el punto de control 3 se puede cambiar el espaciado horizontal de los cristales.



Ajustar el espaciamiento V.



Distancia de arrastre



Aumentar el espaciamiento de los V.

Importante: La distancia entre los puntos de control 1 y 3 no es el valor real que se ve en el parámetro Espacio V, pero el mango que se define a partir de estos dos puntos puede cambiar este parámetro arrastrando el punto de control 3.

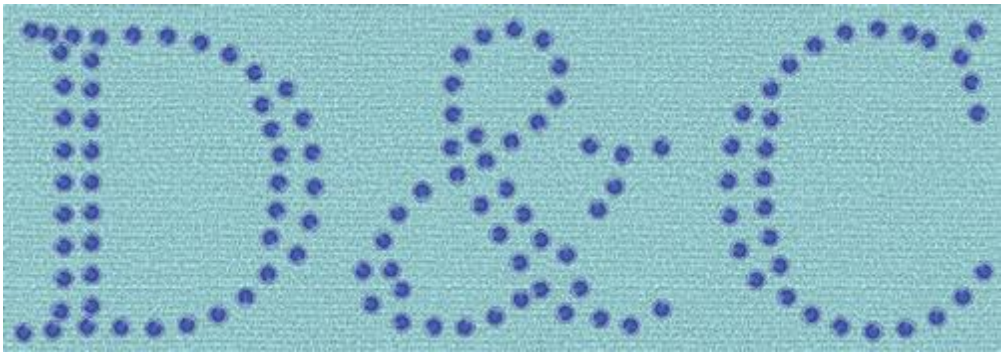
Ajuste de linea

El patrón de relleno de ajuste de líneas es rellenar áreas con cristales en un orden de líneas continuas y donde sea necesario añade más líneas. Este patrón de relleno tiene el siguiente parámetro:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Espaciamiento Horizontal

Es muy útil para llenar diseños de arte de texto que de otra manera es muy difícil que coincidan con sus formas. El patrón de ajuste de líneas añadirá cristales de una sola línea en áreas estrechas y duplicará/triplicará las líneas en áreas más amplias. Con este procedimiento coincidirá mejor el diseño de arte de texto o cualquier otro diseño que tenga áreas estrechas y anchas.

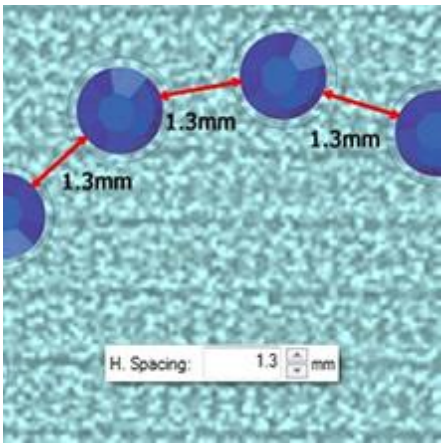


Relleno de cristal de una sola línea

Espaciamiento Horizontal



El parámetro Espaciamiento Horizontal especifica la distancia entre los contornos de los cristales. El Espaciado H. en este caso puede no ser preciso, ya que los cristales dentro de la forma deben distribuirse uniformemente. Por lo tanto, siempre que se establezca un valor del espaciamiento H. para el patrón de relleno de una sola línea se debe tener en cuenta la fluctuación de la distancia entre los cristales.

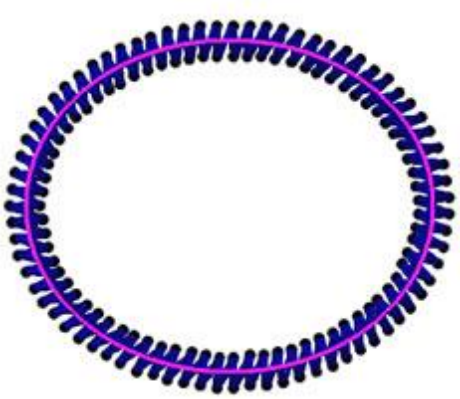


Espaciamiento Horizontal

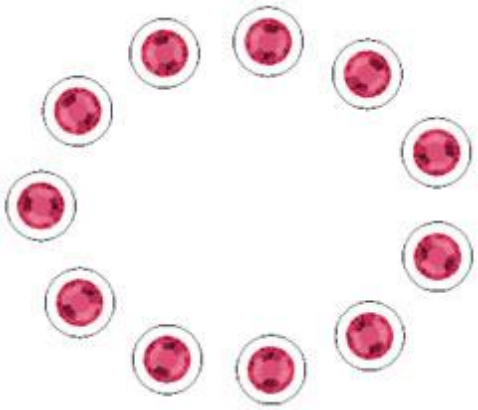
Cristales en el contorno

El tipo "Cristales" también está disponible en el contorno y se aplica, los cristales se colocan en el contorno del objeto. Por ejemplo, el círculo de la siguiente figura, al principio, tiene un contorno de "Satín en serie". Luego, al usar el tipo "Cristales" en el "Esquema" de la barra de "Propiedades", tiene cristales en su contorno. A continuación se describen las opciones disponibles para personalizar los cristales cuando se aplican en "Contorno".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Contorno de serie de satén



Contorno de los cristales

Paleta

Primero debes seleccionar los cristales "Paleta" de la barra de "Propiedades". La selección de la paleta es importante porque, una vez seleccionada la paleta, sólo se verán los tamaños y colores disponibles de la paleta seleccionada.



La paleta redonda de Swarovski tiene 85 cristales y la Viva12 de Preciosa tiene 59 cristales. También hay algunas paletas de Swarovski con diferentes formas: "Gota", "Triángulo", "Cuadrado", "Navette" y "Baqueta".



Si no tiene ninguna de las paletas disponibles, su única alternativa es utilizar la paleta por defecto. La paleta Default contiene sólo un cristal. Puedes usar este cristal para llenar todos tus diseños de cristal y cambiar su color simplemente cambiando el color de la forma donde se colocó el cristal. Por lo tanto, con un solo cristal puedes aplicar cualquier color que quieras cambiando el color de la forma.

Tamaño

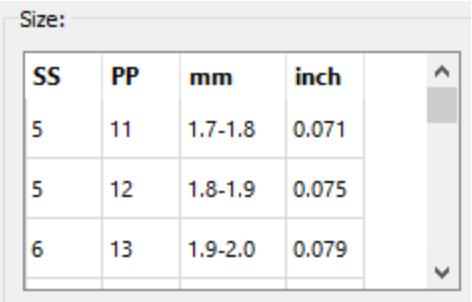
Entonces necesitas seleccionar uno de los cristales disponibles "Tamaños". Los tamaños de los cristales disponibles dependen de la paleta que hayas seleccionado. Por ejemplo, la paleta redonda de Swarovski tiene 15 tamaños de cristal diferentes, la de Preciosa tiene 4 y la paleta Default incluye todos los tamaños posibles que se pueden cortar de las máquinas de corte, 33 tamaños. La tabla de selección de tamaños

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

incluye diferentes valores para facilitar al usuario la selección del que corresponde al cristal/espejo que quiere utilizar.

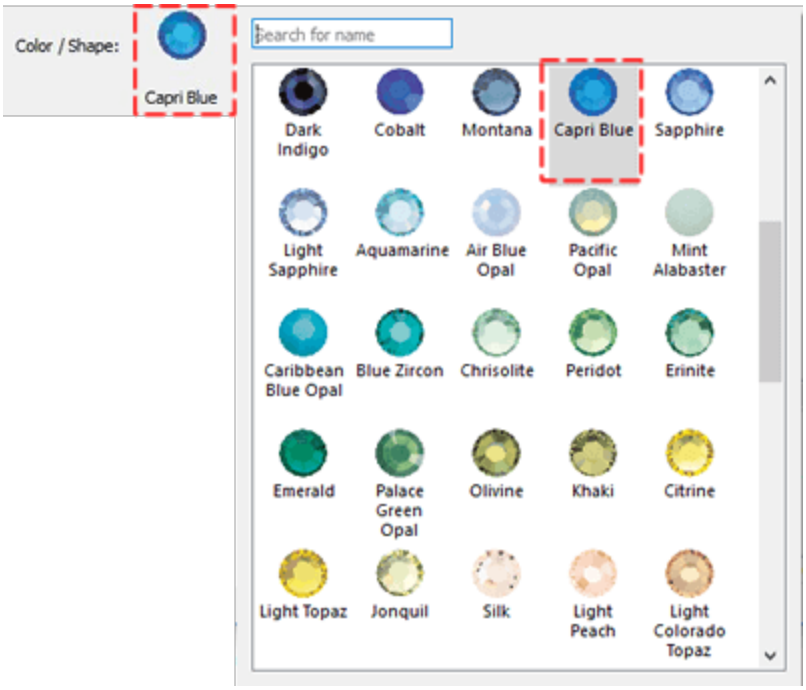
- SS: SS significa Tamaño de Piedra. Este nombre se usa para las piedras de espalda plana y las más grandes de espalda puntiaguda
- PP: PP significa Placa de Perlas. Este nombre se usa para las piedras y proviene de las técnicas de encolado de las perlas. La aproximación del tamaño es 1/2 PP = SS
- mm: Este valor muestra el rango de tamaño aproximado de los cristales en milímetros.
- pulgadas: Este valor muestra el tamaño exacto de los cristales en pulgadas.

Normalmente los paquetes de cristales mencionan el tamaño real de cada cristal. El tamaño es muy importante para el software porque todos los tamaños de los agujeros de los cristales se calculan en base a este valor. Si, por ejemplo, seleccionas un tamaño mayor del tamaño real del cristal que quieres usar, los agujeros serán más grandes y el patrón después de colocar los cristales podría no ser correcto. Si haces lo contrario, los cristales no encajarán en los agujeros que has cortado. El tamaño de cristal por defecto del software es SS10 o PP21- PP22.



Color / Forma

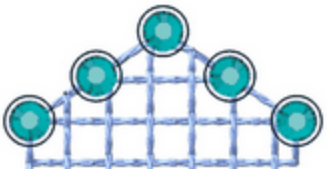
A continuación, puede hacer clic en el icono del color de cristal seleccionado para ver la lista completa de los colores disponibles de la paleta seleccionada.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Compensación

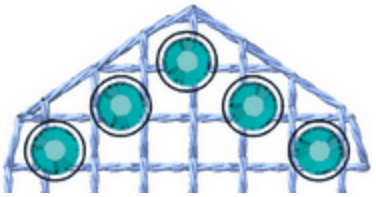
El parámetro Compensación especifica la distancia entre el contorno y el centro del Cristal. El parámetro Offset también puede aceptar valores negativos de -15 a + 15 mm. Este es un parámetro muy útil cuando se quiere alejar los cristales colocados en los contornos del diseño y viceversa. Normalmente cuando se aplican los cristales en el contorno, se colocan a lo largo del contorno lo que hace que se superpongan con el área de relleno de la forma. Esta es la razón por la que el valor de desplazamiento está ahí, para permitirte hacer cambios en el contorno fácilmente.



Compensación del relleno de cristal 0mm



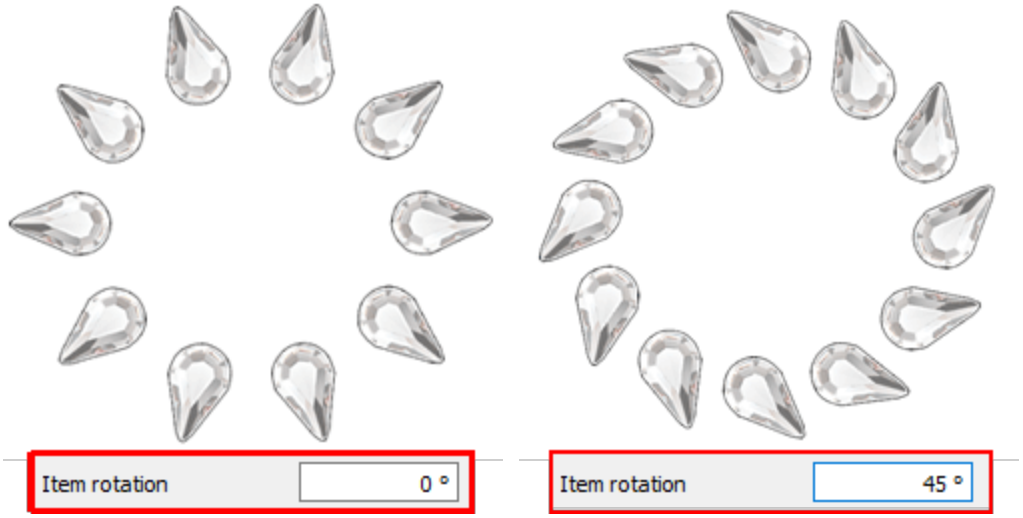
Compensación del relleno de cristal 2.0mm



Crystal fill offset -2.0mm

Rotación del elemento

Con la rotación del objeto tienes la habilidad de rotar los cristales que has insertado en la forma.



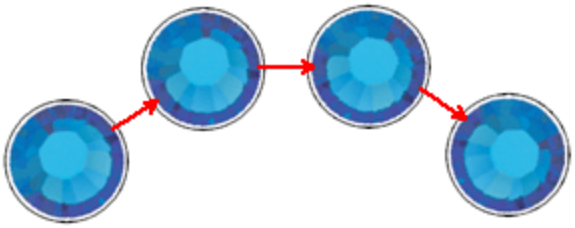
Puedes aumentar o disminuir el valor de rotación del elemento haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón. El valor que estás insertando define el ángulo de rotación exacto que quieres que tengan los cristales desde su posición inicial. El valor de rotación del elemento por defecto es cero y sólo se puede cambiar desde ti. Cualquier cambio que estés haciendo en el valor de rotación del elemento se ve en la vista previa del diseño. La rotación del cristal siempre es en sentido contrario a las agujas del reloj.

Espaciamiento

El parámetro Espaciamiento especifica la distancia entre los contornos de los cristales. Para este cálculo no se tiene en cuenta el desplazamiento de corte de los cristales (círculo verde alrededor de los cristales). El Espaciamiento en este caso puede no ser preciso, ya que los cristales del mismo contorno deben distribuirse

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

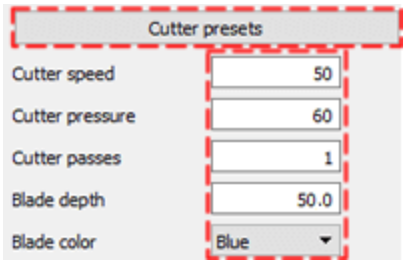
uniformemente y el software también añade cristales en las esquinas afiladas. Esta es una opción muy importante porque permite crear agujeros perfectos para los cristales en el material que se desea y evitar la superposición de los cristales.

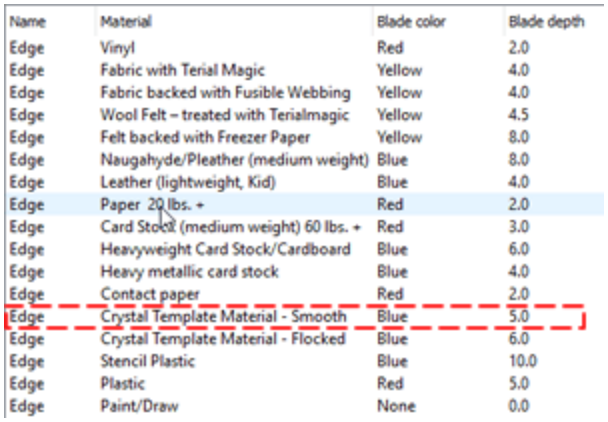


Espaciamiento horizontal

Preajustes de la cortadora

Dado que cualquier diseño de cristal que usted cree será enviado a un cortador digital para la producción de plantillas, es una buena práctica "ajustar" las opciones del cortador, ya sea seleccionando un preajuste de cortador o si usted está familiarizado con el cortador y el material, ajustando los ajustes del cortador manualmente. Las siguientes opciones del cortador (Presión del cortador, Velocidad, Pasos, Color de la hoja y Profundidad) deben ser ajustadas correctamente para producir cualquier diseño usando su cortador digital. Las siguientes opciones de cortador deben ser ajustadas ya sea para cada objeto, aquí en Propiedades, o en el diálogo Exportar a Cortador. Para ayudarle a seleccionar los ajustes adecuados según el material y el tipo de operación, hemos preparado varios preajustes de operación. Haga clic en el botón de ajustes preestablecidos del cortador y en el menú desplegable, seleccione cualquiera de los ajustes preestablecidos disponibles para su cortador y el material que va a utilizar. Esta selección de preajustes sólo afecta a los objetos seleccionados. Los ajustes que seleccione aquí se utilizan para los objetos seleccionados al exportar el diseño al cortador digital.





Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

Separar en Cristales

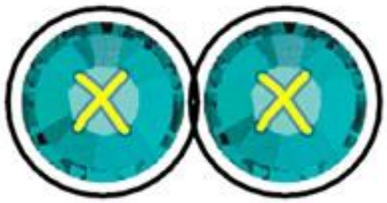
Usando el botón "Separar en cristales" puede convertir el objeto seleccionado en cristales individuales. Esto significa que puedes borrar, mover o añadir manualmente los cristales. Esta opción se utiliza principalmente para evitar superposiciones y para refinar ciertos diseños. También, es muy útil cuando quieres crear una forma con cristales y luego asignar diferentes Color/Forma de los cristales a partes del diseño. Tenga en cuenta, sin embargo, que no puede agrupar los cristales separados en un objeto de relleno de cristal. Por lo

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tanto, mantén la opción "Separar a los cristales" como tu última opción o mantén un objeto duplicado del que vas a separar a los cristales para poder volver atrás y editarlo de nuevo.

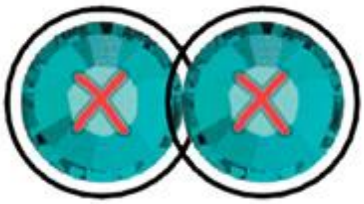
Superposición de cristales

Esta opción es muy útil cuando se crean diseños con cristales. Puedes habilitar esta opción en el menú Ver seleccionando Cristales superpuestos. Al habilitar esta vista todos los cristales que se superpongan serán marcados con una "X" para ser fácilmente reconocibles. Si el solapamiento entre los cristales está limitado en el contorno de los cristales la "X" será amarilla.



Superposición del contorno de los cristales

Si la superposición entre los cristales está en los cristales reales, la "X" será roja.



Superposición de cristales real

Cada vez que terminas un diseño con cristales es una buena práctica habilitar la opción de cristales superpuestos para comprobar si hay algún solapamiento en tus cristales que no hayas notado y que necesite ser arreglado.

Aviso: Es aconsejable no dejar los cristales superpuestos siempre encendidos porque podría ralentizar el PC.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cortes

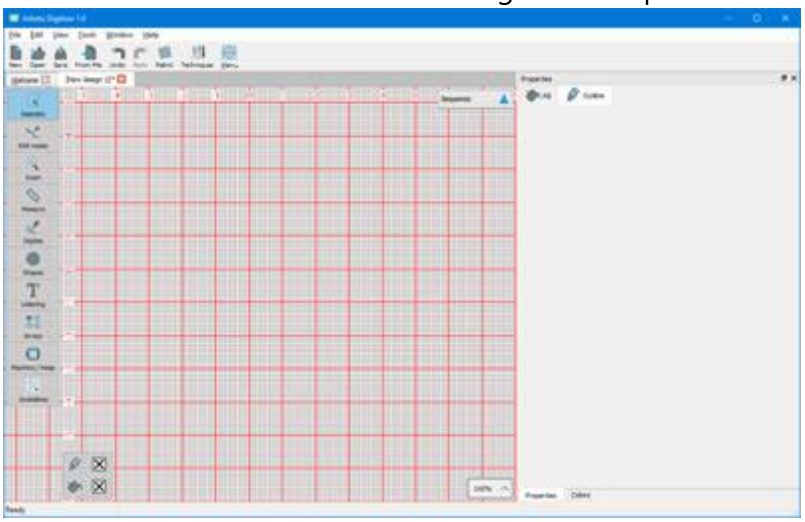
El software implementa la capacidad de "Corte" de una manera que el corte se hizo simple. En el siguiente tópico presentaremos cómo funciona "Cortar". Conéctese a su cortadora digital y las posibilidades son infinitas. Puede conectarse fácilmente a una variedad de cortadores digitales (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-SD, eCraft, Foison, eClips USB 2, Redsail y GCC Jaguar) o exportar a un formato de archivo que su cortador soporte (*.PLT,*.SVG,*.DXF,*.Brother FCM, and *. NCK files). Tiene la capacidad de crear formas, motivos y diseños en el software y cortarlo de prácticamente cualquier material. Puede cortar tela para un aplique, plantillas para diseños de cristal, vinilo para adherir a camisas, cristalería, paredes o espejos, imanes para su coche o nevera, papel para cualquier proyecto de álbum de recortes o de manualidades. Prepárate para encontrarte experimentando con nuevas técnicas, materiales y diseños en poco tiempo! En el siguiente tópico presentaremos algunas muestras de cómo crear diseños de Corte. Generalmente podemos cambiar fácilmente cualquier parte del diseño en una línea de corte aplicando el tipo de corte "Cortar contorno".

Toda la funcionalidad que se describe en los siguientes temas (capítulo Cortes) está habilitada sólo si se ha activado la técnica de Cortes para el diseño creado/editado.

Crear un diseño de Corte desde cero

En este tema crearemos un diseño desde cero, sin usar ninguna fuente de arte y usando las herramientas de diseño disponibles y diseñaremos algunos objetos y los haremos "Cortar" objetos.

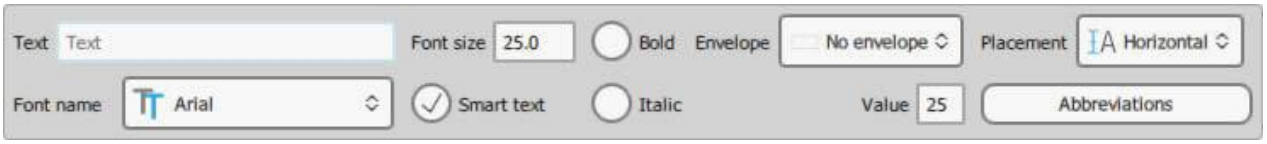
1. Inicie el software y cree un nuevo diseño, el área de diseño aparecerá en blanco sin ningún diseño.
2. Usando el icono de Técnicas  asegúrate de que sólo la técnica de "corte" esté activada.



3. Crearemos un logo como diseño con un objeto "Texto" y un "Símbolo", y luego cortaremos las letras y el símbolo en un material de diferente color. Inicie la herramienta "Texto"  de la barra de herramientas "Herramientas".
4. Haga clic en el lugar donde desea colocar el objeto de texto. Ahora en la barra de "Opciones de herramientas" puedes escribir cualquier texto que desees y también puedes ajustar las opciones del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

texto añadido antes de añadirlo.



Ajustar las opciones de texto

5. Escribiremos "Agua" y haremos clic con el botón izquierdo en la selección de Rectángulo para finalizar el texto introducido y liberar la herramienta de texto.

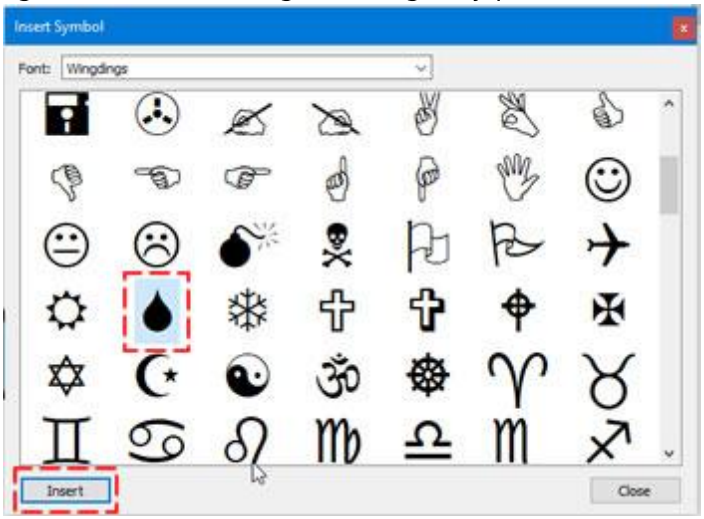


Texto introducido

6. Para poder separar el objeto de texto seleccionaré un color de relleno claro y un color de contorno más oscuro como se puede ver en la siguiente figura.



7. Ahora usaremos la opción "Insertar símbolo" de la opción de menú "Herramientas" para añadir una forma de gota. Inicie "Insertar símbolo", seleccione la fuente "Wingdings", seleccione el icono del lagrima como en la siguiente figura y presione el botón "Insertar".



8. El diálogo de inserción de símbolos se cierra y el cursor se convierte en una cruz que espera a que especifique la posición del símbolo. Haga clic y arrastre para definir la posición y el tamaño del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

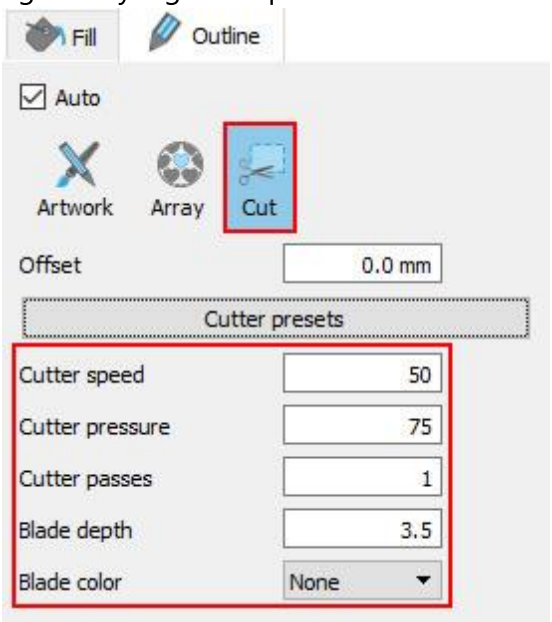
símbolo.



