

Ayuda PNP Tool

Pantalla principal

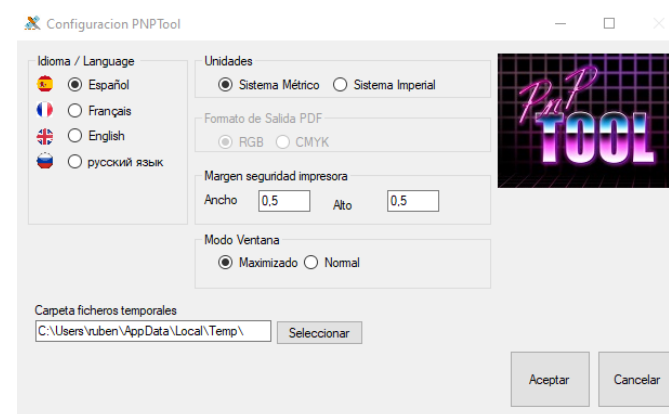


1. Nuevo proyecto / Borrar actual
2. Abrir proyecto
3. Guardar Proyecto
4. Configurar proyecto
5. Añadir imagen
6. Añadir imagen en blanco
7. Herramienta para cortar imágenes
8. Donar al desarrollador para que pueda mejorar PNPTOOL
9. Exportar para Tabletop simulator
10. Vista previa de proyecto.
11. Generar PDF

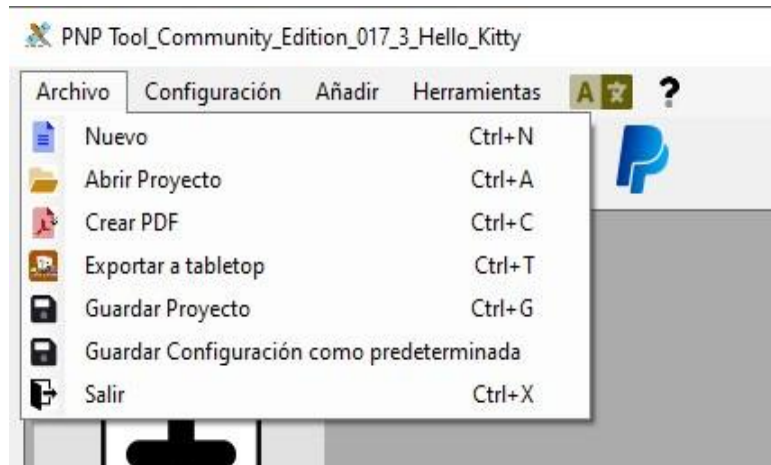
12. Botón de agregar archivo y zona de trabajo (se pueden agregar archivos mediante arrastrar y soltar)

Configuración de la aplicación

En la pantalla de configuración de la aplicación puedes elegir el idioma, las unidades de medida por si quieres en milímetros/ centímetros o pulgadas, el formato de color de salida de los PDF y el modo de ventana al abrir la aplicación.



Barra de menú superior

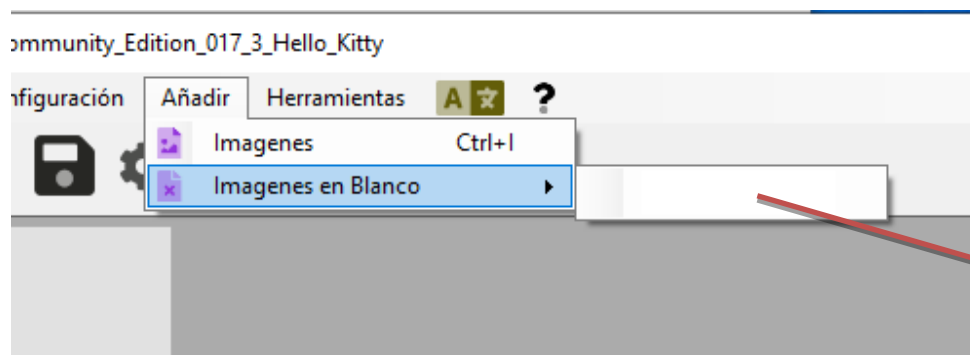
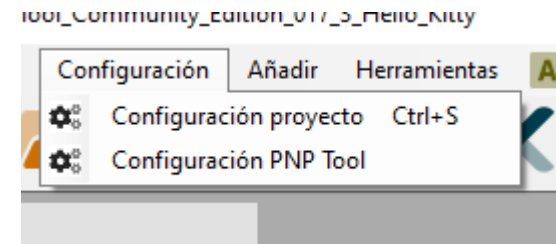


