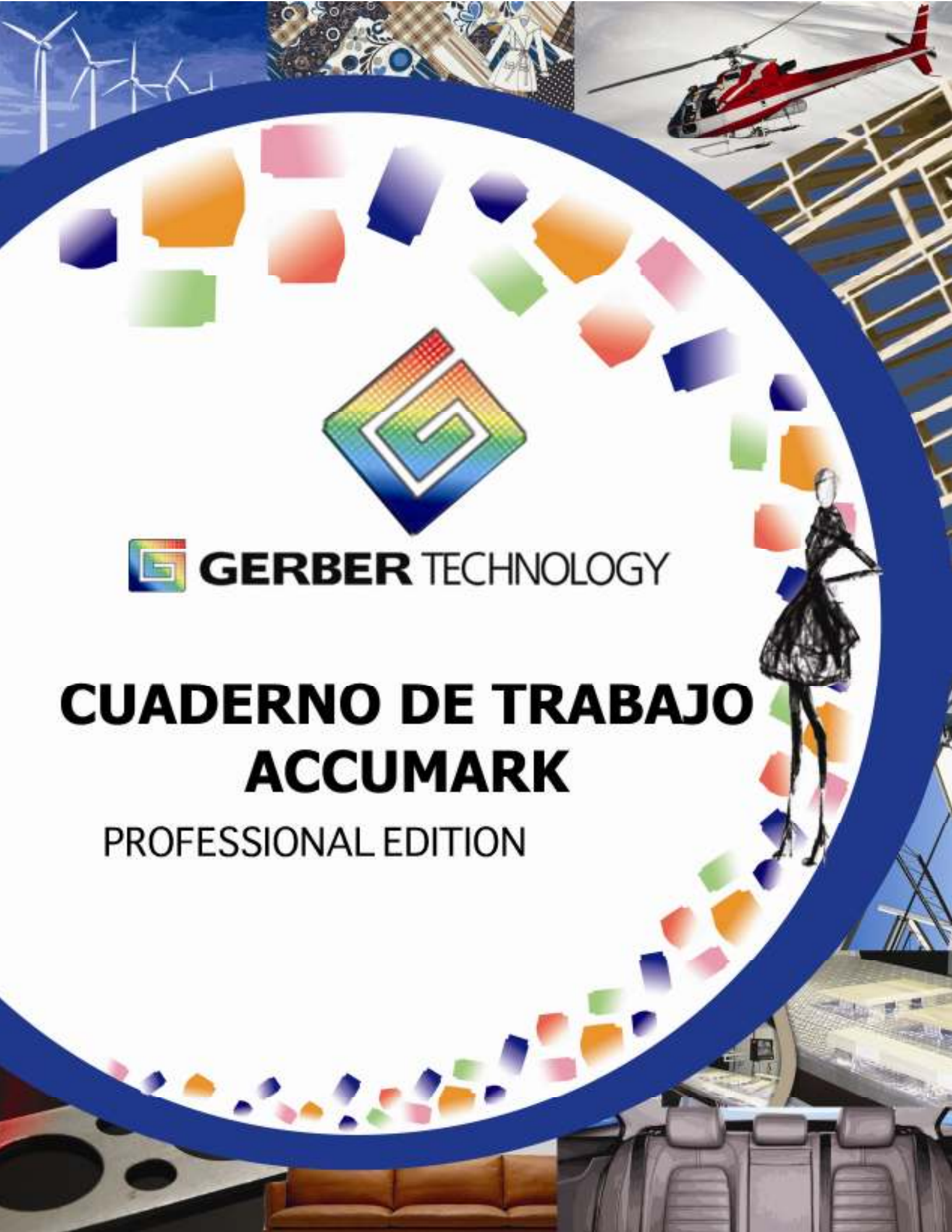




GERBER TECHNOLOGY

CUADERNO DE TRABAJO ACCUMARK

PROFESSIONAL EDITION



LAUNCH PAD



El **LAUNCH PAD**, es la presentación de las diferentes funciones del programa AccuMark. Está diseñado para proveer acceso fácil y rápido a las aplicaciones desde el escritorio de su computadora.

Los 5 botones de acceso, le permiten entrar a las páginas donde se despliegan los iconos de acceso directo a funciones como digitar, crear hojas de modelo, base de datos, generar y procesar datos, abrir el listado de plotter o la configuración de hardware.

Dentro del **LAUNCH PAD**, en la cuarta opción se encuentra el icono de AccuMark Explorer.

Al abrir un área de almacén o carpeta se puede acceder a cada una de las diferentes aplicaciones, solo es necesario activar el menú de apoyo o desplegado con clic derecho.



3

PRACTICA 1.-

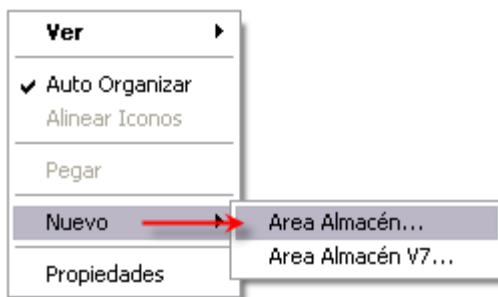
CREAR UN ÁREA DE ALMACEN

Para crear un área de almacén

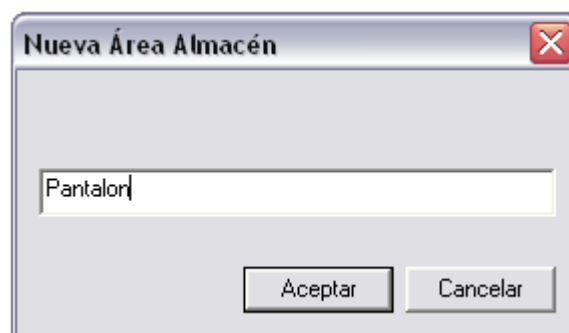
1.-Verifique que la opción asignada sea (C:)



2.-Pulse clic derecho en el área del escritorio.
Nuevo→área de almacenamiento.

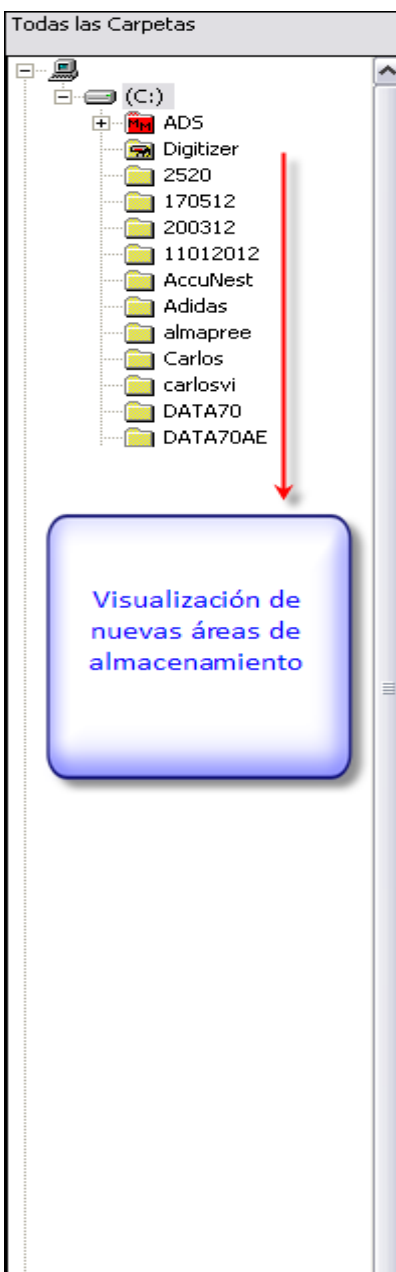


3.-Teclee el nombre que asignara a la carpeta. Este nombre no debe contener más de 8 caracteres.



4.-Pulsar OK.

Cuando se crea una nueva área, el icono con el nombre del área se desplegará en la columna derecha del explorador de AccuMark.



PRACTICA 2.-

TABLAS DE PARÁMETROS AMBIENTE DE USUARIO

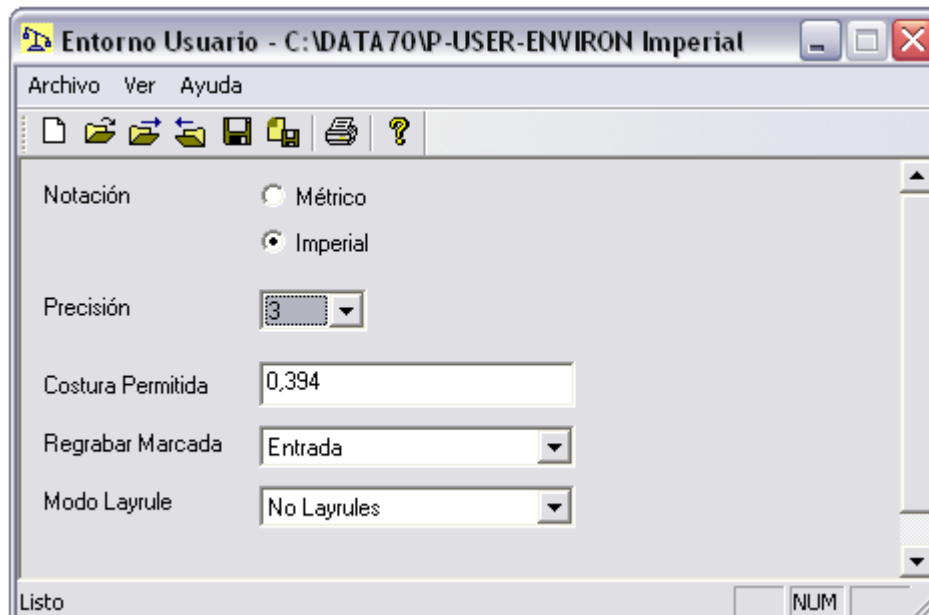
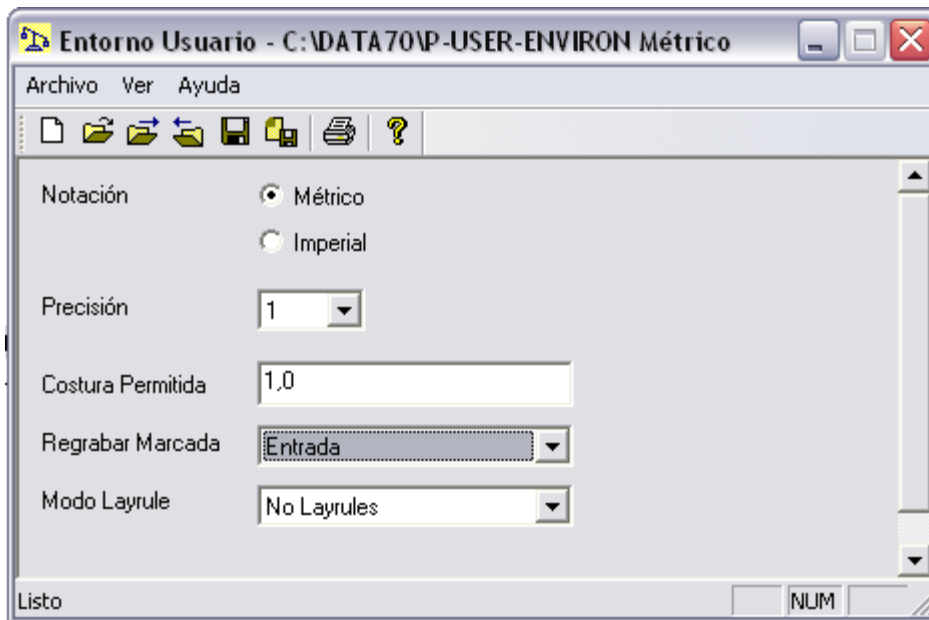
Para crear un parámetro de ambiente de usuario.

1.-Click derecho →Nuevo→ Tabla de Parámetros→Ambiente de Usuario.

SELECCIONE LA OPCION EN LA QUE VA A TRABAJAR

METRICO O IMPERIAL.

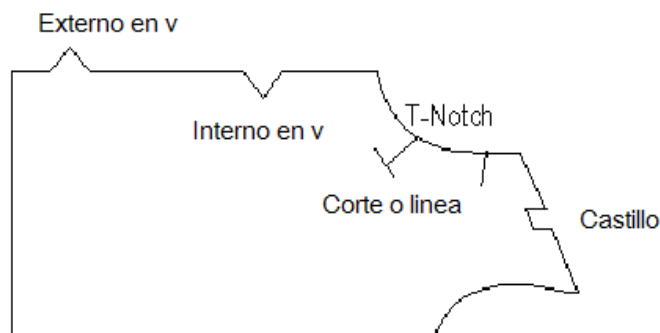
Grabe la información.



PRACTICA 3.-

TABLAS DE PARÁMETROS b

PARÁMETROS DE PIQUETES



Para crear un parámetro de piquete.

- 1.-Archivo→Nuevo→ Tablas de Parámetros→Piquetes.
- 2.-Seleccionar el tipo de piquete que se requiere.
- 3.-Los valores que el sistema requiere para configurar un piquete, se activan al seleccionar el tipo de piquete, por ejemplo el piquete en forma de T invertida requieren valores en: ancho interno y profundidad.
- 4.-Almacenar.

Piquete - C:\DATA70P-40TCH - Imperial

Archivo Editar Ver Ayuda

	Tipo Piquete	Ancho Perimetro	Ancho Interior	Largo Piquete
1	Abertura	0,0	0,0	0,125
2	T	0,0	0,250	0,125
3	V	0,250	0,0	0,185
4	Torre	0,250	0,250	0,250
5	None	0,0	0,0	0,0
6	None	0,0	0,0	0,0
7	None	0,0	0,0	0,0
8	None	0,0	0,0	0,0
9	None	0,0	0,0	0,0
10	None	0,0	0,0	0,0
11	None	0,0	0,0	0,0
12	None	0,0	0,0	0,0
13	None	0,0	0,0	0,0
14	None	0,0	0,0	0,0
15	None	0,0	0,0	0,0
16	None	0,0	0,0	0,0
17	None	0,0	0,0	0,0
18	None	0,0	0,0	0,0
19	None	0,0	0,0	0,0

Libro

PAG 1



PRACTICA 4.-

TABLAS DE REGLAS DE ESCALADO

Las reglas de escalado definen la información requerida por el sistema, indicando el tipo de tallas y rango para poder graduar una pieza.

En una tabla de reglas también se pueden definir los valores de las medidas de graduación asignándoles un valor en los ejes "X","Y".

Para crear una nueva tabla de Reglas de Escalado.

- 1.-Archivo→Nuevo→Tablas de Reglas.
- 2.-Teclear los datos requeridos.
- 3.-Grabar con un nombre relacionado a la talla ejemplo, D32. (DAMA TALLA BASE 32).

The screenshot shows the 'TablaRegla' application window with the following fields and values:

- Comentarios:** Two empty text boxes.
- Nombres Talla:** A dropdown menu set to 'Numérico'.
- Talla Base:** A text box containing '30'.
- Salto Talla:** A text box containing '2'.
- Talla Menor:** A text box containing '28'.
- Prox. Salto Talla:** A list box containing the values 30, 32, 34, 36, 38, and 40. The value 40 is currently selected.

Blue arrows indicate the flow of data: from 'Talla Base' and 'Salto Talla' to the 'Prox. Salto Talla' list, and from 'Talla Menor' to the same list.

The window has a menu bar with 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Reglas', and 'Ayuda'. The status bar at the bottom shows 'Listo' and 'NUM'.



TablaRegla - Sin título - Imperial

Archivo Editar Ver Reglas Ayuda

Comentarios:

Nombres Talla:

Talla Base:

Salto Talla:

Talla Menor:

Prox. Salto Talla:

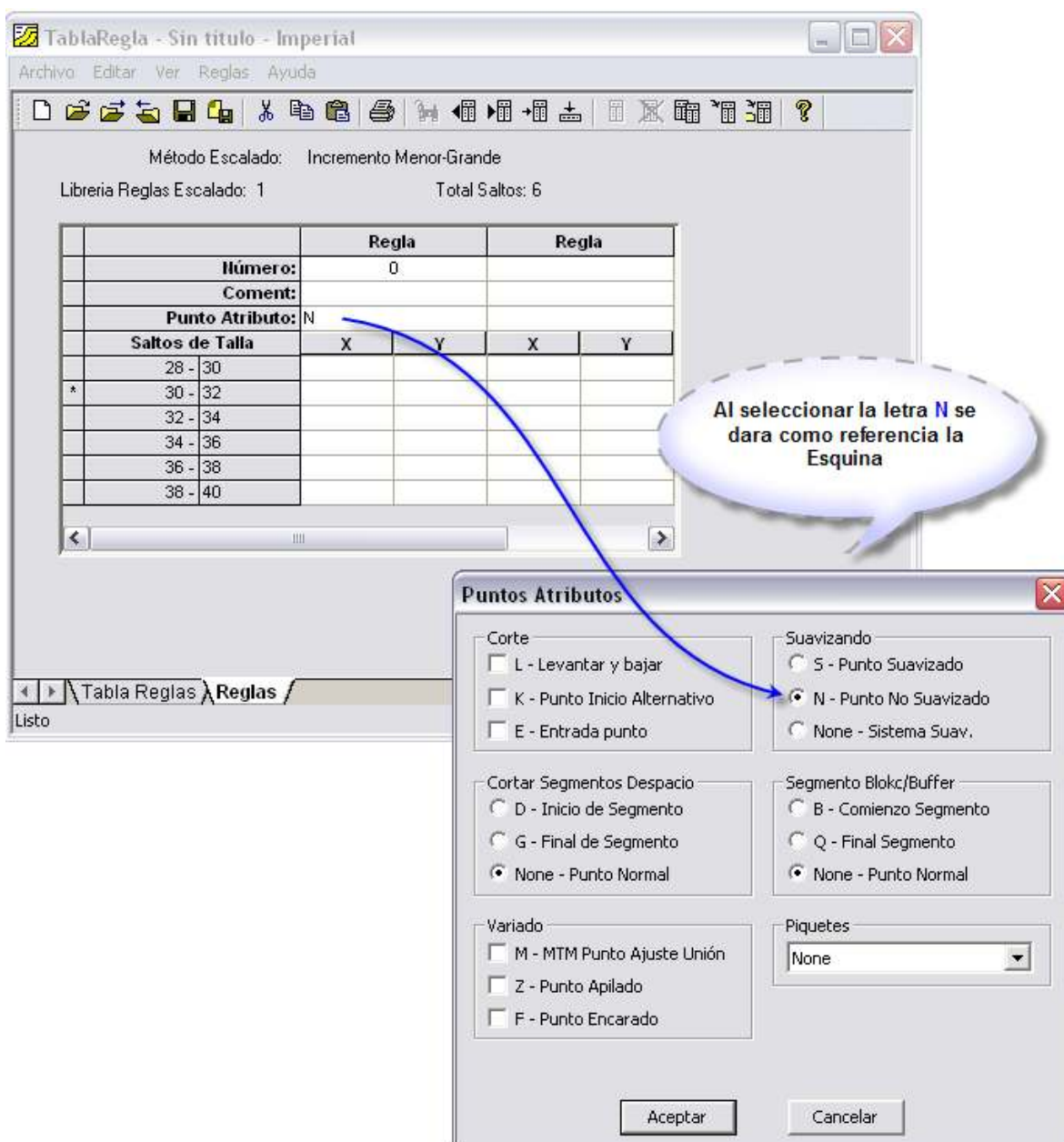
S
M
L
XL
XXL

Tabla Reglas / Reglas /

Listo CAP NUM

NOTA: Es importante agregar comentarios relacionados al tipo de información ,por ejemplo si la tabla es de alguna tienda, cliente o indica ciertos parámetros.





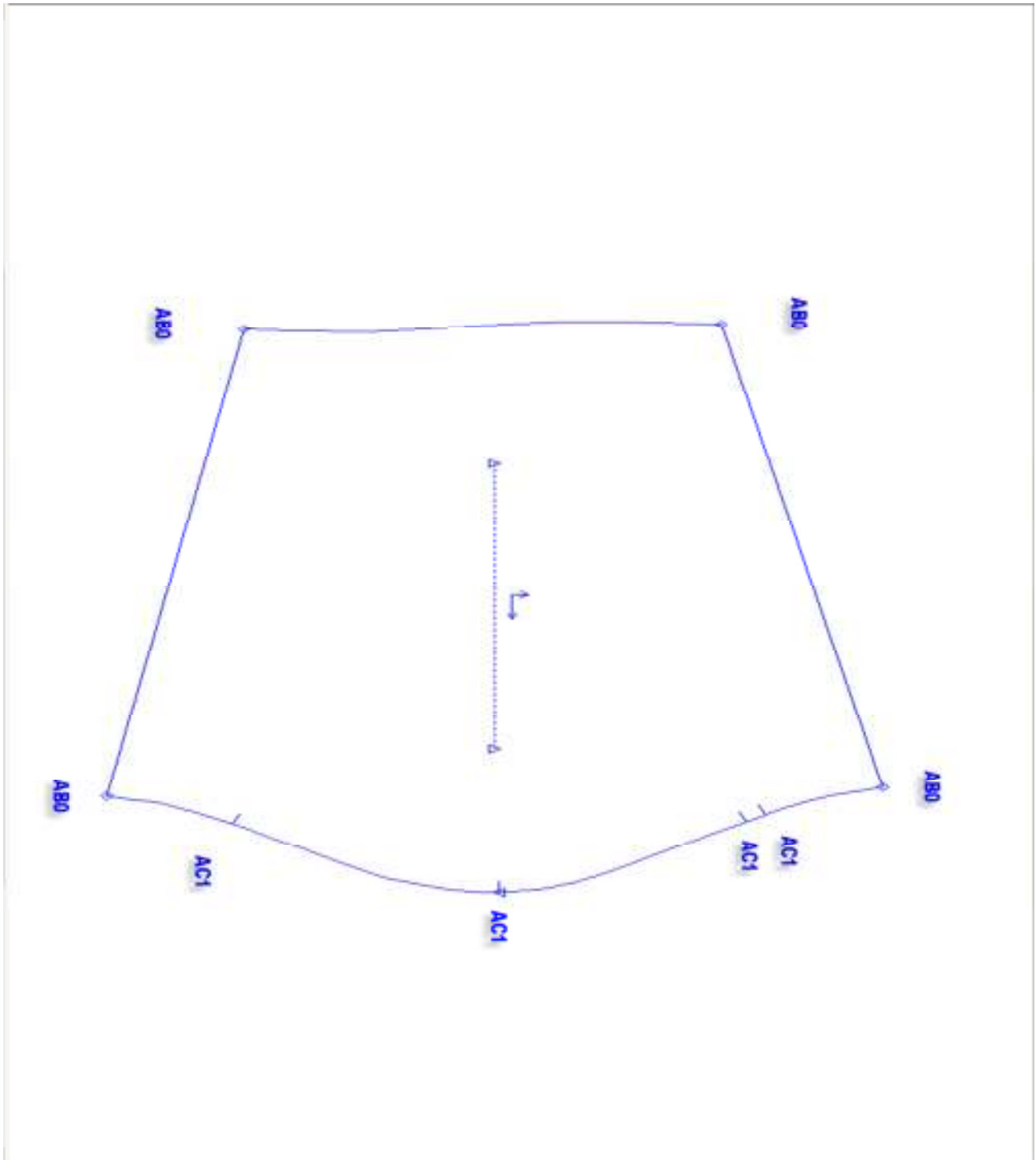
NOTAS: Existen dos técnicas básicas para graduar las diferentes tallas del patrón de una prenda.

- GRADUACIÓN POR DELTAS.-
Ingresar el patrón en cero y graduar en PDS.
- EXPORTAR TABLAS DE REGLAS.-

Cuando la pieza ya esta graduada, se puede exportar la información de las medidas de graduación desde PDS, y grabarla en la tabla de reglas. Cada información tomará un número de manera que la combinación ABO, cambiará por ejemplo a AB1, AB2, AB3, ETC.



PRÁCTICA 5.- PREPARACION DE MOLDES PARA DIGITALIZAR



Para ingresar una pieza, ésta debe contener la siguiente información:

NOMBRE DE LA PIEZA: El dato que identifica la manera en que se nombra la pieza dentro de la empresa.

Cada pieza dentro de un área de almacén, debe tener un nombre único y puede ser de 1 a 20 caracteres.

CATEGORIA DE LA PIEZA: Información relacionada al tipo de pieza, por ejemplo: Falda delantera, manga superior, espalda. Esta información agrupa la información de las piezas dentro del mismo modelo. Puede ser de 1 a 20 caracteres.

DESCRIPCION DE LA PIEZA: Es una información opcional pero puede indicar la cantidad de piezas por prenda y el tipo de tela en que se cortara.

Ejemplo: 2 por tela ,2 por forro. Cortar 1 en combinación.

TABLA DE REGLAS: Nombre de la tabla de reglas de graduación que se asignara a la pieza.

HILO DE TELA: Línea de orientación de la pieza que marca el sentido en que se corta en la tela.

Al aprender el proceso de digitado, es conveniente escribir en el molde los datos anteriores, además puede anotarse la secuencia de los botones del cursor que deberán pulsarse al realizar el digitado.

Ejemplo:

ABO: Punto con graduación.

