



CorelDRAW® GRAPHICS SUITE X4

MARIA LUISA YEPES SIERRA

2008

INTRODUCCION



DERECHOS DE AUTOR.

Todos los contenidos de este Sitio (Incluyendo, pero no limitado a, texto, logotipos, contenido, fotografías, audio, botones, nombres comerciales y vídeo) están sujetos a derechos de propiedad por las leyes de Derechos de Autor y demás Leyes relativas Internacionales a Corel Draw de terceros titulares de los mismos que han autorizado debidamente su inclusión.

En ningún caso se entenderá que se concede licencia alguna o se efectúa renuncia, transmisión, cesión total o parcial de dichos derechos ni se confiere ningún derecho, y en especial, de alteración, explotación, reproducción, distribución o comunicación pública sobre dichos contenido sin la previa autorización expresa o de los titulares correspondientes.

El uso de imágenes, fragmentos de videos y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DERECHOS DE USO

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo



explotar cualquier parte de este servicio sin la autorización previa por escrito o de los titulares correspondientes. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. Usted no podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.

Corel Corporation es una compañía de software canadiense, especializada en el campo de diseño gráfico y áreas relacionadas con este.

Corel DRAW es un programa especializado en el diseño VECTORIAL.

También permite hasta cierto punto la edición y manipulación de imágenes de mapa de bits o bitmaps.

Corel DRAW cuenta con varias herramientas adicionales que permiten variadas funciones, como son la captura de imágenes, la exportación de archivos a varios formatos, la vectorización de imágenes de mapa de bits, filtros, efectos, entre otras.

Este programa tiene algunas ventajas frente a otros programas profesionales de diseño, como son, la identificación rápida y oportuna de las herramientas y utilidades gracias a su amigable entorno de trabajo. Esto es importante especialmente para personas que no conocen o no han tenido mucho acercamiento al programa.

Los dos tipos principales de gráficos de PC son gráficos vectoriales y mapas de bits. Los gráficos

vectoriales se componen de líneas y curvas, y se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición, longitud y dirección en la que se dibujan las líneas.

Dibujos 100 veces más grandes sin perder nitidez.

Los gráficos vectoriales resultan ideales para logotipos e ilustraciones, porque son independientes de la resolución y pueden escalarse a cualquier tamaño, o imprimirse y visualizarse a cualquier resolución, sin perder detalles ni calidad. Además, con los gráficos vectoriales puede producir contornos nítidos y claros.

Los mapas de bits, también conocidos como imágenes ráster, se componen de cuadros diminutos que reciben el nombre de píxeles; cada píxel se asigna a una ubicación en la imagen y contiene valores de color numéricos.

Los pixeles nos dan el tamaño máximo sin perder nitidez.

PANTALLA DE INICIO

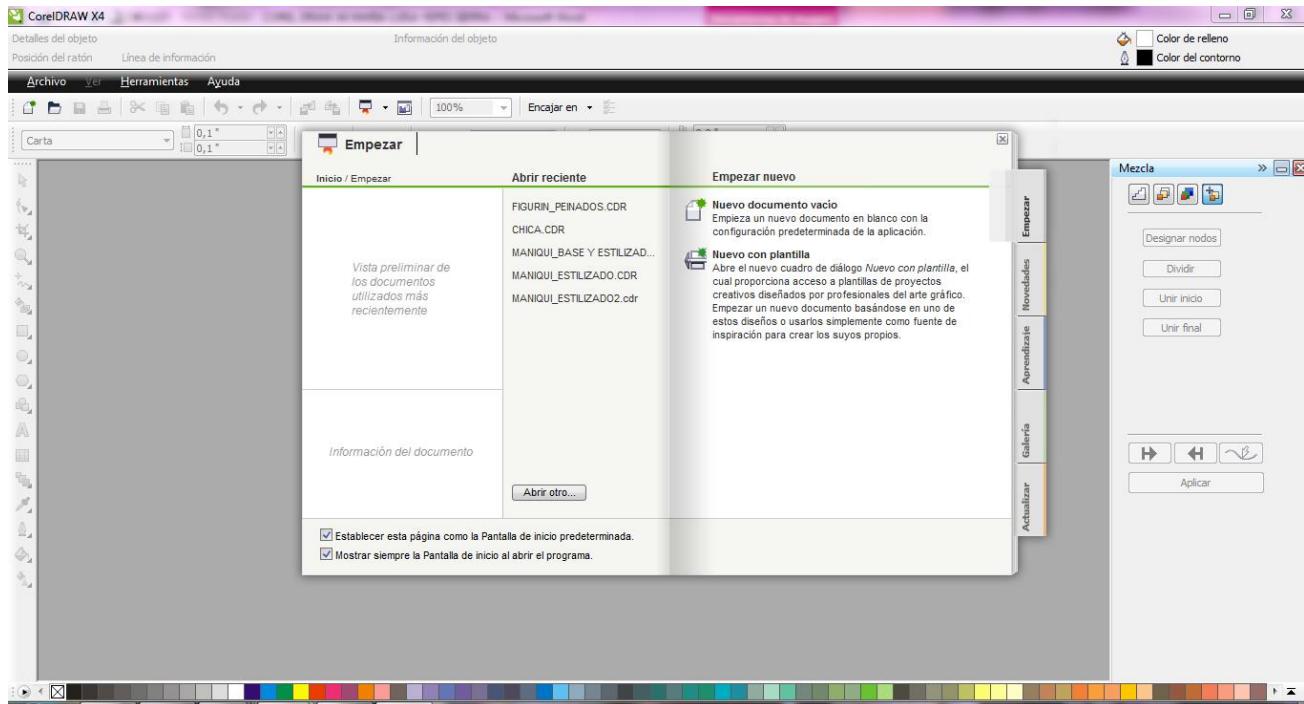
Al iniciar el programa aparecerá una Pantalla de inicio, desde la cual podremos:

Crear un documento nuevo vacío.

Nuevo con plantilla.

Abrir un documento reciente, abrir otros, ver novedades, aprendizaje, etc.





CONCEPTOS BÁSICOS.

IMAGEN DE MAPA DE BITS: Una imagen de mapa de bits es una imagen que está formada por puentes de colores y que al ampliarla se distorsiona y se hacen visibles esos puntos lo cual hace que la imagen se descomponga.

IMAGEN VECTORIAL: Esta imagen está hecha de trazos y tiende a ser pequeña la imagen pero con una buena calidad y sin riesgo a descomponerse.



CONCEPTOS:

IMAGEN: Forma pintada, dibujada o esculpida, que representa una cosa.

VECTOR: Es una zona de almacenamiento contiguo, que contiene una serie de elementos del mismo tipo, los elementos de la matriz.

NODO: Punto de intersección o unión de varios puntos o elementos que influyen en el mismo lugar. En una red cada computadora constituye un nodo.

OBJETO: En la programación orientada a objetos, un objeto se define como la unidad que en el tiempo de ejecución realiza las tareas de un programa. También a un nivel más básico se define como la instancia de una clase.

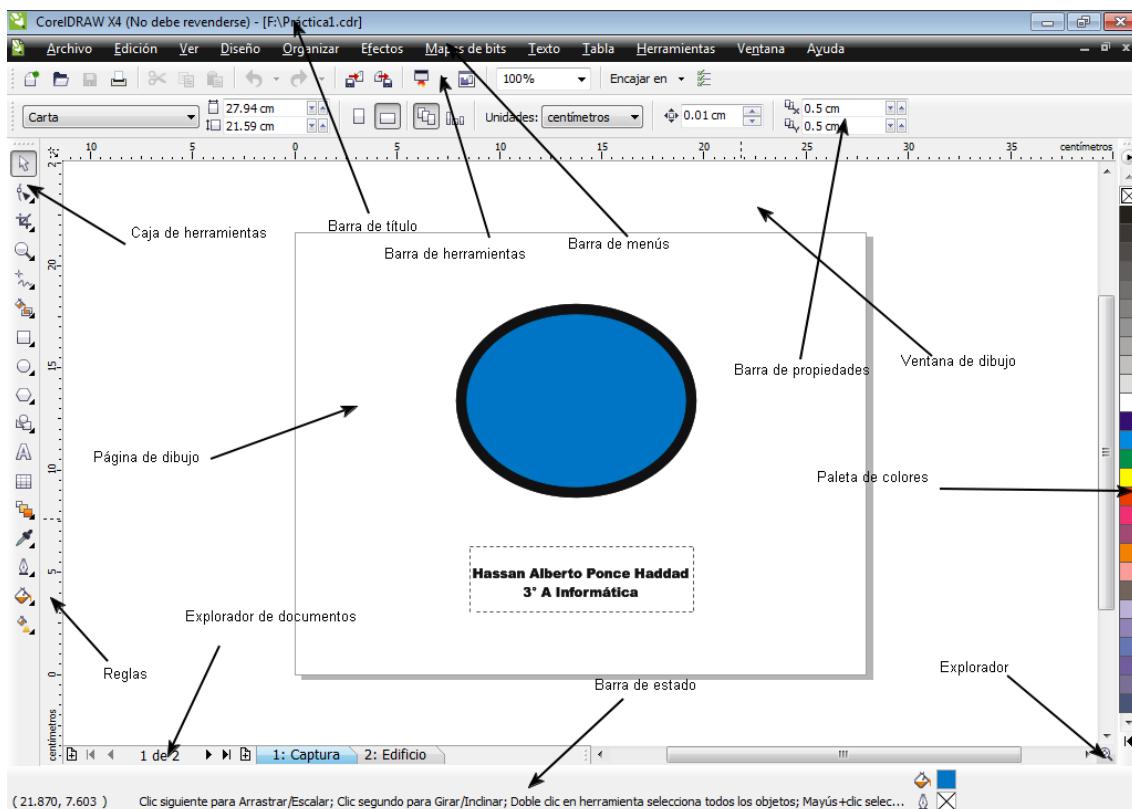
VENTANA DE LA APLICACIÓN

Al iniciar Corel DRAW se abre la ventana de la aplicación, que contiene una ventana de dibujo. Aunque es posible abrir más de una ventana de dibujo, las herramientas solamente se pueden usar en la ventana de dibujo activa.

- **Barra de menús:** Área que contiene opciones de menú desplegable.
- **Barra de propiedades:** Barra acoplable con comandos relacionados con la herramienta u objeto activos. Por ejemplo, cuando la herramienta Texto se encuentra activa, la Barra de propiedades de texto muestra comandos para crear y editar texto.

- **Barra de herramientas:** Barra acoplable que contiene accesos directos a comandos de menú u otros.
- **Barra de título:** El área que muestra el título del dibujo abierto.
- **Reglas:** Bordes horizontales y verticales que se utilizan para determinar el tamaño y posición de los objetos de un dibujo.
- **Caja de herramientas:** Barra flotante de herramientas para crear, llenar y modificar objetos del dibujo.
- **Ventana de dibujo:** El área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.
- **Página de dibujo:** El área rectangular dentro de la ventana de dibujo. Es la zona imprimible del área de trabajo.
- **Paleta de colores:** (Windows) Una barra acoplable que contiene muestras de color. (Mac OS) Una barra flotante que contiene el modo de color actual.
- **Ventana acoplable/paleta:** Ventana que contiene los comandos disponibles y los valores relevantes para una herramienta o tarea específica.
- **Barra de estado:** Área situada en la parte inferior de la ventana de aplicación que contiene información sobre propiedades de objeto como el tipo, tamaño, color, relleno y resolución. La barra de estado también muestra la posición actual del ratón.

- **Explorador de documentos:** Área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para desplazarse entre páginas y añadir páginas.
- **Explorador:** Botón situado en la esquina inferior derecha (Windows) o en la esquina inferior izquierda (Mac OS), que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por el dibujo.

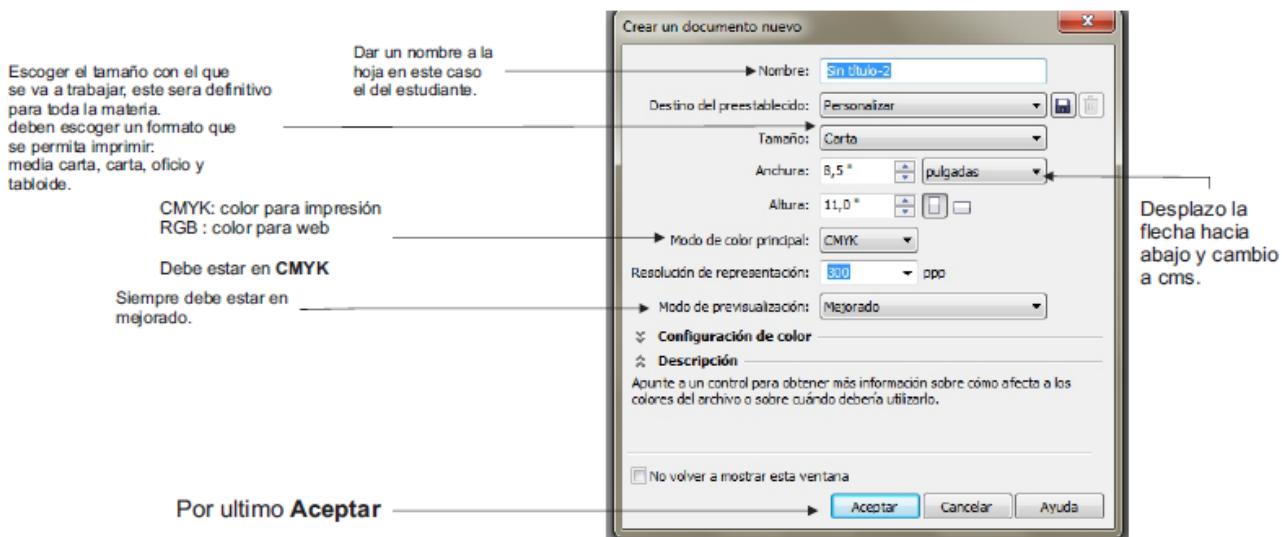


DOCUMENTO NUEVO

Establecer la configuración que deseemos para nuestro documento nuevo

CONFIGURACIÓN DEL AREA DE TRABAJO.

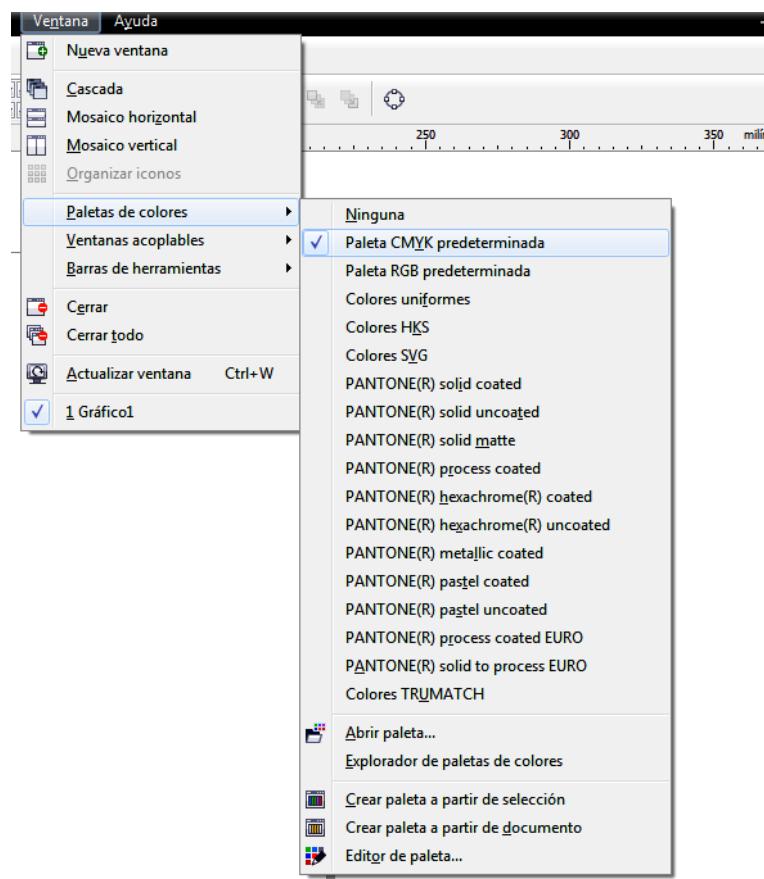
1. ARCHIVO - NUEVO O CLIC EN ICONO NUEVO.
2. SALE EL SIGUIENTE CUADRO



EL COLOR EN TONOS VERDES, AZULES, ROJOS
CAMBIA AL IMPRIMIR SI SE IMPRIME EN RGB.

Para configurar la Paleta de color predeterminada se debe:

1. Dar clic en Ventana
2. Clic en Paleta de Color
3. Si solo se trabajara en web La paleta será RGB
4. Si el documento es para impresión será CMYK



CAJA DE HERRAMIENTAS

La caja de herramientas contiene herramientas para dibujar y editar imágenes. Algunas de ellas son visibles de forma predeterminada, mientras que otras están agrupadas en menús laterales.

Los menús laterales se abren para mostrar un conjunto de herramientas de Corel DRAW relacionadas entre sí. Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que se trata de un menú lateral: Puede acceder a las herramientas en el menú lateral haciendo clic en la flecha que aparece en el ícono de la herramienta. Después de abrir un menú lateral, puede examinar fácilmente el contenido de otros menús laterales si pasa el cursor sobre los botones de las herramientas que contienen una flecha de menú lateral. Los menús laterales funcionan como barras de herramientas cuando se alejan de la caja de herramientas. Así es posible ver todas las herramientas relacionadas entre sí mientras se trabaja.

Menú lateral
Descripción

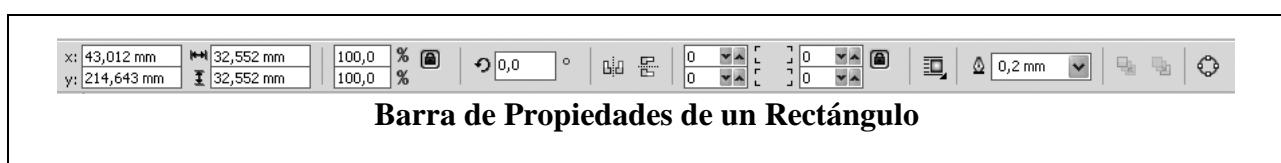
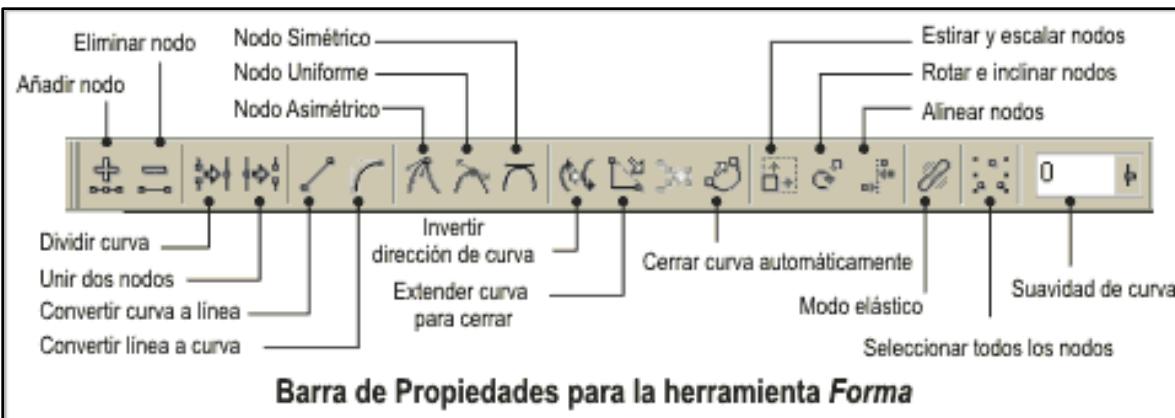
Edición de formas		Permite acceder a las herramientas Forma , Pincel deformador , Pincel agreste y Transformación libre .
Herramienta Recortar		Permite acceder a las herramientas Recortar , Cuchillo , Borrador y Eliminar segmento virtual .
Zoom		Permite acceder a las herramientas Zoom y Mano .
Curva		Permite acceder a las herramientas Mano libre , Bézier , Medios artísticos , Pluma , Polilínea , Curva de 3 puntos , Conexión interactiva y Cotas .
Herramientas inteligentes		Permite acceder a las herramientas Relleno inteligente y Dibujo inteligente .
Rectángulo		Permite acceder a las herramientas Rectángulo y Rectángulo de 3 puntos .
Elipse		Permite acceder a las herramientas Elipse y Elipse de 3 puntos .
Objeto		Permite acceder a las herramientas Polígono , Estrella , Estrella compleja , Papel gráfico y Espiral .
Formas perfectas		Permite acceder a las herramientas Formas básicas , Formas de flecha , Formas de diagrama de flujo , Formas de orla y Formas de notas .
Herramientas interactivas		Permite acceder a las herramientas Mezcla interactiva , Contorno interactivo , Distorsión interactiva , Sombra interactiva , Envoltura interactiva , Extrusión interactiva y Transparencia interactiva .



Menú lateral**Descripción**Cuentagotas Permite acceder a las herramientas **Cuentagotas y Bote de pintura.**Contorno Permite acceder a los cuadros de diálogo **Pluma del contorno y Color del contorno**, a una selección de contornos de diferentes grosores y a la ventana acoplable **Color**.Relleno Permite acceder a los cuadros de diálogo **Color de relleno, Relleno degradado, Relleno de patrón, Relleno de textura y Relleno PostScript®**, así como a la ventana acoplable **Color**.Relleno interactivo Permite acceder a las herramientas **Relleno interactivo y Relleno interactivo de malla.****BARRA DE PROPIEDADES**

La Barra de propiedades muestra las funciones más habituales relacionadas con la herramienta activa o la tarea actual. Aunque parece una barra de herramientas, el contenido de la Barra de propiedades cambia según la herramienta o tarea.





Para una paleta más amplia dentro de la hoja de trabajo se da clic al botón lateral del menú y allí se le dará el número de fila (1, 2 o 3).



