

PROGRAMA VISION

Manual de Consulta

Vision Engraving & Routing Systems

17621 N. Black Canyon Hwy.

Phoenix, AZ 85023

www.Visionengravers.com

AVISO DE DERECHOS DE PROPIEDAD & MARCA REGISTRADA

© Derechos de Propiedad 2001, Western Engravers Supply, Inc. Todos los Derechos Reservados.

VISION no se debe reproducir en ninguna forma, ni propósito, a menos que se cumpla con los términos presentados en el ACUERDO DE LICENCIA que se encuentra en el capítulo uno.

Western Engravers Supply, Inc., y los autores del programa no tienen ninguna obligación con el comprador o cualquier otra entidad, con respecto a alguna obligación, pérdida, o daño; causado directa o indirectamente por este sistema, incluyendo pero no limitado a, cualquier interrupción de servicio, pérdida del negocio, ganancias anticipadas, o daños consecuentes que resulten del uso u operación de este software.

Las actualizaciones a este documento se actualizan e incorporan en ediciones posteriores sin aviso. Ni Western Engravers Supply, Inc., ni los autores del programa tienen ninguna responsabilidad de proporcionar copias de estas actualizaciones a los poseedores de este manual.

Los siguientes productos y nombres tienen Derechos de Propiedad y/ o Marca Registrada de los propietarios de propiedad registrada y/ o marca registrada respectivamente:

PHOENIX	Western Engravers Supply, Inc.
VISION	Western Engravers Supply, Inc.
Windows	Microsoft Corporation.

Todas los otros Derechos de Propiedad y Marca Registrada son propiedad de sus poseedores respectivos y se reconocen por la presente.

Impreso en los ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Contenido

¡BIENVENIDO A VISION!	5
CAPITULO 1 - ANTES DE COMENZAR	7
SOBRE EL MANUAL	7
NOTAS	8
HACIENDO INVENTARIO.....	9
REGISTRO	9
ACUERDO DE LICENCIA.....	10
REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA.....	12
CAPÍTULO 2 - INSTALANDO VISION	13
LLAVE DE PROTECCIÓN DEL SOFTWARE	13
INSTALANDO EL SOFTWARE VISIÓN	15
CAPÍTULO 3 - USANDO VISION - LO FUNDAMENTAL	25
TERMINOLOGÍA	25
COMENZANDO VISIÓN.....	26
PANTALLA INICIAL	27
CREANDO UN TRABAJO SIMPLE.....	29
CAPÍTULO 4 - LOS MENÚS DE VISION	35
<u>A</u> RGHIVO MENÚ	35
<u>E</u> EDITAR MENÚ	52
<u>T</u> EXTO MENÚ	55
<u>L</u> ÍNEA MENÚ	70
<u>P</u> LACA MENÚ	81
<u>O</u> PCIONES MENÚ	91
<u>E</u> XTRAS MENÚ	102
<u>W</u> INDOWS MENÚ	109
<u>S</u> ISTEMAS MENÚ.....	113
<u>P</u> ANTALLA PRINCIPAL.....	123

CAPÍTULO 5 - OTRAS CARACTERÍSTICAS..... 127

 MOVIENDO LÍNEAS GRAFICAMENTE..... 127

 PANTALLAS DE VISTAS 128

 RE-GRABAR 129

 ENTRADA DE TRABAJOS MÚLTIPLES..... 130

 EXTENDER UNA PLACA 131

CAPÍTULO 6 - CREAR UN TRABAJO DE MUESTRA..... 135

 TRABAJO DE MUESTRAS 1 135

 TRABAJO DE MUESTRAS 2 143

APÉNDICE A: TECLAS ESPECIALES..... 149

APÉNDICE B: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS..... 153

APÉNDICE C: MENSAJES DE ERROR..... 161

ÍNDICE..... 163

¡Bienvenido a Visión!

Felicitaciones por la compra de VISION. Visión representa la última tecnología en grabado y se ha diseñado para ser el sistema más eficaz y adaptable disponible. Mientras desarrollábamos este producto, hemos tratado de hacer que todas las operaciones sean favorables para el usuario al usar el menú pull down, interface del usuario de apuntar y pulsar botones, que se ha hecho popular por compañías tales como Apple®, Microsoft® e IBM®. La ventaja más grande de usar este tipo de interface es que es fácil de usar con menús pull down mientras que todas las funciones eficientes que Ud. Espera mantienen de igual forma.

Utilizando el sistema Visión Ud. puede crear fácilmente trabajos de alta calidad con rapidez y precisión - ahorrándole tiempo y dinero. Visión tiene varias características avanzadas para ayudarlo a crear fabulosos resultados más fácilmente de lo que usted pensó que era posible. Características como:

- Formar arcos de líneas;
- Rotación de líneas o la placa;
- Opción de ocho bordes;
- Placas múltiples desde una sola placa;
- Texto de fusión con esquemas fijos;
- Se pueden calcular esquema de placas automáticamente;
- Serie de placas automática;
- Columnas automáticas de grupos de líneas;
- Habilidad para trabajar en tareas múltiples;

VISION puede manejar no sólo sus propias fuentes sino también puede importar conjuntos de paquetes existentes como Super ProT, dando acceso momentáneo a literalmente cientos de fuentes. Visión puede cargar logos creados de cualquier programa que mantenga el formato de archivos HPGL, paquetes tales como CorelDraw™ o DesignCAD™.

6 Visión Software Guía del Usuario

Para aquellos de ustedes que les gusta usar ayuda en línea (o no les gustan los manuales escritos), hay una característica completa de ayuda en línea incorporado en Visión. De cualquier menú, simplemente puede apretar la tecla F1 para ver información sobre cualquier tema.

VISION continuará adaptándose a tecnologías futuras para mantenerse al día con los cambios de sus necesidades. Si hay alguna característica que a Ud. le gustaría que tuviera VISION, o que piensa que mejoraría VISION, por favor envíenos una nota por correo, fax, teléfono o correo electrónico.

Para su registro

Para poder ayudarlo mejor en caso de pedir algún servicio, por favor anote el tipo de su máquina y números de series, más abajo.

Tipo de Máquina _____

Número de Serie de la Tabla _____

Número de Serie Controlador _____

Número de Serie Llave o Dongle _____

Número de Contraseña del software _____

(Sólo Vision Pro)

Capítulo 1 - Antes de Empezar

Sobre el Manual

Este manual lo habilitará para instalar, ajustar y usar el software VISION. Hay nueve secciones principales.

Los capítulos son de la siguiente manera:

- Capítulo 1 Este capítulo introduce el manual, describe los volúmenes de los paquetes que Ud. recibe, explica por qué y cómo registrar su software, contiene el acuerdo de licencia y da los requerimientos para su sistema.
- Capítulo 2 Este capítulo describe la llave de protección del software e instalación del software.
- Capítulo 3 Este capítulo explicará alguna terminología básica usada, le dice cómo comenzar Visión y le guía al crear un trabajo simple.
- Capítulo 4 Este capítulo describe cada función del menú, su uso, y algunos ideas más y consejos.
- Capítulo 5 Este capítulo describe las características a las que no se puede tener acceso por un ítem del menú en Visión. Éstas son algunos características ocultas.
- Capítulo 6 Este capítulo le guía, paso a paso, a crear un trabajo de muestra.
- Apéndice A Esta sección describe todas las Teclas especiales y Teclas de función del teclado de Visión.
- Apéndice B Esta sección tiene una lista de problemas así como sus soluciones que lo ayudarían en caso de que tenga un problema con Visión.

Apéndice C Esta sección identifica los mensajes de error de Visión.

Notas

Se recomienda que lea todo el manual desde el comienzo para entender las diferentes funciones disponibles. Recuerde que temas que no parecen claros al principio, se explican luego, con mayor profundidad en el manual. Una vez que esté familiarizado con VISION, lo ideal es que lea el manual nuevamente para que comprenda mejor las características y claves disponibles en VISION. Si usted ya está familiarizado con VISION, este manual será de consulta. Use el índice para encontrar temas específicos que requiera.

Directorio VISION

A veces, el manual se referirá al Directorio de Visión. Éste es el directorio que se instaló Visión. Generalmente, estará en la Unidad: C y será un directorio nominado **VISWIN**. Si Ud. lo instaló en un directorio diferente, entonces el manual se refiere a ese directorio.

Teclas del Tablero

Cuando vea una palabra entre paréntesis angulares [...], significa que necesita presionar esa tecla que se encuentra en el tablero. Por ejemplo, [Enter] significaría que presiona la tecla Enter (a veces conocida como tecla Return), [F2] significaría que presiona la tecla F2, etc.

Teclas Múltiples

Cuando vea dos claves en el formato de [Alt]+[K], esto significa que presionó la tecla [ALT] y luego la tecla [K].

Haciendo inventario

La primera lista más abajo describe el contenido de paquetes de software para usuarios nuevos. La segunda lista es para usuarios de la versión revisada, (usuarios que reciben sólo actualizaciones - de software.) Por favor, verifique que recibió todos los

componentes. Si su paquete está incompleto, por favor llame a su distribuidor local de Visión.

El paquete de Grabado Visión consiste de:

- 1 Llave de Protección del Software (Dongle)
- 1 Manual de Visión
- 1 CD del Software
- 1 Modelo del Teclado de Visión
- 1 Catalogo del Conjunto de Fuentes de Visión

Es una buena idea escribir los números de serie de la llave, del controlador, tabla y protección en la cubierta interior de su manual. Haciendo esto, están fácilmente disponibles cuando se necesitan.

Los usuarios de la versión revisada recibirán lo siguiente:

- 1 Software en CD o Discos Flexibles.
- 1 Hoja de Instrucciones revisada.
- Páginas actualizadas del Manual de Visión.

Registro

Antes de comenzar VISION, por favor tómese un minuto para completar su tarjeta de registro de la garantía y mándenla por fax o correo.

Números de Fax

Fax Local 001 (602) 439-0500

Fax Internacional 001 (602) 439-0500

Fax en Chihuahua, Chih.

Tel. 01-(14) 17-3600

Fax 01 (14) 19-55-79

E mail platrofe@prodigy.net.mx

Dirección Postal

Vision Engraving & Routing Systems
C.V.

17621 N. Black Canyon Hwy
Phoenix, AZ. 85023

USA

Tel. 01 (14) 17 3600

Placas Trofeos y Accesorios, S.A. de

Priv. De José Ma. Mata No. 5703
Chihuahua, Chih.

México

El hecho de registrar su sistema asegurará que recibirá el apoyo que requiere, más cualquier información sobre actualizaciones o productos nuevos si los hay. No registrar su sistema puede causar que su garantía quede invalidada.

Cuando contacte la organización de servicio local, por favor tenga disponible su Llave de protección, números de serie del equipo y número de versión del software.

Acuerdo de licencia

"VISION" se refiere a los programas de intalación contenidos en los disquetes de distribución, CD, o archivo comprimido entregados por Western Engravers Supply, Inc.

1. Western Engravers Supply, Inc., de 17621 N. Black Canyon Hwy, Phoenix, Arizona 85023 tiene licencia exclusiva de CIPHER MULTItask software para USA, Canadá y toda América. CIPHER MULTItask software es un producto de Project Enterprises Pty., Ltd., y se comercializa bajo el nombre de Visión en Norteamérica y toda América.

2.-VISION es material registrado como propiedad literaria (c) 1995-1999. Puede usarse solamente de acuerdo con las condiciones establecidas en este acuerdo de licencia.

3.-VISION tiene un paquete de pruebas de demostración proporcionado para determinar lo que corresponda a su aplicación particular. Este paquete de pruebas NO DEBE usarse con FINES

12 Visión Software Guía del Usuario

COMERCIALES a menos que se hayan hecho los arreglos correspondientes con Western Engravers Supply, Inc. o con el titular de licencia. Se debe registrar luego la copia con Western Engravers Supply, Inc.

4.-La Compra y/ o Registro le da derecho a usar Visión y versiones futuras de Visión el tiempo que desee, sujeto a cualquier condición de licencia especial unida a versiones futuras. Para más detalles sobre Licencias y Registro contactarse con Western Engravers Supply, Inc. o con su Distribuidor de Zona.

5.-Western Engravers Supply, Inc. no está, de ninguna manera obligada a proporcionar versiones futuras, o de apoyo de VISION.

6.-Hay disponibles Licencias de Sitios, Grupos y Multi-máquinas y se tratan caso a caso.

7.- No debe modificar o revertir la ingeniería de VISION.

8.-Puede distribuir Visión a clientes potenciales sin cobrar honorarios por su distribución, y sin que el disquete/ archivo de distribución se modifique de alguna manera.

9.-VISION no se incluye como parte de ninguna biblioteca de software, distribuida con FINES COMERCIALES, sin permiso escrito previo de Western Engravers Supply, Inc.

10.-VISION no debe usarse de ninguna manera en forma ilegal.

11.- Western Engravers Supply, Inc. y Project Enterprises Pty. Ltd. no aceptan NINGUNA OBLIGACION resultante del uso de VISION. En países en el que esta limitación sea por ley, la obligación se limita a la cantidad que la parte afectada haya pagado por VISION, o

en el evento que Visión fuera notificada por una tercera parte que Western Engravers Supply, Inc. debe pagar, la obligación se limita a la cantidad que Western Engravers Supply, Inc. recibió de esa tercera parte.

Requerimientos del sistema

Abajo se nombran los requerimientos del sistema para trabajar efectivamente en Visión. Al final de cada componente hay recomendaciones para operaciones más eficientes.

Sistema Operativo:

Microsoft Windows '95 o más moderno

Computadora Mínima:

PC 486 o más moderno

Disco Duro de 40 Megabytes

8 MB de RAM

Monitor SVGA

Un Mouse para Windows

Un Puerto Serial abierto (para conectar al Controlador de Visión)

Unidad de CD-ROOM

Un Puerto Paralelo abierto

Computadora Recomendada:

Pentium 120 o más moderno

Disco Duro de 250 Megabytes o más

16 MB de RAM

Monitor SVGA (al menos resolución de 800 x 600)

Un Ratón para Windows

Un Puerto Serial abierto (para conectar al Controlador Visión)

Unidad de CD-ROM

Un Puerto Paralelo abierto

Capítulo 2 - Instalando Visión

Llave de protección del software (Dongle)

Al comprar Visión, recibirá una LLAVE única de Protección del Software. Para que Visión tenga salida al grabador o imprima una presentación gráfica, es ESENCIAL que la LLAVE se ponga en el puerto de la impresora de su computadora (el puerto de la impresora es un puerto matriz de 25 pasadores en la parte de atrás de su computadora.)

- 1) Apague su computadora.
- 2) Escriba su número de serie ubicado en la llave para futuras consultas.
- 3) Tape el lado macho (el lado con los pasadores) de la llave en el puerto de la impresora de la computadora.
- 4) Préndala.

Cuando Visión detecta una llave válida cambia a modo registrado, identificándose a si mismo con un número de serie en la pantalla **GRABAR TRABAJO. [F9]**.

Es RESPONSABILIDAD DE LOS CLIENTES mantener y proteger la LLAVE de protección del software. Se podría incluir tener seguro para la llave. Las llaves normalmente se reemplazarán solamente en caso de PRUEBA DE DESTRUCCIÓN de la llave original; de otro modo, se debe comprar un sistema de software completo.

La llave de protección del software se puede conectar a CUALQUIER puerto de impresora para una operación normal.

NOTA: Para que EL PUERTO de la impresora trabaje apropiadamente, NO se debe configurar para Bi-Directional para la llave de protección del software. Si la llave no funciona, debe ir al ajuste de CMOS de su computadora. Cada computadora es un poco diferente, pero en la mayoría se puede presionar la tecla [DEL] mientras el computadora va a través de la prueba de memoria al comienzo. Entonces, vaya a la sección que dice algo sobre Periféricos. Encuentre la sección que dice Parallel Port Mode y use la clave [Page Down] para cambiar la selección. Presione la tecla [Page Down] hasta que diga "Normal" o "ECP." Estos ajustes son los mejores. Luego, presione la tecla [Esc] y luego vaya a la sección que dice guardar ajustes y presione [Enter].

IMPORTANTE: No enchufe una impresora o escaner en la llave de protección del software si su impresora o escaner tiene un tapón en la parte posterior para enchufar la llave de protección del software. Enchufe la llave de protección en la impresora o escaner.

PRECAUCIÓN: La llave no se detectará y podría no operar si una impresora o aparato conectado a la parte posterior se desenchufa. En situaciones donde esto cause dificultades, pruebe enchufando la impresora o aparato en otro puerto de impresora en lugar de la llave.

Si otro programa está usando una llave diferente de protección del software, se pueden enchufar juntos. Si un programa no funcionará, cambie el orden de las dos llaves de protección.

******* ADVERTENCIA *******

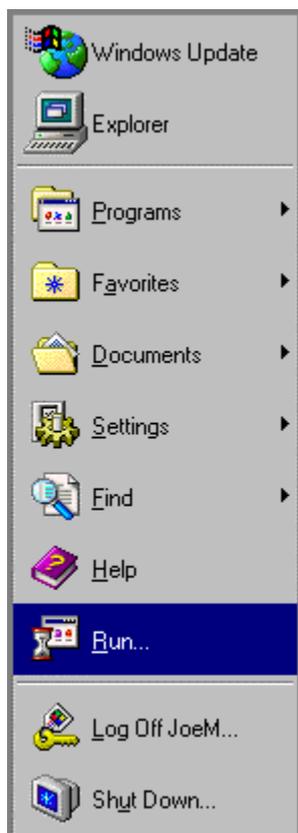
Asegúrese que la llave de protección del software esté instalada en un puerto de la impresora, solamente. Si se instala la llave a otros puertos puede ser que no funcione.

Instalando el software Visión

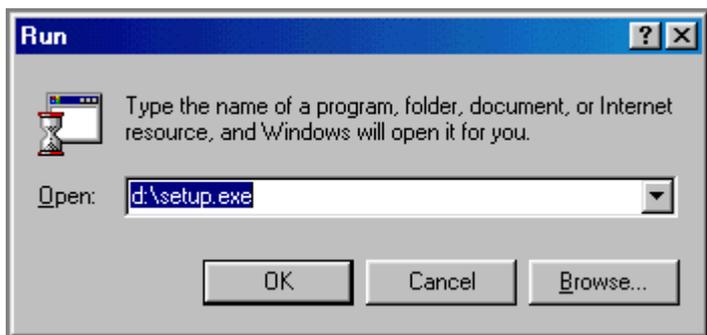
El programa de instalación de Visión lo guía paso a paso. Toda la información que requiere, aparece en la pantalla cuando instala el programa. Lea cada pantalla cuidadosamente y siga todas las sugerencias. Si comete un error en la instalación, no se desespere. Se puede cambiar toda la información del ajuste, luego, desde dentro de VISION.

Mientras funciona Windows, inserte el CD-ROM de Visión en la unidad CD. Si su unidad de CD-ROM tiene la característica de partida automática habilitada, la Instalación de Visión comenzará automáticamente. Si la partida automática no está habilitada, entonces necesitará hacer lo siguiente:

Seleccione Start...Run...de la barra de herramientas en el desktop de Windows.

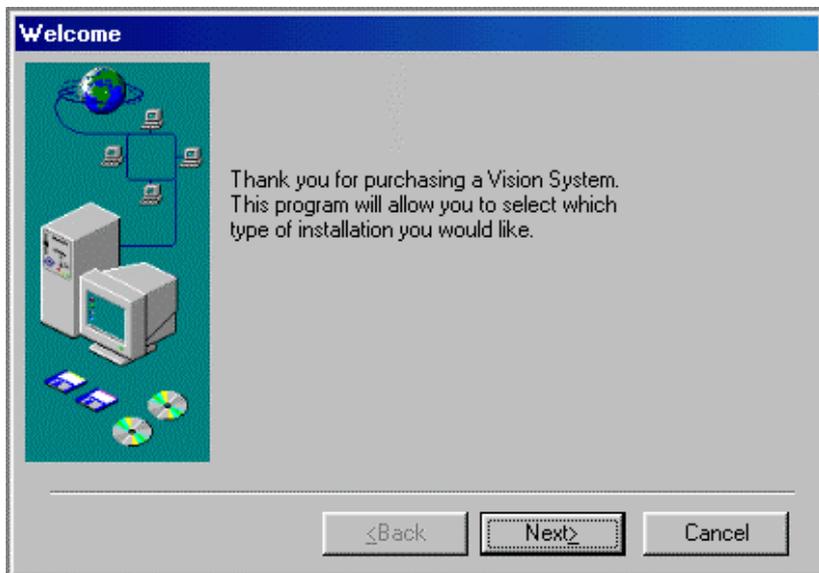


Haga Clic en la ubicación de la unidad CD seguido por “:\setup.exe” en la línea de comando.



Haga clic en OK.

El proceso de instalación comienza ahora.

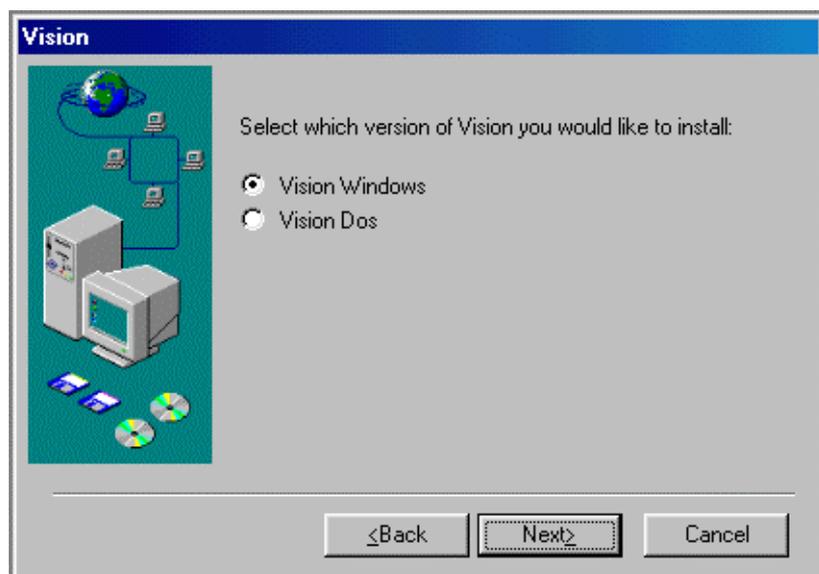


Haga clic en Next.



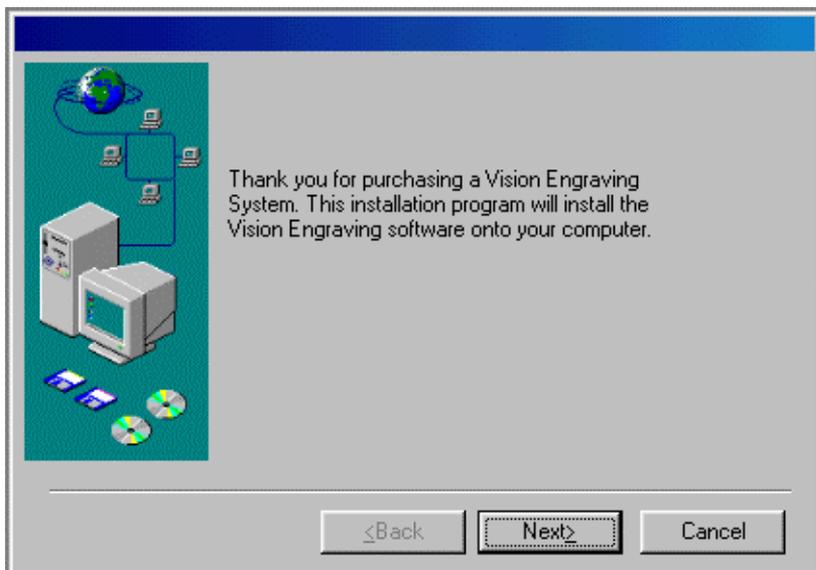
Seleccione Visión Engraving Software y presione el botón Next.

Nota: Si desea, puede instalar una versión de demostración de Visión Pro, después. Esto permitirá que evalúe el programa de **Visión Pro**.

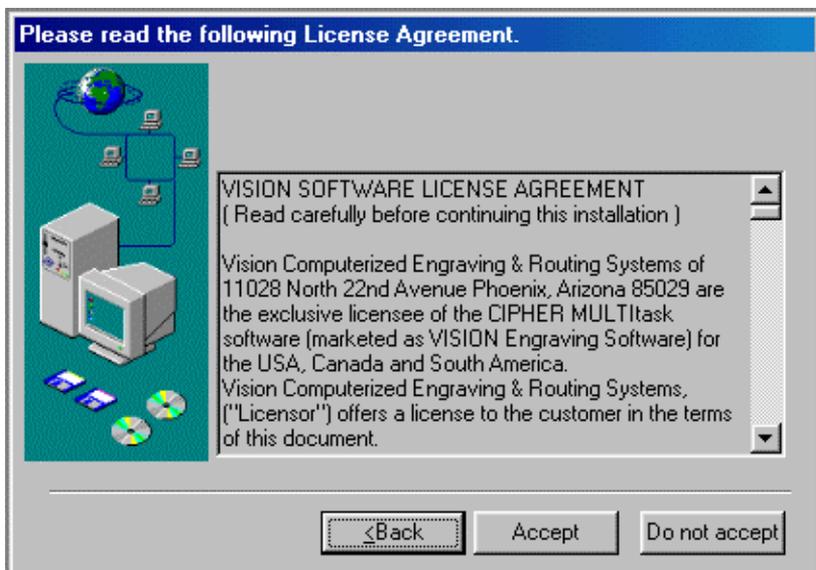


Seleccione que versión de Visión le gustaría y presione el botón Next. Las opciones son Visión Windows o Visión DOS.

La instalación del Software de Visión continuará, ahora.

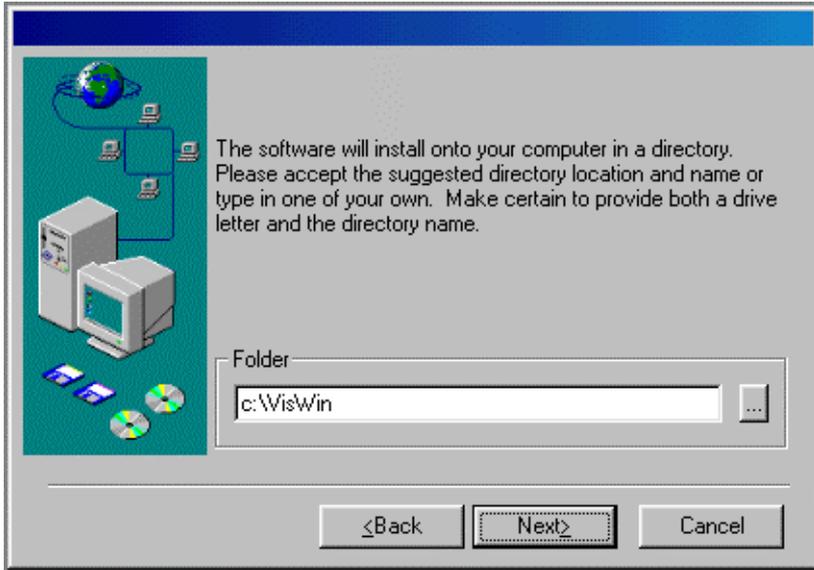


Haga clic en Next.



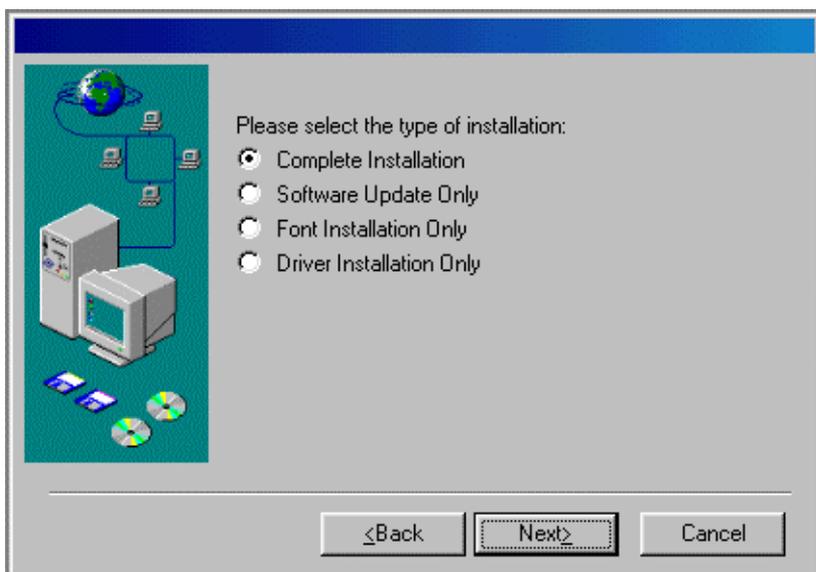
22 Visión Software Guía del Usuario

El acuerdo de licencia del Software de Visión se muestra, ahora. Para continuar la Instalación de Visión, debe hacer clic en el botón Accept.