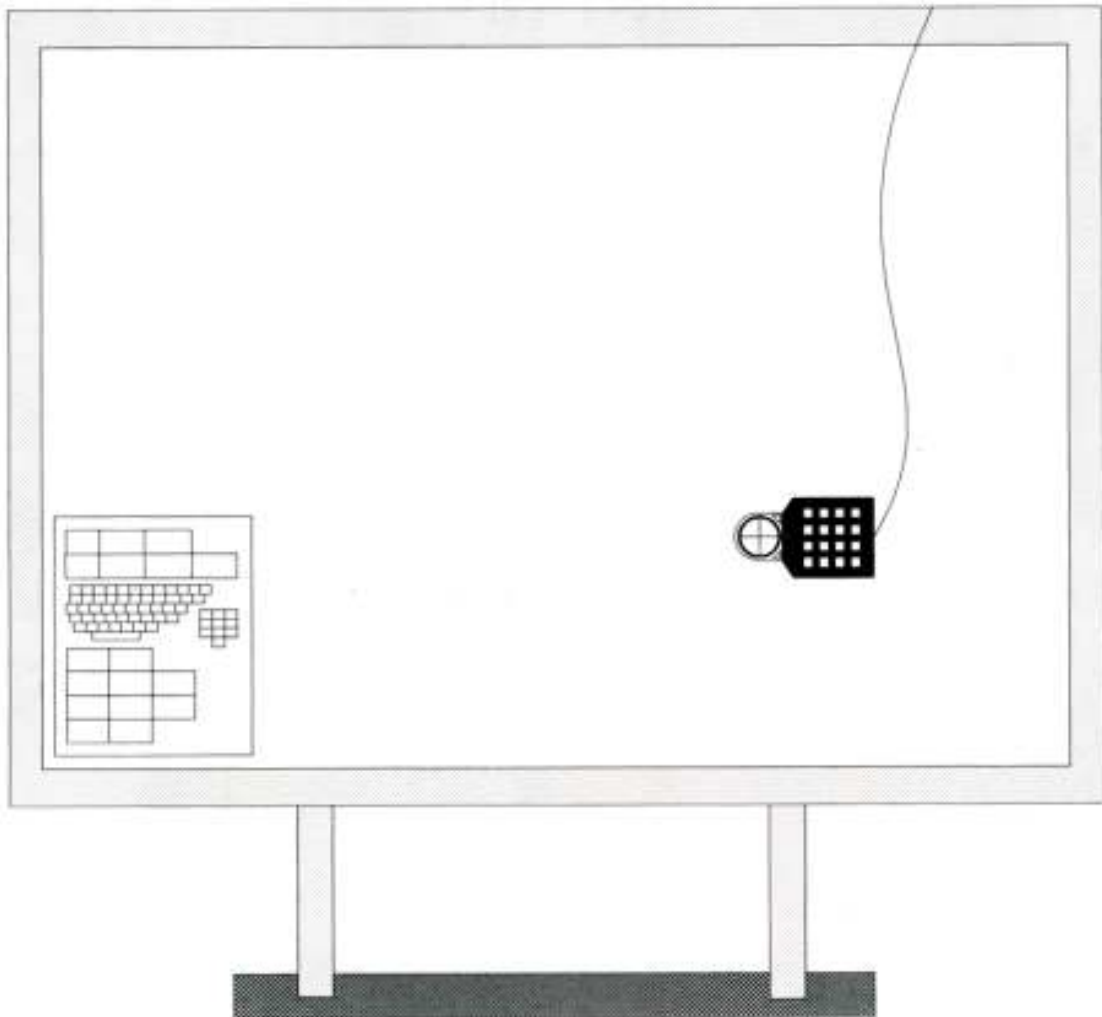
ACI: Punto con piquete y graduación desvanecida.

AB0D8: Punto con graduación y curva suavizada.

AB0D9: Punto con graduación, esquina.



PRACTICA 6.-
PRESENTACION DE LA MESA DIGITALIZADORA



El equipo de la digitalizadora consta de 3 componentes:

1.-MESA MAGNETICA

2.-CURSOR

3.-TECLADO

Asegúrese de que la superficie este limpia, libre de polvo restos de cinta adhesiva o cualquier elemento que interfiera con el proceso.

Puede utilizar masking tape o cinta scotch para sujetar el molde.

Alinea la pieza sobre la mesa en el mismo sentido que quiera que aparezca en la pantalla del AccuMark.

Sin embargo si esto no es posible, el programa una vez que la pieza es digitada rotara automáticamente la pieza de manera que el hilo sea horizontal.

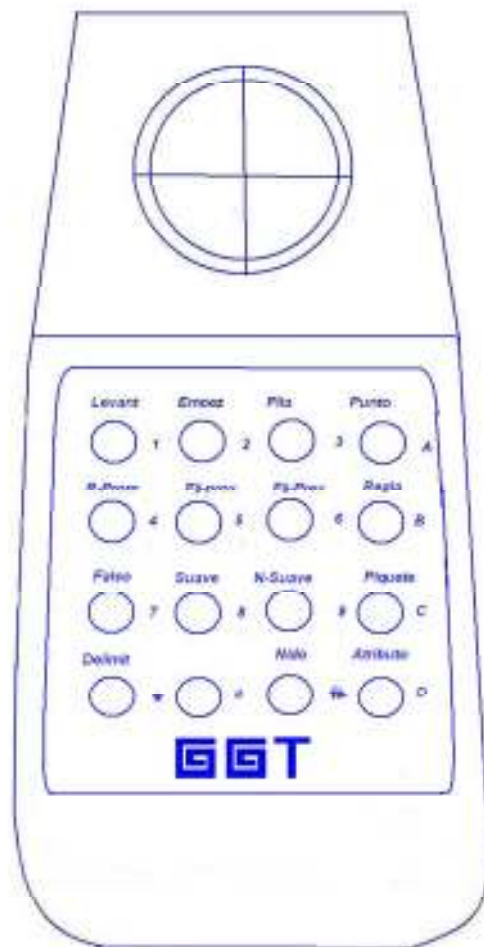
También dentro del programa las piezas pueden rotarse posteriormente.



PRACTICA 7.-

PRESENTACION DEL CURSOR DIGITALIZADOR

CURSOR DIGITALIZADOR



A:PUNTO

B:REGLA

C:PIQUETE

D:ATRIBUTO



CURSOR DIGITALIZADOR

El cursor tiene 16 botones o teclas que incluyen los números 0 hasta 9, un asterisco que funciona como la tecla enter, el símbolo numérico y las letras A, B, C, D.

Al pulsar las teclas en la secuencia correcta e ir punteando la pieza en su perímetro e internos se puede registrar la información dentro del programa.

NOTAS:



PRACTICA 7A.-

PRESENTACION DEL MENU DE LA MESA DIGITALIZADORA

EMPEZAR PIEZA	PIEZA GRANDE	PIEZA de CONTINUACION	
TABLA de REGLAS	TALLAS NUMERICAS	TALLAS ALFABETICAS	COPIAR PIEZA

!	@	#	\$	%	^	&	()	-	+	=
_	<	>	:	;	"	'	/	?	.	,	
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P		
A	S	D	F	G	H	J	K	L			
Z	X	C	V	B	N	M					
ESPACIO											

1	2	3
4	5	6
7	8	9
	0	

MARCA INTERIOR	ATRIBUTO	
LINEA de APLOME ALT	ANGULO 90 GRADOS	CIRCULO CTR , RAD
CERRAR PIEZA	PIEZA ESPEJO	FIN de ENTRADAS
BORRAR PIEZA	BORRAR ULTIMO PUNTO	

ACCUMARK MENU-SPANISH
SP/ 054640004, REV H

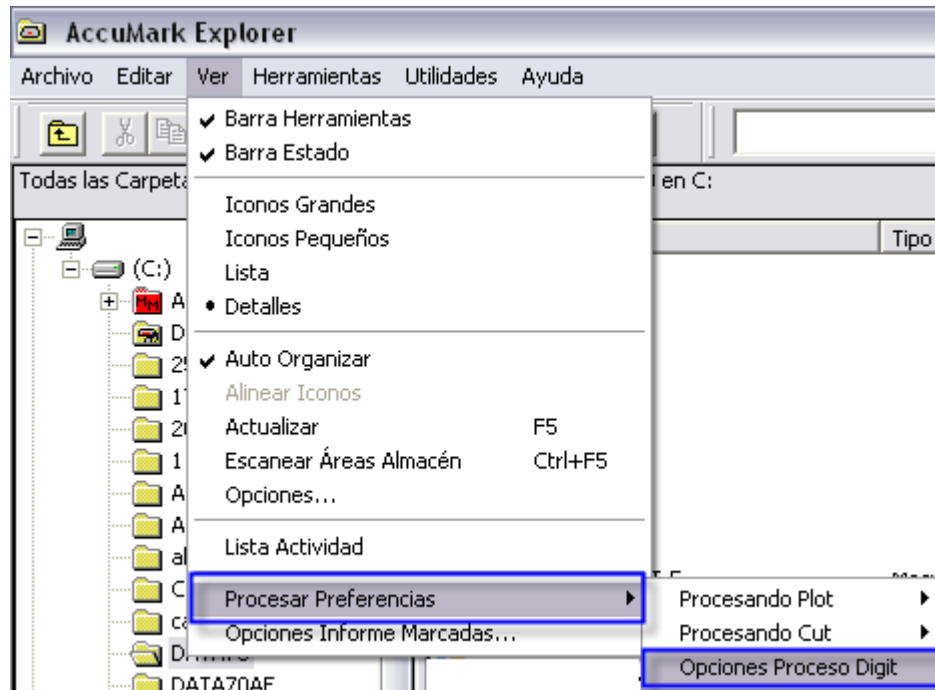


PRACTICA 8.-

PROCESO DE DIGITALIZADO.

1.- Antes de digitalizar indique el área donde desea recuperar la información.
Ver—preferencias de procesar—proceso de digitalizado.

También puede abrir esta opción desde la ventana de digitalizado.



2.- Asigne en el campo requerido los siguientes datos:

- Área de almacén
- Prefijo del nombre de la pieza
- Número de primera pieza
- Categoría
- Agregar al modelo.- El modelo debe estar creado
- Tipo de graduación
- Tabla de reglas
- Copiar pieza
- Talla digitalizada

Opciones Proceso Digit

Información Pieza

Área Almacén: C:DATA70

Pref. Nombre Pieza: 156-

Número Comienzo Pieza: 1

Categoría:

☒ Misma Categoría como Nombre Pieza

Añadir a Modelo:

Tipo Tabla Reglas: Tabla Reglas

Tabla Reglas: CAMIZA

Talla Digitalizada: 30

Aceptar Cancelar



PROCESO DE DIGITALIZACIÓN

EMPEZAR PIEZA

REGISTRAR EL HILO DE LA TELA

A.....A *

Digitalizar el perímetro de la pieza

CERRAR PIEZA O PIEZA ESPEJO

**SI LA PIEZA TIENE MARCAS INTERNAS COMO PINZAS O POSICION DE
BOLSAS**

MARCA INTERIOR

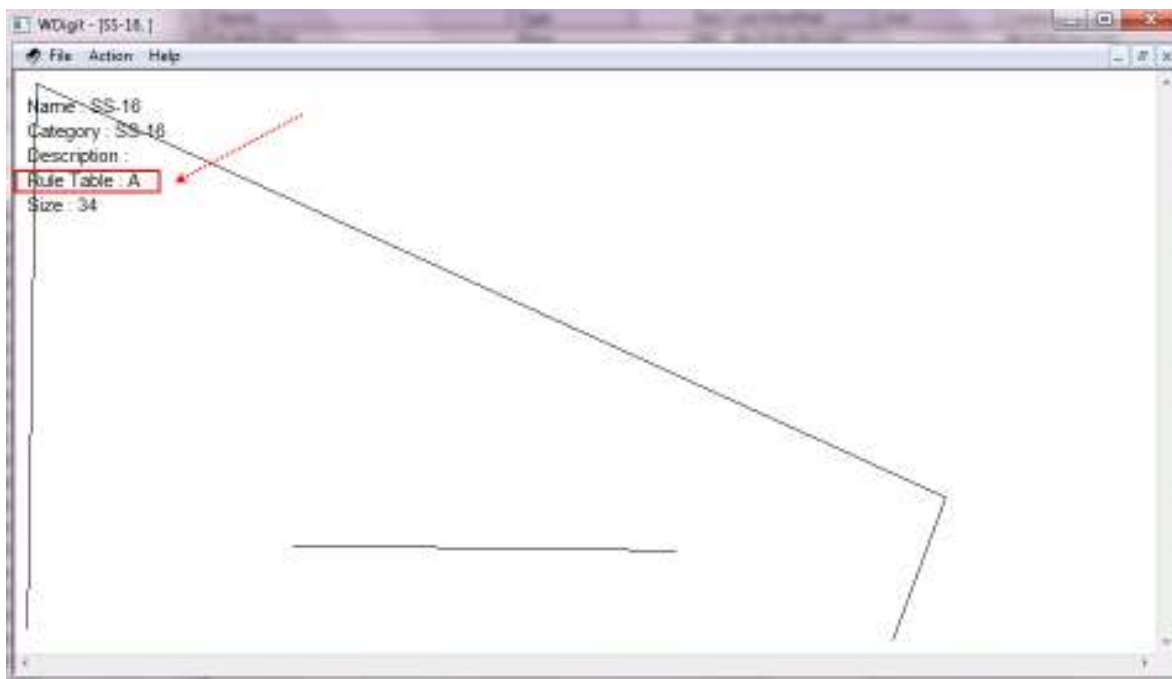
D (DRILL)

*** (Pulsar la tecla asterisco)**

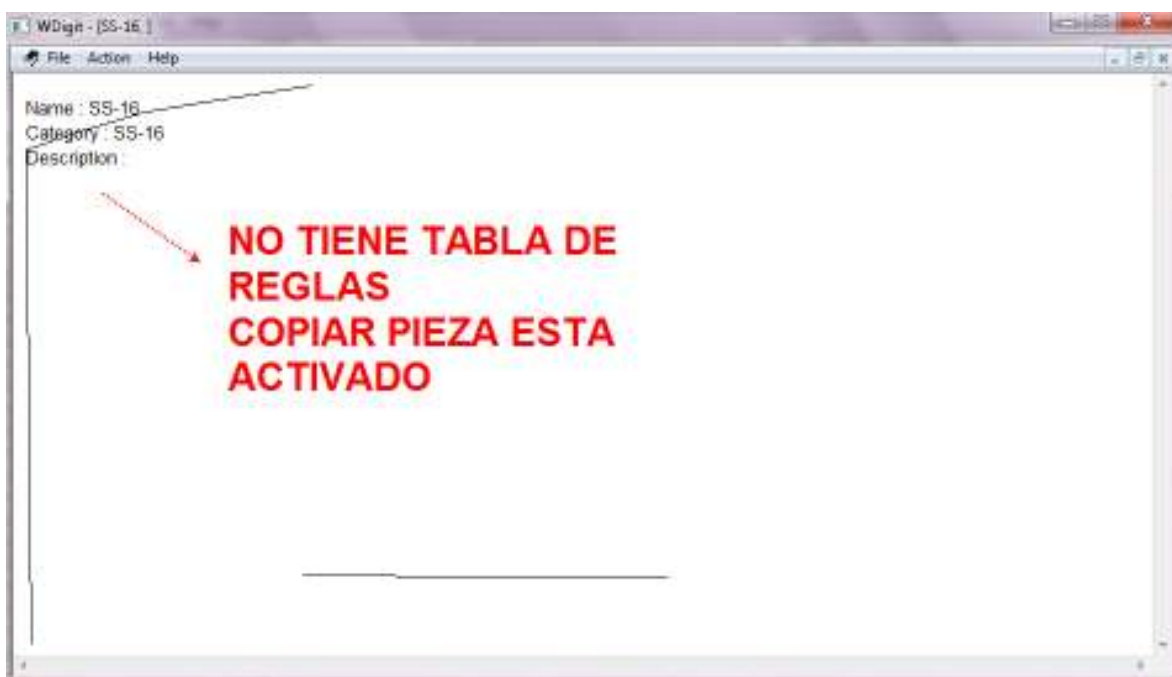
FIN DE ENTRADAS



CON TABLA DE REGLAS



COPIAR PIEZA

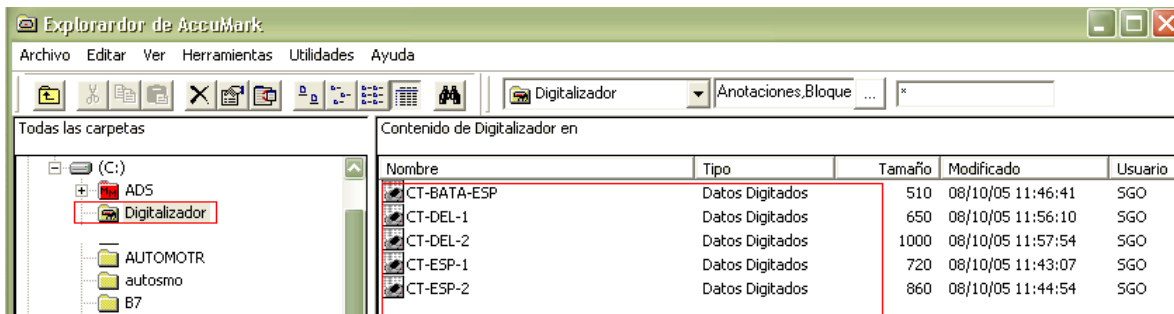


PRACTICA 9.-

VERIFICADO Y RECUPERACION DE PIEZAS

Nota : Si la pieza es exitosa, pasa automáticamente al área de almacén que se asigno en la preferencia.

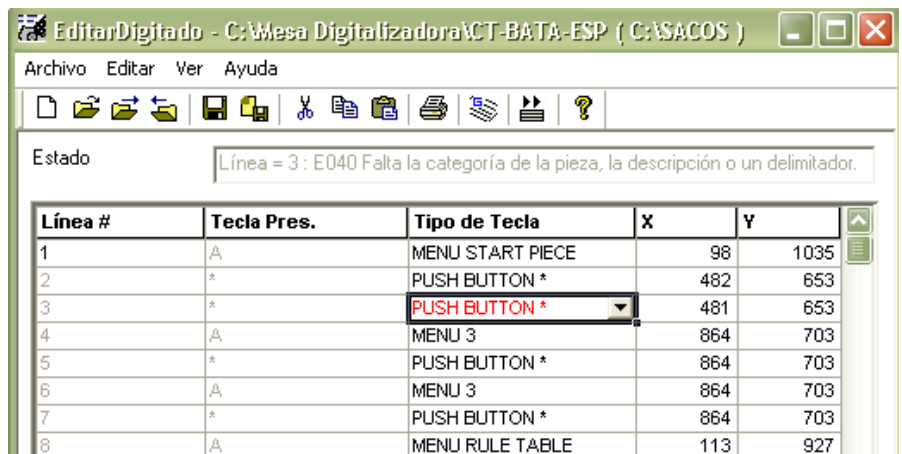
Si la pieza tiene error se va al fólder de digitalizados



1.-Si en el cuadro de dialogo indica que el proceso no es correcto, la pieza puede volver a ser digitalizada o se puede editar.

Para editar la pieza, pulse clic derecho para abrir el dato.

Esto permite entrar a la opción de Editar Digitalizado. El sistema registra en color rojo la fila que puede contener el error.

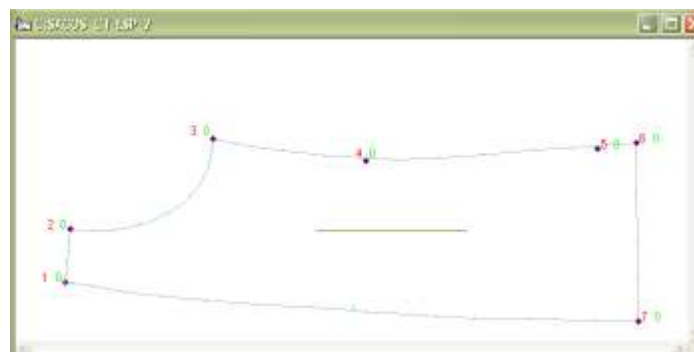


Pulse clic derecho para acceder a alguna de las opciones de edición.



Línea #	Tecla Pres.	Tipo de Tecla	X	Y
1	A	MENU START PIECE	98	1035
2	*	PUSH BUTTON *	482	653
3	*	PUSH BUTTON *	481	653
4	A	MENU 3		703
5	*	PUSH BUTTON *		703
6	A	MENU 3		703
7	*	PUSH BUTTON *		703
8	A	MENU RULE TABLI		927
9	A	MENU X		554
10	A	MENU L		601
11	*	PUSH BUTTON *		601

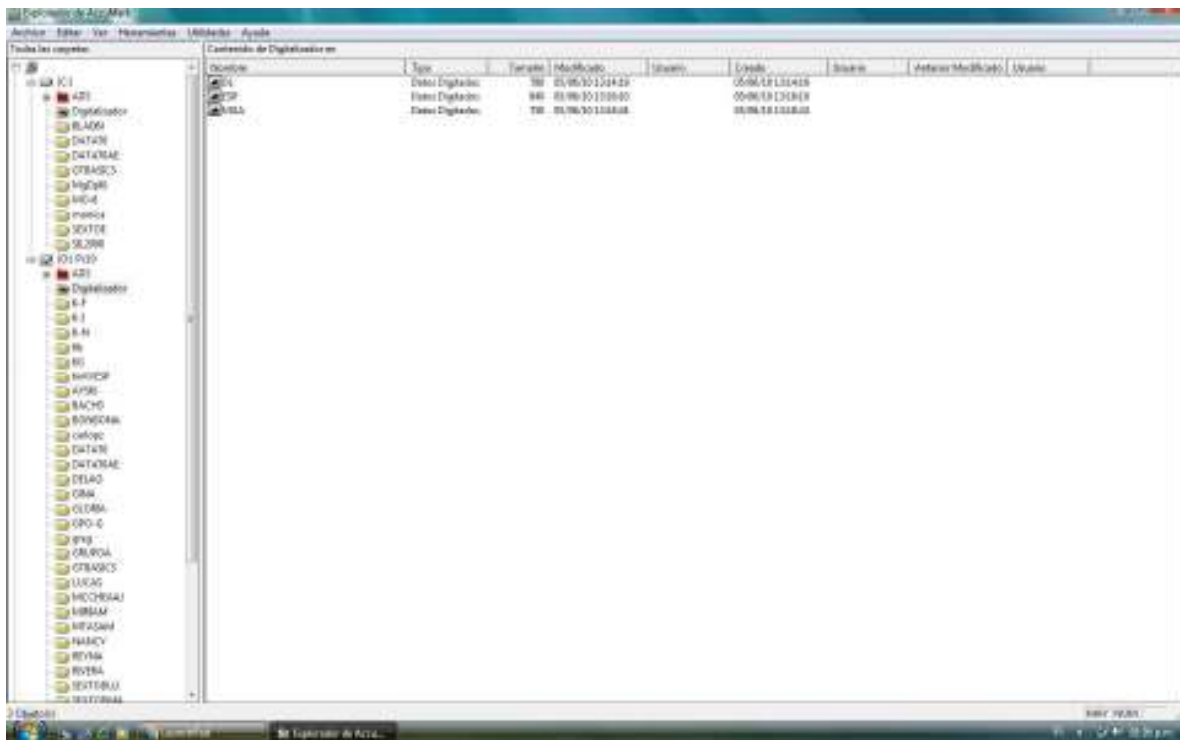
La pieza exitosa, se envió al área de trabajo, queda grabada como pieza y puede verse en pantalla con la función ver o vista rápida.



NOTA: RECUPERAR PIEZAS DE DIGITALIZADO CUANDO LAS ESTACIONES DE TRABAJO ESTAN EN RED

Si existen varias estaciones de trabajo:

- 1.- Buscar en la lista de estaciones remotas, la estación donde está instalada la mesa digitalizadora.
- 2.- Abrir el folder del digitalizador.
- 3.- Definir el dispositivo y el área donde se recuperara la pieza.