9. Seleccionaremos un color azul claro para el relleno del símbolo y un azul más oscuro para el contorno del símbolo.



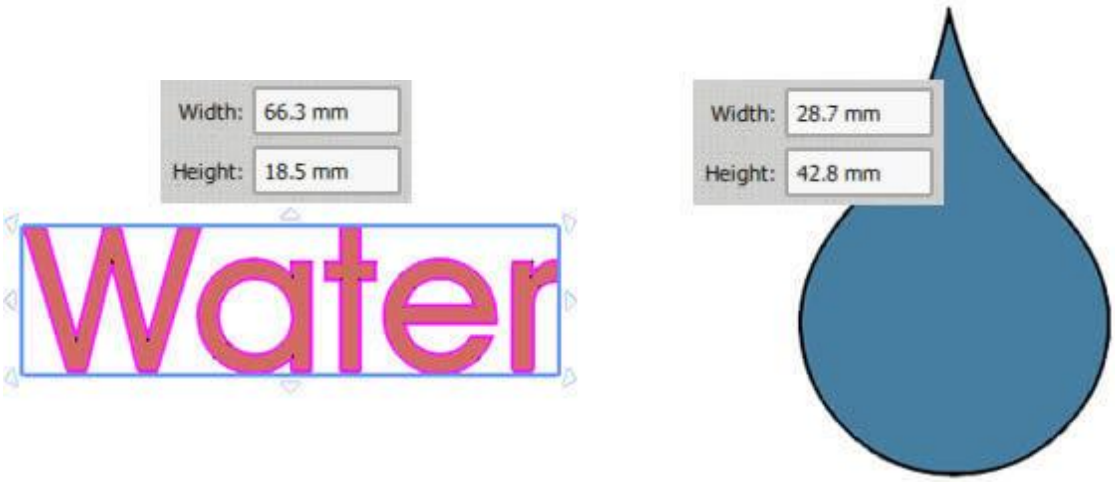
10. Como sólo tenemos la técnica de "Corte" habilitada, cualquier objeto que diseñemos está automáticamente configurado para tener un tipo de contorno de "Corte"  . Así que no necesitamos hacer nada, los objetos creados ya están cortados  . Seleccione tanto el objeto Texto como el Símbolo y compruebe las propiedades del contorno. Como puede ver en la siguiente figura hay algunas opciones sobre la "Cortadora" que presentaremos más adelante en detalle.



11. Supongamos que hemos terminado con el diseño y estamos listos para cortar las piezas con nuestro cortador digital. Queremos cortar los caracteres en un material de color rojo y el símbolo en un material de color azul. Así que necesitamos un material adhesivo rojo de 66,3 mm de ancho y 18,5

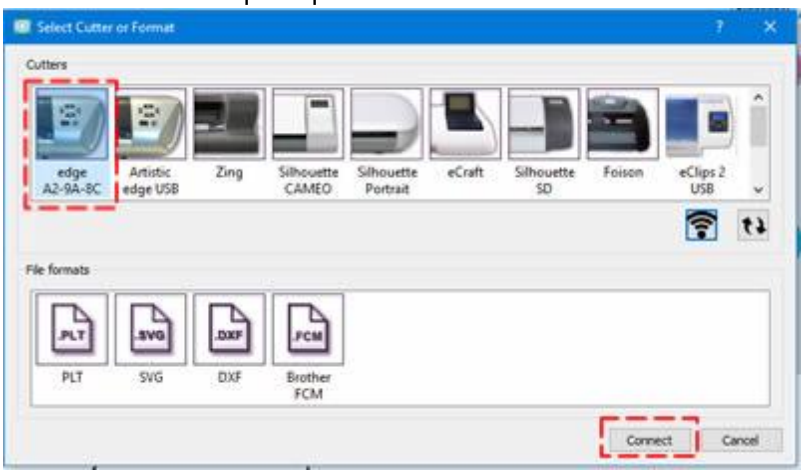
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

mm de alto, de acuerdo con el tamaño de la pieza de texto que se colocará en la alfombrilla de corte, y uno azul de acuerdo con el tamaño del símbolo de la gota.



12. Utilice la opción "Exportar a los cortadores" del menú "Archivo - Exportar".

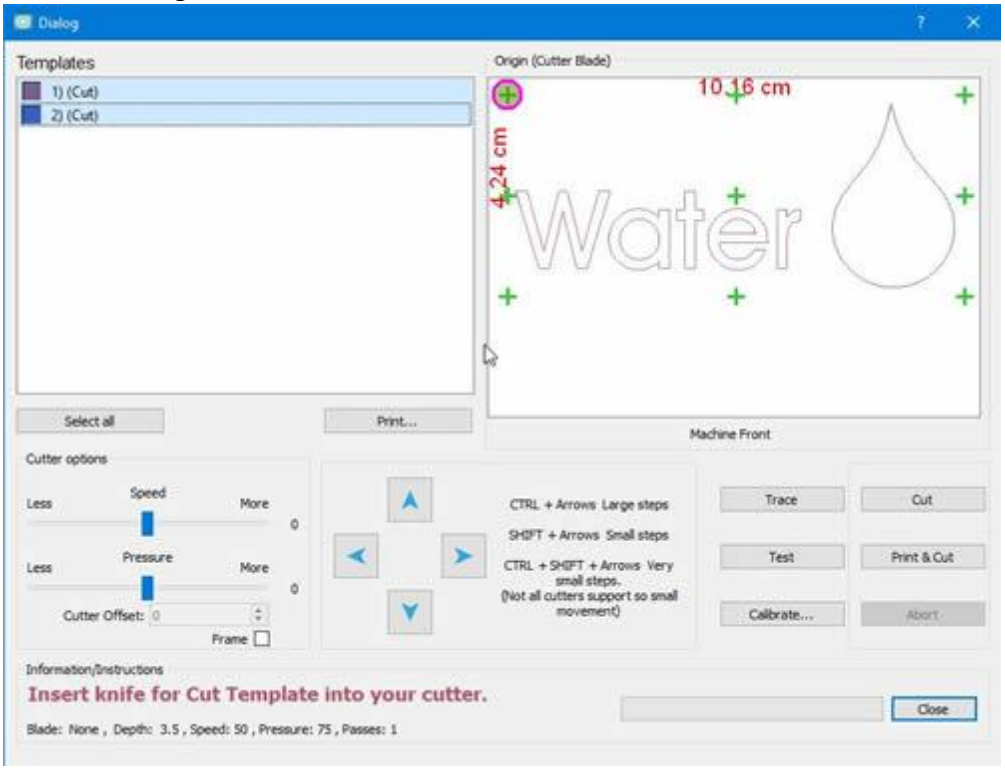
13. En el diálogo que aparece debemos seleccionar uno de los cortadores para conectar o un formato de archivo si queremos exportar a un archivo e importar a nuestro cortador de forma manual. En nuestra muestra usaremos Artistic Edge Cutter, haga clic en el icono Artistic Edge Cutter y luego haga clic en "Conectar" para proceder



14. Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar a la cortadora", usando este cuadro de diálogo puede cortar cualquier parte del diseño con su cortadora. Si la cortadora digital está correctamente conectada y encendida, entonces en este punto debería poder comunicarse directamente con la cortadora a través

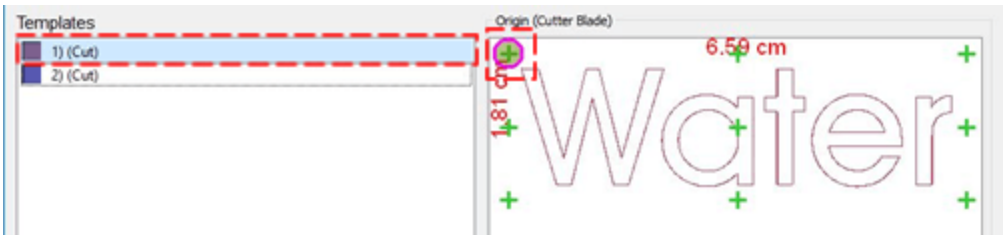
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

de este diálogo.



15. Antes de proceder, debe haber cargado el tapete de corte con los materiales de corte en la Cortadora.

16. Primero seleccionaremos la parte del texto a cortar del área de plantillas y estableceremos el punto de partida en la esquina superior izquierda. Este es el punto desde el que quieres que empiece el cortador.



17. Si nunca ha utilizado este material en su cortadora, primero debe realizar un corte de prueba para verificar que el material se corta correctamente con los ajustes actuales. 18. Con los botones de flecha, mueva la cuchilla a una posición que no se utilizará para el corte actual y pulse el botón Test. La cortadora realizará un corte de prueba del material, despegue la parte cortada para verificar si se cortó correctamente. si no fue adecuado, ajuste las opciones de la cortadora hasta que esté satisfecho con el resultado.

18. Ahora debe posicionar la cuchilla para el corte real del material. En nuestro caso debemos mover la cuchilla cerca del borde de la parte superior izquierda del material según el origen que hayamos seleccionado. Utilice los botones de flecha para mover la cuchilla a la posición deseada. Si necesita ajustar la posición de la cuchilla puede utilizar las teclas "Ctrl" , "Shift" para ajustar el paso del movimiento.

19. Mantenga pulsada la tecla Shift 

para que el movimiento sea pequeño.

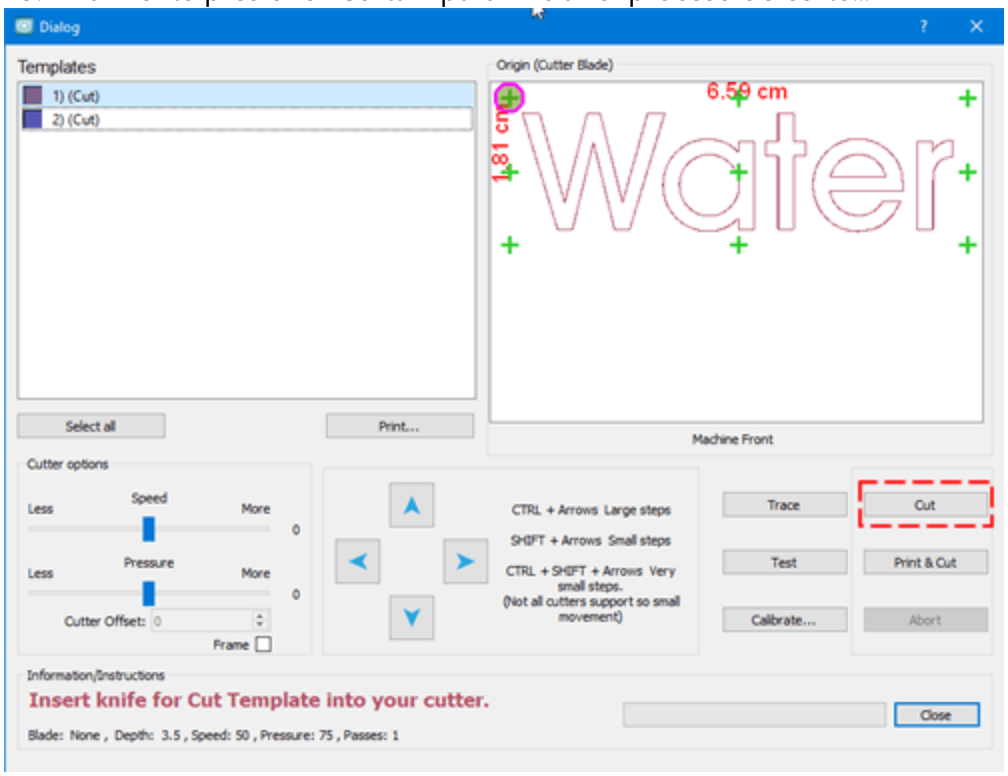
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

20. Mantenga pulsada la tecla "Ctrl". Ctrl (para Mac OS use "Cmd") para tener un gran paso de movimiento.

21. Use las teclas Ctrl y Shift juntas (Ctrl + Shift) (para Mac OS use "Cmd") para hacer un paso de movimiento muy pequeño.

22. Puedes "Trazar" el área que el diseño necesitará para asegurarte de que encaje en el material que has colocado.

23. Finalmente presione "Cortar" para iniciar el proceso de corte...



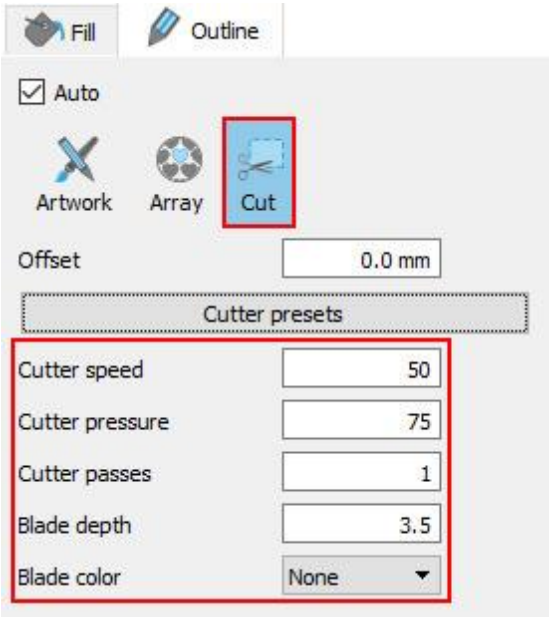
24. Después de que el proceso de corte de la parte de texto se completa, debe cortar la parte de símbolo. Seleccione la plantilla del símbolo, establezca el mismo punto de partida y mueva la cuchilla a la esquina superior izquierda del material azul de la estera de corte utilizando las flechas. Pulse Cortar para proceder a cortar la parte del símbolo. Si ha seguido todos los pasos correctamente, en este punto debe despegar la pieza para utilizarla en sus proyectos.

Propiedades de Corte

Como ya hemos mencionado, podemos crear fácilmente cualquier diseño y aplicando el tipo de contorno "Corte"  la parte seleccionada se marca como un diseño de corte y podemos cortarla con nuestro cortador digital. El tipo de contorno "Corte" se aplica sólo en los objetos que tienen contorno, de lo contrario no está disponible. Si sólo tenemos activada la técnica "Corte" e importamos un diseño vectorial, éste se convierte automáticamente en líneas de "Corte". Cuando tenemos otras técnicas, el software selecciona otros tipos de contorno para la obra de arte importada. Podemos aplicar "Corte" a cualquier

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

objeto simplemente seleccionando el objeto y luego presionando en el icono de "Corte"  en la pestaña " Contorno" de la barra de "Propiedades".



Para el tipo de "Corte" tenemos la propiedad "compensación" y un conjunto de ajustes de corte.

Compensación



Definiendo un valor de "compensación" para un contorno de "corte", puede especificar una distancia, interna o externa del original, que desea que el "corte" se mueva. Por ejemplo: si se define el valor de offset en 3mm el "Corte" se moverá 3mm en todas las direcciones fuera de su posición inicial. Por otro lado, si ajustas el valor a -3mm el "Corte" se moverá 3mm a todas las direcciones dentro de su posición inicial. En el campo numérico Offset puede introducir el valor de compensación que desee (compensación de corte), con un valor mínimo de -15mm y un valor máximo de 15mm. Además, puedes aumentar o disminuir el valor de compensación girando la rueda del ratón, si la hay. El valor que está insertando define la distancia exacta que desea que el "Corte" tenga desde la posición inicial de la obra de arte. Si el valor es negativo, se producirá un compensación interno y viceversa, si es positivo. El valor de compensación por defecto es cero y sólo se puede cambiar desde usted. Cualquier cambio que se haga en el valor de desplazamiento se previsualiza automáticamente en el diseño

Preajustes de la cortadora

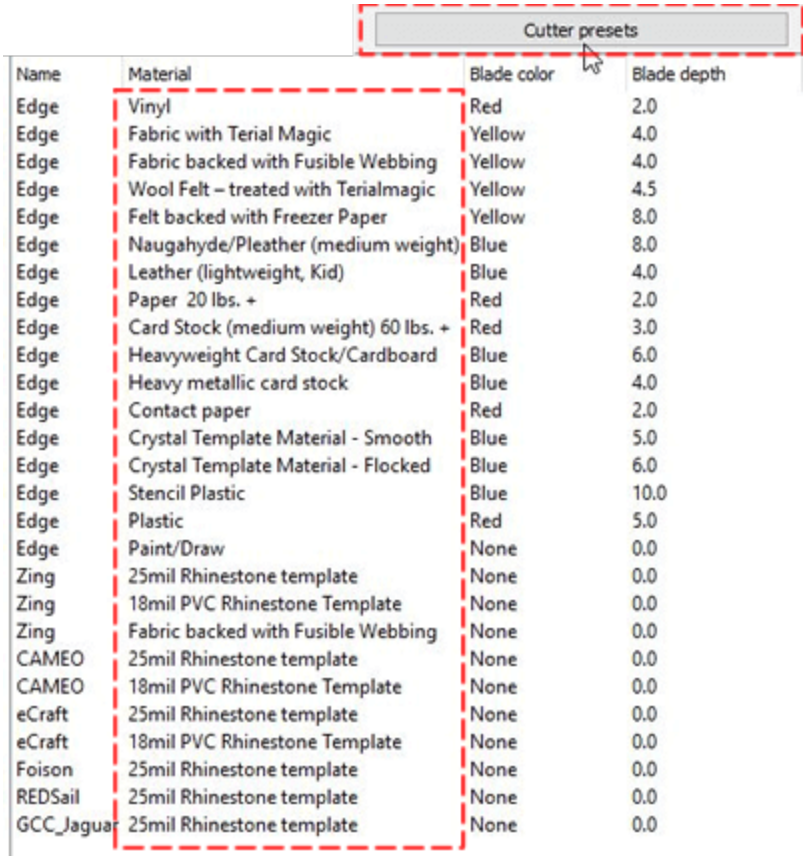
Todos los objetos "cortados" se producen colocando una cuchilla en su cortador digital y luego exportando el diseño al cortador. Las siguientes opciones de corte (Presión del cortador, Velocidad, Pasos, Color de la cuchilla y Profundidad) deben ser ajustadas correctamente para producir cualquier diseño usando su cortador digital. Las siguientes opciones de cortador deben ser ajustadas ya sea para cada objeto, aquí en Propiedades, o en el cuadro de diálogo Exportar a Cortador. Para ayudarle a seleccionar los ajustes adecuados según el material y el tipo de operación, hemos preparado varios preajustes de operación. Haga clic en el botón de ajustes preestablecidos del cortador y en el menú desplegable, seleccione cualquiera de

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

los ajustes preestablecidos disponibles para su cortador y el material que va a utilizar. Esta selección de preajustes sólo afecta a los objetos seleccionados.



Por ejemplo, si vas a cortar un diseño en vinilo con el cortador Artistic Edge, debes seleccionar el preset apropiado. Si seleccionamos el preajuste Borde - Vinilo, entonces todas las opciones de corte se establecen como en la figura anterior.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

En caso de que tenga un material especial o quiera mejorar la calidad del "Corte", también puede ajustar las opciones de corte cambiando las siguientes opciones (Velocidad de corte, Presión, pasadas, profundidad de la cuchilla y selección de la cuchilla).

Velocidad de corte



Con este valor, puede especificar la velocidad a la que la máquina cortará el diseño. Este valor varía de una máquina de corte a otra y algunas máquinas no permiten cambiar este valor en absoluto a través de nuestro software. Sin embargo, puede hacer ajustes a través del panel de la máquina. Siéntase libre de cambiar el

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ajuste de la velocidad basado en la velocidad a la que quiere que se corte el diseño. El campo de velocidad de la cortadora puede tomar valores desde 0 hasta 100.

Presión de la cortadora



Con este valor, si está activado, puede especificar la fuerza que la máquina añadirá a la hoja para cortar el diseño o al bolígrafo/brocha para dibujar el diseño. Este valor varía de una máquina de corte a otra y algunas máquinas no permiten cambiar este valor en absoluto a través de nuestro software. Sin embargo, puedes hacer ajustes a través del panel de la máquina. No dude en cambiar el ajuste de la presión del cortador en función de la profundidad a la que desea que se corte o pinte el material. El valor de la Presión del cortador varía de un material a otro. Los materiales más gruesos necesitan más presión y los más finos menos. El campo de presión del cortador puede tomar valores de 0 a 100.

Pases



Puedes especificar el número de pases con los que quieres que se haga el diseño. En realidad define cuántas veces cada forma será hecha por la máquina.

Profundidad de la cuchilla



Con esta opción se puede ajustar la profundidad de la cuchilla del cortador. Este valor varía de una máquina de corte a otra y depende de la selección de la cuchilla (algunos cortadores digitales tienen más de una cuchilla). Esta opción es una especie de información porque es posible que tenga que ajustar la profundidad de la cuchilla manualmente a mano al colocar la cuchilla en el cortador digital. El valor de la profundidad de la cuchilla varía de un material de corte a otro. El material más grueso necesita más profundidad y el más delgado menos. El campo de profundidad de la cuchilla puede tomar valores de 1 a 12.

Color de la cuchilla



Este menú desplegable enumera el color de la cuchilla que se debe utilizar para cortar el material específico. Esto es aplicable en máquinas específicas que incluyen varias cuchillas, con diferentes colores. Normalmente cada color es para cortar un material diferente. Revise el manual del cortador para obtener más información sobre qué cuchilla es de qué material.

Por ejemplo, para el cortador de bordes artísticos las cuchillas son para el siguiente uso:

- La Blue Cap Blades son para cortar materiales más gruesos
- Las Red Cap Blades son para cortar materiales delgados

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Las Yellow Cap Blades son para cortar telas

Seleccione el color de la cuchilla que utilizará para el objeto actualmente seleccionado y durante el proceso de corte el software le notificará que tendrá que utilizar el color de la cuchilla respectiva para cortar la forma.

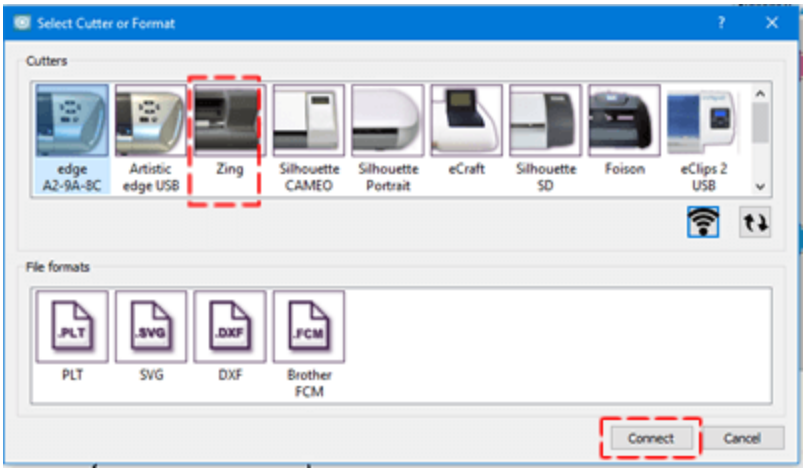
Imprimir y cortar

Hagamos una breve presentación de cómo funciona la función "Imprimir y Cortar". Como ya hemos mencionado la funcionalidad de " Imprimir y Cortar" funciona de 2 maneras de acuerdo al cortador utilizado. Para "Artistic Edge", "Zing" y "Foison Koala" que tienen un puntero láser debemos señalar (en el papel impreso) con el puntero láser algunas marcas especiales durante el procedimiento para que la impresión y el corte estén correctamente alineados. Para el Silhouette CAMEO que tiene un mecanismo especial de reconocimiento óptico debemos colocar el papel impreso al cortador y el cortador reconocerá las marcas especiales usando el reconocimiento óptico. Para el siguiente ejemplo hemos utilizado el cortador "Zing" que utiliza un puntero láser. Empezaremos con el diseño de la siguiente figura.



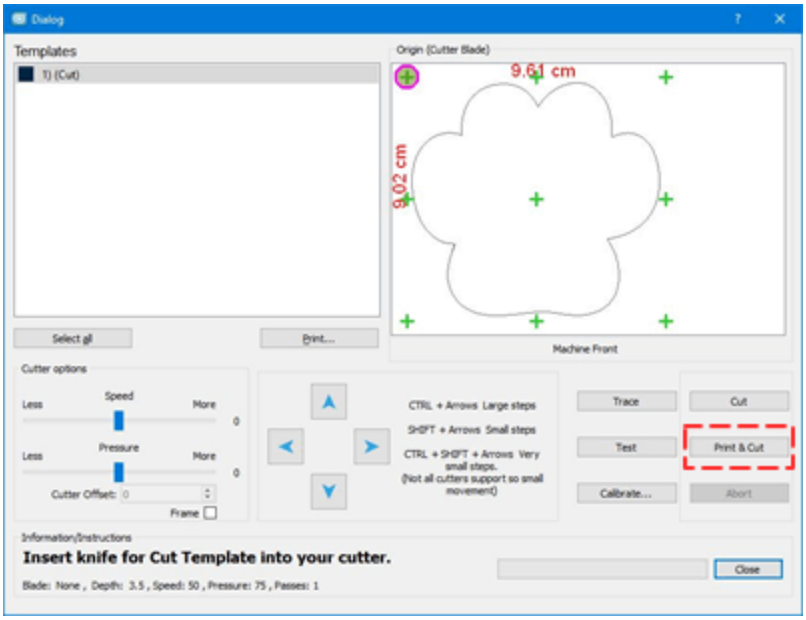
La línea exterior está configurada para tener el tipo de contorno "Corte". En el menú "Archivo", amplíe la opción "Exportar" y en el menú que aparece utilice la opción "A los cortadores". Del diálogo que aparece debemos seleccionar uno de los cortadores a conectar o un formato de archivo si queremos exportar a un archivo e importar a nuestro cortador de forma manual. En nuestro ejemplo utilizaremos el cortador "Zing", haga clic en el icono del cortador "Zing" y luego haga clic en "Conectar" para proceder.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



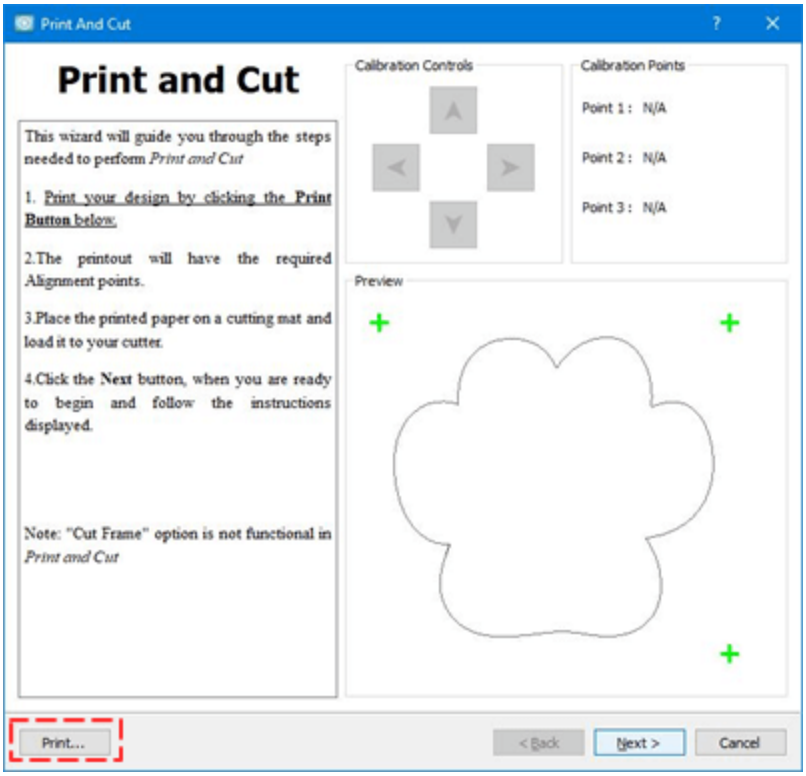
Seleccione un cortador o exporte a un archivo

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar a Cortador, usando este cuadro de diálogo puede cortar cualquier parte del diseño con su cortador. Si la cortadora digital está correctamente conectada y encendida, entonces en este punto debería poder comunicarse directamente con la cortadora a través de este diálogo. Para los propósitos de esta demostración presentaremos la funcionalidad de Imprimir y Cortar.