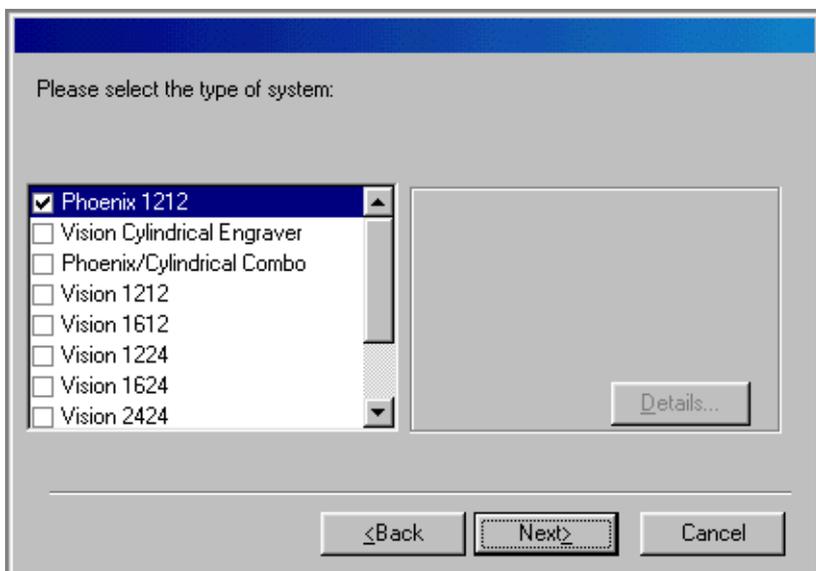


Seleccione una carpeta o salga de la carpeta por default como está y presione el botón Next.

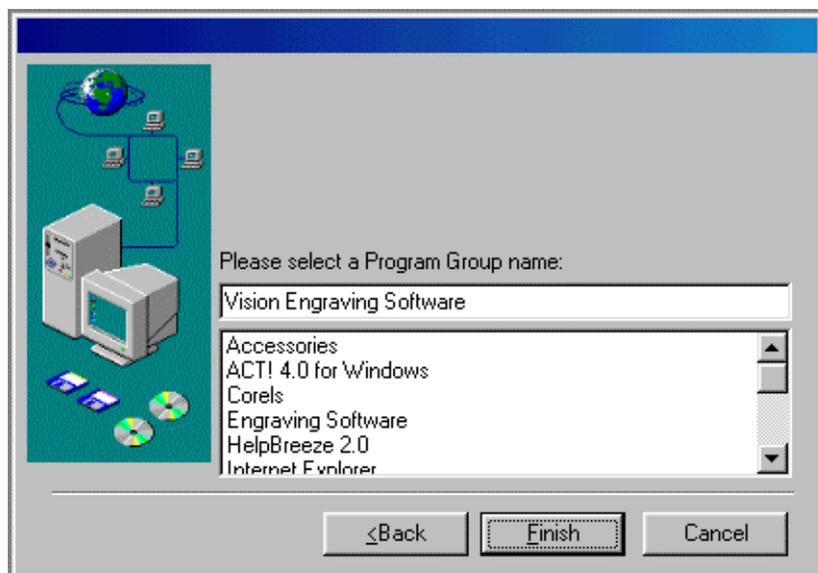
Nota: Si instala Visión a un directorio o unidad que no sea la que es por default (C:\ VisWin), necesitará editar uno de los archivos de los programas de Visión para reflejar este cambio después de instalar Visión. Una vez instalado, vaya al Menú de Windows Start, vaya a Programs, luego al 'Visión Engraving Software' y haga clic en 'Edit Visión defaults'. Esto traerá el archivo Cipher.sys a la Windows Notepad. Vaya a la sección en el archivo que dice Default Load Job Directory y cámbielo de C:\VisWin\Trab. a la unidad y directorio en que instaló Visión. Necesitará cambiar los valores del Default Load job Directory, Default Save job Directory, Default Logo job Directorio y del Default Font job Directory.



Seleccione Complete Instalación y haga clic en el botón Next.



Seleccione el tipo de sistema que Ud. tiene y haga clic en Next.



Seleccione un Program Group name (Nombre del Grupo del Programa) o déjelo como esté y Seleccione Finish



La instalación del software está ahora completa. Seleccione OK

Para que funcione el Software Visión, seleccione el icono Visión del desktop o del Start Menú - Programs - Visión Engraving Software group.

Capítulo 3 Fundamentos – para usar Visión -

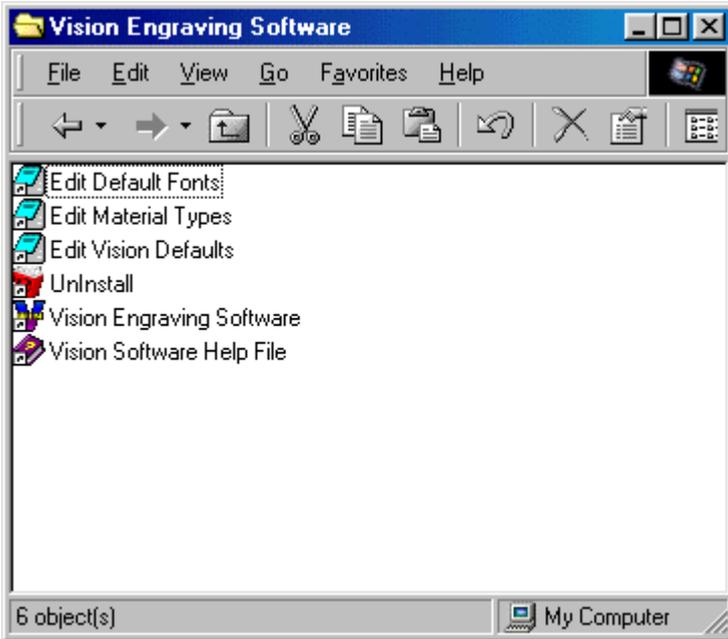
Terminología

Para comenzar, debería aprender algunos de los términos comunes usados en este manual. Cuando use un Ratón, verá un indicador de Ratón en la pantalla (normalmente una flecha). Este es un indicador de ubicaciones de pantallas. Para mover el indicador, mueva el ratón. Los siguientes términos se relacionan con el uso del Ratón.

Señalar	Mueva el indicador para "señalar" algo en la pantalla.
Haga clic	Presione y suelte el botón izquierdo en el Ratón.
Haga clic al Botón Derecho del Ratón.	Presione y suelte el botón derecho en el Ratón
Doble Clic	Presione y suelte el botón izquierdo en el Ratón, dos veces rápidamente.
Arrastrar	Señale un objeto, presione y mantenga presionado el botón izquierdo. Mientras se mantiene presionado el botón, mueva el Ratón que a su vez "arrastra" el objeto. Cuando suelte el botón, el objeto "caerá" en esa posición.
Seleccionar	Señale y haga clic en un objeto de manera que el objeto se active - generalmente, el objeto se destacará de alguna manera para mostrar que está seleccionado.

Comenzando Visión

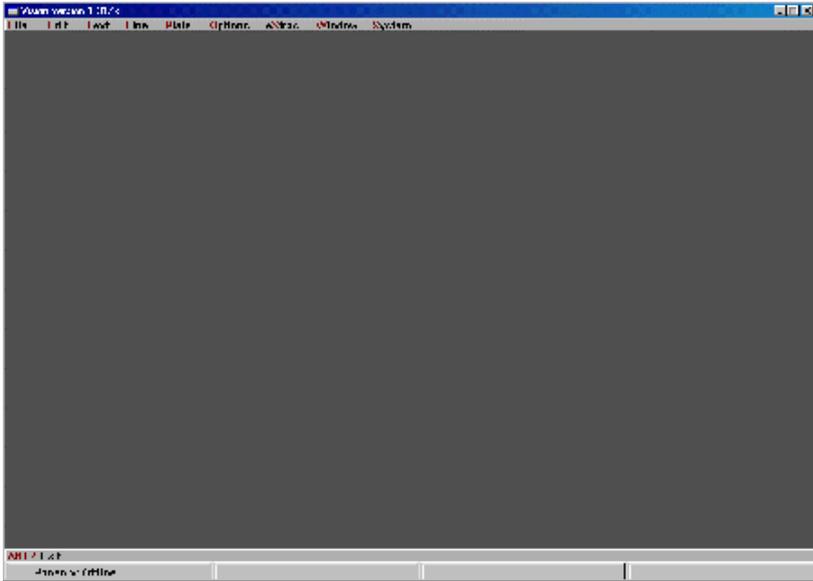
Para empezar VISION, haga clic en el icono denominado “Visión” en el tablero Windows. (También puede comenzar Visión, seleccionando “Visión” del grupo del programa Visión Engraving Software como en la figura de más abajo.



VISION ahora irá a una revisión del sistema y luego cargará todas las fuentes por default disponibles. Verá el indicador del Ratón (una flecha) y la Pantalla principal de Visión.

Pantalla Inicial

Archivo Editar Texto Linea Placa Opciones eXtras Windows Sistemas



Ésta es la primera pantalla que Ud. verá. Contiene cuatro áreas, que se describen como sigue:

- A. Ventanas de referencia
- B. Línea de Menús.
- C. Área de trabajo.
- D. Área de estado del controlador.

A. Ventanas de referencia

Las Ventanas de referencia tienen las selecciones de minimizar, maximizar y cerrar de Visión. También tiene el número de la versión del software de Visión.

Asegúrese de anotar el número de versión de Visión al lado izquierdo de la línea. Cuando pida apoyo del software se requerirá que proporcione este número de versión así como su número de serie de la llave de protección del software.

B. Líneas de Menús

El nombre de cada menú describe su contenido. Por ejemplo, todas las operaciones que se pueden hacer con archivos y trabajos se listan bajo el Menú **Archivo**.

Para seleccionar un menú, ponga el Ratón en lo deseado y pulse el botón izquierdo, o mantenga presionada la tecla ALT y presione la letra mayúscula en el nombre del menú. Por ejemplo, para abrir el Menú **A**rchivo por el teclado, mantenga presionada la tecla ALT y presione **A**.

Se dará cuenta que cuando abre estos menús algunas de las funciones se ponen grises y que no las puede seleccionar. Están diseñados para trabajar solamente cuando hay un trabajo abierto.

Si ha seleccionado algo equivocado del menú, mueva el indicador del Ratón al menú correcto, presione el botón y abrirá, o presione la tecla **Escape** una vez y luego presione la letra que representa la opción.

Aparecerá una lista de opciones bajo cada título principal. Para seleccionar uno de ellos, puede indicarlo con el Ratón y presionar o puede usar las teclas de flechas (up/down) arriba/ abajo para mover a la línea correcta y presionar la tecla ENTER.

C. Area de trabajo

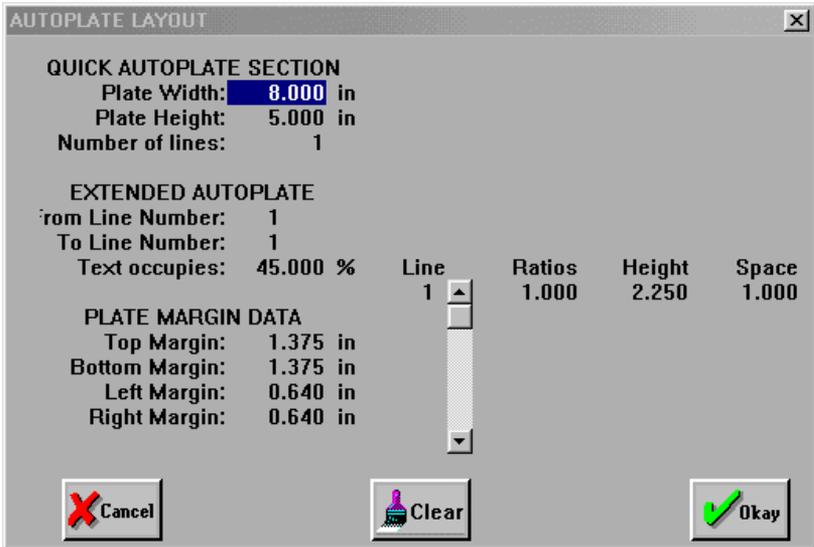
Está es el área que contiene los detalles de su trabajo cuando abra, cargue o cree un trabajo nuevo.

D. Area de estado del controlador

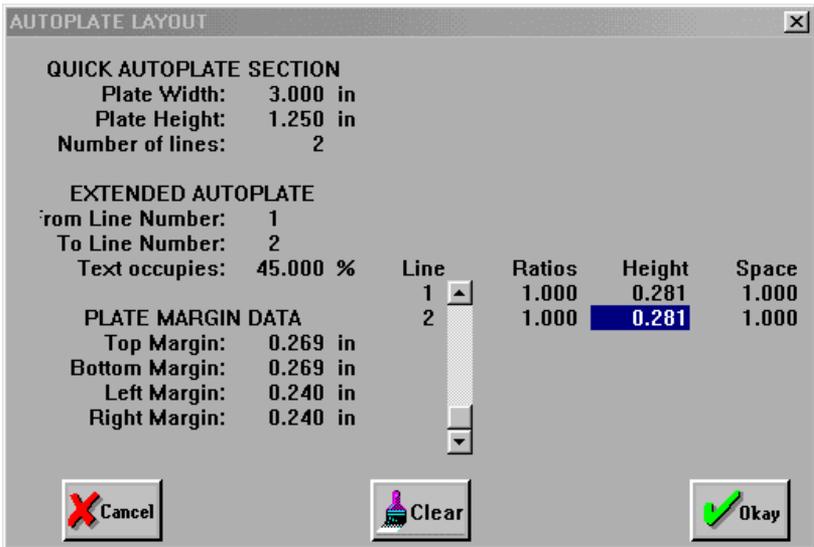
Esta área le mostrará el estado de su controlador de Visión. Si el controlador está encendido y conectado apropiadamente la computadora, se leerá "**Phoenix: Esperando**". En este punto, puede enviarle un trabajo al controlador de Visión. Cuando no hay ninguna comunicación entre la unidad de control de Visión y la computadora, la línea de estado dirá "**Phoenix: Fuera de línea**" o "**Phoenix: Ocupada**". Otros mensajes podrían incluir; por ejemplo, "**Phoenix: Ocup. R2**" cuando la máquina esté ocupada grabando un trabajo repetido, siendo "R2" el número repetido 2.

Creando un trabajo sencillo

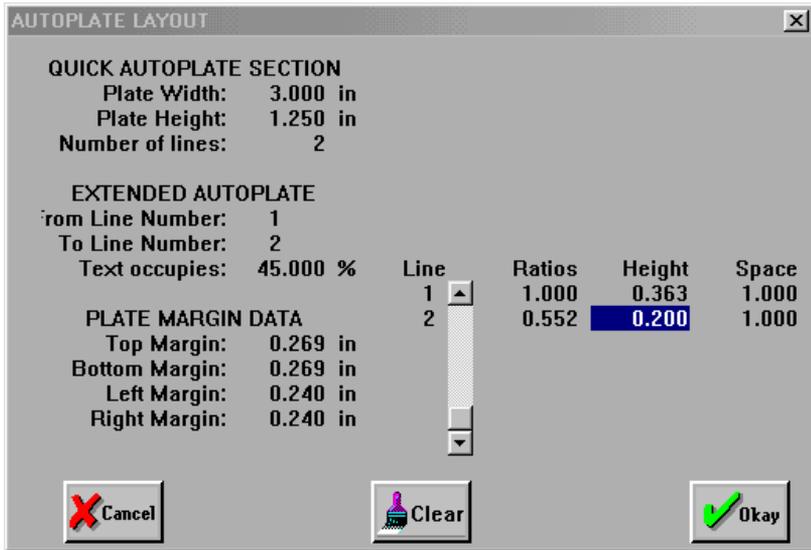
Teniendo la **Pantalla Inicial** abierta, haga click al Menú **A**rchivo y luego **N**uevo trab. Ahora ha creado un nuevo trabajo en blanco. Presionar Menú **P**laca y luego **A**uto placa. **F5** Debería aparecer una pantalla parecida a la siguiente:



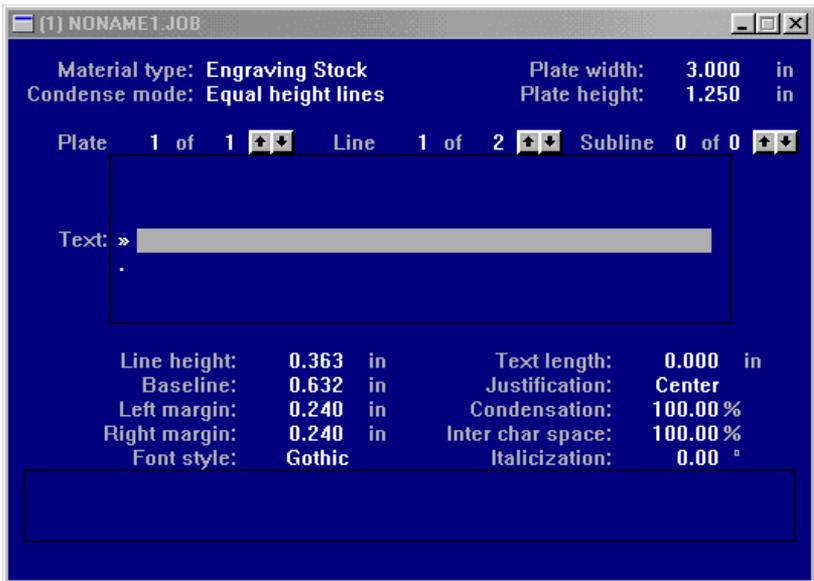
Escriba 3 para el (Ancho de la Placa) y 1.25 para el (Alto de la Placa) y 2 para el (Número de líneas). La pantalla debería ser así:



Haga clic en (Altura) para la segunda línea y cámbielo a 2. La pantalla debería mostrar lo siguiente:

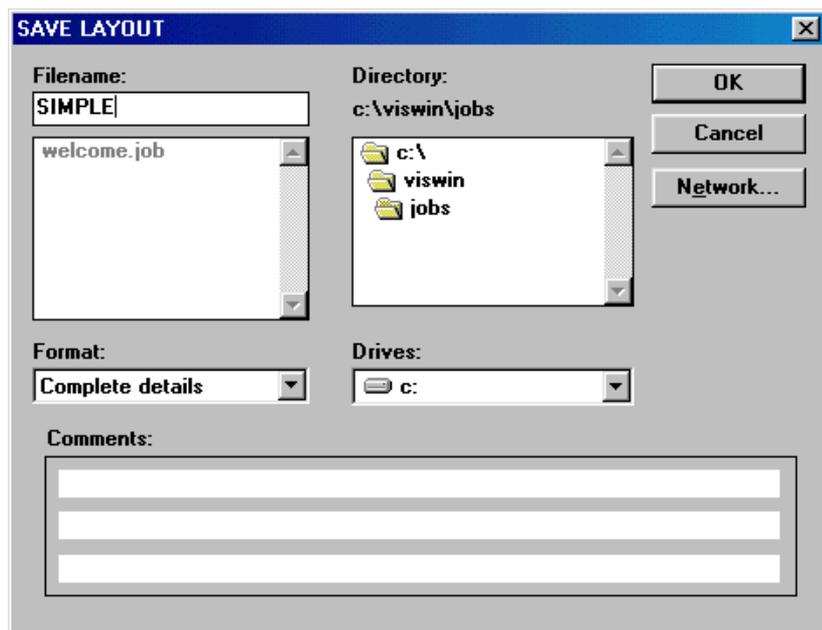


Haga clic en el botón Okay. Se le llevará a la (Pantalla principal) donde puede ingresar el texto de la placa.



Escriba el nombre John Smith y luego presione la tecla [Enter]. El cursor se moverá a la segunda línea. Escriba la palabra ABC Company. Ud. ha creado una identificación sencilla de 2 líneas. Presione la tecla [F8] en su teclado para tener una vista gráfica de la placa. Haga clic en el botón Okay para volver a la (Pantalla principal). Salvemos este trabajo para futura referencia.

Para salvar un trabajo, vaya al Menú **A**rchivo y luego a **S**alvar Trab. Escriba SIMPLE para el nombre del trabajo y Haga clic en OK. El trabajo está ahora salvado.



Capítulo 4 - Los Menús de Visión

Menú Archivo (File)

Nuevo trab.



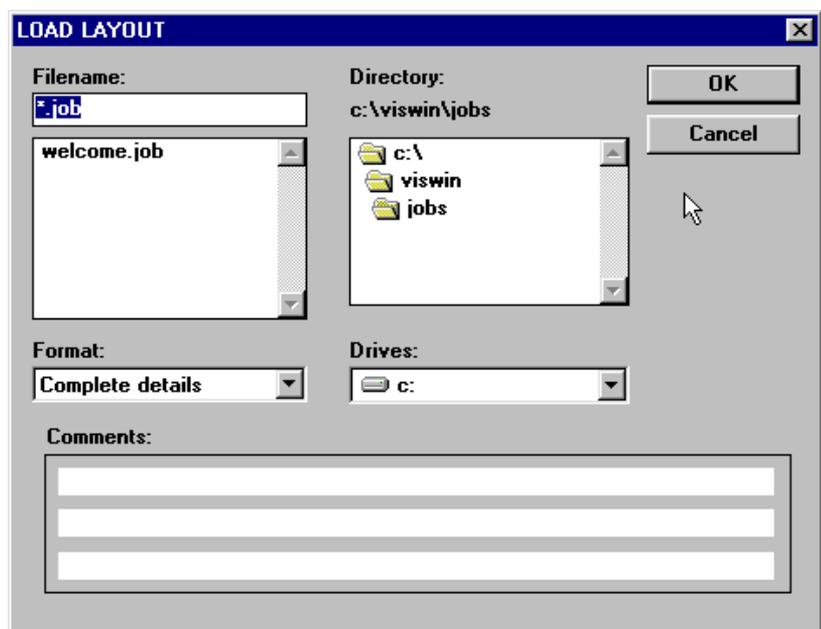
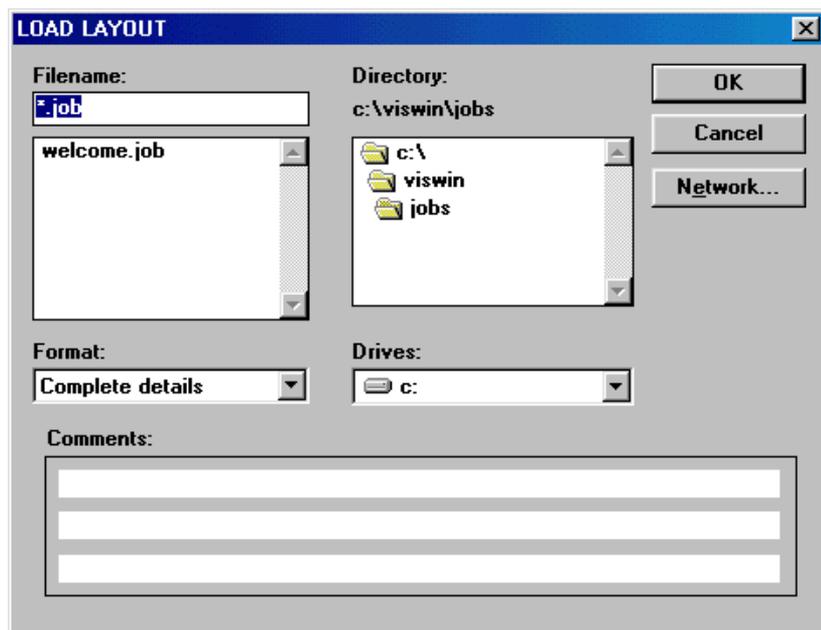
Esta característica crea un trabajo vacío en la pantalla principal de VISION usando los parámetros definidos en la instalación de VISION. Estos parámetros se pueden cambiar usando el menú Sistemas Preferencias en VISION.

VISION es capaz de tener hasta ocho (8) trabajos abiertos de una sola vez. La selección de **Nuevo trab.** no será accesible cuando haya ocho (8) trabajos abiertos.

Abrir trab (Load job)



Esta característica le permite abrir un trabajo salvado previamente. Al seleccionar esta característica se muestra la ventana **Abrir trab**



Puede escribir el nombre del archivo y hacer clic en OK, o puede seleccionar el nombre del trabajo con el indicador del Ratón y hacer clic en OK.

Nota: Si usa el indicador para hacer clic en el nombre del trabajo, el campo (Comentarios) mostrará cualquier comentario que pueda haber salvado con el trabajo.

Hay dos alternativas **Abrir trab** que puede elegir de: **Detalles completos** o **Solo Dimensiones**. Esto se selecciona en el recuadro de formato.

Detalles Completos cargará el trabajo total que se salvó incluyendo todo el texto en el trabajo.

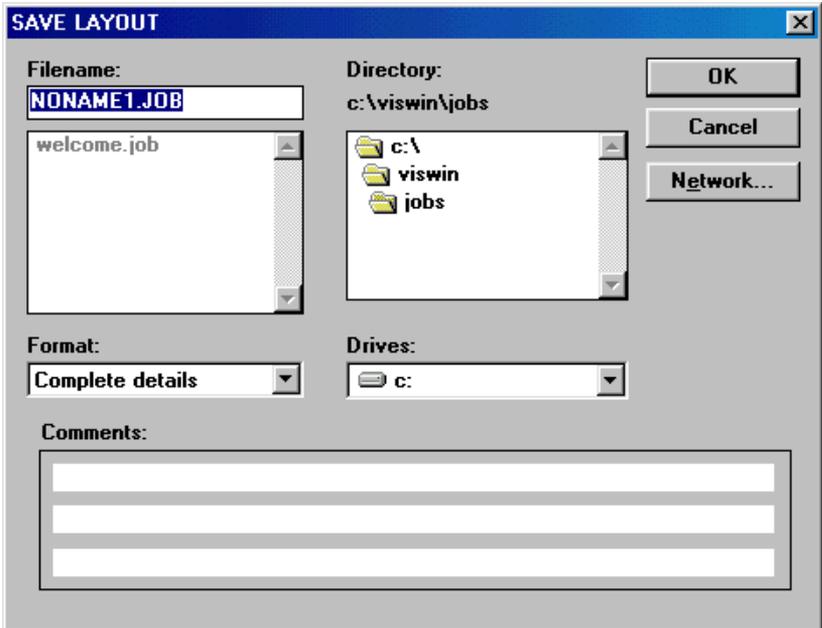
Solo Dimensiones cargará el trabajo total excepto el texto que estaba en el trabajo.

Nota: Visión ajusta por default el directory de Load job y Save job a su unidad de disco duro C y en un directorio llamado \Viswin\trabs. Si quiere cambiar el directorio de Load job. y Save job. por default, debe hacer lo siguiente. Vaya al Windows Start Menú, luego a Programs, luego a Visión Engraving Software y haga click en Edit Visión defaults. Esto mostrará el archivo Cipher.sys en el Cuaderno de Windows. Vaya a la sección en el archivo que dice Default Job Load Directory y cámbielo de C:\VisWin\Jobs a la unidad y directorio en que instaló Visión. También necesitará cambiar el Directory Default Save load.

Salvar trab (Save job)



Esta característica le permite salvar un trabajo al disco duro de su computadora o a un disco flexible. Al seleccionar esta función se muestra la ventana **SALVAR TRABAJO**.



Necesitará escribir el nombre del archivo y hacer clic en OK. Si quiere, puede ingresar cualquier comentario de trabajo que Ud. quiere salvar con el trabajo en el campo de (Comentarios.) Algo típico que se ingresa en el campo de comentarios es el tamaño del cortador que se necesita para el trabajo que está salvando.

Hay dos alternativas **Salvar trab** que puede elegir: **Detalles completos** o **Solo dimensiones**. Esto se selecciona en el recuadro de (Formato.) **Detalles completos** está por default; para seleccionar **Solo dimensiones**, haga clic en la flecha hacia abajo a la derecha del casillero.

Detalles completos salvará el trabajo entero que fue creado incluyendo todo lo del texto en el trabajo.

Solo dimensiones salvará el trabajo entero excepto cualquier texto que estaba en ese trabajo.

Nota: Visión pone por default los directory de Load job. y Save job. a su disco duro C en un directorio llamado \Viswin\Trabs. Si quiere cambiar por default el directory de Load job y Save job debe hacer lo siguiente. Vaya al Windows Start Menu, luego a Programs, luego a Visión Engraving Software y haga click en Edit Vision defaults. Esto mostrará el archivo Cipher.sys en el Windows Notepad. Vaya a la sección en el archivo que dice Default Load Job Directory y cambie de C:\VisWin\trabs a la unidad y directorio en que instaló Visión. También necesitará cambiar el directory Default Save Load.

Imprimir Trab



La selección de **imPrimir** le dará dos alternativas para imprimir los trabajos como se ve más abajo:

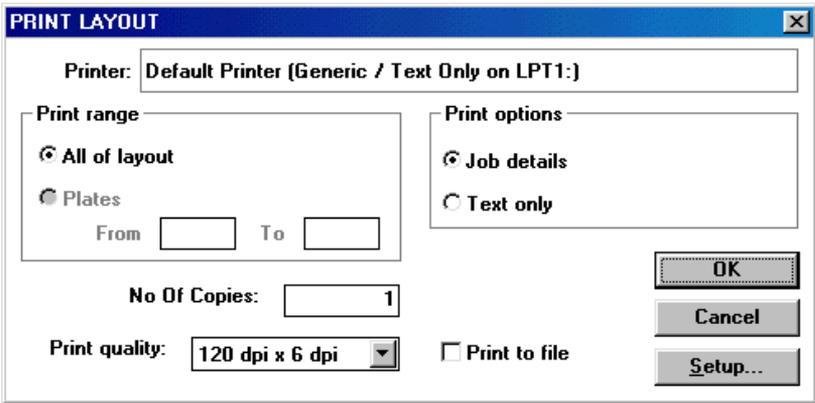


Ud. debe elegir una de las anteriores alternativas para imprimir.

imprimir Detalles



Esta característica imprime las especificaciones del trabajo a una impresora o archivo de texto. Tales especificaciones incluyen el tamaño de la placa, altura de la letra, texto, bordes, etc. del trabajo. Si selecciona esta opción, aparecerá la ventana **IMPRIMIR TRABAJO** como se muestra más abajo.



El casillero **Imprimir** muestra la impresora que va a imprimir.