Objetos Básicos

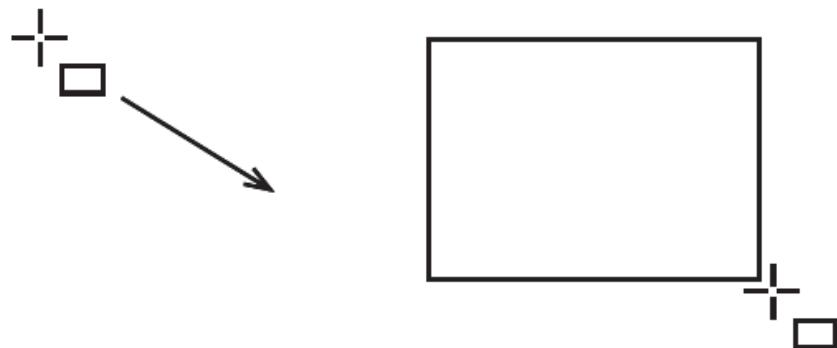
Herramienta de Rectángulo

Se encuentra en la caja de herramientas y sirve para dibujar rectángulos y cuadrados.

Para dibujar un rectángulo debemos:

1. Seleccionar la herramienta de rectángulo
2. Dar clic y arrastrar diagonalmente sobre la página





- Para dibujar un cuadrado perfecto presione la tecla CTRL
- Para dibujar una figura desde el centro presione la tecla ↑

Selección

Es una importante herramienta de Corel Draw, se encuentra ubicada en primer lugar en la caja de herramientas, cumple múltiples funciones entre las que podemos destacar:

- Seleccionar
- Mover
- Escalar

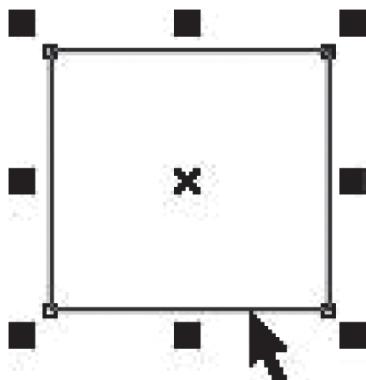


- Rotar
- Sesgar
- Duplicar

Seleccionar Elementos

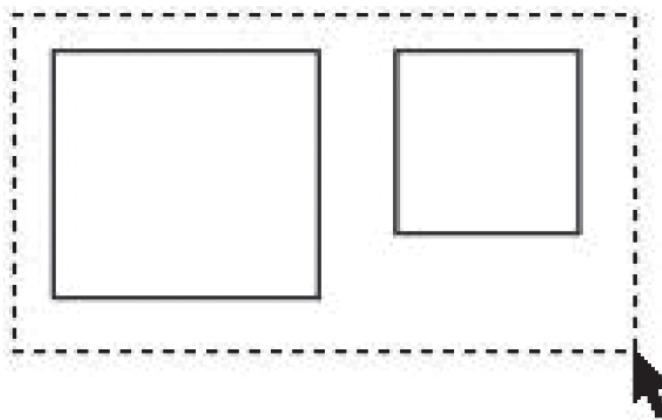
Para seleccionar unos elementos debemos:

Dar clic sobre el objeto que se desea seleccionar



Seleccionar varios elementos

Dar clic y arrastrar formando un recuadro alrededor de los objetos que se desean seleccionar



Seleccionar Todo los elementos

Presionar Ctrl + A

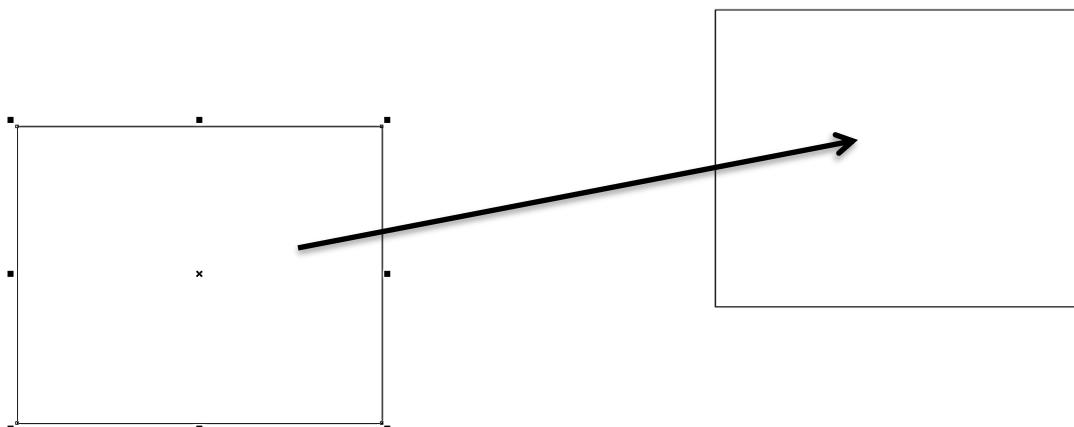
Transformación de Objetos

La herramienta de Selección también nos permite realizar las siguientes operaciones:

Mover

Para mover un objeto primero debemos seleccionarlo, y luego dar clic sobre el objeto y

arrastrar sin soltar hasta ubicarlo en la posición final.

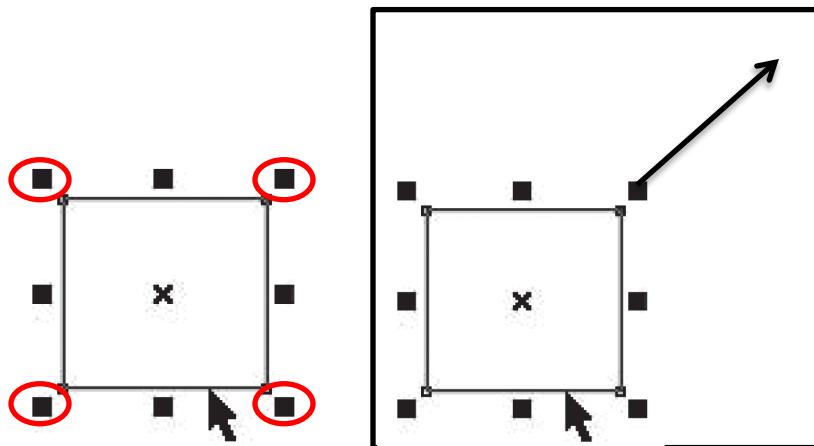


Escalar

Para agrandar o reducir proporcionalmente un objeto (Escalar) debemos:

1. Seleccionar el objeto
2. Dar clic en cualquiera de los tiradores de las esquinas y arrastrar hacia afuera

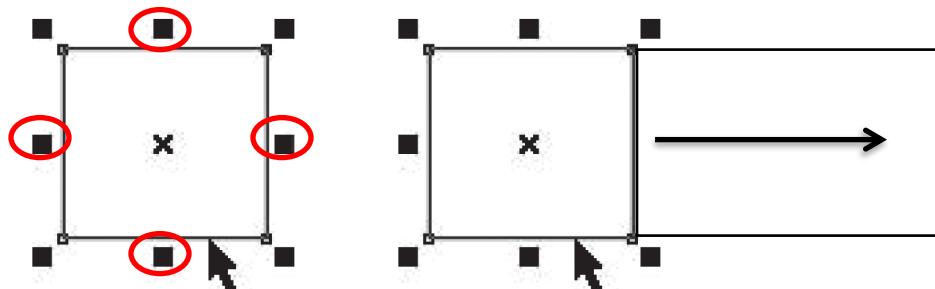




Estirar

Modifica el alto o el ancho del objeto de manera independiente, para ello debemos:

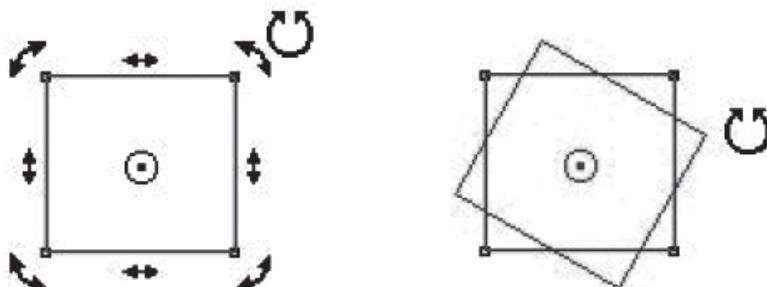
1. Seleccionar el objeto
2. Dar clic en cualquier tirador lateral y arrastrar hacia afuera



Girar

Esta operación nos permite girar un objeto, para ello debemos:

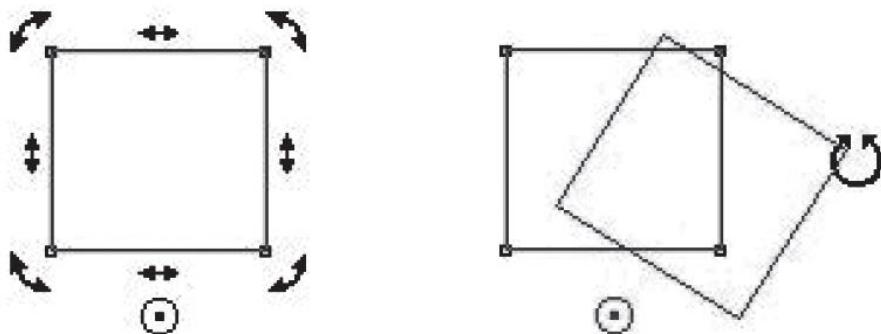
1. Seleccionar el objeto (Clic)
2. Volver a dar un clic sobre el objeto ya seleccionado (aparecerán unas flechas)
3. Dar clic en cualquiera de las flechas en curva que están en las esquinas y arrastrar sin soltar.



En el centro del objeto a girar aparecerá un círculo dentro del cual hay un punto, este viene a ser el eje sobre el cual va a girar el objeto.

Podemos mover este eje de rotación dando clic sobre él y arrastrar hasta el lugar deseado antes de girar el objeto.

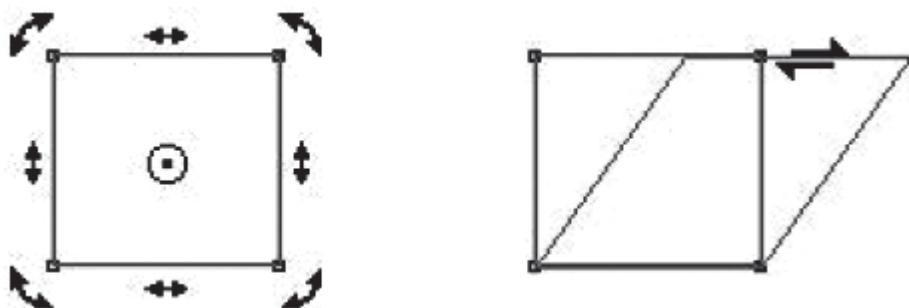




Inclinar

Esta operación nos permite inclinar un objeto, para ello debemos:

1. Seleccionar el objeto (Clic)
2. Volver a dar un clic sobre el objeto ya seleccionado (aparecerán unas flechas)
3. Dar clic en cualquiera de las flechas que están en los laterales y arrastrar sin soltar.



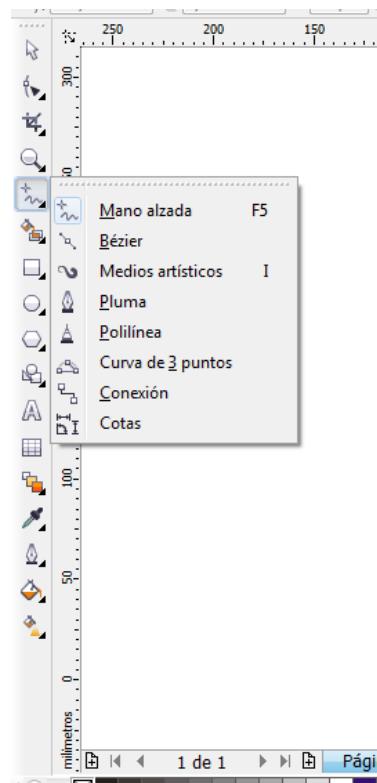
Estas propiedades también son aplicables a las formas Elipse (F7)  y Polígono (Y) .



PRINCIPALES HERRAMIENTAS PARA EL DIBUJO PLANO EN DISEÑO DE MODAS

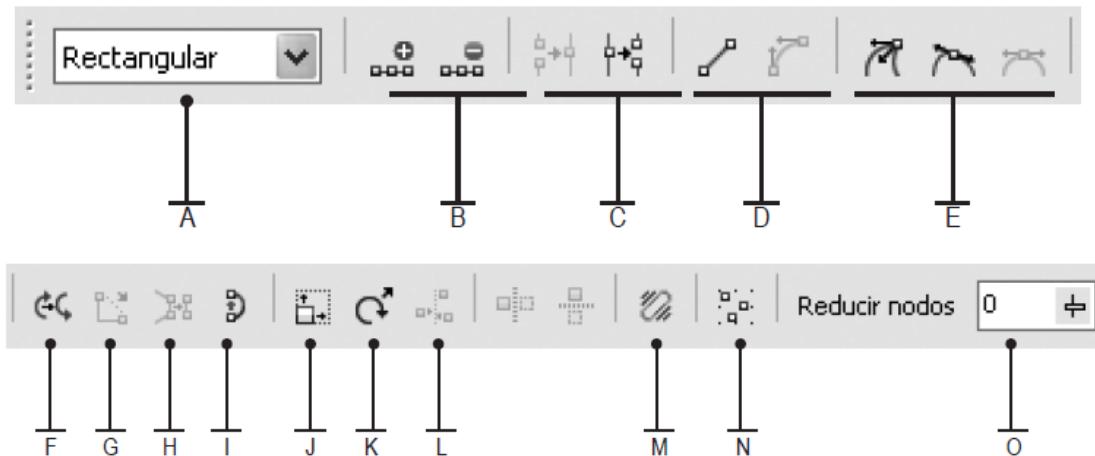
En el botón **Mano alzada** (F5) se encuentra la herramienta  Bézier Para dibujar con ésta herramienta, realice lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta.
2. Utilizando ésta herramienta dar un clic en diferentes posiciones de la hoja de trabajo para dibujar el trayecto recto.



Con la Herramienta Forma F10 permite modificar a posición de los Nodos.

Sus opciones aparecen en la Barra de Propiedades vista arriba:



A. Define la forma del área que se usará para seleccionar los nodos utilizando la herramienta Forma.

B. Agrega o elimina nodos en la posición seleccionada en el trayecto. También puede realizar un doble clic sobre el trayecto para agregar un nodo o sobre un nodo para eliminarlo.

C. Une dos nodos seleccionados.

D. Separa un nodo seleccionado y convierte un trayecto recto a curvo o viceversa.



E. Convertir nodo. Existen tres tipos de nodos: asimétricos, uniformes y simétrico. Estos dos últimos reflejan el ángulo en la curva de un lado al otro.

F. Invierte los adornos de flecha al otro extremo del trayecto.

G. Extiende los extremos de un trayecto abierto para cerrarlo.

H. Extrae trayectos que forman parte de un objeto combinado.

I. Cierra automáticamente un trayecto abierto.

J. Permite Escalar los nodos seleccionados y Rotar los nodos seleccionados.

K. Alinea los nodos seleccionados en forma horizontal o vertical.

L. Refleja los nodos seleccionados.

M. Aplica un efecto de elástico cuando se desplazan los nodos de un trayecto seleccionado.

N. Selecciona todos los nodos del trayecto seleccionado.

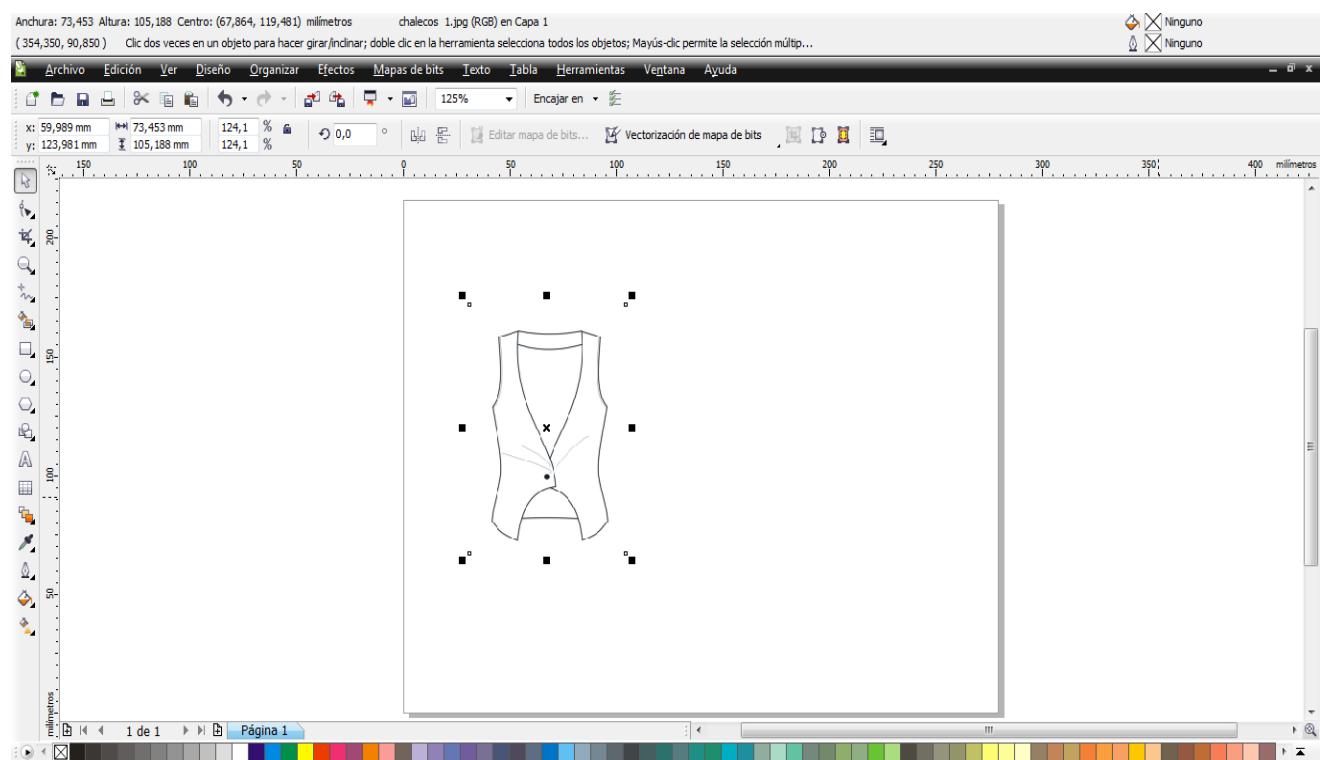
O. Elimina los nodos innecesarios del trayecto seleccionado además mejora la suavidad de las curvas.



DESARROLLO DE FORMAS BÁSICAS EN ROPERO

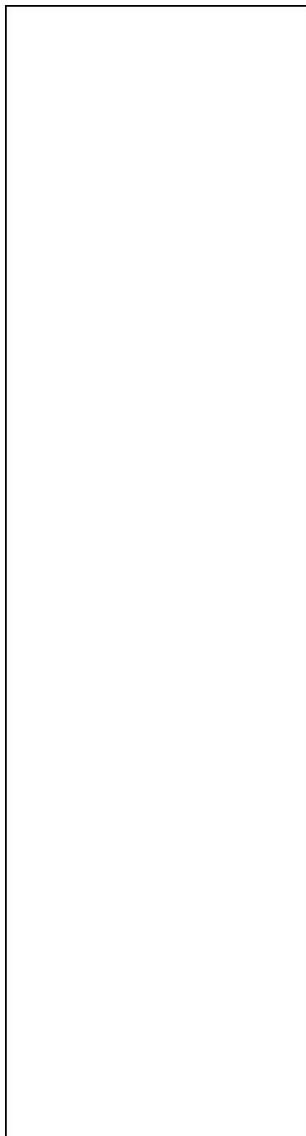
Para iniciar se tomaran figuras básicas (importar la imagen con CRTL+ I y dar el tamaño

deseado,) y con las herramientas  Bézier y con Formas F10  se calcará la imagen para sacar el vector de este teniendo en cuenta todos los detalles. Con este ejercicio se gana destreza en la utilización de las herramientas.



BASICO PANTALON

1. Con la herramienta RECTANGULO O F6 hacer un rectángulo de 4cm x 15 cm. Para el pantalón masculino se aumentara 0,5 al ancho.