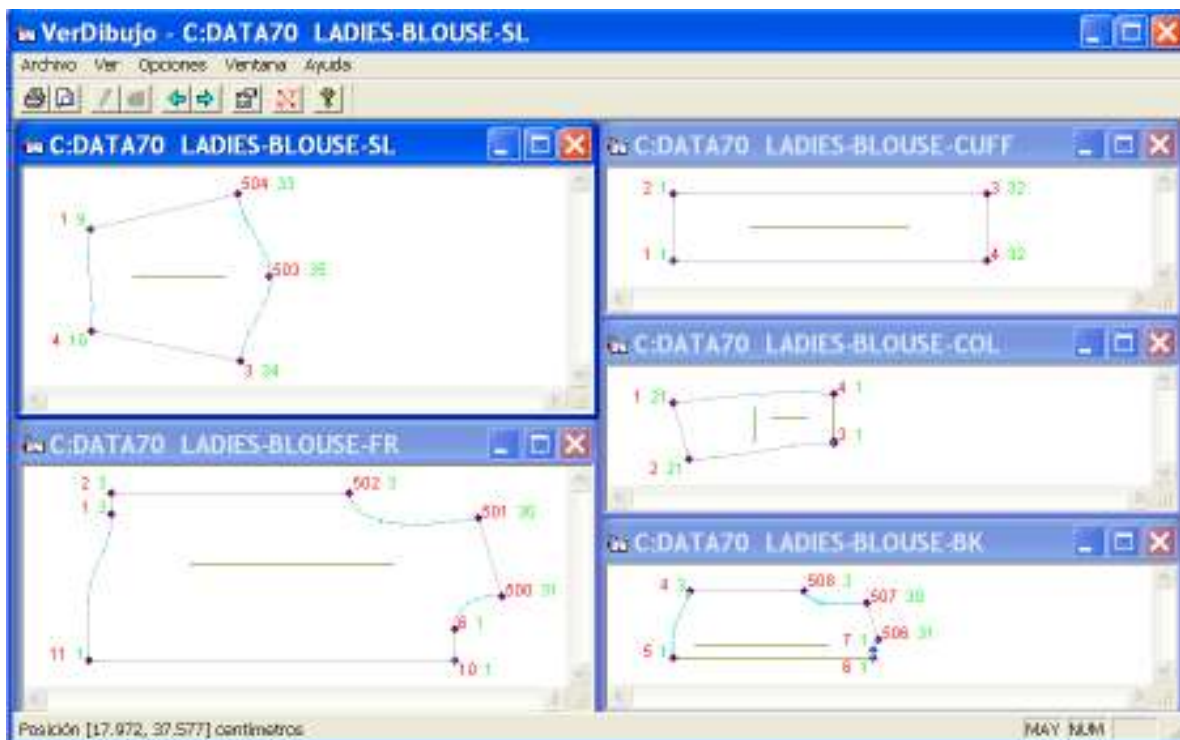


VER PIEZAS EN MOSAICO

Ver piezas desde el explorador de AccuMark.

Dentro del menú ventana entrar a la opción “mosaico”

Esta opción permite ver todas las piezas que componen la prenda.

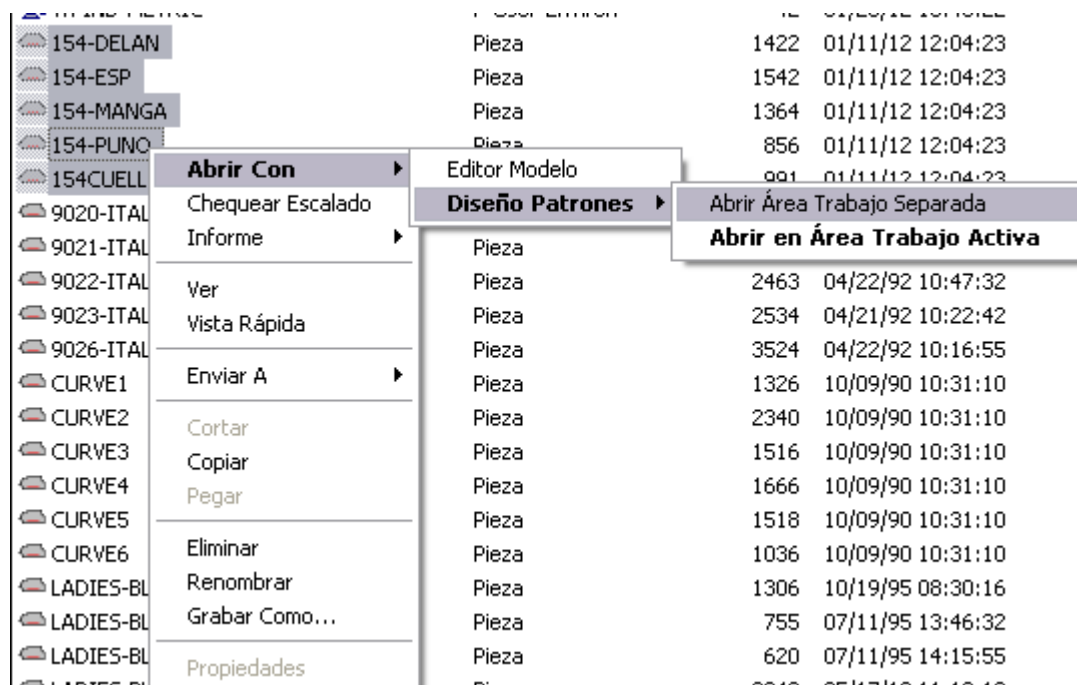


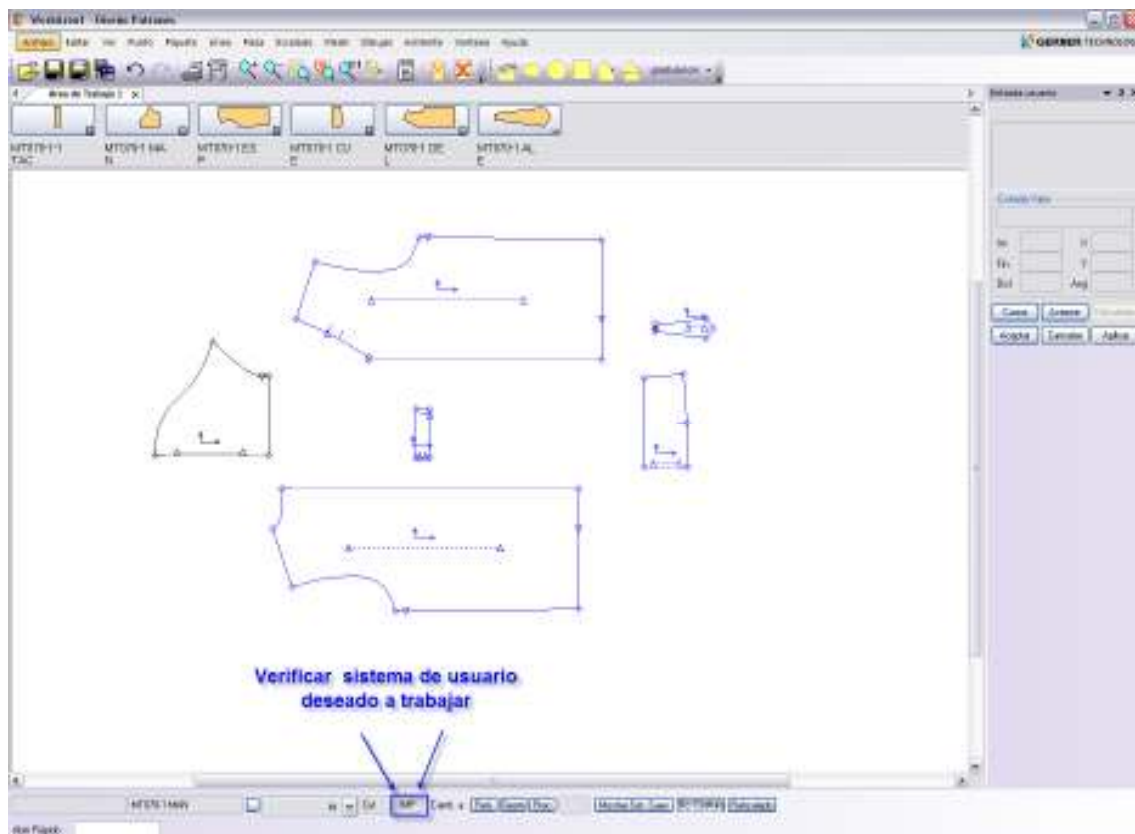
PRACTICA 10.-

GRADUACION POR DELTAS

Cuando se han digitalizado todas las piezas, se van a seleccionar desde el explorador de AccuMark, como piezas o como hoja de modelo, para enviarlas al programa PDS. En ese programa se revisaran en pantalla y se procederán a graduar.

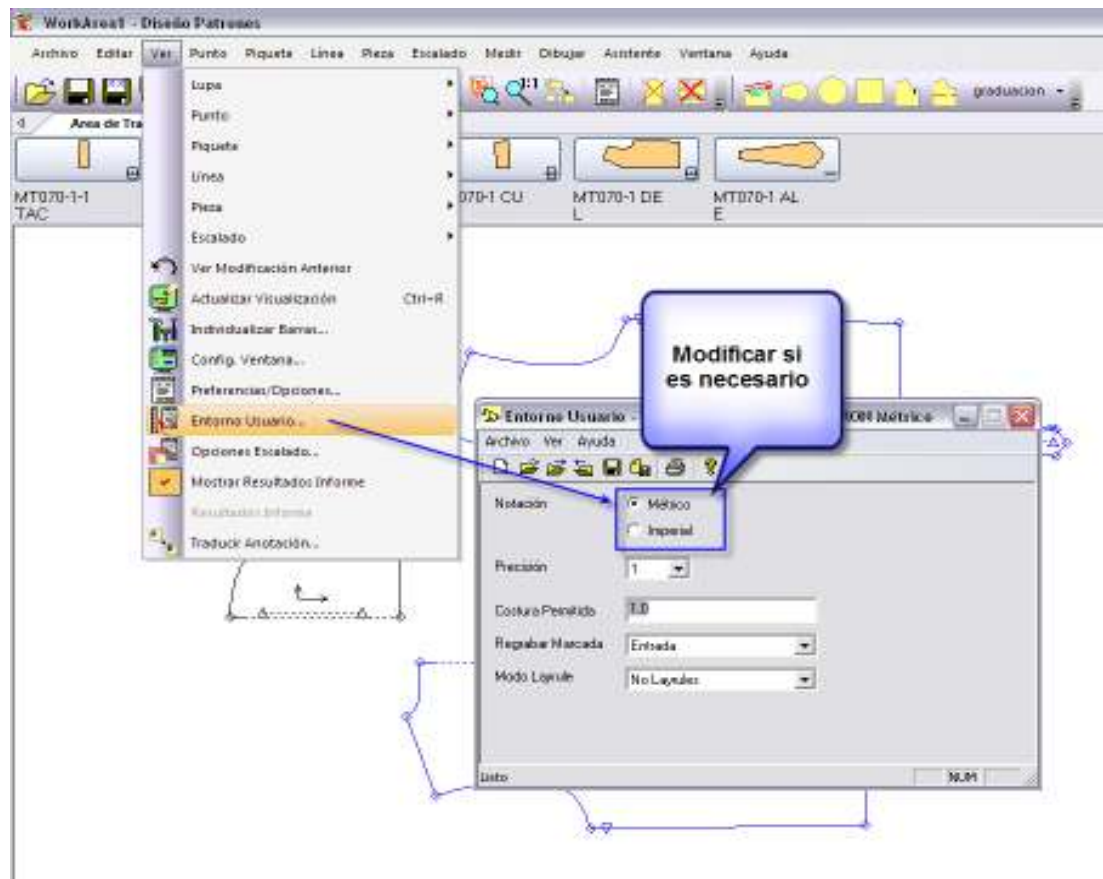
1.- En Explorador de Accumark, seleccione las piezas, clic derecho, abrir con Diseño de Patrones.





2.- Verifique el sistema de medición en el que la empresa realiza la técnica de graduación. Pulgadas o centímetros.

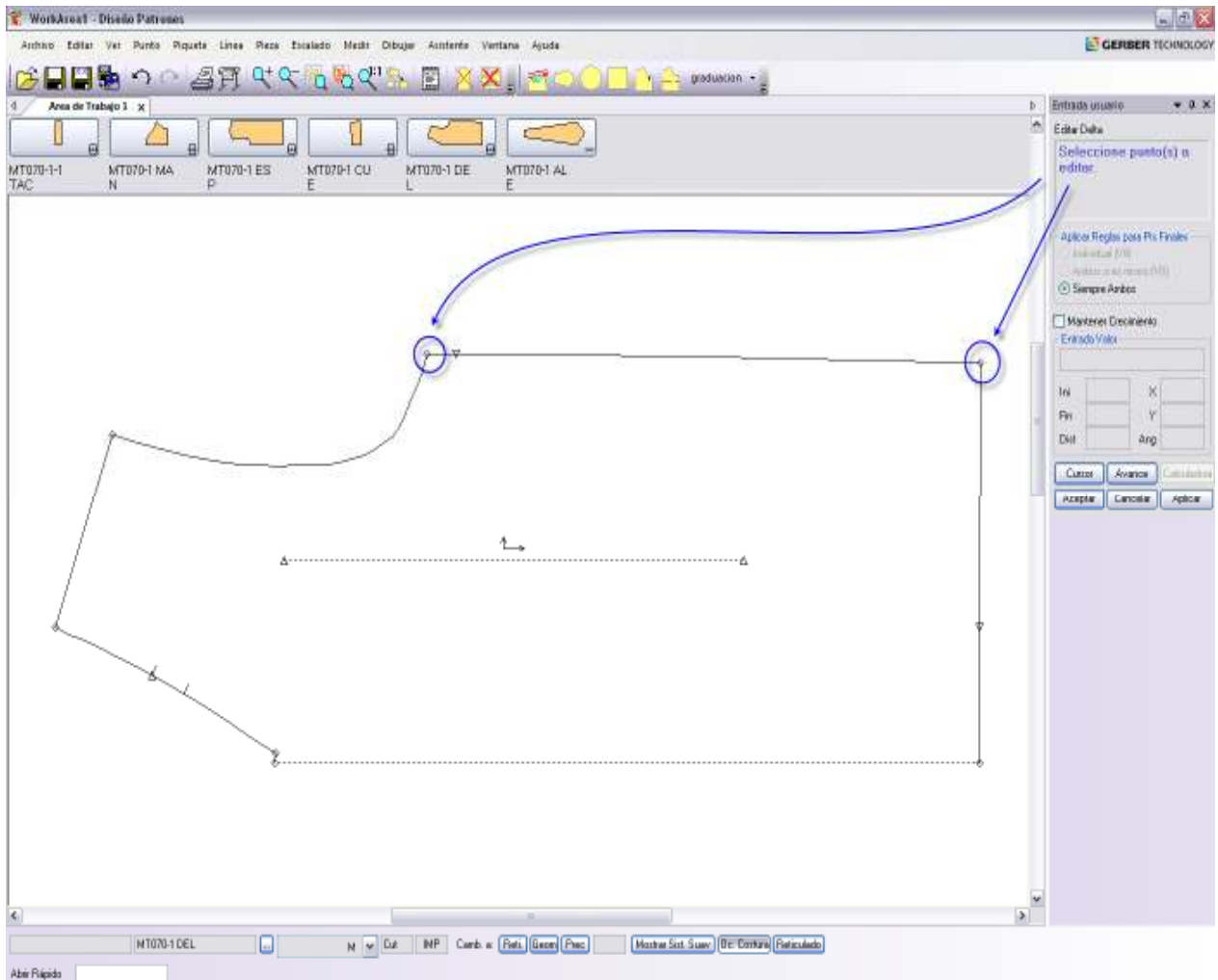
Menú ver → Entorno Usuario



4.- Seleccione la pieza a graduar.

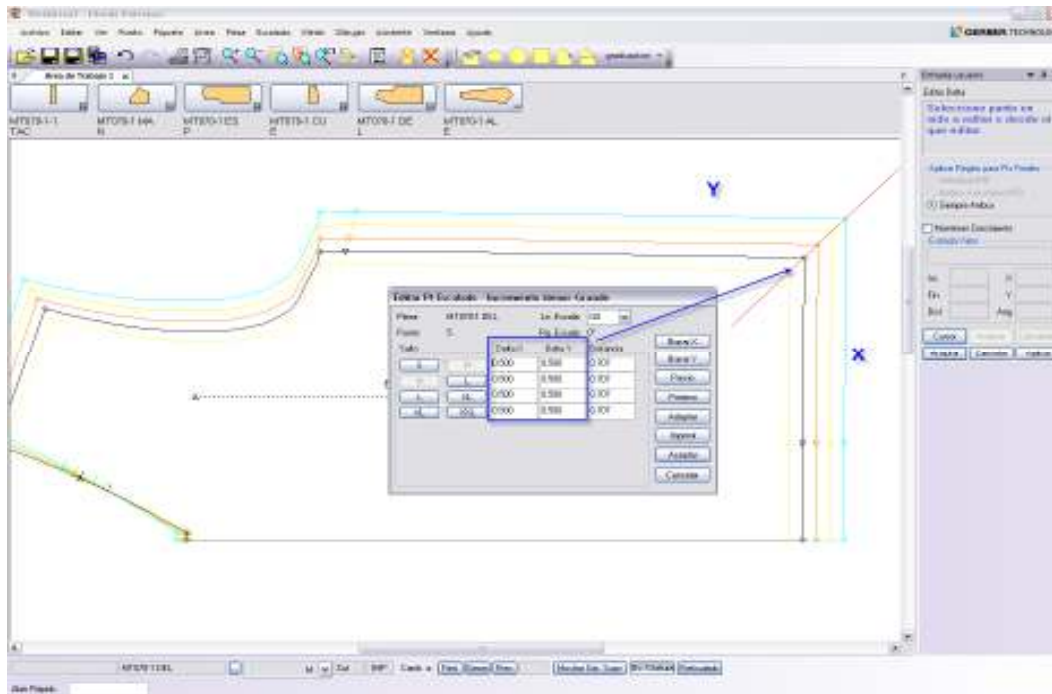
Entre al menú Escalado→Crear Editor →Editar Delta. (alt + 4)

5.- Para limpiar la columna donde aplicara la graduación, seleccione la opción BORRAR X o BORRAR Y.



6.-Para pasar al siguiente punto pulse la opción PROXIMO, LIMPIE LA COLUMNA CORRESPONDIENTE A LA MEDIDA QUE VA A APLICAR, PULSE ACTUALIZAR.





- 7.- Continué trabajando todos los puntos de la pieza hasta terminar con las piezas correspondientes al modelo que se está graduando.
- 8.- Al terminar todas las piezas puede revisar en pantalla, realizar medición para comparar y verificar que las piezas coincidan entre sí.
- 9.- Cuando todas las piezas están revisadas, se procede a imprimirlas en el plotter para verificarlas en tamaño normal.



PRACTICA 11.-

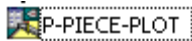
DIBUJAR PIEZAS EN PLOTTER

Antes de enviar las piezas al plotter, se requiere elaborar un parámetro donde se indica cual es la instrucción que el plotter va a respetar al enviar las piezas a dibujar. Este parámetro se elabora una sola vez y se sugiere asignarle un nombre en relación a la función que va a ejecutar. EJEMPLO:

PIEZAS EN NIDO ROTADAS

PIEZA UNIDAD AL HILO

- 1.- Para crear el parámetro entrar a
ARCHIVO→NUEVO→TABLA DE PARAMETROS →DIBUJAR PIEZAS



- 2.- Almacene la información.

PiezaPlotPT- C:\MARLENN\PIECE-PLOT Imperial

Archivo Editar Ver Ayuda

Rotación: Grd (-90 to 90)

Escala X: % (1.0 to 500.0)

Escala Y: % (1.0 to 500.0)

☐ Números Punto

☐ Núms. Reglas Escalado

☐ Unir Ptos Escalado

Anotación Pieza:

Tallas Plot:

Perímetro:

Anotación de la Pieza

☐ Nombre ☐ Fecha

☐ Categoría ☐ Descripción

☐ Librería Reglas ☐ Área

☐ Perímetro ☐ Tallas

☐ Etiquetas

Situación Anotación:

	Label	Tool
1	*	Pen
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Tabla Piquetes:

	Talla
1	ALL
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	

Listo CAP NUM



PRACTICA 12.-

ANOTACIONES PARA PIEZA

Antes de enviar las piezas al plotter se requiere elaborar un archivo donde se indica cual es la información que el plotter va a dibujar dentro de las piezas al enviarlas a dibujar. Este archivo ya se encuentra en todas las áreas de almacenamiento que se realicen.

Se encuentra con el nombre de A

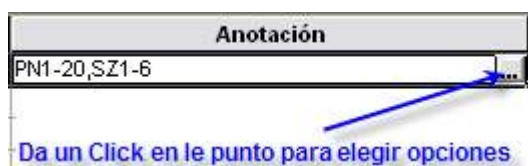


1.- Para crear el ARCHIVO:
ARCHIVO→NUEVO→ANOTACIONES

2.-Teclee la información requerida y almacene.

	Categoría	Anotación
1	DEFECTO	PM1-20,SZ1-6
2	MARCADA	MSQ,/,AP,/,M,L,U,PS
3	LABELD	SY7425
4	MARCAG	"HILO----->"
5	MARCAO	"ENVIAR A BORDADO"
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		





En esta tabla se selecciona la información que se puede imprimir en la pieza.

Formato Anotación

	Tipo Anotación
1	*Nombre Marcada
2	Descripción Marcada
3	*Número Orden
4	*Descripción Orden
5	*Nombre Modelo
6	*Cuadro/Raya
7	*Nueva Línea
8	*Modelo/Talla/Cantidad
9	*Largo
10	*Utilización
11	*Ancho Marcada
12	*Agregar pza/paquete
13	*Fecha
14	Símbolo
15	*Constant
16	*Talla
17	Paquete
18	Nombre Pieza
19	Descripción Pieza
20	Categoría Pieza
21	Pieza Cortada
22	Número Pluma
23	Izquierda/Derecha
24	Tipo Línea
25	Etiqu A
26	Label B
27	*Situar Área
28	*Situar Perim

Nombre

Categoría

Descripción

Agregar ->

Eliminar

Nueva Línea

	Selección
1	PN1-20
2	/
3	PC1-20
4	/
5	PD1-20
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	

Aceptar

Cancelar

Ayuda



TABLA DE ANOTACIONES PARA PIEZA

NOTAS:



PRACTICA 13.-

ENVIAR PIEZAS AL PLOTTER

Para enviar piezas al plotter:

- 1.- Explorador de AccuMark, abrir el área de almacén donde esta grabada la información.
- 2.- Seleccionar las piezas que se van a dibujar.
- 3.- Pulsar clic derecho, enviar a (P l o t t e r)
- 4.-Al enviar las piezas se despliega esta ventana.
- 5.-Asigne los datos que el sistema solicita:
Parámetros de dibujo, anotaciones, destino de dibujo, ancho de papel o medio, tallas.

Parámetro Pieza Plot:

P-PIECE-PLOT

Tabla Anotación: A

Tallas: [Empty field with dropdown arrow]

☒ Apilado
Separación Pieza: 2,000 (0,000-3,000)

☐ Grupo
Sep. Grupo: 2,000 (0,000-3,000)

Alteración:
☒ Juntas
☐ Separadas

Trazar Como: ENTRADA

Plot Dest: LOCAL

Media: DEFAULT

Número de Copias: 1

Tamaño Caracter: 2,000 (0,125-3,000)

☒ Alteración y Original ☐ Código Tallas

Librería Alteración: [Empty field]

Pieza Pegada	
1	
2	
3	
4	

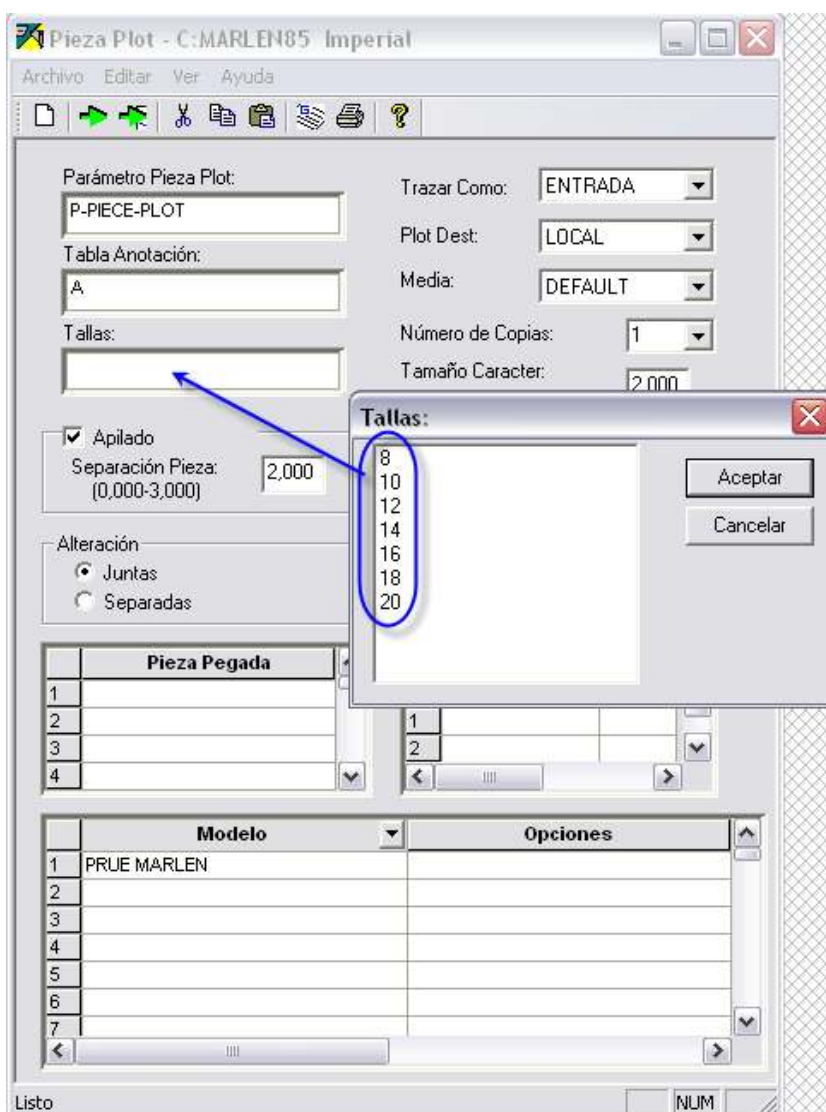
Nombre Regla	Cantd
1	
2	

Modelo	Opciones
1	PRUE MARLEN
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Listo NUM



6.- Seleccione las tallas que va a dibujar.