Menú archivo

1. Nuevo proyecto / Borrar actual
2. Abrir proyecto guardado anteriormente,
3. Crear PDF con la configuración actual
4. Exportar para Tabletop simulator
5. Guardar proyecto (en la configuración del proyecto se puede elegir guardar rutas relativas o absolutas, ver más adelante)
6. Guardar configuración elegida del proyecto como predeterminada para los siguientes.
7. Salir

Menú configuración

1. Configuración del proyecto actual
2. Configuración del programa.



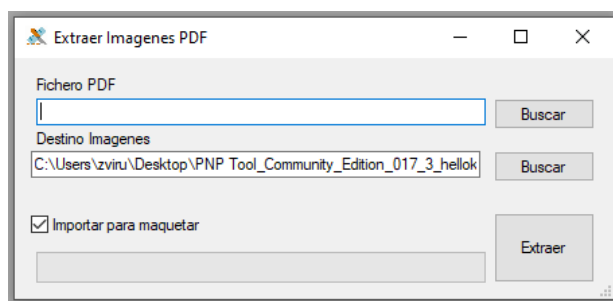
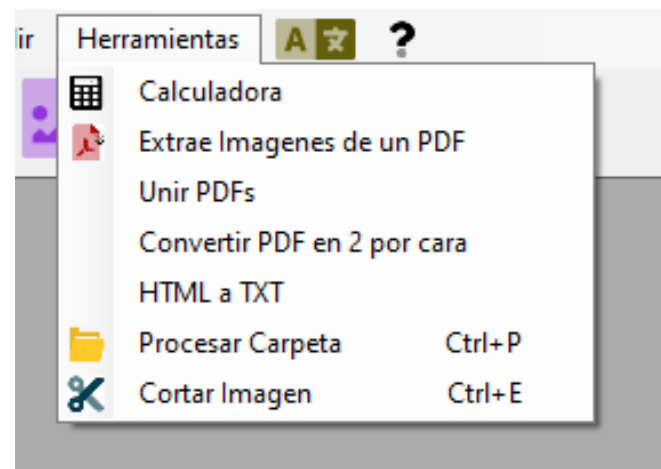
Menú añadir

- Añadir imágenes mediante explorador de archivos (también pueden añadirse mediante arrastrar y soltar)
- También se pueden añadir imágenes en blanco de cualquier color para hacer espacios en la maqueta.

Al pulsar en este recuadro, se puede seleccionar color, luego solo se ha de pulsar de nuevo en el título "Imágenes en blanco" para que se registre en el área de trabajo.

Menú Herramientas

- Te abre la calculadora del sistema, por si tienes que calcular el decimal 15 de pi.
- Herramienta para extraer las imágenes maquetadas de algún proyecto ya realizado en PDF por ejemplo para re-maquetarlas en otro tamaño.
- Xxxxx
- Como se indica, está claro ;)
- No hay lugar a confusión.
- Introduce todas las imágenes de una o varias carpetas.
(Recordar que han de estar los nombres puestos en las imágenes para que los reconozca el programa y los ordene automáticamente, si no están nombrados ordenadamente los introducirá al azar.
Véase cómo nombrar los archivos en el FAQ.
- Herramienta para cortar imágenes en partes iguales.



Extraer imágenes PDF

Selecciona el pdf y la ruta de guardado.

Si se marca la opción de importar para maquetar se introducirán directamente las imágenes exportadas en el programa para su retoque.