El casillero **Rango impresión** le permite imprimir el esquema completo en su impresora o solo ciertas placas si tiene un trabajo de placas múltiples.

El **No. de Copias** le permite imprimir múltiples copias en su impresora.

La **Calidad impresión** le permite cambiar la resolución de la impresora. Si el número es mayor, mejor será la resolución al imprimir.

Archivo impresión enviará el trabajo a un archivo del disco en vez de a la impresora.

Opciones para Imprimir:

Si selecciona imprimir **D**etalles, Visión llevará cada parámetro del trabajo a un archivo de texto o impresora.

Si selecciona **Solo texto**, Visión sacará solamente el texto del trabajo a un archivo de texto o impresora.

Puede imprimir más de una copia de este archivo en la impresora cambiando el **No. de copias**.

Setup le permite cambiar la impresora en la que está imprimiendo y también permite cambiar por default la impresora.

Nota: La característica de **imprimir D**etalles admite casi todas las impresoras compatibles con Windows incluyendo impresoras de red. Para usar esta característica, la impresora debe instalarse correctamente en Windows. Ver instrucciones de instalación de impresoras en el manual de Windows.

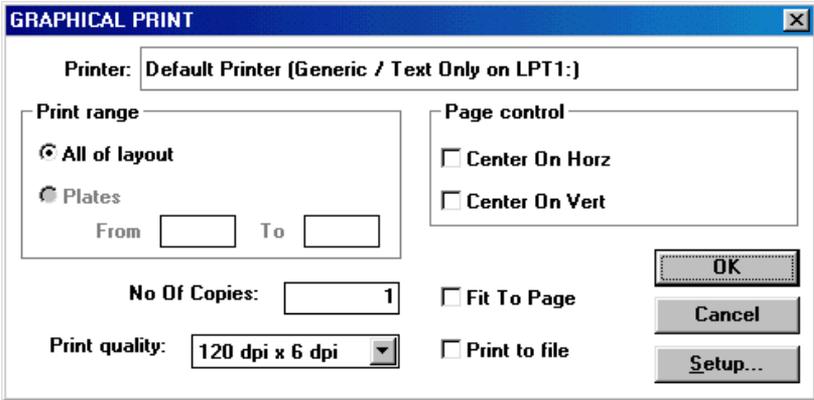
Nota: Algunas versiones antiguas de Visión no aceptan todas las impresoras compatibles de Windows. Si la versión de su impresora no imprime detalles del trabajo, por favor consultar con su distribuidor local o con Visión Engraving Systems para obtener una versión actualizada de Visión.

impr Gráfica



Esta característica imprimirá una copia actual del diseño a su impresora. Traerá la ventana **IMPRESION GRAFICA** como se muestra más abajo.

Nota: La Tecla Especial para esta característica es **F3**. Presionando la clave F3, Visión automáticamente mostrará la pantalla **IMPRESIÓN GRAFICA**.



El casillero **Imprimir** muestra la impresora que va a imprimir.

El casillero **Rango impresión** le permite imprimir el esquema completo en su impresora o sólo ciertas placas si tiene un trabajo de placas múltiples.

El **No. De copias** le permite para imprimir múltiples copias a su impresor.

El **Calidad impresión** le permite cambiar resolución de impresora. Si el número es mayor, mejor será la resolución al imprimir.

Hoja control le permite centrar su trabajo en el papel si las ha seleccionado.

Ajustar hoja expandirá o disminuirá el trabajo para ajustarlo en una hoja de papel.

Archivo impresión enviará el trabajo a un archivo del disco en vez de a la impresora.

Setup le permite cambiar la impresora en la que está imprimiendo y también permite cambiar por defecto la impresora.

Nota: La característica **Imp Grafica** tolera casi todos las impresoras compatibles de Windows incluyendo impresores de red. Para usar esta característica, la impresora debe instalarse correctamente en Windows. Vea instrucciones de instalación de impresoras en el manual de Windows.

Grabar F9 (Engrave F9)



Esta característica enviará el trabajo que se va a grabar al grabador.

Nota: La (Tecla Especial) para esta característica es **F9**. Presionando la clave F9, Visión automáticamente mostrará la pantalla **GRABAR TRABAJO** como se muestra más abajo.

EXECUTE LAYOUT [X]

KEY SERIAL: S/N 000001309

SCALE AXIS

(Across) X:

(Down) Y:

OFFSETS

X: in

Y: in

DRIVER SELECT

Write to HPGL plot file

Phoenix

No device

No device

No device

Ignore clips

Diameter: in

PLATE CUT OUT

Margin in

Spindle Motor Control

Rotary Engrave Diamond Drag

Escala X Y: Esto aumentará o disminuirá el tamaño del trabajo grabado cuando se envíe al grabador. Por ejemplo, si selecciona .5 X y .5 Y, grabará el trabajo en la mitad del tamaño en que fue creado.

Punto Inicio: Esto moverá el trabajo que va a ser grabado a la izquierda o hacia abajo a la cantidad especificada.

Ignorar clips: Si se selecciona esto, el grabador tratará de grabar un trabajo si no está de la placa. Si no se selecciona, el grabador “recortará” o cortará cualquier cosa que esté fuera de la placa.

Nota: Este comando puede usarse para asegurar que detalles tales como bordes recortados se graben completamente cuando se extiendan fuera de la orilla de la placa de grabado. A veces el software cortará o recortará partes de su grabado, si está cerca de la orilla de la placa y esto le permitirá no tener el problema.

Diámetro: Esto se destacará solamente si está usando una máquina tal como el Grabador Cilíndrico Visión. Se usa para ingresar el diámetro del objeto que está grabando.

Write to HPGL plot file: Esto le enviará el trabajo a su disco duro en vez del grabador. Esto creará un archivo standard HPGL plotter. Puede usar esta opción, si quiere, para crear un archivo que pueda importar en otro programa como CorelDraw. El archivo tendrá una extensión .PLT.

Driver Seleccionado: Esto determinará la máquina a la que Ud. enviará el trabajo. Haciendo clic a la flecha hacia abajo, a la derecha del nombre de la unidad motriz (Phx.cdf), puede cambiar a otros tipos de máquinas.

Plate Cut Out: Esto se usa para cortar la placa después de grabar. escribiendo un número, aumenta la distancia entre la orilla de la placa y la marcas de corte.

Control del Spindle: Esta característica se usa solamente con el Grabador VE810. Se usa para encender y apagar el motor del eje mientras se graba. Ud. selecciona el tipo que quiere, **Grabado de rotación** o **Grabado con Punta de Diamante**.

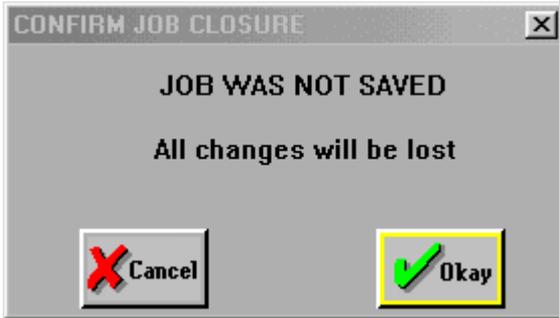
Nota: Si hace clic en OK desde esta pantalla y obtiene un mensaje de error como el siguiente, por favor, vea el Apéndice B - Sección Solución de problemas de este manual.



Cerrar trab (Close job)



Esta característica cerrará el trabajo que está actualmente haciendo. Si no ha salvado el trabajo, Visión le mostrará un mensaje como el de más abajo:



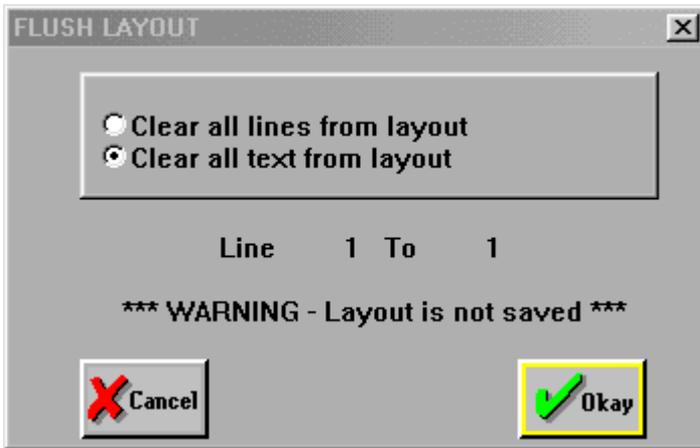
Esto le indicará que el trabajo se perderá, a menos que se salve.

Nota: También puede cerrar un trabajo haciendo clic en la X en la esquina derecha superior de la ventana de trabajos.

Borrar trab (Flush job)



Esta característica se usa para borrar el TRABAJO entero y todo el texto del diseño.



Si selecciona **Borrar todo**, Visión borrará el trabajo completo incluyendo el texto.

Si selecciona **Borrar solo texto**, Visión borrará solamente el texto del trabajo existente conservando los parámetros del trabajo.

Línea 1 de 1: Esto le dice el rango de líneas que se van a sacar del texto.

SaLir (eXit)



Con esta característica puede salir del programa de Visión. Si no ha salvado el trabajo, Visión mostrará un mensaje como el siguiente:

Confirme si desea salir de Visión



Tiene Abierto Trabajos en pantalla

Esto le hará saber que el trabajo se perderá, a menos que se salve.

Nota: También puede salir de Visión haciendo clic en la X en la esquina superior derecha de la pantalla.

Menú Editar

clipBoard pegar



Esta característica insertará cualquier texto que esté en el Windows Clipboard en el área de texto en la (Pantalla principal) de Visión. El texto se pone en el Windows Clipboard desde casi cualquier programa, seleccionando Copiar del **Menú E**ditar.

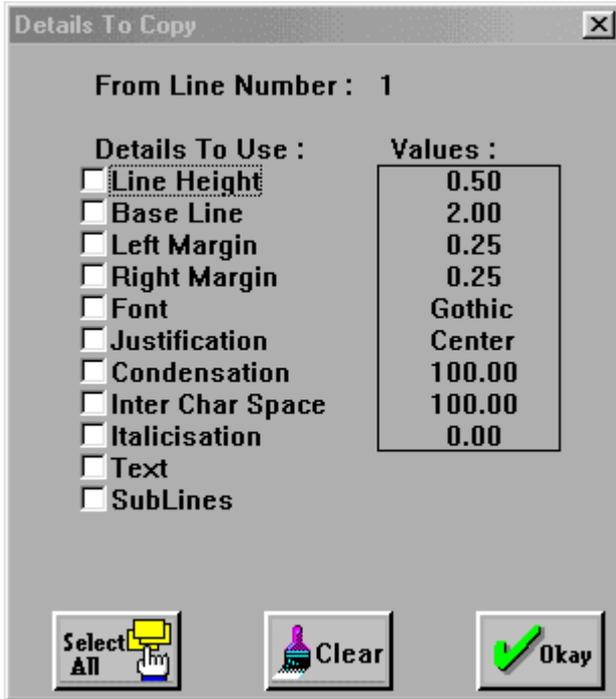
Nota: La Tecla Especial) para esta característica es **[shift] & [insert]**. Presionando las teclas [shift] & [insert] al mismo tiempo, Visión automáticamente pegará cualquier texto de Windows Clipboard en el área de texto.

Copiar (Copy)



Esta característica Copia o almacena información de la línea del texto actual y le permite Pegar la información a otra línea de texto. Traerá la ventana **Detalles a copiar**, como se muestra más abajo.

Nota: Al usar esta característica reemplazará cualquier texto que haya sido previamente ubicado en el Visión clipBoard o el Windows clipBoard.



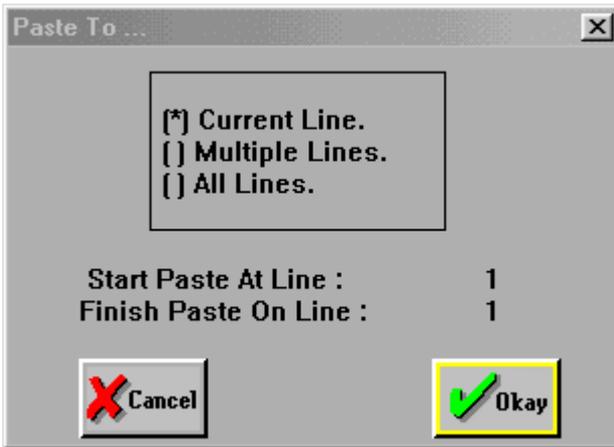
Ud. puede seleccionar los **Detalles a Usar** haciendo clic en cualquiera de las especificaciones de la lista a la izquierda. Ud. puede seleccionar todos los detalles de una línea haciendo clic en el Icono **TODOS**. El Icono **Clear** borrará todas las selecciones elegidas.

La columna **Values** (Valores) a la derecha le muestra la información que está asociada con la línea desde donde desea copiar.

Pegar (Paste)



Esta característica Pegar (Pegará) la información que se (copió) a una línea o grupo de líneas.



Estas son tres selecciones que puede elegir de:

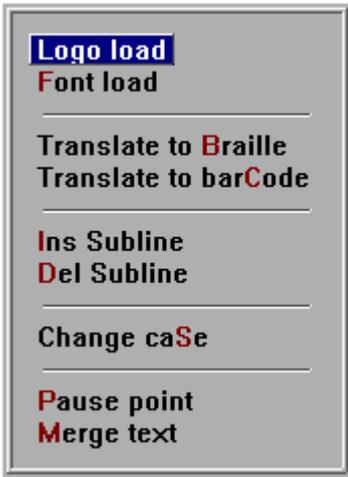
- 1) **Línea Actual:** Esta característica "Pegará" la información que se "Copió" a la línea en que Ud. está.
- 2) **Líneas Múltiples:** Esta característica "Pegará" la información que "Copió" a líneas múltiples. Ud. puede seleccionar desde y hacia la línea que quiere pegar ingresando los números de líneas en la sección Start Paste At Line y Finish Paste On Line.
- 3) **Todas las Líneas:** Esta característica "Pegará" la información que fue "Copiada" a todas las líneas en su placa.

Nota: Esta característica es muy útil si Ud. ha creado un bosquejo con muchas líneas y le gustaría cambiar la fuente en muchas líneas

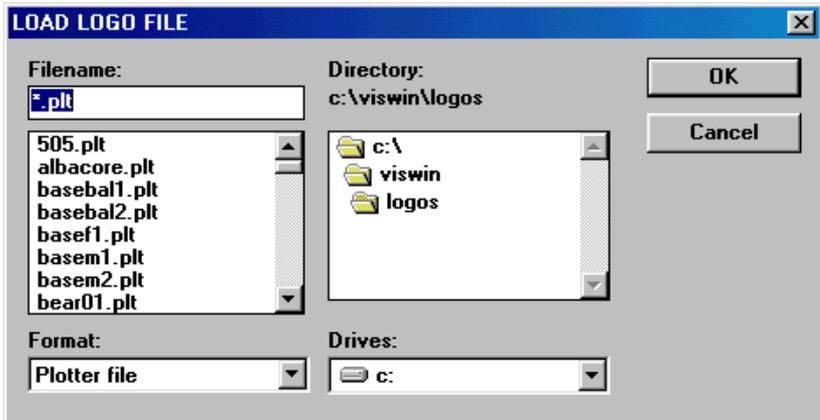
de una sola vez. Puede cambiar la primera fuente de la línea, "Copiar" y luego "Pegar" esa fuente al resto de las líneas en su trabajo.

Menú Texto (Text)

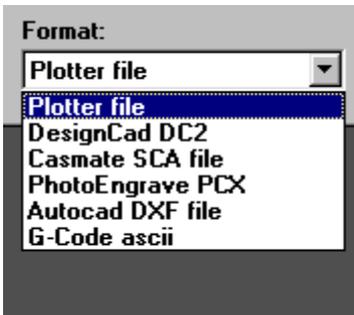
abrír Logo (Logo load)



Esta característica abrirá un **ARCHIVO DE LOGOS** en el programa de Visión y le permite grabarlos.



Hay cinco logos que se puede cargar en Visión. El tipo de logo que Ud. quiere cargar puede cambiarse, haciendo clic en la flecha a la derecha del casillero **Formato**.



1) **Archivo PLT:** Este tipo de archivo es un archivo standard **HPGL** plotter. La mayoría de los programas CAD puede enviar información a este tipo de archivo. La extensión del archivo que se acepta es PLT.

2) **DesignCad DC2:** Este tipo de archivo se crea en un programa llamado Design Cad. Es un archivo standard Design Cad. La extensión del archivo es DC2.

Nota: Esto funcionará solamente con Design Cad si salva el archivo como DC2. No leerá la extensión del archivo DW2.

3) **Casmate SCA file:** Este tipo de archivo se crea en cualquier programa Scanvec's, tal como Casmate o Enroute. Este archivo debe ser exportado desde Casmate o Enroute, no sólo el archivo salvado. Esta característica puede importar archivos 3D creados en estos programas tanto como archivos 2D. La extensión del archivo es SCA.

4) **PhotoEngrave PCX:** Este tipo de archivo se crea en casi cualquier Paquete de gráficos de Windows. Toma un archivo de fotos y lo graba. La extensión del archivo es PCX.

Guía para usar PhotoEngrave:

- a) El archivo debe ser de 256 colores o menos.
- b) Los mejores resultados son de imágenes de 256 colores o 256 escala de grises. Las imágenes coloreadas se cambian internamente en escalas grises antes de grabar fotos y no da mejores resultados.
- c) El proceso de grabado de fotos asume que el color superior que se va a cortar es pálido (blanco) y el color inferior es oscuro. Si el material es oscuro en la parte superior y pálido en la parte inferior, debe hacer una imagen negativa del archivo PCX.
- d) Cada línea de la imagen pasa a ser una línea cortada y como guía, el cortador debería estar a 8% de la distancia entre las líneas cortadas. Aunque esto puede variar levemente dependiendo de la diferencia de color entre los colores superiores e inferiores pero para blanco en negro, 8% es el ancho del corte deseado.
- e) Debido a las limitaciones al pulir una punta fina en el grabador, esto significa que el espacio práctico más pequeño entre cortes es de alrededor de .01 pulgadas, pero como guía general para comenzar es .020 aparte.
- f) Lo anterior significa que es mejor saber el tamaño del trabajo antes de preparar el archivo de imagen PCX. El objetivo es escanear y/o graduar la imagen a la resolución

requerida. Para un espacio de corte de .020 en imágenes de 4 x 6 pulgadas de ancho, la resolución de imagen PCX necesitaría ser de 200 x 300 píxeles.

g) El tiempo para cortar un archivo PCX varía mucho no solamente en tamaño, sino también en cuanto al contenido de color. Los blancos se cortarán mucho más rápido que las áreas oscuras. Se recomienda que mire el tiempo estimado para completar un trabajo cuando esté evaluando.

h) La técnica de grabado de fotos engaña al ojo influyendo en la variación del color por área, lo que es parte de la manera como funciona el ojo humano. Desgraciadamente la técnica difiere de la luz reflejada (papel en su grabador) y luz transmitida (su monitor crt) y se afecta por la formación de incrustaciones. Así, no se puede representar bien en la pantalla de VISTA GRAFICA (F8).

i) Inicialmente en las primeras líneas, la imagen siempre parecerá como si no se ha trabajado o es demasiado clara o demasiado oscura, pero espere hasta que avance más, ya que debido a que el ojo engaña necesitará una cantidad razonable de área para juzgar.

j) Si usa un cono nasal, no debe ajustar la profundidad del corte mientras está en la mitad de la grabación de la foto. Esto hará que se vea un cambio en cuanto a la oscuridad.

Solución de problemas PhotoEngrave

Problema: Mi imagen es negra sólida.

Solución: Revise que su archivo PCX file sea de 256 colores o menos. Si su archivo PCX es de resolución demasiado alta para su ancho de cortador, reduzca la resolución o disminuya el tamaño de archivo PCX.

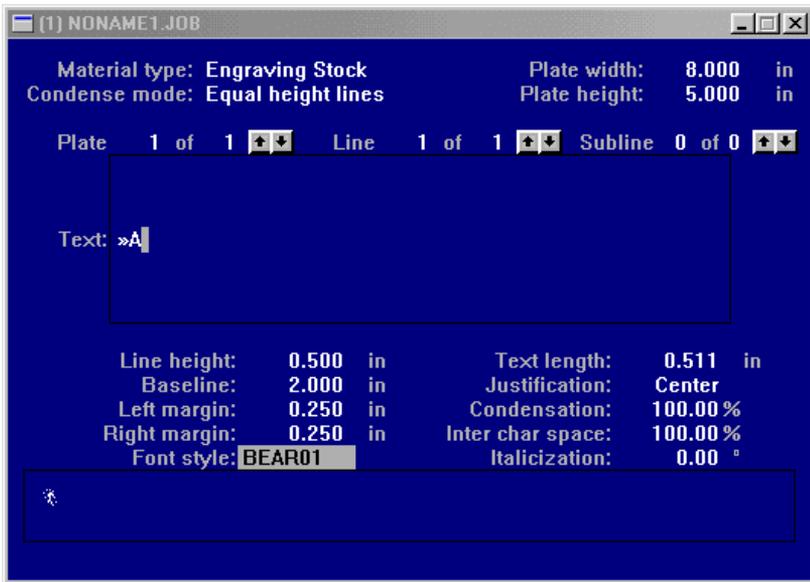
Problema: La imagen es muy clara pero demasiado brillante.

Solución: Aumente la resolución de píxeles del archivo PCX o use un cortador más ancho.

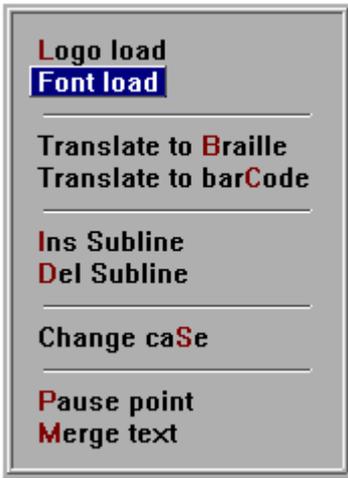
5) **AutoCAD DXF file:** Este tipo de archivo es creado en el programa AutoCAD. La extensión del archivo es .DXF.

Nota: Una vez que ha seleccionado el tipo y nombre de archivo y hace clic en OK, **DEBE** escribir una letra **A** mayúscula en el área de texto para representar el logo. Si no escribe una letra **A** mayúscula en el área de texto, no se va a grabar el logo.

Una vez que cargue el logo que querrá usar, aparecerá en el área de estilo de fuentes de la pantalla principal de Visión. Puede usar la barra espaciadora para "moverse" a través de los diferentes logos y fuentes cargados.

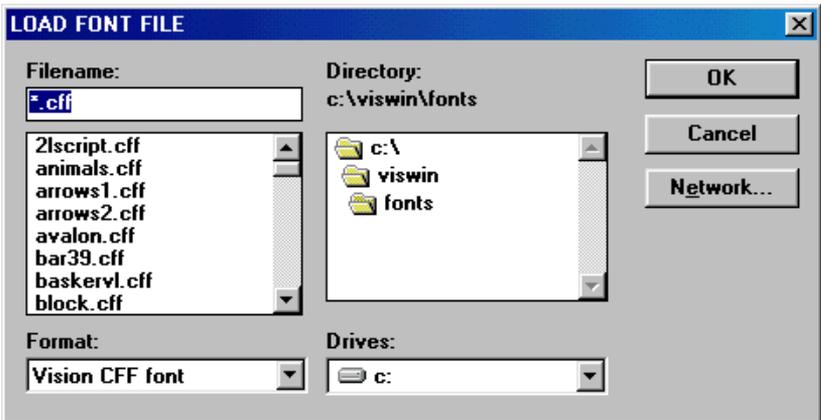


abrir Fuente (Fond load)

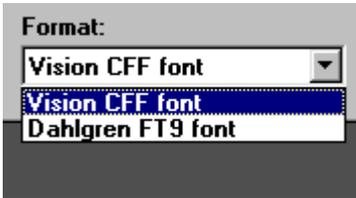


Esta característica le permite seleccionar la fuente que querrá usar en su diseño.

ARCHIVO DE FUENTES.



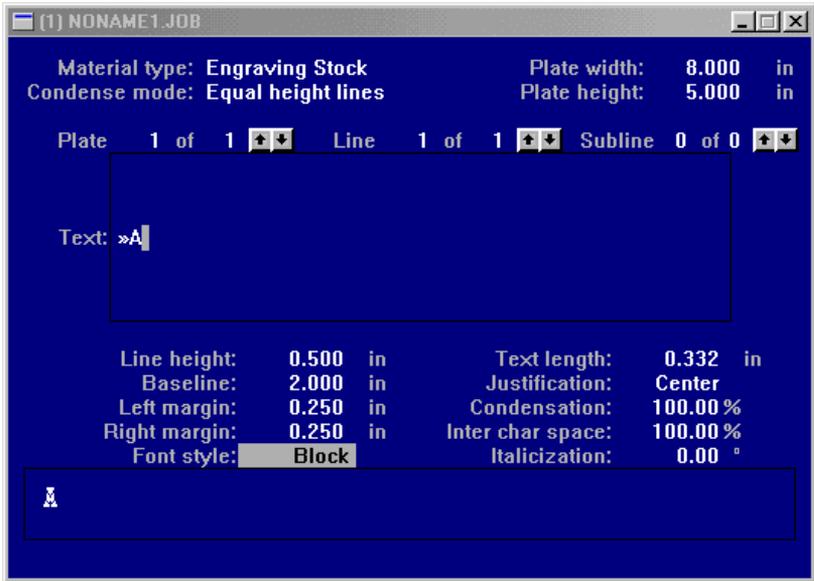
Hay dos tipos de fuentes que pueden cargarse en Visión. El tipo de fuente que quiere cargar puede cambiarse, haciendo clic en la flecha a la derecha del casillero Formato:



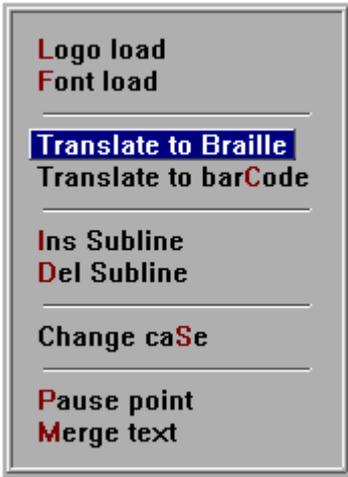
1) **Visión CFF font:** Esta es una fuente estándar de Visión. La extensión del archivo es CFF.

2) **Dahlgren FT9 font:** Esta es una fuente del Software Dahlgren SuperPro. La extensión del archivo es FT9.

Una vez que cargue la fuente que querrá usar, aparecerá en el área **Fuente estilo** de la pantalla Principal de Visión. Puede usar la barra espaciadora para "moverse" a través de las diferentes fuentes cargadas.



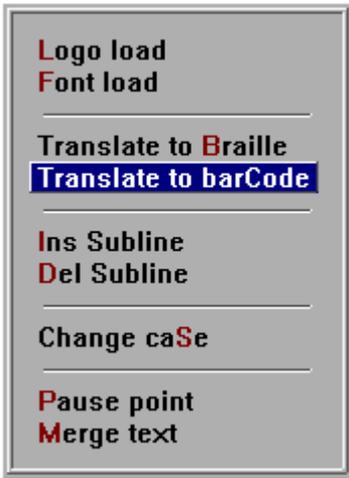
Braille (Translate to Braille)



Esta característica cambiará la línea actual del texto en Braille Grado II. Traducirá el texto, cambiará la fuente a Braille y la altura de la letra a la altura de las letras Braille standard.

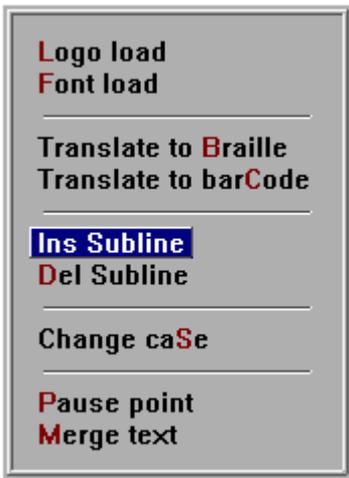
Nota: La fuente braille standard incluida en Visión crea el braille rauteado. Si necesita hacer un tipo de braille diferente como por ejemplo puntos braille, necesitará comprar la fuente de puntos braille en una compañía como Lamro. Por favor, contacte a su representante de Visión para más información.

Código barras (Translate to barCode)



Esta característica cambiará la línea actual del texto en **Código de Barras**. Traducirá el texto y cambiará la fuente a la del código de barras.

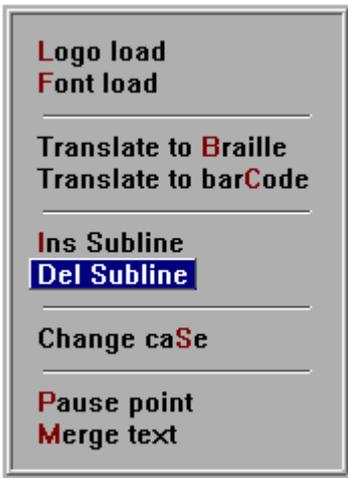
Ins. Sublinea (Ins Subline)



Esta característica le permite cambiar información de líneas en el medio de una línea. Puede usarse para cambiar la altura o fuente de la letra en el medio de una línea.

Escriba el texto que quiere y luego mueva el cursor a la mitad de la línea usando las flechas del tablero. Muévelo donde quiera que se haga el cambio y vaya a **Ins Sublinea**. Muévelo donde aparezca un carácter especial en su área de texto parecido a éste: **§**. Luego, mueva el cursor a la izquierda o derecha, a la parte que quiere cambiar. Una vez allí, puede cambiar la fuente, altura de letra, línea base, itálica o cualquier otro parámetro.

