

**EUROSYSTEMS**



**Manual del usuario**



# Tabla de contenidos

<b>Contrato de licencia con Eurosystems</b> .....	<b>1</b>
<b>Información importante para el cliente CoCut</b> .....	<b>5</b>
Requisitos de hardware.....	5
<b>Limitación de la Garantía</b> .....	<b>7</b>
Marcas registradas.....	7
Información de Asistencia al cliente y Ventas.....	7
<b>Imprenta</b> .....	<b>9</b>
<b>Copyright</b> .....	<b>11</b>
CoCut utiliza el OpenCV.....	11
CoCut utiliza NLog.....	12
<b>Acerca de este manual</b> .....	<b>15</b>
Ayudas tipográficas.....	15
<b>1 Introducción</b> .....	<b>17</b>
1.1 Cuál es el rendimiento de CoCut Standard XT?.....	17
<b>2 Inicio rápido e instalación</b> .....	<b>19</b>
2.1 Inicio rápido.....	19
2.1.1 Cómo instalar CoCut?.....	19
2.2 Guiones de Autoexportación.....	23
2.2.1 Insertar CoCut-Icon en CorelDRAW Toolbar.....	23
2.2.2 Guión CoCut en Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	24
2.3 Elección del controlador del dispositivo.....	24
<b>3 Cómo trabajar con CoCut</b> .....	<b>27</b>
3.1 Desktop y área de trabajo.....	27
3.1.1 I. Desktop.....	27
3.1.2 II. Área de trabajo.....	28
3.2 Preparación del trabajo.....	30
3.2.1 Importar.....	31
3.3 El diálogo Capas CoCut.....	35
3.4 La salida.....	37
3.4.1 Configuraciones del dispositivo - Instalación de los puertos de comunicación (Dispositivo local).....	37
3.4.2 Inicio de la salida partiendo del área de trabajo de CoCut.....	39
3.5 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar.....	47
3.5.1 La previsualización de salida.....	47
<b>4 Parte de Referencia</b> .....	<b>55</b>
4.1 El menú Archivo.....	55
4.1.1 El comando de Nuevo.....	55
4.1.2 El comando Abrir.....	55
4.1.3 El comando de Guardar.....	55
4.1.4 El comando Guardar como.....	55

## Tabla de contenidos

<b>4 Parte de Referencia</b>	
4.1.5 El comando Importar.....	56
4.1.6 El comando de Salida.....	56
4.1.7 El comando Salir.....	56
4.1.8 Historia de Trabajo.....	56
4.2 El menú Editar.....	57
4.2.1 El comando Deshacer.....	57
4.2.2 El comando Rehacer.....	57
4.2.3 El comando Cortar.....	57
4.2.4 El comando Copiar.....	57
4.2.5 El comando Pegar.....	57
4.2.6 El comando Pegado especial.....	57
4.2.7 El comando Seleccionar todo.....	58
4.2.8 El comando Revertir selección.....	58
4.2.9 El comando Copias múltiples.....	58
4.3 El menú Objeto.....	59
4.3.1 El comando Rotar.....	59
4.3.2 El comando Rotar con hoja.....	59
4.3.3 El comando Reflejar en X.....	59
4.3.4 El comando Reflejar en Y.....	59
4.3.5 El comando Eliminar.....	59
4.3.6 El comando Duplicar.....	59
4.3.7 El comando Agrupar.....	60
4.3.8 El comando Desagrupar.....	60
4.3.9 El comando Combinar.....	60
4.3.10 El comando Descombinar.....	60
4.3.11 El comando Alinear.....	61
4.3.12 El comando Clasificar con simulación.....	61
4.3.13 El comando Marco de despegamiento.....	61
4.4 El menú Ver.....	62
4.4.1 El comando Acercar.....	62
4.4.2 El comando Alejar.....	62
4.4.3 El comando Página completa.....	62
4.4.4 El comando Mostrar todo.....	62
4.4.5 El comando Mostrar objetos seleccionados.....	62
4.4.6 El comando Hacia adelante.....	62
4.4.7 El comando Hacia atrás.....	63
4.4.8 El comando Avanzar uno.....	63
4.4.9 El comando Retroceder uno.....	63
4.4.10 El comando Modo de contorno.....	63
4.4.11 El comando Ampliar representación.....	63
4.4.12 El comando Siempre delante.....	63
4.4.13 El comando Actualizar ventana.....	63
4.5 El menú Configuraciones.....	64
4.5.1 El menú Configuraciones básicas.....	64
4.5.2 El comando Área de trabajo.....	72
4.5.3 La función Reglas.....	73
4.5.4 La función de Unidades de medida.....	73
4.5.5 El comando de Deshacer/Rehacer.....	73

## Tabla de contenidos

<b>4 Parte de Referencia</b>	
4.5.6 La función Ayuda para encajar.....	73
4.5.7 El comando Elegir idioma.....	73
4.6 El menú Ventana.....	74
4.6.1 El comando Nueva ventana.....	74
4.6.2 El comando Uno debajo del otro.....	74
4.6.3 El comando Uno al lado del otro.....	74
4.6.4 El comando Cascada.....	74
4.6.5 El comando Cerrar.....	74
4.6.6 El comando Cerrar todo.....	74
4.6.7 El comando Estándar.....	74
4.6.8 El comando Sidebar (Barra lateral).....	74
4.6.9 El comando Setup.....	75
4.6.10 El comando Herramientas generales.....	75
4.6.11 El comando Herramientas objetos.....	75
4.6.12 El comando Parámetros objetos.....	75
4.6.13 El comando Info-Objetos en la barra de estado.....	75
4.6.14 El comando Info-Elementos en la barra de estado.....	75
4.7 El menú Ayuda.....	76
4.7.1 El comando Acerca de.....	76
4.7.2 El comando Temas de ayuda.....	76
4.7.3 El comando Info-Objeto.....	76
4.7.4 El comando Instalar Plugins de Autoimportación.....	76
4.7.5 El comando Soporte online.....	76
4.7.6 El comando Control remoto equipo de asesoría.....	77
4.7.7 El comando Actualizar online.....	77
4.8 Menús de contexto de la Presentación.....	78
4.8.1 Menú de contexto con Área de trabajo vacía.....	78
<b>5 Parte de Referencia - Previsualización de Salida.....</b>	<b>79</b>
5.1 El Menú de Salida.....	79
5.1.1 El comando de Salida.....	79
5.2 El menú Opciones.....	79
5.2.1 El comando de Guardar como.....	79
5.2.2 El comando Cambiar de ejes.....	79
5.2.3 El comando Reflejo Horizontal.....	79
5.2.4 El comando Reflejar en Y.....	79
5.2.5 El comando Optimizar.....	79
5.2.6 El comando Clasificar con simulación.....	80
5.2.7 El comando Calcular de nuevo.....	80
5.2.8 El comando Representación inicial.....	80
5.2.9 El comando Líneas de despegamiento horizontales.....	80
5.2.10 El comando Líneas de despegamiento verticales.....	81
5.2.11 El comando Trayecto de prueba.....	81
5.3 El menú Ver.....	81
5.3.1 El comando Anchura del material.....	81
5.3.2 El comando Indicar todo.....	81
5.3.3 El comando Indicar objetos seleccionados.....	81
5.3.4 El comando Página Completa.....	82

## Tabla de contenidos

<b>5 Parte de Referencia - Previsualización de Salida</b>	
5.4 El menú Ventana.....	82
5.4.1 El comando Nueva ventana.....	82
5.4.2 El comando Uno debajo del otro.....	82
5.4.3 El comando de Ventanas horizontales.....	82
5.4.4 El comando Cascada.....	82
5.4.5 El comando Cerrar.....	82
5.4.6 El comando Cerrar todo.....	82
5.4.7 El comando Herramientas generales.....	83
5.4.8 El comando Parámetros objetos.....	83
5.4.9 El comando Info-Objetos en la barra de estado.....	83
5.4.10 El comando Info-Elementos en la barra de estado.....	83
5.5 El menú Ayuda.....	83
5.5.1 El comando Acerca de .....	83
5.5.2 El comando Temas de ayuda.....	83
5.5.3 El comando Instalar Plugins de autoimportación.....	83
5.5.4 El comando Soporte online.....	84
5.5.5 El comando Control remoto equipo de asesoría.....	84
5.5.6 El comando Actualizar online.....	84
5.6 Menú de contexto de la tecla derecha del ratón.....	84
5.6.1 Menú de contexto Previsualización de Salida.....	84
<b>6 Barras de herramientas.....</b>	<b>87</b>
6.1 La barra de herramientas Estándar.....	87
6.2 La barra de herramientas Herramientas de Objetos.....	88
6.3 La barra de herramientas para Parámetros del objeto.....	89
6.3.1 El comando Copias múltiples.....	89
6.4 Info-objeto en la barra de estado.....	91
6.5 Info-elemento en la barra de estado.....	91
6.6 La caja de herramientas para Herramientas de Previsualización.....	91
6.7 La caja de herramientas para Previsualización de Parámetros del Objeto.....	93
<b>7 Herramientas - Tools.....</b>	<b>95</b>
7.1 El Escritorio (Desktop).....	95
7.1.1 Formas que adapta el cursor sobre el Área de trabajo y su significado.....	96
7.2 La función Alinear.....	97
7.3 El administrador de Plóter.....	98
7.3.1 Crear y cambiar configuraciones de dispositivos.....	98
7.3.2 Control de los procesos de salida de los Jobs.....	98
7.3.3 Salida de datos sobre interfaces locales.....	98
7.3.4 Administración de Hotfolders.....	98
7.3.5 Función de Servidor de Plóter.....	98
7.3.6 Cuaderno de dispositivos.....	99
7.3.7 Configuraciones del Administrador de Plóter.....	103
<b>8 La Sidebar (Barra lateral).....</b>	<b>109</b>
8.1 Definición del término Barra lateral.....	109
8.2 El control de anclaje.....	109
8.3 La solapa Objetos.....	111

## Tabla de contenidos

<b>8 La Sidebar (Barra lateral)</b>	
8.3.1 La solapa Objetos (Administrador de objetos).....	111
8.3.2 La solapa Tipos de objeto.....	115
8.3.3 La solapa Nombres de objeto.....	116
8.3.4 La solapa Atributos.....	117
<b>9 Sugerencias y Trucos - Tratamiento de problemas.....</b>	<b>121</b>
9.1 No se acepta el código bajo Windows 7, 8, 10 o 11 (sin Dongle).....	121
9.2 Desbordamiento Búfer serial.....	121
9.3 Tamaño de salida Mimaki.....	121
9.4 Tamaño de salida Graphtec.....	122
9.5 Computadora sin interface serial (COM).....	122
9.6 No reacciona el plóter!.....	123
9.7 Desbordamiento Búfer.....	123
9.8 Importación de datos de Computadoras Apple.....	123
9.9 Fuentes típicas de errores durante el corte.....	124
9.10 No funciona el plóter a través de USB!.....	125
9.11 No lee el plóter Summa.....	126
9.12 No se memorizarán los valores para la presión y la velocidad.....	126
9.13 Mensaje de error durante la salida al archivo.....	126
<b>Apéndice.....</b>	<b>127</b>
A Lista de controlador.....	127
B Glosario.....	134
<b>Índice.....</b>	<b>139</b>



# Contrato de licencia con Eurosystems

A continuación se detalla las condiciones del contrato de uso del software de Eurosystems a través del cuál usted, como usuario, (a partir de ahora "Propietario de licencia" ejecuta. Este es un contrato legal entre usted, el Propietario de Licencia, y Eurosystems Neo S.à.r.l. Al abrir el paquete sellado del software o el empaque sellado del disco acepta los siguientes términos de este contrato.

Por esto, lea por favor detallada y completamente el siguiente texto. Si usted no está de acuerdo con los términos del contrato no deberá abrir por ningún motivo el paquete del software. En este caso regrese inmediatamente, por favor, a su distribuidor el paquete intacto sellado del software, y todos los otros accesorios adicionales (todos los documentos, la carpeta, el dongle/protector de copiado y todo el material de embalaje.

LICENCIA ÚNICA - LICENCIAS DOBLES - LICENCIA DEMO - LICENCIA DE FORMACION - LICENCIA MÚLTIPLE

## 1. Objetos del Contrato

Objetos del contrato son todos los programas de computadora, archivos, descripción de los programas, instrucciones que están grabados en el CD-ROM, así como todo el material escrito adicional y los componentes de hardware. Todo esto se le denominará desde ahora "software". Eurosystems hace hincapié que, a estas alturas de la técnica, no es posible producir software para computadoras que funcionen completamente sin errores en todas sus aplicaciones y combinaciones. Por lo tanto, objeto del Contrato es solamente un software que es apto en sentido estricto de la descripción del programa y de las instrucciones de uso.

## 2. Concesión de la Licencia

### Licencia Única/Principal

Eurosystems concede el derecho de utilizar la copia adjunta del software de Eurosystems en sólo una terminal, es decir, en una computadora que contenga sólo una unidad de procesor/CPU. No estará permitido utilizar el software en una red o ser utilizado en más de una computadora o un terminal de computadora al mismo tiempo. Excepción: El Propietario de Licencia posee adicionalmente de la Licencia principal de una así llamada Licencia Doble.

### En cuanto a Licencia Doble

También la Licencia Doble es únicamente válida en combinación con una Licencia Única/Principal para la versión Professional. Será protegida de copiado al mismo tiempo como para la Licencia Única/Principal (con el dongle/protector de copiado). La cobertura de uso de una Licencia Doble es idéntica a la de una Licencia Principal. Para cada Licencia Única/Principal se permitirá adquirir solamente 2 Licencias Dobles adicionales. En caso de ser necesarias más de 3 Licencias dentro de un área de trabajo, se tendrá que adquirir otra Licencia Única/Principal. Esta Licencia adicional permitirá nuevamente la adquisición de 2 Licencias Dobles adicionales. Por otra parte, Licencias adicionales se deberán estipular de una forma individual y por escrito con el Productor.

### Licencia Demo

La Licencia Demo autoriza al Propietario de la Licencia a probar el software completo, principalmente de comprobar, si el valor de uso esperado por el usuario es el adecuado o no y/o si existe la compatibilidad con su sistema operativo. Está totalmente prohibido el uso comercial o industrial, así como facilitar el software a otra persona o reproducir el

software sin la autorización por escrito del productor.

#### Licencia Formación

La licencia Formación consiste de una Licencia Principal para un puesto de trabajo de un profesor y una así llamada Licencia Múltiple para los puestos de trabajo de los alumnos. La Licencia Múltiple es una versión de Software limitada en cuanto a las funciones. El uso está permitido en múltiples puestos de trabajo/computadoras en los locales del licenciado de la Licencia Unica/Principal.

#### 3. Derechos de Autor

El software es propiedad de Eurosystems y está bajo la protección de las leyes para Los Derechos de Autor, en contratos internacionales y otros reglamentos nacionales. Si el software no se encuentra equipado técnicamente con una protector contra copiado solamente se permitirá hacer una copia única con la finalidad de tenerla como copia de seguridad y con la finalidad de archivarla, o instalar el software en sólo un disco duro, siempre que la copia original se conserve por seguridad y para archivarla. Estará prohibido remover la advertencia de Derechos de Autor del Software así como los códigos de registro, serie o número de dongle grabados en el mismo. Está estrictamente prohibido la reproducción en cualquiera forma, parcial o total, del material escrito como los manuales.

#### 4. Restricciones Especiales

Se prohíbe al Propietario de Licencia:

\* Traspasar, rentar o prestar el software de Eurosystems o el material adicional a un tercero sin la previa autorización por escrito; pero estará permitido traspasar los derechos en toda su extensión del contrato de Licencia de Eurosystems de una forma permanente, en tanto que usted entregue a este tercero el contrato de Licencia con Eurosystems con todas las copias de software, todo el material adicional escrito y el hardware acompañante, y que el beneficiario acepte los términos del contrato. Un traspaso de posesión deberá contener la última versión actualizada (update) así como las versiones anteriores y se deberá comunicar por escrito a Eurosystems.

\* Transmitir el software de una computadora por la red o algún canal de transmisión de datos a otra computadora

\* Modificar, traducir, retroceder el desarrollo, decodificar, descifrar sin la previa autorización escrita por parte de Eurosystems.

\* Producir las obras derivadas del software o reproducir el material escrito.

\* Traducir o modificar el material escrito o producir material derivado del mismo.

#### 5. Derechos de la Titularidad

Con la adquisición del producto recibe la propiedad del medio físico en el que se ha grabado el software. Esto no implica la adquisición de los Derechos del software mismo. Eurosystems posee especialmente todos los derechos de publicación, reproducción, edición y valoración del software.

#### 6. Duración del Contrato

El Contrato es de tiempo ilimitado. Los derechos del Propietario de Licencia para el uso

del software expiran automáticamente sin previo aviso si este viola alguno de los términos de Contrato. Al cancelar el derecho de uso del software será obligación la destrucción del medio original así como de todas las copias del software, ejemplares modificados incluyendo todo el material escrito. Los componentes de Hardware y dongle deberán ser enviados al productor.

7. Derecho de Indemnización por daños y perjuicios resultado por la violación de contrato Eurosystems advierte que usted será responsable por todos los daños como resultado de la violación de Derechos de Autor que usted provocó por el incumplimiento de los términos de Contrato con Eurosystems.

#### 8. Modificaciones y Actualizaciones

Eurosystems tiene el legítimo derecho de llevar a cabo a su parecer actualizaciones del software. Eurosystems no está obligado a poner a disposición estas actualizaciones a los Propietarios de Licencia que no han llenado debidamente la tarjeta de registro y enviado a Eurosystems, o no han pagado la cuota de actualización.

#### 9. Garantía y Responsabilidad por parte de Eurosystems

\* Ziff1: Eurosystems garantiza al Propietario de Licencia inicial que al momento de la entrega del disco de soporte de datos en el que se encuentra grabado el software, y el hardware incluido en el envío bajo las condiciones de manufactura y bajo mantenimiento normal en la realización del material se encuentra libre de errores.

\* Ziff2: En caso de que el soporte de datos o el hardware incluido se encuentre defectuoso el comprador podrá exigir la sustitución del pedido dentro del tiempo de garantía de 6 meses a partir del día entrega. Deberá enviar a Eurosystems o al vendedor autorizado en donde se obtuvo el producto el hardware, la copia de seguridad y los materiales escritos y una copia de la factura/del recibo.

\* Ziff3: En el caso del punto número 9 Ziff2. y que el comprador no haya recibido el producto sustituto dentro del tiempo establecido, podrá hacer uso de su derecho de reducción del precio de compra o de la rescisión de contrato.

\* Ziff4: Bajo los motivos mencionados en el punto número 1. no se responsabiliza Eurosystems por un software libre de errores. Especialmente Eurosystems no asume ninguna garantía de que el software cumpla con las demandas del comprador o que trabaje en combinación con programas que el comprador a elegido. La responsabilidad para la elección correcta y los resultados del uso del software así como del resultado intentado o buscado recae solamente en el comprador. Esto se refiere también al material escrito adicional. En caso de no cumplir en principio con los requisitos mencionados bajo el punto número 1. entonces el comprador podrá hacer uso del derecho de rescisión de contrato Eurosystems puede hacer uso del mismo derecho cuando la producción de acuerdo al punto núm. 1 de un software apto en condiciones normales no sea posible.

\* Ziff5: Eurosystems no se responsabiliza por daños, exceptuando que el daño haya sido intencional o resultado de negligencia por parte de Eurosystems. Se descartará la negligencia por parte de comerciantes. Una responsabilidad por ciertas características eventualmente garantizadas por parte de Eurosystems permanece intacta. Se descartará la responsabilidad por daños resultados fuera de la garantía.

#### 10. Distribuidores autorizados

Si el Propietario de Licencia es un distribuidor autorizado el contrato se basará bajo el Derecho del país de Luxemburgo. En este caso la competencia recaerá en los juzgados estatales y nacionales.

#### GARANTÍA LIMITADA

\* Garantía Limitada - Eurosystems garantiza por un lapso de 90 días a partir de día de entrega, que el software trabaja en principio, como se indica en el manual del producto que lo acompaña.

Esta garantía la asume Eurosystems como fabricante del producto; posibles reclamos de garantía o de indemnización por daños por parte del distribuidor en donde se obtuvo el ejemplar del software no será ni sustituida ni limitada en relación a lo anterior.

\* Reclamos por parte del cliente - La responsabilidad total por parte de Eurosystems y el único derecho por parte del cliente es el reembolso del importe pagado o del costo de la reparación o del repuesto del software que no bastó por parte de la garantía limitada de Eurosystems y que junto con una copia de la factura se enviará a Eurosystems. Esta garantía limitada no es válida si el daño del software o hardware es debido a un accidente, mal uso o a aplicaciones defectuosas.

\* Ninguna otra garantía - Eurosystems se excluye de toda garantía adicional respecto al software, el manual respectivo, los materiales escritos y el hardware adicional.

\* Ninguna garantía por daños consecuentes - Ni Eurosystems ni los distribuidores de Eurosystems son responsables por algún daño ni su indemnización (incluyendo, pero no limitado a daños como pérdidas de ganancias, interrupción de negocios, pérdida de datos u otra pérdida financiera), que a consecuencia del uso de este producto de Eurosystems o de la ineptitud de utilizar este producto, aun cuando Eurosystems tenía conocimiento de la posibilidad de dicho daño. De todas maneras la responsabilidad por parte de Eurosystems se limita al precio que usted realmente pagó por el producto. Esta exclusión no es válida para daños intencionales o por negligencia por parte de Eurosystems. De todos modos permanecen intactos los derechos que afectan los reglamentos legales inalienables.

En caso de dudas sobre este contrato dirigirse, por favor, a:

Eurosystems Neo S.à.r.l.  
1 Rue Kummert  
L-6743 Grevenmacher  
Luxembourg  
© Eurosystems 2026

## Información importante para el cliente CoCut

Por favor, verificar al recibir el envío, si todo está completo, en caso contrario, ponerse en contacto inmediatamente con su distribuidor.

CoCut se ofrece en el mercado en dos diferentes versiones: CoCut **Professional**, CoCut **Standard**

La diferencia radica en la cantidad de funciones.

El **Envío** de una versión de CoCut contiene siempre:

- Un CD del programa (a excepción de la versión de descarga)
- Manual de usuario en CD o como un archivo PDF, u opcionalmente en forma impresa

### Número de Código

La etiqueta se encuentra en la parte interna de la cubierta frontal del manual. Para comprar en línea, recibirá el número de código por correo electrónico.

## Requisitos de hardware

- PC con mín. 4 GB RAM
- Windows 7 / 8 / 10 / 11
- Resolución mínima de gráfica 1280 x 1024 pixel
- Programa anfitriona: CorelDRAW Version de X3, alternativa Illustrator, InDesign, CorelDesigner o Inkscape

Requisitos de hardware

## Limitación de la Garantía

Nos hemos esforzado en la redacción de los textos y la elaboración de las imágenes. Sin embargo, no se descarta la posibilidad que este programa o este manual, no estén exentos de errores. No se garantiza la exactitud, calidad, precisión y contenido de este manual.

No nos hacemos responsables por pérdidas que se produzcan a consecuencia del uso de CoCut o de su documentación. El contenido de este manual puede ser alterado en cualquier momento y sin previo aviso y no se considerará obligación avisar por parte de Eurosystems Neo S.à.r.l.

Los autores no asumen responsabilidad alguna por indicaciones erróneas y sus consecuencias.

## Marcas registradas

Marcas registradas serán nombradas eventualmente sin garantizar su uso libre. Se han utilizado algunas como por ejemplo: CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, InDesign, Freehand y AutoCAD. Estas marcas son propiedad de sus respectivos productores.

## Información de Asistencia al cliente y Ventas

Estimado usuario, estimada usuaria:

Con el fin de garantizarle una comunicación directa y competente, y para evitar llamadas telefónicas de larga duración le ofrecemos el servicio de nuestro **Hotline** técnico.

Este servicio está disponible desde:

**lunes a viernes de 9 a 12:00 hrs (MET).**

**Soporte - Tel.: ++49-6502-9288-11 (Inglés o Alemán)**

Ayuda adicional, así como consejos y tips se encuentran en nuestra página web:

**[www.eurosystems-neo.lu](http://www.eurosystems-neo.lu)**

bajo la rúbrica de **Support/FAQ**

Nuestro equipo de asistencia técnica brindan información a usuarios **registrados** que lo soliciten.

Por lo tanto, cuando usted llame a nuestro equipo de asistencia técnica tenga los siguientes datos a mano:

- Número de la versión: p. ej. CoCut Professional 21.002
- Ejemplar impreso de la lista de archivos de su producto (Menú Ayuda/opción Acerca de...)

Información de Asistencia al cliente y Ventas

Las consultas telefónicas serán atendidas solamente bajo el número telefónico antes mencionado, se les ruega a los clientes tomar esto en cuenta. Otras extensiones bajo el mismo número de teléfono están reservadas únicamente para los departamentos de compra, venta y distribución.

Se les recomienda a todos los clientes registrarse por su propio interés, para poder garantizarle una ayuda rápida y competente. Nuestros colaboradores capturarán inmediatamente los datos de los clientes al recibir la tarjeta de registro, ya sea por fax u online.

Eurosystems Neo S.à.r.l.

PD.: Para consultas por escrito o para una registrarse por fax u online favor de hacerlo por medio de:

Fax: 00352-267-456-05

**Web Site: [www.eurosystems-neo.lu](http://www.eurosystems-neo.lu)**

# Imprenta

Observación con respecto a la producción:

El presente manual se creó con el sistema de documentación propio de RCS

Familia de Font utilizada: Arial

Versión alemana:

Peter Bettendorf

RCS Systemsteuerungen GmbH

Traducción: Andrea Brockes

Estado: 4/3/26

Imprenta

# Copyright

Copyright © 2026 by Eurosystems Neo S.à.r.l.. se reserva todos los derechos.  
Impreso: 4/3/26

Cualquier tipo de reproducción de este manual así como del software para computadora de CoCut para Windows será sancionado legalmente.

el legítimo propietario de los derechos de documentación para CoCut es Eurosystems Neo S.à.r.l., con dirección en  
Luxembourg, Villa Machada, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher.

Texto/Composición/Layout de este manual:  
Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner  
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich, Alemania

Traducción al español: Gabriela Sontag, Andrea Brockes

La adquisición legal de los discos CD-ROM permiten el uso del mismo análogo a la compra y el uso de un libro.

Por consiguiente la imposibilidad de leer un libro al mismo tiempo en diferentes lugares por diferentes personas, por la misma causa no se permitirá el uso del software del programa CoCut al mismo tiempo por diferentes personas, en diferentes lugares.

Se permite la copia del CD con la única finalidad de asegurar datos.

## CoCut utiliza el OpenCV

*(Open Source Computer Vision Library)*

**IMPORTANTE: LÉASE ANTES DE DESCARGAR, COPIAR, INSTALAR O USAR.**

Al descargar, copiar, instalar o usar el software usted acepta los términos de esta licencia.

Contrato de Licencia con Intel

para Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, todos los derechos reservados.

Otros nombres, marcas y derechos de terceros son propiedad de sus respectivos dueños. La redistribución y uso del software en código o en forma binaria, con o sin modificaciones, son permitidas siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

\* La redistribución del código de fuente debe mantener la información de derechos reservados anterior, esta lista de condiciones y las siguientes declaraciones.

\* La redistribución en forma binaria debe contener la información de derechos reservados anterior, esta lista de condiciones y las siguientes declaraciones en la documentación y/o otros materiales provistos con la distribución.

CoCut utiliza el OpenCV

\* El nombre de Intel Corporation no puede ser usado para promover productos derivados de este software sin previa autorización por escrito.

Este software se provee por los dueños de los derechos y colaboradores "tal como es" sin ninguna garantía expresa o implícita, incluyendo, pero no limitada, a las garantías implícitas de mercadotecnia y uso para un propósito específico.

En ningún caso Intel Corporation o sus colaboradores serán culpables de cualquier daño directo, incidental, especial, ejemplar o consecuencial (incluyendo, pero no limitado, a sustitución de bienes o servicios, pérdida de uso, datos, ganancias o interrupción de negocios) cualquiera que sea su causa o teoría de culpabilidad, ya sea contractual, culpabilidad estricta o agravio (incluyendo negligencia u otros) consecuencia de algún modo del uso de este software, aún si se tenía conocimiento de la posibilidad de este daño o similar.