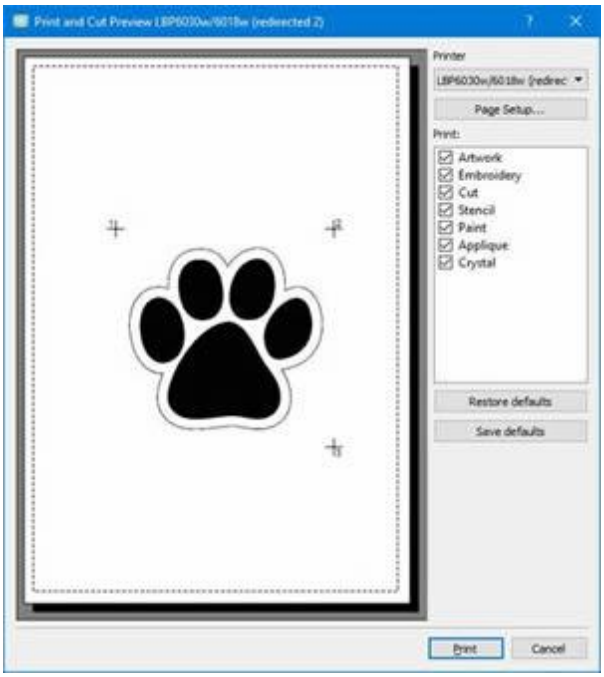


Un mago comenzará a guiarnos a través del procedimiento. Primero debe presionar la tecla de impresión para enviar el diseño a su impresora.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ajuste las opciones de impresión y pulse "Imprimir" para enviar a su impresora.

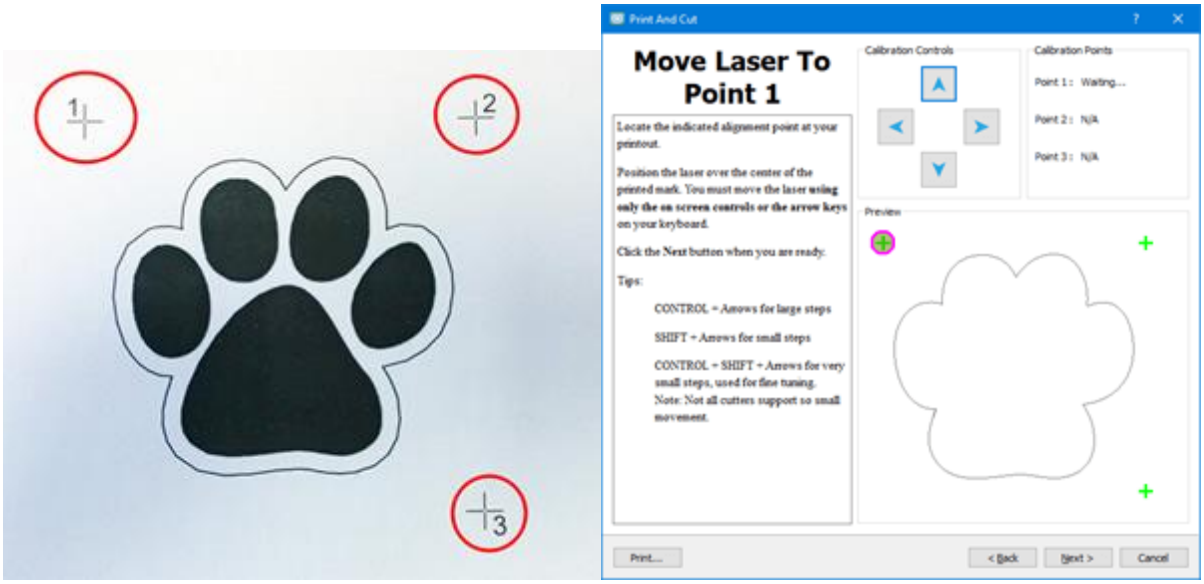


En este punto debemos mencionar que se puede quitar la línea de corte de la impresión para tener sólo la obra de arte y no la línea de corte.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

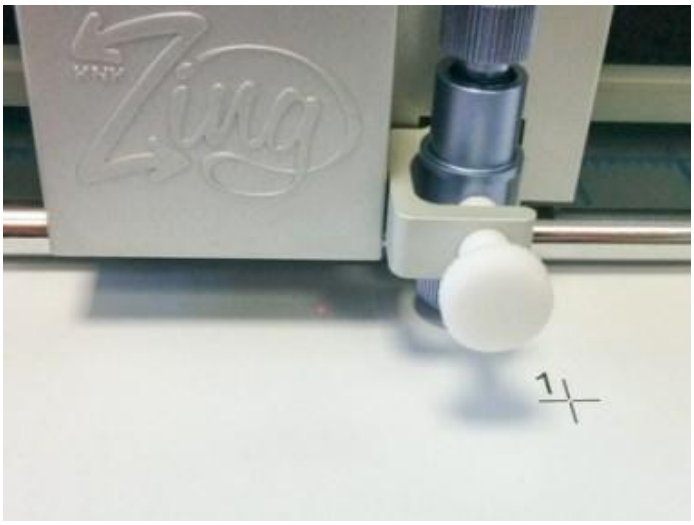


Ahora debes colocar el papel impreso en la alfombra de corte y colocar la alfombra en el cortador. El papel impreso aparece en la siguiente figura. Ahora, presionando el siguiente en el asistente de Imprimir y Cortar se nos pide que movamos el puntero láser a los 3 puntos que son apuntados por las elipses rojas.



Presione Siguiente para definir el primero, mueva el puntero láser con las teclas de flecha al centro de la cruz de cada punto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



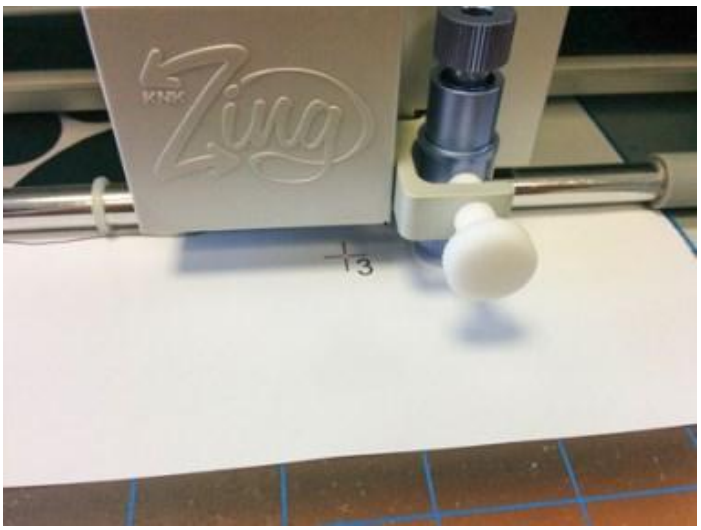
Mueva el puntero láser con las teclas de flecha de su teclado para mover el puntero al centro del eje del primer punto



Muévete al centro del primer punto con las teclas de flecha y pulsa Siguiente.



Mueva el puntero al centro del segundo punto con las teclas de flecha y presione Siguiente.



Muévete al centro del tercer punto con las teclas de flecha y pulsa Cortar para iniciar el proceso de corte real.

Al final puedes quitar el papel extra y tienes el contorno de tu diseño cortado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

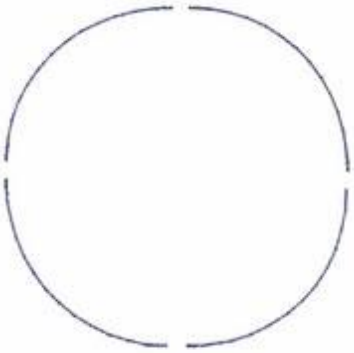
Plantilla - Creando diseños de plantilla

En esta sección describiremos la capacidad del software para crear diseños " plantilla". Una plantilla produce una imagen o patrón al colorear una superficie sobre un objeto intermedio con huecos diseñados en él, que crean el patrón o imagen permitiendo que el color llegue sólo a algunas partes de la superficie. Hay diseños de " plantilla " que tienen grandes áreas de corte que necesitan ser puenteadas antes de cortarlas, de lo contrario el patrón/forma no se aplicará correctamente. Para ello, hay que añadir un puente en el contorno del diseño y aumentar el soporte del material. Hay muchos parámetros en el software que pueden ayudarle a ajustar el diseño de la plantilla y producir el resultado que desea.

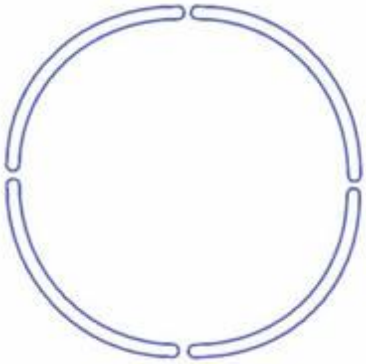
Para poder utilizar el tipo de " plantilla" necesitamos tener activada la técnica de " plantilla".

Trabajando con plantillas

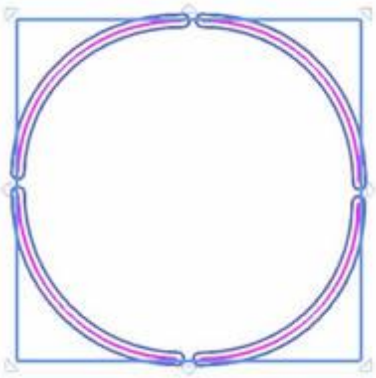
El software incluye un tipo de esquema especial que puede convertir cualquier forma abierta en una forma de "plantilla". Para aplicarlo a una forma abierta hay que seleccionarla y luego hacer clic en la "plantilla"  en la pestaña "contorno" de la barra de "Propiedades". La forma abierta se convertirá en forma de plantilla sin alterar la obra de arte. Se dibujará un contorno curvo a su alrededor para especificar el área que será cortada.



Forma abierta



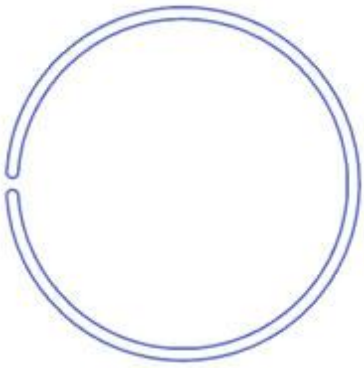
Herramienta de plantilla aplicada



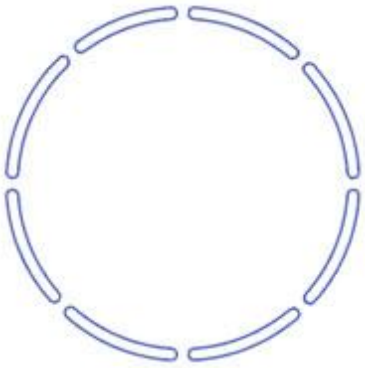
El contorno está ahí pero oculto

Si intentas aplicar la plantilla en una forma cerrada no verás ninguna diferencia. Si desea crear una plantilla basado en una forma cerrada, necesita agregar puentes de plantilla en la forma. Para ello, inicie el modo "Editar nodos" y haga clic con el botón derecho del ratón en el contorno de la forma cerrada, en el punto donde desea añadir el puente de plantilla, y desde el menú que aparece utilice la opción "Puente de plantilla". La forma cerrada se abrirá y ahora se verá como una plantilla. De acuerdo con la forma y su tamaño, es posible que tenga que añadir más puentes de plantilla, para que su plantilla sea más estable. Por ejemplo, si tienes un círculo con forma de plantilla, no puedes tener sólo un puente de plantilla. Tienes que añadir más de un puente para hacer el diseño de la plantilla más estable.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sólo un puente de plantilla



Muchos puentes de plantillas

Es importante saber que si la forma cerrada a la que se quiere aplicar el puente de esténciles es cualquiera de las formas construidas, habrá que "convertirla en curvas" primero seleccionando la opción respectiva del menú del botón derecho del ratón y luego se pueden añadir "puentes de plantillas" como en cualquier objeto normal.

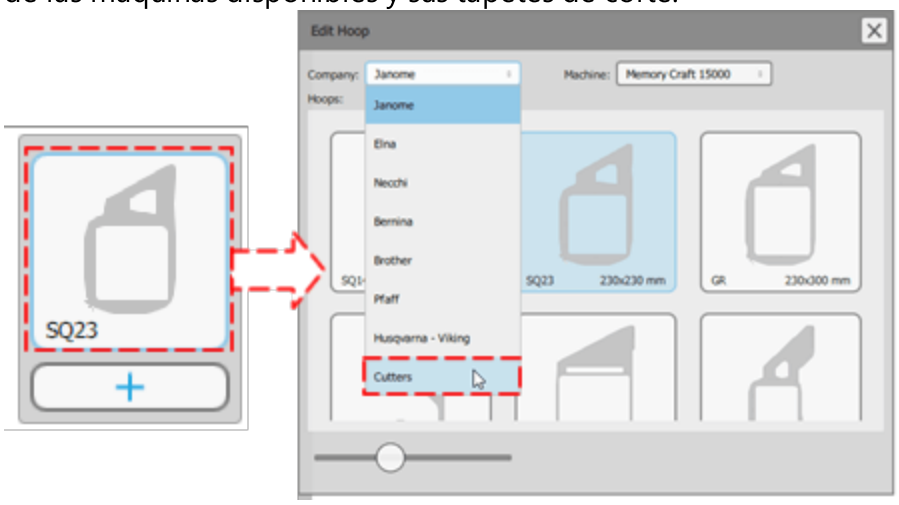
Crear un diseño de plantilla

Este es un tutorial paso a paso para guiarte sobre cómo crear un nuevo diseño, importar un archivo vectorial y convertirlo en un diseño de "plantilla".

Inicie el software y cree un nuevo diseño, para empezar con un lienzo en blanco.

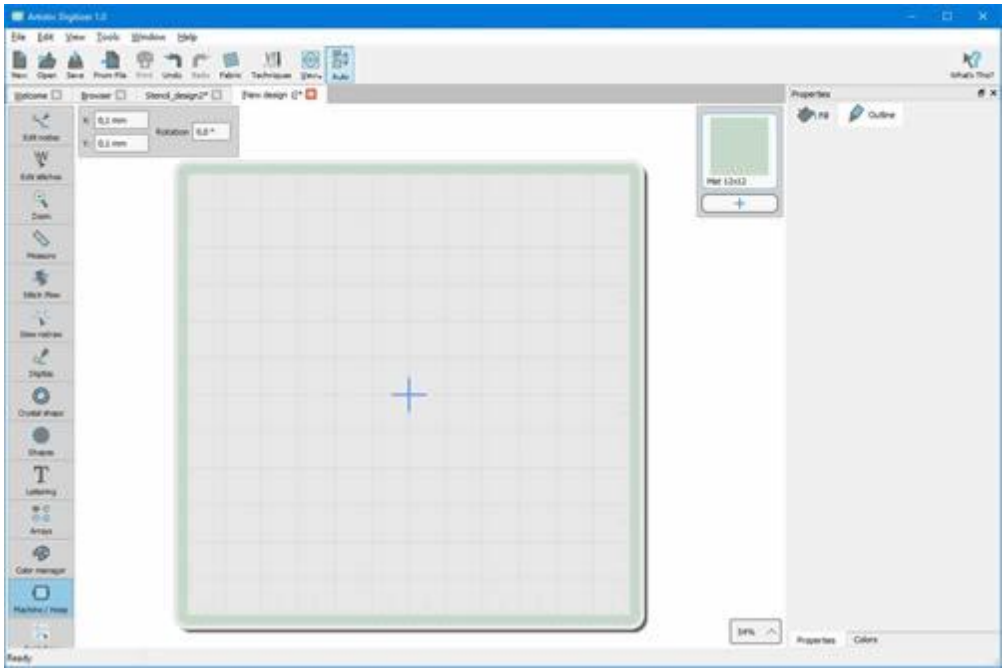
Asegúrate de que la técnica de "plantilla" esté activada.

1. Si desea ver una vista previa de su diseño en un tapete de corte, entonces presione la opción "Máquina / Bastidor" en la barra de "Herramientas" y luego verá una barra de bastidor en la parte superior derecha del área de diseño. Dé doble clic en ese aro y aparecerá el cuadro de diálogo "Editar bastidor". Expande el menú desplegable de la compañía y hay una opción "Cortadoras", luego puedes seleccionar cualquiera de las máquinas disponibles y sus tapetes de corte.



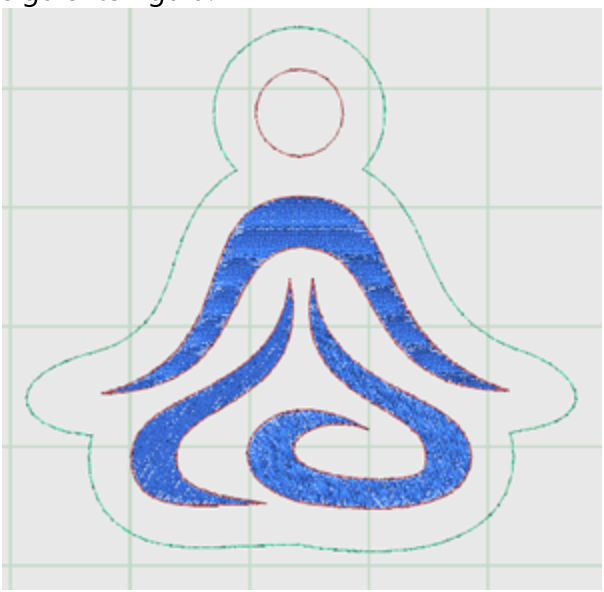
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Si has seguido el ejemplo hasta este punto deberías tener un diseño en blanco con un tapete de corte en el centro.



3. Utilice el icono de diseño "Abrir" o "Importar" del archivo de "Archivo" para seleccionar el diseño a importar.

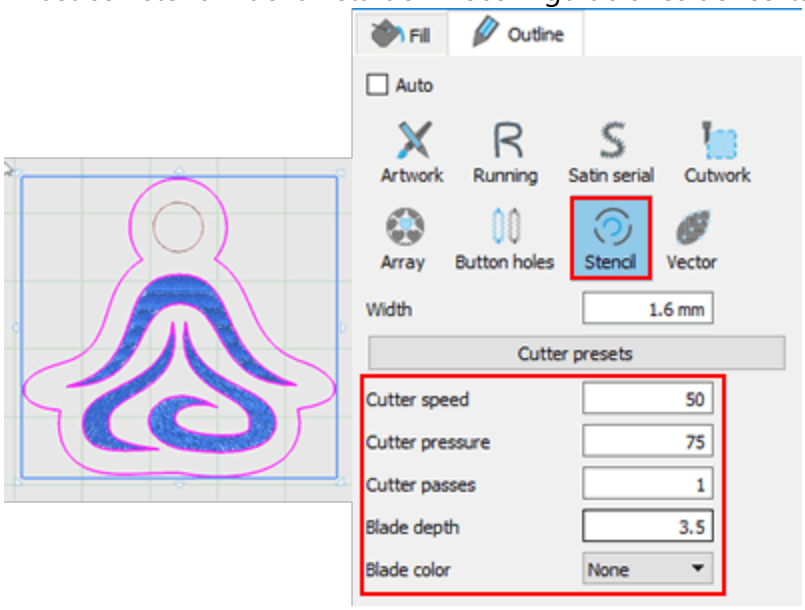
4. Para los propósitos de esta demostración importaremos un diseño de contorno. Como pueden ver en la siguiente figura.



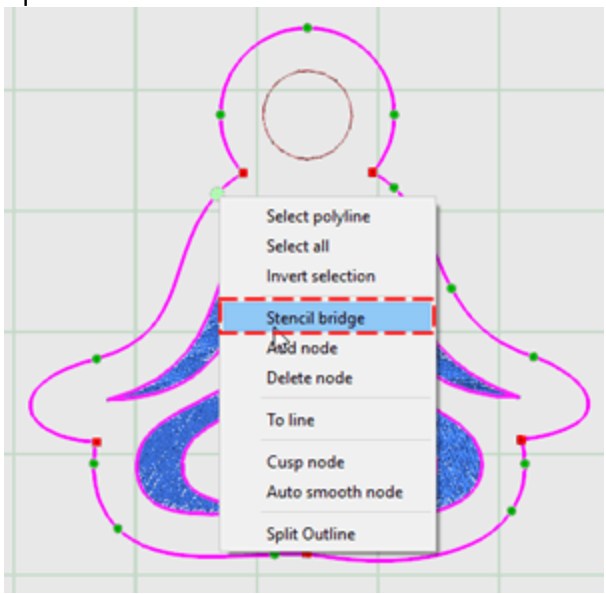
5. Seleccione el objeto de contorno verde y luego haga clic en " Plantilla" tipo de esquema en la barra de "Propiedades". Para nuestro ejemplo en el cortador "Borde Artístico", seleccionaremos el material

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Plástico Esténcil" de la lista de "Preconfiguraciones del cortador".

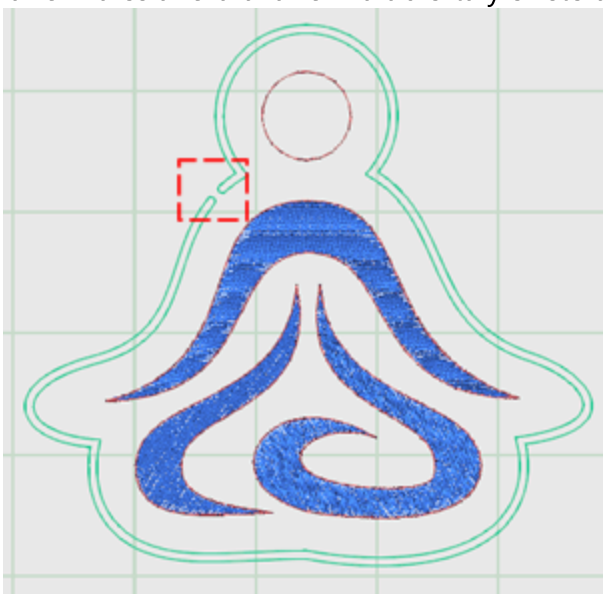


6. El diseño es una forma cerrada y el área de corte de la plantilla no es visible. Para convertirlo en un diseño de plantilla adecuado hay que convertirlo en una forma abierta añadiendo puentes de plantilla. Para ello tienes que hacer clic en los "nodos de edición"  de la barra de "Herramientas" y haciendo clic con el botón derecho del ratón en los puntos en los que desea añadir "puentes de plantilla" utilice la respectiva opción del menú del botón derecho del ratón para añadir los puentes de plantilla.

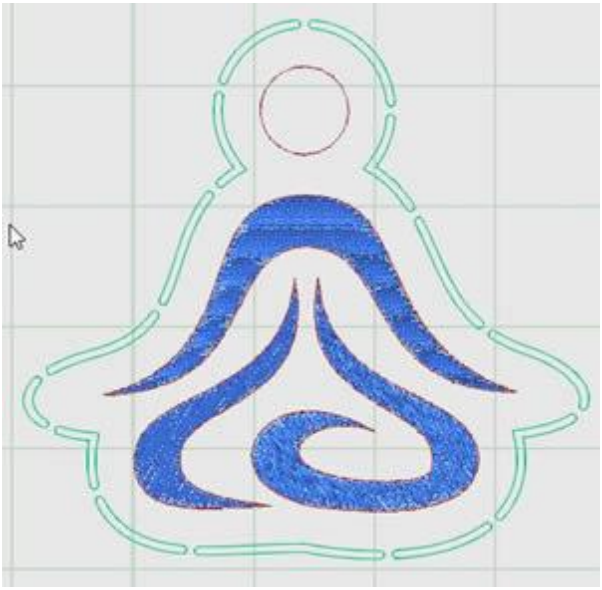


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. La forma es ahora una forma abierta y existe un "puente de plantilla" en la posición definida.



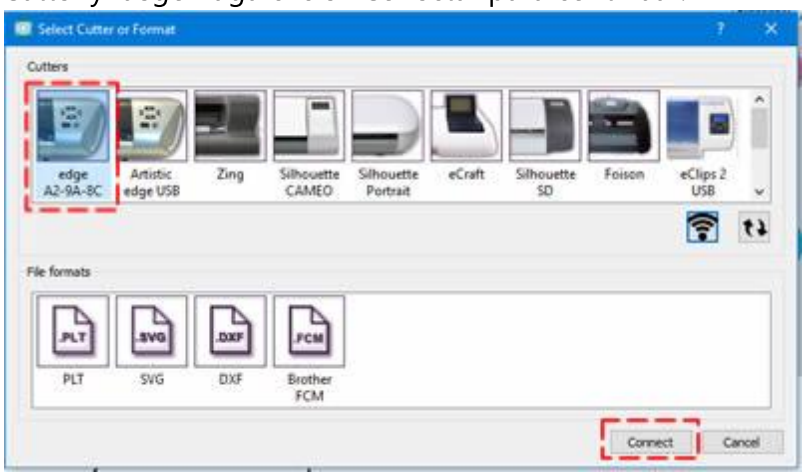
8. Continúe agregando puentes de plantilla en distancias generalmente cercanas para hacer la plantilla más estable.



