

PDS Y MARK



Medellín - Colombia

OPTITEX PDS

Optitex es su solución completa del software para el diseño automatizado del patrón. Fue creado específicamente para el fabricante de la ropa, de los interiores del transporte, la tapicería y de las industrias textiles. Las herramientas de gran alcance del CAD de Optitex le permiten bosquejar un patrón o modificar el patrón existente rápida y exactamente, usando las herramientas de diseño de Optitex.

Cuando este trabajando en la ventana de Optitex, su patrón aparece en su pantalla de la computadora mientras que usted lo modifica. Si usted incurre en un error bórralo simplemente con el tecleo de un botón. El Optitex que convierte el sistema a digital se diseña para que usted trabaje como desee. Usted puede incorporar perímetros de la pieza, después incorpora los piquetes, los internos y la información de la pieza. Es rápido, fácil y compatible con los digitizadores estándar de la industria.

Una vez abra la ventana del P.D.S Optitex proporciona una multiplicidad de herramientas interactivas de modificaciones, escalado, inserción entre otras.

Estas herramientas se representan lo más comúnmente posible

¡MUY IMPORTANTE! Optitex no funcionará sin la llave de seguridad.

MANEJO DE WINDOWS

Para utilizar el programa OPTITEX deberán conocer el uso del programa operativo más comercial (Windows 95, Windows 98, Windows Millenium, Windows XP ó Windows 2000) esto les ayudará en la vida diaria a manejar el programa OPTITEX y también otros programas que hacen uso de este sistema operativo como plataforma:

Encender la computadora

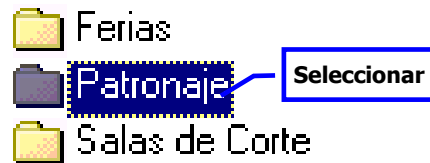
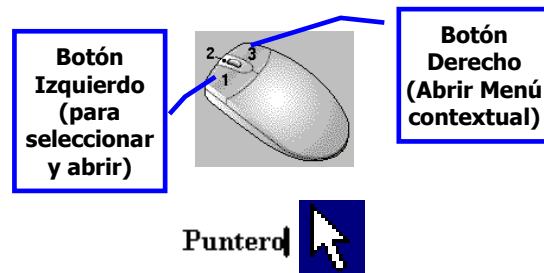
Manejo del lenguaje de computación.

Hacer un clic: Presionar el botón del ratón.

Hacer doble clic: Presionar dos veces el mismo botón del ratón.

Seleccionar: Hacer un clic Izquierdo sobre un objeto o texto.

Arrastrar: Tomar con el ratón un objeto o carpeta presionando con el botón izquierdo.

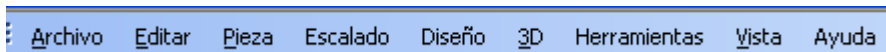


OPTITEX VERSION 10

Optitex presenta su nueva versión con una pantalla más dinámica y fácil de manejar, Este diseño de pantalla es una interfaz.

Ahora vamos a explorarla

Barra de menú



En la parte superior de la pantalla, usted encontrara el "Menú principal"; este menú contiene todas las operaciones que se necesitan para el proyecto, editar, modificar, guardar, y cortar sus patrones.

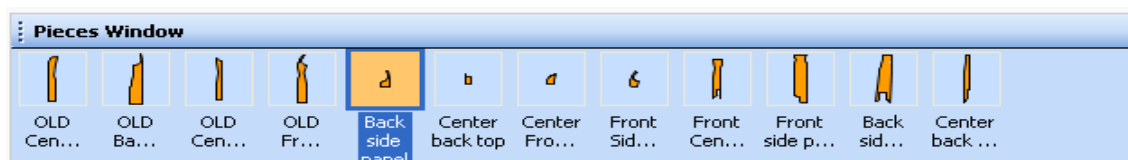
Debajo de la barra de menú están ubicadas las barras de herramientas, las cuales se han diseñado para su comodidad, cada icono representa una herramienta que puede ser utilizado para trabajar en su patrón.

Barras de herramientas



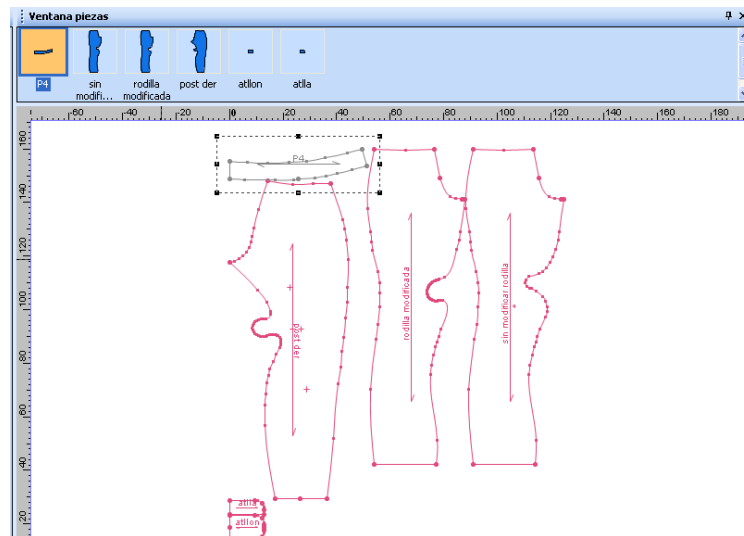
Debajo de las barras de herramientas se encuentra la ventana de piezas la cuál muestra todas las características de las piezas que existen en el estilo. Una vez se empieza a trabajar en un modelo, todas las características de las piezas aparecen en la ventana de propiedades de la pieza.

Ventana de piezas.



Área de trabajo

En el centro de la pantalla, te darás cuenta de un gran triángulo en blanco, lo que es su área de trabajo, es aquí en donde usted hará todos los cambios, crear, y la elaboración de piezas de su estilo.



Ventana de herramientas.

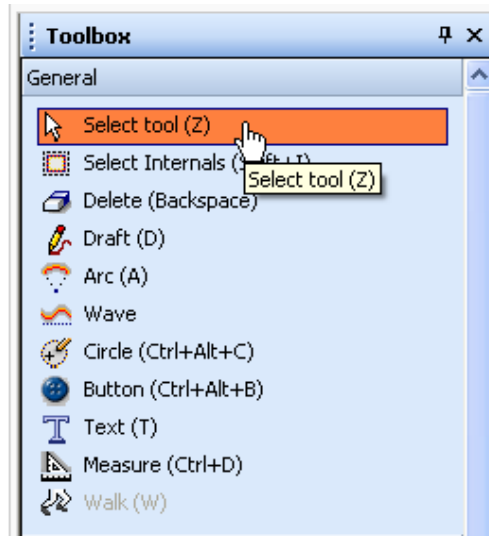
A la izquierda de la zona de trabajo, encontraras una pestaña Toolbox. En la cual se encuentran todas las herramientas que están diseñadas en la redacción y proceso de actualización de las piezas. Para su conveniencia, las diferentes herramientas se han dividido en grupos de acuerdo a su funcionalidad.



4.

Cada una de estas fichas es la etiqueta de acuerdo con la funcionalidad de las herramientas que contiene. Por ejemplo, si tuviéramos que seleccionar la pestaña "General" de la caja de herramientas, las herramientas que se presentan son de carácter general herramientas para ayudar a usted con la redacción de su patrón





Fichas

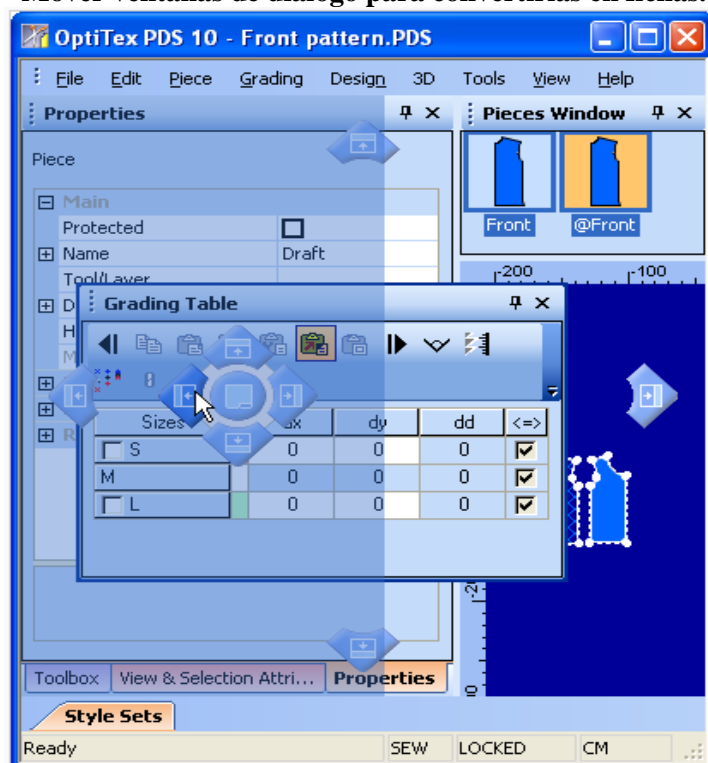
Fichas son las que aparecen a los lados de la pantalla y representan ventanas que se han desacoplado. Estas le otorgan fácil acceso a una serie de diferentes ventanas en el programa. Estas ventanas se dividen en 2 categorías

1. Ventanas 3D - contienen las herramientas y propiedades relacionadas con la parte 3D del programa

2. **Diseño de Asistencia de Windows** - contienen las propiedades, las mediciones, y los valores de patrón de piezas, así como herramientas para ayudar a usted en el diseño y proceso de redacción.

Por el menú vista se activan todas las ventanas de dialogo que usted desee Utilizar.

Mover ventanas de dialogo para convertirlas en fichas.



Sitúe el cursor sobre la flecha apuntando hacia el lado en que le gustaría colocar la ficha.

GENERALIDADES

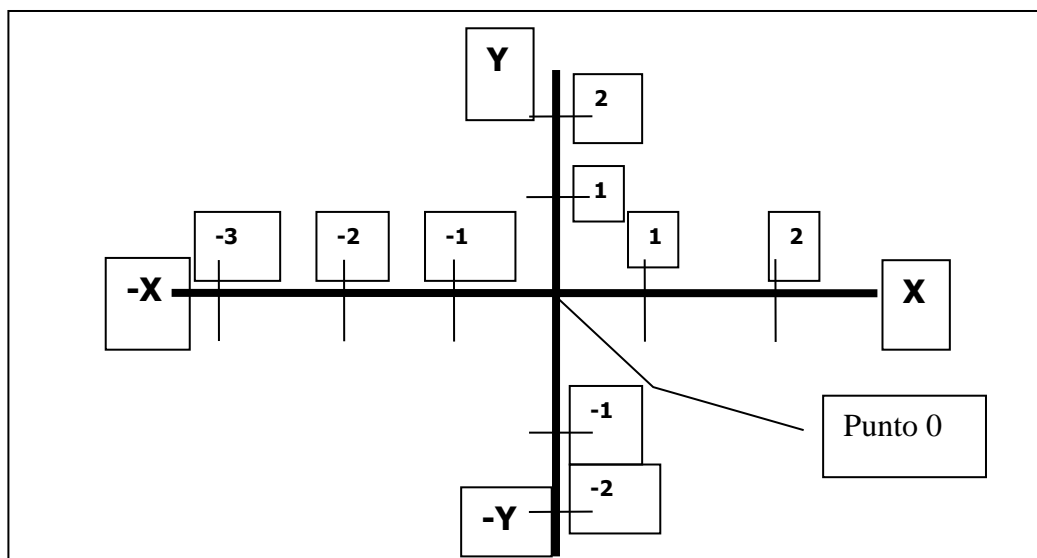
1. Manecillas de reloj: Optitex trabaja en sentido de las manecillas del reloj.