Elim. sublinea (Del Subline)

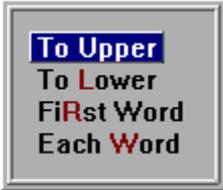


Esta característica le permite eliminar una sublínea de su texto.

Mueva el cursor al área de sublínea que quiere borrar y vaya a **Elim Sublinea**. Esto lo borrará.

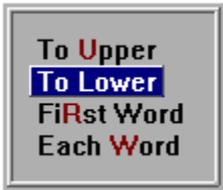
CambioS (Change caSe)

a mayUs. (To Upper)



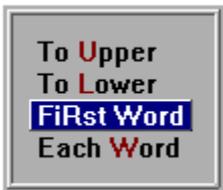
Esta característica cambiará todo el texto en la línea actual a letra mayúscula.

A Minus (To Lower)



Esta característica cambiará todo el texto en la línea actual a letra minúscula.

(1Ra. Palab) (FiRst Word)



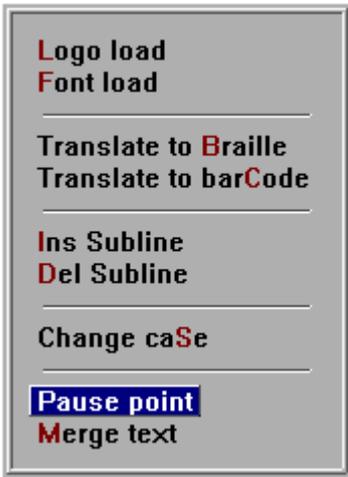
Esta característica cambiará la primera palabra en la línea actual a letra mayúscula.

Cada palab (Each Word)



Esta característica cambiará la primera letra en cada palabra en la línea actual a letra mayúscula.

Punto pausa (Pause Point)

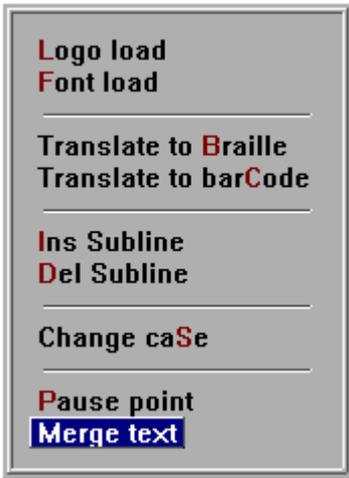


Esta característica le permite programar una pausa del grabador en cualquier parte en su trabajo.

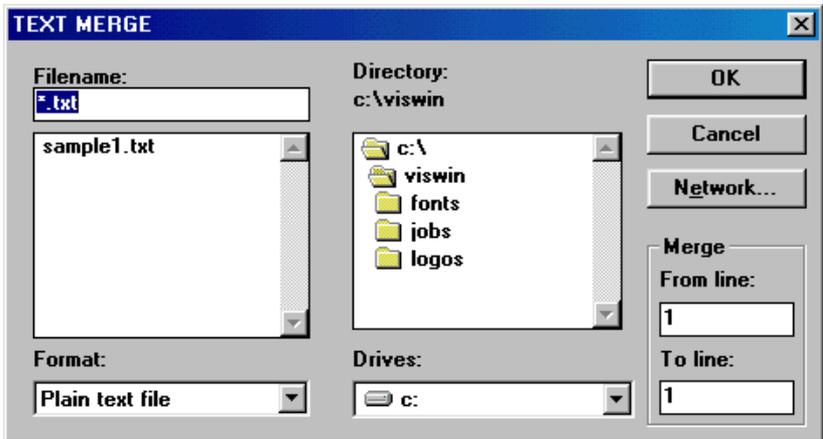
Mueva el cursor al lugar que Ud. quiere que el grabador haga una pausa y vaya a **Punto Pausa**. Verá un símbolo como el siguiente: **I**. Cuando el grabador llega a este punto, parará y esperará que Ud. presione el botón Start en el controlador para reiniciarlo.

Nota: Esto es útil si necesita cambiar de Buriles en la mitad de su trabajo.

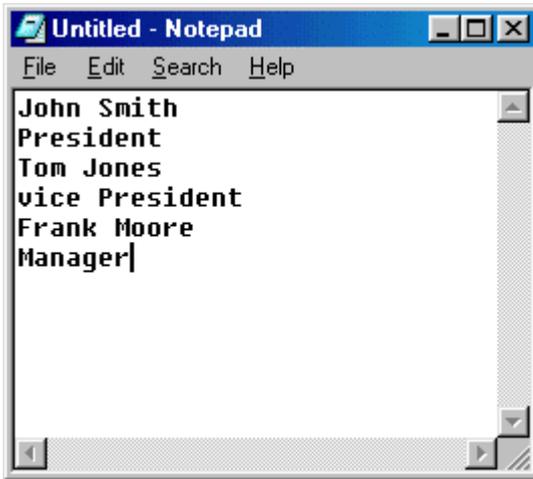
Fusionar texto (Merge Text)



Esta característica se usa para importar un archivo de texto estándar en Visión.



El archivo de texto puede crearse en muchos programas y ser exportado con cualquier extensión de archivo; sin embargo, es más fácil si el archivo tiene una extensión TXT. El archivo de texto debe ajustarse de manera que cada línea de texto que quiera importar esté en su propia línea. Ver el cuadro de más abajo.



Ud. puede importar el texto a una sola línea o líneas múltiples fácilmente. Si está importando a una sola línea, vaya a **Fusionar texto** y seleccione el archivo del texto que desea importar. Luego necesita seleccionar en que línea del texto en su placa quiere importar el texto. Haga esto ingresando el número de líneas en Merge From Line y Merge To Line y haga clic en OK. (Merge From y To Line tendrán el mismo número de líneas).

Hay dos maneras de combinar o fusionar un texto a líneas múltiples:

La primera manera es si quiere importar el texto a un grupo consecutivo de líneas (como por ejemplo a las líneas 3 a la 5). Para hacer esto, se sigue los mismos pasos de importar a una sola línea excepto que debe cambiar los parámetros Fusión **DE** y **A** para que correspondan las líneas de su placa que quiere combinar.

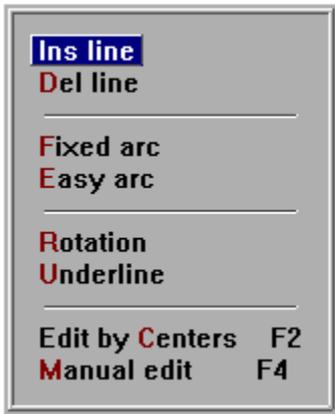
La segunda manera es si quiere importar el texto a líneas no consecutivas (como por ejemplo a las líneas 3 y a la 5). Para hacer esto, debe tener dos archivos del texto. Uno para el texto que quiere en la primera línea y un segundo para el texto que quiere en

la segunda línea. Una vez que tenga dos archivos de textos, siga los mismos pasos que al importar a una sola línea para la primera línea. Cuando ha importado la primera línea, simplemente regrese a fusionar texto (combinar texto) e importe el texto a la segunda línea, de la misma manera que lo haría con una sola línea.

Nota: Todas las combinaciones de texto normalmente se hacen después que haya creado las placas. Esto le permite tener un lugar para combinar el texto.

Menú Línea

Ins. Línea (Ins line)

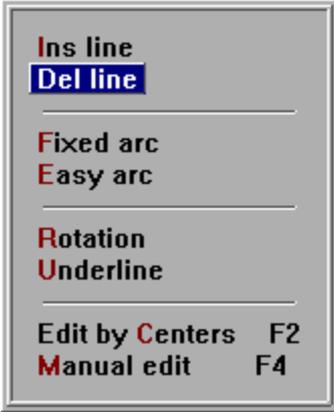


Esta característica le permitirá insertar una línea después de la línea en que está.

Mueva el cursor a la línea que quiere copiar y luego vaya a **Ins línea**.

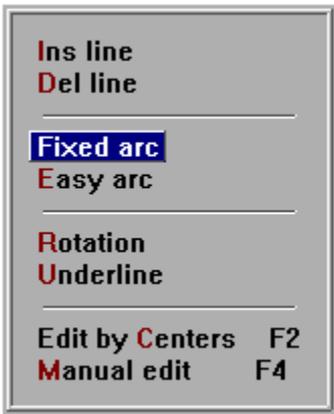
La nueva línea tendrá los mismos parámetros de la línea original excepto el texto que estaba en la línea original. La fuente, altura de letra, línea base, etc. serán las mismas.

Elim. Línea (Del line)

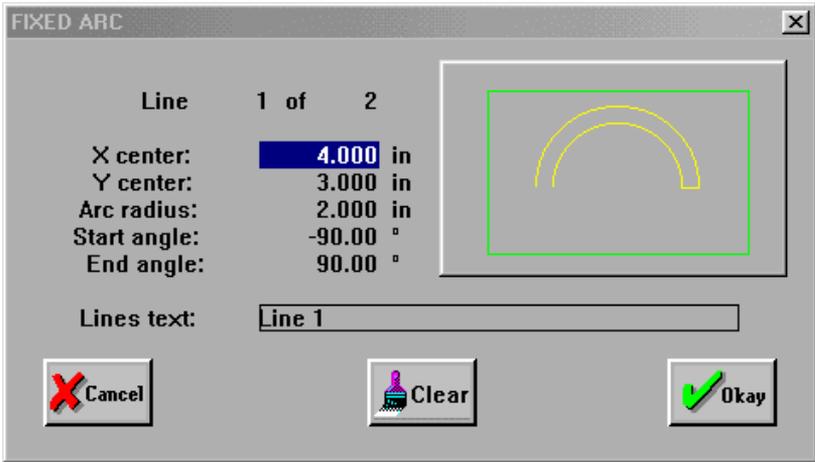


Esta característica Eliminará la línea actual. Mueva el cursor a cualquier parte en la línea que Ud. quiere borrar y vaya a **Elim línea**. La línea ahora está eliminada.

Fijar arco (Fixed arc)



Esta característica cambiará una línea normal de texto a una línea arqueada permitiéndole ingresar a todos los parámetros.



Cuando se determinan los parámetros para arquear, es útil pensar en un círculo con el texto que vaya alrededor del círculo. Necesitamos ubicar el círculo en nuestra placa en una área específica.

Centro X: Este número determinará donde está el arco de izquierda a derecha en nuestra placa. Se calcula desde el lado izquierdo de nuestra placa.

Centro Y: Este número determinará donde está el arco desde la parte superior a la inferior en nuestra placa. Se calcula desde la parte superior de nuestra placa.

Nota: Los Centros X & Y son los puntos de rotación del arco. Si se ingresan los números equivocados, el texto puede estar realmente fuera de la placa.

Radio del arco: Este número determinará el radio del arco. El radio se mide desde el punto central del arco (Centro X & Y) hasta el interior del texto. Mientras mayor sea el número, mayor será el arco.

De grado: Este número determinará la cantidad del grado que el arco empezará.

A grado: Este número determinará la cantidad del grado que el arco terminará.

Cero grados es a las 12 en punto.

270 o -90 grados es a las 9 en punto.

90 o -270 grados es a las 3 en punto.

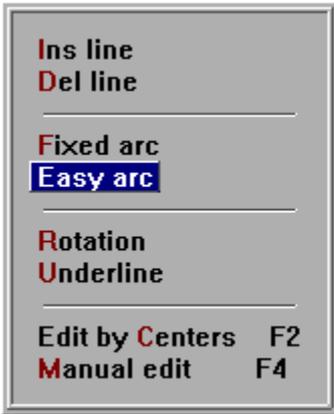
180 grados es a las 6 en punto.

Si tiene una línea arqueada y quiere que la línea sea recta nuevamente, haga clic en el botón Clear y luego haga clic en Okay.

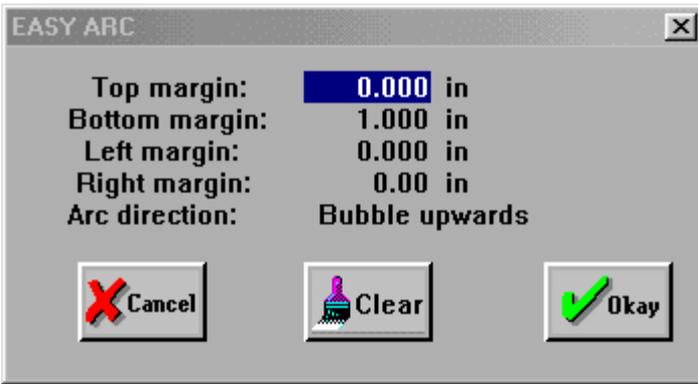
Las teclas Page up y Page down lo moverán hacia arriba y hacia abajo de línea a línea.

Nota: Si va a la característica Auto placa F-5 después que tenga una línea arqueada, Auto placa F-5 borrará los parámetros de arco. Necesitará ingresar los parámetros de arco después que termine de usar la característica Auto placa F-5.

Arcos fáciles (Easy arcs)



Esta característica cambiará una línea normal en una línea arqueada definiendo los márgenes en su placa.



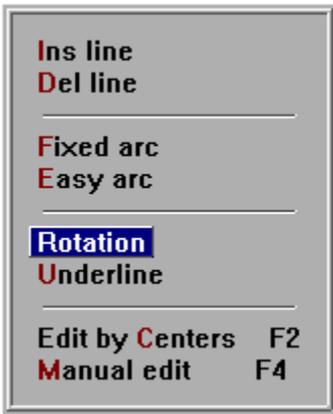
Los únicos parámetros que se necesitan para crear un arco fácil son los márgenes en la placa. Ingrese el margen superior, inferior, izquierda y derecha de su placa y luego seleccione si quiere que el Arco hacia Arriba o Arco Hacia Abajo (Arco Hacia Arriba o Hacia Abajo). Se puede mover entre las opciones **Dirección Arco** presionando la barra espaciadora.

Nota: Cuando use la característica de **Arco fácil**, hay limitaciones a lo que quiera hacer. Por ejemplo, cuando ingrese sus márgenes, el área que permite que se cree el arco debe ser al menos dos veces

más amplia que la altura. Si no es así, Visión mostrará un mensaje de error a ese efecto. Ud. no puede crear un arco de 360 grados con arco fácil. Esto se debe hacer usando la Funciones **Fijar arco** .

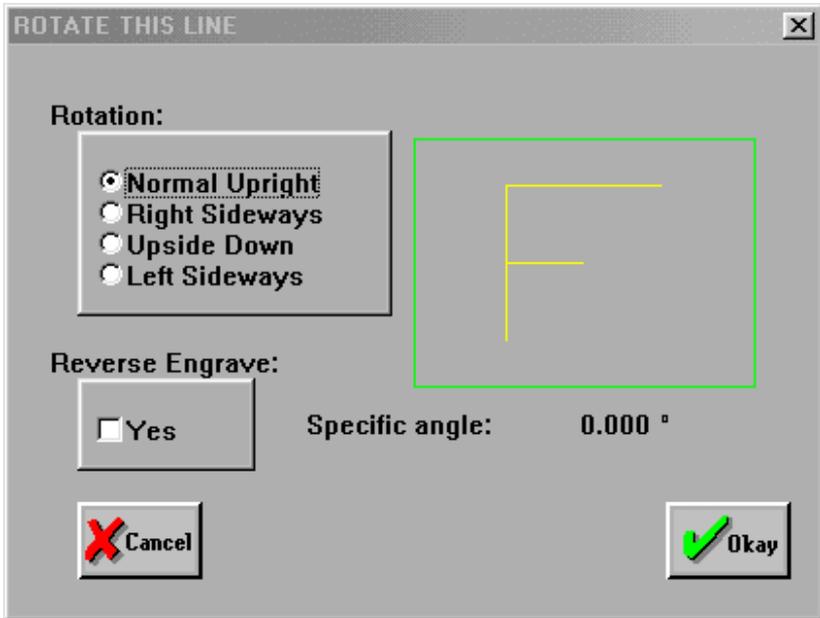
Si va a la característica **A**uto placa F-5 después que tenga una línea arqueada, **A**uto placa F-5 borrará los parámetros de arco. Necesitará ingresar los parámetros de arco después que termine de usar la característica **A**uto placa F-5.

Rotación (*Rotation*)



Esta característica le permite rotar su línea.

Rotar esta Línea



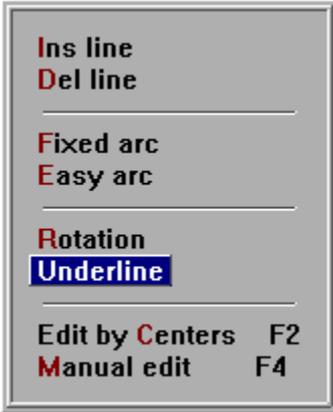
Ud. puede seleccionar la manera que quiera rotar su línea haciendo clic en la selección que quiera. Si hace clic en **Grabar Reversa**, la línea se revertirá. Si sabe el ángulo, querrá que la línea se gire, la puede ingresar en el Specific angle area (área de ángulo específico.)

Cuando haga su selección, la F en el casillero a la derecha mostrará como será la rotación final.

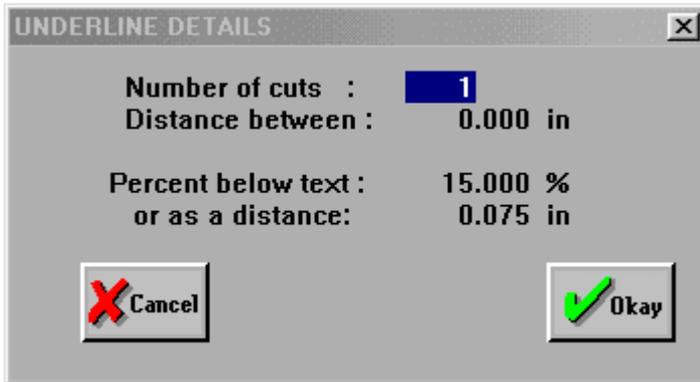
La característica de grabado en reversa se usa comúnmente para invertir un logo. Por ejemplo, esto se puede usar para hacer que un jugador de baseball que usa su mano derecha, use su mano izquierda, o una flor que está mirando a la izquierda mire a la derecha.

Nota: Esta característica solamente girará una línea, no la placa entera. Si necesita girar la placa entera, debe ir a Menú Placa y luego a Rotación.

SUbrayado (**U**Underline)



Esta característica subrayará la línea actual del texto. Mueva el cursor a la línea que quiera subrayar y vaya a Menú sUbrayado desde el Menú Línea. Se abre la ventana **DETALLES SUBRAYADO**.



Numero de Cortes: Esto le permite hacer un corte más ancho para la línea de subrayado sin cambiar cortadores. Si ingresa 3 para el número de cortes, subrayará 3 veces.

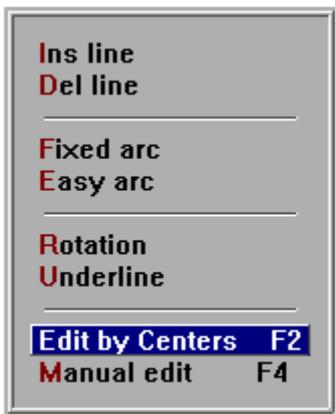
Distancia entre cortes: Esto le permite especificar que tan separados son los cortes. (Ej. Si ingresa 3 para el número de cortes y .03 para la Distancia entre, podría usar un cortador de .060 para obtener una línea de subrayado que sea de .18 de ancho).

Distancia bajo texto: Este número le dejará escoger la distancia bajo el texto de la línea que subraya debajo del texto. El porcentaje que ingrese será ese porcentaje del tamaño de la letra bajo la línea.

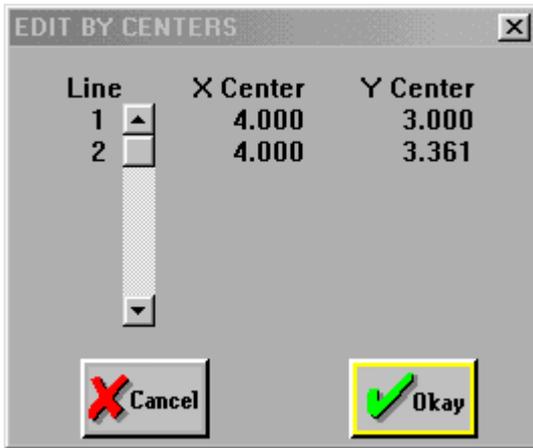
Or as a distance: Este número le dejará escoger la distancia bajo el texto de la línea que subraya debajo del texto. El número que ingrese será esa distancia bajo la línea.

Nota: Puede usar cualquier % **bajo el texto** (Porcentaje bajo el texto) o como distancia. Puede usar los dos al mismo tiempo. Cuando escriba uno, el otro se calcula automáticamente.

Centrar F2 (Edit by Centers F2)



Esta característica le permite mover su texto o logo en la placa cambiando el centro del objeto.



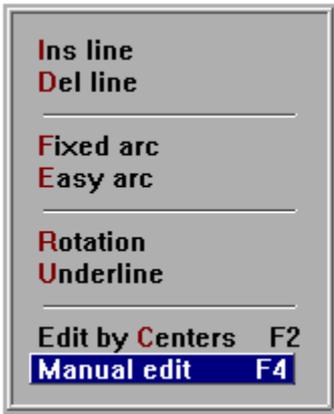
Centro X: Este número es lo separado que el centro de su línea será desde el lado izquierdo de la placa.

Centro Y: Este número es lo separado que el centro de su línea será desde la parte superior de la placa.

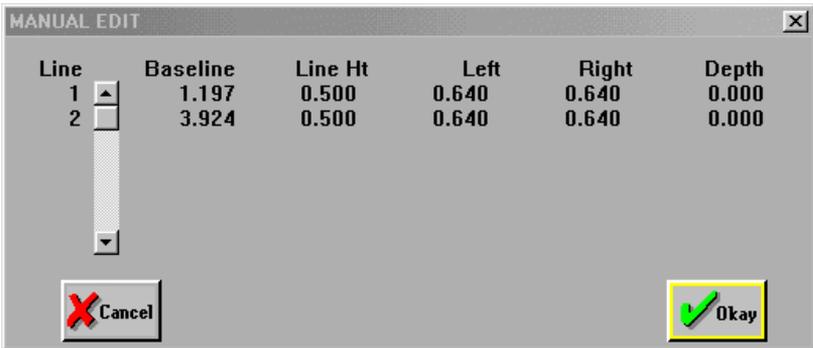
Esta función puede usarse para alinear rápidamente varias líneas del texto poniendo cada centro X de la línea al mismo valor.

Nota: La Tecla especial para esta característica es **F2**.

Edición Manual F4 (Manual Edit) F4



Esta característica le permite cambiar los parámetros de cada línea individualmente.



Línea-base: Ésta es la distancia desde la parte superior de la placa a la parte de abajo de la letra.

Alt. Línea: Ésta es la altura de la letra o logo.

lzaq: Éste es el margen de la línea desde el lado izquierdo de la placa.

Der: Éste es el margen de la línea desde el lado derecho de la placa.

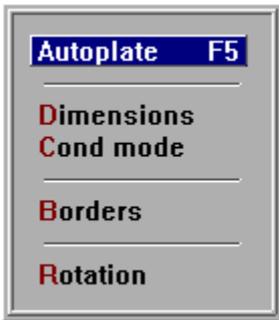
Profun: Ésta es la profundidad del grabado de la línea. Esta opción funcionará apropiadamente solamente si está grabando sin un cono nasal. Si está usando un cono nasal, la profundidad debería ser a la izquierda 0.000 ya que la profundidad del grabado es controlada por el cono nasal.

Si ingresa una profundidad en esta pantalla, el texto tendrá un color azul en **Vista Grafica**.

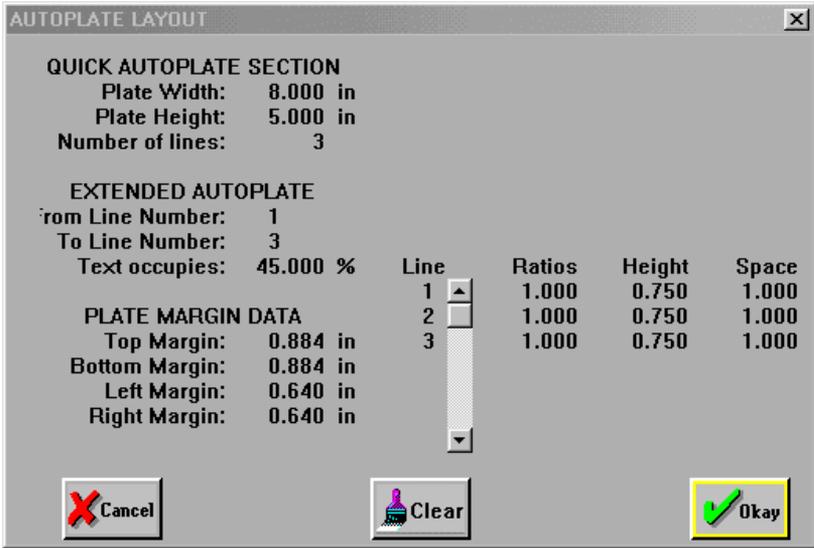
Nota: La Tecla Especial para esta característica es **F4**.

Menú Placa

Auto placa **F5**



Esta característica se usa para crear un diseño en el que Visión calcula el espacio automáticamente.



Si ingresa los números que **Auto placa** le pide, Visión crea el trabajo automáticamente.

Ancho Placa: El ancho de la placa.

Alto Placa: La altura de la placa.

Numero de líneas: El número de líneas en la placa.

De Línea Número: **Auto placa F5** calcula el espacio para líneas específicas en su placa. Usted puede hacer que haga espacios a toda la placa o sólo seleccione líneas de texto. Este número sería útil si solamente quiere **Auto placa F5** para espaciar una porción de las líneas en la placa, no todas. Esta sería la primera línea que se calcula.

A Línea Número: **Auto placa F5** calcula el espacio para líneas específicas en su placa. Usted puede hacer que haga espacios a toda la placa o sólo seleccione líneas de texto. Este número sería

útil si solamente quiere **A**uto placa F5 para espaciar una porción de las líneas en la placa, no todas. Esta sería la última línea que se calcula.

% texto cubierto: Este es el porcentaje de la placa que será cubierto por el texto. Si tiene una placa de una pulgada de alto con una línea y el porcentaje ajustado a 45 por ciento, la altura de la letra sería de .45 pulgadas. Esto es lo que calcula la altura sugerida de la letra.

Nota: Esto se aplica a su diseño mientras no cambie el margen superior e inferior. Si cambia los márgenes superior e inferior, entonces el **% texto cubierto** calculará al altura de la letra basado en el tamaño de la placa menos los márgenes superiores e inferiores.

Margen Sup: Este es el margen superior de su placa. **A**uto placa F5 no dejará el texto dentro de este margen.

Margen Inf: Este es el margen inferior de su placa. **A**uto placa F5 no dejará el texto dentro de este margen.

Margen Izq: Este es el margen izquierdo de su placa. **A**uto placa F5 no dejará el texto dentro de este margen.

Margen Der: Este es el margen derecho de su placa. **A**uto placa F5 no dejará el texto dentro de este margen.

Nota: **A**uto placa F5 automáticamente calcula los márgenes. La única razón para cambiarlos es si quiere ingresar diferentes valores a los sugeridos.

Radios: Este número se usa para calcular alturas de letras. Esta relacionado con todos las otras proporciones de líneas. Ej. Si tiene una línea que tiene una proporción de 2 y otra con una proporción de 1, la línea con el 2 será exactamente 2 veces más grande que la línea con una proporción de 1.

Altura: Este número se usa para calcular alturas de letras. Puede ingresar la altura de letra para cada línea.

Espacio: Este número se usa para crear más espacio alrededor de una línea. Mientras mayor sea el número que ingrese, más espacio habrá alrededor de esa línea.

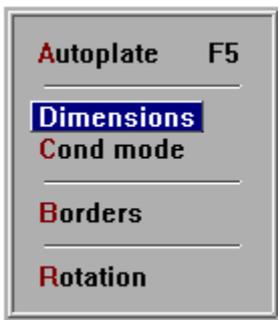
Nota: El espacio se agrega arriba y abajo de la línea especificada

Borrar: Este botón borrará todos los números y los regresará a lo que fueron la vez anterior que estaba en **A**uto placa F5.

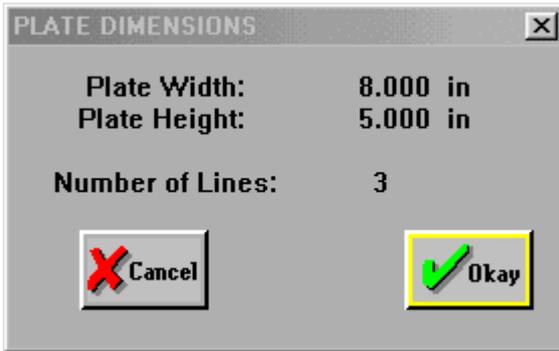
Si usa la característica **A**uto placa F5 después de crear placas múltiples, entonces la característica **A**uto placa F5 se aplica SOLAMENTE a la placa actual. Las otras placas en el múltiple permanecerán sin cambios.

Nota: La Tecla especial) para esta característica es **F5**. Si tiene una línea arqueada, **A**uto placa F5 borrará los parámetros de arco y Ud. necesitará volver a ingresar los parámetros si desea arquear la línea.

Dimensiones



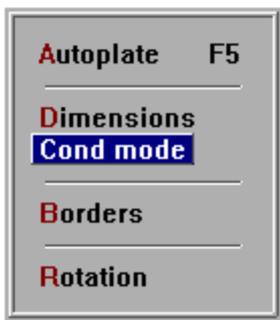
Esta característica le permite cambiar el tamaño de su placa y el número de líneas.