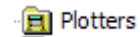
NOTA: Si este renglón se deja en blanco, el sistema tomará la información que se encuentra en el parámetro para dibujar piezas.

7.- PROCESAR DIBUJO.- Pulse la herramienta para enviar el dibujo al plotter.



PRACTICA 14.-

MANEJO DEL PLOTTER



- 1.- Desde el explorador de AccuMark abrir el icono del plotter.
- 2.- En la ventana del manejo del plotter, aparecen las piezas que se enviaron a impresión.

Local - Plot Queue							
Archivo Acciones Ver Ayuda							
<div> <div>Estado:</div> <div>Error</div> <div>Esperando</div> <div>Propietario</div> <div>Medio:</div> <div>DEFAULT</div> </div>							
Tarea	Grupo	Estado	Nombre Dibujo	Nodo	Almacenamiento	Medio	
1		Listo	2054-DL1-T 02		C:DAMA	175.00	
2	B	Listo	2054-BLS-F 02		C:DAMA	175.00	
3	B	Listo	2054-COS-T 02		C:DAMA	175.00	
4	B	Listo	2054-CR-T 04		C:DAMA	175.00	
5	B	Listo	2054-DL-F 02		C:DAMA	175.00	
6	B	Listo	2054-DL1-T 02		C:DAMA	175.00	
7	B	Listo	2054-DL2-T 02		C:DAMA	175.00	

- 3.- Al seleccionar la pieza, pulsar clic derecho, en el cuadro de dialogo se encuentran enlistadas las diferentes opciones de la pieza.

- Ver
- Borrar
- Borrar Activa
- Parar Después de
- Parar de Inmediato
- Reiniciar Activa
- Reiniciar Cola
- Dibujar ya.

Local - Plot Queue							
Archivo Acciones Ver Ayuda							
<div> <div>Estado:</div> <div>Error</div> <div>Esperando</div> <div>Propietario</div> <div>Medio:</div> <div>DEFAULT</div> </div>							
Tarea	Grupo	Estado	Nombre Dibujo	Nodo	Almacenamiento	Medio	
1		Listo	2054-DL1-T 02		C:DAMA	175.00	
2	B	Listo	2054-BLS-F 02		C:DAMA	175.00	
3	B	Listo	2054-COS-T 02		C:DAMA	175.00	
4	B	Listo	2054-CR-T 04		C:DAMA	175.00	
5	B	Listo	2054-DL-F 02		C:DAMA	175.00	
6	B	Listo	2054-DL1-T 02		C:DAMA	175.00	
7	B	Listo	2054-DL2-T 02		C:DAMA	175.00	

- Ver
- Borrar
- Borrar Activa
- Parar Después de
- Parar de Inmediato
- Reiniciar Activa
- Reiniciar Cola
- Dibujar ya

PRACTICA 15.-

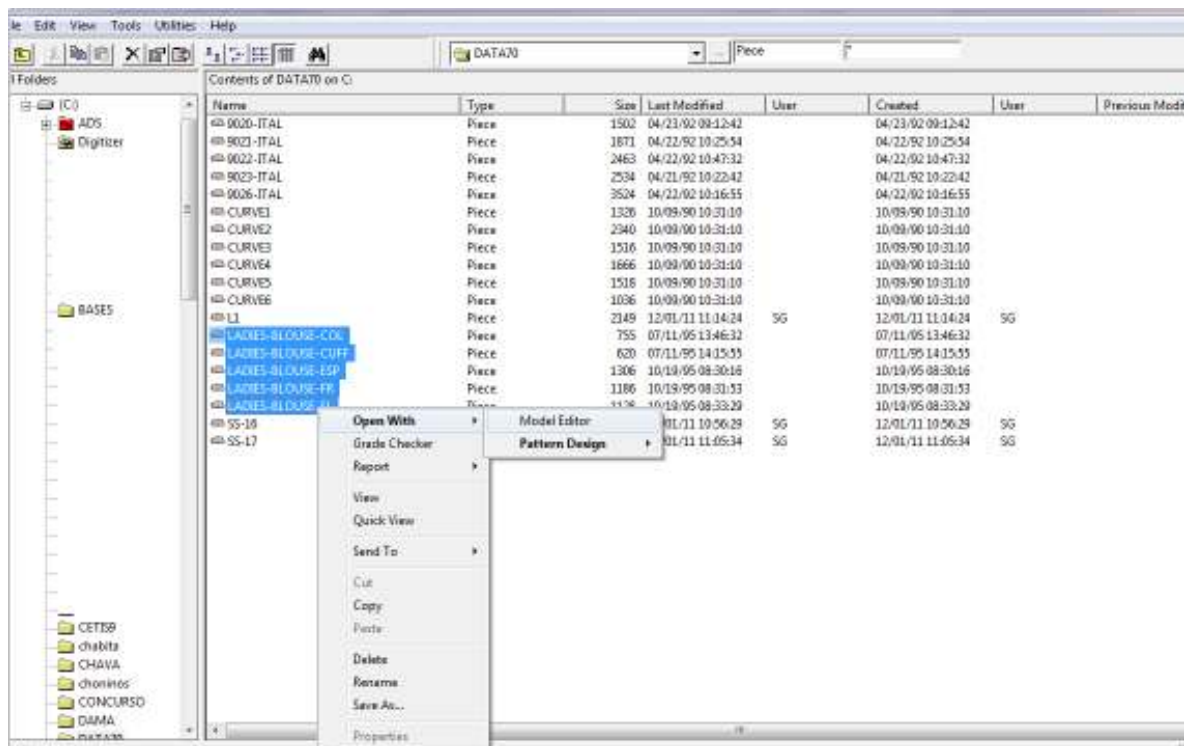
HOJA DE MODELO

En la hoja de modelo es donde se reúnen todas las piezas que componen o se requieren para confeccionar una prenda de vestir o para elaborar un producto.

Al llegar a esta fase los moldes ya están graduados, revisados en pantalla, inventariados y posteriormente dibujados en el plotter, para su revisión en tamaño real.

Para crear hoja de modelo:

- 1.- Explorador de AccuMark
- 2.- Abrir el folder o área de almacén.
- 3.- Seleccione las piezas que componen el modelo.



4.- Al seleccionar la opción se abre una hoja como la que se muestra en la imagen. Es importante llenar los campos de:



COMENTARIOS: Tipo de prenda, telas

TIPO DE TELA: Un código por tipo de tela ejemplo T : TELA C :COMBINACION

VOLTEOS: Para crear los pares que se usarán en trazo. Pares en vertical, horizontal, etc.

Comments:
BLUSA MANGA LARGA
T=TELA C=COMBINACION

Shrink/Stretch Units:
☒ Percentage (%)
☐ Linear (distance)

Default Options

Piece Name	Piece Image	Piece Category	Piece Description	Parte	Fabric	Pares				Half Piece	Dyn Split	Add Piece	X Shrink Stretch (%)	Y Shrink Stretch (%)
						--	X	Y	X,Y					
1 LADIES-BLOUSE-COL		COLLAR	CUT2	<input checked="" type="checkbox"/>	C	1	0	0	0	None	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0.000%	0.000%
2 LADIES-BLOUSE-CUFF		CUFF	CUT2	<input checked="" type="checkbox"/>	C	1	0	0	0	None	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0.000%	0.000%
3 LADIES-BLOUSE-ESP		BACK	CUT1	<input checked="" type="checkbox"/>	T	1	0	0	0	None	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0.000%	0.000%
4 LADIES-BLOUSE-FR		FRONT	CUT2	<input checked="" type="checkbox"/>	T	1	0	0	0	None	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0.000%	0.000%
5 LADIES-BLOUSE-SL		SLEEVE	CUT2	<input checked="" type="checkbox"/>	T	1	0	0	0	None	0	<input checked="" type="checkbox"/>	0.000%	0.000%

5.- En la ventana de selección de piezas para la hoja de modelo, se pueden seleccionar las piezas en orden de mayor a menor, para que aparezcan en ese orden en la pantalla de trazo.

Nombre de Pieza

1	2054-ESP-T 02
2	2054-CL2-T 02
3	2054-CL1-T 02
4	2054-CR-T 04
5	2054-VV-T 04
6	2054-VSDL-T 02
7	2054-TAB-T 01
8	2054-MNG-T 02
9	2054-COS-T 02
10	2054-BLS-F 02
11	2054-CL-F 02
12	2054-ESP-F 02
13	
14	
15	

Buscar en: C:\DATA

Nombre: 2054

Tipo: Pieza Accesorio

☒ Usar lista en nombres de archivo

☒ Ordenar como se Seleccione

12 datos encontrados

NOTA: Para cambiar el orden de las piezas, pulse en el número a la izquierda, clic izquierdo sostenido para arrastrar a la nueva localización. Se mostrará una línea roja indicando la nueva localización..



6.-Teclear la cantidad de piezas requeridas teniendo en cuenta si son pieza par, o pieza non.

	Nombre de Pieza	Pegar	Tela	Voltear			
				--	X	Y	X,Y
1	2054-ESP-T 02	<input type="checkbox"/>	T	1	1		
2	2054-DL2-T 02	<input type="checkbox"/>	T	1	1		
3	2054-DL1-T 02	<input type="checkbox"/>	T	1	1		
4	2054-CR-T 04	<input type="checkbox"/>	T	2	2		

Tipo de tela

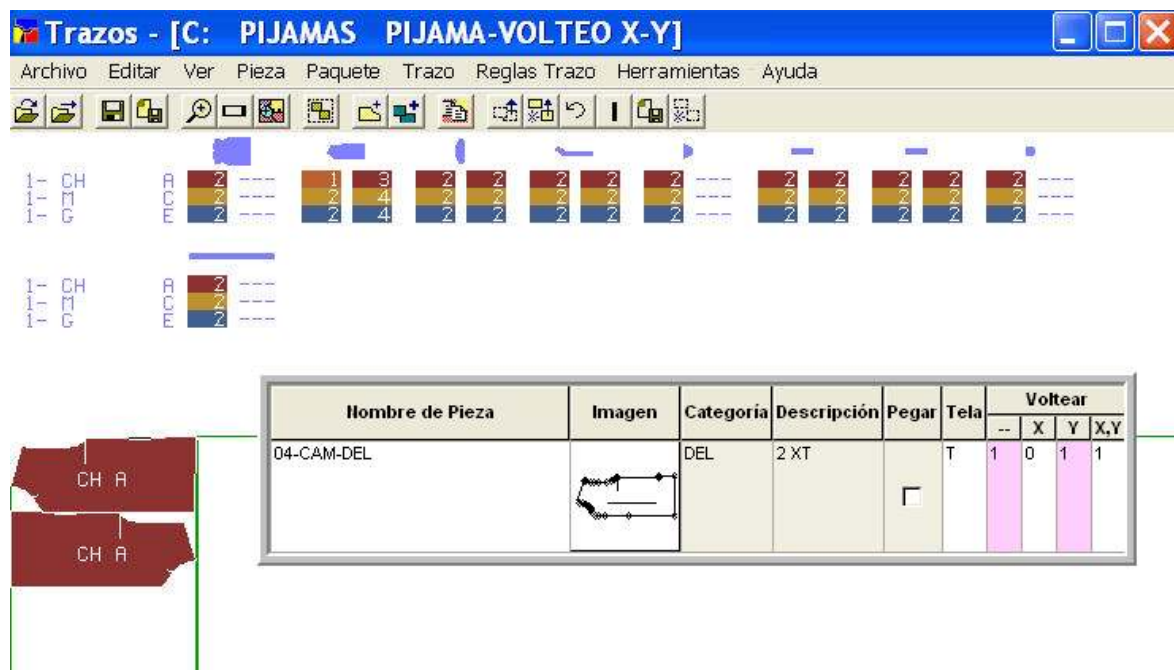
--Tal como se digito

Pieza par en x

NOTAS:



VOLTEO EN X-Y.- Trazo cabeceado.



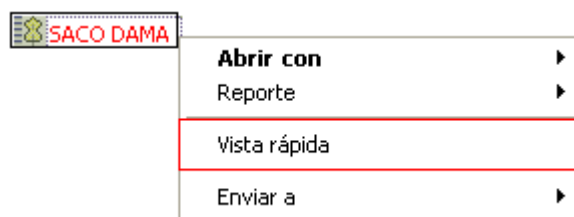
7.- Se puede definir una clave o código de tela. Ejemplo T= tela, E=entretela, F=forro.

8.- Asignar un comentario relacionado al tipo de prenda y la cantidad de piezas.

9.- Guardar la información.

10.- En el explorador de AccuMark, pulsar la tecla F5 para refrescar datos.

11.- Seleccionar la opción vista rápida, para hacer un desplegado gráfico de las piezas.



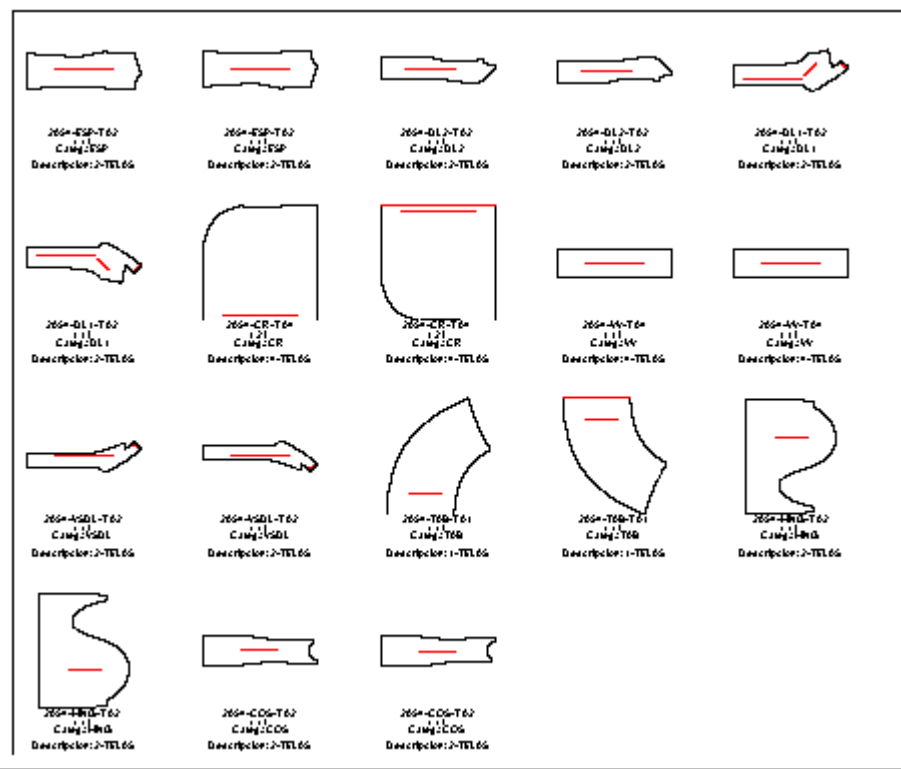
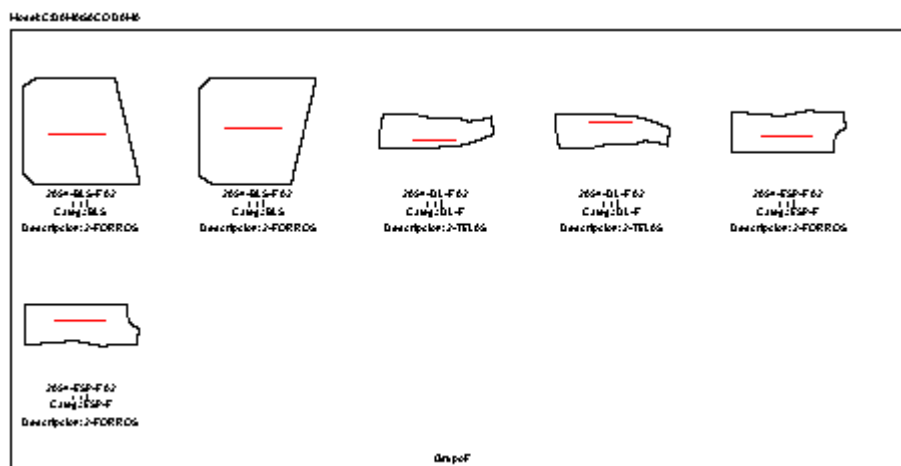
NOTA: SE PUEDEN EDITAR LOS CAMPOS DE CATEGORIA Y DESCRIPCION EN LA HOJA DE MODELO.



PRACTICA 16.-

VISTA RAPIDA DE UNA HOJA DE MODELO

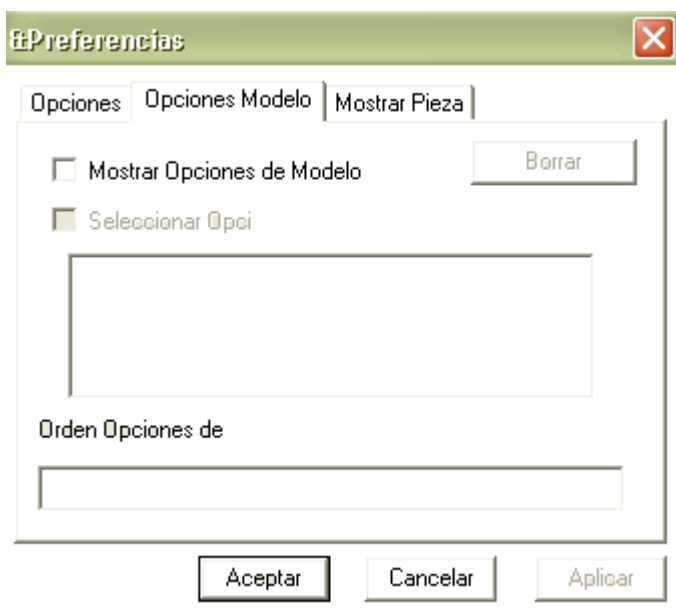
1.-En el archivo de la hoja de modelo, pulse clic derecho, vista rápida.



Las opciones de la hoja de modelo pueden personalizarse en el menú Ver→ Preferencias.



Con esta opción se pueden mostrar los giros y los tipos de tela.

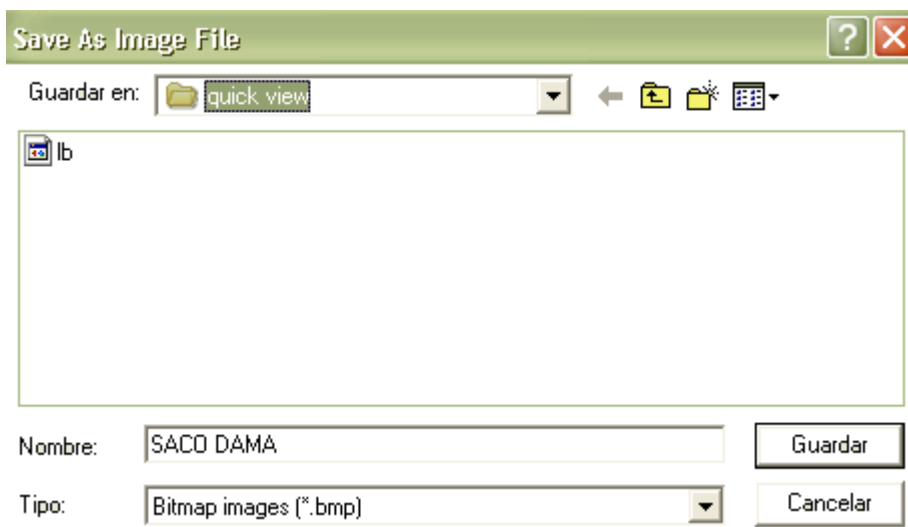


Al mostrar las piezas se puede seleccionar el tipo de información que se quiere desplegar en pantalla en relación a la Categoría, Descripción, Reglas de Escalado y Talla Base.

El desplegado de Vista Rápida se puede almacenar como imagen con la extensión .bmp.



Cuando el archivo ya esta en el programa grafico, puede cambiar la extensión a .JPEG .



NOTAS:



PRACTICA 17.-

LIMITES DE TENDIDO

En una hoja de límite de tendido deben definirse los elementos para crear la relación entre el acomodo de la tela o técnica para extender la tela sobre la mesa de corte y el comportamiento de las piezas. Esta hoja se elabora una sola vez o por tela requerida para trazo.

Para crear una hoja de límites de tendido:

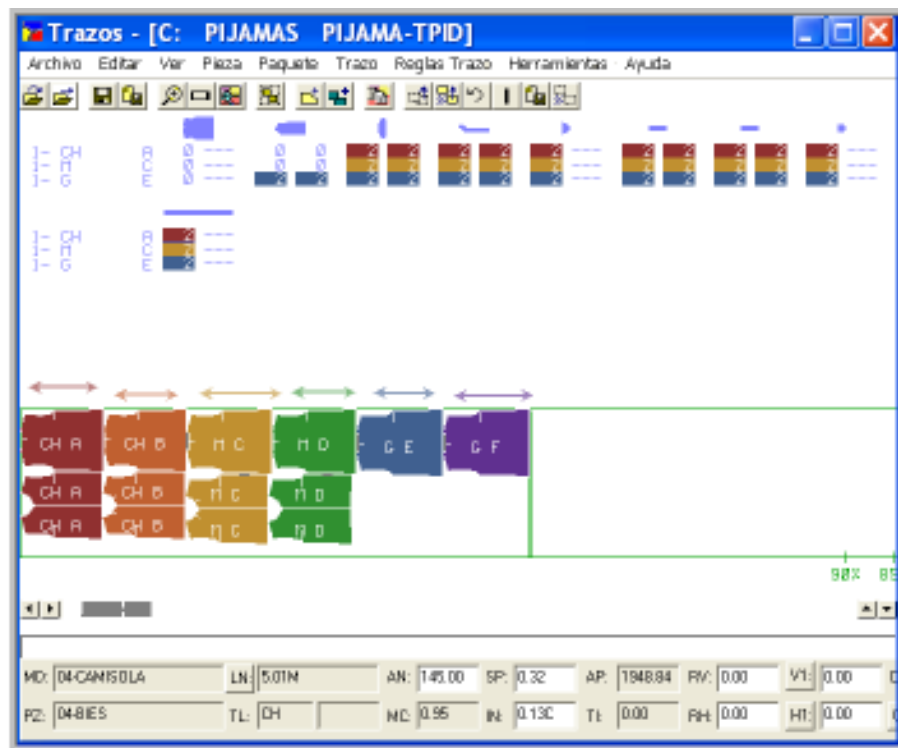
- 1.- Archivo→Nuevo→Límites de Tendido.
- 2.- Defina la información necesaria.
- 3.- Almacene con un nombre relacionado a l tipo de tendido, ejemplo:
CARA A CARA. DOBLADO. TUBULAR. PANA, MEZCLILLA ETC.

	Categoría	Opciones de Pieza	Código de Voltear	Regla Bloqueo/ Tolerancia	Inclinar HO/ Rotar HO Límite	Inclinar AHO/ Rotar AHO Límite	Unidades
1	DEFAULT	S	1	0	0.000	0.000	Cm
2	DELANTERO	S	1				
3	CARTERA	S	1				
4							
5							
6							
7							

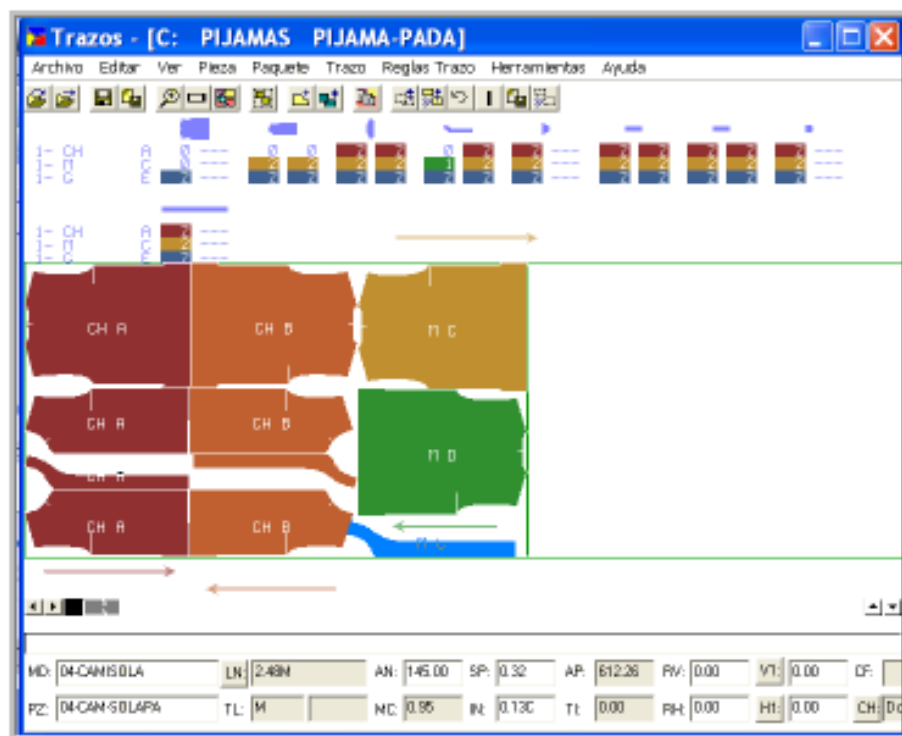
Existen varias opciones para la colocación de los paquetes o tallas en trazo.



