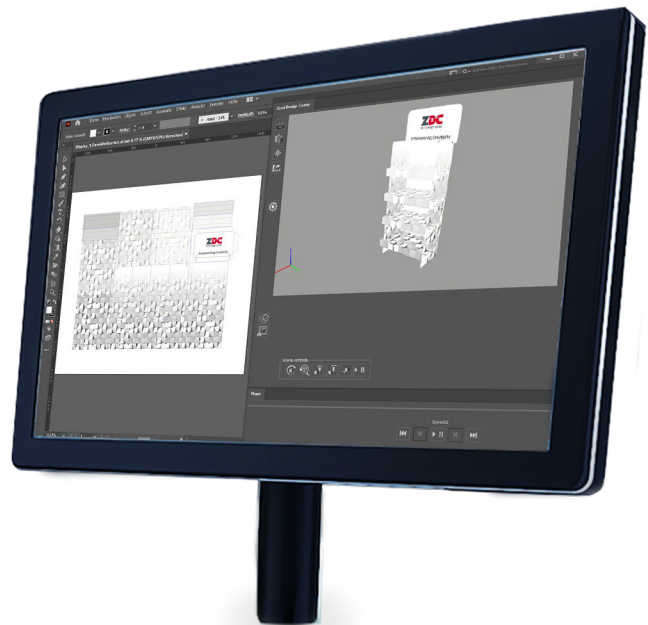


Manual de software

Zünd Design Center v7.0



Traducción del original
¡Antes de comenzar cualquier trabajo leer las instrucciones!

© 2023
Zünd Systemtechnik AG
Industriestrasse 8
9450 Altstätten
Suiza
Teléfono: +41 71 554 81 00
Correo electrónico: info@zund.com
Internet: <https://www.zund.com>

Tipo de documento

Manual de software

Versión

7 Rev. 15.01.2024

Idioma

es-ES

Instrucciones complementarias

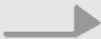


Trato igualitario

En estas instrucciones, se utiliza la forma gramatical masculina en sentido neutro para facilitar la lectura del texto. No obstante, se refiere por igual a todos los géneros.

Almacenamiento y uso del manual

Este manual garantiza un manejo seguro y eficiente del software. El personal debe leer atentamente y comprender este manual antes de comenzar cualquier trabajo. Las ilustraciones de este manual sirven para la comprensión básica y pueden diferir del diseño real.

Convenciones generales

Distintivo	Explicación
PELIGRO	Esta palabra de advertencia indica una situación de peligro inminente que conlleva la muerte o lesiones graves.
ADVERTENCIA	Esta palabra de advertencia indica una situación potencialmente peligrosa que puede provocar lesiones graves.
PRECAUCIÓN	Esta palabra de advertencia indica una situación de peligro inminente que puede provocar lesiones leves o moderadas.
NOTA	Esta palabra de advertencia indica posibles daños materiales o al medioambiente.
<i>i</i>	Sugerencia, consejo o resumen sobre un tema
	Paso de procedimiento individual para llevar a cabo una instrucción
	Resultado intermedio o final de una acción
	Referencia a información más detallada
Tecla [Aceptar]	Elementos de mando como botones, interruptores, ...
«Inicio»	Elementos de la pantalla como botones, opciones de menú, ...
Code	Representación de código de programación o rutas de archivo

Protección de marcas

Adobe®, Creative Cloud®, Illustrator® son marcas registradas o marcas de Adobe en EE. UU. y/u otros países.

Índice de contenido

1	Acerca de estas instrucciones.....	9
1.1	Objetivo.....	9
1.2	Otra documentación aplicable.....	10
1.3	Datos de contacto.....	10
2	Instalación.....	11
2.1	Descarga del software.....	11
2.2	Sistema operativo Windows.....	11
2.2.1	Requisitos del sistema y compatibilidad.....	11
2.2.2	Desinstalación de la versión anterior del ZDC.....	11
2.2.3	Instalación del ZDC.....	12
2.3	Sistema operativo mac OS.....	13
2.3.1	Requisitos del sistema y compatibilidad.....	13
2.3.2	Eliminación de la versión anterior.....	13
2.3.3	Instalación del ZDC.....	14
2.4	Ajustar Adobe.....	14
2.4.1	Ajustar Adobe Illustrator.....	14
2.4.2	Ajustar Creative Cloud Desktop.....	14
3	Administración de licencias.....	15
3.1	Activación de la licencia.....	15
3.2	Extensión de la licencia.....	15
3.3	Cómo compartir la licencia.....	16
3.4	Transferir licencia.....	18
3.4.1	Transferir licencia directamente (online).....	18
3.4.2	Transferir licencia mediante archivo (offline).....	19
4	Orientación.....	23
4.1	Ventana principal.....	23
4.2	Perfiles de procesamiento.....	24
4.3	Configuración.....	25
4.4	Biblioteca.....	26
5	Personalización.....	27
5.1	Minimizar ventana.....	27
5.2	Cambio de vista dinámico.....	27
5.3	Cambiar unidad de medida.....	27
5.4	Cambio de idioma.....	28

6	Manejo.....	29
6.1	Funcionamiento del ZDC.....	29
6.2	Crear diseño propio.....	30
6.3	Crear diseño a partir de una plantilla.....	30
6.3.1	Filtrar plantillas de diseño.....	30
6.3.2	Selección de vista.....	31
6.3.3	Seleccionar plantilla de diseño.....	31
6.3.4	Abrir plantilla de diseño.....	32
6.3.5	Gestionar parámetros de diseño.....	32
6.3.6	Actualizar la biblioteca.....	32
6.4	Administrar diseños favoritos.....	34
6.4.1	Guardar diseño como favorito.....	34
6.4.2	Mostrar favoritos.....	34
6.4.3	Eliminar distintivo de favorito.....	34
6.5	Control de vista 3D.....	35
6.6	Materiales.....	37
6.6.1	Gestión de materiales.....	37
6.6.2	Selección de material.....	38
6.6.3	Añadir material.....	38
6.6.4	Procesar un material.....	38
6.6.5	Borrar un material.....	39
6.7	Ajustes de luz.....	41
6.8	Ajustes visuales.....	42
6.8.1	Realización de ajustes visuales.....	42
6.8.2	Ajuste de la variante de representación.....	42
6.8.3	Ajuste de la resolución.....	43
6.8.4	Ajuste de los ejes.....	43
6.8.5	Ajuste de las opciones de reproducción.....	44
6.8.6	Guardar posiciones de cámara.....	44
6.8.7	Borrar posiciones de cámara.....	45
6.8.8	Seleccionar posiciones de cámara.....	45
6.8.9	Mostrar cantos.....	45
6.8.10	Mostrar cuadrícula.....	46
6.9	Ajuste de los parámetros de plegado.....	47
6.10	Fusionar rutas.....	48
6.11	Control de animación 3D.....	50

6.12	Exportar diseño.	50
6.12.1	Definir HotFolder.	50
6.12.2	Enviar diseño como AI a la HotFolder.	51
6.12.3	Exportar en formato PNG.	51
6.12.4	Exportar en formato 3D PDF.	51
6.12.5	Exportar en formato DAE.	52
6.12.6	Exportar en formato MP4.	53
6.12.7	Exportar en formato OBJ.	53
6.12.8	Exportar en formato STL.	54
6.12.9	Exportar en formato ZCC.	54
6.12.10	Exportar en formato DXF.	55
6.12.11	Exportar en formato PDF para PrimeCenter.	55
7	Consejos y trucos.	57
7.1	Adaptación de los parámetros de material para la animación.	57
7.2	Adaptar contorno del diseño.	57
7.3	Colocación de elementos de diseño.	59
7.4	Crear secciones.	60
7.5	Crear animaciones 3D a partir de varias formas de corte.	61
7.6	Ajustes de posición para animaciones en 3D.	65

1 Acerca de estas instrucciones

1.1 Objetivo

Identificación

Estas instrucciones describen la utilización del siguiente software:

- Zünd Design Center

El software es un complemento para Adobe Illustrator.

Objetivos

Con estas instrucciones, podrá instalar y utilizar el software.

- Sabe instalar y licenciar el software.
- Sabe crear y exportar sus propios embalajes y expositores POS tridimensionales.
- Sabe crear el archivo de salida para el procesamiento posterior en el Cut Center.

Consulte a su socio de servicio local la versión más reciente de la documentación del producto, modificaciones o correcciones publicadas por el fabricante.

Grupo objetivo

Estas instrucciones están dirigidas al usuario del software.

Comentarios



Se han tomado todas las medidas posibles para garantizar la corrección y la integridad de las presentes instrucciones. Dado que no se pueden excluir los errores por completo, agradecemos los comentarios y las observaciones.

Envíenos un correo electrónico si quiere hacernos algún comentario: techkom@zund.com

1.2 Otra documentación aplicable

Además de las presentes instrucciones, la siguiente documentación de producto también es de aplicación en función de la mesa de corte.

Consulte a su socio de servicio local sobre la versión más actual de las instrucciones.

- Manual de software Cut Center

1.3 Datos de contacto

Fabricante

Zünd Systemtechnik AG
Industriestrasse 8
9450 Altstätten
Suiza
Teléfono: +41 71 554 81 00
E-mail: info@zund.com
➔ <https://www.zund.com>

Servicio de atención al cliente

Zünd Systemtechnik AG cuenta con una red comercial y de servicio en todo el mundo. Seleccione su contacto local.
➔ <https://www.zund.com/contact>

Tienda web

Zünd Systemtechnik AG cuenta con tienda web para repuestos, consumibles y productos de software. Visite la tienda web.
➔ <https://my.zund.com/shop>

2 Instalación

2.1 Descarga del software

Objetivo:

Aquí se explica cómo descargar un software desde MyZünd.

Requisito:

- Inicie sesión en MyZünd.

1. ➤ Abra la sección «Software».
2. ➤ Seleccione el producto de software deseado.
3. ➤ Seleccione la pestaña «Instalador».
4. ➤ Haga clic en el paquete de descarga deseado.

*.pkg

Apple OS

*.exe

Microsoft Windows

- ➔ El paquete de software seleccionado se descarga.

2.2 Sistema operativo Windows

2.2.1 Requisitos del sistema y compatibilidad

El «Zünd Design Center» requiere tener instalado Adobe Illustrator. El plugin es compatible con las siguientes versiones (sistema operativo, Adobe Illustrator):

Sistema operativo	CC 2022	CC 2023	CC 2024
Windows® 10 (desde la versión 1903 hasta la versión 22H2)	X	X	X
Windows® 11 (hasta la versión 22H2)	X	X	X

2.2.2 Desinstalación de la versión anterior del ZDC

Objetivo:

Esta sección explica cómo eliminar la versión anterior. Al desinstalar la versión anterior, se evitan conflictos entre versiones.

1. ➤ Seleccione: «Windows → Inicio → Configuración → Programas».
2. ➤ En la lista, busque «ZDC».

3. ➤ Marque «ZDC» en los resultados de búsqueda. Si «ZDC» no aparece en la lista, el «ZDC» no está instalado en el equipo.
4. ➤ Seleccione [Desinstalar] y siga las instrucciones.
 - ➔ Se ha desinstalado la versión anterior.