2. Con la herramienta líneas guía, crear las líneas básicas del pantalón:

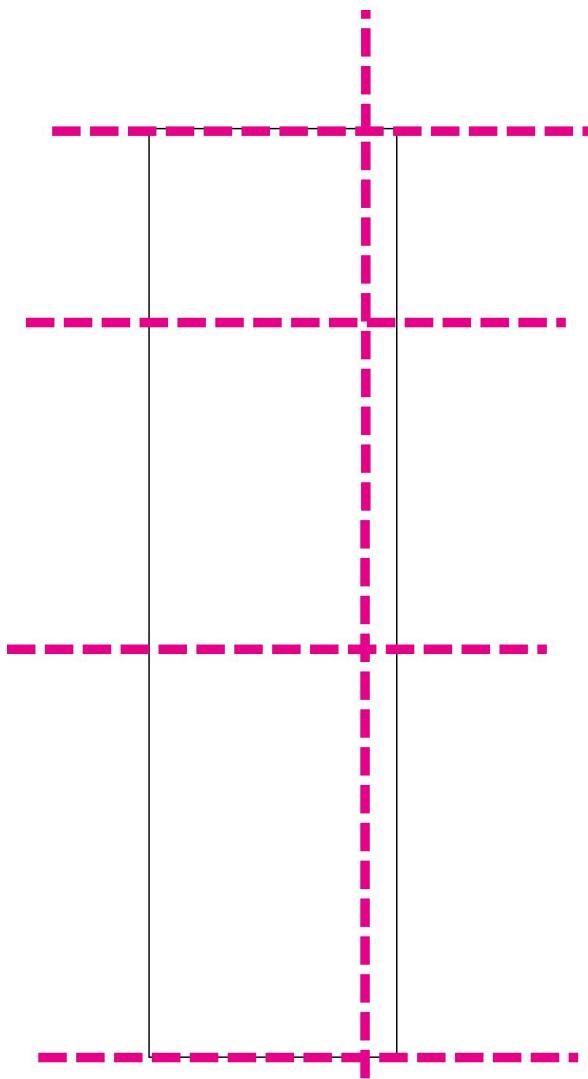
Cadera

Cintura

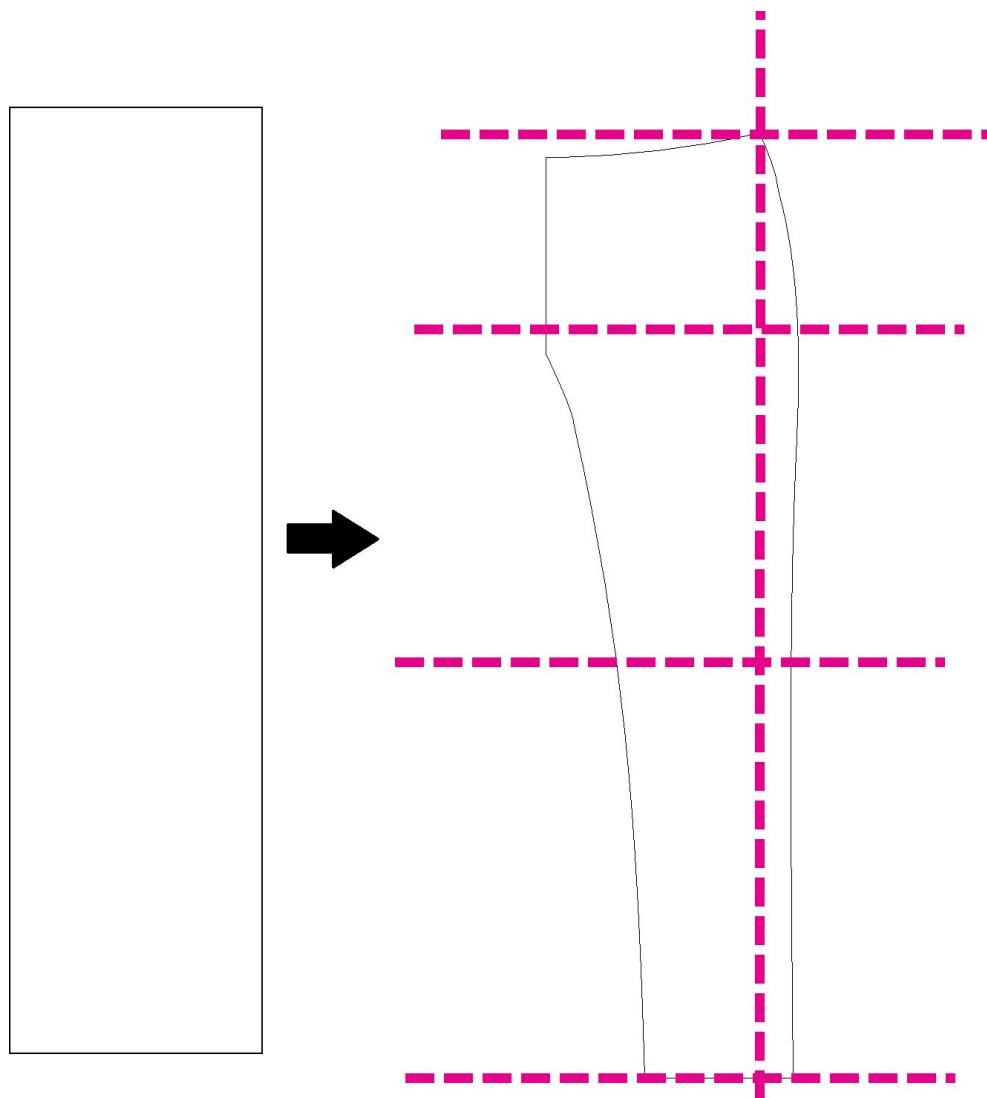
Rodilla ancho

ruedo.

(El tiro va recto)



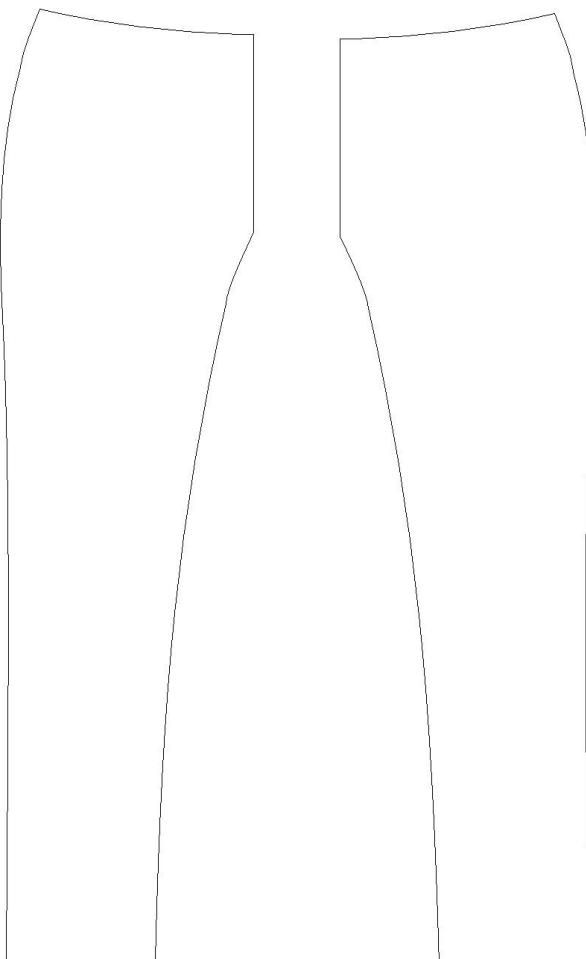
3. Seleccionar el rectángulo y convertirlo a curvas con control Q.
4. Con la herramienta curva comenzar a hacer la silueta del pantalón



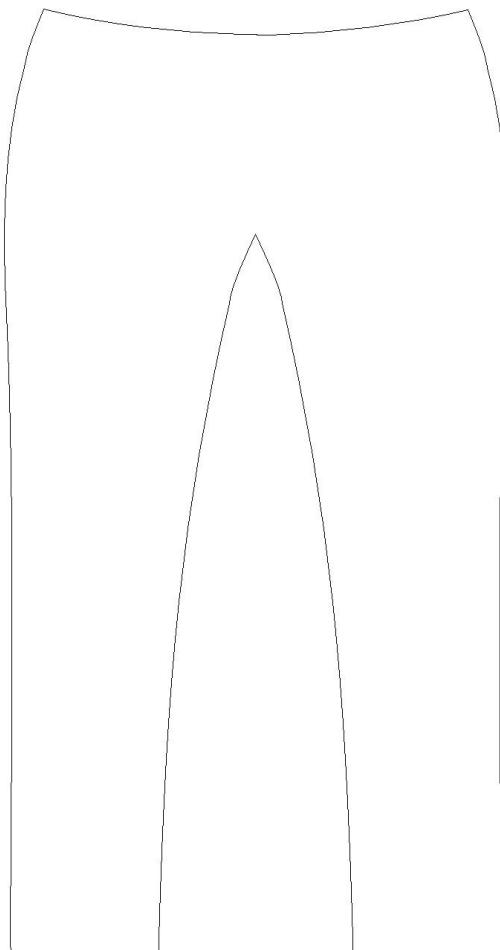
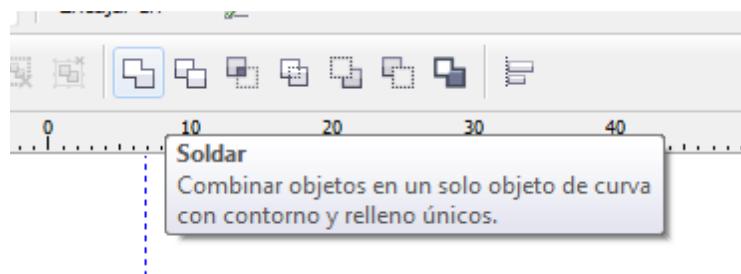
5. Después de estar listo un lado, duplicar, soldar.



6. Reflejar horizontalmente

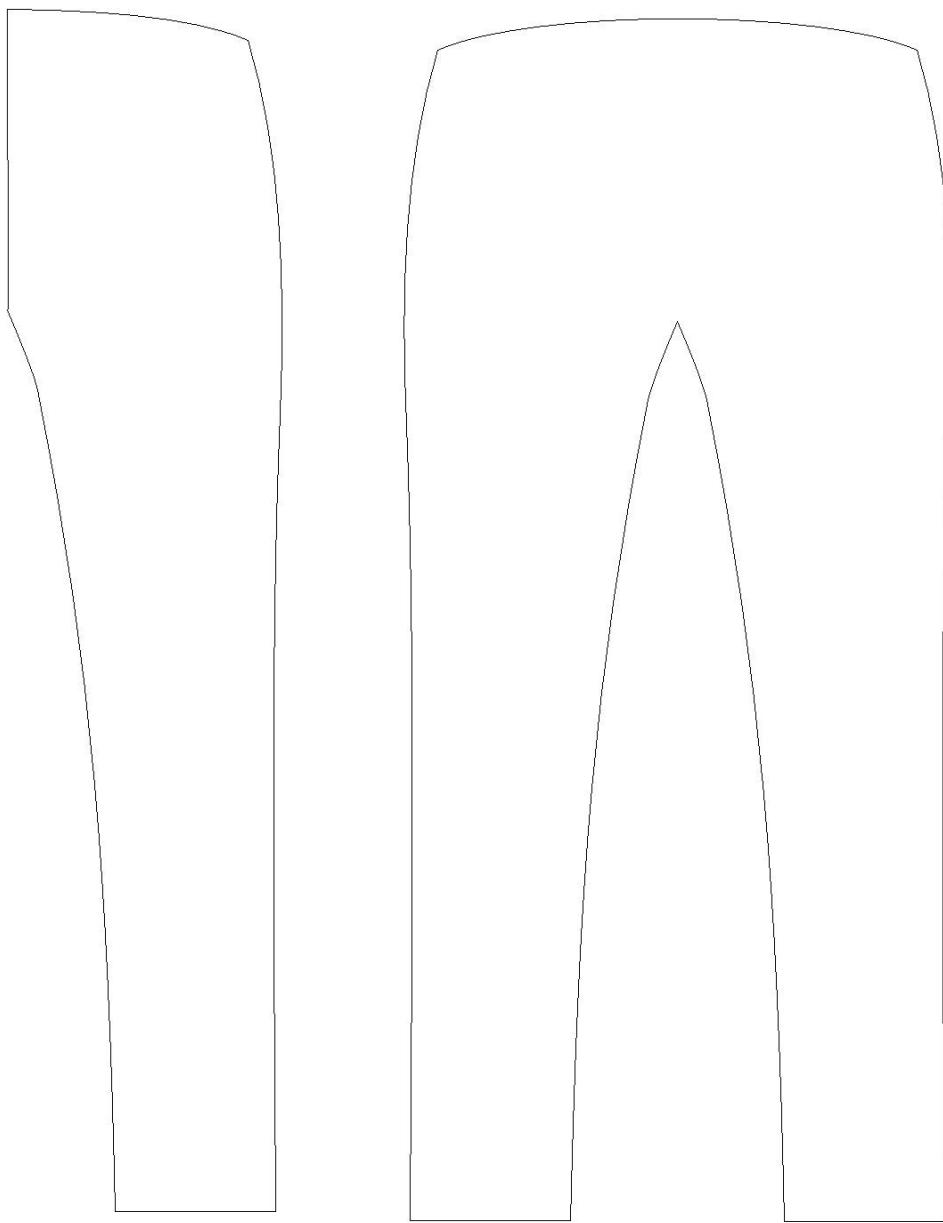


7. Soldar (Seleccione los objetos que se soldarán. Dar clic en el menú Organizar/Dar forma/Soldar) o en la barra de propiedades.

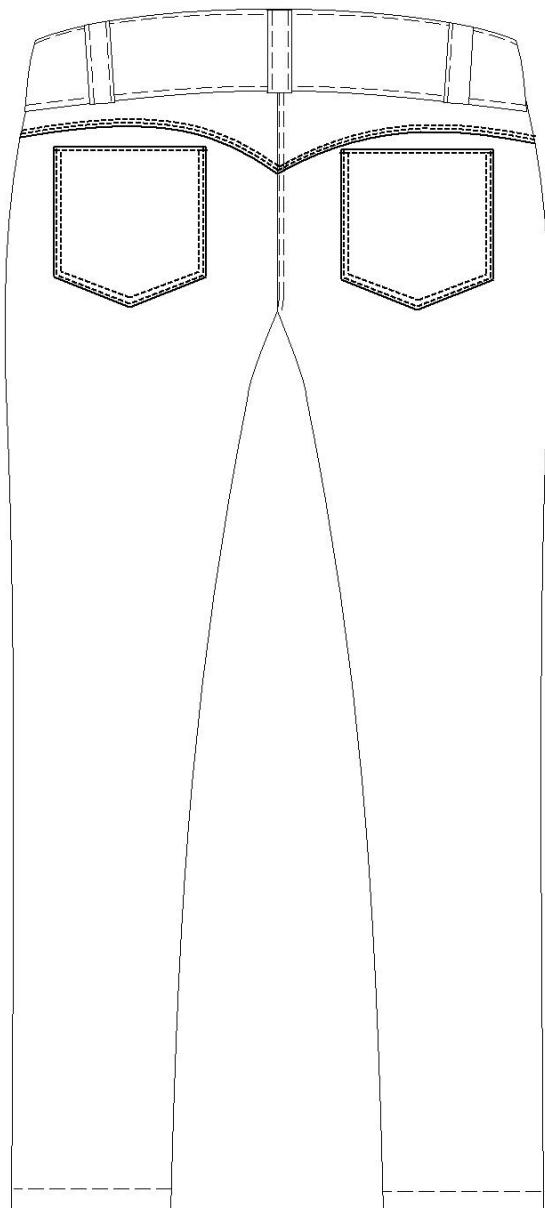
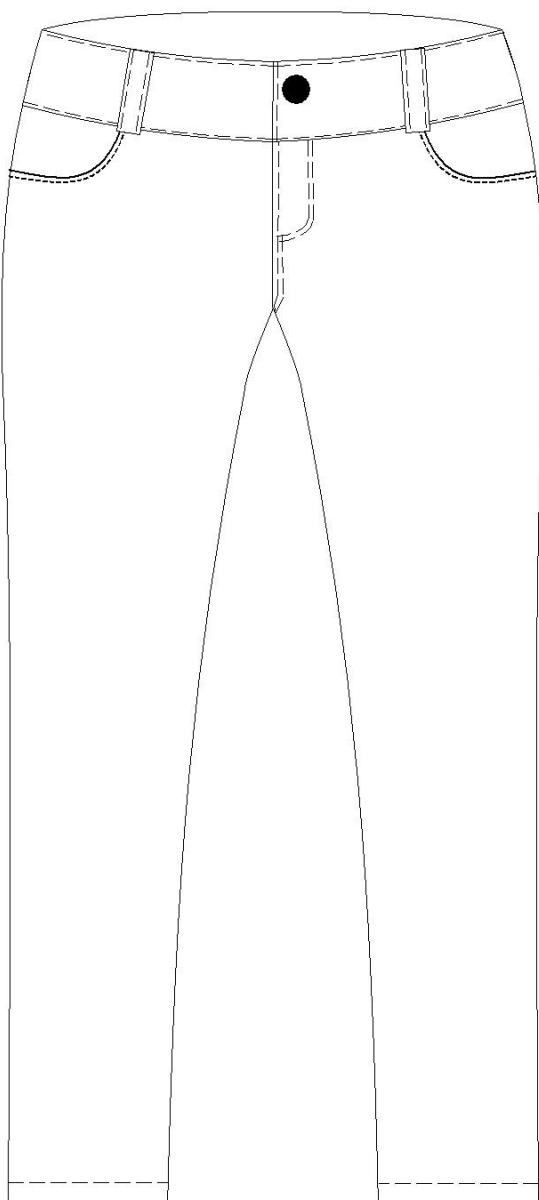


Posterior

CTL+D 2 veces para hacer el posterior, cambiar la curva de la cintura hacia afuera.

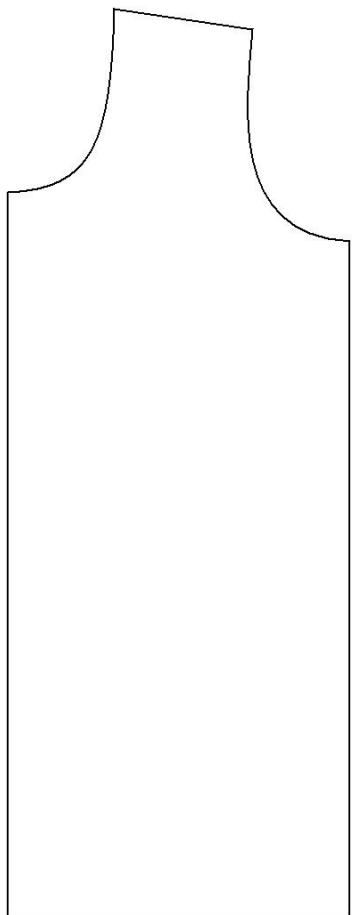


Con la herramienta Bézier, hacer pretina, boca de bolsillo, cotilla, J, y todas las piezas del pantalón.

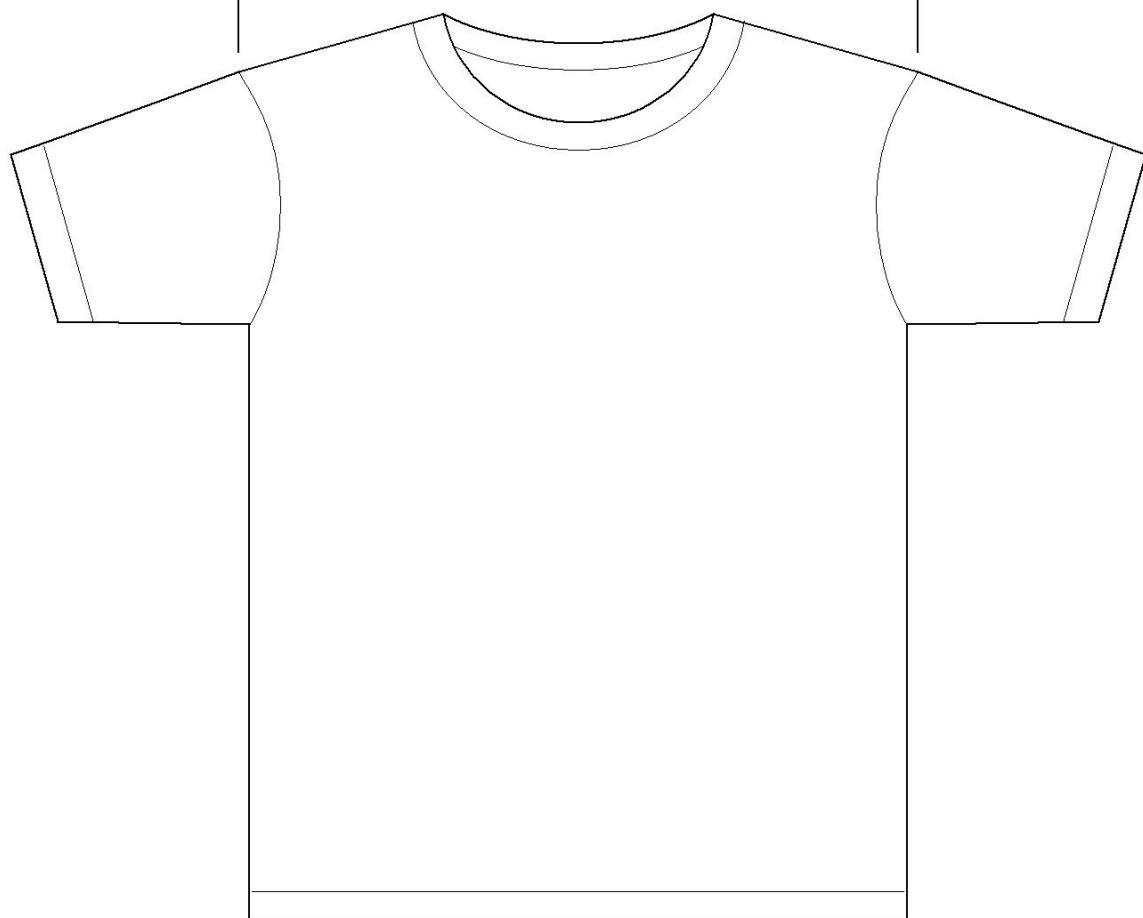


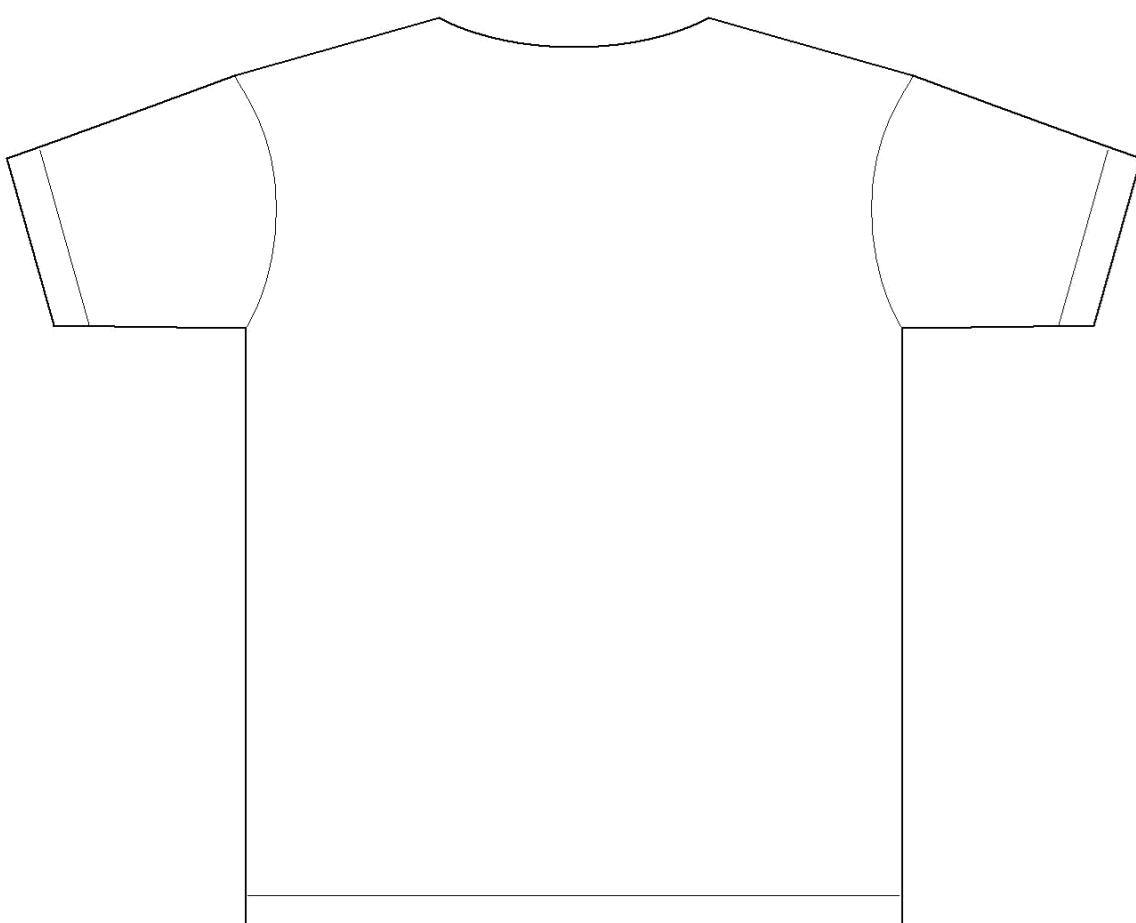
BÁSICO CAMISETA

Partir de un rectángulo de 4,5 cm x 12 cm, convertirlo en curvas con Ctrl + Q y empleando las Herramientas de Forma F10, crear el básico de la camiseta.