## **CoCut utiliza NLog**

NLog is a free logging platform for .NET, Silverlight and Windows Phone with rich log routing and management capabilities. It makes it easy to produce and manage high-quality logs for your application regardless of its size or complexity.

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

\* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

\* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

\* Neither the name of Jaroslaw Kowalski nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CoCut utiliza NLog

## Acerca de este manual

Este manual se recibe junto con el programa CoCut. Este manual está dividido en *los siguientes capítulos*.

En el capítulo „**Inicio rápido e Instalación**“ se aclarará la instalación de CoCut en su PC Windows. Por favor, seguir las instrucciones de instalación al pie de la letra, ya que una instalación correcta es la base para el trabajo sin problemas con CoCut.

El capítulo „**Cómo trabajar con CoCut**“ es una introducción en el manejo, herramientas y funciones. El principio de la función se concretizará por medio de ejemplos prácticos.

En el capítulo „**Parte de Referencia**“ se mencionarán en orden cronológico todos los menús y sus opciones de menú. Este capítulo se ha pensado que sea como una *Obra de consulta* para cualquier duda acerca del funcionamiento de un comando.

En el capítulo „**Parte de Referencia - Previsualización de salida**“ se mencionarán en orden cronológico todos los menús y opciones de menú en la previsualización de salida. Su función pues, es como la del capítulo visto como *Obra de consulta* para acudir a ella en caso no entender claramente el funcionamiento exacto de cada comando.

En el siguiente capítulo se describirán todas las „**Barras de herramientas**“. Las barras de herramientas contienen herramientas importantes que se han acoplado a una barra de herramientas que se puede mover libremente.

En el siguiente capítulo se describirá, en forma detallada, el modo de proceder con las „**Herramientas**“.

En el capítulo „**Sugerencias y Trucos - Tratamiento de problemas**“ hemos seleccionado para usted un conjunto de temas (problemas) que se plantean frecuentemente a nuestro equipo de asistencia en nuestro hotline, presentando cómo se puede proceder dando información técnica al respecto.

## Ayudas tipográficas

**Marcación**            **Significado**

**Negritas**            **Rúbrica**

*Cursiva*            *Texto informativo, destacar algo*

**negritas, cursivas**            Menús, campos, opciones por ej.: Comando **Nuevo**

**MAYÚSCULAS**            Denominación para teclas del teclado, por ej.: SUPR, MAYÚS, ...

**TECLA1+TECLA2** El signo de adición (+) entre dos nombres de teclas significa que se tiene que presionar la primera tecla y sin soltarla presionar la segunda. Después de esto soltar ambas.

**TECLA1,TECLA2**

## Ayudas tipográficas

Una coma (,) entre los nombres de teclas significa que se debe presionar las teclas una tras otra.  
Comandos abreviados y Hotkeys

... Tres puntos consecutivos después de la opción de menú y comandos siempre significará que al activar se abrirá la ventana de diálogo.

# 1 Introducción

CoCut es un Plugin para CorelDRAW, Illustrator, InDesign, CorelDesigner y Inkscape. Ampliará dichos programas de ilustración por medio de poderosas funciones de corte. En conexión con un programa patrón (Host) eficiente CoCut cortará sus diseños con sólo apretar un botón.

Las posibilidades destacadas de procesamiento de folios de CoCut permiten el control inmediato de la velocidad de corte, de la presión de la cuchilla y de la exactitud. El corte en base a colores (también individualmente), copias múltiples, ayuda de despegamiento y optimización de material son características adicionales de dicho Plugin singular.

## 1.1Cuál es el rendimiento de CoCut Standard XT?

- CoCut Standard XT es capaz de controlar muchos equipos diferentes y ocuparse de sus particularidades. Dichos equipos incluyen trazadores de notables fabricantes como Summa, Mimaki, Roland, Graphtec, Zünd y muchos otros.
- CoCut Standard XT cambia intensidades de líneas automáticamente en contornos preparados para el corte
- Corta según el color
- Previsualización de corte en anchura de folio e indicación de consumo de material
- Posicionar, escalar, duplicar, ... objetos
- Dibujos con grandes superficies tampoco representan un problema. CoCut Standard XT es capaz de escalar y segmentar cada dibujo a la dimensión deseada por usted.
- Si el dibujo es demasiado ancho para su trazador, se segmentará automáticamente, es decir, separado de tal manera que su trazador pueda procesarlo.
- Para los diferentes materiales se pueden ajustar valores estándar para la presión y la velocidad que son depositados en el banco de datos de material.
- Aun cuando su trazador está cortando usted puede continuar el trabajo. El control de trazador trabaja en el fondo (en caso de un control serial).

1.1 Cuál es el rendimiento de CoCut Standard XT?

## 2 Inicio rápido e instalación

### 2.1 Inicio rápido

#### 2.1.1 Cómo instalar CoCut?

##### 2.1.1.1 Paso 1:

###### Control de trazador por medio de USB

Instalar los controladores USB suministrados por el fabricante del trazador. Proceder al respecto de la manera descrita en el manual del trazador.

###### Control de trazador a través del puerto COM (serial)

Asegurarse de que los parámetros estándar del trazador y del puerto de comunicación Windows estén configurados de manera **idéntica**.

En Windows usted encontrará las siguientes configuraciones de conexión a través del Panel de control bajo: *Sistema/Hardware/Administrador de dispositivos/Puertos (COM &&&&&&& LPT)/Puerto de comunicaciones*. Con doble clic seleccionar la conexión en que se debe conectar su trazador (p.ej. COM1) y después hacer clic sobre la solapa Configuraciones de puerto.

Parámetros estándar: Bits por segundo: 9600 o 19200, Bits de datos: 8, Paridad: Ninguno; Bits de parada: 1; Control de flujo: Hardware

***También controlar las configuraciones de los recursos! COM1: Intervalo de E/S 03F8 y IRQ 4 resp. COM 2: Intervalo de E/S 02F8 y IRQ 3***

##### 2.1.1.2 Paso 2: Instalación

Poner el disco compacto (CD) en la correspondiente unidad de disco. Después de poco tiempo aparecerá una ventana con el título **EUROSYSTEMS Setup**. Seleccionar CoCut Standard XT del campo **Producto**. Arrancar la instalación a través del botón **Instalar**. Al confirmar las condiciones del contrato de licencia de EUROSYSTEMS (véase Fig. 2.1-2) se arrancará la instalación.

## 2.1.1 Cómo instalar CoCut?

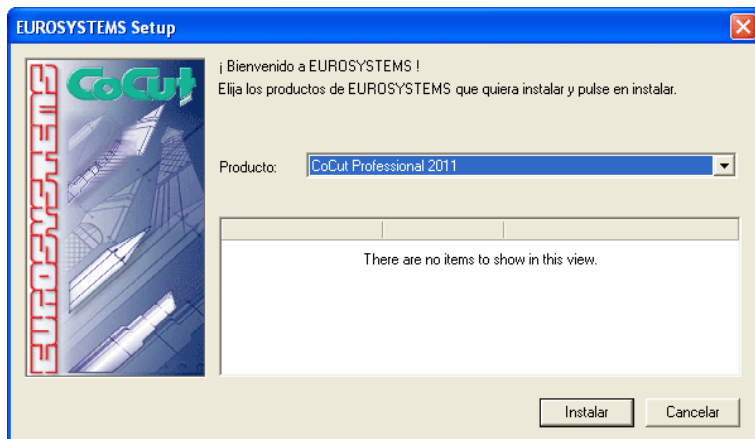


Fig. 2.1-1: Diálogo Autoarranque

**Aviso:** El proceso de instalación se arrancará y ejecutará nuevamente para cada aplicación adicionalmente seleccionada bajo "Programas auxiliares instalables".

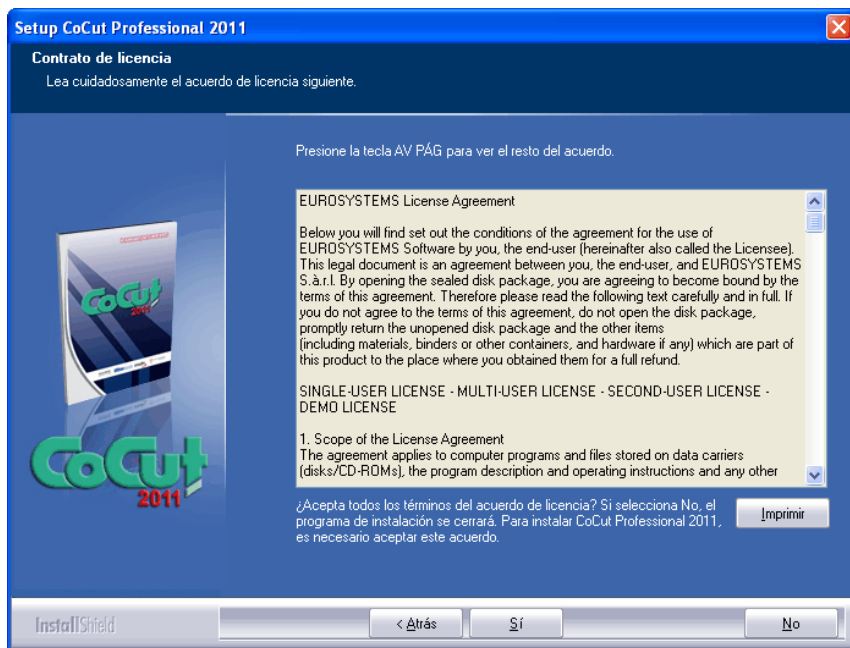


Fig. 2.1-2: Contrato de licencia de Software EUROSYSTEMS

En dicho diálogo se seleccionará el directorio en que se debe de instalar CoCut Standard XT. De manera estándar se recomendará aquí C:\Archivos de programa\EUROSYSTEMS\CoCut Standard XT.

Si se debe instalar CoCut en otro directorio, activar el botón **Examinar** y entrar el directorio deseado de destino en el siguiente diálogo bajo ruta.



Fig. 2.1-3: Selección del cuaderno de destino sobre el disco fijo

**Aviso: Se debe seleccionar el tipo de instalación "Personalizada" también para la re-instalación de controladores.**

## 2.1.1 Cómo instalar CoCut?

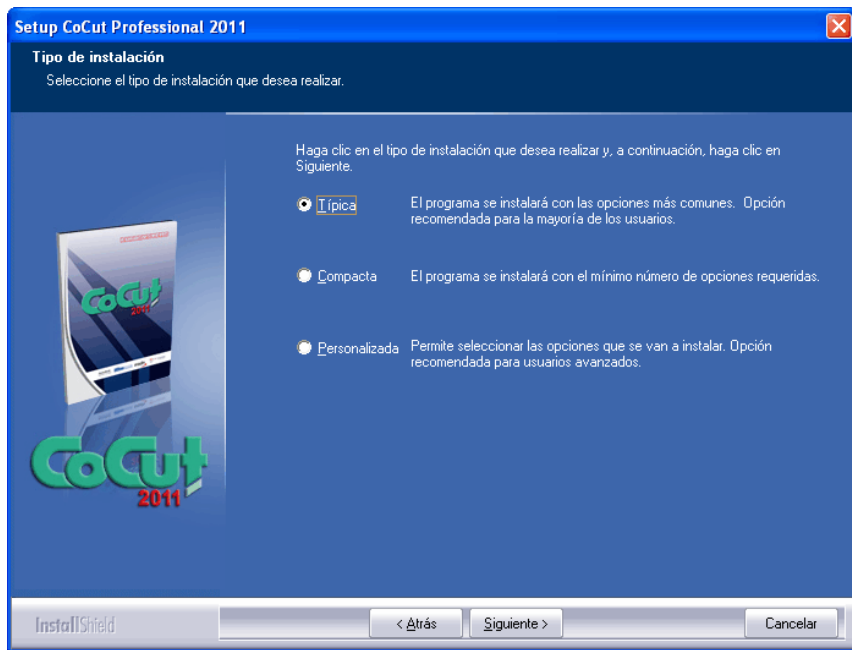


Fig. 2.1-4: Selección del tipo de Setup

De manera predeterminada se sugiere EUROSISTEMS\CoCut Standard XT como cuaderno en el menú de arranque.



Fig. 2.1-5: Colocación en el menú de arranque

## 2.2 Guiones de Autoexportación

Autoexportación significa que se importarán automáticamente en CoCut datos de programas externos (CoreIDRAW, CoreDesigner, Illustrator, Freehand, Inkscape, InDesign) - por así decir como el apretar un botón. A la vez o se integrarán los guiones en la estructura de menú del programa externo o se los tratarán como elemento de la barra de herramientas (Toolbar).

### 2.2.1 Insertar CoCut-Icon en CoreIDRAW Toolbar

#### 2.2.1.1 CoreIDRAW X3-X8 y 2017-2026

**Aviso: CoreIDRAW se tiene que instalar con la opción de “Visual Basic for Application”.**

Esta opción se puede instalar como a continuación se describe:

Insertar el CD para CoreIDRAW CD/DVD en la unidad de CD/DVD-ROM / Iniciar Setup / elegir Tipo de instalación „**Instalación personalizada**”. Si ya se ha instalado previamente una versión de CoreIDRAW en su PC entonces elegir la opción “**Instalación personalizada**” y luego “**Personalizar Setup**”.

## 2.2.1 Insertar CoCut-Icon en CorelDRAW Toolbar

En el diálogo que se abre se hace un clic doble en Componentes principales o se pulsa el signo de (+). Hacer un doble clic en **Herramientas de productividad** y activar aquí la opción de **"Visual Basic for Application"**. Después de la instalación de CoCut es necesario enlazar el guión de CoCut en la barra de herramientas.

- Elegir el menú **Herramientas / Personalizar**
- Escoger en el listado izquierdo la opción **Espacio de trabajo / Personalización / Comandos**
- Ala derecha hacer un clic en el campo de **Archivo**, seleccionar **Makros** y arrastrar **Corun...** o **Cocut...** en la barra de herramientas de CorelDRAW.
- Pulsar el registro **Aspecto**. Presionar el botón **Importar** y elegir un símbolo cualquiera.
- Elegir en el árbol de opciones **Espacio de trabajo / Personalización / Barras de comandos**.
- Cambiar el nombre de la barra „**Nueva barra de comandos 1**” en CoCut.
- Pulsar OK.

En caso de haber marcado varios objetos y al hacer clic en el ícono creado, entonces se enviarán estos objetos a CoCut y podrán ser procesados por el plóter.

## 2.2.2 Guión CoCut en Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

CoCut se encuentra en el menú **Archivo** bajo la opción de **Exportar**.

**¿Cómo se realiza la transferencia de datos de Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC a CoCut?**

Iniciar CoCut en el menú de **Archivo**. Al marcar algún objeto se transferirá éste a CoCut. Al transferir textos, se convertirán automáticamente en curvas.

**Aviso: ¡Si no se han seleccionado objetos, entonces CoCut no estará activo!**

**Aviso: Rellenos especiales de dispersión no se podrán transferir.**

## 2.3 Elección del controlador del dispositivo

Por favor, elegir primero de la lista **Controlador** su dispositivo de salida. En el campo nombrado **Nombre del dispositivo** aparece el nombre idéntico del dispositivo utilizado, que se mostrará en el diálogo de corte. Esta denominación se puede modificar individualmente en el campo. Después de haber elegido el controlador se tendrán que hacer las elecciones en el área de **Tipos de conexiones** de los **Puertos locales** con los que se une el dispositivo con la PC.

**Tip: En caso de que no se encuentre en la lista el controlador buscado, se puede probar un controlador alternativo del mismo productor.**

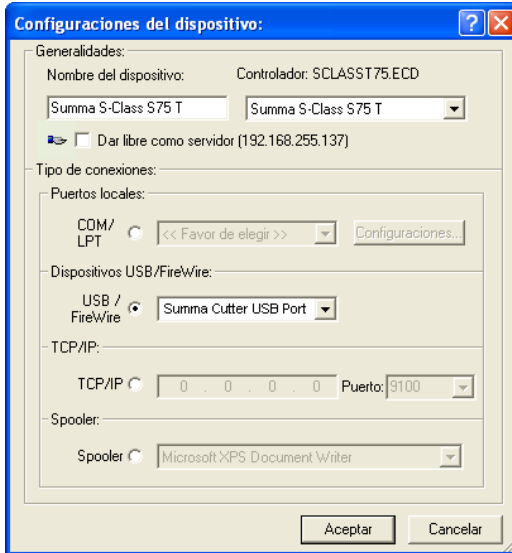


Fig. 2.3-1: Diálogo para la elección del controlador del dispositivo

Explicación detallada para la configuración de los **Puertos locales** ver en: [▶ Ver capítulo 3.5: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

### 2.3 Elección del controlador del dispositivo

## 3 Cómo trabajar con CoCut

### 3.1 Desktop y área de trabajo

#### 3.1.1 I. Desktop

El así llamado Desktop representa la ventana completa de aplicaciones visible inclusive Toolbars, áreas de trabajo y el fondo de Desktop.

***Nota: Sobre el fondo se pueden colocar cualquier cantidad de objetos. El tamaño del fondo solamente está limitado por los recursos de la computadora. En consecuencia se puede configurar el diseño generalmente en la escala 1:1.***

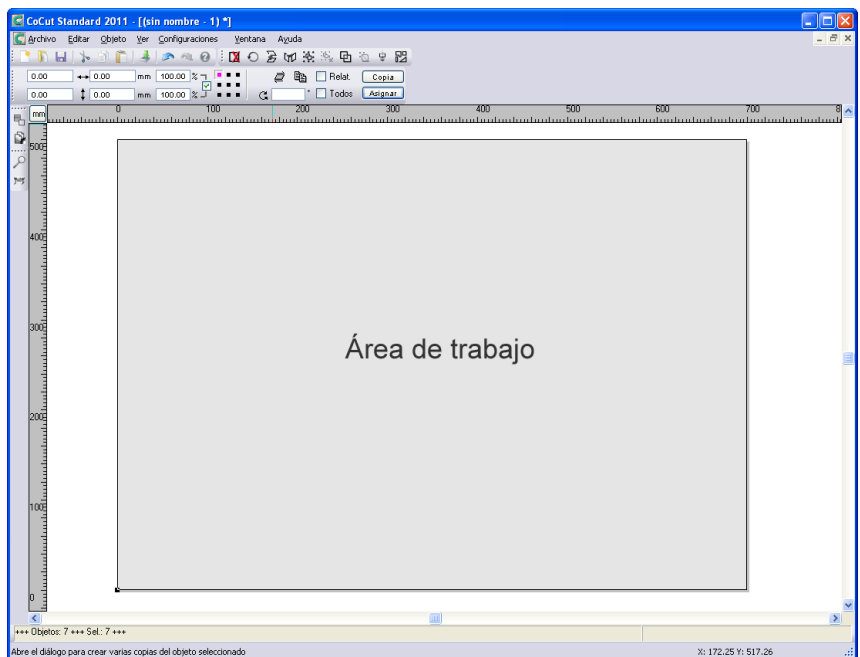


Fig. 3.1-1: Desktop con área de trabajo (aquí: gris), Fondo (aquí: blanco), Toolbars, Sidebar, Reglas, Línea de estado

## 3.1.2 II. Área de trabajo

La así llamada área de trabajo es una subárea del Desktop CoCut. La área de trabajo normalmente se encuentra en el formato que posteriormente deberá de editarse en una máquina. Además de los formatos DIN conocidos se pueden instalar formatos opcionales, p. ej. para diferentes tamaños de letreros.

**Nota: El área de trabajo en primer lugar sirve para la orientación. El formato del área de trabajo no tiene ninguna influencia sobre la salida del dispositivo conectado. El resultado estará indicado en la previsualización de la salida.**

**▶ Ver capítulo 3.5: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...**

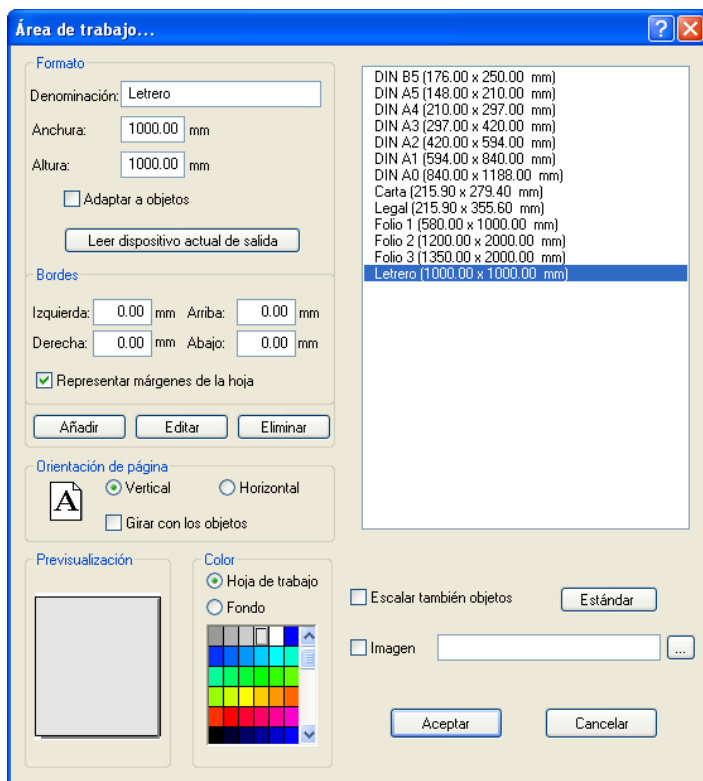


Fig. 3.1-2: Área de trabajo-Setup

### 3.1.2.1 Formato

#### ***Denominación***

En este campo se presentará el nombre del nuevo formato o el nombre del formato seleccionado.

#### ***Anchura***

Por la presente se determinará la anchura del formato

#### ***Altura***

Por la presente se determinará la altura del formato.

#### ***Opción - Adaptar a objetos***

Dicha opción adapta el área de trabajo a los objetos que se encuentran en el fondo del Desktop.

#### ***Botón - Leer dispositivo actual de salida***

Un dispositivo conectado puede definir el tamaño del área de trabajo - siempre que el comando Leer del controlador sea procesado por el controlador del dispositivo.

### 3.1.2.2 Bordes

#### ***Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo***

En los 4 campos se define la distancia de los bordes del borde de la área de trabajo.

***Nota: Se permiten también valores negativos.***

#### ***Opción - Representar márgenes de la hoja***

Dicha opción representa los bordes ajustados como líneas rayadas auxiliares delante del área de trabajo.

### 3.1.2.3 Orientación de página

#### ***Formato vertical***

Dicha opción determina si se representará el formato en formato vertical.

#### ***Formato horizontal***

Dicha opción determina si se representará el formato en formato horizontal.

### 3.1.2 II. Área de trabajo

#### **Opción *Girar con los objetos***

Dicha opción determina si los objetos localizados sobre la área de trabajo y el fondo del Desktop serán rotados al cambiarse la alineación.

#### **3.1.2.4 Previsualización**

En esta área se representarán la página de dibujo, el color del fondo, la imagen del fondo y proporciones así como la alineación del área de trabajo.

#### **3.1.2.5 Color**

##### ***Hoja de trabajo***

Dicha opción misma determinará el color de la área de trabajo.

##### ***Fondo***

Dicha opción misma determinará el color para el fondo del Desktop.

#### **3.1.2.6 Lista de formatos**

##### **Opción *Escalar también objetos***

Dicha opción escalará (aumentará o disminuirá) todos los objetos en el fondo del Desktop proporcionalmente a los valores del formato cambiado del área de trabajo.


##### **Botón *Estándar\****

El botón *Estándar* marcará el formato seleccionado en la lista de formatos y memorizará la selección. En caso de cada nuevo Job, dicho formato está pre-ajustado al llamar el Job.

##### **Opción *Imagen***

Dicha opción representará el Bitmap seleccionado sobre el área de trabajo.

##### -**Botón**

El botón -abre una ventana para buscar e insertar la imagen deseada.

## **3.2 Preparación del trabajo**

## 3.2.1 Importar

Con este comando se adoptarán gráficos al área de trabajo que *no* tienen el formato de trabajo (job) CoCut.

La funcionalidad de esta caja de diálogo corresponde al comando de **abrir archivo**. La diferencia radica en la posibilidad de cambiarles el tamaño a los datos a importar, por medio de los parámetros **Factor X** y **Y**. El archivo requerido se elegirá o especificará por medio de **Nombre**, **Tipo** y **Directorio** (Buscar en).

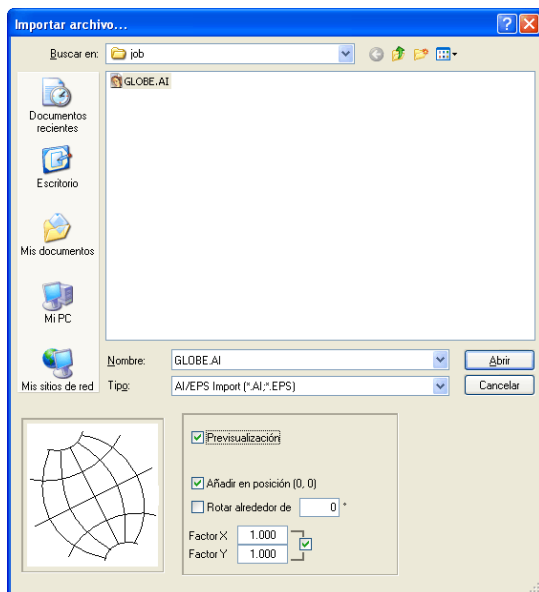


Fig. 3.2-1: Diálogo de importación con ventana de previsualización

Se pueden mostrar todos los siguientes **Formatos** en la ventana de previsualización.

\*.ai/eps, \*.pcx, \*.jtp, \*.tif, \*.bmp, \*.wmf, \*.emf, \*.dxf, \*.gif, \*.hpgl, \*.gtp, \*.ik, \*.cmx

*Aviso: Se desactiva esta ventana con el formato de texto (\*.txt).*

### **Buscar en**

En la línea **Buscar en** se puede configurar la ruta de búsqueda que se usará.

### **Nombre**

Ingresar aquí el nombre del archivo en caso de conocerlo

### 3.2.1 Importar

#### **Tipo**

Aquí se elige el formato del archivo a importar, para activar el filtro correspondiente.

#### **Previsualización**

Al activar esta opción aparece en la ventana izquierda una previsualización del contenido del archivo.

#### **Añadir en posición (0,0)**

Esta opción añade a los objetos a la posición 0 (cero) del área de trabajo de CoCut.

#### **Factor X, Factor Y**

Con estos factores se pueden escalar (aumentar o disminuir) los datos durante la importación. La escalación puede ser proporcional o no proporcional.

### **3.2.1.1 Importación Pre-configuraciones**

Para muchos procesos de importación se pueden definir **condiciones secundarias** que deben de tomarse en cuenta **antes, durante o después** de la importación de datos. Condiciones secundarias pueden referirse a la importación de DXF, HPGL o a todos los procesos de importación. También para la exportación se pueden definir condiciones secundarias. De esa manera por ej. se puede activar una opción especial con respecto a archivos de Job para la exportación de PDF. **Las condiciones secundarias se redactarán** de manera más detallada en el siguiente artículo.