2.2.3 Instalación del ZDC

Objetivo:

Esta sección explica cómo instalar el ZDC en el ordenador.

Requisito:

- La suscripción se ha realizado
- Se ha descargado el software
- Se ha cerrado Adobe Illustrator

1. ➤ Compruebe que Adobe Illustrator esté instalado en la unidad C:.
2. ➤ Póngase en contacto con el servicio de atención al cliente si Adobe Illustrator no está instalado en la unidad C:.
3. ➤ Haga doble clic en el archivo de instalación.
4. ➤ Siga las instrucciones del proceso de instalación.
 - Selección de idioma
 - Confirmación del acuerdo de licencia
 - Selección de los componentes de instalación
 - ➔ El software se instalará mediante el procedimiento de instalación.
5. ➤ Para terminar la instalación, haga clic en [Finalizar].
 - ➔ El software está instalado.



El ZDC se instala automáticamente en la unidad C:. Illustrator debe estar instalado también en esta unidad. Si no están los dos programas en la misma unidad, no se mostrará el ZDC en Illustrator.

- *Póngase en contacto con el servicio de atención al cliente si tiene instalado Illustrator en otra unidad.*

2.3 Sistema operativo mac OS

2.3.1 Requisitos del sistema y compatibilidad

El Zünd Design Center requiere tener instalado Adobe Illustrator. El plugin es compatible con las siguientes versiones (sistema operativo, Adobe Illustrator):

Sistema operativo	CC 2022	CC 2023	CC 2024
OS 13	X	X	X
OS 13 (M1 nativo)	X	X	X
OS 14	—	X	X

ZDC 7.0 admite de manera nativa los procesadores Apple M1. Rosetta (versión para Mac) solo es necesario cuando se utiliza un dongle de licencia de hardware.

2.3.2 Eliminación de la versión anterior

Objetivo:

Esta sección explica cómo eliminar la versión anterior del ZDC. Al eliminar la versión anterior, se evitan conflictos entre versiones.

1. ➤ Abra el «Finder».
2. ➤ Seleccione: «Programas → Adobe Illustrator → Plugins»
3. ➤ Arrastre el archivo «ZDC.aip» a la papelera.
4. ➤ Arrastre la carpeta «ZundDesignCenter» a la papelera.
5. ➤ Vacíe la papelera.
 - ➡ El Zünd Design Center está eliminado.

2.3.3 Instalación del ZDC

Objetivo:

Esta sección explica cómo instalar el ZDC.

Requisito:

- La suscripción se ha realizado
 - Se ha descargado el software
 - Se ha cerrado Adobe Illustrator
1. ➤ Haga doble clic en el archivo de instalación descargado.
 2. ➤ Siga las instrucciones del proceso de instalación.
 - ➔ El software se instalará mediante el procedimiento de instalación.
 3. ➤ Para finalizar el proceso de instalación, haga clic en [Cerrar].
 - ➔ El software está instalado.

2.4 Ajustar Adobe

2.4.1 Ajustar Adobe Illustrator

Objetivo:

Aquí se explica cómo ajustar la configuración de Adobe Illustrator para el ZDC.

1. ➤ Inicie Adobe Illustrator.
2. ➤ Seleccione: «Ventana → Capas».
3. ➤ En el menú «Capas», active la opción «Marcar capas al añadir».
 - ➔ Se ha ajustado la configuración de Adobe Illustrator.

2.4.2 Ajustar Creative Cloud Desktop



Antes de cada actualización o nueva versión de Adobe Illustrator, compruebe la compatibilidad con ZDC. Si ZDC no es compatible con la nueva versión de Adobe Illustrator, pueden producirse fallos de funcionamiento.
➔ [Capítulo 2.2.1 «Requisitos del sistema y compatibilidad» en la página 11](#)

A este respecto, tenga en cuenta los ajustes disponibles en «Creative Cloud Desktop». Se permiten los siguientes ajustes:

- *Importar los ajustes anteriores y los preajustes para una actualización de Adobe Illustrator.*
- *Mantener versiones anteriores de Adobe Illustrator.*

3 Administración de licencias

3.1 Activación de la licencia

Objetivo:

Esta sección explica cómo activar el software con una licencia válida.

Requisito:

- El ordenador dispone de una conexión a Internet activa
- El centro de control CodeMeter está instalado
- El software para el que se va a crear la licencia está instalado

1. ➤ Inicie sesión en MyZund:
➔ <https://my.zund.com>.
2. ➤ Seleccione: «*MyAssets* → *Software*».
3. ➤ Seleccione de la lista el software para el que se va a crear la licencia.
4. ➤ Lea y confirme las «Condiciones de Software de Zünd».
5. ➤ Seleccione la función «Activar y administrar software».
 - ➔ Se abrirá el portal web.
6. ➤ Marque la licencia deseada con la casilla de verificación.
7. ➤ Seleccione la función [Activar ahora las licencias seleccionadas].
 - ➔ El software seleccionado se activará en función de su suscripción.

3.2 Extensión de la licencia

Objetivo:

Aquí se explica cómo activar la prolongación de una suscripción.

Requisito

- El ordenador dispone de una conexión a Internet activa
- El centro de control CodeMeter está instalado
- El software para el que se va a crear la licencia está instalado
- La licencia que se desea renovar se ha comprado en MyZund

1. ➤ Inicie sesión en MyZund:
➔ <https://my.zund.com>.
2. ➤ Seleccione: «*MyAssets* → *Software*».

3. Seleccione de la lista el software para el que se va a crear la licencia.
4. Seleccione la función «Renovar licencia».
 - ➔ Se abrirá el portal web.
5. Marque la licencia deseada con la casilla de verificación.
6. Seleccione la función [Actualización automática].
7. Seleccione la función [Transferir ahora la actualización de licencia].
 - ➔ El software se activará en función de la suscripción seleccionada.

3.3 Cómo compartir la licencia

Objetivo:

Esta sección explica cómo compartir una licencia dentro de una organización a través de la red.

En función del producto de software, se puede compartir del siguiente modo:

- Una licencia válida puede utilizarse en varios ordenadores de forma no concurrente.
- Es posible utilizar varias licencias en varios ordenadores de forma concurrente. El número de licencias determina el número de ordenadores disponibles para el software.

Requisito:

- Ha establecido un ordenador como servidor de licencias.
- El servidor de licencias y el cliente de la licencia se encuentran en la misma red.
- La licencia afectada ya está activada en el servidor de licencias.
- CodeMeter Runtime debe estar instalado en el servidor de licencias con la opción «servidor de red».
- En el cliente de la licencia están instalados el software que se desea compartir y CodeMeter Runtime.

Configuración del servidor de licencias

1. Cambie al ordenador que ha establecido como servidor de licencias.
2. Abra el CodeMeter WebAdmin:
 - ➔ <http://localhost:22350>.
3. Seleccione: «Configuración → Servidores → Acceso al servidor».
4. Active la opción «Activar servidor de red».
 - ➔ El servicio de servidor puede facilitar la licencia.

Configuración del cliente de la licencia

5. ➤ Cambie al ordenador que ha establecido como cliente de la licencia.
6. ➤ Abra el CodeMeter WebAdmin:
➔ <http://localhost:22350>.
7. ➤ Seleccione: «*Configuración* → *Básico* → *Lista de búsqueda de servidores*».
8. ➤ Haga clic en [Añadir nuevo servidor].
9. ➤ Introduzca el nombre del servidor o la dirección IP.
10. ➤ Confirme los datos introducidos con [Añadir].
➔ El cliente puede obtener la licencia del servidor.

3.4 Transferir licencia

3.4.1 Transferir licencia directamente (online)

Objetivo:

Esta sección explica cómo transferir una licencia a otro ordenador. Esto puede ser necesario, por ejemplo, si hay que sustituir el ordenador y se va a usar el software en el nuevo ordenador. Cada licencia solo puede estar activa en un único ordenador.

Requisito:

- El ordenador de origen y el de destino disponen de una conexión a Internet activa.
- En el ordenador de destino, están instalados el software y el centro de control CodeMeter.
- El software debe estar cerrado en todos los ordenadores.

Restablecer licencia(s)

1. ➤ Cambie al ordenador de origen.
2. ➤ Inicie sesión en MyZund:
➔ <https://my.zund.com>.
3. ➤ Seleccione: «MyAssets → Software».
4. ➤ Seleccione el software correspondiente.
5. ➤ Seleccione la función
«Activar y administrar software».
➔ Se abrirá una ventana del Webdepot.
6. ➤ Seleccione la función «Trasladar licencia».
7. ➤ Marque la licencia deseada con la casilla de verificación.
8. ➤ Seleccione la función
«Devolver ahora las licencias seleccionadas».
➔ La licencia queda devuelta al CodeMeter.

Activación de licencia(s)

9. ➤ Active la licencia tal y como se describe en
«Activación de la licencia».
➔ Ha transferido la(s) licencia(s) online.

3.4.2 Transferir licencia mediante archivo (offline)

Objetivo:

Esta sección explica cómo transferir la licencia a otro ordenador. Esto puede ser necesario, por ejemplo, si hay que sustituir el ordenador y utilizar el software en el nuevo ordenador. Cada licencia solo puede estar activa en un único ordenador.

Zünd recomienda transferir siempre la licencia directamente: ➔ [Capítulo 3.4.1 «Transferir licencia directamente \(online\)» en la página 18](#)

Requisito:

- En el nuevo ordenador de destino, están instalados el software para el que se va a crear la licencia y el centro de control CodeMeter.
- Se pueden intercambiar datos entre ambos ordenadores.
- Se dispone de un ordenador con conexión a Internet activa.
- El software debe estar cerrado en todos los ordenadores.

Crear el archivo de solicitud

1. ➔ Cambie al ordenador de origen.
2. ➔ Inicie el Centro de control CodeMeter.
3. ➔ En la ventana principal, seleccione la función «Actualización de licencia».
 - ➔ El asistente CmFAS se abre en una nueva ventana.
4. ➔ Haga clic en [Siguiente].
5. ➔ Seleccione la opción «Crear solicitud de licencia».
6. ➔ Seleccione un nombre de archivo y una ruta de almacenamiento.
 - ➔ Se ha creado un archivo de solicitud de licencia.

Solicitar el archivo de actualización

7. ➔ Cambie a un ordenador con una conexión a Internet activa.
8. ➔ Copie el archivo de solicitud en el ordenador con la conexión a Internet activa.
9. ➔ Inicie sesión en MyZund:
➔ <https://my.zund.com>.
10. ➔ Seleccione: «MyAssets — Software».
11. ➔ Seleccione el software correspondiente.
12. ➔ Seleccione la función «Activar y administrar software».
 - ➔ Se abrirá una ventana del Webdepot.
13. ➔ Seleccione la función [Trasladar licencia].