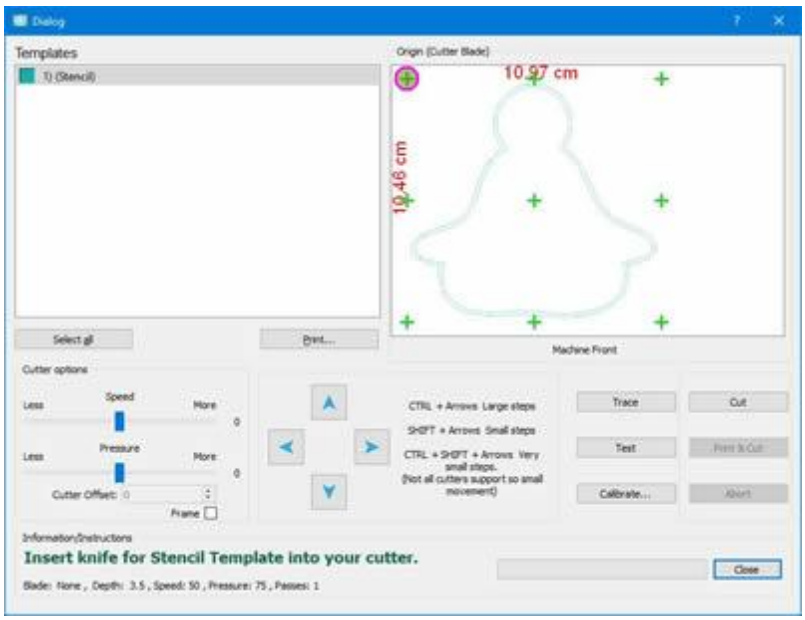
9. El diseño de la plantilla está listo y puedes enviarlo a tu cortador. En el menú "Archivo", vaya a "Exportar" y use la opción "A las cortadoras". En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un Cortador para conectar o un formato de archivo si queremos exportar a un archivo e importar a su cortador de forma manual. En nuestra muestra utilizaremos el cortador "Artistic Edge", haga clic en el icono Artistic Edge

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cutter y luego haga clic en Conectar para continuar.



10. En este punto, si el cortador está conectado a su ordenador, aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar al cortador", usando este cuadro de diálogo puede cortar el diseño de la plantilla con su cortador. Si la cortadora digital está correctamente conectada y encendida, entonces en este punto debería poder comunicarse directamente con la cortadora a través de este diálogo.



11. Ahora está listo para enviar el diseño a la cortadora, antes de proceder debe haber cargado el tapete de corte con el material de corte en la cortadora.

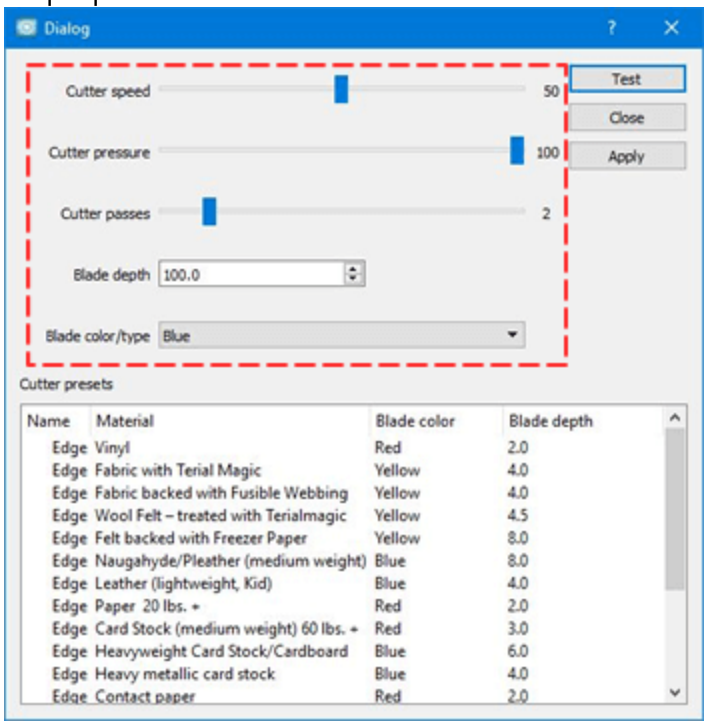
12. Primero selecciona las partes del diseño que quieres cortar del área de plantillas. Sólo tienes una plantilla, así que la siguiente es para seleccionar un origen. Este es el punto desde el que quieres que empiece el cortador.

13. Si nunca ha utilizado este material en su cortadora, primero debe realizar un corte de "prueba" para verificar que el material se corta correctamente con los ajustes actuales. Con los botones de flecha, mueva la cuchilla a una posición que no se utilizará para el corte actual y pulse el botón Prueba.

14. Aparecerá el cuadro de diálogo Corte de prueba con una lista de todos los ajustes del cortador que puede ajustar. Realice los ajustes que prefiera o seleccione cualquier preajuste de cortador de los disponibles. Haga clic en "Prueba" para cortar el diseño de la prueba, que se hará en base a los ajustes específicos. Despegue la pieza cortada para verificar si se cortó correctamente. Si está satisfecho con los

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

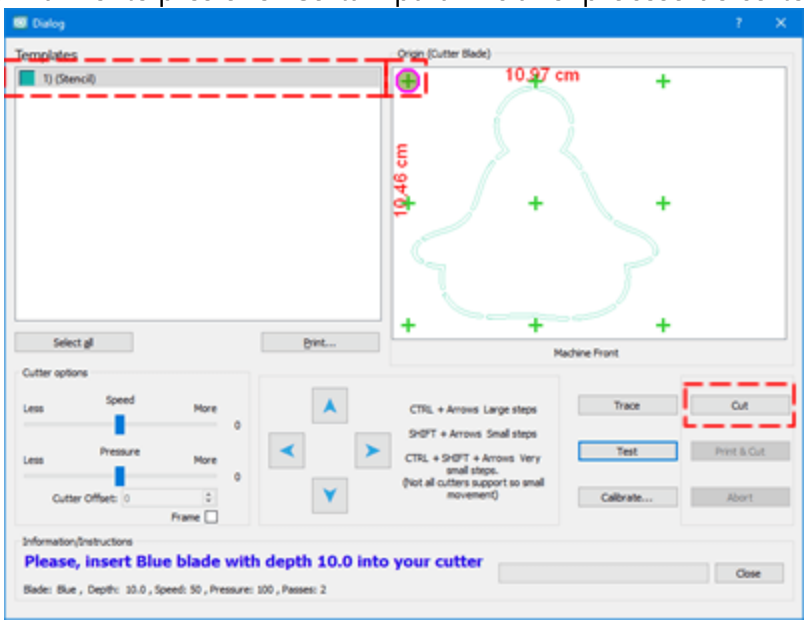
ajustes específicos, puede hacer clic en "Aplicar". Los ajustes se actualizarán en la barra de herramientas de propiedades.



15. Ahora estás listo para enviar el diseño al cortador. Coloca la "Cuchilla" para el corte real del material. En nuestro caso debemos mover la Cuchilla cerca del borde de la parte superior izquierda del material según el origen que hayamos seleccionado. Utilice los botones de flecha para mover la cuchilla a la posición deseada. Si necesita afinar la posición de la cuchilla puede utilizar las teclas "Ctrl" (Cmd para Mac) , "Shift" del teclado para ajustar el paso del movimiento.
16. Mantenga pulsada la tecla Shift para que el movimiento sea pequeño.
17. Mantenga pulsada la tecla Ctrl (para Mac OS "Cmd") para tener un gran paso de movimiento.
18. Utiliza las teclas Ctrl y Shift (para Mac OS "Cmd") juntas para hacer un paso de movimiento muy pequeño.
19. También puedes " Trazar" el área que el diseño necesitará para asegurarte de que encaje en el material que has colocado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

20.Finalmente presione "Cortar" para iniciar el proceso de corte.

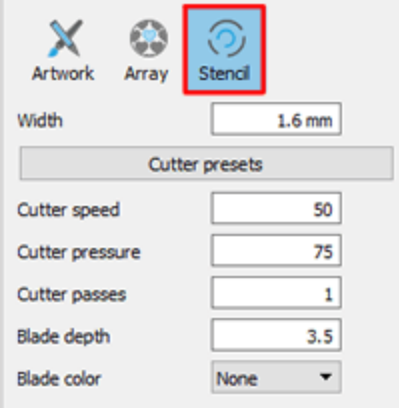


Después del proceso de corte, quita el tapete de corte con el material y pela las formas cortadas para producir el diseño final de la plantilla. Eso es todo por ahora, si has seguido la guía, ahora deberías tener tu primer diseño de plantilla creado.

Parámetros de la plantilla

A cada diseño de plantilla que está creando tiene la capacidad de hacer ajustes en el ancho de la plantilla y en los parámetros del cortador que afectarán a la forma en que la plantilla será cortada. Por lo tanto, es importante hacer los ajustes correctos, para asegurar los mejores resultados. Todos los ajustes se pueden hacer en la barra de "Propiedades" de la pestaña "Contorno", donde aparecerán los parámetros de la plantilla después de seleccionar el objeto. Los parámetros que se pueden ajustar son los siguientes:

- Ancho
- Preajustes de la cortadora
- Velocidad de la cortadora
- Presión de la cortadora
- Pases de la cortadora
- Profundidad de la cuchilla
- Color de la cuchilla

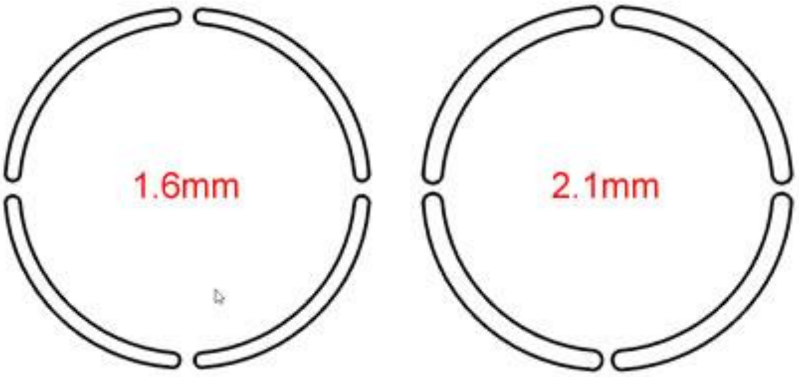


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ancho



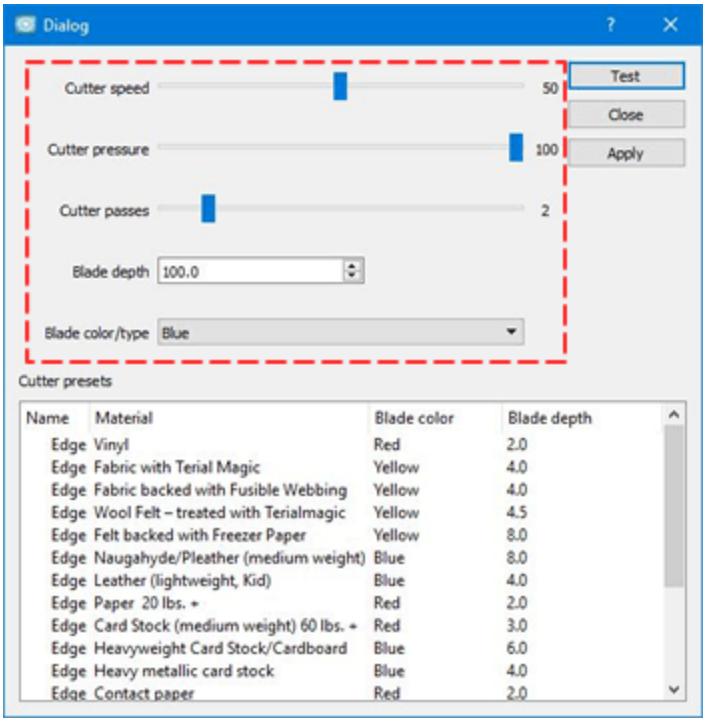
Con la propiedad width puedes cambiar el ancho de la plantilla. El valor por defecto es 1.6mm y el que la mayoría de las veces usarás en tus diseños. El valor mínimo es 0.5mm y el máximo 3.0mm.



Cuanto más alto sea el valor de la anchura, menor será la brecha del puente de la plantilla. Si fijas el ancho a 3.0mm, el puente sería diminuto. Si quieres mantener este ancho de plantilla pero quieres aumentar el ancho del puente tendrás que editar el contorno de la forma y aumentar manualmente el ancho del puente.

Todas las opciones excepto la de "Ancho" se refieren a los ajustes de corte. Algunas máquinas no permiten cambiar algunos o ninguno de estos valores a través de nuestro software. Sin embargo, puede hacer ajustes a través del panel de la máquina. Estas opciones estarán siempre disponibles en la barra de herramientas de "Propiedades" porque no hay ninguna cortadora seleccionada. Si quiere ver qué opciones le permite ajustar el cortador puede ir a Archivo > Exportar > A Cortadoras y desde el diálogo del asistente que aparecerá seleccione la cortadora que ha conectado en el PC. Haga clic en "Conectar" y desde el siguiente diálogo seleccione "Prueba". En la ventana de prueba sólo habrán activado las opciones que puede ajustar para la cortadora conectada. Usando este diálogo puede ajustar estas opciones e incluso probarlas en la cortadora. Si está satisfecho con el ajuste que ha seleccionado, puede hacer clic en "Aplicar" al objeto (la barra de herramientas de propiedades se actualizará automáticamente).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



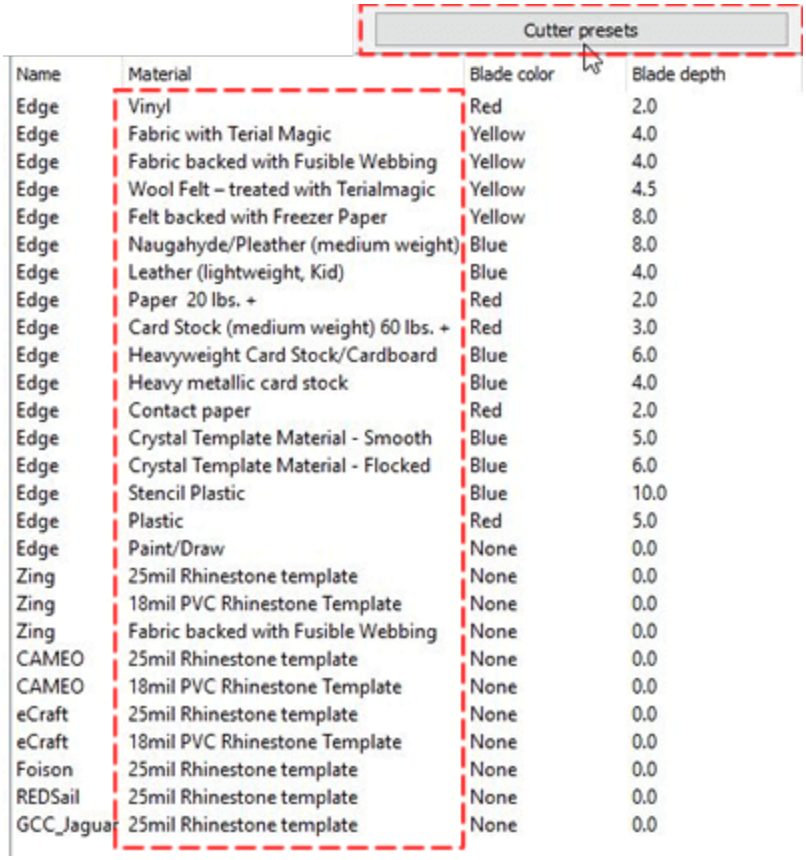
Ventana de prueba de corte.

Preajustes de la cortadora

El botón de ajustes preestablecidos de la cortadora le permite seleccionar los ajustes preestablecidos de la cortadora, basados en el material que va a cortar y la cuchilla que va a utilizar, y aplicarlos al objeto actualmente seleccionado. Al hacer clic en el botón Preconfiguraciones del cortador, aparecerá una lista emergente con las configuraciones del cortador disponibles. Las configuraciones predefinidas del cortador se enumeran con la siguiente información Nombre, Material, Color de la cuchilla y Profundidad de la cuchilla.

- Nombre: Indica el nombre de la cortadora para la que está hecha la plantilla.
- Material: Indica los materiales que se pueden cortar usando el preajuste. Esos se refieren a Strass, son principalmente para material de vinilo.
- Color de la cuchilla: Indica el color de la cuchilla que se debe usar para cortar el material específico. Esto es aplicable en máquinas específicas que incluyen varias cuchillas. Normalmente cada color es para cortar un material diferente. Revise el manual de la cortadora para más información sobre qué cuchilla es de qué material.
- Profundidad de la cuchilla Enumera la profundidad de la cuchilla que tienes que poner en la cuchilla del cortador. Normalmente la profundidad de la cuchilla se ajusta manualmente. Por lo tanto, debe consultar el manual del cortador y encontrar la forma de cambiar la profundidad de la cuchilla.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

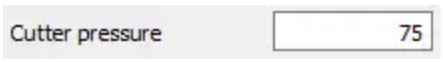
Para aplicar el preajuste que desea, simplemente haga clic en él. Los ajustes de la barra de herramientas de Propiedades se ajustarán en consecuencia.

Velocidad de la cortadora



Con este valor, puede especificar la velocidad a la que la máquina cortará el diseño. Este valor varía de una máquina de corte a otra y algunas máquinas no permiten cambiar este valor en absoluto a través de nuestro software. Sin embargo, puede hacer ajustes a través del panel de la máquina. Llene el espacio para cambiar el ajuste de velocidad basado en la velocidad a la que quiere que se corte el diseño. El campo de velocidad de la cortadora puede tomar valores de 0 a 100.

Presión de la cortadora



Con este valor, si está activado, puede especificar la fuerza que la máquina añadirá a la hoja para cortar el diseño o al bolígrafo/brocha para dibujar el diseño. Este valor varía de una máquina de corte a otra y algunas máquinas no permiten cambiar este valor en absoluto a través de nuestro software. Sin embargo, puedes hacer ajustes a través del panel de la máquina. No dude en cambiar el ajuste de la presión del cortador en función de la profundidad a la que desea que se corte o pinte el material. El valor de la Presión del cortador varía de un material a otro. Los materiales más gruesos necesitan más presión y los más finos menos. El campo de presión del cortador puede tomar valores de 0 a 100.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pases de la cortadora



Puedes especificar el número de pases con los que quieres que se haga el diseño. En realidad define cuántas veces cada forma será hecha por la máquina.

Profundidad de la cuchilla



Con esta opción se puede ajustar la profundidad de la cuchilla del cortador. Este valor varía de una máquina de corte a otra y algunas máquinas no permiten cambiar este valor en absoluto a través de nuestro software. Sin embargo, puede hacer ajustes en la máquina real. Siéntase libre de cambiar el ajuste de la profundidad de la cuchilla en función de la profundidad que desee que tenga el material a cortar. Este valor es sólo para su información, para recordarle que para este objeto tiene que cambiar la profundidad de la cuchilla en la máquina. El valor de la profundidad de la cuchilla varía de un material a otro. El material más grueso necesita más profundidad y el más fino menos.

Color de la cuchilla



Este menú desplegable enumera el color de la cuchilla que se debe utilizar para cortar el material específico. Esto es aplicable en máquinas específicas que incluyen varias cuchillas, con diferentes colores. Normalmente cada color es para cortar un material diferente. Revise el manual del cortador para obtener más información sobre qué cuchilla es de qué material. Por ejemplo, para el cortador de bordes artísticos las cuchillas son para el siguiente uso:

- Las Blue Cap Blades son para cortar materiales más gruesos
- Las Red Cap Blades son para cortar materiales más delgados
- Las Yellow Cap Blades son para cortar telas

Seleccione el color de la cuchilla que utilizará para el objeto actualmente seleccionado y durante el proceso de corte el software le notificará que tendrá que utilizar el color de la cuchilla respectiva para cortar la forma.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pintura - Pintando diseños

El software te da la posibilidad de crear diseños "Paint" montando un bolígrafo/brocha en tu cortador digital. Es una forma totalmente nueva de crear diseños de pintura en prendas de vestir o cualquier otro material. Hay varios tipos de "Relleno de pintura" y varios tipos de "Contorno de pintura". Cada diseño se aplicará sobre el material dibujando el patrón de pintura que has creado con el software. El cortador digital se mueve hacia adelante y hacia atrás con el pincel de la pluma adjunto y dibuja el diseño que ha creado, objeto por objeto, siguiendo una secuencia de acción similar a la que suele seguirse cuando se corta un diseño. Aunque esta vez en lugar de las cuchillas estás cambiando los colores del pincel.



Para crear diseños de pintura necesitas tener activada la técnica de "Pintura".

Crear un diseño de pintura

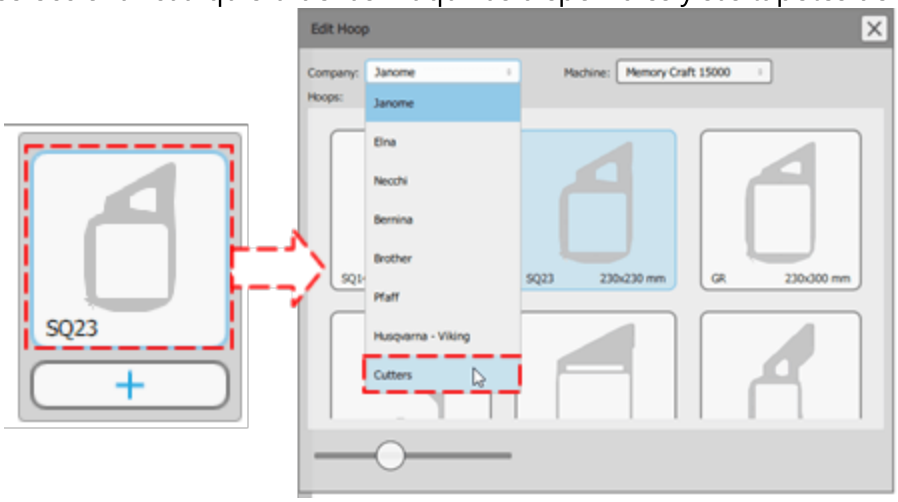
1. Inicie el software y cree un nuevo diseño, para empezar con un lienzo en blanco.

2. Usando el icono de "Técnicas"  asegúrate de que sólo la técnica de " Pintura

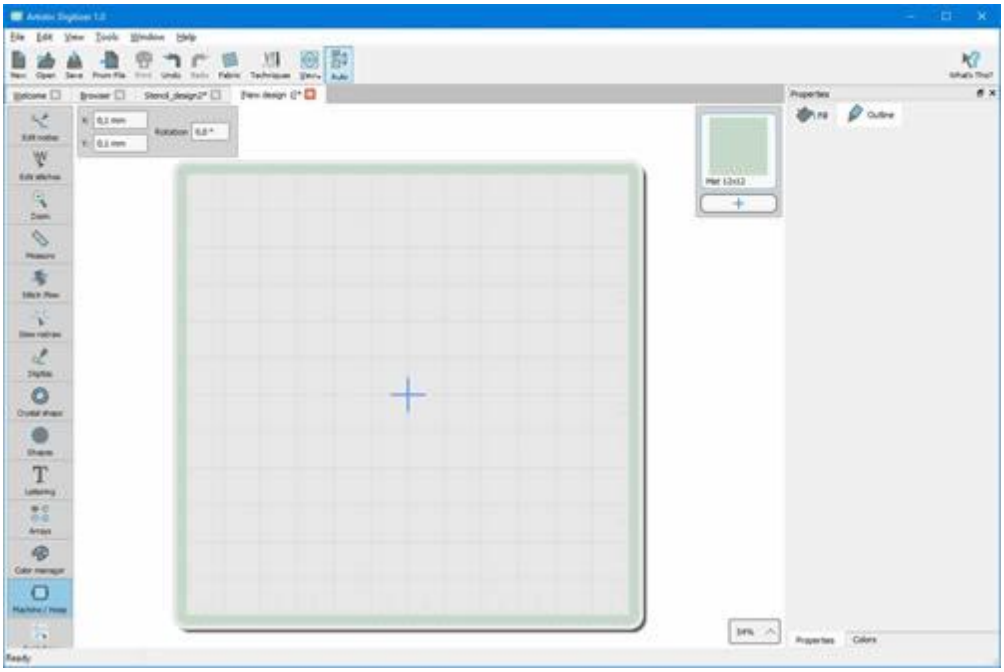
3. Si desea ver una vista previa de su diseño en un tapete de corte, entonces presione la opción "Máquina / Bastidor" en la barra de "Herramientas" y entonces verá una barra de bastidor en la parte superior derecha del área de diseño. Dé doble clic en ese aro y aparecerá el cuadro de diálogo "Editar bastidor". Expande el menú desplegable de la compañía y hay una opción "Cortadoras", luego puedes

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

seleccionar cualquiera de las máquinas disponibles y sus tapetes de corte.



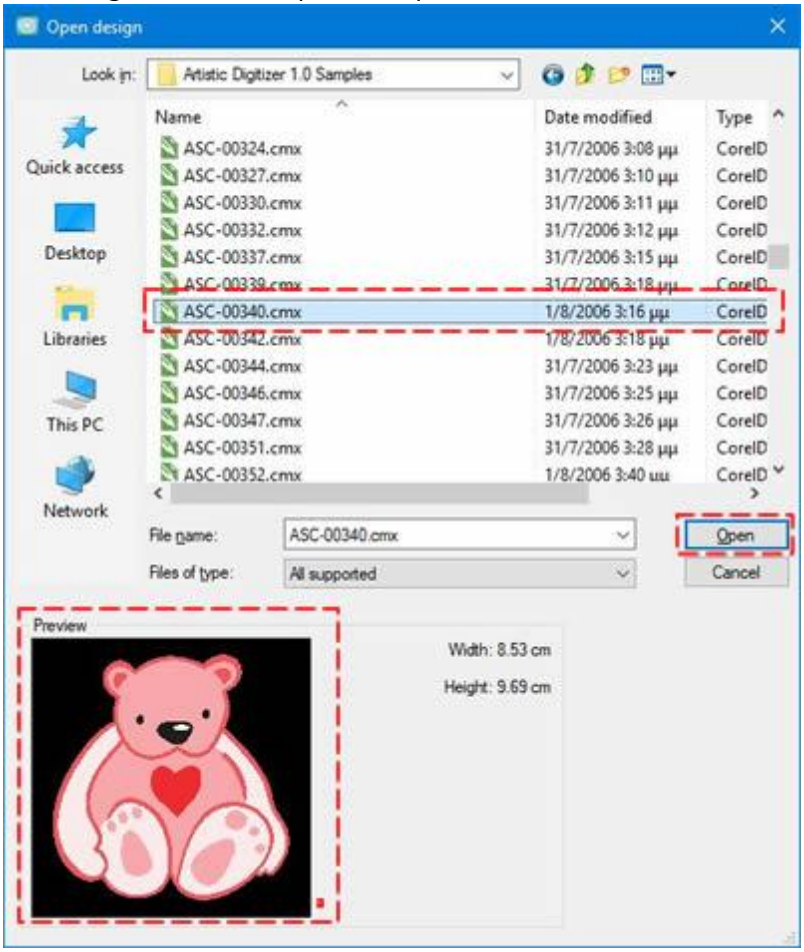
4. Si has seguido el ejemplo hasta este punto deberías tener un diseño en blanco con una alfombra de corte en el centro.