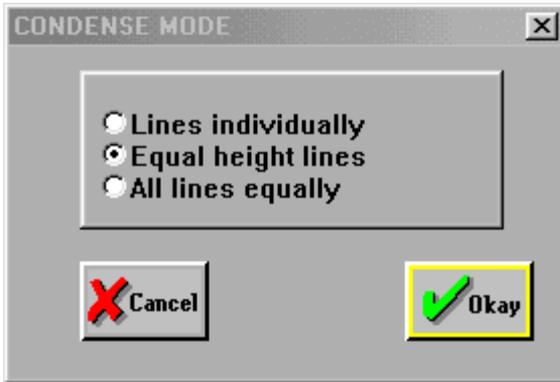
Los valores del Ancho Placa y Alto Placa (Ancho y Altura de la Placa) se pueden cambiar también en la esquina derecha superior de la Pantalla Principal.

Si está usando la característica Auto placa F5, también se puede poner el tamaño de la placa.

modo Cond



Esta característica le permite cambiar el (modo de Condensación) de la placa.



Condensación es lo comprimido que está el texto para que quepa en un área, de manera que no se salga del blanco de la señal. Se mide en porcentaje. Ej. Una condensación de 80 por ciento condensaría o comprimiría el texto en 80 por ciento y una condensación de 120 por ciento agrandaría el texto a 120 por ciento. Una condensación “normal” es de 100 por ciento.

Líneas Individuales: Esto tratará cada línea como una entidad separada y condensará solamente si se necesita.

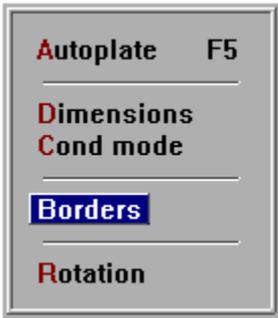
Igual Altura: Esto le dirá a Visión que condense todas las líneas con la misma altura de la letra en proporción a la condensación de la línea más larga.

Todas Líneas Iguales: Esto considera todo el trabajo y aplica la condensación de la línea más larga a todas las otras líneas en la placa.

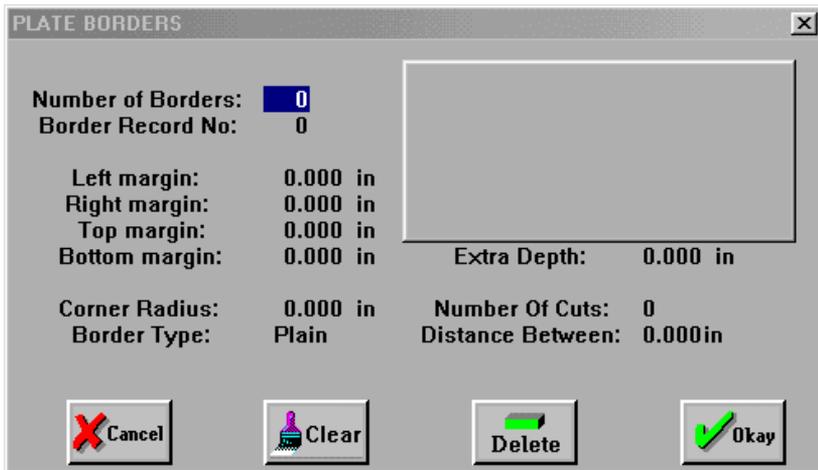
El modo de condensar puede cambiarse a la sección de modo condensado de la Pantalla principal.

Nota: Puede cambiar el de Modo Condensación "definida" en la opción **Preferencias** en el Menú **Sistemas**.

Bordes



Esta característica pondrá un borde decorativo en su placa.



Número de bordes: Este es el número total de bordes en la placa. Visión le permite tener hasta ocho bordes en una sola placa. Ud. puede hacer que un signo sea único usando bordes múltiples.

Récord Bordes No: Este es número de bordes en que Ud. está trabajando.

Margen Izq: Esta es la distancia desde la orilla izquierda de la placa hasta la orilla izquierda del borde.

Margen Der: Esta es la distancia desde la orilla derecha de la placa a la orilla derecha del borde.

Margen Sup: Esta es la distancia desde la orilla superior de la placa a la orilla superior del borde.

Margen Inf.: Esta es la distancia desde la orilla inferior de la placa a la orilla inferior del borde.

Radio Esquina: Esta es la cantidad del radio de la esquina del borde. Mientras mayor sea el número, "más redonda" será la esquina.

Tipo Bordes: Este es el tipo de borde que querrá usar. Hay ocho bordes diferentes para elegir. La barra espaciadora se moverá a través de los diferentes tipos de bordes.

Extra Profun: Esto agregará profundidad al borde. Se usa si desea utilizar la característica de borde para cortar sus placas en una placa múltiple en vez de grabar un borde. Ingrese la profundidad que quiere grabar. Ésta será generalmente, el espesor del material que quiere cortar.

Numero de cortes: Esto hará pases múltiples del borde para darle un aspecto diferente. Funciona con el ítem de más abajo.

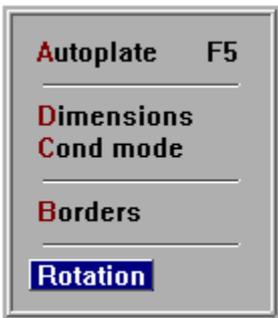
Distancia Entre: Esta es la distancia entre los cortes múltiples, como se describe anteriormente.

Limpiar: Esto borrará los ajustes para el borde en que está.

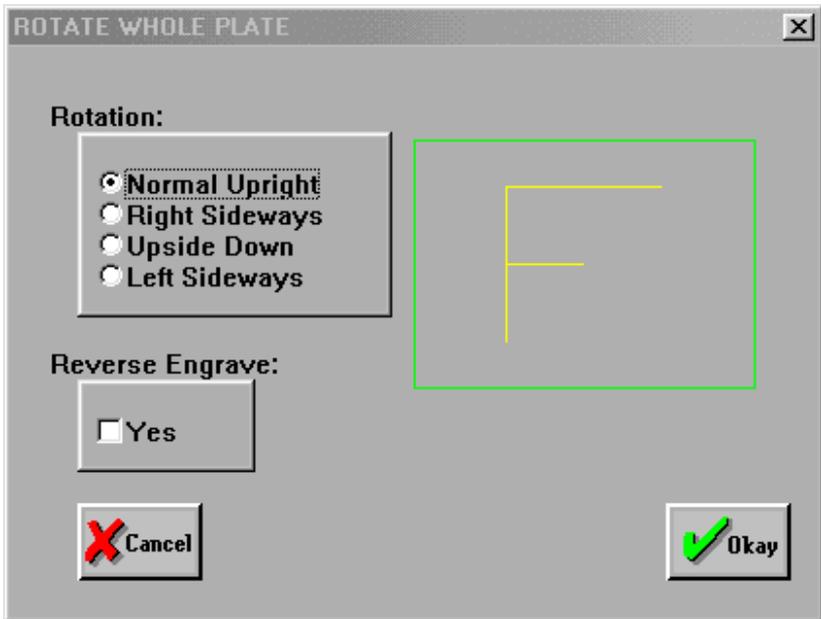
Borrar: Esto borrará el borde en que está trabajando actualmente.

Nota: Si establece los márgenes en 0, es mejor la opción "Ignore Clips" desde la pantalla **Grabar trabajo**. Si no hace esto, puede que el borde no se grabe completamente.

Rotación (Rotation)



Esta característica se usa para girar la placa entera.

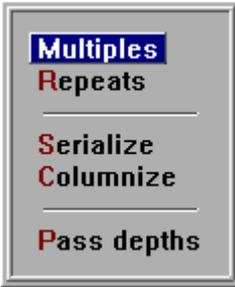


Ud. puede seleccionar como quiere girar su placa haciendo clic en la selección que quiera. Si hace clic en **Grabar de Reversa**, la placa entera (o placas si se han creado placas múltiples) se revertirán.

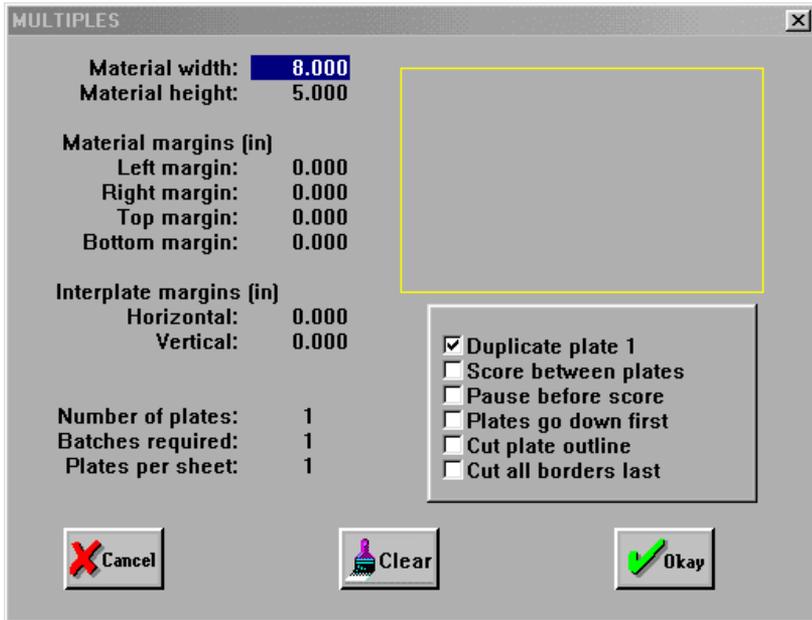
Cuando haga su selección, la **F** en el casillero a la derecha le mostrará como será la rotación final.

Menú Opciones

Múltiples



Esta característica le permite grabar múltiples placas en una hoja grande de material o en placas individuales cortadas previamente.



Ancho Material: Este es el ancho de la pieza del material que Ud. debe poner en su máquina.

Alto Material: Esta es la altura de la pieza del material que Ud. debe poner en su máquina.

Nota: El ancho y altura del material determinará el número de placas máximo que puede ser grabado de una sola vez.

Margen Izq: Éste es el margen desde el lado izquierdo del material a la orilla izquierda de las placas múltiples.

Margen Der: Éste es el margen desde el lado derecho del material a la orilla derecha de las placas múltiples.

Margen Sup: Este es el margen desde la orilla superior del material a la orilla superior de las placas múltiples.

Margen Inf: Éste es el margen desde la orilla inferior del material a la orilla inferior de las placas múltiples.

Espacio entre Placas:

Horizontal: Esta es la distancia horizontal que Ud. quiere entre sus placas múltiples.

Vertical: Esta es la distancia vertical que Ud. quiere entre sus placas múltiples.

Numero de Placas: Este es el número total de placas que Ud. quiere grabar.

Material requerido: Ud. no puede cambiar este número. Se calcula basándose en el número de placas que Ud. ingresó y el tamaño de su material.

Placas por hoja: Ud. no puede cambiar este número. Se calcula basándose en el tamaño de la placa final y el tamaño de su material.

Duplicar placa 1: Esto copia toda la información de la placa 1 a todas las placas múltiples creadas.

Líneas de Corte: Esto grabará una línea de marca entre las placas múltiples. Puede usar esta característica para hacer que la máquina corte las placas.

Nota: Si las líneas de marca no graban completamente alrededor de los bordes exteriores de su material, necesitará seleccionar la opción "Ignorar Clips" desde la pantalla Grabar Trabajo (F9).

Pause antes del Corte: Esto parará la máquina después que se haya grabado todo el texto para permitirle cambiar el cortador o profundidad para cortar las placas.

Placas de arriba a abajo: Esto cambiará el orden de la manera cómo se calculan las placas múltiples. Si se selecciona esto, el orden irá de arriba hacia abajo y luego a la derecha.

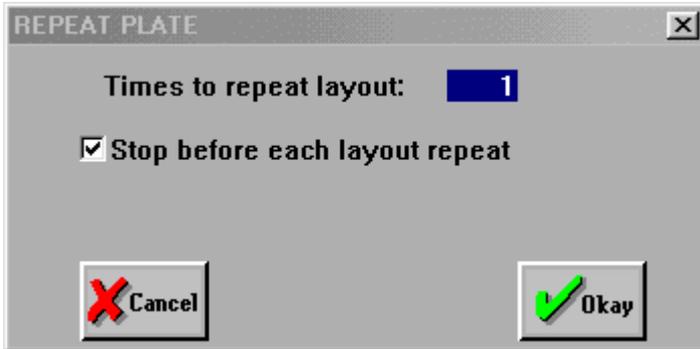
Cortar Bordes después: Esto le permite usar la función del borde como un recorte de la placa. Puede crear placas con esquinas redondeadas de esta manera. Grabará todo el texto primero y luego recortará el borde, permitiéndole cambiar el cortador.

Limpiar: Esto borrará todas las placas múltiples que fueron creadas previamente.

Repetir



Esta característica le permite grabar el trabajo total varias veces.



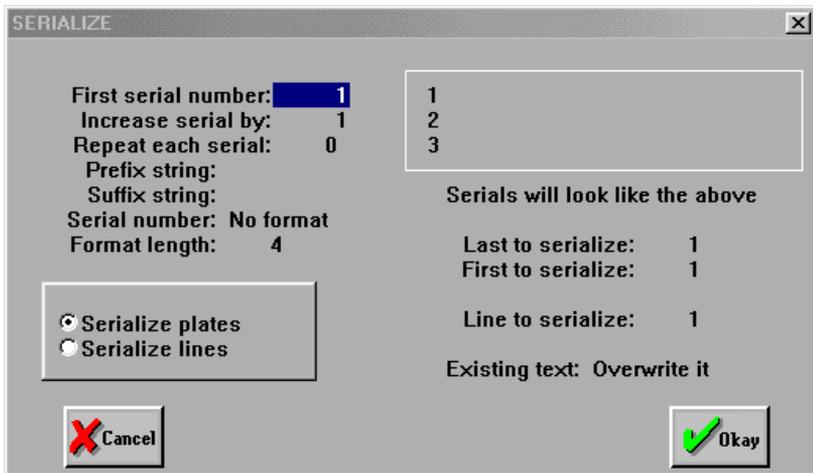
Veces Repetir: Esto grabará el trabajo la cantidad ingresada de veces.

Alto en C/Repetición: Si se selecciona esto, la máquina parará entre repeticiones. Si no se selecciona, la máquina repetirá el trabajo el número de veces ingresado sin parar.

Serializar



Esta característica automáticamente hará en serie el texto a cualquier línea en su placa o múltiples placas.



Esto funciona con múltiples placas o series de placas solas.

1er No. a serializar: Éste es el número con que quiere empezar Visión.

Incrementos de: Este es la cantidad por la que Visión aumentará su número.

Repetir cada serie: Esto le permitirá ingresar cuántos números de cada serie Ud. quiere.

Prefijo: Este es el texto que Ud. quiere antes del número de serie.

Nota: Si quiere un espacio entre el texto y el número, debe agregar un espacio.

Sufijo: Este es el texto que Ud. quiere después del número de serie.

Nota: Si quiere un espacio entre el número y el texto, debe agregar un espacio.

Serial number: Esto define cómo se verá el texto. Puede usar la barra espaciadora para "moverse" a través de las selecciones, que son:

1) **No formato-** El número de serie no tendrá espacios o ceros frente a él.

2) **Dejar espacios** - Este número dejará espacios frente al número por la cantidad que se ingresa en la sección del largo del formato.

3) **Poniendo ceros** - Este número pondrá ceros frente al número por la cantidad que se ingresa en la sección del largo del formato.

Largo del formato: Esto es cuántos números tendrá el número de serie. Ej. Si su número es 100, el largo de formato será 3.

Serializar Placas: Si se selecciona esto, Visión pondrá un número de serie por placa.

Serializar Líneas: Si se selecciona esto, Visión pondrá un número de serie por línea.

Última a serializar: Ésta es la última placa o línea que Ud. quiere hacer en serie.

1ra. a serializar: Ésta es la primera placa o línea que Ud. quiere hacer en serie.

Línea a serializar: Esta es la línea en su placa que Ud. quiere hacer en serie. Puede solamente cambiarla si tiene líneas múltiples en su placa.

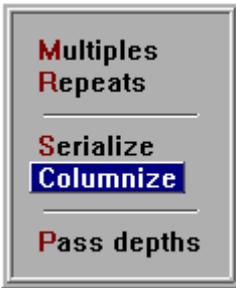
Existe texto: Esto le dice a Visión qué hacer si tiene texto en la línea que quiere hacer en serie. Puede usar la barra espaciadora para "moverse" a través de las selecciones, que son:

1) **Sobre-escribir:** Esto borrará el texto existente y lo reemplazará por el número de serie.

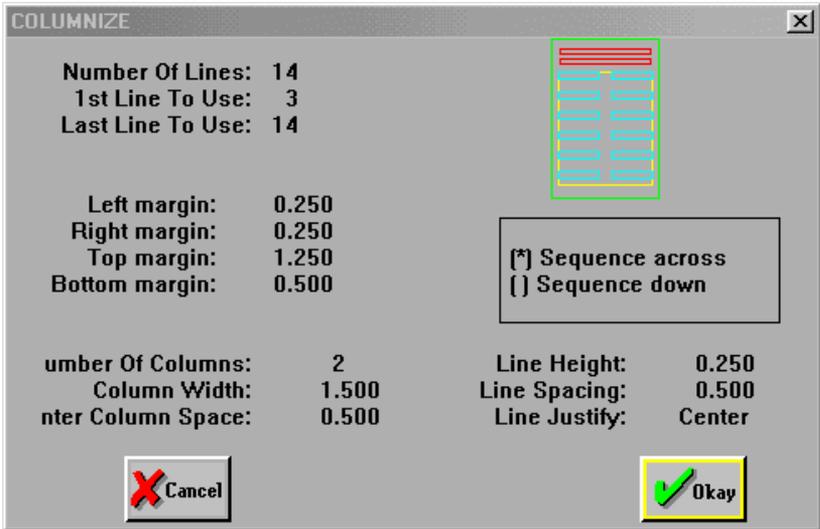
2) **Agregar después:** Esto agregará el número de serie después del texto existente.

3) **Agregar antes:** Esto agregará el número de serie antes del texto existente.

Columnizar



Esta característica separará su diseño en columnas.



Vaya a **A**uto placa presionando la tecla **F5** e ingrese un ancho de placa de 4 y una altura de placa de 6 con 14 líneas y presione OK. Luego ingrese la información como se mencionó antes para crear un diseño de columna.

No. de líneas: Ésta es la cantidad total de líneas en su placa.

1ra Línea a usar: Éste es el primer número de línea que quiere que se incluya en las columnas.

Ultima Línea a usar: Éste es el último número de línea que quiere que se incluya en las columnas.

Margen Izq.: Ésta es la distancia desde la orilla izquierda del material a la orilla izquierda de la columna del texto.

Margen Der: Esta es la distancia desde la orilla derecha del material a la orilla derecha de la columna del texto.

Margen Sup: Esta es la distancia desde la orilla superior del material a la orilla superior de la columna del texto.

Margen Inf: Esta es la distancia desde la orilla inferior del material a la orilla inferior de la columna del texto.

Nota: En el gráfico en la parte superior derecha de la pantalla, el rojo representa las líneas que no están en columnas, el azul es líneas en columnas y el amarillo es el área en que van a estar las columnas.

No. de columnas: Esto es cuántas columnas quiere.

Ancho Columna: Esto es el ancho de las columnas. Se calcula automáticamente, pero puede cambiarlo si quiere.

Espacio entre Columna: Esto es el espacio entre columnas.

Hacia la Izq.: Esto hará que la secuencia de las columnas vaya de izquierda a derecha y luego de arriba hacia abajo.

Hacia abajo: Esto hará que la secuencia de las columnas vaya de arriba hacia abajo y luego de izquierda a derecha.

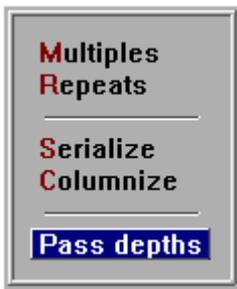
Alto línea: Ésta es la altura de los caracteres en las columnas.

Espacio Línea: Esto es el espacio de arriba hacia abajo entre las columnas.

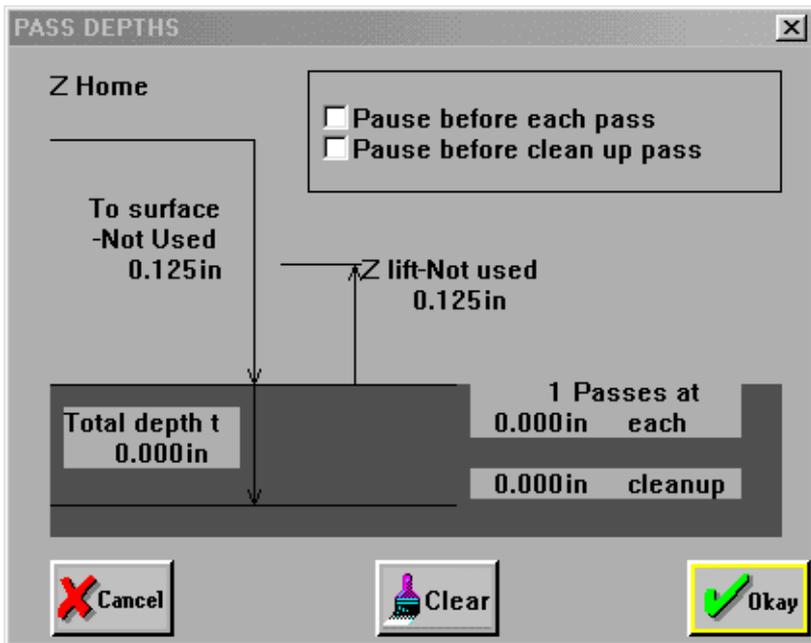
Justificación: Esto es la justificación (alineación del texto) de las columnas. Puede usar la barra espaciadora para “moverse” entre la justificación de Centro, Izquierda o Derecha.

Nota: Si escribe un número para un campo particular y no lo acepta porque generalmente es demasiado largo, debe bajar el número para “ajustarlo”. Esto pasará si sus alturas de letras o espacios son demasiado grandes para ajustarse físicamente en la placa con los márgenes especificados.

Prof. Pases.



Esta característica le permite ingresar la profundidad que desea grabar en una pasada o pasadas múltiples.



To surface: Este valor es ignorado cuando se usa el Controlador Serial de Visión o el Grabador **VE-810**. La superficie se ajusta en el controlador.

Prof. total: Ésta es la profundidad total que Ud. quiere grabar. Este valor se necesita solamente cuando esté grabando sin un cono de nasal. Si está usando un cono nasal, el valor debe ser izquierda a 0.000 porque la profundidad es controlada por el cono nasal.

Z Lift between: Este valor es ignorado cuando se usa el Controlador de Serie de Visión o el Grabador VE-810. El Z lift se controla en el controlador.

Pases: Esto es cuántos pases quiere hacer para llegar a la profundidad total.

Nota: Visión le mostrará que tan profundo será cada pase.

Cleanup: Esto es lo profundo que quiere que sea el pase final.

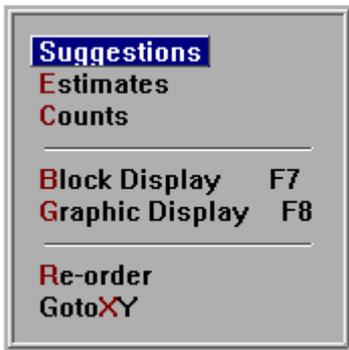
Pause en c/pase: Si se selecciona esto, la tabla de grabar parará antes que vaya a un pase de profundidad diferente. Esto se puede usar si quiere cambiar el cortador entre pases.

Pausa en c/Cleanup: Si se selecciona esto, la tabla de grabar parará antes que vaya a un pase de limpieza. Esto se puede usar si quiere cambiar el cortador antes del pase de limpieza.

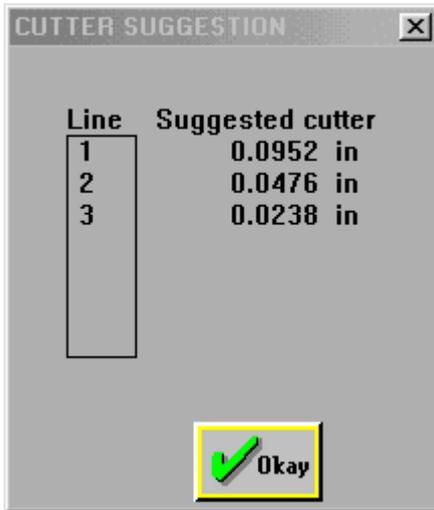
Limpiar: Esto volverá a ajustar a cero todos los parámetros en la ventana Prof. Pases.

Menú eXtras

Sugerencias

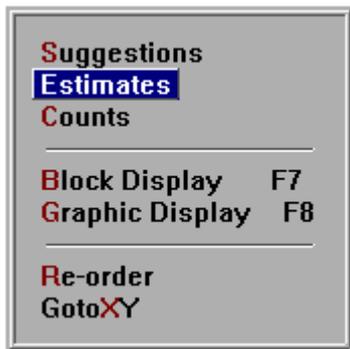


Esta característica recomendará un tamaño de buril que debería usar para cada línea en su signo.

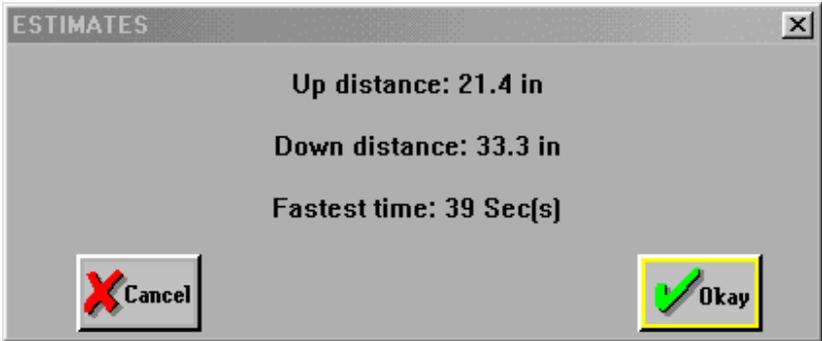


Nota: Estos son solamente sugerencias. Necesitará redondear el tamaño del buril más cercano que tiene. Visión solamente sugerirá un tamaño del Buril para fuentes de Visión. Las fuentes de Logos y Dahlgren no mostrarán ninguna sugerencia de cortador.

Estimados



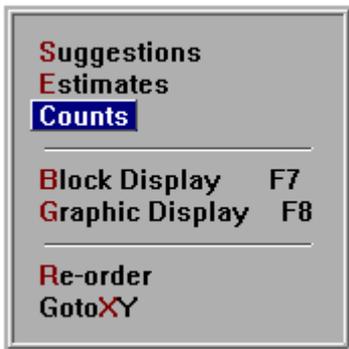
Esta característica le dará un tiempo aproximado de grabación para el trabajo que está haciendo.



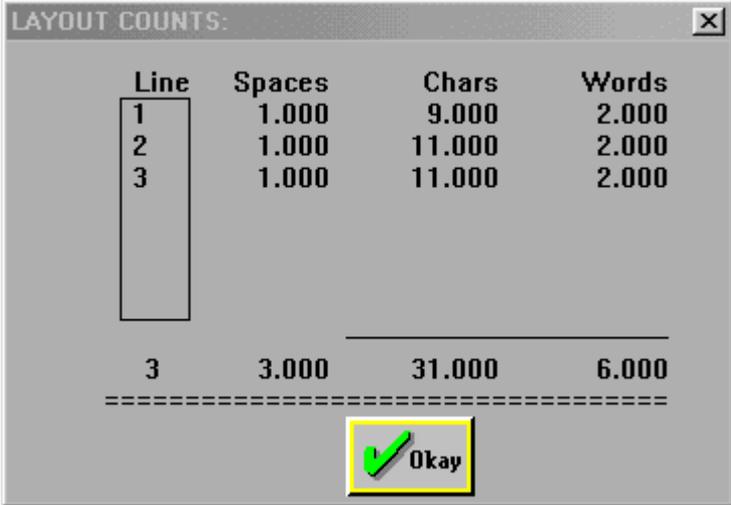
La estimación de tiempo se basa en la velocidad de grabación máxima permitida definida para el tipo de material seleccionado. La velocidad máxima para el material determinará la velocidad máxima del controlador cuando la velocidad de X/Y se abra totalmente siguiendo la dirección de las manecillas del reloj. Los valores de velocidad máxima para cada tipo de material pueden modificarse accediendo a Windows Start menu/Programs/Vision Engraving Software/Editar tipo de material. Para más información sobre el cambio de velocidades de tipo de material, vea la sección en el manual de Visión **Pantalla principal**.

Nota: Esto es solamente una estimación. El tiempo real variará dependiendo de lo rápido que ajuste el grabador.

Contador



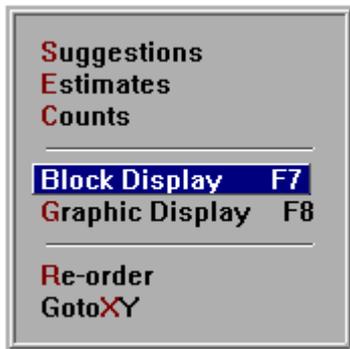
Esta característica le dirá cuántos caracteres, palabras y espacios hay en su placa.



