

VERSIÓN 18.0.0
ABRIL DE 2023
702P09016

Software Xerox® FreeFlow® VI Design Pro

Guía del usuario

© 2023 Xerox Corporation. Reservados todos los derechos. Xerox®, FreeFlow®, VIPP® y GlossMark® son marcas registradas de Xerox Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países.

Adobe®, el logotipo de Adobe, Acrobat®, el logotipo de Acrobat, Acrobat Reader®, Distiller®, Adobe PDF JobReady™, InDesign®, PostScript®, y el logotipo de PostScript son marcas comerciales registradas de Adobe Systems Incorporated en los Estados Unidos y/o otros países. Todas las instancias del nombre PostScript que aparecen en el texto hacen referencia al lenguaje PostScript según lo define Adobe Systems Incorporated, a menos que se indique lo contrario. El nombre PostScript se usa como marca comercial de producto para la implementación en Adobe Systems del intérprete de lenguaje PostScript y otros productos de Adobe. Copyright 1987-2021 Adobe Systems Incorporated y sus licenciatarios. Reservados todos los derechos. Incluye las bibliotecas PDF de Adobe® y la tecnología Adobe Normalizer.

Intel®, Pentium®, Centrino® y Xeon® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. Intel Core™ Duo es una marca comercial de Intel Corporation.

Macintosh®, Mac®, OS X® y macOS® son marcas comerciales registradas de Apple, Inc., registradas en los Estados Unidos y otros países. Los elementos de la Documentación técnica para el usuario de Apple se utilizan con permiso de Apple, Inc.

PANTONE™ y otras marcas comerciales de Pantone Inc. son propiedad de Pantone Inc. Reservados todos los derechos. QR Code™ es una marca comercial de Denso Wave Incorporated en Japón y/u otros países.

TIFF® es una marca comercial registrada de Aldus Corporation.

Windows®, Windows® 10, Windows® 11, Windows Server® 2016, Windows Server® 2019, Windows Server® 2022 e Internet Explorer son marcas comerciales de Microsoft Corporation; Microsoft® y MS-DOS® son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.

Todos los otros nombres de productos y servicios mencionados en esta publicación son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivas empresas. Se usan en esta publicación en beneficio de esas empresas y no cumplen la función de demostrar respaldo u otro tipo de afiliación con la publicación.

Las empresas, nombres y datos usados en los ejemplos son ficticios, a menos que se indique lo contrario.

Si bien este material se ha preparado con gran cuidado, Xerox Corporation no acepta ningún tipo de responsabilidad como consecuencia de inexactitudes u omisiones.

Este documento se modifica periódicamente. Las modificaciones, inexactitudes técnicas y errores tipográficos se corregirán en ediciones subsiguientes.

Producido en los Estados Unidos de América.

BR38586

Tabla de contenido

Instalación de FreeFlow VI Design Pro.....	9
Introducción.....	10
Descarga del programa.....	10
Descarga de fuentes de código de barras e Impresión especializada.....	10
Requisitos del sistema.....	11
Impresión de prueba.....	12
Actualización de la información.....	13
Instalación de VI Design Pro.....	14
Requisitos para obtener la licencia.....	15
Uso de la opción Cargar licencia.....	16
Uso de la opción Clave de activación.....	16
Desinstalación de FreeFlow VI Design Pro.....	18
Agregar fuentes PostScript.....	19
Personalización.....	20
Espaciado.....	20
Descripción general del programa.....	23
Foro de clientes de VI Suite.....	25
Uso de VI Design Pro.....	26
Uso de fuentes.....	28
Usar fuentes de múltiples bytes.....	28
Datos del trabajo y rendimiento.....	30
Conciliación y restricciones de elementos gráficos.....	31
Recuperación de bloqueo.....	32
Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro.....	33
Título, menú y barras de herramientas.....	35
Barra de título.....	35
Indicador de actividad.....	35
Barra de menús.....	35
Menú Editar.....	47
Ver menú.....	49
Menú Depurar.....	50
Menú Ayuda.....	51
Barras de herramientas principales.....	51
Sección Origen de entrada.....	58
Sección Bloc de notas de recursos.....	59
Pestaña Proyecto.....	59
Pestañas JDT.....	63
Pestañas DBM.....	64
Pestañas de segmentos.....	64
Pestañas Formulario.....	64
Pestaña de imágenes.....	64

Pestañas XJT	65
Sección Sesión de depuración	66
Sección de Representación gráfica	68
Funciones del ratón en Representación gráfica	69
Botones y cuadros de lista de la barra de herramientas de Representación gráfica	70
Sección Recursos de salida.....	77
Barra de estado.....	78
Modos de funcionamiento de edición.....	79
Modo Editor de texto.....	79
Modo de editor gráfico	79
Modo Smart Editor.....	80
Aspectos relativos a la sintaxis y el formato	81
Teclas de control y de función	82
Uso de Smart Editor	84
Menú Smart Editor	84
Control básico de comandos y menús.....	86
Opciones variables del botón derecho del ratón.....	86
Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento	91
Propiedades (elemento)	91
Origen de la vista.....	91
Gestión de errores.....	92
Creación o modificación de aplicaciones.....	93
Arranque en frío de VIPP®	94
Descripción general del Asistente de VI Design Pro	95
Ventanas de asistentes de proyectos VI	97
Descripción de campos de un nuevo proyecto VI	97
Descripción de campos de atributos opcionales del proyecto	98
Crear un proyecto VI desde una aplicación VIPP® existente.....	99
Entradas de propiedades de recursos.....	99
Crear un recurso de formulario	100
Descripción de campos del Asistente de recurso de formulario.....	100
Crear un proyecto de modo de base de datos.....	102
Descripción de campos iniciales del Asistente del modo de base de datos	102
Archivo de datos de muestra.....	104
Generar un archivo de datos de muestra.....	105
Adquirir datos de muestra de un archivo	107
Adquirir datos de muestra de una base de datos	109
Formato de datos de salida	118
Creación de un proyecto de modo de línea.....	121
Generar un archivo de datos de muestra	123
Adquirir datos de muestra de un archivo	124
Uso del Asistente clásico	125
Usar el asistente clásico para crear plantillas de recurso de formulario	125
Usar el asistente clásico para crear trabajos de modo de base de datos	127
Usar el asistente clásico para crear aplicaciones de modo de línea	136
Smart Editor	143

Cuadros de diálogo de comandos.....	144
Fuentes, colores y variables.....	145
Fuente del índice.....	145
Índice de espaciado de fuentes.....	146
Color del índice.....	148
Clave de BAT de índice.....	148
Espaciado de línea de índice.....	149
Índice secundario/superíndice.....	149
Alinear índice.....	149
Configurar la definición del color.....	150
Configurar la definición de GEP.....	152
Definir el diseño.....	153
Definir el diseño.....	155
Configurar fuentes.....	156
Configurar espaciado de fuentes.....	157
Configurar el color de texto.....	158
Configurar el atributo del fondo del texto.....	158
Configurar subíndice/superíndice.....	159
Establecer variable.....	159
Almacenar variable.....	160
Guardar contexto actual.....	160
Restablecer el contexto actual.....	160
Configurar fecha.....	161
Diseño de página.....	162
Configurar unidades.....	162
Configurar las coordenadas de origen.....	163
Configurar Max Forms/BackForms.....	163
Configurar Form/BackForm.....	163
Desplazar origen de la página.....	164
Desplazar origen del formulario.....	165
OneUp/TwoUpPrinting.....	165
Configurar definiciones de página.....	166
Configurar el tamaño de página.....	166
Establecer la orientación de la página.....	167
Configurar márgenes de página.....	167
Configurar marco de la página.....	167
Configurar cuadrícula de la página.....	168
Configurar la numeración de la página.....	168
Configurar el incremento de LineFeed.....	170
Configurar el valor de LineSpacing.....	170
Configurar el espaciado de la ficha.....	171
Configurar posiciones de tabulación.....	171
Configurar líneas de cebra.....	172
Configurar la anchura de la columna.....	173
Configurar el control de elemento secundario/primario.....	173
Configurar el modo de tramas vinculadas.....	174
Ir a la trama siguiente.....	175
Ir al marco especificado.....	175
Inicializar el código OMR para el servicio de envío.....	175
Marca de página.....	177
Insertar imagen.....	177
Insertar segmento.....	179
Insertar texto.....	182

Insertar texto en la ruta	189
Insertar texto distorsionado	189
Insertar tabla	192
Insertar fila de la tabla.....	193
Insertar pantógrafo vacío	196
Trazar círculo/cuadro/elipse.....	197
Dibujar polígono.....	199
Dibujar diagramas DDG (barra/curva/circular/pareto/radar).....	200
Trazar la ruta.....	204
Dibujar ruta (esquinas redondeadas).....	205
Trazar código de barras PDF417	207
Trazar código de barras MaxiCode	210
Trazar código de barras DataMatrix.....	212
Dibujar código de barras Aztec	214
Trazar código de barras CódigoQR.....	215
Trazar código de barras USPS de 4 estados.....	219
Trazar código de barras numérico lineal	220
Rellenar cuadrícula OMR.....	221
Trazar las marcas de corte	222
Configurar parámetros (DDG, FILLOMR, Format...).....	223
Mover posición X y Y.....	245
Establecer sangría (para SHP).....	246
Configurar el modo de posición absoluta.....	246
Cancelar la zona de recorte.....	246
Guardar la posición de impresión secundaria.....	246
Insertar RUN (VIPP® o PostScript)	247
Insertar RUNDD (documentos descompuestos).....	247
Insertar RUNTIF (TIFF de varias páginas).....	248
Configurar la opción Ignorar BadTiffs	249
Configurar la opción Modo inverso	249
Configurar la opción de orientación de TIFF.....	249
Elementos de RPE	251
Nueva definición de Prefijo RPE	251
Nueva definición de criterios de página (PCD).....	251
Definición de criterios de nuevos registros (RCD).....	252
Nuevo comando GETFIELD.....	253
Nuevo grupo de BEGINRPE, FROMLINE o RPEKEY	254
Control del dispositivo de salida.....	259
Configurar los requisitos del material de impresión.....	259
Configurar la resolución de salida.....	260
Marca de final de ejecución	260
Marca de fin de juego.....	261
Iniciar un folleto	261
Final de un folleto	261
Definir el intervalo de folleto que se desea imprimir.....	261
Definir el intervalo de páginas que desea imprimir	262
Configurar la opción a dos caras	262
Configurar opciones de acabado.....	262
Configurar opciones de grapas	266
Configurar la opción de desplazamiento.....	266
Configurar opción de desplazamiento.....	266
Configurar la opción MSPP.....	266
Configurar opción de enlace.....	267

Configurar detalles de grapas	267
Marca de inicio de juego	267
Imprimir procesamiento de archivos	268
Inicie el procesamiento de LineMode.....	268
Iniciar el procesamiento de DataBaseMode.....	268
Procesamiento de inicio de modo XML.....	269
Configurar archivo de datos	270
Configurar la lista de distribución	270
Configurar la ficha de descriptor de trabajo (JDT).....	270
Insertar un comando ZSORT	271
Omitir datos LineMode	272
Configurar el tamaño del búfer de línea	272
Configurar la opción de retroceso de un espacio atrás.....	273
Configurar el separador de campos	273
Configurar la eliminación de espacios en blanco	273
Configurar la eliminación del primer y último carácter.....	274
Configurar activación de OverPrint	274
Control de cyclecopy	275
Configurar la opción de clasificación.....	275
Configurar el número de CycleCopies.....	275
Configurar CheckPoint.....	275
Insertar repetir	276
Control de página.....	277
Configurar salto de página.....	277
Omitir la impresión de la página actual.....	278
Imprimir página actual	278
Imprimir página actual, nueva hoja.....	278
Imprimir página actual, reverso de la nueva hoja	278
Imprimir página actual, cara anterior de la nueva hoja	279
Comenzar una nueva pila	279
Funciones interactivas de PDF	280
Configurar PIF	280
Índice PIF.....	284
Crear marcador	288
Configurar el destino de PDF	289
Configure el modo de apertura de PDF	290
Configure la información de PDF.....	290
Configurar enlace de PDF	291
Trazar formulario de archivo PDF completable	291
Captura de datos del trabajo	298
Listas de colores personalizados	299
Cuadro de diálogo de referencia cruzada	301

Instalación de FreeFlow VI Design Pro

Este capítulo incluye:

Introducción.....	10
Requisitos del sistema	11
Impresión de prueba.....	12
Actualización de la información	13
Instalación de VI Design Pro	14
Requisitos para obtener la licencia.....	15
Desinstalación de FreeFlow VI Design Pro	18
Agregar fuentes PostScript	19

Esta sección ofrece la información necesaria para instalar el software de VI Design Pro en la estación de trabajo. Puede encontrar información sobre la instalación y las licencias en estas secciones:

- Requisitos del sistema
- Impresión de prueba
- Actualización de la información
- Instalación de VI Design Pro
- Requisitos para obtener la licencia
- Desinstalación de FreeFlow VI Design Pro
- Adición de fuentes PostScript

Copia de seguridad del archivo

Al actualizar o desinstalar este software, asegúrese de realizar una copia de seguridad de los archivos personalizados que quizá necesite posteriormente.

Compatibilidad con máquinas virtuales

Puede instalar VI Design Pro en una máquina virtual con una dirección MAC única. Sin embargo, no se proporciona asistencia en entornos de VM.

Actualizaciones como instaladores completos

Puede instalar cualquier actualización de FreeFlow VI Suite 18.0.0 sobre cualquier versión anterior de FreeFlow VI Suite. La instalación de los componentes de VI Suite requiere privilegios de administrador.



Nota: Se ha cambiado el programa instalador de la versión 18.0.0 de VI Design Pro. Antes de instalar VI Design Pro versión 18.0.0 o posterior, debe desinstalar manualmente cualquier versión anterior a la 18.0.0.

Paro de productos activos antes de instalar actualizaciones

Antes de instalar una actualización, detenga los productos activos, como el software FreeFlow VI eCompose o los servicios del software VI eCompose.

Introducción

Antes de empezar, descargue el software del sitio web de Xerox. Las instrucciones para su descarga se proporcionan aquí. Después de descargar los archivos correspondientes, siga las instrucciones de instalación.

DESCARGA DEL PROGRAMA

Para descargar VI Design Pro, vaya a www.xerox.com/support y seleccione **Software and Platforms (Software y Plataformas)**. Seleccione **FreeFlow > FreeFlow Variable Information Suite** y, a continuación, **Software and Solutions (Software y Soluciones)**. Si es necesario, seleccione el sistema operativo adecuado de su plataforma destino para ver en pantalla el archivo del instalador correcto y, a continuación, descargue el archivo del instalador de VI Design Pro.

Formato de entrega del programa

Los programas se entregan en formato .exe. Los archivos se pueden descargar directamente en el dispositivo de destino. Si el dispositivo no dispone de acceso a Internet, copie el archivo .exe en el dispositivo de destino.

Descargas

Algunos programas de información variable, fuentes de impresión especiales y fuentes de códigos de barras están a disposición de los clientes en los Estados Unidos que deseen adquirir dichos programas o fuentes mediante una tarjeta de crédito.

DESCARGA DE FUENTES DE CÓDIGO DE BARRAS E IMPRESIÓN ESPECIALIZADA

Para descargar las fuentes de impresión especializada y de códigos de barras, vaya a www.xerox.com/support y seleccione **Software and Platforms (Software y Plataformas)**. Seleccione **FreeFlow > FreeFlow Variable Information Suite** y, a continuación, **Software and Solutions (Software y Soluciones)**.



Nota: Cuando descargue las fuentes, se le pedirá que lea el Acuerdo de licencia de usuario final. Para descargar las fuentes debe revisar y aceptar el Acuerdo de licencia de usuario final. Si no acepta el Acuerdo de licencia de usuario final, abandonará la página de descarga de fuentes.

Requisitos del sistema

VI Design Pro (VDP) es un entorno de diseño interactivo para los programadores de la aplicación VIPP®. Ofrece una interfaz gráfica de usuario que proporciona un componente de entrada de código basado en texto, con editores inteligentes con una vista WYSIWYG de la aplicación variable cuando se diseña. Cuando se introduce el código o se mueve un elemento en la pantalla, se realizan actualizaciones, y cuando se actualiza la pantalla, la aplicación actualizada se muestra en la pantalla. VI Design Pro utiliza el mismo intérprete de VI Compose que utiliza la impresora para representar la aplicación VIPP® en la pantalla, asegurándose de que lo visto en la pantalla se corresponde con la impresión en el dispositivo de impresión de destino. Por esta razón, cuando se actualiza un componente de VI Suite se recomienda encarecidamente actualizar todos los componentes de la misma versión y revisión/nivel del paquete de servicios. VI Design Pro ofrece otras funciones, por ejemplo, el acceso aleatorio a páginas en el trabajo (examinar) y los ajustes de zoom, al igual que las funciones de editor inteligente, búsqueda y reemplazo y otros apoyos para ayudar en el diseño de la aplicación VIPP®.

VI Design Pro puede instalarse en un sistema Windows de 64 bits y admite la virtualización. Si utiliza la virtualización, cada nodo debe tener su propia dirección MAC única para obtener la licencia del producto.

Los requisitos de software y hardware mínimos son:

- Windows® 10, Windows® 11, Windows Server® 2016, Windows Server® 2019 y Windows Server® 2022, solo plataforma de 64 bits
- 4GB de RAM
- Unidad de disco duro de 20 GB
- Acceso a Internet (para activar la licencia)



Nota: La visualización de la GUI se representa mediante un motor de PS interno y, por lo tanto, no puede representar correctamente archivos PDF con transparencia. Los archivos PDF se convertirán internamente a EPS para su visualización en la interfaz gráfica de usuario. Aunque la GUI no puede representar la transparencia de forma correcta, si se imprime mediante un motor APPE FFPS, la transparencia se imprimirá correctamente en el dispositivo.

Cuando se editan los comandos DRAW disponibles en el PC con Windows se recomiendan las siguientes opciones de color y resolución en pantalla mínimas:

- Configure una resolución de pantalla de al menos 1024 x 768 en el área del escritorio. Se prefiere la resolución más alta.
- Configure la paleta de colores a 256 colores o superior
- Configure el tamaño de la fuente como Fuentes pequeñas o Fuentes grandes



Precaución: Una resolución más baja puede producir resultados inesperados.

Líneas o caracteres de menos de 1 punto

Al utilizar líneas o caracteres de menos de 1 pt, es posible que deba utilizar las opciones del zoom en VI Design Pro para ver las líneas o caracteres que se muestran en la pantalla.

No todos los objetos pueden seleccionarse en las ventanas de la GUI.

Algunas zonas activas no están disponibles y, por tanto, no se pueden seleccionar.

Impresión de prueba

VI Design Pro puede utilizar cualquier dispositivo de impresión PostScript disponible en el panel de impresoras de Windows para hacer impresiones de prueba de páginas desde la aplicación. Sin una licencia para dicha impresora, solo podrá imprimir un máximo de diez páginas. Si dispone de una licencia para dicho dispositivo, no hay ninguna limitación. Para asignar la licencia a dicho dispositivo, póngase en contacto con el vendedor de Xerox.

La versión de VIPP® de la impresora DEBE ser de la misma versión o de una versión superior a la versión de VI Compose entregada con VI Design Pro. Para determinar la versión de VI Compose enviada con VI Design Pro, seleccione **Ayuda > Acerca de FreeFlow VI Design Pro** en el menú desplegable de la ventana principal de VI Design Pro.

La Impresión de prueba utiliza el motor de presentación de VIPP® para crear las páginas de prueba.

La selección del intervalo de páginas en Impresión de prueba se refiere a las páginas lógicas, mientras que la pantalla gráfica muestra las páginas físicas actuales y totales de la aplicación. Esto significa que para las aplicaciones de varias páginas en 1, es posible que los valores de la selección del intervalo de páginas no correspondan de manera precisa al número real o a la posición de las páginas lógicas. Debe seleccionar el intervalo de páginas que se imprimirán como prueba en base a los números de páginas lógicas deseadas, no al número de páginas físicas.



Nota: Design Pro acepta la impresión a PDF. Para obtener más información, consulte [Menú Archivo](#).

Actualización de la información

Si tiene una instalación anterior de VI Design Pro (anteriormente llamado VI Designer o IDE) y ha personalizado los archivos de instalación, por ejemplo los archivos `xgfdos.run` y `xgf.def`, etc., debe imprimir o copiar estos archivos para que pueda identificar y volver a aplicar los cambios personalizados después de la actualización.

Instalación de VI Design Pro

Consulte [Descarga del programa](#) para obtener las instrucciones de descarga. El software VI Design Pro se descarga en un archivo .zip. Los paquetes de servicios, cuando están disponibles, son archivos zip que pueden descargarse desde la misma ubicación. Instale estos paquetes de servicios sobre el software base.

La instalación del software requiere privilegios de administrador. Para instalar el software, extraiga el archivo ZIP. Haga doble clic en el archivo `XeroxFreeFlowVIDesignPro-18.n.n.exe`. Instale el software en el dispositivo local. Siga los mensajes en pantalla.

El software se instala en la ruta prefijada `C:\Program Files (x86)\Xerox\VI PP\vide`. El usuario puede cambiar la ruta prefijada de instalación según convenga. Esta carpeta tiene los archivos de programas, los archivos de ayuda, las bibliotecas de los asistentes y los formularios e imágenes de muestra. Se agrega una entrada de FreeFlow VI Design Pro al menú de Inicio de Windows. Antes de instalar FreeFlow VI Design Pro versión 18.0.0 o posterior, debe desinstalar manualmente cualquier versión anterior a la 18.0.0. Cuando se actualiza la versión 18.0.0 de la instalación o una posterior, el instalador le pide desinstalar la versión anterior antes de comenzar la instalación.

Requisitos para obtener la licencia

El software VI Design Pro se instalará con un período de prueba de 60 días (si no se ha instalado anteriormente en este dispositivo). Para usar el producto después del período de prueba de 60 días, debe convertir la versión de prueba a una versión de producto con licencia completa. Para hacerlo, debe comprar una licencia de producción. Sin una licencia válida, el software no podrá utilizarse.

El proceso para pedir la licencia de VI Design Pro depende de dónde y cómo se compró el software VI Design Pro. Esto se debe a los requisitos de licencia específicos en función de la zona geográfica. Esta información se incluirá en el kit que reciba/descargue cuando compre VI Design Pro.

No intente cambiar el reloj del sistema para eludir la licencia.

VDP detectará dicho cambio y no funcionará si intenta hacerlo.

Carga manual de una licencia

Si utiliza la opción Cargar licencia manual, se le proporciona un archivo de licencia. Los archivos de licencia (*.dat) para todos los productos VI se generan a través de un proceso automático. El proceso guarda el archivo como HardwareAddress.dat, donde HardwareAddress es la dirección del PC que cuenta con la licencia del producto. Por lo tanto, es posible que reciba más de un archivo de licencia de producto con nombres de archivo idénticos. Es su responsabilidad garantizar que no se sobrescriban licencias existentes cuando se guarde una licencia de producto nueva. Cuando los archivos de licencia utilizados en un solo PC vayan a caducar al mismo tiempo, puede solicitar un archivo que active todos los productos VI en dicho PC.

Cuando instala una actualización a una versión existente de VDP con una licencia válida, el software buscará y activará la licencia instalada anteriormente. No se requiere ninguna acción hasta que caduque la licencia.

Para cargar o activar manualmente su licencia de VDP, seleccione **Ayuda > Instalar/actualizar licencia de software** en la barra de menús. (También puede usar esta opción para ver los días restantes en el periodo de prueba o el estado de la licencia.)

Si selecciona la opción **Instalar/actualizar licencia de software**, aparece el panel Licencia de FreeFlow VI Design Pro. Este panel permite el acceso a la información sobre la licencia instalada y dos opciones de licencia exclusivas. Use el panel para elegir la opción adecuada para su ubicación.

Información de licencia

Este panel incluye:

TIPO DE LICENCIA	DESCRIPCIÓN
Días restantes	Cantidad de días hasta que caduque la licencia actual.
ID del host de la licencia	VDP encuentra y muestra esta información desde su equipo. Si se ha cargado una licencia correcta, mostrará la ID del host utilizada por la licencia.
Versión del producto	La versión instalada del software VDP.

Si ha obtenido un archivo de licencia...

Use esta opción cuando haya recibido un archivo de licencia (*.dat) (generalmente a través de correo electrónico). Cuando reciba el archivo, guárdelo en un lugar seguro y accesible de su PC.

Para obtener más instrucciones, consulte [Uso de la opción Cargar licencia](#).

Si tiene una clave de activación...

La información de este panel está dirigida a usuarios que hayan recibido una clave de activación de software como parte de su kit de licencia de software para VDP.

Si no tiene un kit de licencia y está en un lugar que requiere esta opción, póngase en contacto con un representante de ventas de Xerox para comprar el kit de licencia del software VI Design Pro. Una vez que se ha procesado el pedido, se envía un kit que contiene la Clave de activación de software y el Número de serie (si procede) a la ubicación del cliente.

Para obtener más información, consulte [Uso de la opción Clave de activación](#).

USO DE LA OPCIÓN CARGAR LICENCIA

Para activar la licencia de VI Design Pro usando un archivo de licencia:

1. Seleccione la opción **Cargar licencia**.
2. Navegue hasta la ubicación del archivo de licencia, selecciónelo y haga clic en **Aceptar**.

La licencia se instala. La información de la licencia nueva se muestra en la parte superior derecha del panel de licencia.

3. Seleccione **Aceptar** para activar la licencia.

USO DE LA OPCIÓN CLAVE DE ACTIVACIÓN



Nota: Guarde la clave de activación del software y el número de serie, si se proporciona, en una ubicación segura porque posiblemente los necesite para actualizaciones futuras y asistencia técnica, etc.

Si tiene la Clave de activación de software, puede usar el proceso de registro de licencia automático que se describe a continuación:

1. Elija una de las ID del host del sistema disponibles para la ID del host de la licencia. (Se recomienda la opción predeterminada).



Nota: Si falla el proceso de licencia automático, necesita que la cadena de ID del host de la licencia y la Clave de activación del software estén disponibles cuando se comunique con la línea telefónica de Xerox para obtener asistencia.

2. Introduzca el **Número de serie** del dispositivo donde se instaló el software.
3. Introduzca la **Clave de activación del software** en el área proporcionada y haga clic en el botón **Activar....**
4. El Servidor de licencias de Xerox puede mostrarle un formulario solicitando información adicional. Complete el formulario si corresponde y seleccione **Aceptar** cuando finalice.
5. Esta información y la Clave de activación de software serán enviadas al Servidor de licencias de Xerox.
6. En este momento, el Servidor de licencias de Xerox debe contar con toda la información requerida para validar la solicitud de licencia. Si se requiere información adicional, aparecerá una pantalla nueva que le solicitará información adicional. Complete la información requerida y seleccione **Aceptar**.

7. El Servidor de licencias de Xerox validará la información y activará la licencia o mostrará un código de error si la información suministrada no coincide con nuestros registros. Si se genera un código de error, informe a su representante de Xerox local para que le proporcione ayuda.

Si la información que se introduce es válida, se generará un archivo de licencia y se cargará en su sistema. Los detalles de la licencia se mostrarán en el área de Información de licencia de la pantalla Licencia. Para aplicar la licencia, haga clic en el botón **Aceptar**. Cuando el botón Aceptar esté seleccionado, se aplicará la licencia.

A veces, puede fallar la activación de licencia automática. Cuando esto sucede, comuníquese con la línea telefónica de asistencia de Xerox. Tenga a mano la ID del host del sistema de la estación de trabajo y el kit de activación del software suministrados en el envío. Si solicita más asistencia, se le puede enviar un archivo de licencia por correo electrónico.



Nota: Si no pudo conectarse al servidor de licencias usando el método anterior, puede ir a un dispositivo conectado a Internet e iniciar sesión en el portal usando esta URL: <https://www.xeroxlicensing.xerox.com/activation>.

Introduzca la Clave de activación y siga las instrucciones de la pantalla. Necesitará conocer la ID del host del sistema en el sistema VDP. Se le enviará un archivo de licencia por correo electrónico. Mueva la licencia a una ubicación segura en el sistema VDP y use la opción Cargar licencia para instalar la licencia.

Desinstalación de FreeFlow VI Design Pro

Para quitar VI Design Pro, ejecute el programa de desinstalación. El programa de desinstalación presenta varias ventanas que permiten completar la eliminación de VI Design Pro o de archivos y elementos seleccionados.



Nota: Si selecciona Cancelar, detiene el programa de desinstalación sin terminar el procedimiento. Ejecute el programa de desinstalación para desinstalar completamente VI Design Pro.



Precaución: Cuando tiene una versión anterior de VI Design Pro instalada en el sistema, debe utilizar el programa de desinstalación suministrado con esa versión del software para eliminar esos archivos.

Para ejecutar el programa de desinstalación:

1. Conéctese a la estación de trabajo de Windows como administrador o con una cuenta de usuario que tenga privilegios de administrador.
2. Inicie el programa de desinstalación de VI Design Pro mediante uno de estos métodos:
 - Seleccione **Inicio > Todos los programas > Xerox FreeFlow VI Design Pro** y haga clic con el botón secundario del ratón en **Desinstalar**.
 - Use la opción **Agregar o quitar programas** en el panel de control.
 - Seleccione **Inicio > Ejecutar** para acceder a la ventana de Ejecutar. Si es necesario para verificar la ruta correcta de desinstalación, por ejemplo `C:\Program Files (x86)\Xerox\VI PP\vide\UninstallerDat\UninstallXeroxFreeFlowVIDesignPro.exe`, seleccione **Examinar**. Localice el archivo .exe y haga clic en **Aceptar**.
 - Con el explorador de Windows, acceda al directorio vide en la estación de trabajo o a la ubicación alternativa. Localice y haga doble clic en **Uninstall Xerox FreeFlow VI Design Pro.exe**.
3. Cuando aparezca la ventana Desinstalar VI Design Pro, seleccione el tipo de desinstalación que desea realizar y, a continuación, siga las instrucciones en pantalla para completar el procedimiento de desinstalación.
4. Reinicie la estación de trabajo cuando el software haya eliminado del sistema los archivos, directorios y software de VI Design Pro seleccionados y cuando haya restaurado los archivos .ini seleccionados.

Agregar fuentes PostScript

Pida fuentes PostScript de Tipo I y III de la Biblioteca de fuentes Xerox. Estas fuentes se pueden usar en la impresora y con VI Design Pro.

Las fuentes deben estar en un formato PostScript compatible con la impresora de destino. En general, las fuentes PostScript de tipo 1 y 3 son compatibles con todas las impresoras PostScript.



Nota: Si VI Design Pro no está instalado en la carpeta C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\, sustituya C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\ en la descripción siguiente por la carpeta en la que esté instalado VI Design Pro.

Para importar fuentes de tipo PFA y PFB en el directorio de fuentes de VI Design Pro, seleccione el menú **Archivo** en la barra de menús superior y una de estas opciones:

- Importar fuentes Roman PostScript
- Importar fuentes Special PostScript

Use **Importar fuentes Roman PostScript** para las fuentes que usan el conjunto de caracteres Roman estándar (Latino) como se define en el Manual de referencia de Adobe PostScript. Esta es la opción que por lo general se utiliza para fuentes Latin Type 1 suministrados por proveedores de fuentes.



Nota: Utilice la opción **Importar fuentes Roman PostScript** para instalar las fuentes de impresión especializada.

Estas fuentes son apropiadas para que VIPP® las codifique otra vez mediante la tabla de recodificación predeterminada, y pueden ser referenciadas en el archivo `xgf\encoding\fontlist`.

Utilice **Importar fuentes Special PostScript** para las fuentes que utilizan otro juego de caracteres (por lo general, las fuentes de códigos de barras o fuentes convertidas de otros formatos antiguos).

Estas fuentes no deben recodificarse y debe hacerse referencia a ellas en el archivo `xgf\encoding\nullfl`.

Si utiliza cualquier opción, puede seleccionar una o varias fuentes. Las fuentes se convierten en fuentes normales de PostScript y se colocarán en el directorio `C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\vide\fonts`. Además, como parte del proceso de conversión de fuentes, el archivo `C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\vide\xgf\encoding\fontlist` (para fuentes Roman) o `C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\vide\xgf\encoding\nullfl` (para fuentes Special) se actualiza con los nombres de fuentes recién importadas. De forma predeterminada, los nombres de las fuentes de VIPP® presenta el formato incremental `/RFAAxxxx` (en `fontlist`) o `/SFAAxxxx` (en `nullfl`), siendo `xxxx` un número de 0000–999999. El archivo `fontlist` o `nullfl` resultante puede modificarse para cambiar estos nombres o agregar información de la familia de fuentes. Para obtener información detallada, consulte [Personalización](#).

En VI Design Pro, los nombres clave de fuentes no pueden tener más de 10 caracteres de largo sin contar la barra invertida, como en `/RFAA123456`, debido a las restricciones actuales del formato de anchura de visualización de los menús de la interfaz gráfica de usuario. No obstante, este límite es suficiente en la mayoría de los casos, ya que los nombres clave de fuentes VIPP® deben ser cortos pues se utilizan como abreviaciones de los nombres largos de las fuentes.



Importante: Estas fuentes suelen estar sujetas a acuerdos de licencia y deben utilizarse de acuerdo a los términos del acuerdo. Usted es el responsable de comprobar el acuerdo de licencia de las fuentes, y del cumplimiento de los términos correspondientes antes de la instalación y el uso con VI Design Pro.

Cuando termine estas tareas, se le pide reiniciar VI Design Pro. Las fuentes nuevas aparecen en los menús desplegables de fuentes y puede acceder a ellas en el código de VIPP® usando el nombre abreviado de VIPP®.

PERSONALIZACIÓN

Los archivos de C:\Program Files (x86)\Xerox\VIIP\vide\xgf\encoding\fontlist o C:\Program Files (x86)\Xerox\VIIP\vide\xgf\encoding\nullfl pueden editarse para modificar los nombres de las fuentes de VIPP® o para agregar información de la familia de fuentes.

La sintaxis de cada entrada de estas listas es:

```
/VIPP_Shortname /PSFontname /substitute_fontname SUBSTFONT
```

Donde:

/VIPP_Shortname	es un identificador definido por el usuario único para esta fuente (máximo 10 caracteres de longitud).
/PSFontname	es el nombre de la fuente PostScript como aparece en el archivo bajo /FontName.
/substitute_fontname SUBSTFONT	(opcional) es cualquier nombre de fuente que se sustituirá cuando la fuente referenciada por /PSFontname no esté disponible.

Este ejemplo muestra parte del archivo C:\Program Files (x86)\Xerox\VIIP\vide\xgf\encoding\fontlist.

```
/STARTFF
/NGML /Garamond-Light      /Times-Roman SUBSTFONT
/NGMB /Garamond-Bold      /Times-Bold SUBSTFONT
/NGMLI /Garamond-LightItalic /Times-Italic SUBSTFONT
/NGMBI /Garamond-BoldItalic /Times-BoldItalic SUBSTFONT
/ENDFF
% additional fonts to be purchased separately (examples)
/NPN /MB043                /Courier SUBSTFONT
/NPNA /ArialMonospacedMT-Oblique /Courier SUBSTFONT
:
```

Los marcadores /STARTFF y /ENDFF son opcionales y pueden utilizarse para delimitar una familia de fuentes. Para obtener más información, consulte el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*.

ESPACIADO

La información de espaciado de una fuente PostScript está disponible en un archivo Adobe Font Metrics (AFM). Los archivos AFM, por lo general, se suministran con el kit de fuentes cuando se adquiere de la fuente. Pueden obtener las especificaciones del archivo AFM en Adobe, Inc.

El espaciado puede activarse para los comandos VIPP® SHx usando:

- Sintaxis extendida en la entrada en las listas de fuentes
- Comandos SETKERN e INDEXKERN

Utilice esta sintaxis en la lista de fuentes para establecer el vínculo entre una fuente dada y un archivo AFM:

`/VIPP_Shortname [/PSFontname (AFM_filename)]`

Donde:

AFM_filename	Este es el nombre del archivo AFM que tiene la información del espaciado de la fuente asociada.
--------------	---

El archivo AFM debe ubicarse en una de las bibliotecas referenciadas por SETMPATH o SETEPATH (o SETPPATH en el modo de proyectos).

El espaciado se desactiva de manera predeterminada.

Descripción general del programa

Este capítulo incluye:

Foro de clientes de VI Suite	25
Uso de VI Design Pro	26
Uso de fuentes	28
Datos del trabajo y rendimiento.....	30
Conciliación y restricciones de elementos gráficos	31
Recuperación de bloqueo.....	32

VI Design Pro es un programa de interfaz de usuario gráfica (GUI) diseñado para simplificar la creación de las aplicaciones de VIPP®. VI Design Pro puede utilizarse para crear nuevas aplicaciones de VIPP® o para ver o modificar aplicaciones de VIPP® existentes. VI Design Pro es el único producto basado en interfaz de usuario gráfica que puede utilizar todas las funciones suministradas por las aplicaciones de FreeFlow Variable Information Suite (VIS) para procesar gráficos controlados por datos, el procesamiento condicional controlado por datos, la impresión transaccional y la publicación de bases de datos.

VI Design Pro puede guardar su aplicación en formato antiguo o en formato de VI Project Container para una impresión rápida a su dispositivo de impresión activado con VIPP® o al sistema VI eCompose, que convierte VIPP® a PDF, mediante el poder de la construcción dinámica de documentos (DCC, Dynamic Document Construction). También puede imprimir su aplicación como PDF, usando la opción del menú Archivo **Exportar trabajo como PDF**. Con volúmenes de impresión de registros grandes, esta opción puede tardar más tiempo. Esta opción no puede utilizar toda la potencia de la construcción dinámica de documentos disponible al imprimir los formatos antiguos o de VI Project Container a una impresora activada con VIPP®. Por otro lado, el tamaño del archivo PDF podría ser muy grande debido a las opciones utilizadas para crear el archivo PDF.



Nota: La visualización de la interfaz gráfica de usuario se representa mediante un motor de PS interno y, por lo tanto, no puede representar correctamente archivos PDF con transparencia. Los archivos PDF se convierten internamente a EPS para su visualización en la interfaz gráfica de usuario. Aunque la GUI no puede representar la transparencia de forma correcta, si se imprime mediante un motor APPE FFPS, la transparencia se imprime correctamente en el dispositivo.

Además de la GUI, VI Design Pro ofrece lo siguiente:

- Plantillas de aplicaciones
- Funciones de Smart Editor para simplificar la creación o modificación de aplicaciones de VIPP®
- Total compatibilidad con el conjunto de comandos VIPP®
- Representación WYSIWYG (lo que se ve es lo que se obtiene) de la aplicación de VIPP®.

La GUI y WYSIWYG ofrecen un entorno interactivo para crear las aplicaciones de VIPP® y representar cómo se imprime la aplicación en el dispositivo.

Licencia requerida

Para utilizar VI Design Pro, se requiere una licencia. Para obtener más información, consulte [Instalación de FreeFlow VI Design Pro](#).

Sin la licencia, el programa se ejecuta en el modo de Demostración durante un período de 60 días, después del cual VI Design Pro sale cuando se invoca.

Software no compatible

El uso del software VDP en un equipo con VMWare como sistema operativo base, y el uso de Escritorio remoto o de otro software de uso compartido de recursos, no están probados y no se admiten.

Marcas de agua

Cuando se ejecuta el programa en modo de demostración, se produce esta marca de agua en todas las páginas del trabajo de VIPP®:

FreeFlow VI Design Pro sin licencia. Póngase en contacto con un representante de ventas de Xerox para más información.

Foro de clientes de VI Suite

Xerox proporciona un foro de asistencia técnica a la comunidad. El foro de clientes de VI Suite ahora es parte del foro de asistencia más grande, que le permite publicar y revisar información acerca de los productos y servicios de Xerox de una ubicación. Tómese un minuto para iniciar sesión en la comunidad del foro de clientes: <http://VIPPSupport.xerox.com>.

Uso de VI Design Pro

Para utilizar VI Design Pro, debe estar familiarizado con el lenguaje de programación de VIPP® y con cómo se crean las aplicaciones de VIPP®. Si no está familiarizado con VIPP®, existen otras herramientas de diseño de interfaz de usuario gráfica de otros fabricantes que pueden utilizar quienes no son programadores, las cuales ofrecen funciones de diseño de VIPP® con una interfaz de arrastrar y colocar.

Para una revisión de la información básica sobre el programa VIPP®, consulte las siguientes secciones de la documentación de FreeFlow Variable Information Suite:

- Descripción general de VIPP® y VI Compose: Este capítulo de la *Guía del usuario de FreeFlow VI Compose* ofrece una parte de la información necesaria para comprender las aplicaciones de VIPP®. El capítulo contiene información sobre los siguientes temas:
 - VIPP® y PostScript
 - Dispositivos activados de VIPP®
 - Depósitos
 - VI Projects
 - Funcionalidad principal de VIPP®
- Flujos de datos VIPP®: Este capítulo de la *Guía del usuario de FreeFlow VI Compose* ofrece una descripción de los diferentes modos de utilización de las aplicaciones de VIPP®: Modo nativo, Modo de línea, Modo de base de datos y Modo XML. Otra información incluida en este capítulo:
 - Enlace de los datos con JDT, DBM o XJT
 - Estructuras de registro
 - Estructuras de registro y relación de modo y representación
 - Funciones
 - Procesamiento condicional
 - Cuadros dinámicos
 - Gráficos controlados por datos (DDG)
- Recursos VIPP®: Este capítulo de la *Guía del usuario de FreeFlow VI Compose* ofrece una descripción de los archivos guardados en las bibliotecas de VIPP® que se utilizan para acceder a y procesar los trabajos VIPP®. El capítulo incluye información sobre los tipos diferentes de recursos, las formas diferentes en las que VIPP® puede acceder a esos recursos y los mecanismos y sintaxis utilizados para incorporar los recursos en el flujo de datos. Los tipos de recursos compatibles de VIPP® son:
 - VI Project
 - Archivos de VI Compose y de configuración
 - Fuentes
 - Formularios
 - Segmentos
 - Imágenes

- Job Descriptor Tickets
- Fichas de trabajo XML
- Data Base Masters
- Listas de distribución
- Archivos de texto
- Comandos VIPP®: Este capítulo del *Manual de referencia del lenguaje de VIPP®* proporciona información detallada sobre cada uno de los comandos de VIPP®. Los comandos VIPP® también se incluyen por separado en la Ayuda de VI Design Pro.

Uso de fuentes

Para leer una discusión sobre cómo instalar las fuentes PostScript y personalizar fontlist o nullfl, consulte [Agregar fuentes PostScript](#). Puede editar los archivos para modificar los nombres de las fuentes de VIPP® o para agregar la información de la familia de fuentes.

USAR FUENTES DE MÚLTIPLES BYTES

El software de VIPP® y VI Design Pro admite el uso de fuente de múltiples bytes, incluidas las fuentes diseñadas para la impresión vertical. El término "fuente de múltiples bytes" se utiliza para describir las fuentes que requieren más caracteres de los que pueden especificarse en un byte de 8 bits. Las especificaciones de VIPP® incluyen fuentes de chino, japonés y coreano (CJK). Para obtener más información sobre cómo los comandos SHx se han modificado para utilizarse con estas fuentes, consulte la *Guía del usuario de FreeFlow VI Compose* y el *Manual de referencia del lenguaje de FreeFlow VIPP®*.

Para cumplir los requisitos de la impresión vertical con las fuentes CJK:

- Se ha ampliado la sintaxis de comandos de SHP y SHMF con opciones seleccionables para comportamientos relacionados con los idiomas asiáticos.
- La codificación y la lista de caracteres especiales se definen en el archivo `xgf/src/cjk.def`.
- Los comandos SETCJKENCMAP, SETCJKRULES, SETV2HCONV y SETV2HTABLE se han agregado al lenguaje de programación de VIPP®.
- Los comandos FROMLINE, RPEKEY, GETFIELD, SETRCD, SETPCD y GETINTV se han adaptado para funcionar con límites de caracteres y no con límites de bytes cuando se selecciona una fuente de varios bytes.

Escritura vertical

Al usar fuentes de múltiples bytes verticales con los comandos SHx, todos los comportamientos horizontales se vuelven comportamientos verticales.

- La alineación izquierda se convierte en alineación superior.
- La alineación derecha se convierte en la alineación de la parte inferior.
- Centro horizontal se convierte en centro vertical.
- La justificación horizontal se convierte en justificación vertical.
- La anchura de la columna se convierte en la altura de la columna.
- El espaciado de la línea se aplica horizontalmente en lugar de verticalmente.
- La posición horizontal secundaria se convierte en la posición vertical secundaria.
- En vez de aumentar la posición de impresión vertical, se reduce la posición de impresión horizontal, de forma que el texto vertical se envía de derecha a izquierda.

Codificar fuentes de múltiples bytes

Para cambiar la codificación utilizada por el software VI Design Pro a fin de interpretar un recurso, seleccione invoque el cuadro de diálogo **Editar > Elegir codificación** o pulse **Ctrl+E**. Seleccione una codificación disponible hasta que el texto de múltiples bytes de la ventana se vea correcto.



Nota: Invocar Elegir codificación para usar para mostrar recursos no cambia la codificación del recurso, solo la codificación usada para cuando se muestra.

El cuadro de diálogo está disponible para utilizarse en caso de que el software VI Design Pro no pueda adivinar la codificación o de que la adivine de forma incorrecta. Una vez seleccionada la codificación en el cuadro de diálogo, se puede agregar una etiqueta a la parte superior del archivo de recursos para que VI Design Pro pueda detectarla correctamente la próxima vez.

Cuando no hay ninguna etiqueta, VI Design Pro busca las fuentes especificadas en los comandos SETFONT e INDEXFONT y adivina la codificación con base en el nombre de la fuente.

Las opciones de codificación disponibles en este cuadro de diálogo dependen de las opciones de la estación de trabajo, por lo general Panel de control > Configuración regional y de idioma. Cuando se ha configurado la página de código japonés, están disponibles las siguientes opciones:

- Idiomas latinos y de Europa occidental, ISO-8859-1
- Unicode UTF-8

Cuando se ha configurado la página de código japonés, están disponibles las siguientes opciones:

- Idiomas latinos y de Europa occidental, ISO-8859-1
- Unicode UTF-8
- Japonés, Shift-JIS
- Japonés, EUC-JP

Datos del trabajo y rendimiento

Como aplicación de Windows, VI Design Pro incorpora el tiempo de ejecución de VI Compose y el intérprete y RIP de PostScript. Además, VI Design Pro presenta una interfaz de usuario gráfica que se ejecuta en una estación de trabajo basada en Windows que tiene ciertas restricciones en la cantidad de datos del trabajo que pueden manejarse en VI Design Pro. Por tanto, el intento de cargar volúmenes de producción de datos del trabajo en VI Design Pro puede producir resultados inesperados.

El software VI Design Pro es una herramienta de diseño que se usa durante el desarrollo de la aplicación. Utilice VI Design Pro con suficientes datos del modo de línea o de base de datos para comprobar que la aplicación se ve de la forma que desea y se comporta de la forma que debería, por lo general de unas cuantas páginas a máximo un par de docenas de páginas. Durante la carga y la navegación, el rendimiento de VI Design Pro se ve afectado de forma directamente proporcional a la cantidad de datos del trabajo recibidos.

Conciliación y restricciones de elementos gráficos

Inmediatamente después de invocar VI Compose y el intérprete de PostScript y RIP para representar una página dada de su aplicación VIPP®, VI Design Pro se conecta a VI Compose para obtener información sobre los elementos gráficos presentados en Representación gráfica. Solo se puede acceder a los elementos gráficos representados mediante el uso de los comandos de marca de VIPP® para la manipulación de VI Design Pro. No se puede acceder a los elementos gráficos representados mediante el uso de PostScript sin procesar. El software de VI Design Pro realiza un análisis del estado actual del código de origen de VIPP® en su aplicación y hace referencia a esta información respecto a los elementos gráficos que VI Compose ha representado en la página actual. Si un elemento específico representado en la pantalla gráfica concuerda con un fragmento correspondiente del código de origen de VIPP®, se dice que se ha conciliado con el elemento de origen.

Solo se puede agarrar, arrastrar y hacer clic con el botón derecho del ratón en elementos gráficos conciliados. Para mantener la integridad de su aplicación de VIPP®, cualquier acción realizada dentro de la pantalla gráfica debe realizarse eventualmente mediante la manipulación del fragmento del código de origen de VIPP® correspondiente. Si un elemento gráfico no puede seleccionarse con el mouse, entonces no se ha conciliado.

Debido a que el código de PostScript, y por tanto de VIPP®, puede ser complejo de forma arbitraria, existen límites en cuanto a qué tan efectivo es el análisis de la parte de la actividad de conciliación que se realiza. Los límites actuales en esta área incluyen, pero no son exclusivos de la conciliación de elementos gráficos representados mediante el uso de una ejecución condicional, bucles o sustitución variable. El uso de estas construcciones en el origen de la aplicación de VIPP® puede confundir el proceso de conciliación, y dará como resultado un error de conciliación o una falta de correspondencia en la conciliación. El error de conciliación o una falta de correspondencia en la conciliación es cuando Ver origen de un elemento específico en la pantalla gráfica apunta a una ubicación incorrecta en el origen de VIPP®.

Recuperación de bloqueo

Después de reiniciarse después de un bloqueo, el software VI Design Pro presenta una opción para restablecer los recursos de lo que estaba en el caché de ejecución de recursos cuando la aplicación se terminó abruptamente o se bloqueó. El caché de ejecución de recursos contiene:

- Actividades que se realizan desde el Smart Editor.
- Manipulación WYSIWYG de elementos gráficos en la ventana de la derecha
- Ediciones manuales de recursos, cuando las ediciones manuales se hayan enviado a VI Compose mediante la pulsación de la tecla F5 o mediante la ejecución del botón en la barra de herramientas del recurso.

Las ediciones que VI Compose ejecuta y se propagan a la pantalla gráfica de la derecha se guardan en el caché de ejecución de recursos. Al reiniciar VI Design Pro después de un bloqueo, el usuario puede elegir intentar una recuperación en base al contenido del caché.

Tenga en cuenta que este mecanismo de recuperación de bloqueo no sobrescribe automáticamente los recursos del trabajo original. Después de terminar la recuperación del bloqueo, es importante guardar los cambios que se recuperaron, como si hubiera realizado una modificación sin guardarla explícitamente durante una sesión de edición normal. Se presentan los indicadores habituales del sistema para guardar los cambios.

Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro

Este capítulo incluye:

Título, menú y barras de herramientas.....	35
Sección Origen de entrada.....	58
Sección Bloc de notas de recursos.....	59
Sección Sesión de depuración.....	66
Sección de Representación gráfica.....	68
Sección Recursos de salida.....	77
Barra de estado.....	78
Modos de funcionamiento de edición.....	79
Aspectos relativos a la sintaxis y el formato.....	81
Teclas de control y de función.....	82
Uso de Smart Editor.....	84
Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento.....	91
Gestión de errores.....	92

La ventana de VI Design Pro proporciona herramientas de interfaz gráfica de usuario utilizadas para crear, ver y modificar las aplicaciones de VIPP®. La Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro contiene información acerca de cómo están relacionadas dichas funciones con el programa VI Design Pro.

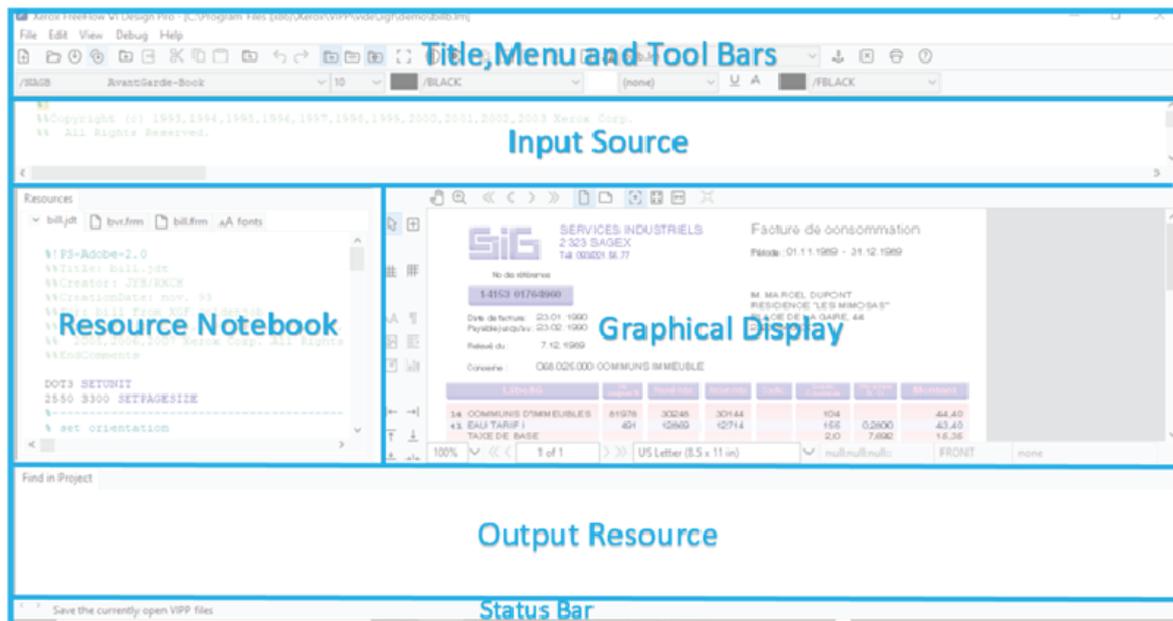


Nota: La visualización de la interfaz gráfica de usuario se representa mediante un motor de PS interno y, por lo tanto, no puede representar correctamente archivos PDF con transparencia. Los archivos PDF se convierten internamente a EPS para su visualización en la interfaz gráfica de usuario. Aunque la GUI no puede representar la transparencia de forma correcta, si se imprime mediante un motor APPE FFPS, la transparencia se imprime correctamente en el dispositivo.

La ventana de VI Design Pro consta de los siguientes componentes básicos:

- Título, menú y barras de herramientas
 - Barra de título
 - Indicador de actividad
 - Barra de menús
 - Los botones y cuadros de lista de la primera barra de herramientas
 - Botones y cuadros de lista de la segunda barra de herramientas
- Sección Origen de entrada
- Sección Bloc de notas de recursos
- Sección Representación gráfica
 - Botones y cuadros de lista de la barra de herramientas de Representación gráfica
- Sección Recursos de salida

- Barra de estado

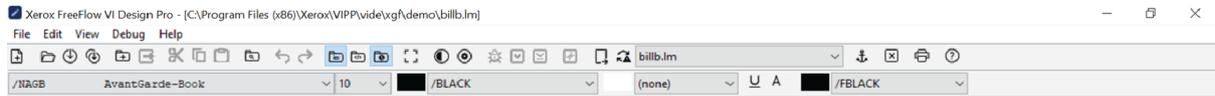


Otras funciones que se describen son:

- Modos de funcionamiento de edición
- Teclas de control y de función
- Uso de Smart Editor
- Manejo de errores

Título, menú y barras de herramientas

La parte superior de la aplicación VDP consta de componentes que se describen en estas secciones:



- Barra de título
- Indicador de actividad
- Barra de menús
- Barras de herramientas principales

BARRA DE TÍTULO

La barra de título proporciona esta información:

- Nombre y versión del producto
- Nombre de la carpeta
- Nombre del proyecto
- Nombre del archivo, incluida la ruta

Cuando se abre un proyecto, en la barra de títulos se muestra el nombre de la carpeta y del proyecto. Por ejemplo, carpeta: xerox, proyecto: goljob. Cuando se trabaja en un solo recurso, se muestra el nombre del recurso, por ejemplo: [C:\Program Files (x86)\Xerox\VI\PP\vgfc\xerox\goljob\bill.frm].

Además del título del producto, en la barra de títulos figuran los botones estándar de Windows, que se utilizan para controlar el tamaño de la ventana de VI Design Pro en el escritorio y para cerrar el programa.

INDICADOR DE ACTIVIDAD

El indicador de actividad ayuda a determinar si VI Design Pro continúa realizando la operación solicitada. Cuando se lleva a cabo un procesamiento VIPP® extenso, como copiar un archivo grande o una operación de búsqueda, los engranajes del indicador de actividad giran.

BARRA DE MENÚS

Cuando se accede a la ventana de VI Design Pro, la barra de menús aparece cerca de la parte superior de la ventana.

Los menús desplegables disponibles en la barra de menús son:

- Menú archivo
- Menú Editar
- Menú Ver
- Menú Depurar

- [Menú Ayuda](#)

Menú Archivo

El menú Archivo proporciona estas funciones:

Nuevo

Esta opción permite crear una nueva aplicación de VIPP®. Cuando se selecciona esta opción por primera vez, se muestran los cuadros de diálogo de Bienvenido al Asistente de VI Design Pro. Al hacer clic en el Asistente clásico o si se ha activado previamente Usar siempre asistente clásico en la ventana Bienvenido al Asistente de VI Design Pro, se muestra la ventana Nueva aplicación VIPP.

Para obtener información detallada sobre cómo mostrar y usar cualquiera de estas ventanas, consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#).

Abrir

Esta opción le permite abrir una aplicación de VIPP® existente.

Cuando se accede a **Archivo > Abrir**, se abre la ventana Elija el archivo que desea cargar y se muestra el nombre del último directorio desde el que cargó un archivo en el campo de búsqueda. Si es la primera vez que carga un archivo después de la instalación, el valor predeterminado que aparece en el campo de búsqueda cambia a la carpeta del archivo de VI Design Pro que se cargó en el sistema cuando se instaló VI Design Pro.

Para obtener más información sobre cómo usar la ventana, consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#).

Cerrar

Esta opción le permite cerrar una aplicación de VIPP® abierta. VI Design Pro cierra automáticamente la aplicación abierta si no se ha cerrado antes de abrir otra aplicación o plantilla. Si no guarda los cambios, se le preguntará si desea guardar los cambios de la aplicación.

Guardar

Esta opción le permite guardar los cambios realizados en la página actual de la aplicación de VIPP® existente. Por ejemplo, si realiza cambios en la pestaña JDT y selecciona **Archivo > Guardar**, solo se guardarán los cambios realizados en la pestaña JDT. Utilice **Archivo > Guardar todos** para guardar todos los cambios realizados en la aplicación de VIPP®.

Guardar como

Esta opción permite guardar el archivo activo actualmente con otro nombre. Al seleccionar esta opción, se muestra la ventana Guardar como lo que le permite especificar el directorio y el nombre del archivo que deben utilizarse para el nuevo archivo.

En general, utilice **Archivo > Guardar como** en VI Design Pro para copiar una parte de la aplicación actual bajo un nombre de archivo diferente, de manera que pueda utilizarlo de nuevo con una aplicación diferente. La utilización del botón Guardar como de la barra de herramientas no afecta a los archivos actualmente incluidos en la aplicación actual.

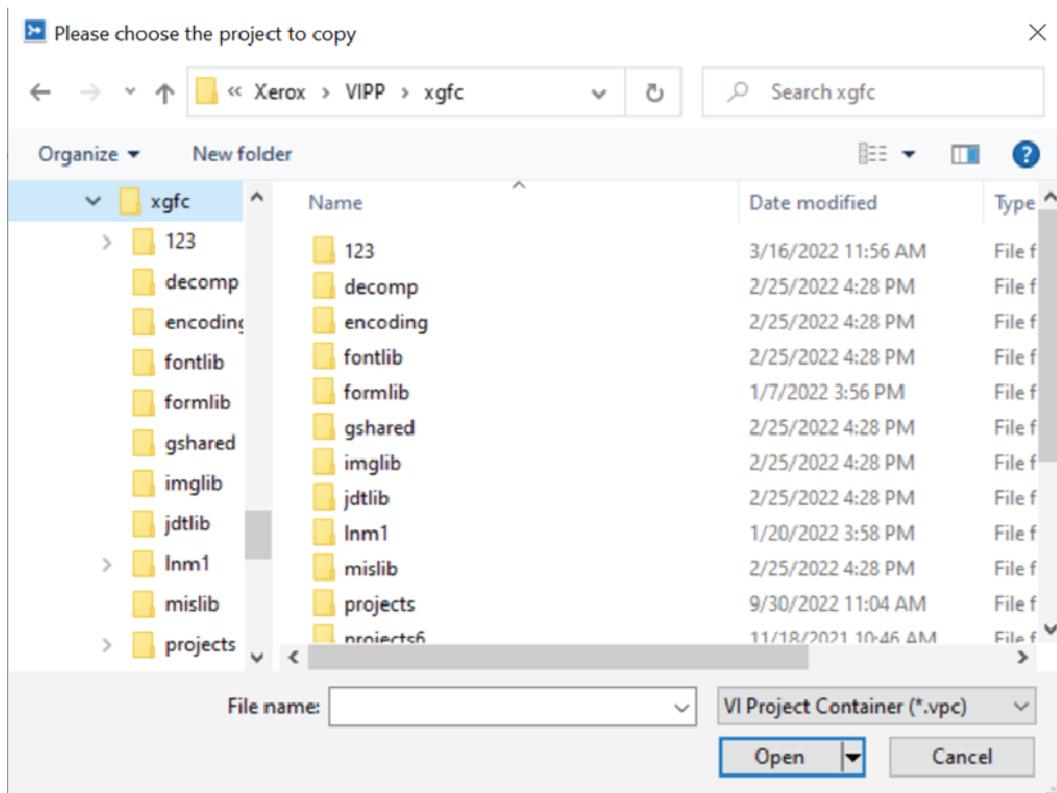
Guardar todos

Esta opción le permite guardar todos los cambios realizados en la aplicación de VIPP®. Utilice **Archivo > Guardar** para guardar cambios en la página actual de la aplicación si solo ha realizado cambios en la

pestaña JDT.

Copiar proyecto

Esta opción le permite copiar un proyecto de VI y utilizar un proyecto de VI existente como plantilla para un nuevo proyecto. Al seleccionar **Archivo > Copiar proyecto**, aparece la ventana Seleccione el proyecto que desea copiar, que le permite buscar y seleccionar el proyecto que desea copiar.



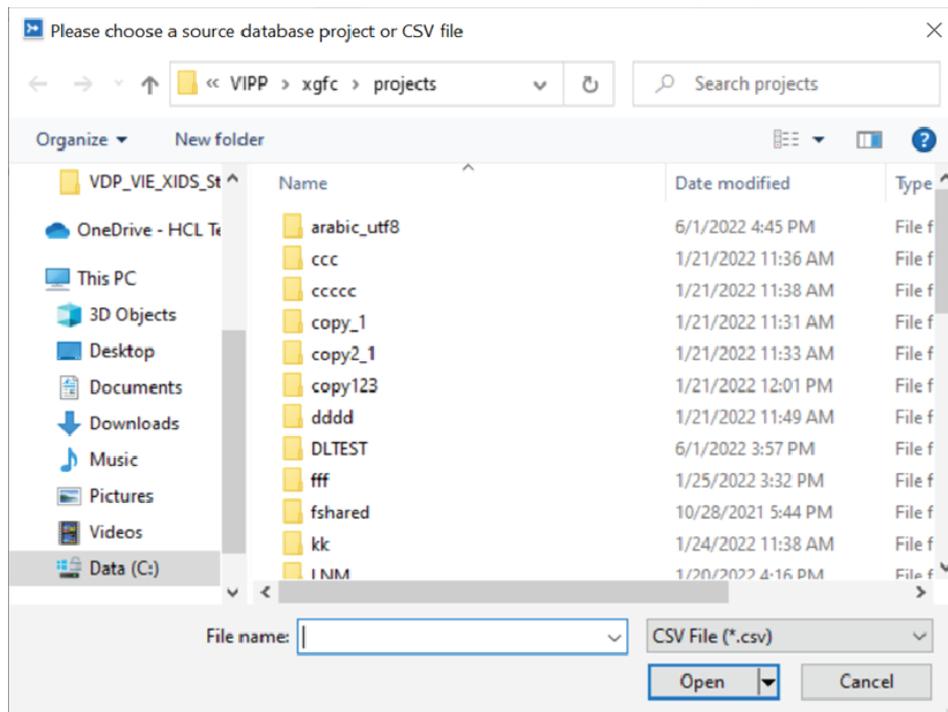
Una vez seleccionado el proyecto que desea copiar, se le pedirá que introduzca una nueva carpeta y un nuevo nombre para el proyecto. Si es necesario, active la casilla de verificación para incluir el historial del proyecto original en el nuevo proyecto.

Combinar proyectos de la base de datos

Esta opción permite combinar proyectos de la base de datos. La opción proporciona los medios necesarios para combinar archivos de la base de datos con nombres de encabezamiento diferentes y cambiar los nombres de los campos de la base de datos o los nombres del archivo DBM.

Al seleccionar **Archivo > Combinar proyectos de la base de datos**, se muestra el cuadro de diálogo Combinar proyectos de la base de datos. Utilice el cuadro de diálogo para buscar y seleccionar los datos que desea asociar de un proyecto de base de datos de VIPP® con el archivo DBM de otro proyecto de base de datos.

Al hacer clic en el botón Examinar situado junto a la ventana Proyecto de base de datos de origen o archivo CSV, aparecerá la pantalla Seleccione un proyecto de base de datos de origen o un archivo CSV. Utilice la pantalla para buscar e introducir un origen de datos. El origen de datos puede ser un proyecto VI (archivo .vpc o .vpc£) o un archivo CSV.



Tras seleccionar el proyecto de base de datos de origen, utilice el botón **Examinar** situado junto a Proyecto de base de datos de destino para abrir una pantalla similar en la que buscar y seleccionar la base de datos de destino.

Una vez seleccionados los proyectos de origen y de destino, haga clic en **Aceptar** para continuar.

Si el origen de los datos es un archivo CSV, se le pedirá que especifique el delimitador de campos del archivo CSV. La primera línea del archivo CSV debe contener los nombres de los campos de datos. Los datos deben comenzar en la segunda línea.

Una vez definidos los archivos de base de datos y el delimitador de campos, se mostrará el cuadro de diálogo Asignar campos de bases de datos. Asigne los campos del origen de datos a los campos del proyecto de destino.

La columna Campos del archivo de datos contiene los campos encontrados en el archivo de envío de origen o archivo CSV. La columna Campos de archivo DBM contiene los campos del proyecto de destino. Al seleccionar una entrada de estas columnas, se muestra un valor de datos de muestra debajo de la columna como ayuda para la asignación de los campos de origen y destino.

Para asignar a los campos los mismos valores, resalte los campos que desea asignar y haga clic en el botón Asignar.

Si los campos no están correctamente asignados, seleccione la entrada correspondiente de Campos asignados y haga clic en el botón **Sin asignar**. La entrada se eliminar de la columna Campos asignados y los campos correspondientes se añadirán a las columnas de Campos del archivo de datos y Campos de archivo DBM.

Cuando finalice la asignación, haga clic en el botón **Aceptar**. Se modificarán los archivos siguientes:

- El archivo de envío del proyecto de destino contendrá los nombres y datos de los campos del proyecto de origen o archivo CSV. El parámetro SETDBSEP se modificará según sea necesario.
- El archivo DBM del proyecto de destino se modificará de forma que todas las referencias a los campos originales (por ejemplo, CAMPO1) sean sustituidas por los nombres de los campos del archivo de envío del proyecto de destino (por ejemplo, Nombre_de_campo).

Los archivos del proyecto de origen (o archivo CSV de origen) no se modificarán.

Si no se asignan campos, se mostrará el cuadro de diálogo Información de combinación de proyecto.

Haga clic en **Aceptar** para confirmar, tras lo cual se abrirá el proyecto de destino modificado en VI Design Pro.

Crear proyecto

Esta opción permite guardar una aplicación de VIPP® existente como proyecto de VI.

Exportar contenedor de proyectos

Esta opción permite crear un archivo de almacenamiento comprimido desde el proyecto VI actualmente cargado. A continuación, el archivo de almacenamiento comprimido puede utilizarse para tareas de implementación y archivado, para adjuntar archivos a un mensaje de correo electrónico, etc.

Cuando se selecciona **Archivo > Exportar contenedor de proyecto**, aparece la ventana Seleccione el destino de la exportación, que permite especificar el nombre y el destino del archivo almacenado. Después de especificar un directorio y un nombre de archivo, y de seleccionar Guardar, VI Design Pro crea el archivo comprimido. El archivo de almacenamiento comprimido tendrá la extensión de archivo .vpc.

Importar fuentes latinas PostScript

Importar fuentes PostScript especiales

Estas opciones permiten importar fuentes de tipo PFA y PFB en el directorio de fuentes de VI Design Pro.

Use Importar fuentes Roman PostScript para las fuentes que usan el conjunto de caracteres Roman estándar (Latino) como se define en el Manual de referencia de Adobe PostScript. Esta es la opción que se utiliza generalmente para Latín.

Fuentes tipo 1 ofrecidas por los proveedores de fuentes. Estas fuentes son adecuadas para recodificar utilizando la tabla de recodificación predeterminada, y se puede hacer referencia a ellas en el archivo `xgf\encoding\fontlist`.



Nota: Las fuentes de impresión especializada de Xerox deben importarse a VI Design Pro utilizando la opción Importar fuentes Roman descritas más arriba para que VDP encuentre las fuentes y las represente en pantalla. En la pantalla aparece un patrón que representa el efecto especial; el efecto solo se genera en FFPS cuando se imprime la aplicación.

Utilice Importar fuentes Special PostScript para fuentes que utilicen cualquier otro conjunto de caracteres (normalmente, fuentes de códigos de barras o fuentes convertidas de otros formatos antiguos). Estas fuentes no deben recodificarse y debe hacerse referencia a ellas en el archivo `xgf\encoding\nullfl`.

Si utiliza cualquier opción, puede seleccionar una o varias fuentes. Las fuentes se convertirán en fuentes normales de PostScript y se colocarán en el directorio `C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\vide\fonts`. Además, como parte del proceso de conversión de fuentes, el archivo `C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\vide\xgf\encoding\fontlist` (para fuentes Roman) o `C:\Program Files (x86)\Xerox\VIPP\vide\xgf\encoding\nullfl` (para fuentes Special) se actualizará con los nombres de fuentes recién importadas. De forma predeterminada, los nombres de las fuentes de VIPP® presenta el formato incremental `/RFAAxxxx` (en fontlist) o `/SFAAxxxx` (en nullfl), siendo xxxx un número entre

0000 y 999999. El archivo fontlist o nullfl resultante puede modificarse para cambiar estos nombres o agregar información de la familia de fuentes.

En VI Design Pro, los nombres clave de fuentes no pueden tener más de 10 caracteres, sin contar la barra inclinada (por ejemplo, /RFAA123456), debido a las limitaciones actuales en el formato de ancho de visualización de menús de la interfaz gráfica de usuario; no obstante, este límite debería ser suficiente en la mayoría de los casos, dado que los nombres clave de fuentes de VIPP® están pensados como nombres breves que se utilizan como accesos directos a nombres de fuentes largos.