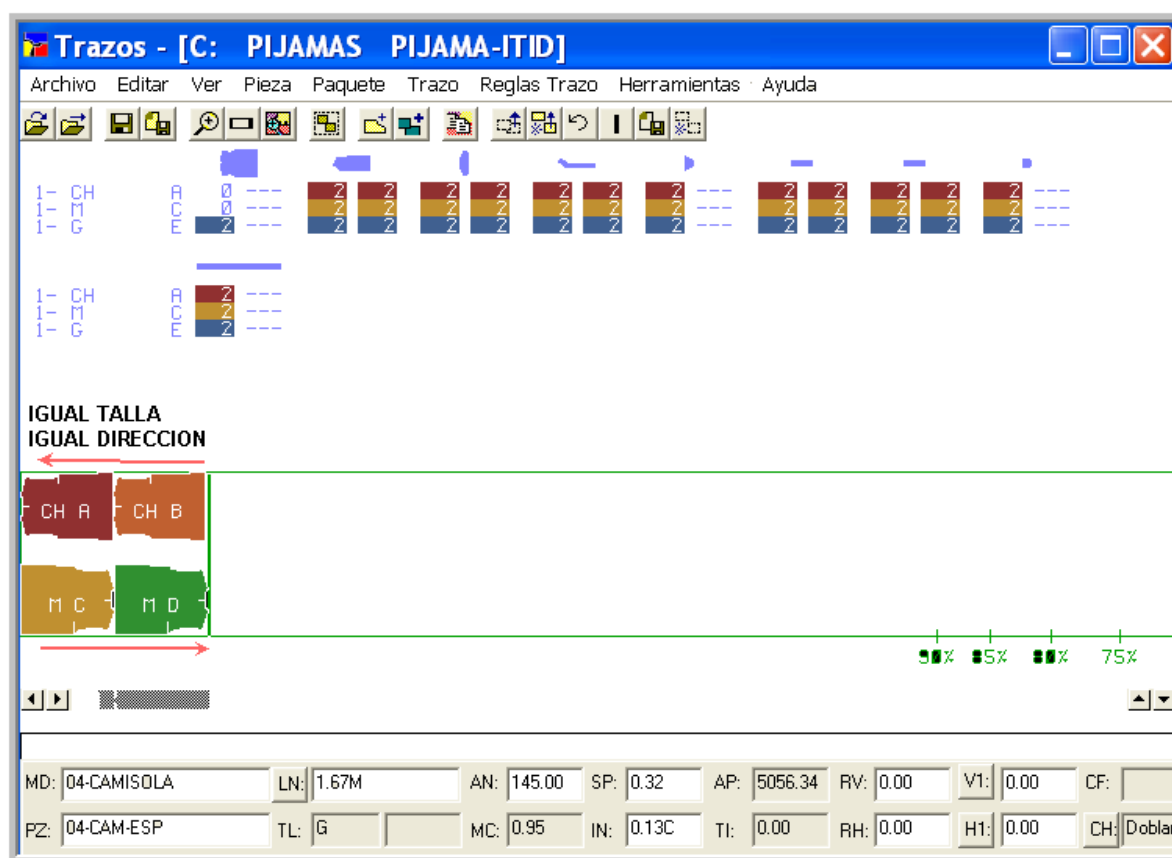
TODO PAQUETE IGUAL DIRECCION.-



PAQUETE ALTERNO DIRECCION ALTERNA.-



IGUAL TALLA, IGUAL DIRECCION:



PRACTICA 18.-

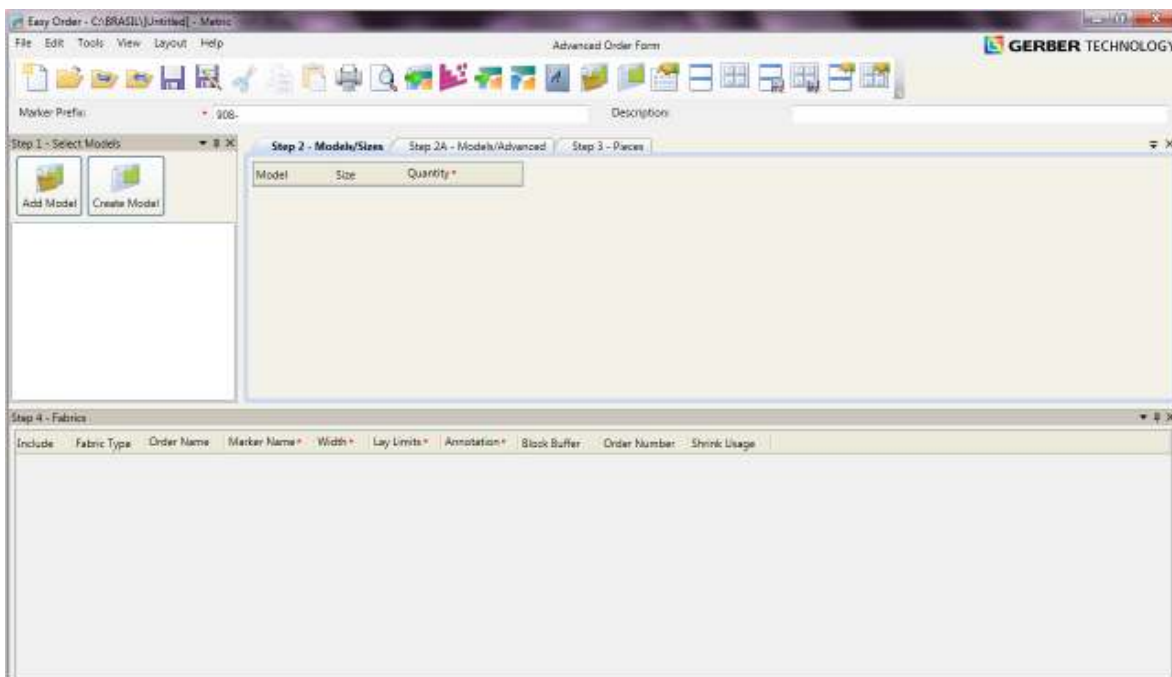
EASY ORDER

Utilice éste formato para reunir toda la información que se requiere para poder ordenar y realizar un trazo. Incluyendo nombre del trazo, número de orden, descripción, límites de tendido, anotaciones, tabla de piquetes, información de cases, ancho de la tela, información de encogimiento del material si se requiere, bloqueo tolerancia, etc., a los cuales se desee que el sistema haga referencia.

- 1.- Desde el Launch Pad, abrir el icono Easy order.



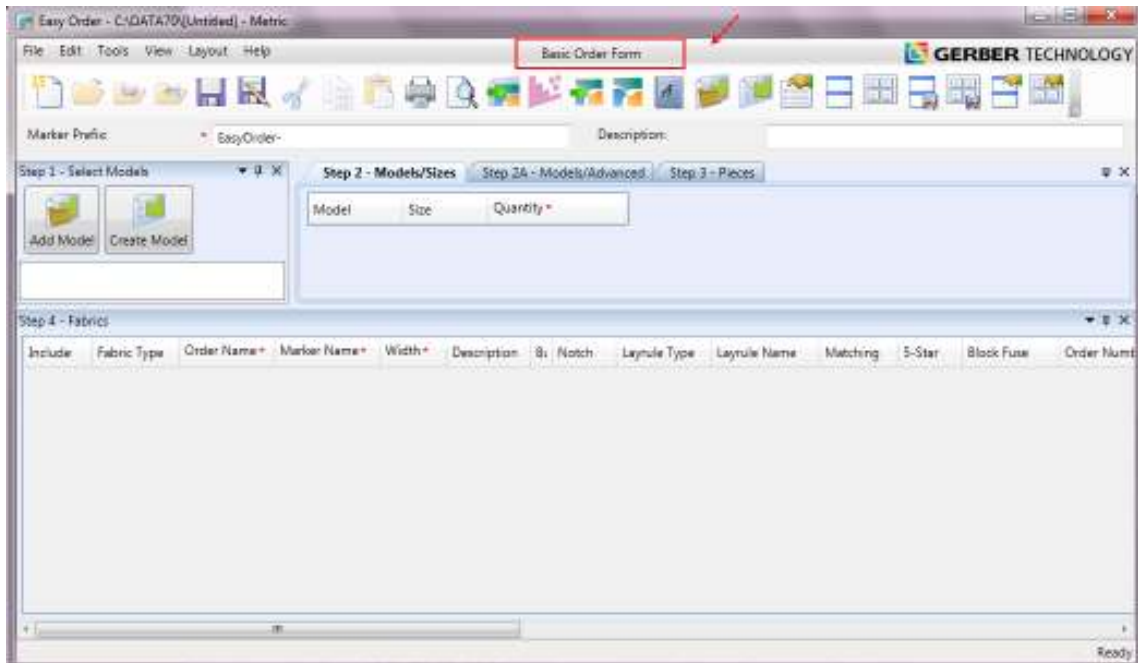
- 2.- Se desplegara esta ventana.
Existen dos opciones FORMATO BASICO Y FORMATO AVANZADO



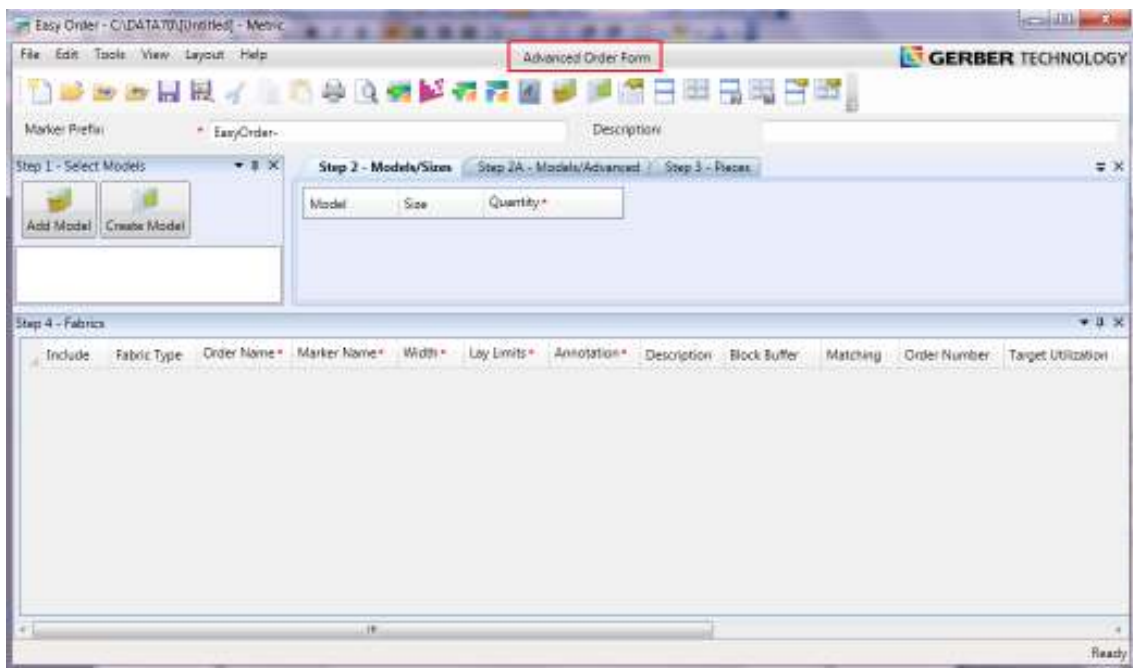
EASY ORDER

Existen dos formatos básicos para trabajar la orden.

FORMATO BASICO



FORMATO AVANZADO

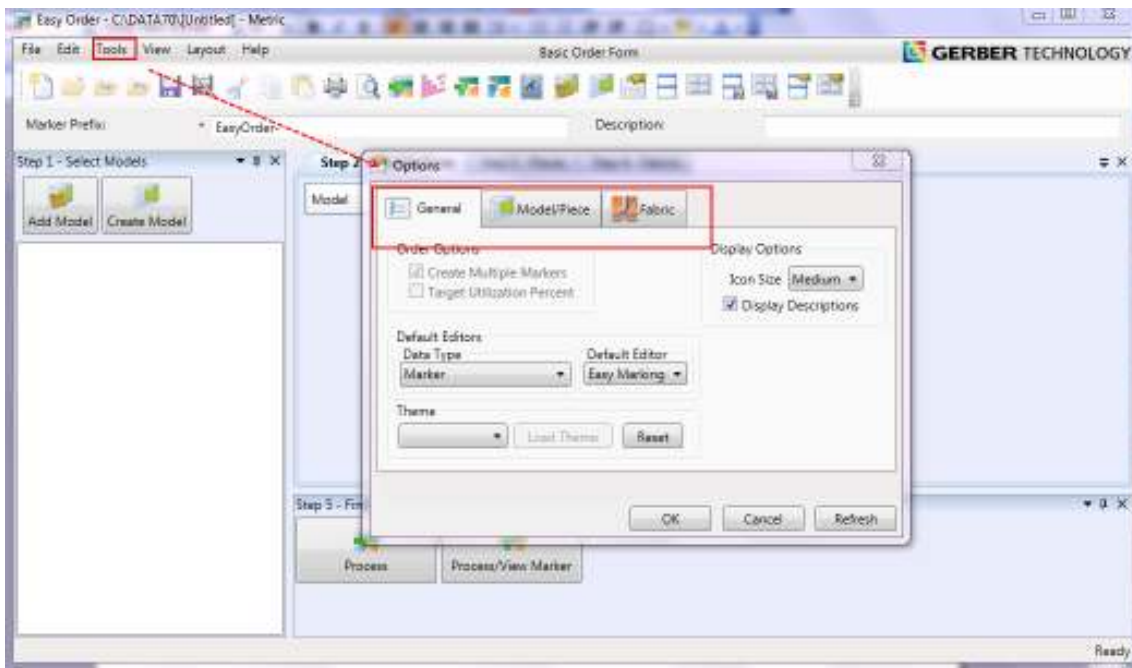


FORMATO BASICO.-

El formato básico se usa para

- Usuarios nuevos
- Usuarios que procesan la información básica de una orden
- Usuarios que cambian sus limites de tendido frecuentemente
- Usuarios que no usan aplicaciones como alteraciones y códigos de tallas

Desde el menú de herramientas en opciones, en la pestaña *GENERAL*, se pueden definir el diseño que tendrá el editor.



Información del trazo:

- **Prefijo** .-En esta sección se teclea el nombre que se va a usar para todos los trazos que se harán a través de esta orden, ya existe un valor llamado Easy Order, que se puede conservar o asignar un nombre deseado. El resto del nombre consiste en el tipo de tela obtenido de la hoja de modelo, si no se especifica uno, el nombre del trazo es el mismo que el prefijo de la orden.
- **Descripción** – Este campo es opcional, con un límite de 20 caracteres. Puede ingresar una descripción para los trazos que se van a crear.

Puede usar la herramienta desde la barra de herramientas.



Flujo de trabajo:

Paso 1: Agregar / o Crear Modelo

- **Agregar Modelo.-**

Pulse en el menú Agregar Modelo, de la sección Paso 1.

Se pueden seleccionar varios modelos.

Si las piezas tuvieran diferente línea de tallas se desplegaran únicamente la talla común.

Crear Modelo – Si el modelo no existe pulse en esta opción para acceder al editor de modelo y crearlo en este momento.

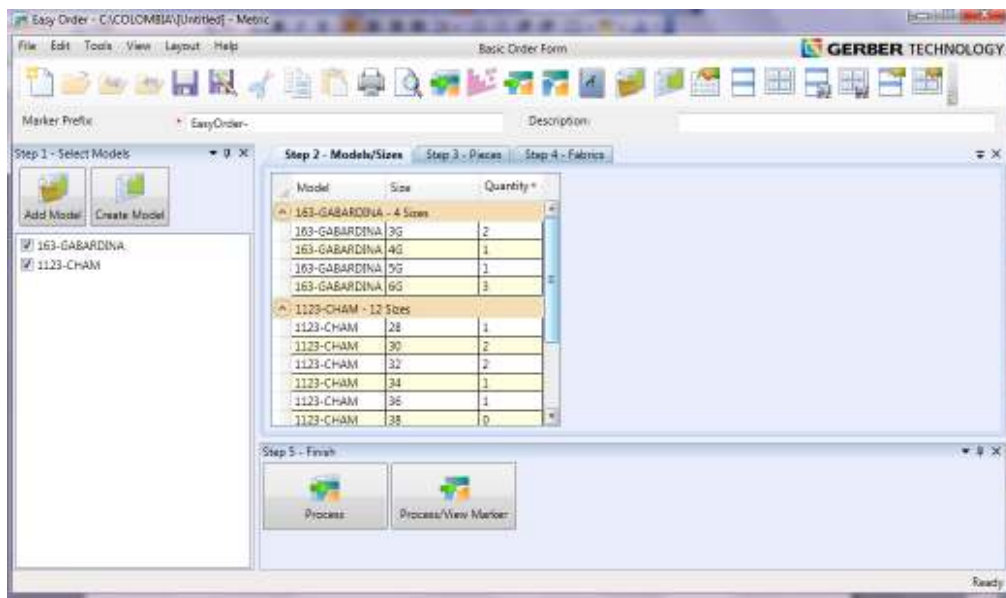
Nota: pueden realizarse ambas opciones dentro de la misma orden

Si el modelo no se va a usar se deselecciona el checkbox.

Paso 2: Modelos /Tallas

Se desplegaran las tallas del modelo para que se tecleen las cantidades pulse enter, para moverse entre los campos.





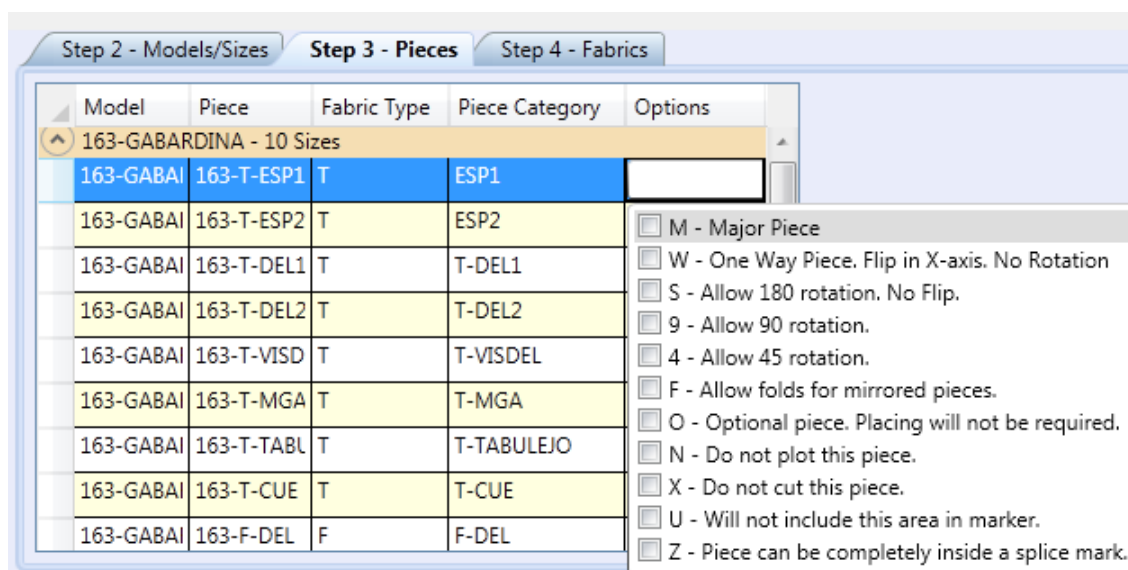
Paso 3: Piezas

Aquí se enlistan las piezas del modelo que se seleccionó.

Se pueden definir las opciones de piezas pulsando en el campo.

El código de volteo lo asume como el número 1.

Un nuevo límite de tendido se creara para esta orden usando el nombre del trazo.



Paso 4: Telas

Por cada tela del modelo hay una columna disponible. Todas las telas se seleccionan por default. Si no desea crear un trazo para cierta tela, deshabilite la casilla a la izquierda del código.

Los campos de nombre de trazo, Ancho de la tela, Descripción y cantidad de Buffer se pueden editar en cada campo. Utilice el menú desplegable para seleccionar tipo de tendido, como se trazaran los paquetes y el encogimiento.

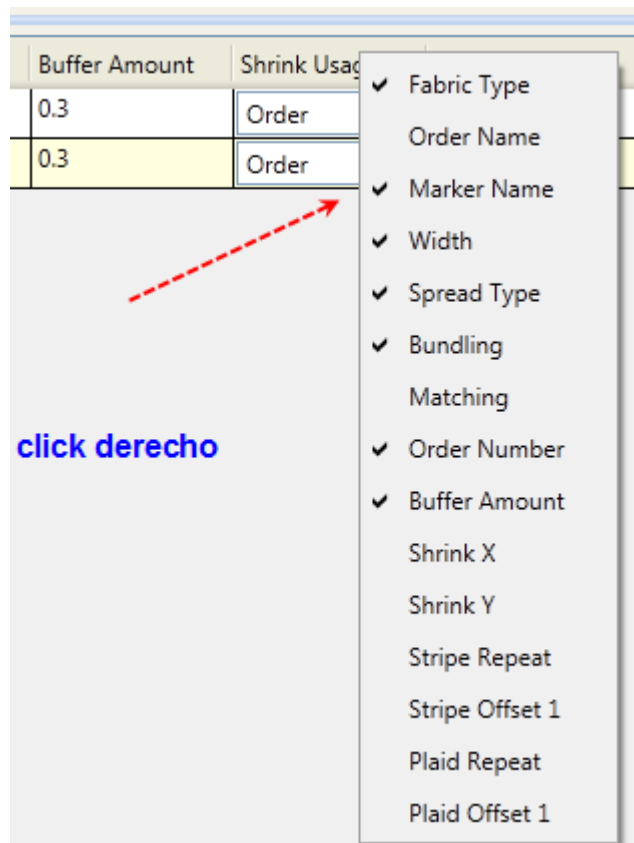
La información seleccionada se va a agregar al límite de tendido de forma automática.

El template básico usara en automático la hoja de anotaciones "A" para cada trazo creado.

Se pueden agregar columnas en esta sección pulsando click derecho en el campo.

Cuando se agregan columnas, el layout se puede almacenar usando la opción GUARDAR LAYOUT BASICO-

Solo se puede guardar un layout básico



Paso 5: Terminar

Aquí se procesa la orden para crear el trazo ó procesarlo y abrirlo en Easy Marking.

- **Procesar.** – Procesar la orden y crear el trazo(s)
- **Procesar/View Marker.** – Procesar y abrir el trazo.

Si se crearon múltiples trazos, se abrirá el primero, los siguientes se abrirán en la pantalla de trazo usando las opciones de abrir próximo o previo.



FORMATO BASICO.-

El formato avanzado se usa para :

- Usuarios que quieran usar anotaciones existentes, limite de tendido y tablas de bloqueo y tolerancia.
- Usuarios que crean trazos con opciones de modelos
- Usuarios que crean trazos usando Alteraciones y Códigos de tallas
- Usuarios que quieran usar Reglas de trazo para crear sus trazos
- Al abrir una orden existente puede verse el template avanzado

REPORTE

Se puede imprimir un reporte del trazo

[Markers]

Marker Name - EasyOrder-M

Marker Name: EasyOrder-M Fabric Width: 110
Order Number: Target Length: 0
Target Length: 0 Target Utilization: 0
Description: Shrink(-)/ Shrink(+): 0% / 0%
LayLimits: EASYORDER-M BlockBuffer:
Annotation: A Block Fuse:
Notch: P-Notch Matching:

	Repeat (Y)	Offset 1(Y)	Offset 2 (Y)	Offset 3 (Y)
Fluid	0	0	0	0
Stripe	0	0	0	0

Marker Name - EasyOrder-F

Marker Name: EasyOrder-F Fabric Width: 155
Order Number: Target Length: 0
Target Length: 0 Target Utilization: 0
Description: Shrink(-)/ Shrink(+): 0% / 0%
LayLimits: EASYORDER-F BlockBuffer:
Annotation: A Block Fuse:
Notch: P-Notch Matching:

	Repeat (Y)	Offset 1(Y)	Offset 2 (Y)	Offset 3 (Y)
Fluid	0	0	0	0
Stripe	0	0	0	0

El icono de Registro de Actividades al ser activado, muestra las actividades del sistema incluyendo un reporte de errores cuando son encontrados. Es en esta ventana donde debe buscarse cual es el dato que el sistema no encuentra o cual es el motivo por el que el trazo no se puede procesar.