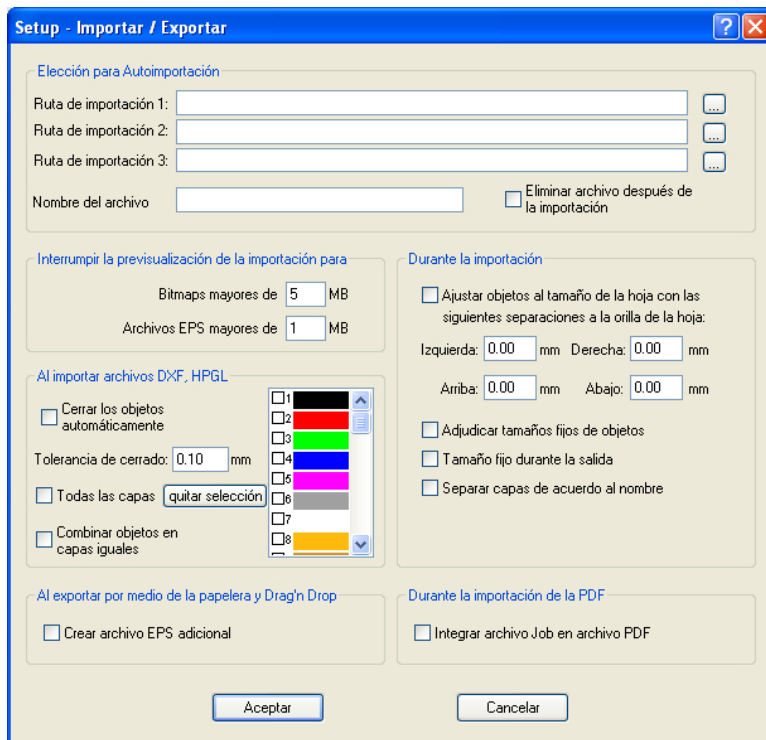
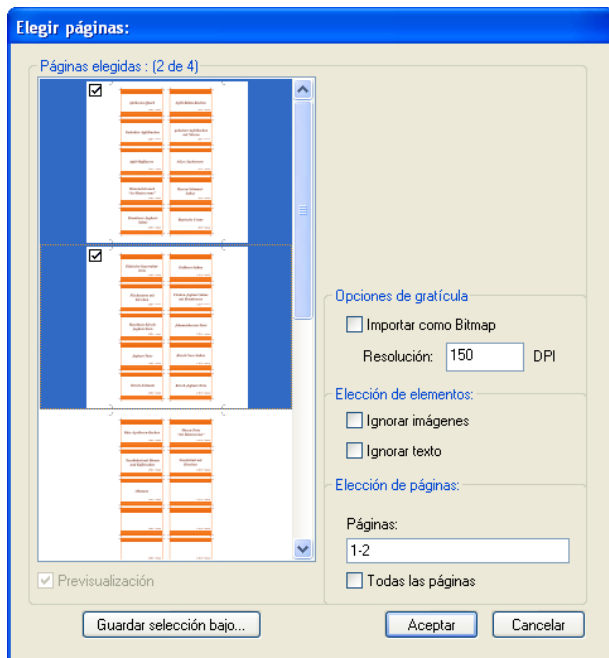


Fig. 3.2-2: Determinación de condiciones secundarias durante la importación de datos

## 3.2.1.2 Importación PDF

### 3.2.1.2.1 Opciones adición

### 3.2.1 Importar



#### Archivo de Job integrado

Botón **Extraer...**



Al activar el botón **Extraer...** se encargará de que durante el importe se extraiga nuevamente y se cargue al Desktop el archivo de Job integrado durante la exportación del archivo PDF.

**Nota:** *El requisito para ello es que durante la exportación se haga la correspondiente opción durante las pre-configuraciones (véase arriba).*

#### Opciones de graticula

Opción **Importar como Bitmap**

Cuando la opción **Importar como Bitmap** está activada, se rastrearán todos los vectores antes de la importación en un Bitmap.

#### Resolución

Indicación del valor en dpi

### Elección de elementos

#### Opción ***Ignorar imágenes***

Cuando dicha opción ***Ignorar imágenes*** está activada, no se importarán imágenes durante la importación.

#### Opción ***Ignorar texto***

Cuando la opción ***Ignorar texto*** está activada, no se importarán textos durante la importación.

### Elección de páginas

En el ***Campo de entrada*** se puede indicar el número de páginas que deben de importarse.

#### Opción ***Todas las páginas***

Cuando la opción ***Todas las páginas*** está activada, se importarán todas las páginas del documento.

## 3.3 El diálogo Capas CoCut

En el diálogo Configuraciones de capas se ajustarán los parámetros requeridos para la salida y asignados a un objeto, un color o un nivel. El diálogo se abrirá a través de un clic a la derecha sobre la barra de herramientas Capas CoCut en la ventana principal.

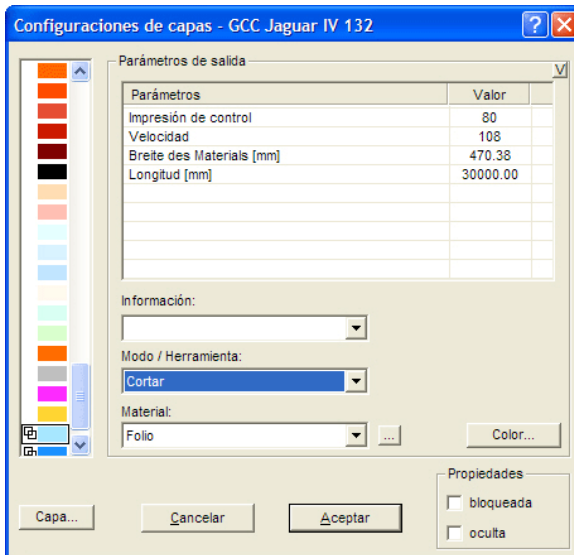


Fig. 3.3-1: Setup Capa con configuración de los parámetros de salida

### 3.3 El diálogo Capas CoCut

Bajo **Información** se puede depositar una designación para cada capa. Se indicará dicha designación posteriormente en todos los diálogos en que se requerirán los colores de los objetos.

En el campo **Modo/Herramienta** se puede seleccionar la herramienta de salida de una lista. Las herramientas aquí indicadas dependen del controlador de salida utilizado.

En el campo **Material** se pueden llamar configuraciones de material ya memorizadas. Se pueden generar, memorizar o cancelar las configuraciones de material a través del cabezal a la derecha al lado de la caja de selección.

*Nota: Al hacer clic con la tecla de razón izquierda sobre otro color se memorizarán las configuraciones y se pueden editar los valores de otra capa más.*

## 3.4 La salida

### 3.4.1 Configuraciones del dispositivo - Instalación de los puertos de comunicación (Dispositivo local)

#### La salida en CoCut

Con este comando se activa el módulo de *Cortar*, *Fresar*, *Hendir* y *Dibujar* y su información.



Se activa esta función a través del botón  en la barra de **Herramientas** o por medio de el menú de **Archivo**, en el punto de **Salida...**



Fig. 3.4-1:  El botón de salida

Cuando se llama *por primera vez* este diálogo, se abrirá primero un diálogo donde será necesario configurar el *Controlador del dispositivo*, así como *puerto o conexión*.

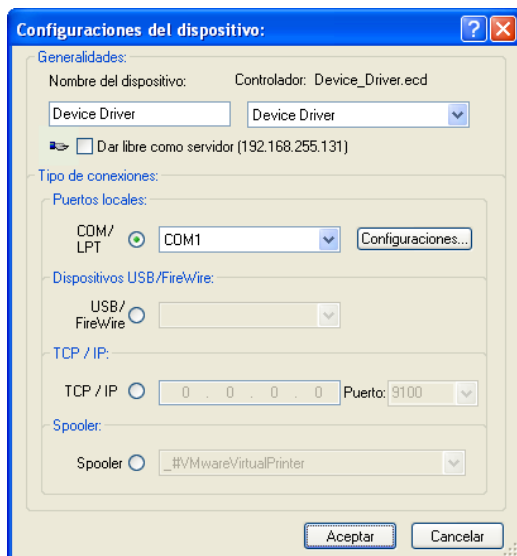


Fig. 3.4-2: Elección del controlador y del puerto

#### Generalidades

Bajo esta área denominada **Generalidades** se refiere a la parte del diálogo para la elección del **Controlador del dispositivo**.

### 3.4.1 Configuraciones del dispositivo - Instalación de los puertos de comunicación (Dispositivo local)

En la lista derecha aparecen todas los **controladores** que están a disposición de CoCut. En el listado de la izquierda se puede indicar individualmente el nombre para el controlador. Este nombre se utilizará en el diálogo de salida de CoCut.

**La salida de los datos de máquina se puede llevar a cabo en diferentes formas:**

#### Tipos de conexión

##### **Puertos locales**

Bajo **Puertos locales** se conocen a los puertos (COM1, COM2, ..., LPT1, LPT2, ...) los cuales se encuentran directamente en la PC.

Al activar el botón de **Configuraciones** se abre un diálogo para la configuración de los puertos. Estas configuraciones que se llevan a cabo aquí, son válidas para todo el sistema.

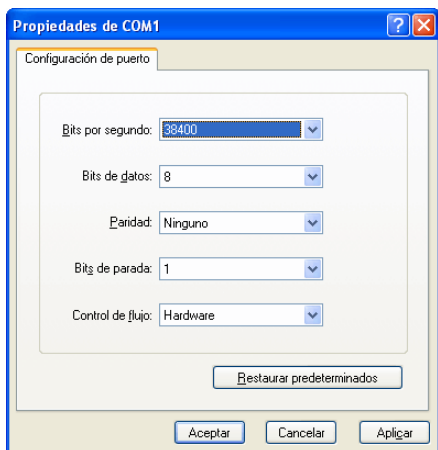


Fig. 3.4-3: Diálogo para la configuración de los parámetros del puerto

*Aviso: Con una conexión serie hay que tener cuidado que todas las configuraciones sean idénticas, tanto en la PC como en el dispositivo de salida. Por el contrario, no se alcanzará una comunicación libre de errores entre ambos.*

#### **Dispositivos USB / Firewire**

Aquí se enlistarán todos los **Dispositivos USB / Firewire** que se encuentren conectados en ese momento.

#### **TCP/IP**

Aquí se deberá indicar la dirección TCP/IP y el número de puerto al cual se debe procesar la salida.

## Spooler

Aquí se puede elegir un controlador de impresora para Windows.

Al activar nuevamente el diálogo de **Salida** se abrirá éste *inmediatamente* con el controlador previamente configurado.

### 3.4.2 Inicio de la salida partiendo del área de trabajo de CoCut

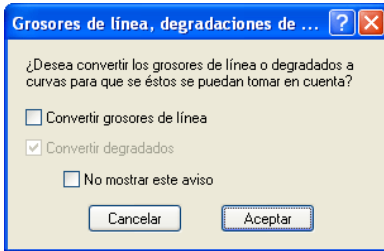


Fig. 3.4-4: Preparación de los grosos de plumilla y degradados de color

Existen en algún trabajo de CoCut objetos con atributos de *Contorno /grosor de pluma* o *Degradación de color* aparece el diálogo anterior. Aquí se pueden transformar los atributos del objeto a vectores para que se tomen en cuenta en la salida. Al oprimir el botón de **Aceptar** se transformarán en curvas os atributos del objeto.

#### 3.4.2.1 Salida al dispositivo

Hay 2 aspectos de la salida al diálogo del dispositivo. La **Min.** (minimizada) y la **Max.** (maximizada). Se puede acceder a cada una con el botón del mismo nombre.

**Vista < Min. (Estándar)**

### 3.4.2 Inicio de la salida partiendo del área de trabajo de CoCut

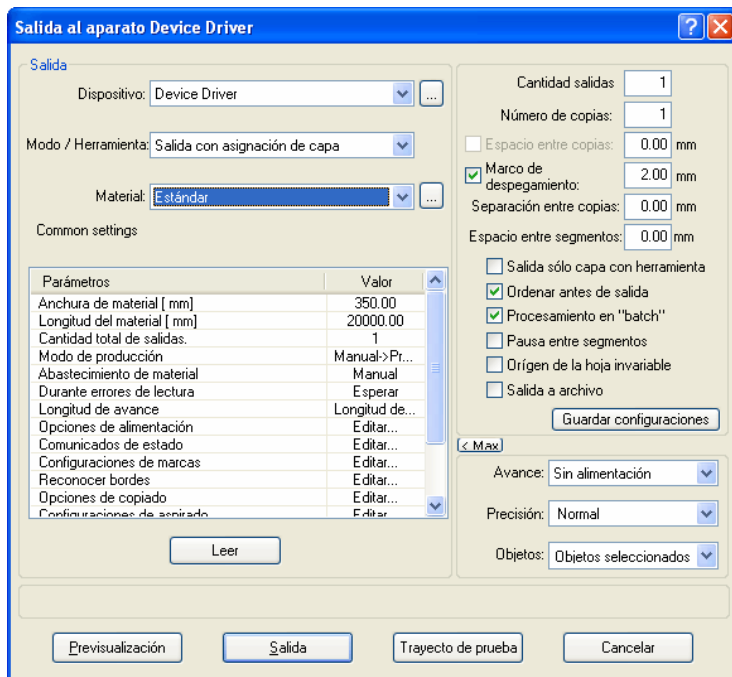


Fig. 3.4-5: Diálogo salida en representación < Min

**Vista < Max.**

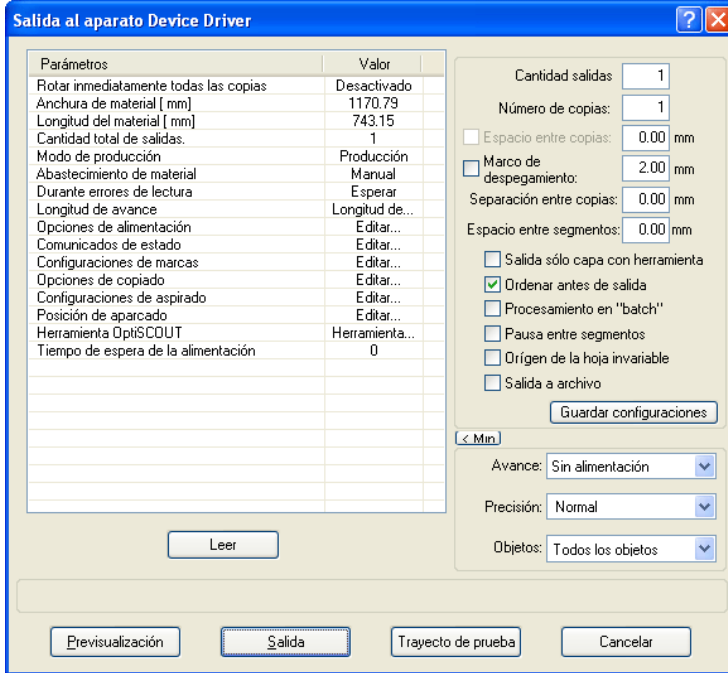



Fig. 3.4-6: Diálogo Salida en representación &lt; Max

## Salida

En el área intitulada **Salida** se encuentran todos los campos de elección o los parámetros que trabajan directamente en comunicación con el dispositivo de salida.

## Dispositivo

En el campo **Dispositivo** se mostrará el dispositivo que fue previamente configurado.

Al pulsarse el botón  se muestran otros puntos de menú a elección:

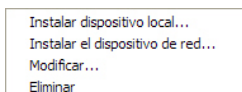


Fig. 3.4-7: Menú popup para el dispositivo

## Instalar un dispositivo local

Con esta opción se pueden determinar otros **Dispositivos locales** con los cuales se podría procesar la salida

### Instalar el dispositivo de red

Con esta opción se pueden determinar los dispositivos en los que se procesa la salida y que pertenecen a la red.

### Modificar

Con esta opción se puede determinar otras modificaciones como, por ejemplo, otro puerto de comunicación.

### Eliminar

Con esta opción se puede anular o eliminar una comunicación a algún dispositivo.

### Modo / Herramienta

En el campo **Modo/Herramienta** se elige que quiere hacer con su dispositivo: cortar, dibujar, Hendir, fresar, ... Las funciones que aquí se encuentran a elección dependen del controlador activo.

### Material

En el campo **Material** se elige el material que debe cortarse. A este campo se ha depuesto un banco de datos para materiales que deberá definirse, es decir, en este banco de datos se depositarán todos los datos de los materiales que deben utilizarse con diferentes folios. De este modo la presión, velocidad y anchura con un folio normal es diferente a la de un folio metálico o de flocado. Estos valores se configuran individualmente, ya que dependen del material y del dispositivo utilizados.

Al pulsar el botón de  se abre el menú popup:

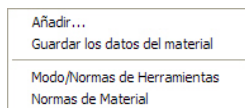


Fig. 3.4-8: Botón para menú pop up-del Material ...

### Añadir

Al activar la opción **Añadir** se agrega al banco de datos de material un nuevo conjunto de datos.

### Guardar los datos del material

Al elegir la opción **Guardar datos del material** se escribirán los datos indicados o modificados previamente en el banco de datos.

### Modo/Normas de Herramientas

Al elegir el punto **Modo/Normas de Herramientas** se asumirán para esta herramienta los valores que se han depositado en el banco de datos.

## Normas de material

Al elegir la opción de **Normas de material** se asumirán para este material los datos previamente establecidos para este material en el banco de datos.

### 3.4.2.2 Configuraciones generales

El área de **Configuraciones generales** permite el acceso a los parámetros del dispositivo o del controlador. El área está dividida en dos en **Parámetros y Valores**. La anchura del campo se puede modificar si con el ratón se desplaza la pequeña línea vertical que divide los dos campos. Siempre que aparezca "**Editar**" bajo Valor, entonces con un clic doble abre la ventana respectiva para modificar los parámetros de grupo.



Fig. 3.4-9: Ejemplo de un grupo de parámetros abierto

## Cantidad salidas

El valor en el campo de **Cantidad salidas** indica cuántas veces se repetirá la salida del trabajo con todos los parámetros configurados para el dispositivo.

## Número de copias

En el campo **Número de copias** se indica cuántas veces se deberá cortar el *objeto seleccionado*. Después de todo el proceso de corte el valor cambia automáticamente a 1.

## Espacio entre copias

El valor en campo **Espacio entre copias** determina si las copias se colocan verticalmente y cuál separación debe de haber entre ellas. ¡Como requisito de esta opción se cuenta que el objeto seleccionado se pueda cortar uno arriba del otro más de una vez!

*Aviso: En la previsualización de copias se muestra el primer objeto "normal". Los objetos (copias) se mostrarán con un rayado azul.*

### Marco de despegamiento

Con la opción de **Marco de despegamiento** se especifica con qué separación se cortará un rectángulo alrededor del plóter, este rectángulo facilita el pelado de los folios. En la **Previsualización de salida** se representará *rayado en azul* -en caso de estar activado-.

### Separación entre copias

El valor del campo **Separación entre copias** determina la distancia o espacio entre las copias que se han indicado en el campo de **Número de copias**.

### Espacio entre segmentos

La **Espacio entre segmentos** determina el espacio horizontal entre cada segmento. Se crean segmentos cada vez que el trabajo se secciona, es decir, se tiene que dividir.

### Ordenar antes de salida

Al activar la opción de **Ordenar antes de salida** se ordenarán todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo. 1. en dirección al cabezal y 2. en dirección de avance. Al haber utilizado recientemente el comando **Clasificar con simulación...** entonces se utilizará este tipo de clasificación.

### Procesamiento en "batch"

Con esta opción **Procesamiento en "batch"** se procesará cada uno de los trabajos uno después del otro sin interrupción.

### Pausa entre segmentos

**Seccionar/Segmentar:** En caso de que un trabajo sea demasiado grande para la salida CoCut dividirá el trabajo automáticamente en tantas partes (**Segmentos**), como sea necesario para poder procesarlo.

Cuando la opción **Pausa entre segmentos** se encuentra activa, entonces se interrumpirá la salida después de cada segmento en caso de que se tenga que colocar nuevamente y correctamente al material.

### Origen de la hoja invariable

Con la opción de **Origen de la hoja invariable** se puede asentar el punto cero (0/0) del plóter. Al estar esta opción inactiva CoCut elige automáticamente el punto físico cero como punto inicial para el corte.

Por el contrario, al estar activa la opción de **Origen de la hoja invariable** se trasladará el punto cero con las coordenadas de offset al punto respectivo. Las coordenadas del punto respectivo son las mismas que la posición de la esquina inferior izquierda del objeto a cortar que se encuentra sobre el área de trabajo de CoCut.

### Salida a archivo

Con la opción **Salida a archivo** se guardarán todos los datos de la salida en un archivo (del disco duro) que ha sido previamente estipulado por usted.

### El botón Guardar configuraciones

Al activar el botón de **Guardar configuraciones** se asumirán todos los valores que se han indicado en el diálogo de **Salida** y que se han adjudicado al dispositivo que se encuentra activo en ese momento.

### Avance/Origen

Las opciones **Avance** u **Origen** dependen del controlador elegido.

### Plóter de rodillo

Con **Origen** hay las posibilidades de **Nuevo origen** o **No colocar**. Al elegir **Nuevo origen**, la máquina se traslada en dirección X con un valor previamente configurado hacia un punto detrás del último objeto cortado, esta posición se convierte en el nuevo origen. Con **No colocar** se tomará como nuevo origen al punto físico cero después de haber procesado la salida.

### Plóter de mesa

Con **Avance** tenemos las opciones **Avance** o **Sin avance**. Al activar **Avance** se llevará a cabo el avance de material durante el seccionado o con salida por rodillo solamente si el plóter de mesa cuenta con un avance de material automático.

### Precisión

El campo **Precisión** pone a disposición los siguientes parámetros: **Muy bajo**, **Bajo**, **Normal**, **Alto** y **Muy alto**. Normalmente se encuentra configurada por defecto el valor de **Normal**.

La exactitud determina con cuantas partes de vectores está compuesto un objeto. Esto solamente es importante con objetos cuyo tamaño oscila en décimas de milímetro. CoCut calcula *automáticamente* este valor para objetos con otros tamaños para llegar a un número óptimo de nodos.

### Objetos

El campo **Objetos** permite la elección de los objetos a procesar. Junto con los modos **Todos los objetos** y **Objetos seleccionados**, CoCut permite también el corte de capas **Secuencia de colores** o **por colores de capa**. Estas se detallaran en el capítulo de "**La separación de colores durante el corte**".

### 3.4.2 Inicio de la salida partiendo del área de trabajo de CoCut

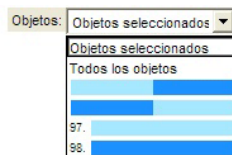


Fig. 3.4-10: Objetos en el campo de listado con el modo de selección.

#### Info-Zeile

In der **Info-Zeile** werden den Ausgabeprozess relevante zusätzliche Informationen wie z. B. „Job wird sektioniert“ angezeigt.

#### Previsualización

El botón de **Previsualización** abre la previsualización de **Salida**.

#### Salida

El botón de **Salida** transmite los datos directamente al **Administrador del plóter** (Plot-Manager) y al dispositivo conectado.

#### Leer

El botón de **Leer** proporciona a todos los dispositivos conectados la altura del área a utilizar con el plóter. En caso de que esta opción sea parte del equipo de la marca del dispositivo. Para los dispositivos que no cuentan con esta opción no se proporcionará ningún valor o punto cero.

#### Trayecto de prueba

Al activar el botón de **Trayecto de prueba** el cabezal del dispositivo (en posición elevada) recorre todo el marco de despegamiento. También se hará esto en caso de que la opción de "Marco de despegamiento" se encuentre inactiva.

### 3.4.2.3 Separación de colores durante el corte

Cada capa de color que fue utilizado en un diseño se muestra nuevamente en la lista de **Objetos** con una cifra que la identifica claramente. Además de esto aparecen en este campo *dos barras de colores horizontales*. Después de que se ha transferido los datos de una capa de color aparece en la barra de estado del área de info de windows el ícono del **Administrador del plóter** (🖨️).

Si se hace un clic doble sobre este ícono se obtiene acceso al **Control de trabajo** del administrador del plóter. Si se posiciona el cursor del ratón sobre el ícono y se hace un clic con la tecla derecha del ratón aparece el menú popup con el cual se puede cerrar el Administrador del plóter o se puede mostrar la **versión** del programa. En la **Elección de capa** se muestra la secuencia en la que se eligieron las capas de colores que no han sido procesadas. Esta secuencia se puede modificar si así se desea.

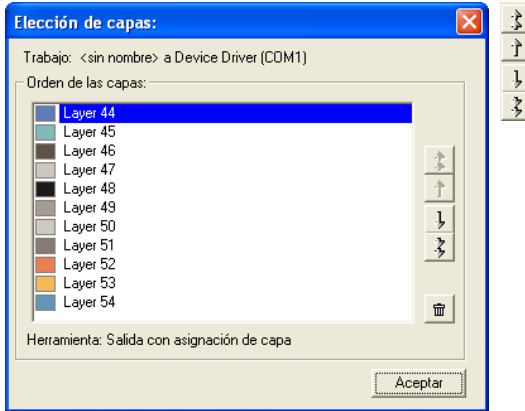


Fig. 3.4-11: Determinar la secuencia con la que se procesará cada capa de color con el botón deslizable

La secuencia se modifica con el botón **Arriba-abajo**. Las capas que no se necesiten más se pueden eliminar de la lista con el botón 

*Tip: si utiliza con Separación de colores al cortar las **Marcas de montaje** de la herramienta de **Dibujar**, entonces éstas se cortarán en el mismo lugar independientemente del color que se utilice.*

## 3.5 Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...

### 3.5.1 La previsualización de salida

Se iniciará automáticamente la **Previsualización de salida** si se pulsa el botón de **previsualización** en el diálogo de **Salida**.

Cerrar la previsualización de **Salida** y regresar al área de trabajo de CoCut



### 3.5.1 La previsualización de salida

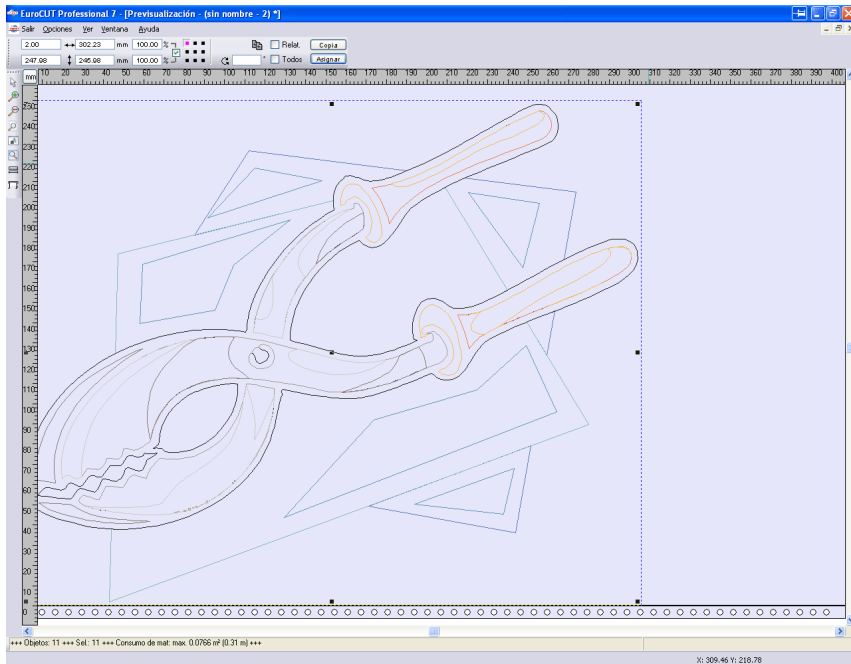


Fig. 3.5-1: Previsualización de Salida con barras de herramientas, barra de estado y objetos de salida

En la barra de estado de la previsualización de corte se mostrará la siguiente información: **Contorno**, **Relleno**, **Anchura** y **Altura**, **Grupo** o **Combinación**, el **Consumo de folios max.** en metros cuadrados y en metros lineales (m), así como **Propiedades de los objetos**. Al activar los menús de **Salida** se transmitirán los datos al dispositivo de salida.

*Aviso: Si se encuentra objetos a cortar en la parte izquierda superior de la previsualización de material o mesa, al activar el menú de **Salida** se avisará automáticamente que los objetos a cortar se encuentran fuera del área de salida.*

Descripción detallada:

**▶ Ver capítulo 6.6: La caja de herramientas para *Herramientas de Previsualización***

**▶ Ver capítulo 6.7: La caja de herramientas para *Previsualización de Parámetros del Objeto***

#### Optimizar folios

Se puede reducir el consumo de material con el módulo de **Optimizar folios**.