 **Importante:** Estas fuentes suelen estar sujetas a acuerdos de licencia y deben utilizarse de acuerdo a los términos del acuerdo. Usted es el responsable de comprobar el acuerdo de licencia de las fuentes, y del cumplimiento de los términos correspondientes antes de la instalación y el uso con VI Design Pro.

Impresión de prueba

Esta opción permite imprimir un trabajo para comprobar la salida impresa. Esta opción está pensada para revisar la salida de una aplicación en la impresión de tiradas cortas. Esta opción solo puede utilizarse con una impresora PostScript.

 **Nota:** VI Design Pro es una herramienta de diseño que le permite comprobar subjuegos de los datos del trabajo de impresión. No utilice VI Design Pro para comprobar trabajos de impresión de más de 100 páginas. Para obtener mejores resultados, Xerox recomienda que limite el tamaño de los subjuegos a 20 páginas.

Cuando se selecciona **Archivo > Impresión de prueba**, se abre la ventana de impresión de prueba. Utilice esta ventana para seleccionar la impresora conectada localmente o PostScript que desea utilizar para imprimir la aplicación, especificar el criterio de impresión utilizado y seleccionar los recursos relacionados.

Utilice la casilla Usar licencia de evaluación para especificar que está utilizando la licencia de evaluación de VIPP® para imprimir el trabajo. De forma predeterminada esta casilla no está seleccionada. Consulte el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®* o **Ayuda > Manual de referencia del lenguaje VIPP** para obtener más información sobre las licencias de evaluación de VIPP® y cómo afectan a los trabajos de impresión.

Utilice los cuadros de Serie de páginas para definir el intervalo de páginas que desea imprimir. La selección del intervalo de páginas en **Archivo > Impresión de prueba** se refiere a las páginas lógicas, mientras que la pantalla gráfica muestra las páginas físicas actuales y totales de la aplicación. Esto significa que, para aplicaciones Varias en una, los valores seleccionados para las series de páginas de Impresión de prueba pueden no coincidir 1 a 1 con el número o la posición real de las páginas lógicas. Seleccione el intervalo de páginas que desea imprimir en función de los números de página lógica deseados y no en función de los números de página física.

Utilice Select resources (Seleccionar recursos) para ver un cuadro de lista de impresión adicional que permite seleccionar los recursos que se incluirán en el trabajo. La lista contiene los recursos de la aplicación VIPP® asociadas con el elemento que ha seleccionado para imprimir.

Convertir PDF a EPS

Utilice Convertir PDF a EPS para convertir manualmente archivos PDF a EPS. Seleccione el archivo o archivos PDF que desea convertir. Se le pedirá que proporcione la carpeta de destino para los archivos .eps.

Modificar PDF con EPS incrustado

VIPP® admite el uso de archivos PDF como recursos variables. Sin embargo, VIPP® solo puede utilizar el archivo PDF real al imprimir en un motor APPE. Cuando se imprime en un motor PostScript, VIPP® necesita

convertir el PDF a EPS. El proceso de incrustación del archivo PDF con EPS puede realizarse de una de estas dos maneras:

- En línea (utilizando VI Design Pro), al agregar archivos PDF al proyecto
- En modo por lotes, utilizando la opción Embed PDF with EPS (Incrustar PDF con EPS).

VI Design Pro detectará cualquier archivo PDF añadido a un proyecto y, si no tiene EPS incrustado, incrustará la información de EPS. Este proceso puede tardar uno o dos segundos por PDF. Puede evitar que esta tarea interrumpa su trabajo de diseño incrustando la información de EPS en modo por lotes antes de editar el trabajo, utilizando para ello la opción Modificar PDF con EPS incrustado. Para ello, coloque todos los archivos PDF en una carpeta y luego seleccione la opción Modificar PDF con EPS incrustado. A continuación, seleccione la carpeta que contiene los archivos PDF y seleccione los archivos PDF que desea incrustar.

Opciones avanzadas de PDF

Las opciones avanzadas de PDF, por ejemplo, la transparencia, se pierden al generar el archivo de imagen EPS, pero se retienen en el archivo PDF. Al imprimir el PDF en el intérprete PS, VIPP® utilizará el lenguaje EPS incrustado.

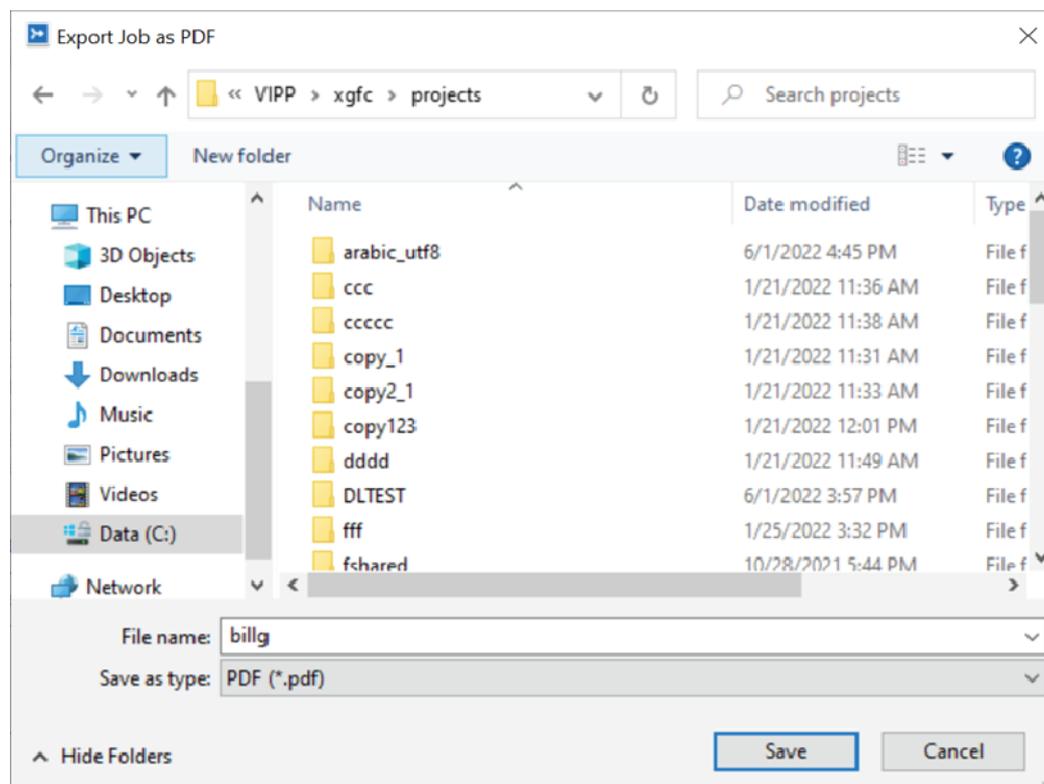
No utilice esta opción con el motor FFPS Adobe Print Engine (APPE)

Si diseña aplicaciones orientadas al FFPS APPE que utiliza recursos PDF, no utilice esta opción. APPE puede tomar directamente los recursos de PDF en una aplicación VIPP®.

Exportar trabajo como PDF

Para utilizar el trabajo Exportar trabajo como PDF, primero debe abrir el trabajo en VI Design Pro. Por motivos de rendimiento, la interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro restringe la visualización a los primeros 100 registros al desarrollar aplicaciones VIPP®. Aunque es posible que no pueda cargar completamente un trabajo grande (de más de 100 registros) en la interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro, cuando seleccione la opción Exportar trabajo como PDF, VI Design Pro imprimirá todos los registros basándose en el archivo de datos de envío que ha seleccionado.

Con un trabajo cargado en VI Design Pro, seleccione **Archivo > Exportar trabajo como PDF**. Se mostrará un cuadro de diálogo. Utilice el cuadro de diálogo para especificar el nombre del archivo PDF. De forma predeterminada, el sistema utilizará el nombre del trabajo y la carpeta para guardar el archivo PDF.



Tras especificar el nombre del archivo PDF, vaya a la carpeta en la que desea guardar el archivo PDF y seleccione Guardar para pasar a la pantalla de la siguiente opción.

 Nota: Dependiendo de las opciones de trabajo utilizadas (resolución, etc.) y del número de registros procesados, el tiempo necesario para crear el PDF empleando "Exportar trabajo como PDF" puede ser prolongado (5000 registros pueden requerir 3 horas), lo que hará que su estación de trabajo permanezca bloqueada mientras se ejecuta esta tarea. Recomendamos utilizar la opción Exportar trabajo como PDF cuando el número de registros es reducido, y utilizar el formato VI Project Container (.vpc) cuando el número de registros es alto. Al exportar a .vpc, solo se necesitan unos segundos para exportar 5,000 registros y guardarlos en el archivo .vpc y, dependiendo del motor de impresión, 25 minutos para imprimir en un dispositivo de impresión Xerox habilitado con VI Compose.

Se mostrará el panel Opciones de Exportar trabajo como PDF.

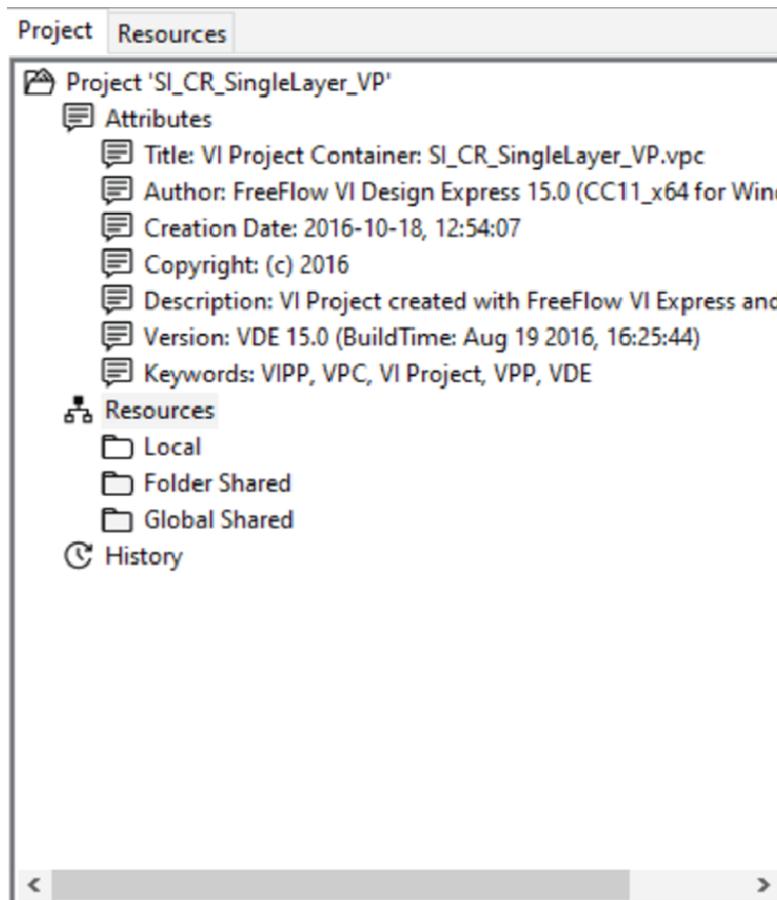
Se pueden seleccionar estas opciones:

OPCIONES DE CALIDAD DE PDF	DESCRIPCIÓN
Alta	Esto generará calidad de impresión de PDF. Dado que el archivo PDF será de mayor resolución, se tardará más en generar el archivo PDF y el tamaño será mayor que con las otras opciones.
Media	Esto generará un PDF con calidad de impresión media. Esto será más rápido que producir que la opción más arriba y el archivo PDF debe tener un tamaño inferior.

OPCIONES DE CALIDAD DE PDF	DESCRIPCIÓN
Baja	Pensada para pruebas y archivo y visualización, ya que genera un PDF de baja resolución. Esto será más rápido que producir que la opción más arriba y el archivo PDF debe tener un tamaño inferior.
Personalizada	Esta opción le permite examinar el sistema de archivos para localizar archivos de opciones de trabajo de Adobe, que permiten disponer de un control total de las opciones utilizadas para generar el archivo PDF.
Ver PDF al terminar	VI Design Pro generará el archivo PDF y lo guardará en la ubicación especificada anteriormente. Si selecciona Ver PDF al terminar, VI Design Pro intentará abrir el archivo PDF en Adobe Acrobat o Reader. Si no están presentes en su equipo, se ignorará esta opción.
Crear archivo de registro	Esta opción genera un archivo de registro en el que se detallan el archivo de opciones de trabajo utilizado, la carpeta de salida, la información de fuentes, etc. Esta opción solo se recomienda si necesita solucionar problemas de generación de PDF. Si se utiliza esta opción, el usuario tendrá que eliminar manualmente estos archivos de registro (ubicados en la misma carpeta que el archivo PDF).
Usar datos de producción para el envío (si están disponibles)	Si se ha añadido un archivo de datos de producción al proyecto empleando la opción Agregar recurso al proyecto, podrá seleccionar la impresión de dicho archivo de datos de producción seleccionando esta opción. Si no está activada esta opción, VI Design Pro presupondrá que no hay ningún archivo de datos de producción y utilizará el archivo de datos empleado durante el diseño de la aplicación.

OPCIONES DE CALIDAD DE PDF	DESCRIPCIÓN
Incluir opciones de papel y acabado	<p>Seleccione esta opción para incluir todas las opciones de material de impresión y acabado definidas y habilitadas para el trabajo en el PDF terminado.</p> <p>Esta opción está pensada para su uso con dispositivos de servidor de impresión FreeFlow empleando Adobe PDF Print Engine (APPE). No tiene ningún efecto en ninguna otra impresora.</p> <p>La selección de esta opción aumenta el tamaño del PDF resultante, a veces de forma significativa, dependiendo del número de cambios en el material de impresión y de las opciones de acabado definidas para el trabajo, así como del número total de páginas.</p>
Crear PDF/VT1 compatibles	<p>Seleccione esta opción para crear un PDF conforme con el estándar PDF/VT1.</p> <p>Hay dos opciones disponibles: PDFX3 2003 Joboptions y PDFX3 2003 JPN Joboptions.</p> <p>Existen otras opciones de perfil, disponibles al seleccionar Incluir opciones de papel y acabado y Crear PDF compatible con PDF/VT-1 para crear archivos PDF conformes con el estándar PDF/VT-1 que incluyan opciones de papel y acabado.</p> <p> Nota: No todas las impresoras aceptan archivos PDF que incluyen peticiones específicas de papel y acabado o que cumplen el estándar PDF/VT-1. Solo los sistemas con servidor de impresión admiten estas peticiones de papel y acabado.</p>

El siguiente gráfico muestra un archivo VI Project típico. El archivo TestText.dbf es el archivo de prueba utilizado durante el diseño de la aplicación. Esto se indica mediante el icono de impresora y rueda dentada. El archivo vtpworkshop.dbf se ha añadido como archivo de datos de producción, tal y como indica la impresora y el número "1".



Archivos recientes

Esta opción muestra los últimos cuatro archivos que ha cargado en VI Design Pro. Utilice **Archivo > Archivos recientes** para seleccionar y volver a cargar uno de los archivos de la lista.

Salir

Esta opción permite salir de VI Design Pro. Si hay cambios sin guardar en una aplicación de VIPP® abierta, se le pedirá que los guardar.

Notas sobre Exportar un trabajo como PDF

VI Design Pro puede exportar la aplicación VIPP® en un archivo PDF en la ubicación especificada de su sistema de archivos. Además, si está activada la opción, abrirá el PDF en Acrobat Reader para su visualización. Para activar un archivo de registro o especificar el archivo de datos de muestra o de producción, pueden activarse otras opciones.

Eficiencia

La exportación a PDF no es un proceso tan eficiente como exportar al formato VIPP® antiguo o VI Project.

Advertencias al exportar un archivo PDF:

Habrán resultados impredecibles si utiliza Impresión especializada de Xerox y exportación a PDF. Los efectos

de Impresión especializada de Xerox no se permiten al exportar a PDF.

No se admiten cambios en las caras dentro de un trabajo, a menos que se imprima en un motor FFPS APPE compatible con PDF/VT.

Es posible que no se admitan las opciones de alimentación y acabado seleccionadas dentro de un trabajo, a menos que se imprima en un motor FFPS APPE que admita PDF/VT.

En la tabla que se muestra a continuación se compara la impresión de trabajos que contienen 50, 100, 500, 1000, 3000 y 5000 registros con la exportación de estos mismos archivos empleando la opción PDF. En la comparación se incluye el tiempo necesario para generar los archivos (.vpc y PDF) e imprimirlos en la misma impresora, así como una comparación del tamaño de archivo en función del número de registros.

- La aplicación utilizada para la siguiente prueba de rendimiento es una aplicación de postal 4 en 1 impresa a doble cara en una hoja de 12 x 18 pulgadas.



- La salida PDF se generó mediante el archivo Standard-USLetter.joboptions.
- El dispositivo de impresión de destino es un FFPS XC1000.

NÚMERO DE REGISTROS	TAMAÑO DE VPC	TIEMPO DE PROCESO E IMPRESIÓN DE VPC (EN SEGUNDOS)	TIEMPO DE CREACIÓN E IMPRESIÓN DEL PDF ¹ (EN SEGUNDOS)	TAMAÑO DE PDF	TIEMPO DE CREACIÓN DE PDF (EN SEGUNDOS)	AHORRO DE TIEMPO DE VPC ² (EN SEGUNDOS)
100	129mb	57	66	1.35 MB	7	9
500	129mb	152	331	3.84 MB	26	179
1000	129mb	736	1.366	6.39 MB	46	630

1. Incluye el tiempo de creación del PDF en la estación de trabajo.
2. Ahorro de tiempo de VPC es la diferencia de tiempo al utilizar un .vpc y VI Compose (en la impresora). Partiendo de la información presentada en este gráfico, las ventajas de rendimiento son sustanciales al utilizar VI Compose en el dispositivo de impresión de destino y la salida vpc de VI Design Pro al procesar un gran número de registros.

NÚMERO DE REGISTROS	TAMAÑO DE VPC	TIEMPO DE PROCESO E IMPRESIÓN DE VPC (EN SEGUNDOS)	TIEMPO DE CREACIÓN E IMPRESIÓN DEL PDF ³ (EN SEGUNDOS)	TAMAÑO DE PDF	TIEMPO DE CREACIÓN DE PDF (EN SEGUNDOS)	AHORRO DE TIEMPO DE VPC ⁴ (EN SEGUNDOS)
3000	129mb	887	4.151	17.3 MB	131	3.264
5000	129mb	1.446	6.932	27.5 MB	212	5.486

 Nota: El tiempo varía en función del tamaño de la hoja, la complejidad de la aplicación, el tipo de imagen y la lógica condicional aplicada. El gráfico anterior solo debe utilizarse como guía. Para obtener información más exacta, realice el mismo tipo de prueba en su propio equipo.

Los resultados mostrados en el gráfico anterior indican que el uso de VI Compose en un dispositivo de impresión Xerox ofrece ventajas evidentes al imprimir un gran número de registros. Si no está activado todavía, póngase en contacto con el representante local de ventas para adquirir VI Compose para su dispositivo de impresión.

 Nota: Cuando VI Design Pro está generando el archivo PDF, la estación de trabajo no debe utilizarse para otros fines. El uso de la estación de trabajo para otros fines influirá enormemente en el tiempo.

MENÚ EDITAR

El menú Editar proporciona estas funciones de edición:

Deshacer

Esta opción le permite anular el cambio, la eliminación o la adición de texto que ha realizado más recientemente en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro.

Rehacer

Esta opción permite invertir la operación de deshacer anterior.

Cortar

Esta opción le permite quitar el texto seleccionado de la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos para eliminar un objeto seleccionado de la sección Representación gráfica. El texto o los objetos eliminados por **Editar > Cortar** se guardan en el Portapapeles.

Copiar

Esta opción le permite copiar el texto seleccionado de la sección Origen de entrada o Bloc de notas de

- Incluye el tiempo de creación del PDF en la estación de trabajo.
- Ahorro de tiempo de VPC es la diferencia de tiempo al utilizar un .vpc y VI Compose (en la impresora). Partiendo de la información presentada en este gráfico, las ventajas de rendimiento son sustanciales al utilizar VI Compose en el dispositivo de impresión de destino y la salida vpc de VI Design Pro al procesar un gran número de registros.

recursos para copiar un objeto seleccionado de la sección Representación gráfica. El texto o los objetos copiados por **Editar > Copiar** se guardan en el Portapapeles.

Pegar

Esta opción le permite pegar el contenido del Portapapeles en la posición actual del cursor en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos o Representación gráfica.

Seleccionar todo

Esta opción le permite seleccionar todo el texto del área en la que está situado el cursor actualmente. La posición del cursor y las opciones relacionadas se describen a continuación:

Sección Origen de entrada	se seleccionará todo el texto de esa sección
Sección Bloc de notas de recursos	se seleccionará todo el texto del archivo mostrado para el recurso indicado en la pestaña actual. Para seleccionar el texto de más de una pestaña de la sección de Bloc de notas de recursos, debe acceder a cada pestaña por separado y luego elegir de nuevo Editar > Seleccionar todo .

El texto seleccionado se resalta con un fondo de color azul oscuro. Una vez que el texto se selecciona, puede realizarse una operación de cortar o copiar.

Buscar

Esta opción le permite buscar en la Sección de origen de entrada o la pestaña del recurso actual en la Sección del recurso de notas la primera instancia de la cadena de texto. Limite el criterio de búsqueda mediante de la activación de la opción de palabras completas o de coincidencia de mayúsculas y minúsculas.

Una vez que se seleccione **Editar > Buscar**, VI Design Pro localizará la cadena especificada. Cuando se encuentra una cadena coincidente, VI Design Pro destaca la cadena encontrada.

Encontrar en el proyecto

Esta opción permite buscar en un proyecto completo todas las repeticiones de una cadena de texto determinada. Al seleccionar esta opción, se muestra la ventana Encontrar en el proyecto. Limite el criterio de búsqueda mediante de la activación de la opción de palabras completas o de coincidencia de mayúsculas y minúsculas. Consulte [Sección Recursos de salida](#) para obtener más información.

Reemplazar

Esta opción le permite buscar en la Sección de origen de entrada o la pestaña del recurso actual en la Sección del recurso de notas cada una de las ocurrencias de la cadena de texto y reemplazarla por otra. La búsqueda se inicia tras la posición actual del cursor.

Utilice el comando Buscar en esta ventana para identificar la cadena que debe localizarse y reemplazarse.

Limite el criterio de búsqueda mediante de la activación de la opción de palabras completas o de coincidencia de mayúsculas y minúsculas.

Utilice Reemplazar por para especificar la cadena por la que se va a reemplazar el texto encontrado. Para sustituir selectivamente las cadenas encontradas, utilice Buscar siguiente y Reemplazar. Utilice Reemplazar todo para realizar cambios globales.

Elegir codificación para recursos...

Esta opción abre el cuadro de diálogo Elegir codificación para usar para mostrar recursos. Consulte [Codificar fuentes de múltiples bytes](#) para obtener más información.

Marcar texto como comentarios

Ctrl+Alt+C permite agregar el signo %, que indica un comentario al comienzo de cada línea de un bloque de texto seleccionado.

Desmarcar el texto comentado

Ctrl+Alt+U permite eliminar el signo % del comienzo de cada línea del texto seleccionado. Se omitirán las líneas del bloque de texto seleccionado que no comiencen por un signo %.

VER MENÚ

El menú Ver proporciona capacidad para mostrar estas vistas en la ventana de VI Design Pro:



Nota: Si no hay opciones de visualización seleccionadas, la ventana de VI Design Pro mostrará solamente la representación gráfica de la página actual.

Origen

Esta opción realiza la misma tarea que el botón Ver origen de la primera barra de herramientas.

Al activar **Ver > Origen** se muestran los datos variables, el bloc de notas de recursos que contiene el código fuente de los recursos y la representación gráfica de la página actual. Cambie el tamaño de las ventanas y edite el contenido en este modo.

Hexadecimal

Esta opción realiza la misma tarea que el botón Ver hexadecimal de la primera barra de herramientas.

Al activar **Ver > Hexadecimal**, se muestran los datos variables, el bloc de notas de recursos que contiene el código fuente de los recursos y una representación gráfica de los datos variables o el recurso seleccionado en formato hexadecimal. Se puede cambiar el tamaño de las ventanas, pero no podrá modificar el contenido.

La próxima vez que seleccione la opción (que elimina la marca de verificación), la representación gráfica de la sección Representación gráfica recupera su estado original.



Nota: No se puede seleccionar la opción Hexadecimal a menos que ya esté activada la opción Origen.

Salida

Esta opción permite mostrar los resultados de la operación más reciente de Encontrar en el proyecto. Se puede cambiar el tamaño de las ventanas de la sección y editar el contenido. Esta opción realiza la misma tarea que el botón Ver salida de la primera barra de herramientas.

Pantalla completa

Esta opción le permite mostrar una representación gráfica de la página actual en modo de pantalla completa, la misma tarea que el botón Pantalla completa de la primera barra de herramientas.

Para desactivar el modo de pantalla completa y regresar a la vista original, seleccione el botón **Salir del modo de pantalla completa**, situado al final de la barra de herramientas superior.

MENÚ DEPURAR

El menú Depurar permite el acceso para iniciar, suspender y restablecer una sesión de depuración, así como una forma de inspeccionar los puntos de salto y de ejecutar y de ir más allá de un punto de salto establecido. El menú consta de estas opciones:

Insertar/eliminar punto de salto

Esta opción inserta o elimina un punto de salto en la línea de ubicación del cursor actual del recurso de texto activo, la misma tarea que el botón Insertar/eliminar punto de salto en la primera barra de herramientas. Esta opción sólo puede seleccionarse cuando no existe una sesión de depuración activa en proceso. Un punto de salto se indica mediante un indicador de señal de paro rojo en el borde izquierdo del recurso de texto.

Ver puntos de salto

Esta opción muestra una lista de los puntos de salto establecidos actualmente por nombre de archivo y número de línea, la misma tarea que el botón Ver puntos de salto en la primera barra de herramientas. Esta opción sólo puede seleccionarse cuando no existe una sesión de depuración activa en proceso. Puede navegar a través de los puntos de salto establecidos actualmente haciendo doble clic con el botón secundario en un punto de salto de la lista, el cual establece un pequeño marcador de búsqueda color verde en el punto de salto seleccionado. Una vez que haya seleccionado el punto de salto deseado, puede cerrar la lista de puntos de salto y, si lo desea, usar la opción del menú Insertar/eliminar punto de salto para eliminar el punto de salto.

Comenzar/detener sesión de depuración

Esta opción se utiliza para iniciar o finalizar una sesión de depuración, la misma tarea que el botón Comenzar/detener sesión de depuración en la primera barra de herramientas. Esta opción sólo puede seleccionarse cuando exista uno o más puntos de salto establecidos. Durante la sesión de depuración, la mayoría de las funciones de la interfaz del usuario, incluidas las pestañas del Bloc de notas de recursos y los botones de la Representación gráfica, están desactivadas a fin de evitar que se lleven a cabo operaciones que puedan interrumpir las tareas de depuración. En la sección de Sesión de depuración encontrará más información sobre la ejecución de una sesión de depuración, así como algunas recomendaciones.

Ejecutar hasta el siguiente punto de salto

Esta opción se utiliza para ejecutar la página actual del trabajo cargado hasta que se alcance el siguiente punto de salto, la misma tarea que el botón Ejecutar hasta el siguiente punto de salto en la primera barra de herramientas. Esta opción solo puede seleccionarse durante una sesión de depuración. Si se alcanza un punto de salto, un marcador de flecha color amarillo (también conocido como "contador del programa") indicará la ubicación del punto de salto en la línea que se acaba de ejecutar. Si no se encuentran más puntos de salto, la sesión de depuración mostrará la página actual del trabajo cargado y la sesión de depuración finalizará automáticamente.

Paso a la siguiente línea

Esta opción se utiliza para pasar de la línea más recientemente ejecutada, la misma tarea que el botón Paso a la siguiente línea en la primera barra de herramientas. Es posible que la siguiente línea sea o no la siguiente línea física del recurso de texto, dependiendo de las condiciones lógicas o de otras operaciones que estén determinadas por el contenido del recurso de texto. El marcador de flecha color amarillo (contador del programa) se reubicará para indicar la ubicación de la línea que se acaba de ejecutar. Si no quedan más líneas para ejecutar en la página actual del trabajo cargado, la sesión de depuración mostrará

la página actual del trabajo cargado y la sesión de depuración finalizará automáticamente.

Restaurar sesión de depuración

Esta opción se utiliza para iniciar o finalizar una sesión de depuración, la misma tarea que el botón Restaurar sesión de depuración en la primera barra de herramientas. Cuando se selecciona esta opción, tanto el historial interno de los puntos de salto que se han alcanzado y la ubicación del contador del programa se limpian, como si la sesión de depuración hubiera iniciado nuevamente. Esta opción es útil si el usuario accidentalmente va más allá de un punto de ejecución y desea pasar a esa ubicación nuevamente sin tener que suspender la sesión de depuración e por completo, para volver a reiniciar.

MENÚ AYUDA

El menú Ayuda proporciona acceso a la ayuda en línea para VI Design Pro y VIPP®, así como la información de versión y copyright de VI Design Pro. El menú consta de estas opciones:

Ayuda de VI Design Pro

Esta opción permite acceder a la Ayuda en línea de VI Design Pro. Utilice las pestañas de Contenido, Índice y Buscar para localizar la información de ayuda.

Manual de referencia de lenguaje VIPP®

Esta opción permite acceder a la Ayuda en línea del *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*. Utilice las pestañas Contenido, Índice y Buscar para localizar los temas de ayuda relacionados; por ejemplo, información de comandos VIPP®.

Instalar/actualizar licencia de software

Esta opción permite identificar el nombre y la ubicación de un archivo de licencia válido para VI Design Pro. Estas son algunas de las situaciones en las que utilizaría esta opción:

- No había ningún archivo de licencia válido en el momento de la instalación
- La licencia actual es a punto de caducar o ha caducado
- Para convertir la versión de demostración de VI Design Pro en la versión de software con licencia completa.

Al seleccionar esta opción, aparece la ventana Seleccione el archivo de licencia. Utilice esta ventana para seleccionar el directorio y el nombre del archivo que contiene la información de licencia válida. Una vez que se muestra el nombre del archivo correspondiente en el campo de nombre de Archivo, seleccione **Abrir**. Cuando aparezca la ventana Es necesario reiniciar para actualizar la licencia, seleccione **Aceptar** para instalar o actualizar el archivo de licencia.

Acerca de VI Design Pro

Esta opción proporciona información de copyright y de la versión de la aplicación VI Design Pro.

BARRAS DE HERRAMIENTAS PRINCIPALES

Las barras de herramientas de la sección superior de la ventana de la aplicación VDP constan de:

- [Botones y cuadros de lista de la primera barra de herramientas](#)
- [Botones y cuadros de lista de la segunda barra de herramientas](#)

Botones y cuadros de lista de la primera barra de herramientas

Utilice los botones de la primera barra de herramientas de la ventana de VI Design Pro para realizar numerosas tareas relacionadas con operaciones de archivos.



En esta sección se describe la función de cada botón o cuadro de lista disponible en la primera barra de herramientas, comenzando por el botón situado más a la izquierda.



Nota: La Información sobre herramientas de Windows está habilitada para cada botón y el cuadro de lista aparece en las barras de herramientas de VI Design Pro. La información de ventanas emergentes permite identificar rápidamente cada una de las funciones disponibles.

Nueva aplicación VIPP®

Este botón permite crear una nueva aplicación VIPP®. Al seleccionar este botón, aparecen las ventanas Asistente de VI Design Pro o Nueva aplicación VIPP.

La ventana mostrada depende de si se ha activado la casilla Usar siempre asistente clásico en la ventana Asistente de VI Design Pro. Para obtener información detallada sobre cómo mostrar y usar cualquiera de estas ventanas, consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#).

Abrir proyecto o aplicación VIPP®

Este botón le permite abrir una aplicación VIPP® existente. Cuando se abre una aplicación VIPP® existente, podrá ver la información de la aplicación, modificar la información existente, ejecutar la aplicación, etc.

Al seleccionar este botón, aparece la ventana Elija el archivo que desea cargar. Utilice esta ventana para seleccionar una aplicación VIPP® existente. Cuando se accede a esta ventana por primera vez, en el campo de búsqueda se muestra el nombre del último directorio desde el que se cargó un archivo. Si es la primera vez que carga un archivo después de la instalación, el valor predeterminado que aparece en el campo de búsqueda cambia a la carpeta del archivo de VI Design Pro que se cargó en el sistema cuando se instaló VI Design Pro.

Para obtener más información, consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#).

Guardar archivo

Este botón le permite guardar los cambios realizados en la página actual de la aplicación VIPP® existente. Por ejemplo, si realiza cambios en la pestaña JDT y hace clic en este botón, solo se guardarán los cambios realizados en la pestaña JDT. Para guardar todos los cambios realizados en la aplicación VIPP®, utilice Guardar todos los archivos.

Guardar todos los archivos

Este botón le permite guardar todos los cambios realizados en la aplicación VIPP®. Si solo desea guardar los cambios realizados en la página actual de la aplicación (por ejemplo, si solo ha realizado cambios en la pestaña JDT), utilice el botón Guardar archivo.

Crear proyecto de VI a través de la aplicación cargada actualmente

Si tiene una aplicación creada con una versión anterior de VIPP® y desea crear un Proyecto para dicha

aplicación, utilice este botón. Este botón le permite crear un directorio de proyecto para la aplicación, copiar en el directorio del proyecto los recursos asociados de la ubicación anterior y crear un archivo de proyecto VI. Los archivos de proyectos VI tienen la extensión de archivo `.vpx`. Una vez creado el archivo `.vpx`, VI Design Pro cargará automáticamente el archivo de nueva creación en la ventana de VI Design Pro.

Exportar VI Project Container

Este botón permite crear un archivo de almacenamiento comprimido desde el proyecto de VI cargado actualmente. El archivo de almacenamiento comprimido puede utilizarse para tareas de implementación y archivado, para adjuntar archivos a un mensaje de correo electrónico, etc.

Cuando se selecciona esta opción, la ventana Seleccione el destino de la exportación permite especificar el directorio y el nombre de archivo que se utilizará para el archivo de almacenamiento que se creará. Al especificar un directorio y un nombre de archivo, y seleccionar **Guardar**, VI Design Pro crea el archivo comprimido. El archivo maestro comprimido tiene la extensión de archivo `.vpc`.

Cortar (Ctrl+X)

Este botón le permite quitar el texto seleccionado de la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos para eliminar un objeto seleccionado de la sección Representación gráfica. Quitar texto o los objetos guardados en el portapapeles.

Copiar (Ctrl+C)

Este botón le permite copiar el texto seleccionado de la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos para copiar un objeto seleccionado de la sección Representación gráfica. Quitar texto o los objetos guardados en el portapapeles.

Pegar (Ctrl+V)

Este botón le permite pegar el contenido del Portapapeles en la posición actual del cursor en la sección Origen de entrada, Bloc de notas de recursos o Representación gráfica. La operación de pegado no borra el Portapapeles.

Buscar en proyecto

Este botón permite buscar en un proyecto todas las repeticiones de una cadena de texto determinada. Al seleccionar este botón, se muestra la ventana Encontrar en el proyecto. Utilice esta ventana para identificar la cadena que debe localizarse. Esta opción es la misma que la opción **Editar > Buscar** del proyecto.

Deshacer

Este botón le permite anular el cambio de texto que acaba de realizar en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro. Utilice este botón para deshacer el cambio, la eliminación o la adición más reciente realizados en la aplicación VIPP®. Esta opción es igual a la opción **Editar > Deshacer**.

Rehacer

Este botón le permite anular la operación Deshacer que acaba de realizar en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro. Esta opción es igual a la opción **Editar > Rehacer**.

Origen de la vista

Este botón muestra los datos variables, el recurso de notas que contiene el código fuente para los recursos y

la representación gráfica de la página actual. Se puede cambiar el tamaño de las ventanas y modificar el contenido en el modo de origen.

Ver hexadecimal

Este botón muestra el recurso de notas que contiene el código fuente para los recursos y una representación gráfica en formato hexadecimal. Se puede cambiar el tamaño de las ventanas, pero no se puede editar el contenido.



Nota: El botón Ver hexadecimal no se puede seleccionar a menos que ya esté activada la opción Ver origen o esté activado el botón Ver origen para mostrar el código fuente y la representación gráfica de la página actual.

Salida de la vista

Este botón permite mostrar los resultados de la operación más reciente de Encontrar en el proyecto. Se puede cambiar el tamaño de las ventanas de la sección y editar el contenido.

Pantalla completa

Este botón muestra una representación gráfica de la página actual en el modo de pantalla completa. En modo de pantalla completa, solo aparecen en la ventana las barras de herramientas superior e inferior de la sección Representación gráfica.

Para desactivar el modo de pantalla completa y volver a la vista original, seleccione el botón Salir del modo de pantalla completa.

Insertar/eliminar punto de salto

Esta opción inserta o elimina un punto de salto en la línea de ubicación del cursor actual del recurso de texto activo. Esta opción sólo puede seleccionarse cuando no existe una sesión de depuración activa en proceso. Un punto de salto se indica mediante un indicador de señal de paro rojo en el borde izquierdo del recurso de texto.

Ver puntos de salto

Esta opción muestra una lista de los puntos de salto establecidos actualmente por nombre de archivo y número de línea. Esta opción sólo puede seleccionarse cuando no existe una sesión de depuración activa en proceso. Puede navegar a través de los puntos de salto establecidos actualmente haciendo doble clic con el botón secundario en un punto de salto de la lista, el cual establece un pequeño marcador de búsqueda color verde en el punto de salto seleccionado. Una vez que haya seleccionado el punto de salto deseado, puede cerrar la lista de puntos de salto y, si lo desea, usar la opción del menú Insertar/eliminar punto de salto para eliminar el punto de salto.

Comenzar/detener sesión de depuración

Esta opción se utiliza para comenzar una sesión de depuración. Esta opción sólo puede seleccionarse cuando exista uno o más puntos de salto establecidos. Durante la sesión de depuración, la mayoría de las funciones de la interfaz del usuario, incluidas las pestañas del Bloc de notas de recursos y los botones de la Representación gráfica, están desactivadas a fin de evitar que se lleven a cabo operaciones que puedan interrumpir las tareas de depuración. En la sección de Sesión de depuración encontrará más información sobre la ejecución de una sesión de depuración, así como algunas recomendaciones.

Ejecutar hasta el siguiente punto de salto

Esta opción se utiliza para ejecutar la página actual del trabajo cargado hasta que se alcance el siguiente punto de salto. Esta opción solo puede seleccionarse durante una sesión de depuración. Si se alcanza un punto de salto, un marcador de flecha color amarillo (también conocido como contador de programa, indica la ubicación del punto de salto en la línea que se acaba de ejecutar. Si no se encuentran más puntos de salto, la sesión de depuración mostrará la página actual del trabajo cargado y la sesión de depuración finalizará automáticamente.

Paso a la siguiente línea

Esta opción se utiliza para pasar de la línea más recientemente ejecutada. Es posible que la siguiente línea sea o no la siguiente línea física del recurso de texto, dependiendo de las condiciones lógicas o de otras operaciones que estén determinadas por el contenido del recurso de texto. El marcador de flecha color amarillo o contador de programa ajusta su posición para indicar la ubicación de la línea que se acaba de ejecutar. Si no quedan más líneas para ejecutar en la página actual del trabajo cargado, la sesión de depuración muestra la página actual del trabajo cargado y finaliza automáticamente.

Restaurar sesión de depuración

Esta opción se utiliza para restaurar la sesión de depuración actual. Cuando se selecciona esta opción, tanto el historial interno de los puntos de salto que se han alcanzado y la ubicación del contador del programa se limpian, como si la sesión de depuración hubiera iniciado nuevamente. Esta opción es útil si el usuario accidentalmente va más allá de un punto de ejecución y desea pasar a esa ubicación nuevamente sin tener que suspender la sesión de depuración e por completo, para volver a reiniciar.

Actualizar la página actual de la aplicación

Este botón le permite ejecutar la página actual de la aplicación VIPP® junto con cualquier dato variable asociado a la página. La página actual se muestra en la parte inferior de la sección Representación gráfica.



Nota: Pulsar el botón **Actualizar la página actual** de la aplicación no es lo mismo que volver a enviar el trabajo a una impresora. En VI Design Pro, la memoria no se restablece al pulsar **Actualizar la página actual** de la aplicación, sino que el intérprete Ghostscript sigue ejecutándose sin actualizarse por motivos de optimización. La única forma de ejecutar una nueva instancia del intérprete Ghostscript consiste en pulsar **Restablecer VIPP** y después **Actualizar la página actual de la aplicación**, en ese orden. Consulte [Restablecer VIPP](#).

Actualizar el recurso de texto activo

Este botón permite ejecutar el recurso seleccionado actualmente. Utilice botón, o F5, para volver a mostrar la información del recurso actual con los cambios realizados.

Liberar el destino para las herramientas de edición gráfica

Este cuadro muestra el nombre del recurso en el que se insertan comandos de VIPP® cuando se utilizan los botones Insertar de la barra de herramientas vertical de la sección Representación gráfica.

Al anular la selección de la casilla de verificación Ver origen, la única forma de seleccionar la visualización de recursos individuales es mediante el cuadro Liberar el destino.

Ver anclas del segmento de PostScript

Este botón permite mostrar las anchas del segmento de PostScript. Al seleccionar este botón, en la sección Representación gráfica aparece el gráfico mostrado en el botón para indicar la posición de cada ancla del

segmento de PostScript.

En general, los segmentos son los fragmentos del código de VIPP® o PostScript que se colocan en una página. La colocación de cada segmento que consta de código PostScript exclusivamente se indica con un icono en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro al activar el botón Ver anclas del segmento de PostScript.

Para colocar un segmento en la posición deseada de la página, utilice la función arrastrar y colocar para mover el ancla. Al mover un ancla del segmento, se actualiza la nueva posición en el código de la aplicación. Los segmentos que contienen el código VIPP® tienen cuadros de límite y no están presentes por un icono de segmento.

Restablecer VIPP®

Este botón restablece VI Compose. Esta opción puede ser necesaria si introduce accidentalmente un error de VIPP® o PostScript al editar manualmente un recurso VIPP®.

Utilice este botón, junto con Actualizar la página actual de la aplicación, para ejecutar una nueva instancia del intérprete Ghostscript si ha realizado cambios en los archivos de configuración de VIPP® `xgf/src` o `xgf/encoding`.



Nota: La única forma de restablecer la memoria y ejecutar una nueva instancia del intérprete Ghostscript consiste en pulsar **Restablecer VIPP** y después **Actualizar la página actual de la aplicación**, en ese orden.

Impresión de prueba

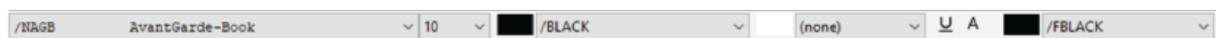
Este botón permite imprimir un trabajo para comprobar la salida impresa. Esta opción está pensada para revisar la salida de una aplicación en la impresión de tiradas cortas. Use esta opción solamente con una impresora PostScript. Esta opción es la misma que la opción **Archivo > Impresión de prueba**.

Ayuda

Este botón lleva a cabo la misma tarea que la opción **Ayuda > Ayuda de VI Design Pro**. Utilice las pestañas Contenido, Índice y Buscar para localizar la información de ayuda. También puede acceder a la información de ayuda en línea del *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*.

Botones y cuadros de lista de la segunda barra de herramientas

Utilice los botones y cuadros de lista de la segunda barra de herramientas de la ventana de VI Design Pro para seleccionar las opciones de fuente y color que deben aplicarse al realizar operaciones en el modo de Edición gráfica.



Esta sección describe la función de cada uno de los botones y cuadros de lista, comenzando por el cuadro de lista situado más a la izquierda.

Fuente

Este cuadro permite seleccionar la fuente que debe usarse. Esta lista incluye todas las fuentes que están disponibles actualmente.

Tamaño de fuente

Este cuadro permite seleccionar o introducir manualmente el tamaño de la fuente que debe utilizarse.

Color de primer plano de la fuente (ColorKey)

Este cuadro permite seleccionar el nombre de la Clave de color (Colorkey) del texto que debe usarse. El cuadro en el lado izquierdo del cuadro muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todos los Colorkeys de fuente disponibles.

Color de fondo de la fuente activa (BATKey)

Este cuadro le permite seleccionar que el nombre de la clave de atributo de fondo para asignar el índice de la clave de atributo de fondo. El cuadro del lado izquierdo del cuadro muestra el fondo seleccionado. Esta lista incluye todas las claves de atributos de fondo disponibles.

Subrayado

Este botón le permite subrayar el texto insertado posteriormente. Tras seleccionar este botón, utilice **Insertar texto** o **Insertar párrafo** en la barra de herramientas vertical de la sección Representación gráfica.

Selección, vista previa y muestra de efectos y fuentes

Este botón le permite obtener una vista previa de las fuentes y de los efectos GEPKey y BATKey. También permite cambiar el texto que se muestra en los cuadros de muestra de fuentes que se incluyen en muchos cuadros de diálogo de VDP.

Para cambiar el texto de muestra visualizado en la ventana Fuente de muestra de algunas pantallas del Asistente y en los cuadros de diálogo de los comandos **Índice de la fuente** y **Establecer la fuente**, introduzca el texto deseado en el cuadro Texto de muestra y luego seleccione cualquiera de los efectos definidos y haga clic en **Aceptar**.

Propiedad de elemento gráfico

Este cuadro le permite seleccionar la clave de propiedad de elemento gráfico (GEP) que se usará. El cuadro en el lado izquierdo del cuadro muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todas las claves de GEP que están disponibles para ser utilizadas.

Sección Origen de entrada

Para mostrar la sección Origen de entrada en la ventana de VI Design Pro, debe activarse **Ver > Origen** o el botón Ver origen de la primera barra de herramientas.

Una vez que abra un archivo de proyecto VI o VIPP® existente o cree un nuevo proyecto de VI empleando una plantilla, la Sección Origen de entrada contendrá los datos de entrada del proyecto o la aplicación. Puede tratarse de datos reales creados y obtenidos de una aplicación externa, o bien datos de muestra creados al utilizar VI Design Pro para comprobar la salida.

Utilice la Sección Origen de entrada para modificar los datos de un proyecto de VI o una aplicación o para introducir los datos necesarios al crear un nuevo proyecto de VI o una aplicación. Introduzca los datos de una de las siguientes formas:

Modo Editor de texto	Coloque el cursor en la posición correcta de la sección e introduzca los cambios.
Modo Smart Editor	Coloque el cursor en esta sección y haga clic derecho para mostrar el menú del botón derecho del ratón.

Combinaciones de teclas y clics de ratón

Cuando esté visible el código de su trabajo en la interfaz gráfica de usuario de VDP, dispondrá de opciones para marcar o resaltar las secciones de dicho código:

- Utilice **Ctrl+Alt+C** y **Ctrl+Alt+U** para añadir o quitar un signo % (indicador de comentario) del comienzo de la línea en la que está situado el cursor.
- Utilice el ratón para hacer clic en un carácter situado dentro de un corchete inicial, o en una palabra clave de un comando **IF/ENDIF** o **CASE/ENDCASE**, para resaltar la sección de código encapsulada por dicho corchete o palabra clave.

```

ILAND
[[0152 2190 3000 1670 0]] SETLKF
/NHE 12 SETFONT
{ [ [ /MaxHeight 80 /CellFill LBLUE /Margins [25 0 10 0] /CellStroke W_S1 ]
  [ /Width 500 /CellText (Account Name $$RPCOUNT.) VSUB ]
  [ /Width 500 /CellText (SBU Acct DTI) ]
  [ /Width 500 /CellText (UltDUNS with Max MIF) ]
  [ /Width 500 /CellText (Assessment) ]
  [ /Width 500 /CellText (Proposal) ]
  [ /Width 500 /CellText (No Opportunity) ]
] SHROW
} 50 REPEAT
    
```

Sección Bloc de notas de recursos

Para mostrar la sección Bloc de notas de recursos en la ventana de VI Design Pro, debe activarse la opción **Ver > Origen** o el botón Ver origen de la primera barra de herramientas.

Una vez que abra una aplicación VIPP®, un archivo o un proyecto de VI, los recursos asociados a la aplicación se muestran en la sección Bloc de notas de recursos. El código de cada recurso puede mostrarse utilizando las pestañas que se muestran en la parte superior de la sección Bloc de notas de recursos. Si la aplicación que abra o crea es una pestaña de proyecto de VI, también se mostrará una pestaña y una ventana de proyecto. La información de un proyecto incluye los atributos, recursos e historial del proyecto de VI.

Si el número de pestañas supera el espacio disponible para pestañas en la parte superior de esta sección, aparecerá una barra de desplazamiento horizontal para permitirle acceder a las pestañas restantes.

Utilice las fichas o haga clic en un recurso para ver o realizar cambios en los archivos o recursos. Los cambios que realice se actualizarán en el código y se mostrarán en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro cuando pulse F5 o el botón Actualizar el recurso de texto activo. Esta funcionalidad equivale a imprimir los cambios en la impresora para verificar cómo afectan a la salida de la aplicación.

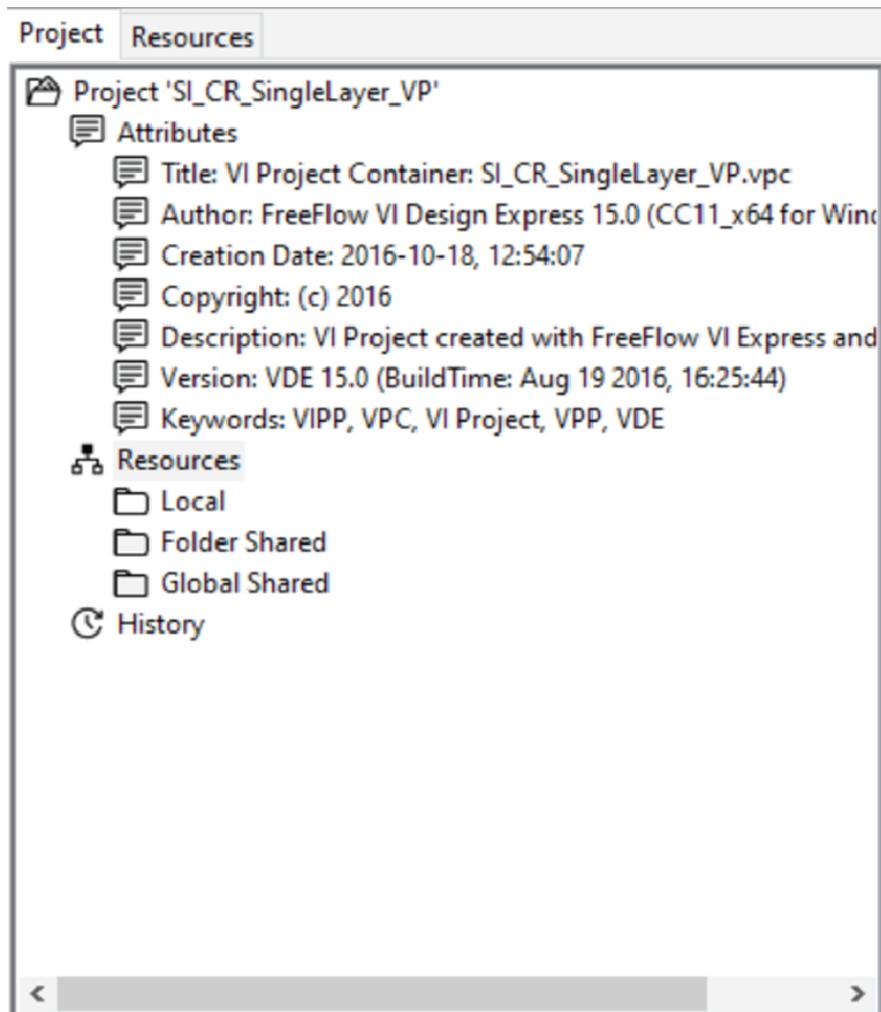
La sección Bloc de notas de recursos contiene los siguientes tipos de pestañas:

- [Pestaña Proyecto](#)
- [Pestañas JDT](#)
- [Pestañas DBM](#)
- [Pestañas de segmentos](#)
- [Pestañas Formulario](#)
- [Pestaña de imágenes](#)
- [Pestañas XJT](#)

Consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#) para obtener más información.

PESTAÑA PROYECTO

Al abrir o crear un proyecto VI con VI Design Pro, la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro muestra la pestaña Proyecto. La pestaña Proyecto contiene información de identificación de los atributos, recursos e historial asociados al proyecto. Utilice esta pestaña para realizar cambios en la aplicación empleando las funciones del botón izquierdo del ratón, o para mostrar el contenido o atributos de un recurso específico.



 Nota: Las aplicaciones VIPP® existentes que no se hayan guardado como proyectos de VI no mostrarán esta pestaña.

La pestaña del proyecto del Bloc de notas de recursos se divide en tres secciones principales:

NOMBRE DE LA SECCIÓN	DESCRIPCIÓN
Atributos	nombre, título, autor, fecha de creación, información de copyright y breve descripción del proyecto, así como el número de versión y las palabras clave asociadas al proyecto.
recursos	los archivos y carpetas utilizados por el proyecto. Los recursos se encuentran en tres nodos denominados: Local, Compartido por carpeta y Compartido globalmente.
Historial	Las acciones incluidas en el historial del proyecto son adiciones o eliminaciones de recursos, movimiento de recursos de un ámbito a otro y modificación de recursos. Cuando se guarda un proyecto, las acciones acumuladas realizadas durante la sesión se convierten en entradas de modificación en el historial del proyecto. Cada entrada de modificación está etiquetada con el nombre del usuario y la fecha y hora de la modificación.

Funciones del ratón en la pestaña Proyecto

Utilice estas funciones del ratón para realizar cambios en el proyecto en la pestaña Proyecto:

- Arrastrar y colocar; al arrastrar recursos entre carpetas, los correspondientes archivos de recursos se mueven a nivel del sistema de archivos.

Los recursos que aparecen en la ventana Bloc de notas de recursos pueden reordenarse dentro de la carpeta utilizando el ratón para arrastrarlos y colocarlos. El punto de inserción se sitúa inmediatamente debajo del destino de colocación. El recurso se puede trasladar a la primera posición de la carpeta colocándolo en su carpeta principal.

Cambie el orden de los archivos de envío (mostrados en el modo Local) utilizando el ratón para arrastrarlos y colocarlos en una nueva posición en el orden de envío. Se reordenará toda la lista de archivos de envío.

- Apunte y haga clic para seleccionar un recurso. Esta acción ejecuta el recurso o el archivo de impresión, según corresponda.
- Haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier recurso para que aparezca un menú del botón derecho del ratón. El menú emergente contendrá comandos que se pueden ejecutar para el recurso seleccionado. Según el tipo de recurso seleccionado, pueden aparecer los comandos siguientes:

Propiedades	Permite introducir texto de descripción del recurso. El texto introducido aparecerá después del nombre del recurso en la pestaña Proyecto.
Inicie la aplicación asociada	Permite iniciar una aplicación de Windows asociada al recurso seleccionado. Por ejemplo, si utiliza un programa de edición gráfica de terceros, haga clic derecho en un recurso de imagen del proyecto y después seleccione esta opción para iniciar el editor gráfico.

Agregar recurso al proyecto	Permite agregar un nuevo recurso a un proyecto.
Eliminar recursos de proyectos	Permite eliminar el recurso del proyecto.

- Haga doble clic en un recurso para que VI Design Pro muestre el texto del recurso en la ventana de VI Design Pro o para abrir la pestaña del Bloc de notas.
- Haga clic con el botón de inicio izquierdo o derecho, situados en la esquina inferior izquierda de la ventana de VI Design Pro, para mostrar la primera o la última pestaña en la vista del Bloc de notas.
- Cuando se colocan varios gráficos en la misma área de tal forma que se solapan, se sitúan en capas. En muchas aplicaciones gráficas, el orden de las capas puede manipularse enviando una capa al fondo o trayéndola al primer plano. Sin embargo, con VIPP®, el orden está en función de dónde aparece la línea de origen en el Recurso de notas de VIPP®.

Por consiguiente, en lugar de reordenar las capas para seleccionar una capa concreta, utilice la combinación Mayús-Clic izquierdo para seleccionar o anular la selección de capas hasta acceder a la capa deseada. Utilice asimismo la funcionalidad de selección de grupo con banda de goma y luego anule su selección hasta acceder a la capa deseada.

Funciones del teclado en la pestaña Proyecto

Utilice estas funciones del teclado para realizar cambios en la pestaña Proyecto:

- Utilice las flechas arriba y abajo para seleccionar o ejecutar recursos de una secuencia.
- Elimine recursos mediante Eliminar.
- Agregue un recurso a un proyecto mediante Insertar una vez que se ha seleccionado cualquier nodo del árbol del proyecto. Si el nodo seleccionado actualmente es un recurso, se insertará un nuevo recurso inmediatamente debajo del nodo seleccionado. Si el nodo seleccionado actualmente es el nodo Local, Compartido por carpeta o Compartido globalmente, el nuevo recurso se insertará como primer recurso bajo el nodo. Si se selecciona cualquier otro nodo, se pedirá al usuario el ámbito de destino del recurso, tras lo cual se añadirá el recurso en la primera posición del nodo seleccionado.
- La posición del recurso seleccionado puede cambiarse utilizando Mayús en combinación con la tecla de flecha arriba o abajo.

Cambie el orden de los archivos de envío (mostrados en el nodo Local) utilizando Mayús en combinación la tecla de flecha arriba o abajo. Al mover un archivo a una nueva posición en el orden de envío, se reordena toda la lista de archivos de envío.



Nota: Los nodos del árbol del proyecto solo se pueden seleccionar o manipular de uno en uno, ya que de lo contrario podrían producirse conflictos.

Iconos de la pestaña Proyecto

En el área de la pestaña Proyecto de la ventana del Bloc de notas de recursos se muestran varios tipos de iconos. Los iconos son representaciones gráficas del tipo de recurso, el orden de envío y el estado de activación de cada icono.

- **Iconos de tipo de recurso**

El icono situado más a la izquierda indica el tipo de recurso mostrado. Se muestran iconos específicos para cada uno de los siguientes tipos de recursos:

- formularios
- imágenes
- segmentos
- texto, datos y archivos de programa
- archivos PostScript
- archivos de envío

- **Iconos de orden de envío**

Los nombres de los archivos de envío aparecen en el nodo Local de la sección Recursos de la pestaña Proyecto. Estos archivos van acompañados de pequeños iconos de impresora a los que se ha superpuesto un número del 1 al 9 o un "-" para números superiores a 9. El número 0 se reserva para PrintFile y VI Design Pro. PrintFile aparece como pequeño icono de impresora con un engranaje al lado.

Los archivos de envío siempre aparecen en su orden de envío. El orden de los archivos de envío puede modificarse desplazando un archivo de envío con respecto a los otros archivos de envío, empleando el ratón para arrastrar y colocar el archivo o seleccionando el archivo y utilizando después Mayús en combinación con la tecla de flecha arriba o abajo para moverlo.

- **Iconos de estado de recursos**

Los iconos situados a la derecha del icono de tipo de recurso reflejan el estado de actividad de cada uno de los recursos enumerados.

- Se muestra un contorno de marca de verificación cuando se hace referencia al recurso o se ha ejecutado al menos una vez.
- Una marca de verificación sólida indica que se hace referencia al archivo o se ha ejecutado en el contexto del recurso ejecutado más recientemente.

La ausencia de icono indica que aún no se ha hecho referencia al recurso ni ha sido ejecutado por el intérprete de VIPP® en el contexto del proyecto actual.

PESTAÑAS JDT

Al abrir o crear una aplicación de modo de línea con VI Design Pro, la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro muestra la pestaña .jdt, que contiene la información de Job Descriptor Ticket (JDT) para la aplicación. Utilice esta ficha para realizar cambios en la aplicación mediante el menú del botón derecho del ratón. Consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#) para obtener más información.

Al seleccionar la pestaña JDT, la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro muestra y procesa toda la aplicación, incluidos los datos, segmentos, formularios y otros recursos de la aplicación, así como las instrucciones incluidas en el JDT.

PESTAÑAS DBM

Al abrir o crear una aplicación en modo de base de datos con VI Design Pro, se muestra la pestaña .dbm, que contiene la información de Data Base Master (DBM) para la aplicación. Utilice esta pestaña .dbm para realizar cambios en la aplicación mediante el menú del botón derecho del ratón. Consulte [Creación o modificación de aplicaciones](#) para obtener más información.

Al seleccionar la pestaña DBM, la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro muestra y procesa toda la aplicación, incluidos los datos, segmentos, formularios y otros recursos de la aplicación, así como las instrucciones incluidas en el DBM.

PESTAÑAS DE SEGMENTOS

Al acceder a una aplicación que incluye segmentos, o bien al agregar un segmento a una aplicación, se muestran las pestañas .seg en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro. Se muestra una pestaña de segmento independiente para cada segmento asociado a la aplicación. Estas pestañas de segmento contienen toda la información de los segmentos relacionados. Puede encontrar segmentos en aplicaciones creadas en modo nativo, modo de línea o modo de base de datos.

En general, los segmentos son los fragmentos del código de VIPP® o PostScript que se colocan en una página. Cada segmento que solo contiene código PostScript se indica con un icono en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro al activar el botón Ver anclas del segmento de PostScript. Los segmentos que contienen código VIPP® tienen cuadros delimitadores y no están representados por un icono de segmento. Consulte [Botones y cuadros de lista de la primera barra de herramientas](#) para obtener más información.

Utilice la función **arrastrar y colocar** de la sección Representación gráfica de la ventana para mover este ancla. Así será más fácil colocar el segmento en la ubicación deseada de la página.

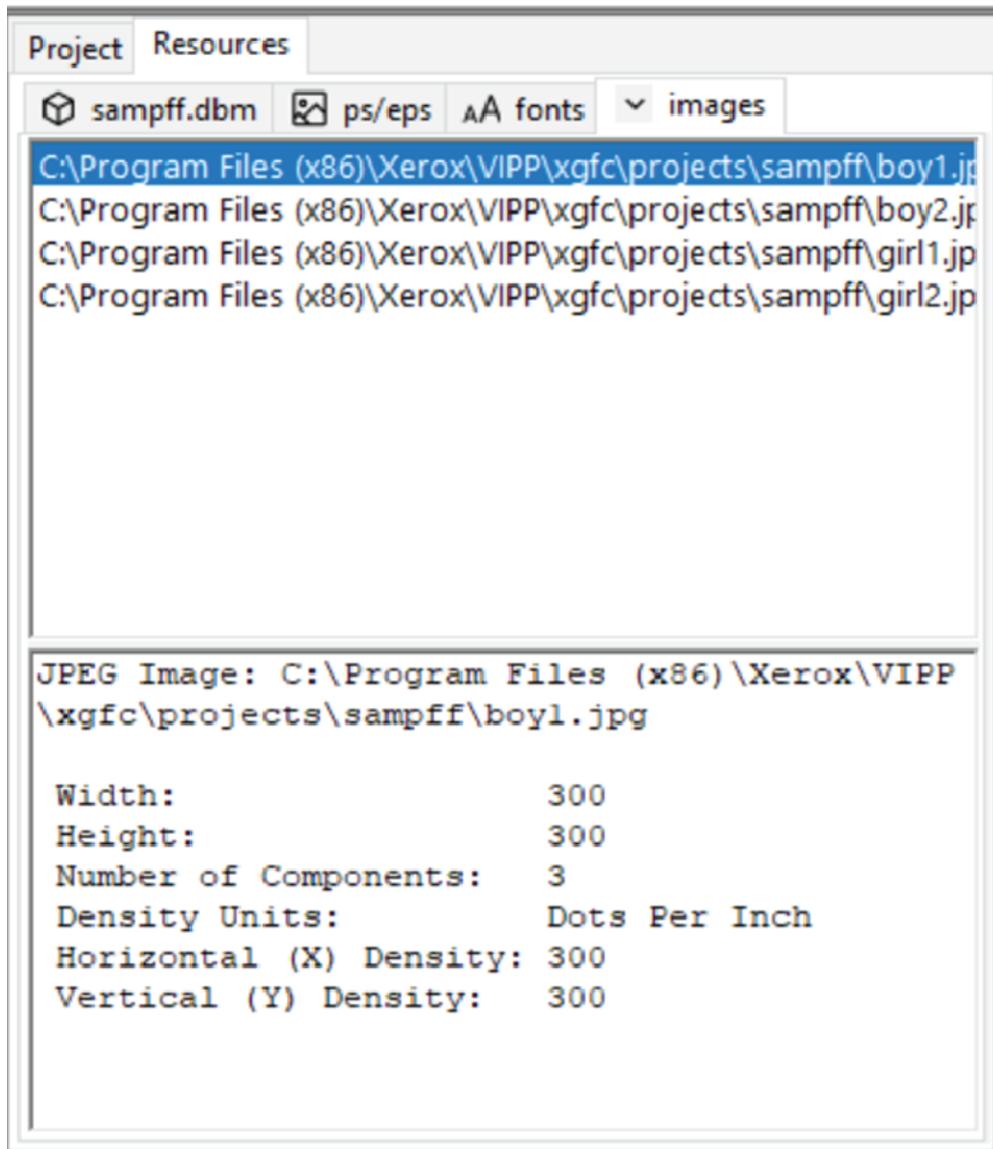
PESTAÑAS FORMULARIO

Al acceder a una aplicación existente que incluye formularios, o bien, al añadir un formulario a una aplicación, se muestran las pestañas .frm en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro. Se muestra una pestaña de formulario independiente para cada formulario asociado a la aplicación. Puede haber formularios en las aplicaciones creadas en modo nativo, modo de línea o modo de base de datos.

PESTAÑA DE IMÁGENES

Al acceder a una aplicación existente que incluye imágenes, o bien, al añadir una imagen a una aplicación, se muestran las pestañas de imágenes en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro. Puede haber imágenes en las aplicaciones creadas en modo nativo, modo de línea o modo de base de datos.

La parte superior de la pestaña de imágenes contiene una lista de todas las imágenes asociadas con la aplicación. En la sección inferior se muestra la información de la imagen seleccionada. Solo se muestra una pestaña de imagen, independientemente del número de imágenes asociadas con la aplicación.



No se pueden realizar cambios en una imagen en VI Design Pro desde esta ventana. Consulte [Funciones del ratón en la pestaña Proyecto](#) para obtener más información.

PESTAÑAS XJT

Al acceder a una aplicación XML existente, o bien, al añadir un recurso XML a una aplicación, se muestran las pestañas .xjt en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro. Se muestra una pestaña XJT independiente por cada recurso XML asociado con la aplicación.

Sección Sesión de depuración

Una vez que se ha establecido uno o más puntos de salto y que ha iniciado la sesión de depuración, se mostrará una pestaña de nota adicional en el lado izquierdo de la interfaz del usuario inmediatamente abajo del Bloc de notas de recursos. Las pestañas en el bloc de notas son:

Variables

Es una lista que muestra el nombre, valor y tipo de variables del usuario actualmente activas que establecen el uso directo o indirecto del comando **SETVAR** de VI Compose. La lista se muestra en orden alfabético. Al hacer doble clic en una variable se añade esa variable a la lista de inspección.

Observar

Es una lista del nombre y valor de las variables, parámetros o definiciones que el usuario ha seleccionado para observación. Durante una sesión de depuración, puede haber una gran cantidad de variables, parámetros y definiciones activos, y la lista Observar brinda una manera práctica de monitorear los valores de algunos casos específicos en una lista única durante la ejecución del trabajo. La lista se muestra en el orden en el que se agregan las entradas a la lista Observar. Al hacer doble clic con el botón secundario en una entrada de la lista Observar, se eliminará esa entrada de la lista Observar.

Definiciones

Es una lista de definiciones actuales que no caen en la categoría de variables del usuario o parámetros del sistema, y que incluye aspectos como definiciones de fuentes, GEPKey y valores de campos de bases de datos en este punto de la ejecución del trabajo. La lista se muestra en orden alfabético. Al hacer doble clic con el botón secundario en una definición se añadirá esa definición a la lista Observar.

Pila de llamadas

Es una lista de los recursos de texto llamados o que originaron que el recurso de texto actual se ejecutara, por nombre de archivo y número de línea, en el orden más reciente. Otra forma de observar la pila de llamadas es como una lista que responde la pregunta: ¿Cómo llegué aquí? La entrada superior de la pila de llamadas es siempre la ubicación actual del contador del programa. Al hacer doble clic con el botón secundario en una entrada de pila de llamadas se muestra el recurso de texto correspondiente y la línea marcada por el marcador de búsqueda color verde en el borde izquierdo del recurso de texto. El número de entradas en la lista de pila de llamadas varía en función de cuántas veces un recurso de texto es llamado u origina la ejecución de otro recurso de texto, aunque existe al menos uno (la ubicación actual del contador del programa).

Puntos de salto

Esta opción muestra una lista de sólo lectura de los puntos de salto establecidos actualmente por nombre de archivo y número de línea. Puede navegar a través de los puntos de salto establecidos actualmente haciendo doble clic con el botón secundario en un punto de salto de la lista, el cual establece un pequeño marcador de búsqueda color verde en el punto de salto seleccionado. Esta opción es útil si desea navegar a través de los puntos de salto durante una sesión de depuración ya que, de otro modo, sería imposible debido al bloqueo de la interfaz del usuario impuesto durante una sesión de depuración.

Una sesión de depuración siempre está en el contexto del trabajo cargado y su página actual, según lo seleccionado en el lado derecho de la Representación gráfica). Para depurar una página específica, asegúrese de que no esté en una sesión de depuración activa y, a continuación, navegue a la página deseada usando los botones de página Anterior y Siguiente de la Representación gráfica. Una vez que se encuentre en la página deseada, empiece su sesión de depuración.

En la mayoría de los entornos de programación, cuando se alcanza un punto de salto en una línea, se entiende que dicha línea está a punto de ejecutarse, aunque no lo ha hecho todavía. En el caso de VI Design Pro, cuando se alcanza un punto de salto significa que dicha línea se acaba de ejecutar. Esto es un subproducto de la forma en que los puntos de salto se implementan en VI Compose. Si desea interrumpir la ejecución antes de que se ejecute un fragmento de código en particular, ajuste su punto de salto con anticipación en el recurso de texto según corresponda.