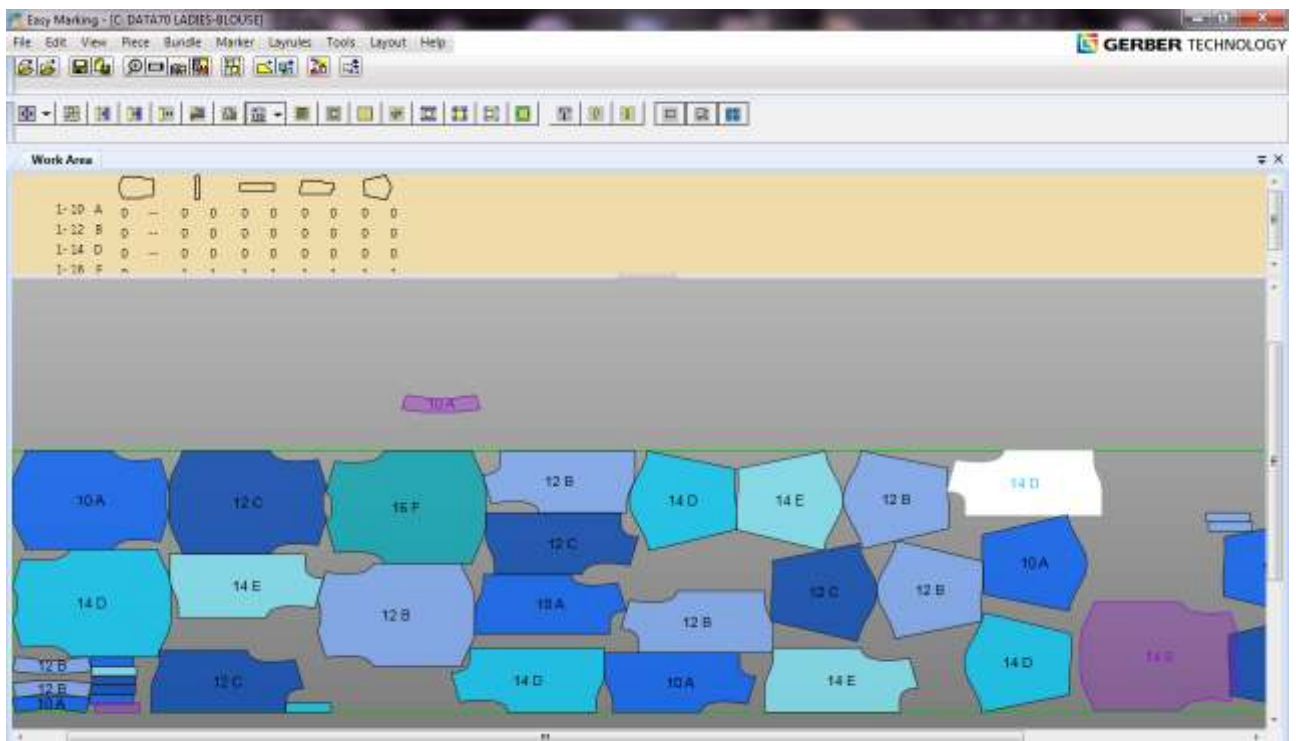


PRACTICA 1.-TRAZO

PRESENTACION DE LA PANTALLA Y ÁREA DE TRABAJO DE TRAZO

El programa de trazo esta diseñado para ejecutar las tareas que un trazador realiza al acomodar las diferentes piezas de una prenda en un ancho determinado de tela.

El proceso de trazo requiere la mejor utilización del material que será cortado.



Al abrir la pantalla de trazo por primera vez después de que un trazo es procesado la presentación de la pantalla es de la siguiente manera:

El trazo puede elaborarse de manera automática pero siempre será mejor que el operario realice el planteamiento o acomodo que realiza manualmente.

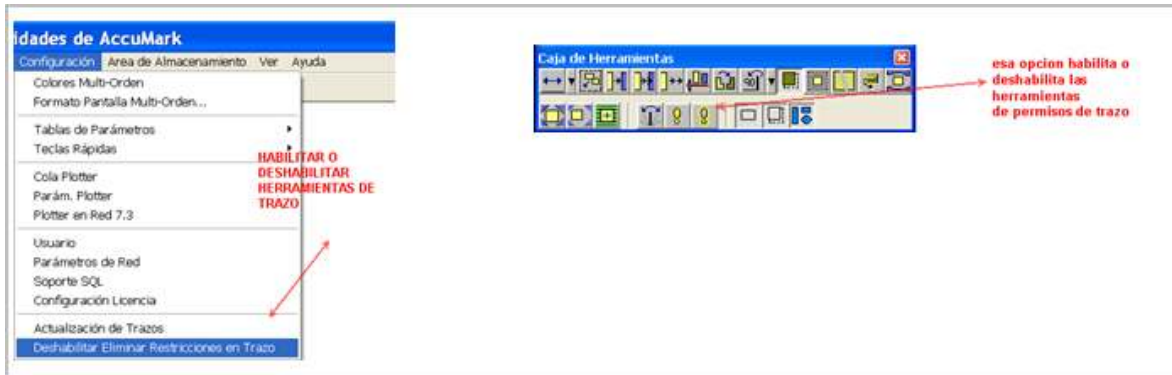
Aunque existen programas de Gerber Technology diseñados especialmente para reducir un trazo aun después de que el operario lo ha realizado con un buen porcentaje de eficiencia.

NOTA: Las herramientas que permiten habilitar o deshabilitar los permisos de trazo, se configuran desde:



1.- Utilidades de Accumark, desde el tapete de LAUNCH PAD.

2.- CONFIGURACION→DESHABILITAR O HABILITAR HERRAMIENTAS DE TRAZO.



La pantalla de trazo contiene la siguiente información:

AREA DE TRABAJO.-Área de trazo

INFORMACION DEL TRAZO.-Ancho de tela, modelo, utilización

THUMBNAILS.-Vista miniatura del trazo

MENUS.- Barra de herramientas generales.

BARRAS DE HERRAMIENTAS.-Herramientas para modificar las posiciones de las piezas.

Esta información puede mostrarse como documentos con pestañas.



PRACTICA 2.-

BARRA DE INFORMACION DE TRAZO

En la barra de información de trazo se encuentran los siguientes datos.

MD:	BLUSA CON BOLSA	LN:	0M 0.00C	AN:	155.00	SP:	0.50	VE:	241.91	CF:	0.00	V1:	0.00	CT:		CU:	0.00%
PZ:	1010-PUN	TL:	14	MC:	0.95	IN:	0.13C	HO:	0.00	LG:	0.00	H1:	0.00	CH:	Voltear	CT:	156/0

MD: MODELO

PZ: NOMBRE DE LA PIEZA

LN: LARGO DEL TRAZO

TL: TALLA DE LA PIEZA QUE ESTA SEÑALANDO EL CURSOR

AN: ANCHO DEL TRAZO

MC: MARGEN DE COSTURA

Nota: Esta cantidad se define en la tabla de ambiente de usuario y solamente aplica a la cantidad que el sistema aplica cuando una pieza es partida en el trazo.

SP: CANTIDAD A SOBREPONER (OVERLAP)

IN: CANTIDAD DE DESACOMODO DE UNA PIEZA (TILT AMOUNT)

VE: AREA DE PIEZA

HO: CANTIDAD INCLINACION

CF: REPETICIÓN VERTICAL

V1: DESPLAZAMIENTO VERTICAL

H1: DESPLAZAMIENTO HORIZONTAL

CT: ESTADO CAJA DE FUNCIONES

CH: FUNCION DE CAJA DE FUNCIONES

CU: UTILIZACION

CT: PIEZAS DESCOLOCADAS/COLOCADAS



PRACTICA 3.-

ELABORACION DE UN TRAZO

Para elaborar un trazo, abra el archivo desde el Explorador de AccuMark o desde el icono de la hoja de orden.

Esto se realiza pulsando una de las siguientes opciones desde la barra de menús en la hoja de Easy Order.



Baje las piezas al área de trazo que esta delimitada con la línea verde.

Si requiere hacer alguna modificación a la pieza, como voltearla, rotarla o girarla utilice la barra de herramientas.

La línea morada irá marcando el porcentaje de aprovechamiento.



PRACTICA 4.-

CONFIGURAR EL AREA DE TRABAJO

Si requiere cambiar la configuración de la pantalla de trazo.

En esta opción puede cambiar:

TAMAÑO DE ICONOS

COLOR DE FONDO DE PANTALLA

COLOR DE MENU DE PIEZAS

COLOR DEL MARGEN DEL TRAZO

COLOR DE LAS PIEZAS COLOCADAS Y DESCOLOCADAS



PRACTICA 5.-

REPORTES DE TRAZO

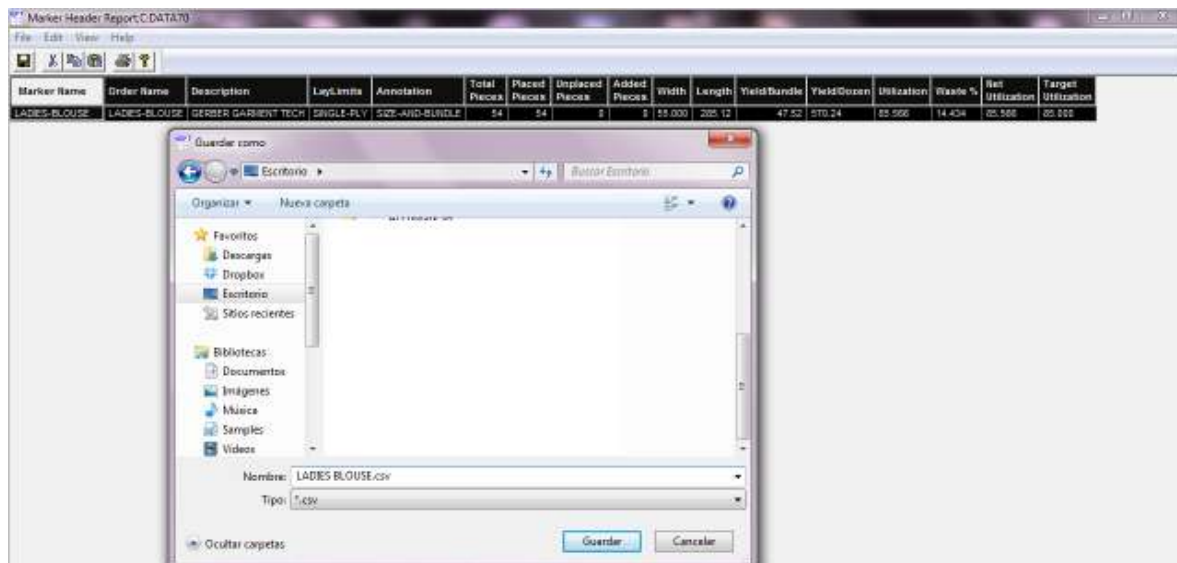
Puede elaborar un reporte de trazo con la información detallada de metrajés, anchos de tela y consumos.

Para elaborar el reporte, desde explorador de AccuMark pulse click derecho sobre el icono del trazo—reporte.

La primera vez que se corre el reporte se desplegarán 6 reportes diferentes.

- 1.- Si desea personalizar su propio reporte elimine las columnas con la información que no requiera.
- 2.- Almacene el layout.
- 3.- Defina el lay auto.
- 4.- Cierre la pantalla y vuelva a generar el reporte.

El reporte puede ser abierto en Excell, si lo guarda como archivo con la extensión .csv.



Microsoft Excel - LADIES BLOUSE.csv

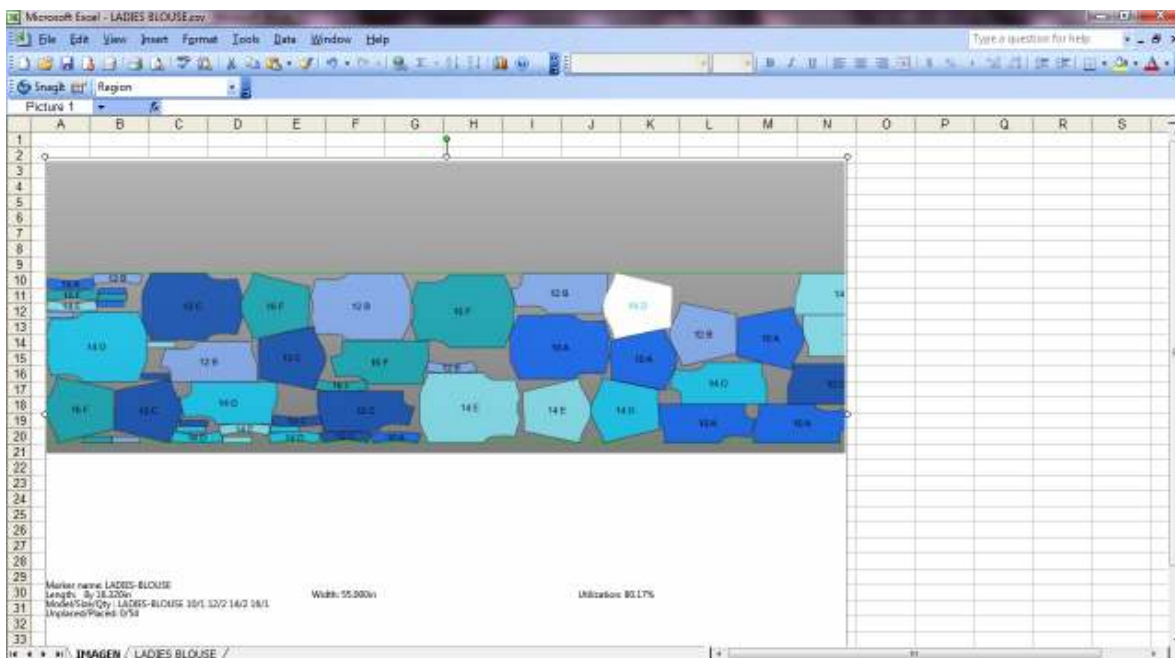
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	NOMBRE DE TRAZO	Order Name	Description	UNIDADES DE T	Annotation	Total Pieces	ANCHO	LARGO	Yield/Bunc	Yield/Doze	Utilization	Waste %	Net Utiliza	Target Utilization			
2	BLUSA DAMA	LADIES-BLO	BLUSA	PCRI CAPAS	TRAZO	54	155	285.12	47.52	570.24	85.566	14.434	85.566	85			
3																	
4																	



PRACTICA 6.-

IMAGEN DE TRAZO

Al archivo de Excell puede agregar una imagen del trazo.
Para crear un archivo imagen en el menú archivo—guardar como imagen.
Esta acción creará un archivo con la extensión .jpg.



PRACTICA 7.- MATRIMONIOS

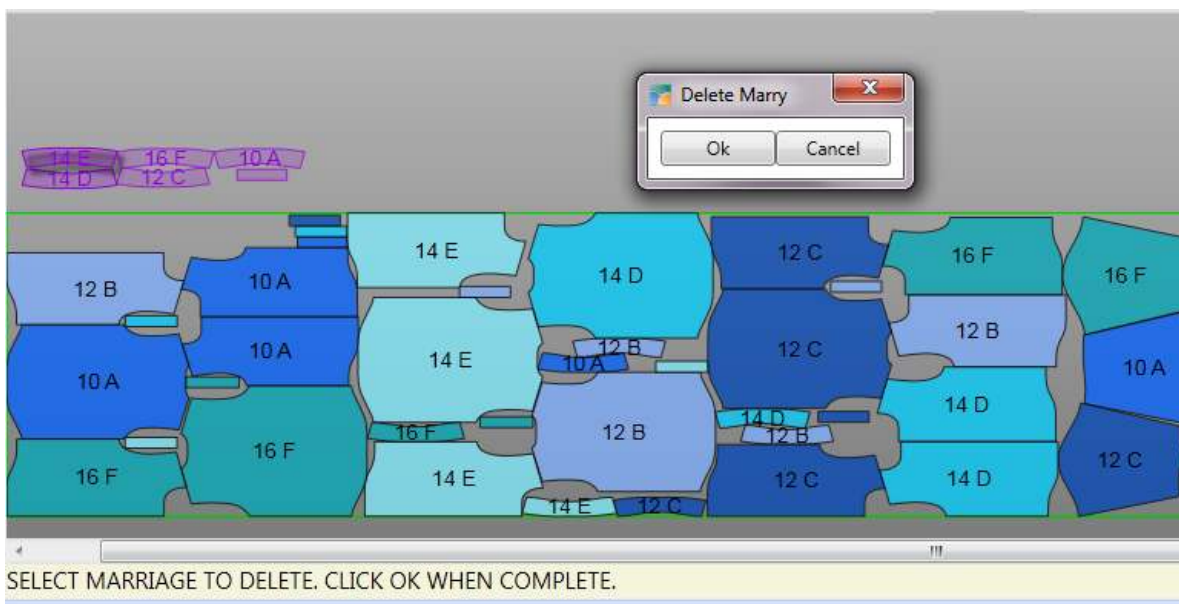
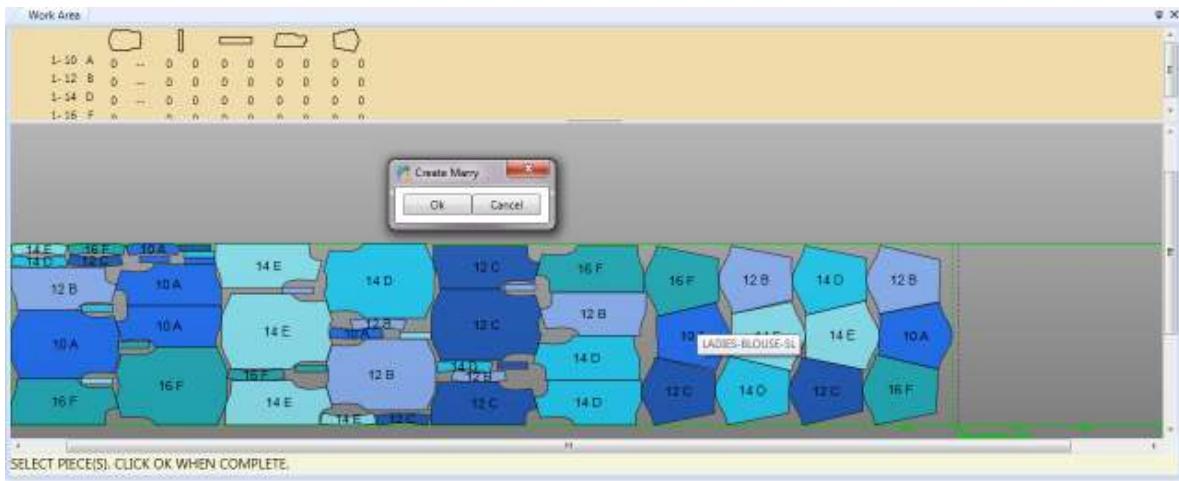
Se les llama matrimonios, a las piezas que se unen con otras piezas para trabajarlas como una única pieza.

PIEZA→MATRIMONIO→CREAR.

SELECCIONA LAS PIEZAS →CREAR.

Si se quiere borrar.

PIEZA→MATRIMONIO→BORRAR.

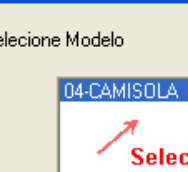


AGREGAR MAS TALLAS A UN TRAZO

Paquete→adicionar nueva talla.

NOTA: Solo se puede pedir una vez la misma talla.

Paquete→ adicionar nueva talla.



Adicionar Talla

Seleccione Modelo

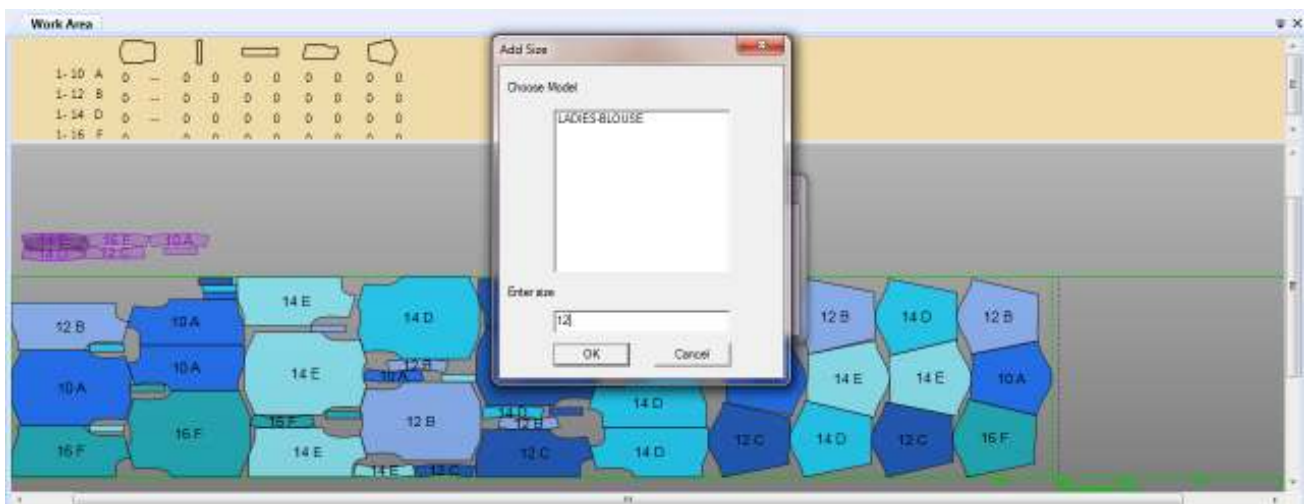
04-CAMISOLA

Seleccionar el modelo

Ingrese Talla

CH **Ingrese la talla**

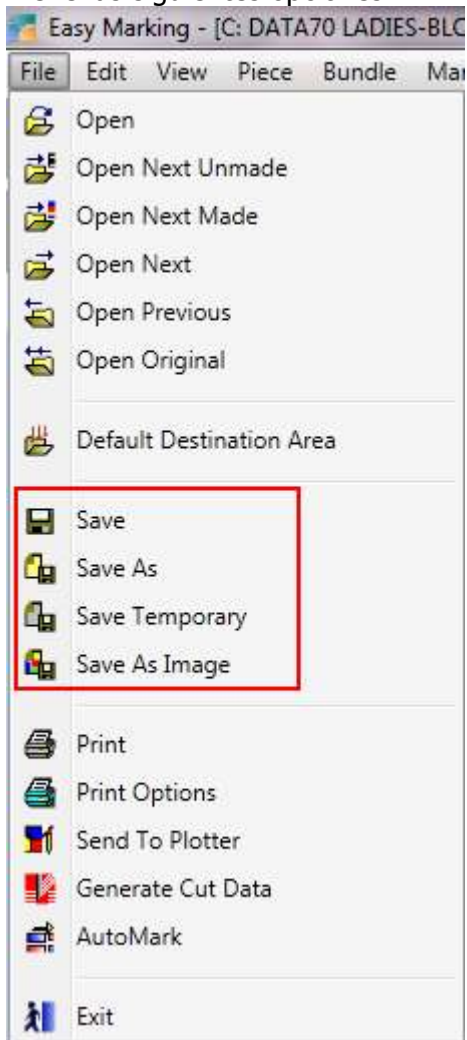
Aceptar Cancelar



PRACTICA 9.-

REVISAR TRAZO Y ALMACENAR

Después de que se ha concluido el trazo se almacena.
Tiene las siguientes opciones.-



Guardar.- Almacenar.

Guardar como .- Almacenar cambiando nombre.

Guardar temporal.- Guardar con candado para no imprimir hasta que sea autorizado.

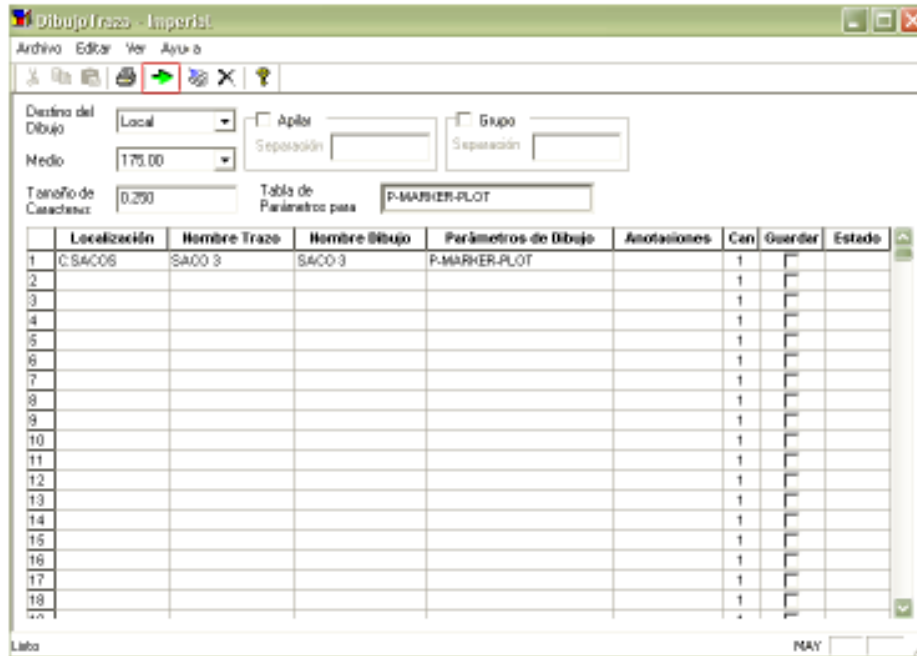
Guardar como imagen. Guardar como archivo .jpg



PRACTICA 10.-

ENVIAR TRAZO A PLOTTER

- 1.- Seleccionar trazo, clic derecho.
- 2.- Enviar trazo a plotter.



En la ventana que aparece al enviar al plotter el trazo, básicamente deben seleccionarse los siguientes datos:

1.- DESTINO DEL DIBUJO.-

Local o seleccionar la letra de la red, donde se encuentra instalado el plotter.

2.- MEDIO O ANCHO DEL PAPEL.-

Ese dato ya fue configurado previamente en la sección utilidades de AccuMark.