2. Conocimiento de coordenadas “X”, “Y”

El lenguaje más sencillo para mover un punto sobre una recta numérica es con el sistema de “Coordenadas”, “Horizontal (X)”, “Vertical (Y)”

Partiendo de un punto cero (0) en Horizontal (X) hacia la derecha es un movimiento positivo (+) X, hacia la izquierda es un movimiento negativo (-) -X.

Partiendo de un punto cero (0) en Vertical (Y) hacia arriba es un movimiento positivo (+) Y, hacia abajo es un movimiento negativo (-) -Y. De esta forma se transmiten los movimientos de cualquier punto y también los movimientos de graduación.

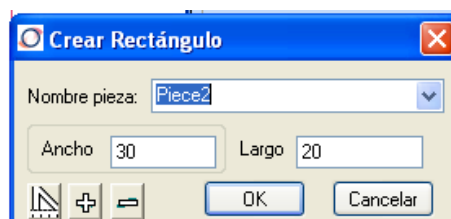


En el Optitex usted puede crear una Moldería partiendo de un rectángulo o crear un nuevo molde partiendo de un básico que este manual o digital.

Crear una nueva pieza:

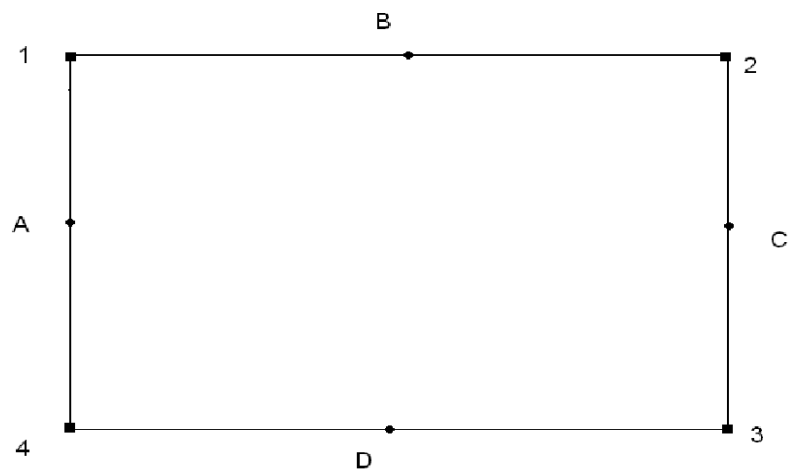
En el menú pieza- nueva pieza- crear rectángulo.

Aparece la ventana de crear pieza.



Colocamos el ancho y el largo de la nueva pieza.

Punto previo y punto siguiente



Para el punto A
4 es previo -- 1 es siguiente

Para el punto B
1 es previo -- 2 es siguiente

Para el punto C
2 es previo -- 3 es siguiente

Para el punto D
3 es previo -- 4 es siguiente



Punto sobre

Utilice la herramienta punto sobre para crear un punto en cualquier parte del tramo del molde que se está diseñando.

Para agregar un punto en el tramo de un molde:

Seleccione la herramienta Punto Sobre.

Mueva la herramienta al área donde debe ser agregado el punto

Clic al el botón del ratón

En la ventana de dialogo que aparece, el usuario digita una distancia del punto previo o siguiente para poner el punto agregado.

Clic en Aceptar.



Mover punto

Seleccione la herramienta de mover punto, para mover un solo punto.

Para mover un solo punto:

Seleccione la herramienta de mover punto.

Clic sobre el punto que desea mover.

Mueva el punto a la posición deseada y nuevamente haga clic para finalizar el movimiento.

Aparece la ventana de mover punto.

Digite los valores y la dirección en la que desea el movimiento

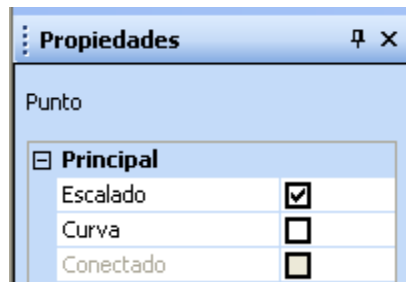
Click aceptar.

ATRIBUTOS DE PUNTOS

Seleccionamos la herramienta de selección

Clic sobre el punto al cual desea cambiarle el atributo.

Se abre la ventana de propiedades, (punto)



Clic en el atributo que se desea e inmediatamente se cambia el atributo.

CLASE 2 HERRAMIENTAS GENERALES

Estas herramientas permiten subir guardar y reemplazar las piezas que están en el área de trabajo.



Intercambio de pieza

Utilice esta herramienta para intercambiar la pieza en el área de trabajo por la original de la barra de piezas, usted puede visualizar las piezas y los cambios realizados a estas.

Selecciono la pieza a intercambiar.

Clic en la herramienta.

Cada vez que doy clic sobre la herramienta intercambia las piezas. La que esta en la barra de piezas la baja al área y viceversa.



Remover pieza actual

Esta herramienta de remover piezas borra todos los cambios de la pieza seleccionada que aun no han sido guardados, y deja la pieza original (guarda la de la barra de piezas).

Selecciono la pieza a remover.

Clic en la herramienta.

Aparece un recuadro que dice, todos los cambios realizados se perderán, desea continuar?

Selecciono si e inmediatamente la pieza del área de trabajo sube a la barra de piezas sin ningún cambio.



Salvar pieza como nueva

Utilice esta herramienta para crear un duplicado de otra pieza; si aun no ha guardado los cambios realizados a la pieza, esta herramienta guarda la pieza original (barra de piezas) y la que esta en el área de trabajo (con cambios).

Selecciono la pieza a guardar.

Clic en la herramienta.

Se ha creado una nueva pieza con cambios y la original se ha conservado en la barra de piezas.



Reemplazar antiguo

Reemplazar original es la herramienta que reemplaza la pieza original seleccionada por la que esta en el área de trabajo, y al mismo tiempo la sube a la barra de piezas.

Selecciono la pieza a reemplazar

Clic en la herramienta.

La pieza que estaba en el área de trabajo se ha subido a la barra de piezas reemplazando la original.



Actualizar original

Esta herramienta guarda la pieza seleccionada en el área de trabajo, y reemplaza la que esta en la barra de piezas. Esta herramienta no sube la pieza a la barra de pieza, la deja en el área de trabajo.

Selecciono la pieza a actualizar

Clic en la herramienta.

La pieza ha guardado sus cambios y continúa en el área de trabajo.



Separar pieza

Esta herramienta sube las piezas a la barra de piezas excepto la que esta seleccionada. Cada pieza se guarda con sus cambios.

Clic en la herramienta

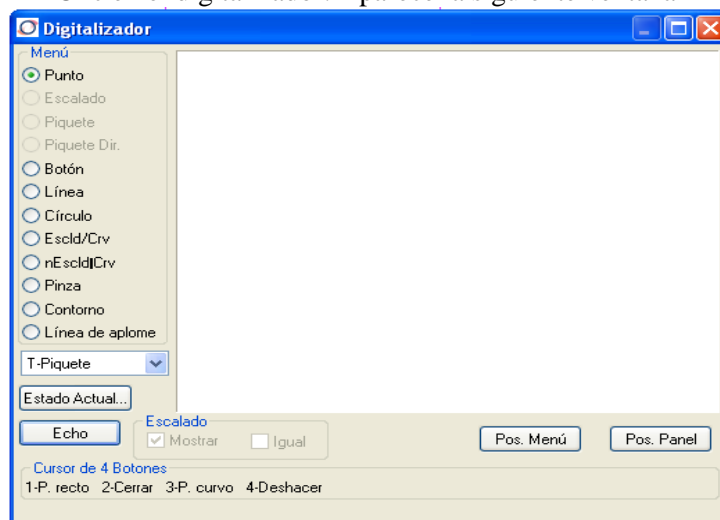
Todas las piezas se ubicaron en la barra de piezas excepto la que estaba seleccionada.

DIGITALIZACION



Digitalizador

Clic en el digitalizador. Aparece la siguiente ventana



Botones del Mouse digitalizador

1 para esquinas y puntos rectos

2 para cerrar la pieza

3 para puntos curvos.

- 5 para piquetes
- 6 para dibujos
- 7 para botones
- B para el hilo de la pieza
- C para borrar.

INDUSTRIALIZACION

Las “Piezas” creadas requieren de información para la comunicación con el sistema, de esta forma se nombran, se les da una referencia, se crea el complemento si tienen “Par” y se dan las restricciones a los movimientos en el “Trazo”. Para ingresar a este dialogo con el sistema, únicamente con hacer clic dentro de la “Pieza”, aparece la ventana de propiedades (pieza)

	Nombre de la	Código	Material	Cantidad	Pares	Opuesta	Copias	Rotación
1	del	QUEBRA	1	1	<input type="checkbox"/>	Ninguna	1	2 Di
2	post	QUEBRA	1	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Arriba/Abajo	2	2 Di
3	cotll	QUEBRA	1	1	<input type="checkbox"/>	Ninguna	1	2 Di
4	atllon	QUEBRA	1	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Arriba/Abajo	2	2 Di
5	atlla	QUEBRA	1	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Arriba/Abajo	2	2 Di
6	PRET	QUEBRA	1	1	<input checked="" type="checkbox"/>	Arriba/Abajo	2	2 Di

ATRIBUTOS DE INDUSTRIALIZACION

Nombre de la pieza

La orientación de la pieza siempre debe ser indefinida.

Cuando una pieza es impar la pieza opuesta es ninguna, y cuando es dos por talla la pieza opuesta puede ser arriba/abajo o izquierdo/derecho, según sea la ubicación de la pieza en la pantalla.

La casilla del material es el tipo de tela.

Texto de descripción es el tamaño de la fuente. Este tamaño de letra es independiente al tamaño en la ventana de trazo

Rotación permitida: son las características de la tela, si tiene visos o peines lleva una sola dirección, cuando la tela no tiene sentido lleva dos direcciones (la pieza rota cada 180° en el trazo).

Cuando se le da cuatro direcciones es porque la pieza va a rotar cada 90° en el trazo.

Cualquier dirección: el trazador puede rotar la pieza en cualquier ángulo.

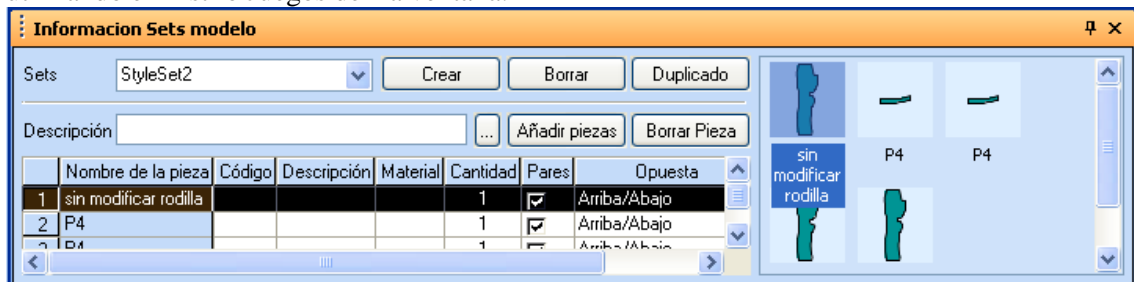
Volteos permitidos en el trazo siempre debe de estar en ninguno

GUARDAR POR ESTILOS

Es una ventana importante en el programa que tiene dos propósitos principales

Le permite definir la cantidad y la fabricación de cada pieza en el patrón de su estilo. Esto es útil cuando necesita una pieza para un corte más de una vez o cuando se utiliza una variedad de diferentes tejidos.