Es posible actualmente establecer un punto de salto en un recurso de texto que nunca será alcanzado durante la ejecución. Más específicamente, evite establecer puntos de salto en líneas que consten totalmente de comentarios, o en líneas que van más allá de la primera línea en una cadena que contiene nuevas líneas. Ejemplos: Este es un comentario, no se alcanzará un punto de salto establecido en esta línea. O bien

(Puede establecer un punto de salto en esta primera línea y se alcanzará, pero no establezca un punto de salto en esta línea o en esta línea, ya que no se alcanzarán.) SHP

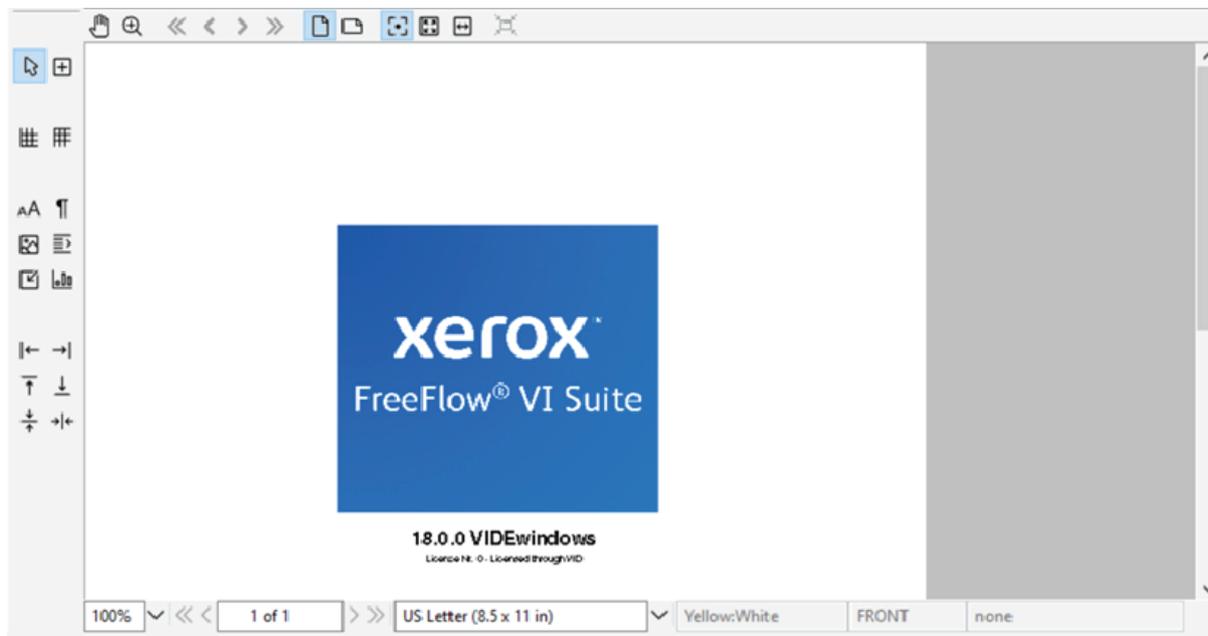
Podrían existir otras circunstancias en las que puede ocurrir esta situación. Si es así, suspenda la sesión de depuración y establezca un nuevo punto de salto más atrás en el código correspondiente, reinicie la sesión de depuración hasta que se alcance el punto de salto (repita si es necesario), luego utilice la opción **Paso a la siguiente línea** para pasar a través de las líneas subsiguientes.

Las interacciones con el Origen de entrada y el Bloc de notas de recursos, junto con la mayoría de los demás elementos de la interfaz del usuario, como la Representación gráfica, están desactivados durante la sesión de depuración. La adición o eliminación de puntos de salto también pueden realizarse cuando no se tenga una sesión de depuración activa.

Esto es un subproducto de la forma en que los puntos de salto se implementan en VI Compose, lo cual incluye la instrumentación del código en combinación con un conteo de referencia por punto de salto, todo dentro del contexto de ejecución en un modo no generador de imágenes a partir de la primera página hasta que el modo de imágenes se active para la página mostrada actual. La admisión de cambios en el recurso de texto durante una sesión de depuración invalidaría la instrumentación del código, mientras que la admisión de cambios en el número de página o la adición/eliminación de puntos de salto durante una sesión de puntos de salto invalidaría los conteos de referencia. Cualquiera de estos casos interferiría con el estado de depuración y ocasionaría un comportamiento indefinido.

Sección de Representación gráfica

Una vez que abra una aplicación VIPP® o la cree utilizando una plantilla, la sección Representación gráfica contendrá la imagen RIP PostScript de la aplicación VIPP® en formato WYSIWIG.



La imagen mostrada representa la salida actual del proyecto o la aplicación. Utilice esta sección para comprobar el aspecto de la aplicación al generarse la salida y para verificar que los cambios o adiciones realizados se muestran correctamente.

La sección Representación gráfica también puede utilizarse para mover información dentro de la representación, en lugar de utilizar comandos o palabras clave en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana. Esto se conoce como funcionamiento en **Modo de edición gráfica**.

Mueva o cambie la salida mostrada en la sección Representación gráfica utilizando el ratón para arrastrar y colocar elementos y datos, o bien haciendo clic derecho en un elemento para mostrar el menú del botón derecho del ratón para el elemento. Consulte **Funciones del ratón en la Representación gráfica** para obtener más información.

Si tras realizar cambios en la aplicación (por ejemplo, en los datos, el color, el formato, las fuentes, la colocación, etc.) o después de borrar la imagen existente mostrada en la sección Representación gráfica desea volver a mostrar los resultados de la página actual, seleccione el botón Actualizar la página actual de la aplicación de la primera barra de herramientas o F5. Al hacerlo, se volverá a mostrar la información de la página actual con los cambios realizados.

La representación incorrecta del trabajo en la sección Representación gráfica puede deberse a la presencia de varios comandos SETPAGESIZE en el trabajo.

Para mostrarlo correctamente, los parámetros de SETPAGESIZE deben coincidir con la configuración de tamaño de papel de la sección Representación gráfica de VI Design Pro. Para obtener más información sobre la configuración de tamaño de papel, consulte la descripción del menú desplegable Tamaño de papel en **Barra de herramientas inferior de la representación gráfica**.

Los elementos de Graphic Element Display (Representación de elemento gráfico) no puede seleccionarse en páginas posteriores si se utilizan varias en 1 e impresión a doble cara con giro simultáneamente.

Solución: puede realizarse la selección en páginas posteriores convirtiendo temporalmente en comentarios los comandos TUMBLEDUPLEX_on o TWOUNSETMULTIUP; la selección puede continuar realizándose en páginas frontales.

Parece que los elementos desaparecen si se arrastrarán fuera del cuadro delimitador.

Al mover elementos de segmentos en la pantalla Graphic Element (Elemento gráfico), parece que los elementos desaparecen si se arrastran fuera del cuadro delimitador. Este es el comportamiento esperado. El cuadro delimitador (definido por el comentario %%BoundingBox y resaltado por las líneas de puntos) es el área en la que puede colocar elementos del segmento. No se mostrará nada que se coloque fuera de esta área. Si desea agrandar esta área, deberá modificar la declaración %%BoundingBox (las coordenadas de esta declaración siempre se expresan en puntos; consulte PLRM/2nd ed. [Red Book] p. 641).

Pueden seleccionarse, moverse y redimensionarse marcos definidos mediante 'SETLKF'.

Puesto que un marco se superpone a los elementos incluidos en él, se ha agrandado ligeramente el punto de selección del marco para facilitar su selección. Al hacer clic justo al lado del elemento situado más afuera del marco, el marco debería resaltarse, lo que indica que puede moverse/redimensionarse el propio marco. Para diferenciar visualmente un marco seleccionado de otros elementos, el marco se resalta en verde cuando está seleccionado.

FUNCIONES DEL RATÓN EN REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro, aparece el menú del botón derecho del ratón para el elemento. El menú proporciona acceso al cuadro de diálogo de propiedades relacionado con el elemento seleccionado, o bien, muestra el origen del elemento seleccionado en la sección Bloc de notas de recursos. Estas opciones se describen con mayor detalle en [Smart Editor](#).

Es posible seleccionar elementos individuales o datos, o bien un grupo de elementos y datos, para moverlos y posteriormente arrastrarlos y colocarlos en una nueva posición. Una vez hecho esto, la información relacionada con el elemento desplazado se actualiza en la sección Bloc de notas de recursos. Esto permite que tanto los elementos como los datos se muevan a la vez, en lugar de tener que acceder a la pestaña de elemento de la sección Bloc de notas de recursos para mover el elemento y posteriormente acceder a la pestaña JDT para mover los datos que se muestran dentro del elemento.

Al seleccionar un elemento o dato que depende de la colocación de otros elementos o datos, se seleccionan todos los elementos relacionados, indicados por un cuadro de selección rojo, en lugar de negro, alrededor de los elementos. Cuando esto sucede, al mover el elemento seleccionado originalmente, se mueven también el resto de elementos dependientes.

Puede eliminar la dependencia entre elementos haciendo clic derecho en el elemento para que se muestre el menú del botón derecho del ratón para el elemento, seleccionando Propiedades y cambiando las coordenadas X e Y correspondientes al elemento que se desea mover.

 Nota: Representación gráfica de elementos admite fragmentos VIPP® dentro de marcos VIPP® (definidos mediante el comando VIPP® SETLKF) está limitada a la selección, la visualización del origen y las propiedades. No está permitido arrastrar ni cambiar el tamaño de los elementos VIPP® en los marcos (si puede detectarlos VI Design Pro) en la versión actual de VI Design Pro. En estos casos, los elementos VIPP® situados dentro de marcos muestran un contorno rojo al ser seleccionados, lo que indica que no pueden moverse ni redimensionarse. En algunos casos (por ejemplo, al usar el comando NEWFRAME), VI Design Pro no puede determinar si un elemento está o no dentro de un marco y podría no desactivar el movimiento ni el cambio de tamaño para dicho elemento. Si se mueve o cambia el tamaño de dicho elemento, el resultado puede ser imprevisible.

BOTONES Y CUADROS DE LISTA DE LISTA DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Utilice los botones de las tres barras de herramientas gráficas de la ventana de VI Design Pro para realizar tareas relacionadas con la visualización o el cambio de la información que aparece en la sección Representación gráfica. Los elementos de cada una de las tres barras de herramientas se describen en estas secciones:

- Barra de herramientas superior de Representación gráfica
- Barra de herramientas vertical de Representación gráfica
- Barra de herramientas inferior de Representación gráfica

Barra de herramientas superior de Representación gráfica

La barra de herramientas mostrada horizontalmente en la parte superior de la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro contiene estos botones:



Herramienta de mano

Este botón le permite mover o desplazar horizontalmente la imagen mostrada en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro.

Herramienta de acercar

Este botón permite ampliar la vista de una determinada parte de la salida mostrada. Para volver a la vista original, utilice el menú Zoom que se encuentra en la barra de herramientas horizontal de la parte inferior de la pantalla.

Primera página

Este botón le permite acceder directamente a la primera página de una aplicación de VIPP® multipágina.

Página anterior

Este botón le permite acceder a la página anterior de una aplicación de VIPP® multipágina.

Página siguiente

Este botón le permite acceder a la página siguiente de una aplicación de VIPP® multipágina.

Última página

Este botón le permite acceder a la última página de una aplicación de VIPP® multipágina.

Vertical

Este botón permite cambiar la sección Representación gráfica a la orientación vertical de la pantalla, donde la altura es mayor que la anchura.

Horizontal

Este botón permite cambiar la sección Representación gráfica a la orientación horizontal de la pantalla, donde la anchura es mayor que la altura.



Nota: La selección de la orientación horizontal o vertical no determinará la orientación real que se utiliza para imprimir el trabajo. Debe asegurarse de que el trabajo está formateado correctamente y de que seleccionó la orientación correcta para el trabajo cuando especificó las opciones para la impresora en la que se imprimirá el trabajo. En general, cuando imprima la aplicación, especifique la misma orientación que seleccionó utilizando la barra de herramientas de gráficos.

Tamaño actual

Este botón le permite ampliar la página visualizada en la sección Representación gráfica al tamaño real de la página.

Ajustar a

Este botón le permite reducir visualmente la página para que se pueda ver toda la página en la sección Representación gráfica.

Ajustar ancho

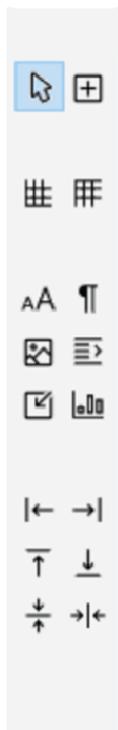
Este botón le permite ampliar o reducir visualmente la página para que la página visualizada tenga el ancho de la sección Representación gráfica.

Salir del modo de pantalla completa

Este botón desactiva el modo de pantalla completa y regresa a la vista original de la ventana de VI Design Pro. Use este botón si ha seleccionado la opción Ver pantalla completa o el botón Pantalla completa y ha terminado de ver el contenido de la pantalla completa mostrada.

Barra de herramientas vertical de Representación gráfica

La barra de herramientas mostrada verticalmente a la izquierda de la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro contiene estos botones:



Herramienta de selección

Este botón permite utilizar el cursor como herramienta de selección. Esto le permite utilizar el ratón para definir un área o seleccionar un objeto. Cuando se selecciona este botón, el cursor se muestra como una flecha.

Herramienta de posición

Este botón permite utilizar el cursor como herramienta de posición. Cuando está seleccionado este botón, el cursor adopta la forma de una mira y se muestra una representación en tiempo real de la posición del cursor en la barra de estado situada en la parte inferior de la pantalla de VI Design Pro.

Cuadrícula inferior izquierda

Este botón proporciona un método transparente y útil de aplicar el comando BLGRID de VIPP® al recurso o la página visualizada en la actualidad. Para obtener más información sobre BLGRID, consulte el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*.

Cuadrilla superior izquierda

Este botón proporciona un método transparente y útil de aplicar el comando TLGRID de VIPP® al recurso o la página visualizada en la actualidad. Para obtener más información sobre TLGRID, consulte el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*.

Insertar texto

Este botón permite insertar texto en el lugar en que se encuentra el cursor.

Insertar párrafo

Este botón permite insertar un párrafo completo en la posición del cursor.

Insertar imagen

Este botón permite editar un comando ICALL.

Insertar segmento

Este botón permite editar un comando SCALL.

Insertar cuadro

Este botón permite utilizar la ventana Representación gráfica para insertar un cuadro en la aplicación.

Insertar DDG

Este botón permite insertar un gráfico de barras, curva o gráfico circular en la posición actual del cursor.

Alinear a la izquierda

Este botón alinea el texto u objetos seleccionados a la izquierda.

Alinear a la derecha

Este botón alinea el texto u objetos seleccionados a la derecha.

Alinear arriba

Este botón alinea el texto u objetos seleccionados arriba.

Alinear abajo

Este botón alinea el texto u objetos seleccionados abajo.

Alineación centrada horizontal

Este botón alinea el texto u objetos seleccionados horizontalmente en el centro.

Alineación centrada vertical

Este botón alinea el texto u objetos seleccionados verticalmente en el centro.



Nota: Los botones de alineación de la barra de herramientas vertical siempre ajustan la alineación en relación con la visualización física de CRT, con independencia de la orientación de la aplicación. Los botones permiten mover y alinear los objetos seleccionados, pero no cambie el comando codificado. Por ejemplo, al usar el botón Alinear a la izquierda para alinear un grupo de objetos introducidos con el comando SHC, no se modificará el comando SHC (centrado) para que sea un comando SHL (alineación a la izquierda).

Barra de herramientas inferior de Representación gráfica

La barra de herramientas mostrada horizontalmente en la parte inferior de la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro contiene estos botones y cuadros de lista:

**Menú Zoom**

Este cuadro le permite indicar o seleccionar el porcentaje en el que debe aumentarse o reducirse la ampliación

del contenido de la sección Graphical Display (Representación gráfica).

Cambie la ampliación de una de estas formas:

- Introduzca manualmente un valor de porcentaje de ampliación en el cuadro de menú de zoom y, a continuación, pulse Intro. Si excede el valor máximo permitido de zoom, aparecerá un mensaje de error.
- Utilice el menú desplegable Zoom para seleccionar una de las opciones siguientes:
 - 50 %
 - 75 %
 - 100 %
 - 150 %
 - 200 %
 - Máximo (valor)
 - Tamaño actual
 - Ajustar a la ventana
 - Ajustar ancho



Nota: VI Design Pro calcula automáticamente el valor máximo de ampliación disponible e indica dicho valor entre paréntesis. El valor calculado cambiará dependiendo de la vista actual mostrada en la visualización gráfica.

Indicador de página

Estos botones permiten acceder a la primera, la siguiente, la anterior o la última página de una aplicación de VIPP® multipágina. También puede introducir un número de página específico y pulsar Intro para acceder a dicha página.

Menú desplegable Tamaño de papel

Este cuadro permite seleccionar el papel para las dimensiones del trabajo, así como ver cómo se muestra el trabajo en diversos tamaños de papel. Cuando se selecciona un elemento, se muestra una marca de verificación junto a él.

En general, la opción seleccionada en este menú indica el tamaño de papel en el que debe imprimirse el trabajo. Al cambiar la selección de papel mediante este menú, la sección Graphical Display (Representación gráfica) de la ventana cambia automáticamente en función de la opción seleccionada.



Nota: Aunque el menú Papel puede utilizarse para ver y seleccionar cómo debe imprimirse la aplicación en diversos tamaños de papel, la opción seleccionada en este menú no determina el tamaño de papel real para la impresión del trabajo. Asegúrese de que el trabajo tenga el formato correcto y de que se haya seleccionado el tamaño de papel adecuado correcto al especificar las opciones de la impresora utilizada para imprimir el trabajo. En general, cuando imprima la aplicación, especifique el mismo tamaño de papel seleccionado en este menú.



Precaución: Cambiar la selección del papel puede causar problemas con la aplicación de VIPP®. Por ejemplo, es posible que un formulario formateado para A4 no se imprima cuando se selecciona Tabloide en el menú Material de impresión; del mismo modo, una aplicación configurada para tamaño Carta es posible que cambie de aspecto cuando la opción de papel se cambia a A4. Por tanto, cada vez que cambie la selección de papel compruebe siempre la sección de visualización gráfica para asegurarse de que la aplicación se muestra correctamente.

Seleccione uno de los siguientes tamaños de papel o introduzca un tamaño de página personalizado:

Carta de índice (3 x 5 pulg.)	ISO B5 (176 x 250 mm)
Postal (3.5 x 5.5 pulg.)	ISO B4 (250 x 353 mm)
Media carta (5.5 x 8.5 pulg.)	ISO B3 (353 x 500 mm)
Ejecutivo (7.25 x 10.5 pulg.)	ISO B2 (500 x 707 mm)
Carta (8.5 x 11 pulg.)	ISO B1 (707 x 1000 mm)
Oficio (8.5 x 13 pulg.)	JIS B7 (91 x 128 mm)
Extra oficio (8.5 x 14 pulg.)	JIS B6 (128 x 182 mm)
Tabloide (11 x 17 pulg.)	JIS B5 (182 x 257 mm)
Tabloide de tamaño extra grande (12 x 18 pulg.)	JIS B4 (257 x 364 mm)
A7 (74 x 105 mm)	JIS B3 (364 x 515 mm)
A6 (105 x 148 mm)	JIS B2 (515 x 728 mm)
A5 (148 x 210 mm)	JIS B1 (728 x 1030 mm)
A4 (210 x 297 mm)	PRC16K (195 x 270 mm)
A3 (297 x 420 mm)	PRC 8K (270 x 390 mm)
A2 (420 x 594 mm)	(7 x 7 pulg.)
A1 (594 x 841 mm)	(8 x 10 pulg.)
A0 (841 x 1189 mm)	(8 x 13 pulg.)
A4 de tamaño extra grande (223 x 297 mm)	(9 x 11 pulg.)
Separador A4 (225 x 297 mm)	(13 x 19.2 pulg.) (330 x 488 mm)
SRA4 (225 x 320 mm)	(14.33 x 20.5 pulg.) (364 x 521 mm)
SRA3 (320 x 450 mm)	(14.33 x 22.5 pulg.) (364 x 572 mm)
SRA2 (450 x 640 mm)	(14.33 x 26.0 pulg.) (364 x 660 mm)

ISO B7 (88 x 125 mm)	Material de impresión personalizado
ISO B6 (125 x 176 mm)	

La selección de Material de impresión personalizado permite especificar un tamaño de papel personalizado. Al seleccionar este elemento, se muestra la ventana Material de impresión personalizado. Introduzca el tamaño de papel utilizando el punto como unidad de medida y haga clic en **Aceptar**. Los valores mínimo y máximo se muestran en la ventana Material de impresión personalizado.

Indicador de especificación de papel

Este cuadro indica las especificaciones definidas para el papel utilizado para esta aplicación.

Indicador de la cara de la página

Este cuadro indica la cara de la página en la que se imprimirá la información actualmente seleccionada.

Sección Recursos de salida

Para mostrar la sección Recursos de salida en la ventana de VI Design Pro, utilice **Ver > Salida** o el botón Ver salida de la primera barra de herramientas.

La sección Recursos de salida también se muestra al seleccionar **Editar > Encontrar en el proyecto**, introducir una cadena de búsqueda y seleccionar Buscar. Cuando VI Design Pro localiza la cadena especificada, aparece una lista de todas las repeticiones de la cadena en la sección Recursos de salida de la ventana de VI Design Pro.

Los resultados de la operación de búsqueda proporcionan la información siguiente:

- La cadena para el que se ha solicitado la búsqueda
- El nombre del recurso y la línea del código en la que se encuentra cada coincidencia
- El número total de veces que se encuentra la cadena solicitada

Al hacer doble clic en una de las instancias encontradas de la cadena en la sección Encontrar en el proyecto, se localizará de inmediato la línea deseada dentro de la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos y se resaltará la cadena encontrada en la correspondiente línea del código fuente de dicha sección.

Para cerrar la sección Encontrar en el proyecto, alterne la selección del botón Ver salida en la primera barra de herramientas o anule la selección de **Ver > Salida**.

Barra de estado

La barra de estado contiene información acerca del estado actual de la aplicación VIPP® y contiene dos botones de navegación. Los botones de inicio izquierdo y derecho permiten mostrar la primera y la última pestañas de Bloc de notas de recursos.

El texto mostrado en la barra de estado cambia en función de la colocación del cursor o de la actividad actual del programa. Además del estado actual del programa, la barra de estado puede contener información ampliada de descripción de herramientas, información acerca de la ubicación del cursor, etc.

Modos de funcionamiento de edición

Al utilizar la ventana de VI Design Pro para trabajar con la aplicación, manipule y modifique la información de la aplicación empleando cualquier combinación de los siguientes modos de interacción:

- **Modo Editor de texto**
- **Modo de editor gráfico**
- **Modo Smart Editor**

MODO EDITOR DE TEXTO

Esta prestación le permite colocar el cursor en cualquier posición de la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro y utilizar el teclado para cambiar la información existente, añadir nueva información o eliminar información de la sección. Los cambios que realice se mostrarán en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro después de seleccionar el botón Actualizar la página actual de la aplicación o F5.

El editor de texto utiliza el color para facilitar la identificación de estos elementos del lenguaje VIPP®:

- Los comandos VIPP® aparecen en azul.
- Las instrucciones DSC (es decir, comandos % %) aparecen en verde claro.
- Las cadenas de texto en encerradas entre paréntesis () aparecen en morado.
- Los comentarios (%) y los comandos de inicio de archivo (%!) de PostScript o VIPP® aparecen en verde oscuro.

MODO DE EDITOR GRÁFICO

Esta capacidad permite manipular diversa información de la aplicación empleando la visualización de la sección Representación gráfica de la ventana VI Design Pro, en lugar de utilizar comandos y palabras clave. Consulte [Sección Representación gráfica](#) para obtener información detallada acerca de las prestaciones de edición gráfica de VI Design Pro.

Al trabajar en el modo de editor gráfico, tenga en cuenta lo siguiente:

- Actualmente no todos los elementos gráficos admiten manipulación en el modo de editor gráfico.
- Algunos elementos admitidos no funcionan en algunas circunstancias. Los siguientes comandos son actualmente compatibles o parcialmente compatibles con el modo de editor gráfico:

BEGINRPE y ENDRPE	DRAWRDR	SCALL
BEGINXPD y ENDXPD	ETA y ETS	SH
BTA y BTS	FILLOMR	SHC y SHc
DRAWB y DRAWBR	FROMLINE	SHJ y SHj
DRAWBAR	ICALL	SHMF, SHMf y SHmf

DRAWBM y DRAWBRM	MOVETO	SHP
DRAWC	MOVEH	SHR
DRAWCRV	PDF417	SHT y SHt
DRAWPIE	RPEKEY	SHX
DRAWPOL		

El giro de elementos gráficos puede provocar que el punto de selección se desplace ligeramente por debajo del borde inferior de la pantalla. Puesto que se gira el elemento gráfico, el borde inferior puede mostrarse ahora en la parte derecha o izquierda o superior. Al hacer clic en el área del borde inferior se activa el punto de selección.

MODO SMART EDITOR

Esta capacidad la proporciona el botón derecho (o secundario) del ratón. Al hacer clic en el botón derecho del ratón en cualquier área de texto de la ventana de VI Design Pro se accede al menú del botón derecho del ratón. Este menú proporciona acceso a todas las funciones de Smart Editor disponibles en VI Design Pro.

Las opciones de este menú le ofrecen una forma rápida y sencilla de crear o modificar la aplicación VIPP® mediante la especificación de información de comandos VIPP® o la adición de imágenes a la aplicación VIPP® con las ventanas fáciles de usar que aparecen. Consulte [Smart Editor](#) para obtener más información.

Los cambios que realice se mostrarán en la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro después de seleccionar el botón Actualizar la página actual de la aplicación o F5.

Aspectos relativos a la sintaxis y el formato

Puesto que VI Design Pro utiliza VIPP® y un RIP PostScript para procesar aplicaciones, utilice cualquier sintaxis o formato VIPP® válidos al manipular la aplicación mediante el modo de editor de texto. No obstante, ni el modo de editor gráfico ni el modo Smart Editor utilizan VIPP® directamente para comprobar los archivos de origen de la aplicación.

Por consiguiente, si no utiliza las convenciones de sintaxis y formato de VIPP® como se describe en el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*, es posible que no pueda utilizar el modo Smart Editor o el modo de editor gráfico con dicha aplicación. Por ejemplo, el ejemplo siguiente contiene formato VIPP® y PostScript:

```
100 0 0 pop pop 200 MOVETO (Hello!) SH
```

Aunque este ejemplo no provoca problemas al editar o ejecutar en modo de editor de texto, sí que resulta problemático en el modo Smart Editor y el modo de editor gráfico.



Nota: VIPP® es un lenguaje de composición y ensamblaje de documentos variables que emplea una sintaxis de notación posfija similar a PostScript. Por este motivo, el intérprete VIPP® proporcionado por Xerox se ha implementado empleando el lenguaje PostScript y es necesario que se ejecute dentro de un intérprete PostScript. Por tanto, la combinación de código VIPP® y PostScript puede funcionar en algunos casos. Este tipo de código mixto no cumple con las especificaciones del lenguaje VIPP® y rompe cualquier aplicación o utilidad que espere un flujo de datos que cumpla con las normas de VIPP®. No hay ninguna garantía de que dichos trabajos funcionen correctamente con futuras versiones de VIPP®. Por este motivo, el código mixto no se admite y debe evitarse por completo.

Sin embargo, el código PostScript puede utilizarse en recursos autocontenidos, como los archivos EPS, que vayan a utilizarse como formulario o segmentos de un trabajo VIPP®.

Teclas de control y de función

Cuando se abre un proyecto en VI Design Pro, algunas combinaciones de teclas y teclas de función del teclado tienen asignadas funciones específicas.

Dichas combinaciones de teclas son las siguientes:

Ctrl+C

Esta tecla copia texto seleccionado en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos, o copia un objeto seleccionado en la sección Visualización gráfica. El texto o los objetos copiados se almacenan en el Portapapeles.

Ctrl+V

Esta tecla pega el contenido del Portapapeles en la posición actual del cursor en la sección Origen de entrada, Bloc de notas de recursos o Representación gráfica. La operación de pegado no borra el contenido del Portapapeles.

Ctrl+X

Esta tecla corta el texto seleccionado en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos, o elimina un objeto seleccionado en la sección Representación gráfica. Quitar texto o los objetos guardados en el portapapeles.

Ctrl+E

Esta tecla abre el cuadro de diálogo Elegir codificación para usar para mostrar recursos. Al situar el cursor en la sección Input Source (Origen de entrada) o Resource Notebook (Bloc de notas de recursos) y pulsar Ctrl +E, se ejecuta el cuadro de diálogo Elegir codificación para ese recurso. Utilice el cuadro de diálogo para cambiar la codificación utilizada por VI Design Pro para interpretar el recurso. Para obtener más información, consulte [Codificar fuentes de múltiples bytes](#).

Las teclas de función y las funciones a ellas asignadas son las siguientes:

F1

Esta tecla de función abre la Ayuda.

F3

Esta tecla de función la siguiente instancia de una cadena definida en **Editar > Buscar > Buscar siguiente:** solo en la ventana de texto seleccionada actualmente. Las ventanas con texto seleccionable son las ventanas de Bloc de notas de recursos, Origen de entrada o Representación gráfica.

F4

Esta tecla de función inserta XY.

Mayús-F4

Esta tecla de función introduce una inserción de XY MOVETO.

F4 seguido de F5

Esta tecla de función inserta XY y ejecuta el código.



Nota: Los comandos de tecla F4 y F5 se utilizan con la 'herramienta de posición' de la barra de herramientas vertical.

F5

Esta tecla de función actualiza el recurso activo actualmente.

F9

Esta tecla de función inserta el carácter « que se usa para delimitar las subexpresiones aritméticas de VIPP®.

F10

Esta tecla de función inserta el carácter » que se usa para delimitar las subexpresiones aritméticas de VIPP®.

Otras funciones de teclado de PC

Las teclas Re Pág, Av Pág, Inicio y Fin del teclado de PC pueden utilizarse para desplazarse por la aplicación y por las pantallas de VDP.

Los caracteres « y » se utilizan en expresiones aritméticas debido a que los paréntesis se utilizan como delimitadores de cadena solamente. Las teclas F9 y F10 keys tendrán este efecto cuando el cursor esté en una ventana de código fuente de VIPP®, o si el cursor se encuentra en el campo de entrada de parámetros en un cuadro de diálogo de SmartEditor.

Los caracteres « y » deben utilizarse en pares (al igual que los paréntesis) o, de lo contrario se generará un error de VI Compose.

«123» o «VAR1» son elementos válidos en VIPP® y VI Design Pro, pero son equivalentes a 123 y VAR1. Sin embargo, al utilizar una cadena como, por ejemplo:

```
(/VAR1 (456) SETVAR)
```

VAR1 will produce "(456)", and «VAR1» will produce "456".

Uso de Smart Editor

Cuando se utiliza el botón derecho del ratón sensible al contexto de Smart Editor en las secciones Origen de entrada, Bloc de notas de recursos o Representación gráfica de la interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro, aparecen menús contextuales que permiten acceder a diversas funciones de VI Design Pro, como:

- Insertar o modificar comandos, propiedades y atributos de proyecto
- Agregar o eliminar recursos de proyecto
- Iniciar aplicaciones

Los menús de Smart Editor también permiten ver listas de:

- Nombres de los campos de la base de datos
- Variables de SETVAR
- Sistema de variables definidas
- Variables de datos XML
- Variables de fecha y hora

MENÚ SMART EDITOR

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier área de texto de la ventana de VI Design Pro, se accede al menú Smart Editor, también conocido como menú del botón derecho del ratón. Este menú proporciona acceso a todas las funciones de Smart Editor disponibles en VI Design Pro.

Las opciones de este menú le ofrecen una forma rápida y sencilla de crear o modificar la aplicación VIPP® mediante la especificación de información de comandos VIPP® o la adición de imágenes a la aplicación VIPP® con los cuadros de diálogo fáciles de usar que aparecen.

Las primeras dos opciones del menú Smart Editor son Editar el comando o la palabra clave e Insertar los comandos siguientes, descritas en estas secciones:

- **Edita un comando o palabra clave seleccionados**
- **Inserta los comandos siguientes**

Los cuadros de diálogo que aparecen cuando se seleccionan otras opciones del menú Smart Editor y de sus submenús se describen en **Smart Editor**. Estas funciones se describen en las siguientes secciones de los cuadros de diálogo de comandos de Smart Editor:

- **Fuentes, colores y variables**
- **Diseño de página**
- **Marca de página**
- **Elementos de RPE**
- **Control del dispositivo de salida**
- **Imprimir procesamiento de archivos**
- **Control de cyclecopy**

- [Control de página](#)
- [Funciones interactivas de PDF](#)
- [Listas de colores personalizados](#)

Editar un comando o palabra clave seleccionados

Utilice **Smart Editor** para editar el comando o palabra clave a fin de realizar cambios en la configuración actual del comando o palabra clave seleccionados o resaltados.

Para realizar cambios, seleccione el comando o la palabra clave en la sección Origen de entrada o Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro, haga clic en el **botón derecho del ratón** para acceder al menú Smart Editor y después seleccione la opción **Editar el comando o la palabra clave**. Se dará una de las situaciones siguientes:

- Smart Editor genera un cuadro de diálogo en el que puede realizar cambios en los parámetros existentes.
- Smart Editor abre una ventana con un puntero que señala a la referencia de ayuda para el comando.
- El menú Smart Editor desaparece si el comando o palabra clave seleccionado no puede modificarse con esta opción.

Asimismo, al situar el cursor en un elemento de la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro y hacer clic en el botón derecho del ratón, se muestra el menú Elemento. Utilice la opción Propiedades de este menú para acceder al cuadro de diálogo de edición de Smart Editor para el elemento.

Haga también doble clic en un elemento en la Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro para acceder al cuadro de diálogo Editar de Smart Editor y realizar cambios en el elemento en cuestión. Al realizar esta tarea se localizan y resaltan los datos correspondientes al elemento en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana. Si se realizan cambios en el elemento empleando uno de estos métodos, los cambios también se realizarán en el código relacionado de la sección Bloc de notas de recursos de la ventana.

En general, los cuadros de diálogo utilizados para editar un comando o una palabra clave contienen los mismos campos que se muestran al insertar el comando o la palabra clave. Sin embargo, cuando se edita un comando el cuadro de diálogo contiene los valores reales del comando, mientras que al insertarlo contiene los valores predeterminados. Encontrará una descripción detallada de cada uno de estos cuadros de diálogo en las secciones correspondientes de [Smart Editor](#).

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el color, patrón o GEPkey de cualquier comando VIPP® que admita GEPkey o color/patrón, aparece el cuadro de diálogo Seleccionar un GEPkey o un color/patrón. Utilice el cuadro de diálogo para editar la configuración existente de color, patrón o GEPKey.

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquier nombre de color o patrón en un comando VIPP® que admite color y/o patrón pero no GEPKey, aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar un ColorKey. Utilice el cuadro de diálogo para modificar las opciones de color o patrón del comando.

Insertar los comandos siguientes

La opción Insertar los comandos siguientes permite insertar comandos manualmente en la posición actual del cursor.

CONTROL BÁSICO DE COMANDOS Y MENÚS

Puede controlar las opciones de los menús y los comandos accesibles en Smart Editor utilizando la opción Modo protegido de SmartEditor, situada en la parte inferior del menú Smart Editor. Esta opción permite alternar entre Modo protegido de SmartEditor activado y Modo protegido de SmartEditor desactivado.

- Cuando está activado el Modo protegido (configuración predeterminada), solo están activados los comandos y las categorías de comandos disponibles para inserción en la posición actual del cursor. Todos los demás comandos están desactivados.
- Cuando el Modo protegido está desactivado, se activan todos los comandos del menú Smart Editor con independencia de si son funcionales en la posición actual del cursor.

Todos los cuadros de diálogo de comandos Smart Editor contienen un conjunto estándar de botones de control que tienen funciones específicas:

Aceptar	Inserta el comando solicitado en la posición actual del cursor empleando los parámetros que ha especificado en el cuadro de diálogo Smart Editor. Si no se selecciona Aceptar , no se inserta el comando nuevo o editado.
Ayuda	Abre la opción de ayuda <i>Manual de referencia del lenguaje VIPP®</i> , que muestra información sobre el comando VIPP® insertado por Smart Editor.
Cancelar	Cancela los cambios realizados en el cuadro de diálogo Smart Editor. No se insertará el comando solicitado ni se guardarán los cambios u opciones seleccionadas.

OPCIONES VARIABLES DEL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN

Smart Editor genera un menú variable de botón derecho del ratón al hacer clic con el botón derecho del ratón en la información de las ventanas Origen de entrada, Bloc de notas de recursos o Representación gráfica. Dependiendo del tipo de entrada permitida en el campo desde el que accede al menú variable de botón derecho del ratón, el menú puede incluir una o varias de las opciones siguientes:

- Nombres de los campos de la base de datos
- Variables de SETVAR
- Sistema de variables definidas
- Variables de datos XML
- Variables de fecha y hora

Si se ha seleccionado la pestaña Proyectos en la ventana del Recurso, al hacer clic en el botón derecho del ratón se muestran una o varias de estas opciones:

- **Agregar recurso al proyecto**
- **Eliminar recursos de proyectos**
- **Inicie la aplicación asociada**

- [Propiedades \(proyecto\)](#)
- [Editar atributo de proyecto](#)

Nombres de los campos de la base de datos

Al hacer clic con el botón derecho del ratón y mostrarse en el menú variable de botón derecho del ratón la opción Nombres de los campos de la base de datos, la selección de dicha opción muestra una lista de todos los nombres de los campos de la base de datos definidos para el trabajo actual, junto con los valores de muestra de los campos (entre paréntesis).

Dependiendo de la ubicación del cursor dentro del campo de cadena, el elemento que seleccione de esta lista sustituirá a la entrada actual del campo o se añadirá a la entrada del campo en la posición actual del cursor.

- Cuando el cursor se sitúa delante de la cadena existente en el campo o si está seleccionada toda la cadena, el elemento seleccionado sustituye a la cadena de texto actual del campo.
- Al colocar el cursor en cualquier otra posición del campo (por ejemplo, al final de la cadena actual), el elemento seleccionado se añade a la cadena de texto existente en el campo en la posición actual del cursor.

Variables de SETVAR

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en un campo que acepta valores de enteros, reales o cadenas, o bien matrices de valores de enteros, reales o cadenas, el menú variable de botón derecho del ratón incluye la opción Variables de SETVAR. Si selecciona la opción Variables de SETVAR hace que se muestre una lista con todas las variables definidas por SETVAR para el trabajo actual.

El elemento que se selecciona de la lista siempre sustituye la entrada del campo actual.

Sistema de variables definidas

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en un campo que acepta valores de enteros, reales o cadenas, o bien matrices de valores de enteros, reales o cadenas, el menú variable de botón derecho del ratón incluye la opción Variables definidas por el sistema. Al seleccionar la opción Variables definidas por el sistema se muestra una lista que contiene todas las variables definidas por el sistema:

BPCOUNT	LSP	VPOS
COLW	PAGEH	YINIT
CPCOUNT	PAGEW	ZSPAGE
CURLINE	PPCOUNT	417VER
FRCOUNT	PRODUCT	DDGVER
FRLEFT	RPCOUNT	DMXVER
HDISP	RPLEFT	MAXVER
HPOS	SHEETH	QRCVER
HPOS2	SHEETW	SPIVER

LNCOUNT	SHPOS	VSIVER
LPCOUNT	SVPOS	VSMVER
LPINDEX	VDISP	XGFVER

Cuando se accede desde un trabajo XML, estas variables XML también se incluyen en la lista de variables definidas por el sistema:

XMLATN	XMLPAR	XMLTAG
XMLATV	XMLPATH	XMLVAL
XMLDTH		

El elemento que se selecciona de la lista siempre sustituye la entrada del campo actual.

Variables de datos XML

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el cuadro de diálogo Smart Editor mientras se encuentra en un trabajo XML y el cursor está situado sobre un campo de cadena, el menú variable de botón derecho del ratón muestra la opción Variables de datos XML. La selección de la opción Variables de datos XML genera un cuadro de diálogo Seleccionar la variable XML que contiene una lista de variables XML que pueden utilizarse en el trabajo actual. Utilice la lista para elegir la variable XML que desea insertar.

Variables de fecha y hora

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el campo Cadena que desea mostrar de un cuadro de diálogo Insertar o Editar texto (comandos SH), el menú variable de botón derecho del ratón muestra la opción Variables de fecha y hora. Las variables de fecha y hora pueden insertarse en la cadena y añadirse al valor de Cadena que desea mostrar con un separador de espacio. Las variables de fecha y hora son:

D_DWL	Día (domingo, lunes, etc.)
D_DWS	Día (Dom, Lun, etc.)
D_DD	Fecha (01-31)
D_MOL	Mes (Enero, Febrero, etc.)
D_MOS	Mes (Ene, Feb, etc.)
D_MO	Mes (01 - 12)
D_YY	Año (00-99)
D_YYYY	Año (1970 - 9999)
D_DOY	Día del año (1-366)
T_HH	Horas (00-23)
T_HH2	Horas (1-12)

T_MM	Minutos (00-59)
T_SS	Segundos (00-59)
T_AMPM	AM/PM
T_TZN	Zona horaria (PST, PDT, etc).

Agregar recurso al proyecto

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquiera de las carpetas de recursos de Bloc de notas de recursos, el menú variable del botón derecho del ratón muestra la opción Agregar recurso al proyecto.

Utilice esta opción para buscar y seleccionar uno o varios recursos para el proyecto mostrado en la sección Bloc de notas de recursos. Al seleccionar un recurso para añadirlo al proyecto, se abre el cuadro de diálogo Indicar destino del recurso.

Indicate Resource Destination

The resource 'C:\Program Files (x86)\Xerox\VIIP\Xgfc\projects\arabic_utf8\arabic_utf8_vipp.jdt' is referenced within your project but is not yet part of your project.

Where would you like this resource to be placed?

Local

Folder Shared

Global Shared

What would you like to name this resource?

arabic_utf8_vipp.jdt

OK

Utilice el cuadro de diálogo Indicar destino del recurso para seleccionar la ubicación del recurso y, si es preciso, cambiar el nombre del recurso.

Para obtener información sobre los tipos de recursos utilizados en proyectos VI, consulte *Recursos de VIIP®* en la *Guía del usuario de FreeFlow VI eCompose*.

Conversión de recursos

La conversión de recursos es una de las funciones de la opción Agregar opciones de recursos. Cuando se selecciona un archivo en formato Adobe PDF o Word para añadirlo a un proyecto, VI Design Pro convierte automáticamente el recurso en un archivo PostScript al añadirlo a la carpeta seleccionada. El archivo original permanece en su ubicación original y VI Design Pro sitúa una versión PostScript del archivo en la carpeta del proyecto (opcionalmente, VI Design Pro también sitúa el recurso original en la carpeta del proyecto).

Para convertir correctamente archivos de Word y Adobe PDF, debe tener Word y Adobe Reader instalados en la estación de trabajo. Esta función utiliza las funciones de dichos programas para convertir los archivos.

Eliminar recursos de proyectos

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en Bloc de notas de recursos, el menú variable de botón derecho del ratón muestra la opción Quitar el recurso del proyecto. Utilice esta opción para quitar del proyecto el recurso o recursos seleccionados. Los archivos se quitan del proyecto pero no se eliminan del sistema.

Inicie la aplicación asociada

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en Bloc de notas de recursos, el menú variable de botón derecho del ratón muestra la opción Iniciar aplicación asociada. Utilice esta opción para iniciar el programa relacionado con el recurso. Por ejemplo, al seleccionar esta opción después de hacer clic con el botón derecho del ratón en un archivo Adobe PDF se iniciará Adobe Reader.

Propiedades (proyecto)

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en Bloc de notas de recursos o en un objeto de la sección Representación gráfica de la ventana de VI Design Pro, el menú variable de botón derecho del ratón muestra la opción Propiedades. Cuando se selecciona esta opción, VI Design Pro muestra un cuadro de diálogo que contiene información acerca de las propiedades del recurso. Agregar o cambiar la información en el cuadro de diálogo según sea necesario.

Editar atributo de proyecto

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en cualquiera de los atributos enumerados en un proyecto mostrado en Bloc de notas de recursos, el menú variable de botón derecho del ratón muestra la opción Editar atributo de proyecto. Cuando se selecciona esta opción, VI Design Pro muestra un cuadro de diálogo que contiene información acerca de los atributos del proyecto. Agregar o cambiar la información en el cuadro de diálogo según sea necesario. Los atributos de un proyecto son:

- Título
- Autor
- Fecha de creación
- Derechos de propiedad intelectual (Copyright)
- Versión
- Palabras clave

Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento

Al situar el cursor sobre un elemento de la sección Representación gráfica y hacer clic con el botón derecho del ratón, se muestra el menú de botón derecho del ratón del elemento. Utilice las opciones disponibles en este menú para acceder a la ventana Editar un comando Mostrar cadena para el elemento o para identificar la información de origen correspondiente al elemento de la sección Bloc de notas de recursos. Las opciones de botón derecho del ratón del elemento son:

- [Propiedades \(elemento\)](#)
- [Origen de la vista](#)

PROPIEDADES (ELEMENTO)

La opción Propiedades permite acceder a la ventana Editar de Smart Editor para el elemento seleccionado. Al realizar cambios en el elemento mediante la ventana mostrada, los cambios se realizan en el código relacionado en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana.

Por ejemplo, si selecciona un elemento de cadena de texto y hace clic en él con el botón derecho del ratón en la sección Representación gráfica, aparece el menú de botón derecho del ratón del elemento.

Si posteriormente selecciona Propiedades en el menú del botón derecho del ratón del elemento, aparecerá la ventana Editar un comando Mostrar cadena.

El título y las opciones seleccionables de esta ventana varían dependiendo del tipo de comando seleccionado. Para obtener información detallada acerca de cómo utilizar esta ventana, consulte [Insertar texto](#) para ver los comandos de marcado de páginas de Smart Editor.

ORIGEN DE LA VISTA

La opción Ver origen le permite localizar y resaltar el comando VIPP® que representa el elemento seleccionado.

Por ejemplo, si selecciona un elemento gráfico y hace clic en él con el botón derecho del ratón en la sección Representación gráfica, aparece el menú de botón derecho del ratón del elemento. Si posteriormente selecciona el menú de botón derecho del ratón de Ver origen, el comando de origen se resaltarán en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro.

Gestión de errores

Si VI Design Pro detecta un error de VIPP® o PostScript en la página o el recurso de aplicación VIPP® que acaba de ejecutarse, se muestra una ventana de error en la sección Representación gráfica.

Pulse **Ayuda** para abrir el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®* en línea. El texto relativo al error generado aparecerá en la ventana de la derecha.

Un comando incorrecto puede resultar difícil de localizar, sobre todo cuando el error se produce en un archivo JDT o DBM. Por consiguiente, puede que tarde menos en interpretar el error VIPP®/PostScript e intentar localizar el comando incorrecto usted mismo.

Creación o modificación de aplicaciones

Este capítulo incluye:

Arranque en frío de VIPP®.....	94
Descripción general del Asistente de VI Design Pro.....	95
Ventanas de asistentes de proyectos VI.....	97
Crear un proyecto VI desde una aplicación VIPP® existente	99
Crear un recurso de formulario.....	100
Crear un proyecto de modo de base de datos.....	102
Generar un archivo de datos de muestra.....	105
Adquirir datos de muestra de un archivo.....	107
Adquirir datos de muestra de una base de datos.....	109
Formato de datos de salida.....	118
Creación de un proyecto de modo de línea	121
Uso del Asistente clásico.....	125

Esta sección contiene información sobre cómo crear o modificar las aplicaciones de VIPP® mediante el Asistente de VI Design Pro o mediante el Asistente clásico. Esta sección también proporciona información sobre cómo abrir archivos de XML sin procesar, de bases de datos o de modo de línea mediante el método de Arranque en frío de VIPP®.

- La creación de un trabajo de XML a partir de un archivo de datos de XML es un proceso único que se describe en [Arranque en frío de VIPP®](#). Este proceso varía del proceso utilizado para crear proyectos del modo nativo nuevo (llamados también proyectos de recursos de formulario), proyectos del modo de base de datos o proyectos del modo de línea mediante los asistentes de VI Design Pro. Sin embargo, una vez creado el trabajo XML, se puede acceder a él y modificarlo como cualquier otro trabajo VIPP®.
- El Asistente de VI Design Pro, que se describe detalladamente en [Descripción general del Asistente de VI Design Pro](#), permite crear proyectos de recursos de formularios del modo nativo nuevo, proyectos del modo de base de datos o proyectos del modo de línea. Esta opción ofrece ventanas paso a paso que ayudan a los usuarios novatos a especificar los parámetros necesarios para crear un trabajo de VIPP®.
- El Asistente clásico, que se describe de forma detallada en [Uso del Asistente clásico](#), permite crear una aplicación nueva o utilizar una plantilla existente. También puede cambiar la información del archivo de datos, al archivo Data Base Master (DBM) o al archivo Job Descriptor Ticket (JDT). Además, puede crear un archivo de datos de muestra para utilizarlo al probar la aplicación, o bien asociar un archivo DBM o JDT nuevo con un archivo de datos seleccionado. Esta función tiene como objetivo los usuarios de VIPP® con más conocimientos o experiencia.

Al crear o modificar cualquier aplicación de VIPP®, utilice **Archivo > Abrir** o **Archivo > Nuevo**. También puede utilizar el proyecto o aplicación VIPP® abiertos y los botones de Nueva aplicación VIPP® de la barra de herramientas. Cuando se realiza la selección, VI Design Pro produce una serie de ventanas con información que le guiarán a través del proceso de creación o modificación.

Arranque en frío de VIPP®

VI Design Pro ofrece un mecanismo para abrir datos de archivos XML sin procesar, de modo de línea y de modo de base de datos para crear un proyecto de VI Project o para modificar el archivo mediante VI Design Pro. Las instrucciones proporcionadas aquí son para crear un trabajo de VIPP® del modo XML. Modifíquelas según sea preciso para crear trabajos del modo de línea o de base de datos.

Utilice **Archivo > Abrir**, y busque y seleccione el **archivo de datos de XML** que desee utilizarlo para el envío de trabajos. Haga clic en **Abrir**. VI Design Pro carga el archivo en la ventana Origen de entrada y produce instrucciones de arranque en frío de VIPP® en el área Representación gráfica.

Coloque el cursor al comienzo del archivo de datos sin procesar y haga clic con el botón secundario para que aparezca el menú Smart Editor. Seleccione la opción **Imprimir procesamiento de archivo > Iniciar procesamiento del modo XML** de Smart Editor para abrir el cuadro de diálogo de STARTXML.

Busque el archivo .xjt deseado o utilice el archivo prefijado y, a continuación, haga clic en **Aceptar**. VI Design Pro inserta el comando, se crea una pestaña .xjt en la sección Bloc de notas de recursos y se presenta una representación gráfica del archivo en la sección Representación gráfica de la ventana VI Design Pro.

Para guardar el archivo y crear un proyecto nuevo, pulse Crear un proyecto de un botón de la aplicación cargada actualmente en la barra de menús o seleccione **Archivo > Guardar como**. Se le preguntará si desea guardar el archivo y se invocará el asistente de VI Project. Siga las instrucciones de la pantalla para crear y guardar el proyecto. Si desea obtener más información sobre cómo guardar proyectos mediante el asistente, consulte [Ventanas del Asistente de VI Project](#).

Cuando se crea el proyecto, la sección Recurso de notas tendrá la pestaña Proyecto además de la pestaña .xjt. Los elementos gráficos del lado derecho pueden seleccionarse con el mouse y puede hacer doble clic para abrir Smart Editor para el elemento o puede hacer clic con el botón secundario para abrir un menú que permite invocar Smart Editor para el elemento (Propiedades) o ver el código de origen de VIPP® para el elemento (Ver origen) de la misma forma en que se editan y ven los trabajos del modo de línea y de base de datos.

Descripción general del Asistente de VI Design Pro

El Asistente de VI Design Pro utiliza algunas o todas las opciones estándar siguientes en cada ventana:

Atrás	Se utiliza para regresar a la ventana anterior.
Siguiente	Se utiliza para aceptar los cambios y continuar con la ventana siguiente.
Cancelar	Se utiliza para cancelar el asistente. Se le pedirá que confirme esta acción.
Aceptar	Se utiliza para aprobar las entradas en la pantalla.
Finalizar	Indica al programa que guarde las entradas y termine el proceso de generación del archivo.

Debe seleccionar una de estas opciones para continuar con la ventana lógica siguiente. Para cancelar la operación sin guardar las modificaciones, haga clic en el botón de la esquina superior derecha de la ventana del asistente.

Cuando abra un proyecto o archivo nuevo o existente, o una plantilla de archivos, accede al archivo de datos de la aplicación. El archivo de datos hace referencia a todos los recursos asociados con la aplicación. Cuando abre un archivo o una plantilla de archivos, la información de la aplicación (incluida la información del archivo de datos y los recursos relacionados) se muestra en la ventana de VI Design Pro.

Asegúrese siempre de que los archivos que abra se codifican para ser usados con VIPP®. Por ejemplo, asegúrese de que los formularios a los que acceda se codifican en modo nativo de VIPP®. No puede editar o acceder a los formularios que se han codificado en EPS o TIFF.

Para acceder al Asistente de VI Design Pro, utilice **Archivo > Nuevo** o el botón Nueva aplicación VIPP® en la barra de herramientas. Esto mostrará los cuadros de diálogo Bienvenido al Asistente de VI Design Pro.

Estas son las opciones disponibles en el cuadro de diálogo Bienvenida:

Asistente clásico

Consulte [Uso del Asistente clásico](#) para obtener información detallada sobre cómo usar esta opción.

Utilice siempre el asistente clásico

Active el cuadro **Usar siempre asistente clásico** para invocar siempre el asistente clásico si se selecciona **Archivo > Nuevo** o el botón Nueva aplicación VIPP® en la barra de herramientas. Si más adelante desea acceder a la ventana Bienvenido al Asistente de VIPP®, seleccione Asistente en la ventana Nueva aplicación VIPP®.

Siguiente

Seleccione **Siguiente** para utilizar la opción del Asistente para crear un proyecto nuevo. El Asistente de VI Design Pro se invocará sin importar si se ha seleccionado el cuadro Usar siempre asistente clásico.

Active el botón de al lado al recurso o proyecto del tipo que desea crear o modificar. Consulte las secciones siguientes para obtener más información sobre el uso de los asistentes específicos:

- [Crear un recurso de formulario](#)
- [Crear un proyecto de modo de base de datos](#)

- Creación de un proyecto de modo de línea

Ventanas de asistentes de proyectos VI

Cuando crea un proyecto nuevo de VI Project usando el Asistente de VI Design Pro, el Asistente de VI Design Pro muestra varias ventanas con esta información:

- [Descripción de campos de un nuevo proyecto VI](#)
- [Descripción de campos de atributos opcionales del proyecto](#)

Los títulos de las pantallas varían de acuerdo al modo en el que se ha creado el trabajo. Por ejemplo, el título de la primera ventana será una de estas:

- Asistente del recurso de formularios de VI Design Pro
- Asistente del modo de base de datos de VI Design Pro
- Asistente del modo de línea de VI Design Pro

El título de la pantalla es lo único que varía entre estas ventanas. Las ventanas y los campos correspondientes se describen en el orden en que aparecen.

DESCRIPCIÓN DE CAMPOS DE UN NUEVO PROYECTO VI

Las entradas de estos campos se utilizarán para definir la información de la carpeta y del proyecto para el nuevo proyecto de VI Project.

Nombre de la carpeta

Introduzca el nombre de la carpeta donde desea guardar el proyecto. Utilice hasta 32 caracteres para el nombre de carpeta.

Nombre del proyecto

Introduzca el nombre que desea asignar al proyecto. Este nombre se utilizará como el nombre del directorio para el proyecto y como el nombre del archivo del proyecto. VI Design Pro agregará automáticamente la extensión .vpf como la extensión del archivo del proyecto. Utilice hasta 32 caracteres para el nombre del proyecto.

Al especificar un nombre de carpeta o proyecto, limite el nombre a 32 caracteres o menos y no utilice un espacio ni uno de estos caracteres:

/ : * ? \ " < > | () [] { } ' ` ~ ! @ # \$ % ^ & + = , ;



Nota: Solo se puede asociar un archivo de proyecto con un directorio de proyecto. El Asistente muestra un mensaje si se ha especificado un nombre de proyecto existente en el campo Nombre del proyecto cuando selecciona Siguiente. Se le preguntará si desea sobrescribir el proyecto existente; es decir, eliminar el proyecto antiguo y sustituirlo por un proyecto nuevo. Si responde Sí, aparecerá un mensaje pidiéndole que confirme la acción.

Configurar directorios prefijados del Asistente del proyecto

Para especificar los nombres del directorio Carpeta y Proyecto que aparecen en el cuadro de diálogo Asistente del proyecto al crear un proyecto en VI Project, modifique estas entradas en el archivo de configuración vide.ini:

```
VPC_Default_Folder_DirName=projects
```

```
VPC_Default_Project_DirName=myproject
```

Estas entradas INI deben seguir las mismas restricciones asignadas por el sistema operativo al asignar nombres a los directorios, y los mismos límites especificados actualmente por las especificaciones de proyectos VI; por ejemplo, no dejar espacios en blanco, máximo 32 caracteres, etc.

DESCRIPCIÓN DE CAMPOS DE ATRIBUTOS OPCIONALES DEL PROYECTO

Las entradas de estos campos se utilizarán como parte del árbol del Proyecto que se muestra en la pestaña Proyecto en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro cuando se haya creado y cargado el proyecto.

Autor

Introduzca la información acerca del autor. Las entradas en este panel están limitadas a 512 caracteres.

Título

Introduzca el título del proyecto. Las entradas en este panel están limitadas a 512 caracteres.

Versión

Introduzca la información de la versión. Las entradas en este panel están limitadas a 512 caracteres.

Descripción

Especifique la descripción del proyecto. Las entradas en este panel están limitadas a 512 caracteres.

Palabras clave

Las palabras clave opcionales se utilizan para buscar, archivar o indexar el proyecto. Las palabras clave debe estar separadas por comas. Limite las entradas a 512 caracteres o menos.

Copyright

Utilice la información de copyright reutilizable proporcionada el campo Copyright o agregue información adicional. Limite las entradas a 512 caracteres o menos.

Usar una plantilla de archivo de copyright

Permiten utilizar una plantilla de archivo de copyright para importar un archivo que contiene información de copyright reutilizable a los atributos del proyecto. Esto permite desplazarse y seleccionar el archivo que se desea importar. La limitación de tamaño de archivo es de 512 bytes. No se realizan comprobaciones de formato del archivo que se importa.

Crear un proyecto VI desde una aplicación VIPP® existente

Para crear y cargar un nuevo archivo de proyecto VI a partir de una aplicación de VIPP® existente, abra la aplicación de VIPP® existente usando **Archivo > Abrir**. Seleccione Crear VI Project en el botón de la aplicación cargada actualmente o la opción **Archivo > Crear proyecto**.

Consulte [Ventanas del Asistente de VI Project](#) para obtener información sobre las primeras cuatro pantallas que se muestran cuando se selecciona esta opción.

ENTRADAS DE PROPIEDADES DE RECURSOS

Las entradas de estos campos definirán las propiedades del recurso del proyecto.

Nombre

Utilice esta ventana para ver los nombres de los recursos que se asociarán al proyecto y determinar el ámbito de cada recurso. El ámbito del recurso define su uso como un recurso compartido a nivel de carpeta, a nivel global o local. Para más información acerca del ámbito, consulte *Proyectos VI* en la *Guía del usuario de FreeFlow VI Compose*.

Descripción

Las entradas en el panel Descripción están limitadas a 512 caracteres.

Cuando haya terminado de usar la ventana, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará el directorio del proyecto nuevo, copiará los archivos correspondientes y cargará el proyecto creado recientemente en la ventana de VI Design Pro.

Crear un recurso de formulario

Cuando activa el botón Crear un recurso de formulario en la ventana Asistente de selección de trabajos de VI Design Pro, se muestran varias ventanas del Asistente de recurso de formulario de VI Design Pro. Consulte [Descripción de campos del Asistente de recurso de formulario](#) para ver las descripciones de las ventanas de recursos de formularios.

DESCRIPCIÓN DE CAMPOS DEL ASISTENTE DE RECURSO DE FORMULARIO

Las entradas de estos campos definen los recursos de formulario de un proyecto de VI Project.

Seleccionar/crear carpetas y proyectos

Utilice esta casilla para indicar si desea colocar el recurso de formulario nuevo en una Carpeta y Proyecto específico o en el directorio de plantillas estándar `\xgfc\formlib\`.

Cuando activa Seleccionar/Crear carpeta y proyecto, el asistente permite definir el nuevo proyecto de VI Project usando las cuatro ventanas de asistentes que se describen en [Ventanas de asistentes de VI Project](#). Consulte esa sección para obtener información acerca de los campos que se encuentra en las pantallas.

Si no activa Seleccionar/Crear carpeta y proyecto, deberá rellenar la información del destino.

Destino

Seleccione un destino de la lista desplegable de carpetas disponibles.

Unidades gráficas

Utilice este cuadro para seleccionar la unidad de medida del archivo de formulario; por ejemplo, DOT3 (1/300 de pulgada). El valor seleccionado se usará como parámetro del comando SETUNIT que se insertará en el archivo de formulario.

Orientación

Utilice este cuadro para seleccionar la orientación prefijada de la página que desea utilizar para el archivo de formulario. Las opciones son las siguientes:

PORT (vertical)	Muestra el formulario en el modo vertical.
LAND (horizontal)	Muestra el formulario en el modo horizontal.
IPOINT (vertical inverso)	Muestra el formulario en el modo vertical inverso.
ILAND (horizontal inverso)	Muestra el formulario en el modo horizontal inverso.

El valor seleccionado se usará para insertar un comando PORT, LAND, ILAND o IPOINT en el archivo de formulario.

Fuente de muestra

Este recuadro muestra una muestra de las selecciones de la fuente. Consulte [Vista previa/selección/muestra de fuentes y efectos](#) en el capítulo *Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro* de este documento para obtener información sobre el cambio de las fuentes de muestra visualizadas aquí.

Nombre de fuente

Seleccione el nombre de la fuente que se usará.

Tamaño de fuente

Seleccione el tamaño de la fuente que se usará. Si no se muestra el tamaño de la fuente, especifique manualmente el valor deseado. Se admiten números reales y enteros.

Color de fuente

Seleccione el nombre del Colorkey de texto que se usará.

Espaciado de línea

Especifique la cantidad de espacio entre cada línea de texto. También se conoce como es el espacio de entrada. Se admiten números reales y enteros.

Los valores que selecciona o especifica en estos campos se utilizarán como parámetros para los comandos SETFONT, SETTXC y SETLSP que se insertarán en el archivo de formulario.

Nombre de archivo de recursos de formulario

Especifique el nombre del formulario con la extensión correspondiente. Al especificar un nombre de formulario, limite el nombre a 32 caracteres o menos y no utilice un espacio ni uno de estos caracteres:

/ : * ? \ " < > | () [] { } ' ` ~ ! @ # \$ % ^ & + = , ;

Opciones seleccionadas

Utilice esta ventana para revisar los valores especificados del formulario.

Para salir sin modificar los valores, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará un formulario en el directorio de Destino especificado y, a continuación, mostrará la ventana VI Design Pro con la información asociada.

Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en el formulario.

Para cambiar uno o más valores, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

Crear un proyecto de modo de base de datos

Cuando se activa el botón Crear proyecto de modo de base de datos en la ventana Selección del trabajo del Asistente de VI Design Pro, el asistente permite definir el nuevo proyecto VI mediante las cuatro ventanas descritas en [Ventanas del Asistente de VI Project](#). Consulte esa sección para obtener información acerca de los campos que se encuentra en las pantallas.

Cuando termina las ventanas comunes, el asistente mostrará varias ventanas del Asistente del modo de base de datos. La descripción de campos de [Descripción de campos iniciales del Asistente del modo de base de datos](#) es común a todos los proyectos del modo de base de datos.

DESCRIPCIÓN DE CAMPOS INICIALES DEL ASISTENTE DEL MODO DE BASE DE DATOS

Cuando comienza cualquier proyecto de modo de base de datos, el Asistente del Modo de base de datos produce los campos descritos más abajo. La información que suministra aquí se usará para todos los proyectos del Modo de base de datos.

Al final de este asistente, se mostrarán estas opciones:

- [Generar un archivo de datos de muestra](#)
- [Adquirir datos de muestra de un archivo](#)
- [Adquirir datos de muestra de una base de datos](#)

Cada una de estas opciones muestra un asistente único que ayudará a completar el proyecto y se describen en detalle en sus secciones respectivas.

Los campos comunes a cada proyecto del Modo de base de datos son:

Unidades gráficas

Utilice este cuadro para seleccionar la unidad de medida; por ejemplo, DOT3 (1/300 de pulgada). El valor seleccionado se usará como parámetro del comando SETUNIT que se insertará en el archivo.

Orientación

Seleccione la orientación de página prefijada del archivo maestro:

PORT (vertical)	Muestre el resultado del proyecto en el modo vertical.
LAND (horizontal)	Muestre el resultado del proyecto en el modo horizontal.
IPOINT (vertical inverso)	Muestre el resultado del proyecto en el modo vertical inverso.
ILAND (horizontal inverso)	Muestre el resultado del proyecto en el modo horizontal inverso.

El valor seleccionado se usará para insertar un comando PORT, LAND, ILAND o IPOINT en el archivo.

Modo a dos caras

Seleccione el modo de impresión a 2 caras prefijado del archivo maestro:

Ninguno	produce la salida de la aplicación en el modo a 1 cara.
Dúplex normal	produce la salida de la aplicación en el modo normal a 2 caras.
A 2 caras, cabecera contra pie	produce la salida de la aplicación en el modo normal a 2 caras, cabecera contra pie. Esta opción gira las imágenes de las páginas pares (contraportada).

Tamaño del material de impresión

Seleccione el tamaño del papel en el que se va a imprimir el trabajo (por ejemplo, A4). Cuando selecciona Personalizar, otra ventana aparecerá y allí podrá especificar la anchura y altura del papel mediante las unidades de medida gráficas seleccionadas anteriormente. Los límites válidos para la altura y anchura de la página personalizada dependen de las unidades gráficas especificadas anteriormente.

Color del material de impresión

Seleccione el color del papel que desea usar (por ejemplo, goldenrod). Si el color del papel no está en la lista, escriba la información apropiada en este campo.

Tipo de material de impresión

Seleccione el tipo de papel que se va a utilizar (por ejemplo, Perforado). Si el tipo del papel no está en la lista, escriba la información apropiada en este campo.

Peso del papel

Especifique el peso del que se va a utilizar. Por ejemplo, escriba un valor de 60 para indicar papel de 60 lb. El intervalo válido de este valor es 1 a 500.

Fuente de muestra

Este recuadro muestra una muestra de las selecciones de la fuente. Consulte [Vista previa/selección/muestra de fuentes y efectos](#) en el capítulo *Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro* de este documento para obtener información sobre el cambio de las fuentes de muestra visualizadas aquí.

Nombre de fuente

Seleccione el nombre de la fuente que se usará.

Tamaño de fuente

Seleccione el tamaño de la fuente que se usará. Si no se muestra el tamaño de la fuente, especifique manualmente el valor deseado. Se admiten números reales y enteros.

Color de fuente

Seleccione el nombre del Colorkey de texto que se usará.

Espaciado de línea

Especifique la cantidad de espacio entre cada línea de texto. También se conoce como es el espacio de entrada. Se admiten números reales y enteros.

Los valores que selecciona o especifica aquí se utilizarán como parámetros para los comandos SETFONT, SETTTC y SETLSP que se insertarán en el archivo.

Recursos de formulario

Seleccione Examinar para buscar en los directorios y localizar el archivo de formulario que se va a utilizar. Después de especificar un archivo, se podrá acceder al botón Vista previa si está disponible para el formulario.

Previsualizar

Se abre la ventana de vista previa de recursos del formulario. El botón Horizontal en esta ventana se alterna con el botón Vertical para que el formulario pueda verse en cualquier modo.

Nombre de archivo de Data Base Master

Especifica el nombre de archivo maestro que se utilizará. El nombre debe tener una extensión de .dbm.

Opciones seleccionadas

Proporciona una lista de opciones que ha seleccionado hasta el momento. Para cambiar cualquiera de las entradas, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

ARCHIVO DE DATOS DE MUESTRA

Cuando se abre el asistente de Archivo de datos de muestra, seleccione el método que desea utilizar para crear un archivo de datos de muestra para el proyecto.

Seleccione una de estas opciones:

Generar archivo de datos de muestra

Permite crear un archivo de datos de muestra que puede utilizarse durante la fase de diseño del proyecto.

Consulte [Generar archivo de datos de muestra](#) para obtener información de las ventanas que se mostrarán al seleccionar esta opción.

Adquirir datos de muestra de un archivo

Permite seleccionar un archivo de datos existente para utilizarse durante la fase de diseño del proyecto.

Consulte [Adquirir datos de muestra de un archivo](#) para obtener información de las ventanas que se mostrarán al seleccionar esta opción.

Adquirir datos de muestra de una base de datos

Permite crear un archivo de muestra de los datos extraídos de una base de datos. La base de datos debe configurarse como un origen de datos de Conectividad abierta de base de datos (ODBC). Para obtener información sobre ODBC, consulte la documentación sobre el software del sistema de la base de datos o el administrador del origen de datos de ODBC de Windows.

Consulte [Adquirir datos de muestra de una base de datos](#) para obtener información de las ventanas que se mostrarán al seleccionar esta opción.

Generar un archivo de datos de muestra

Cuando se selecciona la opción Generar archivo de datos de muestra, aparecen varias ventanas de Parámetros del archivo de datos de muestra. Introduzca los valores para cada uno de estos campos:

Número de registros de datos de muestra

Utilícelo para indicar el número de registros de datos (líneas) en el archivo de datos. Especifique un valor entre 1 y 500.

Número de campos de datos de muestra

Utilícelo para indicar el número de campos de datos en el archivo de datos del Modo de base de datos. El intervalo válido es de 1 a 1200.

Delimitador de campos de datos

Utilícelo para especificar el carácter delimitador de campos prefijado de un solo carácter en el archivo de datos del Modo de base de datos. Es el carácter que se usa en campos independientes en el archivo de datos, como los dos puntos (:) o el guión (-). Debe introducir un valor en este campo. Sin embargo, no se puede usar los caracteres de barra (/), barra inversa (\) o espacio en blanco. Un carácter de dos dígitos con un valor hexadecimal en el intervalo 21..FF o el valor hexadecimal de 09 pueden especificarse en este campo. Esta información se utiliza para generar el comando SETDBSEP que se encuentra al principio del archivo de datos.



Nota: No coloque el cursor en este campo y pulse Tab para especificar un carácter de tabulador; debe especificar el valor hexadecimal del tabulador como un número de dos dígitos (09 en vez de 9). Si se introduce un valor hexadecimal de carácter que no está en el intervalo de 21 ..FF, se produce un error.

