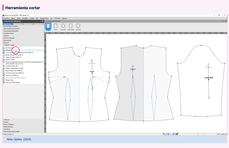
En este documento, se podrá conocer el conjunto de herramientas y opciones operativas más importantes que Optitex ofrece a patronistas y empresárideas de la confección y la moda. Su deba tener presente que el estudio responsable de cada una de ellas, ya que aflanzará el manejo del sistema y en la aplicación de técnicas de diseño y patronaje de modelos creativos innovadores y apropiados a las necesidades y demandas de este bangu.

1. Softwares especializados y procesos de patronaje

Un proceso muy común en la elaboración de los patrones de los modelos a desarrollar es cortar, se cortan los patrones para dividir en dos o más piezas, por ejemplo: la almilla, la cotilla, una prenda en bloques, los cortes imperio, princesa y franela, entre otros.

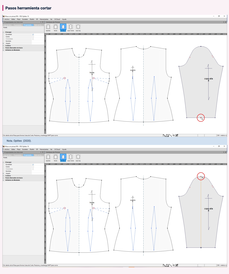
Cuando el patronista requiere dividir un molde en el software Optitex puede recurrir, entre otras herramientas, a la herramienta cortar, la cual se encuentra en la ruta: caja de herramientas / seleccionar y cortar / cortar, o por medio del atajo de teclado la tecla "C", como se muestra en la imagen siguiente.

Herramienta cortar



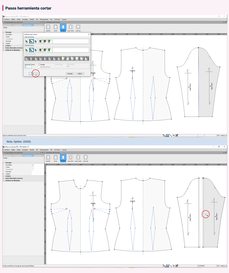
Con esta herramienta se puede cortar de forma recta o curva, según se amplíen o sequeira. Por ejemplo, para un corte recto se hace clic en el primer punto (siempre sobre un contorno externo) y clic en el punto final (al igual que el primer punto, en el contorno externo), así:

Pasos herramienta cortar



Siempre que se haca un corte, el software extiende el menú emergente "**attributos de costura**", en el cual se asigna la margen de costura según la operación. Esta podrá depenar en cero (0) o darle el valor requerido, para el ejemplo se le asignará 1 cm. Observa en la siguiente figura.

Pasos herramienta cortar

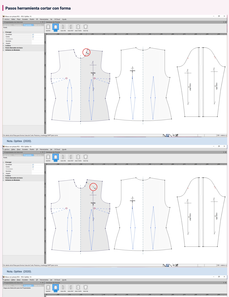


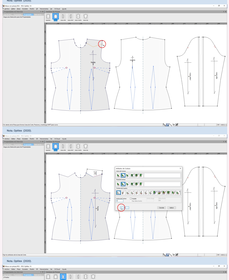
Nota:
en caso de no verse la costura, deba ser activa o desactiva con la combinación Ctrl+F6.

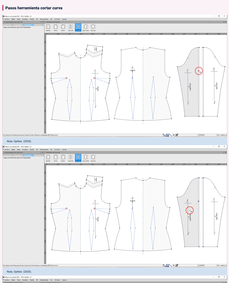
Para los cortes con forma se ni recomienda la pieza y hacienda clic en cada uno de los puntos (confirmar la información en el menú emergente de cada punto).

Observa en la siguiente secuencia de figuras.

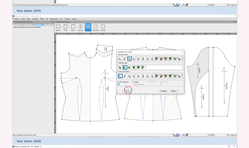
Pasos herramienta cortar con forma





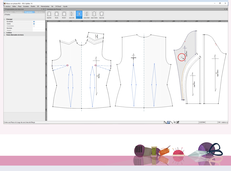


Para lograr cortes con curvas, se presiona la tecla shift o mayúscula, al momento de hacer clic con la herramienta (al igual que con la herramienta dibujo).



El corte curvo se amplía en los puntos internos, como puede visualizarlo aquí:

Pasos herramienta cortar curva

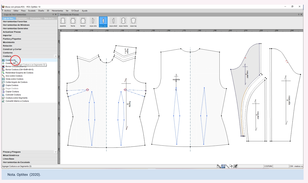


2. Costuras

Las márgenes de costura son fundamentales para la confección de las prendas, una vez se corte el patrón sobre la tela. Estas dependerán de la operación y la máquina a emplear. Es importante tener en cuenta que, siempre, en los contornos (bordes) y en los cortes internos, se deben adicionar las márgenes de costura.