(solo separará las imágenes que estén maquetadas con este programa o pdf cartas)

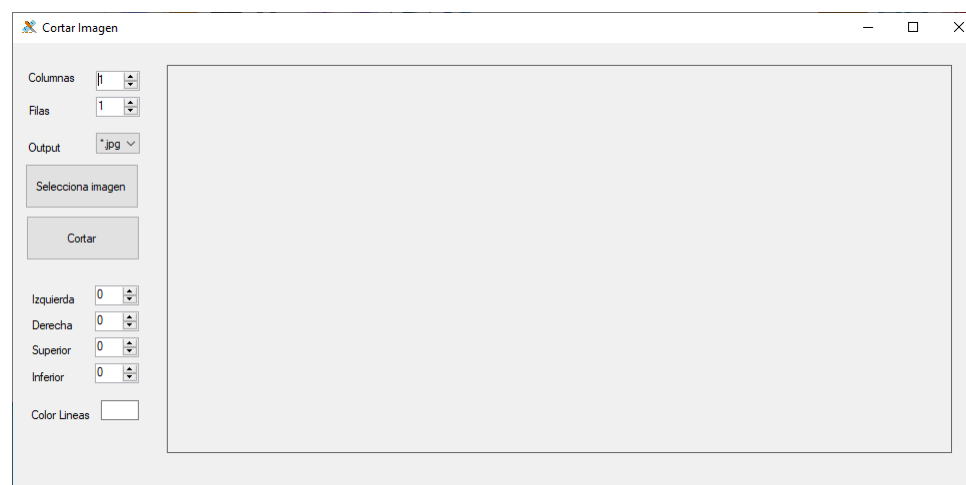
Cortar imagen

En la herramienta para cortar imagen se ha de seleccionar en cuantas columnas y filas quieres que se recorte.

También se pueden seleccionar márgenes de corte. (Los márgenes son, por ejemplo) si tienes una imagen con borde blanco para recortarla desde PNP TOOL directamente sin necesidad de tener que procesarla con otro programa.

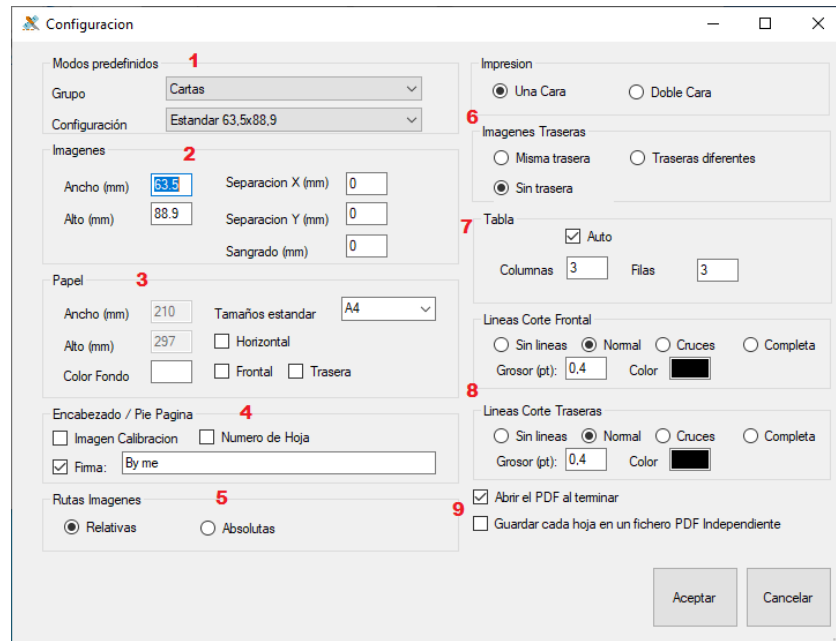
Mediante los márgenes también se puede usar para recortar el tamaño de una imagen.