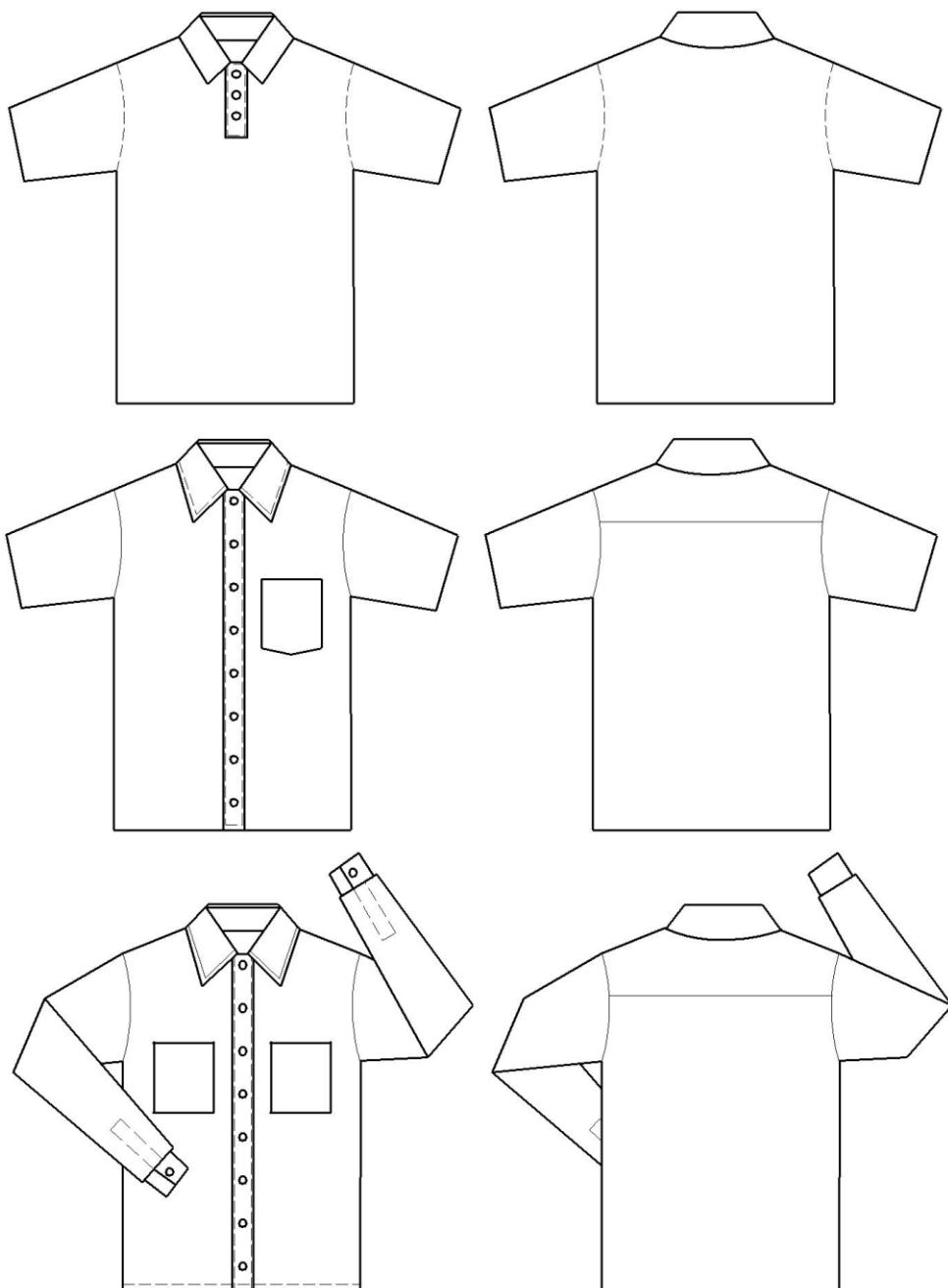


9 centímetros





Con la herramienta Bézier, hacer cuellos y todas las piezas de la camisa.

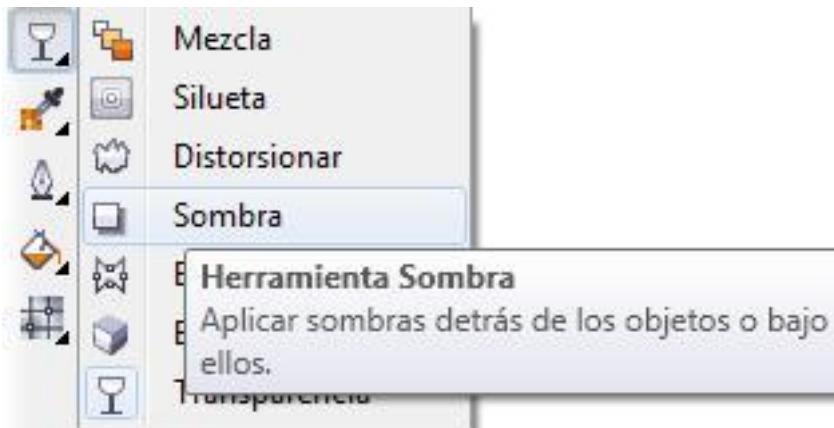


TEXTOS EN COREL

Utilizar la Herramienta Texto F8 

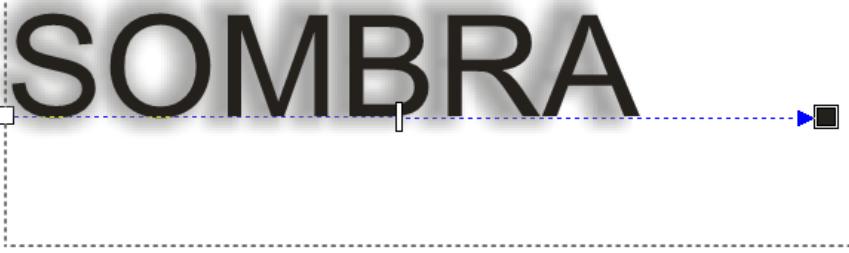
Herramienta Sombra:

Escribir un texto y lo selecciono, luego seleccionar la Herramienta Sombra.



En la barra superior puedes escoger diferentes tipos de sombra

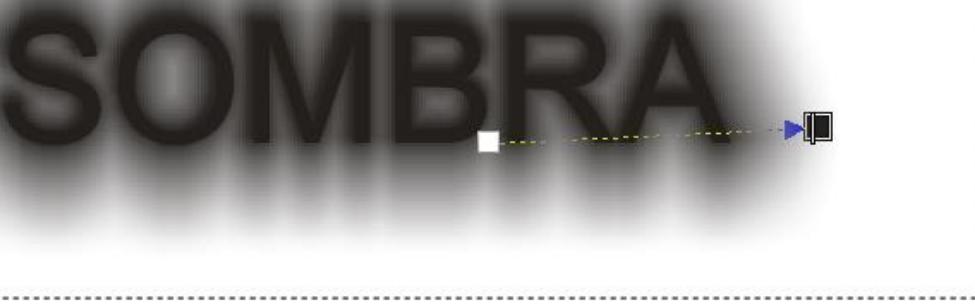




SOMBRA



SOMBRA

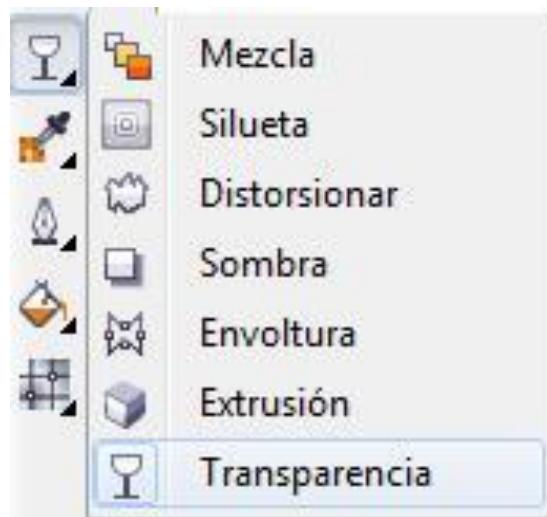


SOMBRA



Herramienta Transparencia:

Escribir un texto y lo selecciono, luego selecciono la herramienta TRANSPARENCIA.



Este cuadro permite escoger el tipo de transparencia que quieras.



Tranparencias

Tranparencias

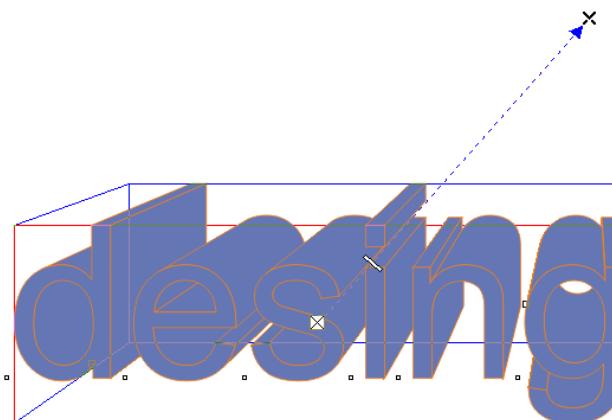
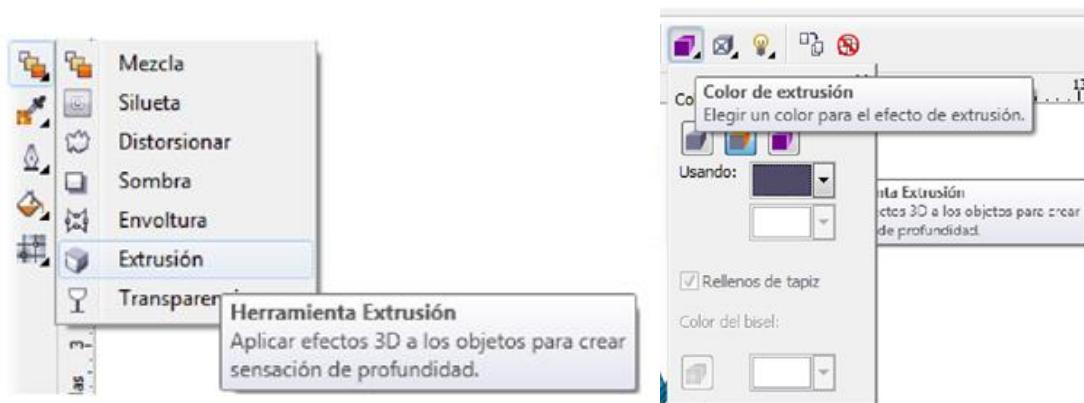
Tranparencias

Tranparencias



Escribir nombre o iniciales, darle un color de fondo y de reborde.

La selecciono luego selecciono la herramienta EXTRUCCION y hacer clic en el texto



Aparece un recuadro donde se pueden hacer efectos de color.

Herramienta Combinar

1. Escribir el nombre varias veces, en diferentes tipografías, tamaños.
2. Crear un objeto cualquiera y pintarlo, de un color diferente a la letra.
3. Montar la letra sobre el objeto.



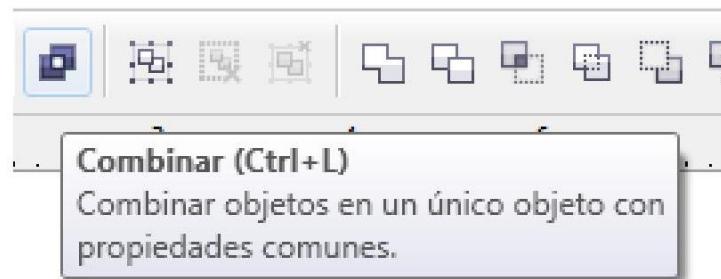
Diseño



Diseño



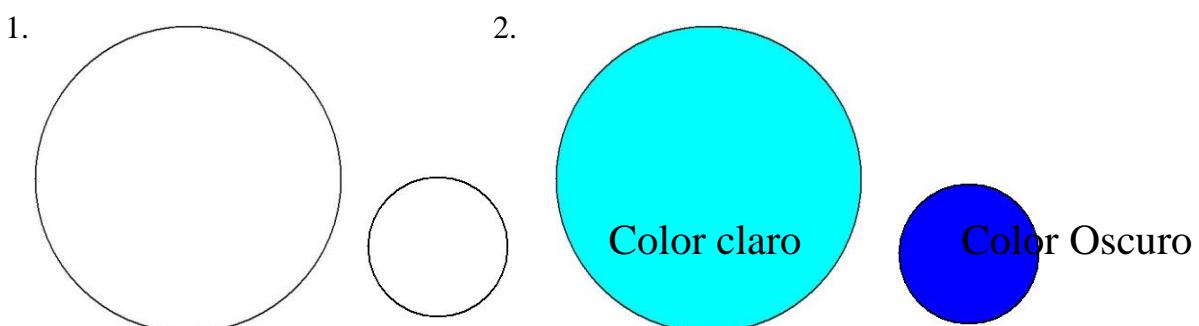
Seleccionar el texto y con shift sostenido selecciono el objeto y doy clic en la herramienta COMBINAR que aparece en la barra superior



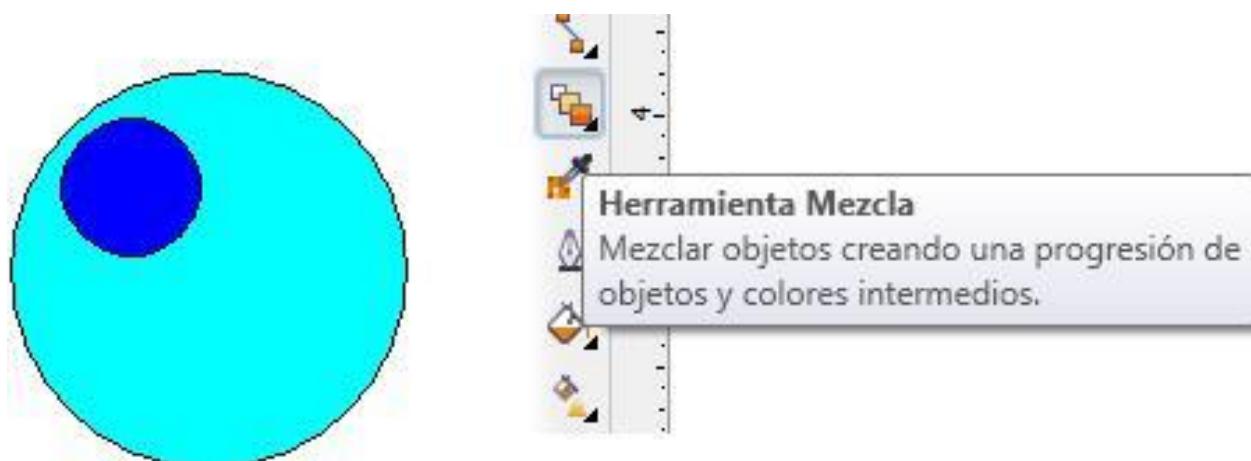
Herramienta mezcla interactiva en textos.

Hacer un círculo grande y uno pequeño, y pintarlos de dos colores uno claro y uno oscuro.

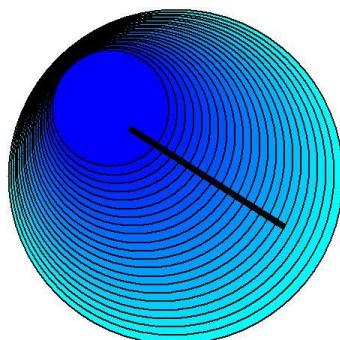
Efecto Cristal



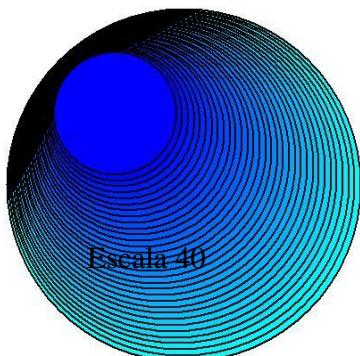
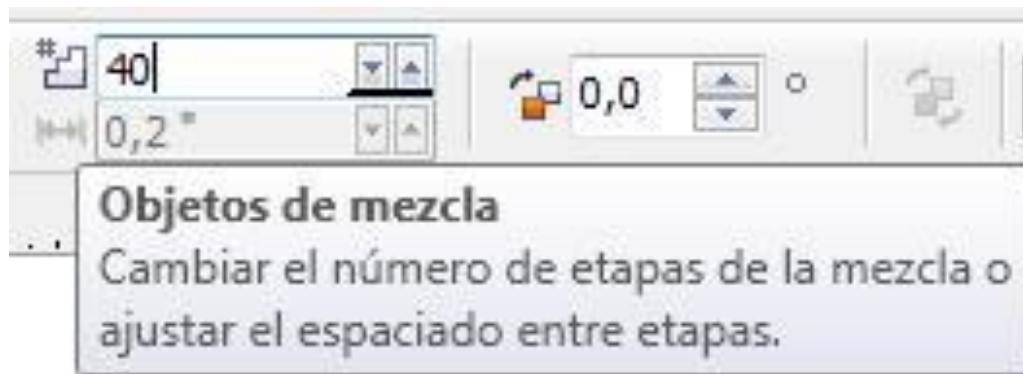
3. Sobre el circulo grande poner el pequeño y con la herramienta mezcla interactiva selecciono ambos objetos.



Así:

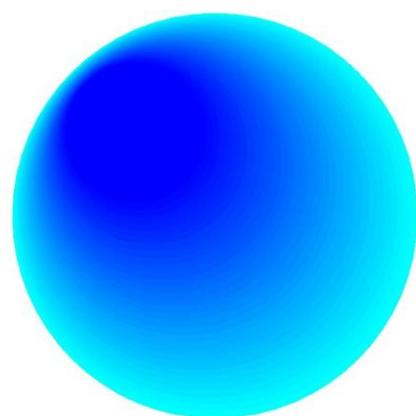
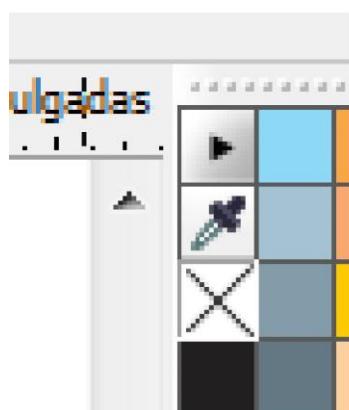


4. Aparece este cuadro debe estar en 40

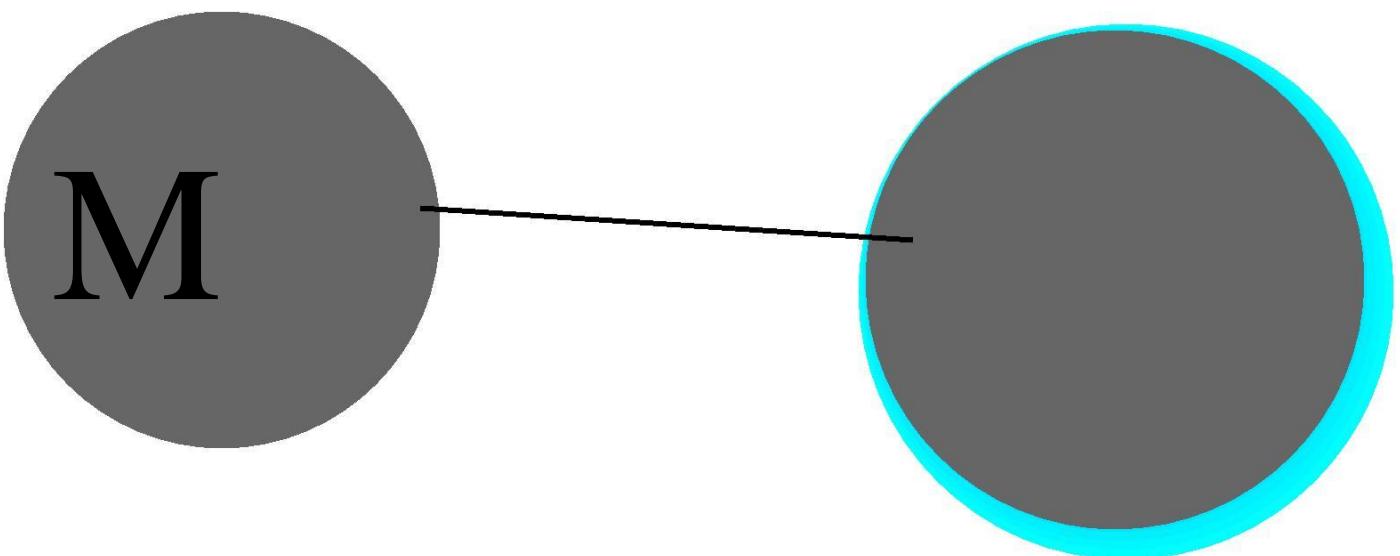


5. Selecciono el objeto y con clic derecho en la x para quitarle las líneas de contorno, queda

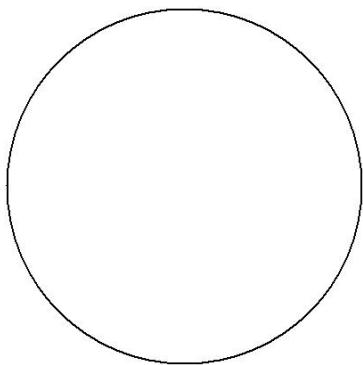
así:



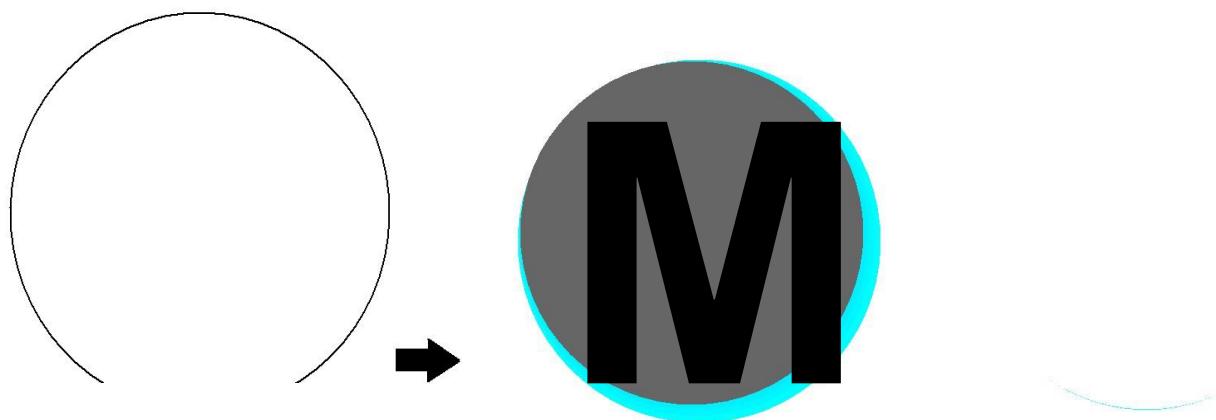
Introducción de textos, hacerle un efecto al texto con la
Herramienta relleno degradado. O F11 sobre el objeto



Transparencia lineal color blanco, hacer un nuevo circulo pintarlo blanco y darle
transparencia.