Line	Spaces	Chars	Words
1	1.000	9.000	2.000
2	1.000	11.000	2.000
3	1.000	11.000	2.000
<hr/>			
3	3.000	31.000	6.000

 Okay

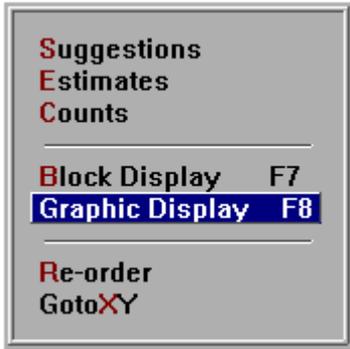
Vista Cuadros (F7)



Esta característica le mostrará una vista en cuadros de su Diseño. Ya que el Vista en Cuadros usa cajas en lugar del texto real en su diseño, obtendrá un despliegue más rápido de éste. Es mucho más rápido que obtener un despliegue gráfico.

Nota: La Tecla Especial para esta característica es **F7**.

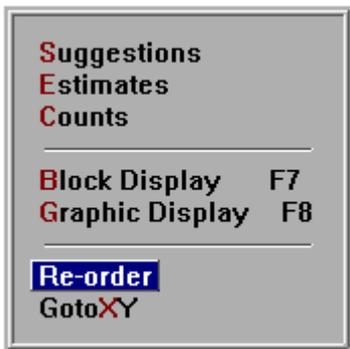
Vista Gráfica (F8)



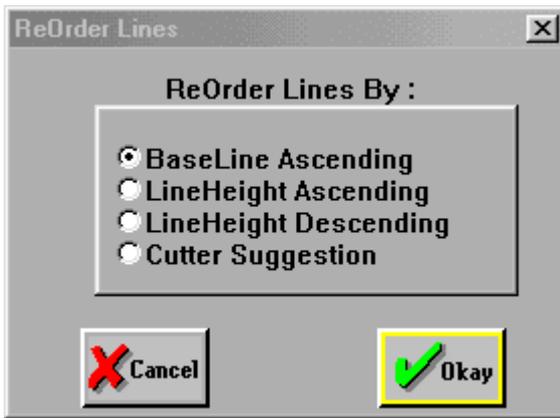
Esta característica le mostrará una vista real gráfica de su diseño. Esto es una buena manera de probar cómo va a lucir la placa en la pantalla antes de grabarlo.

Nota: La Tecla Especial para esta característica es **F8**.

Re-ordenar



Esta característica le permite cambiar el orden de grabación de las líneas en su diseño. Se usa a menudo para reducir la cantidad de movimientos del Butil o para minimizar la necesidad de cambiar el Butil durante el trabajo.



Según Línea base: Esto cambiará el orden de grabado para trabajar desde la parte superior de la placa a la parte inferior de la placa.

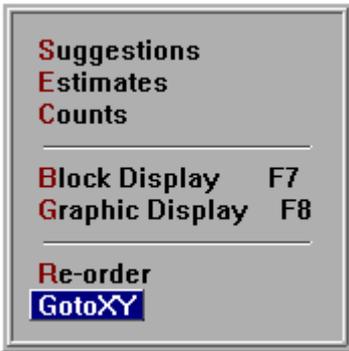
Línea Chica a Grande: Esto cambiará el orden de grabado para trabajar desde el tamaño de letra más pequeño al más grande.

Línea Grande a Chica: Esto cambiará el orden de grabado para trabajar desde el tamaño de letra más grande al más pequeño.

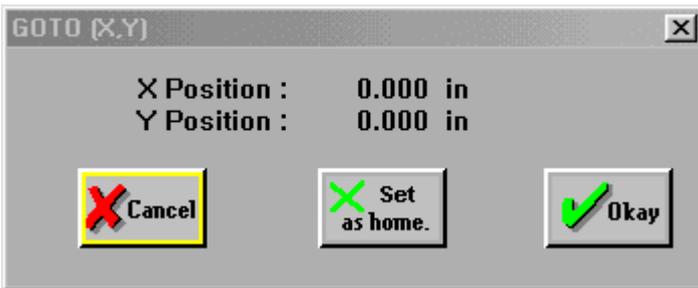
Según el Buril: Esto cambiará el orden de grabado para trabajar desde el tamaño de cortador más pequeño al más grande.

Nota: Visión siempre graba las líneas en el trabajo en el orden que aparecen en la Pantalla principal.

Ir a XY



Esta característica le permite mover el cortador a una posición basada en la posición X & Y.



Posición X: La distancia desde el punto de inicio izquierdo que quiere que se mueva el cortador.

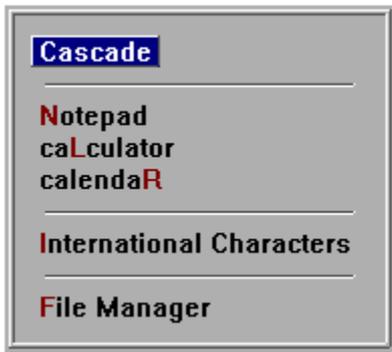
Posición Y: La distancia desde el punto de inicio superior que quiere que se mueva el cortador.

Cambiar P. inicio: Si hace clic en este botón, la luz de inicio se prenderá en el controlador. Luego presione start y la tabla se moverá a la posición ingresada y luego vaya a la posición (inicio.) Sin embargo, esta posición está ahora establecida en el controlador como su punto de inicio de offset.

Okay: Si hace clic en este botón, la luz de inicio se prenderá en el controlador. Luego presione el botón Start en el controlador y la tabla se moverá a la posición ingresada y quédese allí hasta que presione Enter en el teclado.

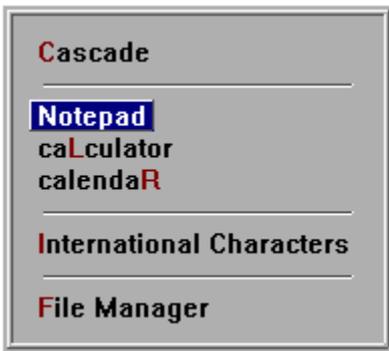
Menú Windows

Cascada



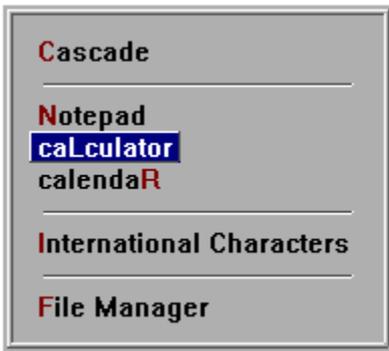
Esta característica pondrá todos los trabajos abiertos en la pantalla de manera que las pequeñas áreas de cada uno se puedan ver. Ud. puede hacer activo cualquiera de los trabajos haciendo clic en la barra de título de trabajos.

Notepad



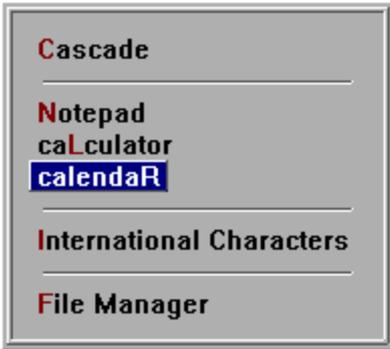
Esta característica abrirá el programa Windows Notepad.

caLculadora



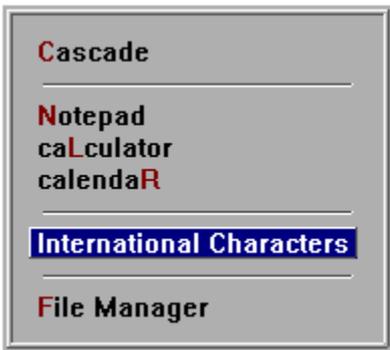
Esta característica abrirá el programa Windows Calculadora (Calculadora de Windows). Es bueno si necesita considerar el valor decimal de un número fraccionario.

calendaRio



Esta característica abrirá un programa de calendario.

caracteres Internacionales



Esta característica le mostrará una lista de caracteres internacionales y el número ASCII que se necesita para grabarlos. Haciendo clic en la alternativa del Menú Caracteres internacionales abrirá el siguiente casillero de diálogo.



Para usar un carácter internacional, haga clic en el carácter deseado y hacer una nota del número mostrado al fondo de la ventana. Cierre la ventana de caracteres internacionales. Luego con el cursor en el área de texto de la Pantalla principal, mantenga presionada la tecla ALT y escriba el número que se vio en la ventana de caracteres internacionales.

Nota: Debe usar el tablero numérico a la derecha del teclado para trabajar en caracteres internacionales.

Explorador



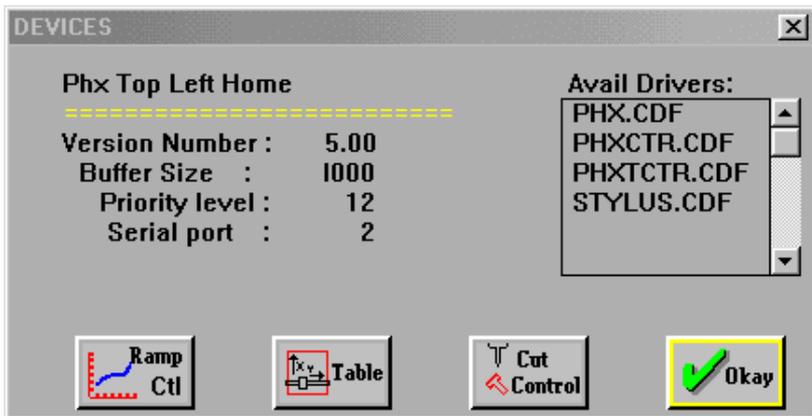
Esta característica abrirá el programa Windows Explorador. Esto se usa comúnmente si quiere copiar archivos desde un Disco Flexible a un disco duro o desde un disco duro a un Disco Flexible.

Menú Sistemas

Developes



Esta característica le permite cambiar información de la unidad motriz de la máquina que Ud. está usando. Está disponible solamente cuando no hay trabajos abiertos en la pantalla.



Para cambiar cualquiera de los parámetros relativos a la unidad motriz que está usando, debe primero hacer clic en el nombre de la unidad motriz bajo la sección: Avail Drivers. (dispositivos Disponibles)

Versión Número: Este es el número de versión de la unidad motriz.

Buffer Size: Esto no es usado con el Controlador Serial de Visión.

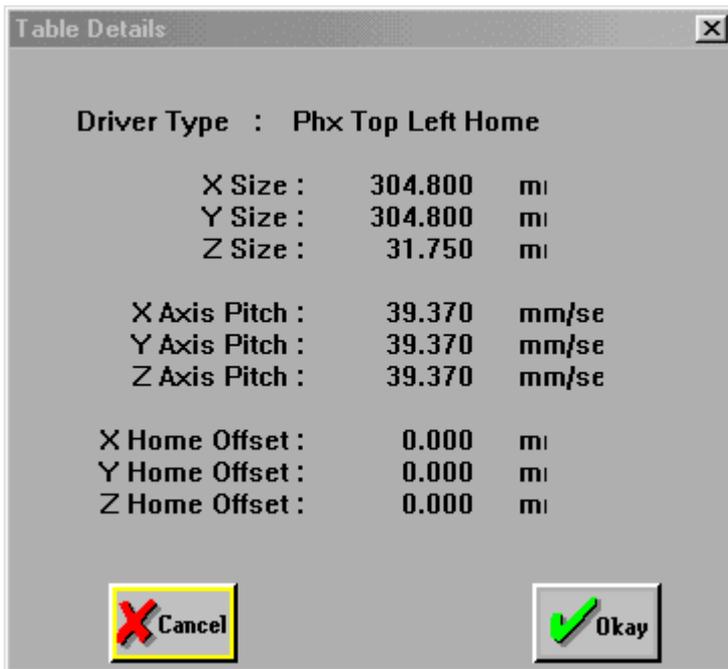
Priority level: Éste es un número de Windows que dice a Windows lo importante que es del resultado para el controlador.

Serial port: Éste es el puerto serial en que está conectado el Controlador Visión.

Nota: Para que Visión funcione adecuadamente, el puerto serial debe instalarse, funcionando correctamente, y ajustarse apropiadamente. Para más información sobre el ajuste del puerto serial, ver Apéndice B - Solución de problemas en la última parte de este manual.

Ramp Ctrl y Cut Control no se usan con el Controlador Serial de Visión.

Mesa: Ver cuadro más abajo.



X, Y y Z Size: Este es el tamaño de su tabla de grabar. Este número se ingresa en metros lo que se calcula multiplicando el tamaño de la mesa en pulgadas por 25.4.

X, Y y Z- Axis Pitch: Esto define la graduación de los tornillos guías en su tabla de grabar. No necesita cambiar estos parámetros.

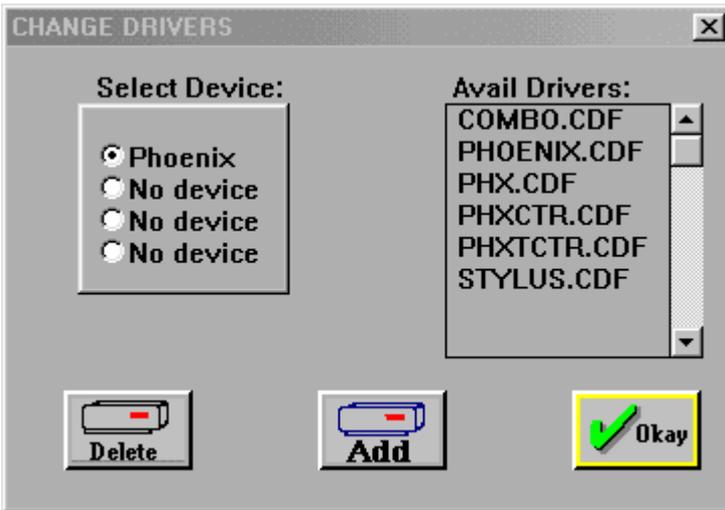
X, Y y Z Home Offset: Esto se usa para ajustar un offset en la unidad motriz desde la esquina izquierda superior de la tabla de grabar.

Nota: Para activar cualquier cambio hecho en esta sección, debe salir de Visión y reiniciar el programa. Si esto no se hace, no se activarán los cambios.

Chg Devices Temp (Cambiar Disp Temp)



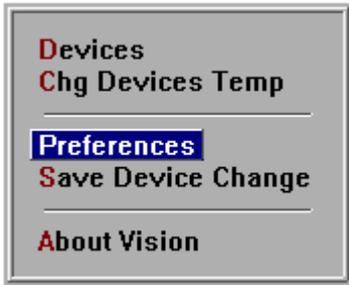
Esta característica se usa para cambiar el dispositivo actual que Ud. está usando temporalmente. Está disponible solamente cuando no hay trabajos abiertos en la pantalla.



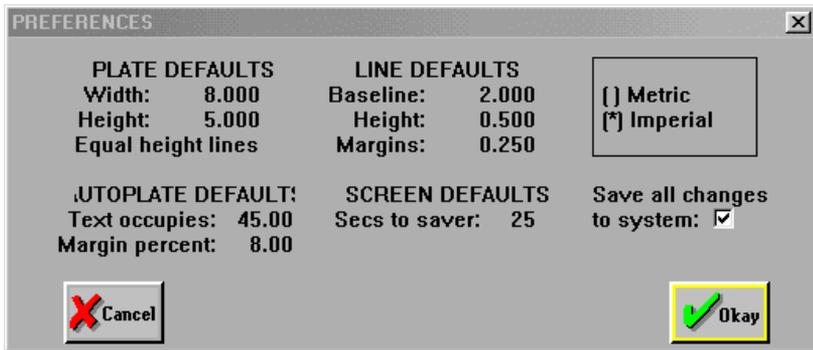
Para cambiar los dispositivos temporalmente, haga click en el primer dispositivo bajo **Select Device**. Luego haga click en la unidad motriz que quiere usar bajo **Avail Drivers** y haga click en **Add**. Su nuevo dispositivo está ahora activo.

Nota: Una vez que salga del programa de Visión y vuelva a entrar, Visión usará la unidad motriz original, no el que se agregó. Para hacer el cambio permanente, necesitará ir a **S**ave Device Change bajo el Menú **S**istemas.

Preferencias



Esta característica se usa para definir los parámetros por default que Visión usará cuando cree un trabajo nuevo.

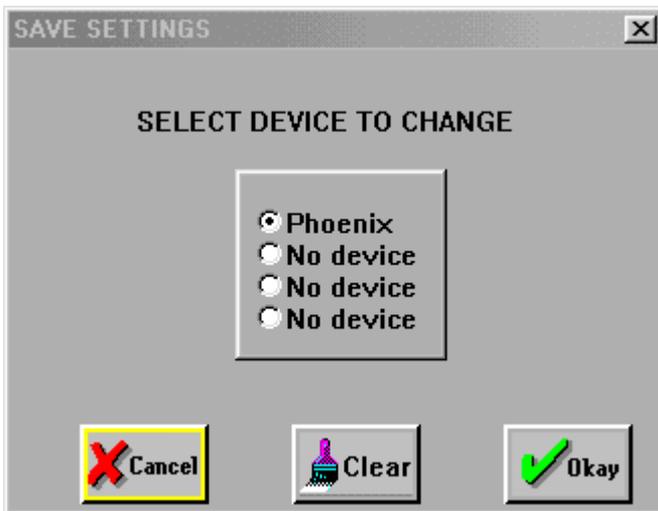


Puede cambiar cualquiera de estos números para hacerlo "Por Default" a los nuevos valores cuando cree un trabajo nuevo en el Visión Software.

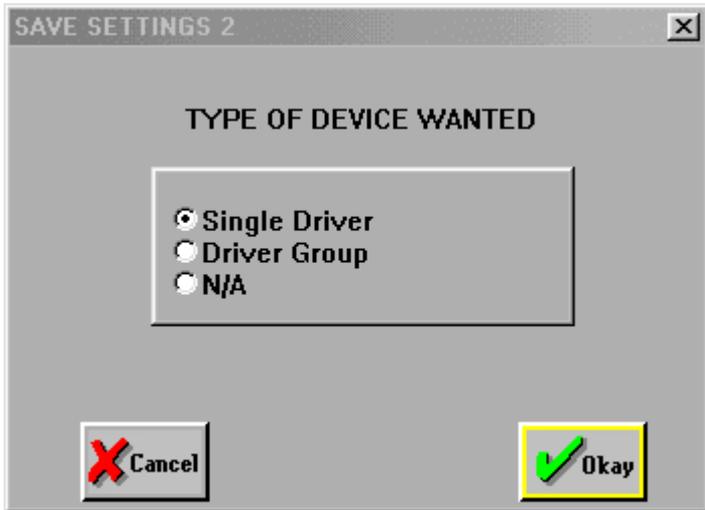
Save Device Change (Salvar cambio disp.)



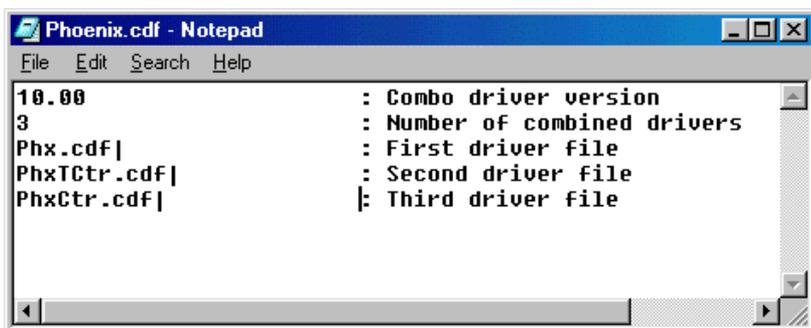
Esta característica se usa para asignar la unidad motriz "Por Default" que desea usar. Está solamente disponible cuando no hay trabajos abiertos en la pantalla.



Seleccione el dispositivo que quiere cambiar y haga clic en Okay.



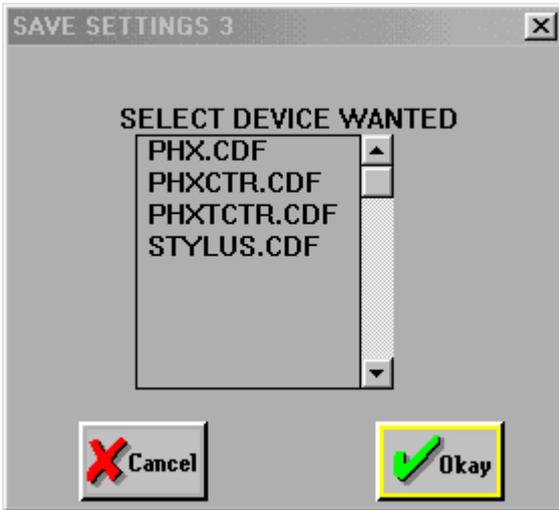
Seleccione el tipo de dispositivo que quiere. Hay dos alternativas de dispositivos disponibles: Single Driver y Driver Group. La selección de Single Driver le permite instalar un dispositivo sencillo y el Driver Group le permite instalar un grupo de las unidades motrices. Para especificar qué unidades motrices quiere agregar en el Driver Group (grupo de unidades motrices), debe usar el Windows notepad y crear un archivo como el de más abajo:



Puede agregar tantos dispositivos como quiera en el archivo anterior. Debe asegurarse que el número de unidades motrices

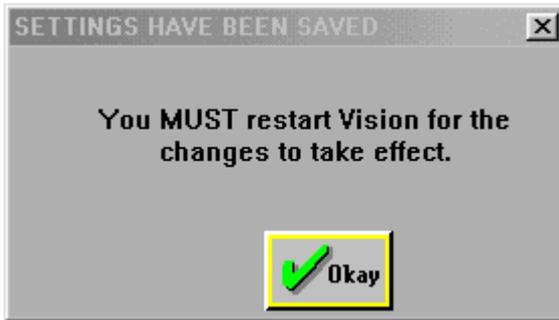
combinados es igual al número de unidades motrices que Ud. Ingresó.

Nota: Ud. puede seleccionar la unidad motriz que quiere para grabar desde la pantalla **Grabar Trab (F9)** haciendo clic en la flecha hacia abajo cercana al nombre de la unidad motriz.



Seleccione el dispositivo que quiere.

Nota: Si la unidad motriz no se muestra, entonces el archivo de la unidad motriz no está en el directorio de Visión. Necesitará volver a instalar la unidad motriz del dispositivo de Visión desde el CD de Visión.

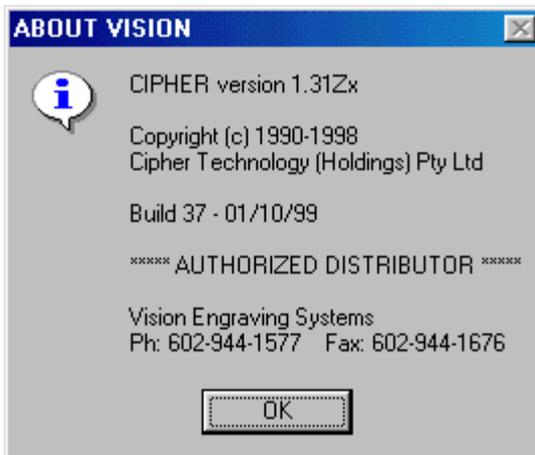


Ud. debe salir de Visión ahora y reiniciar el programa.

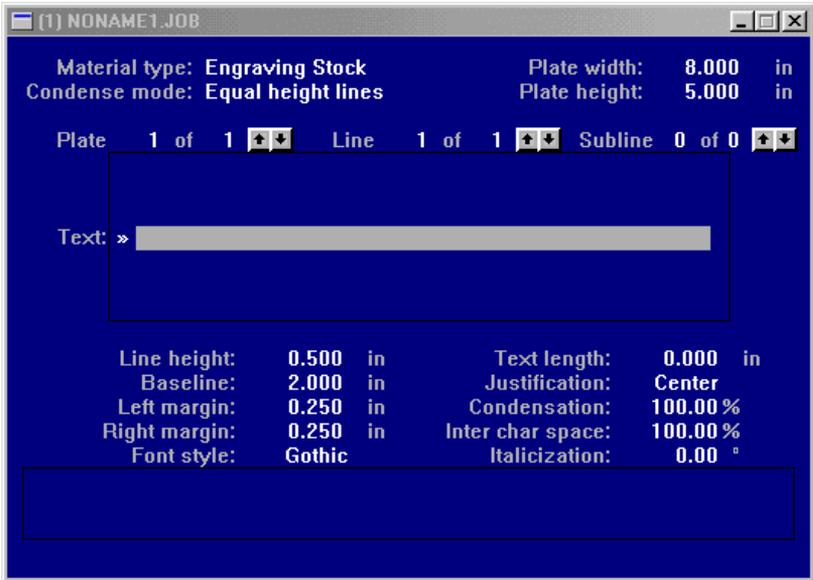
Información Visión



Esta característica mostrará el número de versión y numero de fabricación del programa de Visión.



Pantalla principal



Tipo de Material: Esta característica le permite ajustar la velocidad del grabador a tipos de materiales específicos. La barra espaciadora se moverá a través de los diferentes tipos de material.

Nota: Para agregar diferentes tipos de material o cambiar los tipos de material, Ud. puede editar el archivo material.sys. Para hacer esto, vaya a Windows Start Menú y haga clic en Programs, Vision Engraving Software y Editar tipo material. Puede cambiar el número de entradas de material a lo que quiera. Luego, puede cambiar la velocidad de corte máxima XY a un número entre 1 y 30 y la velocidad de penetración máxima Z a un número entre 1 y 20. Mientras mayor sea el número, más rápida será la velocidad max. en el grabador. Cuando termine de cambiar los valores, vaya al Menú de Archivos y luego Salve. Una vez que se cambia el archivo, debe salir de Visión y luego ingresar nuevamente para que se haga efectivo el cambio. La velocidad máxima se limitará a la máxima permitida que está ajustada en el Controlador Serial Visión.

Condensación: La barra espaciadora se moverá a través de las diferentes alternativas de condensación. Para más información sobre esta característica, ver Modo condensación (página 86).

Ancho Placa: Puede ingresar el ancho de la placa aquí

Alto Placa: Puede ingresar la altura de la placa aquí.

Placa 1 de 1: Esto muestra el número de placa en que está ahora y cuántas placas hay en el trabajo actual. Se puede mover entre placas haciendo clic en la flecha hacia arriba o hacia abajo a la derecha o manteniendo presionada la tecla <shift> y presionando <page up> o <page down>.

Línea 1 de 1: Esto muestra en que número de línea está ahora y cuántas líneas hay en su placa. Se puede mover entre líneas haciendo clic a la flecha hacia arriba o hacia abajo a la derecha o presionando <page up> o <page down>.

Sublínea 0 of 0: Esto muestra cuántas sublíneas tiene en su línea de texto y en cuál está actualmente. Se puede mover entre sublíneas haciendo clic a la flecha hacia arriba o hacia abajo a la derecha. Para más información sobre esta característica, ver Ins. Sublínea(ver página 65).

Texto: Aquí es donde se va a ingresar el texto para la placa. Si tiene más de una línea de texto, presionando la tecla <enter> lo moverá hacia abajo línea por línea. Las flechas hacia arriba y hacia abajo también moverán el cursor hacia arriba y hacia abajo, línea por línea.

Alto Línea: Este es el tamaño de letra que tiene la línea actual. Puede cambiar esto haciéndole clic con el Ratón y luego cambiando el valor.

Línea base: Esta es la distancia desde la parte superior de la placa hasta la parte inferior de la letra de la línea actual.

Margen Izq.: Esta es la distancia desde el lado izquierdo de la placa a la orilla izquierda del texto.

Nota: El texto solamente se extenderá al margen izquierdo si hay texto suficiente para extenderlo.

Margen Der.: Esta es la distancia desde el lado derecho de la placa a la orilla derecha del texto.

Nota: El texto solamente se extenderá al margen derecho si hay texto suficiente para extenderlo.

Estilo Fuente: Este es el estilo de fuente que se ha estado usando para la línea actual. Presionando la barra espaciadora, puede moverse a través de las fuentes instaladas. **Sugerencia:** El mantener presionada la tecla shift mientras presiona la barra espaciadora se moverá a través de las fuentes en orden reversa. Ver **Abrir Fuente** (ver página 61) para cargar fuentes adicionales.

Nota: Para cambiar las fuentes por default que Visión trae, puede editar el archivo cipfont.sys. Para hacer esto, vaya a Windows Start Menú y haga clic en Programs, Vision Engraving Software y Editar Fuentes. Esto mostrará the Windows Bloc Notas con un archivo llamado cipfont.sys. Puede cambiar el orden de las fuentes o agregar cualquiera de las fuentes disponibles de Visión en esta lista. El primer nombre de fuente será el que Visión tiene por default. Debe agregar la extensión CFF. al final del nombre de la fuente. Una vez que se haya terminado de cambiar los nombres de fuente, vaya al Menú File y luego Save. Una vez que se cambia el archivo, debe salir de Visión y luego ingresar nuevamente a Visión para que tengan efecto los cambios.

Largo Línea: Esto muestra el largo que tendrá la línea actual. Puede cambiar este número para extender o condensar el texto.

Justificación: Esta es la manera como se ubicará el texto en la línea. Hay tres alternativas para justificación. Centrado - Esto centrará el texto de izquierda a derecha en la placa. Izquierda - Esto moverá el texto al margen de la izquierda. Derecha - Esto moverá el texto al margen derecho. La barra espaciadora se moverá a través de los tipos de justificación. **Sugerencia:** Mantener presionada la tecla shift mientras presiona la barra espaciadora lo moverá a través de las alternativas en orden reverso.

Condensación: Esto muestra el ancho de la línea actual en forma de porcentaje. 100% es un ancho de texto standard. Si este número es 80%, el texto se condensará a 80% del ancho standard. Si este número es 120%, el texto se extenderá a 120% del ancho standard.