Puedes seleccionar el tipo de imagen de salida en el desplegable output

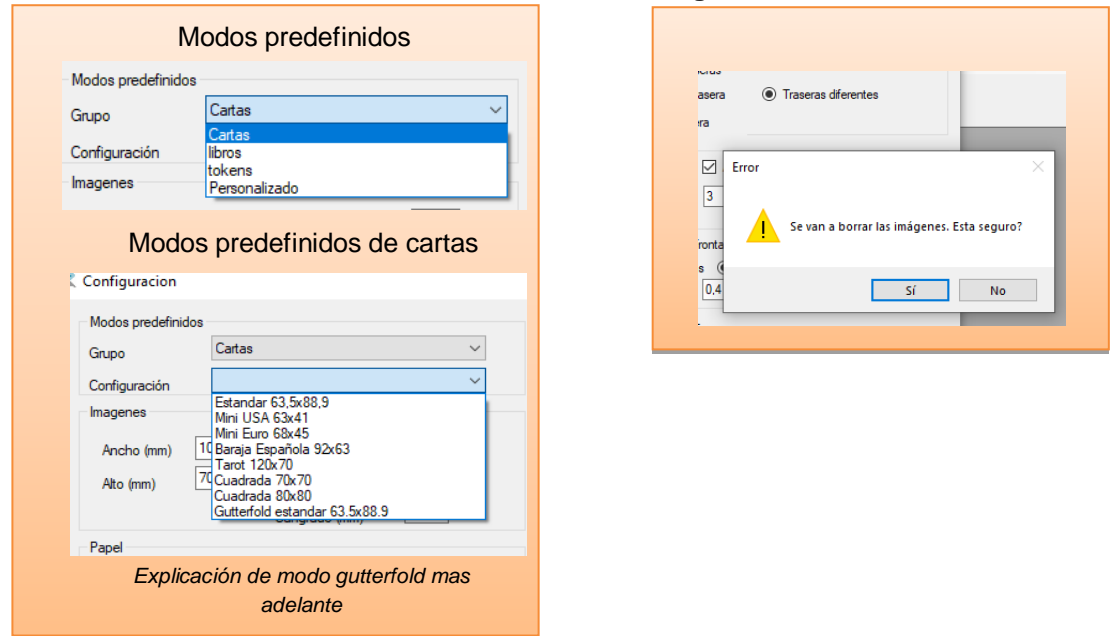


Configuración del proyecto

Img A



Img B



- 1 – Modos predefinidos (**img A**), aquí puedes seleccionar el tamaño de carta / token / libro para no tener que elegir las opciones manualmente.
- 2 - En el modo personalizado puedes elegir manualmente el tamaño de las cartas, la separación y si quieres sangrado.
- 3 - Opción para elegir el tamaño de papel de impresión, con algunos tamaños estándar para comodidad.
- 4 – Aquí puedes escoger si necesitas imagen de calibración de colores para impresión, añadir números de página al proyecto y también añadir una firma personalizada.
- 5 - Hay dos opciones de guardado.
 - Con la opción de ruta absoluta puedes guardar el fichero pnp que mientras no muevas las imágenes de sitio siempre las localiza.
 - Con la opción de ruta relativa te servirá si vas a compartir el proyecto con alguien, puedes guardar el fichero pnp en la carpeta de las imágenes, y mandarle a alguien un zip con todo y abrirá el proyecto sin problema.
- 6 – Impresión: puedes elegir manualmente las opciones de una / dos caras y el tipo de traseras, dependiendo de cómo selecciones estas opciones el espacio de trabajo cambiará en consecuencia, si tienes algo en este, te saldrá una ventana advirtiéndote del cambio (**img B**)
- 7 – Tabla: puedes seleccionar que el propio programa ajuste automáticamente la disposición óptima de columnas y filas dependiendo del tamaño de las cartas y el tipo de papel o elegirlos manualmente.
- 8 – Opciones de las líneas de corte: puedes elegir color de líneas, si las quieres completas horizontal y verticalmente, si solo las cruces, así como el grosor de estas (esto también te sirve para hacer sangría de un color plano).
- 9 – Opciones a la hora de exportar el PDF.