14. Seleccione la función [Transferencia de licencia basada en archivo].
 15. Marque la licencia deseada con la casilla de verificación.
 16. Seleccione la función [Seleccionar archivo]
 17. Seleccione el archivo de solicitud de licencia creado en el apartado anterior y confirme con [Aceptar].
 18. Seleccione la función [Cargar ahora la solicitud y continuar].
 - ➔ La solicitud se procesa. Esto suele durar unos segundos.
 19. Seleccione la función [Descargar ahora el archivo de actualización de licencia].
 - ➔ Se descarga el archivo de actualización de licencia.
 - ➔ Deje el Webdepot abierto.
- Importar el archivo de actualización**
20. Cambie al ordenador en el que quiera activar el software.
 21. Copie el archivo de actualización en el ordenador en el que quiera activar el software.
 22. Inicie el «Centro de control CodeMeter».
 23. En la ventana principal, seleccione la función «Actualización de licencia».
 - ➔ El asistente CmFAS se abre en una nueva ventana.
 24. Haga clic en [Siguiente].
 25. Seleccione la opción [Instalar actualización de licencia] y haga clic en [Siguiente].
 26. Seleccione un nombre de archivo.
 - ➔ Se ha importado un archivo de actualización de licencia.
 27. En la ventana principal, seleccione la función [Actualización de licencia].
 - ➔ El asistente CmFAS se abre en una nueva ventana.
- Crear un archivo de confirmación**
28. Haga clic en [Siguiente].
 29. Seleccione la opción «Crear confirmación» y haga clic en [Siguiente].
 30. Seleccione un nombre de archivo y una ruta de almacenamiento.
 - ➔ Se ha creado el archivo de confirmación.
- Enviar el archivo de confirmación**
31. Cambie al ordenador que tiene el Webdepot abierto.

- 32.** Copie el archivo de confirmación en el ordenador que tiene el Webdepot abierto.
- 33.** Haga clic en [Siguiente].
- 34.** Seleccione la función «Seleccionar archivo».
- 35.** Seleccione el archivo de confirmación creado en el apartado anterior y confirme con [Abrir].
- 36.** Seleccione la función «Descargar ahora la confirmación».
 - ➡ Si la transferencia se ha realizado correctamente, recibirá el mensaje «La transferencia de licencia ha finalizado correctamente».

4 Orientación

4.1 Ventana principal

La ventana principal del «Zünd Design Center» le permite navegar por todas las funciones del Zünd Design Center.

Encontrará la ventana principal en «Adobe Illustrator → Ventana → Zünd Design Center».

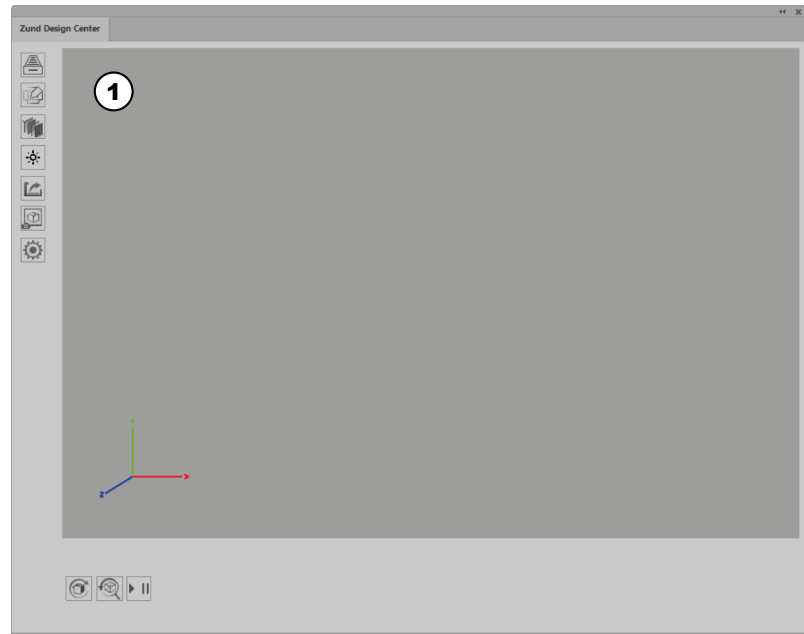


Fig. 1

1 Ventana de vista previa con sistema de coordenadas

[Biblioteca]

[Nueva plantilla]

[Materiales]

[Activar luz]

[Exportar]

[Copiar imagen]

[Configuración]

[Actualización] de una animación

[Restablecimiento] de una animación

▶ II [Player]

Es posible ajustar el tamaño de todas las ventanas del «Zünd Design Center» arrastrando por uno de sus lados o por una esquina.

4.2 Perfiles de procesamiento

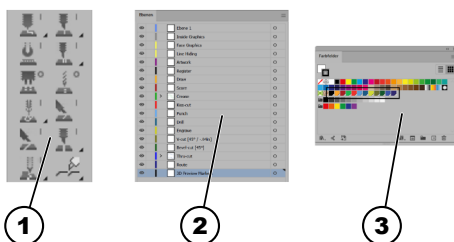













Fig. 2

- 1 Barra de herramientas del ZDC
 2 Capas
 3 Colores sólidos


Las rutas se asignan en Adobe Illustrator a los perfiles de procesamiento correspondientes. A cada perfil de procesamiento se le asigna una capa con un color sólido. Las rutas creadas pueden asignarse a los perfiles de procesamiento deseados mediante las capas o los colores sólidos.

Puede utilizar la barra de herramientas del ZDC en Adobe Illustrator para crear una ruta directa del perfil de procesamiento deseado.

La siguiente tabla ofrece una visión de conjunto de los perfiles de procesamiento:

Símbolo	Perfil de edición	Color sólido
-	Inside Graphics	-
-	Face Graphics	-
-	Line Hiding	-
-	Artwork	-
-	Register	■ R0-G0-B0
	Draw	■ R250-B165-G44
	Score	■ R169-B29-G34
	Crease	■ R25-G178-B75
	Kiss-cut	■ R238-G50-B43
	Punch	■ R96-G158-B213
	Drill	■ R29-G90-B133
	Engrave	■ R207-G217-B53
	V-cut	■ R103-G108-B46
	Bevel-cut	■ R20-G87-B44
	Thru-Cut	■ R57-G83-B164
	Route	■ R50-G43-B112
-	3D Preview Markers	-

4.3 Configuración

En la sección [Configuración] , puede definir los ajustes individuales para las funciones tanto generales como específicas del Zünd Design Center.

Encontrará la sección [Configuración]  en «Adobe Illustrator → Ventana → Zünd Design Center → Configuración».

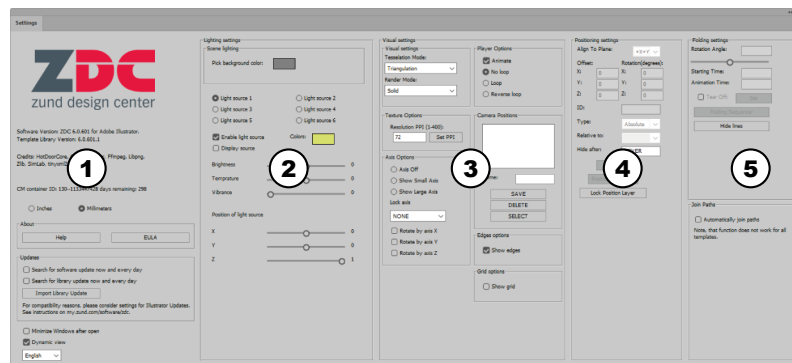



Fig. 3

- 1 Ajustes generales
- 2 Ajustes de luz
- 3 Ajustes visuales
- 4 Ajustes de posición
- 5 Configuración de plegado

4.4 Biblioteca

En la sección [Biblioteca] , puede seleccionar plantillas de diseño existentes, editarlas individualmente y definir los ajustes de las funciones tanto generales como específicas del Zünd Design Center para el proceso de diseño posterior.

Encontrará la sección [Biblioteca]  en «Adobe Illustrator → Ventana → Zünd Design Center → Biblioteca».

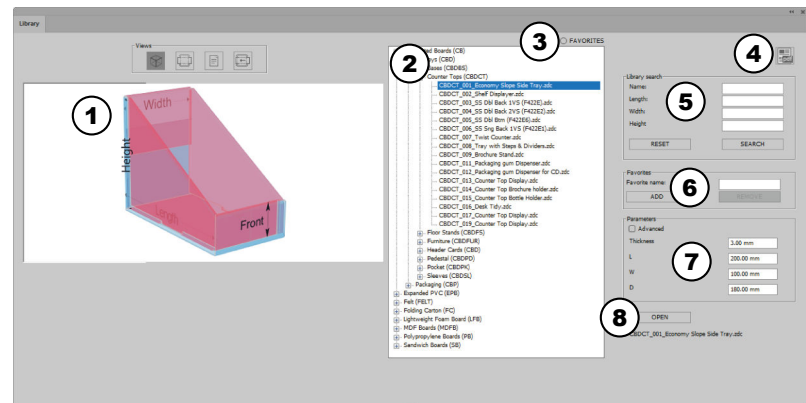






Fig. 4

- 1 Pantalla de vistas
- 2 Biblioteca de plantilla
- 3 [Mostrar favoritos] o [No mostrar favoritos]
- 4 Catálogo de diseños en PDF
- 5 Búsqueda en la biblioteca
- 6 [Agregar] o [Eliminar] favoritos
- 7 Editar ajustes de parámetros
- 8 [Abrir] o [Cancelar] la plantilla de diseño
-  Vista 3D estática
-  Vista 2D estática
-  Vista de información
-  Vista 2D dinámica

5 Personalización


5.1 Minimizar ventana

Objetivo:

Aquí se explica cómo activar la minimización automática de las ventanas innecesarias después de realizar acciones.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Active la casilla de verificación [Minimizar ventana después de abrir].
 - ➔ La función «Minimizar ventana» está activada.


5.2 Cambio de vista dinámico

Objetivo:

Aquí se explica cómo activar el cambio de vista dinámico.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Active la casilla de verificación [Cambio de vista dinámico].
 - ➔ La función «Cambio de vista dinámico» está activada.

5.3 Cambiar unidad de medida

Objetivo:

Aquí se explica cómo modificar las unidades de medida. La unidad de medida seleccionada se propone en cada campo de entrada. Si introduce valores con otra unidad de medida, dichos valores se convierten automáticamente en el campo de entrada.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.

2. ➤ Marque la casilla de verificación de la unidad de medida deseada.
 - [Pulgadas]
 - [Milímetros]➔ Unidad de medida modificada.


5.4 Cambio de idioma

Objetivo:

Aquí se explica cómo cambiar el idioma.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Seleccione el idioma deseado de la lista desplegable.
 - ➔ Se mostrará un mensaje para pedirle que reinicie Adobe Illustrator.
3. ➤ Reinicie Adobe Illustrator.
 - ➔ Se ha cambiado de idioma.

6 Manejo

6.1 Funcionamiento del ZDC

Esta sección describe el proceso básico de diseño. El ZDC puede utilizarse con o sin la amplia biblioteca de diseños. Esta descripción proporciona una visión de conjunto del procedimiento básico.