5. Utilice el icono de diseño "Abrir" o "Importar" del archivo de "Archivo" para seleccionar el diseño a importar.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

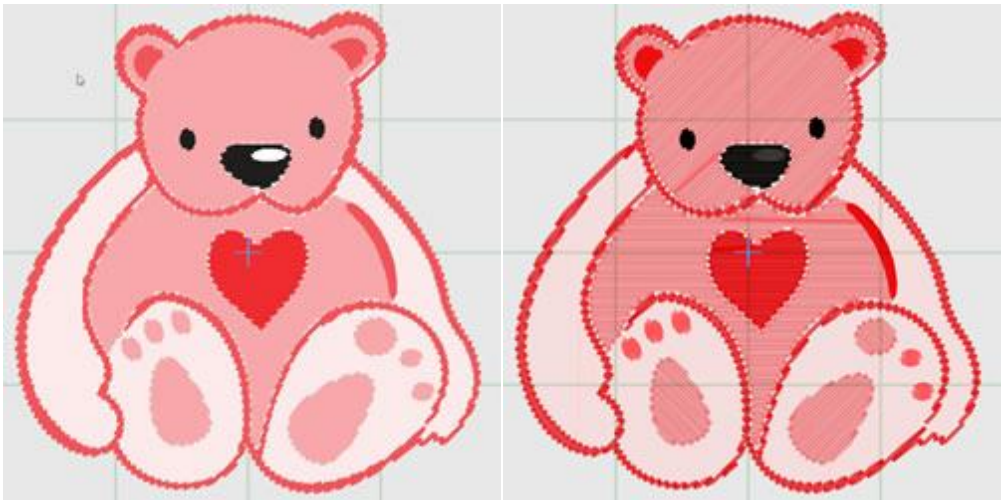
6. Aparecerá el diálogo "Abrir diseño" desde donde se puede navegar para localizar un mapa de bits o una imagen vectorial que se importará en el diseño.



7. Busca la carpeta "Documentos" y localiza la carpeta "Diseños de bordado". En esta carpeta encontrará una carpeta con varias muestras. Entre las muestras encontrarás muchos diseños vectoriales que puedes importar y convertir fácilmente en un diseño de pintura. Selecciona cualquiera de ellos y haz clic en el botón "Abrir".

8. El diseño importado aparecerá en el área de diseño y como sólo está habilitada la técnica "Pintura", el software convertirá el diseño importado utilizando tipos y colores de pintura. Puede tener una mejor vista previa del efecto de la pintura activando "Pintura realista".

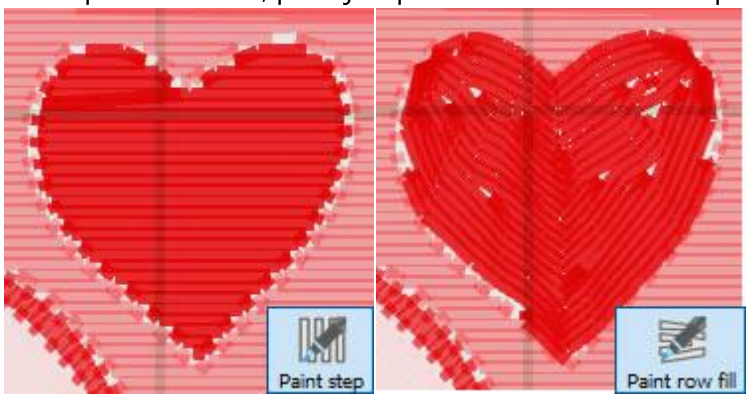
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Diseño importador Vista realista de pintura

9. Seleccione cualquiera de las partes del diseño y en la barra de "Propiedades" puede ver que los tipos "Relleno de filas" o " Contorno Cada vez que seleccione un objeto sus propiedades aparecerán en la barra de "Propiedades". Puede seleccionar varios objetos manteniendo pulsada la tecla "Shift" y haciendo clic en los objetos que desee añadir a la selección.

10.Por ejemplo, selecciona el corazón, como puedes ver que "Paso de pintura" es el tipo de pintura seleccionado automáticamente. Puede cambiar fácilmente el tipo de relleno haciendo clic en cualquier otro tipo de relleno, por ejemplo "Relleno de filas de pintura"



11. Utilizando las herramientas de edición disponibles se realizan varias transformaciones de la obra de arte. pero en este punto sólo mencionaremos el uso de las "Propiedades". Hay varias propiedades para cualquiera de los tipos de pintura. Por ejemplo, para el "relleno de la fila de pintura" de la figura anterior se puede ajustar la "Densidad" y/o "usar movimientos cortos/largos".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Objeto inicial

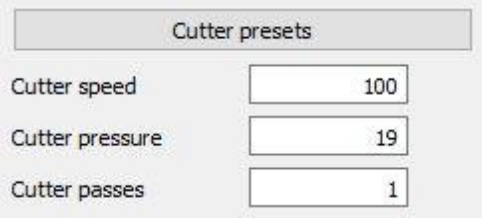


Desactivar corto/largo

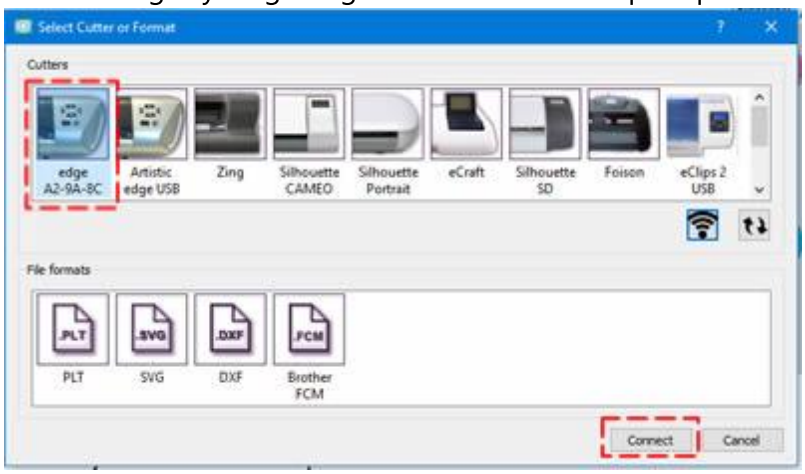


Densidad incrementada

12. En este punto debemos mencionar acerca de los ajustes del cortador, supongamos que tienes el cortador digital "Artistic Edge" y tu diseño sólo tiene objetos de pintura. Selecciona todos los objetos y de los "Ajustes del cortador", selecciona el ajuste previo "Borde - Pintura". El conjunto de opciones de corte seleccionadas (Velocidad del cortador, presión, pasadas) se aplicará a todos los objetos seleccionados. Este conjunto de ajustes sólo es adecuado para los objetos de pintura.



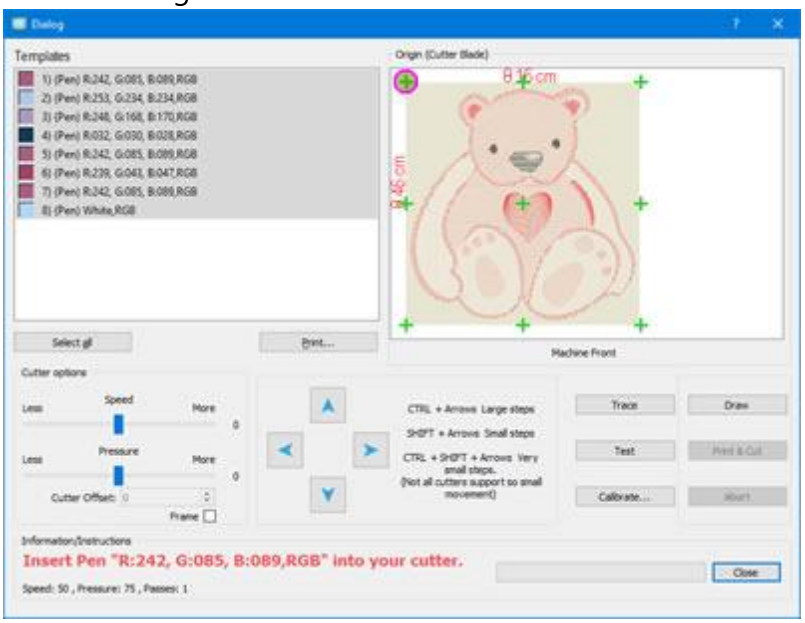
13. Cuando termine con el diseño y esté listo para "Pintar" las piezas con su cortador digital (el cortador debe soportar la colocación de un Pincel en lugar de la Cuchilla), utilice la opción "A Cortadores" del menú "Archivo", submenú "Exportar". En el cuadro de diálogo que aparece, debe seleccionar uno de las " Cortadoras" para conectar o un "Formato de archivo" si desea exportar a un archivo e importar a su cortadora de forma manual. En este ejemplo utilizaremos el cortador "Artistic Edge", haga clic en el icono "Artistic Edge" y luego haga clic en " conectar" para proceder.



Siempre debe guardar el diseño en formato de archivo ".draw", para tenerlo como referencia posterior.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

14. Aparecerá el cuadro de diálogo "Exportar a la cortadora", usando este cuadro de diálogo puede DIBUJAR cualquier pieza de diseño con su cortadora. Si la cortadora digital está correctamente conectada y encendida, entonces en este punto debería poder comunicarse directamente con la cortadora a través de este diálogo.



Si ha aplicado alguna paleta de Pinceles a los colores de este diseño, entonces en este punto, debe ver en el nombre de la plantilla el color del pincel real que ha sido seleccionado y en la vista previa los colores reales de la paleta de Pinceles que ha seleccionado para el diseño. Algunos colores pueden haber sido sustituidos por el más cercano de la paleta del Pincel.

15. Antes de proceder, debe haber cargado la estera de corte con el material para dibujar en la cortadora.

Si nunca ha utilizado este material o el pincel de su Cortadora, primero debe realizar una "Prueba" para verificar que la Pluma/Pincel dibuja como desea sobre el material actual. Se proporciona más información sobre la configuración de la funcionalidad de prueba en un tema aparte.

16. Para proceder y dibujar las piezas de diseño en cualquier material parecido al papel o en una Tela, es necesario seleccionar todos los elementos del área de Plantillas y seleccionar un origen. El origen es el punto desde el que quieres que el cortador empiece a dibujar.

17. A continuación, coloque el respectivo cepillo en el porta cuchillas de su cortador y posicione la cabeza del cortador, en la parte superior del área que desea dibujar. Más específicamente, debe colocar el cabezal cerca del borde de la parte superior izquierda del material según el origen que haya seleccionado. Utilice los botones de flecha para mover el cabezal a la posición deseada. Si necesitas afinar la posición de la Cabeza puedes usar las teclas "Ctrl" , "Shift" del teclado para ajustar el paso del movimiento.

- Mantén pulsada la tecla "Shift" para que el movimiento sea pequeño.
- Mantenga pulsada la tecla Ctrl (para Mac OS use "Cmd") para tener un gran paso de movimiento.
- Usar las teclas "Ctrl" (Cmd) y "Shift" juntas para hacer un paso de movimiento muy pequeño.

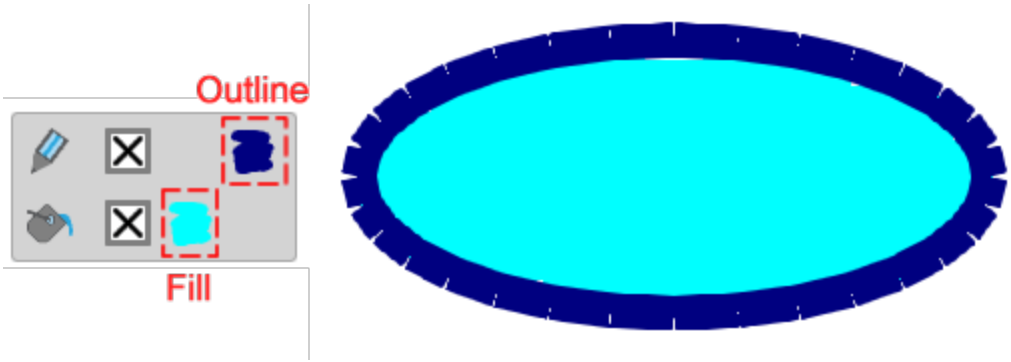
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

También puedes " trazar" el área que el diseño necesitará para asegurarte de que encaja en el material que has colocado.

18.Finalmente presione "Dibujar" para iniciar el proceso de corte. Cuando la parte del primer Pincel esté completa, el Cortador se detendrá y se le pedirá que coloque el siguiente Pluma/Pincel en el portaplumas.

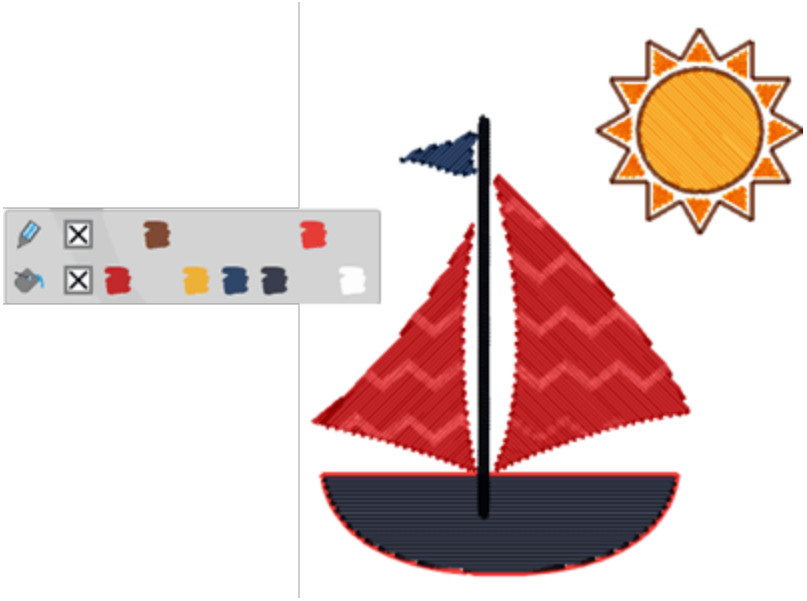
Trabajar con los colores de la pintura

En esta sección presentaremos cómo trabajar con los colores para sus proyectos de pintura. En los siguientes temas asumimos que sólo tienes habilitada la técnica de "Pintura" para presentar cómo manejar los colores del pincel para tus diseños. Por defecto, cuando se crea un nuevo diseño en blanco, la barra de "Colores usados", que se encuentra en la parte inferior de la aplicación, está en blanco. Al crear un objeto, el color de "relleno" y "contorno" por defecto se aplica automáticamente y se puede ver en la barra de "Colores usados". Como sólo tienes activada la técnica de "Pintura", el icono de color será como un "Pincel" como en la siguiente figura.



Esta barra contiene todos los colores que ya se utilizan en este diseño y puede aplicar cualquier color a cualquier objeto, eliminar el relleno o el contorno, seleccionar un nuevo color y editar cualquier color. La fila superior, contiene los colores del "contorno" y la fila inferior muestra los colores del "relleno". Si abre un diseño con múltiples objetos puede ver todos los colores de contorno usados en la fila superior y todos los colores de relleno usados en la fila inferior. Cuando un objeto es seleccionado los colores que este objeto tiene aparecen resaltados. Si hace clic en cualquier otro color (de relleno o de contorno), que no sean los que ya se han aplicado a este objeto, entonces el color en el que haga clic se aplicará automáticamente al objeto seleccionado. En el caso de que se cree cualquier diseño con la técnica "Pintura" activada, todos los colores utilizados serán colores "pintura", como en la siguiente figura.

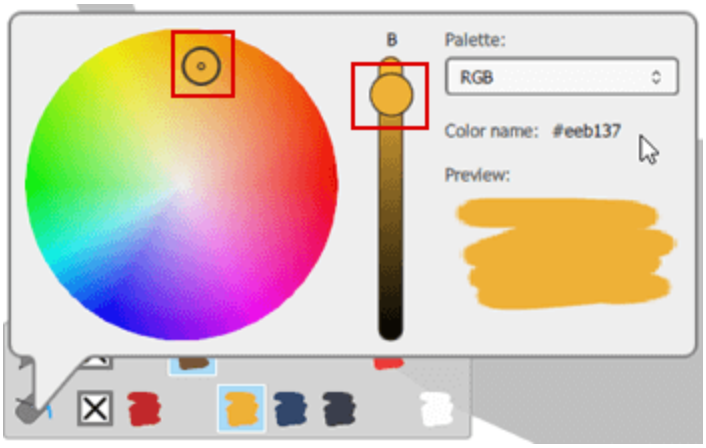
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Haga clic en el color "ninguno" (relleno - contorno) para eliminar el relleno o el contorno del objeto seleccionado.

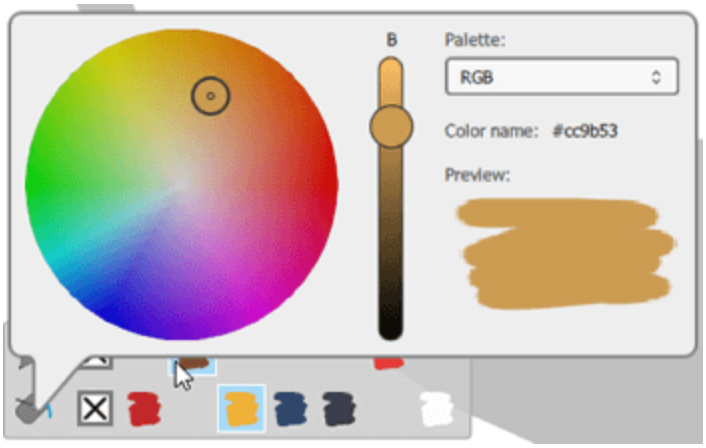
Puede establecer un nuevo color, al objeto seleccionado, haciendo clic en el icono de "Relleno" *o* "contorno" . El "selector de color" aparece para seleccionar un nuevo color para el objeto seleccionado. De la misma manera, si hace clic en cualquiera de los colores utilizados, puede editar el color. Aparece el "selector de color" y puedes cambiar el color. El nuevo color se aplica automáticamente a todos los objetos que estaban usando el color anterior. También puedes hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier color y utilizar la opción "Editar color" para editar el color.

En el selector de color también puedes establecer el "ancho" del pincel.

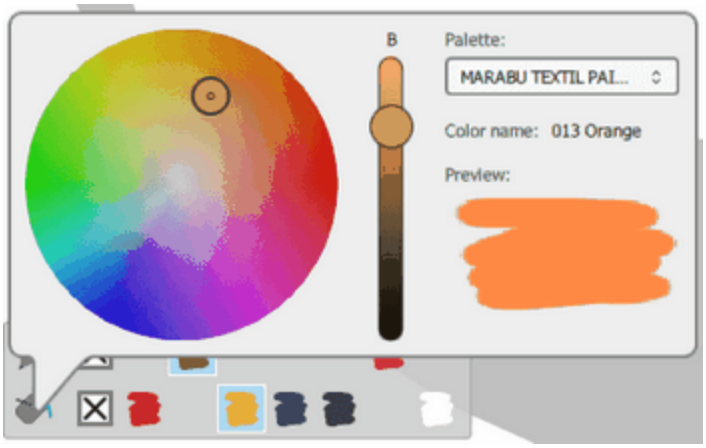


Con el "selector de color" puedes mover el pequeño círculo dentro de la rueda de color para seleccionar cualquier otro color y también puedes ajustar el brillo del color, usando la barra de pistas que está junto a la rueda de color. Cuando arrastras este mango hacia arriba, el objeto se vuelve más brillante. En cualquier momento puedes ver una vista previa del color seleccionado en el área de vista previa.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Por defecto se carga la paleta RGB, pero si seleccionas alguna paleta de las que provee el fabricante del pincel, entonces mientras usas el "selector de color" puedes ver el "nombre del color" de los colores disponibles de la paleta seleccionada. Puedes ver todos los colores de la paleta específica haciendo clic en la pestaña "Muestras". Si conoces el nombre del color que buscas, escríbelo en el campo de nombre de color y luego presiona "Enter" y el software lo encontrará por ti.



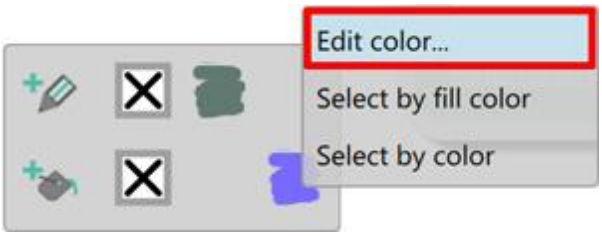
Una cosa que hay que tener en cuenta es que generalmente las paletas de Hilo y Brocha tienen un número limitado de colores. Cuando un diseño tiene demasiados colores, el programa no siempre puede hacer coincidir todos los colores con un color idéntico de la paleta de hilo/brocha. Existe un mecanismo que hace coincidir los colores del diseño con el más cercano disponible de la paleta de colores seleccionada.

También puede usar "El gestor de color" para manejar y reducir los colores del diseño o las "Armonías"para reemplazar automáticamente los colores del diseño usando varias técnicas. Si se establece un color por defecto entonces el color RGB se establece como el color de relleno o de contorno por defecto, no sólo para la técnica de pintura, sino para todas las técnicas. Finalmente puedes hacer Selecciones por color con el fin de seleccionar múltiples colores.

Cambiar el ancho del pincel

Los cepillos reales tienen varios anchos disponibles. Por lo tanto, para una mayor precisión del software, en la paleta de cepillos, puedes definir el ancho del color de cepillo específico que vas a usar. Para hacer esto...", o selecciona el objeto que está relleno con el color de pintura que deseas editar y luego haz clic en el color en la barra de los colores actualmente usados.

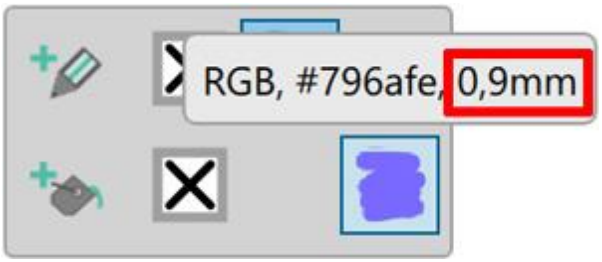
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



El cuadro de diálogo "Editar color" aparecerá, en donde podrás definir el "ancho" del pincel que utilizarás.



En casilla "Ancho", escriba el ancho del pincel que desee o use las flechas hacia arriba y hacia abajo para aumentar o disminuir el ancho actual. Después de cambiar el ancho, haga clic fuera del diálogo "Editar color..." para confirmar el cambio. Si se posiciona sobre el color que hizo clic con el botón derecho, verá que en una ventana emergente se muestra el ancho y color específico.



El ancho modificado aparecerá en el diseño, especialmente si la opción "Ver> Pintura Realista" está habilitada. Al ajustar el ancho y la densidad de "relleno de pintura", se puede simular el resultado exacto que se obtendrá al pintar el diseño.

> Importante: recuerde que los paletas del fabricante de pinceles tienen un ancho de pincel fijo y no se puede cambiar el ancho.

Propiedades de la pintura

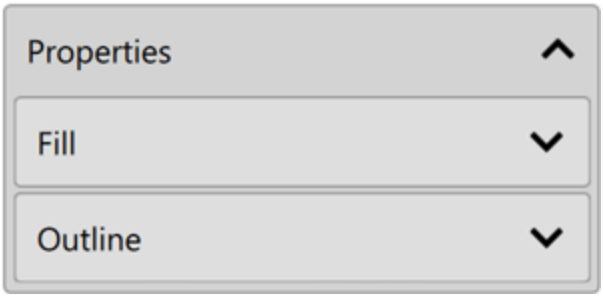
La barra de propiedades contiene las "Propiedades" de todos los tipos de objetos disponibles, hay varios tipos de Bordado, Cristal y Pintura. En este capítulo presentamos la técnica "Pintura", así que vamos a las propiedades de los tipos de pintura disponibles. Los tipos de pintura se separan en tipos que se utilizan para rellenar un área (sección de relleno) y los tipos que se colocan en los objetos de contorno (sección de contorno). Utilizando las opciones proporcionadas puede cambiar el tipo de relleno o de esquema de cualquier parte del diseño con sólo hacer clic en el tipo deseado.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

La técnica de "Pintura" debe estar habilitada para el diseño actual para poder ver los tipos de pintura disponibles.

Relleno de pintura

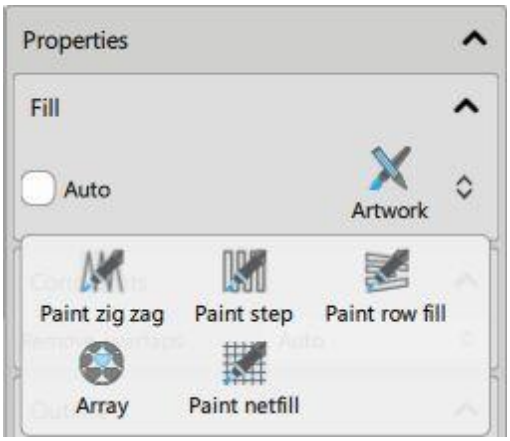
Contorno de la pintura



Los tipos de relleno de pintura que se añaden en la técnica de pintura son "ZigZag", "Paso de pintura", "Relleno de filas" y "Relleno neto de pintura" y los tipos de contorno de pintura son "ZigZag" y "Línea". Con los tipos de pintura disponibles puede elegir el método que pintará sus objetos. Cada uno de ellos utiliza un método diferente para pintar una forma que le permite dar una sensación de bordado a los diseños de pintura que está creando.

Relleno de pintura

De acuerdo con las técnicas habilitadas, en la pestaña de relleno puede haber varios tipos de relleno, "Bordado" , "Cristales"o los tipos de "pintura". En este punto sólo presentaremos los tipos de pintura que habilitó la técnica de "Pintura". Cuando la técnica "Pintura" está habilitada en la pestaña "Relleno" se añaden los tipos de relleno de pintura. Los tipos de relleno de pintura tienen un pincel en sus iconos para revelar que son tipos de pintura. Los tipos de relleno disponibles no son visibles hasta que se selecciona un objeto de un diseño o el diseño completo. Cuando se importa un diseño vectorial y sólo tenemos activada la técnica de "Pintura", el diseño se rellena con tipos de pintura automáticamente. Puedes aplicar cualquier tipo de relleno de pintura en el diseño de forma manual seleccionando un objeto y luego haciendo clic en el respectivo Relleno que desees ("Paint Zig Zag"  "Paso de pintura"  "Relleno de fila de pintura"  "Relleno de red de pintura"  . El tipo de relleno de pintura aplicado por defecto es el "Paso de dolor"  .