Sobreponer piezas transparencia sobre el círculo con el texto. FINAL



FALDAS Y ACABADOS EN COREL

BOLERO

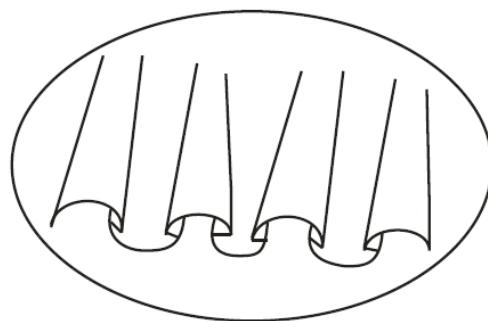
Desarrollar líneas curvas con la herramienta de **Curva de 3 puntos**  del botón Mano

alzada, pegar 3 formas y modificar con **Organizar/Dar forma/ Soldar**.

Desarrollar líneas complementarias con **Herramienta Beizér** y curvear las extensiones con

Herramienta Forma.

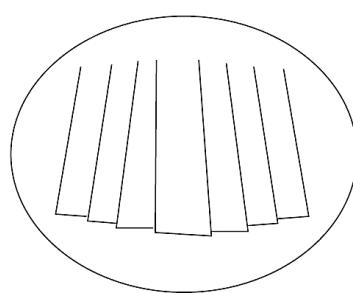




PLISADO

Desarrollar líneas con Herramienta Bézier, inclinar en la parte superior, duplicar (+) las siguientes líneas en escala comenzando desde el centro. Seleccionar todas las líneas hechas / copiar/ pegar en el lado contrario para complementar el estilo del plisado.

Realizar un rectángulo de 3.5cm por 7.5cm para desarrollar 5 modelos que tengan boleros, tablas y prenses. Después de desarrollar la primera parte se duplicara la segunda y soldar.



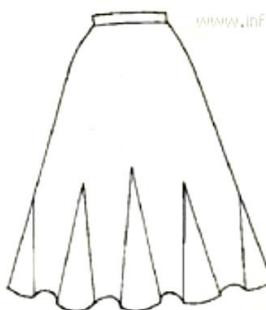
FALDAS (1 de 3)



falda recta



falda alineada a



falda con quillas



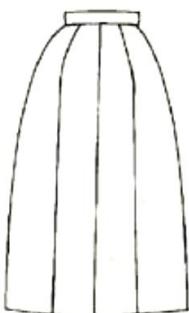
falda con bragueta



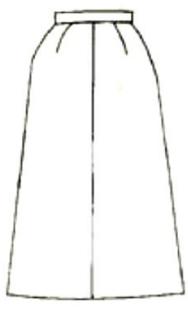
falda de tubo



falda con pliegue
central cerrado



falda de
8 piezas



falda de
4 piezas



falda de
6 piezas

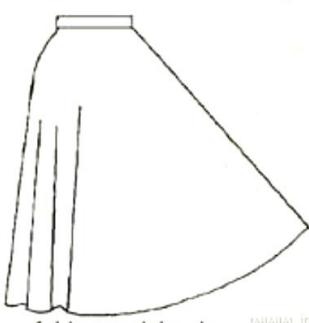


falda con
efecto puente

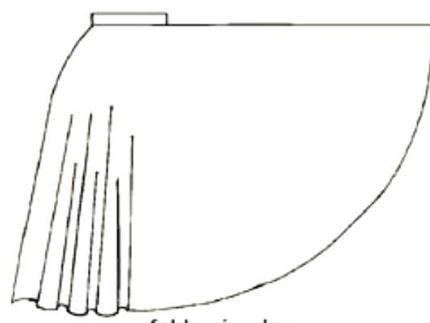
FALDAS (2 de 3)



falda-pantalón



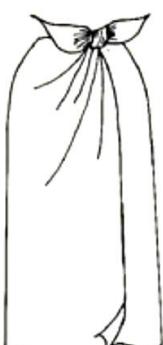
falda semicircular



falda circular



falda recta
abotonada



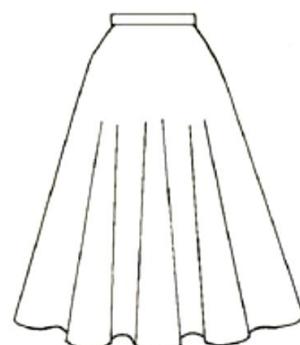
pareo



falda con pliegues
cerrados



falda tablada



falda campana

FALDAS (3 de 3)



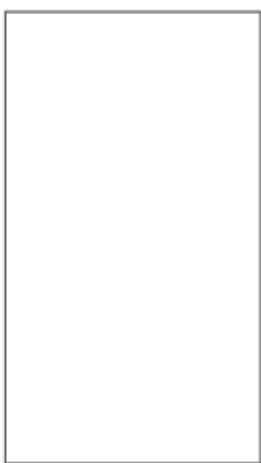
VESTIDOS DE BAÑO

VESTIDO ENTERO

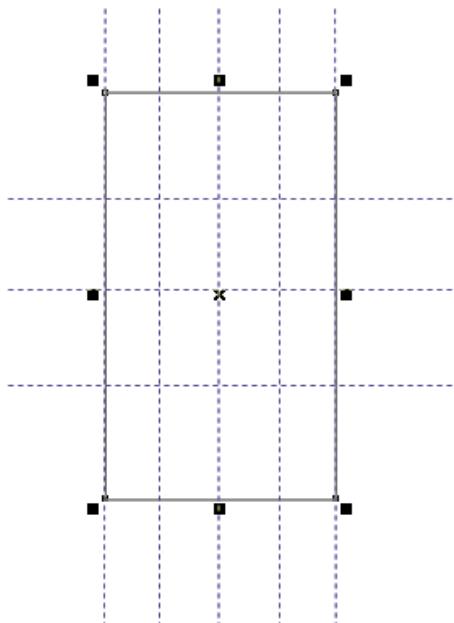
Paso 1 Crear rectángulo con dimensiones de 65mm de ancho x 115mm

Paso 2 Para modificar el rectángulo centrar el objeto tanto vertical como horizontal, buscar líneas guía, mitad de mitad o dividir el área en terceras partes.

PASO 1

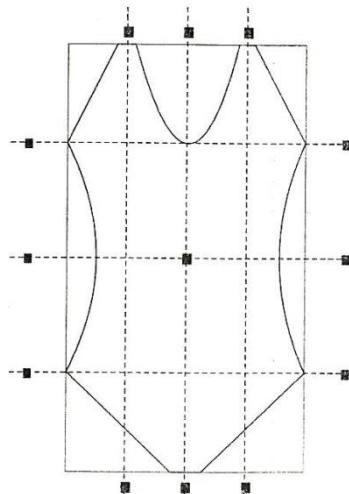


PASO 2

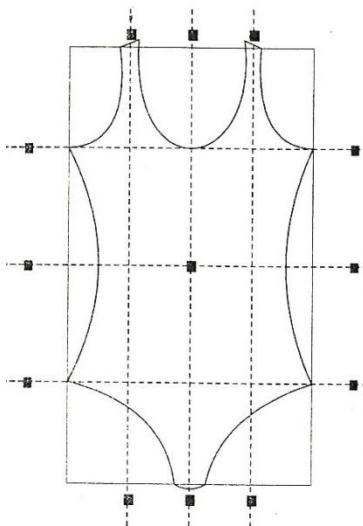


Paso 3 Crear nodos con herramienta forma en horizontal en la primera y tercera división en ambos lados. En vertical en la parte superior crear nodos en las mitades y en la parte inferior en el centro. Eliminar nodos de las esquinas.





Paso 4 Con herramienta crear curvas para sisas, cuello, cintura y curva para cadera y zona pélvica.



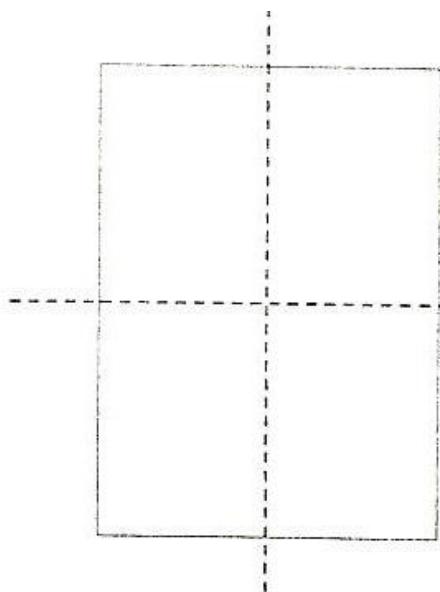
Paso 5 Bajar con curva en tiro y subir con línea diagonal, línea en hombro.

VESTIDO DOS PIEZAS

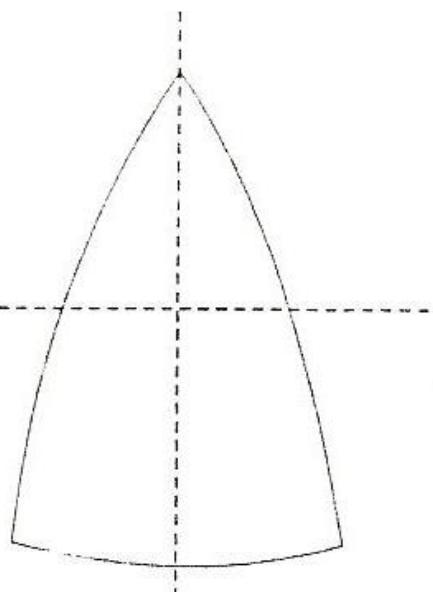
Paso 1 Crear rectángulo con dimensiones de 25mm de ancho x 35mm de largo.

Paso 2 Para modificar el rectángulo centrar el objeto tanto vertical como horizontal y convertir en líneas curvas.

PASO 1



PASO 2

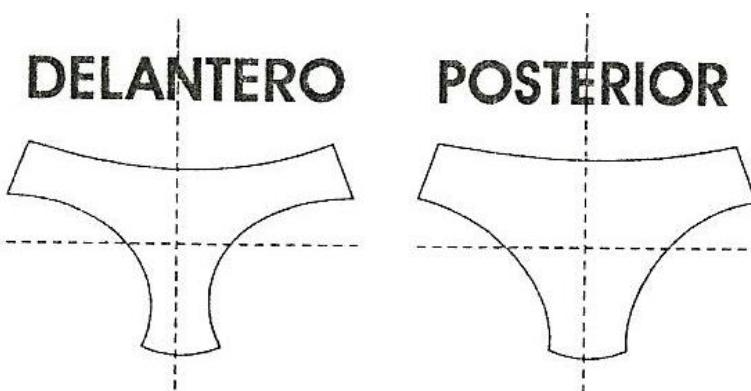
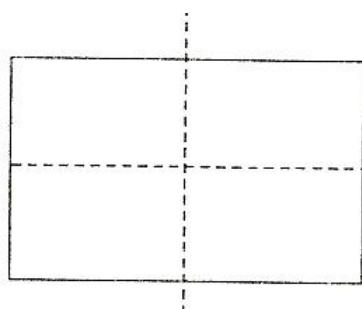


Paso 3 Crear sesgos con herramienta rectángulo y curvear las líneas para volverlas naturales.



Tiras para Sesgo

Paso 4 Crear rectángulo para elaboración de la tanga y modificar convirtiendo en líneas curvas como en los pasos anteriores.



HERRAMIENTA POWERCLIP

Paso 1 Hacer clic en el menú Archivo y luego en la opción Importar. En la ventana que se abre buscar una imagen de estampado seleccionarla y luego hacer clic en el botón **Importar**. Hacer clic en la hoja para que quede la imagen.

Paso 2 Con la imagen seleccionada, hacer clic en el menú **Efectos**, selecciona la opción **PowerClip** y en el submenú, la opción **Situar dentro de contenedor**. El puntero del mouse se transforma en una flecha negra grande, hacer clic sobre el vestido de baño para que la imagen del estampado se inserte allí.

Recuerde que la imagen debe cubrir toda el área donde se quiera insertar.

Esta operación también se puede hacer dando clic derecho sobre la imagen del estampado y arrastrarla hasta el vestido de baño o contenedor donde se insertará.

Luego de realizada la operación se puede editar si la imagen no queda centrada tal cual si se desea, hacer clic en el menú **Efectos**, seleccionar **PowerClip** y luego en el submenú la opción **Editar Contenido**.

Ahora se puede mover la imagen hasta ubicarla en la posición que se desea que tenga dentro del objeto. Hacer clic en el menú **Efectos**, luego en **PowerClip** y a continuación en **Finalizar la**



edición de este nivel.



CONSTRUCCION FICHA TECNICA

1. Crear un rectángulo del tamaño de la hoja dejando una margen de 1 cm por todos los lados.
2. Crear rectángulos y líneas del tamaño necesario para la distribución de la ficha, calculando la distancias para quede funcional y acorde a las necesidades .

Margen de 1cm por todos los lados

FICHA ROPERO

2cm	6cm
-----	-----

FECHA _____
REFERENCIA _____
LINEA _____TIPO DE PRENDA _____
DISEÑADOR _____**DESCRIPCION** _____

_____ 25cm _____

DELANTERO

7cm

POSTERIOR

MUESTRAS DE TELA

3cm	6cm
-----	-----

3cm	6cm
-----	-----

3cm	6cm
-----	-----



COSTO DE INSUMOS		
INSUMOS	PROVEEDOR	PRECIO
COSTO TOTAL DE INSUMOS	\$	
MUESTRA DE TELA		
OBSERVACIONES:		

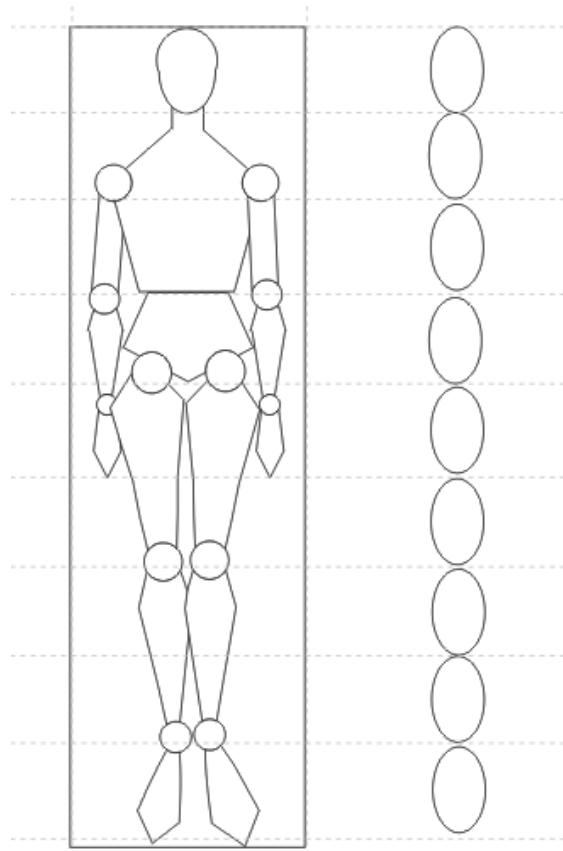


FICHA TECNICA PREnda INFERIOR		
REF:	TALLA:	
TELÁ:	ANCHO:	
ETIQUETA:	GARRA:	MARQUILLA:
PROVEEDOR:	PROMEDIO:	
FECHA:	INSUMOS:	VISTO:
DELANTERO:	POSTERIOR:	
PRETINA:		
BOLSILLO:		
ALETILLA:	ALETILLÓN:	
LATERAL:		
TIRO:		
ENTREPIerna:		
COTILLA:		
BOLSILLO POSTERIOR:		
RUEDO		
PESPUNTES:		
CIERRE:	HILO:	
BOTON:	PASADORES:	
PRESILLA:		
TACHES:		
PROCESO:		
ELABORADO POR:	REVISADO POR:	



CREACION DEL FIGURIN BASE FEMENINO

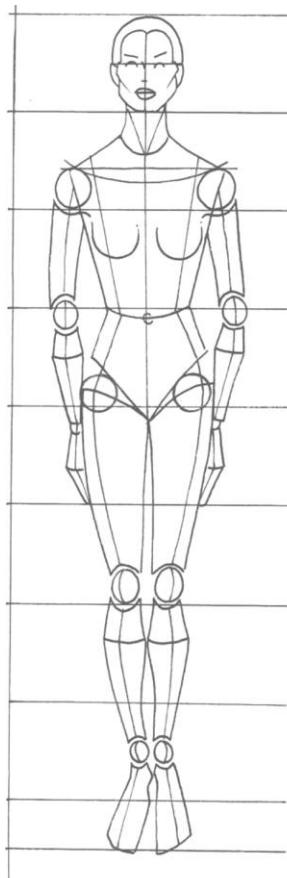
1. Crear un rectángulo del tamaño deseado del largo del figurín el de la muestra está de 6 cm por 22 cm, o en su defecto y siguiendo el canon griego de 8 cabezas de igual tamaño, sin embargo el figurín de moda por ser una figura más estilizada se modificará a 9 o 10 cabezas en su defecto.

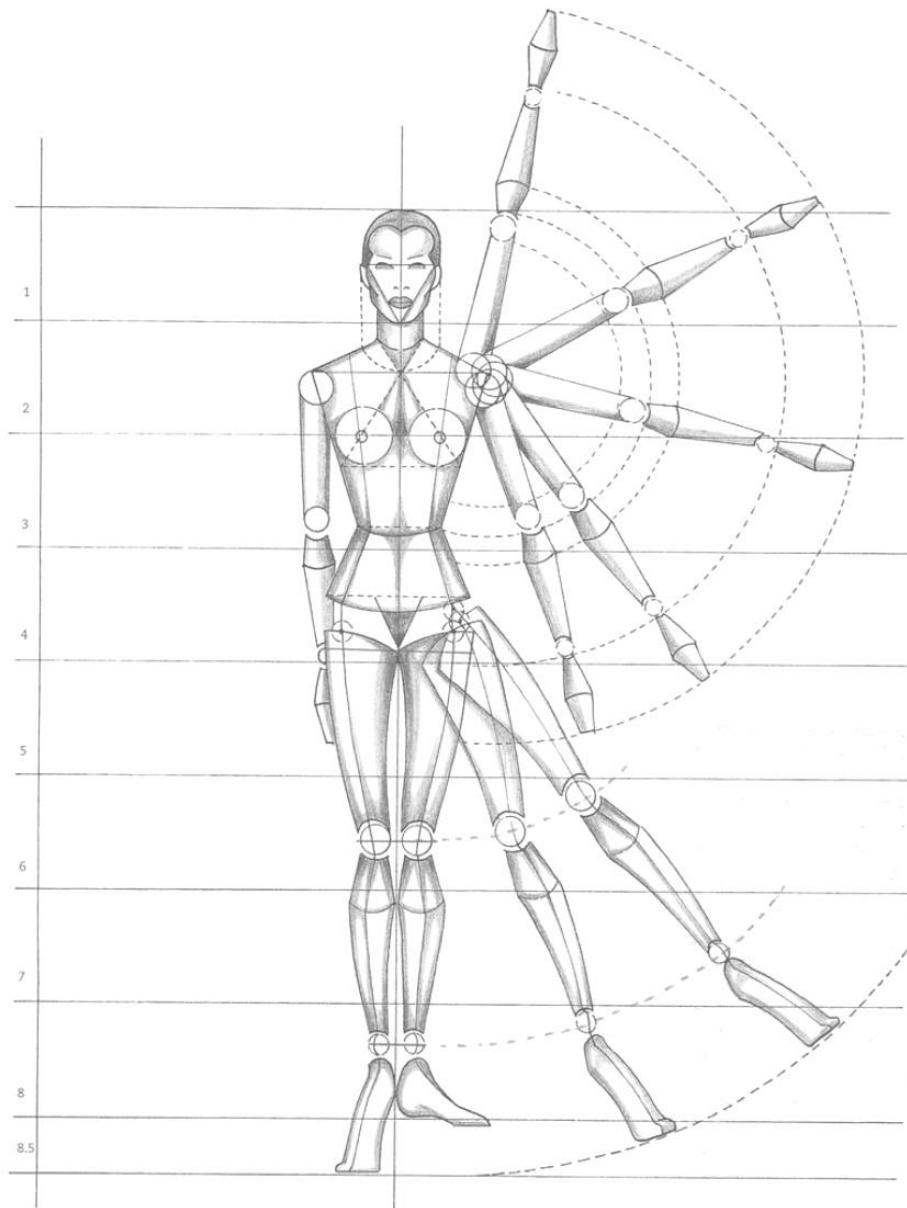


Para calcular la altura y las proporciones del maniquí, se situaron las líneas guía de acuerdo con el tamaño de la cabeza siguiendo el mismo canon modificado.