Permite seleccionar particular patrón de piezas para formar un sub. estilo denominado "Estilo de Ajuste". Esto es práctico cuando se realizan a través de la creación de un estilo y están dispuestos a colocar el patrón de piezas en un trazo. Si no necesita todas las características de las piezas que se calcularán en el trazo, definir patrón de piezas utilizando el "Estilo Juegos de" la ventana.



El "Principal" estilo conjunto incluye todas las piezas de patrón y es donde usted puede definir el número de veces que cada pieza patrón debe ser cortado (Corte 1, Corte 2, etc.) Basta con introducir la información en virtud de la "Cantidad" la columna de cada pieza. Para seleccionar la correcta fabricación, haga clic en el "Material" la línea que aparece a la derecha de cada pieza patrón. Una lista de opciones se despliega y seleccione la correcta fabricación de cada pieza.

Para añadir piezas a un estilo establecido, se deba crear un nuevo nombre de estilo haciendo clic en el botón "crear " que aparecen a la derecha de la línea superior llamado "Juegos de Estilo". Para añadir piezas al nuevo estilo hacer clic seleccionándola en su área de trabajo y, a continuación, clic en "Añadir Pieza" a fin de incluir la pieza que ha seleccionado en el nuevo estilo establecido.

LUPAS

Estas permiten realizar el Zoom para una mejor visualización de las piezas en el área de trabajo.



Zoom por rectángulo.

Zoom en rectángulo usado para demostrar el área seleccionada por el rectángulo de selección.

Clic sobre la herramienta.

Clic izquierdo sostenido formando recuadro en el área que deseamos ampliar para visualizar.



Acercar

Zoom para acercar, es usado para mostrar el área de trabajo de un modo conveniente.



Alejar

Zoom para alejar, se utiliza para alejar las piezas en el área de trabajo.

Clic sobre la herramienta y las piezas que están sobre el área de trabajo se van alejando.
(Se ven más pequeñas)



Zoom todos. (Acercamiento total)

Zoom, usado para alcanzar la vista máxima posible de todas las piezas que están sobre el área de trabajo.



Zoom escala real.

Permite ver un punto, una línea, o una curva en escala real.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el área de la pieza que desea ver.



Zoom en selección

Esta herramienta amplía la pantalla sobre la pieza seleccionada para tener una mejor visualización de esta.



Deshacer

El PDS solo permite deshacer 24 acciones.

Utilice esta herramienta para deshacer un paso que no se necesitaba realizar, o que quedo mal hecho.



Rehacer

El PDS solo permite rehacer 24 acciones deshechas.

Utilice esta herramienta para rehacer un paso que deshice.

CLASE 3 ESCALAR

Para escalar la moldearía primero debemos insertar y agregar las tallas.

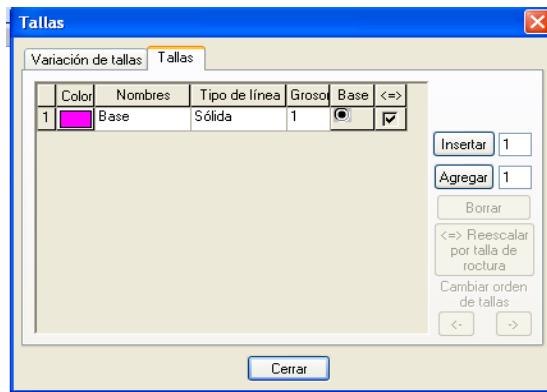
Clic en el menú ESCALADO- TABLA DE TALLAS

Aparece la ventana de tallas

En esta ventana agregamos las tallas a escalar.

En esta ventana aparece la opción insertar y agregar.

Insertar es para las tallas pequeñas antes de la base, y agregar es para las tallas mayores después de la talla base.



En insertar se pone el numero de tallas a escalar y clic en insertar.

En agregar se pone el numero de tallas a escalar y clic en agregar.

Coloco nombre a cada talla y clic en cancelar.

Ahora activamos la ventana de escalado con ctrl. + f4.

Aparece la ventana de escalado con el nombre y color de cada talla, las coordenadas X-Y para agregar los valores deseados.

Selecciono un punto a escalar.

Se activa la ventana de escalado y clic en la casilla y coordenada a escalar.

Nota: siempre selecciono la casilla de la talla siguiente a la talla base.

Cuando agregue el valor doy clic en una herramienta llamada igual X o en la de igual Y.



Escalado igual en X

Utilice escalado igual X para incorporar solamente un valor de escalado para una gama entera del tamaño en un escalado uniforme.

Para utilizar Escalado igual en X:

Digite dentro de la tabla de escalado en la casilla de X la cantidad del crecimiento en X para el tamaño más grande seguido de la talla base.

Enter

Clic en la herramienta de escalado igual en X



Escalado igual en Y

Utilice escalado igual Y para incorporar solamente un valor de escalado para una gama entera del tamaño en un escalado uniforme.

Para utilizar Escalado igual en Y

Digite dentro de la tabla de escalado en la casilla de Y, la cantidad del crecimiento en Y, para el tamaño más grande seguido de la talla base.

Enter

Clic en la herramienta de escalado igual en Y

Con la tecla F4 muestro y escondo el escalado



Punto previo

Utilice el punto previo para seleccionar el punto de escalado siguiente en la dirección a la izquierda del punto de escalado actualmente seleccionado.

Cada clic sobre la herramienta automáticamente selecciona el punto anterior a mi izquierda.



Punto Siguiente

Utilice el punto siguiente para seleccionar el punto de escalado siguiente en la dirección a la derecha del punto de escalado actualmente seleccionado.

Cuando ya tenga una pieza escalada utilizo la herramienta de copiar y pegar escalado para escalar otra pieza que lleve las mismas proporciones de escalado.

Seleccione el punto escalado.



Clic sobre la herramienta de **copiar escalado**

Seleccione el punto al cual deseo pegarle el escalado



Clic sobre la herramienta **pegar escalado** Esta herramienta pega el escalado de X – Y.



Si deseo copiar el escalado solo en X doy clic sobre la herramienta de **pegar en X**



Si deseo copiar el escalado solo en Y doy clic sobre la herramienta de **pegar Y**



Pegar relativo

Utilice esta herramienta activa para pegar el escalado correcto en el lado opuesto de la pieza. Ej. Si el valor es positivo en Y en el lado opuesto debe ser negativo



Pegar escalado alrededor

Utilice pegar escalado alrededor para pegar el promedio de un valor de escalado específico alrededor de una pieza seleccionada.



Si deseo eliminar el escalado de un punto utilizo la herramienta **cero escalado**

Clic sobre el punto al que deseo borrar el escalado.

Clic sobre la herramienta de cero escalado, automáticamente se borro el escalado del punto seleccionado.



Cero escalado en X

Esta herramienta anula el incremento de escalado en X.

Selecciono el punto al cual le deseo borrar el valor de X, luego selecciono la herramienta cero en X, automáticamente desaparecen los valores de X.



Cero escalado en Y

Esta herramienta anula el incremento de escalado en Y.

Selecciono el punto al cual le deseo borrar el valor de Y, luego selecciono la herramienta de cero en Y, automáticamente desaparecen los valores de Y.



Voltear escalado en X

Utilice esta herramienta para voltear en X, el valor de un punto de positivo a negativo o viceversa.

Seleccione el punto.

Clic sobre la herramienta, automáticamente cambian los signos (+ -) del punto



Voltear escalado en Y

Utilice esta herramienta para voltear en Y, el valor de un punto de positivo a negativo o viceversa.

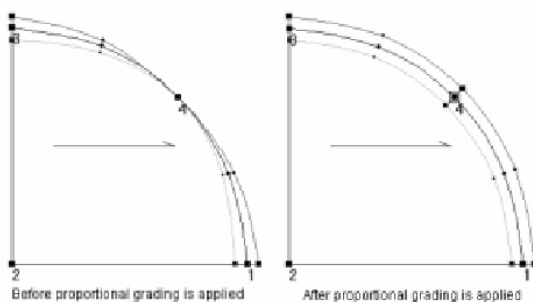
Seleccione el punto.

Clic sobre la herramienta, automáticamente cambian los signos (+ -) del punto.



Escalado proporcional.

El escalado proporcional se utiliza para aplicar escalado en los bordes curvados del patrón. (Escala proporcional entre dos puntos.)



Para aplicar escalado proporcional:

Seleccione la herramienta de escalado proporcional.

Clic en el primer punto de el cual el escalado proporcional origina. En el ejemplo arriba, seleccione el punto # 3.

Clic en el siguiente punto de el cual el escalado proporcional se origina. En el ejemplo arriba, seleccione el punto # 1.

Clic en el punto 4 para aplicarle el escalado proporcional entre el punto 3 y el 1

NOTA: UTILICE UN COLOR DIFERENTE PARA CADA TALLA.

CLASE 4

HERRAMIENTAS DE EDITAR



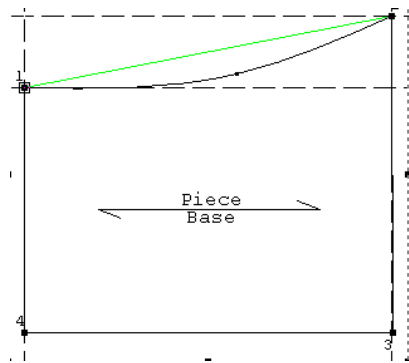
MEDIR

Utilice esta herramienta para medir segmentos curvos o rectos.

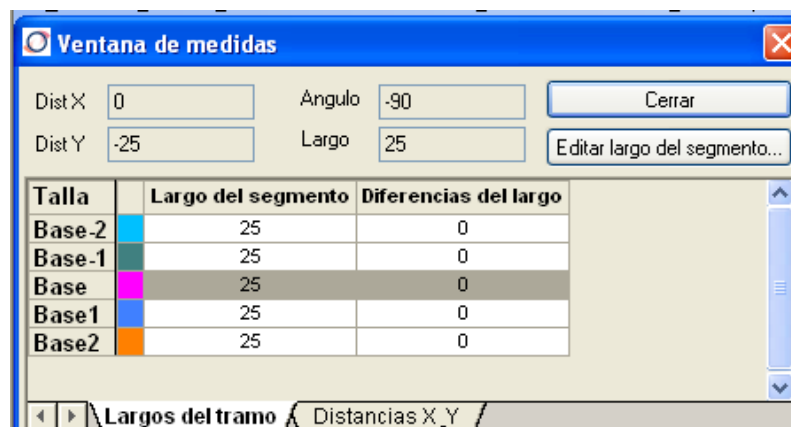
Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto 1

Clic sobre el punto 2



Aparece la ventana de medidas



Distancia en X es la que hay del punto 1 al 2 en una paralela

Distancia en Y es la que hay del punto 1 al 2 en una paralela.

Angulo es el que se forma en el punto 1

Largo es la medida del punto 1 al 2 pero en diagonal.

Largo del segmento es el largo del punto 1 al 2 por toda la curva.

Diferencias del largo es el incremento que hay entre una talla y otra del punto 1 al 2.

Cuando deseo cambiar el largo de una curva, utilizo editar largo del segmento que

Aparece en la ventana de medidas.