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Todos los tipos de relleno de pintura pueden tener algunas propiedades comunes, como la configuración del cortador y la eliminación de superposiciones que se describirán al final de este tema.

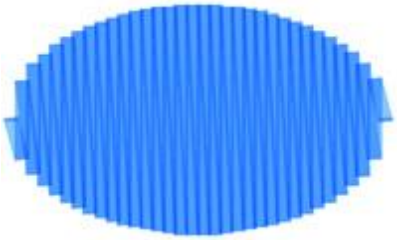
Pintura Zig Zag

Este tipo de pintura es un tipo de relleno especial que las líneas de pinceles conectan dos puntos de un lado al otro del objeto. Estos puntos están formados como líneas en zigzag estrechamente dispuestas a lo largo de la forma del objeto. La dirección del objeto define el ángulo de los puntos. Podemos establecer fácilmente el ángulo del "Zig Zag" usando la herramienta "Direcciones"  en la sección de "Flujo de puntadas" de la barra de "Herramientas". Generalmente los objetos pequeños y oblongos se llenarán con el tipo de pintura Zig-Zag automáticamente.

Además, al seleccionar un " preajuste de la cortadora" o al ajustar los parámetros de corte (velocidad de la cortadora, presión de la cortadora y pasadas) se están configurando los parámetros que utilizará la cortadora digital para producir esta pieza.



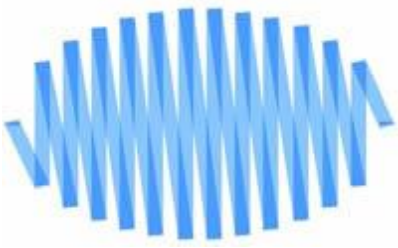
Ilustración



Pintura Zig-Zag

Si se activa la propiedad "densidad" se puede definir la distancia entre las líneas de pincel del Zig Zag. En este campo numérico, puede especificar la densidad de las líneas de pincel que está añadiendo. También puedes ajustar la densidad girando la rueda del ratón  si es que hay alguno. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y pueden verse al hacer clic fuera del campo de densidad. La densidad por defecto es de 1.20mm que asegura una buena cobertura del área.

Si aumenta la densidad por encima de 5 mm, el relleno de pintura en zig-zag cambiará a líneas simples que no estarán conectadas con una línea diagonal. Esto significa que si dos líneas sucesivas se alejan más de 2,5mm de ancho el ZigZag cambiará a líneas simples.



Densidad de zigzag 3.00mm



Densidad de zigzag 5.00mm

Pasos de pintura

El tipo "Paso de pintura" es una serie de líneas de pincel que se utilizan comúnmente para rellenar grandes áreas. Puedes crear varios patrones de relleno alterando el ángulo y la densidad de las líneas de pincel. La

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

mayoría de las veces los objetos grandes se rellenan con el tipo de relleno "Paso de pintura". Este es el relleno de pintura predeterminado para cada objeto que se rellenará con un color de pincel.



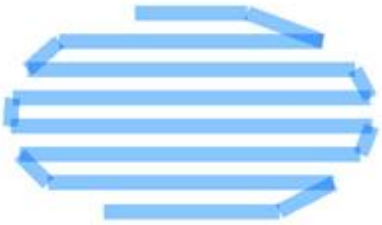
Ilustración



Paso de pintura

Si se activa la propiedad "densidad" se puede definir la distancia entre las líneas de pincel del "Paso de pintura". En este campo numérico, puede especificar la densidad de las líneas de pincel que está añadiendo.

También puede ajustar la densidad girando la rueda del ratón  si es que hay alguno. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y pueden verse al hacer clic fuera del campo de densidad. La densidad por defecto es de 1.20mm que asegura una buena cobertura del área. Si se aumenta la densidad por encima de 5mm entonces la pintura de relleno cambiará a líneas simples que no estarán conectadas entre sí. Esto significa que si dos líneas sucesivas se alejan más de 2,5mm de ancho el tipo de pintura de relleno cambiará a líneas simples.



Densidad 3.00mm



Densidad 5.00mm

Rellenar de fila de pintura

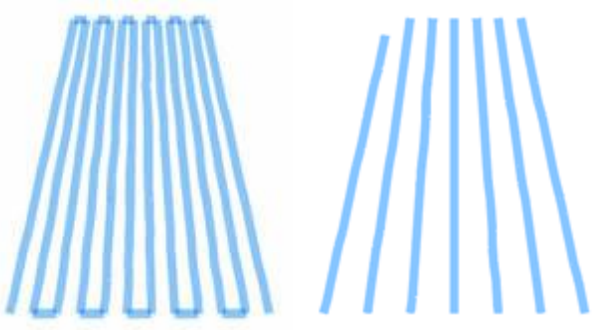
El tipo de relleno "relleno de fila de pintura" es un tipo de relleno similar al tipo "paso de pintura". Se trata de líneas de pincel longitudinales de un lado a otro que son verticales a la dirección definida que se define automáticamente desde el software. El relleno de pintura de fila se usa comúnmente para crear formas similares a las fuentes. El tipo de relleno de filas puede ser colocado en cualquier ángulo y con diferentes densidades.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

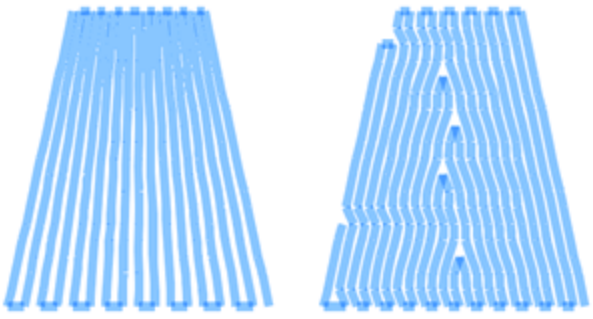
Ilustración	Relleno de fila de pintura

Si se activa la propiedad "densidad" se puede definir la distancia entre las líneas de pincel del "relleno de la hilera de pintura". En este campo numérico, puede especificar la densidad de las líneas de pincel que está añadiendo. También puedes ajustar la densidad girando la rueda del ratón  si es que hay alguno. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y pueden verse al hacer clic fuera del campo de densidad. La densidad por defecto es de 1.20mm que asegura una buena cobertura del área. Si se aumenta la densidad por encima de 5mm, el relleno de " Relleno de filas de pintura" cambiará a líneas simples que no estarán conectadas entre sí. Esto significa que si dos líneas sucesivas se alejan más de 2,5mm de ancho el relleno de la fila cambiará a líneas simples.



Densidad 3mm Densidad 5m

También hay una opción extra, "Usar corto/largo", que permite llenar el objeto con relleno como puntadas que ajustarán la densidad en base a la forma en que se colocan. Este parámetro tiene que ver con las líneas de pincel que pasarán de las partes gruesas o estrechas del relleno de la fila creada. Si quieres mantener la misma densidad en todas las partes del Relleno de Fila debes activar este parámetro. De esta manera habrá menos líneas de pincel que pasen desde las partes estrechas del relleno de la fila y más líneas de pincel desde las partes gruesas.



Densidad 3mm Densidad 5m

Si este parámetro está desactivado, el mismo número de líneas de pinceles pasará de todas las partes de relleno de fila. Por lo tanto, en algunas zonas estrechas de la forma, puede haber demasiadas líneas de pincel pasando y la calidad del resultado puede no ser la esperada. Por otra parte, si se activa este parámetro, el tipo de pintura relleno de fila intentará rellenar la forma de la mejor manera posible evitando pintar áreas que ya han sido cubiertas de color utilizando movimientos cortos/largos de la brocha

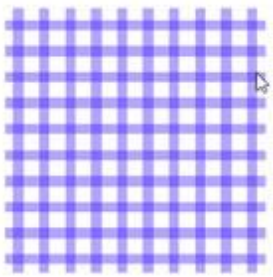
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Relleno de red de pintura:

La "Red de Pintura" es un tipo especial de pintura que añade dos líneas de exploración que se cruzan con líneas de pintura paralelas equidistantes. Estas dos líneas de exploración están formando una red de líneas de pintura. Usando las propiedades disponibles se puede ajustar el tamaño de las celdas el ángulo de la red y finalmente añadir el desplazamiento.



Objeto vectorial



Relleno de red de pintura

El Relleno de Red incluye algunas opciones que nos permiten personalizar la forma en que se aplicará en el objeto seleccionado. Estas opciones son las siguientes:

"Tamaño de la celda": Usando esta opción se puede especificar el tamaño de cada cuadrado de la Red. Por ejemplo, al establecer el tamaño de la celda en 2.0 mm todos los cuadrados de la red tendrán un tamaño lateral de 2.0 mm. El valor máximo que el tamaño de la celda puede tener es 9.9mm y el mínimo es 0.5mm. Para cambiar el valor de la opción Tamaño de la celda tienes que escribir un nuevo valor que desees y luego presionar la tecla Enter del teclado. Otra forma de aumentar o disminuir el valor es hacer clic dentro del campo Tamaño de la celda y utilizar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que hagas se aplicarán inmediatamente al diseño. Cambiando este valor puedes crear una red con cuadrados grandes o pequeños según tus preferencias.

"Ángulo": Con esta opción se puede cambiar el ángulo que se aplicará el relleno de la red. Por ejemplo: Cuando el ángulo se establece en 0o grados el relleno neto se alineará en los ejes X e Y creando ángulos rectos. Si cambias el valor del ángulo a 30o grados, el relleno neto se girará 30o grados en sentido contrario a las agujas del reloj y cambiará completamente su dirección. Los valores del ángulo que puedes establecer están entre 0o y 360o grados. Para cambiar el valor del Ángulo tienes que escribir el valor exacto que quieres y luego presionar la tecla Enter del teclado o hacer clic dentro del campo del Ángulo y usar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que harás se aplicarán inmediatamente al diseño. Cambiando el ángulo del relleno de la red puedes orientarlo basado en la forma en que se aplica. Esta habilidad te permite producir mejores y más bellos resultados de bordado.

"Compensación": Con esta opción se puede especificar la distancia, interior o exterior, a la que se quiere mover el relleno de la red. Por ejemplo: si establece el valor de Compensación en 3mm, el relleno neto aumentará su tamaño en 3mm en todas las direcciones fuera de su contorno original. Por otro lado, si establece el valor en -3mm, el relleno neto disminuirá su tamaño en 3mm en todas las direcciones dentro de su contorno original. El valor máximo que puede tener la Compensación es de 9.0mm y el mínimo es de -9.0mm. Para cambiar el valor del Offset tienes que escribir el valor exacto que quieres y luego presionar la tecla Enter del teclado o hacer clic dentro del campo " Compensación" y usar la rueda del ratón para cambiar su valor. Los cambios que harás se aplicarán inmediatamente al diseño.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Preajustes de la cortadora

Todos los objetos de pintura se producen colocando un pincel/pluma en su cortador digital y luego exportando el diseño al cortador. Al exportar los diseños de la pintura, el cortador debe ser instruido para usar una velocidad menor y menos presión para lograr los mejores resultados. Estos son algunos de los ajustes que debe realizar para cada objeto, aquí en "Propiedades", utilizando las siguientes propiedades (Presión del cortador, Velocidad, Pasos) o en el cuadro de diálogo "Exportar al cortador". Para ayudarle a seleccionar los ajustes adecuados según el material y el tipo de operación, hemos preparado varios preajustes de operación. Haga clic en el botón de ajustes preestablecidos del cortador y en el menú desplegable, seleccione cualquiera de los ajustes preestablecidos disponibles para su cortador y el material que va a utilizar. Esta selección de preajustes sólo afecta a los objetos seleccionados. Por ejemplo, para las tareas de pintura para los usuarios que poseen el cortador Artistic Edge, puedes seleccionar el preajuste Edge , Pintura. Después de seleccionar el preajuste verá que los valores de las siguientes propiedades cambian (Presión del cortador, Velocidad, Pasos).

"Velocidad de corte": Con este valor se puede especificar la velocidad a la que el cortador digital producirá el diseño. Este valor toma valores de 0 - 100, 100 es la velocidad máxima que cada cortador digital puede soportar. Algunos cortadores digitales no permiten ajustar este valor en absoluto a través de nuestro software, sin embargo puede hacer ajustes a través del panel de la máquina. Así que la selección de la velocidad a través de esta propiedad puede no aplicarse durante la producción.

"Presión del cortador": Con este valor se puede especificar la presión (fuerza) que el cortador digital utilizará en su cabeza. En nuestro caso, usaremos un Pincel/pluma a nuestro cortador digital para pintar un diseño la presión debe ser menor que cuando usamos una Cuchilla. Este valor toma valores de 0 - 100, 100 es la máxima presión que cada cortador digital puede soportar. Algunos cortadores digitales no permiten ajustar este valor en absoluto a través de nuestro software, aunque se pueden hacer ajustes a través del panel de la máquina. Así que el valor que ha seleccionado puede ser ignorado. El valor de Presión varía de un material a otro, el material más grueso necesita más presión y el más delgado menos.

"Pases": Puedes especificar el número de pases con los que quieres que se haga el diseño. En realidad define cuántas veces cada forma será hecha por la máquina.

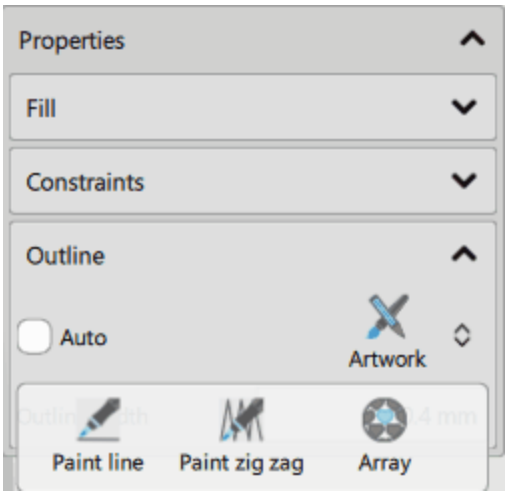
Eliminar las superposiciones:

Es un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la inteligencia artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de la pintura del pincel que se colocará en el tejido o cualquier otro material utilizado. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar a un objeto específico, Auto, Nunca y Siempre. El Auto es la opción predeterminada que se utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción Nunca en un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados se pintarán normalmente, coloreando la tela con el color que tenía el objeto específico. La opción opuesta es Siempre. Cuando se aplica a un objeto específico recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que todas las partes de los objetos/formas que están bajo el objeto seleccionado no serán pintadas con color. El software utiliza esta herramienta para colorear su diseño de manera más eficiente y eficaz. La herramienta de recorte siempre debe ser utilizada con cuidado o después de la opción de ajuste Eliminar superposiciones a Nunca.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Contorno de pintura

Según las técnicas habilitadas, en la pestaña de contorno puede haber varios tipos, "Bordado" , "Cristales", "Corte", "Plantilla" o "pintura". En este punto sólo presentaremos los tipos de pintura que habilitó la técnica de "Pintura". Cuando la técnica " Pintura" está habilitada en la pestaña "Contorno" se añaden los tipos "Línea de pintura" y "Zig-Zag de pintura". Los tipos de pintura tienen un pincel en sus iconos para revelar que son tipos de pintura. Los tipos de contorno disponibles no son visibles hasta que se selecciona un objeto de un diseño o el diseño completo. Puedes aplicar cualquier tipo de pintura de contorno seleccionando un objeto y luego haciendo clic en el respectivo Relleno que desees (Pintar línea  Zig-Zag de pintura ). When a line-art vector design is imported and we have only Paint technique enabled, the program automatically paint types automatically. By default the outline is set to Line(Line ). Para los diseños que no tienen borde, la opción de contorno no está disponible.



Línea de pintura

El tipo "Pintura" consiste en una sola línea de pincel entre dos puntos. Se utiliza principalmente para delinear, detalles finos y diseños completos o para crear diseños de arte de línea de Redwork. El programa automáticamente pone "Linea de pintura" en los diseños de arte lineal y en los contornos de objetos finos. Para todos los objetos de " Línea de pintura" se puede ajustar el " Compensación" y varios parámetros del cortador.



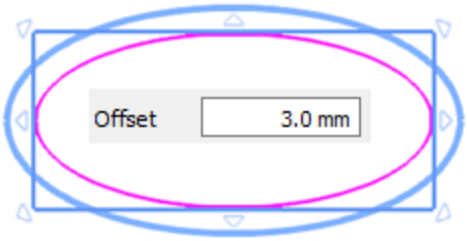
Contorno de ilustración

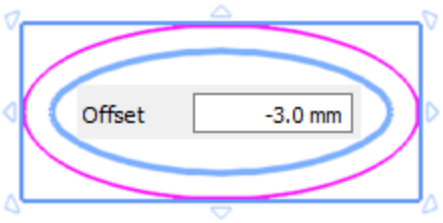
Contorno de la línea de pintura

Si se escribe un valor " Compensación", la "Línea de pintura" se coloca a la distancia definida según la posición inicial del contorno. Si el valor es negativo, la "Línea de pintura" se desplazará al interior del contorno y si es positivo al exterior. El valor de desplazamiento por defecto es cero y sólo se puede

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

modificar desde usted. Cualquier cambio que haga en el valor de desplazamiento se previsualiza automáticamente en el diseño. Puede escribir cualquier valor que desee y al presionar "Enter" se aplica el desplazamiento. Además, puede hacer clic en el campo y luego girar la rueda del ratón, si es que hay alguna. El compensación puede tomar valores de -15mm a 15mm.



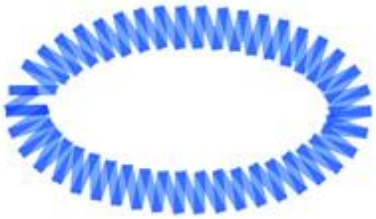


Pintura de Zig-Zag

Este tipo de pintura se aplica sobre objetos de contorno grueso formando líneas de pincel en zigzag a lo largo de ella. Se utiliza generalmente para llenar los bordes y para trazar diseños de arte. Generalmente todos los diseños de arte de líneas gruesas y los contornos de los objetos se rellenan con el tipo de pintura de lápiz en zigzag. En este tipo de pintura puedes ajustar la densidad y producir el diseño que quieres pintar con el pincel.

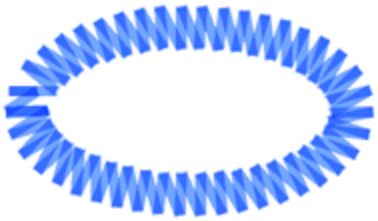


Ilustración



Zig-Zag de pintura

Usando la propiedad "Densidad" puede ajustar la distancia entre las líneas de pincel del contorno "Zig-Zag de pintura". líneas de pincel. Una vez que habilite la opción de densidad puede escribir un valor de densidad y pulsar "Intro" para aplicar. También puedes hacer clic dentro del campo y girar la rueda del ratón  si es que hay alguno. Los cambios se visualizan instantáneamente en el área de diseño y se pueden establecer haciendo clic fuera del campo de densidad. La densidad predeterminada es de 1,20 mm, lo que asegura una buena cobertura del área. Si aumentas la densidad por encima de 4mm entonces el relleno de pintura en ZigZag cambiará a líneas simples que no estarán conectadas con una línea diagonal. Esto significa que si dos líneas sucesivas se alejan más de 2.5mm de ancho el ZigZag cambiará a líneas simples.



Densidad 3mm



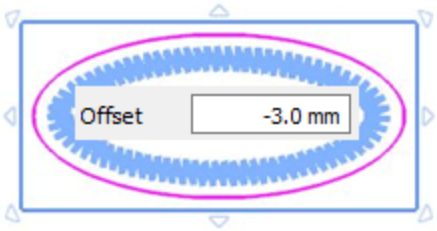
Densidad 5mm

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Si se escribe un valor de "Compensación" el "Zig Zag de pintura" se coloca a la distancia definida según la posición inicial del contorno. Si el valor es negativo, el "Zig Zag de pintura" se moverá hacia el interior del contorno y si es positivo hacia el exterior. El valor de desplazamiento por defecto es cero y sólo se puede modificar desde usted. Cualquier cambio que usted haga en el valor de desplazamiento, será automáticamente previsualizado en el diseño. Puede escribir cualquier valor que desee y al presionar "Enter" se aplica el desplazamiento. Adicionalmente puedes hacer clic en el campo y luego girar la rueda del ratón, si es que hay alguna. El offset puede tomar valores de -15mm a 15mm.



Compensación de la línea de pintura



Compensación del zigzag de la pintura

Preajustes de la cortadora

Todos los objetos de pintura se producen colocando un pincel/pluma en su cortador digital y luego exportando el diseño al cortador. Al exportar los diseños de la pintura, el cortador debe ser instruido para usar una velocidad menor y menos presión para lograr los mejores resultados. Estos son algunos de los ajustes que debe realizar para cada objeto, aquí en "Propiedades", utilizando las siguientes propiedades (Presión del cortador, Velocidad, Pasos) o en el cuadro de diálogo "Exportar al cortador". Para ayudarle a seleccionar los ajustes adecuados según el material y el tipo de operación, hemos preparado varios preajustes de operación. Haga clic en el botón de ajustes preestablecidos del cortador y en el menú desplegable, seleccione cualquiera de los ajustes preestablecidos disponibles para su cortador y el material que va a utilizar. Esta selección de preajustes sólo afecta a los objetos seleccionados. Por ejemplo, para las tareas de pintura para los usuarios que poseen el cortador Artistic Edge, puedes seleccionar el preajuste Edge , Paint. Después de seleccionar el preajuste verá que los valores de las siguientes propiedades cambian (Presión del cortador, Velocidad, Pasos).

"Velocidad de corte": Con este valor se puede especificar la velocidad a la que el cortador digital producirá el diseño. Este valor toma valores de 0 - 100, 100 es la velocidad máxima que cada cortador digital puede soportar. Algunos cortadores digitales no permiten ajustar este valor en absoluto a través de nuestro software, sin embargo puede hacer ajustes a través del panel de la máquina. Así que la selección de la velocidad a través de esta propiedad puede no aplicarse durante la producción.

"Presión del cortador": Con este valor se puede especificar la presión (fuerza) que el cortador digital utilizará en su cabeza. En nuestro caso, usaremos un Pincel/pluma a nuestro cortador digital para pintar un diseño la presión debe ser menor que cuando usamos una Cuchilla. Este valor toma valores de 0 - 100, 100 es la máxima presión que cada cortador digital puede soportar. Algunos cortadores digitales no permiten ajustar este valor en absoluto a través de nuestro software, aunque se pueden hacer ajustes a través del panel de la máquina. Así que el valor que ha seleccionado puede ser ignorado. El valor de Presión varía de un material a otro, el material más grueso necesita más presión y el más delgado menos.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

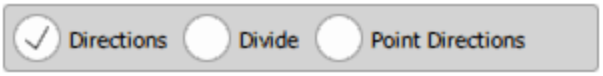
"Pases": Puedes especificar el número de pases con los que quieres que se haga el diseño. En realidad define cuántas veces cada forma será hecha por la máquina.

Eliminar las superposiciones:

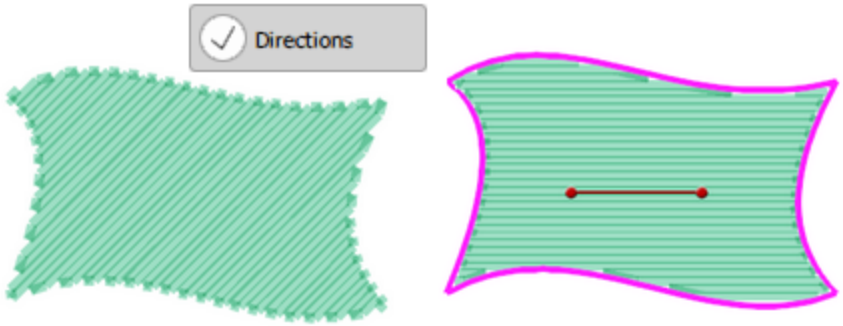
Es un filtro automático que elimina todas las superposiciones entre los objetos de los diseños vectoriales. Este filtro utiliza la inteligencia artificial y se aplica sólo cuando es necesario. La aplicación del filtro da como resultado la reducción de la pintura del pincel que se colocará en el tejido o cualquier otro material utilizado. También es posible alterar manualmente el estado de superposición de cada objeto. Hay tres opciones posibles que se pueden aplicar a un objeto específico, Auto, Nunca y Siempre. El Auto es la opción predeterminada que se utiliza para crear los mejores resultados posibles en el diseño. Cuando se aplica la opción Nunca en un objeto, el objeto específico nunca recortará los objetos que se superponen. Esto significa que todos los objetos/formas que se encuentran debajo de los objetos seleccionados se pintarán normalmente, coloreando la tela con el color que tenía el objeto específico. La opción opuesta es Siempre. Cuando se aplica a un objeto específico recorta todos los objetos que se superponen. Esto significa que todas las partes de los objetos/formas que están bajo el objeto seleccionado no serán pintadas con color. El software utiliza esta herramienta para colorear su diseño de manera más eficiente y eficaz. La herramienta de recorte siempre debe ser utilizada con cuidado o después de la opción de ajuste Eliminar superposiciones a Nunca.

Flujo de puntadas

El flujo de puntadas es un modo de funcionamiento especial que proporciona herramientas para ajustar las direcciones de las líneas de pintura y dividir los objetos en secciones. Utilizando las herramientas de flujo de puntada disponibles, puedes mejorar el aspecto de tus diseños. Cuando inicies Flujo de puntada, para cualquier objeto en el que hagas clic, en la parte superior del área de diseño verás las opciones de flujo de puntada disponibles. Por ejemplo, si haces clic en un objeto de relleno de zig zag de pintura o fila de pintura, verás tres funciones disponibles: Direcciones, Dividir y Apuntar direcciones.