Se utilizarán las formas básicas geométricas (elipse, rectángulos y polígonos).

Una vez que el maniquí ya tiene todos sus componentes, se optimizará utilizando las herramientas de fusión de objetos, Organizar /Dar forma/ Soldar.

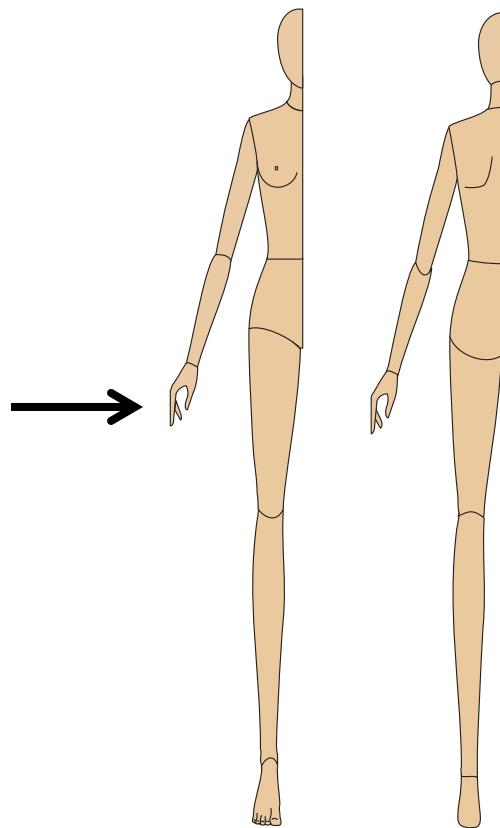
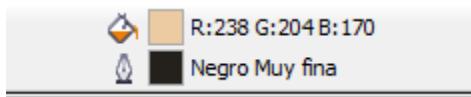




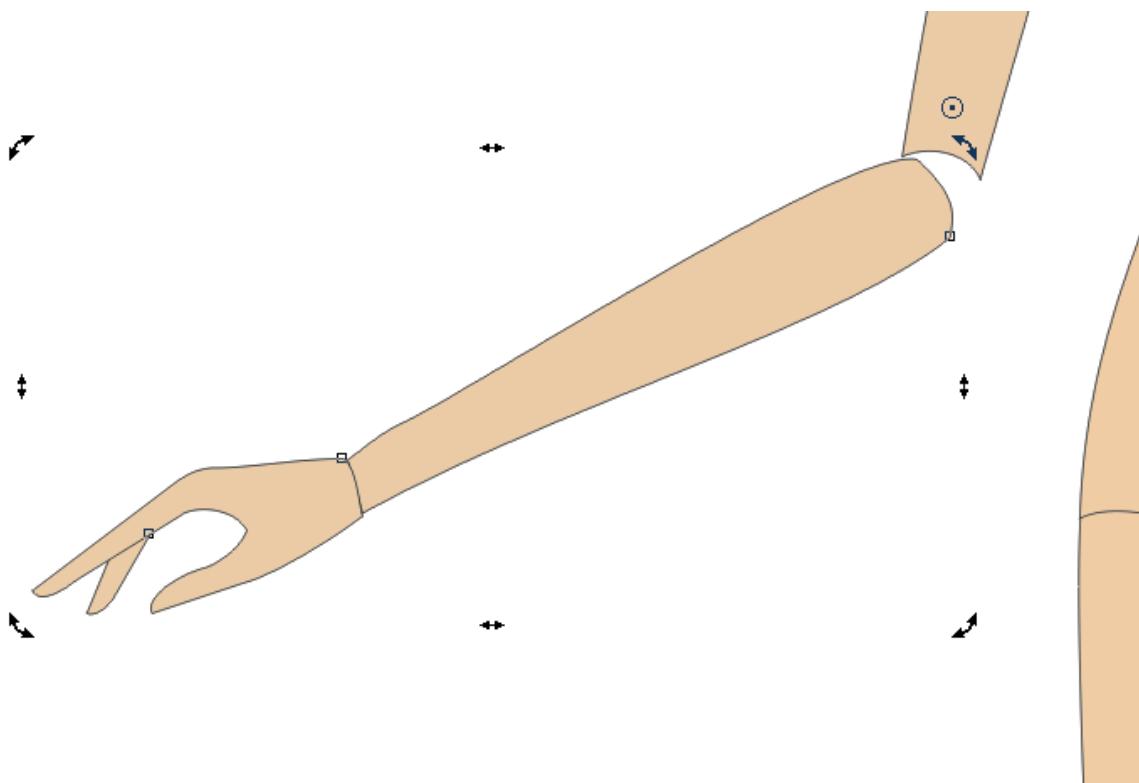
Algunos ejemplos de movimiento.



Luego de tener las proporciones del figurín se procede a estilizar la figura añadiendo los detalles del cuerpo. Después seleccionar la figura y reflejar haciendo clic en el tirador de la mano llevándolo a la derecha, luego de ubicar el ancho de la figura se da clic derecho. (Color de relleno y pluma)

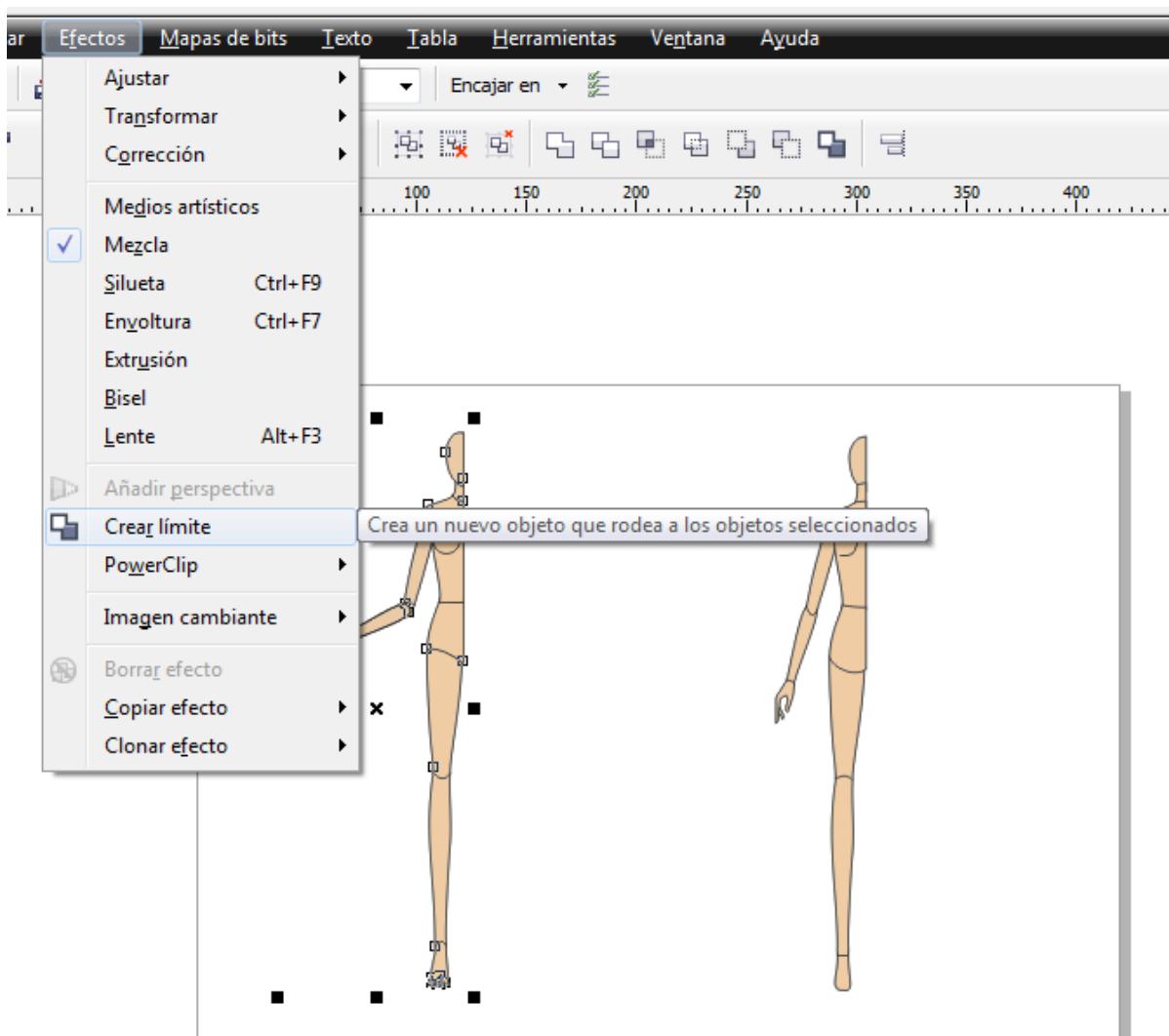


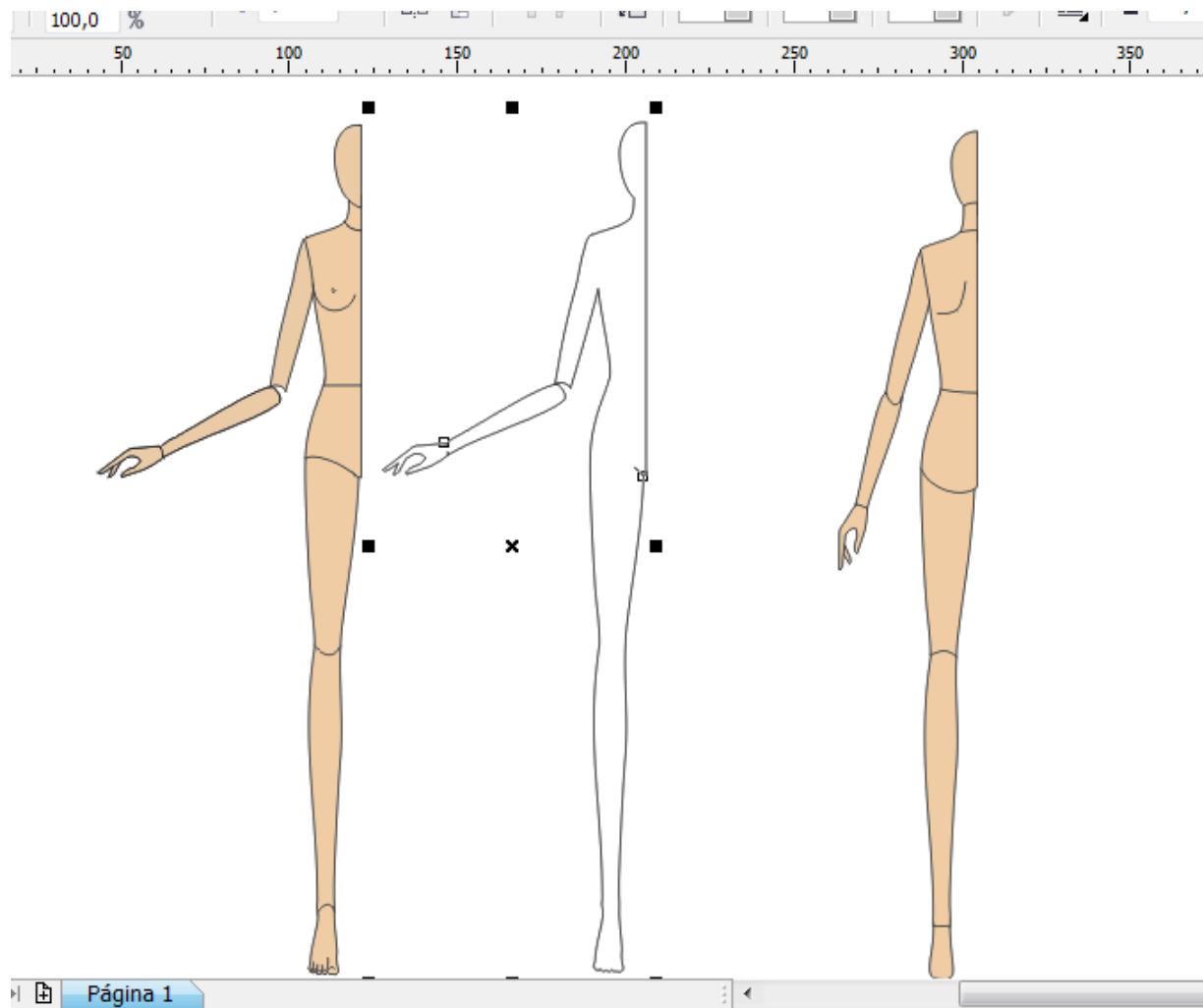
Recordar que para dar movimiento los tiradores se deben convertir en flecha y el punto central llevado afuera de la figura para crear un movimiento más real.



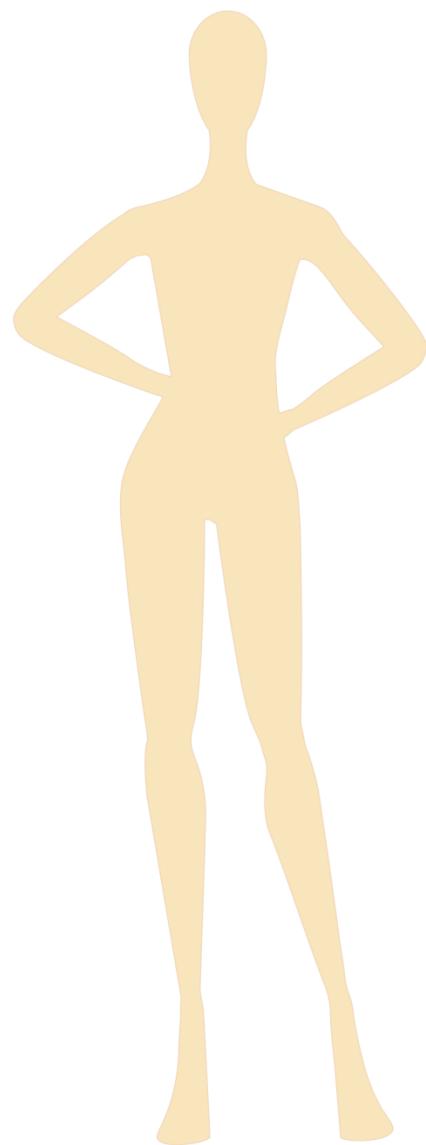
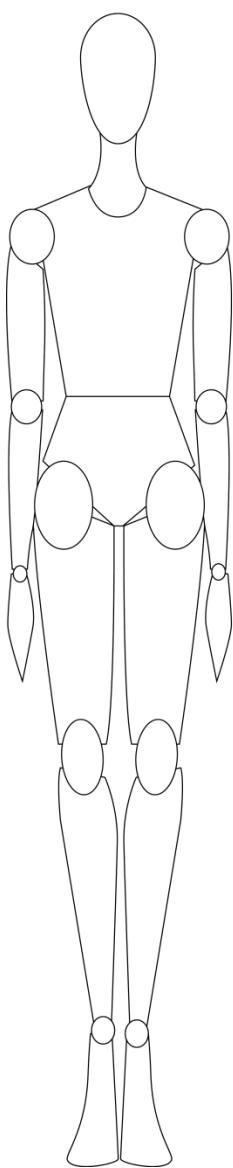
Después de tener el figurín con el movimiento deseado seleccionamos la figura, clic en efectos/crear límite, permitiendo crear un nuevo objeto haciendo la silueta de lo que hemos seleccionado







Reflejar para obtener la silueta del figurín. Y proceder a dar detalles.



PROPORCIONES DEL HOMBRE, MUJER Y NIÑO

La figura humana es un cuerpo sujeto a unas proporciones armónicas y constantes y a unas reglas fijas, aunque a simple vista veamos la gran variedad de "tipos" que nos rodean.

A.- MUJER.

A.1.- Cánones de la anatomía artística.

La mujer moderna llega a una media de 1,70 m. La cabeza representa 1/8 del total de la altura.

La cabeza también se usa como unidad para medir las diferentes partes del cuerpo:

& La base del cuello es una cabeza y media de alto desde el cráneo.

& El pecho, un poco más de 2 cabezas.

& La cintura, un poco más de 3 cabezas.

& La cadera un poco más de 4 cabezas.

& La base de la rodilla a 6 cabezas.

& El tobillo a 7 cabezas y 3/4.

& La base del talón y el suelo a 8 cabezas.

& El ancho de los hombros (vistos de frente) es poco más de una cabeza y media.

& El ancho del pecho es también una cabeza y media.

& El ancho de la cintura representa 3/4 de la cabeza.



& La mano se estima en una cabeza, así como el pie, vistos en un perfil.

A.2.- Estilización de la figura.

A partir de una síntesis de los diferentes estilos de diseño de moda, la mujer mide 1,80 m. La cabeza suplementaria se añade a las piernas, variando el busto solo un poco.

& Los hombros se ensanchan un poco.

& La cintura es ligeramente más afinada.

& La longitud del muslo varía alargándose.

B.- HOMBRE.

B.1.- Cánones.

El cuerpo del hombre está dividido en 8 partes de las cuales la cabeza es una de ellas.

& La distancia extremo superior de la cabeza-cadera es igual que la distancia cadera-talón.

& La distancia cadera-base de la rodilla es igual que la distancia base de rodilla-talón.

B.2.- Estilización de la figura.

Existen pocas variaciones de las proporciones generales.

& Los hombros están más ensanchados.

& La línea general es afinada, pareciendo el cuerpo más espigado.



En general la línea es más estilizada, el cuerpo aparenta ser más largo y delgado predominando el aspecto atlético (caja torácica desarrollada, cintura musculosa, brazos y piernas menos torneados).

C.- NIÑO.

Para tratar de establecer las proporciones de un niño habría primero que diferenciar a éstos por edades, debido al desarrollo de su crecimiento.

C.1.- De 0 a 2 años.

- & La cabeza y el tronco representan dos cabezas y 1/4.
- & Los miembros superiores: 1 cabeza.
- & Los miembros inferiores: poco más de 1 cabeza.
- & La línea de la cintura no está definida, el cuerpo está representado por un simple volumen redondeado. Por ello es preferible dibujar al niño sentado o tendido en el suelo.

C.2.- De 2 a 6 años.

- & La cabeza y el tronco representan entre 2 cabezas y 1/4 y 2 cabezas y 3/4.
- & La silueta está caracterizada por el grosor de las piernas y un arco muy marcado al hacer la línea del estómago hacia fuera.
- & El cuerpo se puede dibujar imitando el volumen de una "judía".



C.3.- De 6 a 10 años.

- & La cabeza y el tronco representan entre 2 cabezas y 3/4 y 3 cabezas.
- & Esta edad está caracterizada por el alargamiento del cuerpo y los hay desde bien redondeados a finos o delgados y de aspecto frágil.
- & No hay distinción entre chico y chica.
- & Las piernas permanecen gorditas.

C.4.- De 10 a 14 años.

& La cabeza y el tronco representan entre 3 cabezas y 3 cabezas y 1/2.

& Ya hay distinción entre los chicos y las chicas:

- Chicas: la cintura se estrecha pero las caderas aún no existen. Las piernas se alargan y estilizan.
- Chicos: los hombros más anchos, el busto firme aunque todavía ligeramente formado.



CONSTRUCCIÓN DE LA FIGURA HUMANA

A.- DEFINICIÓN DEL ESPACIO.

Se traza un eje vertical para definir el centro del cuerpo y unos límites horizontales para fijar la parte del cráneo y la línea del suelo.

B.- LÍNEA DE EQUILIBRIO.

Se llama línea de equilibrio a la vertical que parte de la base del cuello entre las clavículas. Para que un figurín se mantenga y no se caiga, esta línea pasará entre los pies (cuando el peso del cuerpo recae en ambos pies), o bien sobre la base de apoyo (cuando la figura se apoya en un solo pie).

C.- DELIMITACIÓN DE ESPACIOS.

A continuación trazaremos una serie de horizontales que definirán las proporciones de nuestro figurín.

D.- LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN.

& Línea de hombros.

& Línea de cintura.

& Línea de cadera.

& Piernas, formadas por dos líneas oblicuas que unen caderas y tobillos.

& Brazos, definidos por dos líneas verticales que parten de los hombros. Sobre ellas se colocan los codos a la altura de la cintura y las muñecas a la altura de las caderas.

E.- ARTICULACIONES.

Las articulaciones están simbolizadas por dos circulitos, y nos permitirán orientar los volúmenes.

F.- EXTREMIDADES.

F.1.- Cabeza.

& Se divide el espacio de la cabeza en tres partes iguales.

& Se traza un círculo que tenga como centro el punto del primer tercio. Este espacio será la caja craneana.

& Por último se traza la mandíbula.

F.2.- Manos.

Se divide el espacio entrepierna-rodilla en dos partes iguales. Esta línea horizontal marca la longitud total de la mano. En la mitad superior se inscribe un cuadrado simbolizando la palma y en la otra mitad inferior se inscribe un trapecio que simboliza los dedos.

F.3.- Pies.

Se dibuja a uno y otro lado de la vertical dos trapecios e inscrito en cada uno de ellos un rectángulo que simboliza el conjunto de los dedos del pie.



G. LOS VOLUMENES

Al contrario que las articulaciones, los volúmenes del cuerpo situados entre estas articulaciones sólo sufren algunos cambios en función de los movimientos. Deben estudiarse desde todos los ángulos (frente, perfil, 3/4, vista desde arriba, desde abajo, etc.). En todas las posiciones los volúmenes deben tratarse en tres dimensiones.

El efecto de volumen es indispensable. Para conseguirlo hay que imaginar la visión de éstos volúmenes en el espacio, sin deformarlos.