Clic sobre editar largo del segmento

Aparece la ventana del largo del segmento



Deseo cambiar la medida 25.02 por 27.2

Clic sobre la casilla donde se encuentra la medida, borro la cifra y la cambio por 27.2

Clic sobre la casilla de curva.

Aceptar

Aceptar

La curva cambio la medida por 27.2

F8: muestra y esconde los largos de segmentos de cada pieza

COMPARAR LARGO

La ventana de comparar largos se utiliza para observar la diferencia que hay entre Segmentos cuando uno depende del otro.

Esta ventana la activamos por VISTA –COMPARAR LARGO.

Aparece la ventana.

Vamos a medir la cintura delantera con la pretina delantera para saber que diferencia hay entre ambas.

Con clic izquierdo sostenido selecciono de punto a punto el segmento de la cintura.

En la ventana de compara largo en la parte inferior izquierda de la ventana aparece el signo (+), clic sobre este signo.

Automáticamente aparece el largo del segmento en esta ventana,

Ahora seleccionamos con clic izquierdo sostenido de punto a punto el segmento de la pretina delantera.

En la ventana de compara largo en la parte inferior izquierda de la ventana aparece el signo (-), clic sobre este signo.

Automáticamente aparece la diferencia de los segmentos seleccionados.

Si deseo borrar los valores de la ventana doy clic sobre la opción despejar.

Comparar largos

Tabla de piezas Propiedades **Comparar largos**

Tallas	+	+	Total +	Total -	Subtotal	Indice
Base	99.94	99.94	199.89	0	199.89	0

Largo ☒ Por línea de contorno ☐ Por línea recta ☐ Por X ☐ Por Y



Mover punto sobre el contorno

Esta herramienta permite mover un punto sobre la misma línea (en el contorno de la pieza).

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto.

Clic nuevamente para finalizar el movimiento.

Aparece una ventana.

Mover punto sobre el contorno

Distancia

Distancia mínima -72.43

Distancia máxima 72.43

Incorpore el valor del movimiento del punto

Clic OK.



Mover puntos proporcionalmente

Seleccione esta herramienta para realizar el movimiento de varios puntos que se encuentran entre dos puntos de escalado (en proporción).

Seleccione la herramienta mover puntos proporcionalmente.

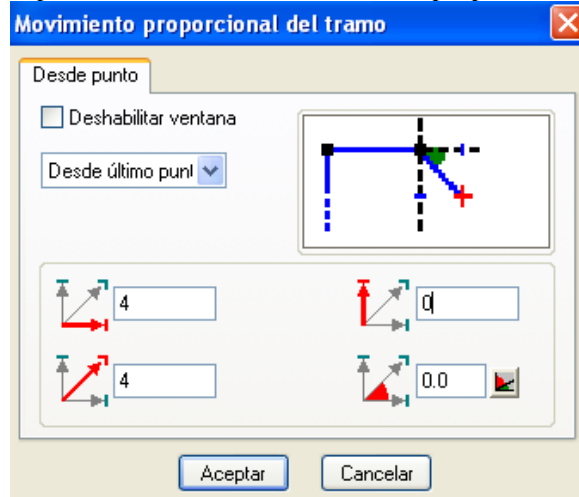
Clic sobre el primer punto a mover.

Clic sobre el segundo punto a mover.

Clic sobre un tercer punto el cual va a ser el que más se va a mover.

Mueva los puntos a la posición deseada y haga un nuevo clic sobre esa posición.

Aparece la ventana de movimiento proporcional



Clic en Aceptar.



Mover puntos paralelamente

La herramienta de mover puntos paralelamente, permite mover varios puntos al mismo tiempo y a igual distancia en (X) y (Y).

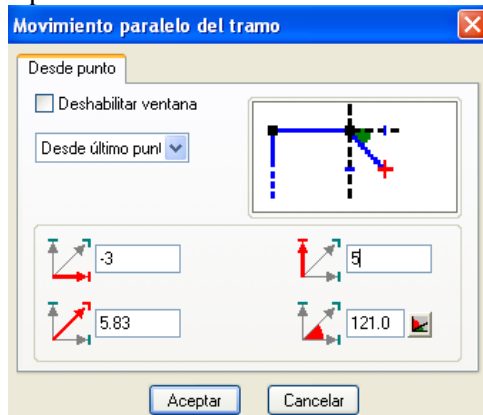
Seleccione la herramienta movimiento paralelo

Clic sobre el primer punto a mover.

Clic sobre el último punto a mover.

Mueva los puntos a la posición deseada y haga un nuevo clic sobre esa posición.

Aparece la ventana de movimiento



Clic en Aceptar.



Mover puntos

Esta herramienta funciona igual a la de movimiento proporcional, mostrando la trayectoria de cada punto.



Mover puntos						
#	Nombre	dx	dy	Distancia	Angulo	
1		0	0	0	0	
2	[6]	-2.47	5.02	5.6	116.1	
3	[1]	-3.52	7.17	7.98	116.1	
4		0	0	0	0	

OK Crear nuevo contorno Cancelar Redibujar Vista previa



Movimiento múltiple

Mueve puntos e internos en varias piezas a la vez, señalados dentro de un rectángulo.

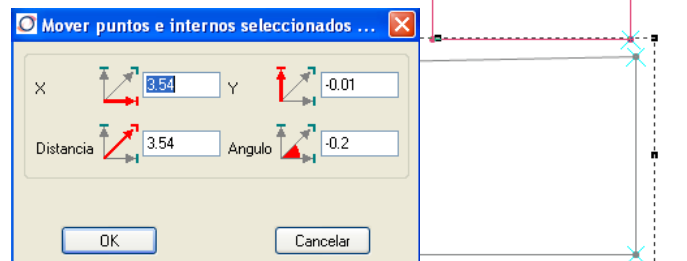
Seleccione la herramienta de movimiento múltiple para mover dos o más puntos en una o varias piezas

Clic izquierdo sostenido formando recuadro sobre los puntos que deseamos mover

Clic sobre uno de los puntos a mover

Mueva el punto a la posición deseada y nuevamente haga clic

Aparece la ventana de mover puntos e internos seleccionados.



Incorpore los valores y la dirección en la que desea el movimiento
Clic OK.



Mover sub. Segmento

Seleccione la herramienta Mover Subsegmento

Seleccione el segmento

Seleccione el subsegmento

Mueva el subsegmento

El subsegmento permanece inalterado.



Rotar subsegmento

Clic sobre la herramienta de rotar subsegmento

Seleccione el segmento que desee rotar.

Seleccione el subsegmento.

Seleccione el punto de centro de rotación.

Girar.
El Subsegmento permanece inalterado.



Mover pieza

Esta herramienta permite mover las piezas que están en el área de trabajo. Esta herramienta se activa con la barra espaciadora o con clic izquierdo sostenido dentro de la pieza;

Clic sobre la herramienta.

Luego muevo la pieza a la posición deseada, quedando en otro lugar, y clic nuevamente para finalizar el movimiento.



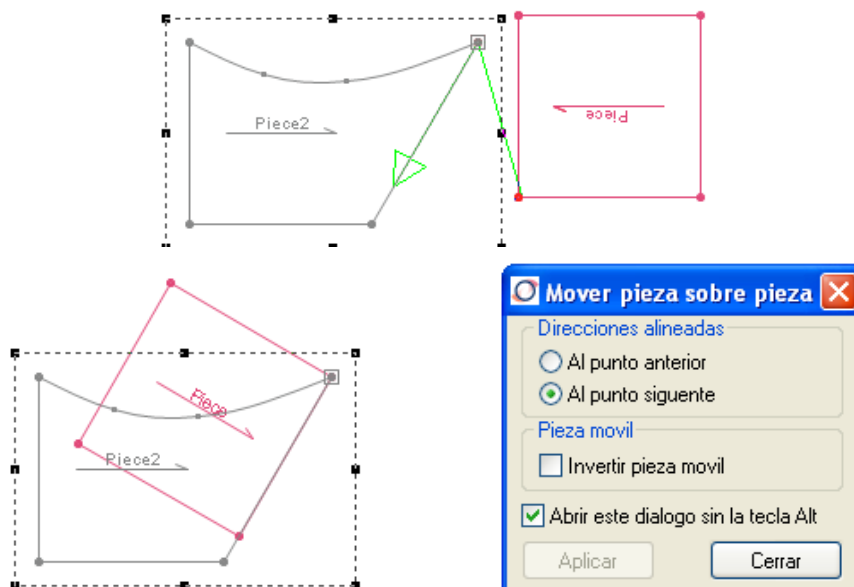
Mover pieza sobre pieza sobre pieza

Esta herramienta mueva una pieza sobre otra según los puntos especificados

Clic sobre la herramienta

Clic sobre el primer punto de la primera pieza.

Clic sobre el segundo punto de otra pieza.



Aparece la ventana de mover pieza sobre pieza y selecciono el movimiento que deseo y clic en aceptar



Mover internos

Esta herramienta permite mover todos los internos de una pieza.

Clic en la herramienta.

Selecciono el interno a mover

Arrastro el Mouse a la posición deseada y nuevamente clic para finalizar el movimiento.



Suprimir

Borra punto, piquete, pinza o interno.



Dibujar

Dibuja una pieza o un contorno interno.



Seleccionar internos.

Utilice esta herramienta para seleccionar todos o varios internos existentes en una pieza.

Clic en la herramienta.

Con clic izquierdo sostenido formando un recuadro seleccione los internos deseados.

Estas herramientas se utilizan para mover rotar, girar, o cambiar las dimensiones de las piezas.



Girar pieza (contorno).

Esta herramienta rota una pieza por el centro de la misma por un punto.

Clic sobre la herramienta.

Si desea que la pieza rote sobre un punto haga clic sobre este, si desea que rote sobre el centro de la pieza haga un clic dentro de la pieza.

Clic para finalizar la rotación

Aparece una ventana con valores predeterminados.



Seleccione el valor o el ángulo de rotación deseado.

Clic en OK.



Girar contorno o texto.

Utilice esta herramienta para rotar un contorno u un texto.

Clic sobre la herramienta.

Si desea rotar un texto interno utilice clic + Alt.

Si desea rotar un contorno clic sobre un punto o clic dentro de la pieza.

En este caso rota solo el contorno y sus internos quedan en la misma ubicación.



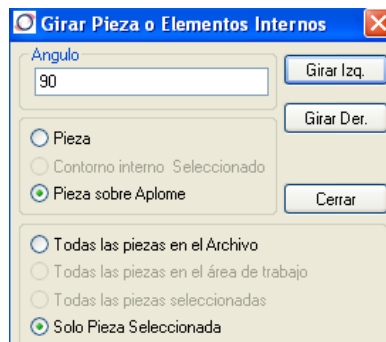
Girar

Esta herramienta permite girar la línea de aplomo, la pieza sobre el hilo, o la pieza con el hilo.

Clic sobre la herramienta.

Aparece una ventana de girar.

Seleccione la opción deseada.



Clic en Cerrar.

CLASE 5 HERRAMIENTAS DE EDICION Y COSTURA



Girar un tramo.

Esta herramienta permite girar un segmento determinado.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el primer punto del segmento a rotar

Clic en un segundo y tercer punto del segmento a mover

Clic nuevamente sobre el tercer punto.

Mueva el Mouse en la dirección que se desea hacer la rotación.

Clic para finalizar la rotación.

Aparece la ventana de ángulo de rotación.

Selecciono los valores deseados.

Clic en aceptar.