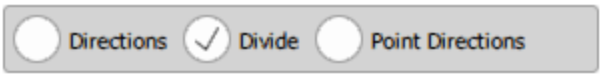


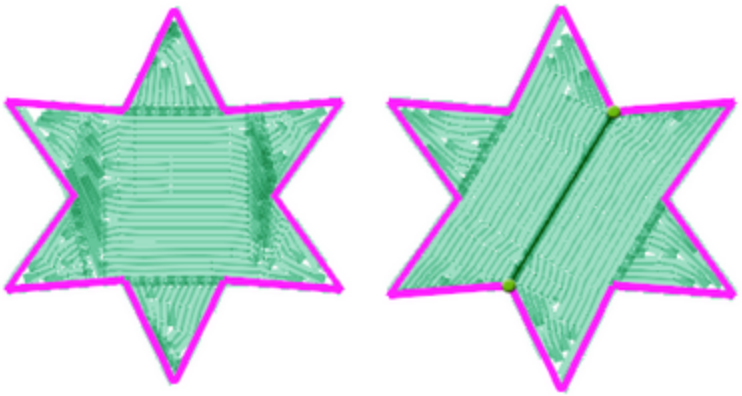
Si haces clic en un objeto del Paso de Pintura, sólo verás la opción "Direcciones". Por ejemplo, si inicias el flujo de puntadas y haces clic en un objeto del Paso de Pintura como la siguiente imagen, sólo tienes la opción "Direcciones" y necesitas hacer clic y arrastrar para dibujar una línea que definirá la dirección de las líneas de pintura. Una vez que sueltes el ratón, la dirección se aplica automáticamente.



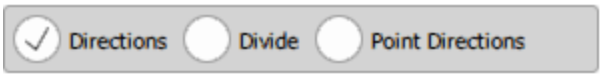
Del mismo modo, si haces clic en una forma de relleno de fila de pintura como la siguiente imagen, tienes todas las opciones de flujo de puntadas disponibles. Haz clic para seleccionar la que quieras usar. Usemos "Dividir".

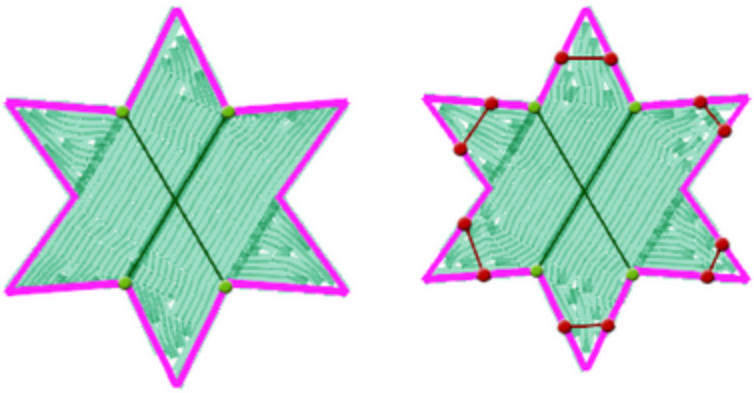
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Ahora puedes seguir añadiendo líneas divisorias o cambiar a cualquier otra herramienta. Del mismo modo, si inicias la herramienta Direcciones, puedes añadir una o más líneas de dirección antes de pasar a otra herramienta.

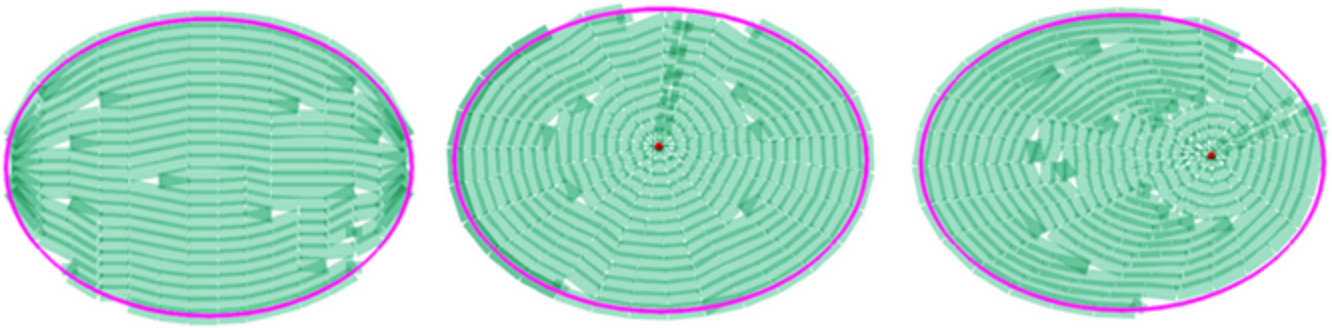




La tercera opción de la herramienta de flujo de puntadas es "Dirección del punto" y aparece sólo en los tipos de puntadas "Pintar en zigzag" y "Relleno de hileras de pintura". Utilizando este modo, puede especificar un punto en un objeto y ese objeto se rellenará con líneas de pintura desde su borde exterior hacia el punto seleccionado.

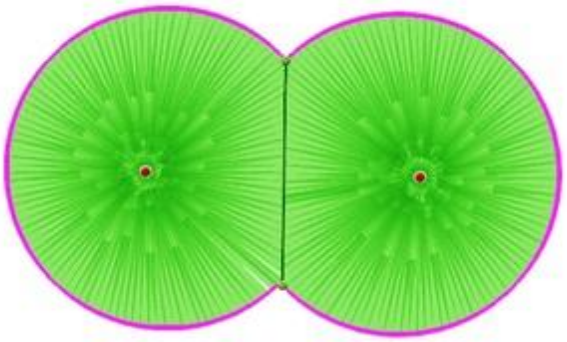


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Dirección del punto en las puntadas de relleno de la fila

También puede aplicar más de un punto de dirección a un objeto, pero sólo si ha dividido el objeto en dos o más secciones.



Puedes iniciar la herramienta "Direcciones" usando el atajo de teclado Ctrl+Mayús+D (mac OS Cmd+Mayús+D).

Puedes iniciar el modo "Dividir" usando el atajo de teclado Shift+D (mac OS Shift+D).

Pintura realista

Puedes activar o desactivar la opción "Pintura realista" en el menú "Ver". Al activar la opción "Pintura realista" el software intentará crear una vista previa más realista del diseño de la pintura que has creado. Las líneas de pincel se volverán transparentes hasta un nivel en el que sus áreas superpuestas harán que el color parezca más oscuro. Esto le dará una vista previa más precisa del resultado final. Por otra parte, si desactiva la opción Pintura realista, obtendrá una sólida cobertura de color que es también la forma predeterminada de rellenar los objetos con líneas de pincel. Esta es una opción muy útil que te permite tener una mejor vista previa del resultado final de Paint.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Pintura realista deshabilitada



Pintura realista habilitada

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Preferencias de software

En esta sección presentaremos el cuadro de diálogo "Opciones" y cómo establecer las preferencias para varios aspectos del software. Puedes iniciar el diálogo "Opciones", usando "Opciones" del menú "Herramientas" o pulsando Ctrl+T tecla de atajo. Para los usuarios de Mac OS, vaya al menú "Artistic" - "Preferencias" o use las teclas "Cmd+ ,". En el cuadro de diálogo que aparece puede ajustar las propiedades en cada pestaña del menú.



Haga clic en cada pestaña, en la imagen de arriba, para ver sus opciones.

General

En la pestaña "General" del cuadro de diálogo "Opciones" se puede seleccionar un idioma para la interfaz de usuario, se pueden gestionar los "Niveles de deshacer" y los "Pasos de copia de seguridad automática" y, por último, seleccionar el sistema de medición y sus opciones. Puede aumentar o disminuir los programas "nivel de Deshacer" según sus necesidades. El número que usted define es el número de operaciones que puede deshacer.

El botón "Actualizar manuales" sólo aparece si hay una actualización disponible para el idioma seleccionado actualmente.

Nota: Tener altos niveles de deshacer requiere más memoria del sistema.

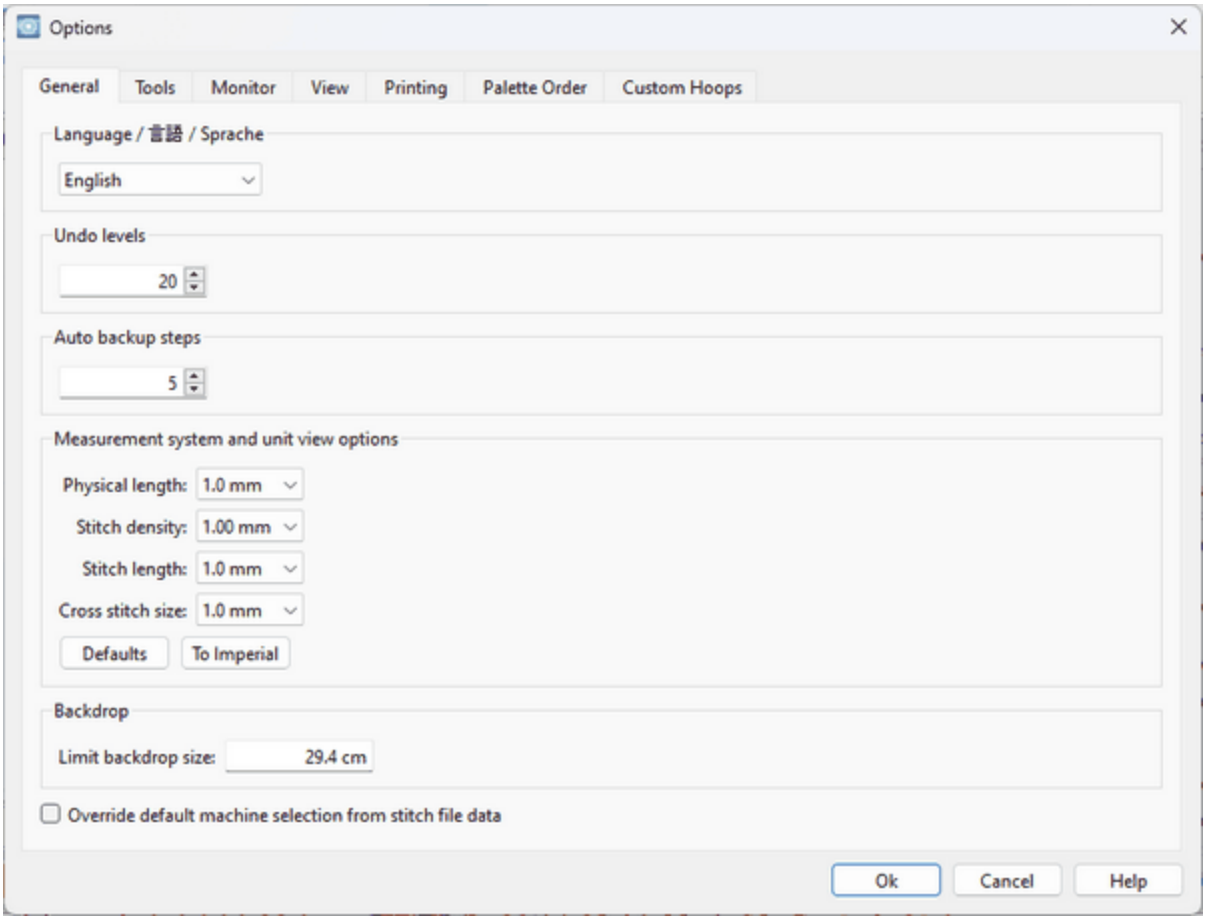
Con la opción "Pasos de copia de seguridad automática" puedes establecer después de cuántas de tus acciones se producirá una copia de seguridad automática. Por ejemplo, si los pasos de la copia de seguridad automática se establecen en 5, el software realizará una copia de seguridad cada 5 cambios que realice en su diseño.

Puede seleccionar el "Sistema de medición" del programa, por defecto el programa muestra todos los valores de medición en métrico (mm). Si desea mostrar en "pulgadas" puede usar el botón " A imperial" y esto cambiará la visualización de todas las medidas a pulgadas.

Puedes ajustar el "Límite de tamaño del fondo" escribiendo un nuevo valor. Este valor numérico especifica el ancho o alto máximo de cualquier imagen importada. Si alguna de las dimensiones de la imagen importada (anchura o altura) es mayor que el "límite de tamaño del fondo" predeterminado (29,5 cm), los valores de resolución (anchura, altura y dpi) sonautomáticamente ajustados para que coincida con este límite.

Alcar la opción "Anular selección predeterminada de máquina desde los datos del archivo de bordado", la máquina predeterminada cambiará según el archivo de bordado importado como .pes, .jef, etc. Por lo tanto, si importa un archivo .jef y su máquina predeterminada se estableció en Brother, cambiará automáticamente a la máquina Janome. Actualmente, los formatos de archivo de bordado admitidos son .pes, .jef, .jef+y .jpx.

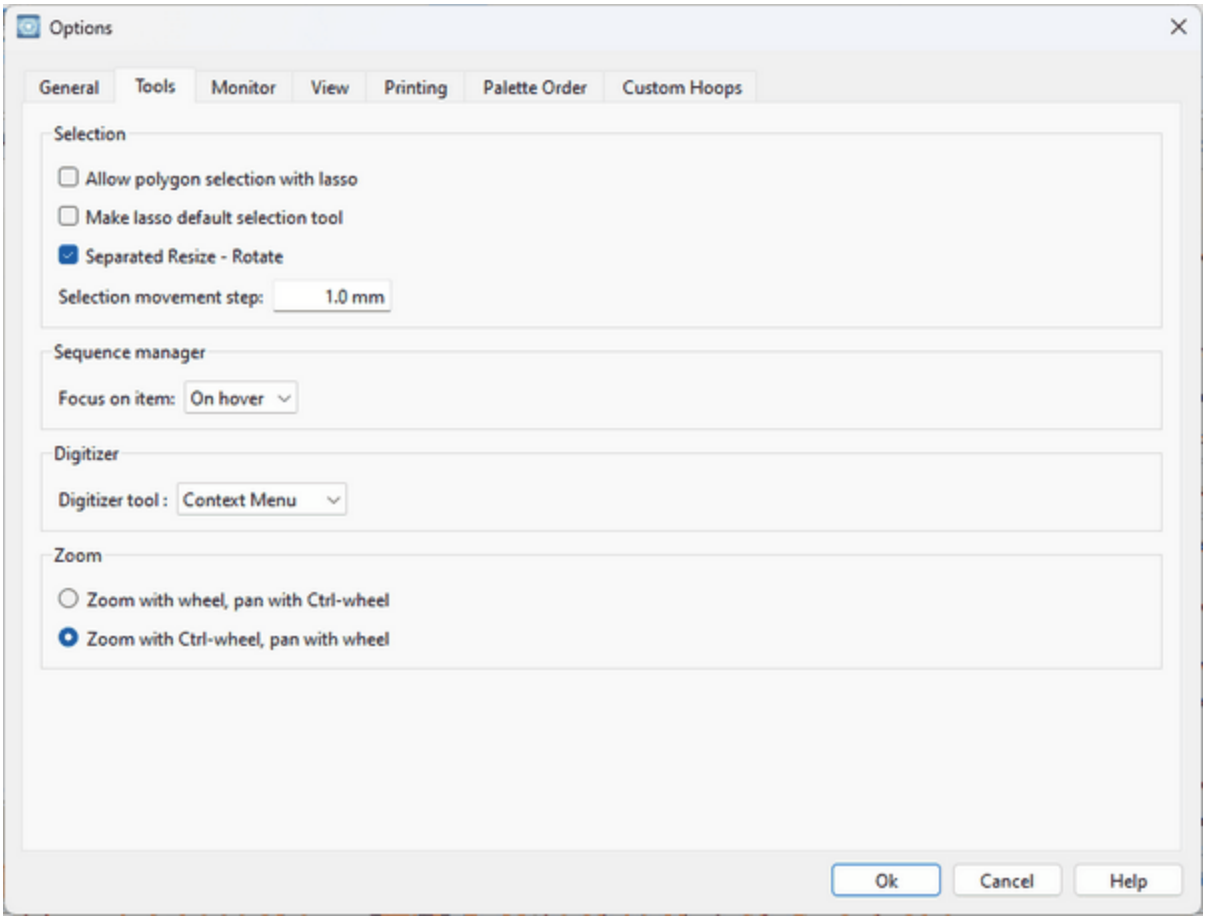
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Herramientas

En la pestaña "Herramientas" se pueden cambiar algunas opciones sobre las herramientas de selección, el estado de enfoque del administrador de secuencias y la selección de un modo para la herramienta de digitalización.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Selección

- Si marca la casilla "Permitir selección de polígono con lazo" activará una característica extra de la herramienta lazo. Esta característica te permite dibujar segmentos de borde recto de un borde de selección. Para dibujar un borde de selección de borde recto, inicia la herramienta lazo y siempre que quieras crear una línea mientras haces una selección con lazo, necesitas hacer clic dos veces para definir el punto de inicio de la línea y el punto final de la línea. Cuando el último borde recto de la selección alcance el punto de inicio, se creará el polígono de selección activando todos los objetos de diseño que lo rodean.
- Puede configurar el "Lazo" como la herramienta de selección por defecto, usando "Hacer el lazo herramienta de selección estandard".
- El software tiene 2 modos de operación para las transformaciones. El predeterminado es tener "Separado redimensionar - rotar" y esto significa que por defecto cuando seleccionas un objeto tienes manijas de "Escala de tamaño" y necesitas hacer clic en el objeto para cambiar a manijas de "Rotar - Inclinar". Más información disponible en el tema Transformar objetos.
- En el campo "Selección paso de desplazamiento" puede especificar la distancia que desea que se mueva un objeto cada vez que pulse la "tecla de flecha" del teclado. El paso de movimiento por defecto es de 1mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

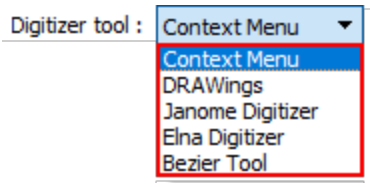
Gestor de secuencias

Usando el menú desplegable "Centrarse en el elemento" se puede especificar cuándo los objetos del área de trabajo se enfocarán cuando se trabaje con el gestor de secuencias. Para aplicar esta opción haz clic en OK en la ventana de diálogo y reinicia el software.

- En vuelo estacionario: Seleccionando esta opción cada vez que se pasa el cursor por encima de un objeto en el administrador de secuencias, éste se enfocará (se resaltará y centralizará en el puerto de visualización del software) inmediatamente.
- Al hacer clic: Seleccionando esta opción cada vez que haga clic sobre un objeto en el gestor de secuencias, éste se enfocará (se resaltará y centralizará en el puerto de visualización del software) inmediatamente.
- Nunca: Al seleccionar esta opción, la opción de enfoque se desactivará.

Herramienta de digitalización

En general, utilizando la herramienta "Formas de contorno"  puedes crear objetos curvos o lineales conectados. Dado que esta es la herramienta de digitalización más utilizada, pensamos que es mejor proporcionar varios modos de funcionamiento, de modo que los usuarios acostumbrados a diferentes programas de diseño, como los programas de diseño vectorial, encuentren más fácil familiarizarse con el uso de esta herramienta. Utilizando el menú desplegable "Herramienta de digitalización" se puede seleccionar un modo de operación para la herramienta de contornos. Todos los modos de operación tienen las mismas capacidades, la diferencia está en la forma de perforar, más información sobre los modos de operación y su uso está disponible enel tema formas de contorno.



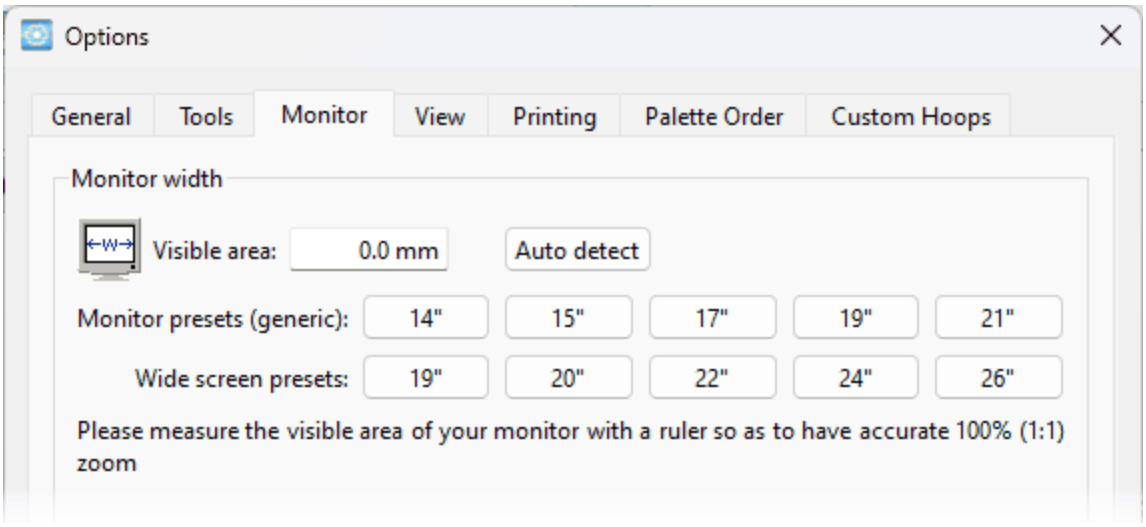
Por último, el botón de opciones de Adv.Scanner incluye una configuración especial para el escáner. Por favor, no realice cambios en estas opciones. Estas opciones deben ser editadas sólo en ocasiones especiales por personal experimentado.

Monitor

En la pestaña "Monitor" puedes establecer el ancho real de tu monitor. Esto es importante si quieres ver los diseños de tus bordados en su tamaño real cuando se hace clic en la selección del zoom 100% de la barra de herramientas estándar. Para encontrar el ancho de tu monitor puedes medir el área visible con una regla. El resultado de su medición debe ser ingresado en el campo de texto Área visible en el formato métrico correcto. Otra forma de definir el ancho de tu monitor es conociendo el tamaño de tu monitor en pulgadas, y simplemente haciendo clic en el botón de tamaño preestablecido del monitor respectivo. El programa establecerá automáticamente el ancho de tu monitor. Finalmente, usando la opción "Auto Detección" el programa intentará detectar automáticamente el tamaño de tu monitor. Para activar los cambios tienes que

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

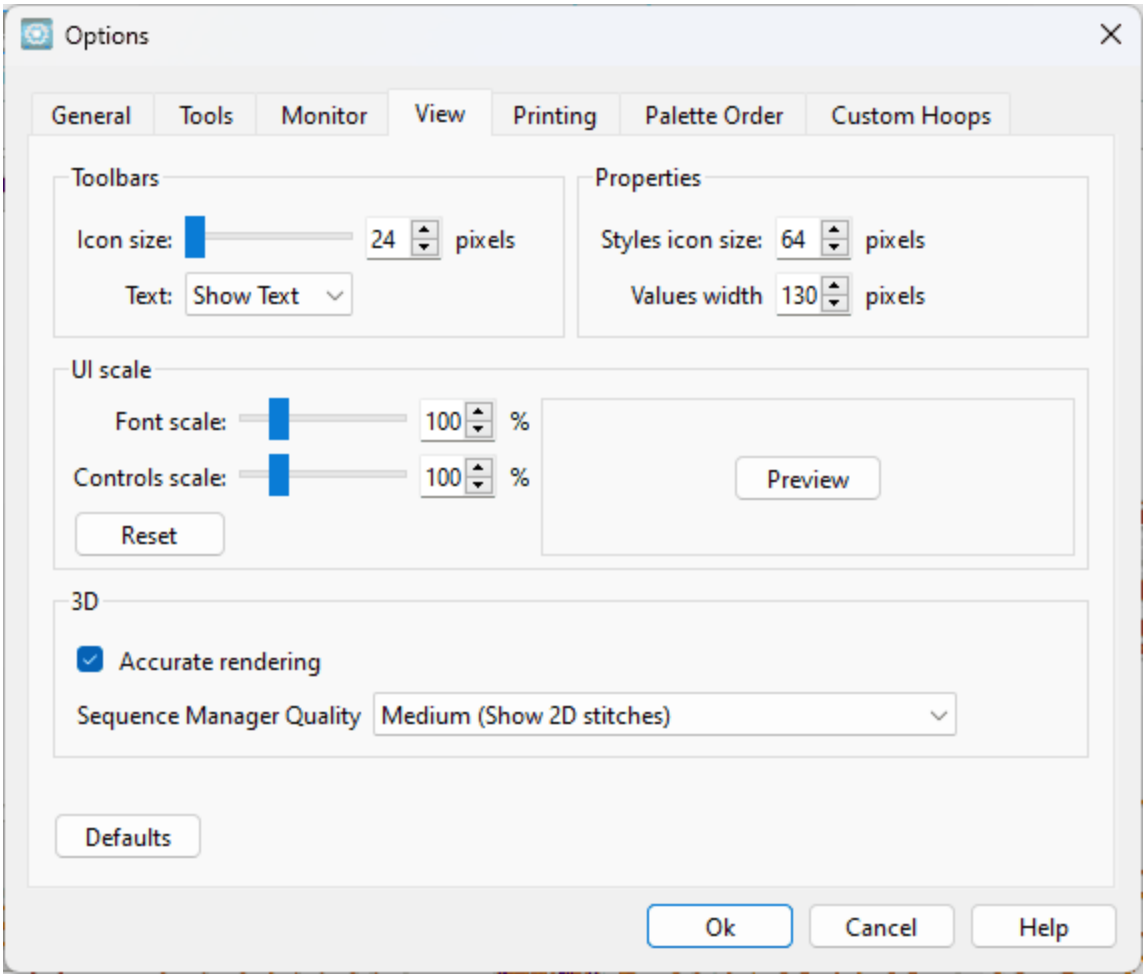
hacer clic en "Aceptar" en el cuadro de diálogo "Opciones". La próxima vez que intente ver su diseño de puntada con un zoom del 100%, el tamaño de su diseño será el real.



Vista

En la pestaña "Vista" puedes ajustar la forma en que ves las barras de herramientas. Puedes cambiar el tamaño de los iconos de "Tipo de puntada", los iconos de "Estilo" y los iconos de la barra de herramientas "Estándar" y "Herramientas". También puedes seleccionar si se mostrará o no el texto de "Etiqueta" y dónde se ubicará dicha etiqueta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Properties

- Tamaño de los iconos de estilo: En este campo numérico se puede especificar el tamaño de los iconos de estilo de la barra de herramientas "Propiedades". El número de este campo muestra el tamaño en píxeles de los iconos. Se puede introducir el tamaño exacto que se desea o se puede ajustar el tamaño haciendo clic en las flechas al lado del valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del ratón si existe, el tamaño del ícono de Estilos no puede ser mayor a 64 píxeles.
- Valores de ancho: en este campo numérico, puede especificar el ancho de los valores de la barra de herramientas de propiedades. Puede ingresar el tamaño exacto que desea o ajustarlo haciendo clic en las flechas junto al valor o haciendo clic en el valor y girando la rueda del mouse. si existe uno. El "ancho de valores" de la barra de herramientas de Propiedades no puede ser inferior a 100 píxeles.