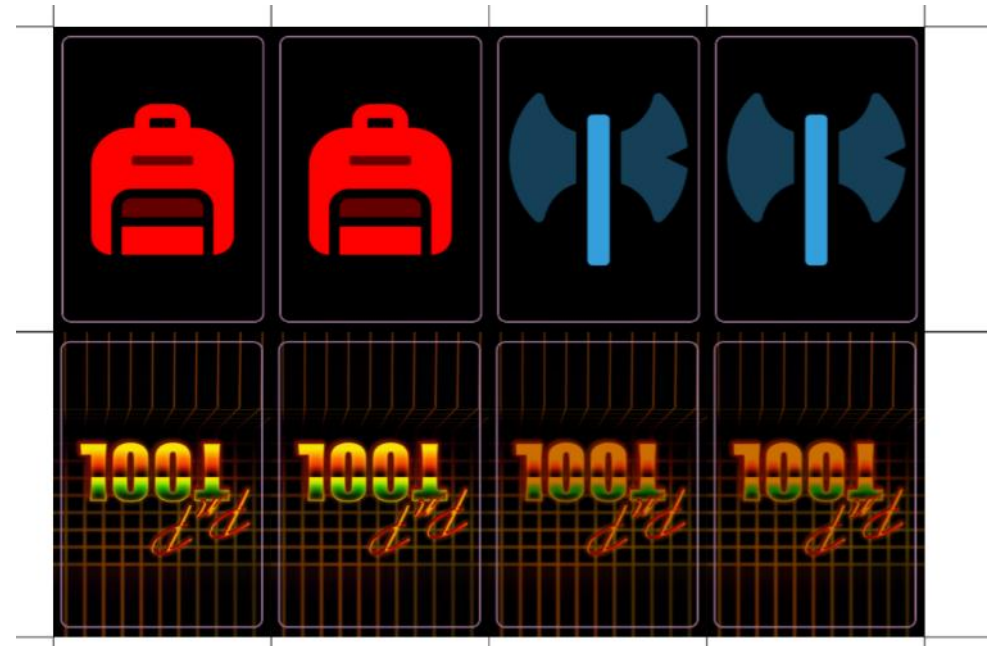
Opción gutterfold

Modos predefinidos		Impresion	
Grupo	Cartas	<input checked="" type="radio"/> Una Cara	<input type="radio"/> Doble Cara
Configuración	Gutterfold estandar 63.5x88.9	Imágenes Traseras	
Imágenes		<input type="radio"/> Misma trasera	<input checked="" type="radio"/> Traseras diferentes
Ancho (mm)	63.5	<input type="radio"/> Sin trasera	
Alto (mm)	88.9	Tabla	
Separacion X (mm)	0		
Separacion Y (mm)	0		

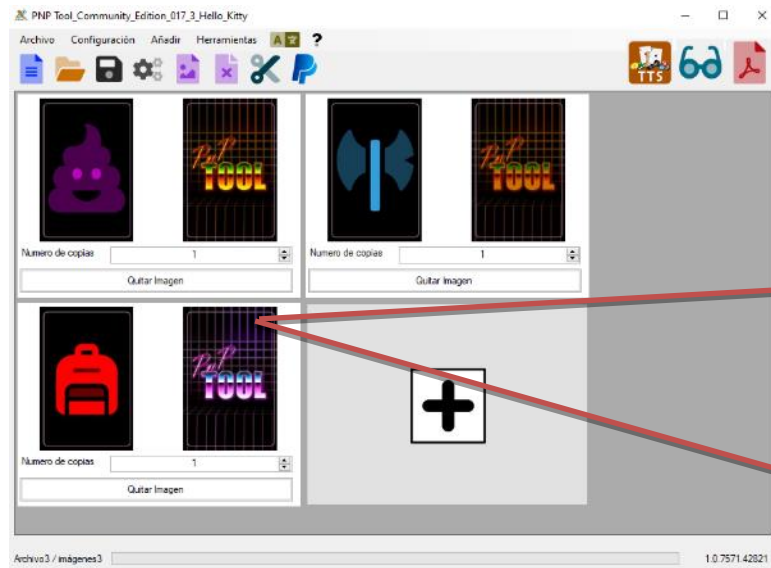
¿qué es gutterfold?