Girar horizontal

Gira una pieza en horizontal sobre el segmento seleccionado.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el primer punto del segmento.

Clic sobre el segundo punto del segmento

La pieza ha rotado ubicando el segmento sobre la horizontal



Girar vertical

Gira una pieza en vertical sobre el segmento seleccionado.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el primer punto del segmento.

Clic sobre el segundo punto del segmento

La pieza a rotado ubicando el segmento sobre la vertical.



Girar en sentido horario

Esta herramienta gira la pieza hacia la derecha.

Cada clic es una rotación de 90°



Girar en sentido anti-horario

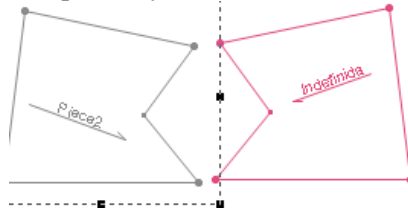
Esta herramienta gira la pieza hacia la izquierda

Cada clic es una rotación de 90°



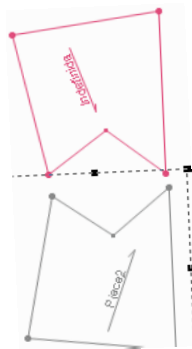
Voltear horizontal

Invierte la pieza de derecha a izquierda y viceversa



Volteo vertical

Invierte la pieza de arriba abajo y viceversa



Voltear sobre la línea.

Voltea la pieza sobre el segmento seleccionado.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el segmento.

La pieza rota sobre el segmento



Nueva línea de aplomo.

Centra el hilo de la pieza seleccionada.



Girar por línea de hilo

Gira la pieza por la línea de hilo ubicándola sobre la horizontal

Selecciono la pieza.

Clic sobre la herramienta.

La pieza rota sobre el hilo en horizontal.



Definir dirección de línea base.

Define la línea de hilo paralela al segmento seleccionado

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el primer punto del segmento para definir línea base.

Clic sobre el segundo punto del segmento para definir línea base.

El hilo es paralelo al segmento seleccionado.



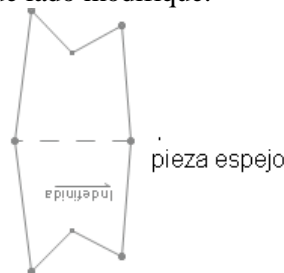
Definir línea base perpendicular.

Define la línea de hilo perpendicular al segmento seleccionado
 Clic sobre la herramienta.
 Clic sobre el primer punto del segmento para definir línea base.
 Clic sobre el segundo punto del segmento para definir línea base.
 El hilo es perpendicular al segmento seleccionado.



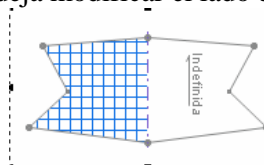
Definir línea de espejo.

Utilicé esta herramienta para abrir la mitad de una pieza.
 Seleccione la herramienta.
 Clic sobre el primer punto por donde se abrirá la mitad de la pieza.
 Clic sobre el segundo punto por donde se abrirá la mitad de la pieza.
 Con la pieza espejo usted puede modificar su molde a un lado y automáticamente se modifica al otro, sin importar que lado modifique.



Definir línea de mitad de pieza.

Utilicé esta herramienta para abrir la mitad de una pieza.
 Seleccione la herramienta.
 Clic sobre el primer punto por donde se abrirá la mitad de la pieza.
 Clic sobre el segundo punto por donde se abrirá la mitad de la pieza.
 Con la pieza espejo usted puede modificar su molde a un lado y automáticamente se modifica al otro, solo se deja modificar el lado que esta sin cuadrícula



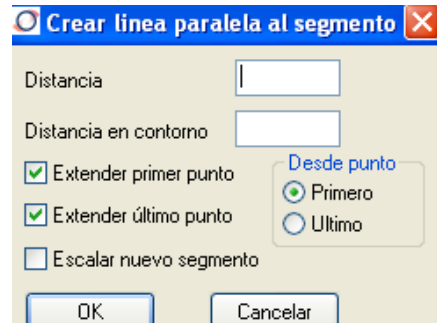
Intercambiar segmento.

Para utilizar esta herramienta primero se debe copiar el segmento que desea intercambiar.
 Seleccione en el segmento que desea copiar.
 Clic en el menú herramientas - editar segmento- copiar pieza seleccionada.
 Aparece una ventana de editor de segmentos.
 Clic en las opciones, copiar – entre dos puntos.
 Seleccione los puntos en los cuales desea copiar el nuevo segmento.
 Ahora puede utilizar la herramienta de intercambiar segmentos.
 Clic sobre la herramienta
 Clic en el primer punto del segmento externo.
 Clic en el último punto del segmento externo.
 Clic en el primer punto de la línea de dibujo
 Clic en el ultimo punto de la línea de dibujo
 Aparece la ventana de sustituir segmentos.
 Clic en aceptar.
 Los segmentos se han intercambiado.



Crear un contorno interno paralelo al tramo seleccionado.

Crea un segmento paralelo al segmento seleccionado.
 Clic sobre la herramienta.
 Seleccionar primer punto del segmento.
 Seleccionar último punto del segmento.
 Aparece la ventana de crear línea paralela.
 Inserte los valores deseados.

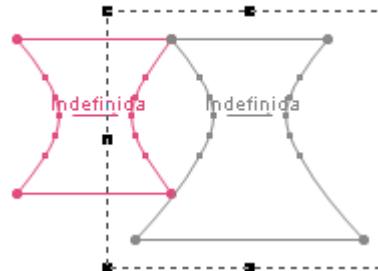


Clic en OK.



Extender en paralelo.

Extiende en paralelo un segmento seleccionado conservando diagonales
 Clic en herramienta.
 Seleccione el primer punto del segmento para extender en paralelo.
 Seleccione el último punto del segmento para extender en paralelo.
 Aparece una ventana para dar el valor.



Clic en OK.

HERRAMIENTAS DE COSTURA

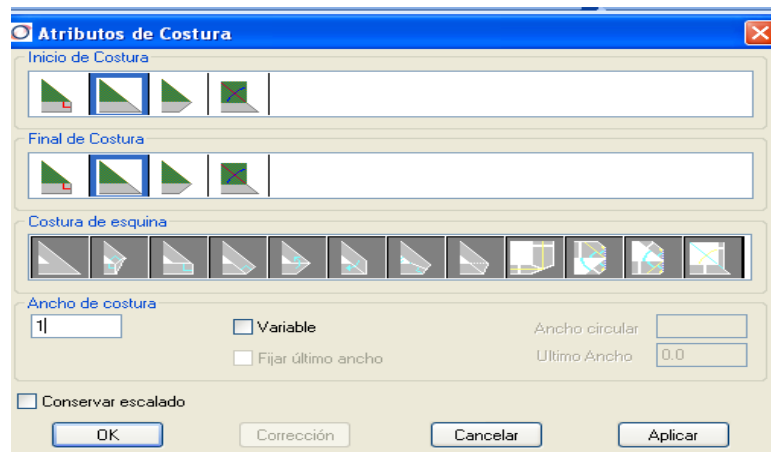


Costura.

Utilice la herramienta de la costura para agregar costura a la pieza
 Seleccione la herramienta de costura.

Seleccione el segmento al que la deseo agregar la costura; o si desea agregar la costura completa a la pieza, clic en la herramienta de costura, luego seleccione el punto y de clic dos veces sobre este para que agregue la costura deseada.

Aparece la ventana de costura.



Agregue el ancho de costura y seleccione el tipo de la esquina apropiado con clic en el icono de la esquina correspondiente. Si el permiso de la costura se agrega a un segmento de la pieza, elija el tipo de esquina para aplicarse al comienzo de la costura y al extremo de la costura. Los iconos ilustran tipos de la esquina disponibles. Para dejar los tipos de la esquina como esquinas estándares, no es necesario hacer una selección de la esquina.

Clic en aceptar.

Nota: las costuras también pueden ser negativas para quitarle medidas al molde

Presione la tecla F5 para intercambiar la costura.

Luego clic sobre la herramienta borrar costura.



Quitar costura

Utilice la herramienta para suprimir la costura de sus piezas

Clic sobre la herramienta.

Automáticamente borra la costura de la pieza seleccionada.



Copiar costura

Clic en punto con costura que se va a copiar, seleccionamos la herramienta copiar costura.



Pegar costura

Clic en punto donde se va a pegar la costura, seleccionamos la herramienta pegar costura.



Eliminar costura en segmento:

Utilice esta herramienta para borrar costura por los segmentos deseados.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el primer punto del segmento.

Clic en el segundo punto del segmento por donde desea borrar la costura.



Cortar

Utilice esta herramienta para cortar una pieza, el corte puede ser recto, en diagonal o curvo.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el primer punto donde desea empezar a cortar

Clic sobre el último punto en donde finalizara el corte.

Aparece la ventana de costura: inserte los valores de costura y las esquinas deseadas.

Si desea hacer un corte curvo, utilice la tecla Shift + clic.



Cortar pieza por línea interna.

Para utilizar esta herramienta primero debe crear una línea de dibujo simulando el corte que desea hacer.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre la línea interna.

Aparece la ventana de costura.

CLASE 6

HERRAMIENTAS DE PIEZA



Recorrido

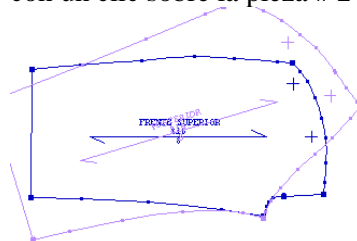
La herramienta de recorrido se utiliza para caminar un segmento de una pieza sobre otro segmento de otra pieza.

Clic en la herramienta

Clic en el punto donde desea que su pieza # 1 comience la caminata.

Clic en el segundo punto de la pieza # 2 desde donde desea comenzar la caminata.

Con las teclas direccionales o con un clic sobre la pieza # 2 empieza su caminata.



Unir piezas

La herramienta de unir piezas ensambla dos diversas piezas por un segmento. Si las dos piezas tienen la misma longitud en los segmentos por donde desea unir, se ensamblan perfectamente. Si no tienen la misma longitud y ángulo, y si los segmentos de línea no son paralelos, las piezas se ensamblan, pero su unión no es perfecta.

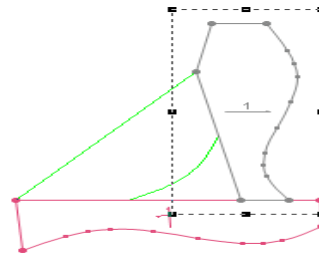
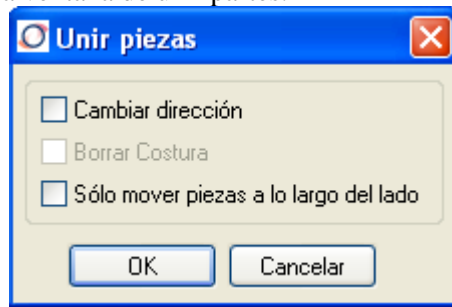
Ubique las piezas que desea unir colocando los segmentos por donde desea unir, uno en frente del otro.

Clic en la herramienta de unir pieza

Clic en la primera pieza.

Clic en la segunda pieza a unir.

Aparece la ventana de unir partes.



Clic en aceptar.

Las piezas se han unido formando una sola pieza.



Pieza.

Utilice esta herramienta para calcar una nueva pieza pintando sobre la pieza que desea calcar

Clic en la herramienta de calcar pieza.

Clic sobre la pieza que desea calcar.