En el software **Optitex**, la costura se adiciona con la herramienta **costura**, que se encuentra en la ruta: **caja de herramientas / costura / costura**, o por medio de la tecla "S", ver figura a continuación:

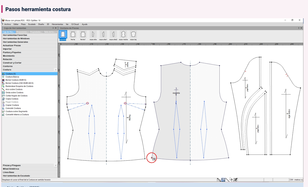
Herramienta costura



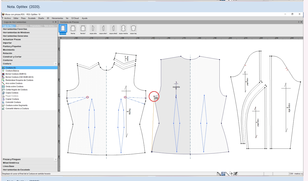
Nota. Optitex (2020).

Al igual que la mayoría de las herramientas, **costura** funciona haciendo clic en el punto inicial y luego clic en el punto final, siempre en sentido horario (manecillas del reloj). Visualícelo en la siguiente secuencia de imágenes:

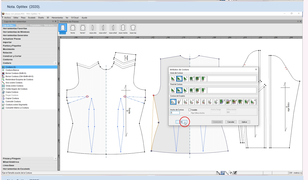
Pasos herramienta costura



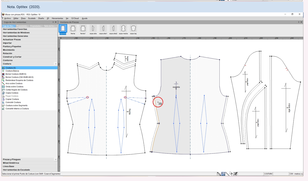
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



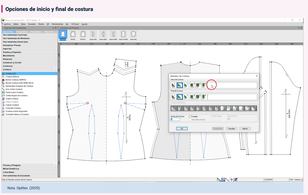
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).

Dependiendo de la operación a realizar, será la forma de inicio o finalización de la costura. El software presenta seis opciones, tanto para el inicio como para el final, lo cual permite seleccionar la más adecuada, según la necesidad de orientar el descargue de costura, es decir, si la margen es continua, si dobla, si es a 90°, entre otras. Se recomienda explorar las opciones y validar la óptima. Analice la figura siguiente:

Opciones de inicio y final de costura

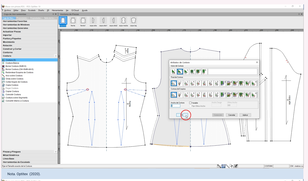


Nota. Optitex (2020).

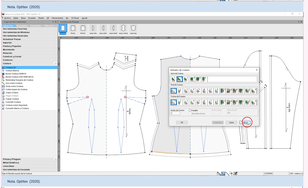
En algunas partes de los patrones se requieren diferentes márgenes de costura, por ejemplo, en la blusa, generalmente se adiciona 1 cm en costado y 2 cm en cuello; se debe adicionar costura por momentos, o sea, adicionar primero la costura a un tramo y luego al otro.

En el momento en que se da la margen al segundo segmento del contorno, el sistema habilita la opción de costura de esquina, que al igual que el inicio y final, tiene varias opciones. Es recomendable explorar la más adecuada y, para hacerlo, se selecciona el tipo de esquina y se hace clic en **aplicar**, de esta manera se puede visualizar y así, cuando se tenga la opción más adecuada, hacer clic en **ok**. Ver figura:

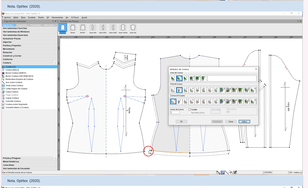
Costura de esquina



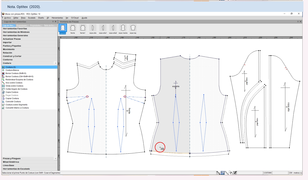
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).

A continuación, se enlistan comandos importantes para trabajar en costura y su función. Estúdielos atentamente analizando la tabla.

Comandos de costura

Comando (abreviatura de teclado)	Nombre	Descripción o función
S	Costura	Se emplea para adicionar márgenes de costura
F5	Cambiar a corte	Se usa para incorporar la costura al molde y desplazar la línea de corte para el extremo de la margen de costura. Con este comando también se reversa el proceso, es decir, se vuelve a poner como costura externa.
Ctrl + F6	Muestra / oculta costura	Con este comando se muestran y ocultan las márgenes de costura.
Shift + s	Borrar costura	Así se borran las costuras, al activarla se abre un menú emergente en el cual se decide a cuál o cuáles piezas se le borrarán las costuras, una vez borradas las costuras no se pueden recuperar.

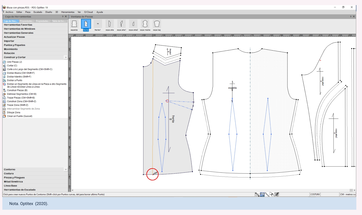
Los patronistas, *según el desarrollo que estén trabajando*, emplean diferentes combinaciones de márgenes de costura. Al igual que con los demás temas, se hace imperante validar los patrones por medio de una muestra física.