Fijación de objetivos

Los objetivos que desee fijar constituirán las condiciones generales del proyecto. Estas condiciones le resultarán útiles a la hora de trasladarlo al ZDC más adelante. Estas son algunas de las preguntas posibles:

- ¿Qué material desea utilizar?
- ¿Desea crear un envase o un expositor de punto de venta?
- ¿Desea que se imprima el material?

Función de búsqueda en la biblioteca

Abra la biblioteca y busque un proyecto de plantilla adecuado. La biblioteca ofrece una amplia selección de diseños ya hechos.

➔ [Capítulo 6.3.1 «Filtrar plantillas de diseño» en la página 30](#)

Definición de los parámetros de diseño

Seleccione una plantilla de diseño y defina los parámetros, como el grosor, la longitud, la anchura y la altura.

➔ [Capítulo 6.3.5 «Gestionar parámetros de diseño» en la página 32](#)

Abrir diseño

Abra el diseño en Adobe Illustrator.

➔ [Capítulo 6.3.4 «Abrir plantilla de diseño» en la página 32](#)

Adaptar contorno del diseño

Si es necesario, adapte el contorno del diseño a sus preferencias personales.

➔ [Capítulo 7 «Consejos y trucos» en la página 57](#)

Diseño de áreas interiores y exteriores

Si desea producir, por ejemplo, un envase, puede personalizar individualmente las áreas interiores y exteriores.

➔ [Capítulo 7 «Consejos y trucos» en la página 57](#)

Exportar diseño

Exporte su proyecto a uno de los siguientes formatos para presentarlo o producirlo.

➔ [Capítulo 6.12 «Exportar diseño» en la página 50](#)

6.2 Crear diseño propio

Objetivo:

Aquí se explica cómo crear un diseño individual para el proceso de diseño.


La función [Nueva plantilla]  le permite abrir un nuevo archivo de Adobe Illustrator y crear un diseño propio.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta



Utilice las capas y colores sólidos predefinidos del ZDC para asignar el perfil de procesamiento deseado a su diseño. Esto permite ejecutar la vista previa de plegado y la exportación optimizada a los pasos posteriores del programa «Zünd Cut Center».

1. Pulse el botón [Nueva plantilla] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. Seleccione el material deseado.
3. Introduzca las dimensiones deseadas y el grosor del material.
4. Confirme la entrada.
 - ➔ Se abre un nuevo archivo de Adobe Illustrator.
5. Cree su propio diseño y asigne las rutas a los posibles perfiles de procesamiento.
 - ➔ Se ha creado el diseño personalizado.

6.3 Crear diseño a partir de una plantilla


6.3.1 Filtrar plantillas de diseño

Objetivo:

Aquí se explica cómo limitar la selección de plantillas de diseño mediante la búsqueda en la biblioteca. Puede filtrar la búsqueda en la biblioteca por nombre y por dimensiones.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Biblioteca] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. En la sección «Búsqueda en la biblioteca», indique los filtros deseados.
3. Pulse el botón [Búsqueda].
 - ➔ En la lista se muestran las plantillas de diseño filtradas.

4. ➤ Pulse el botón [Restablecer] si desea deshacer los ajustes de filtrado.
 - ➡ Se borrarán los ajustes de filtrado de la sección «Búsqueda en la biblioteca».

6.3.2 Selección de vista

Objetivo:

Aquí se explica cómo mostrar los diseños de la biblioteca en distintas vistas.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta



- *Las superficies en azul claro señalan la superficie del diseño.*
- *Las superficies plegadas en rosa no son visibles en estado plegado o se encuentran en la parte interna del embalaje.*
- *Las líneas verdes indican las líneas de plegado del diseño.*

1. ➤ Pulse el botón [Biblioteca]

- ➡ Se abre una ventana.

2. ➤ Seleccione un diseño de la lista.

3. ➤ Seleccione la vista deseada.

[Vista 3D estática]

[Vista 2D estática]

[Vista de información]

[Vista 2D dinámica]

- ➡ La vista seleccionada se mostrará en la pantalla de vistas.

6.3.3 Seleccionar plantilla de diseño

Objetivo:

Aquí se explica cómo seleccionar una plantilla de diseño para editar el diseño para el proceso de diseño posterior.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Biblioteca]

- ➡ Se abre una ventana.

2. ➤ Seleccione el diseño deseado de la lista.

- ➡ Se ha seleccionado el diseño.

6.3.4 Abrir plantilla de diseño

Objetivo:

Aquí se explica cómo abrir el diseño después de seleccionar el diseño deseado.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Biblioteca] .

➔ Se abre una ventana.

2. Seleccione una plantilla de diseño de la lista.

3. Pulse el botón [Abrir].

➔ El diseño se abre en el Zünd Design Center y en Adobe Illustrator.

***i** Si el diseño consta de varias partes, puede determinar si este debe ubicarse en una o varias superficies de dibujo en Adobe Illustrator.*

6.3.5 Gestionar parámetros de diseño

Objetivo:

Aquí se explica cómo ajustar el diseño seleccionado a parámetros personalizados.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta



Para introducir los parámetros personalizados, siga las instrucciones de la pantalla [Vista de información] .


1. Pulse el botón [Biblioteca] .

➔ Se abre una ventana.

2. Seleccione una plantilla de diseño.

➔ [Capítulo 6.3.3 «Seleccionar plantilla de diseño» en la página 31](#)

3. Introduzca los parámetros deseados en la sección «Parámetros».

➔ En la pantalla de vistas, aparecerá la vista 2D dinámica  con los parámetros modificados.

6.3.6 Actualizar la biblioteca

Objetivo:

Aquí se explica cómo importar la biblioteca actualizada en el ZDC.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Biblioteca actualizada disponible

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] ⚙️.
➡ Se abre una ventana.
2. ➤ Pulse el botón [Importar actualización de biblioteca].
➡ Se abre una ventana.
3. ➤ Seleccione la nueva biblioteca desde el directorio.
4. ➤ Confirme pulsando [Abrir].
➡ La biblioteca se actualiza.

6.4 Administrar diseños favoritos

6.4.1 Guardar diseño como favorito

Objetivo:


Aquí se explica cómo marcar un diseño como favorito.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta



Un diseño se puede guardar como favorito con parámetros individuales o nombres.

1. Pulse el botón [Biblioteca] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. Desactive la opción [FAVORITOS] situada encima de los diseños.
3. Seleccione un diseño de la lista.
4. Ajuste los «parámetros» a su gusto.
5. Cambie al campo «Favoritos» e introduzca un nombre.
6. Pulse el botón [Añadir].
 - ➔ El diseño seleccionado se marca como favorito con los parámetros correspondientes.
 - ➔ El diseño seleccionado se amplía con el nombre de favorito.


6.4.2 Mostrar favoritos

Objetivo:

Aquí se explica cómo visualizar los diseños que están marcados como favoritos.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Hay al menos un diseño marcado como favorito

1. Pulse el botón [Biblioteca] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. Active la opción [FAVORITOS] situada encima de los diseños.
 - ➔ Ahora, en la lista solo verá los diseños marcados como favoritos.


6.4.3 Eliminar distintivo de favorito

Objetivo:

Aquí se explica cómo eliminar un diseño de favoritos.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Hay al menos un diseño marcado como favorito

1. ➤ Pulse el botón [Biblioteca] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Active la opción [FAVORITOS] situada encima de los diseños.
 - ➔ Solo se muestran los diseños marcados como favoritos.
3. ➤ Seleccione un diseño de la lista.
4. ➤ Pulse el botón [Borrar].
 - ➔ El diseño ya no está marcado como favorito.

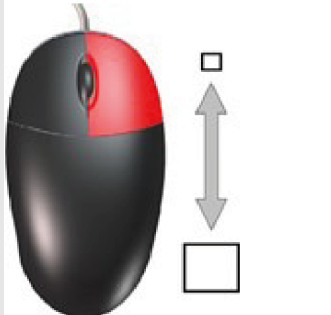

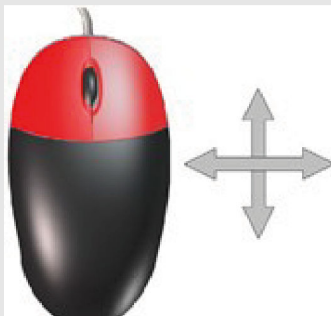
6.5 Control de vista 3D

Objetivo:

Aquí se explica cómo rotar, escalar y posicionar el modelo 3D para la gestión de escenas y el posicionamiento de cámara.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
 - Se ha abierto un diseño personalizado o un diseño a partir de una plantilla de diseño
 - ➔ [Capítulo 6 «Manejo» en la página 29](#)
 - ➔ [Capítulo 6.2 «Crear diseño propio» en la página 30](#)
1. ➤ Transforme el modelo 3D en la ventana de vista previa de la ventana principal «Ventana de Zünd Design» en la vista deseada.

	<p>Aumentar y reducir el diseño</p> <p>Mantenga pulsado el botón derecho del ratón y mueva el ratón arriba y abajo.</p>
	<p>Girar el diseño</p> <p>Mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y gire el modelo 3D a la vista 3D deseada.</p>
	<p>Posicionar el diseño</p> <p>Mantenga pulsados los botones izquierdo y derecho del ratón y sitúe el modelo 3D en la posición deseada de la ventana de vistas.</p>

2. → Guarde la vista deseada como Escena o ajuste la posición de cámara deseada.

➡ Se ha ajustado la vista deseada.

6.6 Materiales

6.6.1 Gestión de materiales

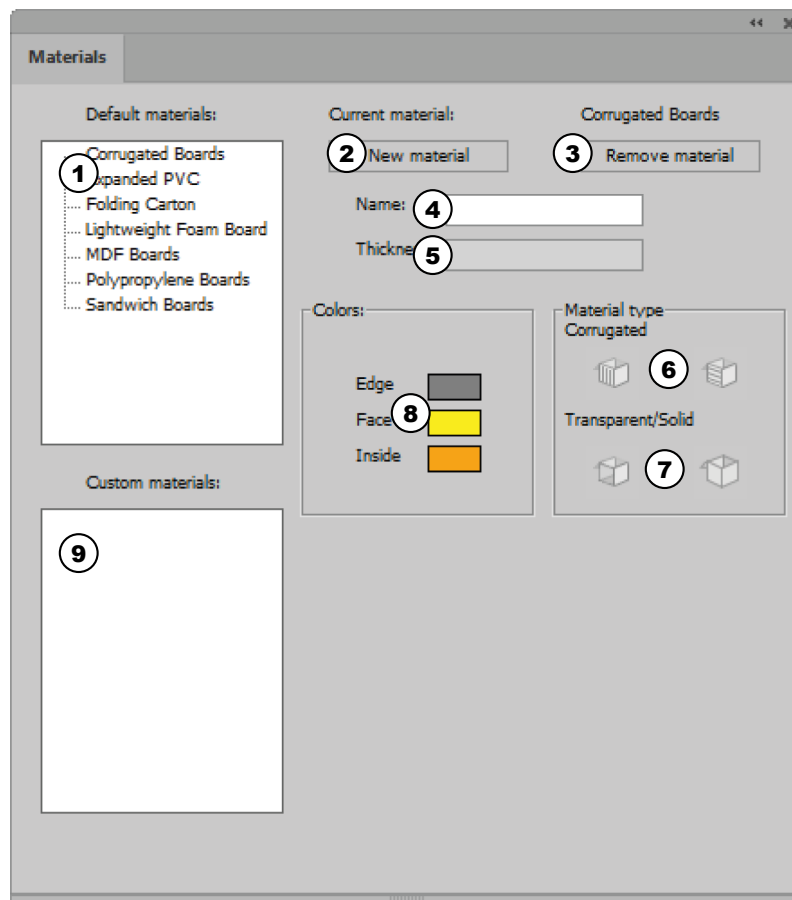


Fig. 5

- 1 Materiales estándar
- 2 Añadir material
- 3 Eliminar material
- 4 Nombre del material
- 5 Grosor del material
- 6 Tipo de material: Cartón ondulado con acanaladuras longitudinales o transversales
- 7 Tipo de material: Transparente u opaco
- 8 Ajustes de color
- 9 Materiales del cliente

La sección [Materiales] permite definir y gestionar los materiales y las propiedades de los mismos. Puede elegir entre los materiales estándar preinstalados o añadir sus propios materiales de cliente.