El primer clic es para pintar lo que desea calcar.

El segundo clic para aceptar la nueva pieza.

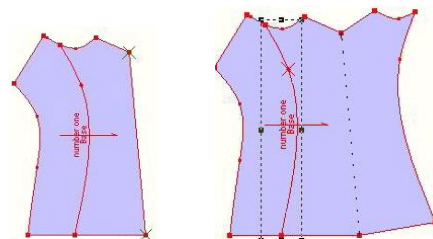
Una nueva pieza a sido creada y esta ubicada sobre la pieza anterior.

Para calcar una parte de una pieza que ya existía esta debe tener un dibujo o línea que demarque o separa un lado del otro para poder pintar.



Doblar fuera.

Esta herramienta dobla afuera la parte doblada de una pieza Usted podría doblar fuera en de una parte de la pieza señalando el segmento (recto) externo a doblar adelante y el interno que marca el límite que dobla. La herramienta maneja la costura correctamente.

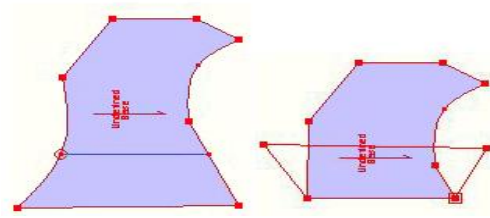


Nota: La línea interna que queda en la pieza desdoblada debe ser borrada



Doblar adentro

El doblar en herramienta permite que el usuario doble los patrones en una línea seleccionada para comprobar si sus piezas son simétricas.



Clic en la herramienta

Seleccione los puntos por donde desea doblar (Ver el dibujo de su izquierda)

La pieza ha sido doblada. (Ver el dibujo de su derecha)



Doblar punto a punto

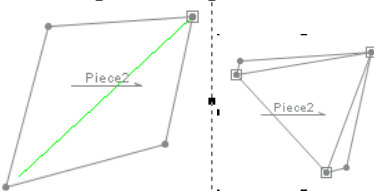
Utilice esta herramienta para doblar una pieza por dos puntos.

Clic sobre la herramienta

Clic sobre el primer punto

Clic sobre el segundo punto

La pieza dobla y une los dos puntos seleccionados.



HERRAMIENTAS GENERALES



Selección.

Con esta herramienta usted puede seleccionar una pieza, un interno, ver los atributos de cada uno de ellos y puede finalizar cualquier herramienta.



Nuevo.

Esta herramienta se utiliza para abrir una hoja, (nueva área de trabajo).



Abrir.

Abre un nuevo archivo. (referencia)



Guardar.

Utilice esta herramienta para guardar constantemente los cambios realizados a un archivo.



Imprimir.

Esta herramienta imprime una o varias piezas de un archivo, estas se pueden imprimir a escala real o en varias escalas.

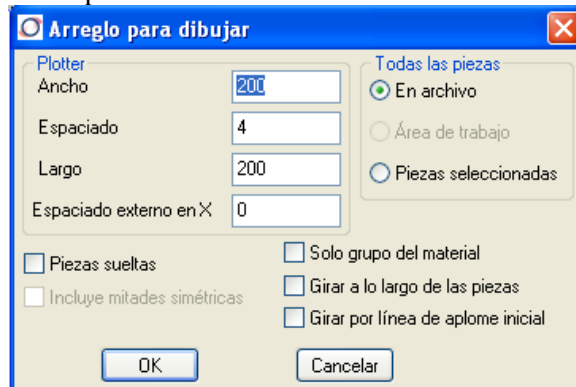


Preparar en área de trabajo

Utilice esta herramienta para reorganizar todas la piezas que están sobre el área de trabajo

Preparar área de trabajo.

Utilice esta herramienta para ubicar las piezas en el área de trabajo con ancho de tela y piezas pares para enviar al ploter.



Active las funciones que desee para una mejor organización.



Reporte a Excel.

Utilice esta herramienta para crear un reporte a Excel del archivo realizado.



cortar.

Utilice el comando de cortar para eliminar una pieza seleccionada del archivo abierto del DSN y de copiarlo al sujetapapeles. Entonces utilice el comando del copiar pieza en el mismo archivo del DSN, un diverso archivo del DSN y elija la opción pegar.

Clic sobre la pieza a eliminar.

Clic en la herramienta.

La pieza ha sido borrada.



Copiar.

Utilice el comando de copiar piezas para copiar una pieza seleccionada. Entonces utilice el comando de pegar piezas en el mismo archivo del DSN, o en un diverso archivo del DSN.



Pegar

Pega las piezas copiadas.

Para copiar y pegar piezas.

Selecciono la pieza a copiar.

Clic sobre la herramienta copiar.

Clic sobre la herramienta pegar.

Veamos que se ha creado un duplicado de la pieza seleccionada.

CLASE 7

HERRAMIENTAS DE INSERTAR



Insertar punto.

Utilizar esta herramienta para agregar un punto al lado del perímetro de una pieza. Esta herramienta cambia la forma de la pieza. Cuando el punto se agrega fuera o dentro del perímetro de la pieza, la línea segmento más cercano al punto se encaja a presión sobre el punto, cambiando la forma de la pieza y rompiendo la línea segmento original en dos, la línea segmentos.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el segmento donde deseo agregar el punto.

Aparece la ventana de mover punto y agrego las distancias deseadas para el punto.

Clic en aceptar.

El segmento donde se creo el punto se ha deformado.



Insertar piquete.

Utilice la herramienta de piquete para agregar un piquete al perímetro de una pieza. Esta herramienta proporciona una manera fácil de agregar o de corregir muescas una vez que se acabe el proceso que convierte a digital. Un piquete es un punto de la marca colocado en el límite de una pieza y se utiliza alinear exactamente una sola pieza con otra pieza que indica cómo se cosen juntos. Hay tres parámetros que definen una localización de la muesca en el tamaño de la pieza el límite y de la muesca. Estos parámetros son profundidad, ancho, y ángulo. Los parámetros de la muesca se definen y se pueden cambiar en la caja de diálogo de editar piquetes.

Esta herramienta te permite hacer piquetes sobre puntos o sobre segmentos.

Seleccione la herramienta de piquete

Coloque la herramienta donde desea colocar el piquete

Clic izquierdo

La ventana de editar piquete se activa

Propiedades

Piquete

Principal

Nombre

Tipo T

Forma especial Indefinida

Reves ☐

Dimensiones

Profundidad 0.7 cm

Ancho 0.5 cm

Ancho límite

Por defecto

Ajuste de rayas

Numero ajustado rayas 0

Volteos permitidos en la marcada Regular

Escalado

Talla Base *

Relacion Proporcional

Indice 0.62

Distancia desde el punto anterior 6.72 cm

Distancia desde el punto siguiente 4.11 cm

Resetear distancia

Resetear todas las distancias

Define automaticamente distancias ☒

Mostra distancia solo entre pto de escaldo ☒

Reconectar

Angulo

Dibujar y cortar atributos

Tipo



Insertar piquete al punto.

Esta herramienta solo permite hacer piquetes sobre puntos en ángulo cero.

El ángulo puede ser modificado a su necesidad.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto donde desea crear el piquete.

Aparece la ventana de piquete.

Clic en aplicar.



Añadir puntos a todos los piquetes.

Esta herramienta agrega puntos de escalado a los piquetes que están sobre un segmento.

Seleccione la(s) pieza(s) que tiene(n) los piquetes que están ubicados solo sobre los segmentos.

Clic en la herramienta.

Todos los piquetes se encuentran sobre un punto de escalado.



Escalar piquete.

Utilice esta herramienta para escalar los piquetes, sin que el punto de conexión se mueva.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto de conexión del piquete.

Aparece la ventana de escalar piquete.



Círculo.

Utilice la herramienta del círculo para crear una línea circular en una pieza. Los círculos se pueden crear con un radio específico, y pueden también ser duplicados.

Seleccione la herramienta del círculo.

Clic donde desea crear el círculo

Arrastre el puntero del Mouse lejos del punto de centro al tamaño aproximado de la línea circular deseada, y haga nuevamente un clic izquierdo.

Aparece la ventana de editar círculo incorpore, o especifique un radio exacto incorporando un valor específico a la caja del radio.



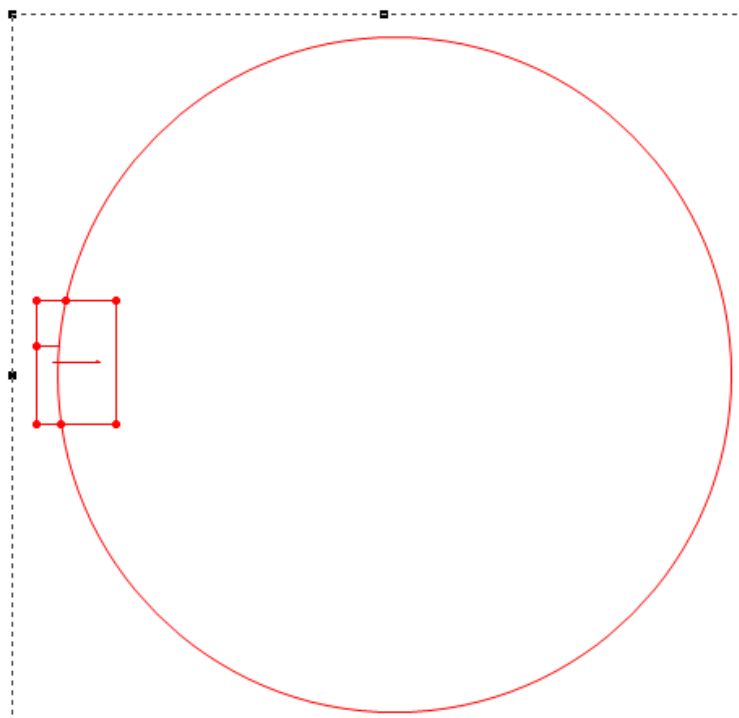
OPCIONAL: Para crear círculos duplicados, presionar el botón duplicado e incorporar la información necesaria en la caja de diálogo duplicada.

Clic en OK.



Círculo por tres puntos

Esta herramienta se utiliza para la creación de un círculo que pasa por tres puntos (o los botones, círculos, etc.). Esto es muy útil, cuando los puntos ya existen, y es difícil conectar a todas ellas con la herramienta Arco. El círculo creado puede ser cambiado a través del Círculo de Propiedades'



Crear botón.

Utilice la herramienta del botón para crear los agujeros del taladro. Los botones también se utilizan para marcar un punto de referencia, para el case de rayas. Los botones se pueden duplicar rápidamente y fácilmente sin tener que reconstruir cada botón. La herramienta del botón se puede también utilizar para marcar un agujero del taladro para los bolsillos o como Op Stop para la máquina de corte.

Seleccione la herramienta del botón.

Clic izquierdo en donde desea colocar el botón; Si hace clic sobre un punto existente, las exhibiciones relativas de la caja de diálogo del punto de la adición que permita que el usuario especifique una distancia específica del punto existente donde desea colocar el botón.

Aparece la ventana de atributos de botón, seleccione el tipo de botón para crear y de la opción deseada del corte de la parada de la operación. (véase la nota abajo). También, indique que la raya ajusta número si el botón está para case de rayas.