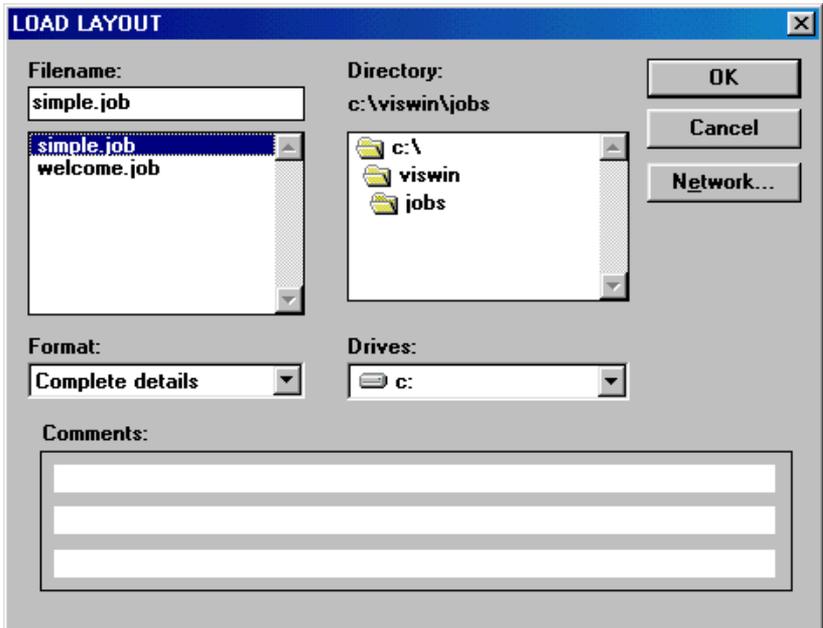
Esp. Entre Caract.: Esto muestra el ancho del espacio actual entre each cada letra. El espacio standard entre caracteres es 100%. Si este número es 80%, el espacio entre caracteres se condensará a 80% del espacio standard entre caracteres. Si este número es 120%, el texto se expandirá a 120% del espacio standard entre caracteres.

Inclinación: Esto le permite poner en letra cursiva o inclinada su texto a la izquierda o derecha. Si escribe un número positivo, el texto se inclinará a la derecha por la cantidad de grados ingresados. Si escribe un número negativo, el texto se inclinará a la izquierda por la cantidad de grados ingresados.

Capítulo 5 - Otras características

Moviendo líneas gráficamente

Carguemos el trabajo sencillo que Ud. Creó en el Capítulo 3. Para hacer esto, vaya al Menú **A**rchivo y luego vaya a **A**brir trab. Haga clic en el trabajo llamado SIMPLE y luego clic OK.



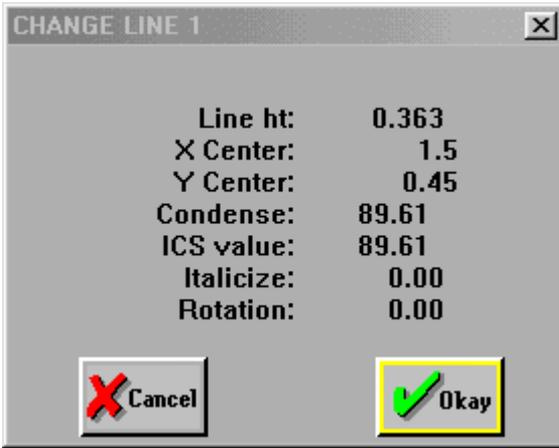
Debería tener ahora el trabajo en su pantalla. Presione la tecla F8 para obtener una vista gráfica del trabajo. Haga clic en la línea John Smith con el botón izquierdo del Ratón. Observará que un casillero celeste rodeará la línea en la que Ud. hizo clic. Mueva el Ratón hacia arriba y hacia abajo. Observará que el casillero celeste se moverá cuando Ud. mueve el Ratón. Puede poner la línea del texto en una nueva posición haciendo clic al botón izquierdo del Ratón. Cuando hace esto, verá moverse el texto a ese punto.

Ahora haga clic a la izquierda en ABC Company. Esta vez, presione y mantenga presionada la tecla CTRL en su teclado mientras mueve el Ratón. Observará que la línea del texto solamente mueve en forma recta hacia arriba o hacia abajo, o en forma recta a la izquierda o derecha. Esto funciona bien si quiere mover una línea hacia arriba o hacia abajo, pero quiere dejar el texto centrada en su placa. Nuevamente, cuando quiera poner el texto en un cierto punto, necesita presionar el botón izquierdo del Ratón.

También puede mover múltiples líneas de una sola vez. Para hacer esto desde la pantalla F8, haga clic en la primera línea que quiere mover. Luego, mantenga presionada la tecla SHIFT en el teclado y haga clic en la segunda línea que quiere mover. Luego suelte la tecla SHIFT. Verá que hay dos casilleros celestes en la pantalla. Puede ahora mover el Ratón y ambas líneas se moverán al mismo tiempo. Aún puede usar la tecla CTRL para mover las líneas hacia arriba y hacia abajo o izquierda y derecha.

Pantallas de vistas

Puede hacer muchas cosas a su Diseño con el **Vista Gráfica (F8)** o **Vista Cuadros (F7)** en la pantalla. Con el trabajo SIMPLE cargado, presione la tecla F8. Mueva el Ratón por la línea John Smith y presione el botón derecho del Ratón. Tendrá una pantalla parecida a ésta:



Esto tiene muchos de los parámetros de línea para esa línea que puede cambiar. Cuando cambie estos, se mostrarán en la pantalla cuando haga clic en el botón Okay. Estos valores se explican en el Capítulo 4 bajo la sección Pantalla principal.

Re-Grabar

Re-grabar es una característica muy importante. Hay dos tipos de grabado: Grabado de placa y Grabado de línea.

El grabado de placa se hace presionado HOME SAVE en la VE810

El grabado de placa se hace fácilmente presionando el botón F1 en el Controlador Serial de Visión. Cuando presione este botón, la luz verde se pondrá verde. Todo lo que necesita hacer es presionar el botón Start y el trabajo se repetirá solamente el último trabajo grabado. No importa si ha dejado el trabajo en la pantalla.

Re-grabar Línea es muy útil especialmente en trabajos múltiples en cual una cierta línea o grupo de línea no graba completamente. Si quiere re-grabar una línea, presione la tecla F8 o F7. Esto mostrará el vista del trabajo en la pantalla. Haga clic en la línea que Ud. quiere re-grabar y presione la tecla F9. Esto mostrará la pantalla Grabar trabajo.

EXECUTE LAYOUT [X]

KEY SERIAL: S/N 000001309

SCALE AXIS

(Across) X:

(Down) Y:

OFFSETS

X: in

Y: in

Ignore clips

Diameter: in

Spindle Motor Control

Rotary Engrave Diamond Drag

DRIVER SELECT

Write to HPGL plot file

Phoenix

No device

No device

No device

PLATE CUT OUT

Margin in

Hacer clic al botón OK y luego solamente la línea seleccionada se mandará al grabador. Ud. Puede grabar múltiples líneas seleccionando más de una línea en la pantalla de Vistas.

Entrada de trabajos múltiples

Con VISION, se puede crear más de un trabajo a la vez. Es útil crear nuevos trabajos mientras uno ya se está grabando. Por ejemplo, vaya al Menú **Nuevo trab** Verá un trabajo nuevo en blanco en la pantalla. El número de trabajo debería ser "1". Si no es así, cierre todos los trabajos y comience nuevamente.

Ahora que tenemos un trabajo en blanco frente a nosotros, vaya al Menú **Archivo** y luego a la opción **Abrir trab** Cargue el trabajo

simple que creamos anteriormente. La pantalla debe haber reemplazado su trab en blanco por Simple trab. Nada se ha perdido, simplemente ha agregado otro trabajo a su trabajo existente.

Ahora que tenemos el Simple Trab frente a nosotros, vaya al Menú **A**rchivo y luego vaya la opción **N**uevo trab Nuevamente la pantalla debe aparecer que a reemplazado su trabajo por uno nuevo. Nada se ha perdido, simplemente ha agregado otro trabajo en la parte superior de los otros existentes. La barra de nuevos trabajos tendrá el título NoName3.job.

Si se mantiene creando nuevos trabajos, notará que después los ocho trabajos, las opciones de **N**uevo trab y **A**brir trab se pondrán gris. Solamente se permite que ocho (8) trabajos se abran de una sola vez, de manera que para abrir trabajos nuevos después del octavo trabajo, necesitará cerrar de trabajos existentes.

Ahora con los ocho trabajos que tiene en la pantalla, asumamos que quiere desplegar el trabajo cuatro de manera que le pueda ingresar información. Mantenga presionada la tecla ALT y presione la tecla de número cuatro. El trabajo cuatro debería aparecer desplegado en la pantalla.

Otro método para seleccionar trabajos es desde el **W**indows Menú bajo **C**ascada, esta opción desplegará o más aún pondrá todos los trabajos abiertos en la pantalla de manera que pueda ver la barra de título del trabajo de cada trabajo. Para hacer activo un trabajo, haga clic en la barra Title.

Extender Placa

Extender una placa se usa para grabar una pieza de material que es más largo que el tamaño de su tabla de grabado. Para usar esta característica, simplemente ajuste su diseño como lo haría con un diseño normal. Escriba el tamaño de su placa real aunque sea más grande que el tamaño de su tabla. Cuando presione la tecla **F9** para **Grabar trab**, la pantalla normal aparecerá.

EXECUTE LAYOUT [X]

KEY SERIAL: S/N 000001309

SCALE AXIS

(Across) X:

(Down) Y:

OFFSETS

X: in

Y: in

Ignore clips

Diameter: in

Spindle Motor Control

Rotary Engrave Diamond Drag

DRIVER SELECT

Write to HPGL plot file

Phoenix [v]

No device [v]

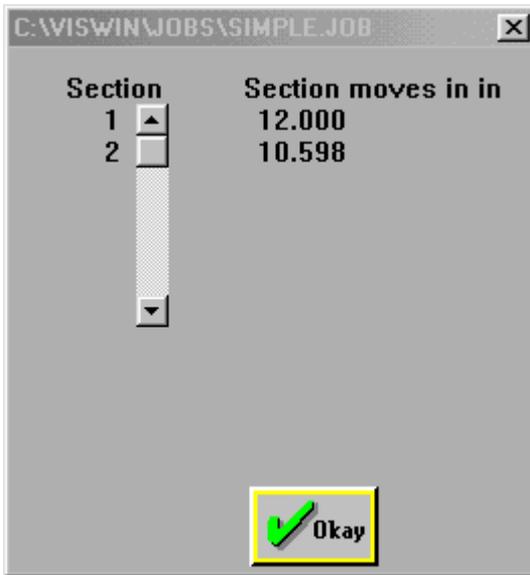
No device [v]

No device [v]

PLATE CUT OUT

Margin in

Haga clic en el botón OK y aparecerá un cuadro de su diseño en la pantalla. Observará que habrá una línea vertical amarilla en el centro de su placa. Puede arrastrar esta línea amarilla a la derecha o izquierda para tratar de moverlo entre tantos caracteres como pueda. Es mejor si no mueve la línea en el medio de una letra. Cuando presione el botón Okay, aparecerá la siguiente pantalla.



Esto le mostrará qué tan lejos mover su placa para cada sección en que Visión necesitó separar en trabajo más grande. Tome un lápiz y ponga una marca en su material que está a la distancia listada en su pantalla desde la orilla izquierda inferior de su material. Ponga tantas marcas como números de sección haya. Ahora haga clic en Okay.

Visión automáticamente girará la placa de lado para usted. Ponga su material en los lados de la tabla de grabado con la orilla izquierda del material contra la guía de la orilla horizontal en la tabla. Presione el botón Start en el Controlador y grabará la primera sección del diseño. Cuando se hace con la primera sección, El buril se moverá a la posición (inicio) y esperará que Ud. mueva su material.

Mueva la pieza del material de manera que la primera marca que le ponga quede donde la guía de la orilla de atrás normalmente estaría. Necesitará bajar la guía de la orilla para hacer esto. Presione el botón Start y el grabador grabará ahora la próxima sección de su placa. Repetir este proceso para cada sección que hay en la placa.

Nota: Cuando realice esta operación, es una buena idea usar cinta o tape de doble cara para mantener la placa abajo.

Capítulo 6 - Crear un trabajo de muestra

Sample Job 1

En este trabajo de muestras, crearemos una tarjeta de identificación) con 3 líneas de texto y un logo. Esto será la base para el resto de esta muestra, cuando nos expandamos.

Vaya al Programa Visión. Haga clic en el Menú **A**rchivo y luego **N**uevo trab Debería tener la pantalla en blanco. Haga clic en el Menú **P**laca y luego **A**uto placa (F5). Ingrese los valores como en el cuadro de más abajo.

AUTOPLATE LAYOUT [X]

QUICK AUTOPLATE SECTION

Plate Width: 3.000 in
 Plate Height: 1.250 in
 Number of lines: 3

EXTENDED AUTOPLATE

From Line Number: 1
 To Line Number: 3
 Text occupies: 41.600 %

Line	Ratios	Height	Space
1	1.467	0.220	1.000
2	1.000	0.150	1.000
3	1.000	0.150	1.000

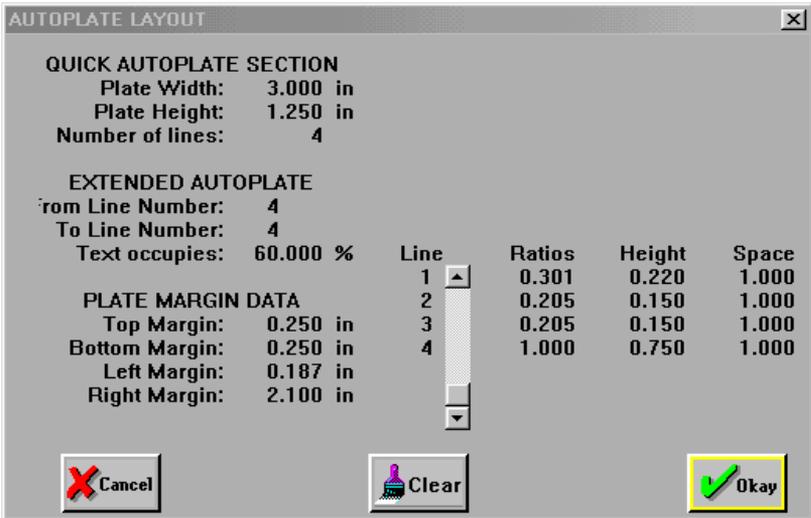
PLATE MARGIN DATA

Top Margin: 0.235 in
 Bottom Margin: 0.235 in
 Left Margin: 1.000 in
 Right Margin: 0.187 in

[X] Cancel [Clear] [Ok]

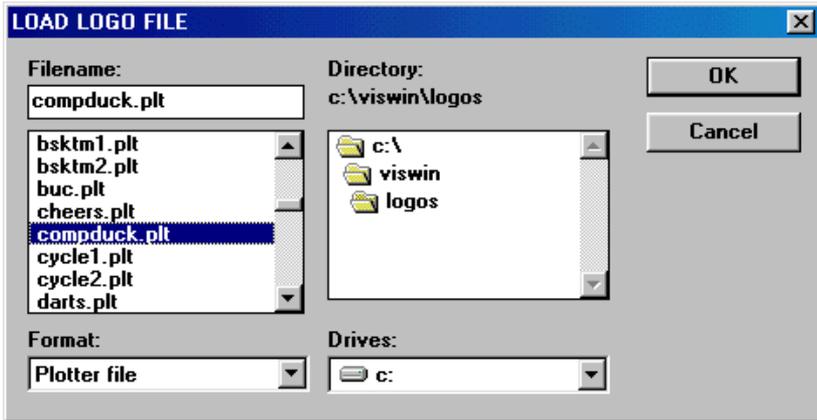
Observe que no necesita cambiar la sección **% Texto Ocupado**. Esto se calcula por el programa de Visión cuando ingrese las 3 cantidades de la altura de líneas. Haga clic en el botón Okay. Las 3 líneas de texto se han creados ahora.

Luego, agregaremos el logo a nuestro trabajo. Haga clic en el Menú **Placa** y luego en **Auto placa (F5)**. Cambie el número de líneas a 4. Puede obtener un mensaje de Auto placa advirtiéndole que algo está mal. Este está okay para este ejercicio, de manera que haga clic en OK. En la ventana **Auto placa**, cambie el **De Línea Numero** en la sección **Extender Auto placa** a 4. Haciendo esto, el programa auto placa dejará las 3 líneas originales en la posición que creamos anteriormente y solamente funciona sólo en la línea en que ubicaremos el logo. Ingrese los valores como en el cuadro de más abajo.



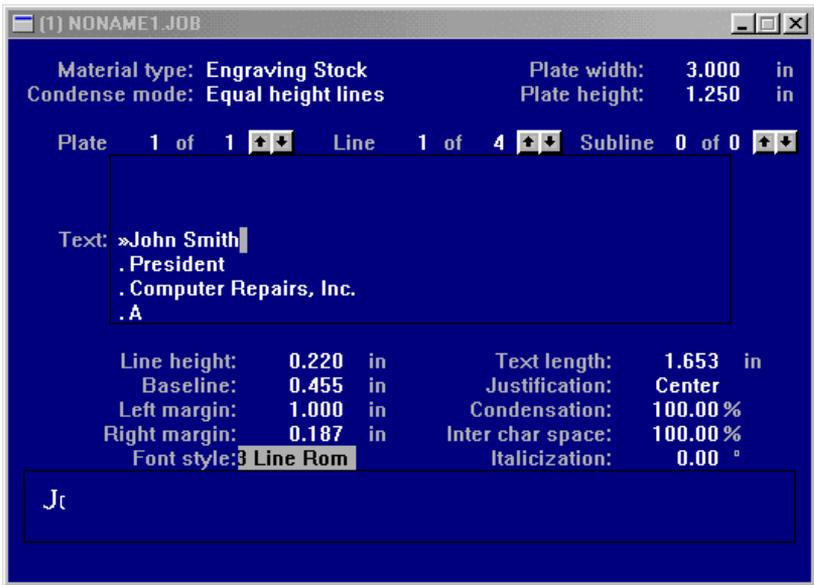
Haga clic en el botón Okay. Ahora, nuestro trabajo está creado. Para la línea 1 escriba "John Smith" y presione Enter. Para la línea 2 escriba "President" y presione Enter. Para la línea 3 escriba "Computer Repairs, Inc." y presione Enter. Observe que no necesita

escribir el signo ". Esto es solamente para mostrarle que texto escribir La cuarta línea del texto debería resaltarse ahora. Vaya al **Menú Texto** y haga clic en Abrir **L**ogo. Vaya hacia abajo y haga clic en compduck.plt y luego, haga clic en OK.

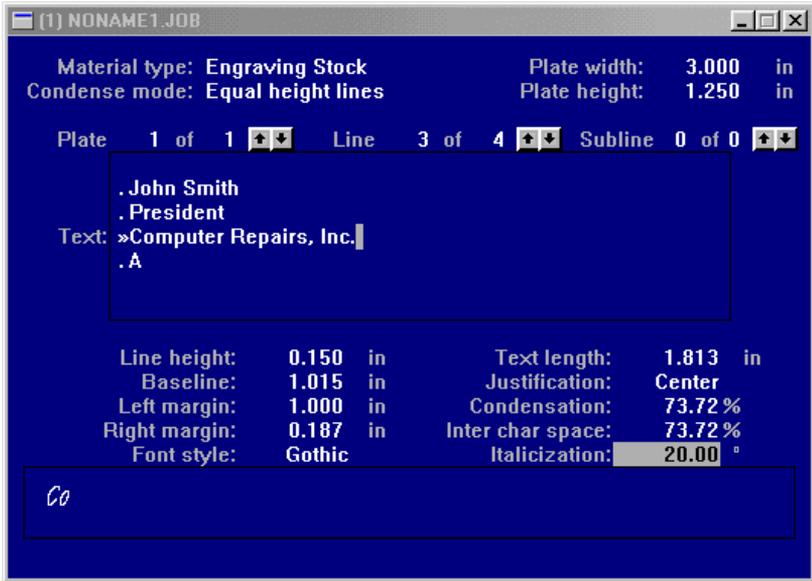


Escriba una letra **A** mayúscula en el área de texto para la línea 4. Presione la tecla **F8** para obtener a vista gráfica del trabajo que recién creamos. Haga clic en el botón OK para regresar a la pantalla Principal.

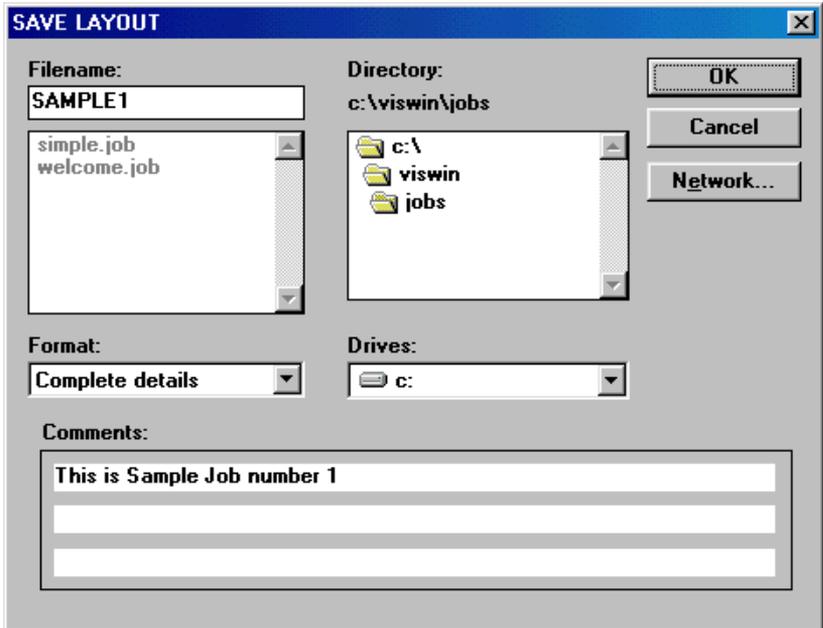
Ahora que tenemos el trabajo creado, modifiquemos algunas de las líneas. Presione la flecha hacia arriba en el teclado 3 veces para mover el cursor a la primera línea del texto (John Smith). Ahora haga clic en la palabra Gothic que está al lado de Estilo Fuente. Presione la barra espaciadora una vez. El Estilo Fuente ahora cambiará a 3 Line Rom.



Luego, presione el botón Page Down en su teclado dos veces. Observará que el cursor se mueve de la línea John Smith a la línea Computer Repairs, Inc. Haga clic en 0.00 al lado de Inclinación y escriba 20. Presione Enter. La pantalla debería ser como la siguiente:



Presione la tecla F8 para ver el diseño que hemos creado. Presione la tecla <enter> en su teclado para regresar a la (Pantalla principal.) Luego tenemos que salvar el trabajo al disco duro. Vaya al Menú **A**rchivo y luego haga clic en **S**alvar trab. Escriba SAMPLE1 bajo el Nombre Archivo. También, Escriba This is Sample Job number 1 en el campo Comentarios. Puede agregar comentarios a cualquier trabajo a medida que los salva. Esto puede tener información como el tamaño del buril que usa en el trabajo o cualquier nota que pueda ser útil la próxima vez que haga funcionar ese trabajo. Haga clic en OK.



El trabajo está ahora salvado.

Luego, ajustaremos un trabajo que involucre múltiples placas y combine un archivo del texto en el trabajo múltiple. Esta es una característica comúnmente usada que le permite crear una matriz con muchas placas. Si puede obtener un archivo del texto con la información del trabajo de su cliente, no necesitará escribir el texto. La máquina cortará las placas cuando esté hecho.

Para este ejemplo, importaremos un archivo del texto con la lista de nombres en él, de manera que necesitaremos borrar el texto en las dos primeras líneas de nuestra placa. Presione la flecha hacia arriba en el teclado dos veces para traer el cursor a la primera línea (John Smith). Mantenga la tecla <shift> down y presione la tecla <Delete>. Esto borrará toda la línea de texto. Presione Enter para moverse a la segunda línea y haga lo mismo nuevamente.

Vaya al Menú **O**pciones y haga clic en **M**últiples e ingrese la información que se muestra en el cuadro de más abajo:

MULTIPLES

Material width: 6.000
Material height: 2.500

Material margins (in)
Left margin: 0.000
Right margin: 0.000
Top margin: 0.000
Bottom margin: 0.000

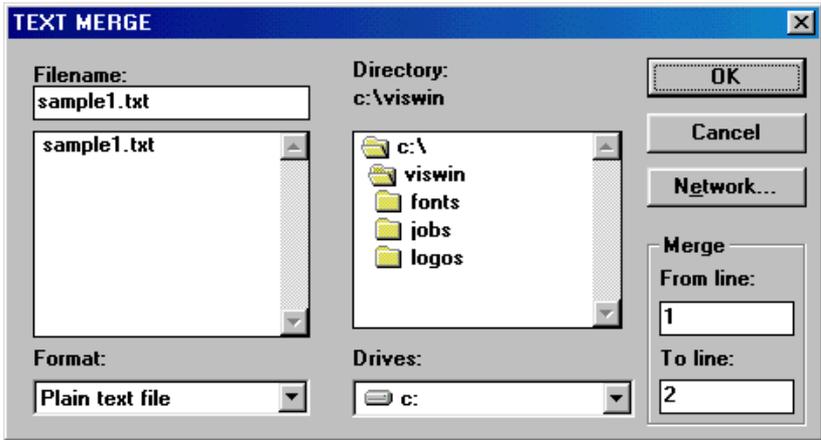
Interplate margins (in)
Horizontal: 0.000
Vertical: 0.000

Number of plates: 4
Batches required: 1
Plates per sheet: 4

- Duplicate plate 1
- Score between plates
- Pause before score
- Plates go down first
- Cut plate outline
- Cut all borders last

Esto ajustará una matriz de 4 placa y agregará las líneas para cortar las placas. Haga clic en el botón Okay. Presione la tecla **F8** y verá que hemos creados la placa múltiple.

Luego, importamos una lista de nombres en nuestro trabajo. Vaya al **Menú T**exto y luego vaya a **F**usionar Texto. Escribir Sample1.txt en el área Nombre Archivo. Luego cambiar fusionar a **línea 2**. Su pantalla debería ser como la de más abajo. Haga clic en el botón OK.



Ahora presione la tecla **F8**. La matriz tendrá ahora cuatro nombres y títulos diferentes.

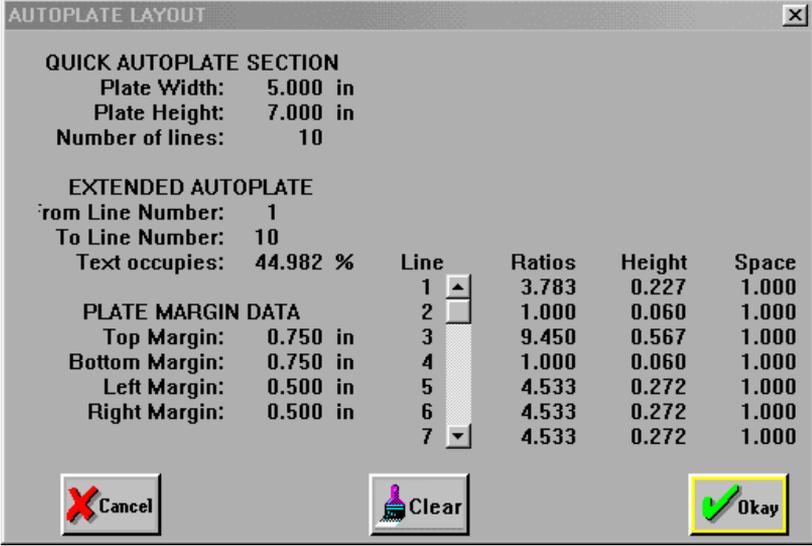
Sample Job 2

En esta muestra, crearemos una placa con una línea de texto arqueada y un borde. En este trabajo ingresaremos el texto antes de crear el trabajo. Esto es útil si no sabe el número total de líneas que tendrá el trabajo cuando lo empiece.

Vaya al Menú **A**rchivo y luego vaya a **N**uevo trab Haga clic en la palabra Gothic que está al lado de Estilo Fuente y presione la barra espaciadora una vez. El estilo de fuente cambiará ahora a 3 Line Rom. Presione la tecla **F6** para que el cursor vaya a la sección de entrada del texto. Presione la tecla <Insert> en el teclado. Escriba "Presented To" y luego presione <Enter> dos veces. (Esto dejará una línea en blanco en su placa) Luego, Escriba "JOHN SMITH" y <Enter> dos veces. Luego escriba "In recognition for" y <Enter>, luego "your help and" y luego <Enter>. Luego escriba "support throughout" y <Enter> y luego "the year." y <Enter>. Luego presione la barra espaciadora y luego <Enter> y finalmente escriba "November 1998". Presione la tecla <Insert>. Ahora presione la tecla <F8>. Verá que todas las líneas están realmente amontonadas una arriba de la otra. Esto se debe al hecho que cuando se ingresan líneas nuevas en el trabajo usando la tecla

insert, los parámetros de líneas se toman de la línea de arriba hasta que el usuario las cambia o usando una característica como **Auto placa F5**. Haga click en OK o presione <Enter> para salir de la pantalla **Vista Gráfica**.

Vaya al Menú **Placa** y haga clic en **Auto placa F5**. Escriba la información como se muestra en el cuadro de más abajo.