Encontrará la sección [Materiales] en «Adobe Illustrator → Ventana → Zünd Design Center → Materiales».


6.6.2 Selección de material

Objetivo:

Aquí se explica cómo asignar el material deseado al diseño abierto.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha abierto un diseño personalizado o un diseño a partir de una plantilla de diseño
 - ➔ [Capítulo 6 «Manejo» en la página 29](#)
 - ➔ [Capítulo 6.2 «Crear diseño propio» en la página 30](#)

1. ➔ Pulse el botón [Materiales] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➔ Seleccione el material deseado de la lista «Materiales estándar» o «Materiales del cliente».
3. ➔ Pulse el botón [Aplicar].
 - ➔ Se seleccionará el material deseado.


6.6.3 Añadir material

Objetivo:

Aquí se explica cómo añadir materiales personalizados a la lista «Materiales del cliente».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➔ Pulse el botón [Materiales] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➔ En la lista de «Materiales del cliente», seleccione el material añadido.
3. ➔ Introduzca el nombre del material deseado en el campo de entrada [Nombre].
4. ➔ Realice los ajustes deseados para el material añadido.
 - ➔ [Capítulo 6.6.4 «Procesar un material» en la página 38](#)
5. ➔ Pulse el botón [Añadir material].
 - ➔ El nuevo material aparecerá en la lista «Materiales del cliente».

6.6.4 Procesar un material


Objetivo:

Aquí se explica cómo ajustar los materiales del cliente a sus necesidades específicas. Se permiten los siguientes ajustes:

Grosor del material	Muestra el grosor del material del diseño. El grosor del material se ajusta en la ventana «Biblioteca» mediante la «Configuración de parámetros».
Color de luz (cantos, cara externa, cara interna)	Selección del color del borde (canto) y las caras interna y externa (Face) del diseño
Cartón ondulado (horizontal, vertical)	Indicación del sentido de las acanaladuras en cartón ondulado
Transparencia	Activación de transparencia para materiales translúcidos

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha creado un material de cliente

1. ➤ Pulse el botón [Materiales] .
 - ➡ Se abre una ventana.
2. ➤ Seleccione un material de cliente.
 - ➡ [Capítulo 6.6.2 «Selección de material» en la página 38](#)
3. ➤ Seleccione el «color de luz» deseado para el [canto], la [cara externa] y la [cara interna].
4. ➤ Si trabaja con «cartón ondulado», pulse el botón del sentido de las acanaladuras deseado para ajustarlo.
5. ➤ En «Transparencia/Sólido», pulse el botón del ajuste que desee.
 - ➡ Se han editado los cambios de material.

6.6.5 Borrar un material

Objetivo:


Aquí se explica cómo borrar los materiales que no necesite de la sección «Materiales del cliente».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta



Los materiales previamente instalados de la sección «Materiales estándar» no se pueden borrar.

1. ➤ Pulse el botón [Materiales] .
 - ➡ Se abre una ventana.
2. ➤ Marque el material que desee borrar en la lista «Materiales del cliente».

3. ➤ Pulse el botón [Borrar un material].
 - El material se borrará de la lista «Materiales del cliente».

6.7 Ajustes de luz

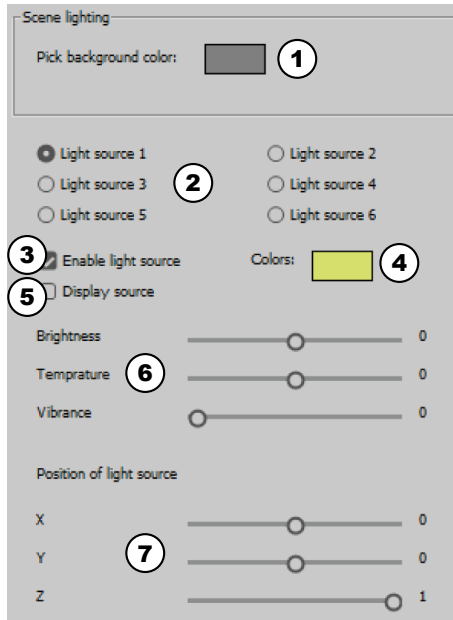



Fig. 6


- 1 Color de fondo
- 2 Seleccionar la fuente de luz
- 3 Activar y desactivar la fuente de luz
- 4 Colores de la luz
- 5 Mostrar la fuente de luz en la ventana de vista previa
- 6 Parámetros de iluminación
- 7 Posición de la fuente de luz en la ventana de vista previa


Objetivo:

Aquí se explica cómo activar, desactivar y ajustar las fuentes de luz para la presentación del modelo 3D para adaptarse a sus requisitos individuales.

Puede optimizar la presentación del modelo 3D en la ventana principal «Zünd Design Center» con fuentes de luz. Ajustando las distintas fuentes de luz, puede modificarse el modo de representación del modelo en la vista 3D de la ventana de vista previa.

Puede activar y desactivar la luz pulsando el botón [Activar la luz]  en la ventana principal del «Zünd Design Center».

Puede personalizar los ajustes de las distintas fuentes de luz en la sección [Configuración] .

En la sección [Configuración]  puede activar y desactivar las distintas fuentes de luz y realizar los ajustes de luz individuales para la presentación en el diseño correspondiente.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Configuración] .

➔ Se abre una ventana.

2. Seleccione un color de fondo para la ventana de vista previa en la sección «Ajustes de luz».

3. Seleccione una fuente de luz.

i Si desea activar varias fuentes de luz, deberá activarlas cada una por separado.

4. Active la [fuente de luz].

5. Seleccione un [color de luz].

6. Si lo desea, active la visualización de la fuente de luz en la ventana de vista previa.

➔ La fuente de luz aparecerá en la ventana de vista previa con un símbolo en forma de cruz del color de luz seleccionado.

7. Ajuste los valores de brillo, temperatura y ambiente de la luz.

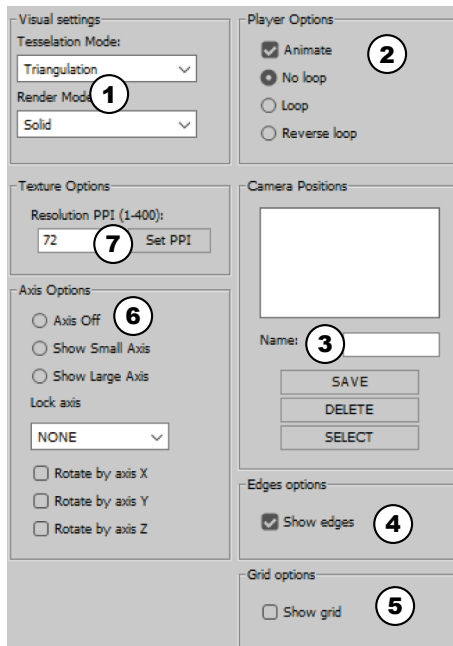
8. Ajuste la posición de la fuente de luz.

9. Repita los pasos 3 – 8 para cada fuente de luz adicional seleccionada.

➔ Se han ajustado las fuentes de luz.

6.8 Ajustes visuales

6.8.1 Realización de ajustes visuales



Puede personalizar la vista del modelo 3D en la ventana principal del «Zünd Design Center» según sus deseos. El modelo 3D se mostrará en la ventana de vista previa según los ajustes visuales que haya realizado.

Encontrará la sección «Ajustes visuales» en «*Adobe Illustrator* → *Ventana* → *Zünd Design Center* → *Configuración*».

Fig. 7

- 1 «Ajustes visuales»
- 2 «Opciones de usuario»
- 3 «Posiciones de cámara»
- 4 «Opciones de cantos»
- 5 «Opciones de cuadrícula»
- 6 «Opciones de eje»
- 7 «Opciones de resolución»


6.8.2 Ajuste de la variante de representación

Objetivo:

Aquí se explica cómo ajustar la superposición de modelos y la representación del modelo 3D para la presentación en la ventana de vista previa.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. En la sección «Ajustes visuales», seleccione una superposición de modelos de la lista desplegable [Superposición mediante].
3. En la lista desplegable [Representación como], seleccione una representación de modelos.
 - ➔ Se ha ajustado la variante de visualización.

6.8.3 Ajuste de la resolución

Objetivo:

Aquí se explica cómo establecer la resolución para la visualización del modelo 3D.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Configuración] .

➔ Se abre una ventana.

! La resolución puede ajustarse entre 1 – 400 ppi.

– *Cuanto mayor sea la resolución ajustada, mayor será la resolución de la vista previa 3D y el tiempo de renderizado necesario.*

2. En la sección «Opciones de resolución», introduzca la resolución deseada en el campo de introducción de datos [Resolución en PPI].

3. Pulse el botón [Establecer PPI].

➔ Se ha ajustado la resolución.


6.8.4 Ajuste de los ejes

Objetivo:

Aquí se explica cómo definir la configuración de los ejes de coordenadas del modelo 3D.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Configuración] .

➔ Se abre una ventana.

2. Ajuste la visualización deseada en la sección «Opciones de eje».

[Ejes deshabilitados]	No mostrar los ejes de coordenadas
[Visualización del eje pequeño]	Mostrar eje de coordenadas pequeño
[Visualización del eje grande]	Mostrar eje de coordenadas grande

3. En la lista desplegable [Fijar eje], seleccione el eje que desee bloquear.

4. Seleccione el eje sobre el que desea que gire el modelo 3D.

➔ Se han ajustado los ejes.


6.8.5 Ajuste de las opciones de reproducción

Objetivo:

Aquí se explica cómo definir la configuración de animación del modelo 3D.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Active la casilla de verificación [Animación] en la sección «Opciones de usuario» para activar la animación.
3. ➤ Seleccione la opción de reproducción deseada.
 - [Desactivar programa cíclico]
 - [Programa cíclico]
 - [Programa cíclico de ida y vuelta]
 - ➔ Se han ajustado las opciones de reproducción.