Barras de herramientas

Con el control deslizante "Tamaño del ícono" puede definir el tamaño de los íconos para la barra de herramientas "Estándar" en la parte superior de la aplicación y para la barra de herramientas "Herramientas" en el área izquierda de la aplicación. El número que defina es el tamaño del ícono en píxeles. Además, puede seleccionar si desea que se muestre el texto de la etiqueta junto a cada ícono o no.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Escala Ui

Usando las barras de desplazamiento "Escala de fuentes" o "Escala de controles", puede cambiar la escala de las "Fuentes" o los "Controles" visibles del software en general. También puede restaurar la escala predeterminada de la IU con el botón "Reiniciar".

Finalmente, utilizando el botón "Predeterminados" puedes restaurar los valores predeterminados en la pestaña "Ver", con excepción de "Escala de interfaz de usuario", que tiene una opción de "Restablecer" independiente. Para aplicar todos los ajustes que has hecho, debes hacer clic en el botón "Aceptar" del cuadro de diálogo "Opciones" y reiniciar el software. La próxima vez que abras el software, todos los cambios que hayas hecho tendrán efecto de inmediato.

3D

En esta sección puedes hacer ajustes en la configuración 3D del software.

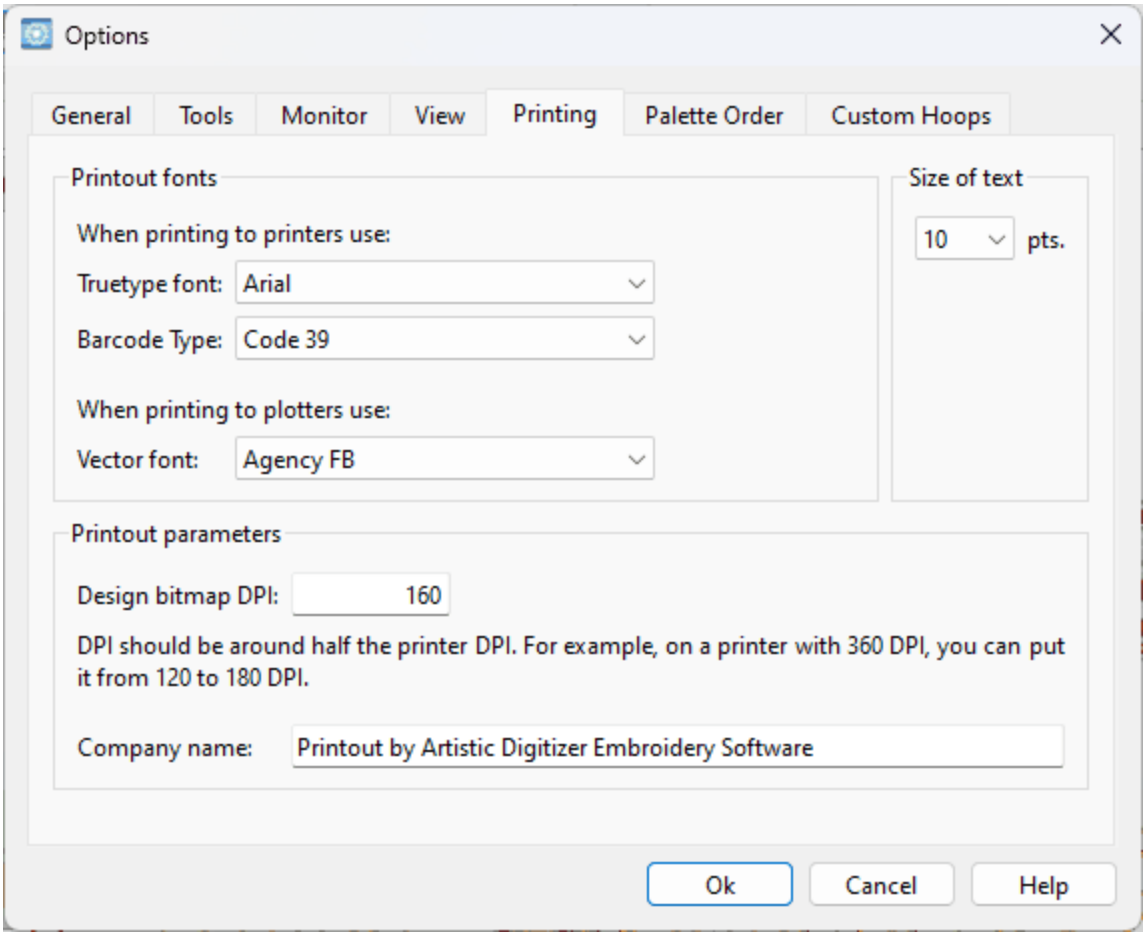
- Al seleccionar la opción de "Representación precisa", la calidad y precisión en 3D será mejor.
- Desde el menú desplegable "Sequence manager Quality," se puede seleccionar la calidad de las formas en el Sequence manager. Se puede configurar la calidad en "Baja (mostrar contorno cuando sea posible)", Media (mostrar puntadas en 2D), o "Alta (Mostrar puntadas en 3D)".

Estas configuraciones afectan la velocidad del software, junto con la calidad de la producción 3D representada.

Impresión

En la pestaña de impresión se pueden ajustar las fuentes de impresión, el tamaño del texto y los parámetros de impresión.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Fuentes de impresión

En la opción "Fuentes de impresión", puede seleccionar la "fuente True Type" que la impresora utilizará para imprimir, la "fuente vectorial" que la trazadora utilizará para imprimir y el "tipo de código de barras" que prefiere ver en la impresión. El "tipo de código de barras" que se admite es el "Código 39" y el "Código 39 extendido".

También, en la opción "Tamaño del texto", puedes especificar el tamaño de las fuentes en la impresión. Haz clic en el menú desplegable y selecciona un tamaño.

Parámetros de impresión

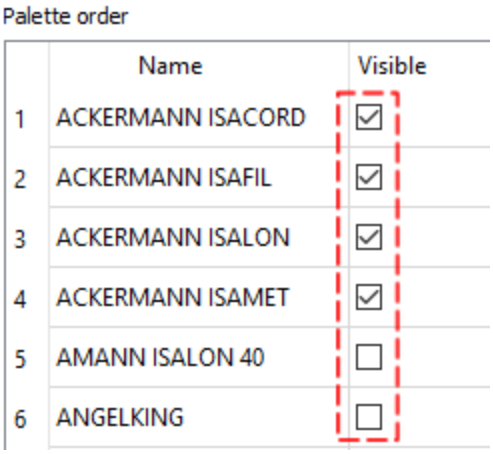
En los "Parámetros de la impresión" se pueden definir los "DPI" (puntos por pulgada) de la impresión y el "nombre-eslogan" que se añadirá a la impresión. El ajuste del "DPI" de la impresión es importante para la calidad de la misma. El valor de DPI que debe colocarse en el campo "DPI del bitmap del Diseño" y debe ser alrededor de la mitad de los DPI que la impresora es capaz de realizar. Por ejemplo, en una impresora con 360 ppp, se puede establecer el valor de 120 a 180 ppp. En el campo "Nombre de la empresa" puede añadir el nombre de la empresa o un eslogan que desee ver en la impresión.

Orden de la paleta

En la pestaña "Orden de la paleta" puede seleccionar cuál de las "Paletas de hilos" disponibles será visible y cambiar el orden en que aparecen en la lista de colores del "Gestor de colores".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Utilice la casilla de verificación que existe junto a cada una de las paletas de fabricantes de hilos disponibles para seleccionar cuál de ellas estará disponible en la lista de colores del administrador de colores o en la pestaña de colores.

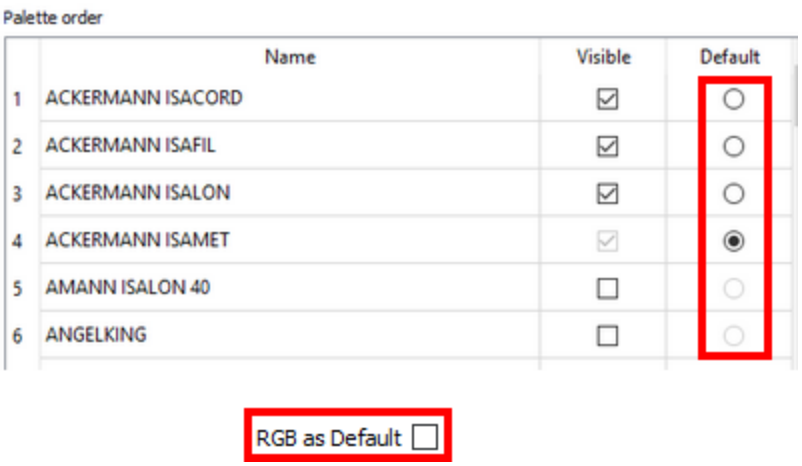


Además puedes seleccionar cualquiera de las paletas disponibles y arrastrarlas a otra posición de la lista y así podrás mover las paletas más usadas en la posición más práctica.



Establecer la paleta de colores por defecto

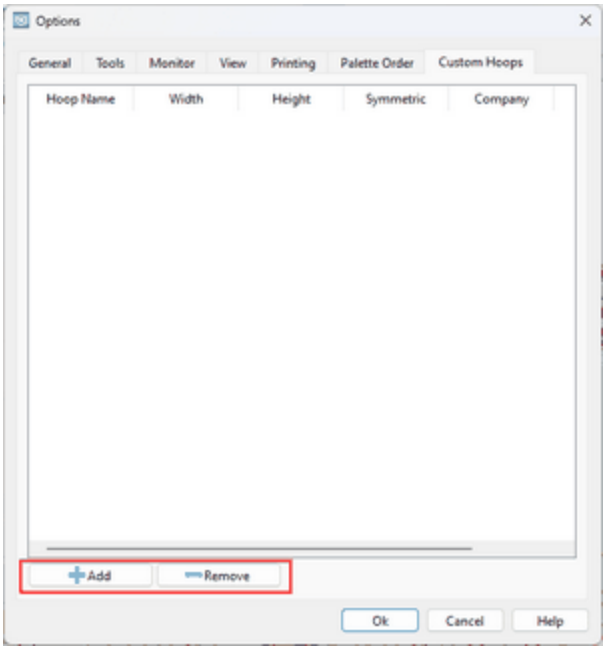
También puede seleccionar la paleta de fabricantes por defecto que se utilizará para cualquier nuevo diseño utilizando el cuadro combinado "por defecto". Si desea trabajar con colores RGB, puede activar la opción "RGB por defecto" en la parte inferior del cuadro de diálogo.



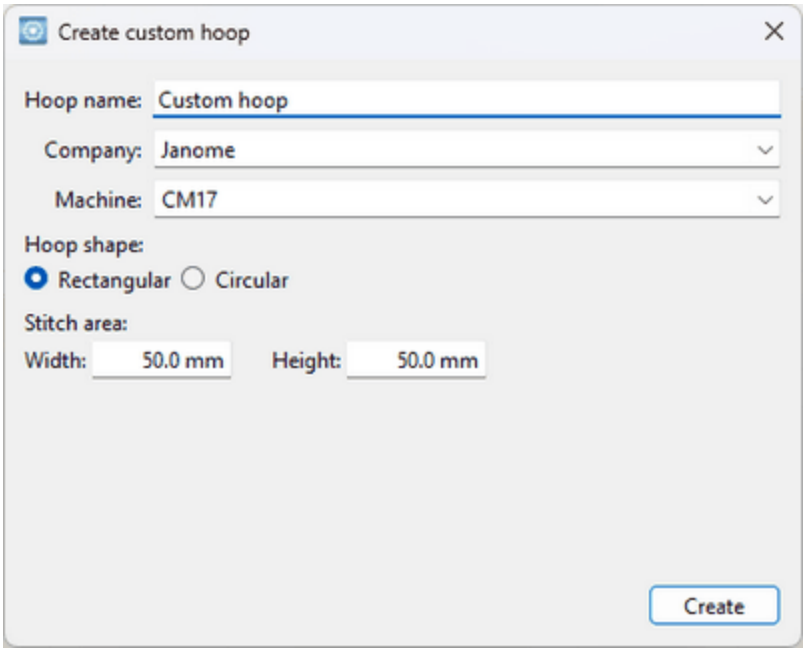
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Bastidores personalizados

En la pestaña "bastidor personalizado" del cuadro de diálogo "Opciones" puede crear aros personalizados si está usando un aro que no está disponible en la lista de aros.Al hacer clic en el botón "Más", aparecerá el diálogo del aro personalizado, en el que podrá definir un nuevo aro personalizado con las dimensiones que prefiera. El aro que creará se agregará a la lista de aros de la máquina seleccionada, permitiéndole reutilizarlo tantas veces como desee. Las dimensiones que introducirás deben ser las dimensiones que el fabricante del aro proporciona para el aro específico.



Para crear un bastidor personalizado hay que establecer las dimensiones que se desean tener, seleccionar el fabricante y el modelo de la máquina, seleccionar la forma del bastidor, definir un nombre y luego agregarlo a la lista de bastidores presionando el botón "Agregar".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Nombre del bastidor - Descripción: La primera opción que tienes es escribir el nombre del aro - Descripción en el campo respectivo. La descripción del nombre que escribirá en este campo será el nombre que verá en el menú desplegable Seleccionar aro. Si olvida llenar este campo, se le pedirá desde el software que lo haga. Es una buena práctica también agregar siempre una descripción del aro (Ovalado, Rectángulo redondeado, etc.) y las dimensiones del mismo en el campo Nombre del aro - Descripción, con el fin de que te sea más fácil decidir cuál debes usar.
- Compañía de máquinas: Seleccione el fabricante de la máquina en la que está usando este bastidor.
- Modelo de máquina: Selecciona el modelo de la máquina, el bastidor aparecerá en la lista de bastidores disponibles de la máquina seleccionada.
- Forma del bastidor: Seleccione si el nuevo bastidor será rectángular o circular.
- Ancho: En el campo de valor de Ancho puedes insertar el ancho del bastidor que desee utilizar.
- Altura: En el campo de valor de la altura puede insertar la altura del bastidor ue desea utilizar.

Después de ajustar las opciones puede guardar el bastidor presionando el botón "Crear" que añadirá el bastidor a la lista de bastidores de la máquina seleccionada. Para utilizar el bastidor que ha creado debe seleccione un bastidor a través de la pestaña "Bienvenido" o usando el icono "Máquina/Bastidor" en la barra de herramientas.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- A -

A curva 206
A linea 206
Abreviaturas 244
Abreviaturas de texto 244
Abrir archivo DRAW 48
Abrir como fondo 62
Abrir diseño 48
Acolchado
  Bloque acolchado 305
Acolchado ambiental 305
Actualización 17
Administrador de archivos 127
Administrador de color 269
Agrupar 228
Ajuste de fuente de luz 147
Ajustes 564
Al fondo 275
Al fondo del diseño 275
Al frente 275
Al frente del diseño 275
Alinear 223
Altura 181
Ancho 181
Ángulo de inicio de la estrella 178
Ángulo de inicio del polígono 176
Añadir - eliminar nodos 206
Añadir lineas de ayuda 153
Añadir nuevos objetos como clones 221
Añadir texto 242
Aplique
  Secuencia 391
Áreas solapadas en los monogramas 260
Armonía 271
Artistic edge 118
Ayuda 22

- B -

Bajada de nombre 288
Barra de Herramientas
  Imprimir 93
  Medición 144
Bastidor 150
Biblioteca de imágenes prediseñadas 294
Bordado 358
Bordado ligero 367
Bordado Normal 367
Bordado Normal Ligero 367
Bordado pesado 367
Bordado suave 367
Borde automático 200
Borrar puntadas 239

- C -

Cambiar bastidor 447
Cambiar el ancho del pincel 548
Cambiar los colores 267
Cargar diseño 48
Cerrar contorno 206
Clave del software 16
Clones 221
Colcha 108
Colocación del texto 249
Color de contorno predeterminado 267
Color de los objetos de texto 267
Color de los objetos gráficos 267
Color de relleno predeterminado 267
Combinar 229
Configuración de la impresora 93
Contorno 267, 412, 556
  Serie de satén 416
Contorno de cristal/relleno de pluma 504
Contorno en objeto 230
Contornos automáticos 200
Convertir
  Acolchado de ambiente 297
  Borde automático 297
  Convertir a curvas 297
  Convertir contorno en objeto 297
  Convertir relleno en línea central 297
  Crear floreado 297
  Crear relleno de las formas 297
  Crear un contorno de las formas 297
  Cuchillo 297
Convertir a curvas 88
Convertir a Redwork 308
Convertir contorno en objeto 230
Copiar 213
Corrido
  Espesor 412
  Estilos 412
  Pase triple 412
  Un solo paso 412
Cortar 213
Corte
  Compensación del corte 516
  Contorno 516
  Corrido 516

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Corte
Descartar parte 516
Marcha atrás 516
Relleno de red 516
Separar 516
Serie de satén 516
Cortes 511
Crear el diseño de corte desde cero 511
Crear elipses 169
Crear estrellas 178
Crear floral 299
Crear formas automáticas 166
Crear objetos 158
Crear paralelogramos 174
Crear Pasteles 170
Crear polígonos 176
Crear rectángulos 173
Crear trapecios 174
Crear un diseño con cristales 473
Cristales 469
Insertar formas de cristal 472
Cristales superpuestos 147
Cristales únicos 167
Cross-stitch
Cruz 401
Fondo 401
Tamaño de la celda 401
Cruz 401
Cuadricula 148
Cuchillo 305

- D -

Desagrupar 228
Desde escáner 86
Desde la cámara 84
Deshacer 232
Detener angulo de pastel 170
Dimensionar 216
Diseño con cristales 473
Diseño de corte desde cero 511
Distancia del armazón del Aplique 441
Distribuir 223
Doble paso 412
DXF 110

- E -

Editar curva 206
Editar floral 299
Editar la forma del texto 248
Editar nodos 203
Editar nodos de forma 203
Editar objetos 203
Editar plantilla de monograma 257
Editar puntadas 235
Editar título 257
Editor de nodos 203
Editor de puntadas 235
Eje X 181
Eje Y 181
Eliminar 213
Eliminar solapamientos 232
Elipses 169
Escalar 216
Escritura 242
Espacio de trabajo 32
Establecer color de relleno 267
Establecer el color predeterminado 267
Estrategia de optimización 441
De abajo a arriba 441
De adentro hacia afuera 441
De afuera hacia adentro 441
De arriba a abajo 441
De derecha a izquierda 441
De grande a pequeño 441
De izquierda a derecha 441
De pequeño a grande 441
Estrellas 178
Explorador 49
Explorador de diseños 49
Exportar
A Dropbox 99
Exportar a archivo de vector 107
Exportar a Colcha 108
Exportar a cortador 108
Exportar a cortadores 108
Artistic Edge 118
Configuración inalámbrica 118
Exportar a cristales
A HPGL 110
A SVG 110
To DXF 110
Exportar a Dropbox 99
Exportar a dxf 108
Exportar al cortador 111
Exportar diseño 99
Archivo de vector 107
Colcha 108
Dxf 108
Embroidery image 105
Exportar imagen de bordado 105

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- F -

Fijar el color de la pluma 267
Floral
  Añade formas como flor 299
  Añadir formas como hoja 299
Fondo 62, 401
Formar
  Cruzar 226
  Recortar 226
  Soldar 226
Formas 168
Formatos de archivo 91
Fuente de luz 147

- G -

General 439
General - Propiedades de diseño 440
Gestión de color 546
Gestión del color 263
gestor de archivos 130
Gestor de secuencias 276
Grosor del contorno 181
Guardando diseño 91
Guardar 91
Guardar como 91
Guía del usuario 22

- H -

Herramienta de direcciones 432, 559
Herramienta de diseño 158
Herramienta de división 432
Herramienta de medida 144
Herramienta dividir 559
Herramientas de digitalización 158
  Contornear formas 159
  Formas a mano alzada 164
HPGL 110

- I -

Igualar altura 225
Igualar ancho 225
Igualar tamaño 225
Imagen desde cámara 84
Importando imágenes de mapas de bits 59
Importar
  Bordado 57
  Mapa de bits 57
  Vector 57
Importar archivos de bordado 88
Importar mapa de bits desde escáner 86
Imprimir diseño 93
Imprimir ilustración 97
Imprimir plantillas de corte
  Imprimir corte 123
Imprimir y cortar 520
Inclinar 218
Iniciar angulo de pastel 170
Insertar Cristales 167
Insertar puntadas 239
Insertar símbolo 292
Instalación 12
Invertir selección 135

- L -

Lineas de ayuda 153
Los puntos finales en la conexión más cercana, incluso en los recortes 441

- M -

Mantener la secuencia de objetos superpuestos, incluso si se recortan 441
Mapa de bits 59
Matriz
  Circular 183
  Conjunto anidado 354
  Rectangular 183
Minimizando los cambios de color 441
Mirror ancho 220
Misma altura 225
Mismo ancho 225
Mismo tamaño 225
Monograma 256
  Áreas solapadas 260
  Editar plantilla de monograma 257
  Editar título 257
Mover nodos 206
Mover objetos 212
Mover puntadas 238
Movimiento enganchado 238

- N -

Ningún relleno 372
No hay recortes de hilo dentro de los objetos combinados 441

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nuevos objetos como clones 221
Número de lados del polígono 176
Número de rayos de la estrella 178

- O -

Obtener imagen desde la cámara 84
Opciones
  General 564
  Herramientas 565
  Impresión 570
  Monitor 567
  Orden de la paleta 571
  Printing 570
  Vista 568
Opciones de herramienta 181
Opciones del optimizador 441
Optimizador 439
Orden 310
  En el contorno del objeto 345
  Viña floral 329
Orden circular 191
Orden de patrón de relleno 312
Orden en relleno 312
Orden rectangular 185
Orden y clones 350
Outline none 412

- P -

Painting designs 540
PaintStitch 405
Paralelogramos 174
Parámetros de la plantilla 534
Paso 380
  Compensación 380
  Densidad 380
  Eliminar las superposiciones 380
  Eliminar solapamientos 380
  Estilos 380
  Longitud 380
  Patrones 380
  Secuencia 380
  Subcapa 380
  Subyacente 380
Pasteles 170
Patrón de relleno de la matriz
  Ajuste de la forma 325
  Ajuste de la línea 327
  Linea única 324
  Relleno circular 318
  Relleno de contorno 321
  Relleno del rectángulo 315
Patrones de relleno de cristal
  Ajuste de forma 499
  Ajuste de línea 503
  Circular 490
  Contorno 494
  Línea única 498
  Rectángulo 484
Pegar 213
Pintura 540
Pintura realista 561
Plantilla 527
  Diseño de plantilla 528
Pluma 267
Polígonos 176
Prehechas 168
Propiedades
  Aplique 391
Propiedades de corte 516
Propiedades de diseño
  General 440
Propiedades de los objetos
  Paso 380
  Relleno 550
Propiedades del diseño 439
  Optimizador 441
Propiedades del fondo 62
Propiedades del objeto 369, 401
  Contorno 412, 556
  Corrido 412
  Cruz 401
  No se ha esbozado ninguna. 412
  Paso 380
  Rellenar ninguno 372
  Relleno 371
  Relleno de filas 386
  Satinado 372
  Serie de satén 416
Proyectos de acolchado. 398
Puente de plantilla 211
Puntada fotográfica 402
Puntadas
  Invertir selección 236
  Selección con un solo clic 236
  Selección de rectángulo 236
  Seleccionar ninguno 236
  Seleccionar todo 236
Punto de cruz 401
  Cruz 401
  Fondo 401

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Punto de cruz 401
Tamaño de la celda 401
Punzonado 398

- Q -

Qué hay de nuevo 23

- R -

Readymade 168
Recortar la distancia en punto de cruz 441
Recortar la distancia entre los objetos 441
Rectángulo 173
Redibujado lento
Desplazarse por los objetos - Puntadas 150
Simulación 150
Redibujar lentamente
Moverse a través de los objetos - Puntadas 150
Simulación 150
Redimensionando objetos automáticamente 225
Redondez 173
Redwork 308
Reflejar altura 220
Reflejar objetos 220
Rehacer 232
Relleno 267, 371, 550
Relleno de cristal
Parametros 479
Relleno de filas
Densidad 386
Eliminar las superposiciones 386
Estilos 386
Longitud 386
Patrones 386
Secuencia 386
Relleno de pluma de cristal 504
Relleno del contorno del cristal 504
Relleno neto 395
Reordenar objetos 275
Reordernar 275
Repeticiones 401
Requisitos del sistema 12
Rotar 219

- S -

Satinado
Compensación 372
Densidad 372
Eliminar las superposiciones 372
Estilos 372
Patrones 372
Sequencia 372
Subcapa 372
Secuencia de bordado 461
Secuencia de bordado automática 461
Secuencia de bordado manual 465
Selección de tejidos 367
Selección en el gestor de secuencias 138
Selección por color 137, 268
Seleccionar con mouse
Laso 133
Rectangle 133
Un solo clic 133
Seleccionar ninguno 135
Seleccionar Nodo 205
Seleccionar por color 268
Seleccionar por color de pluma 268
Seleccionar por color de relleno 268
Seleccionar por Cristal 138
Seleccionar por cualquier color 268
Seleccionar por tipo de puntada 136
Seleccionar puntadas 236
Seleccionar todo 135
Seleccione la tela 367
Selecciones 133
Select Fabric 367
Separar 229
Separar contorno 211
Separar objeto 305
Serie de satén
Compensación 416
Densidad 416
Patrones 416
Subcapa 416
Shapes 168
Símbolo 292
Sobre 253
Superposición de cristales 509
SVG 107, 110

- T -

Tamaño de la celda 401
Cruz 401
Tamaño de los rayos de la estrella 178
Tarjeta de referencia rápida 41
Técnicas 36
Texto 242
Texto inteligente 244

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tipo de puntada corrida 358
Tipo de puntada de relleno de fila 358
Tipo de puntada de satén 358
Tipo de puntada escalonada 358
Tipo de puntada serie de satén 358
Tipo de punto de cruz 358
Tipos de puntadas 358
Trabajando con archivos 47
Transformaciones 203
Transformaciones de la pintura 549
Transformar 214
Trapecio 174
Trapecio inclinado 174
Trazos 59

- U -

Unir nodos 210

- V -

Varita Mágica 166
Vector 58, 429
Ver - Ocultar nodos 240
Ver Bastidor 150
Ver cuadricula 148
Ver espesor 146
Ver herramientas 143
Vid floral 299
Viña floral
- Escala de hojas 329
- Escala de la flor 329
- Ramas de la película 329
- Vid de Flip 329

Vista
- Contorno 145
- Puntadas 145
- Puntos de puntada 145
- Vista previa 3D 145

Vista de espesor 146

- Z -

Zoom
- Acercar 143
- Paneo 143
- Zoom anterior 143

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.