Propiedades	
Principal	
Nombre	
Radio	1 cm
Conectado	<input type="checkbox"/>
Locación	
X	278.59 cm
Y	91.69 cm
Duplicado	<input type="button" value="Efectuar"/>
Simetría	
Reflejo	<input checked="" type="checkbox"/>
Orientación	Regular
Dibujar y cortar atributos	
Comando	Corte
Herramienta/Capa	
Tiempo de corte y dibujo	Antes del contorno externo
Parar operación	Sin parada
Ajuste de rayas	
Numero ajustado rayas	1
Volteos permitidos en la marcada	Regular

OPCIONAL: Para crear los botones duplicados, presionar el botón DUPLICADO e incorporar la información necesaria en la caja de diálogo Click OK.



añadir varios botones

Utilice los botones en distancia para agregar varios botones en igual distancia

Clic en la herramienta.

Clic directamente sobre un punto, si están relacionados con ese punto.

Arrastre el Mouse al punto donde los botones terminarán. Clic izquierdo

Se exhibe la ventana de fijar botones a distancia

Incorpore el número de los botones deseados (entre)

Entre - el número de botones entre los primeros y del botón pasado.

Antes – es el número de botones antes del primer botón.

Después – es el número de botones después del botón pasado.

Incorpore un valor para el radio de los botones.

Seleccione el comando para un trazador o el cortador.

Clic en fijar primero y en fijar ultimo

Click OK.



Añadir varias líneas.

Utilice esta herramienta para insertar líneas de dibujo.

Sirven para marcar ubicaciones.

Clic sobre la herramienta.

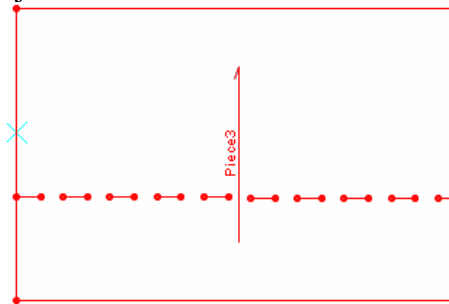
Clic sobre el primer punto para iniciar la ubicación de las rayas.

Clic sobre el último punto para finalizar la ubicación de las rayas.

Aparece la ventana

Inserto los valores deseados.

Observe en el dibujo inferior como se ubican las líneas sobre la pieza



T Texto.

Utilice la herramienta del texto para agregar el texto. Esta herramienta se utiliza comúnmente para agregar las instrucciones o la otra información a una pieza para ayudar al proceso de ensamble. El texto se puede agregar en ángulo.

Nota: No es necesario utilizar la herramienta del texto para la información estándar de la pieza tal como el nombre de la pieza, nombre del estilo, código, descripción del, nombre del tamaño, o número de serie.

La información estándar de la pieza se incorpora por la caja de diálogo de la información de pieza.

Clic en la herramienta del texto. La flecha se convierte en un cursor del texto.

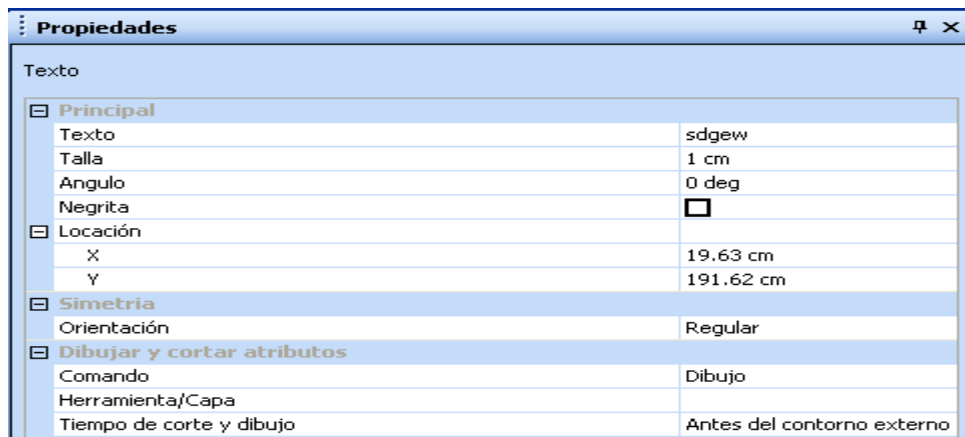
Mueva el cursor a la posición deseada dentro de la pieza seleccionada del patrón y clic izquierdo.

Aparece la ventana para que anexe el texto deseado.

Escriba el texto

Clic en aceptar.

Aparece la ventana de propiedades del texto.



Dirección texto.

Esta herramienta rota el texto sobre una línea trazada.

Clic sobre la herramienta.

Con clic izquierdo sostenido dibujo una línea por la cual deseo que rote el texto.

Clic sobre el texto.

El texto ha girado sobre la línea dibujada



CLASE 8

HERRAMIENTAS DE PRENSES Y CONTORNOS



Pliegues.

Esta herramienta se utiliza para crear prenses. Los prenses pueden ser uniformes o variables. La profundidad del preense y la cantidad de espaciamento entre cada preense se pueden también especificar en la caja de diálogo de prenses

Nota: Los mensajes de error aparecen si un preense se coloca sobre una curva o una esquina aguda o si el número, la profundidad, y la distancia entre cada preense exceden las dimensiones de la pieza existente. Los mensajes de error indican que los valores incorporados en la caja de diálogo de prenses son incorrectos.

Para hacer un preense:

Seleccione la herramienta del preense.

Clic en el primer punto en donde va a comenzar el preense

Confirme los valores en la caja de diálogo del punto del movimiento


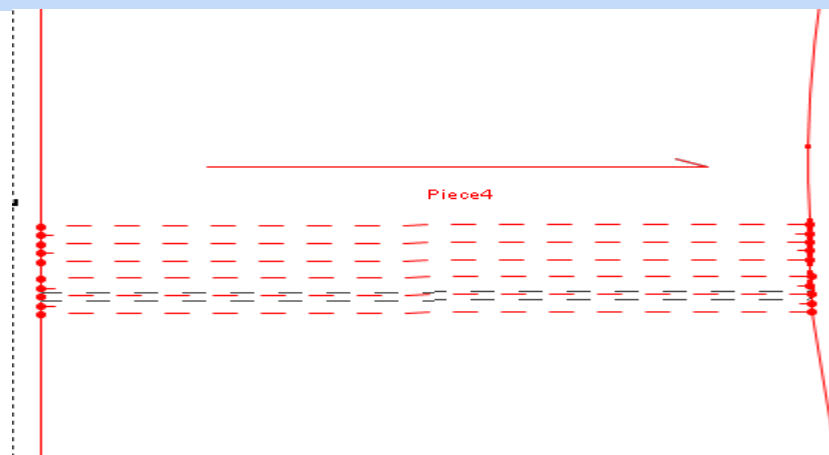
Clic en el segundo punto donde finalizara el preense.

Incorpore la información deseada en la caja de dialogo del preense.

Pliegue

Principal	
Nombre	
Modelo	Pliegue tabla
Profundidad	3 cm
Variable	
Profundidad variable	<input type="checkbox"/> 3 cm
Múltiples pliegues	
Número pliegues	3
Distancia	1.5 cm
Distancia variable	<input type="checkbox"/> 0 cm
Abrir lado sentido anti-horario	<input type="checkbox"/>
Dibujar y cortar atributos	
Comando	Dibujo

Abrir lado sentido anti-horario
Abrir lado sentido anti-horario

Tabla

Este tipo de plisado tiene cuatro dobleces. Cuando se comprueba el preense en la caja, se exhibe una imagen del preense en el derecho superior de la caja de diálogo.

Cuchillo.

Este tipo de plisado tiene dos dobleces.

Contra reloj.

Se activa esta opción solamente cuando se selecciona preense cuchillo. Seleccionar esta opción hace que los plisados del cuchillo doblan en la dirección contraria(a la izquierda). Si esta opción no se selecciona, los plisados doblan en la dirección a la derecha.

Preense Variable.

La opción variable del plisado se utiliza para crear plisados desiguales. Por ejemplo, un plisado variable puede ser el 1" en la tapa del plisado y el 5" en el fondo del plisado. Si esta opción no se selecciona, el preense es uniforme o paralelo de tapa al fondo. Vea el diagrama abajo para la ilustración.

Profundidad.

La profundidad refiere al tamaño (grueso) del preense. Por ejemplo, un preense puede tener 1" en profundidad.

Primer

Primero se activa solamente cuando se selecciona la opción variable. La profundidad del preñse en la primera línea se incorpora a esta caja, y la profundidad del preñse en la segunda línea se incorpora a la caja antedicha. La caja antedicha, “profundidad,” cambia a “en segundo lugar” cuando se activa la opción variable. Esto incita al usuario incorporar una profundidad del plisado para la segunda línea.

Número de preñses

Incorpore el número de preñses a esta caja.

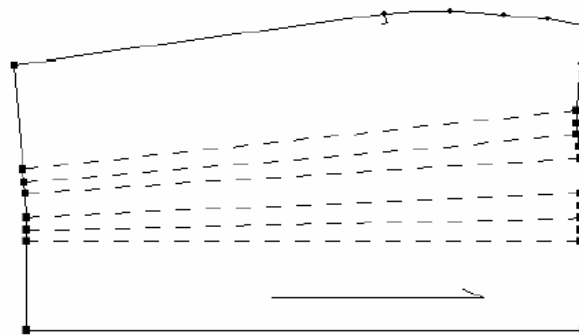
Distancia De los preñses.

Esta opción se activa solamente cuando 2 o más preñses se inscriben en el número de la caja de los preñses. Incorpore la distancia entre los preñses. Por ejemplo, una pieza puede tener 2 ó mas preñses con una separación de 2cm o más si lo desea.

Contador a la derecha.

Esta opción controla la dirección que los preñses están colocados de la línea definida original del plisado.

Nota: Vea el diagrama siguiente para los resultados de las opciones antedichas en un patrón de la falda.



This diagram shows the results of the options used above in the pleat dialog box on a skirt pattern.



Líneas de pliegues.

Esta herramienta crea líneas de preñses (solo las dibuja).

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre los puntos desde y hasta donde desea crear la línea.

Si desea abrir esta línea para que abra un preñse, realice los siguientes pasos.

Doble clic sobre la línea.

Aparece la ventana de propiedades de pliegues.

Cambie el modelo del preñse por uno diferente a eje.

Cambie la profundidad del preñse.

Clic sobre la opción abrir.

Cierre la ventana y observe que el preñse esta abierto.



Arco

Esta nueva herramienta permite crear un semicírculo, se utiliza para crear sisas, escotes, entre otros, y para suavizar una curva en dos piezas.

Seleccione la herramienta.

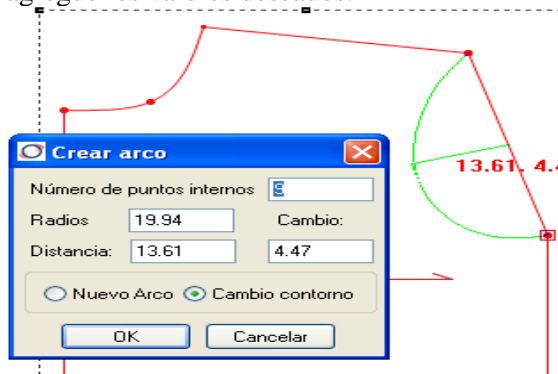
Seleccione el primer punto donde comenzara el semicírculo.

Seleccione el último punto donde terminara el semicírculo.

Arrastre el Mouse hasta donde desea el círculo.

Clic para finalizar el movimiento

Aparece la ventana y agregue los valores deseados.



Para suavizar una curva en dos piezas.

Clic sobre la herramienta.