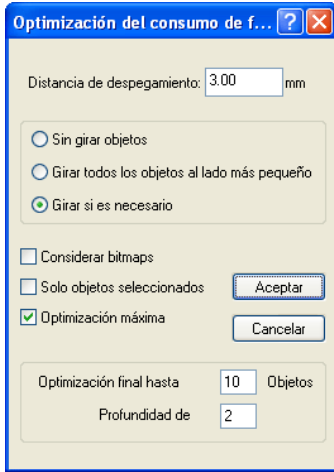


Fig. 3.5-2: Diálogo de parámetros para la optimización de material

La **Optimización de folios** se ocupa de colocar todos los objetos de un modo que se ahorre al máximo el material.

*Aviso: Los grupos o combinaciones se toman como un objeto único. Si esto se quiere evitar tendrán que cancelarse cualquier tipo de agrupación o combinación.*

Se dispone de las siguientes opciones:

#### **Distancia de despegamiento**

En este campo se puede indicar la distancia deseada entre los objetos a optimizar, es decir la **Distancia de despegamiento**.

#### **Girar todos los objetos al lado más pequeño**

Se girarán todos los objetos de modo que la parte más corta se encuentre en la parte inferior.

#### **Girar si es necesario**

Durante la optimización se girarán los objetos hasta que se encuentre una posición en donde se ahorra lugar al máximo. ã

#### **Considerar bitmaps**

Al activar esta opción se incluye en la optimización también a los bitmaps y grupos que contengan bitmaps.

### 3.5.1 La previsualización de salida

#### Sólo objetos seleccionados

Se tomarán en cuenta solamente los objetos seleccionados. Por ejemplo con esta opción se puede optimizar por capas, es decir, por colores.

#### Optimización máxima

Al elegir esta opción se muestran dos opciones más en el diálogo de optimización de folios. La opción **Optimización máxima** calcula todas las posibilidades de combinación que resulten de los campos de **Optimización final hasta máxima ... Objetos y Profundidad de permutación**. Este cálculo tomará mucho tiempo dependiendo de los tamaños de los valores aquí configurados, ya que se calcularán y compararán todas las posibles combinaciones de estos campos. Por eso, es recomendable deberán tomarse solamente de 20 a 30 objetos con una profundidad de permutación máxima de 5.

*Aviso: Una optimización ocasiona siempre el giro de uno o más objetos.*

#### 3.5.1.1 Líneas de despegamiento

**Líneas de despegamiento** son muy útiles para el mejor procesamiento de trabajos de gran tamaño. Longitudes de material de varios metros de largo o ancho son siempre difíciles de manejar, por eso se puede agregar al cortar los folios éstas líneas de despegamiento que divide al trabajo en partes más pequeñas y manejables.

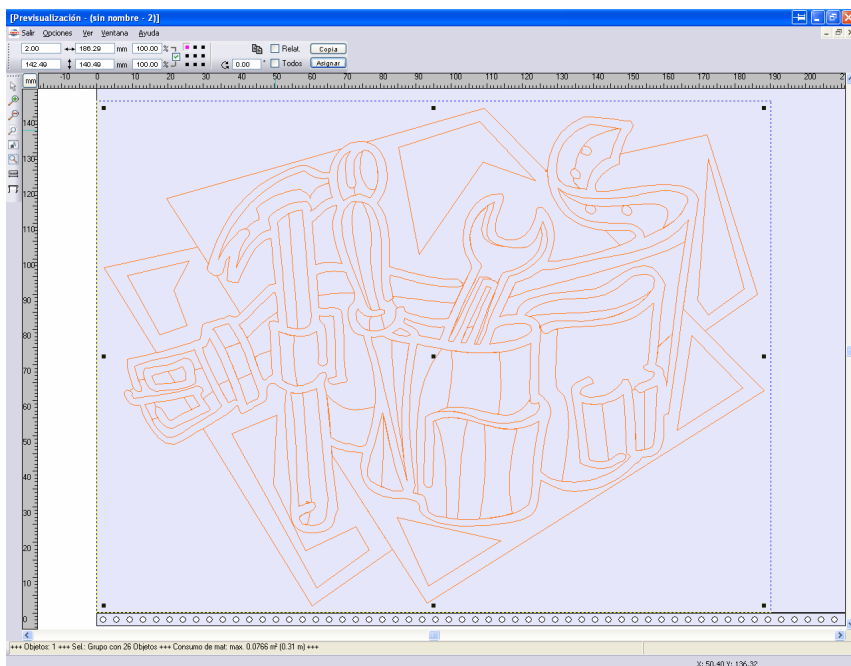


Fig. 3.5-3: Job de salida con despegamiento (rayado azul) sin líneas de despegamiento

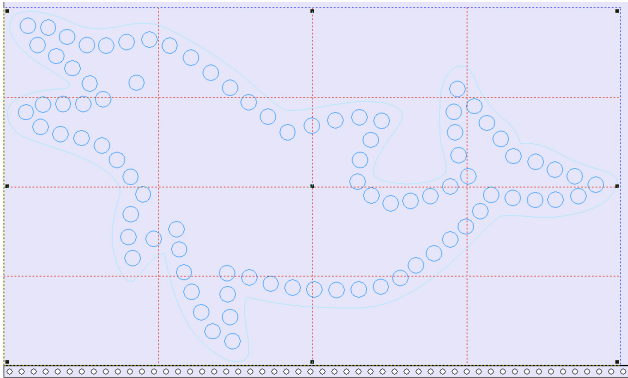


Fig. 3.5-4: Ejemplo con 3 líneas de despegamiento verticales y 3 horizontales (líneas punteadas rojas)

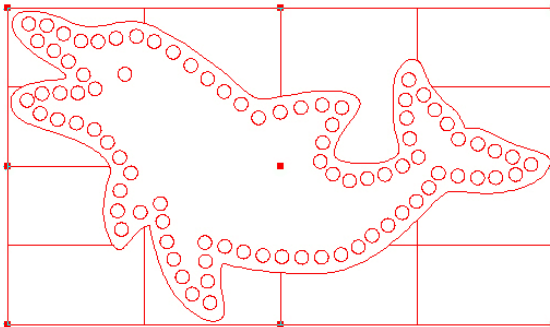


Fig. 3.5-5: Resultado de la salida con líneas de despegamiento- objetos no recortados!

En la **Previsualización de salida** existen la posibilidad de añadir 3 **líneas de despegamientos** horizontales y 3 verticales.

**Aviso:** Solamente se puede añadir líneas de despegamiento se activó la opción de **Marco de despegamiento** en el **Diálogo de salida**.

### 1. Manual

Colocar el cursor del ratón sobre el marco *de línea punteada azul* de despegamiento. El cursor del ratón se transforma en una doble flecha. Arrastrar una línea horizontal o vertical hasta la posición que se quiera segmentar. Repetir este procedimiento hasta que haya agregado las líneas de despegamiento necesarias.

## 2. Por medio del menú *Opciones*

Abrir el menú *Opciones* y activar el punto de *Líneas de despegamiento horizontales* o *Líneas de despegamiento verticales*.

La primera línea de despegamiento se coloca a la mitad del objeto a cortar. Al solicitar una vez más este procedimiento se divide cada vez por la mitad a cada una de las partes existentes. .

## 3. Por medio de los shortcuts *h* o *v*

Al pulsar directamente una "*h*" o una "*v*" en el teclado se producirá una línea de despegamiento como se describió en el número 2.

**Tip:** *Se pueden agregar un marco de despegamiento adicional a objetos únicos por medio de la tecla derecha del ratón.*

### 3.5.1.2 Seccionar trabajo

Bajo seccionar se entiende la división del trabajo en tantas partes (secciones) que sean necesarias para procesar su salida.

Si el trabajo a procesar es más grande que la anchura configurada (Diálogo *Salida*, campo *Anchura de material*) del dispositivo de salida, entonces se mostrará en el área de info del diálogo de *Salida* el aviso de que "*Se seccionará el trabajo*".

**Aviso:** El concepto *Seccionar* y *Segmentar* son sinónimos.

Al activar el menú de *Salida* se abre el siguiente diálogo **antes** de la transferencia al dispositivo:

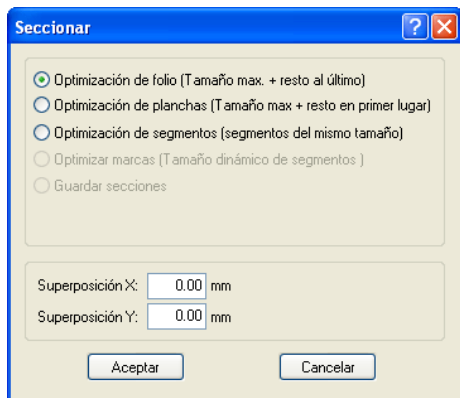


Fig. 3.5-6: Diálogo de segmentación con valor de superposición de 3 mm

### **Optimización de folio (Tamaño max. + resto al último)**

**Optimización de folio...** provoca que CoCut produzca segmentos con el valor máximo. El tamaño del último segmento es por lo general diferente a los otros.

### **Optimización de planchas (Tamaño max. + resto en primer lugar)**

Solamente activo usando un plóter de mesa. si se trabajará por último el resto no se terminaría con con el proceso de trabajo de mesa, por eso se corta primero el resto para que al final del proceso se recorra toda la mesa.

### **Optimización de segmentos (segmentos del mismo tamaño)**

Esta opción **Optimización de segmentos** produce segmentos con el *mismo tamaño*.

### **Optimizar marcas (Tamaño dinámico de segmentos)**

Esta opción se encuentra normalmente activa en CoCut si el trabajo contiene **Marcas de vídeo**. Se saltará el diálogo anterior y se mostrarán los segmentos dinámicos. Esta optimización solamente funciona si se encuentran por lo menos 3 marcas de vídeo. Dependiendo del tamaño de las marcas, CoCut busca si hay marcas de vídeo en un área hasta del 30% cerca de la línea del segmento, y en caso de encontrar una se convertirá ese segmento en **dinámico**.

### **Guardar secciones**

Se guardará la configuración que se utilizó por última vez. Al cargar nuevamente este trabajo se podrá hacer nuevamente uso de este seccionado.

### **Cortar en negativo**

La opción **Cortar en negativo** nos indica que los objetos se cortarán como un "negativo", por ejemplo, para el uso como plantilla para serigrafía.

### **Superposición X y Superposición Y**

Segmentos con Superposición - En el campo de **Superposición X y Y** se puede indicar que tanto se sobrepondrán los segmentos. Los vectores se alargarán en dichos lugares.

### 3.5.1 La previsualización de salida

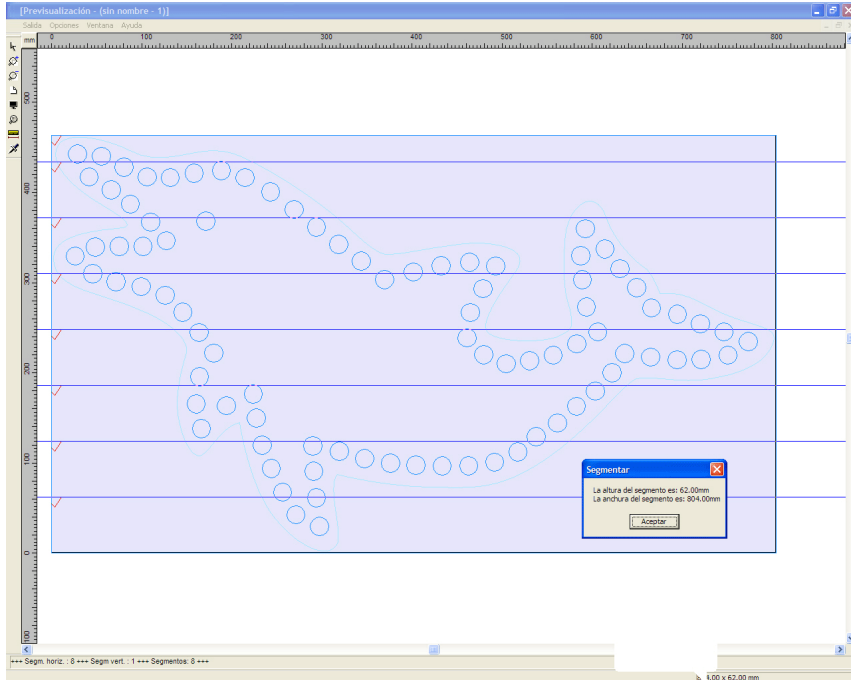


Fig. 3.5-7: Optimizar folios en la previsualización de seccionar con 8 segmentos e info de tamaño de segmentos

#### Elección o quitar elección a segmentos

La elección o quitar elección de los segmentos se lleva a cabo con un clic sobre el segmento. El ganchito rojo ✓ indica cual segmento está activo y se procesará de salida.

#### Modificar la segmentación recomendada

Para modificar los segmentos se arrastran con la ayuda del ratón las líneas de segmento azules al lugar deseado. CoCut agrega automáticamente, si es necesario, secciones nuevas.

En la barra de estado de la previsualización de los segmentos se muestra el tamaño del trabajo a cortar en dirección X y Y, así como la cantidad de segmentos.

## 4 Parte de Referencia

Las opciones de menú en su orden cronológico:

### 4.1 El menú *Archivo*

#### 4.1.1 El comando de *Nuevo...*

Con el comando de *Nuevo* se abrirá un nuevo trabajo



#### 4.1.2 El comando *Abrir...*

Con este comando se mostrarán en la pantalla/espacio de trabajo actual los archivos que se guardaron en el disco duro con el formato-JOB o en algún medio. Se puede seguir trabajando con este archivo. Se pueden borrar los Trabajos después de las debidas preguntas de seguridad.



#### 4.1.3 El comando de *Guardar*

Con este comando se guarda el trabajo actual. Si ya se ha grabado con anterioridad se conservará el nombre del archivo y su respectivo directorio. Se regrabará la última versión del trabajo, por esto, no se podrá recuperar dicha versión.



Si se ha creado un Trabajo nuevo que no se ha grabado ni una sola vez, cuando se elige el comando de *Guardar* del Menú de *Archivo*, entonces el programa envía automáticamente al comando de *Guardar como...*

Se abrirá primero el diálogo de *Info-Trabajo*, en donde se puede proporcionar informaciones adicionales para el Trabajo. Después se abrirá el respectivo diálogo para guardar su trabajo y se requerirá que se ingrese el nombre del archivo y el directorio.

#### 4.1.4 El comando *Guardar como...*

Con este comando se puede guardar un trabajo nuevo bajo el nombre de archivo que usted elija, y en el directorio que usted decida. Este comando también sirve para hacer cambios del nombre del archivo y/o directorio de aquellos archivos que ya se habían creado con anterioridad. Si usted quiere guardar un archivo que se ha creado, tomando como base otro anterior, y sin modificar éste, entonces utilizar el comando de *Guardar como...* y después otorgar al trabajo nuevo, si se desea, un nombre diferente en un directorio diferente.



El comando *Guardar como...* se puede usar también cuando se quiera grabar el trabajo actual en un disco externo. Para esto se tiene que elegir la unidad correspondiente.

#### 4.1.5 El comando Importar

### 4.1.5 El comando *Importar*

Con este comando se asumirán en CoCut gráficos que no fueron grabados con el formato de JOB.



### 4.1.6 El comando de *Salida...*

Con este comando se inicia el módulo de salida para cortar, dibujar, fresar.



### 4.1.7 El comando *Salir*

Con esto se puede abandonar CoCut y regresar al espacio de trabajo de Windows. Al no haber guardado previamente el trabajo recién realizado, se le preguntará si quiere realizarlo en ese momento o no.



### 4.1.8 Historia de *Trabajo*

Esta función permite cargar los últimos 4 trabajos si complicaciones y sin recurrir a submenús. Al final de la lista del menú **Archivo** aparecen los nombres de los últimos 4 trabajos editados. Hacer un clic con el puntero del ratón sobre el nombre del trabajo deseado.

A continuación se cargará al área de trabajo ese trabajo elegido.

## 4.2 El menú *Editar*

### 4.2.1 El comando *Deshacer*

Con este comando es posible anular las últimas operaciones y funciones realizadas. La configuración estándar es de 5 pasos atrás. Este valor se podrá modificar en el menú de **Configuraciones**, en la opción de **Configuraciones básicas/Diversas** y aquí modificar la opción **Niveles de deshacer**. El valor máximo es de 100 pasos.



F5

**Nota: ¡Esta configuración se puede cambiar solamente con un archivo nuevo (Menú Archivo, opción Nuevo)!**

### 4.2.2 El comando *Rehacer*

Este comando es el comando opuesto al de deshacer. Recupera el estado del trabajo que se tenía **antes** de las acciones de deshacer.



F6

### 4.2.3 El comando *Cortar*

Al hacer uso de este comando se copian objetos en el portapapeles (archivo temporal) de Windows y se eliminan del área de trabajo. Por medio de este portapapeles se pueden pegar los objetos en otro lugar o en otro programa.



CTRL+X

**Aviso: Para le transferencia de datos se puede hacer también uso del comando de Exportar. Esto es de importancia cuando los datos se transferirán a otra PC.**

### 4.2.4 El comando *Copiar*

Con este comando se copian a la papelera objetos previamente, sin que éstos desaparezcan del área de trabajo.



CTRL+C

### 4.2.5 El comando *Pegar*

Este comando inserta objetos o gráficos de la papelera a su trabajo. El punto de inserción del ratón se transforma en un ángulo recto y junto a él se lee la palabra *Insert* (ing. inserta).



CTRL+V

Se posiciona la punta de este ángulo sobre la parte del área de trabajo en donde se añadirá la gráfica o el objeto.


### 4.2.6 El comando *Pegado especial...*

Con la ayuda de este punto se pueden importar de la papelera "imágenes" a CoCut.


#### 4.2.6 El comando Pegado especial...

**Aviso:** *Esta opción estará desactivada al copiar solamente objetos en CoCut.*

#### 4.2.7 El comando *Seleccionar todo*


Al hacer uso de este comando se seleccionarán todos los objeto del trabajo  **CTRL+A** en proceso, es decir, todos los objetos que se encuentren en el área de trabajo serán seleccionados; pero también todos los que se encuentren fuera del área de trabajo. Después, todos estos objetos seleccionados podrán ser agrupados, combinados o arrastrados.

#### 4.2.8 El comando *Revertir selección*

Con este comando se marcarán todos los objetos que no han sido  **MAYÚS+E** marcados anteriormente. Los objetos ya marcados ya no estarán marcados después.

#### 4.2.9 El comando *Copias múltiples...*

Dicho comando sirve para colocar una cantidad arbitraria de copias de objetos (utilizaciones) sobre la área de trabajo. La cantidad, la distancia, etc. pueden ajustarse en el diálogo.

Descripción detallada:  **[Ver capítulo 6.3: La barra de herramientas para \*Parámetros del objeto\*](#)**

## 4.3 El menú *Objeto*

### 4.3.1 El comando *Rotar*

Este comando rota 90° al objeto en sentido de las manecillas del reloj. Esta opción es necesaria cuando se quiere adaptar rápidamente a los objetos con la dirección de recorrido del folio sin tener que ir a la opción de menú *Rotar*.



### 4.3.2 El comando *Rotar con hoja*

Dicho comando rotará los objetos marcados y la área de trabajo por 90° contra el sentido de las agujas del reloj.



### 4.3.3 El comando *Reflejar en X*

El objeto seleccionado se reflejará horizontalmente. Al haber varios objetos seleccionados se tomará en cuenta el punto medio para la horizontal, el punto medio de la caja delimitadora virtual que se reconoce por medio de los 8 tiradores de las orillas. En caso de no haber seleccionado objetos, entonces se reflejarán todos los objetos.



### 4.3.4 El comando *Reflejar en Y*

El objeto se reflejará verticalmente tomando en cuenta su punto medio. Si hay varios objetos seleccionados se tomará el punto medio de la caja delimitadora, definida por los 8 tiradores de las orillas, como eje para el reflejo. Al no haber seleccionado ningún objeto, entonces se reflejaran todos lo objetos en pantalla.



### 4.3.5 El comando *Eliminar*

Se realiza por medio de la tecla, en su teclado, denominada SUPR, si se cuenta con un teclado en inglés será la tecla denominada DEL. Ésta lleva a cabo el comando de *Eliminar*. Los objetos gráficos serán previamente seleccionados para poder borrarlos por medio de este comando.



### 4.3.6 El comando *Duplicar*

Primero seleccionar el objeto para después duplicarlo. Hacer un clic con la tecla izq. del ratón sobre el comando de *Duplicar* o activar el comando con la combinación de teclas correspondientes.



La posición se determina en el menú de *Configuraciones*, y ahí en *Configuraciones básicas/ Diversas*.

#### 4.3.6 El comando Duplicar

**Aviso:** También se podrá duplicar un objeto si primero se selecciona, después se arrastra presionando la tecla izquierda del ratón hasta el lugar deseado para el duplicado y ahí presionar una vez la tecla derecha del ratón. Los valores de arrastre se registrarán automáticamente.

### 4.3.7 El comando *Agrupar*

Este comando permite conjuntar varios objetos en un grupo, de modo que se pueda trabajar con todos al mismo tiempo. Esto puede ser muy útil cuando se quiera arrastrar varios objetos y no se desee que la posición se altere. Para esto, seleccionar todos los objetos que se desea arrastrar y elija el comando de **Agrupar** y después arrastre el grupo al lugar deseado. En adelante no se podrá modificar o trabajar algún elemento por separado.



Para evitar esto, hacer uso del comando **Desagrupar** y se eliminará esta dependencia.

### 4.3.8 El comando *Desagrupar*

Con este comando se elimina la dependencia de grupo entre los objetos. Después de este comando se podrá trabajar con cada objeto individualmente.



### 4.3.9 El comando *Combinar*

Este comando también conjunta varios objetos en un todo. La diferencia con el comando de **Agrupar** radica en que los objetos seleccionados no se contemplarán como objetos independientes uno del otro.

Para explicar un poco mejor este comando presentamos el siguiente ejemplo:

Usted tiene 2 diferentes cuadrados de diferentes tamaños, el pequeño se encuentra dentro del grande. Para que el pequeño se represente transparente al aplicar el modo de Área completa se combinan los dos cuadrados seleccionados previamente. El perímetro del grande se tomará en cuenta como una orilla exterior y la del pequeño como orilla interior. El área intermedia se rellenará con el color elegido previamente en la caja de capas. En medio queda vacío.



### 4.3.10 El comando *Descombinar*

Con este comando se elimina la combinación de objetos. Después se trabajará con ellos de una forma individual.



### 4.3.11 El comando *Alinear...*

Por medio de esta función se alinearán objetos. Se pueden alinear verticalmente u horizontalmente. Se acomodarán de modo que queden centrados o que tomen la posición deseada.

Además, podrán alinearse con la misma separación, de tal forma que proporcione un efecto de regularidad. También será posible centrar todos los objetos horizontal o verticalmente.



***Aviso: Sólo se podrá activar esta función cuando se encuentren, por lo menos, dos objetos seleccionados.***

### 4.3.12 El comando *Clasificar con simulación...*

Este comando abre la función de clasificación de objetos. Es posible definir el orden de salida y la dirección de giro. Esta clasificación puede depender o no de las capas. También se puede elegir la dirección de recorrido de la clasificación.

En una ventana de previsualización se simulará gráficamente la salida de los objetos, aquí también se podrá hacer un esbozo de la trayectoria del cabezal de la herramienta. Esta simulación se puede efectuar todas las veces necesarias sin que esto perjudique a los objetos originales.



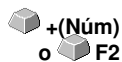
### 4.3.13 El comando *Marco de despegamiento*

Dicho comando generará un marco de despegamiento alrededor de uno o varios objetos seleccionados. Un marco de despegamiento facilitará el despegamiento de un folio del sostén.

## 4.4 El menú *Ver*

### 4.4.1 El comando *Acercar*

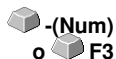
Al elegir esta función se transforma el cursor del ratón en una lupa con un signo de más en el interior. Ahora puede elegir algún lado del área de trabajo y hacer un clic con la lupa. Esta área aumentará de tamaño.



**Aviso:** *Una señal acústica indica que se ha alcanzado el máximo nivel de aumento.*

### 4.4.2 El comando *Alejar*

Esta función disminuye el tamaño del área de trabajo que se aumento anteriormente. Se retrocederá en los niveles que se aumentó.



### 4.4.3 El comando *Página completa*

Al elegir esta función se mostrará toda el área de trabajo a disposición.



### 4.4.4 El comando *Mostrar todo*

Esta función modifica la representación del dibujo de vectores de modo que todos los objetos se visualicen en la ventana del programa. El fragmento que se escogerá será la máxima representación donde se muestren todos los objetos.



**Aviso:** *Al activar la función si se mantiene presionada la tecla MAYÚS se aumentarán además los objetos a su máxima representación.*

### 4.4.5 El comando *Mostrar objetos seleccionados*

Con esta función se mostrarán solamente los objetos seleccionados en su máxima representación.



### 4.4.6 El comando *Hacia adelante*

Al haber varios objetos superpuestos se podrán cambiar el orden de los mismos con la ayuda de este comando.

Con el comando **Hacia adelante** se posiciona al objeto seleccionado en primera fila, adelante de los demás objetos.



#### 4.4.7 El comando *Hacia atrás*

Con este comando se posiciona al objeto seleccionado atrás de todos los objetos.



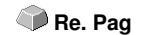
#### 4.4.8 El comando *Avanzar uno*

Este comando coloca al objeto seleccionado un lugar hacia adelante de su actual posición.



#### 4.4.9 El comando *Retroceder uno*

Con este comando se coloca al objeto seleccionado un lugar hacia atrás en relación al actual.



#### 4.4.10 El comando *Modo de contorno*

Este comando activa la vista del área de trabajo con el modo de contorno, es decir, se mostrarán sólo los contornos de los objetos.



#### 4.4.11 El comando *Ampliar representación*

Este comando otorga la mejor representación posible de los objetos. (Contornos alisados).



***Aviso: Esto disminuye la velocidad de procesamiento por lo que se recomienda solamente para control final o para la presentación.***

#### 4.4.12 El comando *Siempre delante*

La ventana de CoCut permanece siempre en primer plano.



***Aviso: Esta opción se recomienda solamente cuando la ventana de CoCut se encuentra en modo parcial.***

#### 4.4.13 El comando *Actualizar ventana*

Con esta función se reproducirá nuevamente el contenido de la ventana, sin modificar el tamaño o la representación elegida.



***Aviso: Utilizar este comando cuando no se pueden seleccionar objetos visibles en la pantalla pero que con el puntero del ratón no se pueden seleccionar o se presentan otros errores de representación.***

## 4.5 El menú *Configuraciones*

### 4.5.1 El menú *Configuraciones básicas*

#### 4.5.1.1 La configuración *Diversas...*

Tenemos las siguientes posibilidades:



##### **Espacio de duplicado en dirección X**

Muestra la cantidad de espacio que se encuentra entre el original y el duplicado en dirección X, directamente después de haberlo creado. .

##### **Espacio de duplicado en dirección Y**

Muestra la cantidad de espacio que se encuentra entre el original y el duplicado en dirección Y, directamente después de haberlo creado.

##### **Con adaptación dinámica**

Esta opción permite activar o desactivar con la tecla derecha del ratón (al duplicar) una función que determina y utiliza los valores de duplicado como espacio X y Y.

##### **Dimensionamiento**

###### *Altura de escritura*

En el campo **Altura de escritura** se puede pre-ajustar la altura estándar de escritura del texto de dimensionamiento.

###### *Alineación hacia el objeto*

La alineación de la línea de dimensionamiento con texto puede ser pre-ajustada: a **la izquierda, arriba, abajo** o **a la derecha, arriba, abajo**.

##### **Mover objetos en dirección X**

Muestra la cantidad con la que se arrastrará el objeto en dirección X cuando se pulsan las teclas de flechitas del teclado.

##### **Mover objetos en dirección Y**

Muestra la cantidad con la que se arrastrará el objeto en dirección Y cuando se pulsan las teclas de flechitas del teclado.

*Aviso: Al oprimir la tecla de MAYÚS se disminuirá un décimo del espacio con el que se desplaza el objeto. Al oprimir la combinación MAYÚS+CTRL se reduce un céntimo.*

### **Intervalo Autosave**

Especifica el intervalo de tiempo en el que se realizará el guardado automático de datos del trabajo en el disco duro. Este archivo de seguridad se encuentra siempre en el directorio principal de CoCut. Bajo el nombre de **autosave.job**.