3.- PARAMETROS DE TRAZO.-

PAGINA 12

4.-HOJA DE ANOTACIONES:

5.-PROCESAR DIBUJO.-

Pulse la herramienta procesar para enviar el dibujo al plotter.



FLUJO O SECUENCIA DE TRABAJO

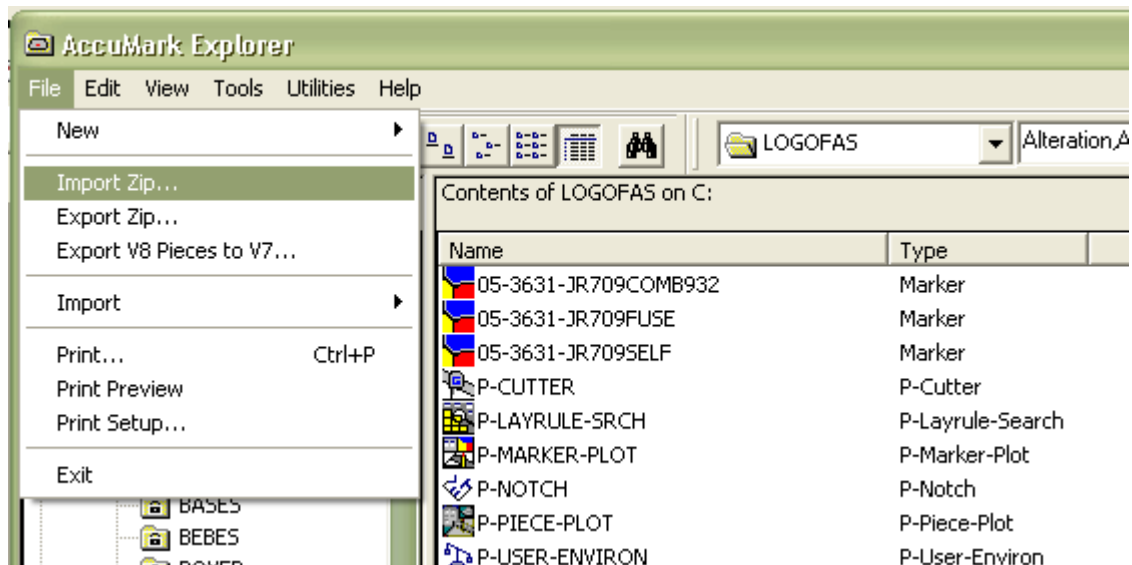
- 1.-DIGITAR.
- 2.-VERIFICAR PIEZA Y GRADUACION.
- 3.-IMPRIMIR PIEZAS A PLOTTER.
- 4.-HACER HOJA DE MODELO.
- 5.-HACER HOJA DE ORDEN.
- 6.-PROCESAR ORDEN.
- 7.-ELABORAR TRAZO.
- 8.-IMPRIMIR TRAZO.



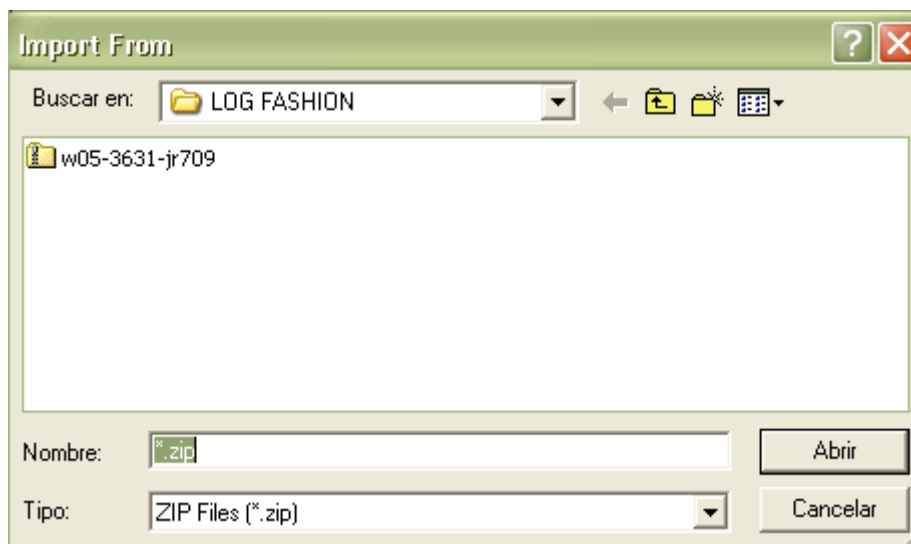
NOTAS

PROCESO PARA IMPORTAR ARCHIVOS .ZIP

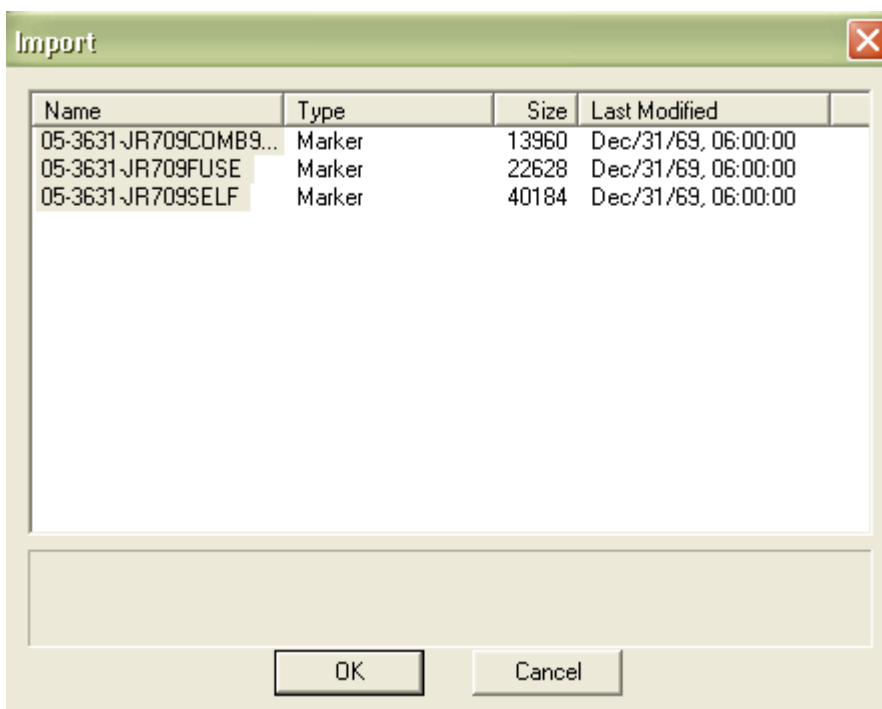
- 1.- Puede crear un área de almacén especial para este dato o cliente.
- 2.- Abrir el área de almacén.
- 3.- File → Import .ZIP.



- 4.- Buscar el fólder donde el dato se encuentra almacenado.



5.- Al abrir el archivo aparece éste dato.



6.- Seleccionar los datos y pulsar ok.

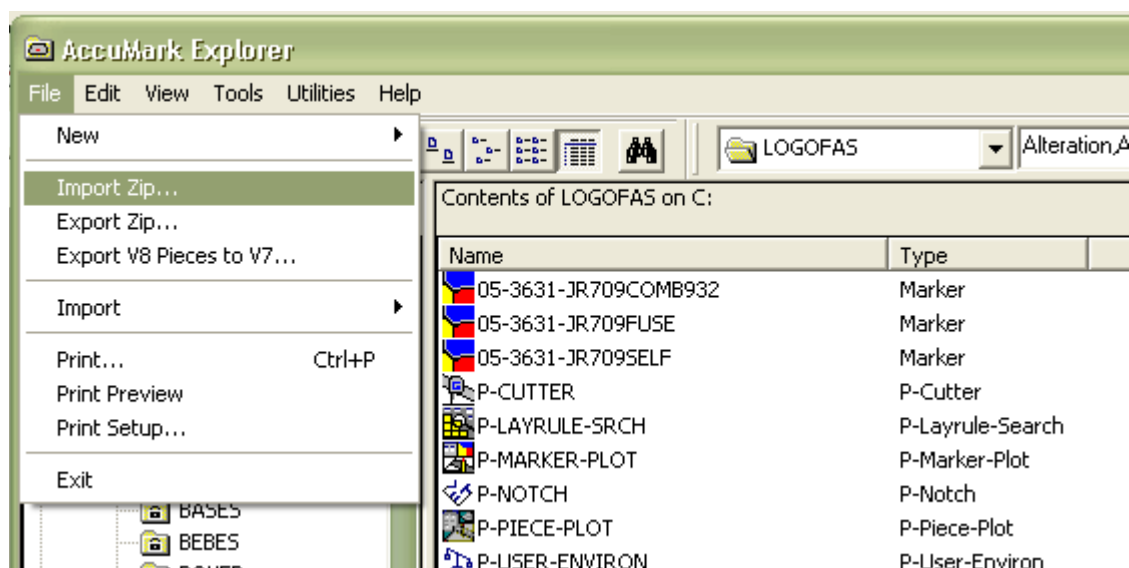
El dato aparecerá en el listado de datos del área.

PROCESO PARA EXPORTAR ARCHIVOS .ZIP

Este proceso permite hacer un respaldo de los datos vía AccuMark.

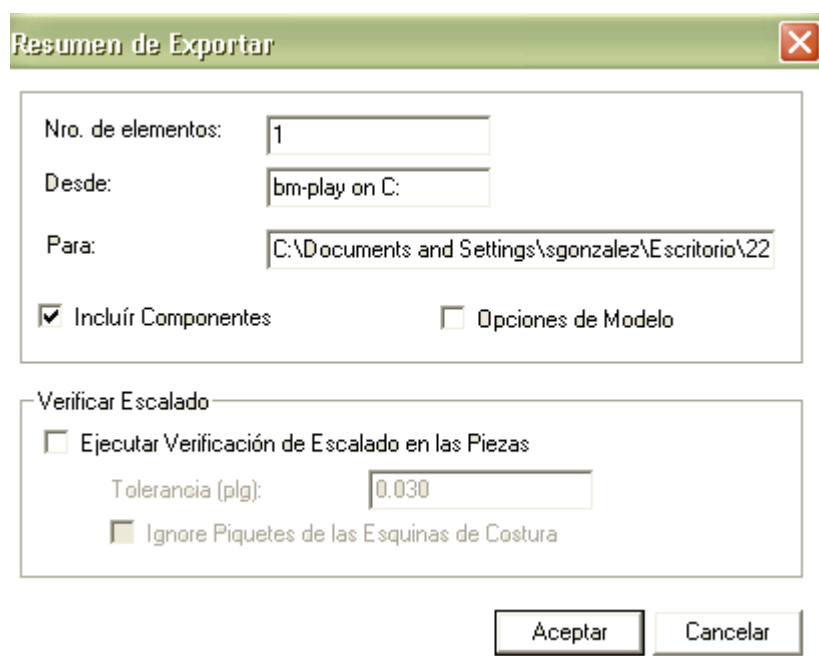
- 1.- Puede crear un área de almacén especial para este dato o cliente.
- 2.- Abrir el área de almacén.
- 3.- File → Export .ZIP.





4.- Asignar el f3lder donde el dato ser3 almacenado.

5.- Al exportar, verifique los elementos e incluya componentes.



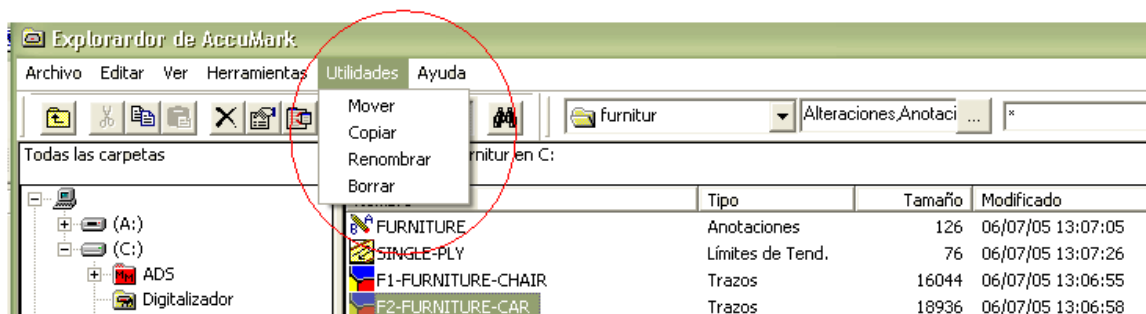
6.- Al terminar el proceso el sistema marca un mensaje.





UTILIDADES DE EXPLORADOR DE ACCUMARK

1.-MENUS DE EXPLORADOR DE ACCUMARK



2.-COPIAR DATOS (EJEMPLO)



Util. Copiar Datos

Tipos de Dato: ...

☐ Con Componentes

☐ Create Logfile

Desde: Ruta: ...

Hasta: Ruta: ...

Búsqueda Fuente: *

Reemplazar con: *

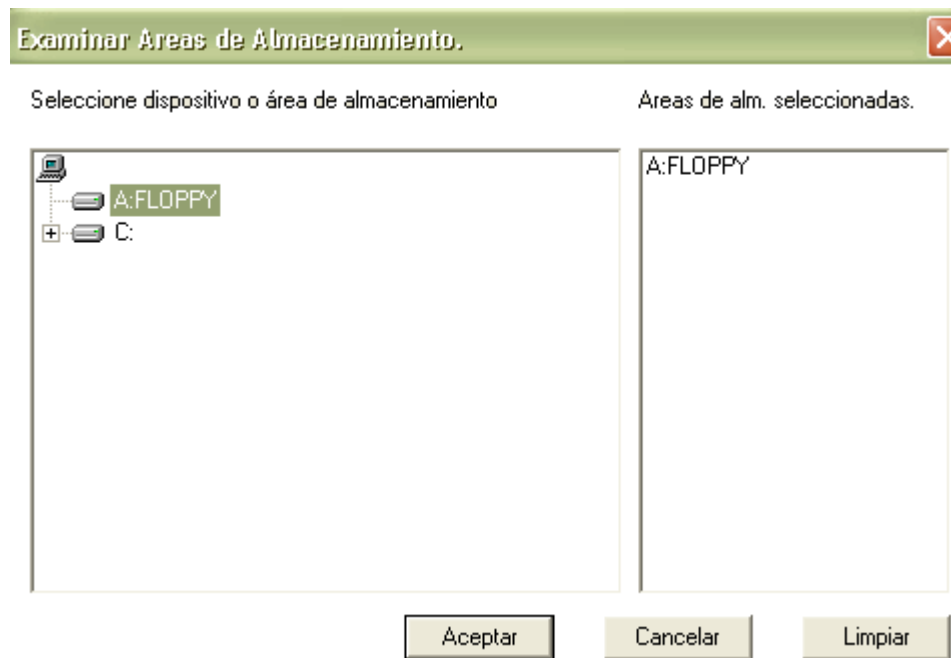
	Nombres existentes	Nuevos Nombres	Tipo de Dato
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
...			

3.-Seleccionar el tipo de dato.





4.-Seleccionar la ruta, ejemplo: FLASH DRIVE.



5.-Defina la ruta de los datos, origen y el destino.
Active la opción: CON COMPONENTES.



UIR - Copiar Datos

Tipo de Dato:

☒ Con Componentes
☐ Create Logfile

Desde: Ruta:

Hasta: Ruta:

Búsqueda Fuente:

Reemplazar con:

	Nombres existentes	Nuevos Nombres	Tipo de Dato
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

6.- Pulse el botón de búsqueda en el renglón BUSQUEDA FUENTE .Al activarlo se obtiene esta ventana.

Elementos

Filtro Selección:

Nombre	Tipo
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE	Modelo
A:\FLOPPY\P-CUTTER	P-Cutter
A:\FLOPPY\P-LAYRULE-SRCH	P-Layrule-Search
A:\FLOPPY\P-MARKER-PLOT	P-Marker-Plot
A:\FLOPPY\P-NOTCH	P-Notch
A:\FLOPPY\P-PIECE-PLOT	P-Piece-Plot
A:\FLOPPY\P-USER-ENVIRON	P-User-Environ
A:\FLOPPY\PULGADAS	P-User-Environ
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE-BK	Pieza
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE-COL	Pieza
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE-CUFF	Pieza
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE-FR	Pieza
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE-PK	Pieza
A:\FLOPPY\LADIES-BLOUSE-SL	Pieza
A:\FLOPPY\SML	Reglas de Escal.

7.- Seleccionar todo.

8.- Aceptar.

9.- Cuando los datos pasen al formato, pulse aceptar.



Tipos de Dato
 Alteraciones, Anotaciones, Bloqueo Tole ...

☒ Con Componentes
☐ Create Logfile

Desde

Ruta: A:FLOPPY ...

Búsqueda Fuente: *

Hasta

Ruta: C:DAMA ...

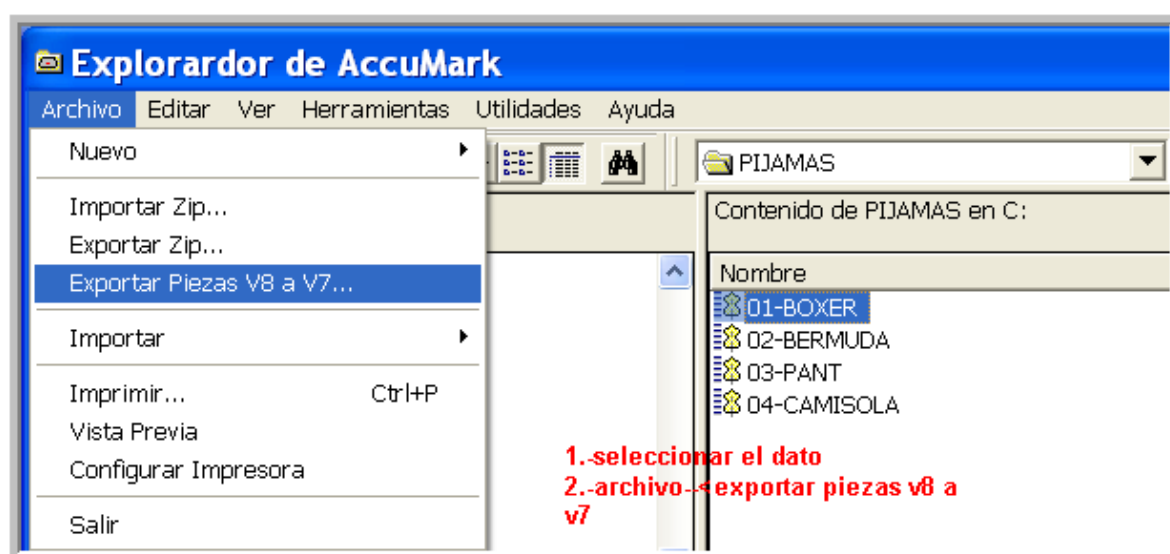
Reemplazar con: *

	Nombres existentes	Nuevos Nombres	Tipo de Dato
1	A:FLOPPYLADIES-BLOUSE	LADIES-BLOUSE	Modelo
2	A:FLOPPYP-CUTTER	P-CUTTER	P-Cutter
3	A:FLOPPYP-LAYRULE-SRC	P-LAYRULE-SRCH	P-Layrule-Search
4	A:FLOPPYP-MARKER-PLOT	P-MARKER-PLOT	P-Marker-Plot
5	A:FLOPPYP-NOTCH	P-NOTCH	P-Notch
6	A:FLOPPYP-PIECE-PLOT	P-PIECE-PLOT	P-Piece-Plot
7	A:FLOPPYP-USER-ENVIRO	P-USER-ENVIRON	P-User-Environ
8	A:FLOPPYPULGADAS	PULGADAS	P-User-Environ

EXPORTAR DATOS DE UN AREA DE VERSION 8 A VERSION 7

Si necesita enviar una pieza almacenada en versión 8 de regreso a versión 7, use la opción "Exportar V8 a V7" que se encuentra en el menú Archivo de AccuMark Explorer. Esta función es similar a Guardar Como, pero permite que las piezas sean almacenadas en la versión anterior.





DATOS QUE APARECEN EN LAS CARPETAS DE DATOS Y PARAMETROS



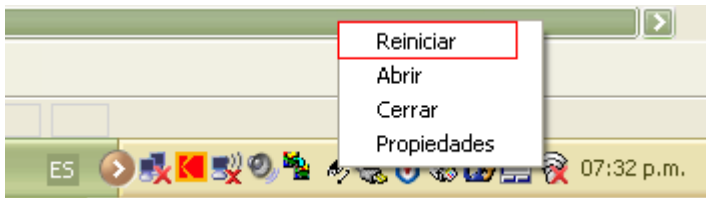
DESBLOQUEAR MESA DIGITALIZADORA

1.- En la barra de tareas aparece un icono WDIGIT, que indica que la mesa digitalizadora esta activa.



2.- Asegúrese que la mesa esta encendida.

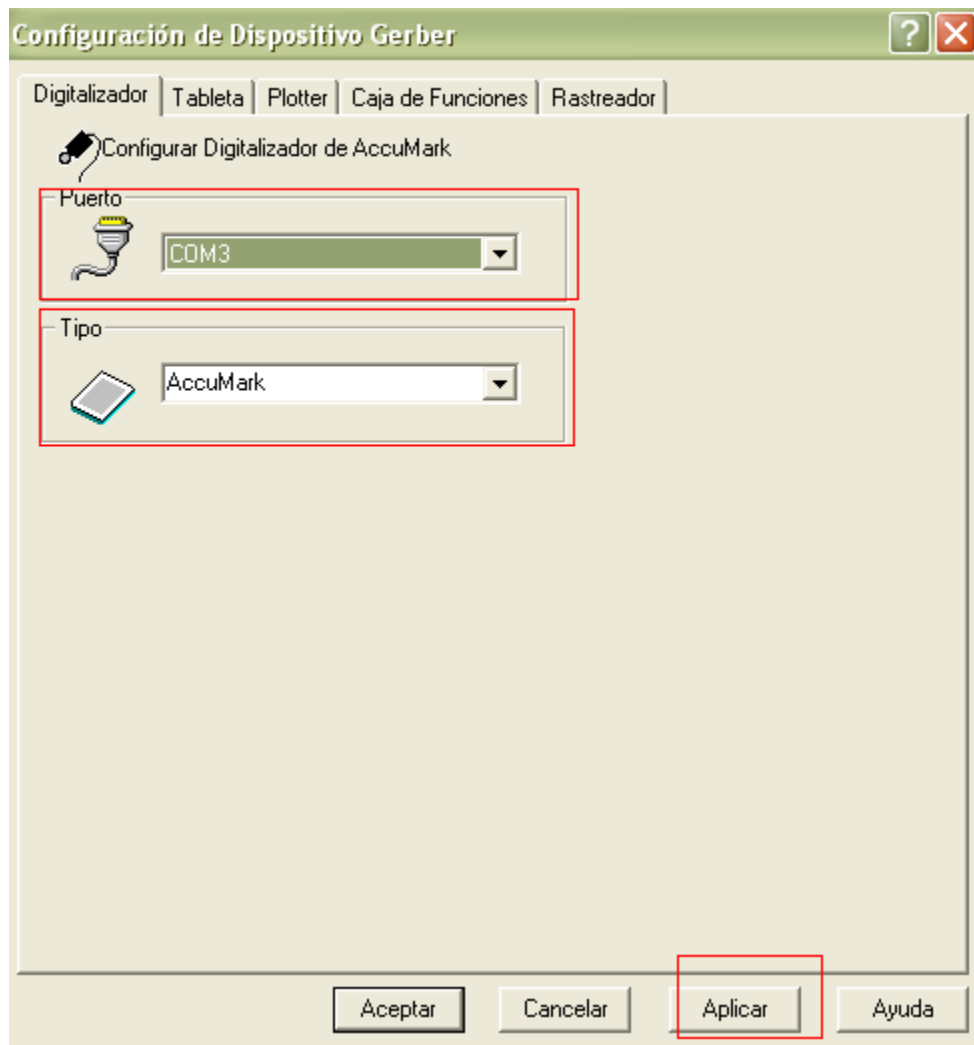
3.- Pulse clic derecho sobre el icono WDIGIT, y pulse la opción reiniciar dos veces con clic izquierdo.



4.- Si al pulsar el cursor sobre la mesa no responde, o el icono no aparece en la barra de tareas, active dentro del LAUNCH PAD, la opción CONFIGURACIÓN DE EQUIPO.



- 5.- En la opción DIGITALIZADOR, verifique el puerto de conexión y el tipo de digitalizador.
- 6.- Pulse aplicar.



CONVERSION DE ARCHIVOS MICROMARK EN V 8.3

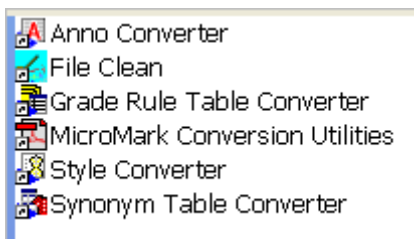
1.- Abrir los datos desde PDS.