A.- MUJER.

& El busto se esquematiza a partir de la caja torácica del esqueleto humano añadiendo el volumen del pecho.

& La pelvis se esquematiza a partir del volumen general del vientre con las secciones cintura y caderas como referencia.

& Los miembros se simbolizan con cilindros que se precisarán en función de las curvas observadas en modelos vivos.

B.- HOMBRE.

& El volumen del busto integra el volumen de los omoplatos.

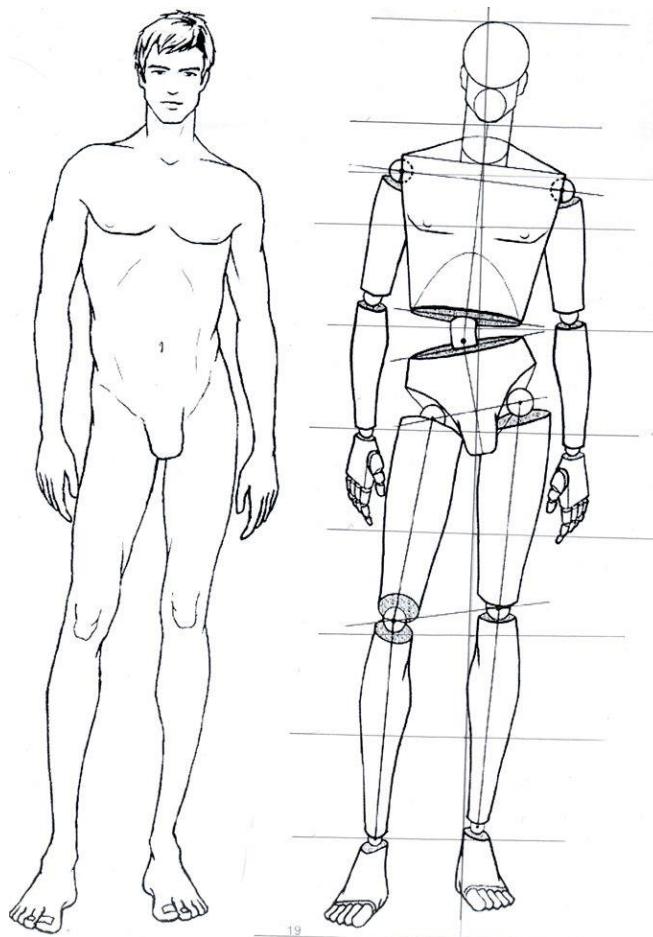
& La pelvis se dibuja más estrecha que la de la mujer y más cuadrada.

& Los volúmenes se ensanchan con respecto a los de la mujer.

& El volumen de la mandíbula es también más cuadrado, así como los volúmenes de los pies y las manos.

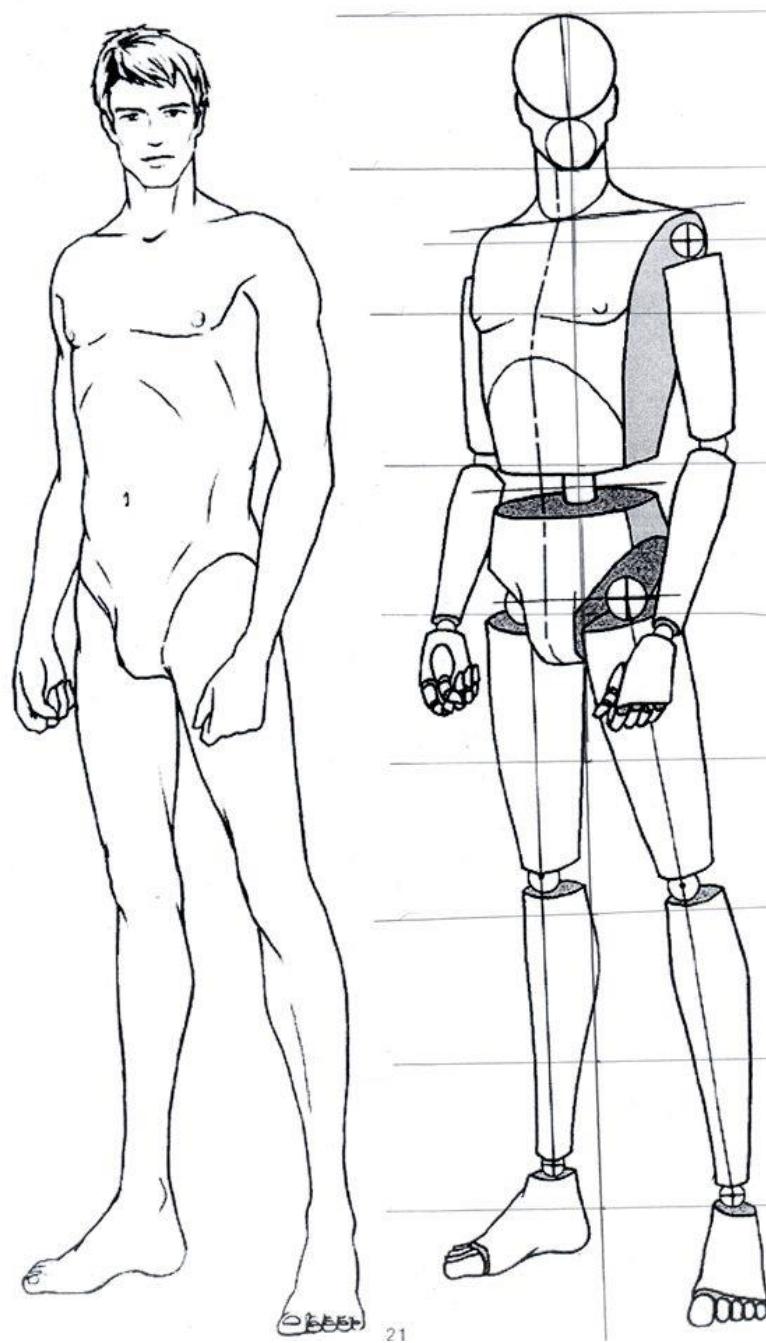
A continuación se verán ejemplos de cada uno de ellos.

Figurín Masculino



19





ESTUDIO MORFOLÓGICO DE LAS DISTINTAS PARTES DEL CUERPO

A.- CABEZA.

La cabeza está compuesta por dos partes:

- & El cráneo, representado por un círculo.
- & La mandíbula inferior.

Para representar la cabeza de frente hay que:

- 1.- Dibujar dos círculos uno encima del otro de manera que el que quede debajo tenga un diámetro igual al radio de aquel que dibujemos sobre éste.
- 2.- Simbolizar la mandíbula inferior por una serie de líneas incluyendo el segundo círculo.
- 3.- Dentro de esta nueva configuración se irán dibujando las partes de la cara.

Para representar la cabeza de perfil:

- 1.- Hay que repetir el primer círculo (el de mayor radio) ensanchándolo ligeramente.
- 2.- Desplazar el segundo círculo sobre su flanco.
- 3.- Dibujar la línea vertical de la cara y después las oblicuas para representar la mandíbula inferior de perfil.

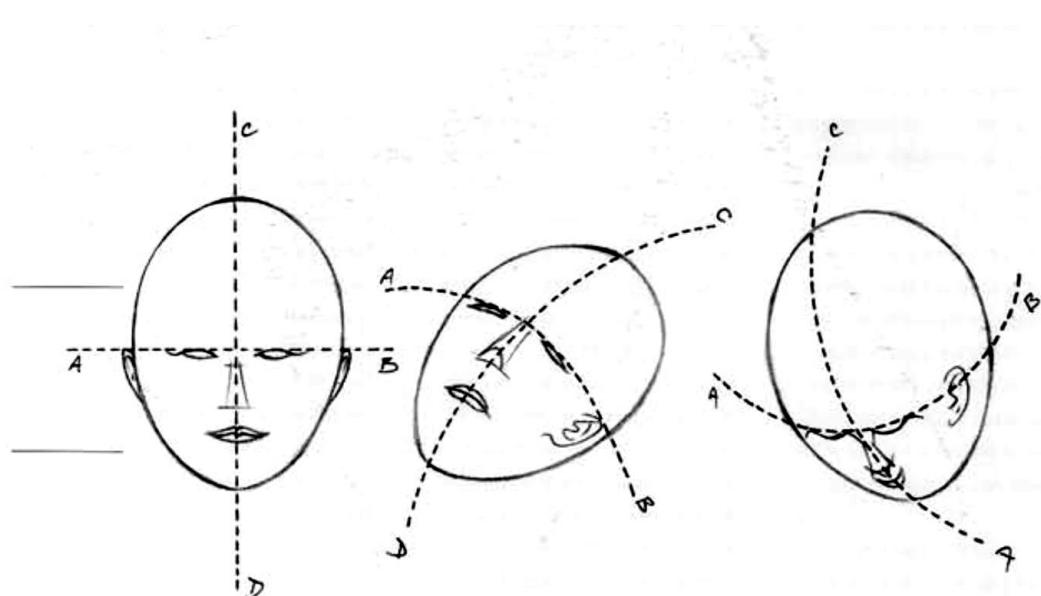
La mandíbula superior corta el círculo ligeramente por detrás de la línea media del círculo.

Para representar la cabeza de 3/4:

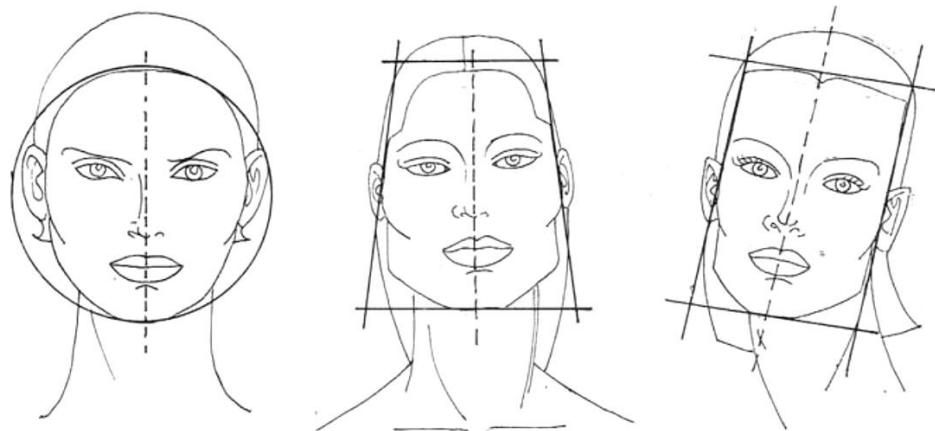
- 1.- Se vuelve a dibujar el primer círculo.



- 2.- Se coloca el segundo círculo en una posición intermedia entre las posiciones de frente y de perfil.
- 3.- Se vuelve a hallar la línea del centro de la cabeza con una vertical curvada.
- 4.- Simbolizar la mandíbula con oblicua incluyendo el segundo círculo.



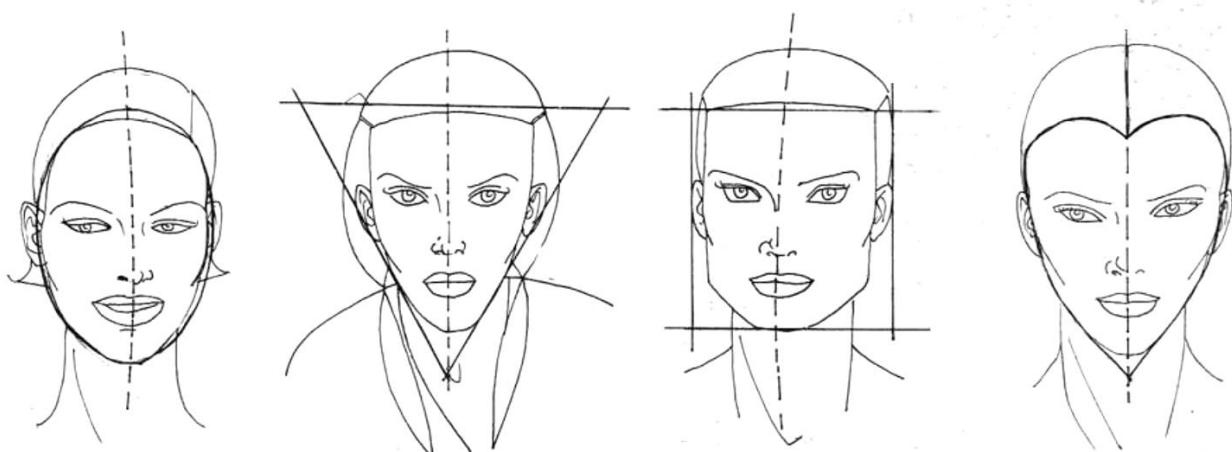




Rostro redondo

Rostro trapezoidal

Rostro rectangular

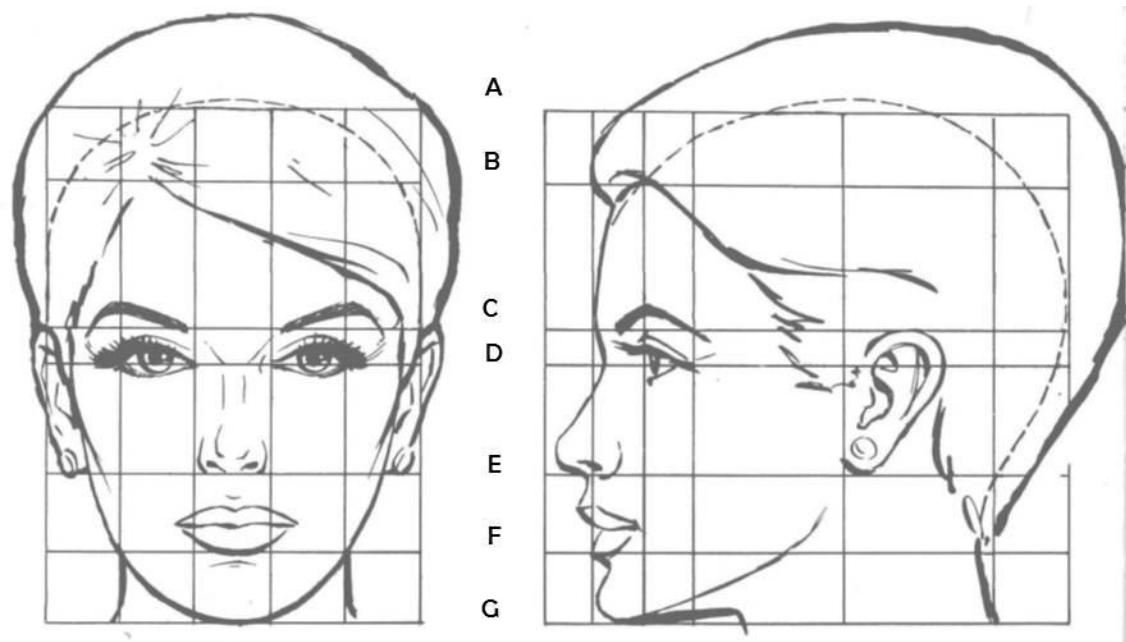


Rostro ovalado

Rostro triangular

Rostro cuadrado

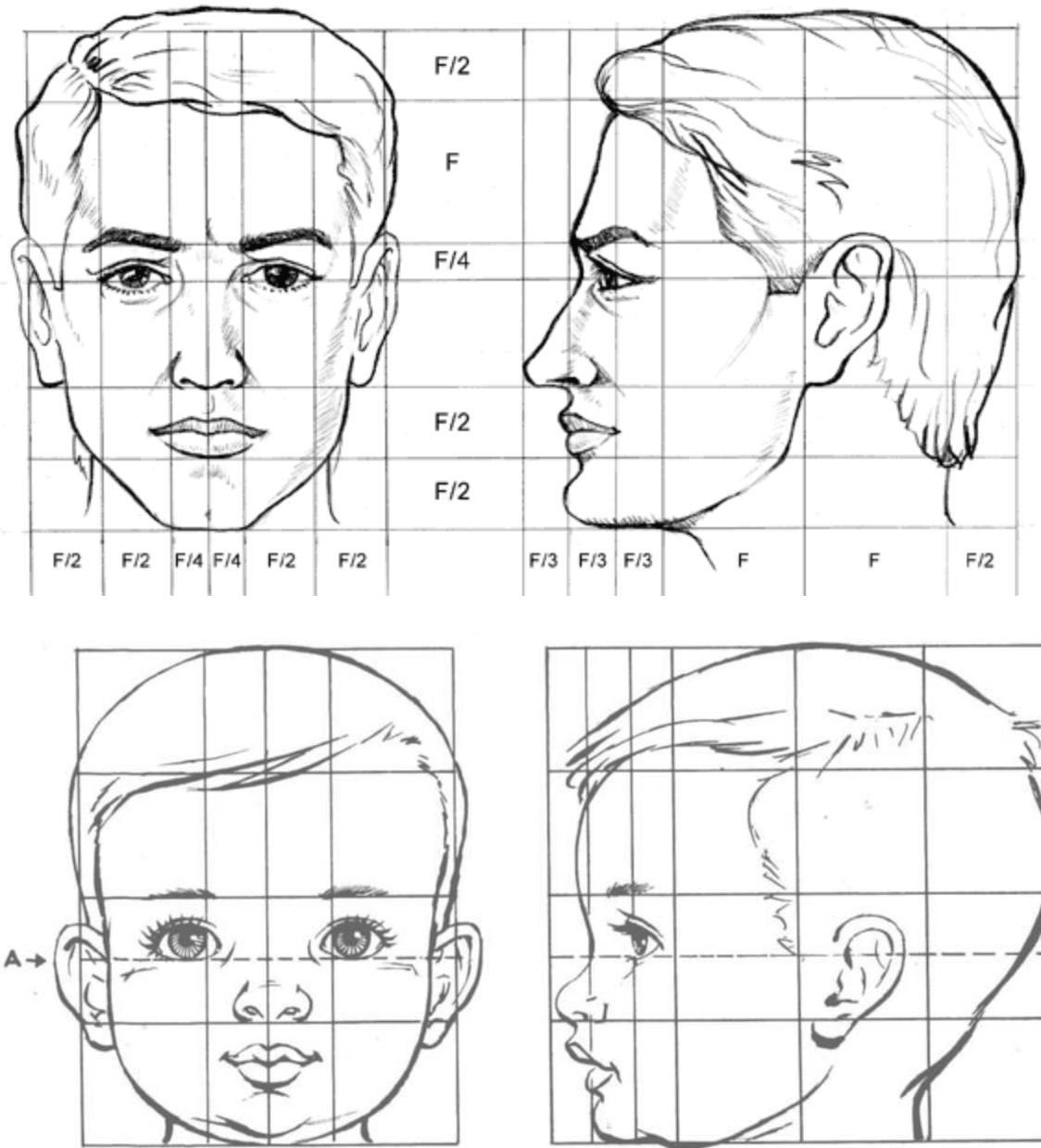
Rostro en forma de corazón



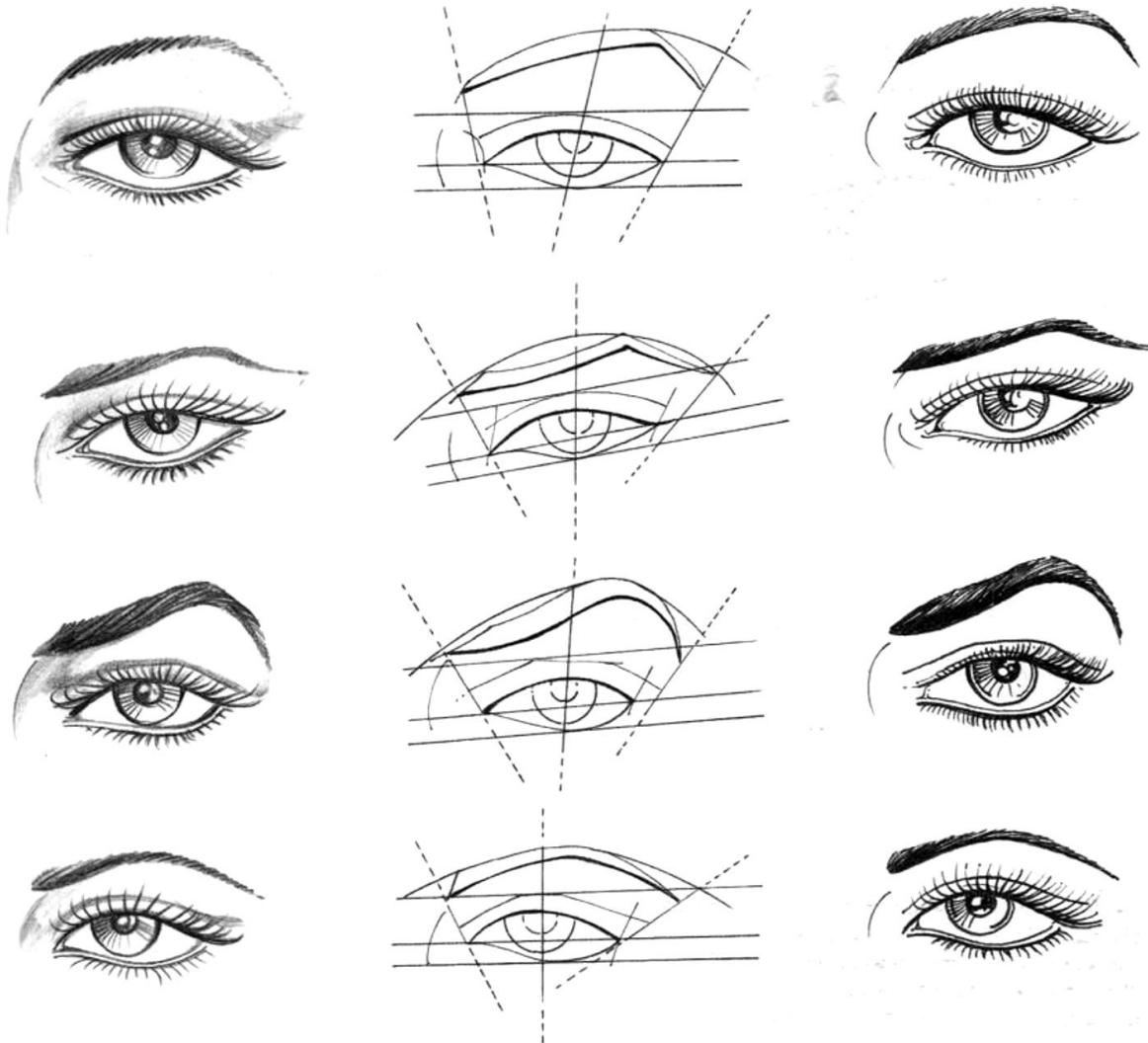
Cuando se trata de la cabeza de un hombre habrá que insistir en las curvas de la mandíbula inferior. Frontalmente el cuello será una continuación de la línea de la mandíbula inferior. En una vista de perfil se estrecha y se desplaza el círculo inferior para insistir en la barbilla.