6.8.6 Guardar posiciones de cámara

Objetivo:

Aquí se explica cómo guardar la vista de modelo actual en la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center» para volver a mostrarla rápidamente más adelante.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha creado un diseño personalizado o un diseño a partir de una plantilla de diseño
 - ➔ [Capítulo 6 «Manejo» en la página 29](#)
 - ➔ [Capítulo 6.2 «Crear diseño propio» en la página 30](#)

1. ➤ En la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center», ajuste la vista deseada del modelo 3D.
 - ➔ [Capítulo 6.5 «Control de vista 3D » en la página 35](#)
2. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
3. ➤ En la sección «Posiciones de cámara», introduzca el nombre deseado en el campo de introducción de datos [Nombre].
4. ➤ Pulse el botón [Guardar].
 - ➔ El nombre introducido aparecerá en la lista «Posiciones de cámara».


6.8.7 Borrar posiciones de cámara

Objetivo:

Aquí se explica cómo borrar una vista de modelo guardada de la lista «Posiciones de cámara».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Configuración] .

➔ Se abre una ventana.

2. En la sección «Posiciones de cámara», seleccione la vista deseada en la lista.

3. Pulse el botón [Borrar].

➔ La vista se borrará de la lista «Posiciones de cámara».

6.8.8 Seleccionar posiciones de cámara

Objetivo:

Aquí se explica cómo seleccionar la vista de modelo guardada para su visualización en la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Pulse el botón [Configuración] .

➔ Se abre una ventana.

2. En la sección «Posiciones de cámara», seleccione la vista deseada en la lista.

3. Pulse el botón [Seleccionar].

➔ La vista se mostrará en la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center».


6.8.9 Mostrar cantos

Objetivo:

Aquí se explica cómo mostrar los cantos del diseño en forma de línea fina en la vista de modelo de la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha creado un diseño personalizado o un diseño a partir de una plantilla de diseño
 - ➔ [Capítulo 6 «Manejo» en la página 29](#)
 - ➔ [Capítulo 6.2 «Crear diseño propio» en la página 30](#)

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
- ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ En la sección «Opciones de cantos», active la casilla de verificación [Mostrar cantos].
- ➔ Los cantos se muestran como líneas en la vista de modelo.


6.8.10 Mostrar cuadrícula

Objetivo:

Aquí se explica cómo mostrar la cuadrícula en la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
- ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ En la sección «Opciones de cuadrícula», active la casilla de verificación [Mostrar cuadrícula].
- ➔ La cuadrícula se muestra.

6.9 Ajuste de los parámetros de plegado

Objetivo:

Aquí se explica cómo ajustar la configuración de plegado de la animación del modelo 3D en la ventana de vista previa de la ventana principal del «Zünd Design Center».

La animación de la vista previa de plegado puede ajustarse individualmente para cada ruta de las capas «Crease» y «V-cut». Puede ajustar la secuencia de plegado y el ángulo de las superficies de plegado mediante la configuración de plegado.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha creado un diseño personalizado o un diseño a partir de una plantilla de diseño
 - ➔ [Capítulo 6 «Manejo» en la página 29](#)
 - ➔ [Capítulo 6.2 «Crear diseño propio» en la página 30](#)

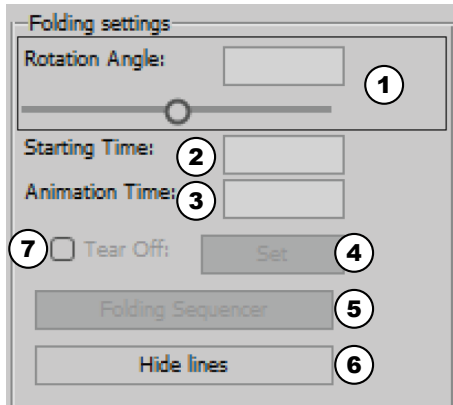


Fig. 8

- 1 Definición del [ángulo de rotación]
- 2 [Punto de inicio] de la animación en segundos
- 3 [Duración de la animación] en segundos
- 4 Botón [Confirmar]
- 5 Abrir el menú [Secuencia de plegado]
- 6 Botón [Ocultar líneas]
- 7 Arrancar material por la trayectoria seleccionada



Solo las rutas de las capas «Crease» y «V-cut» pueden ajustarse mediante parámetros de plegado individuales.

1. ➔ Seleccione la ruta deseada en el archivo de Adobe Illustrator.
2. ➔ Pulse el botón [Configuración] ⚙️.
 - ➔ Se abre una ventana.

¡ Si no se modifica el ángulo de rotación preestablecido, todos los plegados se realizarán al mismo tiempo en un ángulo de 90 °.

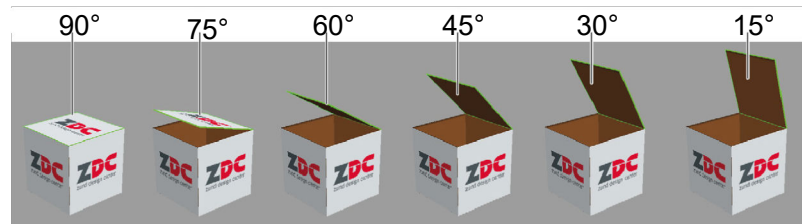


Fig. 9

3. ➤ En la sección «Plegado», ajuste el [ángulo de rotación] deseado para la ruta seleccionada.
4. ➤ Introduzca el [punto de inicio] de la animación en segundos.
5. ➤ Introduzca la [duración de la animación] en segundos.
6. ➤ Active la casilla de verificación [Arrancar] si desea arrancar el material por la trayectoria seleccionada.
7. ➤ Pulse el botón [Secuencia de plegado].
 - ➔ Aparecerá la ventana «Secuencia de plegado».
8. ➤ Introduzca los valores de secuencia de plegado deseados.
9. ➤ Pulse el botón [Ocultar líneas] si desea mostrar la superposición de las líneas de construcción, de pliegue, de corte en V y de corte completo con una superficie blanca.
10. ➤ Pulse el botón [Confirmar]
 - ➔ Se guardarán los ajustes de plegado realizados para la ruta marcada.

6.10 Fusionar rutas

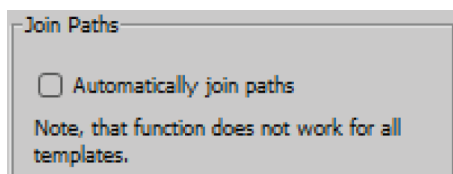


Fig. 10

Objetivo:


Aquí se explica cómo fusionar rutas automáticamente. Active la función antes de abrir el diseño.

Los diseños con rutas fusionadas acortan el tiempo de procesamiento y aumentan la calidad del mismo, ya que la herramienta no debe subirse y volverse a bajar con tanta frecuencia. También pueden anidarse solo rutas cerradas.

En el caso de algunos diseños, las rutas no deben cerrarse para obtener una correcta producción, por ejemplo, con solapas recortadas. La función es efectiva en estos casos.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Configuración] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ En la sección «Fusionar rutas», active la casilla de verificación [Fusionar ruta automáticamente].
3. ➤ Abra el diseño deseado.
 - ➔ Las rutas abiertas del diseño se fusionan.



6.11 Control de animación 3D

Objetivo:

Aquí se explica cómo controlar la animación del modelo 3D en la ventana de vista previa de «Zünd Design Center».

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha creado un diseño personalizado o un diseño a partir de una plantilla de diseño
 - ➔ [Capítulo 6 «Manejo» en la página 29](#)
 - ➔ [Capítulo 6.2 «Crear diseño propio» en la página 30](#)

1. ➔ Pulse el botón [Actualizar] .
 - ➔ La animación se actualiza.
2. ➔ Pulse el botón [Restablecer] .
 - ➔ La animación se restablece.
3. ➔ Pulse el botón [Player] ▶ II.
 - ➔ Aparecerá la ventana «Player», que permite controlar individualmente la animación.

6.12 Exportar diseño

6.12.1 Definir HotFolder

Objetivo:

Esta sección explica cómo establecer una definir como HotFolder. Se necesita una HotFolder para exportar archivos *.ai.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➔ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➔ Pulse el botón [Crear HotFolder] para crear una HotFolder.
 - ➔ Se mostrará la ventana de Windows «Seleccionar ruta».
3. ➔ Seleccione una carpeta HotFolder y confirme pulsando [Seleccionar carpeta].
 - ➔ La carpeta está definida como HotFolder.


6.12.2 Enviar diseño como AI a la HotFolder

Objetivo:

Aquí se explica cómo enviar un archivo de Adobe Illustrator a la HotFolder.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- Se ha definido una HotFolder

1. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Pulse el botón [Enviar .ai a HotFolder].
3. ➤ Ajuste las opciones de Illustrator y confirme pulsando [Ok].
 - ➔ El diseño se ha enviado a la HotFolder.


6.12.3 Exportar en formato PNG

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato PNG.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Coloque el diseño en la posición deseada.
2. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
3. ➤ Seleccione el formato «PNG» en la lista desplegable.
4. ➤ Pulse [Guardar].
5. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.


6.12.4 Exportar en formato 3D PDF

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato 3D PDF.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Coloque el diseño en la posición deseada.
2. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
3. ➤ Seleccione el formato «3D PDF» en la lista desplegable.

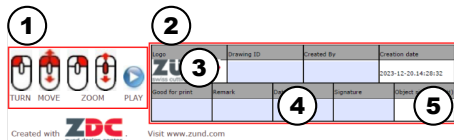
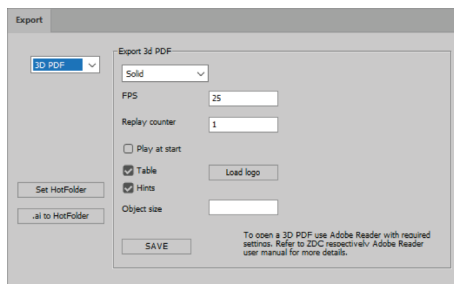


Fig. 11

4. Configure los parámetros de exportación:
- | | |
|----------------------------|--|
| Selección | «Modelo de cuerpo» o «modelo alámbrico» |
| [FPS] (frames per second) | Velocidad de fotogramas de la animación |
| [Contador de repeticiones] | Número de repeticiones de la animación |
| [Reproducir al inicio] | Iniciar la animación al abrirla |
| [Tabla] | Insertar tabla con información básica (2) |
| [Indicación] | Insertar indicaciones de control (1) |
| [Cargar logo] | Cargar e insertar logo (3)
Formato: jpg o png, tamaño máximo: 30px x 100 px, sin fondo transparente |
| [Tamaño de objeto] | Insertar Largo x Ancho x Altura como información sobre el tamaño del objeto (5) |

5. Pulse [Guardar].

6. Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
- ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.
 - ➔ Los campos de formulario azules (4) se pueden rellenar.



Abra los PDF en 3D siempre con el programa «Adobe Reader» y active la reproducción de contenidos 3D.