Como una imagen vale más que mil palabras a la derecha tienes un ejemplo de gutterfold.

Esta opción de maquetado vale para imprimir en una cara las delanteras y traseras, después solo hay que doblar por la línea central y pegar para que se ajusten perfectamente



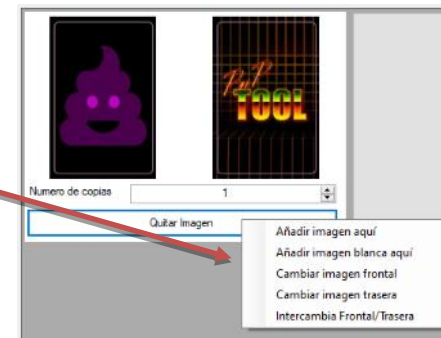
Área de trabajo



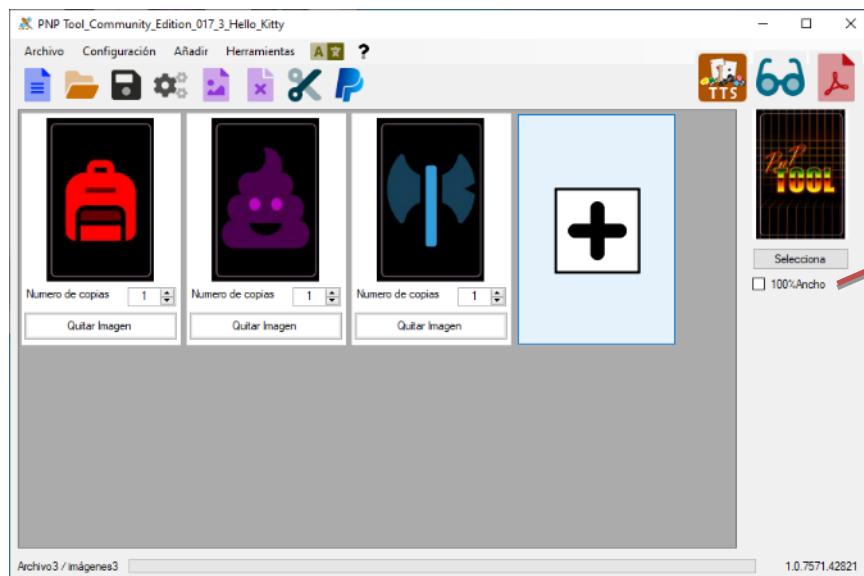
BOTON
IZQUIERDO
DEL RATON



BOTON
DERECHO
DEL RATON



Opción doble cara misma trasera

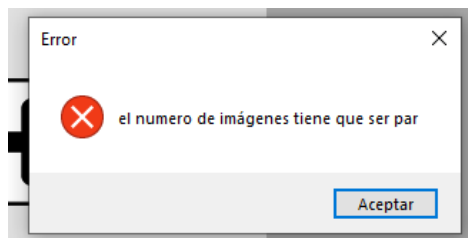


En esta área se selecciona la trasera,
Si se marca la casilla de 100% ancho, la parte de detrás de la
maquetación, la imagen que se introduzca ocupara todo el ancho y
alto de la hoja.