Para representar la cabeza de un niño hay que estrechar y disminuir el volumen del círculo inferior. Vista de frente la mandíbula inferior perderá importancia. Vista de perfil el círculo inferior se desplaza hacia fuera haciendo sobresalir la parte inferior de la cara.

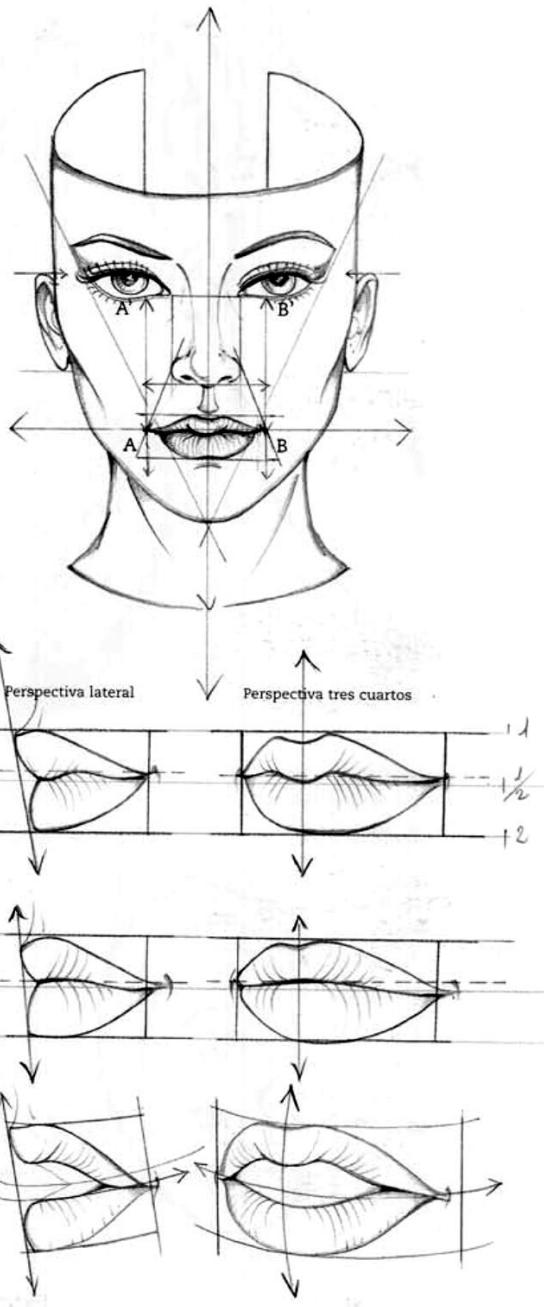


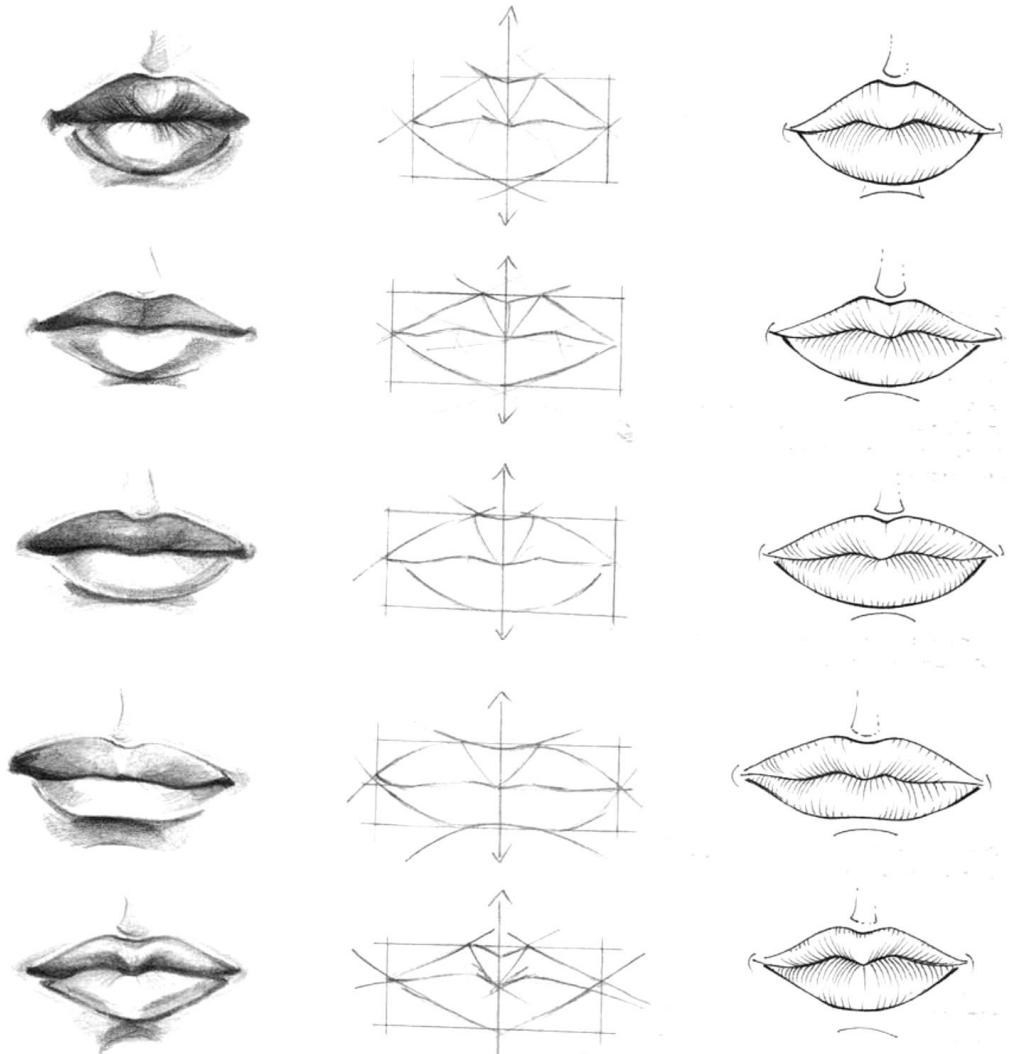


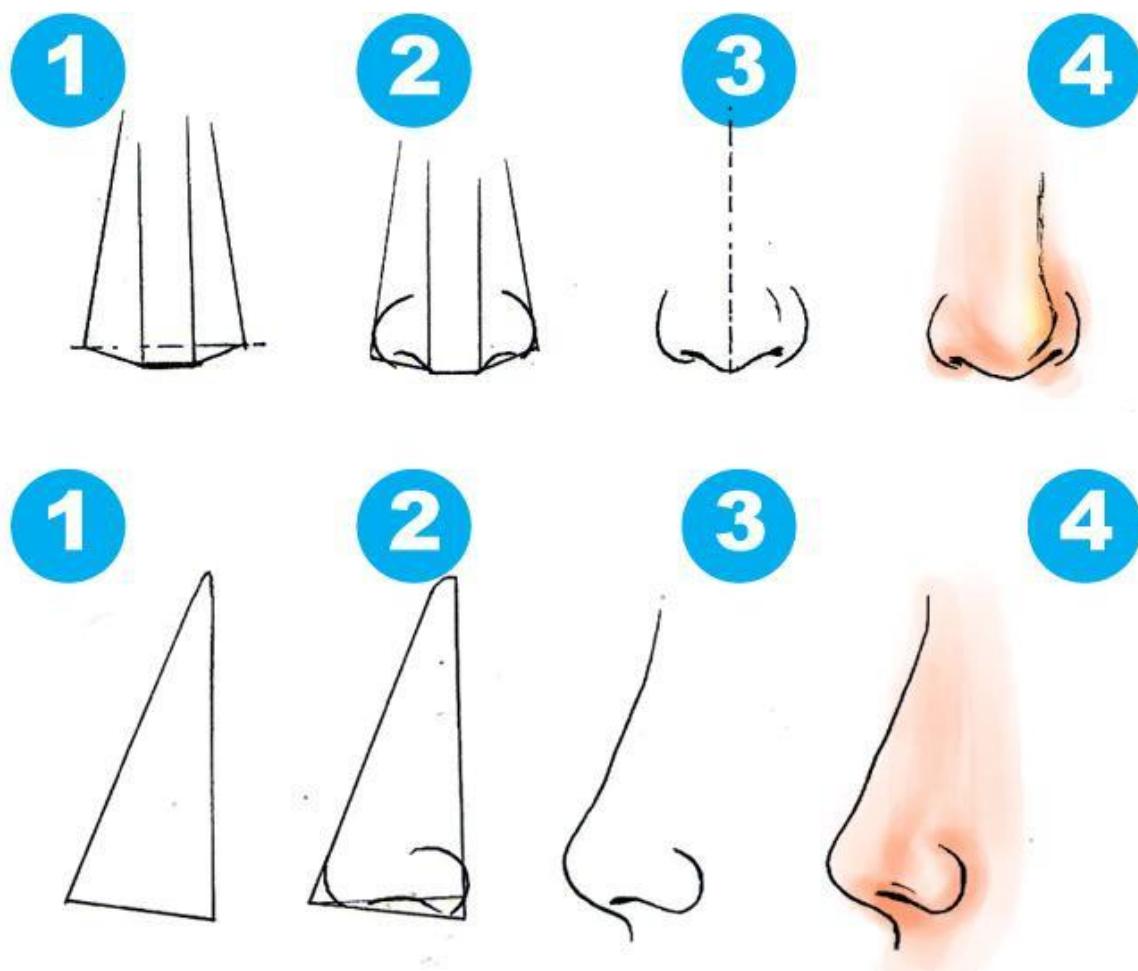
Diseño de partes del rostro femenino

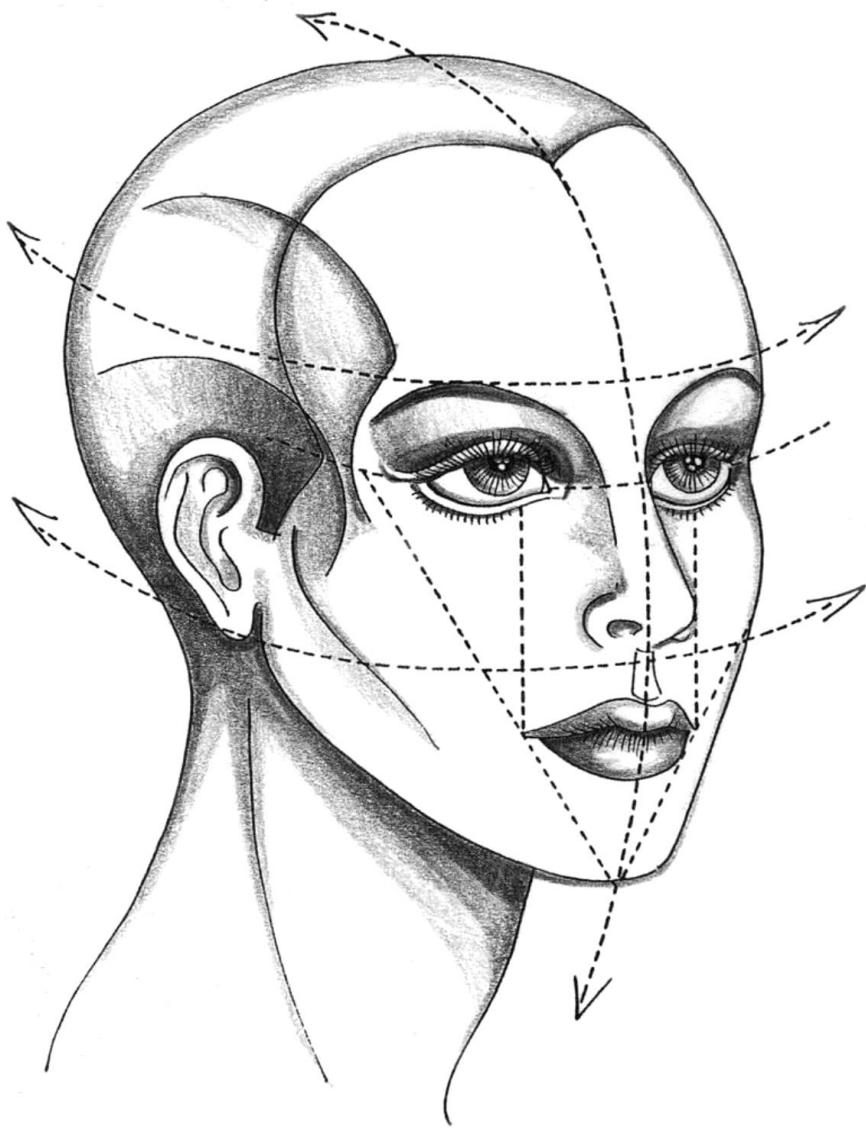


s partes móviles: el labio superior y el labio inferior, más grande y abos se corresponden en proyección del ojo (AA' BB'). Imita el filtro de forma trapezoidal la boca en dos partes exactamente.

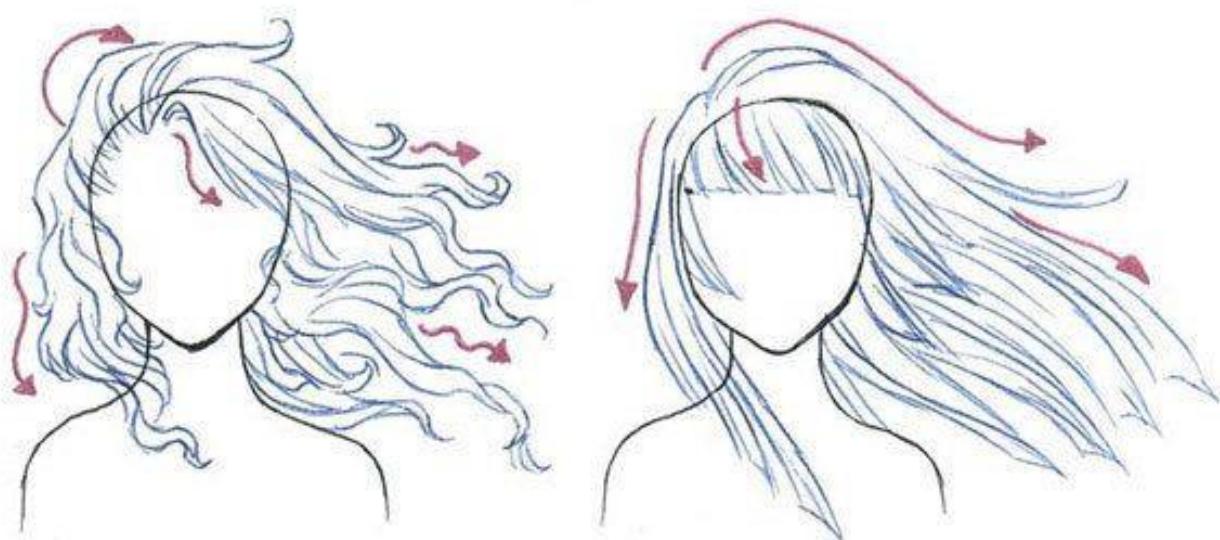
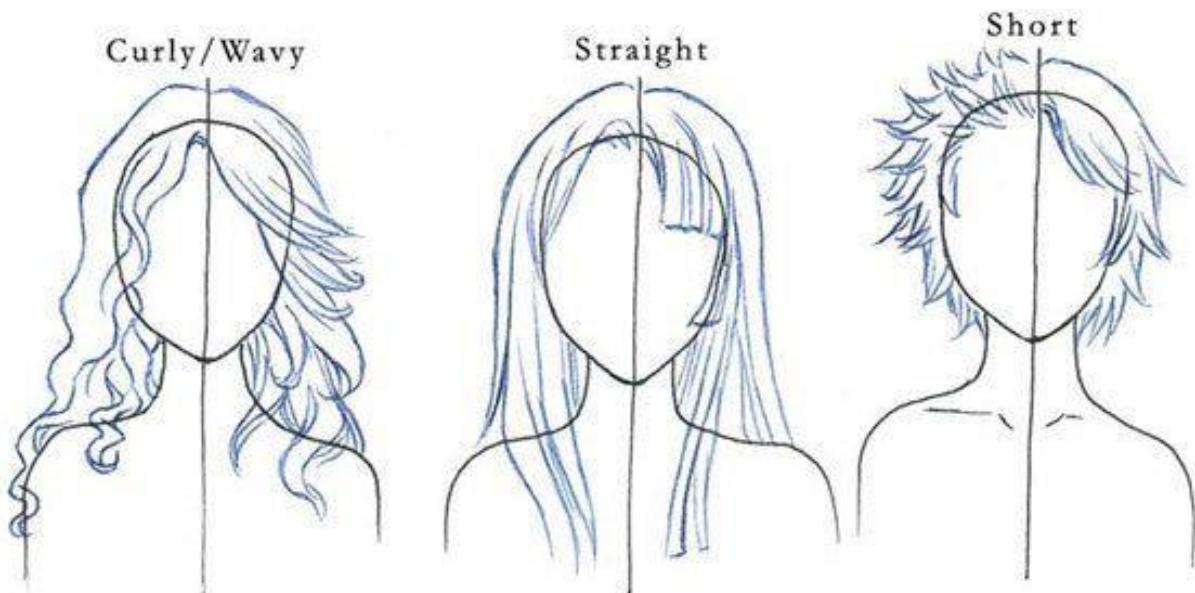








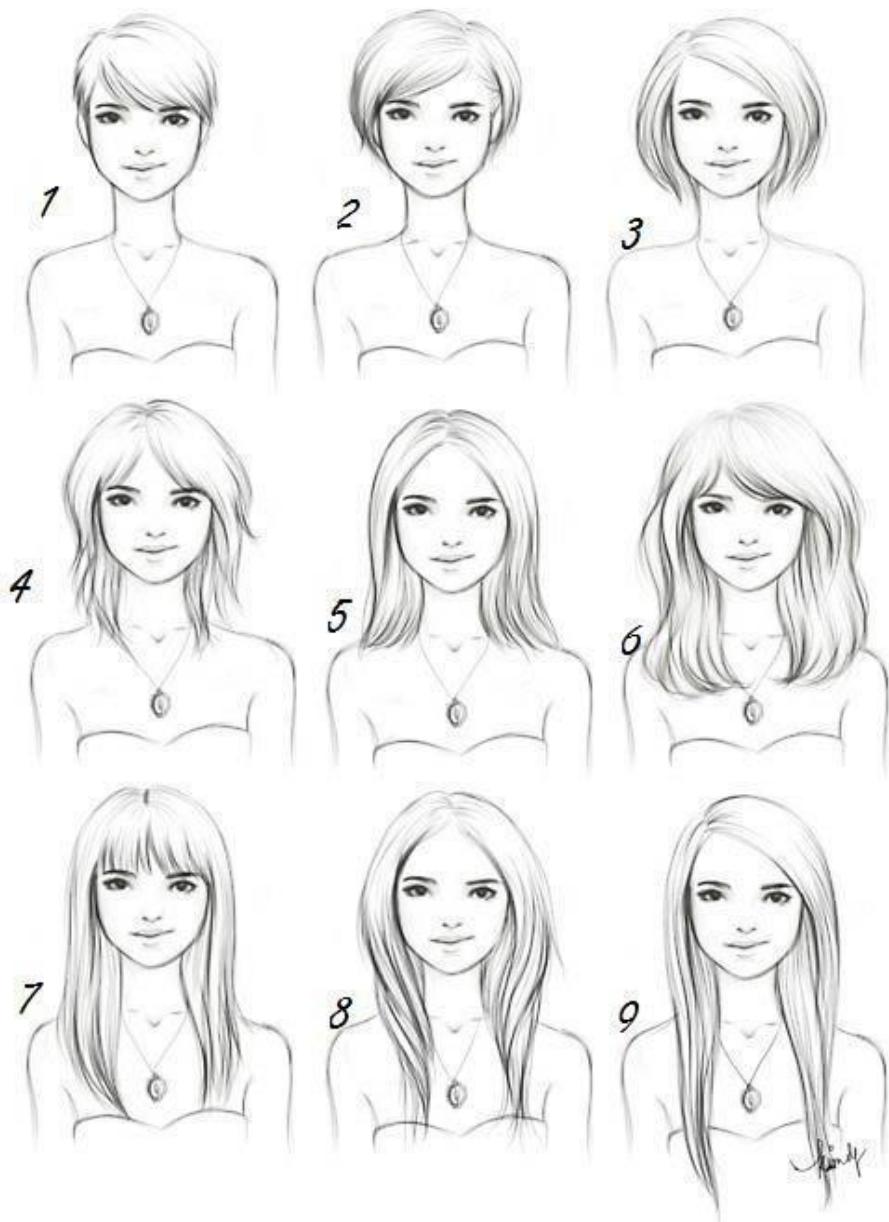
Cabellos en figurín





Andythelemon.Tumblr.com





Tomado de:

<https://marlodesigner.wordpress.com/category/uncategorized/>

<http://belen-laguaparnr.wix.com/cultrerabelen#!models/cee5>

[https://www.facebook.com/patronesymoldes.modatus,](https://www.facebook.com/patronesymoldes.modatus)

<http://www.patronesymoldes.com/subcategorias.php?categoria=DAMA&lang=ESP>

www.dafont.com

http://www.consorzio.conform.it/resource/moda_es/Dise%C3%B1o_Moda_mesa_Ud3.pdf

<https://www.pinterest.com/olihiilo/figurines-hombre-mujer/>

http://www.arteac.edu.mx/libros/dibujo_figurines.pdf

<https://www.pinterest.com/source/fashionfinishingschool.com/>

<http://fashionfinishingschool.com/>

<http://fashionfinishingschool.com/templates/>

<https://www.pinterest.com/moradaxti/cabellos/>