Usar número de registro

Permite que el archivo de datos contenga cada número de registro de datos.

Usar número de campo de datos

Permite que el archivo de datos contenga cada número de campo de datos.

Utilice la trama de datos personalizados

Especifica un patrón de datos personalizado.

Nombres de campos

Contiene los nombres de campos prefijados para los campos que se incluirán en el primer registro del archivo de datos.

Nombre del campo nuevo

Utilícelo para modificar o cambiar el nombre del Nombre de campo seleccionado.

Archivo de datos de muestra

Especifique el nombre que se utilizará para el archivo de datos de muestra. El nombre debe tener una extensión de .dbf.

Opciones seleccionadas

Utilice esta ventana para revisar los valores especificados.

Para salir sin modificar los valores, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará un archivo maestro del modo de base de datos y el archivo de datos de muestra en las ubicaciones especificadas y, a continuación, mostrará la ventana VI Design Pro con la información asociada. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en los archivos.

Para cambiar uno o más valores, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

Adquirir datos de muestra de un archivo

Cuando la opción Adquirir datos de muestra de un archivo se ha seleccionado, aparecen varias ventanas en las que se puede especificar la información sobre el archivo de datos de origen.

Las opciones del campo del archivo de datos de muestra se describen aquí:

Archivo de origen de datos de muestra

Debe utilizar Examinar para localizar el archivo que desea utilizar.

Delimitador de campos de datos

Utilice este campo para indicar el carácter delimitador de campos prefijado de un solo carácter en el archivo de datos del Modo de base de datos. Es el carácter que se usa en campos independientes en el archivo de datos, como los dos puntos (:) o el guión (-). Debe introducir un valor en este campo. Sin embargo, no se puede usar los caracteres de barra (/), barra inversa (\) o espacio en blanco.

Un carácter de dos dígitos con un valor hexadecimal en el intervalo 21..FF o el valor hexadecimal de 09 pueden especificarse en este campo. En caso de que se genere o de que se cargue un campo por archivo de datos de registro, las entradas válidas también incluyen los valores hexadecimales especiales para el retorno de carro (0D), avance de línea (0A) y vacío (00), que permite que cada línea de datos se tome como un campo único. Sin embargo, si se ha declarado más de un campo por registro en el archivo de datos, los delimitadores de campos de valores hexadecimales especiales no son válidos y pueden producir errores de VIPP® o de PostScript si se usan.

Esta información se utiliza para generar el comando SETDBSEP que se encuentra al principio del archivo de datos.



Nota: No coloque el cursor en este campo y pulse Tab para especificar un carácter de tabulador; especifique el valor hexadecimal del tabulador como un número de dos dígitos (09 en vez de 9). Si se introduce un valor hexadecimal de carácter que no está en el intervalo de 21...FF, se produce un error.

Utilice la segunda ventana para indicar si la primera fila del archivo de datos contiene la información necesaria del campo:

Sí, la primera línea contiene todos los nombres de campos

Hace que el asistente continúe con la ventana Generar un archivo de envío de datos.

No, la primera línea NO contiene los nombres de campos

Muestra la ventana Nombres del campo del archivo de muestra.

La tercera ventana contiene los nombres de campos prefijados para los campos que se incluirán en el primer registro del archivo de datos:

Nombre del campo nuevo

Utilícelo para modificar un nombre de campo prefijado.

Crear un archivo de envío de datos

Active este cuadro para crear un archivo de envío de datos que referencie el archivo de origen de datos de muestra.

Quitar espacios en blanco iniciales y finales

Utilícelo para quitar los espacios en blanco iniciales y finales en los campos delimitados. Quite comillas de apertura y cierre.

Utilícelo para quitar las comillas de apertura y cierre de los campos delimitados.

Archivo de datos de muestra

Especifique el nombre que se utilizará para el archivo de datos de muestra. El nombre debe tener una extensión de .dbf.

Opciones seleccionadas

Utilice esta ventana para revisar los valores especificados.

Para salir sin modificar los valores, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará un archivo maestro del modo de base de datos y el archivo de datos de muestra en las ubicaciones especificadas y, a continuación, mostrará la ventana VI Design Pro con la información asociada. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en los archivos.

Para cambiar uno o más valores, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

Adquirir datos de muestra de una base de datos

VI Design Pro permite crear un archivo de muestra de los datos extraídos de una base de datos. La base de datos debe conectarse a al menos un origen de datos de Conectividad abierta de base de datos (ODBC).

- ODBC es una capa del software que permite acceder a muchos tipos distintos de sistemas de gestión de bases de datos (DBMS), por ejemplo, Oracle, MS Access y SQL Server. Para utilizar ODBC con un DBMS específico, debe haber un controlador de ODBC instalado en el sistema para ese DBMS. Existen controladores para los DBMS relacionales usados comúnmente, así como para los DBMS no relacionales, por ejemplo, Excel y archivos sin formato.
- Un origen de datos de ODBC representa una conexión específica a un controlador de ODBC y a un DBMS. Si la base de datos no tiene ningún origen de datos que se conecte a ella, utilice el Administrador de origen de datos ODBC para configurar un origen de datos.
- Cuando la opción Adquirir datos de muestra de una base de datos se ha seleccionado, aparecen varias ventanas en las que se puede seleccionar un origen de datos y datos de ese origen para la salida a un archivo de muestra.

Las opciones del campo Origen de datos ODBC se describen aquí:

Seleccione el origen de datos de los cuales se extraerán los datos.

La lista de orígenes de datos contiene la información siguiente para cada origen.

Nombre	Nombre del origen de datos.
Tipo	<p>Sistema, Usuario o Archivo.</p> <p>Los orígenes de datos del sistema están disponibles para cualquier usuario que se conecta al sistema.</p> <p>Los orígenes de datos del usuario solo están disponibles para el usuario que los creó.</p> <p>La información del origen de datos para un origen de datos de Archivo se guarda en un archivo. La lista de orígenes de datos en esta ventana incluye los orígenes de datos de archivo cuyos archivos están en una carpeta estándar de Windows.</p>
DBMS	Sistema de gestión de base de datos del origen de datos.
Descripción	Aparece texto descriptivo cuando está disponible.

Examinar

Utilice este botón para localizar un origen de datos de archivo que no se encuentra en la carpeta estándar de Windows.

Administrador de origen de datos

Utilice este botón para invocar el Administrador de origen de datos ODBC, que permite agregar, modificar o eliminar orígenes de datos.

Si el origen de datos requiere que se inicie sesión, se mostrará la pantalla Introducir nombre de usuario y Clave.

Nombre de usuario

Introduzca el nombre de usuario. Puede que este campo no sea necesario para todas las bases de datos. Si no lo sabe con seguridad, compruébelo con el administrador de la base de datos.

Clave

Especifique la clave. Puede que este campo no sea necesario para todas las bases de datos. Si no lo sabe con seguridad, compruébelo con el administrador de la base de datos.

Tablas

Seleccione una tabla en el origen de datos seleccionado del cual se extraerán los datos.

La tabla puede ser de uno de estos cuatro tipos:

- Tabla
- Vista
- Alias
- Sinónimo

Una Vista es una tabla virtual que es el resultado de una solicitud almacenada, y puede accederse a ella como si fuera una tabla real. Un Alias o Sinónimo es simplemente otro nombre para una tabla.

Para seleccionar datos de más de una tabla, cree una vista que combine datos de varias tablas. Extraiga datos de esa vista seleccionándolos en la lista de la tabla. Crear una vista está fuera del alcance de VI Design Pro. Una forma de hacer esto es usar el comando CREATE VIEW en Structured Query Language (SQL).

Tabla de la vista

Utilice este botón para mostrar una cuadrícula que contenga los datos en la tabla seleccionada. Esta cuadrícula también puede mostrarse haciendo doble clic en la tabla en la lista.

La ventana Seleccionar columnas de salida permite elegir columnas (campos) en la tabla seleccionada que aparece en el archivo de muestra.

Columnas de la tabla

Una lista de todas las columnas en la tabla seleccionada.

Columnas de salida

Una lista de campos que aparecerá en el archivo de muestra.

Para colocar columnas en la lista Columnas de salida, seleccione una o varias columnas en la lista Columnas de la tabla y pulse >. Las columnas se agregarán más abajo de cualquier elemento seleccionado actualmente en la lista de salida. Alternativamente, haga doble clic en un elemento en la lista Columnas de la tabla y agréguelo a la lista Columnas de salida.

Para colocar todos los elementos de la lista Columnas de la tabla en la lista Columnas de salida, haga clic en >>.

Para colocar columnas en la lista Columnas de salida, seleccione una o varias columnas en la lista Columnas de la tabla y pulse >.

Para eliminar todos los elementos de la lista Columnas de salida, haga clic en <<.

Utilice las flechas Arriba y Abajo para mover un elemento seleccionado hacia arriba o hacia abajo en la lista Columna de salida. Esto controla el orden en que las columnas salen al archivo de muestra.

Tabla de la vista

Utilice este botón para producir un menú con las opciones siguientes:

Ver todas las columnas	muestra una cuadrícula con toda la tabla.
Ver columnas seleccionadas	muestra una cuadrícula con solo las columnas en la lista Columnas de salida.

Incluir nombres de columna en la salida

Este cuadro se ha seleccionado de forma prefijada. Anule la selección de este cuadro si no desea que los nombres de columna escritos en el archivo de salida como la primera fila de datos.

 Nota: Para modificar los nombres de las columnas incluidas en la salida, editen el archivo de muestra o el archivo de origen de datos de muestra, en VI Design Pro, después de salir del Asistente.

La ventana Especificar criterio de selección de filas permite determinar qué filas de la tabla seleccionada aparecerán en el archivo de muestra.

Limite las filas seleccionadas para el archivo de muestra de una o de las dos formas siguientes:

- Especifique uno o varios criterios de selección
- Especifique el número máximo de filas que desea seleccionar

Criterio de selección de filas

Cada criterio está formado de cuatro campos ordenados de izquierda a derecha:

No

Seleccione esta casilla para negar el significado del criterio. Consulte los ejemplos más abajo.

Selector de columnas

Seleccione la columna que desea comparar. El cuadro desplegable tiene una lista de todas las columnas de la tabla seleccionada, no solo de las columnas seleccionadas para la salida.

 Nota: Para despejar todos los campos de un criterio, seleccione Borrar del campo Selector de columnas.

Selector de operador

Utilice uno de los operadores enumerados aquí para la comparación:

OPERADOR	TIPO DE DATOS DE COLUMNA	SENTIDO
=	número	es igual que
fecha/hora	es la misma fecha/hora que	
texto	es igual a	
<	número	es menor que
fecha/hora	es anterior a	
texto	precede en orden alfabético	

OPERADOR	TIPO DE DATOS DE COLUMNA	SENTIDO
<=	número	es menor o igual que
fecha/hora	es anterior o la misma fecha/hora que	
texto	precede en orden alfabético o es igual a	
>	número	es mayor que
fecha/hora	es posterior a	
texto	sigue orden alfabético	
>=	número	es mayor o igual que
fecha/hora	es posterior o la misma fecha/hora que	
	sigue orden alfabético o es igual a	
comienza con	número	la representación de texto comienza con (no se aplica a números de coma flotante)
fecha/hora	N/A	
texto	comienza con	
contiene	número	la representación de texto contiene (no se aplica a números de coma flotante)
fecha/hora	N/A	
texto	comienza con	
finaliza con	número	la representación de texto contiene (no se aplica a números de coma flotante)
fecha/hora	N/A	
texto	finaliza con	
es nulo	cualquier columna que puede tener valores nulos	tiene un valor nulo en la base de datos



Nota: Cuando una columna tiene algunas filas con valores nulos, dichas filas solo se seleccionarán cuando está seleccionado el operador "es nula".

Entrada de valor

Introduzca un valor para compararlo con la columna. Cuando se selecciona el operador es nulo, el campo Entrada de valor está atenuado y no se puede usar. Cuando la columna seleccionada contiene datos que no son de texto, el texto guía se mostrará por encima de este campo de entrada de datos. El texto guía especifica la categoría del valor que se debe introducir:

- número
- fecha
- hora
- fecha y hora (opcional)
- 0 o 1

Todos los valores no de texto deben seguir uno de los formatos. Para ver una descripción de los formatos permitidos para las columnas que no son de texto, seleccione la columna en el selector de columnas y, a continuación, mueva el cursor al campo para introducir el valor (el último). Los formatos permitidos se mostrarán como una sugerencia.

Los formatos permitidos vienen determinados por la configuración regional del sistema operativo. Consulte la documentación del sistema operativo para cambiar la configuración regional en el PC. Los distintos elementos determinados por la configuración regional son:

- carácter separador decimal
- separador de millares
- símbolo de moneda
- carácter separador decimal de moneda
- orden de la fecha
- separador de fecha
- separador de hora
- formato de 12 o de 24 horas
- Indicadores AM y PM

Y/O

Cuando se especifican varias filas de criterios, seleccione uno de estos botones entre criterios adyacentes.

SELECCIÓN	SENTIDO
Todos los "Y"	Se deben cumplir todos los criterios para que se pueda seleccionar una fila
Todos los "O"	Se debe cumplir al menos un criterio para que se pueda seleccionar una fila
Combinación	Los criterios adyacentes conectados por "y" se agrupan, los grupos resultantes están conectados por "o".

En la tabla se proporcionan ejemplos de criterios de selección:

NO	COLUMNA	OPERADOR	VALOR
Para seleccionar todas las filas para las que Birthdate es posterior a 1/15/1961, introducir:			
	Birthdate	>	15/01/1961
Para seleccionar todas las filas para las que MailingListID no es 5, introducir:			
X	MailingListID	=	5
Para seleccionar todas las filas para las que DuesAmount es menor o igual a \$10.00, introducir:			
	DuesAmount	< =	\$10 ⁵
Para seleccionar todas las filas para las que Photograph no es nulo, introducir:			
X	Photograph	es nulo	
Para seleccionar todas las filas para las que Notes contiene el texto "diagram", introducir:			
	Notas	contiene	diagrama
Para seleccionar todas las filas para las que MailingListID es 6 o 8, introducir:			
	MailingListID	=	6
O			
	MailingListID	=	8
Para seleccionar todas las filas para las que Birthdate se encuentra en el año 1953, introducir:			

5. El simbolo de moneda siempre es opcional

NO	COLUMNA	OPERADOR	VALOR
	Birthdate	>=	01/01/1953
Y			
	Birthdate	<	01/01/1954
Para seleccionar todas las filas para las que MailingListID es 42 o Birthdate está comprendido entre 1974 y 1978, introducir:			
	MailingListID	=	42
O			
	Birthdate	>=	01/01/1974
Y			
	Birthdate	<	01/01/1979

Número máximo de filas para seleccionar

Introduzca un valor en este campo para especificar un número máximo de filas que desea seleccionar. Cuando no se especifica el criterio de selección de filas, la salida incluye el número de filas especificado aquí, empezando por el principio de la tabla.

Establecer valor prefijado

El valor prefijado del sistema para el número máximo de filas que se puede seleccionar es 10. Para cambiar el valor prefijado, introduzca un valor en el campo número máximo y, a continuación, haga clic en este botón.

Columnas fecha-hora

La lista Columnas fecha-hora muestra las columnas que contienen información de fecha y hora en la base de datos. Utilice los cuadros para seleccionar si se va a generar la fecha, la hora o ambas. Cuando se muestra la ventana por primera vez, se activa la casilla Mostrar fecha. Mostrar hora se selecciona para una columna si hay al menos una fila en la base de datos con una hora distinta a cero en dicha columna.

Columnas numéricas

La lista de Columnas numéricas muestra las columnas que se almacenan como números en la base de datos. Si se selecciona ¿Moneda? para una columna, los valores para dicha columna se envían al archivo de muestra con un símbolo de moneda y con las opciones de formato de moneda; consulte [Formato de datos de salida](#). El campo Dígitos decimales permite sustituir opciones estándar para números de moneda y sin moneda.

Cuando se muestra la ventana por primera vez, ¿Moneda? se define en función a una bandera de la base de datos, que puede no estar disponible en todas las bases de datos. Si la opción ¿Moneda? está seleccionada, el valor de Dígitos decimales se define con la opción estándar para la moneda, de lo contrario, se usa la opción estándar para sin moneda.

Ver datos de salida con formato

Haga clic en este botón para mostrar una tabla con los datos de salida formateados en función de las opciones de formato de salida y las opciones por columna definidas en esta ventana.



Delimitador de campos de datos

Utilice este campo para introducir el carácter delimitador que separa los valores de campo en el archivo de salida. Debe introducir un valor en este campo. No se pueden usar los caracteres de barra (/), barra invertida (\) o espacio en blanco. El carácter también se puede introducir como un valor hexadecimal de dos dígitos en el rango 21 ... FF, o 09 para un carácter de tabulación.

Si se introduce un carácter que aparece en uno o más campos de datos, los valores de campo aparecen entre comillas dobles en el archivo de salida. VI Design Pro le indicará si es necesario.

Además de separar los campos de datos, el carácter delimitador también aparece en el comando SETDBSEP cerca del principio del archivo de muestra.

 Nota: Para especificar un carácter de tabulación, debe introducir el valor hexadecimal 09 (no 9) en lugar de pulsar Tab.

Quitar espacios en blanco iniciales y finales

Anule la selección de esta casilla para incluir una línea BSTRIP_off en el archivo de muestra. El comando BSTRIP_off indica a VIPP® que no quite los espacios iniciales y finales de los valores de campo. Los valores de campo introducidos en el archivo de muestra no se verán afectados.

Crear un archivo de envío de datos

Seleccione esta casilla para crear un archivo de envío de datos que hace referencia al archivo de origen de datos de muestra. Si se selecciona esta casilla, se abrirá una ventana que contiene dos campos (Nombre de archivo de datos de muestra y Archivo de origen de datos de muestra). Si no está seleccionada la casilla, aparecerá una pantalla con solo la ventana Nombre de archivo de datos de muestra.

Archivo de datos de muestra

Especifique el nombre para el archivo de datos de muestra (si se seleccionó Crear un archivo de envío de datos en la ventana anterior, el archivo de muestra se creará como un archivo de envío de datos que hace referencia al archivo de origen especificado en el campo de más abajo). El nombre debe tener una extensión de .dbf.

Archivo de origen de datos de muestra

Especifique el nombre que se utilizará para el archivo de datos de origen que contendrá los datos seleccionados en la base de datos. Este campo no aparecerá si ha optado por no crear un archivo de Envío de datos.

Opciones seleccionadas

Utilice esta ventana para revisar los valores especificados.

Ver datos de salida

Utilice este botón para ver los datos seleccionados que se exportarán al archivo de muestra en el formato en el que se escribirán.

Para salir sin modificar los valores, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará un archivo maestro del modo de base de datos y el archivo de datos de muestra en las ubicaciones especificadas y, a continuación, mostrará la ventana VI Design Pro con la información asociada. Si decide crear un archivo de envío de datos también se crea un archivo de origen de datos. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en los archivos.

Para cambiar uno o más valores, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

Formato de datos de salida

Las tablas siguientes muestran variables que se pueden definir en el archivo vide.ini para controlar cómo se formatean los datos extraídos de una base de datos cuando se exportan a un archivo de muestra. Excepto las opciones booleanas, todas cambian a la configuración regional de Windows del sistema que ejecuta VI Design Pro.

Establezca uno o varias de las siguientes variables para sustituir las opciones regionales.

Estas opciones afectan a todas las columnas de los datos de salida. Existen otras opciones que se pueden configurar por columna; para más información, consulte [Columnas fecha-hora](#) o [Columnas numéricas](#).

VALORES DE FECHA	DESCRIPCIÓN
Wizard.ODBC.Date.Separator	Carácter separador entre día, mes y año
Wizard.ODBC.Date.Format	0: para mes-día-año 1: para día-mes-año 2: para año-mes-día
Wizard.ODBC.Date.FourDigitYear	1: para año 4 dígitos 0: para año 2 dígitos
Wizard.ODBC.Date.DayLeadingZero	1: para cero a la izquierda para el día 0: para no incluir cero para el día
Wizard.ODBC.Date.MonthLeadingZero	1: para cero a la izquierda para el mes 0: para no incluir cero para el mes

VALORES DE TIEMPO	DESCRIPCIÓN
Wizard.ODBC.Time.Separator	Carácter separador entre horas, minutos y segundos
Wizard.ODBC.Time.Format24	1: formato de 24 horas 0: formato de 12 horas AM/PM
Wizard.ODBC.Time.Am	Cadena que se utilizará para el indicador AM
Wizard.ODBC.Time.Pm	Cadena que se utilizará para el indicador PM
Wizard.ODBC.Time.ShowSeconds	1: para incluir segundos en la hora 0: para mostrar únicamente horas y minutos
Wizard.ODBC.Time.HourLeadingZero	1: para cero a la izquierda para las horas 0: para no incluir cero para las horas

VALORES NUMÉRICOS	DESCRIPCIÓN
Wizard.ODBC.Number.DecimalChar	El carácter decimal
Wizard.ODBC.Number.DigitsAfterDecimal	El número de dígitos en pantalla después del carácter decimal
Wizard.ODBC.Number.GroupingChar	El carácter de agrupación (separador de miles)
Wizard.ODBC.Number.GroupingFormat	0: para 123456789 1: para 123,456,789 2: para 12,34,56,789
Wizard.ODBC.Number.NegativeParens	1: para uso de paréntesis para indicar un número negativo, por ejemplo, (1.1) 0: para usar el signo negativo para indicar números negativos
Wizard.ODBC.Number.NegativeSign	El carácter que se utilizará para el signo negativo (también se utiliza para los valores de moneda)
Wizard.ODBC.Number.NegativePrecedesVal	1: si el signo negativo antecede al número 0: si el signo negativo sucede al número
Wizard.ODBC.Number.NegativeSpace	1: si hay un espacio entre el signo negativo y el número 0: si no hay ningún espacio
Wizard.ODBC.Number.LeadingZero	1: para mostrar el cero a la izquierda antes del valor decimal con un valor absoluto inferior a 1.0, por ejemplo, 0.7 0: para no mostrar el cero a la izquierda, por ejemplo, .7

VALORES DE MONEDA	DESCRIPCIÓN
Wizard.ODBC.Currency.Symbol	El símbolo de moneda
Wizard.ODBC.Currency.SymbolPrecedesPosVal	1: si el símbolo de moneda antecede a un valor positivo 0: si el símbolo de moneda sucede a un valor positivo
Wizard.ODBC.Currency.SymbolPrecedesNegVal	1: si el símbolo de moneda antecede a un valor negativo 0: si el símbolo de moneda sucede a un valor negativo
Wizard.ODBC.Currency.SymbolSpacePosVal	1: si hay un espacio entre el símbolo de moneda y el valor positivo 0: si no hay ningún espacio
Wizard.ODBC.Currency.SymbolSpaceNegVal	1: si hay un espacio entre el símbolo de moneda y el valor negativo 0: si no hay ningún espacio

VALORES DE MONEDA	DESCRIPCIÓN
Wizard.ODBC.Currency.DecimalChar	El carácter decimal para los valores de moneda
Wizard.ODBC.Currency.DigitsAfterDecimal	El número de dígitos en pantalla después del carácter decimal
Wizard.ODBC.Currency.GroupingChar	El carácter de agrupación (separador de miles)
Wizard.ODBC.Currency.GroupingFormat	0: para 123456789 1: para 123,456,789 2: para 12,34,56,789
Wizard.ODBC.Currency.NegativeParens	1: para uso de paréntesis para indicar un valor de moneda negativo, por ejemplo, (1.1) 0: para usar el signo negativo para indicar valores de moneda negativos
Wizard.ODBC.Currency.NegativePrecedesVal	1: si el signo negativo antecede al valor 0: si el signo negativo sucede al valor
Wizard.ODBC.Currency.NegativePrecedesSymbol	1: si el signo negativo antecede al símbolo de moneda 0: si el signo negativo sucede al símbolo de moneda
VALORES BOOLEANOS	DESCRIPCIÓN
Wizard.ODBC.Boolean.TrueString	La cadena para mostrar los valores reales (tiene como valor prefijado 1)
Wizard.ODBC.Boolean.FalseString	La cadena para mostrar los valores falsos (tiene como valor prefijado 0)

Creación de un proyecto de modo de línea

Cuando se activa el botón Crear proyecto de modo de línea en la ventana Selección del trabajo del Asistente de VI Design Pro, el asistente permite definir el nuevo proyecto VI mediante las cuatro ventanas descritas en [Ventanas del Asistente de VI Project](#). Consulte esa sección para obtener información acerca de los campos que se encuentra en las pantallas.

Cuando se completan las ventanas comunes, el asistente producirá una serie de ventanas del Asistente de modo de línea que contienen estos campos:

Unidades gráficas

Utilice este cuadro para seleccionar la unidad de medida; por ejemplo, DOT3 (1/300 de pulgada). El valor seleccionado se usará como parámetro del comando SETUNIT que se insertará en el archivo.

Orientación

Seleccione la orientación de página prefijada del archivo maestro:

PORT (vertical)	Muestre el resultado del proyecto en el modo vertical.
LAND (horizontal)	Muestre el resultado del proyecto en el modo horizontal.
IPOINT (vertical inverso)	Muestre el resultado del proyecto en el modo vertical inverso.
ILAND (horizontal inverso)	Muestre el resultado del proyecto en el modo horizontal inverso.

El valor seleccionado se usará para insertar un comando PORT, LAND, ILAND o IPOINT en el archivo de formulario.

Modo a dos caras

Seleccione el modo de impresión a 2 caras prefijado del archivo maestro:

Ninguno	produce la salida de la aplicación en el modo a 1 cara.
Dúplex normal	produce la salida de la aplicación en el modo normal a 2 caras.
A 2 caras, cabecera contra pie	produce la salida de la aplicación en el modo normal a 2 caras, cabecera contra pie. Esta opción gira las imágenes de las páginas pares (contraportada).

Tamaño del material de impresión

Seleccione el tamaño del papel en el que se va a imprimir el trabajo (por ejemplo, A4). Si selecciona Personalizar, otra ventana aparecerá y allí podrá especificar la anchura y altura del papel. Los límites válidos para la altura y anchura de la página personalizada dependen de las unidades gráficas especificadas anteriormente.

Color del material de impresión

Seleccione el color del papel que desea usar (por ejemplo, goldenrod). Si el color del papel no está en la lista, escriba la información apropiada en este campo.

Tipo de material de impresión

Seleccione el tipo de papel que se va a utilizar (por ejemplo, Perforado). Si el tipo del papel no está en la lista, escriba la información apropiada en este campo.

Peso del papel

Especifique el peso del que se va a utilizar. Por ejemplo, escriba un valor de 60 para indicar papel de 60 lb. El intervalo válido es de 1 a 500.

Fuente de muestra

Este recuadro muestra una muestra de las selecciones de la fuente. Consulte [Vista previa/selección/muestra de fuentes y efectos](#) en el capítulo *Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro* de este documento para obtener información sobre el cambio de las fuentes de muestra visualizadas aquí.

Nombre de fuente

Seleccione el nombre de la fuente que se usará.

Tamaño de fuente

Seleccione el tamaño de la fuente que se usará. Si no se muestra el tamaño de la fuente, especifique manualmente el valor deseado. Se admiten números reales y enteros.

Color de fuente

Seleccione el nombre del Colorkey de texto que se usará.

Espaciado de línea

Especifique la cantidad de espacio entre cada línea de texto. También se conoce como es el espacio de entrada. Se admiten números reales y enteros.

Los valores que selecciona o especifica aquí se utilizarán como parámetros para los comandos SETFONT, SETTXC y SETLSP que se insertarán en el archivo.

Recursos de formulario

Seleccione Examinar para buscar en los directorios y localizar el archivo de formulario que se va a utilizar. Después de especificar un archivo, se podrá acceder al botón Vista previa si está disponible para el formulario.

Previsualizar

Se abre la ventana de vista previa de recursos del formulario. El botón Horizontal en esta ventana se alterna con el botón Vertical para que el formulario pueda verse en cualquier modo.

Usar Record Processing Entry (RPE)

Permite utilizar una definición de la biblioteca de Record Processing Entry (RPE) en el archivo Job Descriptor Ticket (JDT).

Caracteres/Línea y Líneas/página

Permite especificar la información de los valores prefijados de caracteres por línea y de líneas por página para JDT. Al activar esta casilla, se activan los cuadros Caracteres por línea y Líneas por página.

Caracteres por línea

Especifique el valor prefijado para el número máximo de caracteres por línea. Los valores válidos son 1 a 255.

Líneas por página

Especifique el valor prefijado para el número máximo de líneas por página. Los valores válidos son 1 a 255.

Nombre de archivo de Job Descriptor Ticket

Especifique el nombre que se desea usar. El nombre debe tener una extensión de .jdt.

Opciones seleccionadas

Proporciona una lista de opciones que ha seleccionado hasta el momento. Para cambiar las otras entradas, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

Generar el archivo de datos de muestra

Permite crear un archivo de datos de muestra que puede utilizarse durante la fase de diseño del proyecto. Consulte [Generar archivo de datos de muestra](#) para obtener información de las ventanas que se mostrarán al seleccionar esta opción.

Adquirir datos de muestra de un archivo

Permite seleccionar un archivo existente para utilizarse durante la fase de diseño del proyecto. Consulte [Adquirir datos de muestra de un archivo](#) para obtener información de las ventanas que se mostrarán al seleccionar esta opción.

GENERAR UN ARCHIVO DE DATOS DE MUESTRA

Cuando se ha seleccionado la opción Generar el archivo de datos de muestra, aparecen varias ventanas de Parámetros del archivo de datos de muestra en las que aparecen estos cambios:

Caracteres por línea

Indica el valor prefijado del número máximo de caracteres por línea que se utiliza en el archivo de datos del modo de línea. El intervalo válido es de 1 a 255. No se podrá acceder a este parámetro si se delimitó anteriormente para el archivo JDT.

Líneas por página

Indica el valor prefijado del número máximo de líneas por página que se utiliza en el archivo de datos del modo de línea. El intervalo válido es de 1 a 255. No se podrá acceder a este parámetro si se delimitó anteriormente para el archivo JDT.

Número de páginas

Indica el número de páginas prefijado que se utiliza para el archivo de datos del modo de línea. El intervalo válido es de 1 a 100.

Usar número de línea

Permite números de línea en el patrón de datos.

Usar número de página

Permite números de página en el patrón de datos.

Utilice la trama de datos personalizados

Permite especificar un patrón de datos personalizado.

Archivo de datos de muestra

Especifique el nombre que se utilizará para el archivo de datos de muestra. El nombre debe tener una extensión de .lm.

Opciones seleccionadas

Utilice esta ventana para revisar las opciones que ha seleccionado. Para salir sin modificar los valores, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará un archivo maestro JDT y el archivo de datos de muestra en las ubicaciones especificadas y, a continuación, mostrará la ventana VI Design Pro con la información asociada. A continuación, utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en los archivos.

Para cambiar uno o más valores, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

ADQUIRIR DATOS DE MUESTRA DE UN ARCHIVO

Cuando la opción Adquirir datos de muestra de un archivo se ha seleccionado, aparecen varias ventanas en las que se puede especificar la información sobre el archivo de datos de origen:

Archivo de origen de datos de muestra

El botón Examinar debe utilizarse para localizar el archivo.

Crear un archivo de envío de datos

Activa la creación de un archivo de envío de datos que referencie el archivo de origen de datos de muestra.

Archivo de datos de muestra

Especifique el nombre que se utilizará para el archivo de datos de muestra. El nombre debe tener una extensión de .lm.

Opciones seleccionadas

Utilice esta pantalla para revisar las opciones de este recurso de Modo de línea.

Para salir sin modificar los valores, seleccione Finalizar. VI Design Pro creará un archivo maestro del modo de base de datos y el archivo de datos de muestra en las ubicaciones especificadas y, a continuación, mostrará la ventana VI Design Pro con la información asociada. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en los archivos.

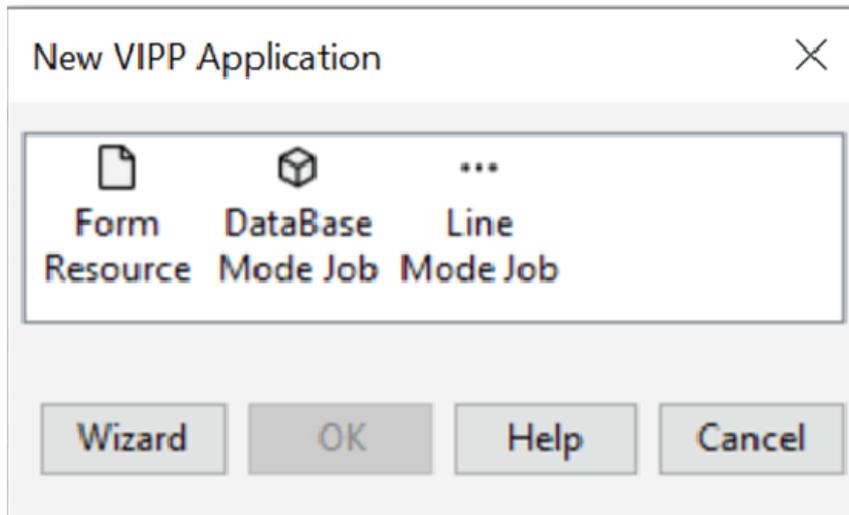
Para cambiar uno o más valores, utilice Atrás para volver a una ventana anterior.

Uso del Asistente clásico

Para acceder al Asistente clásico, utilice **Archivo > Nuevo** o el botón Nuevo de la aplicación VIPP® en la barra de herramientas. Aparecerá la ventana Bienvenido al Asistente de VI Design Pro, desde la que podrá seleccionar estas opciones:

Asistente clásico

Seleccione el botón **Asistente clásico** para mostrar la ventana Nueva aplicación VIPP.



En la ventana Nueva aplicación VIPP®, seleccione el tipo de Asistente clásico que desea utilizar de las formas siguientes:

- Haciendo doble clic con el botón secundario en un icono
- Haciendo clic con el botón secundario en uno de los iconos y, a continuación, seleccionando Aceptar.

Consulte las secciones siguientes para obtener más información sobre el uso de un Asistente clásico específico:

- [Uso del Asistente clásico](#)
- [Usar el asistente clásico para crear trabajos de modo de base de datos](#)
- [Usar el asistente clásico para crear aplicaciones de modo de línea](#)

Utilice siempre el asistente clásico

Active el cuadro **Usar siempre asistente clásico** para invocar el asistente clásico cuando selecciona **Archivo > Nuevo** o el botón Nueva aplicación VIPP® en la barra de herramientas. Si más adelante desea acceder a la ventana Bienvenido al Asistente de VI Design Pro, seleccione Asistente en la ventana Nueva aplicación VIPP®.

USAR EL ASISTENTE CLÁSICO PARA CREAR PLANTILLAS DE RECURSO DE FORMULARIO

Esta sección describe cómo crear nuevos formularios VIPP® o cómo acceder a formularios VIPP® existentes para su edición mediante el asistente clásico de recursos de formulario. Para acceder o editar un formulario existente, este debe estar codificado en modo nativo VIPP®. No puede cargar o editar los formularios que se han codificado en EPS o TIFF.

Para usar el asistente clásico de recursos de formulario debe acceder a la ventana Nueva aplicación VIPP® y hacer doble clic en el icono Recurso de formulario para visualizar la ventana Recurso de formulario de VI Design Pro.

Esta ventana permite cargar un formulario existente, usar una plantilla de formularios para crear un formulario nuevo o crear un formulario nuevo sin usar una plantilla. Después de especificar la información que desea utilizar, haga clic en Aceptar y la ventana de VI Design Pro se mostrará con la información asociada. A continuación, utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en el formulario.

La información y los campos siguientes se muestran en la ventana Recurso de formulario de VI Design Pro:

Cargar

Utilice este botón para acceder a un archivo de formulario existente. Al hacer clic en este botón, se muestra la ventana Elija un archivo de formulario FRM nuevo para cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo del formulario al que desea acceder.

Después de seleccionar un archivo de formulario y hacer clic en **Aceptar** en la ventana Elija un archivo de formulario FRM nuevo para cargar, la información del archivo de formulario se muestra en el cuadro de la derecha de este campo, y el archivo que seleccionó es el único elemento disponible en el cuadro Archivo de formulario (FRM).

Crear

Utilice este botón para crear un archivo de formulario nuevo. Cuando hace clic en este botón, la información prefijada del archivo de formulario se muestra en el cuadro de la derecha de este campo, y newFormFile.frm se muestra en el cuadro Archivo de formulario (FRM). Utilice la sección Opciones del archivo de formulario (FRM) para especificar las opciones que desea utilizar en el archivo de formulario nuevo. Utilice el campo Guardar archivo de formulario como para especificar el nombre de archivo que desea utilizar en el archivo de formulario nuevo.

Plantillas

Utilice este botón al usar una plantilla de archivo. Este es el modo prefijado.

Cuando selecciona este botón, el cuadro Archivo de formulario (FRM) muestra una lista de todas las plantillas de archivo de formulario que están disponibles actualmente. Estas plantillas se guardan en el directorio de instalación de VI Design Pro (por lo general, vide\wizlib\wizFRM).

Cuando selecciona una plantilla para esta lista, la información de la plantilla que selecciona se muestra en este cuadro. Cuando ha hecho clic en Cargar o Crear, debe hacer clic en este botón otra vez para regresar a la ventana Modo de plantilla y para activar las opciones de la plantilla del cuadro Archivo de formulario (FRM).



Nota: Asegúrese de que especifica un nuevo nombre en el campo Guardar archivo de formulario como para no permitir cambios permanentes en el archivo de la plantilla.

Archivo de formulario (FRM)

Utilice este cuadro junto a Cargar, Crear y Plantillas para seleccionar el archivo de formulario correspondiente. La información relacionada al botón al que se hace clic y al archivo de formulario seleccionado se muestra en el cuadro a la derecha del campo.

Seleccionar/crear carpetas y proyectos

Utilice este cuadro para crear un proyecto nuevo que contenga el formulario.

Guardar archivo de formulario como

Especifique el nombre que se utilizará para el archivo de formulario. Este archivo debe tener una extensión de .frm.

Ubicación

Utilice este cuadro para seleccionar la ubicación en la que desea guardar el archivo de formulario. Los directorios que están disponibles son los que el comando SETFPATH define en el archivo xgf\src\xgfdos.run. No se puede acceder a esta opción si crea un proyecto.

Unidades gráficas

Utilice este cuadro para seleccionar la unidad de medida prefijada que desea utilizar para el archivo de formulario (por ejemplo, DOT3 (1/300 de pulgada)). Este campo está disponible solamente cuando se va a crear un nuevo archivo de formulario.

Orientación

Utilice este cuadro para seleccionar la orientación prefijada de la página que desea utilizar para el archivo de formulario (por ejemplo, PORT (vertical)). Este campo está disponible solamente cuando se va a crear un nuevo archivo de formulario.

Las opciones son las siguientes:

PORT (vertical)	Muestra el formulario en el modo vertical.
LAND (horizontal)	Muestra el formulario en el modo horizontal.
IPOINT (vertical inverso)	Muestra el formulario en el modo vertical inverso.
ILAND (horizontal inverso)	Muestra el formulario en el modo horizontal inverso.

USAR EL ASISTENTE CLÁSICO PARA CREAR TRABAJOS DE MODO DE BASE DE DATOS

En esta sección, se describe cómo utilizar el **Asistente clásico de modo de base de datos** para realizar las actividades que se describen en estas secciones:

- [Crear una aplicación nueva de modo de base de datos](#)
- [Crear una aplicación nueva de modo de línea mediante una plantilla](#)
- [Crear archivo maestro de base de datos \(DBM\) para usar con un archivo de datos existente](#)
- [Crear un archivo de datos para usar con un archivo maestro de base de datos \(DBM\) existente](#)
- [Usar la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro](#)

Para usar el Asistente clásico de modo de base de datos, primero debe acceder a la ventana Nuevo de la aplicación VIPP® y, a continuación, hacer doble clic en el icono Trabajo de modo de base de datos. Esto muestra la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro, que contiene todos los botones de los campos necesarios para crear o acceder a los archivos de base de datos y DMB. Esta ventana permite cargar archivos de modo de base de datos existentes, usar una plantilla para crear un archivo de datos o DMB nuevo o crear un archivo de datos o DMB nuevo sin usar una plantilla. Las siguientes secciones describen cómo realizar estas

tareas.

Crear una aplicación nueva de modo de base de datos

Cuando accede a la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro, utilice Crear para crear una aplicación nueva de modo de base de datos sin usar una plantilla existente. Para realizar esta tarea, haga clic en Crear en las secciones Archivo de datos (DBF) y Archivo maestro (DBM).

Cuando hace clic en este botón en la sección Archivo de datos (DBF), la información prefijada básica se muestra en el cuadro de la derecha de este campo, y newTemplate.dbf se muestra en el cuadro Archivo de datos (DBF). Utilice la sección Opciones del archivo de datos (DBF) para especificar las Opciones del nuevo archivo de datos.

Cuando hace clic en este botón en la sección Archivo maestro (DBM), la información prefijada básica de DBM se muestra en el cuadro de la derecha de este campo, y newTemplate.dbm se muestra en el cuadro Archivo maestro (DBM). Utilice la sección Opciones del archivo máster (DBM) para especificar las Opciones del nuevo DBM.

Utilice los campos Guardar archivo de datos como y Guardar archivo maestro como para especificar los nombres que desea utilizar en los archivos nuevos.

Al hacer clic en **Aceptar** en la ventana del Modo de base de datos de VI Design Pro, el nuevo archivo de base de datos y el archivo DBM se guardan, y el Asistente de VI Design Pro Project se muestra para crear un nuevo proyecto. Las ventanas contienen toda la información de la nueva aplicación de modo de base de datos creada. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en la aplicación del modo de base de datos.

Crear una aplicación nueva de modo de base de datos mediante una plantilla

En la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro, utilice los botones de **Plantillas** para seleccionar las plantillas del modo de base de datos que desea utilizar para crear un archivo de base de datos nuevo y un archivo Data Base Master (DBM) correspondiente. Este es el modo predeterminado de la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro.

En general, cuando hace clic en los botones Plantillas disponibles en esta ventana, los cuadros Archivo de datos (DBF) y Archivo maestro (DBM) ofrecen una lista de todas las plantillas del modo de base de datos que están disponibles actualmente. Estas son las plantillas que se guardan en el directorio de instalación de VI Design Pro (por lo general, vide\wizlib\wizDBM).

La plantilla del archivo de base de datos y la plantilla del archivo DBM deben ser siempre del mismo tipo (por ejemplo, barchart.dbf como archivo de base de datos y barchart.dbm como archivo DBM). Por lo tanto, al seleccionar una plantilla de una de estas casillas, la información de la plantilla seleccionada se muestra en esa casilla y la plantilla correspondiente se muestra en la otra casilla. Por ejemplo, cuando selecciona barchart.dbf en el cuadro Archivo de datos (DBF), barchart.dbm se selecciona automáticamente en el cuadro Archivo maestro (DBM).

Cuando crea una aplicación nueva del modo de base de datos con una plantilla, modifique las opciones del archivo de datos usando los campos de la sección Opciones del archivo de datos (DBF) de la ventana. Sin embargo, las opciones de DBM no pueden modificarse.

Cuando cree una aplicación nueva del modo de base de datos, asegúrese de que especifica un nuevo nombre

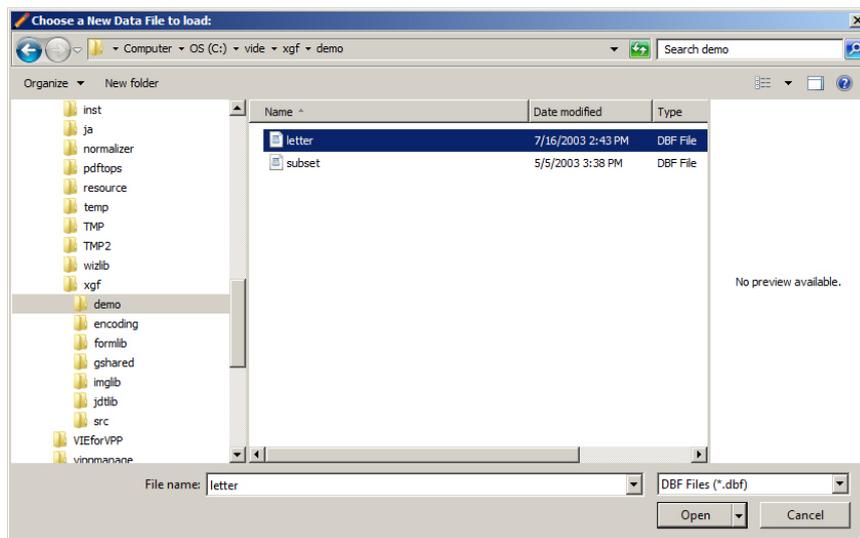
en los campos Guardar archivo de datos como y Guardar archivo maestro como para no permitir cambios permanentes en los archivos de plantillas.

Al hacer clic en **Aceptar** en la ventana del Modo de base de datos de VI Design Pro, el nuevo archivo de base de datos y el archivo DBM se guardan, y el Asistente de Project de VI Design Pro se muestra para crear un nuevo proyecto. Las ventanas contienen toda la información de la nueva aplicación de modo de base de datos creada. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en la aplicación del modo de base de datos.

Cuando ha seleccionado **Cargar** o **Crear**, debe seleccionar uno de los botones Plantillas disponibles en esta ventana para regresar a la ventana Modo de plantilla y para activar las opciones de la plantilla de los cuadros Archivo de datos (DBF) y Archivo maestro (DBM).

Crear archivo maestro de base de datos (DBM) para usar con un archivo de datos existente

Cuando accede a la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro, acceda al archivo de datos existente y, a continuación, cree el archivo DBM nuevo para usarlo para procesar el archivo de datos. Para acceder al archivo de datos existente, haga clic en Cargar en la sección Archivo de datos (DBF) para acceder a Seleccionar un archivo de datos nuevos para cargar la ventana. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo de datos al que desea acceder y haga clic en **Abrir**. Se muestra la ventana Información de campos de datos.



Delimitador de campo

Especifique el delimitador de campo para el archivo de datos (por ejemplo, :) y seleccione el botón adecuado para indicar si la primera fila del archivo de datos contiene la información necesaria del nombre del campo.

- Cuando selecciona Sí... y hace clic en **Aceptar**, la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro muestra el nombre del archivo de datos que seleccionó en el cuadro Archivo de datos (DBF) y la información del archivo de datos que se muestra en el cuadro asociado.
- Cuando selecciona No... y hace clic en **Aceptar**, se muestra la ventana Definiciones de nombres de campos de registros de datos.

Esta ventana contiene los valores de campo actuales y los nombres de campo prefijados para los campos que se incluirán en el primer registro del archivo de datos seleccionados. Para cambiar los nombres predeterminados

de los campos, utilice el ratón o las teclas de flecha y seleccione un valor de un campo/un nombre de un campo de los cuadros y utilice Nombre de campo seleccionado para cambiar la información de nombre del campo.

Cuando haya realizado todos los cambios en los nombres de campos, o bien para conservar los valores existentes en los campos, haga clic en **Aceptar**. La ventana del modo de base de datos de VI Design Pro muestra el nombre del archivo de datos seleccionado en el cuadro Archivo de datos (DBF) y la información del archivo de datos mostrado en el cuadro asociado.

Una vez que realice esta tarea, Crear se desactiva en la sección Archivo de datos (DBF), Cargar se desactiva en la sección Archivo maestro (DBM), el cuadro Archivo maestro (DBM) adopta de forma predeterminada el valor *NINGUNO* sin que haya otras opciones disponibles y solo pueden realizarse cambios en los campos Modo a doble cara, BSTRIP_off y QSTRIP_on de la sección Opciones del archivo de datos (DBF).

Utilice los campos disponibles en la sección Archivo maestro (DBM) para especificar la orientación y seleccione el formulario para el DBM. Utilice el cuadro Orientación para seleccionar la orientación que debe utilizarse para el DBM y luego haga clic en **Examinar** (junto al campo Archivo de formulario) para acceder a la ventana Seleccionar archivo de recurso de formulario. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo de formulario que se utilizará para el DBM que va a crear. Asegúrese de que el formulario que seleccione esté codificado en modo nativo de VIPP®; no es posible acceder ni editar formularios codificados en EPS o TIFF.

Para crear el DBM, haga clic en **Crear** en la sección Archivo maestro (DBM). La información básica predeterminada de DBM se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.dbm en el cuadro Archivo maestro (DBM). Utilice la sección Opciones del archivo máster (DBM) para especificar las Opciones del nuevo DBM.

Asegúrese de que especifica un nombre nuevo en el campo Guardar archivo maestro como para guardar el nuevo DBM.

Al hacer clic en **Aceptar** en la ventana del modo de base de datos de VI Design Pro, el nuevo archivo de base de datos y el archivo DBM se guardan, y el Asistente de VI Design Pro Project se muestra para crear un nuevo proyecto. La ventana del VI Design Pro contiene toda la información de la aplicación de modo de base de datos. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en la aplicación.

Crear un archivo de datos para usar con un archivo maestro de base de datos (DBM) existente

Una vez que acceda a la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro, cree un nuevo archivo de base de datos para su uso con un archivo DBM existente con el fin de comprobar el diseño y la salida de una aplicación. Para acceder al archivo DBM existente, haga clic en **Cargar** en la sección Archivo maestro (DBM) para acceder a la ventana Elija un archivo maestro DBM nuevo para cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo DBM al que desea acceder y haga clic en **Abrir**.



Nota: Asegúrese de que el DBM que selecciona incluye los comentarios WIZVAR necesarios al principio del archivo. Esto es necesario para que la información de nombre y número de campo esté disponible. Cuando no hay comentarios WIZVAR disponibles en la sección de comentarios del archivo DBM seleccionado, se produce un error.

Una vez que realice esta tarea, se desactivan **Crear** en la sección Archivo maestro (DBM) y **Cargar** en la sección Archivo de datos (DBF), y el cuadro Archivo de datos (DBF) adopta de forma predeterminada el valor *NINGUNO* sin que haya otras opciones disponibles.

Para crear el archivo de datos, haga clic en **Crear** en la sección Archivo de datos (DBF). La información básica predeterminada del archivo de datos se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra

newTemplate.dbf en el cuadro Archivo de datos (DBF). Utilice la sección Opciones del archivo de datos (DBF) para especificar las opciones del nuevo archivo de datos.

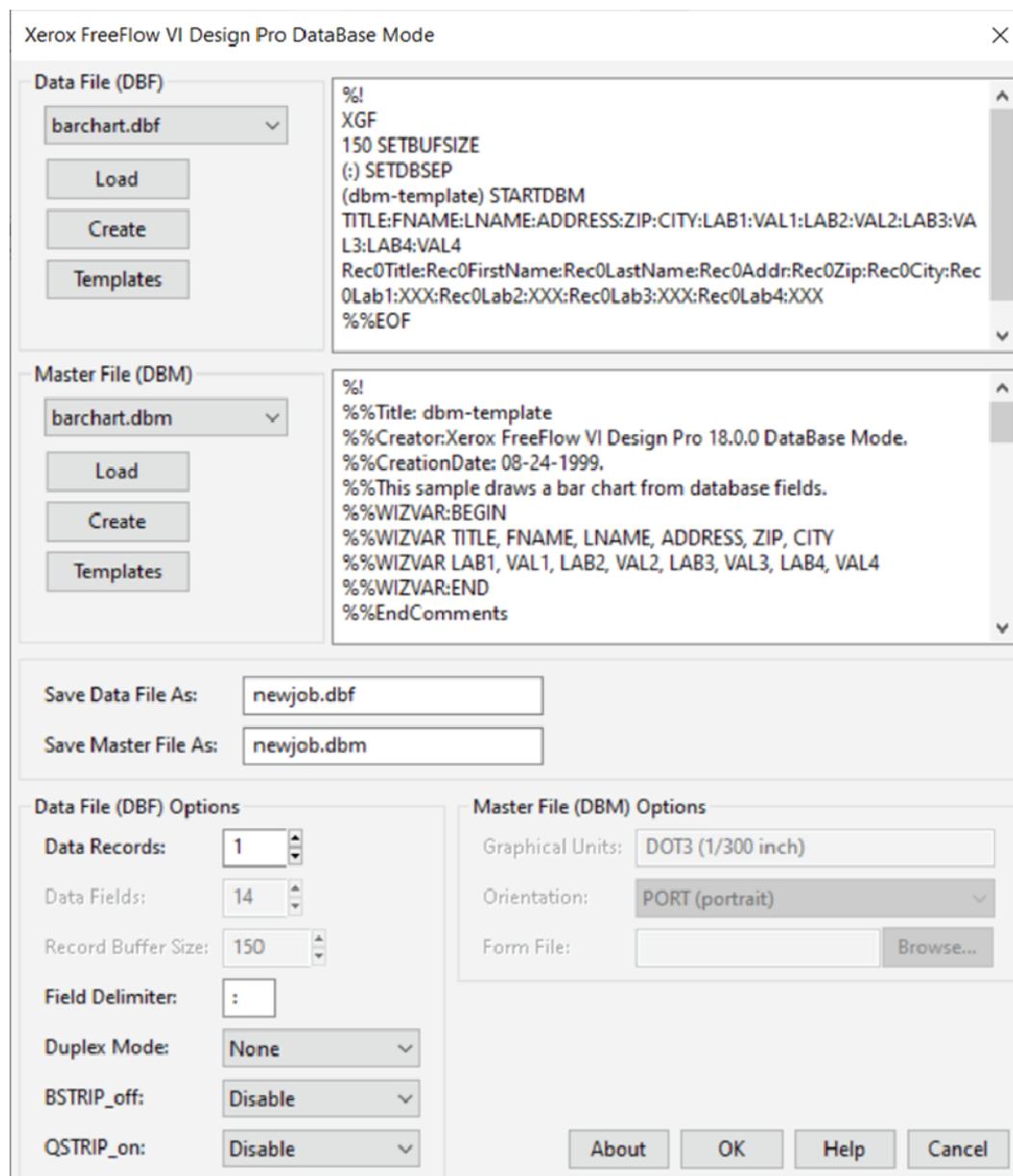
Al hacer clic en **Aceptar** en la ventana de Modo de base de datos de VI Design Pro, el nuevo archivo de base de datos y el archivo DBM se guardan, y se muestra la ventana de VI Design Pro. La ventana de VI Design Pro contiene toda la información de la aplicación de modo de base de datos. Utilice la ventana de VI Design Pro para agregar información y para realizar cambios en la aplicación.

Usar la ventana Modo de base de datos de VI Design Pro

En esta sección se describe la información que usted selecciona y que se muestra al acceder a la ventana del modo de base de datos de VI Design Pro. Para acceder a esta ventana, seleccione **Archivo > Nuevo** y haga doble clic en el **icono de trabajo de modo de base de datos**. Utilice la ventana de modo de base de datos para acceder a un archivo de datos de modo de base de datos o a un archivo Data Base Master (DBM) ya existente, crear un nuevo archivo de datos de modo de base de datos o archivo Data Base Master (DBM) o acceder a una plantilla de archivo de datos de modo de base de datos o plantilla de archivo Data Base Master (DBM) ya existente.

Tras utilizar la ventana de modo de base de datos de VI Design Pro para especificar la información que debe utilizarse para acceder a una aplicación de modo de base de datos ya existente, cree una nueva aplicación de modo de base de datos o use una plantilla de modo de base de datos y haga clic en **Aceptar**; se mostrará la ventana Asistente de VI Design Pro Project para crear un nuevo proyecto.

Utilice la ventana de VI Design Pro para manipular, comprobar e imprimir la información de la aplicación de modo de base de datos y prepararla para salida a una impresora PostScript.



Estos campos e información se muestran en la ventana de modo de base de datos de VI Design Pro:

Archivo de datos (DBF)

Utilice este cuadro junto con los botones Cargar, Crear y Plantillas para seleccionar el archivo de datos de modo de base de datos correspondiente. La información relacionada al botón al que se hace clic y a los archivos de datos seleccionados se muestra en la casilla a la derecha del campo. Utilice este cuadro y los botones como se indica a continuación:

Cargar

Haga clic en este botón para acceder a un archivo de datos de modo de base de datos existente. Al hacer clic en este botón, se muestra la ventana Elija el nuevo archivo de datos que desea cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo de datos de modo de base de datos al que desea acceder. Después de

seleccionar el archivo de datos de modo de base de datos y hacer clic en **Aceptar**, la información del flujo de datos para el archivo de datos de modo de base de datos se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo y el archivo que ha seleccionado es el único elemento disponible en el cuadro Archivo de datos (DBF). Esta opción permite importar el archivo de datos creado por una aplicación de otros fabricantes (como Access) que desea usar con esta aplicación. Utilice Crear y Archivo maestro (DBM) para crear un DBM para su uso con el archivo de datos.

Crear

Haga clic en este botón para crear un nuevo archivo de datos de modo de base de datos. Al hacer clic en este botón, la información básica predeterminada se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.dbf en el cuadro Archivo de datos (DBF). Utilice la sección Opciones del archivo de datos (DBF) para especificar las Opciones del nuevo archivo de datos. Asimismo, utilice el cuadro Archivo maestro (DBM) y los botones para seleccionar o crear un DBM para su uso con el nuevo archivo de datos de modo de base de datos. Utilice el campo Guardar archivo de datos como para especificar el nombre del archivo que debe utilizarse para el nuevo archivo de datos de modo de base de datos.

Plantillas

Haga clic en este botón para utilizar una plantilla de archivo de datos de modo de base de datos. Al hacer clic en este botón, el cuadro Archivo de datos (DBF) contiene una lista de todas las plantillas de archivo de datos de modo de base de datos que están disponibles. Al seleccionar una plantilla de esta lista, la información de la plantilla seleccionada se muestra en el cuadro y la correspondiente plantilla de archivo Data Base Master (DBM) se muestra en el cuadro Archivo maestro (DBM). La plantilla del archivo de base de datos y la plantilla del archivo DBM deben ser siempre del mismo tipo (por ejemplo, barchart.dbf como archivo de base de datos y barchart.dbm como archivo DBM). Asegúrese de que especifica un nuevo nombre en el campo Guardar campo de datos como para no permitir cambios permanentes en el archivo de la plantilla.

Las opciones siguientes están disponibles actualmente en este cuadro:

barchart.dbf	utilizar una plantilla de archivo de gráfico de barras.
curvechart.dbf	utilizar una plantilla de archivo de gráfico de curvas.
letter.dbf	utilizar una plantilla de archivo de carta.
payoff.dbf	utilizar una plantilla de archivo de pago.
piechart.dbf	utilizar una plantilla de archivo de gráfico circular.

Archivo maestro (DBM)

Utilice este cuadro junto con los botones Cargar, Crear y Plantillas para seleccionar el archivo Data Base Master (DBM) correspondiente. La información relativa al botón en el que se hace clic y al DBM seleccionado se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo. Utilice este cuadro y los botones como se indica a continuación:

Cargar

Haga clic en este botón para acceder a un DBM existente. Al hacer clic en este botón, se muestra la ventana Elija un archivo maestro DBM nuevo para cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el DBM al que desea acceder. Tras seleccionar el DBM y hacer clic en **Aceptar**, la información del DBM se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo y el DBM seleccionado es el único elemento disponible en Archivo

maestro (DBM). Utilice Create a Data File (DBF) (Crear un archivo de datos (DBF)) para crear un archivo de datos de modo de base de datos para su uso con el DBM.

Crear

Haga clic en este botón para crear un DBM. Al hacer clic en este botón, la información básica predeterminada del DBM se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.dbm en el cuadro Archivo maestro (DBM). Utilice la sección Opciones del archivo máster (DBM) para especificar las Opciones del nuevo DBM. Asimismo, utilice el cuadro Archivo de datos (DBF) y los botones para seleccionar o crear un archivo de datos de modo de base de datos para su uso con el nuevo DBM. Utilice el campo Guardar archivo maestro como para especificar el nombre de archivo que debe utilizarse para el nuevo DBM.

Plantillas

Haga clic en este botón para utilizar una plantilla de DBM. Al hacer clic en este botón, el cuadro Archivo maestro (DBM) contiene una lista de todas las plantillas de DBM que están disponibles. Al seleccionar una plantilla de esta lista, la información de la plantilla de DBM seleccionada se muestra en el cuadro y la correspondiente plantilla de archivo de datos de modo de base de datos se muestra en el cuadro Archivo de datos (DBF). La plantilla del archivo de DBM y la plantilla del archivo de base de datos deben ser siempre del mismo tipo (por ejemplo, barchart.dbm como archivo DBM y barchart.dbf como archivo de base de datos). Asegúrese de que especifica un nuevo nombre en el campo Guardar archivo maestro como para no realizar cambios permanentes en el archivo de la plantilla.

Las opciones siguientes están disponibles actualmente en este cuadro:

barchart.dbm	utilizar una plantilla de archivo DBM de gráfico de barras.
curvechart.dbm	utilizar una plantilla de archivo DBM de gráfico de curvas.
letter.dbm	utilizar una plantilla de archivo DBM de carta.
payoff.dbm	utilizar una plantilla de archivo DBM de pago.
piechart.dbm	utilizar una plantilla de archivo DBM de gráfico circular.

Guardar archivo de datos como

Introduzca el nombre que debe utilizarse para el archivo de datos de modo de base de datos. Este archivo debe tener la extensión .dbf.

Guardar archivo maestro como

Introduzca el nombre que se utilizará para el DBM. Este archivo debe tener la extensión .dbm.

Registros de datos

Utilice este cuadro para especificar el número de registros de datos (líneas) del archivo de datos. Cuando se utiliza una plantilla en la que se ha especificado un aumento de los valores, se crean registros adicionales con datos generados mediante programación. Especifique un valor entre 1 y 500. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de base de datos.

Campos de datos

Muestra el número de campos de datos para el archivo de datos de modo de base de datos. Este campo es

solo informativo. La información de este campo no puede modificarse.

Tamaño de búfer de registro

Utilice este cuadro para especificar el tamaño del búfer de registro predeterminado para el archivo de datos de modo de base de datos. Especifique un tamaño de búfer de 150 a 32000. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de base de datos.

Separador de campos

Introduzca el carácter individual predeterminado como delimitador de campos para el archivo de datos de modo de base de datos. Es el carácter que se usa para separar campos en el archivo de datos (por ejemplo, dos puntos (:), guion (-)). Debe introducir un valor en este campo. Sin embargo, no se puede usar los caracteres de barra (/), barra inversa (\) o espacio en blanco. En este campo puede especificarse un valor hexadecimal de carácter de dos dígitos incluido en el intervalo 21...FF o el valor hexadecimal de tabulador 09.

Esta información se utiliza para generar el comando SETDBSEP que se encuentra al principio del archivo de datos. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de base de datos.



Nota: No coloque el cursor en este campo y pulse Tab para especificar un carácter de tabulador; especifique el valor hexadecimal del tabulador como un número de dos dígitos (09 en vez de 9). Cuando se introduce un valor hexadecimal de carácter no incluido en el intervalo 21...FF, se produce un error.

Modo a dos caras

Utilice el cuadro para seleccionar el modo de impresión a doble cara predeterminado que se utilizará para el archivo de datos de modo de base de datos. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de base de datos. Las opciones son las siguientes:

Ninguno

La salida de la aplicación es en modo a 1 cara.

Dúplex normal

Produzca la salida de la aplicación en el modo normal a 2 caras.

A 2 caras, cabecera contra pie

Produzca la salida de la aplicación en el modo a 2 caras, cabecera contra pie. Esta opción gira las imágenes de las páginas pares (contraportada).

BSTRIP_off

Utilice este cuadro para especificar el parámetro BSTRIP predeterminado para el archivo de datos de modo de base de datos y eliminar los espacios en blanco iniciales y finales de los campos delimitados.

Activar

Active esta función.

Desactivar

Desactive esta función.

Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de base de datos.

QSTRIP_on

Utilice este cuadro para especificar el parámetro QSTRIP predeterminado para el archivo de datos de modo de base de datos y eliminar el carácter inicial y final de los campos delimitados.

Activar

Active esta función.

Desactivar

Desactive esta función.

Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de base de datos.

Unidades gráficas

Contiene la unidad de medida utilizada para el DBM (por ejemplo, DOT3 (1/300 de pulgada)). Este campo es sólo informativo. La información de este campo no puede modificarse.

Orientación

Utilice la casilla para seleccionar la orientación de página predeterminada para el DBM (por ejemplo, PORT (vertical)). Este campo está disponible solamente cuando se va a crear un nuevo DBM. Las opciones son las siguientes:

PORT (vertical)

La salida de la aplicación es en modo vertical.

LAND (horizontal)

La salida de la aplicación es en modo horizontal.

IPOINT (vertical inverso)

La salida de la aplicación es en modo vertical inverso.

ILAND (horizontal inverso)

La salida de la aplicación es en modo horizontal inverso.

Archivo de formulario

Haga clic en **Examinar** para acceder a la ventana Seleccionar archivo de recurso de formulario y seleccione el formulario predeterminado que debe utilizarse con el DBM. Este campo está disponible solamente cuando se va a crear un nuevo DBM.

Esta opción le permite acceder a archivos en formato nativo de VIPP® creados mediante el Asistente de recurso de formulario clásico y archivos PostScript encapsulados (EPS) creados mediante una aplicación de terceros (por ejemplo, PageMaker), así como combinar estos formularios con la aplicación.

USAR EL ASISTENTE CLÁSICO PARA CREAR APLICACIONES DE MODO DE LÍNEA

En esta sección se describe cómo utilizar el Asistente de trabajo de modo de línea clásico para realizar las actividades descritas en estas secciones:

- Crear una aplicación nueva de modo de línea
- Crear una aplicación nueva de modo de línea mediante una plantilla
- Crear un Job Descriptor Ticket para usar con un archivo de datos de modo de línea existente
- Crear un archivo de datos de modo de línea para usar con un Job Descriptor Ticket existente
- Usar la ventana Modo de línea de VI Design Pro

Para utilizar el Asistente de trabajo de modo de línea clásico, debe acceder primero a la ventana Nueva aplicación VIPP® y después hacer doble clic en el icono de **Trabajo de modo de línea**. Se abre la ventana Modo de línea de VI Design Pro, que contiene todos los botones de los campos necesarios para crear o abrir archivos de modo de línea y JDT. Esta ventana le permite cargar archivos de modo de línea existentes, utilizar una plantilla para crear un nuevo archivo de datos de modo de línea o JDT o crear un nuevo archivo de datos de modo de línea o JDT sin utilizar una plantilla. Las siguientes secciones describen cómo realizar estas tareas.

Crear una aplicación nueva de modo de línea

Una vez que acceda a la ventana Modo de línea de VI Design Pro, utilice los botones Crear para crear una nueva aplicación de modo de línea sin utilizar una plantilla existente. Para realizar esta tarea, haga clic en **Crear** en las secciones Archivo de datos (LM) y Job Descriptor Ticket (JDT).

Al hacer clic en este botón de la sección Archivo de datos (LM), se muestra la información básica predeterminada en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.lm en el cuadro Archivo de datos (LM). Utilice la sección Opciones del archivo de datos (LM) para especificar las opciones del nuevo archivo de datos.

Al hacer clic en este botón de la sección Job Descriptor Ticket (JDT), se muestra la información de JDT básica predeterminada en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.jdt en el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT). Utilice la sección Opciones de Job Descriptor Ticket (JDT) para especificar las opciones del nuevo JDT.

Utilice los campos **Guardar archivo de datos como** y **Guardar archivo JDT como** para especificar los nombres que desea utilizar en los archivos nuevos.

Crear una aplicación nueva de modo de línea mediante una plantilla

En la ventana Modo de línea de VI Design Pro, utilice los botones de Plantillas para seleccionar las plantillas de modo de línea que deben utilizarse para crear un nuevo archivo de datos de modo de línea y el correspondiente archivo de Job Descriptor Ticket (JDT). Este es el modo predeterminado de la ventana Modo de línea de VI Design Pro.

En general, al hacer clic en uno de los dos botones de Plantillas disponibles en esta ventana, los cuadros Archivo de datos (LM) y Job Descriptor Ticket (JDT) proporcionan una lista de plantillas de modo de línea actualmente disponibles. Estas son las plantillas que se guardan en el directorio de instalación de VI Design Pro, en `vide \wizlib\wizLM`.

La plantilla de archivo de datos de modo de línea y la plantilla de archivo JDT siempre deben ser del mismo tipo (por ejemplo checks.lm como archivo de datos y checks.jdt como archivo JDT). Por lo tanto, al seleccionar una plantilla de una de estas casillas, la información de la plantilla seleccionada se muestra en esa casilla y la plantilla correspondiente se muestra en la otra casilla. Por ejemplo, al seleccionar checks.lm del cuadro Archivo de datos (LM), checks.jdt se selecciona automáticamente en el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT).

Al crear una nueva aplicación de modo de línea empleando una plantilla, no es posible cambiar las opciones de archivo de datos o JDT. Los campos situados en las secciones Opciones de archivo de datos (LM) y Job Descriptor Ticket (JDT) de la ventana están desactivados.

Cuando cree una aplicación nueva del modo de línea, asegúrese de que especifica un nuevo nombre en los campos Guardar archivo de datos como y Guardar archivo JDT como para no permitir cambios permanentes en los archivos de plantillas.

Cuando ha seleccionado **Cargar** o **Crear**, debe seleccionar uno de los botones Plantillas disponibles en esta ventana para regresar a la ventana Modo de plantilla y para activar las opciones de la plantilla de los cuadros de Archivo de datos (DBF) y de Job Descriptor Ticket (JDT).

Crear un Job Descriptor Ticket para usar con un archivo de datos de modo de línea existente

Una vez que acceda a la ventana Modo de línea de VI Design Pro, acceda a un archivo de datos existente y luego cree el nuevo JDT que debe utilizarse para procesar el archivo de datos. Antes de acceder al archivo de datos, deberá indicar si desea utilizar RPE. Si no desea utilizar RPE, asegúrese de que no esté activada la casilla Usar RPE en la sección Opciones de Job Descriptor Ticket (JDT) de la ventana. Si va a utilizar RPE, active Usar RPE.

Para acceder al archivo de datos existente, haga clic en **Cargar** en la sección Archivo de datos (LM) para acceder a la ventana **Elija un archivo de datos nuevo para cargar**. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo de datos al que desea acceder y haga clic en **Abrir**. Cuando se esté cargando el archivo, VI Design Pro localizará el registro más largo y los caracteres de avance de formulario, si los hay, y utilizará dicha información para introducir los parámetros SETGRID en los campos Caracteres por línea y Líneas por página en la sección Opciones de Job Descriptor Ticket (JDT) de la ventana.

Una vez que realice esta tarea, se desactiva Crear en la sección Archivo de datos (LM), Cargar se desactiva en la sección Job Descriptor Ticket (JDT) y el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT) adopta de forma predeterminada el valor NINGUNO sin que haya otras opciones disponibles.