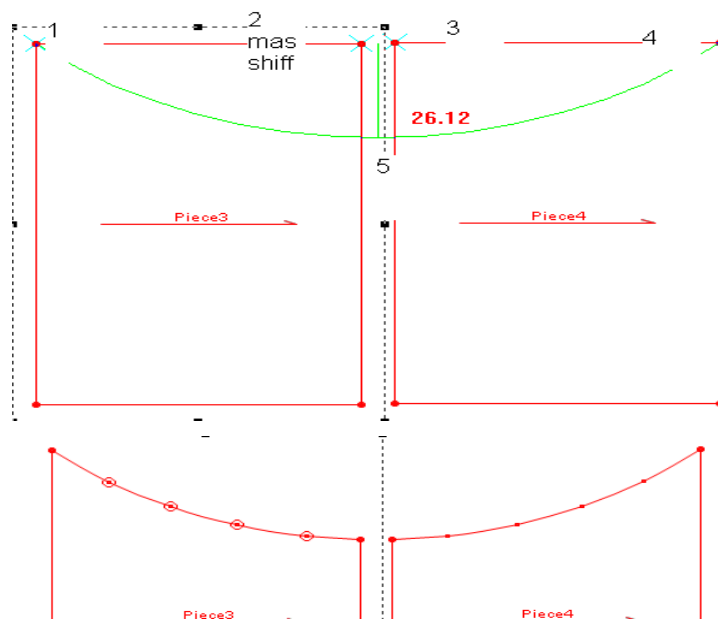
Clic sobre el punto 1

Clic + SHIFF sobre el punto 2

Clic sobre el punto 3

Clic sobre el punto 4

Clic sobre un 5to punto



Onda.

La herramienta de Onda permite crear una línea curva.

Se utiliza en mangas, cortes en onda, y ruedos de camisa o blusas.

Seleccione la herramienta

Seleccione el primer punto donde comenzara la curva
 Seleccione el último punto donde terminara la curva
 Arrastre el Mouse hasta donde desea la curva
 Aparece la ventana de crear onda
 Inserte los valores deseados.
 Clic OK.



HERRAMIENTAS DE CONTORNO



Redondear esquina.

Esta herramienta redondea esquinas, se utiliza para bolsillos, puños redondos, entre otros.



Clic sobre la herramienta.

Clic sobre la esquina a redondear.

Inserte los valores que desea en la ventana radio de esquina.



Alinear puntos.

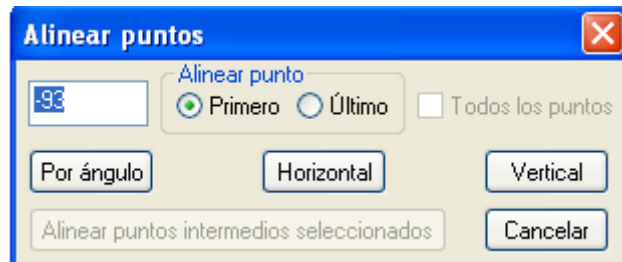
El comando de alinear puntos alinea un grupo de puntos seleccionados horizontalmente, verticalmente o por un ángulo especificado.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el primer y último punto del segmento para alinear.

Aparece la ventana de alinear puntos.

Seleccione la opción por la cual desea alinear el punto.



Alinear vertical.

Esta herramienta alinea puntos sobre la vertical.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el primer punto por donde desea que el segmento quede alineado.

Clic sobre el último punto.

El segmento se alinea por el primer punto seleccionado sobre la vertical



Alinear horizontal.

Esta herramienta alinea puntos sobre la horizontal.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el primer punto por donde desea que el segmento quede alineado.

Clic sobre el último punto.

El segmento se alinea por el primer punto seleccionado sobre la horizontal



Suavizar

Utilice esta herramienta para suavizar curvas.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el primer punto del segmento a suavizar.

Clic sobre el último punto del segmento a suavizar.

Clic en un tercer punto que es la parte en la curva a suavizar.

Presione clic + SHIFF para finalizar el suavizado.



Unir contornos

Utilice esta herramienta para unir piezas que no han sido cerradas en su contorno.

Clic sobre la herramienta.

Clic en el primer punto a unir.

Clic en el segundo punto por donde se unirá la pieza.



Dividir contorno interno

Esta herramienta separa un dibujo interno en varias partes.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre la línea del interno.

El interno se divide en varias partes.

CLASE 9

PINZAS.



Añadir y girar pinza.

Esta herramienta permite crear una pinza (solo la dibuja) sin dar amplitud al molde, y hacer traslado de pinza.

Dibujar pinza.

Clic sobre la herramienta.

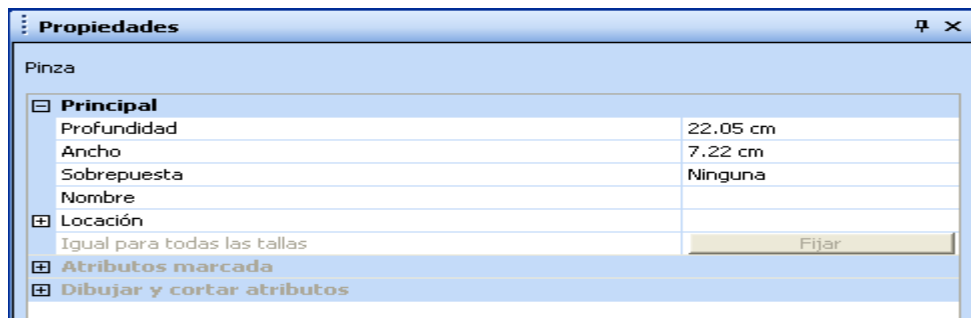
Clic sobre el premier y segundo punto para definir la amplitud de pinza (dibujar amplitud de pinza).

Mueva el Mouse.

Clic para ubicar el vértice de la pinza.

Aparece la ventana de propiedades de la pinza.

Seleccione los valores deseados.



Traslado de pinza.

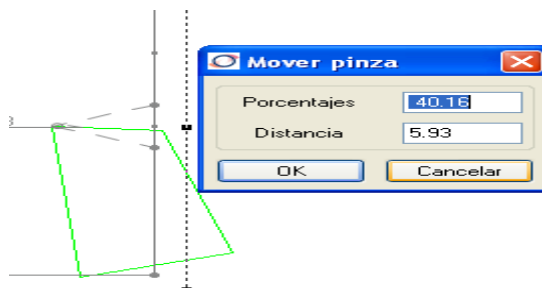
Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el vértice de la pinza.

Clic sobre el punto para donde desea trasladar la pinza.

Clic sobre uno de los puntos de amplitud de la pinza.

Mueva el Mouse y clic para finalizar el traslado de la pinza.



Agregar flojo.

Esta herramienta da amplitud como una pinza pero no marca vértice.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto donde desea el flojo

Clic sobre un segundo punto el cual es el punto de apoyo para la amplitud del flojo.

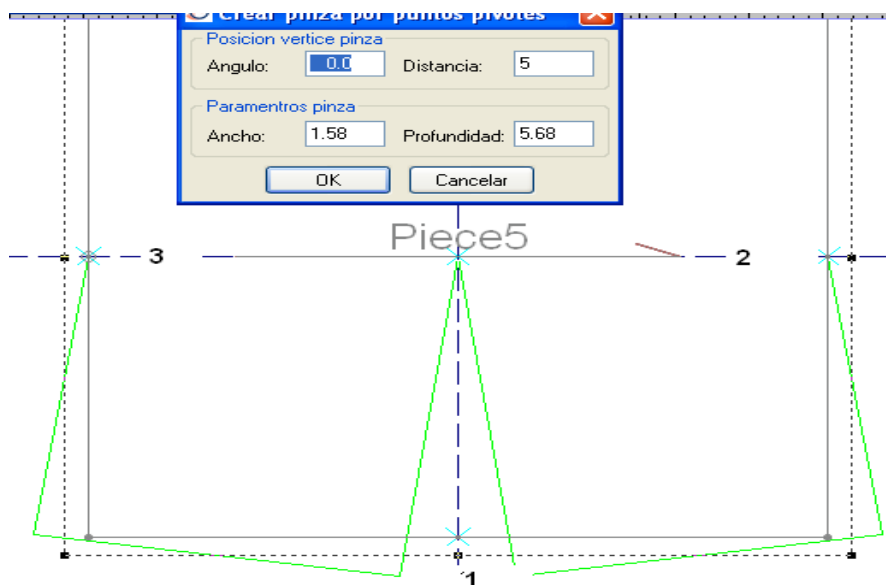
Aparece la ventana de flojo.

Inserte las distancias deseadas para el flojo.



Crear pinza por puntos pivotes.

Esta herramienta es utilizada para crear una pinza con profundidad hasta el vértice de la misma.



Ubico en la pieza tres puntos para crear esta pinza.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto1

Clic en la mitad del punto 2 y 3

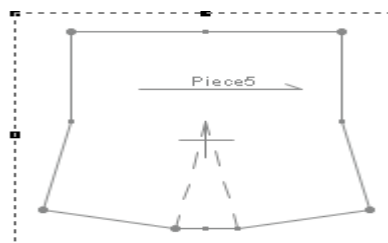
Clic sobre el punto 2

Clic sobre el punto 3

Muevo el Mouse y la pinza se va ampliando.

Clic para finalizar el movimiento de la pinza.

Así queda la pinza terminada.



Editar pinza por puntos de pivote

Modifique la amplitud y el largo de la pinza con esta herramienta.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto 1.

Clic sobre el punto 2

Clic sobre el punto 3

Aparece la ventana de editar pinza por puntos de pivote.

Inserte los valores deseados.

Clic en aceptar.



Cerrar pinza por puntos de pivote.

Cierre la pinza con esta herramienta.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el punto 1.

Clic sobre el punto 2

Clic sobre el punto 3

La pinza se cierra automáticamente.



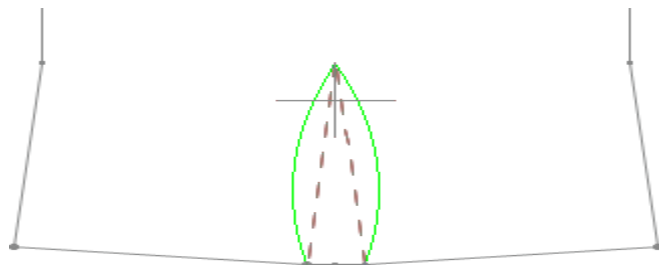
Cortar pinza por arco.

Esta herramienta se utiliza para hacer una pinza semi-curva.

Clic sobre la herramienta.

Clic sobre el vértice de la pinza

Mueva el Mouse y finalice el movimiento con clic izquierdo.





Pinza múltiple.

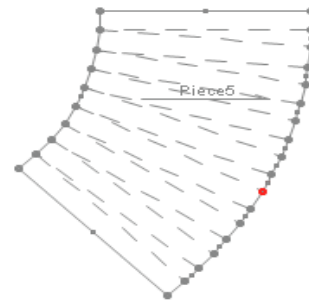
Utilice esta herramienta para crear varias pinzas sobre un segmento.

Seleccione el segmento para las múltiples pinzas.

Clic sobre la herramienta.

Aparece la ventana de abrir pinzas

Inserte los valores deseados para la cantidad de pinzas, largos y profundidad de las mismas.



Copiar pinzas.

Esta herramienta permite copiar una pinza existente sobre un punto de la misma pieza o sobre una diferente.

Clic sobre la pinza a copiar.

Clic sobre la herramienta de copiar pinza.

Clic sobre el punto en donde desea pegar la pinza



Clic sobre la herramienta de **pegar pinza**.