3. Herramienta doblar afuera y doblar adentro

Existen partes de los patrones en las que se requiere trazar, al interior del molde, el diseño, para luego desdoblarlo hacia afuera.

Por ejemplo: las perillas de las camisas, los falsos incluidos, el cuello esmoquin, y demás, según lo requiera el desarrollo. Para realizarlo en el sistema **Optitex** se dibuja (con la herramienta dibujar "**d**") la línea por la cual se doblará o se abrirá, ver figura:

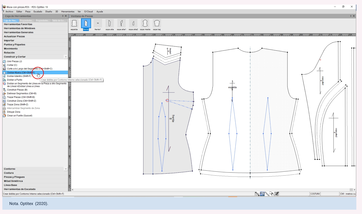
Dibujo de falso o perilla



Nota. Optitex (2020).

Luego con la herramienta **doblar afuera**, ubicada en la **caja de herramientas / construir y cortar / doblar a fuera**, o por medio del atajo de teclado **Ctrl + shift + f**. Obsérvelo a continuación:

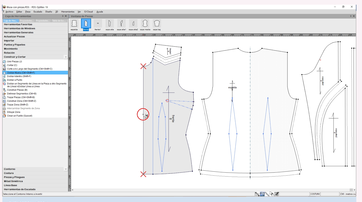
Herramienta doblar afuera



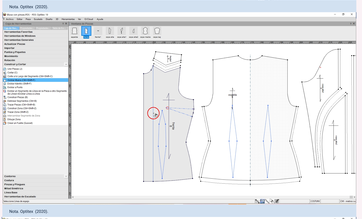
Nota. Optitex (2020).

Con la herramienta activa, se señala el segmento de contorno por el cual se desdoblará hacia afuera el patrón. Posteriormente, se hace clic sobre la línea de dibujo límite de la sección a desdoblar, quedando abierto el patrón, así:

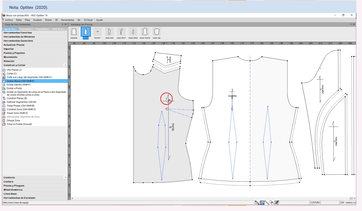
Pasos herramienta doblar afuera



Nota. Optitex (2020).



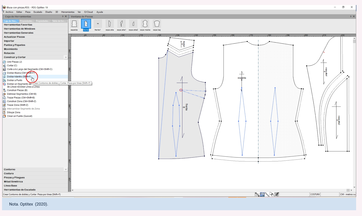
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).

Con la herramienta **doblar adentro**, se pueden validar solapas, dobleces, botas, en fin, partes de las prendas en donde se requiere revisar o marcar un doblez. La herramienta **doblar adentro** se encuentra en la ruta caja de **herramientas / construir y cortar / doblar adentro** o con el atajo de teclado **shift + f**, ver figura:

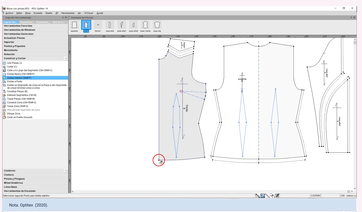
Herramienta doblar adentro



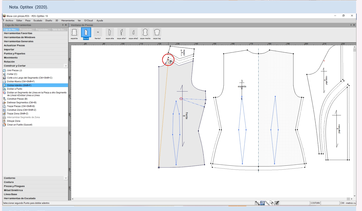
Nota. Optitex (2020).

Funciona de la siguiente manera: se activa la herramienta **doblar adentro**, hace clic en el primer punto y luego clic en el último punto de la sección a doblar, como lo muestran las figuras siguientes:

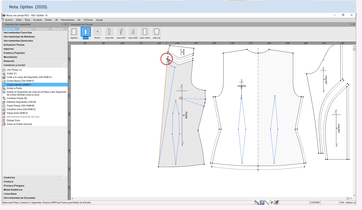
Pasos herramienta doblar adentro



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



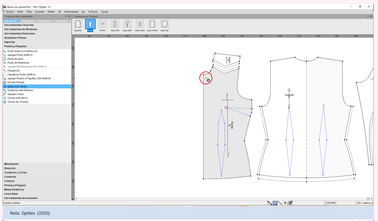
Para desdoblar de nuevo hacia afuera, una vez se dobló hacia adentro, se emplea nuevamente la herramienta **doblar afuera** y se procede de igual manera.