Para crear el JDT, haga clic en **Crear** en la sección Job Descriptor Ticket (JDT). La información básica predeterminada de JDT se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.jdt en el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT). Utilice la sección Opciones de Job Descriptor Ticket (JDT) para especificar las opciones del nuevo JDT.

Asegúrese de que especifica un nombre nuevo en el campo Guardar archivo JDT como para guardar el nuevo JDT.

Crear un archivo de datos de modo de línea para usar con un Job Descriptor Ticket existente

Una vez que acceda a la ventana Modo de línea de VI Design Pro, cree un nuevo archivo de datos de modo de línea para su uso con un archivo JDT existente con el fin de comprobar el diseño y la salida de una aplicación. Para acceder al archivo JDT existente, haga clic en **Cargar** en la sección Job Descriptor Ticket (JDT) para acceder a la ventana **Elija un archivo JDT nuevo** para cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo JDT al que desea acceder y haga clic en **Abrir**.

Cuando se esté cargando el archivo, VI Design Pro buscará los valores de SETGRID y de orientación e introducirá cualquier información variable en los campos de Caracteres por línea, Líneas por página y Orientación, en la sección Opciones de Job Descriptor Ticket (JDT) de la ventana. Esta información se utiliza para crear el archivo de datos. Modifique estos valores utilizando los campos disponibles en la sección Archivo

de datos (LM).

Una vez que haya seleccionado el JDT, se desactiva Crear en la sección Job Descriptor Ticket (JDT), Cargar se desactiva en la sección Archivo de datos (LM) y el cuadro Archivo de datos (LM) adopta de forma predeterminada el valor NINGUNO sin que haya otras opciones disponibles.

Para crear el archivo de datos, haga clic en **Crear** en la sección Archivo de datos (LM). La información básica predeterminada del archivo de datos se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.lm en el cuadro Archivo de datos (LM). Utilice la sección Opciones del archivo de datos (LM) para especificar las opciones del nuevo archivo de datos.

Asegúrese de que especifica un nombre nuevo en el campo Guardar archivo de datos como.

Usar la ventana Modo de línea de VI Design Pro

En esta sección se describe la información que usted selecciona y que se muestra al acceder a la ventana Modo de línea de VI Design Pro. Utilice esta ventana para acceder al archivo de datos de Modo de línea o al archivo Job Descriptor Ticket (JDT), crear un nuevo archivo de datos de Modo de línea o archivo Job Descriptor Ticket (JDT) o acceder a una plantilla de archivo de datos de Modo de línea o a una plantilla de archivo Job Descriptor Ticket (JDT) existentes.

Tras especificar la información utilizada para acceder a la aplicación de Modo de línea existente, cree una nueva aplicación de Modo de línea o utilice una plantilla de aplicación de Modo de línea; haga clic en **Aceptar** para mostrar la ventana Asistente de VI Design Pro Project para crear un nuevo proyecto. A continuación, utilice la ventana de VI Design Pro para manipular, comprobar e imprimir la información de la aplicación y prepararla para salida a una impresora PostScript.

Los campos y la información siguientes se muestran en la ventana Modo de línea de VI Design Pro:

Archivo de datos (LM)

Utilice este cuadro junto con los botones Cargar, Crear y Plantillas para seleccionar el archivo de datos de modo de línea correspondiente. La información relacionada al botón al que se hace clic y a los archivos de datos seleccionados se muestra en la casilla a la derecha del campo. Utilice este cuadro y los botones como se indica a continuación:

Cargar

Haga clic en este botón para acceder a un archivo de datos de modo de línea existente. Al hacer clic en este botón, se muestra la ventana Elija el nuevo archivo de datos que desea cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el archivo de datos de modo de línea al que desea acceder. Después de seleccionar el archivo de datos de modo de línea y hacer clic en **Aceptar**, la información del flujo de datos para el archivo de datos de modo de línea se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo y el archivo que ha seleccionado es el único elemento disponible en el cuadro Archivo de datos (LM).

Esta opción permite importar el archivo de datos creado por una aplicación de otros fabricantes (como Access) que desea usar con esta aplicación. Utilice Crear y el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT) para crear un JDT para su uso con el archivo de datos.

Crear

Haga clic en este botón para crear un nuevo archivo de datos de modo de línea. Al hacer clic en este botón, la información básica predeterminada de flujo de datos se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.lm en el cuadro Archivo de datos (LM). Utilice la sección Opciones del

archivo de datos (LM) para especificar las opciones del nuevo archivo de datos. Utilice el campo Guardar archivo de datos como para especificar el nombre del archivo que debe utilizarse para el nuevo archivo de datos de modo de línea.

Plantillas

Haga clic en este botón para utilizar una plantilla de archivo de datos de modo de línea. Al hacer clic en este botón, el cuadro Archivo de datos (LM) contiene una lista de todas las plantillas de archivo de datos de modo de línea que están disponibles. Al seleccionar una plantilla de esta lista, la información de flujo de datos de la plantilla seleccionada se muestra en el cuadro y el correspondiente JDT se muestra en el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT). Asegúrese de que especifica un nuevo nombre en el campo Guardar campo de datos como para no permitir cambios permanentes en el archivo de la plantilla.

Job Descriptor Ticket (JDT)

Utilice este cuadro junto con los botones Cargar, Crear y Plantillas para seleccionar el archivo Job Descriptor Ticket (JDT) correspondiente. La información relativa al botón en el que se hace clic y al archivo JDT seleccionado se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo. Utilice este cuadro y los botones como se indica a continuación:

Cargar

Haga clic en este botón para acceder a un JDT existente. Al hacer clic en este botón, se muestra la ventana Elija un archivo JDT nuevo para cargar. Utilice esta ventana para seleccionar el JDT al que desea acceder. Tras seleccionar el JDT y hacer clic en **Aceptar**, la información del JDT se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo y el JDT seleccionado es el único elemento disponible en el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT). Utilice Crear y el cuadro Archivo de datos (LM) para crear un archivo de datos de modo de línea para su uso con el JDT.

Crear

Haga clic en este botón para crear un JDT. Al hacer clic en este botón, la información básica predeterminada de JDT se muestra en el cuadro situado a la derecha de este campo; se muestra newTemplate.jdt en el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT). Utilice la sección Opciones de Job Descriptor Ticket (JDT) para especificar las opciones del nuevo JDT. Utilice el campo Guardar archivo JDT como para especificar el nombre de archivo que debe utilizarse para el nuevo JDT.

Plantillas

Haga clic en este botón para utilizar una plantilla de JDT. Al hacer clic en este botón, el cuadro Job Descriptor Ticket (JDT) contiene una lista de todas las plantillas de JDT que están disponibles. Al seleccionar una plantilla de esta lista, la información de la plantilla de JDT seleccionada se muestra en el cuadro y la correspondiente plantilla de archivo de datos de modo de línea se muestra en el cuadro Archivo de datos (LM). Asegúrese de que especifica un nuevo nombre en el campo Guardar archivo JDT como para no realizar cambios permanentes en el archivo de la plantilla.

Guardar archivo de datos como

Introduzca el nombre que debe utilizarse para el archivo de datos de modo de línea. Este archivo debe tener la extensión .lm.

Guardar archivo JDT como

Introduzca el nombre que debe utilizarse para el JDT. Este archivo debe tener la extensión .jdt.

Caracteres por línea

Utilice este cuadro para especificar el número máximo predeterminado de caracteres por línea que debe usarse para el archivo de datos de modo de línea. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de línea. El intervalo válido es de 1 a 255.

Líneas por página

Utilice este cuadro para especificar el número máximo predeterminado de líneas por página que debe usarse para el archivo de datos de modo de línea. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de línea. El intervalo válido es de 1 a 255.

Tamaño de búfer de registro

Utilice este cuadro para especificar el tamaño máximo predeterminado del búfer de registro que se utilizará para el archivo de datos de modo de línea. Especifique un tamaño de búfer de 150 a 32000. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de línea.

Número de páginas

Utilice este cuadro para especificar el número predeterminado de páginas que se utilizará para el archivo de datos de modo de línea. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo archivo de datos de modo de línea. El intervalo válido es de 1 a 100.

Unidades gráficas

Contiene la unidad de medida utilizada para el archivo JDT; por ejemplo, DOT3 (1/300 de pulgada). Este campo es solo informativo. La información de este campo no puede modificarse.

Orientación

Utilice este cuadro para seleccionar la orientación prefijada de la página que desea utilizar para el archivo JDT; por ejemplo, PORT (vertical). Este campo está disponible solamente cuando se crea un nuevo JDT. Las opciones son las siguientes:

PORT (vertical)

Muestra la aplicación en modo vertical.

LAND (horizontal)

Muestra la aplicación en modo horizontal.

IPOINT (vertical inverso)

Muestra la aplicación en modo vertical inverso.

ILAND (horizontal inverso)

Muestra la aplicación en modo horizontal inverso.

Modo a dos caras

Utilice este cuadro para especificar el modo de impresión a doble cara predeterminado que se utilizará para el JDT. Este campo está disponible solamente cuando se crea un nuevo JDT. Las opciones son las siguientes:

Ninguno

No realice la salida de la aplicación en modo a doble cara.

Dúplex normal

Produzca la salida de la aplicación en el modo normal a 2 caras.

A 2 caras, cabecera contra pie

Produzca la salida de la aplicación en el modo a 2 caras, cabecera contra pie. Esta opción gira las imágenes de las páginas pares (contraportada).

Usar SETGRID

Seleccione esta casilla de verificación para especificar los valores predeterminados que se utilizarán para insertar la información de caracteres por línea y líneas por página para el JDT. Cuando se selecciona esta casilla de verificación, se activan los campos Caracteres por línea y Líneas por página para el JDT. Este campo está disponible solamente cuando se crea un nuevo JDT. De forma predeterminada, esta casilla de verificación está seleccionada.

Usar RPE

Seleccione esta casilla de verificación para utilizar una definición de biblioteca de entrada de procesamiento de registros (RPE) en el archivo Job Descriptor Ticket (JDT). De forma predeterminada, esta casilla de verificación no está seleccionada.

Caracteres por línea

Utilice este cuadro para especificar el número máximo predeterminado de caracteres por línea que debe usarse para el JDT. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo JDT y se selecciona la casilla de verificación **Usar SETGRID**. El intervalo válido es de 1 a 255.

Líneas por página

Utilice este cuadro para especificar el número máximo predeterminado de líneas por página que debe usarse para el JDT. Este campo solo está disponible cuando se crea un nuevo JDT y se selecciona la casilla de verificación **Usar SETGRID**. El intervalo válido es de 1 a 255.

Archivo de formulario

Haga clic en **Examinar** para acceder a la ventana Seleccionar archivo de recurso de formulario y seleccione el formulario predeterminado que debe utilizarse con el JDT. Este campo está disponible solamente cuando se crea un nuevo JDT.

Smart Editor

Este capítulo incluye:

Cuadros de diálogo de comandos	144
Fuentes, colores y variables	145
Diseño de página	162
Marca de página.....	177
Elementos de RPE.....	251
Control del dispositivo de salida	259
Imprimir procesamiento de archivos	268
Control de cyclecopy.....	275
Control de página.....	277
Funciones interactivas de PDF.....	280
Captura de datos del trabajo	298
Listas de colores personalizados	299
Cuadro de diálogo de referencia cruzada	301

Smart Editor es una herramienta interactiva que permite agregar o editar valores, parámetros y comandos VIPP® en los archivos de origen. Al hacer clic en el botón derecho en la mayoría de las áreas de la interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro, aparecerá un menú emergente. Los contenidos del menú dependen del contexto y permite el acceso a los comandos y funciones disponibles en VI Design Pro.

Smart Editor y corrección de errores

Por lo general, no debe considerarse que Smart Editor solucionará errores automáticamente en los argumentos de comandos VIPP® o la sintaxis que pueden existir en el código de origen VIPP®. Esto se debe a que el número de formas incorrectas de los comandos VIPP® es potencialmente infinito. Más allá de cierto punto, Smart Editor deja de poder determinar el propósito del código con la precisión suficiente como para presentar opciones de edición. Si, al ser invocado, Smart Editor detecta problemas de los parámetros de los comandos (tipos de parámetros incorrectos o parámetros ausentes) que no puede gestionar, notificará la incapacidad de analizar correctamente el comando. En ese caso, seleccione el comando VIPP® con el ratón y use la función F1/Ayuda para determinar la naturaleza del problema y corregir la sintaxis manualmente.

Comandos sustituidos

Para mantener la compatibilidad con versiones anteriores, Smart Editor contiene algunos elementos de menú y cuadros de diálogo de comandos que se han sustituido. Aunque los comandos se admiten, Xerox recomienda el uso del comando de reemplazo SETFINISHING en vez de comandos anteriores.

Los cuadros de diálogo de los comandos sustituidos no se describen en este documento. Para obtener información sobre los cuadros de diálogo de comandos sustituidos, consulte las versiones anteriores de este documento y el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®*.

Cuadros de diálogo de comandos

El menú Smart Editor proporciona acceso a los comandos VIPP® y a los parámetros a través de cuadros de diálogo, cada uno de los cuales se describen en detalle en las secciones siguientes. La información contenida en estas secciones se puede aplicar a los cuadros de diálogo Insertar el comando... y a los cuadros de diálogo Editar comando... correspondientes.

El menú Smart Editor proporciona acceso a estos grupos generales de comandos VIPP®:

Fuentes, colores y variables	Control del dispositivo de salida	Funciones interactivas de PDF
Diseño de página	Procesamiento de archivos de impresión	Captura de datos del trabajo
Marca de página	Control de cyclecopy	Listas de colores personalizados
Elementos de RPE	Control de página	

Los cuadros de comando contienen campos en los que podrá especificar información de variables y de parámetros según el comando introducido.

Fuentes, colores y variables

Smart Editor produce estas opciones cuando se selecciona la fuente, los colores y las variables del menú Smart Editor:

Fuente del índice	Configurar la definición del color	Configurar el atributo del fondo del texto
Índice de espaciado de fuentes	Configurar la definición de GEP	Configurar subíndice/superíndice
Color del índice	Definir el diseño	Definir la variable
Clave de BAT de índice	Definir el diseño	Almacenar variable
Espaciado de línea de índice	Configurar fuentes	Guardar contexto actual
Índice secundario/superíndice	Configurar espaciado de fuentes	Restablecer el contexto actual
Alinear índice	Configurar el color de texto	Configurar fecha

FUENTE DEL ÍNDICE

La opción Índice de la fuente abre al cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXFONT. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un índice de fuentes y, a continuación, inserte el comando de índice de fuentes en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXFONT:

Muestra de la fuente

Consulte [Vista previa/selección/muestra de fuentes y efectos](#) en el capítulo Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro de este documento para obtener información sobre el cambio de las fuentes de muestra visualizadas aquí.

Nombre del índice de la fuente

Introduzca el nombre que se utilizará para el índice de fuentes.

- Cuando se utiliza de forma externa, introduzca cualquier cadena alfanumérica empezando con un carácter alfabético.
- Cuando se utiliza en el interior de datos de impresión, introduzca una cadena que consiste en un solo carácter alfanumérico.

Nombre de fuente

Use el cuadro **Nombre de fuente** para seleccionar la fuente que se asignará al índice de fuentes. Esta lista incluye todas las fuentes que están disponibles para ser utilizadas.

Tipo de fuente

Seleccione uno de los siguientes tipos de fuente:

- Normal
- Microimpresión

- Texto brillante

Estas opciones se incluyen para facilitar el cambio de la fuente a otro miembro de la misma familia de fuentes sin tener que volver a especificar el Fontname:

/~REG	Fuente normal de la familia actual
/~BLD	Fuente negrita de la familia actual
/~ITL	Fuente cursiva de la familia actual
/~BDI	Fuente cursiva negrita de la familia actual
/~CUR	Fuente actual de la familia actual

Especificar altura y anchura

Seleccione la casilla de verificación **Especificar altura y anchura** para especificar otro tamaño de fuente para la altura y la anchura.

Anchura de la fuente

Introduzca un valor que especifica la anchura de la fuente del índice de fuentes. Introduzca un valor que incluya números enteros o reales. El tamaño de la fuente se basa en unidades de 1/72 puntos. Cuando se introduce 0, la fuente se ajusta automáticamente según los márgenes y la cuadrícula definidos en los comandos **SETMARGIN** y **SETGRID**.

Este campo se etiqueta inicialmente como FontSize. Cuando se selecciona la casilla **Usar coordenadas X e Y**, este nombre de campo muestra X FontSize y el valor para el tamaño de la fuente introducido se aplica solo al eje X (horizontal).

Altura de la fuente

Introduzca un valor para especificar la altura de la fuente. Use un valor que incluya números enteros o reales. El tamaño de la fuente se basa en unidades de 1/72 puntos. Cuando se introduce 0, la fuente se ajusta automáticamente según los márgenes y la cuadrícula definidos en los comandos **SETMARGIN** y **SETGRID**. Este campo solo se activa cuando se activa la casilla Especificar altura y anchura.

ÍNDICE DE ESPACIADO DE FUENTES

La opción Espaciado de fuente de índice accede al cuadro de diálogo Insertar comando INDEXKERN. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un índice de espaciado de fuentes y, a continuación, inserte el comando de índice de espaciado de fuentes en la posición actual del cursor.

Puede encontrar más información sobre el espaciado de las fuentes en el *Manual de referencia de lenguaje VIPP®* y en [Adición de fuentes PostScript](#).

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar IndexKERN:

Índice de espaciado

Inserte una cadena alfanumérica que define el índice de espaciado. El valor prefijado es /K1.

Después de la definición por parte de INDEXKERN, Kernindex se puede usar externamente como un comando independiente entre los comandos SHx posteriores, o después de un prefijo modificador en datos imprimibles

procesados por SHMF o SHP. El prefijo de los parámetros se define mediante SETFTSW (el valor prefijado es "//").

Si se utiliza externamente, el índice de espaciado puede ser cualquier cadena alfanumérica que empiece por un carácter alfabético. Si se usa en datos imprimibles, el índice de espaciado debe ser una cadena de caracteres alfanuméricos cuya longitud es definida por SETFTSW (el valor predefinido es 1).

Espaciado de pares

Seleccione la opción de espaciado de pares. Las selecciones incluyen:

0	Desactivar
nulo	Mantener actual
.5	Más flexible
1	Regular
1.5	Restringido
2	Más restringido

Seguimiento genérico del espaciado

Seleccione los valores de espaciado track genérico:

0	Desactivar
nulo	Mantener actual
-3	Más restringido
-2	Más restringido
-1	Restringido
1	Más flexible
2	Más flexible
3	El menos exhaustivo

Seguir grados de espaciado

Define el grado de espaciado track. Elija uno de estos valores:

0	Desactivar
nulo	Mantener actual
-3	Más restringido
-2	Más restringido
-1	Restringido
1	Más flexible

2	Más flexible
3	El menos exhaustivo

COLOR DEL ÍNDICE

La opción Índice de color abre el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXCOLOR. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un índice de colores y, a continuación, inserte el comando de índice de colores en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando IndexColor:

Nombre de índice

Introduzca el nombre que se utilizará para el índice de colores.

- Cuando se utiliza de forma externa, introduzca cualquier cadena alfanumérica empezando con un carácter alfabético.
- Cuando se utiliza en el interior de datos de impresión, introduzca una cadena que consiste en un solo carácter alfanumérico.

Colorkey

Utilice este cuadro para seleccionar el nombre del texto Colorkey a fin de asignarlo al índice de color. El cuadro en el lado derecho del cuadro de diálogo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todos los Colorkeys de fuente disponibles.

Nivel de transparencia

Introduzca de 0 a 1

Tinta

Introduzca de 0 a 1

Trama

Utilice este cuadro para seleccionar el nombre de la trama a fin de asignarla al índice de color. Esta lista incluye todas las tramas que se pueden usar.

CLAVE DE BAT DE ÍNDICE

La opción de clave de BAT de índice abre el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXBAT. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un índice de clave de atributo de fondo y, a continuación, inserte el comando de índice de clave de atributo de fondo en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **IndexBAT**:

Nombre de índice

Introduzca el nombre que se utilizará para el índice de clave de atributo de fondo.

- Cuando se utiliza de forma externa, introduzca cualquier cadena alfanumérica empezando con un carácter alfabético.
- Cuando se utiliza en el interior de datos de impresión, introduzca una cadena que consiste en un solo carácter alfanumérico.

Clave de BAT

Utilice este menú para seleccionar el nombre de la clave del atributo de fondo para asignar el índice de clave de atributo de fondo. Esta lista incluye todas las claves de atributos de fondo disponibles.

ESPACIADO DE LÍNEA DE ÍNDICE

La opción Espaciado de línea de índice abre el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXLSP. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un índice de espaciado de línea y, a continuación, inserte el comando de espaciado de línea en la posición actual del cursor. **INDEXLSP** tiene como objetivo principal ser usado en bloques de texto impresos con SHP en combinación con distintas fuentes y tamaños.

Nombre de índice

Introduzca el nombre que se utilizará para el índice de espaciado de línea.

Valor de espaciado

Utilice este cuadro para introducir un valor de espaciado de línea en la aplicación.

ÍNDICE SECUNDARIO/SUPERÍNDICE

La opción Índice de subíndice/superíndice abre el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXSST. Use este cuadro de diálogo para especificar los parámetros de superíndice o subíndice, e inserte el comando en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXSST:

Nombre de índice

Introduzca el nombre que se utilizará para el índice del parámetro subíndice o superíndice.

Parámetro subíndice/superíndice

Use esta lista desplegable para seleccionar el nombre del parámetro del subíndice o superíndice para asignar el índice de la clave del atributo de subíndice o superíndice. Esta lista incluye todas las claves de atributos de superíndice o subíndice que están disponibles.

ALINEAR ÍNDICE

La opción Alinear índice abre el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXALIGN. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un índice de alineación y, a continuación, inserte el parámetro de alineación en la posición actual del cursor. **INDEXALIGN** solo es efectivo en los bloques de texto impresos con SHP.

Nombre de índice de alineación

Introduzca el nombre que se utilizará para el índice de alineación.

Alineación del texto

Seleccione uno de los valores siguientes:

- Izquierda o superior
- Derecha o inferior
- Centro
- Justificado
- Alinear a la derecha, última línea
- Centrar la última línea
- Justificar todas las líneas

CONFIGURAR LA DEFINICIÓN DEL COLOR

La opción Configurar la definición del color accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETCOL. Utilice este cuadro de diálogo para definir los colores que se utilizan en la aplicación, incluidas las aplicadas en elementos gráficos y rellenos degradados. El cuadro de diálogo ilustrado más abajo está compuesto por todas las opciones, los cuadros en la pantalla aparecen atenuados.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETCOL:

Nombre del color

Introduzca el nombre del color que se va a definir.

Tipo de color

Seleccione uno de estos tipos de color:

Escala de grises

Activa el campo de escala de grises

RGB

Activa los campos rojo, verde y azul

CMYK

Activa los campos cian, magenta, amarilla, negro y espacio de color de separación

Gradiente

Activa los campos de color/peso, tinta y dirección iniciales, medios y finales en el cuadro de diálogo

Muestra de color

Se visualiza una muestra del color que se define.

Escala de grises

Se utiliza cuando se selecciona el tipo de color de escala de grises. Introduzca el valor de escala de grises utilizado. El intervalo va de 0 (negro) a 1 (blanco).

Rojo

Se activa cuando el tipo de color RGB se selecciona. Introduzca un valor entre 0 y 1.

Verde

Se activa cuando el tipo de color RGB se selecciona, se introduce un valor entre 0 y 1, o cuando se selecciona el tipo de color CMYK y el espacio de color de separación es /CMYKG.

Azul

Se activa cuando el tipo de color RGB se selecciona, se introduce un valor entre 0 y 1, o cuando se selecciona el tipo de color CMYK y el espacio de color de separación es /CMYKB.

Cian

Se activa cuando el tipo de color CMYK se selecciona. Introduzca un valor entre 0 y 1.

Magenta

Se activa cuando el tipo de color CMYK se selecciona. Introduzca un valor entre 0 y 1.

Amarillo

Se activa cuando el tipo de color CMYK se selecciona. Introduzca un valor entre 0 y 1.

Negro

Se activa cuando el tipo de color CMYK se selecciona. Introduzca un valor entre 0 y 1.

Naranja

Se activa cuando el tipo de color CMYK se selecciona. Introduzca un valor entre 0 y 1. Compatibilidad con el quinto color.

Espacio de color de separación

Elija un valor en la lista desplegable. Cuando se realiza una selección las casillas de color de los colores disponibles se activan. Por ejemplo, si se elige /SCS_CMY, los cuadros cian, magenta y amarillo están disponibles para la entrada.

Color inicial

Se activa si el tipo de color degradado se selecciona. Utilice el menú desplegable para definir el color de inicio.

Color medio

Se activa si el tipo de color degradado se selecciona. Utilice el menú desplegable para definir el color central.

Color final

Se activa si el tipo de color degradado se selecciona. Utilice el menú desplegable para definir el color final.

Peso del color inicial

Se activa si se selecciona el tipo de color degradado. Utilice el menú desplegable para definir el peso del color, o la degradación, entre los colores inicial y medio.

Peso del color medio

Se activa si se selecciona el tipo de color degradado. Utilice el menú desplegable para definir el intervalo del mantenimiento inalterado del color medio en la posición central (entre los colores inicial y final).

Peso del color final

Se activa si se selecciona el tipo de color degradado. Utilice el menú desplegable para definir el peso final del color, o la degradación, entre los colores medio y final. Cuando el peso es igual a cero, solo se utilizan los colores iniciales y medios.

Tinta

Se activa si se selecciona el tipo de color degradado. Especifique un número entre 0 y 2, que se usa para aplicar una tinta común a la totalidad del degradado.

0 a 1	Tintas claras para colores desde blanco a claros
1	Color normal
1 a 2	Tintas oscura para colores de claros a negros

Dirección

Se activa si el tipo de color degradado se selecciona. Seleccione la dirección vertical u horizontal en la que se aplicará la degradación.

Tóner transparente

Se activa cuando el tipo de color CMYK se selecciona, y el espacio de color de separación es /SCS_SV o /SCS_V o /SCS_CMYKV. Escriba un valor entre 0 y 1.

Color directo

Se activa cuando se selecciona el tipo de color CMYK y el espacio de color de separación es /SCS_SV, con la lista personalizada de color PANTONE rellena.

CONFIGURAR LA DEFINICIÓN DE GEP

La opción Configurar la definición de GEP accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETGEP. Utilice este cuadro de diálogo para definir una GEPkey.

Nombre de clave GEP

Introduzca el nombre de la GEPKey que se va a definir.

Anchura de línea

Introduzca el valor de la anchura de línea del borde de contorno. 0 indica sin borde.

Color del borde

Utilice la lista desplegable para seleccionar el color del borde.

Trama del borde

Utilice la lista desplegable para seleccionar la trama del borde.

Trama de guiones

Utilice esta opción para definir la trama de guiones del borde de contorno. 0 indica una línea sólida. Puede ser un solo número que define la anchura de porciones con relleno y sin relleno, o una lista que especifique el

desplazamiento inicial y una secuencia de anchura.

Color de relleno

Utilice la lista desplegable para seleccionar el color de relleno.

Trama de relleno

Utilice la lista desplegable para seleccionar la trama de relleno.

DEFINIR EL DISEÑO

La opción Definir diseño abre el cuadro de diálogo **Insertar comando DEFINELAYOUT**. Utilice este cuadro de diálogo para definir distintos diseños de página lógica para aplicaciones de varias en 1. Los diseños definidos aquí se utilizan con el comando **SETLAYOUT**.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando:

Nombre de diseño

Introduzca un nombre para el diseño que se ha definido.

/PageWidth

Introduzca la anchura de las páginas lógicas.

/PageHeight

Introduzca la altura de las páginas lógicas.

/LayoutMarks

Elija una de estas opciones:

0	Sin marcas, predeterminado
1	Marcas de recorte
2	Marcas de sangrado
3	Ambos

Páginas de marca de diseño

Elija una de estas opciones:

00	Sólo páginas anteriores
10	Solo las páginas posteriores
20	Páginas anteriores y posteriores

Omitir marcas

Elija una de estas opciones:

000	Ninguno
100	Marcas de recorte interiores
200	Marcas de sangrado interiores
300	Marcas de sangrado y recorte interiores

/MarkLength

Introduzca la longitud de las marcas de diseño. El valor de longitud predeterminado es de 18 puntos.

/MarkWidth

Introduzca la anchura de las marcas de diseño. El valor de anchura predeterminado es de 0,5 puntos.

/MarkOffset

Introduzca el desplazamiento para la marca desde la esquina. El valor de desplazamiento predeterminado es de 4,5 puntos.

/TopBleed

Introduzca un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen superior de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

/BottomBleed

Introduzca un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen inferior de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

/LeftBleed

Introduzca un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen izquierdo de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

/RightBleed

Introduzca un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen derecho de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

/HGutter

Introduzca un valor para el borde interior horizontal. El valor predeterminado es 0.

/VGutter

Introduzca un valor para el borde interior vertical. El valor predeterminado es 0.

/Across

Introduzca el número de páginas lógicas a lo ancho de la hoja. El valor predeterminado es 1.

/Down

Introduzca el número de páginas lógicas hacia abajo en la hoja. El valor predeterminado es 1.

/Rotate

Introduzca los grados de rotación de las páginas lógicas. Los valores posibles son: 0, 90, 180 y 270 sentido horario. El valor predeterminado es 0. Puede definir el parámetro a modo de matriz. Este es un ejemplo de impresión de encabezado contra pie de un folleto de 4 páginas en 1:

```
/Girar [ 0 0 180 180 ]
```

/FillOrder

Elija el orden para rellenar las páginas lógicas:

Derecha, hacia abajo	De izquierda a derecha, a continuación, de arriba abajo (predeterminado)
Izquierda, hacia abajo	De derecha a izquierda, de arriba abajo
Derecha, hacia arriba	De izquierda a derecha, de abajo arriba
Izquierda arriba	De derecha a izquierda, de abajo arriba
Arriba a la derecha	De abajo arriba, de izquierda a derecha
Abajo, a la derecha	De arriba abajo, de izquierda a derecha
Hacia abajo, a la izquierda	De arriba abajo, de derecha a izquierda
Hacia arriba, a la izquierda	De abajo arriba, de derecha a izquierda

DEFINIR EL DISEÑO

La opción Establecer diseño permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETLAYOUT. Utilice este cuadro de diálogo para insertar el comando SETLAYOUT en la posición de cursor actual.

El cuadro de diálogo del comando SETLAYOUT permite la entrada de un diseño definido previamente, o la adición de parámetros de nuevos.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETLAYOUT:

Tipo de diseño

Seleccionar:

Usar nombre de diseño	Para introducir un Nombre de diseño existente como se define en el cuadro de diálogo Insertar el comando DEFINELAYOUT.
Usar parámetros de diseño	Para introducir los valores de algunos o todos los parámetros.

Consulte las definiciones de parámetros en [Definir diseño](#).

CONFIGURAR FUENTES

La opción Establecer fuente permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETFONT. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para la fuente y, a continuación, inserte el comando de fuente en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SetFont:

Muestra de la fuente

Consulte [Vista previa/selección/muestra de fuentes y efectos](#) en el capítulo "Interfaz gráfica de usuario de VI Design Pro" de este documento para obtener información sobre el cambio de las fuentes de muestra visualizadas aquí.

Nombre de fuente

Utilice este cuadro para seleccionar el nombre de la fuente que se va usar. Esta lista incluye todas las fuentes que se pueden usar.

Estas opciones se incluyen para facilitar el cambio de la fuente a otro miembro de la misma familia de fuentes sin tener que volver a especificar el Fontname:

/~REG	Fuente normal de la familia actual
/~BLD	Fuente negrita de la familia actual
/~ITL	Fuente cursiva de la familia actual
/~BDI	Fuente cursiva negrita de la familia actual
/~CUR	Fuente actual de la familia actual

Tipo de fuente

Seleccione uno de estos tipos de fuente:

- Normal
- Microimpresión
- GlossMark

Especificar altura y anchura

La casilla **Especificar altura y anchura** solo se habilita cuando se selecciona "Normal" como tipo de fuente. Seleccione Especificar altura y anchura para especificar un tamaño de fuente diferente para la altura y la anchura de la fuente. Cuando se selecciona esta casilla, se activa el campo Altura de la fuente.

Anchura de la fuente

Introduzca un valor para especificar la anchura de la fuente. Introduzca un valor que incluya números enteros o reales. El tamaño de la fuente se basa en unidades de 1/72 puntos. Cuando se introduce 0, la fuente se ajusta automáticamente según los márgenes y la cuadrícula definidos en los comandos SETMARGIN y SETGRID.

Este campo se etiqueta inicialmente como **FontSize**. Cuando se selecciona la casilla Usar coordenadas X e Y, este nombre de campo muestra X FontSize y el valor para el tamaño de la fuente introducido se aplica solo al eje X (horizontal).

Altura de la fuente

Introduzca un valor para especificar la altura de la fuente. El tamaño de la fuente que se utilizará para el eje Y (vertical). Use un valor que incluya números enteros o reales. El tamaño de la fuente se basa en unidades de 1/72 puntos. Cuando se introduce 0, la fuente se ajusta automáticamente según los márgenes y la cuadrícula definidos en los comandos SETMARGIN y SETGRID. Este campo solo se activa cuando se activa la casilla Especificar altura y anchura.

CONFIGURAR ESPACIADO DE FUENTES

La opción Establecer la fuente Kerning permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETKERN. Utilice este cuadro de diálogo para establecer las opciones de kerning para el texto digitalizado posteriormente mediante uno de los comandos SHx e inserte un comando SETKERN en la posición del cursor actual.

Puede encontrar más información sobre la fuente kerning en el manual de referencia de lenguaje VIPP® y en [Adición de fuentes PostScript](#).

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETKERN:

Espaciado de pares

Utilice este cuadro para seleccionar la opción Kerning par. Las selecciones incluyen:

0	Desactivar
nulo	Mantener actual
.5	Más flexible
1	Regular
1.5	Restringido
2	Supervisión de kerning

Seguimiento genérico del espaciado

Utilice este cuadro para seleccionar los valores de Supervisión genérica de kerning:

0	Desactivar
nulo	Mantener actual
-3	Más restrictivo
-2	Más restrictivo
-1	Restringido
1	Más flexible
2	Más flexible
3	El menos exhaustivo

Seguir grados de espaciado

Utilice este cuadro para definir la supervisión del grado de kerning. Elija uno de estos valores:

0	Desactivar
nulo	Mantener actual
-3	Más restrictivo
-2	Más restrictivo
-1	Restrictivo
1	Más flexible
2	Más flexible
3	El menos exhaustivo

CONFIGURAR EL COLOR DE TEXTO

La opción Establecer color del texto abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTXC. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para insertar un color de texto y, a continuación, inserte el comando de color de texto en la posición de cursor actual.

Nivel de transparencia: introducir de 0 a 1

Tinta: introducir de 0 a 1

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTXC:

Colorkey

Utilice el menú para seleccionar el nombre del Colorkey de texto que utilizará. El cuadro en el lado derecho del cuadro de diálogo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todos los Colorkeys de fuente disponibles.

Trama

Utilice el menú para seleccionar el nombre del patrón que utilizará. Esta lista incluye todas las tramas que se pueden usar.

CONFIGURAR EL ATRIBUTO DEL FONDO DEL TEXTO

La opción Establecer el atributo de fondo de texto abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTXB. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para insertar un atributo de fondo de texto y, a continuación, inserte el comando de atributo de fondo en la posición de cursor actual.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTXB:

Clave de BAT

Utilice el menú para seleccionar el nombre de la clave de atributo de fondo de texto que se usará. Esta lista incluye todas las claves de atributos de fondo de texto disponibles.

Una muestra de la **BATKey** seleccionada aparece en la parte superior del cuadro de diálogo.

CONFIGURAR SUBÍNDICE/SUPERÍNDICE

La opción Establecer subíndice/superíndice abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTXS. Utilice este cuadro de diálogo para especificar los parámetros que se utilizarán cuando imprima subíndices o superíndices.

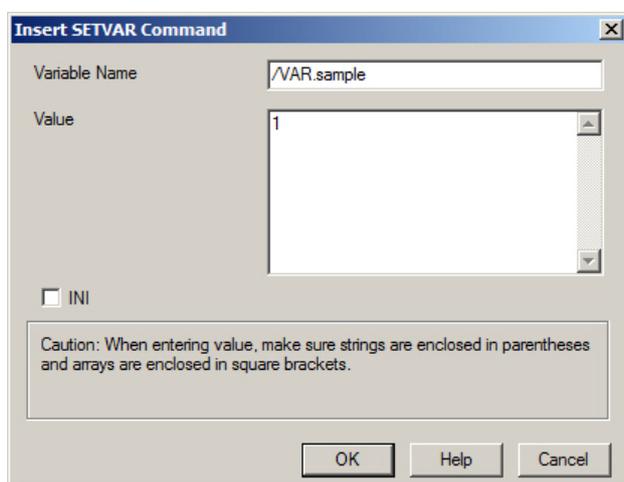
Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTXS:

Parámetro subíndice/superíndice

Seleccione el parámetro para utilizar o introducir un valor numérico.

ESTABLECER VARIABLE

La opción Establecer variable abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETVAR. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para definir un valor para una variable y, a continuación, establezca el comando variable en la posición de cursor actual. Tras establecer una variable, guarde dicha variable y utilícela en cualquier comando en lugar de una cadena, número o parámetro de matriz.



Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETVAR:

Nombre de la variable

Introduzca el nombre de la variable. Introduzca una cadena alfanumérica de hasta 20 caracteres.

Valor

Introduzca el valor que se asociará con la variable. Introduzca una cadena, un número o una matriz.

- Si se introduce una cadena, inclúyala entre paréntesis ().
- Si se introduce una matriz, inclúyala entre corchetes [].

INI

Seleccione la casilla de verificación **INI** para especificar que desea definir la variable solo si no se ha definido. Esto es especialmente útil cuando se inicializa una variable en un DBM.

ALMACENAR VARIABLE

La opción Almacenar variable abre el cuadro de diálogo Insertar el comando STOREVAR. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información necesaria para almacenar una variable en un archivo para que pueda usarlo posteriormente la misma aplicación (u otra) y, a continuación, inserte el comando de almacenar variable en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando STOREVAR:

Nombre de la variable

Introduzca el nombre de la variable que desea almacenar. Introduzca una cadena alfanumérica de hasta 20 caracteres.

Nombre de archivo de almacenamiento

Introduzca el nombre de archivo que se utilizará para la variable almacenada.

Se permite el VIeC de varias instancias

Active esta opción para permitir varias instancias al ejecutar trabajos de VIeC (FreeFlow VI eCompose).

El proyecto permite el archivo en el primer directorio SETPPATH

Active esta opción cuando haya un archivo en el primer directorio de SETPPATH del trabajo.

Anexar datos al archivo

Activar como corresponda para el trabajo.

Modo de texto

Activar como corresponda para el trabajo.

GUARDAR CONTEXTO ACTUAL

La opción Guardar contexto actual permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando RSAVE. Utilice este cuadro de diálogo para insertar el comando RSAVE en la posición de cursor actual.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

RESTABLECER EL CONTEXTO ACTUAL

La opción Restablecer contexto actual permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando RESET. Utilice este cuadro de diálogo para insertar el comando RESET en la posición de cursor actual.

El comando RESET restaura el valor predeterminado inicial del contexto VIPP® o el valor almacenado por el último comando RSAVE. Este comando también cancela todos los formularios, las fuentes, etc.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

CONFIGURAR FECHA

La opción Configurar fecha permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETDATE. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información necesaria para configurar temporalmente las variables de fecha.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETDATE:

Especificar una fecha

Seleccione esta opción para introducir una fecha y hora específicas introduciendo su valor (solo entero) en estos campos:

Año	es el año (> 1970).
Mes	es el mes (1-12).
Día	es el día (1-31).
Hora	es la hora (0-23).
Minuto	son los minutos (0-59).
Segundo	son los segundos (0-59).

Especificar número de días

Seleccione esta opción para definir la fecha utilizando el número de días desde el 1 de enero de 1970 como base. El valor especificado debe ser un número entero.

Diseño de página

Smart Editor produce estas opciones cuando se selecciona Diseño de página en el menú Smart Editor:

Configurar unidades	Establecer la orientación de la página	Configurar posiciones de tabulación
Configurar las coordenadas de origen	Configurar márgenes de página	Configurar las líneas intermitentes
Configurar Max Forms/BackForms	Establecer marco de página	Configurar la anchura de la columna
Configurar Form/BackForm	Configurar cuadrícula de la página	Configurar el control de elemento secundario/primario
Desplazar origen de la página	Configurar la numeración de la página	Configurar el modo de tramas vinculadas
Desplazar origen del formulario	Configurar el incremento de LineFeed	Ir a la trama siguiente
OneUp/TwoUpPrinting	Configurar el valor de LineSpacing	Ir al marco especificado
Configurar definiciones de página	Configurar el espaciado de la ficha	Inicializar el código OMR para el servicio de envío
Configurar el tamaño de página		

CONFIGURAR UNIDADES

La opción Configurar unidades permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETUNIT. Utilice este cuadro de diálogo para indicar las unidades de medida y, a continuación, inserte el comando de unidad de medida en la posición de cursor actual.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETUNIT:

Unidades de medida

Utilice este cuadro para seleccionar la unidad de medida que se utilizará. Esta es la unidad de medida que se utiliza en todos los comandos excepto en el comando **SETGEP**; utilice **SETUNIT** para especificar esta información para el comando **SETGEP**.

Este cuadro proporciona las opciones siguientes:

DOT3	Para utilizar 300 puntos por pulgada como unidad gráfica de medida.
PELS	Para utilizar elementos de imagen (pels), o píxeles, como unidad gráfica de medida.
PUNTO	Para utilizar puntos como unidad gráfica de medida.
CM	Para utilizar centímetros como unidad gráfica de medida.

MM	Para utilizar milímetros como unidad gráfica de medida.
INCH	Para utilizar pulgadas como unidad gráfica de medida.

CONFIGURAR LAS COORDENADAS DE ORIGEN

La opción Configurar origen de coordenadas permite acceder al cuadro de diálogo Insert Coordinate Origin (Insertar origen de coordenada). Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de origen de las coordenadas y, a continuación, inserte el comando de origen de coordenadas en la posición de cursor actual.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Configurar origen de coordenadas:

Origen de coordenadas

Utilice este cuadro para seleccionar el origen de las coordenadas para usar:

ORIBL

Para establecer el origen en la esquina inferior izquierda de todas las coordenadas, excepto para Record Processing Entry (RPE).

ORITL

Para establecer el origen en la esquina superior izquierda de todas las coordenadas.

CONFIGURAR MAX FORMS/BACKFORMS

La opción Configurar el número máximo de formularios/formularios posteriores abre el cuadro de diálogo Insertar un comando **SETMAXFORM**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para especificar el número de planos de formulario y planos de formulario posterior para una página y, a continuación, inserte el comando de plano de formulario y el de plano de formulario posterior en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar un comando **SetMaxForm**:

Máximo de formularios (planos)

Introduzca el número máximo de planos de formulario permitidos en la página. Esto indica el número de formularios que puede apilar una encima de la otra en una sola página. Introduzca un valor entre 0 y $\text{maxplanenumber}-1$ (formularios asociados se mostrarán en este orden). Los elementos de PostScript son opacos.

Aplicar a los formularios posteriores

Seleccione la casilla de verificación **Aplicar a los formularios posteriores** para especificar que el valor máximo de plano introducido en Número máximo de formularios (Planos) se aplicará a los planos de formulario posterior.

CONFIGURAR FORM/BACKFORM

La opción Configurar formulario/formulario posterior permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETFORM. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para insertar un

formulario o formulario posterior y, a continuación, inserte el comando de formulario en la posición de cursor actual. Después de realizar esta tarea, se crea una pestaña de formulario nuevo en la sección del cuaderno de recursos de la ventana de VI Design Pro y la información para el formulario se muestra en la pestaña.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETFORM:

Nombre de formulario

Introduzca el nombre del formulario que se va a insertar o utilice Examinar para acceder a la ventana Elija el archivo que desea cargar y seleccione el formulario para insertar. Utilice Vista previa para ver una representación gráfica del formulario seleccionado.

Especificar número de plano

Seleccione la casilla de verificación **Especificar número de plano** para introducir información de número de plano para este formulario. Cuando se activa este cuadro, el campo Número de plano se activa.

Número de plano

Este campo se activa cuando se activa la casilla Especificar Planenumber. Utilice este campo para introducir el número de plano para este formulario. El valor especificado define el orden en el que el formulario se imprime en la página, con relación a los otros formularios impresos en la misma.

Al especificar un valor en el campo, este debe ser inferior o igual al número máximo de planos que se pueden imprimir en una determinada página (el valor especificado en el campo Número máximo de formularios (planos) en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETMAXFORM). Por ejemplo, al usar el cuadro de diálogo del comando Insertar SETMAXFORM para especificar que una página puede tener siete planos, use este campo para especificar que este formulario es el plano número cinco.

Especificar selección de copias

Active la casilla **Especificar la selección de copia** para especificar la información de selección de copia del formulario. Cuando se activa esta casilla, el campo Selección de copias se activa.

Copia la selección

Este campo está disponible al activar la casilla Especificar selección de copias. Utilice este campo para introducir los valores que corresponden a las páginas en las que se imprime este formulario. Por ejemplo, [1 5] indica que el formulario se imprime solo en la primera y en la quinta copia.

Al especificar un valor en el campo, este debe ser inferior o igual al número máximo de copias que se imprimirán (el valor especificado en el campo Número de copias en el cuadro de diálogo Insertar SETCYCLECOPY). Al no introducir un valor en este campo, el formulario se imprime en todas las copias.

Configurar formulario posterior

Active la casilla **Configurar formulario posterior** para aplicar los valores en la pantalla al formulario posterior. Esta opción cambia el comando de SETFORM a SETBFORM. Para trabajos en el modo a 2 caras, los formularios estáticos se imprimirán en la cara posterior de cada página, y los datos variables en la cara anterior.

DESPLAZAR ORIGEN DE LA PÁGINA

La opción Desplazar origen de la página abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SHIFT. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de desplazamiento de la página y, a continuación, inserte el comando de desplazamiento de la página en la posición actual del cursor.

Este comando define los valores de desplazamiento horizontal (X) y vertical (Y) para las páginas anterior y posterior de un determinado trabajo. Al usar este comando, el contenido de la página se desplaza del origen izquierdo inferior en el eje horizontal y vertical, en función de los valores especificados por el comando (positivos o negativos). Los valores especificados siempre hacen referencia al origen inferior izquierdo de la hoja vertical, independientemente de la orientación de página. Este comando es especialmente útil para configurar los márgenes izquierdo y derecho cuando se realiza el encuadernado de trabajos en el modo a 2 caras.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando Shift:

Desplazamiento frontal X

Escriba el número de unidades de desplazamiento de la información en el eje X (horizontal) de la página frontal.

Desplazamiento frontal Y

Escriba el número de unidades de desplazamiento de la información en el eje Y (vertical) de la página frontal.

Desplazamiento posterior X

Escriba el número de unidades de desplazamiento de la información en el eje X (horizontal) de la página posterior.

Desplazamiento posterior Y

Escriba el número de unidades de desplazamiento de la información en el eje Y (vertical) de la página posterior.

DESPLAZAR ORIGEN DEL FORMULARIO

La opción Desplazar origen del formulario abre el cuadro de diálogo Insertar el comando FORMSHIFT. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de desplazamiento del formulario y, a continuación, inserte el comando de desplazamiento del formulario en la posición actual del cursor.

Este comando permite ajustar el origen en un formulario VIPP®, y solo tiene efecto en una definición de formulario (entre paréntesis) y después del comando de orientación.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando FORMSHIFT:

Desplazamiento X

Introduzca el número de unidades del desplazamiento en el eje X (horizontal).

Desplazamiento Y

Introduzca el número de unidades del desplazamiento en el eje Y (horizontal).

ONEUP/TWOUPPRINTING

La opción Impresión 1 en 1/2 en 1 abre el cuadro de diálogo Insertar Opción 1 en 1/2 en 1. Use este cuadro de diálogo para imprimir mediante el modo 1 en 1 o 2 en 1 y, a continuación, inserte el comando de impresión OneUp o TwoUp en la posición del cursor actual.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar Opción 1 en 1/2 en 1:

Opción 1 en 1/2 en 1

Utilice este cuadro para seleccionar la opción de impresión que desea utilizar. Esta lista proporciona las opciones siguientes:

ONEUP	Para utilizar el modo OneUp (1 en 1) a fin de que una sola página lógica se imprima en cada página física. Utilice esta opción para cancelar los modos TWOUUP o Varias en 1.
TWOUUP	Para usar el modo 2 en 1, que permite imprimir dos páginas lógicas de tamaño reducido una encima de la otra (LAND/ILAND) o una al lado de la otra (PORT/IPORT) en la misma página física. Use esta opción con SETCYCLECOPY y COLLATE_off para producir dos copias de tamaño reducido de un documento en una hoja de tamaño normal del papel.

CONFIGURAR DEFINICIONES DE PÁGINA

La opción Configurar definiciones de la página abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPAGEDEF**. Utilice este cuadro de diálogo para definir distintos conjuntos de tramas, formularios, materiales de impresión y otras opciones de diseño para páginas consecutivas. Los diseños se aplican en el orden en el que se definen de manera cíclica a menos que el diseño sea seguido por la clave /R. Cuando se utiliza la clave /R, se aplica el último diseño indefinidamente.

Use el cuadro de diálogo del lado derecho para especificar manualmente las definiciones del diseño de la página resaltadas en el lado izquierdo de la pantalla. Consulte la *Información general del lenguaje VIPP®* en el *Manual de referencia del lenguaje VIPP®* para ver los ejemplos y la sintaxis de **SETPAGEDEF**.

CONFIGURAR EL TAMAÑO DE PÁGINA

La opción Configurar tamaño de la página abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPAGESIZE**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de tamaño de la página y, a continuación, inserte el comando de tamaño de la página en la posición actual del cursor.

Todas las opciones del diseño de página, como los márgenes, la cuadrícula y la orientación, se basan en estos valores. Si no se especifican los valores de tamaño de la página, los valores predefinidos son el tamaño predefinido de la página del dispositivo de impresión. Se produce un error cuando este comando se coloca incorrectamente (por ejemplo, en el medio de una página). En las impresoras de nivel 2, este comando hace que las páginas siguientes impriman en el papel adecuado.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPAGESIZE**:

Anchura de página

Introduzca el valor de la anchura de la página que se usará. En general, hace referencia al borde corto de la página (el eje horizontal, eje X, en orientación vertical).

Altura de página

Introduzca el valor de la altura de la página que se usará. En general, se refiere al borde largo de la página (el eje vertical, Y, en orientación vertical).

ESTABLECER LA ORIENTACIÓN DE LA PÁGINA

La opción Configurar orientación de la página abre el cuadro de diálogo Insertar Orientación de la página. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de orientación de la página y, a continuación, inserte el comando de orientación de la página en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar Orientación de la página:

Orientación de la página

Utilice este cuadro para seleccionar la orientación de la página que desea utilizar:

PORT	Utilice la orientación vertical.
IPOINT	Utilice la orientación vertical inversa.
LAND	Utilice la orientación horizontal.
ILAND	Utilice la orientación horizontal inversa.

CONFIGURAR MÁRGENES DE PÁGINA

La opción Configurar márgenes de la página abre el cuadro de diálogo **Insertar el comando SETMARGIN**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de margen de la página y, a continuación, inserte el comando de margen de la página en la posición actual del cursor.



Nota: Si se usa el comando, mida los márgenes derecho e inferior de los bordes derecho e inferior de la página. De lo contrario, la fuente podría ajustarse incorrectamente si se utiliza el modo de ajuste automático de la escala.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar **SetMargin**:

Margen superior

Introduzca el margen de la parte superior de la página.

Margen inferior

Introduzca el margen de la parte inferior de la página.

Margen izquierdo

Introduzca el margen del lado izquierdo de la página.

Margen derecho

Introduzca el margen derecho de la página.

CONFIGURAR MARCO DE LA PÁGINA

La opción Configurar marco de la página abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETFRAME. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información del marco y, a continuación, inserte el comando del marco en la posición actual del cursor. Este comando dibuja un marco general alrededor de la página actual y de todas las páginas siguientes.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETFRAME:

Anchura de línea

Introduzca la anchura de línea que se utilizará para el marco. Esta es la anchura de la línea utilizada para dibujar el marco. Un valor de 0 indica que no hay marco.

Desplazar de los márgenes

Especifique el espacio entre los márgenes de página y de marco.

Color de la línea

Utilice el menú para seleccionar el color que se utilizará para el borde del marco. El cuadro en el lado derecho del campo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todos los colores disponibles para ser utilizados.

Patrón de la línea

Utilice la lista desplegable para seleccionar el patrón que desea utilizar. Esta lista incluye todas las tramas disponibles para ser utilizadas.

Radio de la esquina

Especifique el radio que se utilizará para las esquinas del marco. Un valor de 0 especifica un cuadrado.

CONFIGURAR CUADRÍCULA DE LA PÁGINA

La opción Configurar cuadrícula de la página abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETGRID. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de caracteres por línea y líneas por página y, a continuación, inserte el comando de caracteres por línea y líneas por página en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETGRID:

Caracteres por línea

Introduzca el número de caracteres por línea que se utilizarán en la página.

Líneas por página

Introduzca el número de líneas por página que se utilizarán en la página.

CONFIGURAR LA NUMERACIÓN DE LA PÁGINA

La opción Configurar numeración de páginas abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPAGENUMBER. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de numeración de la página y, a continuación, inserte el comando de numeración de la página en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETPAGENUMBER:

Formato de número de página

Especifique el formato de numeración de páginas que desea utilizar (por ejemplo, (página #)). Escriba cualquier cadena en este campo mediante el carácter almohadilla (#) para representar el número de página en la cadena. El número máximo de página se limita a seis caracteres. Use varios caracteres # para imprimir ceros iniciales en los números de página (por ejemplo (Página ###) se imprime como Página 001).

Número de la primera página

Introduzca el valor del número de la primera página que desea utilizar. Introduzca un valor negativo o cero en este campo. Sin embargo, si se utiliza un valor negativo o cero, los números de página inferiores a uno no se imprimen.

Usar parámetro de la posición

Active la casilla **Usar parámetros de la posición** para usar el campo Posición a fin de especificar la posición relativa en la que se imprimirá el número de página. Al activar esta casilla, el campo Posición se activa. Es preciso activar esta casilla o la casilla **Usar coordenadas X e Y** para especificar la posición del número de página.

Posición

Utilice esta casilla para seleccionar la posición relativa en la que se coloca el número de página en la página impresa. Este campo solo se activa si se activa la casilla Usar parámetros de la posición.

Esta lista proporciona las opciones siguientes:

0	No imprimir el número de la página	No imprime números de página en la página.
1	Inferior centro	Imprima el número de página centrado en la parte inferior de la página impresa.
2	Inferior derecha	Imprime el número de página en el lado derecho de la parte inferior de la página impresa.
3	Superior centro	Imprima el número de página en el centro de la parte superior de la página impresa.
4	Superior derecha	Imprima el número de página en el lado derecho de la parte superior de la página impresa.

Usar coordenadas X e Y

Active la casilla **Usar coordenadas X e Y** para especificar una posición absoluta de los números de página. Al activar esta casilla, se activan las casillas Alineación, Coordenada X, Coordenada Y. Es preciso activar esta casilla o la casilla **Usar parámetros de la posición** para especificar la posición del número de página.

Coordenada X

Escriba la coordenada X (horizontal) en la que se imprimirá el número de página. Este campo solo se activa cuando se activa la casilla de las coordenadas de uso X e Y.

Coordenada Y

Escriba la coordenada Y (vertical) en la que se imprimirá el número de página. Este campo solo se activa cuando se activa la casilla de las coordenadas de uso X e Y.

Alineación

Utilice el menú para seleccionar la alineación que se usará para el número de página en las coordenadas absolutas especificadas en los campos Coordenada X y Coordenada Y. Este campo solo se activa si se

selecciona la casilla de verificación **Usar coordenadas X e Y**.

Esta lista proporciona las opciones siguientes:

5	Izquierda	Alinee los números de página en el lado izquierdo, en las coordenadas X e Y especificadas.
6	Derecha	Alinee los números de página en el lado derecho, en las coordenadas X e Y especificadas.
7	Centro	Alinee los números de página en el centro, en las coordenadas X e Y especificadas.

Usar parámetro Girar

Seleccione la casilla de verificación **Usar parámetro Girar** para especificar un porcentaje de giro. Al seleccionar esta casilla, se activa el campo Grados de rotación (+ es en sentido antihorario).

Grados de rotación (+ es en sentido antihorario)

Introduzca el grado para girar el número de página. Si se especifica un número positivo, el número de página gira en sentido antihorario. Si se introduce un número negativo, el número de página gira en sentido horario. Este campo solo se activa si se selecciona la casilla de verificación **Usar parámetro Girar**.

CONFIGURAR EL INCREMENTO DE LINEFEED

La opción Configurar incremento de LineFeed accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETLFI. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de avance de línea y, a continuación, inserte el comando de avance de línea en la posición actual del cursor. El incremento del avance de línea es el número de líneas que se omiten antes o después de cada registro.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETLFI:

Líneas que se omitirán

Introduzca el número de líneas que se omitirán en cada avance de línea (equivalente al número de retornos de carro). Si se especifica un número positivo, las líneas se omiten después de cada registro. Si especifica un valor negativo, las líneas se omiten antes de cada registro. El valor introducido debe ser un número entero.

CONFIGURAR EL VALOR DE LINESPACING

La opción Configurar valor de LineSpacing accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETLSP. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de espaciado de línea y, a continuación, inserte el comando de espaciado de línea en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo del comando Insertar SetLSp:

Valor de espaciado de línea

Introduzca el espacio entre cada línea (también conocido como espacio inicial).

CONFIGURAR EL ESPACIADO DE LA FICHA

La opción Configurar espacio de tabulación abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTAB. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información acerca del espaciado de tabulación.



Nota: Este comando está pensado para su uso solamente con fuentes de paso fijo.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTAB:

Espaciado de tabulación

Escriba el número de caracteres entre cada tabulación; por ejemplo, un valor igual a 8 permite especificar un punto de tabulación cada ocho caracteres.

La tabulación usa las unidades actuales

Active la casilla **La tabulación usa las unidades actuales** para especificar el espaciado de tabulación según las unidades actuales.

CONFIGURAR POSICIONES DE TABULACIÓN

La opción Configurar posiciones de tabulación abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTABS. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información acerca de la alineación y la posición de la tabulación.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETTABS:

Alineación de la tabulación

Seleccione una de estas opciones de alineación:

- Izquierda
- Derecha
- Centro

Posición de tabulación

Introduzca un valor en puntos para la posición de la tabulación con relación a la posición de impresión actual principal.

Carácter de entrada

Introduzca el carácter que desea utilizar como carácter de entrada para la posición de tabulación.

Carácter de alineación

Introduzca el carácter de alineación que se usará para esta posición de tabulación.

Espaciado de tabulación prefijado

Introduzca el número de espacios que se usará como distancia prefijada entre tabulaciones. Es el espacio usado cada vez que un carácter de tabulación se encuentra y se procesa después de que los puntos de tabulación precedentes configurados se hayan usado.

Eliminar

Haga clic en el botón **Eliminar** para eliminar la entrada resaltada en la pantalla a la izquierda de los

botones. Haga clic en **Aceptar** para insertar el comando **SETTABS** en la aplicación en la posición actual del cursor.

Insertar

Haga clic en el botón **Insertar** para insertar los valores especificados en los cuadros Alineación de tabulación y Posición de tabulación en la pantalla a la izquierda de los botones. Haga clic en **Aceptar** para insertar el comando **SETTABS** en la aplicación en la posición actual del cursor.

Sustituir

Haga clic en el botón **Sustituir** para reemplazar los valores destacados en la pantalla a la izquierda de los botones, con valores especificados en los cuadros Alineación de tabulación y Posición de tabulación. Haga clic en **Aceptar** para insertar el comando **SETTABS** en la aplicación en la posición actual del cursor.

Anexar

Haga clic en el botón **Agregar** para incorporar tabulaciones adicionales a la lista de tabulaciones en la pantalla a la izquierda de los botones. Las tabulaciones agregadas se definen con los valores especificados en los cuadros Alineación de tabulación y Posición de tabulación. Haga clic en **Aceptar** para insertar el comando **SETTABS** en la aplicación en la posición actual del cursor.

CONFIGURAR LÍNEAS DE CEBRA

La opción **Configurar líneas de cebra** abre el cuadro de diálogo de Insertar el comando SETZEBRA. Utilice este cuadro de diálogo para especificar información de una impresión greenbar o de cuadro de fondo sombreado.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETZEBRA:

Colorkey

Utilice el menú para seleccionar el nombre del Colorkey que se usará para la impresión en segundo plano. El cuadro en el lado derecho del campo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todas las Colorkeys que se pueden usar.

Clave de trama

Utilice la lista desplegable para seleccionar el nombre de la trama que se usará para la impresión en segundo plano. Esta lista incluye todas las tramas que se pueden usar.

Líneas con guiones intermitentes

Introduzca el número de líneas que se utilizarán en la impresión en segundo plano. Este campo y el de Líneas sin cebra definen la secuencia de la impresión de líneas intermitentes, que es la secuencia de líneas con y sin impresión de líneas intermitentes.

Líneas sin cebra

Introduzca el número de líneas en las que no se utilizará la impresión en segundo plano. Este campo y el de Líneas con cebra definen la secuencia de la impresión de líneas intermitentes (la secuencia de impresión con y sin líneas intermitentes).

Solo cebra para las líneas impresas

Active la casilla de verificación **Solo cebra para las líneas impresas** para variar el número de líneas intermitentes en función del número de líneas impresas en la página. Si no se activa la casilla, el número de líneas intermitentes no varía y se controla mediante el número de líneas por página que se configura mediante el comando **SETGRID**.

CONFIGURAR LA ANCHURA DE LA COLUMNA

La opción Configurar ancho de la columna accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETCOLWIDTH. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de la anchura de la columna y, a continuación, inserte el comando de anchura de la columna en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo del comando Insertar SetColWidth:

Anchura de la columna

Introduzca la anchura que se utilizará para cada columna. El valor se especifica en "unidades actuales".

CONFIGURAR EL CONTROL DE ELEMENTO SECUNDARIO/PRIMARIO

La opción Configurar control de líneas viudas y huérfanas abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETSKIP, lo que permite especificar un comando de líneas viudas y huérfanas en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETSKIP:

Código de control de la impresora (PCC)

Introduzca una cadena de cualquier longitud. Si el principio de la línea coincide con esta cadena, se realizará la acción de omisión asociada. La cadena permanece como parte de los datos de impresión.

Pre-omitir

Introduzca el número de líneas que hay que omitir o una clave que se asignará más adelante con **SETVFU**.

Acción-imprimir

Seleccione Verdadero para imprimir el registro y Falso si no desea imprimir el registro.

Post-omitir

Introduzca el número de líneas que hay que omitir o una clave que se asignará más adelante con **SETVFU**.

Parte inferior de formulario (BOF)

Si se especifica un valor en este cuadro de diálogo se salta a la página siguiente (antes de la impresión) cuando el número de líneas restantes en la página después de la omisión previa es inferior a este número. Se define el número de líneas por página mediante el comando **SETGRID**.

Parte superior del formulario (TOF)

Escriba un número de línea que no sea 0 para que esa línea sea la línea objetivo de la parte superior del formulario, independientemente de la omisión previa.

Botones

Este cuadro muestra toda la información de marco vinculado creado. Use los botones disponibles a la derecha del cuadro para modificar, agregar o suprimir información de marco vinculado de la manera siguiente:

Eliminar	Utilice este botón para quitar la información seleccionada en el cuadro.
Insertar	Utilice este botón para insertar los valores definidos en los campos de Insertar el comando SETSKIP .
Sustituir	Utilice este botón para sustituir el valor seleccionado actualmente con la información modificada de los campos de Insertar el comando SETSKIP .
Anexar	Utilice este botón para insertar la información actual en los campos de Insertar el comando SETSKIP .

CONFIGURAR EL MODO DE TRAMAS VINCULADAS

La opción Configurar modo de marcos vinculados accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETLKF, lo que permite definir una recopilación de marcos rectangulares en una página en la que puede colocar texto o gráficos.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETLKF:

Horizontal

Escriba las coordenadas horizontales de la esquina superior izquierda del nuevo marco vinculado en función del origen actual de la página (superior izquierda o inferior izquierda). Las unidades de medida son los valores configurados actualmente.

Vertical

Escriba las coordenadas verticales de la esquina superior izquierda del nuevo marco vinculado en función del origen actual de la página (superior izquierda o inferior izquierda). Las unidades de medida son los valores configurados actualmente.

Anchura

Introduzca el valor de la anchura del nuevo marco vinculado.

Altura

Introduzca el valor de la altura del nuevo marco vinculado.

Girar

Introduzca el grado de giro del nuevo marco vinculado.

Comentario

Utilice este campo para comentarios.

Botones

Este cuadro muestra toda la información de marco vinculado creado. Use los botones disponibles a la derecha del cuadro para modificar, agregar o suprimir información de marco vinculado de la manera siguiente:

Eliminar	Retira la información seleccionada del cuadro.
Insertar	Inserta los valores definidos en los campos posición, tamaño y giro.
Sustituir	Reemplaza el valor seleccionado actualmente por la información modificada en los campos de posición, tamaño y giro.
Anexar	Inserta la información en los campos posición, tamaño y giro al final de los valores mostrados.

IR A LA TRAMA SIGUIENTE

La opción Ir al marco siguiente abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **NEWFRAME**, lo que permite comenzar a colocar elementos en el marco especificado.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

IR AL MARCO ESPECIFICADO

La opción Ir al marco especificado abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **GOTOFRAME**, lo que permite iniciar la colocación de elementos en el marco especificado.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando **GOTOFRAME**:

Número de marco

Introduzca el número del marco para obtener el acceso.

INICIALIZAR EL CÓDIGO OMR PARA EL SERVICIO DE ENVÍO

La opción Inicializar código OMR para el servicio de envío abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **OMRINIT**, que inicializa el proceso de código OMR. Un código de OMR es una secuencia de pequeñas barras verticales utilizada para dar un sistema de correo automatizado.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **OMRINIT**:

Caras impresas

Introduzca una de las siguientes opciones:

/F	El código de OMR está pensado para las páginas anteriores
/B	El código de OMR está pensado para las páginas posteriores

Recuento de alimentación

Introduzca uno de estos valores:

1-255	alimentación de sobres después del número de páginas
0	no hay alimentación para las páginas siguientes

Recuento de pliegues

Introduzca uno de estos valores:

1-255	Pliegue intermedio después del número de páginas
0	no hay pliegues intermedios de las páginas siguientes

Anexos

Introduzca un valor. Cada componente al cuadrado del entero insertado representa una barra para desencadenar una inserción o una acción lateral.

Marca de página

Smart Editor produce estas opciones si se selecciona Marca de página en el menú Smart Editor:

Insertar imagen	Dibujar ruta (esquinas redondeadas)	Mover posición X y Y
Insertar segmento	Trazar código de barras PDF417	Establecer sangría (para SHP)
Insertar texto	Trazar código de barras MaxiCode	Cancelar la zona de recorte
Insertar texto en la ruta	Trazar código de barras DataMatrix	Guardar la posición de impresión secundaria
Insertar texto distorsionado	Dibujar código de barras Aztec	Insertar RUN (VIPP® o PostScript)
Insertar tabla	Trazar código de barras CódigoQR	Insertar RUNDD (documentos descompuestos)
Insertar fila de la tabla	Trazar código de barras USPS de 4 estados	Insertar RUNTIF (TIFF de varias páginas)
Trazar círculo/cuadro/elipse	Trazar código de barras numérico lineal	Configurar la opción Ignorar BadTiffs
Dibujar polígono	Rellenar cuadrícula OMR	Configurar la opción Modo inverso
Dibujar diagramas DDG (barra/ curva/circular/pareto/radar)	Trazar las marcas de corte	Configurar la opción de orientación de TIFF
Trazar la ruta	Configurar parámetros (DDG, FILLOMR, Format...)	

INSERTAR IMAGEN

La opción Insertar imagen abre el cuadro de diálogo Insertar el comando ICALL. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de la imagen y, a continuación, inserte el comando de la imagen en la posición actual del cursor.

Después de realizar la tarea en modo de línea, la imagen se muestra en la pestaña Imagen en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana VI Design Pro.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar ICALL:

Nombre de archivo

Escriba el nombre de la imagen que se va a insertar, o use Examinar para acceder a la ventana Elija el archivo que desea cargar y seleccione la imagen que desea insertar. Use la vista previa para ver una representación gráfica de la imagen seleccionada.

Factor de escala (%)

Escriba el porcentaje de cambio del tamaño de la imagen en la página (por ejemplo, 100 indica un 100 por

ciento). Esto permite aumentar o reducir la imagen proporcionalmente.

Grados de giros (+ es sentido antihorario)

Escriba el grado para girar la imagen. Si se especifica un número positivo, la imagen se gira en sentido antihorario. Si se especifica un número negativo, la imagen se gira en sentido horario.

Utilizar la alineación

Active la casilla **Usar la alineación** para seleccionar los criterios de alineación de la imagen. Al activar esta casilla, el campo Alineación se activa.

Alineación

Utilice este cuadro para seleccionar la posición en la que se va a alinear la imagen. Este campo solo se activa si se activa la casilla Usar alineación. Estas opciones son disponibles actualmente:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro
21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar posición X

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) de la imagen. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal (definida en el marco actual o el último MOVETO). Esto genera un comando MOVEHR.

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en la que se colocará la imagen. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y.

Puntos de entrada de GEPKey

Escriba la descripción de GEPKey.

Las claves de GEP usadas por la función de entrada de puntos son un subconjunto de la lista de claves de GEP completas (como se usa en otros cuadros de diálogo DRAWB). El subconjunto de puntos de entrada de claves de GEP excluye las claves de GEP a todo color, y solo incluye aquellos con estilo de línea (continua, discontinua

o en negrita).

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) de la imagen. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan.

Posición

Especifique la posición del eje Y (vertical) en el que se colocará la imagen. Este campo se activa cuando se activa Especificar posición X + Y.

INSERTAR SEGMENTO

La opción Insertar segmento accede al cuadro de diálogo Insertar SCALL. Utilice este cuadro de diálogo para especificar información del segmento y, a continuación, inserte el comando del segmento en la posición del cursor actual.

Después de realizar esta tarea, se muestra una tabulación .seg del segmento creada en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana VI Design Pro.

