# https://www.youtube.com/watch?v=KtP9OK2E4to&index=1&list=PLqNYqBJXVWTTmlC0MAklvn9M82sbkwHm2

# CÓDIGO G DESDE TEXTO

1. Trayecto
   * Objeto como trayecto
2. Trayecto
   * Desvio dinamico
   * Precionamos SHITF y seleccionamos cada elemento
3. Extenciones
   * Gcode Tools
     + Puntos de Orientacion
       - Dejamos la superficie en 0.00200
       - Unidades mm (milímetros)
4. Volvemos a seleccionar las letras con la herramienta (nodos de trayectoria)
   * Extenciones
     + GcodeToolss
       - Biblioteca de herramientas
         * tieneCilindro porque es una fresa de calar (modificar el tipo de fresa)
         * Modificamos el diámetro a 3.2, el feet a 100.
         * Esta etiqueta verde la podemos mover a cualquier lado, son notas
5. Volvemos a seleccionar las letras con la herramienta (nodos de trayectoria)
   * Extenciones GcodeTools
     + Trayecto a GCODE
       - En la pestaña preferencias indicamos la ruta de almacenaje del archivo ngc
       - Regresamos a la pestaña TRAYECTO A GCODE
       - Aplicamos
       - Genera el archivo
6. Verificamos que se generó el archivo

# CODIGO G DESDE IMAGEN

1. Importamos imagen Ctrl+I
   1. Aceptamos
   2. Lo ponemos dentro del plano
2. Trayecto
   1. Vectorizar mapa de bits
      1. Aceptar
   2. Eliminar la originar y nos quedamos con la que creamos en mapas de bits
3. Trayecto
   1. Objeto a trayecto
4. Trayecto
   1. Desvio dinamico
5. Extenciones
   1. Gcode Tools
      1. Puntos de Orientacion
         1. Dejamos la superficie en 0.00200
         2. Unidades mm (milímetros)
6. Seleccionamos de nuevo el bits
   1. Extenciones
      1. GcodeToolss
         1. Biblioteca de herramientas
            1. tieneCilindro porque es una fresa de calar (modificar el tipo de fresa)
            2. Modificamos el diámetro a 3.2, el feet a 100.
            3. Esta etiqueta verde la podemos mover a cualquier lado, son notas
7. Volvemos a seleccionar las imagen de bits con la herramienta (nodos de trayectoria)
   1. Extenciones GcodeTools
      1. Trayecto a GCODE
         1. En la pestaña preferencias indicamos la ruta de almacenaje del archivo ngc
         2. Regresamos a la pestaña TRAYECTO A GCODE
         3. Aplicamos
         4. Genera el archivo
8. Verificamos que se generó el archivo.

# QUITAR COLOR A IMAGEN

1. Importamos imagen Ctrl+I
2. Aceptamos
3. Lo ponemos dentro del plano
4. Trayecto

* Vectorizar mapa de bits
  + Activamos Colores
  + Deshabilitamos sueve
  + Activar eliminar color de fondo
  + Actualizar
  + Aceptamos
* Eliminamos la original
* Objeto
  + Desagrupar
  + Seleccionamos color por color y lo quitamos
  + Nos quedamos solo con el color negro de los bordes

# Rellenar imagen

* Importamos imagen
* Trayecto
  + Vectorizar mapa de bits
  + Actualizar
  + Aceptar
  + Eliminar original
* Ver
  + Modo visualización
    - Contorno
* Seleccionamos
* Trayecto
  + Simplificar
* Ver
  + Modeo de visualización
    - Normal
* Objeto
  + Relleno y borde
    - Relleno lo quitas
    - Color de trazo +\*\*\*
    - Estilo de trazo lo dejamos in
    - En ancho del trazo lo dejamos en 0.050
    - Cerramos
* Clik derecho
* Duplicar
* Trayecto
  + Reducir
* Replicamos varias veces el estos pasos para que se rellene pero de menor forma
  + CTRL+D
  + CTRL+9
* Ver
  + Modo de viauslizacion
    - Contorno
    - Ya debe de quedar con kas lines donde pasara la cnd
* Seleccionamos los vectores.
* Extenciones
  + Gcode Tools
    - Puntos de Orientacion
      * Dejamos la superficie en 0.00200
      * Unidades mm (milímetros)
* Seleccionamos de nuevo el bits
* Extenciones
  + GcodeToolss
    - Biblioteca de herramientas
      * tieneCilindro porque es una fresa de calar (modificar el tipo de fresa)
      * Modificamos el diámetro a 3.2, el feet a 100.
      * Esta etiqueta verde la podemos mover a cualquier lado, son notas
* Volvemos a seleccionar las imagen de bits con la herramienta (nodos de trayectoria)
  + Extenciones GcodeTools
    - Trayecto a GCODE
      * En la pestaña preferencias indicamos la ruta de almacenaje del archivo ngc
      * Regresamos a la pestaña TRAYECTO A GCODE
      * Aplicamos
      * Genera el archivo
* Verificamos que se generó el archivo.