### **Cantidad máxima de los archivos recientemente utilizados**

Este valor especifica cuantos trabajos recién editados se deben enlistar al final del menú **Archivo**.

### **Consulta "¿Desea sobrescribir el archivo?" al guardar**

Esta opción se encarga de preguntar, antes de salvar, si se desea sobrescribir el archivo actual.

### **Consulta "¿Convertir los grosores de pluma/ dispersiones de color?" antes de la salida**

Antes de enviar los datos al Administrador de plóter se preguntará si transforman los grosores de pluma y/o las dispersiones de color.

### **Opción „Indicar Job Icons en Windows Explorer?"**

Dicha opción generará un Icono con un contenido disminuído de archivo de Job en Windows-Explorer. Esto facilitará la búsqueda del archivo.

### **Max. Cantidad niveles de Deshacer**

Se refiere a la función de Deshacer en el menú **Editar**.

*Aviso: Esta opción solamente funciona cuando no se ha cargado ningún trabajo.*

### **No deshacer/rehacer bitmaps de más de ...**

La función de Deshacer/Rehacer se desactivará automáticamente con bitmaps mayores al tamaño que se ha indicado en este campo. Es decir, que no se podrán revertir todas las operaciones en estos bitmaps. Ventaja: Ahorro de tiempo.

*Motivo:* El empleo de tiempo (tiempo de trabajo de la PC ) será demasiado alto con bitmaps de cierto tamaño, ya que por cada nivel de deshacer o rehacer se tiene que hacer una copia del trabajo antes de cada modificación. Se aconseja que el valor para este campo sea de 5-10% de la memoria de RAM disponible en la PC.

### **Eliminar memoria de Deshacer antes de imprimir (max. uso de memoria)**

#### 4.5.1 El menú Configuraciones básicas

La opción de **Eliminar memoria de Deshacer antes de imprimir** borra todos las acciones previas de deshacer hasta ese momento.

#### 4.5.1.2 El Setup Ratón...

##### **CTRL + tecla derecha del ratón uso**

Aquí se puede determinar la acción al pulsar la tecla derecha del ratón. Para esto abrir la lista de elección y elegir el comando que se llevará a cabo cuando haga un clic con la tecla derecha del ratón.

##### **Intervalo de retraso del clic del ratón**

Esta opción aumenta la exactitud al elegir que objeto que se seleccionará. El valor estándar es de 100 y la unidad son milésimas de segundo. Entre más alto sea este valor, más tiempo necesitará el objeto en seguir al cursor del ratón. Así se evita el desplazamiento de algún objeto por error.

**Aviso: Esta configuración es adecuada para el usuario que todavía no maneja el ratón con seguridad.**

##### **Rueda del ratón**

Las siguientes opciones facilitarán la navegación sobre el Desktop CoCut en caso de ratones de computadoras que están provistos con una rueda mediana del ratón.

##### *Zoom*

Partiendo de la posición del cursor con dicha opción se aumentará o disminuirá la área de trabajo al rodar la rueda del ratón: dependiendo de la dirección de rotación.

##### *Desplazar vert. (icalmente)*

Partiendo de la posición del cursor con dicha opción se desplazará la área de trabajo vertical u horizontalmente (rueda + tecla CTRL) al rodar la rueda del ratón. Dependiendo de la dirección de rotación se desplazará hacia arriba, hacia abajo o hacia la derecha o hacia la izquierda.

**Nota: La tecla MAYÚS cambiará entre los modos de Zoom y Desplazamiento!**

##### **Deslizar ventana automáticamente**

Esta opción se encuentra normalmente activa (estándar) y se encarga de mover la ventana automáticamente cuando se desliza un objeto con el ratón fuera de las orillas del área de trabajo.

### 4.5.1.3 La configuración *Dispositivos de salida...*

Esta categoría de las configuraciones básicas permite la definición de parámetros importantes para la salida con el dispositivo de salida. Las configuraciones por defecto se contraponen con las indicaciones del diálogo de salida antes de la salida de los datos del trabajo.

#### **Actual dispositivo de salida**

Aquí se enlistan los *dispositivos de salida* que se encuentran conectados en ese momento, y se mostrará el nombre del *controlador*, el *puerto* de comunicación así como el *modo* y el *material* del banco de datos de material.

Con el botón ... se puede modificar o eliminar la configuración existente.

#### **Puerto de comunicación**

Muestra con que puerto se ha unido la PC al dispositivo de salida.

#### **Configuraciones por defecto**

##### ***Origen de hoja invariable***

Esta opción se ocupa que no se emplee un nuevo origen después de la salida del trabajo. La siguiente salida se realiza con las mismas coordenadas.

##### ***Sin pausa entre trabajos***

Esta opción es ideal para una salida sin interrupciones sin interacción del Administrador del plóter.

##### ***Pausa entre segmentos***

con esta configuración el plóter permanece estático después del corte de un segmento. Esta opción se utiliza, por lo general, con dispositivos de mesa plana sin un sistema automático de transporte de folio.

Como segmento se entiende el área máxima consignada en la que se trabajará una sección o fragmento.

Se acomodará manualmente el folio después de cada segmento.

### ***Ordenar antes de la salida***

Ordenar significa que se trabajará primero con todos los objetos en la parte interior y luego con los de la parte exterior y que esta clasificación se hará en dirección del eje X. Este botón controla que el folio no se mueva de un lado a otro para la máx. exactitud de las repeticiones. Esta opción es adecuada para los plóter con avance de rollos o con fresadoras.

Se reduce la velocidad de la salida con un valor mínimo de configuración.

### ***Salida a archivo***

Esta opción no dirige la salida de datos al dispositivo sino que abre un diálogo, en el que se indicará la ruta y el nombre del archivo de salida con el que se guardará en el disco duro.

### ***Leer automáticamente***

Esta opción sólo se podrá activar cuando un dispositivo se encuentre conectado a la PC , online y que el comando de lectura para este dispositivo esté incluido en el controlador.

### ***Solamente salida capa con herramienta***

Con esta opción se enviarán solamente a la salida objetos con los que se asignó una herramienta a la capa .

### ***Marco de despegamiento***

Esta opción sirve para indicar si se recortará un marco de despegamiento de folio alrededor del objeto de salida. Esta opción facilita la separación del material de soporte del folio.

### ***Superposición***

Se entiende como superposición cuando se enciman 2 segmentos. Este valor es de utilidad para equilibrar el fruncimiento que se presenta con los folios. .

### ***Separación entre copias***

El espacio entre las copias en el dispositivo de salida.

### ***Espacio entre segmentos.***

Esto se define como la separación entre cada segmento de un trabajo.

### **Espacio entre montones**

Esto significa si las copias se amontonan verticalmente. El único requisito es que el objeto seleccionado se envíe a la salida más de una vez.

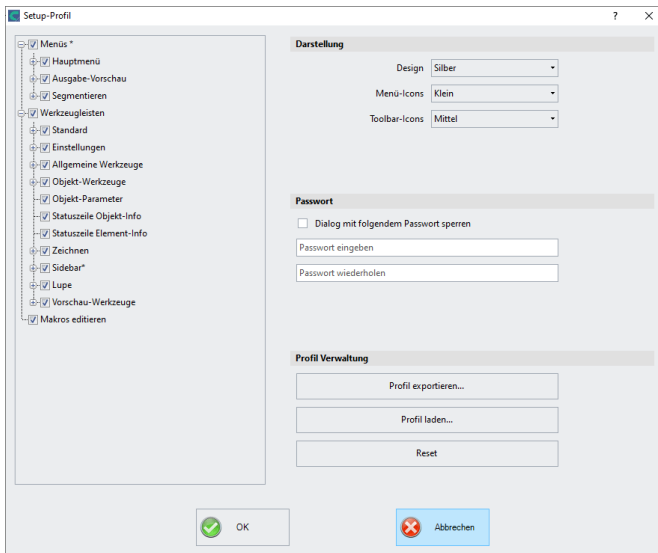
*Aviso: En la previsualización de salida se mostrará el primer objeto "normal". El resto del montón se representarán con un cuadrado negro con una cruz en el interior.*

### **No mostrar tooltips**

Con esta opción se evita que se muestre en el diálogo de salida los tooltips que se configuraron en el controlador del dispositivo.

### **4.5.1.4 El Setup del Perfil...**

El Setup del *Perfil* sirve para individualizar la superficie. El usuario o el administrador puede configurar la superficie CoCut como lo desee o reducirla a la dimensión requerida. El perfil de usuario así definido puede ser exportado o transferido a otros clientes licenciados con una contraseña protegida.



#### **4.5.1.4.1 Representación**

Las siguientes opciones son posibles: **Original, XP, Glacial, Office (col.)**. El cambio se indica inmediatamente.

#### 4.5.1 El menú Configuraciones básicas

##### 4.5.1.4.2 Color

Las siguientes opciones son posibles: **Azul**, **Plateado**, **Olivo** y **Rojo**. El cambio se indica inmediatamente.

##### 4.5.1.4.3 Icons Menú

Los siguientes tamaños son posibles: **Pequeño**, **Medio** y **Grande**. Una previsualización en la área izquierda de diálogo indica qué efecto tendrá el cambio de la visualización.

##### 4.5.1.4.4 Toolbar Icons

Los siguientes tamaños son posibles: **Pequeño**, **Mediano** y **Grande**. Una previsualización en la área izquierda de diálogo indica qué efecto tendrá el cambio de la visualización.

##### 4.5.1.4.5 Opción Bloquear diálogo con siguiente palabra de paso

Si se asignará una contraseña aquí, al activar la **entrada de menú del Perfil**, se consultará dicha palabra de paso. Una modificación de la visualización es posible solamente en el caso de que esté conocida la contraseña.

#### 4.5.1.4.6 Botón *Exportar Perfil...*

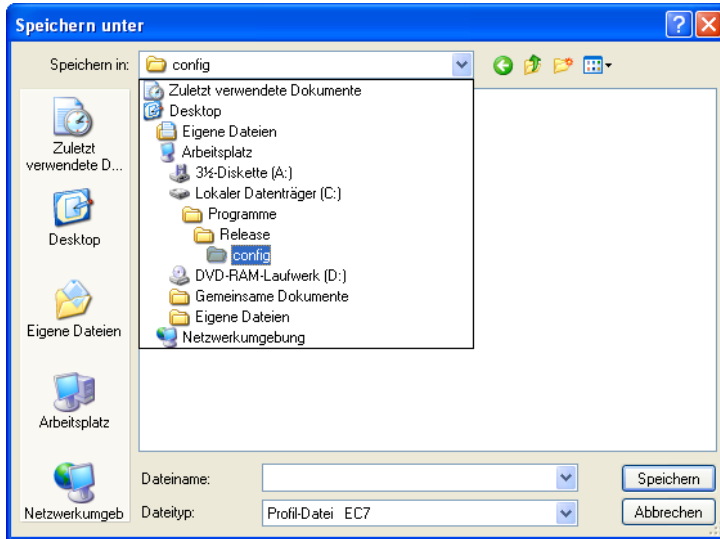


Fig. 4.5-1: Diálogo Memorizar Perfil con Ruta Estándar - Memorizar

Al activar el botón *Exportar Perfil* se permite la memorización de perfiles individuales de CoCut. La extensión utilizada del archivo es \*.ec7. Como estándar, se agregará el archivo \*.ec7 en el cuaderno para los datos de aplicación.

***Nota: Si por equivocación se desconectan todos los menús or el menú de Configuraciones básicas, será posible el acceso al Perfil, respectivamente al archivo de Perfil a través del menú de sistema. El menú de sistema estará activado por clic sobre el logo de aplicación en la izquierda al lado del nombre de programa in la línea de programa de la ventana de aplicación***

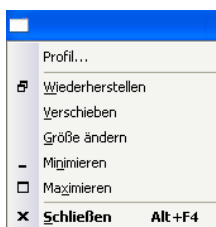


Fig. 4.5-2: El sub-menú Menú de sistema con *Perfil...*

## 4.5.1 El menú Configuraciones básicas

### 4.5.1.4.7 Área de estado

En la área de estado se indicarán mensajes e informaciones que se refieran al manejo y lo expliquen más detalladamente.

## 4.5.2 El comando *Área de trabajo...*

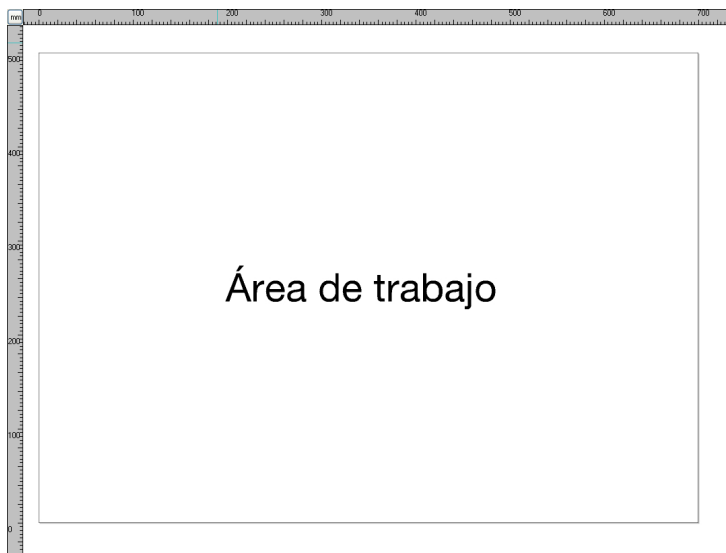


Fig. 4.5-3: La área de trabajo con sombras y reglas

Aquí se puede redeterminar el tamaño y el color de su área de trabajo. La área de trabajo se representa como el marco de la hoja con una sombra gris en el extremo derecho y abajo al lado del marco (véase la ilustración arriba). Se puede libremente definir el color de la área de trabajo lo que garantizará un control óptimo del Layout (diseño) en la pantalla.

Se han predeterminado los tamaños DIN-A. Pero, además de estos tamaños, se pueden definir áreas de trabajo personalizadas. Una de ellas se puede fijar como *Estándar*. Esta se utilizará cada vez que se abra un "archivo nuevo".

Esta opción es una función muy útil para aquellos que por ej. tengan una fresadora o una máquina de grabado, ya que no se requerirá indicar cuál es el área a utilizar cada vez.

**Aviso:** También se puede abrir este diálogo con un doble clic sobre la sombra en la parte lateral derecha.

### 4.5.3 La función *Reglas...*

Con esta función se define el lugar en donde se colocarán las reglas. Se puede prescindir del la representación visual de las reglas si se quiere tener más espacio. En una representación métrica se diferencia con una rayita más larga cada quinta unidad. Pero con una representación no-métrica se representa esta diferencia en la segunda y la cuarta unidad.



### 4.5.4 La función de Unidades de medida

Este comando activa la unidad de medida deseada (mm, cm o pulg).

**Aviso:** *Esta métrica se puede modificar también en el ángulo donde se unen las dos reglas.*

### 4.5.5 El comando de *Deshacer/Rehacer*

Con este comando se activa o desactiva la función de ***Deshacer/Rehacer***.



**Ventajas** cuando se encuentra desactivado:

La edición de nodos se acelera en caso de trabajar con muchos objetos o con objetos grandes. Se puede invalidar la fase de prueba (estado inicial, edición, estado final temporal) en diferentes pasos del proceso de la siguiente manera:

1. Desactivar *Deshacer/Rehacer*, 2. Editar los objetos y 3. Activar la función *Deshacer/Rehacer*

Al elegir la función ***Deshacer*** en el menú de ***Editar***, se recupera el estado que se tenía antes del punto 1.

### 4.5.6 La función *Ayuda para encajar*

La *Ayuda para encajar* facilita la colocación de objetos sobre las líneas guía. Esta opción activa el efecto "magnético" sobre los objetos gráficos o los bloques de texto.



### 4.5.7 El comando *Elegir idioma...*

Este comando abre el diálogo con el que se activa el idioma para la representación de CoCut.

## 4.6 El menú *Ventana*

### 4.6.1 El comando *Nueva ventana*

Al activar este comando se abre una ventana nueva de CoCut.

### 4.6.2 El comando *Uno debajo del otro*

Al activar dicho comando se posicionarán todas las ventanas uno encima y abajo del otro de manera disminuída - separación horizontal.

### 4.6.3 El comando *Uno al lado del otro*

Al activar este comando se colocarán todas las ventanas abiertas de una forma una al lado de otra de manera disminuída - separación vertical.

### 4.6.4 El comando *Cascada*

Al pulsar este comando todas las ventanas abiertas se representan en una forma de cascada inclinada.


### 4.6.5 El comando *Cerrar*

Al usar este comando se cierra la ventana activa después que se pide confirmar este comando.


### 4.6.6 El comando *Cerrar todo*

Este comando cierra todas las ventanas abiertas después de solicitar una confirmación.

### 4.6.7 El comando *Estándar*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Herramientas**  **CTRL+1** en el área de trabajo.

### 4.6.8 El comando *Sidebar (Barra lateral)*

Dicho comando conectará o desconectará la **Barra lateral**. La **barra lateral**  **CTRL+2** contiene diferentes solapas (por ej. capas) y estará generalmente indicada en el margen derecho.

### 4.6.9 El comando **Setup**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Setup**.



### 4.6.10 El comando **Herramientas generales**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Mostrar caja de herramientas generales**.



### 4.6.11 El comando **Herramientas objetos**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Herramientas objetos**.



### 4.6.12 El comando **Parámetros objetos**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Parámetros objetos**.



### 4.6.13 El comando **Info-Objetos en la barra de estado**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Objetos en la barra de estado**.



### 4.6.14 El comando **Info-Elementos en la barra de estado**

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Elementos en la barra de estado**.



## 4.7 El menú *Ayuda*

### 4.7.1 El comando *Acerca de ...*

Al elegir esta opción se abre la Info-ventana en la que se muestran una serie de informaciones. En la parte izquierda del diálogo se muestra entre otras cosas el *Número de serie*, *El número de la versión*, *la memoria disponible*, *el coprocesador o el tipo de procesador*. En la parte derecha inferior del diálogo se encuentra la barra deslizable, en donde se enlistan todos los archivos del respectivo programa. Esta lista de archivos se puede imprimir con el botón de *Imprimir*.

***Aviso: En caso de presentarse problemas con la versión de CoCut se puede obtener una ayuda más eficaz por parte del equipo de asistencia técnica si se envía este listado.***

### 4.7.2 El comando *Temas de ayuda...*

Esta opción inicia la ayuda para CoCut.



### 4.7.3 El comando *Info-Objeto...*

Al activar este comando se abre la Info-ventana con una serie de informaciones respecto a los objetos que se encuentran en el área de trabajo. Puede tratarse de el número de objetos, la cantidad de objetos seleccionados, los objetos de vectores, los bloques de texto, todos los grupos y combinaciones o todos los bitmaps.



El botón de *Selección* abre *el Administrador de objetos*.

### 4.7.4 El comando *Instalar Plugins de Autoimportación*

Al activar dicho comando se abre la ventana *Corun Installer* que indicará para qué programas los Plugins están disponibles. Los programas que se encontraron automáticamente ya están seleccionados. En el campo de lista Eurosystems-Software se debe seleccionar el programa que debe de servir como programa de *Destino* para la transferencia de los datos.

El botón *Instalar* arrancará el proceso de instalación.

### 4.7.5 El comando *Soporte online*

Al activar este comando se establece una conexión directa vía internet con el equipo de asesoría de Eurosystems Neo S.à r.l. - [www.eurosystems-neo.lu](http://www.eurosystems-neo.lu).

### **4.7.6 El comando *Control remoto equipo de asesoría...***

Se puede transferir el contenido de una pantalla a otra computadora en tiempo real, vía internet. Por eso, es posible que dos usuarios, que se encuentran en diferentes lugares, puedan ver el mismo contenido en una pantalla. Mientras usted habla por teléfono con uno de nuestros consejeros se pueden mostrar documentos o aplicaciones el uno al otro. La transferencia o el ángulo de vista se pueden cambiar por medio de un clic. Así se puede decidir si uno quiere compartir el contenido de su pantalla o el del asistente técnico.

Para utilizar este control remoto es necesario el acceso a internet.

### **4.7.7 El comando *Actualizar online***

Este comando activa la actualización del software vía internet.

***Aviso: para esto es necesario tener acceso a internet en la PC en la cual se actualizará el software.***

## 4.8 Menús de contexto de la Presentación

### 4.8.1 Menú de contexto con Área de trabajo vacía

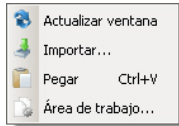


Fig. 4.8-1: Este menú aparece cuando no hay ningún objeto en el escritorio

#### **Actualizar ventana**

Este comando efectúa una reestructuración de la ventana principal.

#### **Importar...**

Esta opción abre el diálogo de **Importar** para importar archivos con formatos diferentes.

#### **Pegar**

Esta opción añade contenidos de la papelera de Windows al Área de trabajo de CoCut

#### **Área de trabajo**

Esta opción abre el diálogo para la configuración previa de los parámetros del Área de trabajo.

## 5 Parte de Referencia - Previsualización de Salida

### 5.1 El Menú de *Salida*

#### 5.1.1 El comando de *Salida*


Inicia la **Salida** en el dispositivo conectado con las configuraciones del diálogo de **Salida a dispositivo**.

### 5.2 El menú *Opciones*

#### 5.2.1 El comando de *Guardar como...*


El comando de **Guardar como...** en la previsualización de **Salida ...** guarda el trabajo con todas las modificaciones llevadas a cabo en la previsualización. Si se regresara al área de trabajo se pierden estas configuraciones, por eso se puede guardar aquí bajo otro nombre al trabajo.



 [Ver capítulo 4.1.4: El comando \*Guardar como...\*](#)

#### 5.2.2 El comando *Cambiar de ejes*

Este comando gira 90° a la izquierda (sentido opuesto al reloj) al objeto seleccionado.

 [Ver capítulo 4.3.1: El comando \*Rotar\*](#)



#### 5.2.3 El comando *Reflejo Horizontal*

El objeto seleccionado se reflejará horizontalmente en relación a su punto medio.

 [Ver capítulo 4.3.3: El comando \*Reflejar en X\*](#)



#### 5.2.4 El comando *Reflejar en Y*


El objeto seleccionado se reflejará verticalmente en relación a su punto medio.

 [Ver capítulo 4.3.4: El comando \*Reflejar en Y\*](#)



#### 5.2.5 El comando *Optimizar...*

La optimización se encarga de que se coloquen a todos los objetos de modo que se ocupe el mínimo lugar posible sobre el folio. Por medio de giros de los objetos o no se tratará de disminuir el consumo de material.

 [Ver capítulo 3.5: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.2.6 El comando *Clasificar con simulación...*

Este comando abre la función de ordenación del objeto con lo que se pueden determinar la sucesión de la salida y la dirección de giro. Se puede ejecutar la ordenación dependiente de la capa o independientemente. También se puede determinar la dirección preferida de la ordenación. En una ventana de previsualización se simulará la salida de los objetos gráficamente; aquí también se pueden diseñar las rutas de recorrido de la cabeza de la herramienta. Se puede ejecutar la simulación con la frecuencia deseada sin que se modifiquen los objetos originales.

  
**CTRL+F10**

 [Ver capítulo 4.3.12: El comando \*Clasificar con simulación...\*](#)

Más detalladamente

## 5.2.7 El comando *Calcular de nuevo*

El comando *Calcular de nuevo* facilitará el cambio de parámetros de salida o de configuraciones del controlador sin dejar la rutina de la salida..

 **N**

Dicho comando retornará de la previsualización de *Salida* al diálogo de *Salida*.

## 5.2.8 El comando *Representación inicial*

Retrocederá la previsualización de Salida al estado que existió inmediatamente antes en el diálogo de Salida después de la llamada a través del botón de *Previsualización*. Se desharán las modificaciones.

  
**MAYÚS+N**

## 5.2.9 El comando *Líneas de despegamiento horizontales*

*Líneas de despegamiento* sirven para un mejor procesamiento de Jobs mayores. Las longitudes de material de varios metros de longitud o de anchura son difíciles a manejar. En consecuencia al cortar los folios se pueden insertar líneas de despegamiento que dividan los Jobs en partes más pequeñas y más fáciles a manejar.

 **H**

Las *Líneas de despegamiento horizontales* serán colocadas con la abreviatura „h” o tiradas con la flecha del marco de despegamiento rayado en azul.


Descripción detallada:  [Ver capítulo 3.5: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.2.10 El comando *Líneas de despegamiento verticales*

**Líneas de despegamiento** sirven para un mejor procesamiento de Jobs maxpitrd. Las longitudes de material de varios metros de longitud o de anchura son difíciles a manejar. En consecuencia al cortar los folios se puede insertar líneas de despegamiento que dividan los Jobs en partes más pequeñas y más fáciles a manejar.




Las **Líneas de despegamiento verticales** serán colocadas con la abreviatura „v” o tiradas con la flecha del marco de despegamiento rayado en azul.

Descripción detallada:  [Ver capítulo 3.5: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.2.11 El comando *Trayecto de prueba*

Si se activa el comando **Trayecto de prueba**, el dispositivo conectado pasará por el marco de despegamiento con cabezal elevado de la herramienta. Esto sucederá también en el caso de no haberse activado la opción „Marco de despegamiento”

Comparar Botón **Trayecto de prueba** en el diálogo **Salida**  [Ver capítulo 3.5: Cortar - Fresar - Hendir - Dibujar ...](#)

## 5.3 El menú *Ver*

### 5.3.1 El comando *Anchura del material*

Al activar dicho comando se tiene el efecto de que se adaptará la sección al valor para la **anchura del material** definido en el controlador o ajustado en el diálogo **Salida**.



### 5.3.2 El comando *Indicar todo*

Esta función modificará la visualización de manera que se vean todos los objetos en la pantalla. Se seleccionará la sección de tal manera que en dicho caso se trate de la representación lo más grande posible en la que sean visibles todos los objetos.



F4  
y  
MAYÚS+F4

Si al activar dicho comando se oprimirá la tecla MAYÚS, los objetos marcados solamente se enfocarán con el zoom de manera máxima.

### 5.3.3 El comando *Indicar objetos seleccionados*

Al activar dicho comando, solamente se indicarán de manera amplificada al máximo los **objetos seleccionados** en la previsualización de **Salida**.



MAYÚS+F4

## 5.3.4 El comando *Página Completa*

Al activar dicho punto de menú, se indicará una previsualización de la área completa de material. El tamaño de la área indicada depende del así llamado Framesize (tamaño de marco) (altura del folio \* anchura del folio) del dispositivo de salida que se debe localizar.



Si se ha seleccionado un controlador para un trazador de rollos en el diálogo de **Salida**, siempre se indicará una longitud de material de 30 m en la previsualización.

Si se ha seleccionado un controlador para un trazador plano en el diálogo de corte, se indicará la anchura máxima de dicho trazador plano como longitud de material.

## 5.4 El menú *Ventana*

### 5.4.1 El comando *Nueva ventana*

Al activar este comando se abre una ventana nueva de CoCut.

### 5.4.2 El comando *Uno debajo del otro*

Al activar dicho comando se posicionarán todas las ventanas uno encima y abajo del otro de manera disminuída - separación horizontal.

### 5.4.3 El comando de *Ventanas horizontales*

Al activar dicho comando se colocarán todas las ventanas abiertas una al lado de otra, de manera disminuída - separación vertical

### 5.4.4 El comando *Cascada*

Al pulsar este comando todas las ventanas abiertas se representan en una forma de cascada inclinada.


### 5.4.5 El comando *Cerrar*

Al usar este comando se cierra la ventana activa después que se pide confirmar este comando.


### 5.4.6 El comando *Cerrar todo*

Este comando cierra todas las ventanas abiertas después de solicitar una confirmación.