Si se accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SCALL, los campos accesibles varían según el método de encapsulación seleccionado. Si Usar FCALL se selecciona, solo las posiciones X, Y y X+Y pueden especificarse para el nombre de archivo seleccionado.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SCALL:

Nombre de archivo

Escriba el nombre del archivo de segmento que se va a insertar, o use Examinar para acceder a la ventana Elija el archivo que desea cargar y seleccione el segmento que desea insertar. Use la vista previa para ver una representación gráfica del segmento seleccionado. Consulte la información *Manual de referencia del lenguaje VI PP®* para obtener información sobre las opciones disponibles para insertar archivos PDF.

Especificar factor de escala

Active la casilla **Especificar factor de escala** para cambiar el tamaño del segmento en la página. Cuando se activa esta casilla, los campos Escala horizontal y vertical (%) se activan.

Escala horizontal (%)

Especifique el porcentaje de cambio de tamaño de la dimensión horizontal del segmento (por ejemplo, 100 indica 100%). Esto permite aumentar o reducir el segmento. Para asegurarse de que el segmento se ajusta a escala proporcionalmente, introduzca el mismo valor de escala para el sentido horizontal y vertical.

Escala vertical (%)

Especifique el porcentaje de cambio de tamaño de la dimensión vertical del segmento (por ejemplo, 100 indica 100%). Esto permite aumentar o reducir el segmento. Para asegurarse de que el segmento se ajusta a escala proporcionalmente, introduzca el mismo valor de escala para el sentido horizontal y vertical.

Especificar rotación

Active la casilla **Especificar giro** para especificar los grados de giro.

Grados de giros (+ es sentido antihorario)

Escriba el grado para girar el segmento. Si se especifica un número positivo, la imagen se gira en sentido antihorario. Si se especifica un número negativo, la imagen se gira en sentido horario.

Utilizar la alineación

Active la casilla **Usar alineación** para seleccionar la posición en la que se alineará el segmento.

Alineación

Utilice la lista desplegable para seleccionar la posición en la que se va a alinear el segmento. Estas opciones son disponibles actualmente:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro
21	Centro derecha
22	Centro centro

Usar almacenamiento en caché de recursos

Active la casilla **Usar almacenamiento en caché de recursos** para activar el almacenamiento en caché de los recursos. La activación de esta opción también activa la opción Ajustar al cuadro.

Usar la opción Ajustar al cuadro

Seleccione la casilla **Usar la opción Ajustar al cuadro** para activar la opción Ajustar al cuadro. La activación de esta casilla activa los campos Alineación, Alineación adicional, Anchura del cuadro, Altura del cuadro y Grados de rotación (en el cuadro).

Alineación adicional

Seleccione la opción **Alineación adicional** para usar las opciones siguientes. Estas opciones solo están disponibles si se selecciona la opción Ajustar al cuadro:

Ninguno	
Cuadro de relleno	Utilice esta opción para ajustar la escala de la imagen de forma isomorfa para que rellene todo el cuadro. Si las proporciones de anchura/altura del cuadro y la imagen son distintas, la parte que sale del cuadro se recorta. En este caso, las opciones de alineación se usan para seleccionar qué parte de la imagen (esquinas, lado izquierdo, derecho, superior, inferior o el centro) se mantiene visible en el cuadro.
Cuadro flexible	Utilice esta opción para ajustar la escala la imagen de forma anamórfica para que rellene todo el cuadro. Si las proporciones de anchura/altura del cuadro y la imagen son distintas, la imagen se estira vertical u horizontalmente. En este caso, las opciones de alineación no son útiles.

Anchura del cuadro

Introduzca la anchura del cuadro mediante las unidades de medida definidas actualmente.

Altura del cuadro

Introduzca la altura del cuadro mediante las unidades de medida definidas actualmente.

Grados de rotación (en el cuadro)

Seleccione los grados de giro que se utilizarán para el segmento en el cuadro.

Especificar posición X

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del segmento. Es lo mismo que colocar un comando x MOVEH antes de los comandos SCALL o FCALL. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar en función de la posición X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria del segmento. Es lo mismo que colocar un comando x MOVEHR antes de los comandos SCALL o FCALL. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en la que se colocará el segmento. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y.

Puntos de entrada de GEPKey

Escriba la descripción de GEPKey.

Las claves de GEP usadas por la función de entrada de puntos son un subconjunto de la lista de claves de GEP completas (como se usa en otros cuadros de diálogo DRAWB). El subconjunto de puntos de entrada de claves de GEP excluye las claves de GEP a todo color, y solo incluye aquellos con estilo de línea (continua, discontinua o en negrita).

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) de la imagen. Es lo mismo que colocar un comando x y MOVEH antes de los comandos SCALL o FCALL. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan.

Posición Y

Especifique la posición del eje Y (vertical) en la que se colocará el segmento. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X + Y.

Encapsular

Use los botones para seleccionar el método utilizado para colocar este segmento (SCALL (encapsulado) o FCALL (no encapsulado)).

Utilice SCALL (el segmento no produce efectos secundarios)

Seleccione este botón para usar SCALL para colocar el segmento. SCALL imprime el segmento en la página actual, mediante la colocación del origen (0,0) del segmento en la posición de impresión secundaria. SCALL se encapsula, por lo que no tiene ningún efecto secundario y las posiciones de impresión permanecen inalteradas. Para imprimir párrafos hacia abajo en la página, utilice FCALL.

Usar FCALL (el segmento puede producir efectos secundarios)

Seleccione este botón para usar FCALL para colocar el segmento. FCALL ejecuta un segmento utilizando el contexto actual como la fuente, la impresión o la posición. FCALL no se encapsula y puede producir efectos secundarios.

INSERTAR TEXTO

La opción Insertar texto accede al cuadro de diálogo Insertar un comando Mostrar cadena. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de cadenas de texto y, a continuación, inserte el comando de cadenas de texto en la posición actual del cursor.

El título y las opciones disponibles en la ventana Insertar un comando Mostrar cadena varían en función del comando seleccionado. El cuadro de diálogo mostrado aquí se compone de todos los tipos de comandos. Las casillas se desactivarán si no son aplicables al tipo de comando seleccionado.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar Show String:

Tipo de comando

Seleccione el botón que se corresponde al tipo de comando de cadena de texto para especificarlos. Esta tabla describe las opciones activadas para cada opción:

SI SE ELIGE ESTE TIPO DE COMANDO:	ESTOS CAMPOS SE ACTIVAN:
<p>Comando normal (SHL): permite utilizar un comando de cadena de texto básico.</p>	<p>Cadena que desea mostrar</p> <p>Imprimir posición (Principal o secundario)</p> <p>Alineación de texto (Izquierda o superior, derecha o inferior, centrar o justificar)</p> <p>Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y</p>
<p>Usar GEPkey/Giro (SHX): permite especificar una propiedad de elemento gráfico (GEP) y la información de giro del comando de la cadena de texto.</p>	<p>Cadena que desea mostrar</p> <p>Imprimir posición (Principal)</p> <p>Giro (grados)</p> <p>Tipo de color</p> <p>Clave GEP</p> <p>Color</p> <p>Trama</p> <p>Alineación de texto Izquierda o superior, derecha o inferior, central, XY centro (mayúsculas) o XY centro (minúsculas))</p> <p>Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y</p>
<p>Usar Cambio de fuente/color (SHMF): permite especificar la información de cambio de fuente y color para el comando de la cadena de texto.</p>	<p>Cadena que desea mostrar</p> <p>Imprimir posición (Principal o secundario)</p> <p>Especificar anchura de la columna</p> <p>Anchura de la columna</p> <p>Texto latino configurado verticalmente</p> <p>Alineación de texto (Izquierda o superior, derecha o inferior, centrar, justificar o punto decimal)</p> <p>Opciones de alineación SHMF/SHP (Ninguno, ajustar a la anchura, estirar a la anchura)</p> <p>Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y</p>

SI SE ELIGE ESTE TIPO DE COMANDO:	ESTOS CAMPOS SE ACTIVAN:
<p>Usar Ajustar palabras/varias cadenas (SHP): permite especificar la información de varias cadenas y ajuste de palabras del comando de cadena de texto.</p>	<p>Cadena que desea mostrar</p> <p>Imprimir posición (Principal o secundario)</p> <p>Especificar anchura de la columna</p> <p>Anchura de la columna</p> <p>Usar opciones del texto en el cuadro</p> <p>Anchura del cuadro</p> <p>Altura del cuadro</p> <p>Espaciado de línea</p> <p>Alineación y ajuste de palabras</p> <p>Texto latino configurado verticalmente</p> <p>Alineación vertical SHP</p> <p>Alineación de texto (Izquierda o superior, derecha o inferior, centrar, justificar, alinear a la derecha última línea, centrar última línea o justificar todas las líneas)</p> <p>Opciones de alineación SHMF/SHP (Ninguno, ajustar a la anchura, estirar a la anchura, ceñir y ajustar a la anchura, ceñir y estirar a la anchura)</p> <p>Opciones de alineación SHP (Quitar espacios en blanco, tratar caracteres de nueva línea como espacios, permitir ceñido en el carácter guión)</p> <p>Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y</p>
<p>Truncar las cadenas según la anchura de las columnas (SHT): permite truncar automáticamente cadenas de texto según la anchura de las columnas.</p>	<p>Cadena que desea mostrar</p> <p>Imprimir posición (Principal o secundario)</p> <p>Especificar anchura de la columna</p> <p>Anchura de la columna</p> <p>Alineación y ajuste de palabras</p> <p>Texto latino configurado verticalmente</p> <p>Alineación de texto (Izquierda o superior, derecha o inferior, centrar o justificar)</p> <p>Especificar posición X, Especificar posición relativa X o Especificar posición X + Y</p>

Cadena que desea mostrar

Introduzca el texto que desea insertar. En general, no hay restricciones en los valores que se introducirán en este campo. Sin embargo, deben utilizarse paréntesis en juegos (por ejemplo, cada paréntesis de apertura debe tener su correspondiente paréntesis de cierre). Varias cadenas deben especificarse en el formato [(cadena1) (cadena2)].

Alternativamente, coloque el cursor en la casilla "Cadena que desea mostrar" y haga clic con el botón derecho para mostrar opciones de visualización de nombres de campos de base de datos, variables definidas con SETVAR en la aplicación, variables definidas por el sistema o variables integradas de fecha y hora. Seleccione la variable que se especificará como cadena de texto.

Imprimir posición

Seleccione el botón que representa la posición de impresión en la que se va a alinear la cadena de texto:

Principal	alinear la cadena de texto en la posición de impresión (SHL) principal.
Secundario	alinear la cadena de texto en la posición de impresión (SHL) secundaria.

Giro (grados)

Introduzca el grado de giro de la imagen. Si se especifica un número positivo, la imagen se gira en sentido antihorario. Si se especifica un número negativo, la imagen se gira en sentido horario.

Tipo de color

Seleccione GEPKey o el color/la trama de la lista desplegable.

Clave GEP

Esta casilla se activa si el tipo de color = GEPKey. Utilice este cuadro para seleccionar la clave de la propiedad de elementos gráficos (GEP) que se usará. El cuadro en el lado derecho de este campo muestra la GEPkey o el Color y la Trama que se ha seleccionado. Esta lista incluye todas las claves de GEP que están disponibles para ser utilizadas.

Color

Se activa esta casilla cuando el tipo de color = Color/Trama. Utilice este cuadro para seleccionar la Colorkey que desea utilizar. El cuadro en el lado derecho del campo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todas las Colorkeys que están disponibles para ser utilizadas.

Trama

Se activa esta casilla cuando el tipo de color = Color/Trama. Utilice este cuadro para seleccionar la PATkey que desea utilizar. El cuadro en el lado derecho de este campo muestra el color y la trama seleccionados. Esta lista incluye todas las PATkeys que están disponibles para ser utilizadas.

Especificar anchura de la columna

Active la casilla **Especificar anchura de la columna** para especificar la información de anchura de la columna de la cadena de texto. Al activar este cuadro, el campo Anchura de la columna se activa.

Anchura de la columna

Introduzca la anchura que se utilizará para cada columna. Este campo solo se activa si se activa la casilla Especificar anchura de la columna.

Usar opciones del texto en el cuadro

Esta opción solo está disponible si se selecciona el tipo de comando "Usar Ajustar palabras/varias cadenas". Cuando se selecciona esta opción, se activa la anchura y la altura del cuadro, y los campos de espaciado de línea.

Anchura del cuadro

Introduzca la anchura del cuadro en la que se colocará texto.

Altura del cuadro

Introduzca la altura del cuadro en la que se colocará texto.

Espaciado de línea

Introduzca el valor de espaciado de líneas que se utilizará para la opción Texto en el cuadro.

Alineación y ajuste de palabras

Elija una de estas opciones:

- Reglas originales (prefijado)
- Ceñir abajo (reglas de alfabetos asiáticos)
- Ceñir arriba (reglas de alfabetos asiáticos)
- Ceñir arriba y comillas voladas (reglas de alfabetos asiáticos)
- Comillas voladas (reglas de alfabetos asiáticos)
- Aplicar transformación en cada línea (reglas de alfabetos arábigos)
- Aplicar la transformación en cada línea y usar una fuente distinta para caracteres no arábigos (reglas de alfabetos arábigos)
- Aplicar la transformación en cada línea y sustituir los dígitos europeos por dígitos hindi (reglas de alfabetos arábigos)

Texto latino configurado verticalmente

Elija una de estas opciones:

- Deshabilitar el procesamiento de texto latino (prefijado)
- Establecer horizontal en vertical
- Establecer gira de 90 grados en sentido horario
- Establecer conversión
- Establecer conversión y horizontal en vertical
- Establecer conversión y giro de 90 grados en sentido horario

Alineación vertical SHP

Utilice este cuadro para definir la alineación vertical SHP. Las opciones son:

- Superior (prefijado)
- Inferior

- Vertical centro

Alineación del texto

Las opciones de alineación de texto varían según el tipo de comando seleccionado. Seleccione el botón que representa la alineación de texto de la cadena de texto:

Izquierda o superior	Alinea el texto en el margen izquierdo o superior.
Derecha o inferior	Alinea el texto en el margen derecho o inferior.
Centro	Centra el texto.
Justificado	Alinea el texto a la izquierda y en el margen derecho.
Punto decimal	Alinea el texto en el punto decimal (solo disponible para su uso con un comando SHMF).
Alinear a la derecha, última línea	Alinea a la derecha la última línea de la cadena de texto.
XYcenter (mayúsculas)	Centra el texto en el eje X (horizontal) y el eje Y (vertical) en mayúsculas.
Centrar la última línea	Centra la última línea de la cadena de texto.
XYcenter (minúsculas)	Centra el texto en el eje X (horizontal) y el eje Y (vertical) en minúsculas.
Justificar todas las líneas	Justifica todas las líneas de texto.

Opciones de alineación SHMF/SHP

Seleccione el botón que representa la opción de alineación adicional que se va a usar. Estas opciones solo están disponibles cuando se usa el cambio de fuente/color, o se selecciona la opción de ajuste de palabras/varias cadenas:

NINGUNO	
Ajustar a la anchura	Si la opción se activa la escala de la fuente actual se ajustará en el eje horizontal para que la cadena impresa se ajuste a la anchura de la columna actual.
Estirar a la anchura	Si la opción se activa la escala de la fuente actual se ajustará en el eje horizontal para que la cadena impresa llene totalmente la anchura de la columna actual.

NINGUNO	
Ceñir y ajustar a la anchura	Si la opción se activa la fuente actual se ceñirá al cuadro de texto además de ajustarse su escala en el eje horizontal para que la cadena impresa se ajuste a la anchura de la columna actual.
Ceñir y estirar a la anchura	Si la opción se activa la fuente actual se ceñirá al cuadro de texto además de ajustarse su escala en el eje horizontal para que la cadena impresa llene totalmente la anchura de la columna actual.

Opciones de alineación SHP

Seleccione el botón que representa la opción de alineación adicional que se va a usar. Estas opciones solo están disponibles cuando se usa el cambio de fuente/color, o se selecciona la opción de ajuste de palabras/varias cadenas:

Especificar posición X

Quitar espacios en blanco	Si se activa esta opción, se quitan los espacios en blanco iniciales y finales de los campos delimitados.
Tratar caracteres de nueva línea como espacios	Si se activa esta opción, los caracteres de nueva línea se tratarán como espacios.
Permitir ceñido en el carácter guión	Si se activa esta opción, se puede ceñir la línea en un carácter guión.

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) solo para el texto. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa. Esto genera un comando MOVEH antes de los comandos SHx.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal (definida en el marco actual o el último MOVETO). Esto genera un comando MOVEHR.

Puntos de entrada de GEPKey

Escriba la descripción de GEPKey.

Las claves de GEP usadas por la función de entrada de puntos son un subconjunto de la lista de claves de GEP completas (como se usa en otros cuadros de diálogo DRAWB). El subconjunto de puntos de entrada de claves de GEP excluye las claves de GEP a todo color, y solo incluye aquellos con estilo de línea (continua, discontinua o en negrita).

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en la que se colocará el texto. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X o Especificar posición X + Y.

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) de la imagen. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan. Esto genera un comando MOVE.

Posición Y

Especifique la posición del eje Y (vertical) en la que se colocará el texto. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X + Y.

INSERTAR TEXTO EN LA RUTA

La opción Insertar texto en la ruta accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SHPATH. Utilice esta opción para definir el desplazamiento y la alineación del texto que se imprimirá en una ruta. Consulte [Dibujar ruta](#) para obtener información sobre la definición de la ruta en la que se coloca el texto.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SHPATH:

Mostrar texto

Introduzca el texto que se colocará en la ruta.

Desplazamiento de línea base

Introduzca el valor, en unidades actuales, de la distancia entre la línea de base del texto y la ruta. El valor puede ser positivo o negativo.

Desplazamiento de ruta

Introduzca el valor, en unidades actuales, de la distancia entre el inicio de la ruta y el inicio del texto.

Inicio de texto

Escriba el principio de la cadena de texto.

Fin de texto

Escriba el final de la cadena de texto.

Alineación

Elija una de estas opciones de alineación siguientes:

0	Alinear al inicio de la ruta
1	Alinear al final de la ruta
2	Alinear en el centro de la ruta
3	Justificar en toda la ruta

INSERTAR TEXTO DISTORSIONADO

La opción **Insertar texto distorsionado** abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SHPIT. Utilice esta opción para imprimir el texto distorsionado con una forma de cuadrilátero. El texto distorsionado rellenará o tendrá la forma del marco cuadrilátero. El texto puede o no tener un efecto de sombra paralela aplicado. También se puede dibujar el cuadrilátero mediante la codificación de un **DRAWPOL** adicional.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SHPIT:

Mostrar texto

Introduzca el texto que se distorsionará.

X superior izquierda

Introduzca la posición en el eje X (horizontal) en la que se colocará el punto superior izquierdo del cuadrilátero.

Y superior izquierda

Introduzca la posición en el eje Y (vertical) en la que se colocará el punto superior izquierdo del cuadrilátero.

X inferior izquierda

Introduzca la posición en el eje X (horizontal) en la que se colocará el punto inferior izquierdo del cuadrilátero.

Y inferior izquierda

Introduzca la posición en el eje Y (vertical) en el que se colocará el punto inferior izquierdo del cuadrilátero.
Introduzca la posición en el eje Y (vertical) en el que se colocará el punto inferior izquierdo del cuadrilátero.

X superior derecha

Introduzca la posición en el eje X (horizontal) en la que se colocará el punto superior derecho del cuadrilátero.

Y superior derecha

Introduzca la posición en el eje Y (vertical) en la que se colocará el punto superior derecho del cuadrilátero.

X inferior derecha

Introduzca la posición en el eje X (horizontal) en la que se colocará el punto inferior derecho del cuadrilátero.

Y inferior derecha

Introduzca la posición en el eje Y (vertical) en el que se colocará el punto inferior derecho del cuadrilátero.

Tipo de color de texto

Seleccione el color o la trama, o GEPKey.

GEPKey

Este campo se activa cuando Tipo de color de texto es **GEPKey**. Seleccione la GEPKey necesaria en la lista desplegable.

Color

Este campo se activa cuando Tipo de color de texto es **Color/patrón**. Seleccione el color necesario en la lista desplegable.

Trama

Este campo se activa cuando Tipo de color de texto es **Color/patrón**. Seleccione la trama necesaria en el menú.

Utilice el color de las sombras

Haga clic en **Usar color de sombra** si desea agregar un efecto de sombra al texto.

Desplazamiento X

Introduzca el valor de desplazamiento horizontal (en unidades actuales) para el efecto de sombra.

Desplazamiento Y

Introduzca el valor de desplazamiento vertical (en unidades actuales) para el efecto de sombra.

Tipo de color de sombra

Seleccione **Color/patrón** o **GEPKey**.

GEPKey

Este campo se activa cuando Tipo de color de sombra es **GEPKey**. Seleccione la GEPkey necesaria en el menú.

Color

Este campo se activa cuando Tipo de color de sombra es **Color/patrón**. Seleccione el color necesario en el menú.

Trama

Este campo se activa cuando Tipo de color de sombra es **Color/patrón**. Seleccione la trama necesaria en el menú.

Usar efecto espejo

Para utilizar la opción del efecto espejo, seleccione la casilla de verificación de **Usar efecto espejo**.

Rotación

Elija entre lo siguiente:

- Ninguno
- 90 grados
- 180 grados
- 270 grados

Ajuste

Elija entre lo siguiente:

- Ninguno
- Ajustar a la anchura
- Estirar a la anchura

Alineación

- izquierda
- derecha
- centro

INSERTAR TABLA

La opción Insertar tabla tiene acceso al cuadro de diálogo del comando Insertar BEGINTABLE. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para definir e insertar una tabla en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar BEGINTABLE:

/Width

Active esta casilla para introducir la anchura, en unidades actuales, de la tabla.

Parámetros de altura

Especificar altura

Active esta casilla para introducir los valores, en unidades actuales, de la altura y la anchura máximas de la tabla.

/Height

Introduzca la altura de la tabla en unidades actuales.

/MaxHeight

Introduzca la altura máxima permitida para la tabla en unidades actuales.

Parámetros de márgenes

/Margins

Active esta casilla de verificación para introducir los valores siguientes:

Superior

Escriba la distancia desde el centro de la página hasta la parte superior de la tabla en unidades actuales.

Inferior

Escriba la distancia desde el centro de la página hasta la parte inferior de la tabla en unidades actuales.

Izquierda

Escriba la distancia desde el centro de la página hasta la parte izquierda de la tabla en unidades actuales.

Derecha

Escriba la distancia desde el centro de la página hasta la parte derecha de la tabla en unidades actuales.

Parámetros de CellStroke

Los parámetros de CellStroke se aplican a todas las celdas de la tabla.

/CellStroke

Active esta casilla de verificación para introducir los parámetros de trazo de celda.

Todos

Active esta casilla de verificación para seleccionar los parámetros de trazo de celda en todos los lados de las celdas de la tabla. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Superior

Active esta casilla de verificación para seleccionar los parámetros de trazo de celda de la parte superior de las celdas de la tabla. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Inferior

Active esta casilla de verificación para seleccionar los parámetros de trazo de celda de la parte inferior de las celdas de la tabla. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Izquierda

Active esta casilla de verificación para seleccionar los parámetros de trazo de celda de la parte izquierda de las celdas de la tabla. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Derecha

Active esta casilla de verificación para seleccionar los parámetros de trazo de celda del lado derecho de las celdas de la tabla. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

/CellFill

Active esta casilla para asignar el relleno de las celdas de la tabla. La opción prefijada es "sin color".

/TextAtt

Active esta casilla para asignar los atributos de texto a las celdas de la tabla.

/Align

Active esta casilla de verificación para alinear el texto en las celdas de la tabla.

/TableStroke

Active esta casilla para especificar los valores de trazo de la tabla, un ejemplo de la GEPKey se muestra en el lado derecho de la ventana.

INSERTAR FILA DE LA TABLA

La opción Insertar fila de la tabla abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SHROW. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para definir e insertar una fila de una tabla en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SHROW:

Una ventana de comandos de celda se muestra en la parte superior del cuadro de diálogo. Muestra cada una de las definiciones del comando que conforman la fila de la tabla. Los cambios se realizan mediante los botones a la derecha de la ventana:

Insertar

Cuando la ventana de comandos de celda está vacía, el botón de inserción se utiliza para crear un nuevo comando de celda. Si todas las opciones de parámetros de celda se han definido, al hacer clic en el botón se inserta el nuevo comando de celda en la ventana Comandos de celda.

Si la definición de los comandos de celda se muestra en la ventana Comandos de celda y se selecciona o resalta, al hacer clic en el botón Insertar se crea y se inserta un nuevo comando de celda después o debajo, de la celda seleccionada.

Anexar

Este botón crea e inserta un nuevo comando de celda en la parte inferior de la lista actual de comandos de celda mostrados en la ventana Comandos de celda, independientemente de la celda seleccionada o resaltada.

Eliminar

Los comandos de celda creados e insertados en la ventana Comandos de celda se pueden eliminar a través de la selección del comando y la pulsación del botón Quitar

Actualizar

El botón Actualizar se usa para modificar el comando de celda seleccionado actualmente (destacado) en función de las opciones efectivas de parámetros, como se muestra más abajo en la ventana Comandos de celda.

/Width

Active la casilla de verificación para introducir la anchura, en unidades actuales, de la celda que se esté definiendo, o que esté seleccionada o resaltada en la ventana de comandos de celda.

Parámetros de altura

Especificar altura

Active esta casilla para introducir los valores, en unidades actuales, de la altura y la altura máximas de la celda.

/Height

Introduzca la altura de la celda en unidades actuales.

/MaxHeight

Introduzca la altura máxima permitida para la celda en unidades actuales.

FixHeight

Introduzca la altura fija permitida para la celda en unidades actuales. Si se especifican /Height y /MaxHeight, tomarán precedencia si el valor de /FixHeight no está dentro de estos valores.

Si se coloca en la matriz predefinida de parámetros de celda, define una altura fija de la fila (todas las celdas) a menos que esté rodeada en una celda siguiente por /Height o /MaxHeight.

/FixHeight evita la evaluación del tamaño del texto de cada celda, lo que proporciona un mejor rendimiento. /FixHeight se recomienda si el tamaño del texto es predecible y no se espera que sobrepase el cuadro.

Parámetros /Margin

Los valores especificados son la distancia del centro de la celda actual que se define o selecciona (resaltada) en la ventana Comandos de celda.

/Margins

Active esta casilla de verificación para introducir los valores siguientes:

Superior

Escriba la distancia del centro de la celda actual que se ha definido o seleccionado (resaltado) en la ventana Comandos de celda en la parte superior de la tabla en unidades actuales.

Inferior

Escriba la distancia del centro de la celda actual que se ha definido o seleccionado (resaltado) en la ventana Comandos de celda en la parte inferior de la tabla en unidades actuales.

Izquierda

Escriba la distancia del centro de la celda actual que se ha definido o seleccionado (resaltado) en la ventana Comandos de celda en la parte izquierda de la tabla en unidades actuales.

Derecha

Escriba la distancia del centro de la celda actual que se ha definido o seleccionado (resaltado) en la ventana Comandos de celda en la parte derecha de la tabla en unidades actuales.

Parámetros de CellStroke

Los parámetros de CellStroke se aplican a la celda actual que se define o selecciona (resalta) en la ventana Comandos de celda.

/CellStroke

Active esta casilla de verificación para introducir los parámetros de trazo de celda.

Todos

Active la casilla para seleccionar los parámetros de trazo de la celda para todos los lados de la celda que se está definiendo o seleccionando (resaltada) en la ventana Comandos de celda. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Superior

Active la casilla para seleccionar los parámetros de trazo de la celda para la parte superior de la celda que se está definiendo o seleccionando (resaltada) en la ventana Comandos de celda. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Inferior

Active la casilla para seleccionar los parámetros de trazo de la celda para la parte inferior de la celda que se está definiendo o seleccionando (resaltada) en la ventana Comandos de celda. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

Izquierda

Active la casilla para seleccionar los parámetros de trazo de la celda para la parte izquierda de la celda que se está definiendo o seleccionando (resaltada) en la ventana Comandos de celda. Se selecciona el

parámetro de una lista desplegable.

Derecha

Active la casilla para seleccionar los parámetros de trazo de la celda para el lado derecho de la celda que se está definiendo o seleccionando (resaltada) en la ventana Comandos de celda. Se selecciona el parámetro de una lista desplegable.

/CellFill

Active la casilla para asignar un relleno a las celdas en la celda que se define o selecciona actualmente (resaltada) en la ventana Comandos de celda. La opción prefijada es "sin color".

/TextAtt

Active la casilla para asignar atributos de texto a las celdas en la celda que se define o selecciona actualmente (resaltada) en la ventana Comandos de celda.

/Align

Active la casilla para alinear el texto en las celdas que se definen o seleccionan actualmente (resaltada) en la ventana Comandos de celda.

/CellText

Active la casilla para definir una cadena de texto que se mostrará en el lado de la celda que se define o selecciona actualmente (resaltada) en la ventana Comandos de celda.

/CellImage

Active la casilla para insertar una imagen en la celda que se define o selecciona actualmente (resaltada) en la ventana Comandos de celda. El botón Examinar a la derecha de esta opción permite buscar el archivo de imagen.

INSERTAR PANTÓGRAFO VACÍO

La opción Insertar pantógrafo vacío abre el cuadro de diálogo **Insertar el comando SETPAT**. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para definir el efecto especial de pantógrafo vacío.

En el cuadro de diálogo del comando **SETPAT**, utilice estos campos para crear el patrón de pantógrafo vacío.

PatternName

Este campo muestra el nombre del patrón; por ejemplo, /VP01.

TextPixelFrequency

Este campo define la frecuencia y el tamaño de píxel del texto que debe estar oculto.

BackgroundPixelFrequency

Este campo define la frecuencia y el tamaño de píxel del trozo de fondo que oculta el texto.

Color1

Se recomienda encarecidamente utilizar esta opción para seleccionar el fondo de píxel.

Color2

Esta opción permite seleccionar el color de píxel y el color de fondo del texto.

Htrans

Este valor se utiliza para la transformación horizontal de píxeles del fondo.

Vtrans

Este valor se utiliza para la transformación vertical de píxeles del fondo.

Girar

Este valor especifica el giro de los píxeles de fondo con un ángulo determinado.

TRAZAR CÍRCULO/CUADRO/ELIPSE

La opción Dibujar cuadro/círculo/elipse abre el cuadro de diálogo del Comando Insertar un cuadro/círculo/elipse. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para insertar uno o diversos cuadros, círculos o elipses; a continuación, inserte el comando en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Comando Insertar un cuadro/círculo/elipse:

Dibujar cuadro

Para introducir un comando de dibujar un cuadro, haga clic en **Dibujar cuadro**.

Dibujar círculo/elipse

Para dibujar un círculo o una elipse, haga clic en **Dibujar círculo/elipse**.

Al seleccionar la opción Dibujar círculo/elipse, se desactivan las funciones Esquinas redondeadas, Varios cuadros, Número de repeticiones, Desplazamiento Y y Desplazamiento X.

Puede editar un tipo de comando y pasar a cualquier otro comando mediante el cuadro de diálogo; por ejemplo, pasar de **DRAWB** a **DRAWC**. Guarde los resultados.

Posición X

Introduzca la posición del eje horizontal X donde desea colocar el cuadro.

Posición Y

Introduzca la posición del eje vertical Y donde desea colocar el cuadro.

Anchura

Introduzca el valor que se utilizará para la anchura del cuadro.

Altura

Introduzca el valor que se utilizará para la altura del cuadro.

Tipo de color

Para seleccionar GEPKey o color/patrón, use la lista.

GEPkey

Esta opción está activa cuando el Tipo de color está configurado con GEPKey. Para seleccionar la propiedad de elemento gráfico (GEPKey) a utilizar, seleccione la casilla de verificación **GEPkey**. El cuadro en el lado derecho del campo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todas las claves de GEP que están disponibles para ser utilizadas.

Color

Esta opción se activa si el tipo de color se configura como Color/Trama. Para seleccionar el color a utilizar al dibujar un cuadro, seleccione la casilla de verificación **Color**. El cuadro a la derecha de esta campo muestra el color y patrón seleccionados. La lista incluye todas las Colorkey que están disponibles para ser utilizadas.

Trama

Esta opción se activa si el tipo de color se configura como Color/Trama. Para seleccionar el patrón a utilizar al dibujar un cuadro, seleccione la casilla de verificación **Patrón**. El cuadro a la derecha de esta campo muestra el patrón y color seleccionados. La lista incluye todas las PATkey que están disponibles para ser utilizadas.

Esquinas redondeadas

Cuando las esquinas del cuadro son redondeadas, seleccione la casilla de verificación **Esquinas redondeadas**. Cuando se selecciona esta opción, se activa el campo Radio.

Flujo de texto

Si no piensa agregar texto a la forma definida, seleccione **Ninguno**. Si no desea colocar texto dentro, sobre ni alrededor de la forma definida, seleccione una de las otras opciones. La opción predeterminada es Ninguno. Elija una de estas opciones:

- Ninguno
- Texto en la ruta
- Texto en el interior de la forma
- Texto fuera de la forma

Radio

Especifique el radio que se utilizará para las esquinas del cuadro. Este campo solo se activa al seleccionar la opción Esquinas redondeadas.

Varios cuadros

Para dibujar más de un cuadro, seleccione la casilla de verificación **Varios cuadros**. Al seleccionar la opción Varios cuadros, se activan los campos Número de repeticiones, Desplazamiento X y Desplazamiento Y.

Número de repeticiones

Introduzca el valor del número de los cuadros que se trazarán. Este campo solo se activa al seleccionar la opción Varios cuadros.

Desplazamiento X

Introduzca el valor para agregar la posición X horizontal del cuadro anterior para proporcionar la posición del cuadro siguiente que se trazará.

Desplazamiento Y

Introduzca el valor para agregar la posición Y vertical del cuadro anterior para proporcionar la posición del cuadro siguiente que se trazará.

DIBUJAR POLÍGONO

La opción Dibujar polígono abre el cuadro de diálogo Insertar un comando DRAWPOL. Use este cuadro de diálogo para especificar la información que se usará para crear un polígono y, a continuación, inserte el comando en la posición actual del cursor. Este comando admite cadenas como parámetros, lo que permite utilizar las variables DBM como parámetros.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar un comando **DRAWPOL**:

Coordenada X

Introduzca las posiciones horizontales posteriores (Xpos) del polígono, junto con su correspondiente posición vertical (Ypos).

Coordenada Y

Introduzca las posiciones verticales posteriores (Ypos) del polígono, junto con su correspondiente posición horizontal (Xpos).

Redondear todo a enteros

Haga clic en el botón **Redondear al número entero** para redondear los valores a números enteros.

Tipo de color

Utilice el menú para seleccionar GEPKey o Color/Patrón.

GEPkey

Cuando el tipo de color se configura como GEPKey, se activa esta casilla. Utilice este cuadro para seleccionar la clave de la propiedad de elementos gráficos (GEP) que se usará. El cuadro en el lado derecho del campo muestra el color seleccionado. Esta lista incluye todas las claves de GEP que están disponibles para ser utilizadas.

Color

Este cuadro se activa si el tipo de color se configura como Color/Trama. Utilice este cuadro para seleccionar un color que se utilizará al dibujar un cuadro. El cuadro en el lado derecho de este campo muestra el color (y la trama) que se ha seleccionado. Esta lista incluye todas las Colorkeys que están disponibles para ser utilizadas.

Trama

Este cuadro se activa si el tipo de color se configura como Color/Trama. Utilice este cuadro para seleccionar una trama que se utilizará al dibujar un cuadro. El cuadro en el lado derecho de este campo muestra la trama (y el color) que se ha seleccionado. Esta lista incluye todas las PATkeys que están disponibles para ser utilizadas.

Flujo de texto

Utilice estas opciones para definir el flujo de texto en o alrededor de un objeto:

Ninguno	no se define ningún flujo de texto
Texto en la ruta	para colocar el texto en una ruta
Texto en el interior de la forma	al insertar texto en un objeto
Texto fuera de la forma	para ceñir el texto alrededor de un objeto

Botones

Use los botones disponibles en la parte superior derecha del cuadro de diálogo para eliminar, insertar, sustituir o unir las coordenadas X e Y de la manera siguiente:

Eliminar	Elimina la coordenada seleccionada.
Insertar	Inserta una nueva coordenada utilizando los campos de coordenadas X e Y.
Sustituir	Sustituye las coordenadas X e Y seleccionadas con la información introducida en los campos Coordenada X y Coordenada Y. En general, utilice este botón para modificar las coordenadas existentes.
Anexar	Inserta nuevas coordenadas mediante la información especificada en los campos Coordenada X y Coordenada Y.

DIBUJAR DIAGRAMAS DDG (BARRA/CURVA/CIRCULAR/PARETO/RADAR)

La opción Dibujar gráficos DDG (barra/curva/pie/pareto/radar) permite acceder al cuadro de diálogo Insertar comando Dibujar gráfico. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear gráficos de barras, curvas, circulares, Pareto o radar basados en datos y, a continuación, inserte el comando de gráficos en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar comando Dibujar gráfico:

Tipo de gráfico

Seleccione el botón que representa el tipo de gráfico que desee insertar:

Barra	insertar gráfico de barras (DRAWBAR)
Curva	insertar gráfico de curvas (DRAWCRV)
Circular	insertar gráfico circular (DRAWPIE)
Pareto	insertar gráfico de Pareto (DRAWPAR)
Radar	insertar un gráfico de radar (DRAWRDR)

Dimensiones del gráfico:

Anchura	Especifique la anchura que se utilizará para el gráfico. Este campo solo está disponible para los gráficos de barra, curva y pareto.
Altura	Especifique la altura que se utilizará para el gráfico. Este campo solo está disponible para los gráficos de barra, curva y pareto.
Radio	Especifique el radio que se utilizará para el gráfico. Este campo solo está disponible para los gráficos circulares y de radar.

Apilar este gráfico

Seleccione la casilla **Apilar este gráfico** para producir un gráfico de barras apiladas. La instrucción [/Stack true] se coloca en el cuadro Parámetros DDG.

Desapilar este gráfico

Seleccione la casilla **Desapilar este gráfico** para desapilar el gráfico de barras. La instrucción [/Stack false] se coloca en el cuadro Parámetros DDG.

Usar índice DDG

Seleccione la casilla de verificación **Usar índice DDG** para utilizar el índice DDG numérico para el gráfico. Cuando se selecciona esta casilla de verificación, se activa el campo situado a su derecha.

Este campo contiene el valor de índice DDG para el gráfico. Actualmente, el único valor admitido es 0. Este valor se calcula mediante la adición de todos los valores que están relacionadas con los parámetros necesarios. Consulte el archivo `xgf/demo/samddg.ps` para obtener una muestra de los códigos de DDG disponibles.

Cuando se selecciona esta casilla de verificación, se desactivan la casilla de verificación y el campo de Usar variable de valor de etiqueta, y los cuadros de Etiqueta y Valor. Esta casilla de verificación se desactiva al seleccionar la de verificación de **Usar variable de valor de etiqueta**.

Usar variable de valor de etiqueta

Seleccione la casilla de verificación **Usar variable de valor de etiqueta** para utilizar una variable para los pares de valor de etiqueta. Cuando se selecciona esta casilla de verificación, se activa el campo de entrada situado a su derecha.

Utilice el campo de entrada habilitado para introducir la variable que se asociará con los pares de valor de etiqueta. Esta variable se utiliza para cambiar el valor prefijado de un determinado parámetro. Especifique un número de pares de valor de etiqueta para su uso con una variable única y, a continuación, utilice la variable con el comando Dibujar gráficos DDG. Consulte el archivo `xgf/demo/samddg.ps` para obtener una muestra de los códigos de DDG disponibles.

Cuando se selecciona esta casilla de verificación, se desactivan la casilla de verificación y el campo de Usar índice DDG, y los cuadros de Etiqueta y Valor. Esta casilla de verificación se desactiva al seleccionar la de verificación de **Usar índice DDG**.

Etiqueta

Muestra las etiquetas que están disponibles para su uso en el gráfico.

- Utilice los botones **Insertar**, **Sustituir** y **Anexar** con la información introducida en los campos Etiqueta seleccionada y Valor seleccionado para crear y modificar los pares de valor de etiqueta.
- Utilice **Eliminar** para eliminar los pares de valor de etiqueta de este cuadro y el cuadro de Valor.

Esta casilla se desactiva al seleccionar la casilla de verificación de **Índice DDG** o de **Usar variable de valor de etiqueta**.

Valor

Muestra los valores que están disponibles para utilizar en el gráfico.

- Use los botones Insertar, Reemplazar y Anexar con la información especificada en los campos Etiqueta seleccionada y Valor seleccionado para crear y modificar los pares de valor de etiqueta.
- Utilice Eliminar para eliminar los pares de valor de etiqueta de este cuadro y el cuadro de Etiqueta.

Esta casilla se desactiva cuando se selecciona la casilla de verificación **Usar índice DDG** o **Usar variable de valor de etiqueta**.

Botones Etiqueta/Valor

Los cuadros Etiqueta y Valor muestran todos los pares de valor de etiqueta creados por el usuario. Use los botones disponibles a la derecha de estos cuadros para cambiar, agregar y eliminar los pares de valor de etiqueta como se indica a continuación:

Eliminar	Utilice este botón para eliminar el par de valor de etiqueta seleccionado de los cuadros Etiqueta y Valor.
Insertar	Use este botón para insertar el par de valor de etiqueta en la posición actual del cursor en los cuadros Etiqueta y Valor utilizando la información introducida en los campos Etiqueta seleccionada y Valor seleccionado.
Sustituir	Use este botón para cambiar el par de valor de etiqueta seleccionado en los cuadros Etiqueta y Valor utilizando la información introducida en los campos Etiqueta seleccionada y Valor seleccionado. En general, utilice este botón para modificar un par de etiqueta/valor existente en los cuadros Etiqueta y Valor.
Anexar	Use este botón para insertar el par de valor de etiqueta al final de la lista de pares de valor de etiqueta en los cuadros Etiqueta y Valor utilizando la información introducida en los campos Etiqueta seleccionada y Valor seleccionado.

Etiqueta seleccionada

Introduzca la información de la etiqueta para utilizar en el gráfico. Use los botones **Insertar**, **Sustituir** y **Anexar** con la información especificada en este campo, y el campo Valor seleccionado para crear y modificar los pares de valor de etiqueta.

Valor seleccionado

Introduzca la información del valor para utilizar en el gráfico. Use los botones **Insertar**, **Sustituir** y **Anexar** con la información especificada en este campo, y el campo Valor seleccionado para crear y modificar los

pares de valor de etiqueta.

Parámetros DDG

Muestra los cambios de parámetros que se realizan en el cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG. Los cambios que realice afectan al comando trazar Dibujar DDG solo del gráfico actual. Para acceder al cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG, haga clic en **Editar**. Consulte [Parámetros DDG](#) para obtener más información sobre los campos que se muestran en el cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG.

Editar

Haga clic en el botón **Editar** para acceder al cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG y realice cambios en los parámetros de este gráfico. Los cambios realizados se muestran en el cuadro Parámetros DDG y afectan al comando Dibujar gráficos DDG solo para el gráfico actual.

Parámetros de línea DDG

Para los gráficos Pareto, muestra los cambios de parámetros que se realizan en el cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG. Los cambios que realice afectan al comando trazar Dibujar DDG solo del gráfico actual. Para acceder al cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG, haga clic en **Editar**. Consulte [Parámetros DDG](#) para obtener más información sobre los campos que se muestran en el cuadro de diálogo Editar los parámetros de DDG.



Nota: Si desea que los parámetros de DDG afecten a todos los comandos de dibujar DDG, debe especificar la información del parámetro mediante el cuadro de diálogo Insertar comando SETPARAMS, al que puede acceder mediante la selección de **Configurar parámetros (DDG, FILLOMR, Format...)** desde el menú Marcas de la página.

Especificar posición X

Seleccione la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del gráfico. Al seleccionar esta casilla de verificación, se activa el campo Posición X.

Especificar posición relativa X

Seleccione la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal (definida en el marco actual o el último **MOVETO**). Esto genera un comando **MOVEHR**.

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa cuando se selecciona la casilla de verificación **Especificar posición X** o **Especificar las posiciones X e Y**.

Especificar posición X + Y

Seleccione la casilla de verificación **Especificar posición X + Y** para introducir la posición de los ejes X (horizontal) e Y (vertical) del gráfico. Al seleccionar esta casilla de verificación, se activan los campos Posición X y Posición Y.

Posición Y

Especifique la posición del eje Y (vertical) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa cuando se selecciona la casilla de verificación **Especificar posición X + Y**.

TRAZAR LA RUTA

La opción Dibujar ruta abre el cuadro de diálogo Editar comando DRAWPATH. Utilice este cuadro de diálogo para especificar una ruta en la que se colocará texto.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Editar comando DRAWPATH:

Puntos de origen/ruta

La ventana **Puntos de origen/ruta** contiene las información de coordenadas, en unidades actuales, que se incluirá en las opciones de comando **DRAWPATH**. Los valores mostrados se definen en los cuadros X1/Y1, X2/Y2 y X3/Y3 más abajo.

Eliminar

Haga clic en el botón **Eliminar** para eliminar una entrada resaltada de la ventana de visualización.

Insertar

Después de definir las coordenadas en las casillas X1 - Y3 descritas más abajo, haga clic en el botón **Insertar** para insertar las coordenadas.

Sustituir

Haga clic en el botón **Reemplazar** para sustituir la entrada destacada con las coordenadas definidas más abajo.

Anexar

Haga clic en el botón **Agregar** para agregar el valor destacado en la ventana a las opciones del comando **DRAWPATH**.

Redondear todo a enteros

Haga clic en el botón **Redondear todos a números enteros** para redondear todos los números, incluidos los números del cuadro de lista y los campos editables, del cuadro de diálogo a número enteros.

Tipo de punto

Seleccione una de estas opciones para activar los campos de entrada de datos respectivos:

Arco	Para dibujar una curva.
Segmento de línea	Para dibujar una línea recta.
Nuevo origen de ruta	Para especificar las coordenadas de un nuevo origen de ruta.

Valor de radio (para DRAWPATHR)

Introduzca un valor en unidades actuales al usar el comando **DRAWPATHR**. No se utiliza con el comando **DRAWPATH**.

X1 e Y1

Introduzca las coordenadas del punto consecutivo en la línea después de origen. Cuando se ha seleccionado el segmento de línea, será el punto final de la línea.

X2/Y2 y X3/Y3

Introduzca las coordenadas de los puntos consecutivos que se unen el punto anterior con una curva de Bezier. Para cerrar la ruta, las coordenadas X3 e Y3 deben ser iguales que el origen.

Tipo de color

Elija color/trama para seleccionar un color y la trama de la ruta o GEPKey para utilizar una GEPKey predefinida.

GEPkey

Cuando el tipo de color es GEPKey, se dispondrá de una lista de las GEPkeys existentes. Utilice la lista para elegir la tecla de la aplicación.

Color

Utilice el menú para elegir el color de la ruta que se ha definido. Seleccione Sin color cuando la ruta no deba ser visible, y cuando se utilizará para la colocación de texto.

Trama

Utilice el menú para elegir la trama de la ruta que se ha definido. Seleccione Sin trama cuando la ruta no deba ser visible, y cuando se usará para la colocación de texto.

Flujo de texto

Elija dónde se coloca el texto en relación con la ruta que se ha definido:

Ninguno	
Texto en la ruta	coloca el texto a lo largo de una línea.
Texto en el interior de la forma	coloca el texto en el interior de la forma definida.
Texto fuera de la forma	coloca el texto alrededor del exterior de la forma definida.

DIBUJAR RUTA (ESQUINAS REDONDEADAS)

La opción Dibujar ruta abre el cuadro de diálogo Insertar el comando DRAWPATHR. Utilice este cuadro de diálogo para especificar una ruta en la que se colocará texto.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando DRAWPATHR:

Puntos de origen/ruta

La ventana **Puntos de origen/ruta** contiene las información de coordenadas, en unidades actuales, que se debe incluir en las opciones de comando DRAWPATH. Los valores mostrados se definen en los campos X1/Y1, X2/Y2 y X3/Y3.

Eliminar

Haga clic en el botón **Eliminar** para eliminar una entrada resaltada de la ventana de visualización.

Insertar

Después de definir las coordenadas en las casillas X1 - Y3 descritas más abajo, haga clic en el botón

Insertar para insertar las coordenadas.

Sustituir

Haga clic en el botón **Reemplazar** para sustituir la entrada destacada con las coordenadas definidas más abajo.

Anexar

Haga clic en el botón **Agregar** para agregar el valor destacado en la ventana a las opciones del comando **DRAWPATH**.

Redondear todo a enteros

Haga clic en el botón **Redondear todos a números enteros** para redondear todos los números, incluidos los números del cuadro de lista y los campos editables del cuadro de diálogo a número enteros.

Tipo de punto

Seleccione una de estas opciones para activar los campos de entrada de datos respectivos:

Arco	para dibujar una curva.
Segmento de línea	para dibujar una línea recta.
Nuevo origen de ruta	para especificar las coordenadas de un nuevo origen de ruta.

Valor de radio (para DRAWPATHR)

Introduzca un valor en unidades actuales al usar el comando **DRAWPATHR**.

X1 e Y1

Introduzca las coordenadas del punto consecutivo en la línea después de origen. Cuando se ha seleccionado el segmento de línea, será el punto final de la línea.

X2/Y2 y X3/Y3

Introduzca las coordenadas de los puntos consecutivos que se unen el punto anterior con una curva de Bezier. Para cerrar la ruta, las coordenadas X3 e Y3 deben ser iguales que el origen.

Tipo de color

Elija Colo y Patrón para seleccionar un color y patrón de la ruta o GEPKey para utilizar una GEPKey predefinida.

GEPkey

Cuando el Tipo de color es GEPkey, se dispone de una lista de las GEPkey existentes. Utilice la lista para elegir la tecla de la aplicación.

Color

Utilice el menú para elegir el color de la ruta que se ha definido. Seleccione Sin color si la ruta no debe quedar visible, como cuando se utiliza para colocar texto.

Patrón

Utilice el menú para elegir la trama de la ruta que se ha definido. Seleccione Sin patrón si la ruta no debe quedar visible, como cuando se utiliza para colocar texto.

Flujo de texto

Elija dónde se colocará el texto en relación con la ruta que se ha definido:

Ninguno	
Texto en la ruta	Coloca el texto a lo largo de una línea.
Texto en el interior de la forma	Coloca el texto en el interior de la forma definida.
Texto fuera de la forma	Coloca el texto alrededor del exterior de la forma definida.

TRAZAR CÓDIGO DE BARRAS PDF417

La opción Dibujar código de barras PDF417 permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando PDF417. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear códigos de barra PDF417 y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar un comando PDF417:

Ventana de visualización de datos

Esta ventana contiene la información que se codificará en el código de barras PDF417.

Tipos de datos

Texto

Utilice esta opción para introducir los datos en el modo de compactación de texto. Los caracteres permitidos son:

CARACTERES IMPRIMIBLES	
(\n)	nueva línea o avance de línea
(\r)	retorno de carro
(\t)	ficha Horizontal
(\\)	barra invertida

Byte

Utilice esta opción para introducir los datos en el modo de compactación de bytes. Codifique cualquier valor de 8 bits de 0 a 255.

Numérico

Utilice esta opción para introducir los datos en el modo de compactación numérico. El modo de compactación numérico debería utilizarse para codificar cadenas largas de dígitos numéricos consecutivos. Aunque se puede realizar una llamada al modo de compactación numérica para cualquier longitud de dígitos, Xerox recomienda que se usa cuando hay 13 o más dígitos consecutivos.

Especificar número de líneas

Utilice este cuadro para opcionalmente especificar el número de filas para el código de barras.

Filas (3–90)

Introduzca el número de filas en el código de barras. El número debe estar en el rango de 3 a 90.

Especificar número de columnas

Utilice este cuadro para opcionalmente especificar el número de columnas para el código de barras.

Columnas (1–30)

Introduzca el número de columnas de datos en el código de barras. El valor debe estar comprendido entre 1 y 30.

Especificar relación de aspecto

Utilice este cuadro para especificar opcionalmente la relación de aspecto del código de barras.

Altura de la relación de aspecto

Introduzca la relación de aspecto horizontal del código de barras.

Anchura de la relación de aspecto

Introduzca la relación de aspecto vertical del código de barras.

Especificar nivel de control de errores

Utilice este cuadro para especificar opcionalmente el nivel de control de errores para el código de barras.

Nivel de control de errores

Introduzca el nivel de corrección/detección de errores, que debe estar en el rango de 0 a 8, donde 0 es la cantidad mínima y 8 la cantidad máxima de corrección. El nivel de error predefinido será un mínimo de dos y un máximo de cinco, en función del nivel de codificación de datos.

Un código de barras PDF417 puede codificar aproximadamente 1850 caracteres de texto, 1110 bytes o 2710 dígitos, con un nivel de error de 0. Para un nivel de error de 8, los límites son aproximadamente 830 caracteres de texto, 498 bytes o 1215 dígitos.

Truncamiento

Seleccione **Verdadero** en el menú para permitir que se trunque el código de barras, o Falso si no desea permitirlo.

Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación

Seleccione la casilla de verificación **Especificar escala o anchura, rotación y alineación** para especificar los valores del código de barras:

Escala (%) / Anchura

Utilice el menú para seleccionar el ajuste del tamaño del código de barras mediante la especificación de un porcentaje de escala o anchura en unidades actuales. Introduzca:

- Porcentaje de cambio del tamaño de la imagen en la página (por ejemplo, 100 indica un 100 por ciento). Esto permite aumentar o reducir la imagen proporcionalmente.
- Un valor numérico para un código de barras con una anchura fija.

Rotación

Introduzca el grado de giro del código de barras.

Alineación

Utilice este campo para seleccionar la posición en la que se va a alinear el código de barras. Este campo solo se activa si se selecciona la casilla de verificación **Especificar escala o anchura, rotación y alineación**. Estas opciones son disponibles actualmente:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro
21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar posición X

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del gráfico. Al seleccionar esta casilla de verificación, se activa el campo de posición X.

Especificar posición relativa X

Seleccione la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición es relativa y depende de la última posición horizontal principal, definida en el marco actual o el último **MOVETO**. Esto genera un comando **MOVEHR**.

Posición X

Especifique la posición del eje **X** (horizontal) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa cuando se selecciona la casilla de verificación **Especificar posición X** o **Especificar las posiciones X e Y**.

Especificar posición X + Y

Seleccione la casilla de verificación **Especificar posición X + Y** para introducir la posición de los ejes X (horizontal) e Y (vertical) del gráfico. Al seleccionar esta casilla, los campos **Posición X** y **Posición Y** se activan.

Posición Y

Especifique la posición del eje **Y** (vertical) en la que se colocará el gráfico. Este campo se activa cuando se

selecciona la casilla de verificación **Especificar posición X + Y**.

TRAZAR CÓDIGO DE BARRAS MAXICODE

La opción Dibujar código de barras MaxiCode permite acceder el cuadro de diálogo Insertar el comando MAXICODE. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear códigos de barras Maxicode y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando MAXICODE:

Datos de mensaje

Introduzca una cadena con los datos que se codificarán.

Modo

Elija la estructura de los datos del código de barras y la corrección de errores en el símbolo.

2	Crea un mensaje de portadora con estructura de EE. UU. que las portadoras utilizan como símbolo de clasificación de destino en el transporte marítimo.
3	Crea un mensaje de la portadora con estructura internacional que las portadoras utilizan como símbolo de clasificación de destino en el transporte marítimo.
4	Crea un símbolo que codifica información para fines distintos de la industria de envío. El modo 4 codifica un máximo de 93 caracteres o 138 dígitos, pero contiene menos correcciones/detecciones de errores que el modo 5.
5	Crea un símbolo que codifica información para fines distintos de la industria de envío. El modo 5 codifica un máximo de 77 caracteres o 113 dígitos, pero contiene menos correcciones/detecciones de errores que el modo 4.
6	Crea un símbolo que codifica un mensaje que se utiliza para programar lectores de código de barras (escáneres). El modo 6 codifica un máximo de 93 caracteres o 138 dígitos.

Los modos 2, 3, 4 y 6 usan la Corrección mejorada de errores (EEC) para el mensaje principal, y la corrección de errores estándar (SEC) para el mensaje secundario. El modo 5 utiliza CEE para los mensajes principales y secundarios.

Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación

Active la casilla **Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación** para especificar los valores del código de barras:

Escala (%)/Anchura

Use la lista desplegable para seleccionar el ajuste del tamaño del código de barras mediante la especificación de un porcentaje de escala o anchura en unidades actuales. Introduzca:

- Porcentaje de cambio del tamaño de la imagen en la página (por ejemplo, 100 indica un 100 por ciento). Esto permite aumentar o reducir la imagen proporcionalmente.
- Un valor numérico para un código de barras con una anchura fija.

Rotación

Introduzca el grado de giro del código de barras.

Alineación

Utilice este campo para seleccionar la posición en la que se va a alinear el código de barras. Este campo solo se activa al seleccionar el campo **Especificar escala o anchura, rotación y alineación**. Estas opciones son disponibles actualmente:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro
21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar parámetros opcionales

Haga clic en el campo **Especificar parámetros opcionales** para activar los cuadros de diálogo Valor de posición y Valor total. Se especifica la matriz anexada estructurada opcional si se anexan entre un mínimo de uno y un máximo de ocho códigos de barra Maxicode en un formato estructurado.

Valor de posición (1-8)

Introduzca la posición del código de barras.

Valor total (1-8)

Especificar el número total de códigos de barras anexados.

Especificar posición X

Seleccione la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del gráfico. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Seleccione la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal, definida en el marco actual o el último **MOVETO**. Esto genera un comando **MOVEHR**.

Posición X

Especifique la posición del eje **X** (horizontal) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa cuando se selecciona la casilla de verificación **Especificar posición X** o **Especificar las posiciones X e Y**.

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) del gráfico. Al activar esta casilla, se activan las casillas **Posición X** y **Posición Y**.

Posición Y

Especifique la posición del eje **Y** (vertical) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la casilla **Especificar posición X + Y**.

TRAZAR CÓDIGO DE BARRAS DATAMATRIX

La opción Dibujar código de barras DataMatrix abre el cuadro de diálogo Insertar el comando DATAMATRIX. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear códigos de barra DataMatrix y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.



Nota: DataMatrix es compatible con ECC 200.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando DATAMATRIX:

Datos de texto

Introduzca una cadena con los datos que se codificarán.

Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación

Active la casilla **Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación** para especificar los valores del código de barras:

Escala (%) / Anchura

Use la lista desplegable para seleccionar el ajuste del tamaño del código de barras mediante la especificación de un porcentaje de escala o anchura en unidades actuales. Introduzca:

- El porcentaje de cambio del tamaño de la imagen en la página (por ejemplo, 100 indica un 100%). Esto permite aumentar o reducir la imagen proporcionalmente.
- Un valor numérico para un código de barras con una anchura fija.

Rotación

Introduzca el grado de giro del código de barras.

Alineación

Utilice este cuadro para seleccionar la posición en la que se va a alinear el código de barras. Este campo solo se activa si se selecciona la casilla de verificación **Especificar escala o anchura, rotación y alineación**. Estas opciones son disponibles actualmente:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda

11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro
21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar rectángulo

Seleccione la casilla de verificación **Especificar rectángulo** para especificar un rectángulo.

Rectángulo

Elija una de las opciones siguientes:

0	Produce siempre un símbolo cuadrado.
1	Produce un símbolo rectangular si encajan los datos.

Especificar código

Seleccione la casilla de verificación **Especificar código** para especificar el método de codificación, que en la actualidad se limita a ASCII.

Codificación

Elija el método de codificación.

Especificar dimensión mínima (número de filas)

Seleccione la casilla de verificación **Especificar dimensión mínima** para especificar la dimensión mínima del código de barras.

MinDim

Introduzca el valor mínimo de las dimensiones del código de barras. El valor predeterminado es 1.

Especificar posición X

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del gráfico. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal (definida en el marco actual o el último MOVETO). Esto genera un comando MOVEHR.

Posición X

Especifique la posición del eje **X** (horizontal) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X o Especificar posición X + Y.

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) del gráfico. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan.

Posición Y

Especifique la posición del eje **Y** (vertical) en la que se colocará el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X + Y.

DIBUJAR CÓDIGO DE BARRAS AZTEC

La opción Dibujar código de barras AZTEC permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando AZTEC. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear un código de barras Aztec y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando AZTEC:

Datos de texto

Introduzca una cadena con los datos que se codificarán.

Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación

Para introducir valores para el código de barras, seleccione la casilla de verificación de **Especificar escala o anchura, rotación y alineación** y, a continuación, las opciones siguientes necesarias:

Escala (%) / Anchura

Para ajustar el tamaño del código de barras, introduzca un porcentaje de escala o la anchura en unidades actuales. Utilice la lista desplegable para seleccionar una de las opciones:

- El porcentaje de cambio del tamaño de la imagen en la página; por ejemplo, 100 indica 100 %. Esta opción permite aumentar o reducir la imagen proporcionalmente.
- Un valor numérico para un código de barras con una anchura fija.

Alineación

Para seleccionar la posición en la que se va a alinear el código de barras, use esta opción. Este campo solo está activado cuando se selecciona la casilla de verificación de **Especificar escala o anchura, rotación y alineación**. Están disponibles las siguientes opciones:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro

21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar nivel de error

Para especificar un grado de error, seleccione la casilla de verificación de **Especificar nivel de error**.

ELevel

Para indicar el nivel de error empleado en esta aplicación, introduzca un valor de entre 0 y 99. El valor predeterminado es 23.

Especificar dimensión mínima (número de capas)

Para especificar el número de capas que deben utilizarse en esta aplicación, seleccione la casilla de verificación de **Especificar dimensión mínima (número de capas)**.

MinDim

Para indicar la dimensión del símbolo o el número de capas empleado, introduzca un entero de 1–3. El valor predeterminado es 1.

Especificar posición X

Para introducir la posición del eje X horizontal en el gráfico, seleccione la casilla de verificación de **Especificar posición X**. Cuando se selecciona esta opción, se activa el campo de posición X.

Especificar posición relativa X

Para especificar una posición secundario del eje X horizontal, seleccione la casilla de verificación de **Especificar posición relativa X**. Esta posición es relativa, ya que depende de la última posición horizontal principal, definida en el marco actual o el último MOVETO. Esta acción genera un comando MOVEHR.

Posición X

Introduzca la posición del eje horizontal X donde desea colocar el gráfico. El campo se activa al seleccionar las opciones Especificar posición X o Especificar posición X + Y.

Especificar posición X + Y

Para introducir las posiciones del eje X horizontal y el eje V vertical en el gráfico, seleccione la casilla de verificación de **Especificar posición X + Y**. Al seleccionar esta opción, se activan los campos Posición X y Posición Y.

Posición Y

Introduzca la posición del eje vertical Y donde desea colocar el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la opción Especificar posición X + Y.

TRAZAR CÓDIGO DE BARRAS CÓDIGOQR

La opción Trazar código de barras QRCode permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando QRCODE. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear un código de barras QRCode y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.

*

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando de código de barras QR CODE:

Ventana de visualización de datos

Esta ventana contiene la información que se codificará en el código de barras **QR CODE**.

Tipos de datos:

Texto

Introduzca una cadena con los datos de texto que se codificarán.

Los datos se codifican en una densidad de 2 caracteres por 11 bits. Hay 45 caracteres permitidos:

- 10 dígitos numéricos (0–9)
- 26 caracteres alfabéticos (A–Z)
- 9 símbolos (SP, \$, %, *, +, -, ., /, :)

Byte

Introduzca una cadena con datos que se vaya a codificar.

El modo codifica el conjunto de caracteres Latin/Kana de 8 bits configurados con JIS X 0201 (valores de caracteres de 00 a FF hex) con una densidad de 8 bits por carácter.

Datos Kanji

Introduzca una cadena con datos Kanji que se vaya a codificar.

El modo Kanji codifica los caracteres Kanji según el sistema Shift JIS en función de JIS X 0208 con una densidad de un carácter de dos bytes por cada 13 bits. Los valores de Shift JIS se desplazan desde los valores de JIS X 0208.

Datos mixtos

Introduzca una cadena con datos mixtos que se vaya a codificar.

Este modo codifica secuencias de datos en una combinación de cualquiera de los modos de compactación.

Datos numéricos

Introduzca una cadena con datos numéricos que se vaya a codificar.

Este modo codifica los datos del conjunto de dígitos decimales (0-9) a una densidad de 3 caracteres de datos por cada 10 bits.

Cadena de datos

Utilice esta opción para introducir una cadena de datos.

Especificar nivel de control de errores

Seleccione la casilla de verificación **Especificar nivel de control de errores** para especificar un nivel de control de errores.

Nivel de control de errores

Introduzca un valor entre 1 y 4 para indicar el nivel de corrección/detección de errores que se debe utilizar.

1 es la cantidad mínima de corrección y 4 es la cantidad máxima. Este intervalo corresponde a los niveles de L, M, Q y H respectivamente. Nivel 2 o M, es el valor predeterminado cuando no se especifica un nivel de

control de errores.

Especificar matriz anexada estructurada

Seleccione la casilla de verificación **Especificar matriz anexada estructurada** para especificar la matriz anexada estructurada.

Se especifica la matriz anexada estructurada opcional si se va a anexar más de un código de barras QR (hasta 16) en un formato estructurado. La matriz contiene dos elementos que pueden utilizarse como se define en los cuadros de posición y recuento.

Valor de posición (1–16)

Introduzca la posición del código de barras en el conjunto de códigos de barras anexado.

Valor total (1–16)

Especificar el número total de códigos de barras anexados.

Especificar versión de QR

Seleccione la casilla de verificación **Especificar versión de QR** para especificar la versión de QR que se utilizará.

Versión de QR (1-40)

La versión de QR es un número entre 1 y 40. Si no se especifica un número de versión, la versión más indicada se determinará a partir del número de caracteres de datos codificados y el nivel de control de errores.

Usar Patrón de máscara o Matriz de patrón de máscara

Seleccione la casilla de verificación **Usar Patrón de máscara o Matriz de patrón de máscara** para especificar el uso de un patrón de máscara o una matriz de máscara.

Patrón de máscara (1-8)

Introduzca un valor entre 1 y 8, o una matriz de números, para definir la matriz o patrón de máscara. 1 es el valor prefijado.

Usar QR óptimo

Seleccione la casilla de verificación **Usar QR óptimo** para introducir un valor de QR óptimo.

QR óptimo

QR óptimo es un parámetro de mejora de rendimiento. Activa/desactiva accesos directos en el análisis de tramas de máscara. -1 activa los accesos directos, otros números desactivan los accesos directos.

Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación

Active la casilla **Especificar la escala o la anchura, el giro y la alineación** para especificar los valores del código de barras:

Escala (%) / Anchura

Use la lista desplegable para seleccionar el ajuste del tamaño del código de barras mediante la especificación de un porcentaje de escala o anchura en unidades actuales. Introduzca:

- El porcentaje de cambio del tamaño de la imagen en la página (por ejemplo, 100 indica un 100%). Esto permite aumentar o reducir la imagen proporcionalmente.
- Un valor numérico para un código de barras con una anchura fija.

Rotación

Introduzca el grado de giro del código de barras.

Alineación

Utilice este cuadro para seleccionar la posición en la que se va a alinear el código de barras. Este campo solo se activa si se selecciona la casilla de verificación **Especificar escala o anchura, rotación y alineación**. Estas opciones son disponibles actualmente:

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro
21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar posición X

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del gráfico. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal (definida en el marco actual o el último MOVETO). Esto genera un comando MOVEHR.

Posición X

Especifique la posición del eje **X** (horizontal) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X o Especificar posición X + Y.

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) del código de barras. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan.

Posición Y

Especifique la posición del eje **Y** (vertical) en el que se colocará el código de barras. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X + Y.

TRAZAR CÓDIGO DE BARRAS USPS DE 4 ESTADOS

La opción Dibujar código de barras Estado USPS 4 permite acceder al cuadro de diálogo Insertar comando USPS4CB. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear códigos de barras USPS 4-State y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Dibujar comando **USPS4CB**:

Datos de seguimiento

Introduzca los datos de seguimiento para esta aplicación. Los datos de seguimiento son una cadena de datos de seguimiento de 20 dígitos que contiene los subcampos siguientes:

- Identificador de código de barras de 2 dígitos. El segundo dígito debe ser del 0 al 4.
- Campo de servicios especiales de 3 dígitos.
- Campo de identificador de cliente de 6 dígitos.
- Campo de número de secuencia de 9 dígitos.

Código de ruta

Introduzca el código de ruta de esta aplicación. El código de ruta es el código postal del punto de entrega. Puede ser en cualquiera de las 4 formas aceptadas por USPS:

()	Una cadena vacía o nula para ningún código postal
(12345)	Un código postal de 5 dígitos
(12345-6789)	Un código de 9 dígitos, postal+4
(12345-6789 01)	Un código de once dígitos, postal+4 + 2 dígitos DPC

Especificar alineación

Seleccione la casilla de verificación **Especificar alineación** para introducir los valores de alineación.

Alineación

Elija el valor de alineación en el menú de opciones disponible.

0	Superior izquierda
1	Superior derecha
2	Superior centro
10	Inferior izquierda
11	Inferior derecha
12	Inferior centro
20	Izquierda centro

21	Centro derecha
22	Centro centro

Especificar posición X

Seleccione la casilla de verificación **Especificar posición X** para introducir el eje X (horizontal) del código de barras. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición es relativa y depende de la última posición horizontal principal, definida en el marco actual o el último **MOVETO**. Esto genera un comando MOVEHR.

Posición X

Especifique la posición del eje **X** (horizontal) en el que se colocará el código de barras. Este campo se activa al seleccionar la casilla **Especificar posición X** o **Especificar posición X + Y**.

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) del código de barras. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan.

Posición Y

Especifique la posición del eje **Y** (vertical) en el que se colocará el código de barras. Este campo se activa al seleccionar la casilla **Especificar posición X + Y**.

TRAZAR CÓDIGO DE BARRAS NUMÉRICO LINEAL

La opción Dibujar código de barras numérico lineal abre el cuadro de diálogo Insertar el comando DRAWBC. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información que utilizará para crear un código de barras numérico lineal y, a continuación, inserte el comando de código de barras en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando DRAWBC:

Datos numéricos

Introduzca los datos numéricos que se incluirán en el código de barras.

Tipo de código de barra

Seleccionar:

- /UPCA (11 dígitos)
- /UPCE (7 dígitos)
- /EAN5 (5 dígitos)
- /EAN8 (7 dígitos)
- /EAN13 (12 dígitos)
- /DATABAR

Usar escala

Seleccione la casilla de verificación Usar escala para introducir el porcentaje que desea aumentar (valor positivo) o disminuir (valor negativo) la dimensión horizontal o vertical del código de barras.