QUICK AUTOPLATE SECTION

Plate Width: 5.000 in
Plate Height: 7.000 in
Number of lines: 10

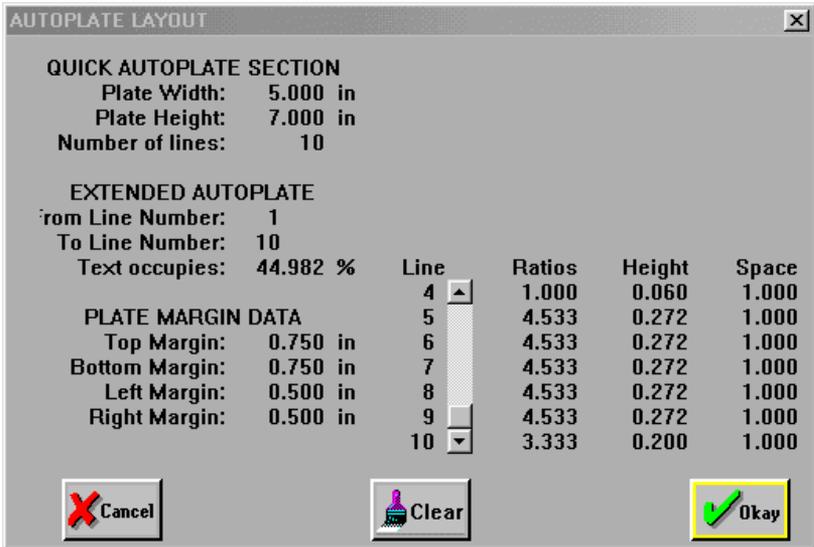
EXTENDED AUTOPLATE

From Line Number: 1
To Line Number: 10
Text occupies: 44.982 %

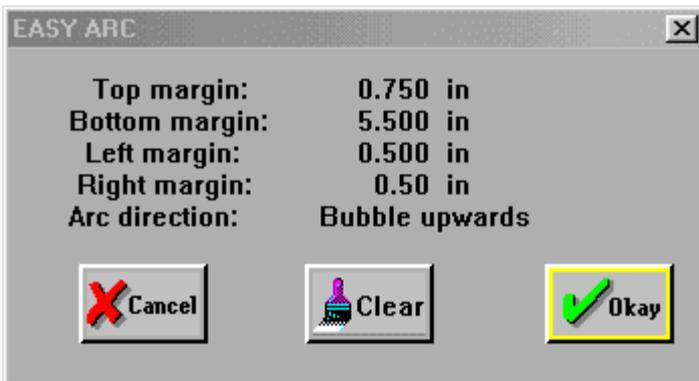
Text occupies	Line	Ratios	Height	Space
	1	3.783	0.227	1.000
PLATE MARGIN DATA	2	1.000	0.060	1.000
Top Margin: 0.750 in	3	9.450	0.567	1.000
Bottom Margin: 0.750 in	4	1.000	0.060	1.000
Left Margin: 0.500 in	5	4.533	0.272	1.000
Right Margin: 0.500 in	6	4.533	0.272	1.000
	7	4.533	0.272	1.000

Buttons: Cancel, Clear, Okay

Realmente hay más líneas en la placa de las que se pueden mostrar en el cuadro de más arriba, de manera que abajo está la información para las líneas 8 a la 10.

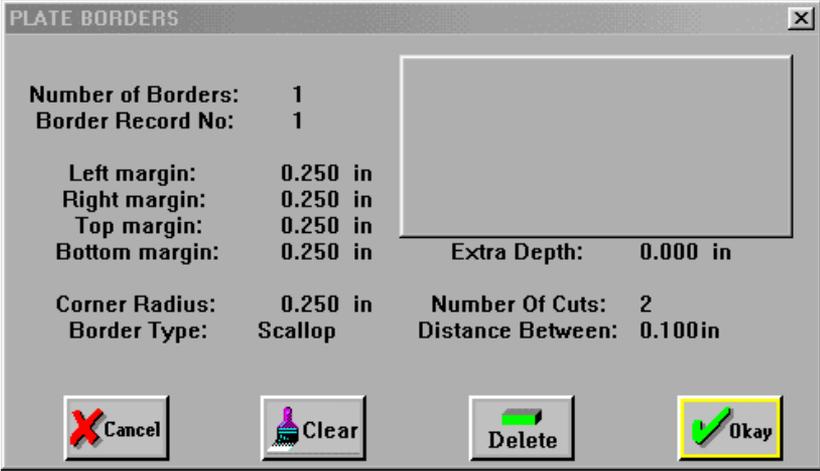


Haga clic en el botón Okay. Asegúrese que la línea que está resaltada es la primera línea. Si no es así, presione la tecla de la flecha hacia arriba hasta que la línea resaltada esté en Presented to. Vaya al Menú Línea y luego a Arco Fácil. Ingrese los siguientes números.



Haga clic en Okay. Hemos arqueado la primera línea de nuestra placa. Presione la tecla **F8** para ver como va el diseño hasta aquí. Cuando lo haga, haga clic en Okay.

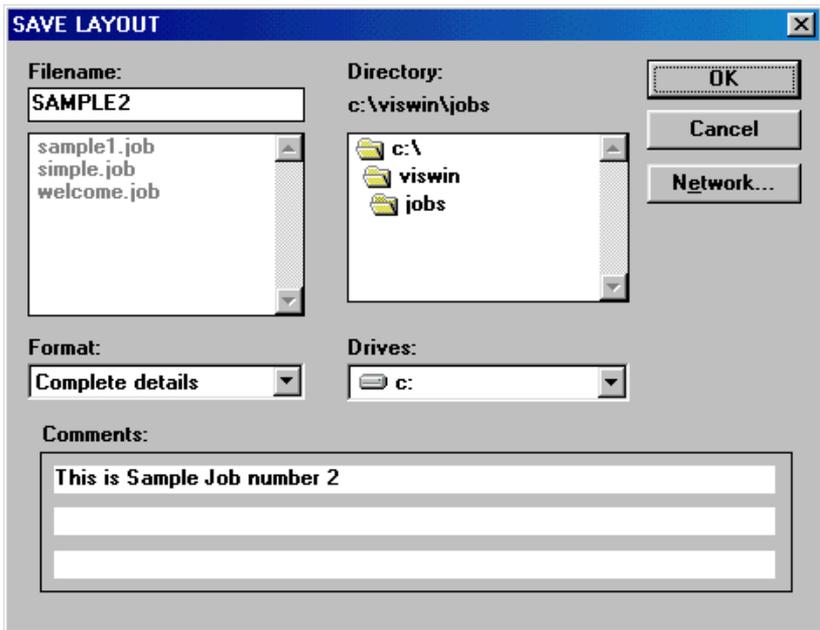
Luego, agregaremos un borde a nuestra placa. Vaya a Menú **P**laca y luego a **B**ordes. Ingrese la siguiente información.



Number of Borders:	1		
Border Record No:	1		
Left margin:	0.250 in		
Right margin:	0.250 in		
Top margin:	0.250 in		
Bottom margin:	0.250 in	Extra Depth:	0.000 in
Corner Radius:	0.250 in	Number Of Cuts:	2
Border Type:	Scallop	Distance Between:	0.100 in

Haga clic en Okay. Hemos agregado un borde a nuestra placa. Presione la tecla **F8** para ver nuestro trabajo. Cuando lo haga, haga clic en Okay. Finalmente, salvemos este trabajo para futuras consultas. Vaya al Menú **A**rchivo y luego vaya a **S**alvar trab Con el Nombre **SAMPLE2** e ingrese los comentarios del trabajo. Presione OK cuando termine.



El trabajo está ahora salvado.

Apéndice A: Claves Especiales

La siguiente es una lista de todas las funciones del tablero y claves especiales para el Programa VISION:

Mientras un trabajo está abierto y Ud. está en la Pantalla principal.

[TAB]	Lo lleva a la próxima área de entrada.
[SHIFT]+[TAB]	Lo lleva al área de entrada anterior.
[BACKSPACE]	Elimina el próximo carácter o número a la izquierda.
[DELETE]	Elimina el carácter o número en la posición actual del cursor.
[ENTER]	Acepta el campo y lo lleva a la próxima posición.
[ALT]	Cuando se presiona junto con otras teclas dará las funciones de las teclas extendidas.
[NUMLOCK]	Bloquea la operación en el tablero numérico.
[CAPLOCK]	Bloquea las letras mayúsculas en el tablero.
[ARROW UP]	Lo lleva al campo de entrada anterior.
[ARROW DOWN]	Lo lleva al próximo campo de entrada.

[ESC]	Regresa la figura anterior si se ha escrito algo erróneo.
[PAGE UP]	Lo lleva a la información de la línea anterior.
[PAGE DOWN]	Lo lleva a la información de la próxima línea.
[SHIFT]+[PAGE UP]	Lo lleva a la placa anterior, solamente cuando múltiples placas o grupos están presentes.
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	Lo lleva a la próxima placa, solamente cuando múltiples placas o grupos están presentes.

Teclas especiales de VISION

[Tecla] F1	Ayuda en Línea
[Tecla] F2	Editár Centros.
[Tecla] F4	Pantalla de Edición M anual.
[Tecla] F5	Selección de A uto Placa.
[Tecla] F6	Lo lleva a la línea de texto
[Tecla] F7	Pantalla de Vista en C uadros.
[Tecla] F8	Pantalla de Vista G ráfica
[Tecla] F9	G rabár Trabajo (enviar a grabar).
[ALT]+[W]	Abre el Menú W indows.
[ALT]+[A]	Abre el Menú A rchivo.
[ALT]+[T]	Abre el Menú T exto.
[ALT]+[L]	Abre el Menú L ínea.
[ALT]+[P]	Abre el Menú P laca.
[ALT]+[O]	Abre el Menú O pciones.
[ALT]+[E]	Abre el Menú E xtras.
[ALT]+[S]	Abre el Menú S istemas.

[ALT]+[Number] Selecciona ese número de trabajo para que sea el trabajo actual.

Dentro del área de ingreso al texto, están disponibles los siguientes comandos.

[ARROW LEFT]	Lo lleva al próximo carácter a la izquierda.
[ARROW RIGHT]	Lo lleva al próximo carácter a la derecha.
[ARROW UP]	Lo lleva a la línea de texto previa.
[ARROW DOWN]	Lo lleva a la próxima línea de texto.
[SHIFT]+[ARROW LEFT]	Lo lleva al carácter después del marcador de sublínea anterior.
[SHIFT]+[ARROW RIGHT]	Lo lleva al carácter después del próximo marcador de sublínea.
[HOME]	Envía el cursor al primer carácter de la línea.
[END]	Envía el cursor al final de la línea.
[DELETE]	Elimina el carácter en la posición actual del cursor.
[SHIFT]+[DELETE]	Elimina todos los caracteres en la línea actual.
[BACKSPACE]	Elimina el carácter a la izquierda del posición del cursor.
[SHIFT]+[BACKSPACE]	Igual que la tecla Shift-delete.
[SHIFT]+[PAGE UP]	Solamente cuando múltiples placas o grupos están presente, lo lleva a la placa anterior.
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	Solamente cuando múltiples placas o grupos están presente, lo lleva a la próxima placa.

[INSERT] Hará funcionar y apagar el modo de insertar líneas.

[>] Esto agregará un cuarto de espacio entre los caracteres en el área de texto de la (Pantalla principal).

[<] Esto restará un cuarto de espacio entre los caracteres en el área de texto de la Pantalla principal.

Controlador de Serie de Visión Claves especiales

F1 Este controlador grabará de nuevo el trabajo entero que fue grabado anteriormente.

Apéndice B: Solución de problemas

Problema:

Cuando intente grabar el trabajo y muestre un error como el siguiente:



Solución:

La protección del software no está siendo reconocida por el Programa Visión.

1) La llave no será detectada y puede no operar si una impresora o dispositivo enchufado atrás está desenchufado. Asegúrese que la impresora enchufada en la llave de protección del software Visión esté ON. En situaciones donde esto pueda causar dificultades, intente enchufar la impresora o dispositivo en otro puerto de impresora en vez de la Llave.

2) Si otro programa está usando una llave de protección del software, pueden enchufarse juntos. Si un programa no funciona, cambie el orden de las dos llaves de protección

3) La puerta de la impresora NO debe configurarse para Bi-Directional para la llave de protección del software para trabajar apropiadamente. Si la Clave no funciona, debe ir a CMOS de sus computadora. Cada computadora es un poco diferente, pero en la mayoría de las computadoras, puede presionar la tecla [DEL] mientras el computadora va a través del test de memoria en el comienzo. Luego vaya a la sección que dice algo como Peripherals. Luego encuentre la sección que dice Parallel Port Mode y use la tecla [Page Down] para cambiar la selección. Presione la tecla [Page Down] hasta que diga "Normal" o "ECP". Estos settings funcionan muy bien. Luego presione la tecla [Esc] y luego vaya a la sección que dice Save Settings y presione [Enter].

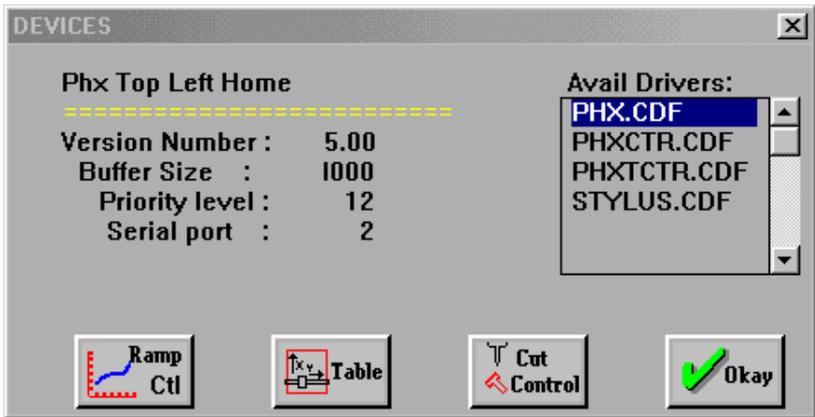
IMPORTANTE: NO enchufe una impresora o scanner en la llave de protección del software si su impresora o scanner tiene un enchufe atrás para que enchufe la llave de protección del software. Enchufe la Llave (Dongle) en la impresora o scanner.

Problema:

La línea de **Estado** en la esquina inferior izquierda de la pantalla dice Device Failure.

Solución:

El grabador está probablemente conectado a un Puerto serial equivocado. Cierre todos los trabajos, vaya al Menú **Sistemas** y luego vaya a Devices. Haga clic en el tipo de máquina que Ud. tenga bajo Avail Drivers. Verá una pantalla como la de más abajo.



Cambie el número de Serial port a un puerto diferente. Generalmente, el grabador estará conectado al puerto 1 o 2. Una vez que cambie el número de Serial port, haga clic en Okay. Necesita salir de Visión y volver al programa para que tengan efecto los cambios.

Problema:

La línea de Estado en la esquina inferior a la izquierda de la pantalla dice Busy o Offline. (Ocupado o fuera de Linea)

Solución:

1. ¿Está prendido el controlador?
2. Desenchufe el cable blanco de atrás del Controlador Serial de Visión y enchúfelo de nuevo. Asegúrese que los tornillos estén apretados en forma segura.
3. Hay un problema probablemente con el puerto serial de la computadora. Cambie el sistema y cambie el enchufe del Ratón por el enchufe que va al grabador atrás de su computadora. Encienda nuevamente el sistema y vea si el Ratón funciona. Si es así, vaya a Visión y vea si se lee ahora "Waiting" (Esperando) en la línea de Estado.

Problema:

Envía el trabajo al controlador pero la luz de inicio verde en el Controlador Serial Visión no se enciende.

Solución:

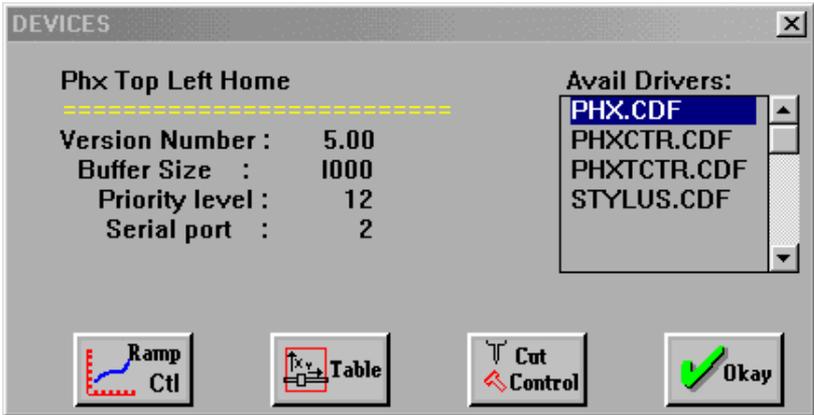
1. Revise el cable que va de su computadora al Controlador Serial de Visión. Desenchufe los dos extremos y enchufe nuevamente.

2. Asegúrese que el controlador esté en el modo apropiado. Esto puede ser un problema solamente si Ud. ha estado usando el Programa D1.4 para hacer partir el Grabador Visión y no lo ha cambiado de nuevo al modo standard Visión. Haga esto presionando la tecla F2 en el Controlador Visión y luego presionando la tecla Set Surface/Lift.

3. Asegúrese que su grabador esté conectado al puerto serial correcto. Una manera rápida de revisar esto es mirar la línea de Estado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Si dice "Waiting", (Esperando), luego desenchufe el cable que va desde su computadora al Controlador Serial de Visión y siga los siguientes pasos:

A) Si la línea de Estado cambia a "Offline" (Fuera línea) entonces Ud. está conectado en el puerto correcto. Podría haber, posiblemente, un problema con el Controlador Serial de Visión. Llame a su representante de ventas local o Visión Engraving Systems.

B) Si la línea de Estado se queda en "Waiting" "Esperando" entonces no está el puerto correcto. Visión está probablemente detectando una tarjeta modem o sound en su computadora mientras graba. Cierre todos los trabajos, vaya al Menú **S**istemas y luego vaya a **D**evelop. Haga clic en el tipo de máquina que Ud. tenga bajo los Avail Drivers. Verá una pantalla como la de más abajo.



Cambie el número de Serial port a una puerta diferente. Generalmente el grabador estará conectado a la puerta 1 o 2. Una vez que cambie el número de Serial port, haga clic en Okay. Necesita salir de Visión y volver al programa para que tengan efecto los cambios.

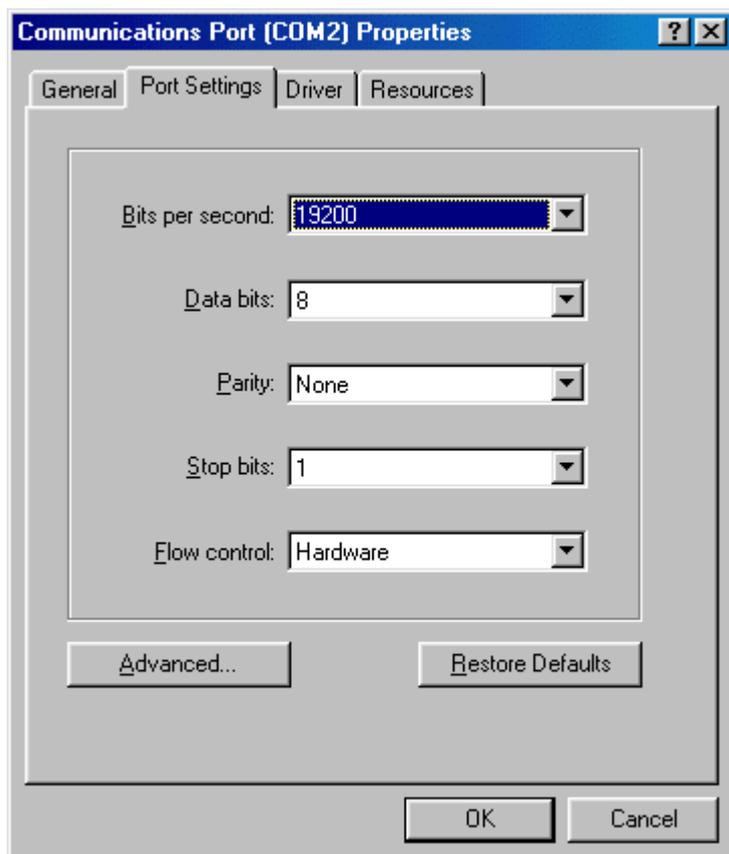
Si la línea de Estado ahora dice "Offline" (Fuera de Línea), entonces enchufe el cable nuevamente en el controlador y vea si la línea de Estado cambia a "Waiting". "Esperando". Si lo hace, entonces se debería reparar el problema. Si no es así, repita el último paso pero cambie el puerto serial a un número diferente.

Problema:

El grabador parará a mitad de un trabajo o saldrá y se moverá a un lugar equivocado a mitad de un trabajo.

Solución:

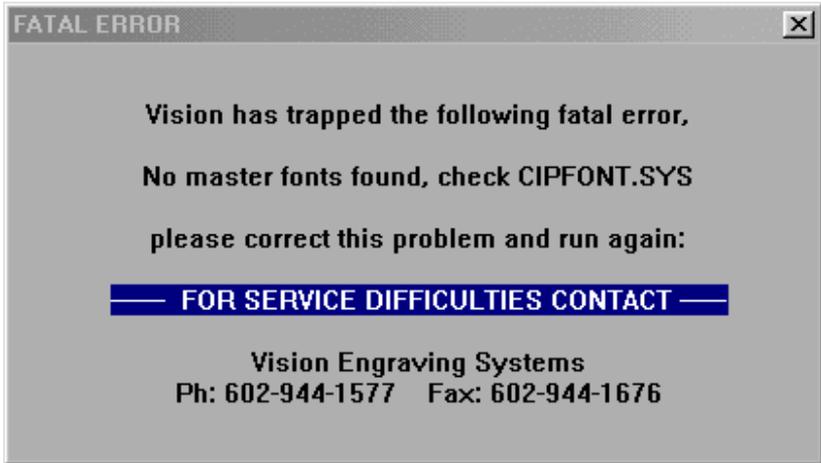
Revise los settings de Windows Com Port para asegurarse que sean correctos. Para hacer esto, siga esta secuencia: Derecha Mouse haga clic en el icono My Computer en su tablero Windows desktop. Vaya a properties (propiedades). Haga clic en Device Manager. Haga doble clic en Ports y luego doble clic en el puerto serial donde esta conectado el grabador. Haga clic en Port Settings. Los settings deberían parecerse a los siguientes. Si no es así, cámbielos para que correspondan.



Haga clic en OK dos veces y luego volver a iniciar Visión.

Problema:

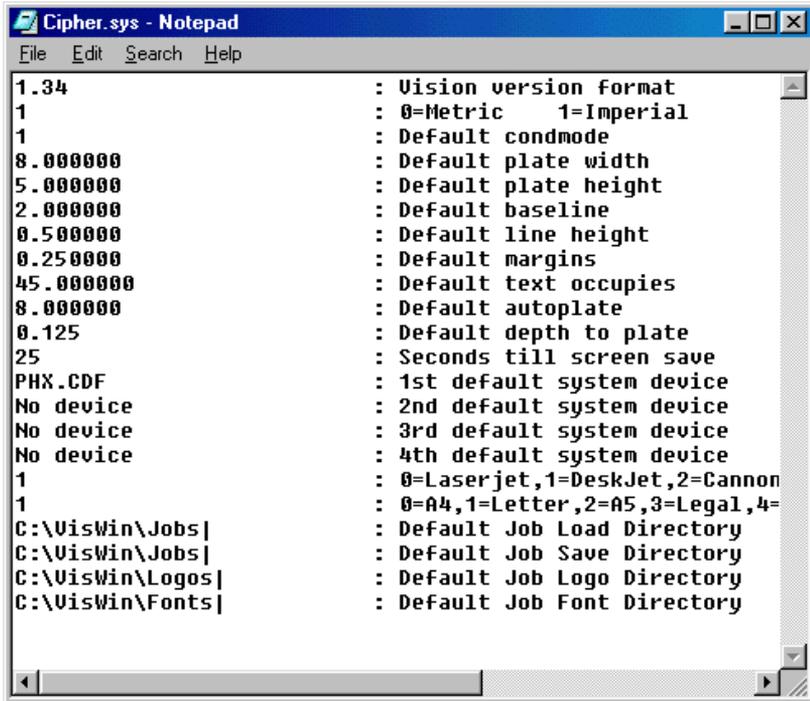
Inicia el programa Visión y aparece un error que dice:



Este problema normalmente ocurre si instala Visión en un directorio que no sea el directorio Definido (c:\viswin). Esto se debe hacer cuando instale Visión. Puede corregirse fácilmente haciendo lo siguiente.

Solución:

Las fuentes de Visión no están en el lugar correcto o Visión las busca en el lugar incorrecto. Vaya al Windows Start Menú y haga clic en Programs. Luego haga clic en Visión Engraving Software y haga clic en Edit Vision Defaults. Obtendrá Windows notepad con un archivo abierto llamado Cipher.sys que se parecerá al siguiente:



Necesitará cambiar el directorio de default font (fuente por default) para unir el directorio donde están instalados sus Visión fonts (fuentes por default). Una vez que cambie esto, vaya al File Menú y salve.

Problema: Trata de grabar una placa con un borde o líneas de corte y no graba el borde exterior.

Solución: Desde la pantalla **Grabar Trab**,(F9) asegúrese de tener seleccionado el campo “Ignorar Clips”.

Problema: Ha ingresado un logo, pero no graba nada donde debería estar el logo.

Solución: Asegúrese de tener una letra **A** mayúscula ingresada en el área de texto para la línea que se carga el logo.

Apéndice C: Mensajes de error

La siguiente es una lista de mensajes de error conocidos de Visión.

#	<u>Mensaje de Error</u>	<u>Causa Probable</u>
2.-	File not found (Archivo no localizado)	Nombre invalidado ingresado en pantallas de carga.
3.-	Path not found (Path no localizado)	Ruta invalidada ingresado en pantallas de carga.
5	File access denied	Un archivo de red está en uso.
100.-	Disk read error (Error al Leer Disco Flexible)	Disco Flexible se sacó
101.-	Disk write error(Error al escribir en Disco flexible)	Disco Flexible se sacó
106.-	Invalid numeric format	Cipher.sys o archivo de la unidad motriz (.cdf) está malo.
150.-	Disk is write-protected (Disco protegido contra escritura)	Cambiar la protección escrita en el disco.
152.-	Drive not ready (Drive no esta listo)	Disco flexible se sacó
154	CRC error in data	Sector malo en el disco duro o Disco Flexible
156	Disk seek error	Archivo malo en el disco.
157	Unknown media type	Disco no formateado.
158	Sector not found	El disco tiene un error.
159	Printer out of paper	La impresora no tiene papel.

160	Device write fault	El papel de la impresora está atascado.
200	DiVision by zero	Se ingresó el cero en alguna parte.

Índice

A

Abrir Fuente.....	63
Abrir Trab.....	38
Abrir Logo.....	58
Acuerdo de Licencia.....	12
Acerca de Visión.....	124
Arco Fácil.....	76
Arco Fijo.....	74
Auto Placa.....	84
Antes de Empezar.....	8

B

Bordes.....	90
Bienvenido a visión.....	6
Borrar Línea.....	74
Borrar Sublínea.....	68
Braille.....	66
Borrar Trab.....	52

C

Calculadora.....	113
Calendario.....	114
Cascada.....	112
Cambiar Dispositivos Temp.....	119

Código de Barras.....	67
Cerrar Trabajo.....	51
Columnas Haciendo.....	101
Condensación Modo.....	88
Copiar.....	55
Contador.....	107
Creando un Trabajo Simple ...	31
Comenzado con Visión.....	28
Contenido.....	5
Cargar Fuente.....	63
Caracteres Internacionales....	114
Cargar Trabajo.....	37
Cargar Logo.....	58

D

Dispositivos Devices.....	116
Dimensiones.....	87

E

Edición Manual.....	83
Entrada Trabajos Múltiples...132	
Edición Por Centro.....	81
Estimaciones.....	106
Explorador.....	115
Extender una placa.....	133
Eliminar línea.....	74
Eliminar sublínea.....	68

F

Fusionar Texto.....71
Fuentes Cargar.....63

G

Grabar Trabajo.....48
Gráfica Vista.....109
Gráfica Impresión46

H

Haciendo Inventario.....10

I

Insertar Línea73
Insertar Sublínea67
Instalar el Visión Software15
Inventario al Recibir.....10
Imprimir Trabajo.....43
Imprimir Detalles.....44
Imprimir Gráfico.....46
Ir a X Y.....111

L

Licencia Acuerdo.....12
Limpiar Trabajo.....52
Logo Cargar.....38
Llave de Protección Visión.....15
Línea Rotación.....78

M

Mensajes de Errores.....163
Moviendo Líneas Gráficamente
.....129
Múltiples94

N

Nuevo Trabajo.....37

Notepad..... 113
Notas.....10

P

Profundidad de Pase..... 103
Pegar 57
Punto Pausa 70
Preferencias..... 120
Pantallas de Vistas.....130
Pegar Clipboard.....55
Pantalla Principal.....125
Pantalla Inicial.....29
Problemas y Soluciones.....155
Placa Rotación.....92

R

Re-Grabar..... 131
Registro.....11
Re-ordenar 109
Repeticiones..... 97
Rotación..... 78, 92
Requerimientos Del Sistema...14

S

Salir.....54
Sobre el Manual.....9
Salvar Cambio de Dispositivo
..... 121
Salvar Trabajo..... 41
Serializar 98
Soluciones y Problemas.....155
Sugerencias 105
Subrayado.....80

T

Trabajo de muestra 1.....138
Terminología..... 27
Teclas Especiales.....152
Traducir a Código de Barras . 67

Traducir a Braille.....66
Trabajo Nuevo.....38

Vista en Gráfica.....109

✓

Vista en Cuadros108