### 5.4.7 El comando *Herramientas generales*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Mostrar caja de herramientas generales**.  CTRL+4


### 5.4.8 El comando *Parámetros objetos*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Parámetros objetos**.  CTRL+7

### 5.4.9 El comando *Info-Objetos en la barra de estado*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Objetos en la barra de estado**.  CTRL+8

### 5.4.10 El comando *Info-Elementos en la barra de estado*

Este comando activa o desactiva la barra de símbolos para **Info-Elementos en la barra de estado**.  CTRL+9

## 5.5 El menú *Ayuda*

### 5.5.1 El comando *Acerca de ...*

Al elegir esta opción se abre la Info-ventana en la que se muestran una serie de informaciones. En la parte izquierda del diálogo se muestra entre otras cosas el *Número de serie*, *El número de la versión*, *la memoria disponible*, *el coprocesador* o *el tipo de procesador*. En la parte derecha inferior del diálogo se encuentra la barra deslizable, en donde se enlistan todos los archivos del respectivo programa. Esta lista de archivos se puede imprimir con el botón de **Imprimir**.

*Aviso: En caso de presentarse problemas con la versión de CoCut se puede obtener una ayuda más eficaz por parte del equipo de asistencia técnica si se envía este listado.*

### 5.5.2 El comando *Temas de ayuda*

Esta opción inicia la ayuda para CoCut.

 F1

### 5.5.3 El comando *Instalar Plugins de autoimportación...*

Al activar dicho comando se abrirá la ventana *Corun Installer*, que enlistará para qué programas están disponibles Plugins. Los programas que se han encontrado automáticamente ya están seleccionados. En el campo de lista *Eurosystems* se debe seleccionar el programa que debe de servir como

5.5.3 El comando Instalar Plugins de autoimportación...

programa *Destino* para la transferencia de datos.

El botón **Instalar** arrancará el proceso de instalación.

## 5.5.4 El comando **Soporte online**

Al activar este comando se establece una conexión directa vía internet con el equipo de asesoría de Eurosystems Neo S.à r.l. -

[www.eurosystems-neo.lu](http://www.eurosystems-neo.lu).

## 5.5.5 El comando **Control remoto equipo de asesoría...**

Se puede transferir el contenido de una pantalla a otra computadora en tiempo real, vía internet. Por eso, es posible que dos usuarios, que se encuentran en diferentes lugares, puedan ver el mismo contenido en una pantalla. Mientras usted habla por teléfono con uno de nuestros consejeros se pueden mostrar documentos o aplicaciones el uno al otro. La transferencia o el ángulo de vista se pueden cambiar por medio de un clic. Así se puede decidir si uno quiere compartir el contenido de su pantalla o el del asistente técnico.

Para utilizar este control remoto es necesario el acceso a internet.

## 5.5.6 El comando **Actualizar online**

Este comando activa la actualización del software vía internet.

**Aviso: para esto es necesario tener acceso a internet en la PC en la cual se actualizará el software.**

## 5.6 Menú de contexto de la tecla derecha del ratón

### 5.6.1 Menú de contexto Previsualización de Salida

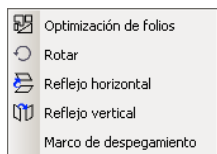


Fig. 5.6-1: Menú de contexto de la previsualización de Salida con función de Marco de despegamiento

#### **Marco de despegamiento**

A diferencia de la opción de Marco de despegamiento, dicha función generará un marco de despegamiento en la previsualización de Salida alrededor de los objetos *seleccionados*.

Todas las otras entradas de menú se podrán activar a través del menú principal.

## 5.6.1 Menú de contexto Previsualización de Salida

## 6 Barras de herramientas

### 6.1 La barra de herramientas *Estándar*


La Barra de herramientas *Estándar* se activará o desactivará a través del  **CTRL+1** menú de *Ventana*.



Fig. 6.1-1: Barra de herramientas colocable libremente - Colección de herramientas estándar



Fig. 6.1-2: Barra anclada de herramientas

#### BOTONES DE 1 A 15

- |                                     |                                      |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Crea una <i>nueva ventana</i>    | 9. <i>Imprimir</i> objetos           |
| 2. <i>Abrir</i> trabajo...          | 10. <i>Importar</i> archivo          |
| 3. <i>Guardar</i> trabajo           | 11. <i>Exportar</i> objetos          |
| 4. <i>Guardar todo</i>              | 12. <i>Escanear</i> imágenes         |
| 5. Editar <i>Info-Trabajo</i>       | 13. <i>Deshacer</i> la última acción |
| 6. <i>Cortar</i> en el portapapeles | 14. <i>Rehacer</i> la última acción  |
| 7. <i>Copiar</i> en el portapapeles | 15. <i>Ayuda</i>                     |
| 8. <i>Pegar</i> del portapapeles    |                                      |

## 6.2 La barra de herramientas Herramientas de Objetos

La barra de herramientas **Herramientas de Objetos** se conecta o desconecta a través el menú de **Ventana** .



**Nota: Dependiente del Software de EUROSYSTEMS aplicado pueden hacer falta unas de la herramientas aquí enlistadas (n. d.).**

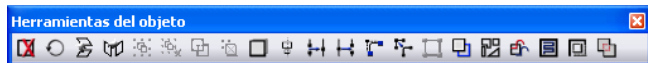


Fig. 6.2-1: Barra de herramientas colocable libremente Colección de herramientas de objetos



Fig. 6.2-2: Barra anclada de herramientas

### BOTONES DE 1 A 21

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. <b>Eliminar</b> Objetos                          | 12. n. d. |
| 2. <b>Ejecutar un cambio de ejes en objetos</b>     | 13. n. d. |
| 3. <b>Reflejar objetos marcados horizontalmente</b> | 14. n. d. |
| 4. <b>Reflejar objetos marcados verticalmente</b>   | 15. n. d. |
| 5. <b>Agrupar</b> objetos                           | 16. n. d. |
| 6. <b>Anular agrupación</b>                         | 17. n. d. |
| 7. <b>Combinar</b> objetos                          | 18. n. d. |
| 8. <b>Anular combinación</b> de objetos             | 19. n. d. |
| 9. n. d.  | 20. n. d. |
| 10. <b>Alinear</b> objetos                          | 21. n. d. |
| 11. n. d.   |           |

## 6.3 La barra de herramientas para *Parámetros del objeto*

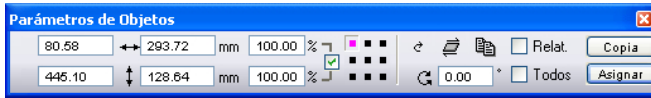


Fig. 6.3-1: Barra de herramientas libremente colocable- Colección de parámetros de objetos

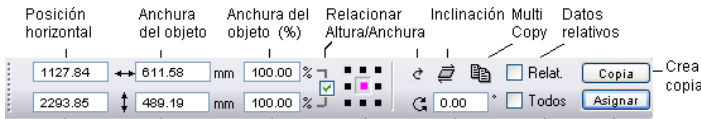



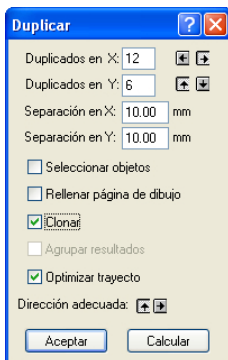
Fig. 6.3-2: Barra de herramientas para Parámetros del objeto (Lista de símbolos) con explicaciones

### 6.3.1 El comando *Copias múltiples*



**Definición de terminología:** Multi-Copy = Copias múltiples de objetos seleccionados (usuarios)

#### 6.3.1.1 El botón *Copias múltiples*



Al activar el botón  se abre el siguiente diálogo:



#### 6.3.1.2 Cantidad en X:

Con los botones  y  se puede aumentar o reducir la cantidad de copias en pasos de uno. La alineación se realizará en la dirección preferida. Alternativamente se puede entrar un valor arbitrario.

### **6.3.1.3 Cantidad en Y:**

Con los botones  y  se puede aumentar o reducir la cantidad de copias en pasos de uno. La alineación se realizará en la dirección preferida. Alternativamente se puede entrar un valor arbitrario.

### **6.3.1.4 Distancia X:**

Dicho valor determinará la distancia de copias individuales, una a la otra en dirección del eje X.

### **6.3.1.5 Distancia Y:**

Dicho valor determinará la distancia de copias individuales, una a la otra en dirección del eje Y.

### **6.3.1.6 La opción *Seleccionar objetos***

Si dicha opción está activada se seleccionarán al final las copias múltiples.

### **6.3.1.7 La opción *Llenar hoja de trabajo***

Si dicha opción está activada se llenará solamente la hoja de trabajo con utilizaciones y no también el Desktop.

***Nota: Si dicha opción está activada los campos Cantidad X y Cantidad Y se conectarán en gris - desactivado.***

### **6.3.1.8 La opción *Generar clonos***

Si dicha opción está activada se utilizará el objeto seleccionado como objeto de control para el clono. Todas las demás copias serán generadas como clonos.

### **6.3.1.9 La opción *Agrupar el resultado***


Si dicha opción está activada se agruparán las copias múltiples al final.


### **6.3.1.10 La opción *Optimización del trayecto***

Si dicha opción está activada se generarán las copias múltiples en meandros. Esto reducirá el movimiento del cabezal del dispositivo de salida y reducirá el proceso de salida.

***Nota: La opción Dirección Preferida determinará adicionalmente si se meandrarán en dirección del eje X o del eje Y.***

### 6.3.1.11 La opción *Dirección preferida*

El botón  generará las utilizaciones en dirección del eje Y - „por columnas”.

El botón  generará las utilizaciones en dirección del eje X - „por líneas”.

## 6.4 Info-objeto en la barra de estado

Esta línea en la barra de estado informa acerca de las características y atributos de objetos en el área de trabajo de CoCut. Esta información abarca la cantidad, el tipo de objeto, el modelo de color, el valor del color y otros datos adicionales importantes a valorar.

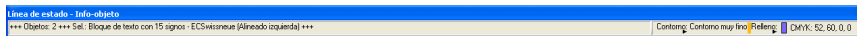


Fig. 6.4-1: Línea en la barra de estado que muestra las características de los objetos, áreas de color, etc. - flotante



Fig. 6.4-2: Línea en la barra de estado que muestra las características de los objetos, áreas de color, etc. - fija

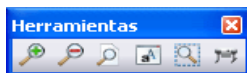
## 6.5 Info-elemento en la barra de estado

Esta línea en la barra de estado proporciona la posición actual del cursor en forma de coordenadas x/y. Adicionalmente se mostrará en el área izquierda, al lado de las coordenadas del cursor, textos de ayuda y textos adicionales de Info-capas, por ejemplo, del campo *Nombre del material*. También se podrá obtener información acerca del controlador (driver), como por ejemplo, se puede mostrar la profundidad de herramienta que se configuró para una capa determinada.



Fig. 6.5-1: Línea en la barra de estado para Elemento con texto de ayuda e info-elementos, aquí se muestran coordenadas

## 6.6 La caja de herramientas para *Herramientas de Previsualización*



### **La Herramienta *Flecha***

Este modo permite *seleccionar, arrastrar, agrupar temporalmente*, (función Marquesina) y *cambiar el tamaño* a objetos en la Previsualización de Salida.

### **La *Lupa+***

Este botón con el signo (+) de adición aumenta partes del área de la Previsualización de Salida. Arrastrar un marco con la función de Marquesina para abarcar el área que se quiera aumentar. Esta función se puede utilizar repetidas veces una tras otra.

*Aviso: La tecla de función F2 y la tecla (+) del teclado numérico activan también esta función para aumentar.*

### **La *Lupa-***

Este botón con el (-) signo de menos disminuye *gradualmente* partes del área del escritorio o del área de Trabajo.

*Aviso: la tecla de función F3 con la tecla de (-) del teclado numérico activan también esta función de Disminuir.*

### **La *Hoja***

El botón con el símbolo que representa una hoja de papel sirve para representar en su máximo tamaño el área del material.

### **El *Monitor***

El botón que simboliza un monitor representa a todos los objetos que se encuentran en el área de trabajo, en su máximo tamaño. Se elegirá la máxima representación con la cual se pueda mostrar todos los objetos.

### **La *Lupa para objetos seleccionados***

La Lupa "punteada" representa en su máximo tamaño a todos los objetos seleccionados.

*Aviso: Si se oprime la tecla de MAYÚS mientras se activa este comando, entonces se representarán óptimamente todos los objetos.*


### **La herramienta *Medir***

Esta herramienta sirve para calcular y modificar porcentualmente las medidas de los objetos.

### **El comando *Salida***

Al activar este botón se transfieren los datos al Administrador del plóter para su salida al dispositivo conectado.

## 6.7 La caja de herramientas para *Previsualización de Parámetros del Objeto*

La *caja de herramientas para Previsualización de objetos* se conectará  **CTRI+7** a través de la siguiente abreviatura de tecla.

**Nota:** *Idéntica con la parte no variable de la caja de herramientas de parámetros de objetos de versiones anteriores de CoCut.*

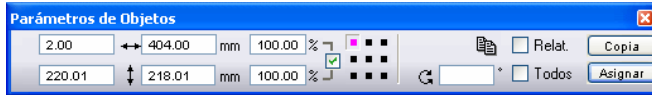


Fig. 6.7-1: Caja herramientas para Parámetros del Objeto con posición, tamaño, ángulo, Multi-Copy, ...



**Aviso:** ¡La representación de la caja de herramientas para *Parámetros del Objeto* varía dependiendo como se ha configurado las *Propiedades de objeto*!

## 6.7 La caja de herramientas para Previsualización de Parámetros del Objeto

## 7 Herramientas - Tools

### 7.1 El Escritorio (Desktop)

Después de iniciar CoCut aparece el Escritorio con el Área de trabajo así:

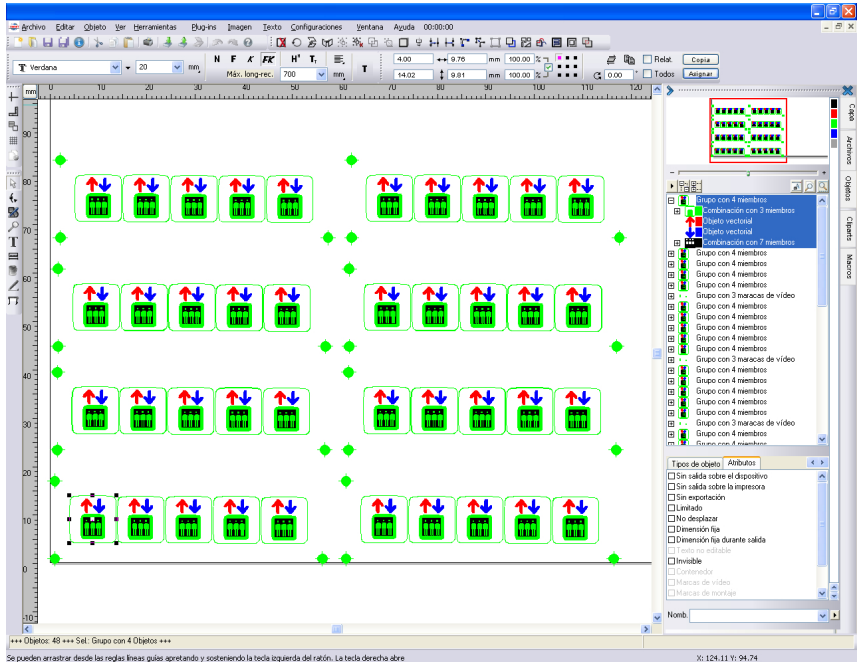


Fig. 7.1-1: CoCut Escritorio con Área de trabajo y mostrando Cajas de herramientas, Herramientas, Reglas, Administrador de Objetos y Barras de estado


El **Área de trabajo** se reconoce porque está limitada por un marco negro que a la derecha y abajo se representa con una sombra gris. Esta área de trabajo sirve para orientación y medición.

Las **Reglas** se pueden colocar libremente o desactivar. La barra de herramientas Capas está integrada en la Barra lateral. La **Métrica** (cm, mm, Zoll [inch]) se puede modificar (la unidad) presionando el botón que se encuentra en el ángulo donde se unen las dos reglas. De la misma manera se puede cambiar el punto cero de la regla. Las siguientes opciones estarán disponibles: Colocar punto cero sobre coordenadas absolutas, desplazar el punto cero, reponer el punto cero, punto cero sobre la mitad de la hoja, representar el punto cero y deshacer el punto cero.

En la **Barra de estado** puede encontrar una serie de informaciones de los objetos que se encuentran en el Área de trabajo. Aquí se informa acerca del **contorno**, **relleno**, **medidas**

*del objeto, cantidades de objetos, combinación o Grupos.*




### 7.1.1 Formas que adapta el cursor sobre el Área de trabajo y su significado

Forma del cursor	Significado
	Ningún objeto seleccionado o marcado




*Aviso: se marcan objetos al colocar el cursor sobre un objeto y hacen un clic con la tecla izquierda del ratón.*

Forma del cursor	Significado
	Arrastrar objetos

Aviso: Este cursor se encuentra solamente activo cuando éste se localiza en la parte interna del objeto o en el área entre los 8 cuadritos negros sobre la línea de contorno. El objeto tendrá que estar marcado.

Forma del cursor	Significado
	Aumentar el objeto verticalmente
	Aumentar el objeto horizontalmente
	Aumentar el objeto diagonalmente

*Aviso: Este cursor para cambiar el tamaño se encuentra solamente activo cuando éste se localiza en el área entre los 8 cuadritos negros sobre la línea de contorno , en el modo de **inclin/girar** se activa si con el cursor de cruz que está activo (ver arriba, arrastrar objetos) se hace un clic con la tecla izq. del ratón.*

Forma del cursor	Significado
	Objeto en el modo de <b>Inclina/ Girar</b>
	Rotar objetos
	Inclinar objetos (inclinación horizontal/vertical)

## 7.2 La función *Alinear*



Fig. 7.2-1: El botón Alinear

Esta función alinea dos o más objetos seleccionados entre sí o en el Área de trabajo.

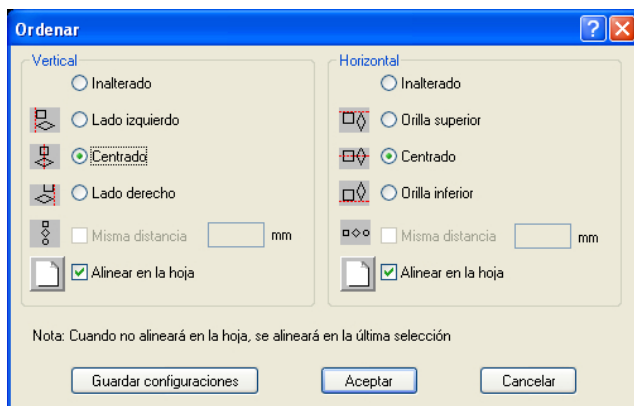


Fig. 7.2-2: El diálogo Alinear

Se puede alinear objetos horizontal o verticalmente. También es posible una alineación centrada, así como la elección de espaciados iguales entre los objetos seleccionados. El tipo de alineación se representa por medio de iconos. Las configuraciones pueden ser aseguradas con el botón **Memorizar Configuraciones**.

**Nota:** *El objeto anteriormente marcado o dibujado sirve para objeto de referencia para la alineación, es decir, se alinearán todos los otros objetos según dicho objeto. Si no se alinearé „En base de la hoja” se alinearé en base de la anterior selección.*

## 7.3 El administrador de Plóter

El administrador de Plóter tiene las siguientes tareas:

### 7.3.1 Crear y cambiar configuraciones de dispositivos

Con el administrador de plóter es posible crear una configuración de dispositivo o brevemente, un dispositivo de salida. En un **dispositivo** se encuentran resumidas todas las informaciones necesarias para procesar los datos, como por ej. el controlador e interfaces.

Entonces dichos dispositivos puede ser utilizados para la salida de gráficas en CoCut. Es posible salir simultáneamente en varios dispositivos .

### 7.3.2 Control de los procesos de salida de los Jobs

Se pueden controlar las salidas sobre los correspondientes dispositivos con el administrador de plóter. Así por ej. se puede detener o interrumpir la salida y cambiar la sucesión de Jobs posteriormente.

### 7.3.3 Salida de datos sobre interfaces locales


Los interfaces seriales y paralelos de la computadora estarán determinados por el administrador de plóter y pueden ser utilizados para la salida de archivos.

### 7.3.4 Administración de Hotfolders

Una función independiente de CoCut es la administración de Hotfolders. Un Hotfolder es un directorio controlado por el administrador de plóter. Cuando se copia un archivo en dicho directorio, el administrador de plóter llevará a cabo automáticamente ciertas funciones configurables.

### 7.3.5 Función de Servidor de Plóter

El administrador de plóter puede liberar dispositivos de manera que otros administradores de plóter puedan utilizar dichos dispositivos liberados. Esto lo hace posible separar los puestos de trabajo de configuración y de salida.

Usted iniciará el Administrador de Plóter a través de un doble clic sobre el ícono -localizado en la parte derecha inferior de la pantalla, en la barra de tareas.

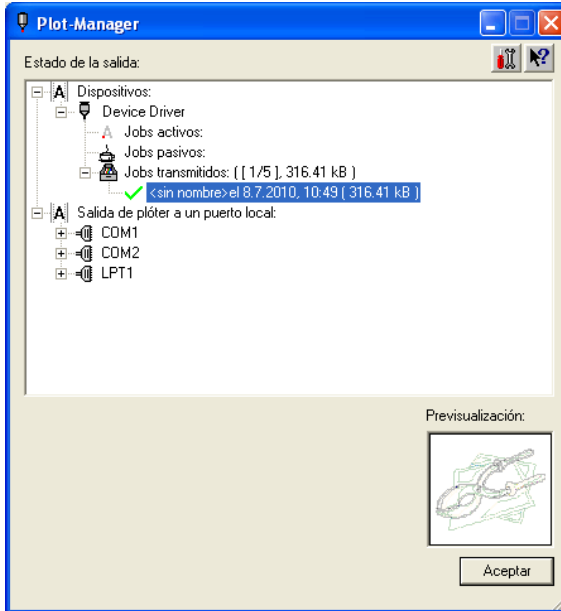


Fig. 7.3-1: Administrador de plóter Ventana principal con previsualización de Job en la parte baja izquierda

## 7.3.6 Cuaderno de dispositivos

Cada dispositivo tiene tres cuadernos de dispositivos en los que se indicarán los Jobs:

**Nota:** El término *Jobs* también incluye las acciones de salida que se ejecutarán por los *Hotfolders* o en interfaces locales.

### Cuaderno de dispositivo 1

#### A *Jobs activos*

Todos los Jobs que deben de emitirse una vez que esté lista la máquina estarán coleccionados en dicho cuaderno. Si se emitió como terminado un Job se emitirá el siguiente Job. Si está activada la opción „Indicar la ventana de aviso antes de la emisión de un Job” se indicará un diálogo de aviso antes de la salida.

### Cuaderno de dispositivo 2

#### *Jobs pasivos*

Cuando el dispositivo de salida se detiene se moverán todos los Jobs que deben salirse a dicho cuaderno.

### **Cuaderno de dispositivo 3**

#### **Jobs salidos**

Aquí se memorizarán los Jobs salidos. La cantidad de los Jobs memorizados puede indicarse en el diálogo de opciones del dispositivo. Si se llegó al límite de la cantidad de los Jobs memorizados, el Job a memorizar posteriormente sustituirá al Job anterior.

#### **Funciones de los Jobs**

Según los cuadernos de dispositivo y del tipo del dispositivo así como el estado del Job, son diferentes las funciones.

**Nota: Se pueden ejecutar las funciones a través de un menú de contexto.**

#### **Funciones para Jobs en dispositivos locales:**

##### **Jobs activos**

Si el Job acaba de salirse:

##### *Detener la salida*

Se detendrá la salida de los datos. Se marcará el Job con el símbolo **A\***.

##### *Jobs detenidos*

##### *Continuar*

Se continuará la salida.

##### *Conectar los Jobs en pasivo*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs activos y será incluido en el cuaderno de los Jobs pasivos.

##### *Eliminar el Job*

Se elimina el Job.

#### **Jobs pasivos**

##### *Activar Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs pasivos y será incluido en el cuaderno de los Jobs activos.

##### *Eliminar el Job*

Se elimina el Job.

**Mensaje:** Se puede incorporar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.

#### **Jobs salidos**

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se insertará en el cuaderno de Jobs pasivos o activos según la configuración del dispositivo.

*Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

*Salir en archivo*

Aquí se puede determinar si el Job se debe salirse en un archivo.

*Memorizar bajo*

Memoriza datos de Job en un archivo antes de procesar el Job.

**Funciones para Jobs en Servidores de Plóter:**

***Jobs activos***

Ningunas funciones

***Jobs activos***

*Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs pasivos y se lo incluirá en el archivo de los Jobs activos.

*Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

*Mensaje: Se puede entrar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.*

***Jobs salidos***

*Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se lo insertará en el cuaderno de Job pasivos o activos según la configuración del dispositivo

*Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

*Memorizar bajo*

Memoriza los datos de Jobs en un archivo antes de procesar el Job

**Funciones para Jobs en Hotfolders::**

***Jobs activos***

Ningunas funciones

***Passive Jobs***

*Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs pasivos y se lo incluirá en el archivo de los Jobs activos.

*Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

### 7.3.6 Cuaderno de dispositivos

*Mensaje: Se puede entrar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.*

#### **Jobs salidos**

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se lo insertará en el cuaderno de Job pasivos o activos según la configuración del dispositivo.

##### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

##### *Memorizar bajo*

Memoriza datos de Jobs en un archivo antes del procesamiento del Job.

#### **Funciones para Jobs en interfaces locales:**

##### ***Jobs activos***

Si el Job acaba de salirse:

##### *Detener la salida*

Se detendrá la salida de datos. El Job se marcará con el símbolo ■.

##### *Jobs detenidos*

##### *Continuar*

Se continuará la salida.

##### *Conectar el Job en pasivo*

Se eliminará el Job de la lista de los Job activos e insertado en el cuaderno de los Jobs pasivos.

##### *Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

##### ***Jobs pasivos***

##### *Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Job pasivos e insertado en el cuaderno de los Jobs activos.

##### *Eliminar el Job*

Se elimina el Job.

*Mensaje: Se puede entrar un texto de mensaje con respecto a este Job. Se indicará dicha información si se debe salir el Job, o si se lo selecciona.*

**Jobs salidos***Activar el Job*

Se eliminará el Job de la lista de los Jobs salidos y se lo insertará en el cuaderno de Job pasivos o activos según la configuración del dispositivo.

*Eliminar el Job*

Se eliminará el Job.

*Memorizar bajo*

Memoriza los datos de Job en un archivo antes del procesamiento del Job

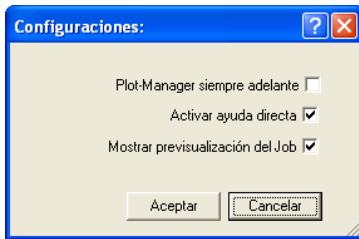
**7.3.7 Configuraciones del Administrador de Plóter**

Fig. 7.3-2: Parámetros opcionales para el Administrador de Plóter

Si se activa la opción **Administrador de Plóter siempre en el primer plano**, la ventana del Administrador de Plóter permanecerá siempre en el primer plano.

Si se activa la opción **Activar Ayuda directa**, se indicará una breve descripción con respecto a un elemento de diálogo cuando el indicador del ratón permanezca encima del elemento de diálogo.

Si se activa la opción **Indicar la previsualización de Job**, se indicará una imagen de previsualización de los datos de salida.

**Parámetro de líneas de comandos**

Si se inicia el administrador de plóter sin parámetros, entonces controla todos los dispositivos con respecto a si hay Jobs para ser procesados.

En el caso de haber encontrado un Job se lo ejecutará. Se terminará en el caso de no haber encontrado ningún Job o de haber procesado todos los Jobs.

Si al llamar los parámetros se indica **!SPOOL!**, el Administrador de Plóter permanecerá activo. Entonces se deberá terminar manualmente a través de un clic de ratón con la tecla derecha sobre el símbolo de la barra de tareas.

## Hotfolder

Con un Hotfolder se puede supervisar un directorio. Cuando se copia un archivo en el directorio que se debe supervisar, según la configuración se llevará a cabo automáticamente una de las siguientes acciones.