- «Adobe Reader → Editar → Valores predefinidos... → 3D & Multimedia → Activar la reproducción de contenidos 3D»


6.12.5 Exportar en formato DAE

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato DAE.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. Coloque el diseño en la posición deseada.
2. Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
3. Seleccione el formato «DAE» en la lista desplegable.
4. Pulse [Guardar].

5. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.


6.12.6 Exportar en formato MP4

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato MP4.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Coloque el diseño en la posición deseada.
2. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
3. ➤ Seleccione el formato «MP4» en la lista desplegable.
4. ➤ Configure los parámetros de exportación:
 - [Hora de inicio]
 - [Hora de finalización]
 - [Velocidad de fotogramas]
5. ➤ Pulse [Guardar].
6. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.


6.12.7 Exportar en formato OBJ

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato OBJ.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Coloque el diseño en la posición deseada.
2. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
3. ➤ Seleccione el formato «OBJ» en la lista desplegable.
4. ➤ Pulse [Guardar].
5. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.


6.12.8 Exportar en formato STL

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato STL.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Seleccione el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Seleccione el formato «STL» en la lista desplegable.
3. ➤ Pulse [Guardar].
4. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.

6.12.9 Exportar en formato ZCC

Objetivo:


Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato ZCC.



Al realizar exportaciones en el formato ZCC desde el ZDC, la superficie de dibujo se interpreta como el tamaño de material.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➔ Se abre una ventana.
2. ➤ Seleccione el formato «ZCC» en la lista desplegable.
3. ➤ En «Exportación ZCC», seleccione el tipo de material en la lista desplegable.
4. ➤ Pulse [Guardar].
5. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➔ El diseño se exporta en el formato deseado.
 - ➔ Se exporta un archivo ZCC por cada superficie de dibujo.

6.12.10 Exportar en formato DXF

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato DXF.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➡ Se abre una ventana.
2. ➤ Seleccione el formato «DXF» en la lista desplegable.
3. ➤ Pulse [Guardar].
4. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - ➡ El diseño se exporta en el formato deseado.
 - ➡ Se exporta un archivo DXF por cada superficie de dibujo.

6.12.11 Exportar en formato PDF para PrimeCenter

Objetivo:

Esta sección explica cómo exportar el diseño en formato PDF PrimeCenter.


En diseños con una cubierta y una cara interior, estas se presentan en una página PDF cada una, aptas para impresión a doble cara.



Tenga en cuenta las normas de contornos en PrimeCenter y los límites de la función «Fusionar ruta automáticamente» en el ZDC.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta

1. ➤ Pulse el botón [Exportar] .
 - ➡ Se abre una ventana.
2. ➤ Seleccione el formato «PDF PrimeCenter» en la lista desplegable.
3. ➤ Si es necesario, introduzca un nombre de receta.
 - ➡ El nombre de la receta aparecerá junto al nombre de archivo, separado por un guión bajo.
 - ➡ El diseño se asigna a la receta del mismo nombre al importar la Hotfolder en el PrimeCenter.
4. ➤ Pulse [Guardar].

5. ➤ Seleccione una ruta y confirme pulsando [Guardar].
 - El diseño se exporta en un archivo PDF.
 - Se crea una página de PDF por cada superficie de dibujo.
 - Se crea una página PDF propia para la cubierta y la cara interior.

7 Consejos y trucos




7.1 Adaptación de los parámetros de material para la animación

Objetivo:

Esta sección explica cómo asignar otros parámetros de material a un proyecto de ZDC existente. El cambio de parámetros de material puede producir resultados completamente nuevos.

Requisito:

- Adobe Illustrator está cerrado.
- Hay disponible un proyecto de ZDC ya existente.

1. ➤ Inicie el Adobe Illustrator.
2. ➤ Abra el proyecto de ZDC como archivo de Adobe Illustrator.
3. ➤ Abra la ventana principal del «Zünd Design Center».
4. ➤ Pulse el botón [Actualizar] .
 - ➔ Se restablecen los parámetros de material asignados.
5. ➤ Pulse el botón [Materiales] .
6. ➤ Adapte los parámetros al material actual.
 - Grosor del material
 - Color del borde
 - Color de la cara interior
 - Color de la cara exterior
7. ➤ Pulse el botón [Actualizar] .
 - ➔ Los nuevos parámetros de material están asignados al modelo en 3D.
8. ➤ Cree un formato de exportación del nuevo plegado.
➔ [Capítulo 6.12 «Exportar diseño» en la página 50](#)

7.2 Adaptar contorno del diseño

Objetivo:

Aquí se explica cómo personalizar el contorno del diseño tomando como base un diseño existente.

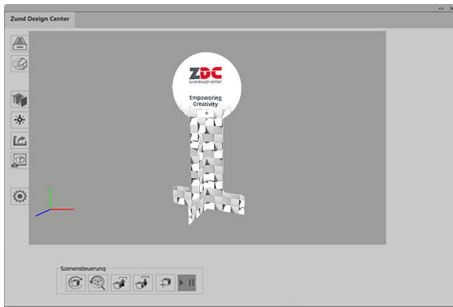


Fig. 12

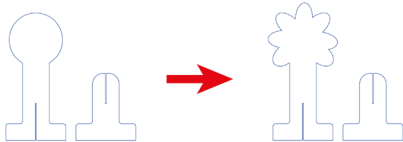


Fig. 13

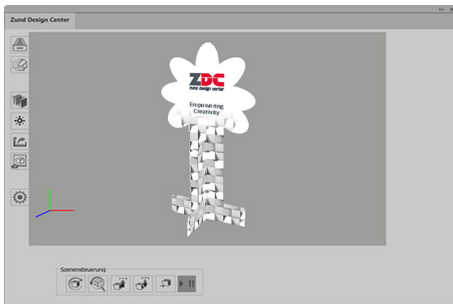


Fig. 14

1. ➤ Abra el diseño deseado desde el catálogo de diseños.

2. ➤ Cambie a la capa correspondiente en Adobe Illustrator.

3. ➤ Modifique las rutas en las capas deseadas.

4. ➤ Revise el cambio realizado.

➡ Se ha modificado un diseño existente.

7.3 Colocación de elementos de diseño

Objetivo:

Aquí se explica cómo diseñar la cara externa e interna de un envase. Puede presentar el diseño en forma de vídeo o PDF en 3D, o producirlo directamente.

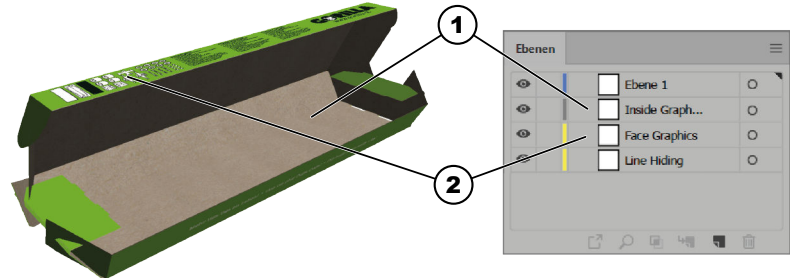


Fig. 15

1 Inside Graphics (cara interna)

2 Face Graphics (cara externa)

Diseño del envoltorio externo

1. ➤ Active la capa «Face Graphics».
2. ➤ Active otras capas como «Crease» o «Thru-cut»
 - ➔ Las trayectorias en las que se realiza el corte o el plegado aparecen visibles.
3. ➤ Ahora, en la capa «Face Graphics», coloque textos, logotipos, imágenes, etc.
 - ➔ Se ha diseñado el envoltorio externo de la caja.

Diseño de la cara interna

4. ➤ Active la capa «Inside Graphics».
5. ➤ Active otras capas como «Crease» o «Thru-cut.»
 - ➔ Las trayectorias en las que se realiza el corte o el plegado aparecen visibles.
6. ➤ Ahora, en la capa «Inside Graphics», coloque textos, logotipos, imágenes, etc.
 - ➔ Se ha diseñado la cara interna de la caja.

7.4 Crear secciones

Objetivo:

Aquí se explica cómo personalizar las secciones en los envases.

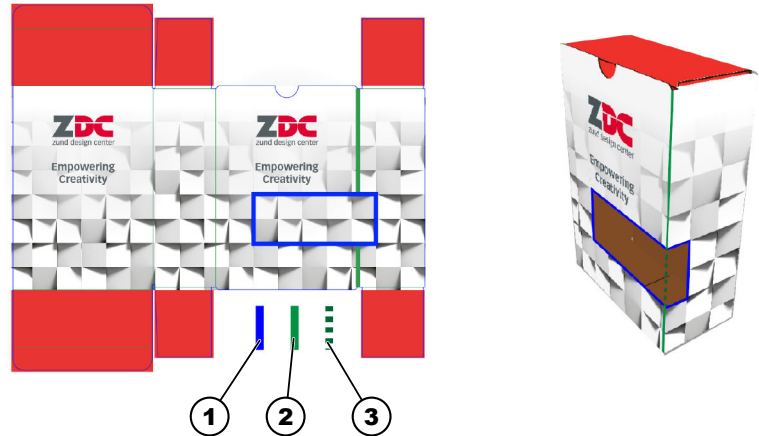


Fig. 16

- 1 Ruta de la capa «Thru-cut»
- 2 Ruta de la capa «Crease»
- 3 Ruta de la capa «Crease» desde la sección

1. Abra un diseño en el que desee crear una sección.
2. Active la capa «Thru-cut».
3. Cree trayectorias en la capa «Thru-cut» para la sección.
 - ➡ Se ha creado una sección en la caja.

7.5 Crear animaciones 3D a partir de varias formas de corte

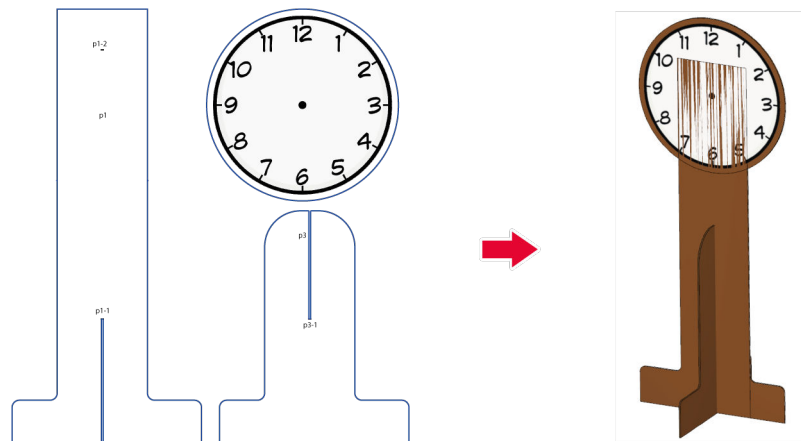


Fig. 17

Objetivo:

Aquí se explica cómo crear un gráfico animado en 3D a partir de un diseño en 2D. A modo de ejemplo, se utiliza un expositor para mostrar el tiempo de la siguiente demostración.



Desplace la ventana abierta del «Zünd Design Center» a una segunda pantalla para acceder rápidamente a las funciones mientras edita el diseño en Adobe Illustrator.