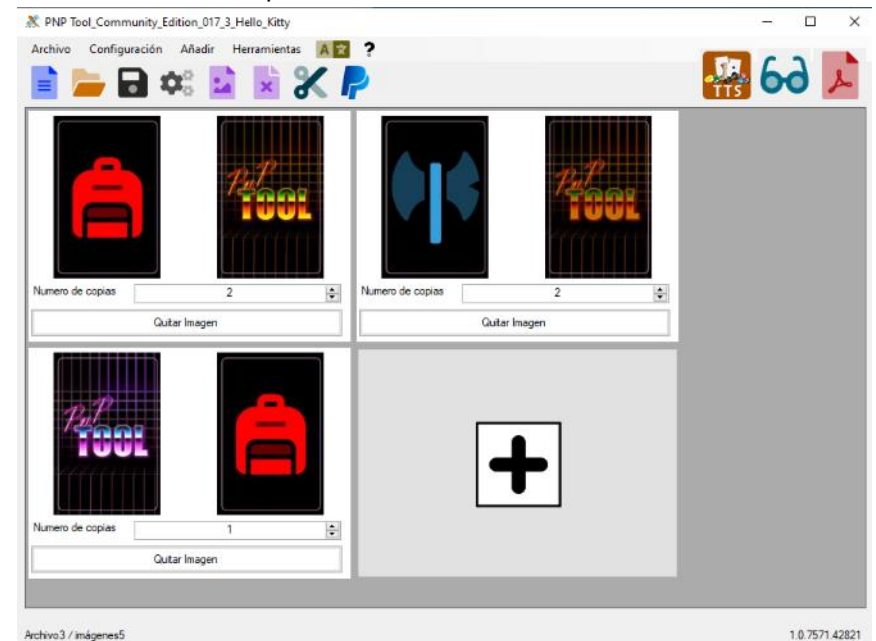
En esta opción, las cartas se seleccionan por pares, cada una con su trasera, el programa ya se encarga de ajustar la salida, si se selecciona una carpeta entera de imágenes se ha de tener en cuenta de nombrar cada carta con su trasera al lado, ya que se agregarán por orden alfabético;

Ejemplo: Se nombran las cartas “carta1, carta1b, carta2, carta2b, carta3, carta3b, etc.” donde “cartab” serían las traseras

Las cartas han de ser obviamente pares, si el resultado es impar, saldrá el siguiente error:

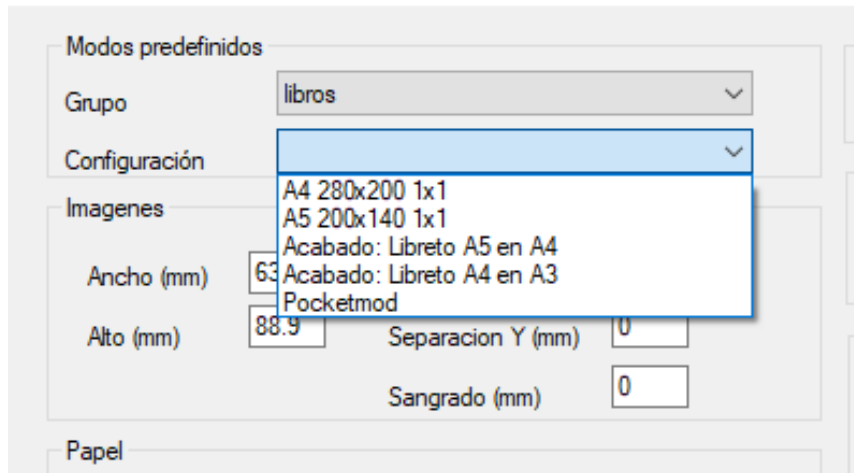


Opción doble cara / distinta trasera

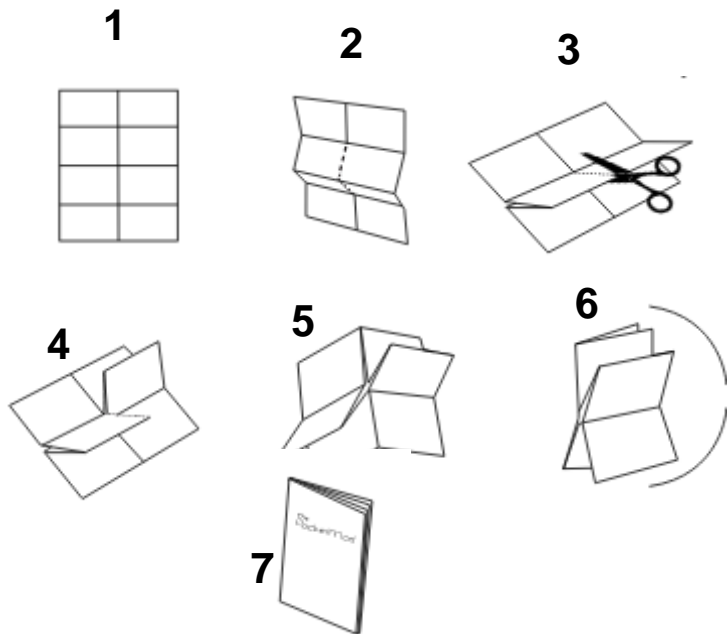


Opción para libros

Configuración



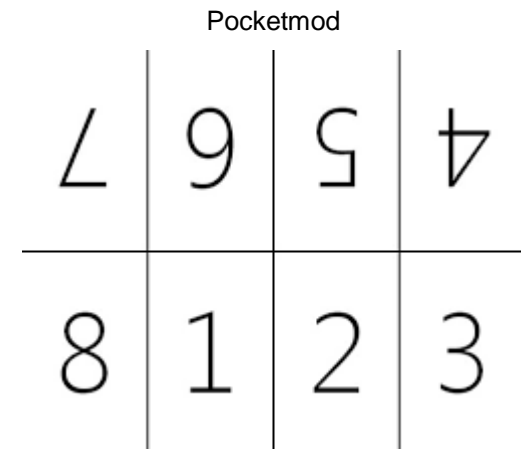
- A4 280 x 200 1x1 y A5 200 x 140 1x1
Opción para hacer libros o manuales con muchas hojas, el programa te prepara los archivos que escojas en los tamaños habituales de libros.
- **Acabado libreto A5 en A4**
Esta opción es para imprimir libros en formato A4 horizontal, por ejemplo, en un libreto de 4 hojas, se prepararía todo para un folio, impreso (hoja 1 - hoja 4) por una cara y (hoja 2 - hoja 3) por la otra, por lo que si doblas la hoja por la mitad te queda un libro en A5
- **Acabado Libreto A4 en A3:**
Lo mismo que la opción anterior, pero para imprimir en A3 y que al doblar por la mitad se queden libros en A4



El pocketmod son mini libros de 8 hojas, la disposición es la siguiente

Esta disposición la genera automáticamente el programa, añadiendo 8 imágenes, la manera de doblar el pocketmod la tienes en la imagen de la izquierda.

Puedes encontrar más información sobre PocketMOD en internet.



FAQ

¿Cómo tengo que renombrar las imágenes para que lo programa las reconozca y ordene de forma correcta?

En el modo a doble cara las ordena según seleccionas. La primera es la frontal la segunda la trasera.

Lo ideal es nombrar 001 001b. 002 002b y así...

Si se pone 001_x3, 001b el programa selecciona 3 copias de la 001 con la 001b como trasera.

La frontal marca el número de copias por lo que si se pone 001 y luego 001b_x3 solo te coge 1 copia de la 001, lo correcto para 3 copias y sus traseras serias: 001_x3, 001b

Para copias de la misma carta, el archivo de imagen ha de acabar en "_xN" donde 'N' ese número de copias. Ejemplo: imagen_x10 (10 copias de "imagen")

¿Qué tipos de archivo reconoce el programa?

Png, jpg, pdf

¿Por qué no me añade las imágenes mediante arrastrar y soltar cuando tengo seleccionada la opción de doble cara con traseras distintas?

Para el funcione en esta opción has de seleccionar las imágenes por parejas, el programa las añadirá tal cual las sueltas de dos en dos como delantera/trasera.

¿Por qué no me reconoce los decimales?

Si no te reconoce los decimales con coma, prueba con punto y viceversa.

¿Qué es Tabletop simulator?

Puedes verlo en el siguiente enlace:

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Tabletop_Simulator