Opción de impresión

Seleccione la opción de impresión en la lista desplegable. Seleccionar:

0	No imprimir dígitos legibles por el ojo humano
10	Imprimir dígitos legibles por el ojo humano

Tipo de barra de datos

Seleccione el tipo de barra de datos en la lista desplegable.

0	GS1 DataBar Omnidireccional
1	GS1 DataBar Truncado
2	GS1 DataBar Apilado
3	GS1 DataBar omnidireccional apilado
4	GS1 DataBar Limitado
5	GS1 DataBar Expandido
6	GS1 DataBar Expandido apilado



Nota: Las opciones de Databar 0–4 pueden incluir 13 o 14 dígitos. Si se especifican 14 dígitos, el decimocuarto dígito se considera un marcador de posición y se sustituye por un dígito de comprobación calculado. Los datos introducidos en las opciones 5 y 6 de Databar requieren el número exacto de dígitos esperado por el identificador de aplicación anterior. El último dígito puede ser un número, porque se considera un marcador de posición y se sustituye por el dígito de comprobación calculado.

Segmentos por fila

Esta opción está disponible solamente si se selecciona Databar tipo 6 (GS1 Databar Expandido apilado). Los valores admitidos son 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 y 20.

RELLENAR CUADRÍCULA OMR

La opción Llenar cuadrícula OMR abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **FILLOMR**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información para rellenar una matriz OMR e insertar el comando **FILLOMR** en la posición de cursor actual.

Cadena de respuesta

Parámetros FILLOMR

Los **parámetros FILLOMR** se enumeran a continuación; consulte **Parámetros FILLOMR** en la descripción de **SETPARAMS** para obtener más información:

- /OMRMap
- /OMRDir
- /OMRHskip
- /OMRVskip
- /OMRHdisp
- /OMRVdisp
- /OMRMode
- /OMRslugFont
- /OMRslugSize
- /OMRslugChar
- /OMRWriteResp

Todos los parámetros tienen valores predeterminados integrados que se pueden modificar mediante **SETPARAMS**. La matriz de **FILLOMR** puede proporcionarse con solo los parámetros que se diferencian de las opciones predeterminadas.

Especificar posición X

Seleccione la casilla de verificación **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) de la matriz. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición es relativa y depende de la última posición horizontal principal, definida en el marco actual o el último **MOVETO**. Esto genera un comando **MOVEHR**.

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en la que se colocará la matriz. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X o Especificar posición X + Y.

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) de la cuadrícula. Al seleccionar esta casilla de verificación, se activan los campos Posición X y Posición Y.

Posición Y

Introduzca la posición del eje Y (vertical) en el que se colocará la cuadrícula. Este campo se activa cuando se selecciona la casilla de verificación **Especificar posición X + Y**.

TRAZAR LAS MARCAS DE CORTE

La opción Dibujar marcas de corte abre el cuadro de diálogo Insertar el comando CUTMARK. Utilice este cuadro de diálogo para especificar las marcas de impresión para guiar el corte de diseños de varias en una o áreas que quedan fuera de la página acabada.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando CUTMARK:

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en la que se colocará la marca de corte.

Posición Y

Especifique la posición del eje Y (vertical) en la que se colocará la marca de corte.

Longitud

Introduzca la longitud de la marca en las unidades actuales.

Anchura

Introduzca la anchura de las líneas en las unidades actuales.

Tipo

Elija el tipo de marca de corte de la lista desplegable:

0	Superior izquierda
1	Inferior izquierda
2	Inferior derecha
3	Superior derecha
4	Vertical abajo
5	Vertical arriba
6	Vertical centro
7	Horizontal derecha
8	Horizontal izquierda
9	Horizontal centro

CONFIGURAR PARÁMETROS (DDG, FILLOMR, FORMAT...)

La opción Configurar parámetros (DDG, FILLOMR, Format...) abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPARAMS**. Utilice las pestañas de la parte superior del cuadro de diálogo para seleccionar uno de estos tipos de parámetros:

- **Parámetros DDG**
- **Parámetros FILLOMR**
- **Otros parámetros**
- **Parámetros de formato**
- **Parámetros de diseño**

Los cuadros de diálogo para cada tipo de parámetro facilitan un medio para configurar los valores exclusivos de los parámetros.

Cada uno de los cuadros de diálogo de Insertar el comando **SETPARAMS** incluye un botón Valores prefijados en la parte inferior del cuadro de diálogo. Al hacer clic en este botón, se restablecen todos los parámetros del cuadro de diálogo a sus valores prefijados.

Parámetros DDG

Utilice el cuadro de diálogo Parámetros DDG para especificar la información que se utilizará para definir los parámetros de los gráficos de barras controlados por datos y, a continuación, inserte el comando **SETPARAMS** en la posición de cursor actual.

Los campos siguientes aparecen en la pestaña Parámetros DDG, en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPARAMS.

- Para ver todos los parámetros DDG, utilice el control deslizante.
- Para activar un campo, seleccione la casilla de verificación.
- Para desactivar un campo, anule la selección de la casilla de verificación.

3D

Para introducir valores del parámetro /3D en la posición del cursor, utilice el campo 3D. Para especificar funciones de 3D, seleccione una opción:

verdadero	El DDG es tridimensional.
falso	El DDG no es tridimensional.

3DAngle

Para introducir valores del parámetro /3DAngle en la posición del cursor, seleccione la casilla de verificación de 3DAngle. En el campo 3DAngle, introduzca el valor numérico del ángulo que se utilizará para el DDG 3D. El valor predeterminado es 0.3.

0–1	Muestra el lado derecho de las barras.
1–2	Muestra el lado izquierdo de las barras.

3DThickness

Utilice este campo para introducir valores del parámetro /3DThickness en la posición del cursor. En el campo 3DThickness, introduzca el valor numérico del grosor que se utilizará para el DDG 3D. El valor numérico indica el porcentaje de radio, el porcentaje de la anchura de la barra o el porcentaje de la anchura. El valor predeterminado es 0.35.

BarSpace

Utilice este campo para introducir valores del parámetro /BarSpace en la posición del cursor. El número es el valor de la cantidad de espacio entre las barras. El valor numérico indica el porcentaje de la anchura de barra. El valor predeterminado es 0.4.

BarSpace2

Para introducir valores del parámetro /BarSpace2 en la posición del cursor, utilice el campo BarSpace2. Los valores establecen el espaciado entre un grupo de barras. Los valores posibles son los mismos valores de

BarSpace.

BGColor

Para introducir valores del parámetro /BGColor en la posición del cursor, utilice el campo BGColor. Para seleccionar el color y el patrón que se utilizará para el fondo de una barra o gráfico de curvas, seleccione un color de la lista.

- El primer cuadro contiene una lista de todos los Colorkeys disponibles.
- El segundo cuadro contiene una lista de todas las claves de trama disponibles.
- El cuadro a la derecha de este campo muestra el color y la trama seleccionada.
- El valor predeterminado es Blanco.
- Para transparencias, utilice **nulo** en lugar de un Colorkey.

BGLineColor

Para introducir valores del parámetro /BGLineColor en la posición del cursor, utilice los campos de BGLineColor. Para seleccionar el color y patrón que se utilizarán en las líneas de escala del fondo horizontales de una barra o gráfico de curvas, seleccione un color y un patrón de la lista.

- El primer cuadro contiene una lista de todos los Colorkeys disponibles.
- El segundo cuadro contiene una lista de todas las claves de trama disponibles.
- El cuadro a la derecha de este campo muestra el color y la trama seleccionada.
- Especifique el color para las líneas de escala de fondo horizontales. El valor predeterminado es Blanco.

BurstList

Para introducir valores del parámetro /BurstList en la posición del cursor, utilice el campo BurstList. Introduzca la lista de etiquetas que se pueden separar si /SliceBurst no es 0.

ChartDir

Para introducir valores del parámetro /ChartDir en la posición del cursor, utilice el campo ChartDir.

Para definir la dirección de gráfico de **DRAWBAR** y **DRAWCRV**, seleccione uno de estos valores:

0	Abajo-arriba
1	Izquierda-Derecha
2	Arriba-abajo
3	Derecha-izquierda

ChartOrder

Para introducir valores del parámetro /ChartOrder en la posición del cursor, utilice el campo ChartOrder.

Utilice los campos ChartOrder con los comandos **DRAWBAR** y **DRAWCRV**. Introduzca uno de los valores siguientes:

0	Imprimir los elementos de izquierda a derecha o de arriba a abajo
1	Imprimir los elementos de derecha a izquierda o de abajo a arriba

CheckLabelOverlap

Para introducir valores del parámetro /CheckLabelOverlap en la posición del cursor, utilice el campo CheckLabelOverlap. El campo CheckLabelOverlap activa o desactiva el control de superposición de etiquetas de gráficos circulares. El valor predeterminado true impide la superposición de etiquetas.

ClusterMode

Para introducir valores del parámetro /ClusterMode en la posición del cursor, utilice el campo ClusterMode. El campo establece el modo de presentación de un grupo de barras: 0 para barras apiladas. 1 para barras paralelas en vertical.

ColorCycle

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /ColorCycle en la posición del cursor para establecer el modo del ciclo de color.

Seleccione uno de estos valores para el modo de ciclo de color:

0	Automático (más apropiado)
1	Ciclo en elemento (grupo)
2	Ciclo en el gráfico completo

Tabla de color (editar más abajo)

Seleccione esta casilla de verificación para ver el cuadro Tabla de color y para activar la sección **Tabla de color (editar más abajo)**. Este cuadro contiene una lista de Colorkeys que se ha seleccionado para la tabla de color del gráfico. Esta información es solo de pantalla, no se seleccionan los elementos de la tabla de color en este cuadro.

Para agregar, modificar o eliminar elementos de la Tabla de color, seleccione **Tabla de color (editar más abajo)** y, a continuación, utilice la sección Tabla de color para realizar cambios en la Tabla de color.

- Si realiza cambios en la sección Tabla de color de este cuadro de diálogo y hace clic en Guardar, se conservarán los cambios.
- Si realizan cambios en la sección Tabla de color de este cuadro de diálogo pero no hace clic en **Guardar**, para restablecer la lista de la Tabla de color deberá anular la selección de esta casilla de verificación y volver a seleccionarla a continuación. Esta acción desactiva la sección Tabla de color, restablece los valores de la lista Tabla de color de la última vez que se guardó y activa de nuevo la lista Tabla de color.

Para transparencias, utilice **nulo** en lugar de un Colorkey.

DrawMode

Para introducir valores del parámetro /DrawMode en la posición del cursor, utilice el campo DrawMode. DrawMode determina cómo se rellena el área de radar de un gráfico. Introduzca uno de los valores siguientes:

0	Trazar el área de radar (predeterminado)
1	Rellenar el área de radar

ExtraSpace

Para introducir valores del parámetro /ExtraSpace en la posición del cursor, utilice el campo ExtraSpace. Introduzca el valor para la cantidad de espacio superior e inferior que se utilizará con DDG cuando se selecciona 0 en el campo FitSpace. Introduzca un valor numérico para indicar un porcentaje de tamaño de la fuente. El valor predeterminado es 1.

FitSpace

Para introducir valores del parámetro /FitSpace en la posición del cursor, utilice el campo FitSpace. Seleccione la opción para ajustar el DDG en el espacio disponible en la página:

0	Utilice los tamaños fijos del DDG.
1	Ajustar el DDG en el espacio de Record Processing Entry (RPE).
2	Cancele la opción 3D cuando el radio sea inferior al tamaño máximo.
4	Use la opción 3D cuando el radio sea superior al tamaño máximo.
8	Ajuste el grosor 3D para permitir que DDG se ajuste a la página.

HalfPie

Para introducir valores del parámetro /HalfPie en la posición del cursor, utilice el campo HalfPie. Para seleccionar el criterio de visualización para un gráfico circular, utilice el cuadro de lista y, a continuación, seleccione un valor:

-1	Mostrar la mitad inferior del gráfico circular.
0	Mostrar todo el gráfico circular.
1	Mostrar la mitad superior del gráfico circular.

KeepRatio

Para introducir valores del parámetro /KeepRatio en la posición del cursor, utilice el campo KeepRatio. Para especificar el grosor 3D en base a la anchura de la barra, utilice el cuadro de lista y, a continuación, seleccione una opción:

verdadero	El grosor 3D se basa en la anchura de la barra.
falso	El grosor 3D se basa en la anchura de la página.

LabelColw

Para introducir valores del parámetro /LabelColw en la posición del cursor, utilice el campo LabelColw. Introduzca la anchura de la columna como un porcentaje de la anchura del gráfico para el ajuste de etiqueta en gráficos horizontales.

LabelDashColor

Para introducir valores del parámetro /LabelDashColor en la posición del cursor, utilice los campos de LabelDashColor. Para seleccionar el color y el patrón de los guiones de etiquetas de un gráfico circular, utilice las listas.

- El primer cuadro contiene una lista de todos los Colorkeys disponibles.
- El segundo cuadro contiene una lista de todas las claves de trama disponibles.
- El cuadro a la derecha de este campo muestra el color y la trama seleccionada.

LabelDashWidth

Para introducir valores del parámetro /LabelDashWidth en la posición del cursor, utilice el campo LabelDashWidth. Introduzca el valor de la anchura que se utilizará para el guión contenido en las etiquetas del DDG. Para indicar la anchura en puntos, introduzca un valor numérico. El valor predeterminado es 0.5.

LabelOffset

Para introducir valores del parámetro /LabelOffset en la posición del cursor, utilice el campo LabelOffset. Especifique el valor de desplazamiento que se utilizará para la etiqueta en el gráfico controlado por datos (DDG). Este valor indica el desplazamiento de las etiquetas de los gráficos circulares cuando SpotSize = 0. Para indicar el porcentaje del radio, introduzca un valor numérico. El valor predeterminado es 0.1.

LineDash

Para introducir valores del parámetro /LineDash en la posición del cursor, utilice el campo LineDash. Para definir el guión de la línea con DRAWCRV, especifique el tamaño en puntos de segmentos consecutivos continuos y en blanco.

MaxVal

Para introducir valores del parámetro /MaxVal en la posición del cursor, utilice el campo MaxVal. Especifique un valor máximo para la escala fija.

MinVal

Para introducir valores del parámetro /MinVal en la posición del cursor, utilice el campo MinVal. Especifique un valor máximo para la escala fija.

MergeValue

Para introducir valores del parámetro /MergeValue en la posición del cursor, utilice el campo MergeValue. Para combinar valores que tengan las mismas etiquetas, utilice el cuadro de lista y, a continuación, seleccione una opción:

verdadero	Combinar valores que tienen etiquetas iguales.
falso	No se combinan los valores que tienen etiquetas iguales.

OffsetValue

Para introducir valores del parámetro /OffsetValue en la posición del cursor, utilice el campo OffsetValue.

OriLine

Para introducir valores del parámetro /OriLine en la posición del cursor, utilice el campo OriLine.

Cuando el parámetro está definido como "true" (verdadero), se agrega una línea desde el origen del gráfico a 0.0 del primer punto. El valor predeterminado es false.

PlotSymbol

Para introducir valores del parámetro /PlotSymbo en la posición del cursor, utilice el campo PlotSymbo. Para una sola especificación de símbolo de trazado como carácter, tamaño, especificación de color, etc., o una matriz de especificaciones de símbolos de trazado, introduzca null.

PrintLabel

Para introducir valores del parámetro /PrintLabel en la posición del cursor, utilice el campo PrintLabel.

Para imprimir etiquetas en gráficos de barras o curvas, seleccione uno de estos valores:

0	No imprime etiquetas.
1	Imprime etiquetas debajo del eje X.
2	Imprime etiquetas al final de las barras.

PrintScale

Para introducir valores del parámetro /PrintScale en la posición del cursor, utilice el campo PrintScale.

Para activar el campo, seleccione la casilla de verificación. Para imprimir una escala en gráficos de barras o curvas, utilice el cuadro de lista y, a continuación, seleccione una opción:

0/falso	No imprime escalas.
1/verdadero	Imprime una escala en la esquina inferior izquierda de un gráfico.
2	Imprime una escala en la esquina superior derecha de un gráfico.

PrintValue

Para introducir valores del parámetro /PrintValue en la posición del cursor, utilice el campo PrintValue. Para imprimir valores en gráficos de barras o curvas y porcentajes en gráficos circulares, utilice el cuadro de lista:

verdadero	Se imprimen valores o porcentajes.
falso	No se imprimen valores o porcentajes.

ScaleStep

Para permitir la entrada de valores del parámetro /ScaleStep en la posición del cursor, utilice el campo ScaleStep.

ShadeAdjust

Si está activado 3D, la opción **ShadeAdjust** permite controlar el sombreado.

Los valores posibles para el parámetro /ShadeAdjust son:

[-1 <0]	Sombreado más claro: Cuanto más bajo sea el número, más claro es el sombreado.
0	Sin sombreado.
[>0 1]	Sombreado más oscuro: Cuanto más alto sea el número, más oscuro es el sombreado.

SliceBurst

Para introducir valores del parámetro /SliceBurst en la posición del cursor, utilice el campo SliceBurst. Introduzca el valor de expansión que se utilizará para las líneas del sector o los bordes de barras en el DDG. Para indicar el porcentaje del radio, introduzca un valor numérico. Un valor de 0 no especifica ninguna expansión.

SliceSepColor

Para introducir valores del parámetro /SliceSepColor en la posición del cursor, utilice el campo SliceSepColor. Para seleccionar el color y la trama que se utilizarán para los bordes del sector o barra, utilice las listas:

- El primer cuadro contiene una lista de todos los Colorkeys disponibles.
- El segundo cuadro contiene una lista de todas las claves de trama disponibles.
- El cuadro a la derecha de este campo muestra el color y la trama seleccionada.
- El valor predeterminado es negro.

SliceSepWidth

Para introducir valores del parámetro /SliceSepWidth en la posición del cursor, utilice el campo SliceSepWidth. Introduzca el valor de la anchura que se utilizará para las líneas del sector o los bordes de barras en el DDG. Para indicar la anchura en puntos, introduzca un valor numérico. El valor predeterminado es 0.5.

SpotLabels

Para introducir valores del parámetro /SpotLabels en la posición del cursor, utilice el campo SpotLabels. Cuando DRAWBAR se alimenta con varios valores de elementos, introduzca las etiquetas asociadas con colores directos.

SpotOffset

Para introducir valores del parámetro /SpotOffset en la posición del cursor, utilice el campo SpotOffset.

Introduzca el valor para el desplazamiento horizontal de los puntos de tramado desde el centro del gráfico. El valor numérico indica el porcentaje de radio o el porcentaje de la anchura.

- Un número positivo desplaza arriba y a derecha.
- Un número negativo desplaza abajo y a izquierda.
- El valor predeterminado es 1.4.

SpotSize

Para introducir valores del parámetro /SpotSize en la posición del cursor, utilice el campo SpotSize.

Introduzca el valor para el tamaño de los puntos. Para indicar el porcentaje del tamaño de fuente,

introduzca un valor numérico. Un valor de 0 no especifica ningún punto.

Stack

Para introducir valores del parámetro /Stack en la posición del cursor, utilice el campo Stack. Seleccione uno de los valores siguientes:

verdadero	El gráfico de barras es apilado.
falso	El gráfico de barras no es apilado.

ValueColor

Utilice este campo para introducir un parámetro /ValueColor en la posición de cursor.

XFloat

Para introducir valores del parámetro /XFloat en la posición del cursor, utilice el campo XFloat. Seleccionar:

verdadero	El eje X es flotante.
falso	El eje X siempre es 0.

Las siguientes son opciones de Código DDG.

Usar código DDG

Para activar el cuadro de lista de códigos DDG, seleccione la casilla **Usar código DDG**. Para seleccionar accesos directos de códigos DDG para utilizar en los parámetros de DDG, utilice el cuadro de lista. El total de parámetros seleccionados se acumula en el campo Usar código DDG en función de las selecciones que haya realizado y guardado.

Botones de código DDG

A la izquierda del cuadro de códigos DDG, seleccione una opción disponible:

Mostrar/Editar	Para abrir el cuadro de lista que contiene la información del código DDG, haga clic en Mostrar/Editar . Utilice este cuadro para seleccionar los códigos DDG que se utilizarán.
Guardar	Para guardar la información de código DDG que haya seleccionado en el cuadro de lista, haga clic en Guardar . Tras hacer clic en Guardar, los parámetros seleccionados aparecen en el campo Usar código DDG y el cuadro de lista desaparece. Para volver a ver el cuadro de lista, haga clic en Mostrar/Editar .
Eliminar	Para desactivar todas las selecciones del cuadro de lista de Código DDG, haga clic en Eliminar . Para eliminar solo una selección, haga clic en un elemento.
Cancelar	Para cancelar los cambios realizados en el cuadro de lista Código DDG, haga clic en Cancelar . Al hacer clic en Cancelar, el cuadro de lista de Código DDG desaparece. Cuando se accede al cuadro de lista de nuevo, ya no aparecerán los cambios realizados.

Muestras de código DDG

Para mostrar una pantalla con gráficos de muestra, haga clic en **Muestras de código DDG**. Para ver muestras de los distintos estilos disponibles, active uno de los siguientes tipos de gráfico:

- Barra
- Curva
- Circular
- Pareto
- Radar

Haga clic en el tipo de gráfico que desee insertar. El cuadro de diálogo Código DDG se actualizará automáticamente con la muestra seleccionada.

Tabla de color

El panel de tabla de colores de la parte inferior de la pantalla se activa al seleccionar la casilla de verificación Tabla de color. La opción Tabla de color muestra todas las Colorkey seleccionadas para el comando de Tabla de color. La opción se activa al seleccionar la casilla de verificación de Tabla de color. Para agregar, modificar o eliminar elementos Colorkey de la Tabla de color, seleccione la casilla de verificación de Tabla de color y, a continuación, utilice el capo de Colorkey y los botones de Tabla de color.

- Si hace cambios en el panel de la Tabla de color y hace clic en Guardar, el panel de la tabla de color se actualiza con los cambios.
- Si realiza cambios en el panel de la Tabla de color pero no hace clic en Guardar, restablezca el cuadro de Tabla de color con las últimas Colorkey guardadas. Haga clic en el panel de tabla de colores y después vuelva a hacer clic.

Colorkey

Para seleccionar la Colorkey que agregar a la Tabla de color, utilice el cuadro sin rótulo situado bajo la ventana de la tabla de color. El cuadro a la derecha del campo Colorkey muestra el color seleccionado. La lista incluye todas las Colorkey que están disponibles en ese momento. Para crear y modificar selecciones de la tabla de color, utilice los botones Insertar, Sustituir y Anexar con la información especificada en el campo Colorkey.

Trama

Para seleccionar la clave de patrón a utilizar, use este cuadro sin rótulo situado bajo el cuadro de Colorkey. La lista incluye todas las claves de patrón que están disponibles en ese momento.

Botones de la tabla de color

Seleccione las siguientes opciones que sean necesarias:

Eliminar	Para eliminar la Colorkey seleccionada en el panel de Tabla de color, seleccione Eliminar .
Insertar	Para insertar la Colorkey que está seleccionada en el campo Colorkey en la posición actual del cursor en el panel de Tabla de color, seleccione Insertar .
Sustituir	Para reemplazar la Colorkey que está seleccionada en el cuadro

	Tabla de color por la Colorkey que está seleccionada en el campo Colorkey, seleccione Sustituir .
Anexar	Para insertar la Colorkey que está seleccionada en el campo Colorkey al final de la lista de Colorkey del panel de Tabla de color, seleccione Anexar .
Guardar	Para guardar las Colorkey que están incluidas en el panel de Tabla de color, haga clic en Guardar . Al hacer clic en Guardar, el panel de Tabla de color se actualiza con esta nueva información.
Eliminar	Para eliminar todas las Colorkey del panel de Tabla de color, seleccione Eliminar . Si realiza esta tarea sin hacer clic en Guardar, puede restablecer el panel de Tabla de color con las últimas Colorkey guardadas. Haga clic en el panel de tabla de colores y después vuelva a hacer clic.

Parámetros FILLOMR

Utilice el cuadro de diálogo Parámetros **FILLOMR** para especificar la información que se utilizará para definir los parámetros de las cuadrículas de reconocimiento óptico de marcas y, a continuación, inserte el comando **SETPARAMS** en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPARAMS** (pestaña Parámetros **FILLOMR**). Utilice las casillas de verificación correspondientes para activar los campos.

OMRMap

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRMap en la posición del cursor.

Indica qué caracteres componen la cuadrícula OMR y su orden. El valor predeterminado es (ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWXYZ).



Nota: Todos los caracteres en la cadena de respuesta deben ser un carácter en la cadena de asignación.

OMRDir

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRDir en la posición del cursor.

OMRHskip

La dirección de los caracteres de cadena OMRMap en la cuadrícula OMR.

/H	Los caracteres de la cadena de asignación de OMR se muestran en el sentido horizontal de la cuadrícula OMR, y forman cada una de sus filas.
/V	Los caracteres de la cadena de asignación de OMR se muestran en sentido vertical de la cuadrícula OMR, y forman cada una de sus filas. (valor predeterminado).

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRHskip en la posición del cursor.

Indica el número de columnas saltadas; el valor predeterminado es 0.

OMRVskip

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRVskip en la posición del cursor.

Indica el número de filas saltadas; el valor predeterminado es 0.

OMRHdisp

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRHdisp en la posición del cursor.

El número de columnas por pulgada (CPP) en la cuadrícula OMR; el valor predeterminado es 6.

OMRVdisp

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRVdisp en la posición del cursor.

El número de líneas/filas por pulgada (LPP) en la cuadrícula OMR; el valor predeterminado es 6.

OMRMode

Utilice /OMRMode para indicar caracteres, dígitos o cadenas numéricas.

Valores posibles:

0	Asignación de caracteres (prefijado)	Indica cada carácter de la cadena de respuesta que debe estar formado por caracteres de OMRMap.
1	Asignación decimal binaria	Indica cada dígito de una cadena numérica en bits binarios adecuados 1, 2, 4 y 8. OMRMap debe configurarse como (1248) o (8421).
2	Asignación de binario litho	Indica una cadena numérica (hasta 1,073,741,823) en los bits binarios adecuados 1, 2, 4, 8, 16, 32, etc. hasta 536,870,912.

OMRSlugFont

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRSlugFont en la posición del cursor.

La fuente OMR que se usa para rellenar las burbujas de cuadrícula OMR; el prefijado es /XOMR.

OMRSlugSize

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRSlugSize en la posición del cursor.

El tamaño en puntos de la fuente OMR utilizada para rellenar las burbujas de la cuadrícula OMR; el valor predeterminado es 12 puntos.

OMRSlugChar

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRSlugChar en la posición del cursor.

La forma de las burbujas de cuadrícula OMR son:

(A)	cuadrado
(B)	rectángulo vertical
(C)	rectángulo horizontal

(D)	círculo (prefijado)
(E)	óvalo vertical
(F)	Óvalo vertical condensado
(G)	óvalo horizontal
(H)	óvalo horizontal condensado



Nota: Las letras de la A a la H en la ventana OMRslugChar no están relacionadas con las cadenas de respuesta o de asignación. Se utilizan para elegir una forma que se define en la fuente /XOMR.

OMRWriteResp

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /OMRWriteResp en la posición del cursor. Esto indica cómo se rellenan cuadros de respuesta.

OMRConfig

verdadero	los cuadros de respuesta se deben rellenar con la cadena de respuesta
falso	ningún cuadro respuesta (prefijado)

Utilice OMRConfig para definir la configuración del código OMR para OMRINIT/OMRSHOW.

Otros parámetros

Utilice el cuadro de diálogo Otros parámetros para definir los parámetros que no se han incluido en las otras pestañas de SETPARAMS y, a continuación, inserte el comando SETPARAMS en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPARAMS, en la pestaña Otros parámetros. Seleccione estas casillas para activar los campos. Borre estas casillas para desactivar los campos.

BookletMismatch

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /BookletMismatch en la posición del cursor.

Establece la acción cuando el número de páginas del folleto no coinciden con el parámetro PagesPerBooklet:

0	Omitir discordancia (predeterminado)
1	Agregar páginas hasta que coincidan con las páginas del folleto
2	Cancelar y enviar mensaje de error de VI Compose
3	Agregar páginas con el formulario actual hasta que el número de páginas coincida

PagesPerBooklet

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /PagesPerBooklet en la posición del cursor.

El número de páginas en un folleto. El valor predeterminado es 1.

Almacenamiento en memoria caché

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /Caching en la posición del cursor.

Establezca este parámetro utilizando uno de estos valores. Si no se selecciona ningún valor, el almacenamiento en memoria caché se producirá conforme a las especificaciones de Adobe.

0	No hay almacenamiento en memoria caché
1	Almacenamiento en caché a través de CACHE y PRECACHE.
2	Almacenamiento en memoria caché a través de CACHE, PRECACHE y FSHOW.
11	Almacenamiento en caché a través de CACHE y PRECACHE.
12	Almacenamiento en memoria caché a través de CACHE, PRECACHE y FSHOW (predeterminado).

ClearSubst

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /ClearSubst en la posición del cursor. Valores posibles:

0	<p>Comportamiento de ajuste perfecto (predeterminado):</p> <p>Si Transparencia está presente, se aplican:</p> <p>En VDP/VIE/VDEP, sustituir patrón de texto en impresora de escritorio. En impresoras de producción (FFPS, ...) sin Transparencia, ignorar.</p> <p>En FFPS/Normalizador, conservar o ignorar, dependiendo de si Transparencia está o no presente. En VIeC, ignore esta opción</p>
1	Es igual que 0, pero conservar en VIeC. El PDF se utiliza en la impresión.
2	Ignorar en todos los dispositivos excepto cuando está presente Transparencia.
3	Sustituir patrón de texto en todos los dispositivos excepto cuando está presente Transparencia.
4	Conservar en todos los dispositivos.
5	Ignorar en todos los dispositivos incluso cuando está presente Transparencia.
6	Sustituir patrón de texto en todos los dispositivos incluso cuando está presente Transparencia.

CJKunitcount

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /CJKunitcount en la posición del cursor. Un carácter de un solo byte es una unidad, un carácter de varios bytes es dos unidades.

Establezca este parámetro utilizando uno de estos valores:

falso	Cada carácter de varios bytes es una unidad (predeterminado).
verdadero	Solo se aplica a SETRCD, SETPCD, GETFIELD, RPE.

MixPlexCount

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /MixPlexCount en la posición del cursor.

Se utiliza para indicar el número de páginas para retrasar el modo a una cara. El valor predeterminado es 0.

CacheICALL

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /CacheICALL en la posición del cursor.

Si el valor es "true" habilita el almacenamiento en memoria caché de forma transparente cuando se utiliza ICALL.

TransWeight

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /TransWeight en la posición del cursor.

El parámetro TransWeight mejora píxeles negros en los bordes suaves de las áreas transparentes. Estos son los valores disponibles:

1	Eliminar los píxeles negros (predeterminado).
< 1	Reducir los píxeles negros.
0	Mantener los píxeles negros (comportamiento actual).

ImageDefRes

Utilice este campo para introducir un valor para el parámetro /ImageDefRes en la posición de cursor.

El valor predeterminado para este parámetro de representación de la imagen es 300.

Interpolate

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /Interpolate en la posición del cursor.

Se utiliza para solicitar la interpolación de imagen (calidad mejorada) de imágenes en color. El valor predeterminado es Falso.

Este parámetro puede afectar al rendimiento del trabajo. Úselo con CACHE para minimizar el impacto en el trabajo.

Serie de páginas

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /PageRange en la posición del cursor.

Se usa para definir el comportamiento de PAGERANGE después de imprimir la última página del rango. El valor predeterminado es 0.

0	Cancelar el trabajo con un mensaje de error (advertencia)
1	Vaciar el archivo de datos y terminar sin errores
2	Procesar el archivo de datos hasta el final, pero no crear imágenes de páginas después de la última página del rango.

LCDSmode

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /LCDSmode en la posición del cursor.

Utilice esta opción para facilitar la migración de LCDS a VIPP®. El valor predeterminado es Falso. Cuando se configura como "true" (verdadero), los comandos SETFORM y SETBFORM aplican todos los formularios a las páginas físicas en lugar de a las páginas lógicas. El comando PROCESSDJE configura automáticamente este valor a verdadero.

MediaSubst

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /MediaSubst en la posición del cursor.

Utilice esta opción para definir las acciones específicas de dispositivo para los requisitos de SETMEDIA. Utilícelo en dispositivos que no admiten la selección de material de impresión a través de SETPAGEDEVICE.

MUPduplex

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /MUPduplex en la posición del cursor.

Utilice esta opción para definir las posiciones de página lógica para la impresión de varias imágenes en cada lado de una impresión.

0	Las posiciones de página lógica (valor predeterminado) son idénticas en la cara anterior y posterior.
1	Las posiciones de la página lógica en la cara posterior se calculan para que coincidan físicamente con sus equivalentes de la cara anterior. Las páginas lógicas deben ajustarse totalmente a la página física, ya sea a través de la especificación explícita del tamaño de la página lógica o a través de su reducción.

ResolvePath

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /ResolvePath en la posición del cursor. Se utiliza para establecer el modo de resolución de la ruta de fileref en enlaces PIF.

0	(Valor predeterminado) No resolver la referencia al archivo. Déjelo de la manera proporcionada.
1	Intentar resolver la referencia al archivo en el contexto actual de VIPP®. Si existe, reemplazar con la ruta completa. De lo contrario, déjelo de la manera proporcionada.

PDFCropping

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /PDFCropping en la posición del cursor.

Valores posibles:

- /CropBox (predeterminado)
- /TrimBox
- /ArtBox
- /BleedBox
- /MediaBox

DotsPerModule

Utilice este campo para introducir los valores del parámetro /DotsPerModule para un código de barras PDF417 en la posición de cursor.

El número de puntos por barra o espacio en el código de barras. El valor determinado es 3.

RowHeight

Utilice este campo para introducir los valores del parámetro /RowHeight para un código de barras PDF417 en la posición de cursor.

La altura de una fila en el código de barras. Si el nivel de errores es bajo dada la cantidad de datos codificados, el valor predeterminado es 4. Si el nivel de errores es adecuado para la cantidad de datos codificados, el valor predeterminado es 3.

AlignChar

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /AlignChar en la posición del cursor.

Introduzca el carácter de alineación alternativo para SHMF alinear=4. Valores posibles: cualquier código ASCII (0-255)

TextFit

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /TextFit en la posición del cursor.

Valores posibles:

0	Escala anamórfica (solo horizontal)
1	Escala isomórfica (horizontal y vertical)

SHPWrap

Utilice este campo para introducir los valores para los caracteres de ceñido para el comando SHP y para el espacio. El carácterx siempre es un único carácter.

LocalToUTF8

Utilice este campo para seleccionar un valor para el parámetro de codificación de texto /LocalToUTF8.

Valores posibles:

0	Ninguno (predeterminado)
1	ISO-8859-2/Windows-1252
2	IDS0-8859-2 (Latino-2)

3	Windows-1250 (Latino-2)
4	ISO-8859-9 (turco)
5	Windows-1251 (cirílico)
6	Windows-1258 (vietnamita)
7	Windows CP-874/TIS-6
8	Windows CP-866 (Cirílico)
9	ISO-8859-15 (Latino-9)
10	Mac OS Roman
11	Windows-1256 (árabe)
12	Windows-1255 (hebreo)
13	UTF-16 (Unicode)

AmPm

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /AmPm en la posición del cursor.

El valor de AmPm en una casilla desactivada es el valor prefijado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

DaylightSaving

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /DaylightSaving en la posición del cursor.

El valor de DaylightSaving en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

DaysLong

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /DaysLong en la posición del cursor.

El valor de DaysLong (nombres de día completos) en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

DaysShort

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /DaysShort en la posición del cursor.

El valor de DaysShort (nombres de día abreviados) en una casilla desactivada es el valor prefijado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

DefaultDate

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /DefaultDate en la posición del cursor.

El valor de DefaultDate en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

DefinedDate

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /DefinedDate en la posición del cursor.

Utilice este cuadro para definir una fecha específica.

MonthsLong

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /MonthsLong en la posición del cursor.

El valor de MonthsLong (nombres de mes completos) en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

MonthsShort

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /MonthsShort en la posición del cursor.

El valor de MonthsShort (nombres de mes abreviado) en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

TimeZone

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /TimeZone en la posición del cursor.

El valor de TimeZone en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

TimeZoneName

Utilice este campo para introducir los valores para el parámetro /TimeZoneName en la posición del cursor.

El valor de TimeZoneName en una casilla desactivada es el valor predeterminado establecido en xgf.def. El valor de una casilla de verificación es el valor del comando SETPARAMS que esté editando actualmente. Utilice la casilla de verificación para activar el valor prefijado, o bien introducir un valor nuevo.

Parámetros de formato

Utilice la pestaña Parámetros de formato para establecer los parámetros de formato y, a continuación, inserte el comando **SETPARAMS** en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPARAMS (pestaña Parámetros de formato):

Formato de la etiqueta de gráficos de curvas/barras

Active la casilla de verificación **Formato de la etiqueta de gráficos de curvas/barras** para introducir o seleccionar el formato de cadena que se utilizará para las Etiquetas de gráficos de curvas/barras (/Format).

Formato de porcentaje del gráfico circular

Active la casilla de verificación **Formato de porcentaje del gráfico circular** para introducir o seleccionar el formato de cadena que se utilizará para los Porcentajes del gráfico circular (/FormatPC).

Insertar parámetros de formato

La ventana en el centro del cuadro de diálogo Parámetros de formato proporciona una lista de comprobación que consta de los siguientes parámetros:

/DecimalPoint	Delimitador decimal (cadena de entrada)
/NSign	Signo negativo (cadena de entrada)
/FDecimalPoint	Delimitador decimal (formato de cadena)
/FNSign	Signo negativo (formato de cadena)
/FPSign	Signo positivo (formato de cadena)
/FPunctuation	Delimitador de puntuación (formato de cadena)
/FDigit	Delimitador de dígitos (formato de cadena)
/FLZDigit	Delimitador de ceros iniciales (formato de cadena)

Para insertar una definición de parámetro en la posición de cursor actual, marque la casilla de verificación situada junto a los parámetros necesarios y haga clic en **Aceptar**.

Para cambiar la definición de carácter, resalte el Nombre de meta carácter, introduzca el carácter deseado en la ventana Carácter debajo de la lista de parámetros y, a continuación, haga clic en **Actualizar selección**.

Carácter

Este campo contiene el símbolo que se utilizará al definir una cadena de entrada o formato. Cuando se introduce un carácter nuevo aquí y se pulsa Actualizar selección, la definición del carácter de metacódigo se actualiza para incluir el carácter nuevo y su valor decimal.

Los botones que se utilizan para establecer y actualizar los meta caracteres son:

Restablecer todo	Utilice este botón para restablecer todos los parámetros que se muestran en el cuadro a sus opciones original.
Restablecer selección	Utilice este botón para restablecer el parámetro seleccionado en el cuadro a su configuración original.
Actualizar selección	Utilice este botón para actualizar el parámetro seleccionado en el cuadro para usar
	el carácter que ha introducido en el campo Carácter.

Parámetros de diseño

Utilice el cuadro de diálogo Parámetros de diseño para especificar la información que se utilizará para definir los parámetros de las correspondientes opciones de diseño; a continuación, inserte el comando SETPARAMS en la posición de cursor actual.

Los parámetros de esta pantalla se utilizan en aplicaciones de varias en 1. SETPARAMS son los mismos parámetros que definidos en los cuadros de diálogo de los comandos DEFINELAYOUT y SETLAYOUT. Los valores de parámetros que se configuran en la pantalla de SETPARAMS, se convierten en valores predeterminados.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPARAMS, en la pestaña Parámetros de diseño. Para activar la opción, seleccione la casilla de verificación correspondiente.

/PageWidth

Introduzca el valor del parámetro /PageWidth, que es la anchura de la página lógica en las unidades actuales.

/PageHeight

Introduzca el valor del parámetro /PageHeight, que es la altura de las páginas lógicas.

/LayoutMarks

Elija el valor del parámetro /LayoutMarks. Elija una de estas opciones:

0	Sin marcas (prefijado)
1	Marcas de recorte
2	Marcas de sangrado
3	Ambos

Páginas de marca de diseño

Elija una de estas opciones:

00	Sólo páginas anteriores
10	Solo las páginas posteriores
20	Páginas anteriores y posteriores

Omitir marcas

Elija una de estas opciones:

000	Ninguno
100	Marcas de recorte interiores
200	Marcas de sangrado interiores
300	Marcas de sangrado y recorte interiores

/MarkLength

Introduzca el valor del parámetro `/MarkLength`, que es la longitud de las marcas de diseño. El valor predeterminado es 18 puntos.

`/MarkWidth`

Introduzca el valor del parámetro `/MarkWidth`, que es la anchura de las marcas de diseño. El valor predeterminado es 0.5 puntos.

`/MarkOffset`

Introduzca el valor del parámetro `/MarkOffset`, que es el desplazamiento para la marca desde la esquina. El valor predeterminado es 4,5 puntos.

`/TopBleed`

Introduzca un valor para el parámetro `/TopBleed`, que es un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen superior de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

`/BottomBleed`

Introduzca un valor para el parámetro `/BottomBleed`, que es un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen inferior de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

`/LeftBleed`

Introduzca un valor para el parámetro `/LeftBleed`, que es un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen izquierdo de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

`/RightBleed`

Introduzca un valor para el parámetro `/RightBleed`, que es un valor para la cantidad de sangrado permitido en el margen derecho de la página lógica. El valor predeterminado es 0.

`/HGutter`

Escriba el valor del parámetro `/HGutter`, que es el valor de la anchura del margen horizontal. El valor predeterminado es 0.

`/VGutter`

Escriba el valor del parámetro `/VGutter`, que es el valor de la anchura del margen vertical. El valor predeterminado es 0.

`/Across`

Escriba el valor del parámetro `/Across`, que es el número de las páginas lógicas a través de la hoja. El valor predeterminado es 1.

`/Down`

Escriba el valor del parámetro `/Down`, que es el número de las páginas lógicas hacia abajo en la hoja. El valor predeterminado es 1.

`/Rotate`

Seleccione el valor del parámetro `/Rotate`, que es el número de grados del giro de las páginas lógicas. Los valores posibles son: 0, 90, 180 y 270 sentido horario. El valor predeterminado es 0.

`/FillOrder`

Elija el valor del parámetro /FillOrder, que es el orden de llenado de las páginas lógicas. El orden de relleno es:

Derecha, hacia abajo	De izquierda a derecha, a continuación, arriba a abajo (predefinido)
Izquierda, hacia abajo	De derecha a izquierda, de arriba a abajo
Derecha, hacia arriba	De izquierda a derecha, de abajo a arriba
Izquierda arriba	De derecha a izquierda, de abajo a arriba
Abajo, a la derecha	De arriba a abajo, de izquierda a derecha
Arriba a la derecha	De abajo a arriba, de izquierda a derecha
Hacia abajo, a la izquierda	De arriba a abajo, de derecha a izquierda
Hacia arriba, a la izquierda	De abajo a arriba, de derecha a izquierda

/PageClip

Utilice este campo para seleccionar:

verdadero	Activa el recorte de páginas.
falso	Desactiva el recorte de páginas.

MOVER POSICIÓN X Y Y

La opción Mover la posición X e Y accede al cuadro de diálogo del comando Insertar Move. Use este cuadro de diálogo para especificar las nuevas posiciones X (horizontal) e Y (vertical) que se usarán y, a continuación, cambie las coordenadas X e Y del comando según la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar Move:

Especificar posición X

Active la casilla **Especificar posición X** para especificar la posición del eje X (horizontal) del gráfico. Cuando se activa esta casilla, el campo posición X se activa.

Especificar posición relativa X

Active la casilla **Especificar posición relativa X** para especificar una posición de eje X (horizontal) secundaria. Esta posición depende de la última posición horizontal principal (definida en el marco actual o el último MOVETO). Esto genera un comando MOVEHR.

Posición X

Especifique la posición del eje X (horizontal) en el que se colocará el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la casilla Especificar posición X o Especificar posición X + Y.

Puntos de entrada de GEPKey

Escriba la descripción de GEPKey.

Las claves de GEP usadas por la función de entrada de puntos son un subconjunto de la lista de claves de GEP completas (como se usa en otros cuadros de diálogo DRAWB). El subconjunto de puntos de entrada de claves de GEP excluye las claves de GEP a todo color, y solo incluye aquellos con estilo de línea (continua, discontinua o en negrita).

Especificar posición X + Y

Active la casilla **Especificar posición X + Y** para especificar la posición del eje X (horizontal) e Y (vertical) del gráfico. Al activar esta casilla, los campos Posición X y Posición Y se activan.

Posición Y

Especifique la posición del eje Y (vertical) en la que se colocará el gráfico. Este campo se activa al seleccionar la casilla **Especificar posición X + Y**.

ESTABLECER SANGRÍA (PARA SHP)

La opción de configuración de sangría (para SHP) accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SETINDENT. Use este cuadro de diálogo para especificar el valor de sangría del comando SHP y, a continuación, inserte el comando de sangría en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETINDENT:

Valor de sangría

Escriba la sangría que se utilizará para el comando SHP. Escriba el valor en unidades actuales. El valor predeterminado es 0.

CONFIGURAR EL MODO DE POSICIÓN ABSOLUTA

La opción Configurar el modo de posición absoluta abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **ABSPOS**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **ABSPOS** en la posición actual del cursor. En modo Varias en 1, el comando **ABSPOS** permite a todas las colocaciones siguientes que se realicen en función de la página física, y no con relación a la página lógica actual.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

CANCELAR LA ZONA DE RECORTE

La opción Cancelar el área de recorte abre el cuadro de diálogo Insertar el comando ENDCLIP. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **ENDCLIP** en la posición actual del cursor. **ENDCLIP** desactiva el recorte y restaura la impresión de la página completa.

Para insertar el comando en la posición actual del cursor, en la pantalla Insertar el comando ENDCLIP seleccione la casilla de verificación de **Insertar el comando**.

GUARDAR LA POSICIÓN DE IMPRESIÓN SECUNDARIA

La opción Guardar la posición de impresión secundaria accede al cuadro de diálogo del comando Insertar SAVEPP. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando SAVEPP en la posición actual del cursor. SAVEPP guarda la posición de impresión secundaria actual para usarlos posteriormente.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

INSERTAR RUN (VIPP® O POSTSCRIPT)

La opción Insertar RUN (VIPP® o PostScript) en el submenú del comando RUN accede el cuadro de diálogo del comando Insertar RUN. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información del comando RUN y, a continuación, inserte el comando RUN en la posición actual del cursor.

 **Precaución:** Los archivos VIPP® o PostScript deben estar en una ruta de directorios definida por el comando **SETMPATH**.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar RUN:

Nombre de archivo

Escriba el nombre del archivo que se va a ejecutar o use Examinar para acceder a la ventana Elija el archivo que desea cargar y seleccione el archivo que desea ejecutar. El comando RUN ejecuta el código de VIPP® o PostScript contenido en el archivo de referencia. El archivo VIPP® o PostScript especificado debe estar disponible en una ruta de directorio definida por el comando VIPP® SETMPATH.

Ejecutar la opción

Utilice este cuadro para seleccionar la opción de ejecución que desea utilizar:

0	Ninguna acción especial, que no realiza ninguna acción especial
1	Guardar/restaurar encapsulación, que protege el consumo de memoria. Utilice esta opción para las aplicaciones que necesitan proteger la ejecución de RUN.
2	Guardar/Restaurar + Interacción básica VIPP®/PS, que permite la interacción entre VIPP® y PostScript (en la que funciones relacionadas con la página, como SETFORM, SETPAGENUMBER y SETFRAME se activan durante la ejecución del trabajo PostScript). Esta opción también actualiza la información de contexto (como la numeración de las páginas y la configuración anterior y posterior) y aplica funciones VIPP® al final de la ejecución de la página PostScript (esta es la razón por la que SETMEDIA no se admite con esta opción).
3	Guardar/Restaurar + Interacción completa VIPP®/PS, que permite la interacción entre VIPP® y PostScript (en la que funciones relacionadas con la página, como SETFORM, SETPAGENUMBER y SETFRAME se activan durante la ejecución del trabajo PostScript). Esta opción también actualiza la información de contexto (como la numeración de las páginas y la configuración anterior y posterior) y aplica funciones VIPP® al principio de la ejecución de la página PostScript. Si el archivo PostScript se genera a través de un controlador Apple LaserWriter NTX II (W3.1x y W95), solo se admite si las fuentes TrueType no se usan.

INSERTAR RUNDD (DOCUMENTOS DESCOMPUESTOS)

La opción Insertar RUNDD (documentos descompuestos) en el submenú del comando RUN accede al cuadro de diálogo del comando Insertar RUN. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información del

comando RUNDD y, a continuación, inserte el comando RUNDD en la posición actual del cursor. El comando RUNDD permite imprimir un documento procesado anteriormente por el servicio de descomposición en impresoras DocuPrint NPS o DocuTech 6100/6135/6180.



Precaución: Los documentos deben estar en una ruta de directorios definida por un comando **SETIPATH** o **SETPATH** (solo DocuPrint NPS).

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar RUNDD:

Nombre del documento

Escriba el nombre del documento de descomposición que se va a imprimir, o use Examinar para acceder a la ventana Elija el archivo que desea cargar y seleccione el documento de descomposición que desea imprimir.

El comando RUNDD accede a las bibliotecas definidas por SETIPATH y SETFPATH para encontrar la página inicial del documento especificado. Después de encontrar la página inicial, VIPP® imprime todas las páginas consecutivas asociadas al documento y que se encuentran en la misma biblioteca. El documento que especifique debe estar disponible en una ruta de directorio definida por el comando VIPP® SETIPATH o SETFPATH.

Usar marca /ENDOFRUN

Active la casilla **Usar marca /ENDOFRUN** al final del documento.

Usar marca /ENDOFSET

Active el cuadro **Usar marca /ENDOFSET** para grapar el documento, desplazarlo, o realizar ambas acciones.

INSERTAR RUNTIF (TIFF DE VARIAS PÁGINAS)

La opción Insertar RUNTIF (TIFF multipágina) en el submenú de comandos RUN accede al cuadro de diálogo del comando RUNTIF. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información del comando RUNTIF y, a continuación, inserte el comando RUNTIF en la posición actual del cursor.

El comando RUNTIF imprime un documento de un solo archivo TIFF con una o diversas páginas. Cada página del archivo TIFF se imprime en una página lógica independiente.



Precaución: Los documentos deben estar en una ruta de directorios definida por el comando **SETIPATH**.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar RUNTIF:

Nombre del documento

Escriba el nombre del archivo TIFF que se va a imprimir, o use Examinar para acceder a la ventana Elija el archivo que desea cargar y seleccione el archivo TIFF que desea imprimir. El archivo TIFF especificado debe estar disponible en una ruta de directorio definida por el comando VIPP® SETIPATH.

Usar página de inicio/detención

Active la casilla para activar los campos Página inicial y Página final.

Página de inicio

Introduzca el número de la primera página en el rango de páginas que desea imprimir.

Página de detención

Introduzca el número de la última página en el rango de páginas que desea imprimir.

CONFIGURAR LA OPCIÓN IGNORAR BADTIFFS

La opción Omitir BadTiffs en el submenú Opciones de TIFF accede al cuadro de diálogo de la opción Insertar BadTiffs. Use este cuadro de diálogo para indicar si desea activar o desactivar la opción de TIFF incorrectos y para insertar el comando de la opción TIFF incorrectos en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo de la opción Insertar TIFF incorrectos:

Opción TIFF incorrectos

Utilice este cuadro para especificar la opción TIFF incorrectos:

IGNOREBT_on	Active la opción TIFF incorrectos y haga que icall ignore archivos TIFF no admitidos o dañados.
IGNOREBT_off	Desactive la opción TIFF incorrecta y haga que icall anule el trabajo si se detecta un archivo TIFF dañado o no admitido.

CONFIGURAR LA OPCIÓN MODO INVERSO

Configurar la opción de modo reverso en el submenú Opciones TIFF abre el cuadro de diálogo de inserción de la opción de modo reverso. Use este cuadro de diálogo para indicar si desea activar o desactivar la opción de inversión y para insertar el comando de la opción de inversión en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo de inserción de la opción de modo reverso:

Opción Inverso

Utilice este cuadro para especificar la opción de inversión:

IREVERSE_on	Active la opción Invertir e imprima imágenes en modo inverso.
IREVERSE_off	Desactive la opción Invertir e imprima imágenes en modo normal.

CONFIGURAR LA OPCIÓN DE ORIENTACIÓN DE TIFF

La configuración de la opción Orientación de TIFF en el submenú Opciones de TIFF accede al cuadro de diálogo Insertar Orientación de Tiff. Use este cuadro de diálogo para indicar si desea activar o desactivar la opción de orientación de TIFF y, a continuación, inserte el comando de orientación en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar Orientación de TIFF:

Orientación de TIFF

Utilice este cuadro para especificar la orientación de TIFF.

TIFORI_on	Active la orientación de TIFF (permite el procesamiento de la etiqueta 274).
TIFORI_off	Desactive la orientación de TIFF (desactiva el procesamiento de la etiqueta 274).

Elementos de RPE

Smart Editor produce estas opciones cuando los elementos RPE se seleccionan:

Nueva definición de Prefijo RPE	Definición de criterios de nuevos registros (RCD)	Nuevo grupo de BEGINRPE, FROMLINE o RPEKEY
Nueva definición de criterios de página (PCD)	Nuevo comando GETFIELD	

NUEVA DEFINICIÓN DE PREFIJO RPE

La nueva opción de definición de prefijo RPE abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETRPEPREFIX. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de prefijo RPE y, a continuación, inserte el comando de prefijo de RPE en la posición actual del cursor. El comando **SETRPEPREFIX** activa el modo de prefijo de entrada de procesamiento de registro (RPE) y define la longitud del prefijo.

Longitud del prefijo

Introduzca la longitud del prefijo.

Posición de prefijo

Introduzca la posición del prefijo en el registro, empezando por 0.

NUEVA DEFINICIÓN DE CRITERIOS DE PÁGINA (PCD)

La nueva opción de definición de criterios de página (PCD) accede al cuadro de diálogo del comando Insertar setpcd. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de definición de los criterios de página (PCD) y, a continuación, inserte el comando SETPCD en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETPCD:

Nombre de clave

Introduzca el nombre que se utilizará para la clave setpcd.

Número de línea

Introduzca el valor que especifica el número de línea desde la que se evalúa la condición.

Contador de líneas

Introduzca el valor que especifica el número de líneas en las que se evalúa la condición.

Posición de registro

Introduzca el valor que especifica la posición del campo deseado en el registro. Este campo solo se muestra al comprobar el cuadro Usar Recpos, Reclen.

Usar Recpos, Reclen

Active la casilla **Usar Recpos, Reclen** para especificar la posición y la longitud del campo deseado mediante la visualización y el uso de los campos longitud y posición del registro. Utilice este cuadro para especificar la

información de registros que no tienen una estructura de campo delimitada.

Longitud de registro

Introduzca el valor que especifica la longitud del campo deseado en el registro. Este campo solo se muestra al comprobar el cuadro Usar Recpos, Reclen.

Utilice el número de campo

Active el cuadro **Usar el número de campo** para especificar el número y la palabra clave de la línea mediante la visualización y el uso de los campos Número de campo y Palabra clave /FN. Utilice este cuadro para especificar la información de registros que tienen una estructura de campo delimitada.

Número de campo

Introduzca el número del campo deseado en el registro. Este campo solo se muestra al activar el cuadro Usar el número de campo.

/FN palabra clave

Este campo muestra y contiene automáticamente el texto /FN al activar el cuadro Usar el número de campo. Este campo especifica que el valor especificado en el campo Número de campo indica un número de campo del campo deseado.

Prueba condicional

Use la lista desplegable para seleccionar el operador de prueba que se usará (por ejemplo eq, ne, ge, gt, le, lt y /HOLD). /HOLD busca la cadena de comparación en el registro seleccionado.

Comparar cadena

Escriba la cadena de referencia de la prueba. Introduzca la cadena de texto que desea buscar en el archivo de datos. El texto que introduzca debe figurar entre paréntesis.

Usar /PREV

Active el cuadro **Usar /PREV** para insertar el parámetro /PREV en el campo Comparar cadena. /PREV hace referencia a la cadena equivalente en la página anterior.

DEFINICIÓN DE CRITERIOS DE NUEVOS REGISTROS (RCD)

La opción Nueva definición de criterios del registro (RCD) abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETRCD**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar una definición de criterios de registros (RCD) en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETRCD**:

Nombre de clave

Introduzca el nombre que se utilizará para la clave setrcd.

Posición de registro

Introduzca el valor que especifica la posición del campo deseado en el registro. Este campo solo se muestra al comprobar el cuadro Usar Recpos, Reclen.

Usar Recpos, Reclen

Active la casilla **Usar Recpos, Reclen** para especificar la posición y la longitud del campo mediante la visualización y el uso de los campos longitud y posición del registro. Utilice este cuadro para especificar la información de registros que no tienen una estructura de campo delimitada.

Longitud de registro

Introduzca el valor que especifica la longitud del campo deseado en el registro. Este campo solo se muestra al comprobar el cuadro Usar Recpos, Reclen.

Utilice el número de campo

Active el cuadro **Usar el número de campo** para especificar el número y la palabra clave del campo mediante la visualización y el uso de los campos Número de campo y Palabra clave /FN. Utilice este cuadro para especificar la información de registros que tienen una estructura de campo delimitada.

Número de campo

Introduzca el número del campo en el registro. Este campo solo se muestra al activar el cuadro Usar el número de campo.

/FN palabra clave

Este campo muestra y contiene automáticamente el texto /FN al activar el cuadro Usar el número de campo. Este campo especifica que el valor especificado en el campo Número de campo es el número del campo deseado.

Prueba condicional

Use la casilla para seleccionar el operador de prueba que desea usar, como por ejemplo eq, ne, ge, gt, le, lt y /HOLD. /HOLD busca la cadena de comparación en el registro seleccionado.

Comparar cadena

Escriba la cadena de referencia de la prueba. Introduzca la cadena de texto que desea buscar en el archivo de datos. El texto que introduzca debe figurar entre paréntesis.

Usar declaración de condición

Active la casilla **Usar declaración de condición** para activar la Declaración de condición. Cuando se activa, solo los campos Nombre de clave y Declaración de condición estarán disponibles.

Declaración de condición

Use este cuadro para especificar la secuencia de comandos VIPP® esperada para producir una variable booleana.

NUEVO COMANDO GETFIELD

La nueva opción del comando **GETFIELD** abre el cuadro de diálogo Insertar el comando GETFIELD. Use este cuadro de diálogo para especificar la información del comando **GETFIELD** y, a continuación, inserte el comando **GETFIELD** en la posición actual del curso. El comando **GETFIELD** captura una parte del registro o un campo de una determinada línea y le asigna su valor a la variable especificada.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando GETFIELD:

Nombre de VAR

Escriba el nombre de la variable a la que se asignarán los datos capturados.

Desplazamiento de línea de la clave

Escriba el valor que especifica el número de línea en el que se capturan los datos.

Posición de registro

Introduzca el valor que especifica la posición del campo deseado en el registro. Este campo solo aparece si se selecciona la casilla de verificación Usar Recpos, Reclen.

Usar Recpos, Reclen

Para especificar la posición y la longitud del campo deseado mediante la visualización y el uso de los campos longitud y posición del registro, seleccione la casilla de verificación **Usar Recpos, Reclen**. Utilice este cuadro para especificar la información de registros que no tienen una estructura de campo delimitada.

Longitud de registro

Introduzca el valor que especifica la longitud del campo deseado en el registro. Este campo solo se muestra al comprobar el cuadro Usar Recpos, Reclen.

Utilice el número de campo

Seleccione la casilla de verificación **Usar número de campo** para especificar el número y la palabra clave de la línea mediante la visualización y el uso de los campos Número de campo y Palabra clave /FN. Utilice esta casilla de verificación para especificar la información de registros con una estructura de campo delimitada.

Número de campo

Introduzca el número del campo deseado en el registro. Este campo solo aparece si se selecciona la casilla de verificación Usar número de campo.

/FN palabra clave

Este campo muestra y contiene automáticamente el texto /FN al activar el cuadro Usar el número de campo. Este campo especifica que el valor especificado en el campo Número de campo indica un número de campo del campo deseado.

Nombre de PCDKey

Escriba el nombre de la PCDKey que se usará. Use una PCDKey que ya se haya definido mediante el comando SETPCD. Este campo solo está disponible si se selecciona la casilla de verificación Usar PCDKey.

Usar PCDKey

Active la casilla **Usar PCDKey** para especificar una **PCDKey** para usarla con el comando GETFIELD. Al seleccionar esta casilla de verificación, se activa el campo **Nombre de PCDKey**.

NUEVO GRUPO DE BEGINRPE, FROMLINE O RPEKEY

La selección de una de estas tres opciones de grupos RPE indicadas aquí permite acceder al cuadro de diálogo Insertar un elemento RPE.

Use la opción de nuevo grupo beginrpe para especificar la información que se usará para empezar la definición de la biblioteca de entrada de procesamiento de registros (RPE) en un archivo de Job Descriptor Ticket (JDT) e inserte el comando de definición de bibliotecas RPE en la posición actual del cursor.

Use la opción Nuevo grupo fromline para especificar la información para usar o configurar una definición RPE, que se aplicará desde un determinado número de línea y, a continuación, inserte el comando FROMLINE en la posición del cursor actual.

Use la opción Nuevo grupo RPEKEY para especificar la información para configurar una definición RPE, que será invocada por SETRPE o por el prefijo de línea y, a continuación, inserte el comando del grupo RPEKEY en la posición actual del cursor. Este comando configura los parámetros de un solo grupo RPEKEY (en vez del grupo BEGIN/END RPE en su totalidad).

Los campos en el cuadro de diálogo Insertar un elemento RPE estarán disponibles en función del tipo de comando y la posición del cursor. Además, si el cursor se coloca en el elemento de árbol RPE y se hace clic en el botón derecho del ratón, se muestra el menú del botón del ratón Elemento de árbol RPE. Consulte [Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento arbóreo de RPE](#) para obtener más información sobre el menú de botón derecho del ratón.

Cuadro de lista de registros de datos RPE

Muestra los registros de datos de la aplicación.

Cuadro de lista de elementos de árbol RPE

Muestra la jerarquía de formato del comando BEGINRPE. Seleccione los elementos en este cuadro con el mouse o las teclas de flecha. La información del elemento que está seleccionado en este cuadro se muestra en el campo de Editar la línea seleccionada. Si se hace clic en el botón derecho en un elemento de la jerarquía, se muestra el menú de botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE.

Menú de botón derecho del ratón Elemento del árbol RPE

Si se hace clic en el botón derecho en un elemento de la jerarquía del árbol RPE, se muestra el menú de botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE. Las opciones del menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE se activan en función del tipo de definición de RPE y de la posición del cursor en el cuadro Elemento de árbol RPE. Consulte [Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento arbóreo de RPE](#) para obtener más información sobre el menú de botón derecho del ratón.

Según la colocación de cursor las opciones siguientes estarán disponibles en este menú:

Insertar nueva RPEKEY

Permite insertar una nueva clave RPE después de la selección actual. Al seleccionar este elemento del menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE, se muestra el cuadro de diálogo de inserción de un nuevo elemento de RPEKEY después de la selección actual. Consulte [Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento arbóreo de RPE](#) para obtener más información sobre este cuadro de diálogo.

Insertar FROMLINE

Permite insertar una nueva entrada FROMLINE después de la selección actual. Al seleccionar este elemento del menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE, se muestra el cuadro de diálogo de inserción de un nuevo elemento de FROMLINE después de la selección actual. Consulte [Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento arbóreo de RPE](#) para obtener más información sobre este cuadro de diálogo.

Insertar nueva entrada de RPE

Permite insertar una nueva entrada RPE después de la selección actual. Consulte [Uso del menú de botón derecho del ratón del elemento arbóreo de RPE](#) para obtener más información sobre esta opción.

Eliminar la línea (y los elementos secundarios)

Permite eliminar el elemento actualmente seleccionado en el cuadro Elemento del árbol de RPE. Cuando un elemento se elimina de la jerarquía, también se eliminan todos los elementos secundarios del elemento seleccionado. El BEGINRPE o los elementos ENDRPE no pueden eliminarse.

Alinear

Introduzca el valor que se utilizará para especificar la alineación de los datos especificados por la entrada RPE.

Girar

Introduzca el grado de giro de la imagen. Si se especifica un número positivo, la imagen se gira en sentido antihorario. Si se especifica un número negativo, la imagen se gira en sentido horario.

Xinit

Introduzca el valor que especifica la posición horizontal inicial de la página. Esta posición se calcula desde el margen izquierdo.

Xdisp

Introduzca el valor que se agregará a Xinit durante registros consecutivos que utilizan la misma definición de RPE.

Yinit

Introduzca el valor que especifica la posición vertical inicial de la página. Esta posición se calcula desde el margen superior. En una definición de RPE, el origen siempre es la esquina superior izquierda de la página.

Ydisp

Introduzca el valor que se agregará a Yinit durante registros consecutivos que utilizan la misma definición de RPE.

Recpos

Introduzca el valor que especifica la posición del campo en el registro.

Reclen

Introduzca el valor que especifica la longitud del campo en el registro.

Fuente

Utilice este cuadro para seleccionar el índice de la fuente que se usará. Esta lista incluye todas las fuentes de los índices actualmente definidos (mediante INDEXFONT) y disponibles para ser utilizados.

Color

Utilice la lista desplegable para seleccionar la Colorkey que desea utilizar. Esta lista incluye todas las Colorkeys que están disponibles para ser utilizadas.

Trama

Utilice la lista desplegable para seleccionar la clave de trama que desea utilizar. Esta lista incluye todas las claves de trama que están disponibles para ser utilizadas.

Editar la línea seleccionada

Indica el elemento seleccionado en el cuadro de Elemento de árbol RPE. Esta información cambia a medida que selecciona elementos en el cuadro Elemento de árbol RPE, o usa las teclas de flecha para desplazarse en el cuadro. Modifique el elemento seleccionado mediante la especificación de los cambios en este campo. Los cambios realizados en este campo se muestran en el cuadro Elemento de árbol RPE después de hacer clic en el botón Aplicar cambios.

Obtener Recpos/Reclen

Haga clic en el botón **Get Recpos/Reclen** para actualizar la información en los campos Recpos y Reclen. La información que se muestra se basa en el campo de datos seleccionado actualmente en el cuadro Registro de datos RPE. Haga clic en el botón Aplicar cambios para actualizar los cambios en el cuadro Elemento de árbol RPE.

Aplicar cambios

Haga clic en el botón **Aplicar cambios** para aplicar los cambios realizados en la información del comando.

Uso del menú del botón derecho del ratón de elementos del árbol RPE

Se accede al menú del botón derecho del ratón de elementos del árbol RPE al hacer clic con el botón derecho en un elemento situado en el cuadro de Elementos RPE en el cuadro de diálogo Insertar un elemento RPE: **BEGINRPE**, Insertar un elemento RPE: **FROMLINE** o Insertar un elemento RPE: **RPEKEY**.



Las opciones del menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE se activan en función del tipo de definición de RPE y de la posición del cursor en el cuadro Elemento de árbol RPE. Estas opciones aparecen en el menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE:

- Insertar nueva RPEKEY
- Insertar NEWGROUP
- Insertar nuevo FROMLINE
- Insertar nueva entrada de RPE
- Eliminar la línea (y los elementos secundarios)

Insertar nueva RPEKEY

Utilice esta opción de menú para insertar una nueva entrada **RPEKEY** después de la selección actual.

El campo Elemento que desea insertar contiene el nombre de **RPEKEY** predeterminado. Este es el nombre que se utiliza para la nueva clave RPE que se agrega a la jerarquía del árbol RPE. Después de insertar la nueva clave RPE, utilice el campo Editar línea RPE seleccionada para modificar el texto de la clave RPE.

Insertar NEWGROUP

Utilice esta opción de menú para insertar una entrada **NEWGROUP** después de la selección actual.

Insertar nuevo FROMLINE

Utilice esta opción de menú para insertar una nueva entrada **FROMLINE** después de la selección actual.

El campo Elemento que desea insertar contiene el nombre de **FROMLINE** predeterminado. Este es el nombre que se utiliza para la nueva entrada **FROMLINE** que agregue a la jerarquía del árbol RPE. Después de insertar la nueva entrada **FROMLINE**, utilice el campo Editar línea seleccionada para modificar el texto de la entrada **FROMLINE**.

Insertar nueva entrada de RPE

Al seleccionar este elemento del menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE, se agrega una nueva entrada RPE después de la selección actual. Después de insertar la nueva entrada RPE, use los campos de parámetros de la entrada RPE en la sección Editar línea seleccionada para editar la configuración de la entrada RPE.

Si no hay actualmente opciones de índice de fuentes especificadas, se muestra el cuadro de diálogo de mensaje de error *No se puede crear la entrada RPE*.

Eliminar la línea (y los elementos secundarios)

Al seleccionar este elemento del menú del botón derecho del ratón Elemento de árbol RPE, se puede eliminar el elemento seleccionado en el cuadro Elemento de árbol RPE. Si se elimina un elemento de la jerarquía, todos los elementos secundarios del elemento seleccionado también se eliminarán. **BEGINRPE** o un elemento **ENDRPE** no pueden eliminarse.

Control del dispositivo de salida

Smart Editor produce las opciones si se selecciona Control de dispositivos de salida del menú Smart Editor:

Configurar los requisitos del material de impresión	Definir el intervalo de folleto que se desea imprimir	Configurar opción de desplazamiento
Configurar la resolución de salida	Definir el intervalo de páginas que desea imprimir	Configurar la opción MSPP
Marca de final de ejecución	Configurar la opción a dos caras	Configurar opción de enlace
Marca de fin de juego	Configurar opciones de acabado	Configurar detalles de grapas
Iniciar un folleto	Configurar opciones de grapas	Marca de inicio de juego
Final de un folleto	Configurar la opción de desplazamiento	

CONFIGURAR LOS REQUISITOS DEL MATERIAL DE IMPRESIÓN

La opción Configurar requisitos de los materiales de impresión abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETMEDIA. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de los materiales de impresión y, a continuación, inserte el comando de requisitos de los materiales de impresión en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETMEDIA**:

Material de impresión

Este cuadro de diálogo muestra todos los materiales de impresión creados mediante las selecciones del papel especificadas en los campos Tipo, Color y Peso. Use los botones disponibles a la derecha del cuadro para modificar, agregar o suprimir materiales de impresión seleccionados de la manera siguiente:

- **Eliminar:** Utilice este botón para quitar el elemento de material de impresión seleccionado del cuadro Materiales de impresión.
- **Insertar:** Use este botón para insertar un elemento de material de impresión, mediante las selecciones realizadas en los campos Tipo, Color y Peso, en la posición del curso actual en el cuadro Materiales de impresión.
- **Sustituir:** Use este botón para sustituir el elemento de material de impresión seleccionado en el cuadro de materiales de impresión con las selecciones realizadas en los campos Tipo, Color y Peso. En general, utilice este botón para modificar un elemento de material de impresión existente en el cuadro de materiales de impresión.
- **Anexar:** Use este botón para insertar un elemento de material de impresión mediante las selecciones de los campos Tipo, Color y Peso, al final de la lista de elementos de materiales de impresión en el cuadro Materiales de impresión.