Puede seleccionar marcadores de la manera siguiente:

- En el panel de mando de la capa, haga clic en la columna de selección de la capa del marcador.
- Seleccione el marcador en la superficie de trabajo de Adobe Illustrator.

Requisito:

- Ventana principal «Zünd Design Center» abierta
- La ventana [Ajustes] ⚙️ está abierta
- El diseño se ha creado
- A las trayectorias de corte se les asigna el método de procesamiento «Thru-cut»

Definir nombre de las formas de corte

1. ➡ Anule las agrupaciones del diseño.
2. ➡ Active el método de procesamiento «Draw».

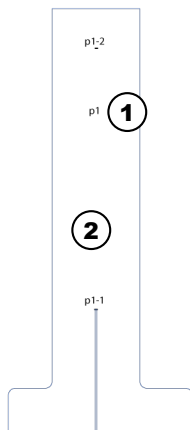


Fig. 18

- 1 Nombre de la forma de corte
- 2 Forma de corte básica

Añadir marcadores

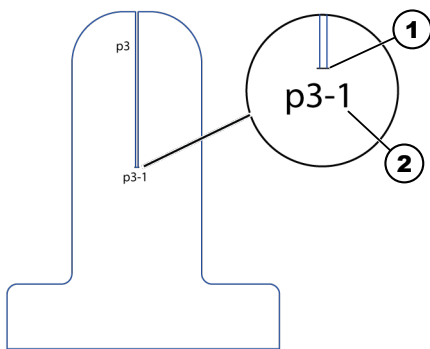


Fig. 19

- 1 Marcador
- 2 Nombre del marcador

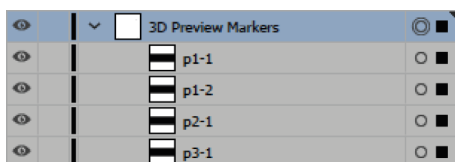


Fig. 20

3. Arrastre un campo de texto sobre la forma de corte básica del diseño y etiquételo como «p1».

4. Arrastre más campos de texto sobre cada forma de corte del diseño y etiquételos sucesivamente como «p2». «p3».

➔ Se ha asignado un nombre a las formas de corte.

5. En el panel de mando de la capa, active el método de procesamiento «3D Preview Markers».

! El marcador debe superponerse a las líneas de conexión de las formas de corte que se van a conectar.

6. Cree un marcador manualmente en cada línea de conexión de las formas de corte dibujando una línea negra sobre la línea de conexión.

7. Haga doble clic en el marcador creado en las «capas» y asígnele a este un nombre análogo a los nombres de las formas de corte:

- Marcador 1 en forma de corte «p1» con «p1-1».
- Marcador 2 en forma de corte «p1» con «p1-2».
- Marcador 1 en forma de corte «p2» con «p2-1».
- Marcador 1 en forma de corte «p3» con «p3-1».

Definir el marcador de la forma básica

The screenshot shows the 'Positioning settings' dialog box. The 'Align To Plane' dropdown is set to '+X+Y'. Under 'Offset', X, Y, and Z are all 0. Under 'Rotation(degrees)', X and Z are 0, and Y is 180. The 'ID' field contains 'p1-1'. The 'Type' dropdown is set to 'Absolute'. 'Relative to' is set to 'NONE' and 'Hide after' is set to 'NEVER'. At the bottom are buttons for 'Apply', 'Position Sequencer', and 'Lock Position Layer'.

Fig. 21

Conectar marcadores de formas de corte diferentes

The screenshot shows the 'Positioning settings' dialog box. The 'Align To Plane' dropdown is set to '+X+Y'. Under 'Offset', X, Y, and Z are all 0. Under 'Rotation(degrees)', X, Y, and Z are all 0. The 'ID' field contains 'p2-1'. The 'Type' dropdown is set to 'Relative'. 'Relative to' is set to 'p1-2' and 'Hide after' is set to 'NEVER'. At the bottom are buttons for 'Apply', 'Position Sequencer', and 'Lock Position Layer'.

Fig. 22

8. Seleccione el marcador «p1-1».

9. En «Configuración → Ajustes de posición» Introduzca los ajustes de marcadores.

[ID:] «p1-1»

[Tipo:] «Absoluto», para determinar la forma de corte básica

Ángulo de rotación 180°

[Y:]

Si el ángulo de rotación del eje Y está ajustado a 180 °, la forma de corte se gira 180 ° a lo largo del eje Y.

10. Pulse [Aplicar].

➔ Se ha guardado el marcador de la forma de corte básica.

11. Seleccione el marcador «p2-1».

12. En «Configuración → Ajustes de posición» Introduzca los ajustes de marcadores.

[ID:] «p2-1»

[Tipo:] «relativo»

[Relativo a:] «p1-2»

Ángulo de rotación 0°
de todos los ejes

➔ El marcador «p2-1» está alineado con el marcador «p1-2».

Si el ángulo de rotación de todos los ejes está ajustado a 0 °, la forma de corte no se gira.

13. Pulse [Aplicar].

➔ Se ha guardado el marcador.

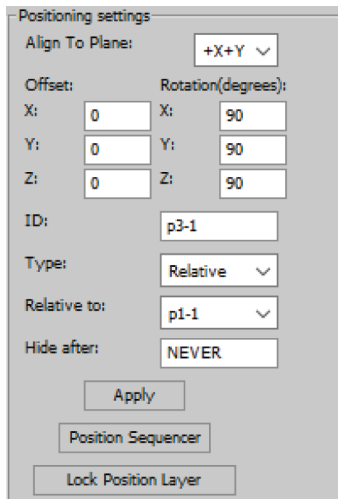


Fig. 23

Definir el marcador de las mismas formas de corte

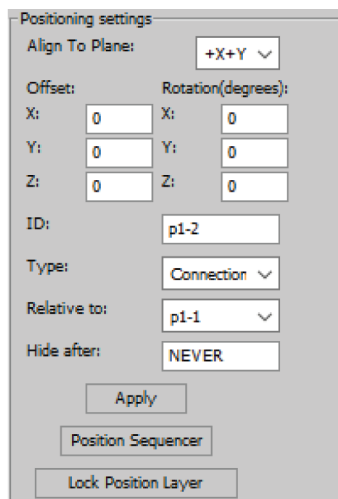


Fig. 24

Visualizar y exportar gráfico en 3D

14. Seleccione el marcador «p3-1».

15. En «Configuración → Ajustes de posición» Introduzca los ajustes de marcadores.

[ID:] «p3-1»

[Tipo:] «relativo»

[Relativo a:] «p1-1»

Ángulo de rotación 90°
de todos los ejes

➡ El marcador «p3-1» está alineado con el marcador «p1-1».

! Si el ángulo de rotación de todos los ejes está ajustado a 90 °, la forma de corte se gira 90 ° a lo largo de todos los ejes.

16. Pulse [Aplicar].

➡ Se ha guardado el marcador.

17. Seleccione el marcador «p1-2».

18. En «Configuración → Ajustes de posición» Introduzca los ajustes de marcadores.

[ID:] «p1-2»

[Tipo:] «Connection»

[Relativo a:] «p1-1»

Ángulo de rotación 0°
de todos los ejes

➡ El marcador «p1-2» está alineado con el marcador «p1-1».

! Si el ángulo de rotación de todos los ejes está ajustado a 0 °, la forma de corte no se gira.

19. Pulse [Aplicar].

➡ Se ha guardado el marcador.

20. Pulse el botón [Actualizar] .

➡ El gráfico en 3D se carga y se muestra en la ventana.

21. Gire el gráfico en 3D a la posición deseada.

➡ [Capítulo 6.5 «Control de vista 3D » en la página 35](#)

22. Pulse el botón [Exportar] .

➡ Se abre una ventana.

23. Seleccione el formato «3D PDF» en la lista desplegable.

24. Defina los parámetros de exportación y guarde el archivo en formato 3D PDF.

➔ Capítulo 6.12.4 «Exportar en formato 3D PDF» en la página 51

➔ El diseño se exporta en el formato deseado.

➔ Se ha creado la animación en 3D.



Si el gráfico en 3D se exporta como documento PDF, el documento deberá aceptarse en Adobe Reader como «de confianza». Los gráficos en 3D solo se muestran en documentos en PDF que hayan sido marcados como de confianza.

7.6 Ajustes de posición para animaciones en 3D

The screenshot shows the 'Positioning settings' dialog box. It contains the following elements:

- Align To Plane:** A dropdown menu set to '+X+Y' (callout 1).
- Offset:** Input fields for X, Y, and Z, all set to 0.
- Rotation(degrees):** Input fields for X, Y, and Z, all set to 0 (callout 2).
- ID:** An input field containing 'p1-1' (callout 3).
- Type:** A dropdown menu set to 'Absolute'.
- Relative to:** A dropdown menu set to 'NONE'.
- Hide after:** A dropdown menu set to 'NEVER'.
- Buttons:** 'Apply' (callout 4), 'Position Sequencer' (callout 5), and 'Lock Position Layer'.

Fig. 25

Con la ayuda de los ajustes de posición, puede convertir diseños en 2D en gráficos animados en 3D.

La sección [Ajustes de posición] se encuentra en «Adobe Illustrator → Ventana → Zünd Design Center → Configuración».

Configuración		Descripción
(1) Ajustes de ejes	[Alinear con la capa]	Seleccionar ejes para la alineación del gráfico en 3D.
	«Distancia»	[Z], [Y], [X]: Determinar el valor en mm al que debe desplazarse la forma de corte en 2D en el eje correspondiente.
	«Rotación (grados)»	[Z], [Y], [X]: Determinar el ángulo en que debe rotarse la forma de corte en 2D sobre el eje correspondiente.
(2) Ajustes de marcadores	[ID]	Introducir el nombre del marcador que se vaya a asignar.

Configuración		Descripción
	[Tipo]	Definir el tipo de conexión del marcador: [Absoluto]: definir la forma de corte básica [Relativo]: conexión de marcadores de formas de corte diferentes [Connection]: conexión de marcadores de las mismas formas de corte
	[Relativo a]	Definir el marcador que se debe tomar como referencia.
	[Ocultar detrás]	Introducir la forma de corte que debe colocarse delante.
(3) [Aplicar]		Guardar y aplicar los ajustes de ejes y de marcadores.
(4) [Secuencia de posición]		Ajuste de las secuencias de la animación. Deben definirse al menos dos secuencias.
	[Time]	Definir el tiempo en milisegundos [ms] en que debe alcanzarse la secuencia introducida.
	Ajustes de ejes	Columna izquierda [Z], [Y], [X]: Determinar el ángulo en que debe rotarse la forma de corte en 2D sobre el eje correspondiente. Columna derecha izquierda [Z], [Y], [X]: Determinar el valor en [mm] al que debe desplazarse la forma de corte en 2D en el eje correspondiente.
	[View sequence]	Visualizar ajustes de secuencia.
	[Add sequence]	Añadir nueva secuencia.
	[Reset]	Restablecer los ajustes.
	[Close]	Cerrar la ventana. Para visualizar la animación en la ventana principal, la ventana debe estar cerrada.
(5) [Fijación de la capa de posición]		Bloquear la edición del marcador en el área de la capa.