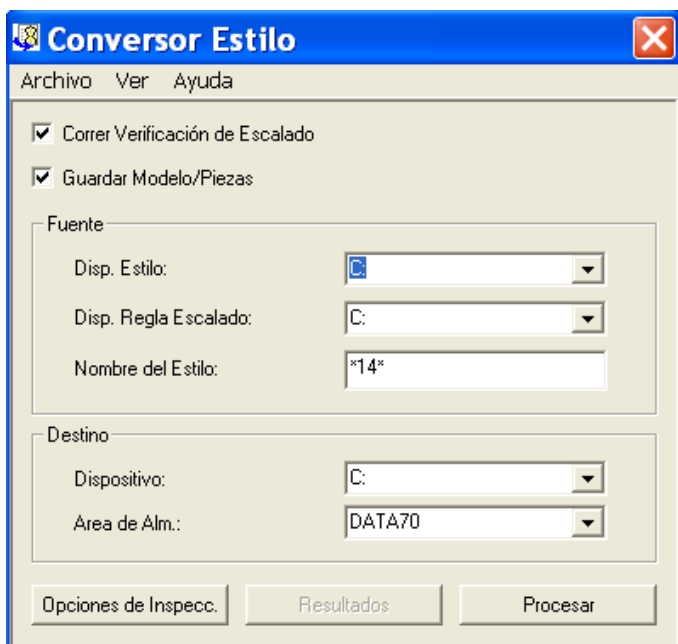
2.- Desde la carpeta de accumark.



3.- Seleccionar el tipo de archivo.



4.- Seleccionar la carpeta de origen y la carpeta destino.



5.- Para convertir las tablas de reglas, entre a la opción de conversor de tablas de reglas.



PROCESO PARA DIGITADOS EN NIDO

El proceso de nidos se utiliza cuando se requiere copiar en el sistema un grupo de piezas que ya tienen escalado o graduación y deben ser copiados íntegros con las variantes de cada talla.

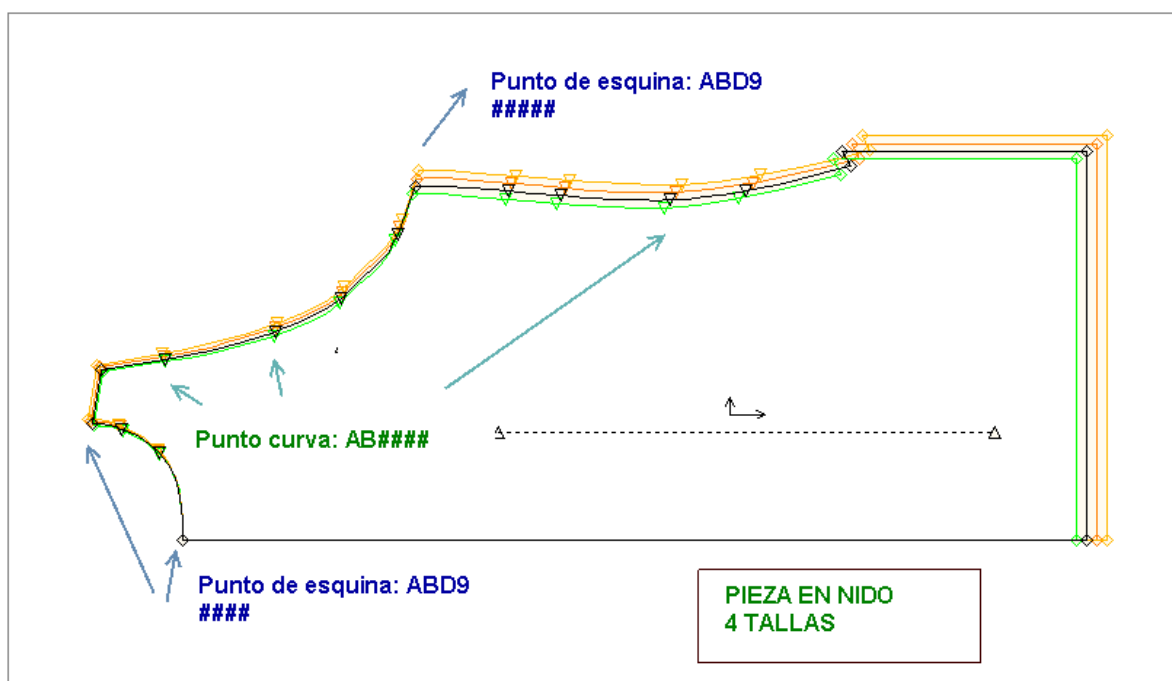
En el ejemplo, se muestra una variante de 4 tallas.

1. Preparar la tabla de reglas, indicando la talla base, el incremento, y el listado del rango de tallas de menor a mayor.
- 2.

The screenshot shows the 'TablaReglas' application window. The title bar reads 'TablaReglas - C:\BRASIER\T5 - Métrica'. The menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Reglas', and 'Ayuda'. The toolbar contains various icons for file operations and editing. The main area has a 'Comentarios:' field with the text '4 tallas'. Below this, there are three input fields: 'Tipo de Tallas:' with a dropdown menu set to 'Numéricas', 'Talla Base:' with the value '5', and 'Incremento:' with the value '2'. To the right, there is a 'Talla Menor:' field with the value '5' and a 'Tallas Sqtes' list box containing the values '7', '9', and '11'. A red double-headed vertical arrow is positioned between the 'Talla Base' and 'Talla Menor' fields, with the text '4 tallas' in red at the bottom of the arrow. At the bottom of the window, there is a tab bar with 'Tabla de Reglas' and 'Reglas' tabs, and a status bar that says 'Listo'.

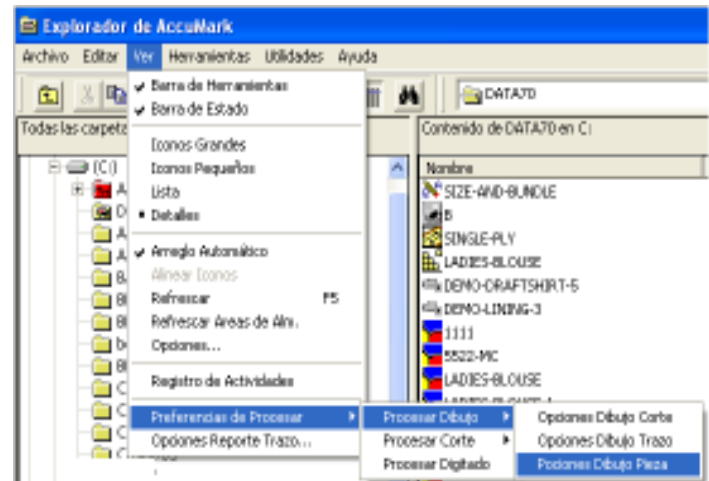
3. Preparar la pieza que va a ser digitalizada con los datos de: NOMBRE, CATEGORIA Y DESCRIPCION.
4. Si la pieza se calca de un patrón en cartón rígido, se sugiere calcar cada talla en un color de tinta diferente antes de digitar.
5. Marque los puntos de las curvas, como lo haría en una pieza digitalizada de talla única.
6. El dato que hay que agregar es el siguiente .- AB ##### (La cantidad de teclas de gato o nido que se marcan, depende de la cantidad de tallas que se asignen en la tabla de reglas).



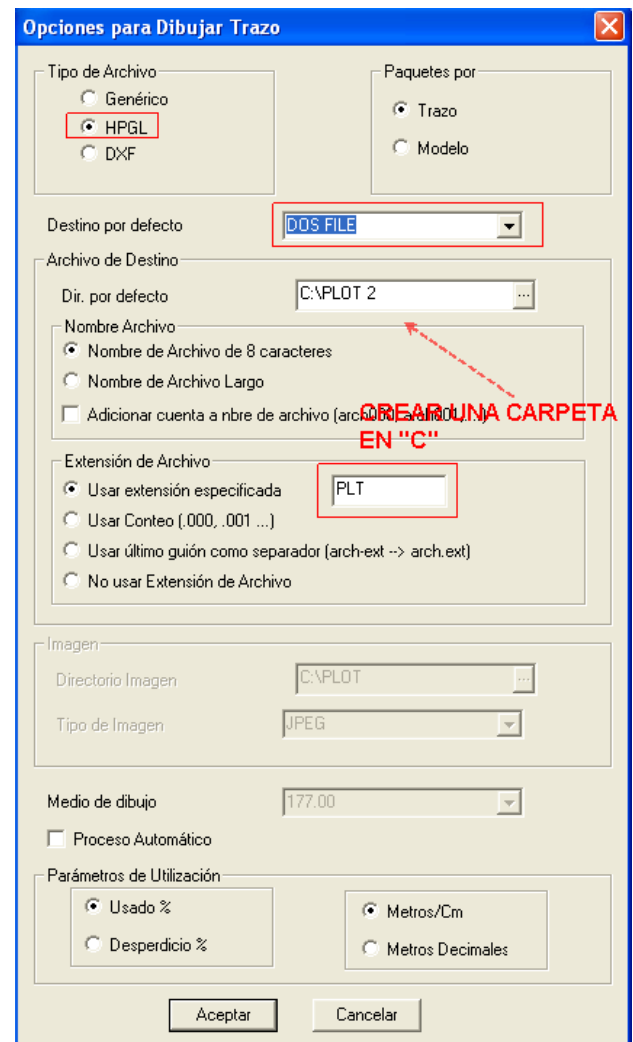


PROCESO PARA CREAR ARCHIVOS EXTENSION .PLT

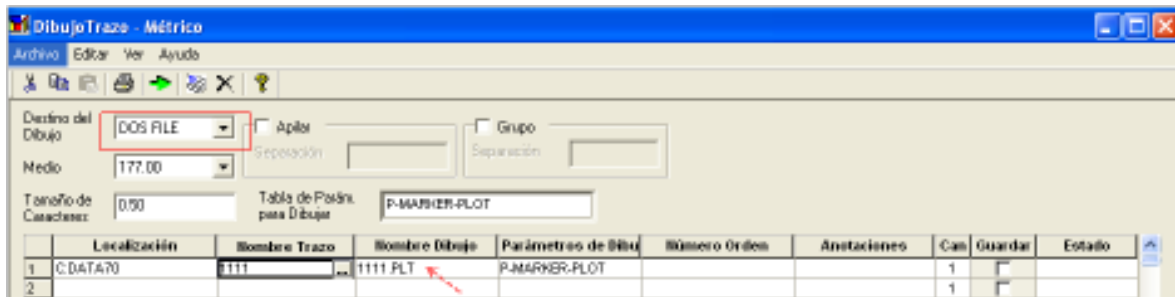
1.- Ver→preferencias de procesar→
procesar dibujo→opciones dibujo
pieza.



- 2.- Seleccione en tipo de archivo
HPGL
- 3.- Destino por defecto
DOS FILE
- 4.- Crear una carpeta en "C" donde
se enviarán los archivos.
- 5.- La extensión especificada
debe ser .plt



7. Al enviar el trazo al plotter, verifique que se está generando un archivo de extensión .plt.

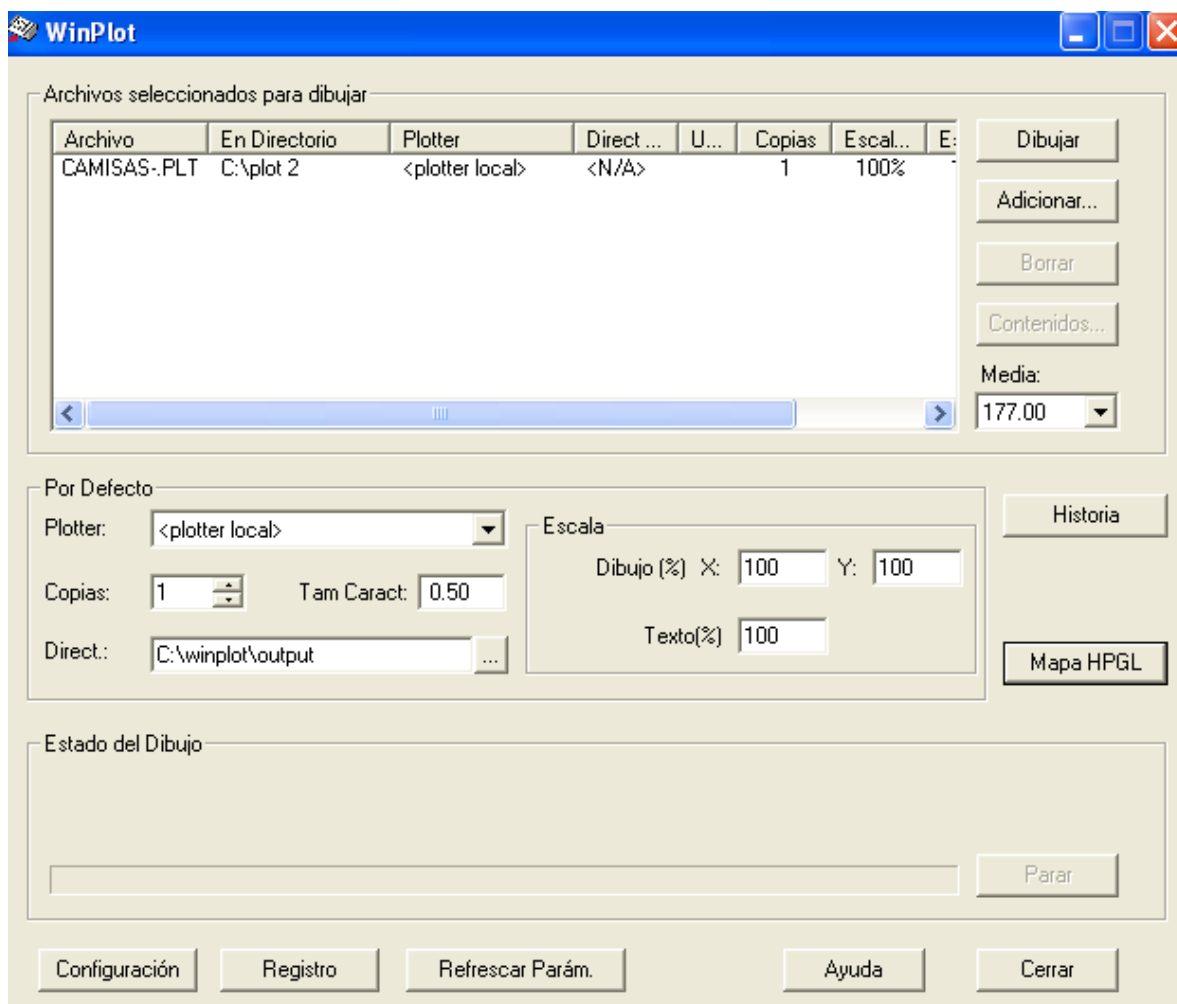


PROCESO PARA LEER E IMPRIMIR ARCHIVOS EXTENSION .PLT CON WIN PLOT

1.- Abrir desde el icono de plotter, la aplicación de plotter.

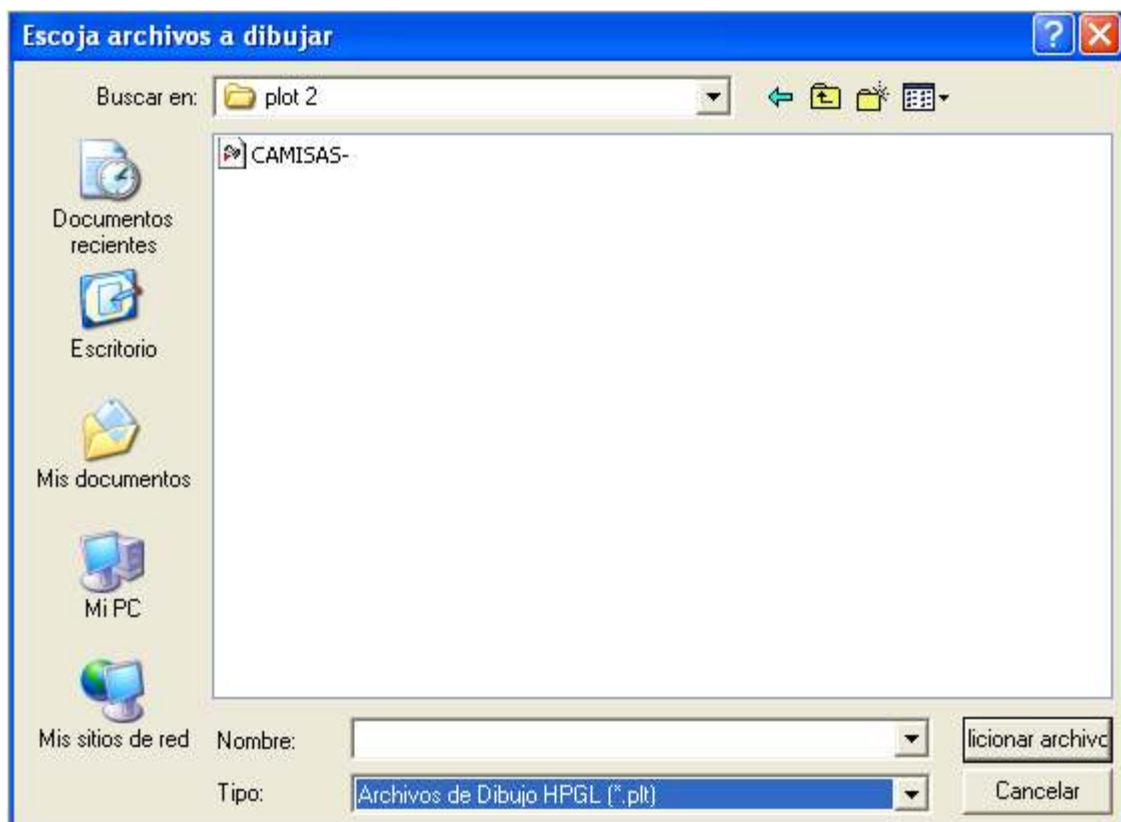


2.- Esta acción abre la opción WIN- PLOT.



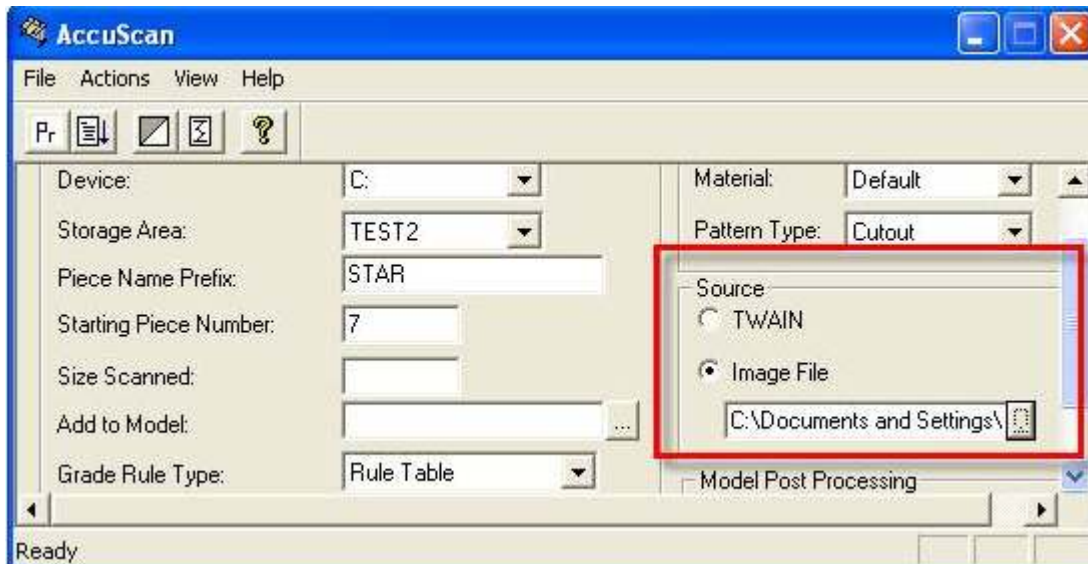
3.- Seleccione el archivo que va a imprimir.

4.- Pulse dibujar.



PROCESO PARA IMPORTAR ARCHIVO DE DIBUJO EN PDS

1.- Si tiene ACCUSCAN se puede acceder a la opción de e extensiones .bmp, .tiff, .jpeg.



2.- Con el programa Illustrator, se puede abrir cualquier formato, exportarlo a un archive DXF y abrirlo como archive estándar DXF en el programa PDS.

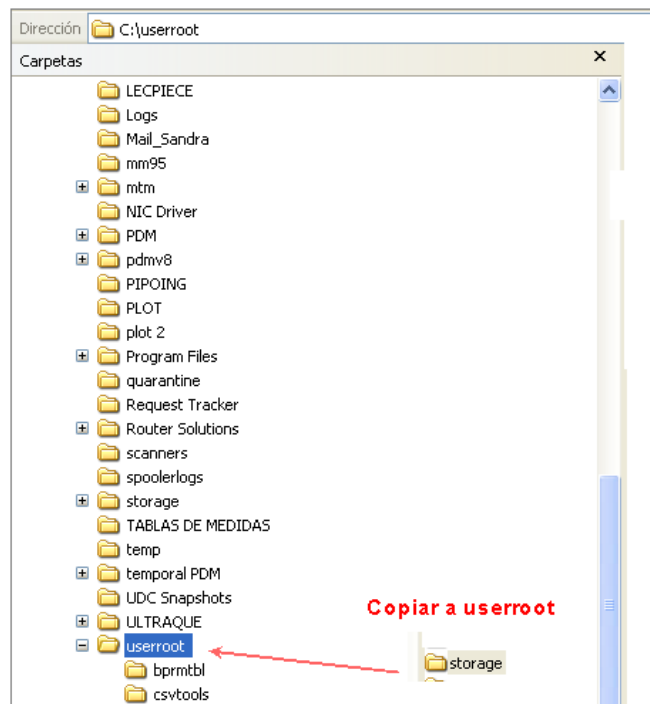
PROCESO PARA RESPALDO DE LA CARPETA STORAGE

En la carpeta STORAGE se encuentran todas las carpetas que tiene el sistema y que aparecen en la lista de EXPLORADOR DE ACCUMARK.

1.- Respalde con la siguiente ruta:



2.- Para recuperar las áreas de almacén copie STORAGE, DENTRO DE la carpeta USERROOT.

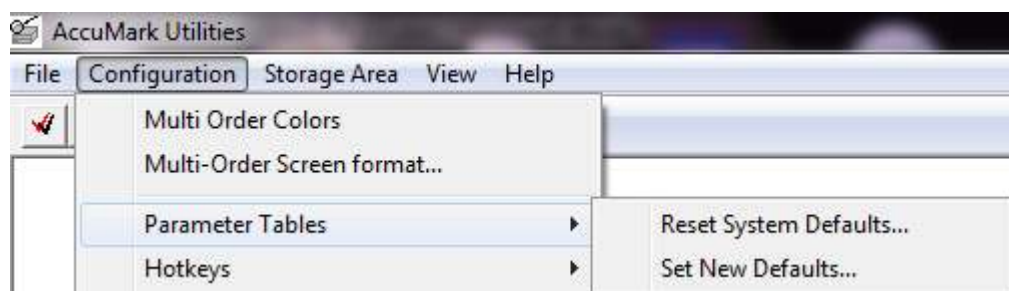


PARÁMETROS

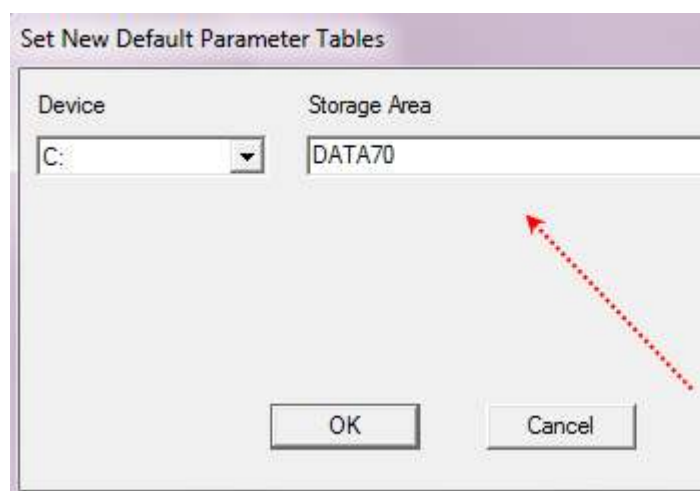
NOTA: A partir de la versión 8.4.1 los parámetros se crean de forma automática al generar un área de almacén.

Si el estándar del usuario requiere otros parámetros, deberán crearse otros parámetros.

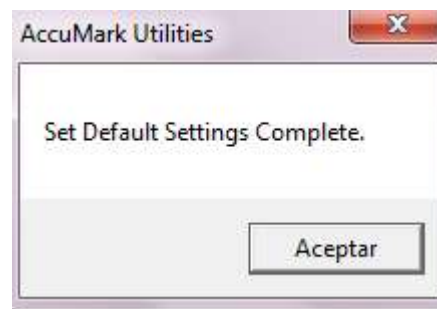
Al crear un área nueva de almacén se puede preferir que el sistema cree y copie los parámetros de un área determinada.



Seleccione el área que tenga los datos que requiere copiar.



El programa confirma que se define por default el área a copiar.



LA OBRA PRIMIGENIA ES PROPIEDAD DE GERBER TECHNOLOGY. COPY RIGHTS 2013.

TODA LA INFORMACION CONTENIDA EN ESTA GUIA DE CAPACITACION ES CON LA COLABORACION PARA LA TRADUCCION Y ADAPTACION REALIZADA POR:

Gerber Technology

SEGÚN CONVENIO EN BASE AL ARTICULO 184 DE LOS DERECHOS DE AUTOR REGISTRADO EN INDAUTOR MEXICO.

GERBER MEXICO
2013