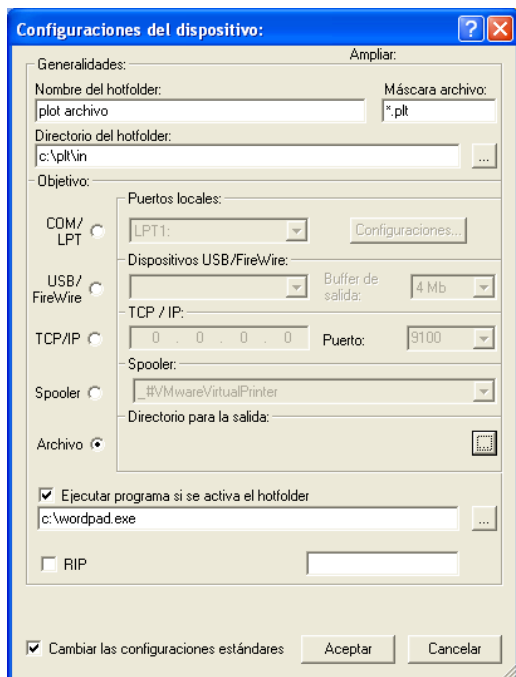


Fig. 7.3-3: Ejemplo para configuraciones de dispositivos de un Hotfolder

### General

*Nombre del Hotfolder:* Aquí se registrará el nombre del Hotfolder.

*Máscara de archivo:* Aquí se registrarán las extensiones de los nombres de archivos que deben de tomarse en cuenta, por ej. \*.plt.

*Directorio de Hotfolder:* Aquí se determinará qué directorio debe de controlar el Hotfolder.

### Meta

*COM/LPT:* Se saldrá el archivo en un interfaz local serial o paralelo.

*USB:* Se saldrá el archivo en un dispositivo USB. Un dispositivo USB solamente está indicado cuando está conectado con el computador.

*TCP/IP:* Se enviará el archivo a una dirección TCP/P. En el caso de algunas direcciones debe de entrarse adicionalmente el número correcto de Puerto.

*Spooler:* El archivo se saldrá a través de un controlador de una impresora.

*Archivo:* Se copia el archivo en un directorio de salida. Un archivo con el mismo nombre será sobrescrito.

Después de haber ejecutado la acción se eliminará el archivo de entrada.

***Nota: Si se ajustará „Archivo” como salida, se iniciará el programa después del proceso de copiado. En todos los otros casos se iniciará el programa antes de la salida.***

### **Ampliado**

*Ejecutar el programa cuando se active el Hotfolder:* Adicionalmente se puede iniciar otro programa que debe de procesar el archivo de entrada que debe de procesarse en el mismo momento. Se marcará el nombre de archivo con %s.

*RIP:* Solamente necesario cuando Pjannto RIP utilice dicho Hotfolder como RIP Hotfolder.

*Máscara:* Formateo del nombre de archivo de salida %File Nombre de archivo;  
Fecha/Hora: %Y - %d\_%H-%M-%S Año/Mes/Día: Hora/Segundo/Minuto

*Cambiar las configuraciones estándar:* Evita que el usuario cambie los parámetros de salida por descuido.

### **7.3.7.1 Opciones de dispositivos**

En la **Ventana Opciones de Dispositivos** se pueden ajustar las opciones de dispositivos descritos en lo siguiente a continuación.

***Nota: Dicha ventana se activará cuando se haga clic sobre una entrada de dispositivo con la tecla derecha del ratón y seleccionará la entrada de menú Opciones.***

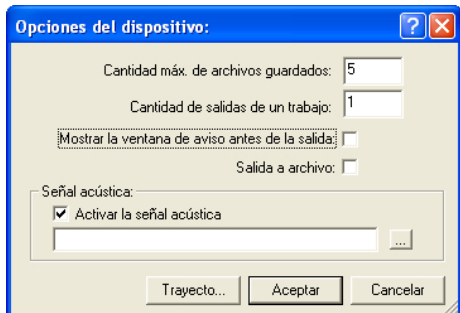


Fig. 7.3-4: Opciones adicionales para cada dispositivo

### Cantidad máxima de los archivos memorizados

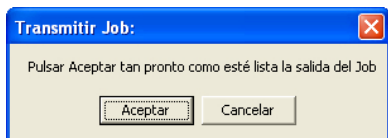
El valor registrado de dicha opción limita la cantidad de los archivos de salida memorizados para dicho dispositivo en la Historia.

### Cantidad de salidas de un Job

El valor registrado de dicha opción determinará cuántas veces deberán salirse Jobs activos

### Indicar Ventana de Aviso antes de la salida

Si está activada dicha opción antes de la salida de cada Job se indicará una ventana de aviso. Esto proporciona al usuario la oportunidad de preparar la máquina **antes** de la salida de datos.




### Salir al archivo

Si dicha opción está activada se desviará la salida a un archivo. Antes de escribir el archivo el diálogo **Memorizar el Job bajo** está activado.

### Señal acústica

#### Activar la señal acústica

Si se activa dicha opción, se saldrá una señal acústica individual antes de la salida de cada nuevo Job que llama la atención del usuario sobre la inminente salida de datos. A través del botón -se puede seleccionar un archivo de sonidos en formato WAV.

**El botón *Trayecto...***

Fig. 7.3-5: Recorridos de las herramientas utilizadas

Dicha función protocoliza los trayectos recorridos (movimientos de las herramientas) de *cada herramienta* del dispositivo activado de la salida en metros. Adicionalmente al trayecto se indicarán el dispositivo, la fecha y la hora de la salida.

### 7.3.7 Configuraciones del Administrador de Plóter

## 8 La Sidebar (Barra lateral)

Se conecta o desconecta la **Barra lateral** a través del menú de **Ventana**.



### 8.1 Definición del término Barra lateral

Una „Sidebar“ es una barra lateral de función con solapas (comparables con las así llamadas barras de símbolos en CorelDRAW). En ella están ahora reunidos el Procesamiento de Capas (anteriormente la Caja de la Capa), el Administrador de Clipart, un Administrador de objetos, un Administrador de Archivos y las Macros.

#### Funcionalidad de la Sidebar para el usuario:

La Sidebar resume diferentes herramientas. Toolbars anteriormente distribuidos, como por ej. la Barra de Capa, el Administrador de Clipart estarán resumidos aquí en una estructura compacta de solapas. La Sidebar sirve como **elemento central para la administración de objetos**.

### 8.2 El control de anclaje



Fig. 8.2-1: Control de anclaje con flecha y línea rayada para desplazar y colocar

**Nota:** El control de anclaje está solamente activado y visible en el estado acoplado. El botón **Plegar la barra lateral**



Al activar el botón **Plegar la barra lateral** se cierra de tal manera que en el lado derecho quedan visibles solamente la barra de solapa y el botón de **Desplegar**.

#### El botón **Desplegar**



Al activar el botón **Desplegar**, se abrirá la barra lateral al tamaño anteriormente configurado.

#### El botón **Cerrar la barra lateral**



Al activar el botón **Cerrar la barra lateral**, la barra lateral será eliminada de la superficie de programa.

**Aviso:** El descubrimiento de la barra lateral será posible en cualquier momento a través del menú de ventana o a través de **CTRL+2**.

### La línea rayada

La línea rayada sirve para desplazar toda la Sidebar. Con la **tecla izquierda del ratón apretada** se moverá la Sidebar a un lugar arbitrario. Un **doble clic sobre la línea rayada** también deshará la Sidebar. Un doble clic sobre la barra de cabeza **o** el desplazamiento con el ratón hacia el margen derecho **anclará** la Sidebar.

### La barra de solapas



Fig. 8.2-2: Barra de solapas con solapa activada de capa

Se seleccionará a través de un clic sobre la correspondiente solapa.

**Nota:** *Dependiendo de la versión de programa la barra puede contener más, menos u otras solapas de las aquí mostradas.*

## 8.3 La solapa Objetos

### 8.3.1 La solapa Objetos (Administrador de objetos)

La **Barra Lateral** se conectará o desconectará a través del **menú Ventana**. Selección a través de la solapa **Objetos**.



#### 8.3.1.1 Componentes del administrador de objeto

##### 8.3.1.1.1 1. El Navegador

###### Tareas

- Previsualización de objetos
- Navegación sobre el Desktop y la área de trabajo
- Zoom-In (adentro) y Zoom-Out (afuera) del Desktop y de la área de trabajo

### 8.3.1 La solapa Objetos (Administrador de objetos)

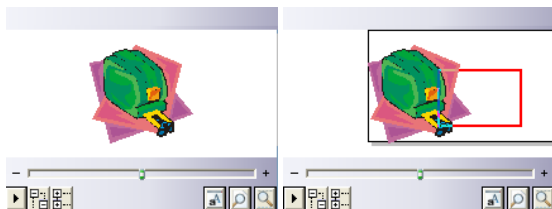


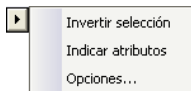
Fig. 8.3-1: Navegador con corredera Zoom , Control, área de navegación y rectángulo de desplazamiento (rojo)

#### La corredera de Zoom



La **corredera de Zoom** sirve para aumentar o disminuir la vista sobre el Desktop. Cada clic a la derecha o a la izquierda al lado del cabezal mediano aumentará y disminuirá la vista. También se puede mover el cabezal continuamente hacia la izquierda o la derecha con el ratón. Si la vista amplificara la visión más allá de 100 %, aparecerá en la previsualización adicionalmente un **rectángulo rojo**. Dicho rectángulo se puede también mover con el ratón.

#### El menú Drop-Out



##### ***Invertir selección***

Invierte la selección en la lista de objetos, es decir, lo que ha sido seleccionado será de-seleccionado.

##### ***Indicar atributos***

Indicará en la barra de estado todas las opciones seleccionadas en la solapa **Opciones**.

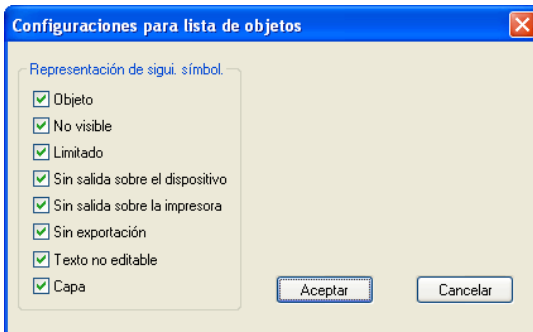
**Opciones...**

Fig. 8.3-2: Limitaciones para la lista de objetos en el administrador de objetos

**Los botones de Arboles**

1. **Expandir** todas las ramas
2. **Abatir** todas las ramas

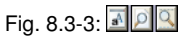
**Los botones de Zoom**

Fig. 8.3-3:

1. Indicar la hoja- Hotkey (Tecla Hotkey) &amp;amp;lt;B&amp;amp;gt;
2. Indicar todos los objetos &amp;amp;lt;F4&amp;amp;gt;
3. Indicar los objetos seleccionados &amp;amp;lt;MAYÚS+F4&amp;amp;gt;

**8.3.1.1.2 2. La barra de colores**

Fig. 8.3-4: Sección de la barra de colores del administrador de objetos

**Tareas de la barra de colores**

- Cambio de color y asignación de color (Capa)

### 8.3.1.1.3 3. La área Lista de objetos- Arbol de objetos

#### Selección con clic de ratón

1. Clic simple seleccionado
2. MAYÚS+Clic seleccionará varios objetos
3. CTRL+Clic seleccionará varios objetos que no se suceden de manera inmediata.

Un clic sobre Más/Menos abrirá o cerrará el árbol (véase Window Explorer).

### 8.3.1.1.4 4. Tipo de objeto y selección de atributo de la lista de objetos

**Tarea:** Definición de los objetos que se deben indicar en la lista de objetos.

### 8.3.1.1.5 5. El campo Nombre

**Tarea:** Definir nombre de alias o de campo

**Fin:** Dejar aplicar macros o guiones al „Valor” del campo, por ej. sustituir objetos, características, ...

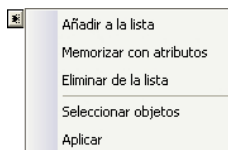


Fig. 8.3-5: Menú de contexto Campo de nombre

#### 5.1 Entrada de menú- *Añadir a la lista*

Añadirá la entrada del campo de *Nombre* a la lista.

#### 5.2 Entrada de menú- *Memorizar con atributos*

Adicionalmente al „Nombre” memorizará también los atributos seleccionados bajo la solapa de *Atributos* (características de objetos).

#### 5.3 Entrada de menú - *Eliminar de la lista*

Eliminará la entrada seleccionada de la lista.

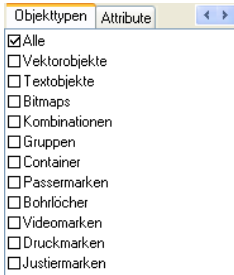
#### 5.4 Entrada de menú - *Seleccionar objetos*

Seleccionará todos los objetos con dicho „Nombre” que se encuentren sobre la área de trabajo.

### 5.5 Entrada de menú - *Aplicar*

Asignará el „Nombre” definido en el campo de nombre a todos los objetos seleccionados.

## 8.3.2 La solapa *Tipos de objeto*



***Nota: Una selección arbitraria y múltiple de los tipos de objetos a indicar es posible en cualquier momento.***

#### **Todos**

Indica todos los tipos de objetos en una lista de objetos.

#### **Objetos de vectores**

Indica todos/solamente los objetos de vectores en la lista de objetos.

#### **Objetos de texto**

Indica todos/solamente los objetos de textos en la lista de objetos.

#### **Bitmaps**

Indica todos/solamente los Bitmaps en la lista de objetos.

#### **Combinaciones**

Indica todas/solamente las combinaciones en la lista de objetos.

#### **Grupos**

Indica todos/solamente los grupos en la lista de objetos.

#### **Contenedor**

Indica todos/solamente los contenedores en la lista de objetos.

### 8.3.3 La solapa Nombres de objeto

#### **Marcas de montaje**

Indica todas/solamente las marcas de montaje en la lista de objetos.

#### **Perforaciones**

Indica todas/solamente las perforaciones en la lista de objetos.

#### **Marcas de video**

Indica todas/solamente las marcas de video en la lista de objetos.



#### **Marcas de impresión**

Indica todas/solamente las marcas de impresión en la lista de objetos.

#### **Marcas de alineado**

Indica todas/solamente las marcas de alineado en la lista de objetos.

#### **Botón *Hacia adelante-Hacia atrás***

El botón  estará automáticamente insertado, cuando la anchura de la columna de la barra lateral disminuya de manera que ya no se puedan indicar todas las solapas. A través del botón  se puede hojear entre las solapas.

## **8.3.3 La solapa *Nombres de objeto***

La solapa ***Nombres de objeto*** enlistará todos los nombres individualmente definidos que se asignaron a ciertos objetos en el ***Campo Nombre***. Se pueden utilizar nombres para individualizar objetos y aplicar macros a ellos.

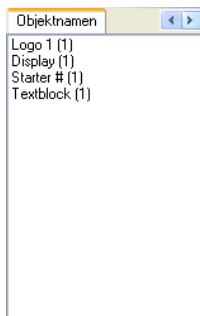


Fig. 8.3-6: Lista de todos los nombres de objetos

### Botón Hacia adelante- Hacia atrás

El botón < > estará automáticamente insertado, cuando la anchura de la columna de la barra lateral disminuya de manera que ya no se pueden indicar todas las solapas. A través del botón < > se puede hojear entre las solapas.

## 8.3.4 La solapa *Atributos*

La solapa Atributos enlistará todas las restricciones o limitaciones que se pueden asignar a un objeto arbitrario.

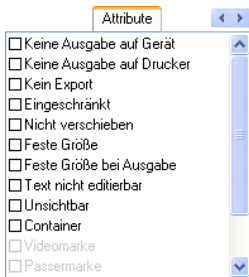


Fig. 8.3-7: Lista de las posibles restricciones de objetos

**Nota: Una selección arbitraria y una selección múltiple de los atributos limitativos es posible en cualquier momento.**

**Sin salida sobre el dispositivo.**

La opción **Sin salida sobre el dispositivo** evita la salida del objeto seleccionado sobre un dispositivo conectado (plóter de corte, fresadora).

**Nota: En el presente contexto Dispositivo implica los dispositivos administrados por el administrador de plóter.**

**Sin salida sobre la impresora**

La opción **Sin salida sobre la impresora** evita que el objeto seleccionado salga sobre una impresora conectada.

**Sin exportación**

La opción **Sin exportación** evita que se exporte el objeto seleccionado.

**Limitado**

La opción **Limitado** evita que se pueda elegir el objeto seleccionado. Está marcado con sostenes rojos.

### **No desplazar**

La opción **No desplazar** evita que se pueda mover el objeto seleccionado. La posición está determinada.

### **Dimensión fija**

La opción **Dimensión fija** evita que se pueda escalar el objeto seleccionado (aumentado/disminuído). El tamaño está determinado.

### **Dimensión fija durante salida**

La opción **Dimensión fija durante salida** evita que el objeto seleccionado (aumentado/disminuído) escale erróneamente. El tamaño de salida está determinado.

### **Texto no editable**

La opción **Texto no editable** evita que el objeto/el bloque de texto seleccionado se edite erróneamente. No se puede cambiar el texto.

### **Invisible**

La opción **Invisible** hace invisible el objeto seleccionado sobre la área de trabajo. Dicha opción hace sentido cuando exista falta la claridad.

### **Contenedor**

La opción **Contenedor** transformará el objeto seleccionado sobre la área de trabajo en un contenedor o lo retransformará en el objeto inicial. Contenedor:

### **Marca de vídeo**

Atributo u objeto especial que se necesitará para el reconocimiento de marca en base a la cámara. El módulo de cámara se acerca a los objetos así marcados con la cámara.

### **Marca de montaje**

Objeto especial que se cortará siempre en la misma posición durante la salida sobre un plóter de corte independiente del color de capa. El fin es el montaje posterior en varios colores y ajustado exactamente de las diferentes salidas de material.

### **Perforación**

Atributo especial para aplicaciones de fresado. El objeto no tiene ninguna extensión y no puede ser escalado.

**Nota: Se pueden „dibujar” los barrenos con la herramienta de dibujo.**



**Marca de impresión**

Se imprimirán marcas de impresión o de corte durante la impresión de manera adicional a los objetos de imprenta. En este caso se pueden predefinir el tamaño, el espesor de la línea y la distancia a los objetos.

**Marca de ajuste**

Objetos especiales que se necesitarán para la salida sobre plóteres de corte con sensores ópticos para un corte de contorno exacto. Cada productor utiliza sus propias marcas de ajuste. La selección de las marcas de ajuste adecuadas se realizará a través del *Menú Configuraciones básicas*.

**Botón Hacia adelante/Hacia atrás**

El botón  está insertado automáticamente cuando la anchura de la columna se disminuya tanto que no sea posible indicar todas las solapas al mismo tiempo. A través del botón  se puede hojear entre las solapas.

### 8.3.4 La solapa Atributos

## 9 Sugerencias y Trucos - Tratamiento de problemas

A menudo son las minucias lo que harán difícil la „puesta en servicio” de un nuevo Software. Similar al caso de una nueva máquina también en el caso de un nuevo Software se presentarán preguntas y problemas que con frecuencia se pueden explicar o corregir fácilmente. Por ese motivo hemos explicado más detalladamente una selección de preguntas que se presentan diariamente en nuestra práctica de Hotline y asesoramiento.

### 9.1 No se acepta el código bajo Windows 7, 8, 10 o 11 (sin Dongle)

**Mensaje de error: Código inválido o se debe entrar nuevamente el código después de cada arranque** **Sugerencia**  
**1**

Se debe ejecutar el programa como **Administrador** una vez. Hacer clic sobre CoCut Standard XT con la tecla derecha del ratón en el menú de programa y seleccionar „**ejecutar como Administrador**”.

**Nota: No se debe cambiar nada en los datos de activación proporcionados.**

### 9.2 Desbordamiento Búfer serial

**El plóter corta los primeros caracteres exactamente y empezará después a dibujar curvas indefinibles.** **Sugerencia**  
**2**

Aquí se trata de un problema típico de desbordamiento del búfer en el caso de una selección serial del búfer y ocurrirá cuando no se ha ajustado correctamente el protocolo para la transferencia serial. La mayoría de los plóteres estarán seleccionados con los siguientes parámetros en el caso de una transferencia serial de datos: *Bits por segundo: 9600, Bits de datos: 8, Paridad: sin, Bits de parada: 1, protocolo resp. control de flujo: Hardware*

### 9.3 Tamaño de salida Mimaki

**El tamaño sobre un trazador de corte Mimaki no corresponde al tamaño diseñado sino que está más grande que el doble.** **Sugerencia**  
**3**

Los plóteres Mimaki de la serie CG estarán suministrados por el fabricante con una resolución de plot de 0.025 mm aunque sean capaces de trabajar con una resolución de 0.01 mm y lo hacen también internamente. Los controladores de CoCut están ajustados a dicha resolución de la „Máquina” ya que con ello los plóteres pueden seleccionarse más rápida y exactamente.

Para cambiar dicha resolución de plóter conectar el plóter, oprimir la tecla <- en el campo de operación y después de que el plóter haya medido el rollo,

### 9.3 Tamaño de salida Mimaki

oprimir la tecla funcional cuantas veces sea necesario hasta que aparezca Interface en la visualización. Entonces oprimir la tecla de Entrada cuantas veces sea necesario hasta que logre el punto de menú Tamaño de paso y después oprimir la tecla ^ . Se ve „0.01” en la visualización. Para terminar, confirmar dicha selección con ENTER y FIN.

## 9.4 Tamaño de salida Graphtec

**El tamaño de salida sobre mi trazador de corte Graphtec no corresponde al tamaño diseñado sino que está más grande que el doble.**

**Sugerencia  
4**

En el caso de seleccionar un plóter desde CoCut el valor debe de ser 0,025. Dicha resolución está pre-ajustada sobre los controladores.

Determinar la ANCHURA DE PASO:

En el modo GP-GL es posible determinar la distancia más pequeña alrededor de la cual se moverá la cuchilla de corte o la pluma, a una de las siguientes anchuras: 0.01 mm, 0.025 mm, 0.05 mm o 0.1 mm. El preajuste es de 0.10 mm. Es decir, usted debe de cambiar el valor cuando el programa indique otra anchura de paso.

**Paso 1:** Cambiar al modo de comando „GP-GL”.

**Paso 2:** Oprimir la tecla de Entrada, aparecerá el menú Anchura de paso

**Paso 3:** Oprimir o, para seleccionar „0,100 mm“, „0,050 mm“, „0,025 mm“ o „0,010 mm“, y después la tecla de Entrada como confirmación . Apretar (SIGUIENTE) o (ANTERIOR.), para deshacer su selección.

**Paso 4:** Oprimir la tecla (PAUSA), para terminar el modo Pausa.

## 9.5 Computadora sin interface serial (COM)

**Mi computadora no tiene un interface serial COM sino un puerto USB. ¿Cómo puedo conectar mi trazador de corte que todavía tiene una conexión serial?**

**Sugerencia 5**

Para dicho caso se pueden obtener llamados adaptadores seriales USB en el comercio de accesorios para computadoras que proporcionarán uno o más interfaces seriales COM.

***Nota: No todos los adaptadores en oferta funcionan impecablemente; en particular la utilización de los mismos bajo sistemas operativos de 64 bit es a menudo con errores. En ciertas circunstancias deben de probarse diferentes adaptadores.***

## 9.6 No reacciona el plóter!

**a.** Primeramente controlar si en el diálogo de corte CoCut usted ha seleccionado el controlador correcto y el interface correcto: por ej.: <Nombre del dispositivo> con COM2

**Sugerencia**  
**6**

**b.** Conexión COM: Controlar si se han colocado correctamente los parámetros del interface. Para este fin se llamará al control de sistema de Window. En el administrador de dispositivos se seleccionará la correspondiente conexión, por ej.: COM.

Los parámetros estándar son: *Baud: 9600, Bits de datos: 8, Paridad: sin, Bit de parada: 1, Protocolo/Control de flujo: Hardware*

La configuración en el control de sistema y en el plóter deben ser idénticas; de no ser así ninguna transferencia o ninguna transferencia de datos sin errores es posible.

**c.** Conexión USB: Controlar si está instalado el controlador correcto USB para la máquina. Se encontrará la configuración en el administrador de dispositivo de Windows bajo la selección Controlador USB. El controlador USB para el trazador de corte debe de estar seleccionado en dicha lista; de no ser así no es posible una selección.

**d.** Cable original: Controlar si usted está utilizando el cable original recomendado por el productor. De no ser así, pueden resultar problemas mayores durante la transferencia de datos. CoCut „comunica” con el plóter durante la transferencia de datos y así las líneas de datos ausentes o incorrectamente conectadas tendrán como resultado errores de entrada y de salida.

## 9.7 Desbordamiento Búfer

**El plóter anuncia „Desbordamiento Búfer” o no corta todo el Job**

**Sugerencia**  
**7**

En muchos casos esto es el resultado de una configuración incorrecta del protocolo utilizado del interface serial (COM). En la mayoría de los casos es suficiente posicionar el protocolo o el control de flujo del interface en *Hardware*.

## 9.8 Importación de datos de Computadoras Apple

**Importación de datos de Computadores Apple en CoCut**

**Sugerencia**  
**8**

Al exportarse archivos Apple deben de tomarse en cuenta varias configuraciones para que la exportación de datos se logre bien. Todos los programas de ilustración y de gráfica compatibles de Apple usuales podrán exportar archivos EPS (Ilustrador, ...)

## 9.8 Importación de datos de Computadoras Apple

1. Para los contornos sólo debe de estar indicado un contorno muy fino (0.01 mm) como espesor de la raya.
2. No deberán de transmitirse llenados adicionalmente.
3. Todos los textos deben de ser cambiados para formar objetos gráficos (texto en curvas)
4. No deben de existir o llegar a existir objetos agrupados o combinados (resolucionar anteriormente)
5. Deberá de utilizarse \*.EPS como extensión del nombre de archivo y deberá de renunciarse a vocales como ä, ö, ü.

## 9.9 Fuentes típicas de errores durante el corte

### a) El folio está sujetado demasiado flojo

Sugerencia

9

**Consecuencia:** El punzón desplazará el folio durante el corte y el contorno no estará cerrado completamente.

**Ayuda :** Al insertar el folio, tener cuidado de que se pre-extenderá el folio igualmente y no mostrará ondas.

### b) La velocidad es demasiado alta

**Consecuencia:** Pequeñas partes de folios, especialmente serifas y blancos internos estarán giradas hacia afuera.

**Ayuda:** Reducir la velocidad y reducir la presión.

### c) La presión de ranurar es demasiado alta

**Consecuencia:** Se rayará también el papel de soporte, se girarán afuera partes de caracteres y partes del material de soporte se quedarán colgadas en los caracteres. El despegamiento resultará más difícil.

**Ayuda:** Reducir la presión inicial y posiblemente corregir la profundidad del buril de corte.

### d) La presión de ranurar es demasiado baja

**Consecuencia:** Se separaron el folio y el adhesivo solamente de manera parcial. El despegamiento está solamente difícilmente posible o de ninguna manera posible.

**Ayuda:** Aumentar la presión inicial y posiblemente corregir la profundidad del buril de corte.

### e) El buril está ajustado demasiado bajo

**Consecuencia:** Se separaron el folio, el adhesivo y el material de soporte. Ya no se puede utilizar el folio.

**Ayuda:** Corregir el ajuste de profundidad de su buril de corte.

**f) El buril está gastado**

**Consecuencia:** Solamente se cortará el folio, no el adhesivo.

*Nota:* Al utilizar folio estándar está bajo el gastado del buril. En el caso de utilizar folio de reflexión o de chorro de arena el gastado se multiplica considerablement.

**Ayuda:** Utilizar un buril nuevo original.

**g) Los caracteres están girados hacia afuera**

**Consecuencia:** El despegamiento es sólo muy difícilmente posible. Las partes giradas hacia afuera pegan en el folio y ya no se puede deshacer.

*Fundamentalmente lo siguiente es válido:* Mientras más reducido sea el grado de escritura, más delgado deberá ser el folio y mayor será la fuerza adhesiva del adhesivo.