Tipo

Utilice esta casilla para seleccionar el tipo de papel que se utilizará para el elemento de material de impresión, como por ejemplo, perforado. Si el papel no está en la lista, escriba la información apropiada en este campo.

Color

Utilice esta casilla para seleccionar el color del papel que se utilizará para el elemento de material de impresión, como por ejemplo, ocre. Si el color del papel no está en la lista, escriba la información apropiada en este campo.

Peso

Introduzca el gramaje del papel que se usará para el elemento de material de impresión; por ejemplo, 60 para indicar papel de 60 lb.

Revestimiento anterior

Utilice estas casillas para seleccionar los tipos de revestimiento del material de impresión en un menú.

Revestimiento posterior

Utilice estas casillas para seleccionar los tipos de revestimiento del material de impresión en un menú.

Copia la selección

Introduzca el número de copias que desea utilizar. Asegúrese de que el valor especificado en este campo es inferior o igual al del valor especificado en el comando **SETCYCLECOPIES**. Este campo está disponible solo al seleccionar la casilla de verificación **Especificar selección de copias**.

Especificar selección de copias

Seleccione la casilla de verificación **Especificar selección de copias** para introducir una selección de copias en el comando **Set Media**. Al seleccionar esta casilla, se activa el campo **Especificar selección de copias**.

Usar material de impresión solo para esta página

Active la casilla **Usar material de impresión solo para esta página** para usar los criterios del comando **Set Media** para la página actual. Al seleccionar esta casilla de verificación, se desactivan el campo Cuadro Materiales de impresión y sus botones, así como los campos de selección de Copias y de Especificar selección de copias.

CONFIGURAR LA RESOLUCIÓN DE SALIDA

La opción Configurar la resolución de salida abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETRES. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información de resolución de la página y, a continuación, inserte el comando de resolución en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo del comando Insertar SETRES:

Resolución

300: Imprime a 300 puntos por pulgada

600: Imprime a 600 puntos por pulgada

MARCA DE FINAL DE EJECUCIÓN

La opción Marcar el final de la ejecución abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **ENDOFRUN**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **ENDOFRUN** en la posición actual del cursor.

El comando **ENDOFRUN** actúa como un subconjunto del delimitador de juego. Si se inserta este comando en el archivo de impresión, es necesario colocarlo al comienzo de la última página del subjuego.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

MARCA DE FIN DE JUEGO

La opción Marca de fin de juego abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **ENDOFSET**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar el comando **ENDOFSET** en la posición de cursor actual.

El comando **ENDOFSET** actúa como delimitador de juego. Si se usa este comando en el archivo de impresión, es necesario colocarlo al comienzo de la última página del juego.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

INICIAR UN FOLLETO

La opción Iniciar un folleto abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **STARTBOOKLET**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar el comando **STARTBOOKLET** en la posición de cursor actual.

El comando **STARTBOOKLET** debe estar codificado antes de cualquier comando de marca en la primera página de un folleto.



Nota: No debe utilizarse en aplicaciones de VIPP® que se ejecutan en otras plataformas.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

FINAL DE UN FOLLETO

El comando **ENDBOOKLET** debe introducirse después del último comando **PAGEBRK** en la última página de un folleto.



Nota: No debe utilizarse en aplicaciones de VIPP® que se ejecutan en otras plataformas.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

DEFINIR EL INTERVALO DE FOLLETO QUE SE DESEA IMPRIMIR

La opción Configurar un intervalo de folletos para imprimir permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando **BOOKLETRANGE**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **BOOKLETRANGE** en la posición de cursor actual.

BOOKLETRANGE es similar a **PAGERANGE** pero con orientación de folleto. **BOOKLETRANGE** funciona en combinación con **STARTBOOKLET** y **ENDBOOKLET** para permitir la selección de una serie de folletos que se desee imprimir.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Configurar un intervalo de folletos para imprimir:

Inicio de libreta

Introduzca el número de la primera libreta (folleto) para imprimir.

Finalización de libreta

Introduzca el número de la última libreta (folleto) para imprimir.

DEFINIR EL INTERVALO DE PÁGINAS QUE DESEA IMPRIMIR

La opción Configurar un intervalo de páginas para imprimir abre el cuadro de diálogo Insertar el comando PAGERANGE. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **PAGERANGE** en la posición de cursor actual.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando PAGERANGE:

Página de inicio

Introduzca el número de la página de inicio.

Página de finalización

Introduzca el número de la página final.

CONFIGURAR LA OPCIÓN A DOS CARAS

La opción Configurar la opción a doble cara permite acceder al cuadro de diálogo Insert Duplex Option (Insertar opción a doble cara). Utilice este cuadro de diálogo para activar o desactivar la opción de impresión a doble cara o a doble cara encabezado contra pie y, a continuación, inserte el comando de la opción de impresión a doble cara en la posición de cursor actual.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insert Duplex Option (Insertar opción a doble cara):

Opción de impresión a dos caras

Utilice este cuadro para especificar la opción de impresión a doble cara.

- **DUPLEX_on**: Activa la opción de impresión a doble cara para imprimir imágenes en el modo de impresión a doble cara.
- **DUPLEX_off**: Desactiva la opción de impresión a doble cara e imprime imágenes en el modo de impresión a 1 cara.
- **TUMBLEDDUPLEX_on**: Activa la opción de impresión a doble cara, encabezado contra pie y gira las imágenes de página par o contraportada.
- **TUMBLEDDUPLEX off**: Desactiva la opción de impresión a doble cara, cabecera contra pie.

CONFIGURAR OPCIONES DE ACABADO

La opción Configurar opciones de acabado permite acceder al cuadro de diálogo Insertar el comando SETFINISHING. Utilice este cuadro de diálogo para seleccionar el nombre de la función de acabado y la opción relacionada correspondiente para el trabajo y el dispositivo de impresión.

El comando SETFINISHING reemplaza estos comandos obsoletos:

- BIND_on, BIND_off, BINDDETAILS
- STAPLE_ON, STAPLE_off, STAPLEDETAILS

- OFFSET_on, OFFSET_off

Estos nombres de función y sus opciones relacionadas se incluyen en el cuadro de diálogo:

FUNCIÓN DE ACABADO	OPCIONES DE LA FUNCIÓN
Grapado	ACTIVADO DESACTIVADO SinglePortrait RightPortrait BottomLeftPortrait BottomRightPortrait SingleLandscape RightLandscape BottomLeftLandscape BottomRightLandscape DualLeftPortrait DualRightPortrait DualTopPortrait DualBottomPortrait DualLeftLandscape DualRightLandscape DualLandscape DualBottomLandscape CenterLeftPortrait CenterRightPortrait CenterTopPortrait CenterBottomPortrait CenterLeftLandscape CenterRightLandscape CenterTopLandscape CenterBottomLandscape
Desplazamiento	ACTIVADO DESACTIVADO

FUNCIÓN DE ACABADO	OPCIONES DE LA FUNCIÓN
Encuadernación	ACTIVADO DESACTIVADO LeftPortrait RightPortrait Longedge Shortedge
Plegado	ACTIVADO DESACTIVADO CFold ZFold CFoldOutside CFoldInside ZFoldOutside ZFoldInside ZFoldRightHalf HalfFoldOutside HalfFoldInside BookletSquareFoldAndTrim BookletSaddleSquareFoldAndTrim BiFoldInsideAndTrim

FUNCIÓN DE ACABADO	OPCIONES DE LA FUNCIÓN
MakeBooklet	ACTIVADO DESACTIVADO BookletFold BookletSaddleStitch
Perforado	ACTIVADO DESACTIVADO TopPortrait: Dos TopPortrait: Tres TopPortrait: Cuatro TopPortrait: Sistema BottomPortrait: Dos BottomPortrait: Tres BottomPortrait: Cuatro BottomPortrait: Sistema RightPortrait: Dos RightPortrait: Tres RightPortrait: Cuatro RightPortrait: Sistema LeftPortrait: Dos LeftPortrait: Tres LeftPortrait: Cuatro LeftPortrait: Sistema TopLandscape: Dos TopLandscape: Tres TopLandscape: Cuatro TopLandscape: Sistema BottomLandscape: Dos BottomLandscape: Tres BottomLandscape: Cuatro BottomLandscape: Sistema

FUNCIÓN DE ACABADO	OPCIONES DE LA FUNCIÓN
	RightLandscape: Dos RightLandscape: Tres RightLandscape: Cuatro RightLandscape: Sistema LeftLandscape: Dos LeftLandscape: Tres LeftLandscape: Cuatro LeftLandscape: Sistema

CONFIGURAR OPCIONES DE GRAPAS

La opción Configurar opciones de grapas permite acceder al cuadro de diálogo Insertar una opción de STAPLE. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **STAPLE_on** o **STAPLE_off** en la posición de cursor actual.

CONFIGURAR LA OPCIÓN DE DESPLAZAMIENTO

La opción Configurar opciones de avance permite acceder al cuadro de diálogo Insert Jog Option (Insertar opción de avance). Utilice este cuadro de diálogo para activar o desactivar el desplazamiento de la página. Una vez especificado el criterio que se va a utilizar, haga clic en **Aceptar** para insertar el comando de la opción de avance en la posición de cursor actual.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insert Jog Option (Insertar opción de avance):

Opción de avance

JOG_on: activa la opción de desplazamiento de página

JOG_off: desactiva el desplazamiento de página.

CONFIGURAR OPCIÓN DE DESPLAZAMIENTO

La opción Configurar opción de desplazamiento permite acceder al cuadro de diálogo Insertar opción de OFFSET. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **OFFSET_on** u **OFFSET_off** en la posición de cursor actual.

CONFIGURAR LA OPCIÓN MSPP

Configurar opción **MSPP** abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **MSPP_on**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **MSPP_on** en la posición de cursor actual.

En el modo Varias en 1, el comando **MSPP_on** permite colocar **ENDOFSET**, **ENDOFRUN** y **JOG_on** y **JOG_off** al comienzo de la última página física en lugar de al comienzo de la última página lógica. De forma

predeterminada, VIPP® obliga a la última página lógica en una página física nueva ejecutar el comando **ENDOFx**. Si bien el juego se mantiene, esto puede producir una división no deseada de la página. **MSPP_on** permite evitar esta circunstancia.



Nota: Cuando se utiliza **MSPP_on**, la aplicación cliente debe insertar estos comandos en la posición que identifica la primera página lógica de la última página física del juego.

CONFIGURAR OPCIÓN DE ENLACE

La opción Configurar opción de enlace en el submenú Opciones de DocuSP permite acceder al cuadro de diálogo Insertar una opción de BIND. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **BIND_on** o **BIND_off** en la posición de cursor actual.

CONFIGURAR DETALLES DE GRAPAS

La opción Configurar detalles de grapas en el submenú Opciones de DocuSP abre el cuadro de diálogo Insertar el comando STAPLEDETAILS.

Las opciones de grapado son:

- Single Portrait (1 vertical)
- Single Landscape (1 horizontal)
- Dual Landscape (Horizontal doble)
- Right Portrait (Vertical derecha)
- Right Landscape (Horizontal derecha)
- Right Dual Portrait (Vertical derecha doble)
- Dual Portrait (Vertical doble)

MARCA DE INICIO DE JUEGO

La opción Marca de inicio de juego en el submenú Opciones de DocuSP abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **STARTOFSET**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar el comando **STARTOFSET** en la posición de cursor actual.

El comando **STARTOFSET** actúa como delimitador de juego solo para los trabajos de impresión de DocuSP. Utilice únicamente este comando con el Servidor de impresión FreeFlow. Coloque este comando al principio de la primera página de un juego.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

Imprimir procesamiento de archivos

Smart Editor produce estas opciones cuando se selecciona el procesamiento del archivo de impresión en el menú Smart Editor:

Inicie el procesamiento de LineMode	Configurar la ficha de descriptor de trabajo (JDT)	Configurar el separador de campos
Iniciar el procesamiento de DataBaseMode	Insertar un comando ZSORT	Configurar la eliminación de espacios en blanco
Procesamiento de inicio de modo XML	Omitir datos LineMode	Configurar la eliminación del primer y último carácter
Configurar archivo de datos	Configurar el tamaño del búfer de línea	Configurar activación de OverPrint
Configurar la lista de distribución	Configurar la opción de retroceso de un espacio atrás	

INICIE EL PROCESAMIENTO DE LINEMODE

La opción Iniciar el procesamiento del modo de línea abre el cuadro de diálogo Insertar el comando STARTLM. Utilice este cuadro de diálogo para especificar el punto en el que se iniciará el **modo de línea**. Este comando debe preceder los datos de modo de línea.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando STARTLM:

Nombre de JDT

Introduzca o busque el nombre de la JDT que se debe iniciar. Seleccione Ver el archivo para ver el contenido del JDT con nombre.

Nombre de primer JDT

Si se seleccionan dos JDT, introduzca o busque el nombre de la primera JDT que se debe iniciar. Seleccione Ver el archivo para ver el contenido del JDT con nombre.

Primer recuento de páginas JDT

Si se seleccionan dos JDT, introduzca el número de páginas de la primera JDT que se debe iniciar.

Usar 2 JDT

Seleccione esta casilla de verificación si se utilizan dos JDT.

INICIAR EL PROCESAMIENTO DE DATABASEMODE

La opción Iniciar el procesamiento del modo de base de datos abre el cuadro de diálogo Insertar el comando STARTDBM. Utilice este cuadro de diálogo para especificar el punto en el que se iniciará el modo de base de datos.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando STARTDBM:

Nombre de DBM

Introduzca o busque el nombre de JDT para insertar. Seleccione **Ver el archivo** para ver el contenido del archivo seleccionado.

Agrupación de registros

Introduzca el número de registros para leer para el procesamiento de DBM. El valor predeterminado es 1.

PROCESAMIENTO DE INICIO DE MODO XML

La opción Iniciar el procesamiento del modo XML abre el cuadro de diálogo Insertar el comando STARTXML. Utilice este cuadro de diálogo para especificar el punto de inicio del modo XML.

Estos elementos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando STARTXML:

Nombre de XJT

Introduzca o busque el nombre del archivo **XJT** para insertar. Seleccione **Ver archivo** para ver el contenido del archivo seleccionado.

Editar un elemento XPD

Cuando aparece un trabajo XML en la sección Bloc de notas de recursos de la ventana de VI Design Pro, haga clic con el botón derecho en **BEGINXPD** y, a continuación, seleccione **Editar el comando o la palabra clave** en el menú de Smart Editor para que se abra el cuadro de diálogo Editar un elemento XPD.

Cuando está abierto el cuadro de diálogo Editar un elemento XPD y se selecciona una etiqueta XML en la parte superior de la ventana, las acciones BTA o BTS correspondientes se resaltan en la parte inferior de la ventana. Cada elemento BTA o BTS tiene asignada una o más de estas acciones:

- Iniciar acción de etiqueta
- Finalizar acción de etiqueta
- Acción de etiqueta de contenidos parcial

Cuando se selecciona una de las tres pestañas de acción de etiqueta en la ventana inferior derecha, VI Design Pro muestra la acción de etiqueta asociada en dicha ventana.

Si se coloca el cursor en la ventana inferior izquierda y se hace clic con el botón derecho del ratón en una entrada, se abre un menú emergente con las opciones siguientes:

- Insertar una nueva definición de BTA
- Insertar nueva definición de BTS
- Insertar línea en blanco o de comentarios
- Eliminar este elemento

Insertar una nueva definición de BTA

Utilice esta selección para introducir el nuevo nombre de variable XML para esta definición. El comando **BTA** inicia una definición de acción de etiqueta.

Insertar nueva definición de BTS

Utilice esta selección para introducir el nuevo nombre de variable XML para esta definición. Los comandos **BTS** inician una definición de sustitución de etiqueta.

Insertar línea en blanco o de comentarios

Utilice esta opción para agregar una línea en blanco o una línea de comentarios para el trabajo.

Eliminar este elemento

Utilice esta selección para eliminar el elemento resaltado en el trabajo.

CONFIGURAR ARCHIVO DE DATOS

La opción Configurar el archivo de datos abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETLMFILE**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar un archivo específico desde el que se leen los datos.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETLMFILE**:

Nombre del archivo de datos

Introduzca o busque el nombre del archivo de datos para insertar. Seleccione Ver el archivo para ver el contenido del archivo seleccionado.

Omitir recuento de líneas

Especifique el número de omitir líneas que se ignorará al procesar el archivo.

CONFIGURAR LA LISTA DE DISTRIBUCIÓN

La opción Configurar la lista de distribución abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETDLFILE**. Utilice este cuadro de diálogo para activar varias copias de la lista de distribución para el trabajo actual como alternativa a utilizar el comando **SETCYCLECOPY**.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETDLFILE**:

Lista de distribución

Introduzca o busque la lista de distribución que se utilizará con un JDT para producir cubiertas al comienzo de cada documento. Seleccione Ver el archivo para ver el contenido del archivo seleccionado.

Nombre de JDT

Introduzca o busque el JDT que se utilizará con una lista de distribución para producir cubiertas al comienzo de cada documento. Seleccione Ver el archivo para ver el contenido del archivo seleccionado.

CONFIGURAR LA FICHA DE DESCRIPTOR DE TRABAJO (JDT)

La opción Configurar el Job Descriptor Ticket (JDT) abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETJDT**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar un nuevo JDT para las siguientes páginas del trabajo.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETJDT**:

Nombre de JDT

Introduzca o busque el JDT que se utilizará. Seleccione Ver el archivo para ver el contenido del archivo seleccionado.

Omitir recuento de páginas

Introduzca el número de páginas que hay que omitir antes de aplicar el JDT.

INSERTAR UN COMANDO ZSORT

La opción Imposición con clasificación en Z abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **ZSORT**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar cómo se apilarán los documentos de varias páginas en una y para definir las opciones de hoja intermedia.

ZSORT puede utilizarse para procesar documentos de una o varias páginas. Si utiliza el Modo de base de datos y cada registro genera el mismo número de páginas, utilice **Opciones de la última pila** 0–3. En cualquier otra situación, utilice **Opciones de la última pila** 4–5.

Procedimiento de hoja intermedia

Escriba el código VIPP® que se ejecutará al final de una pila para producir una hoja intermedia. Este procedimiento se procesa mediante el comando SLIPSHEET y debe ser un procedimiento válido para ese comando. Este procedimiento puede estar vacío si no se quiere una hoja intermedia.

Tamaño de pila

Introduzca el número máximo de hojas en una pila. Por lo general, el tamaño de la pila se basa en el número máximo de hojas que puede cortar la cortadora de posprocesamiento. Este tamaño debe ajustarse en función de la capacidad de almacenamiento de la impresora y el nivel medio de datos por pila. Un tamaño de pila razonable es entre 500 y 1000 hojas.

Recuento de páginas - 1

Introduzca el número de páginas por documento menos 1. Esto solo es relevante para el Modo de base de datos.

Opciones de la última pila

Seleccionar:

0	Solo modo de base de datos	reduce la última pila para ajustar el número de registros con doble cara continua
1	Solo modo de base de datos	agrega páginas lógicas en blanco a la última pila para que coincida con el tamaño de la pila con doble cara continua
2	Solo modo de base de datos	reduce la última pila para ajustar el número de registros con doble cara no continua
3	Solo modo de base de datos	agrega páginas lógicas en blanco a la última pila para que coincida con el tamaño de la pila con doble cara no continua

4	todos los modos	reduce la última pila para ajustar el número de registros
5	todos los modos	agregar páginas lógicas en blanco a la última pila para que coincida con el tamaño de la pila

Agrupamiento

(Opcional) Para introducir un número entero que debe ser un separador del número de varias en 1, active la casilla de verificación **Usar agrupamiento**. Permite que varias páginas lógicas consecutivas en la hoja se traten secuencialmente en lugar de a través de la pila. La selección y el orden de las páginas se determina a través del orden de llenado Varios en 1 (/FillOrder para **SETLAYOUT** o orden de secuencia para **SETMULTIUP**).

OMITIR DATOS LINEMODE

La opción Datos del modo de omisión de línea abre el cuadro de diálogo Insertar el comando LMSKIP. Utilice este cuadro de diálogo para especificar un número de líneas o caracteres, o conjunto de bytes que se omitirán al principio de los datos del modo de línea.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando LMSKIP:

Omitir líneas

Active el botón de radio **Omitir líneas** para saltarse líneas.

Líneas que se omitirán

Introduzca el número de líneas que hay que omitir.

Omitir caracteres

Active el botón de radio **Omitir caracteres** para saltar caracteres.

Caracteres que se omitirán

Introduzca el número de caracteres que hay que omitir.

Omitir valores Byte

Active el botón de radio **Omitir valores Byte** para saltar valores de línea.

Valores Byte que se omitirán

Introduzca el valor ASCII de los bytes que hay que omitir.

CONFIGURAR EL TAMAÑO DEL BÚFER DE LÍNEA

La opción Configurar tamaño del búfer de línea abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETBUFSIZE**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar la información del tamaño de búfer.



Nota: Cuando el tamaño de búfer es demasiado pequeño, el trabajo se cancela con un error de verificación en el comando de error de línea o de cadena.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETBUFSIZE**:

Tamaño de búfer de línea

Especifique el máximo de archivos de longitud de línea que se procesarán.

Registros de longitud fija en el archivo de datos

Active la casilla **Registros de longitud fija en el archivo de datos** para especificar que los archivos que se procesan incluyan los registros de longitud fija (por ejemplo, los archivos sin delimitadores de registros LF, CR o CRLF).

CONFIGURAR LA OPCIÓN DE RETROCESO DE UN ESPACIO ATRÁS

Configurar la opción de retroceso abre el cuadro de diálogo de Insertar Opción de retroceso. Utilice este cuadro de diálogo para indicar si se activan o desactivan las opciones de retroceso e insertar el comando de la opción de retroceso en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar opción Retroceso:

Opción de retroceso de un espacio atrás

Utilice este cuadro para especificar la opción de retroceso que desea utilizar:

BACKSP_off	Desactiva el procesamiento del retroceso.
BACKSPP_on	Activa el procesamiento del retroceso para las fuentes fijas y proporcionales.
BACKSPF_on	Activa el procesamiento del retroceso para las fuentes fijas solamente.

CONFIGURAR EL SEPARADOR DE CAMPOS

La opción **Configurar separador de campos** abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETDBSEP**. Utilice este cuadro de diálogo para especificar el separador de campos que se utilizará en el modo de base de datos o en las entradas RPE que utilizan la opción /FN y, a continuación, inserte el comando del separador en la posición actual del cursor.

Los comandos **STARTDBM** siguientes utilizarán este separador de campos para explorar los campos en un archivo de base de datos.



Nota: No coloque el comando **SETDBSEP** en un archivo Data Base Master.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETDBSEP**:

Separador de campos

Especifique el carácter que se utiliza para separar los campos en los archivos que se procesarán. El carácter debe estar entre paréntesis; por ejemplo, (:).

CONFIGURAR LA ELIMINACIÓN DE ESPACIOS EN BLANCO

La opción **Configurar la eliminación de espacios en blanco** abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **BSTRIP_off**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **BSTRIP_off** en la posición actual del cursor.

El comando **BSTRIP_off** desactiva la eliminación de espacios en blanco iniciales y finales en los campos delimitados en el modo de base de datos.



Nota:

- No inserte un comando **BSTRIP_off** en Data Base Master al comienzo del archivo de base de datos antes del comando **TARTDBM**.
- No inserte un comando **BSTRIP_off** en un Job Descriptor Ticket externo que sea referenciado por un comando **SETJDT** colocado antes del comando **STARTDBM** en el archivo de base de datos.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

CONFIGURAR LA ELIMINACIÓN DEL PRIMER Y ÚLTIMO CARÁCTER

La opción Configurar la eliminación del primer y último carácter abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **QSTRIP_on**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **QSTRIP_on** en la posición actual del cursor.

El comando **QSTRIP_on** elimina el primer y último carácter, por lo general comillas, de los campos delimitados en el modo de base de datos.



Nota:

- No inserte un comando **BSTRIP_on** en Data Base Master al comienzo del archivo de base de datos antes del comando **TARTDBM**.
- No inserte un comando **BSTRIP_on** en un Job Descriptor Ticket externo que sea referenciado por un comando **SETJDT** colocado antes del comando **STARTDBM** en el archivo de base de datos.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

CONFIGURAR ACTIVACIÓN DE OVERPRINT

La opción Configurar activación de OverPrint abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **OVERPRINT_on**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **OVERPRINT_on** en la posición actual del cursor.

El comando **OVERPRINT_on** permite el procesamiento de la sobrepresión en el modo de línea, lo cual activa la impresión de líneas de datos encima de las mismas cuando cada línea finaliza con retorno de carro sencillo (CR) y no con LF o CR/LF.



Nota: Debe colocar el comando **OVERPRINT_on** antes del comando **SETCYCLECOPY** cuando estos comandos se utilicen juntos. Además, cuando utilice el comando **OVERPRINT_on** en una impresora Xerox 4220/4230, la impresora debe configurarse como **BINARY POSTSCRIPT**. De lo contrario, debe encapsular el archivo de impresión con las secuencias de escape requeridas.



Precaución: Utilice este comando solamente cuando sea necesario porque podría tener un impacto en el rendimiento.

Use el cuadro Insertar el comando de esta ventana para insertar el comando en la posición actual del cursor.

Control de cyclecopy

Smart Editor produce estas opciones cuando se ha seleccionado Control de ciclo de copias en el menú Smart Editor.

Configurar la opción de clasificación	Configurar CheckPoint	Insertar repetir
Configurar el número de CycleCopies		

CONFIGURAR LA OPCIÓN DE CLASIFICACIÓN

Configurar la opción de clasificación accede al cuadro de diálogo Insertar la opción de clasificación. Utilice este cuadro de diálogo para indicar si se activa o desactiva la clasificación del modo de base de datos o de ciclo de copias e insertar el comando de la opción de clasificación en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar la opción de clasificación:

Opción de clasificación

Utilice este campo para especificar la opción de clasificación:

COLLATE_on	Activa la clasificación para el modo del ciclo de copias. Cuando selecciona este elemento, se crean varias copias para cada trabajo o juego.
COLLATE_dbm	Activa un modo de clasificación nuevo en el modo de base de datos. Con este modo de clasificación activado, se llama el archivo Data Base Master para cada registro el número de veces especificado en el comando SETCYLECCOPY.
COLLATE_off	Desactiva la clasificación. Cuando selecciona este elemento, se producen las copias inmediatamente después de cada página lógica.

CONFIGURAR EL NÚMERO DE CYCLECOPIES

La opción **Configurar el número de copias del ciclo** abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SETCYCLECOPY. Utilice este cuadro de diálogo para indicar el **número de copias del ciclo** e insertar la información del comando del ciclo de copias en la posición actual del cursor.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETCYCLECOPY:

Número de copias

Introduzca el número de copias de cada página.

CONFIGURAR CHECKPOINT

La opción Configurar activación de CheckPoint abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **CHKPOINT**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **CHKPOINT** en la posición actual del cursor.

El comando **CHKPOINT** define el final del punto del juego para el ciclo de copias en el modo de clasificación.

De forma prefijada, el final del punto del juego es al final del archivo en el modo de línea. No hay ningún final prefijado del punto del juego en modo nativo. En general, este comando tiene como objetivo indicar un punto delimitador del juego para producir varios juegos de copias usando **SETCYCLECOPY**.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

INSERTAR REPETIR

La opción Insertar repetir abre el cuadro de diálogo Insertar el comando REPEAT. Utilice este cuadro de diálogo para indicar el número de veces que se repite un comando del ciclo de copias. La información se inserta en la posición actual del cursor.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando REPEAT:

- Comando que se ejecutará: Especifique un comando para que se repita.
- Repetir valor: Introduzca el número de veces que se repite el comando.

Control de página

Smart Editor produce estas opciones cuando se ha seleccionado Control de página en el menú Smart Editor.

Configurar salto de página	Imprimir página actual, nueva hoja	Imprimir página actual, cara anterior de la nueva hoja
Omitir la impresión de la página actual	Imprimir página actual, reverso de la nueva hoja	Comenzar una nueva pila
Imprimir página actual		

CONFIGURAR SALTO DE PÁGINA

La opción Configurar salto de página abre el cuadro de diálogo **Insertar el comando SETPBRK**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **SETPBRK** en la posición actual del cursor.

El comando **SETPBRK** especifica cualquier cadena como delimitador de página. Cuando se detecta esta cadena, la línea en la que aparece puede ser una de las siguientes:

- La última línea de la página actual
- La primera línea de una página nueva
- Delimitador de página no imprimible
- Dividir en una parte izquierda y una parte derecha

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPBRK:

Cadena delimitadora

Especifique una cadena delimitadora.

Posición de la línea coincidente

Utilice este campo para seleccionar una de estas opciones:

- 0: La línea coincidente es la última línea
- 1: La línea coincidente es la primera línea

Contenido de la línea delimitadora

Utilice este campo para seleccionar una de estas opciones:

- 0: Imprimir la parte izquierda cuando no está vacía
- 1: Imprimir la parte izquierda
- 2: Imprimir la parte derecha
- 3: Imprimir la línea completa
- 4: No imprimir ninguna

Bucle

Utilice este campo para seleccionar una de estas opciones:

- 0: Bucle en la parte derecha
- 1: No realizar un bucle en la parte derecha

OMITIR LA IMPRESIÓN DE LA PÁGINA ACTUAL

La opción Omitir la impresión de la página actual abre el cuadro de diálogo Insertar el comando SKIPPAGE. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **SKIPPAGE** en la posición actual del cursor.

El comando **SKIPPAGE** hace que se omita la impresión de la página actual. El comando tiene como objetivo utilizarse en un procedimiento de **BEGINPAGE** bajo el control de un comando **IF/ELSE/ENDIF**.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

IMPRIMIR PÁGINA ACTUAL

La opción Imprimir página actual accede al cuadro de diálogo Insertar el comando **PAGEBRK**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **PAGEBRK** en la posición actual del cursor.

El comando **PAGEBRK** imprime la página actual y restaura las posiciones de impresión primarias y secundarias (PP) a 0,0. Este comando es el único final de la marca de página en el modo nativo. En el modo de línea, el final de la página también se produce cuando se encuentra una omisión de canales o un avance del formulario. En el modo Varias en 1, **PAGEBRK** pasa a la siguiente página lógica. Cuando nada se procesa en la página, **PAGEBRK** no produce una página en blanco. Para producir una página en blanco debe utilizar, como mínimo, **NL PAGEBRK**.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

IMPRIMIR PÁGINA ACTUAL, NUEVA HOJA

La opción Imprimir página actual, nueva hoja abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **NEWSIDE**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **NEWSIDE** en la posición actual del cursor.

En el modo Varias en 1, el comando **NEWSIDE** hace que la página lógica actual se imprima en la siguiente página física. Debe insertar el comando **NEWSIDE** después de un delimitador de página, como por ejemplo, después de **PAGEBRK**, Alimentación de formulario u Omitir a canal uno.

Use el campo **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

IMPRIMIR PÁGINA ACTUAL, REVERSO DE LA NUEVA HOJA

La opción Imprimir página actual, reverso de la nueva hoja abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **NEWBAK**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **NEWBACK** en la posición actual del cursor.

En el modo de impresión a dos caras, el comando **NEWBACK** hace que la página actual se imprima en el reverso de la siguiente hoja disponible. Debe insertar el comando **NEWBACK** después de un delimitador de página, como por ejemplo, después de **PAGEBRK**, Alimentación de formulario u Omitir a canal uno.

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

IMPRIMIR PÁGINA ACTUAL, CARA ANTERIOR DE LA NUEVA HOJA

La opción Imprimir página actual, cara anterior de la nueva hoja abre el cuadro de diálogo **Insertar el comando NEWFRONT**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **NEWFRONT** en la posición actual del cursor.

El comando **NEWFRONT** hace que la página actual se imprima en la cara anterior de una hoja nueva. Debe insertar el comando **NEWFRONT** después de un delimitador de página, como por ejemplo, después de **PAGEBRK**, Alimentación de formulario u Omitir a canal uno.

Use el campo **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

COMENZAR UNA NUEVA PILA

La opción Comenzar una nueva pila abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **NEWSTACK**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **NEWSTACK** en la posición actual del cursor y solo está disponible cuando se usa el modo genérico de **ZSORT**.

El comando **EWSTACK** finaliza la pila de **ZSORT** actual con todos los registros procesados hasta entonces y comienza una pila nueva. Pretende ser usado en una declaración condicional para iniciar una nueva pila cuando la condición es verdadera.

NEWSTACK debe colocarse antes de la inicialización de la página (antes de cualquier **MOVETO** o marca en la página).

Use el cuadro **Insertar el comando** de esta pantalla para insertar el comando en la posición actual del cursor.

Funciones interactivas de PDF

Smart Editor produce estas opciones cuando se ha seleccionado Funciones interactivas de PDF en el menú Smart Editor:

Configurar PIF	Configurar el destino de PDF	Configure la información de PDF
Índice PIF	Configure el modo de apertura de PDF	Configurar enlace de PDF
Crear marcador	Trazar formulario de archivo PDF completable	

CONFIGURAR PIF

La opción Configurar PIF abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPIF**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **SETPIF** en la posición actual del cursor.

El comando **SETPIF** define un destino o nota de *PIF* que se asociará con el siguiente y único elemento impreso en la página usando **SHP**, **SHMF**, **SHX**, **ICALL**, **SCALL**, **DRAWB** o **BOOKMARK**.

El aspecto del cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPIF** cambia en función del tipo de *PIF* seleccionado.

Tipo de PIF

Este cuadro aparece en todos los cuadros de diálogo de inserción de un comando **SETPIF**. Utilícelo para seleccionar uno de los siguientes tipos de *PIF*:

- nulo: Utilice esto para cancelar las definiciones de PIF activas. Debido a que los PIF activos se cancelan automáticamente cuando se asocian con un elemento, rara vez hay motivos para utilizar esta opción.
- /PAGE
- /DEST
- /XPAGE
- /XDEST
- /FILE
- /URI
- /NOTE

Tipo de PIF: /PAGE

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /PAGE en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPIF**.

Número de página

Escriba el número de página.

Vista

Seleccione una de estas opciones para configurar la vista /PAGE:

nulo	Utilice la vista actual
/Fit	Ajusta la página a la ventana
/FitB	Ajusta el cuadro de límite del contenido de la página a la ventana
/FitR	Ajusta el rectángulo especificado por los parámetros de la ventana
/FitH	Ajusta la anchura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo superior
/FitV	Ajusta la altura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo izquierdo
/XYZ	Coloque el origen de la ventana en unidades actuales en el lado superior izquierdo del origen de la página. Este cuadro activa los campos izquierdo, superior y zoom

Izquierda

Introduzca en unidades actuales el origen izquierdo de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitV o /XYZ.

Superior

Introduzca en unidades actuales el origen superior de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitH o /XYZ.

Zoom

Introduzca el valor de zoom. Este campo se activa cuando se selecciona la opción /XYZ.

Tipo de PIF: /DEST

Este campo aparece al seleccionar un tipo *PIF* de /DEST en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPIF**.

Nombre del destino

Introduzca el destino de este *PIF*.

Tipo de PIF: /XPAGE

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /XPAGE en el cuadro de diálogo Insertar el comando **SETPIF**.

Referencia del archivo

Introduzca la referencia del archivo *PIF*.

Número de página

Introduzca el número de página de este *PIF*.

Vista

Seleccione una de estas opciones para configurar la vista /XPAGE:

nulo	Utilice la vista actual
/Fit	Ajusta la página a la ventana

/FitB	Ajusta el cuadro de límite del contenido de la página a la ventana
/FitR	Ajusta el rectángulo especificado por los parámetros de la ventana
/FitH	Ajusta la anchura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo superior
/FitV	Ajusta la altura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo izquierdo
/XYZ	Coloque el origen de la ventana en unidades actuales en el lado superior izquierdo del origen de la página. Este cuadro activa los campos izquierdo, superior y zoom

Izquierda

Introduzca en unidades actuales el origen izquierdo de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitV o /XYZ.

Superior

Introduzca en unidades actuales el origen superior de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitH o /XYZ.

Zoom

Introduzca el valor de zoom. Este campo se activa cuando se selecciona la opción /XYZ.

Tipo de PIF: /XDEST

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /XDEST en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPIF.

Referencia del archivo

Introduzca la referencia al archivo de este *PIF*.

Nombre del destino

Introduzca el destino de este *PIF*.

Tipo de PIF: /FILE

Este campo aparece al seleccionar un tipo *PIF* de /FILE en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPIF.

Referencia del archivo

Introduzca la referencia al archivo de este *PIF*.

Tipo de PIF: /URI

Este campo aparece al seleccionar un tipo *PIF* de /URI en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPIF.

Cadena URI

Introduzca la cadena URI.

Tipo de PIF: /NOTE

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /NOTE en el cuadro de diálogo Insertar el comando SETPIF.

Título

Introduzca el título.

Contenido

Introduzca el texto.

Especificar parámetros opcionales

Para activar la selección de parámetros opcionales, seleccione la casilla **Especificar parámetros opcionales**.

Tipo de nota

Elija uno de estos tipos de nota:

- /Nota
- /Comentario
- /Ayuda
- /Insertar
- /Clave
- /Nuevo párrafo
- /Párrafo
- /Borrador
- /Aprobado
- /Experimental
- /No aprobado
- /AsIs
- /Caducado
- /NotForPublicRelease
- /Confidencial
- /Final
- /Vendido
- /Departamentos
- /Para comentar
- /Máximo secreto
- /Para publicación pública
- /FT
- /MK

Color

Seleccione un color de fondo para la nota.

Opción

Seleccione cualquier combinación.

- La nota se presenta abierta
- Centrar icono de nota en el elemento delimitador

ÍNDICE PIF

La opción *Indexar PIF* abre el cuadro de diálogo Insertar el comando **INDEXPIF**. Utilice este cuadro de diálogo para insertar un comando **INDEXPIF** en la posición actual del cursor.

El comando **INDEXPIF** asocia un destino o nota de *PIF* a un índice PIF. Cuando lo ha definido **INDEXPIF**, un índice *PIF* sigue las mismas reglas y comportamientos que un índice de color definido por **INDEXCOLOR**.

El aspecto del cuadro de diálogo Insertar el comando **INDEXPIF** cambia en función del tipo de *PIF* seleccionado.

PIFIndex

Especifique el nombre que se utilizará para el índice PIF.

Tipo de PIF

Utilice esta casilla para seleccionar uno de los siguientes tipos de *PIF*:

- nulo: Utilice esto para definir un índice PIF para cancelar el índice actual. Esto es útil solamente cuando se utiliza en un fragmento de texto dentro de una cadena impresa por SHP o SHMF; cuando se utiliza de cualquier otra forma, el índice PIF se cancela automáticamente cuando se ha asociado a un elemento.
- /PAGE
- /DEST
- /XPAGE
- /XDEST
- /FILE
- /URI
- /NOTE

Tipo de PIF: /PAGE

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /PAGE en el cuadro de diálogo Insertar el comando **INDEXPIF**.

Tipo de PIF: /PAGE

Número de página

Escriba el número de página.

Vista de página

Seleccione una de estas opciones para configurar la vista /PAGE:

nulo	utilice la vista actual
/Fit	ajusta la página a la ventana
/FitB	ajusta el cuadro de límite del contenido de la página a la ventana
/FitR	ajusta el rectángulo especificado por los parámetros de la ventana
/FitH	ajusta la anchura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo superior
/FitV	ajusta la altura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo izquierdo
/XYZ	coloca el origen de la ventana en unidades actuales en el lado superior izquierdo del origen de la página. Este cuadro activa los campos izquierdo, superior y zoom

- **Izquierda:** Introduzca en unidades actuales el origen izquierdo de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitV o /XYZ.
- **Superior:** Introduzca en unidades actuales el origen superior de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitH o /XYZ.
- **Zoom:** Introduzca el valor de zoom. Este campo se activa cuando se selecciona la opción /XYZ.

2

Tipo de PIF: /DEST

Este campo aparece al seleccionar un tipo *PIF* de /DEST en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXPIF.

Nombre del destino

Introduzca el destino de este *PIF*.

Tipo de PIF: /XPAGE

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /XPAGE en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXPIF.

Referencia del archivo

Introduzca la referencia del archivo *PIF*.

Número de página

Introduzca el número de página de este *PIF*.

Vista de página

Seleccione una de estas opciones para configurar la vista /XPAGE:

nulo	Utilice la vista actual
/Fit	Ajusta la página a la ventana
/FitB	Ajusta el cuadro de límite del contenido de la página a la ventana
/FitR	Ajusta el rectángulo especificado por los parámetros de la ventana
/FitH	Ajusta la anchura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo superior
/FitV	Ajusta la altura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo izquierdo
/XYZ	Coloque el origen de la ventana en unidades actuales en el lado superior izquierdo del origen de la página. Este cuadro activa los campos izquierdo, superior y zoom

- **Izquierda:** Introduzca en unidades actuales el origen izquierdo de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitV o /XYZ.
- **Superior:** Introduzca en unidades actuales el origen superior de la vista. Este campo se activa cuando se seleccionan las opciones /FitH o /XYZ.
- **Zoom:** Introduzca el valor de zoom. Este campo se activa cuando se selecciona la opción /XYZ.

Tipo de PIF: /XDEST

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /XDEST en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXPIF.

Referencia del archivo

Introduzca la referencia al archivo de este *PIF*.

Nombre del destino

Introduzca el destino de este *PIF*.

Tipo de PIF: FILE

Este campo aparece al seleccionar un tipo *PIF* de /FILE en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXPIF.

Referencia del archivo

Introduzca la referencia al archivo de este *PIF*.

Tipo de PIF: /URI

Este campo aparece al seleccionar un tipo *PIF* de /URI en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXPIF.

Cadena URI

Introduzca la cadena URI.

Tipo de PIF: /NOTE

Estos campos aparecen al seleccionar un tipo *PIF* de /NOTE en el cuadro de diálogo Insertar el comando INDEXPIF.

Título

Introduzca el título.

Contenido

Introduzca el texto.

Especificar parámetros opcionales

Seleccione esta casilla para activar parámetros opcionales.

Tipo de nota

Elija uno de estos tipos de nota:

- /Nota
- /Comentario
- /Ayuda
- /Insertar
- /Clave
- /Nuevo párrafo
- /Párrafo
- /Borrador
- /Aprobado
- /Experimental
- /No aprobado
- /AsIs
- /Caducado
- /NotForPublicRelease
- /Confidencial
- /Final
- /Vendido
- /Departamentos
- /Para comentar
- /Máximo secreto
- /Para publicación pública
- /FT
- /MK

Color

Seleccione un color de fondo para esta nota.

Opción

Seleccione cualquier combinación.

- La nota se presenta abierta
- Centrar icono de nota en el elemento delimitador

CREAR MARCADOR

La opción Crear marcador abre el cuadro de diálogo Insertar el comando BOOKMARK. **BOOKMARK** crea un marcador interactivo en un archivo PDF.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando BOOKMARK:

Cadena de entrada

Para crear el marcador, introduzca la cadena utilizada.

Especificar parámetros opcionales

Para activar campos de parámetros opcionales, seleccione la casilla **Especificar parámetros opcionales**.

Especificar el marcador ampliado

Para activar campos de marcadores ampliados, seleccione la casilla de verificación **Especificar el marcador ampliado**.

Contador con marcador secundario

Introduzca el número de submarcadores que siguen al marcador. Para indicar que se abra el marcador cuando se acceda inicialmente al archivo, introduzca un número positivo. Para indicar que se cierre el marcador cuando se acceda inicialmente al archivo, introduzca un número negativo.

Color

Para seleccionar el color del texto del marcador, utilice la lista.

Estilo

Para seleccionar el estilo del texto del marcador, seleccione una opción:

- 0: Sin formato (prefijado)
- 1: Cursiva
- 2: Negrita
- 3: Negrita y cursiva

Opción 1

Esta opción está disponible cuando se utiliza la función de marcador ampliado con el software VI eCompose. La función de Opción 1 indica al separador VIEC cómo tratar el archivo PDF secundario. Elija una de estas opciones:

- 0: No produce un archivo PDF secundario.
- 1: Produce un archivo PDF secundario pero no incluye el marcador en el PDF.

- 2: Produce un archivo PDF secundario e incluye el marcador en el PDF. Esta es la opción predeterminada.

Si no hay un marcador ampliado, el comportamiento predeterminado del separador será el de la opción 2. Todos los marcadores ampliados de un subdocumento dado requieren el mismo valor de la Opción 1.

Opción 2

Esta opción está disponible cuando se utiliza la función de marcador ampliado con el software VI eCompose. La opción 2 indica al separador VIeC cómo tratar al marcador ampliado. Elija una de estas opciones:

- 0: No hace nada con el marcador ampliado.
- 1: Combina el marcador ampliado con el marcador normal asociado para el procesamiento de archivos de índice, pero no lo incluye en un PDF secundario.
- 2: Combina el marcador ampliado con el marcador normal asociado para el procesamiento de archivos de índice y lo incluye en el PDF secundario.

Para insertar comentarios o instrucciones en el archivo PDF principal, utilice la opción 0.

Introducir una combinación de la Opción 1=0 y de la Opción 2=2 es lo mismo que introducir la Opción 2=1.

CONFIGURAR EL DESTINO DE PDF

La opción Configurar el destino de PDF abre el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFDEST. **PDFDEST** define un destino con nombre, que puede referenciarse en una definición de PIF.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFDEST:

Nombre de destino

Utilice este campo para introducir el nombre de destino como cadena alfanumérica.

Especificar parámetros opcionales

Seleccione los campos de **Especificar parámetros opcionales** para activar los campos de parámetros opcionales.

Número de página

Introduzca el número de página del destino.

Vista

Utilice este cuadro para definir cómo ajustar la vista del destino. Los valores posibles son:

nulo	Utilice la vista actual
/Fit	Ajusta la página a la ventana
/FitB	Ajusta el cuadro de límite del contenido de la página a la ventana
/FitR	Ajusta el rectángulo especificado por los parámetros de la ventana
/FitH	Ajusta la anchura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo superior

/FitV	Ajusta la altura de la página a la ventana, esta casilla activa el campo izquierdo
/XYZ	Coloque el origen de la ventana en unidades actuales en el "lado superior izquierdo" del origen de la página. Este cuadro activa los campos izquierdo, superior y zoom

Superior

Coloque el origen superior de la ventana en unidades actuales en el lado superior del origen de la página.

Izquierda

Coloque el origen izquierdo de la ventana en unidades actuales en el lado izquierdo del origen de la página.

Zoom

Coloque el origen de la ventana en unidades actuales en el lado superior izquierdo del origen de la página.

CONFIGURE EL MODO DE APERTURA DE PDF

La opción Configure el modo de apertura de PDF abre el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFOPEN. **PDFOPEN** define cómo se abre un documento PDF. Cuando se asocia con un destino *PIF* también se define el destino que se utilizará cuando se abre el documento.

Este campo aparece en el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFOPEN:

Modo Abrir

Utilice este cuadro para seleccionar el modo que se utilizará al abrir el documento. Puede ser uno de los siguientes:

/UseNone	Abre el PDF pero no muestra marcadores ni imágenes en miniatura.
/UseOutlines	Abre y muestra marcadores.
/UseThumbs	Abre y muestra imágenes en miniatura.
/FullScreen	Abre el modo de pantalla completa.

CONFIGURE LA INFORMACIÓN DE PDF

La opción Configurar información de PDF abre el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFINFO. **PDFINFO** llena la sección Resumen del documento del archivo PDF con información.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFINFO:

Autor

Utilice este campo para especificar el autor del documento.

Creador

Utilice este campo para especificar el creador del documento.

Título

Utilice este campo para introducir el título del documento.

Tema

Utilice este campo para introducir el tema del documento.

Palabras clave

Utilice este campo para especificar una lista de palabras clave usadas en el documento.

CONFIGURAR ENLACE DE PDF

La opción Configurar información de PDF abre el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFBOUND. PDFBOUND activa la creación de cuadros opcionales de límite de página en un PDF de salida creado por un trabajo VIPP®. Este comando no altera el contenido de PDF aparte de agregar los cuadros de límite adicionales en la página.

Estos campos aparecen en el cuadro de diálogo Insertar el comando PDFBOUND:

Cuadro de límite PDF

Para insertar un parámetro, seleccione una de estas opciones:

- /CropBox
- /BleedBox
- /TrimBox
- /ArtBox

Desplazamiento de los límites de la página

Los valores en unidades actuales introducidos en los siguientes cuadros definen la ubicación del Cuadro de límite. La ubicación del cuadro de límite es desde los bordes de la página. La página es de MediaBox, como se define en **SETPAGESIZE**.

Para definir la distancia desde el borde de la página hasta el Cuadro de límite PDF, introduzca un valor en los cuadros siguientes:

- **Superior:** Esta opción indica el número de unidades actuales desde la parte superior de la página hasta la parte superior del cuadro de límite.
- **Inferior:** Esta opción indica el número de unidades actuales desde la parte inferior de la página hasta la parte inferior del cuadro de límite.
- **Izquierda:** Esta opción indica el número de unidades actuales desde la parte izquierda de la página hasta la parte izquierda del cuadro de límite.
- **Derecha:** Esta opción indica el número de unidades actuales desde la parte derecha de la página hasta la parte derecha del cuadro de límite.

TRAZAR FORMULARIO DE ARCHIVO PDF COMPLETABLE

La opción Dibujar formulario PDF que se puede completar abre el cuadro de diálogo Editar comando DRAWPDF.

La función DRAWPFF dibuja e inserta un campo de formulario de PDF en un documento PDF en la posición de impresión secundaria opcional. Los campos de formulario PDF serán completados por un usuario (el destinatario) y el PDF será enviado a un proceso diseñado para extraer el contenido del campo y almacenarlo en una base de datos. El comando es efectivo cuando se procesa el trabajo VIPP® en un documento PDF. Cuando el trabajo se imprime de forma simple, ya sea en pantalla o en papel, solo se traza la imagen inicial del campo, como se muestra cuando el documento se abre.

DRAWPFF puede crear 11 tipos distintos de campos de formulario, como se indica en la sintaxis. Los campos de formulario se incluyen en el PDF usando las especificaciones de AcroForm. Para obtener más información, consulte la documentación *Formularios interactivos de Adobe*.

Tipo	/TL - campo de texto (una sola línea) /TB - cuadro de texto (varias líneas) /CB - casilla de verificación /RB - botón de radio /PL - lista desplegable /CL - cuadro combinado (libre escritura permitida) /LB - cuadro de lista /RS - botón de restablecimiento del formulario /SF - botón envío de formulario /SI - firma digital /PR - botón de formulario de impresión
Anchura	Es la anchura del rectángulo del campo en unidades actuales.
Altura	Es la altura del rectángulo del campo en unidades actuales.

Alinear	<p>Indica qué punto del campo debe estar alineado en la posición de impresión secundaria</p> <p>0: superior izquierda (predeterminado)</p> <p>1: superior derecha</p> <p>2: superior centro</p> <p>10: inferior izquierda</p> <p>11: inferior derecha</p> <p>12: inferior centro</p> <p>20: izquierda centro</p> <p>21: derecha centro</p> <p>22: centro centro</p>
Opciones	<p>Presenta un conjunto de pares de claves/valores opcionales:</p> <p>/FName: Nombre del campo</p> <p>Tipo cadena</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción: Un nombre para identificar el campo en el momento de extracción. Debe ser diferentes para cada campo, a excepción de un juego de botones de radio que deben compartir el mismo nombre.</p> <p>/FDesc: Descripción alternativa del campo</p> <p>Tipo cadena</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción: Un nombre de campo alternativo que debe ser usado en lugar del nombre del campo actual donde el campo debe ser identificado en la interfaz del usuario, como mensajes de estado o error del campo. Este texto es útil al extraer el contenido del documento para facilitar la accesibilidad de usuarios con discapacidades u otros propósitos.</p> <p>/FMap Nombre de asignación de campo</p> <p>Tipo cadena</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción: El nombre de asignación que se utilizará al exportar datos del campo del formulario PDF</p> <p>/ReadOnly Marca de solo lectura</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p>

	<p>Descripción 0 - el campo puede modificarse 1: el campo no se puede modificar</p> <p>/Required Marca obligatoria</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción 0 - el campo se puede dejar vacío 1: el campo no se puede dejar vacío</p> <p>/NoExport Marca de exportación</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción: 0 - el campo se exportará 1: el campo no se exportará</p> <p>/NoPrint: Indicador de impresión</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción: 0 - el campo se imprimirá 1: el campo no se imprimirá</p> <p>/MulSel: Marcas de selección múltiple (solo LB)</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción: 0 - solo se permite la selección de un elemento 1: selección múltiple permitida</p> <p>/FValue: Valor del campo (TL, TB, PL, CL, LB solamente)</p> <p>Tipo cadena</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción: Valor prefijado que se muestra cuando se abre el PDF.</p> <p>/DValue: Valor prefijado de campo</p> <p>Tipo cadena</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción: Valor que se muestra al pulsar el botón Restaurar.</p> <p>/IState: Estado predeterminado para las casillas de verificación y los botones</p>
--	--

	<p>de radio. Debe codificarse únicamente con el primer botón de radio en un juego.</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción: 0 - estado desactivado</p> <p>1: en el estado de la casilla de verificación o del primer botón de radio</p> <p>>1: en estado para otros botones de radio (número de orden de botón)</p> <p>/FChoices Matriz de opciones de valor (solo PL, CL, LB)</p> <p>Tipo Matriz de cadenas O matriz de cadenas de [exportar pantalla]</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción: Lista de opciones que se presentan al usuario. Si se usa el formato [exportar pantalla], las cadenas de exportación se usan para la exportación y las cadenas de visualización se usan para la presentación en la pantalla.</p> <p>/TAlign Alineación de texto del campo en el campo</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción 0: izquierda</p> <p>1: derecha</p> <p>2: centro</p> <p>/BColor Color del borde de campo</p> <p>Tipo Tecla de color (solo color gris, RGB y CMYK)</p> <p>Ningún valor predeterminado (transparente)</p> <p>Descripción Color del borde de campo</p> <p>/FColor Color de fondo de campo</p> <p>Tipo Tecla de color (solo color gris, RGB y CMYK gradiente y trama)</p> <p>Ningún valor predeterminado (transparente)</p> <p>Descripción Color del borde de campo</p> <p>/VColor Color del valor de campo</p> <p>Tipo Tecla de color (solo color gris, RGB y CMYK)</p> <p>Ningún valor predeterminado (transparente)</p> <p>Descripción Color del valor de campo</p> <p>/BStyle Estilo del borde de campo</p>
--	---

	<p>Tipo [ancho/estilo]</p> <p>Valor predeterminado [1/s]</p> <p>Descripción Estilo del borde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - anchura del borde en puntos - el estilo del borde es una de las opciones siguientes: <p>/S sólido</p> <p>/D con guiones</p> <p>/B gofrado</p> <p>/I grabado</p> <p>/U subrayado</p> <p>/FCaption Título del campo (solo CB, RB, RS y SF)</p> <p>Tipo cadena</p> <p>Valor predeterminado signo de marca (CB) o viñeta (RB)</p> <p>Descripción Para la casilla de verificación y el botón de radio:</p> <p><hex code> (consultar tabla de leyenda más abajo) para botones de restablecimiento y envío: (cadena de texto)</p> <p>/TSplit Dividir el campo de texto (solo TL, TB)</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción 0: no dividir</p> <p>>0: número de divisiones y longitud máxima</p> <p>/To Destino del envío (solo SF)</p> <p>Tipo cadena URL</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción URL de servidor web o de correo electrónico a donde se envía la extracción del formulario (en formato PDF o FDF).</p> <p>/SubmitPDF Formato del envío (solo SF)</p> <p>Tipo entero</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción</p> <p>0: enviar como formato FDF</p> <p>1: enviar como formato PDF</p>
--	---

	<p>2: enviar como formato HTML</p> <p>3: enviar como formato XFDF</p> <p>/TFName Un nombre de fuente para el valor del campo. Se limita a la siguiente lista: /Helv /HeBo /HeOb /HeBO(Helvetica) /TiRo /TiBo /Tilt /TiBI (Times-Roman) /Cour /CoBo /CoOb /CoBO (Courier).</p> <p>Tipo /nombre</p> <p>Valor predeterminado /Helv</p> <p>/TFSize Un nombre de fuente para el valor del campo.</p> <p>Tipo entero (puntos)</p> <p>Valor predeterminado 0</p> <p>Descripción 0 - escalable automáticamente</p> <p>>0: tamaño de fuente fijo</p> <p>/FImage Una imagen de fondo de campo</p> <p>Tipo Cadena (nombre de imagen de TIFF, JPEG o EPS)</p> <p>Ningún valor predeterminado</p> <p>Descripción Imagen que se utilizará como fondo del campo (alternativa a FColor)</p>
--	---

Captura de datos del trabajo

La opción Captura de datos del trabajo abre el cuadro de diálogo Insertar el comando ACCLOG.

El comando **ACCLOG** solo es efectivo cuando la función Datos demográficos se ha activado. Se utiliza para capturar datos cuando un trabajo de VIPP® procesa y luego registra los datos en el archivo de salida de datos demográficos (.vpr o .vpd).

Etiqueta

Utilice este cuadro para especificar una cadena o variable que definirá la información especificada en la ventana Contenido.

Contenido

Utilice este cuadro para especificar una cadena o variable que tenga la información que se capturará.

Listas de colores personalizados

La opción **Listas de colores personalizados** abre el cuadro de diálogo Listas de colores personalizados. El cuadro de diálogo muestra los colores personalizados definidos en `\xgf\src\scoat.cck` y `\xgf\src\succoat.cck`. Utilice listas de colores para agrupar y asignar nombre el número grande de unos 1000 colores personalizados definidos en los archivos CCK.

Para mostrar listas de colores, Smart Editor y VI Design Pro utilizan las listas de colores personalizados que tengan una marca de selección en cuadros de diálogo del tipo Insertar **INDEXCOLOR** o Insertar **SETTXX**.

En el cuadro de diálogo Listas de colores personalizados aparecen los siguientes campos:

Paleta de color personalizada

Esta ventana tiene una lista y una muestra de cada color incluido en los archivos CCK. Para acceder a los colores incluidos en los archivos CCK, edite el archivo `\xgf\src\xgfdos.run`.

Si imprime en papel estucado, utilice `scoat.cck`. Si imprime en papel no estucado, utilice `succoat.cck`.

Tras agregar colores a la ventana Paleta de color personalizada, puede seleccionar o anular la selección de los colores usando el ratón y las teclas Mayús y Ctrl del teclado.

Listas de colores personalizados

La ventana Listas de colores personalizados contiene los nombres de las listas de colores personalizados que define el usuario. Cuando aparece una marca de verificación junto al nombre de la lista, los colores en la lista se agregan a todos los cuadros de diálogo que proporcionan opciones de color, además de los colores VIPP® predefinidos.

Guardar en la lista

Para agregar los colores seleccionados a la lista de colores personalizados resaltada en la parte inferior de la ventana del cuadro de diálogo, haga clic en **Guardar en la lista**.

Cancelar la selección de todo

Para eliminar todas las opciones de colores, haga clic en **Cancelar la selección de todo**.

Seleccionar todo

Para seleccionar todos los colores mostrados en la ventana del cuadro de diálogo superior, haga clic en **Seleccionar todo**.

Los colores seleccionados se resaltan. Para agregar o retirar colores sueltos de una selección, mantenga pulsada la tecla Ctrl mientras hace clic en el color.

Agregar lista

Para crear una nueva lista de colores, haga clic en **Agregar lista**. Aparece el Cuadro de diálogo de listas de color personalizado. Introduzca el nombre de la nueva lista de colores y haga clic en **Aceptar**. El nombre de la nueva lista de color aparece en la ventana del cuadro de diálogo inferior.

Eliminar lista

Para eliminar una lista de colores personalizados resaltada, haga clic en **Eliminar lista**.

Cambiar el nombre de la lista

Para cambiar de nombre una lista de colores personalizados resaltada, haga clic en **Cambiar el nombre de**

Smart Editor

la lista.

Cuadro de diálogo de referencia cruzada

La siguiente es una lista alfabética de los comandos y de su ubicación en este documento.

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
Configurar el modo de posición absoluta	ABSPOS	Marca de página
Captura de datos del trabajo	ACCLOG	Captura de datos del trabajo
Trazar código de barras AZTEC	AZTEC	Marca de página
Configurar la opción de retroceso de un espacio atrás	BACKSP_off, BACKSPP_on, BACKSPF_on	Imprimir procesamiento de archivos
Nuevo grupo de BEGINRPE, FROMLINE o RPEKEY	BEGINRPE, FROMLINE, RPEKEY	Elementos de RPE
Insertar tabla	BEGINTABLE	Marca de página
Configurar archivo de datos	BEGINXPD, BTA, BTS	Imprimir procesamiento de archivos
Definir el intervalo de folleto que se desea imprimir	BOOKLETRANGE	Control del dispositivo de salida
Crear marcador	BOOKMARK	Funciones interactivas de PDF
Configurar la eliminación de espacios en blanco	BSTRIP_off	Imprimir procesamiento de archivos
Configurar CheckPoint	CHKPOINT	Control de cyclecopy
Configurar la opción de clasificación	COLLATE_on, COLLATE_dbm, COLLATE_off	Control de cyclecopy
Trazar las marcas de corte	CUTMARK	Marca de página
Trazar código de barras DataMatrix	DATAMATRIX	Marca de página
Definir el diseño	DEFINELAYOUT	Fuentes, colores y variables
Trazar círculo/cuadro/elipse	DRAWB y DRAWC	Marca de página
Trazar código de barras numérico lineal	DRAWBC	Marca de página
Dibujar diagramas DDG (barra/curva/circular/pareto/radar)	DRAWBAR, DRAWCRV, DRAWPIE, DRAWPAR, DRAWRDR	Marca de página
Trazar la ruta	DRAWPATH	Marca de página

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
Trazar la ruta	DRAWPATHR	Marca de página
Trazar formulario de archivo PDF completible	DRAWPFF	Funciones interactivas de PDF
Dibujar polígono	DRAWPOL	Marca de página
Configurar la opción a dos caras	DUPLEX_on, DUPLEX_off, TUMBLEDUPLEX_on, TUMBLEDUPLEX_off,	Control del dispositivo de salida
Final de un folleto	ENDBOOKLET	Control del dispositivo de salida
Cancelar la zona de recorte	ENDCLIP	Marca de página
Marca de final de ejecución	ENDOFRUN	Control del dispositivo de salida
Marca de fin de juego	ENDOFSET	Control del dispositivo de salida
Rellenar cuadrícula OMR	FILLOMR	Marca de página
Desplazar origen del formulario	FORMSHIFT	Diseño de página
Nuevo comando GETFIELD	GETFIELD	Elementos de RPE
Ir al marco especificado	GOTOFRAME	Diseño de página
Insertar imagen	ICALL	Marca de página
Configurar la opción Ignorar BadTiffs	IGNOREBT_on, IGNOREBT_off	Marca de página
Alinear índice	INDEXALIGN	Fuentes, colores y variables
Clave de BAT de índice	INDEXBAT	Fuentes, colores y variables
Color del índice	INDEXCOLOR	Fuentes, colores y variables
Fuente del índice	INDEXFONT	Fuentes, colores y variables
Índice de espaciado de fuentes	INDEXKERN	Fuentes, colores y variables
Espaciado de línea de índice	INDEXLSP	Fuentes, colores y variables
Índice PIF	INDEXPIF	Funciones interactivas de PDF

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
Índice secundario/superíndice	INDEXSST	Fuentes, colores y variables
Configurar la opción Modo inverso	IREVERSE_on, IREVERSE_off	Marca de página
Configurar la opción de desplazamiento	JOG_on, JOG_off	Control del dispositivo de salida
Omitir datos LineMode	LMSKIP	Imprimir procesamiento de archivos
Trazar código de barras MaxiCode	MAXICODE	Marca de página
Mover posición X y Y	MOVETO, MOVEHR	Marca de página
Configurar la opción MSPP	MSPP_on	Control del dispositivo de salida
Imprimir página actual, reverso de la nueva hoja	NEWBACK	Control de página
Ir a la trama siguiente	NEWFRAME	Diseño de página
Imprimir página actual, cara anterior de la nueva hoja	NEWFRONT	Control de página
Imprimir página actual, nueva hoja	NEWSIDE	Control de página
Configurar salto de página	NEWSTACK	Control de página
Inicializar el código OMR para el servicio de envío	OMRINIT	Diseño de página
OneUp/TwoUpPrinting	ONEUP, TWOUP	Diseño de página
Configurar las coordenadas de origen	ORIBL, ORITL	Diseño de página
Configurar activación de OverPrint	OVERPRINT_on	Imprimir procesamiento de archivos
Imprimir página actual	PAGEBRK	Control de página
Definir el intervalo de páginas que desea imprimir	PAGERANGE	Control del dispositivo de salida
Trazar código de barras PDF417	PDF417	Marca de página
Configurar límites de PDF	PDFBOUND	Funciones interactivas de PDF
Configurar el destino de PDF	PDFDEST	Funciones interactivas de PDF

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
Configure la información de PDF	PDFINFO	Funciones interactivas de PDF
Configure el modo de apertura de PDF	PDFOPEN	Funciones interactivas de PDF
Establecer la orientación de la página	PORT, IPORT, LAND, ILAND	Diseño de página
Trazar código de barras CódigoQR	QRCODE	Marca de página
Configurar la eliminación del primer y último carácter	QSTRIP_on	Imprimir procesamiento de archivos
Insertar repetir	REPEAT	Control de cyclecopy
Restablecer el contexto actual	RESET	Fuentes, colores y variables
Guardar contexto actual	RSAVE	Fuentes, colores y variables
Insertar RUN (VIPP® o PostScript)	RUN	Marca de página
Insertar RUNDD (documentos descompuestos)	RUNDD	Marca de página
Insertar RUNTIF (TIF de varias páginas)	RUNTIF	Marca de página
Guardar la posición de impresión secundaria	SAVEPP	Marca de página
Insertar segmento	SCALL	Marca de página
Configurar el tamaño del búfer de línea	SETBUFSIZE	Imprimir procesamiento de archivos
Configurar la definición del color	SETCOL	Fuentes, colores y variables
Configurar la anchura de la columna	SETCOLWIDTH	Diseño de página
Configurar el número de CycleCopies	SETCYCLECOPY	Control de cyclecopy
Configurar fecha	SETDATE	Fuentes, colores y variables
Configurar el separador de campos	SETDBSEP	Procesamiento de archivos de impresión
Configurar la lista de distribución	SETDLFILE	Imprimir procesamiento de archivos

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
Configurar opciones de acabado	SETFINISHING	Control del dispositivo de salida
Configurar fuentes	SETFONT	Fuentes, colores y variables
Configurar Form/BackForm	SETFORM	Diseño de página
Establecer marco de página	SETFRAME	Diseño de página
Configurar la definición de GEP	SETGEP	Fuentes, colores y variables
Configurar cuadrícula de la página	SETGRID	Diseño de página
Establecer sangría (para SHP)	SETINDENT	Marca de página
Configurar la ficha de descriptor de trabajo (JDT)	SETJDT	Imprimir procesamiento de archivos
Configurar espaciado de fuentes	SETKERN	Fuentes, colores y variables
Definir el diseño	SETLAYOUT	Fuentes, colores y variables
Configurar el incremento de LineFeed	SETLFI	Diseño de página
Configurar el modo de tramas vinculadas	SETLKF	Diseño de página
Configurar el valor de LineSpacing	SETLSP	Diseño de página
Configurar márgenes de página	SETMARGIN	Diseño de página
Configurar Max Forms/BackForms	SETMAXFORM	Diseño de página
Configurar los requisitos del material de impresión	SETMEDIA	Control del dispositivo de salida
Configurar definiciones de página	SETPAGEDEF	Diseño de página
Configurar la numeración de la página	SETPAGENUMBER	Diseño de página
Configurar el tamaño de página	SETPAGESIZE	Diseño de página
Configurar parámetros (DDG, FILLOMR, Format...)	SETPARAMS	Marca de página
Configurar salto de página	SETPBRK	Control de página
Nueva definición de criterios de página (PCD)	SETPCD	Elementos de RPE

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
Configurar PIF	SETPIF	Funciones interactivas de PDF
Definición de criterios de nuevos registros (RCD)	SETRCD	Elementos de RPE
Configurar la resolución de salida	SETRES	Control del dispositivo de salida
Nueva definición de Prefijo RPE	SETRPEPREFIX	Elementos de RPE
Configurar el control de elemento secundario/primario	SETSKIP	Diseño de página
Configurar el espaciado de la ficha	SETTAB	Diseño de página
Configurar el espaciado de la ficha	SETTABS	Diseño de página
Configurar el atributo del fondo del texto	SETTXB	Fuentes, colores y variables
Configurar el color de texto	SETTXC	Fuentes, colores y variables
Configurar subíndice/superíndice	SETTXS	Fuentes, colores y variables
Configurar unidades	SETUNIT	Diseño de página
Definir la variable	SETVAR	Fuentes, colores y variables
Configurar las líneas intermitentes	SETZEBRA	Diseño de página
Desplazar origen de la página	DESPLAZAMIENTO	Diseño de página
Insertar texto	SHL, SHX, SHMF, SHP, SHT	Marca de página
Insertar texto en la ruta	SHPATH	Marca de página
Insertar texto distorsionado	SHFIT	Marca de página
Insertar fila de la tabla	SHROW	Marca de página
Omitir la impresión de la página actual	SKIPPAGE	Control de página
Iniciar un folleto	STARTBOOKLET	Control del dispositivo de salida
Iniciar el procesamiento de DataBaseMode	STARTDBM	Procesamiento de archivos de impresión
Inicie el procesamiento de LineMode	STARTLM	Imprimir

PÁGINA	COMANDO	OPCIONES DEL MENÚ DE VDP
		procesamiento de archivos
Marca de inicio de juego	STARTOFSET	Control del dispositivo de salida
Procesamiento de inicio de modo XML	STARTXML	Imprimir procesamiento de archivos
Almacenar variable	STOREVAR	Fuentes, colores y variables
Configurar la opción de orientación de TIFF	TIFORI_on, TIFORI_off	Marca de página
Trazar código de barras USPS de 4 estados	USPS4	Marca de página
Configurar el color de texto	UV2L	Fuentes, colores y variables
Insertar un comando ZSORT	ZSORT	Imprimir procesamiento de archivos