**Ayuda:** Reducir la velocidad y posiblemente la presión de ranurado hasta que dicho efecto no se repita.

**h) El papel de soporte también se corta**

**Consecuencia:** El material de soporte se pega en el folio. El despegamiento se dificulta o es imposible.

**Ayuda:** Corregir la configuración de profundidad del buril de corte y adicionalmente reducir posiblemente la presión al ranurar.

## 9.10 No funciona el plóter a través de USB!

**Mensaje de error: No puede abrir el interface.**

**Sugerencia  
10**

Controlar si se indica el plóter en el **Administrador de dispositivos** (Panel de control / Sistema / Administrador de dispositivo). En caso negativo, se debe repetir la instalación del controlador del dispositivo como descrita en la instrucción del plóter.

Controlar si se ha seleccionado el puerto USB para el dispositivo en las configuraciones de dispositivo de CoCut. Usted encontrará la ventana **Configuraciones de la ventana** en el menú **Configuraciones/Configuraciones básicas/Dispositivos...**


**Nota:** El cable USB deberá tener una longitud de 5 m máximo sin amplificador

## 9.11 No lee el plóter Summa

**Mensaje de error: Esperar respuesta... o Interface no puede abrirse...** **Sugerencia 11**

Controlar si el plóter está configurado al idioma de dispositivo DMPL. La lectura no es posible en el modo HPGL.

## 9.12 No se memorizarán los valores para la presión y la velocidad

Después de haber cambiado los valores con frecuencia se olvidará confirmar los cambios. Activar el botón  al lado del campo de entrada de material y activar la opción **Memorizar datos de material**. **Sugerencia 12**

## 9.13 Mensaje de error durante la salida al archivo

**Mensaje de error: „Error para Crear Archivo”** **Sugerencia 13**

Se editará dicho mensaje de error cuando no están colocados los **derechos de escritura** en el directorio de programa de CoCut.

Remedio: Conferir los derechos de escritura al directorio de programa de CoCut.

# Apéndice

## A Lista de controlador

Se pueden descargar controladores nuevos o actualizados a través de:  
[www.eurosystems.lu/driver/index.dml?sprache=eng](http://www.eurosystems.lu/driver/index.dml?sprache=eng).

### Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

### Anagraph

ANA Express AE-101	ANA Express AE-101e	ANA Express AE-120
ANA Express AE-120e	ANA Express AE-60	ANA Express AE-60e
ANA Express AE-70	ANA Express AE-75e	

### Aristo

AG 130 Signline	AG 50 Offline	AG 50 Signline
AG 600	AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS
GL_TL		

### Artsign

Artsign

### ASC365

ASC365

### Automated Cutting Systems

ACS Design Studio Eagle

### Calcomp

Classic

### Cogi

CA 1300	CA 730	CP 630
CT 1200	CT 630	E 1360
E 720	E 870	

### Cole

CL1100	CL1350	CL720
CL870		

### COPAM

CP-2500	CP-3050	CP-3500
CP-4050	CP-4500	

### Creation

PCUT CR1080	PCUT CR1200	PCUT CR630
PCUT CR900	PCUT CS1080	PCUT CS1200
PCUT CS630	PCUT CS900	PCUT CT1000

A Lista de controlador

PCUT CT1200  
PCUT CT630  
PCUT CTN1080E  
PCUT CTN630  
PCUT CTN900E

PCUT CT1300  
PCUT CT635  
PCUT CTN1200E  
PCUT CTN630E

PCUT CT1600  
PCUT CT900  
PCUT CTN1500  
PCUT CTN900

**Creation HK**

King Cut KCUT A1200  
King Cut KCUT A48  
King Cut KCUT B48  
King Cut KCUT CT24  
King Cut KCUT CT630

King Cut KCUT A24  
King Cut KCUT A900  
King Cut KCUT B900  
King Cut KCUT CT36  
King Cut KCUT CT760

King Cut KCUT A36  
King Cut KCUT B24  
King Cut KCUT CT1200  
King Cut KCUT CT48  
King Cut KCUT CT900

**DAS**

SmartCutter 12

SmartCutter 24

**DCS**

DCS-F300

**Desay**

XP-300P  
XP-540P

XP-380P  
XP-660P

XP-450P

**DGI**

Omega OM-100  
Omega OM-40  
Omega OM-80

Omega OM-130  
Omega OM-60

Omega OM-150  
Omega OM-70

**Emblem**

EC 120

EC 60

**Encad**

NovaCut Series

**Foison**

C12  
CT-1200  
FS-48

C24  
CT-630  
S24

C48  
FS-24

**GCC**

AR 24  
Expert 24  
Expert 52 LX  
Expert II 52  
Expert Pro-60  
Jaguar II 132  
Jaguar III 132  
Jaguar IV 101  
Jaguar IV 61  
Jaguar JG 61  
Jaguar V 101 LX

Bengal BN-60  
Expert 24 LX  
Expert II 24  
Expert II 52 LX  
i-Craft  
Jaguar II 61  
Jaguar III 183  
Jaguar IV 132  
Jaguar JG 101S  
Jaguar JG 76S  
Jaguar V 132

Bobcat BI-60  
Expert 52  
Expert II 24 LX  
Expert Pro-132S  
Jaguar II 101  
Jaguar III 101  
Jaguar III 61  
Jaguar IV 183  
Jaguar JG 132S  
Jaguar V 101  
Jaguar V 132 LX

Jaguar V 160	Jaguar V 160 LX	Jaguar V 183
Jaguar V 183 LX	Jaguar V 61	Jaguar V 61 LX
Puma II 132	Puma II 60	Puma III 132
Puma III 60	Puma IV 132	Puma IV 132 LX
Puma IV 60	Puma IV 60 LX	Puma SP 132S
Puma SP 30	Puma SP 60	RX II-101S
RX II-132S	RX II-183S	RX II-61
RX II-61-CR	RX-101S	RX-132S
RX-183S	RX-61	Sable SB-60
SignPal GRC Series	SignPal LYNX S-132S	SignPal LYNX S-30
SignPal LYNX S-60	Ultra GRC-101S	Ultra GRC-132S
Ultra GRC-50	Ultra GRC-61	Ultra GRC-76S
<b>Gerber</b>		
EmbossTrack	Envision 375	Envision 750
FasTrack	FasTrack 1300	FasTrack 550
FasTrack 650	GS15	HS 15 /750
Odyssey	P2C 1200	P2C 1400
P2C 1400 Tangential	P2C 1600	P2C 1600 Tangential
P2C 600	Sprint/4B old	Sprint/4B Fastboard
Sprint/4B new		
<b>Grafityp</b>		
CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL
<b>Graphtec</b>		
(HPGL) old	CE 1000-60 (HPGL)	CE 3000-120 (+USB)
CE 3000-40 (+USB)	CE 3000-60 (+USB)	CE 3000Mk2
CE 5000-120	CE 5000-40	CE 5000-60
CE 6000-120	CE 6000-40	CE 6000-60
CE 7000-130	CE 7000-160	CE 7000-40
CE 7000-60	Craft ROBO	Craft ROBO PRO II
FC Series (GPGL)	FC4100-100 (HPGL)	FC4100-130 (HPGL)
FC4100-75 (HPGL)	FC5100-100 (HPGL)	FC5100-130 (HPGL)
FC5100-75 (HPGL)	FC7000-100	FC7000-130
FC7000-160	FC7000-60	FC7000-75
FC8000-100	FC8000-130	FC8000-160
FC8000-60	FC8000-75	FC8600-100
FC8600-130	FC8600-160	FC8600-60
FC8600-75	FC9000-100	FC9000-140
FC9000-160	FC9000-75	JX 1060 (HPGL)
JX 1130 (HPGL)	w/o perforation old	Sign Jet Series
<b>Helo</b>		
HSP 1360	HSP 360	HSP 720
<b>Hengxing</b>		
Rabbit HX-1000	Rabbit HX-1120	Rabbit HX-1360
Rabbit HX-630	Rabbit HX-720	Rabbit HX-800
Rabbit HX-960		

A Lista de controlador

**HobbyCut**

ABH-1351

ABH-361

ABH-721

**Houston**

100C DMPL

69C DMPL

**HP**

Latex 54

Latex 54B

Latex 64

**Ioline**

Ioline

Artpro 4000

SmarTrac I/S 110

SmarTrac I/S 85

Super 88

Artpro 3500

Classic

SmarTrac I/S 130

Studio 7

Artpro 3700

Signmaker 5000

SmarTrac I/S 60

Studio 8

**Jiachen**

JC-1100DS

JC-1350DS

JC-720DS

JC-850E

JC-1100E

JC-1350E

JC-720E

JC-850H

JC-1100H

JC-1350H

JC-850DS

**Kimoto**

Freecut 130

Freecut 75

Freecut 150

Freecut 60

**LG Palopoli**

MLP-24

**Liyu**

HC 1201

MC 631

SC 631

HC 751

MC 801

SC 801

HC 901

SC 1261

**Master**

XP-300P

XP-540P

XP-380P

XP-660P

XP-450P

**Masterplot**

Masterplot

**MAX**

CM-200

**Mimaki**

CG-100

CG-100Lx

CG-101

CG-130 FX II

CG-130FX

CG-100AR

CG-100SR II

CG-12

CG-130AR

CG-130Lx

CG-100EX

CG-100SR III

CG-121

CG-130EX

CG-130SR II

CG-130SR III	CG-160 FX	CG-160 FX II
CG-45	CG-5	CG-50
CG-51	CG-6	CG-60AR
CG-60EX	CG-60i	CG-60SR
CG-60SR II	CG-60SR III	CG-60st
CG-61	CG-75 FX	CG-75 FX II
CG-9	CG-90i	CG-90SD
CJV-30-100	CJV-30-130	CJV-30-160
CJV-30-60	ME 500	ME 650
MY CUT		
<b>Mutoh</b>		
Junior 24	Kona 1400	Kona 1650
Kona 760	MC-1000	MC-1000S
MC-1300	MC-1300S	MC-1650
MC-650S	MC-750S	SC Series
SC-1000E	SC-1300E	SC-550
SC-650E	SC-750E	TC-1000
TC-1300	TC-650	TC-750
Ultima SC 1400D	ValueCut VC-1300	ValueCut VC-1800
ValueCut VC-600	XP-1251C	XP-521C
XP-621C	XP-941C	
<b>New Star</b>		
Omega OM-100	Omega OM-130	Omega OM-150
Omega OM-40	Omega OM-60	Omega OM-70
Omega OM-80		
<b>ORXYZ</b>		
Elite	HX-Series	JML-Series
LX-Series	OR-Series	
<b>Pericut</b>		
1000	1000/1300 IT (Transfer)	1300
901	901/1000/1300	
<b>PERITEC</b>		
1000/1200		
<b>PixMax</b>		
PME 720		
<b>Redsail</b>		
RS1120C	RS1360C	RS720C
RS800C		
<b>Refine</b>		
EH-1101	EH-1351	EH-721
EH-871	MH-1101	MH-1351
MH-721	MH-871	

**Roland**

CJ-500	CM 12	CM 24
CM 300	CM 400	CM 500
CX 12	CX 24	CX-300
CX-400	CX-500	EGX-350
GR-420	GR-540	GR-640
GR2-540	GR2-640	GS-24
GX-24	GX-300	GX-400
GX-500	GX-640	PC 50
PC 60	PNC 1000	PNC 1100
PNC 1200	PNC 1210	PNC 1410
PNC 1800	PNC 1850	PNC 1860
PNC 2100	PNC 2300	PNC 2700
PNC 5000	PNC 900	PNC 910
PNC 950	PNC 960	SP-300 (USB)
SP-300 (USB) Print & Cut	SP-540	SP-540 Print & Cut

**Secabo**

C120	C40	C60
C60 II	S120	S160
S60		

**Seiki Tech**

SK-1100H	SK-1100T	SK-1350H
SK-1350T	SK-720H	SK-720T
SK-850H	SK-850T	SK-870T

**Silhouette**

Cameo

**Summa**

S One D120	S One D140	S One D140 FX
S One D160	S One D60	S One D75
S-Class 2 S120 D	S-Class 2 S120 T	S-Class 2 S120 TA
S-Class 2 S140 D	S-Class 2 S140 T	S-Class 2 S140 TA
S-Class 2 S160 D	S-Class 2 S160 T	S-Class 2 S160 TA
S-Class 2 S75 D	S-Class 2 S75 T	S-Class 2 S75 TA
S-Class 3 S120 D	S-Class 3 S120 T	S-Class 3 S140 D
S-Class 3 S140 T	S-Class 3 S160 D	S-Class 3 S160 T
S-Class 3 S160 TC	S-Class 3 S75 D	S-Class 3 S75 T
S-Class 3 S75 TC	S-Class S120 D	S-Class S120 T
S-Class S120 TA	S-Class S140 D	S-Class S140 T
S-Class S140 TA	S-Class S160 D	S-Class S160 T
S-Class S160 TA	S-Class S75 D	S-Class S75 T
S-Class S75 TA	SummaCut D1020	SummaCut D120 / D120 SE
SummaCut D120R	SummaCut D1220	SummaCut D140
SummaCut D140R	SummaCut D15	SummaCut D160R
SummaCut D500	SummaCut D520	SummaCut D60 / D60 SE
SummaCut D60R	SummaCut D60R FX	SummaCut D620
SummaCut D75R	SummaCut D760	SummaSign Pro D-Series

SummaSign Pro D1010	SummaSign Pro D1300	SummaSign Pro D1400
SummaSign Pro D1600 SL	SummaSign Pro D610	SummaSign Pro D750
SummaSign Pro T 750	SummaSign Pro T-Series	SummaSign Pro T1010
SummaSign Pro T1300	SummaSign Pro T610	SummaSign T 1400 Pro
SummaSign T 1600 Pro SL	SummaSign T1010A	SummaSign T600

**Summagraphics**

D1000	T1000
-------	-------

**Technoplot**

Millennium T 610 Pro	Millennium T 750 Pro
----------------------	----------------------

**Universal Drivers**

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

**USCutter**

MH-1101	MH-1351	MH-721
---------	---------	--------

**Vinyl Express**

Bobcat	Lynx	Panther I 24
Panther I 30	Panther I 40	Panther I 50
Panther II 24	Panther II 30	Panther II 40
Panther II 50	Panther III 24	Panther III 30
Panther III 40	Panther III 50	Puma I
Puma II	Q Series 100	Q Series 130
Q Series 160	Q Series 24	Q Series 30
Q Series 42	Q Series 54	Q Series 60
Q Series 64	Q Series 75	Qe60
Qe60+	R Series 19	R Series 24
R Series 31	R Series 39	R Series 44
R Series 53	ULTRA 24	ULTRA 30
ULTRA 40	ULTRA 50	

**VULCAN**

FC-500VC
----------

**VyTek**

GEM40	GEM54
-------	-------

## B Glosario

<b>Agrupamiento</b>	Agrupamiento de objetos arbitrarios a formar un grupo. La posición de los objetos el uno al otro ya no se cambiará dentro del grupo.
<b>Alineación</b>	Tipo de colocación de un bloque de texto sobre la área de trabajo. CoCut ofrece la alineación a la izquierda, a la derecha, centrada, justificada, forzar justificada y ajustar altura de versales.
<b>Antialias</b>	Alisamiento del efecto de escalinata o alisamiento de bordes con Bitmaps
<b>Ascendentes</b>	Término para la parte de un caracter ascendente hacia arriba encima de la longitud media.
<b>Asidero</b>	Con ~ se denominan los 9 cuadrados negros que se dibujarán al marcar objetos alrededor del objeto y en el centro.
<b>Backup</b>	Salvaguardia de datos
<b>Banda de aplicación</b>	Papel de transferencia que sirve para aplicar el folio cortado sobre la área de inscripción después del despegamiento. El poder adhesivo debe de ser lo suficientemente fuerte para que se pueda desprender el texto - también las letras más pequeñas - del material de sostén sin problemas. Pero después de la aplicación el ~ debe de desprenderse sin problemas de manera igualmente fácil.
<b>Bitmap</b>	Gráfica de mapa de bits
<b>Byte</b>	La unidad direccionable más pequeña en la memoria de una computadora, compuesta de 8 Bits.
<b>Calibración</b>	Adaptación de la impresora, la pantalla, el plóter o adaptación a valores nominales
<b>Clipart(s)</b>	~ son Jobs o partes de Jobs que se añadirán a la barra de herramientas de Clipart. Estarán depositados en un propio directorio (C:\Archivos de programa\EUROSYSTEMS\CoCut Standard XT\CLIP).
<b>Clipboard-(Portapapeles)</b>	Los portapapeles de Windows se donimarán también ~. Se utilizará el ~ para intercambiar rápidamente datos entre programas.
<b>CMYK</b>	Cyan, Magenta, Yellow (amarillo) Kontrast (Contraste clave, Negro) Colores estándar para la impresión de cuatro colores.
<b>CMYK-Margen de colores</b>	~ es la cantidad de todos los colores que se pueden representar a través de los colores (CMYK) utilizados en el ámbito de la impresión.
<b>Colores de procesos</b>	Escala de colores de impresión para la impresión con 4 colores con Cyan, Gelb (Amarillo), Magenta y Negro (Key). En el caso de una mezcla es posible la representación de todos los colores en la técnica de impresión.
<b>Compensación</b>	Modificación de la separación entre dos caracteres vecinos de manera que se genere una imagen de escritura armónica. Esto se logrará al corregir la separación de la letra o de la palabra. En el caso de separaciones de menos de 100 % se habla de un Subcorte y en el caso de valores de más de 100 % se habla de Bloquear.
<b>Contenedor</b>	

	~ Contenedor de imagen o de texto exacto es un objeto vectorial que puede alojar datos de imágenes arbitrarios o texto de manera igual que un Contenedor real. En conexión con macroguiones se pueden intercambiar contenidos de manera semiautomática o automática.
<b>Contraste</b>	Contraste; amplitud de brillo entre puntos de imágenes claros y oscuros
<b>Corrección gama</b>	La ~ es un método para la corrección del nivel de color en el que se tomará en cuenta la percepción del ojo humano en el caso de áreas que mutuamente comarcan en diferentes colores.
<b>Descendente</b>	Es la parte de una letra que desciende encima de una línea de letra hacia abajo.
<b>Desktop (Escritorio)</b>	La área que se puede utilizar para el diseño además de la área de trabajo. Es comparable con un escritorio donde se encuentran las herramientas.
<b>Despegar</b>	Describe el proceso de eliminación de partes sobrantes de folios después del corte con un trazador de corte.
<b>Destellos (Diferencia de adaptación)</b>	Con ~ se denominan los vacíos en los bordes de áreas de colores o de folios sobreponiéndolos o tocándolos. Los ~ son desventajosos en particular en el ámbito de plantillas de serigrafía o de prensado.
<b>Digitalización</b>	Conversión de una plantilla de imagen en una forma digital. El registro se efectuará a modo de puntos o en líneas a través de una tabla de digitalización o de la lectura de la plantilla a través de un escáner.
<b>Dongle (Protector de copiado)</b>	Significa el protector de copiado que está incluido en el volumen de suministro de CoCut. Se encuentra sobre el interface USB (bus universal en serie) de su computadora. Sin ~ no se puede iniciar el Software.
<b>Download (Descarga)</b>	La descarga de programas o de archivos del Internet a una computadora está denominada ~.
<b>DPI</b>	Acrónimo para <b>Dots Per Inch</b> (puntos por pulgada); Finura de resolución en „puntos por pulgada" (1 pulgada = 2.54 cm)
<b>EPS</b>	Acrónimo para „ <b>Encapsulated Postscript Format</b> " (PostScript encapsulado). En dicho formato de archivo se colocan las informaciones de textos y de imágenes en el lenguaje de descripción de páginas. Además de los datos de texto y de grátícula dicho formato también contiene un Bitmap de previsualización que permite representar una imagen de datos sobre la pantalla.
<b>Folio (Lámina)</b>	Dos procedimientos de producción son habituales: el calandrado y la fundición. La lámina fundida se producirá sin extensión, por lo que dicha lámina tiene una tendencia reducida de contracción. En genera, los costos son más elevados que en el caso de una lámina calandrada. La lámina calandrada es más barrata, tiene una duración de utilización más corta y se contrae más fácilmente. Las láminas de corte tienen una estructura de tres niveles: 1. Material de sostén; capa más baja 2. Capa adhesiva; se encuentra entre la lámina y el material

	<p>de sostén</p> <p>3. La lámina misma.</p>
<b>Font</b>	<p>Estilo de caracteres dentro de una familia de escrituras en forma digital. La mayoría de las familias de escritura disponen de los Fonts normal, negritas, cursiva y negrita-cursiva. Con frecuencia se utilizará el nombre Font también para la familia completa de escrituras. Lo correcto es que cada estilo es un Font individual.</p>
<b>Función de marquesina</b>	<p>Con~ se denominará la marcación de objetos donde se oprimirá la tecla de ratón izquierda, entonces se dibujará un marco alrededor de los objetos que se intenta marcar y se deja la tecla de ratón no antes de que todos los objetos a marcarse se encuentren dentro del marco.</p>
<b>Grado de letra</b>	<p>~ es el tamaño de una letra. Corresponde a la altura de una letra, es decir, comprende también el ascendiente y el descendiente así como cierto espacio encima de y debajo de la letra.</p>
<b>Hotfolder (Directorio controlado)</b>	<p>Un Hotfolder es un directorio controlado por el administrador de plóter. Al copiar un archivo a dicho directorio el administrador de plóter ejecutará ciertas funciones configurables automáticamente.</p>
<b>Imagen de media tinta</b>	<p>Con~ se denominan imágenes con niveles de gris o colores. Los valores de tinta entre el blanco puro y el negro puro estarán denominados Medias Tintas.</p>
<b>Job-Trabajo</b>	<p>Extensión de un archivo de CoCut; Denominación para un archivo CoCut</p>
<b>Justificación</b>	<p>Una alineación de un párrafo con la que se ajustará un bloque de texto a la izquierda y a la derecha simultáneamente. Para este fin se variará el espacio entre las palabras dentro de una línea de texto de tal manera (normalmente extendido) que se generará un borde justo tanto a la izquierda como también a la derecha. Esto no es válido para el fin (última línea del párrafo). véase también: Justificación forzada.</p>
<b>Justificación forzada</b>	<p>Justificación con la que todas las líneas de texto - también la última - estarán adaptadas a la anchura de la columna o de la área de trabajo. En CoCut dicha alineación se denominará con „Justificación forzada”.</p>
<b>Kerning (Cran o interletraje)</b>	<p>Cuando dos letras serán colocadas más estrechamente que lo que correspondería a su espesor estándar, se habla de ~. En el caso de combinaciones de letras como por ej. „Te” resultará una imagen equilibrada de letra.</p>
<b>Laminar</b>	<p>Cubrir con folios de plástico transparentes</p>
<b>Línea auxiliar</b>	<p>Líneas auxiliares son líneas que se utilizarán para la alineación visual de objetos sobre la área de trabajo o sobre el Desktop. Las líneas auxiliares se ven solamente sobre la pantalla y no estarán ni trazadas ni editadas sobre una impresora.</p>
<b>Línea de letra</b>	<p>Como ~ se denomina una línea imaginada sobre la que se encuentran las letras de una línea. Aun cuando se utilicen diferentes tipos y grados de letras en una línea, todas las letras deben de encontrarse en una línea de letra común.</p>

<b>Live-Update (Actualizar en línea)</b>	Actualización de un Software a través del Internet
<b>Macro</b>	Un~ automatizará procedimientos en programas. La automatización puede ser realizada con comandos propios de programa o a través de un macrolenguaje.
<b>Marca de inserción</b>	~ significa la línea parpadeante vertical en un campo editable
<b>Marcado</b>	Marcado de partes de texto a través de una modificación de los atributos de textos, por ej. <b>negritas</b> , <i>cursivas</i> .
<b>Menú de contexto</b>	Los menús de contexto se llaman menús de contexto ya que la estructura se ajustará y cambiará según la cantidad y el tipo de los objetos seleccionados (contexto). Los menús de contexto siempre se activarán a través de la tecla derecha del ratón. Sirven para un rápido acceso a funciones importantes y herramientas, también a los que no se pueden activar a través de los menús principales.
<b>Negritas</b>	Atributo de escritura con una línea un poco más gruesa que la forma básica de la escritura.
<b>Perfil</b>	Con un~ se denominará el aspecto de superficies de programas. Las herramientas indicadas y las entradas de menús pueden ser ajustadas individualmente al usuario. Su fin es una simplificación del Interface de usuario.
<b>Profundidad de Bit también Profundidad de color</b>	~ es la cantidad calculable posible de los colores con cierta cantidad de Bits, por ej.: 1 Bit de Profundidad de color = $2^1 = 2$ colores posibles (Negro/Blanco) 8 Bit de Profundidad de color = $2^8 = 256$ colores posibles/Tonos de gris 24 Bit de Profundidad de color = $2^{24} = 16.8$ Mio de colores posibles
<b>Profundidad de color</b>	~ significa la cantidad de posibles matices de colores que pueden ser incorporados por el escáner o reproducidos por el monitor de color.
<b>Pulgada</b>	ingles Inch. Unidad de la longitud 1 Pulgada = 1 Inch = 2.54 cm
<b>Raster Image Prozessor</b>	abreviado: Software RIP, que rastrea datos de vectores y controla la impresión sobre una impresora de formato grande.
<b>Resolución</b>	Cantidad de puntos de imagen (Pixel) por unidad de ruta. La cantidad se indicará en dpi (puntos por pulgada). Las impresoras láser tienen una resolución de 600 a 1200 dpi.
<b>Resolución de escaneado</b>	Finura de la resolución al escanear plantillas de imágenes análogas <b>Fórmula:</b> Resolución(in DPI) = Anchura de rastreo de impresión(L/cm) x 2 (factor de calidad) x factor de agrandamiento x 2,54 (en el caso de la conversión de centímetro en pulgada)
<b>Sistema aditivo de colores</b>	El ~ se basa en la mezcla de colores aditivos, colores espectrales que brillan por sí mismos, rojo, verde y azul, por ejemplo, en un aparato de televisión o en un monitor de color.
<b>Sobrellenado</b>	Una zona estrecha de superposición en los bordes de elementos solapados coloreados Dicho ~ asegura que no se originen destellos en los bordes de los colores. La

	superposición puede también ser alcanzada a través de un sobre- y subllenado.
<b>Superíndice</b>	Los caracteres se colocarán más altos que los caracteres colocados sobre la línea de escritura. Normalmente estarán compuestos en un grado de escritura un poco menor que el de la escritura básica.
<b>Tamaño de versales</b>	Este término implica la altura de las mayúsculas, de los versales. Normalmente se utilizará la altura de la letra „H” como medida desde la línea de la letra hasta el borde superior de la letra.
<b>Tamaño x</b>	Tamaño de la minúscula „x” o sea de las minúsculas sin las ascendentes de una letra. Dicho tamaño se llama también tamaño central.
<b>Toolbar (Caja de Herramientas)</b>	Barra de símbolos que se puede mover libremente y posicionar sobre la área de trabajo de un programa. Con frecuencia se puede también definir la combinación de los Tools (Herramientas).
<b>Upload (Cargar en memoria alta)</b>	Bajo ~ se entiende el envío de archivos y programas a un servidor interconectado.

# Indice

## A

AutoCAD 7

## B

Backup 134

BMP 31

## C

Clipart 109, 134

CMX 31

CMYK 134

Combinar 60, 88

CorelDRAW 5, 7, 17, 23, 24, 109

CoRUN 24, 76, 83

## D

DXF 31, 32

## E

EMF 31

EPS 123, 124, 135

## F

Freehand 7, 23

Fresar 25, 28, 37, 42, 47, 56, 80, 81

G

## **G**

GIF 31

GTP 31

## **H**

HPGL 31, 32, 126, 129, 133

## **I**

IK 31

Illustrator 5, 7, 17, 24

## **M**

Macro 137

Marca de video 118

Marcas de montaje 47, 116

## **O**

Offset 44

## **P**

PCX 31

PDF 5, 32, 33, 34

PLT 104

## **R**

Relleno 48, 95

## **S**

Segmento 44, 53, 54, 67, 68

Serigrafía 53, 135

**T**

TIF 31

**W**

WMF 31