4. Señales internas

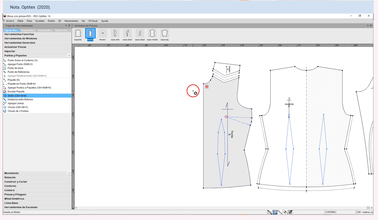
Las diferentes piezas de un modelo requieren de información marcada al interior del molde, tales como los puntos para botones, la ubicación de bordados, bolsillos, notas o demás aclaraciones importantes, que el patronista considere. Para realizarlas se emplean diferentes herramientas tales como:

Botón: ubicada en la **caja de herramientas / puntos y piquetes / botón** o por medio del atajo de teclado **Ctrl + Alt + b**. Se emplea para marcar los puntos en donde se ubicarán los botones, broches, ojales o algún elemento a poner, se hace clic en el punto e inmediatamente queda marcado el punto, como lo muestran las figuras siguientes:

Herramienta botón

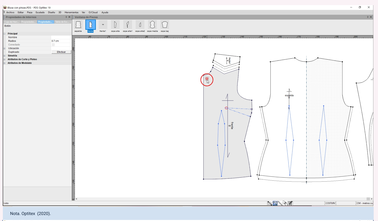


Nota. Optitex (2020).

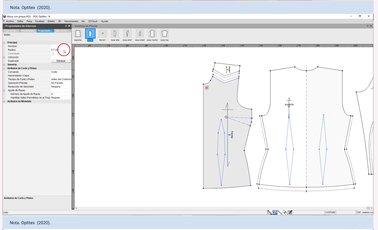


Para cambiar las propiedades de marcación, con la herramienta de selección se hace doble clic sobre la marca del botón, abriendo un menú emergente en el que se puede cambiar el radio de la marca, el tipo de marca en el campo comando (dibujo, taladro, corte) según la necesidad. Ver figura:

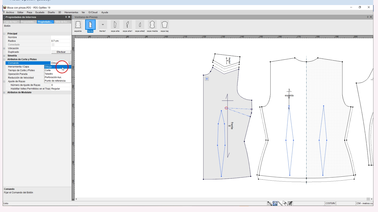
Propiedades de botón



Nota. Optitex (2020).

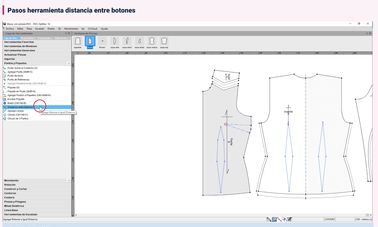


Nota. Optitex (2020).

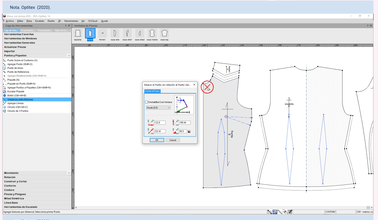


Cuando se requiere marcar varios puntos, se utiliza la herramienta distancia entre botones, la cual se encuentra en la **caja de herramientas / puntos y piquetes / distancia entre botones**. Se hace clic en el primer punto, clic en el último punto, se abre la ventana emergente en la que se decide cuántos botones se marcarán y se pueden marcar las casillas de **poner botón** en punto de inicio y final (entre otras), e inmediatamente se marcan los puntos de botones. Obsérvelo en la siguiente secuencia de imágenes:

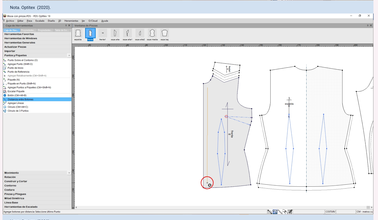
Pasos herramienta distancia entre botones



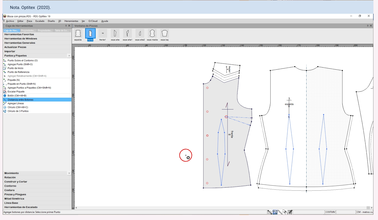
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Al igual que en la opción de **botón sencillo**, en esta herramienta se pueden modificar las propiedades de los botones haciendo doble clic (con la herramienta selección) sobre el **botón**.

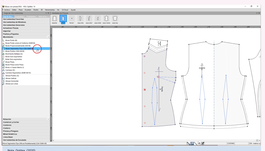
5. Movimiento múltiple de puntos

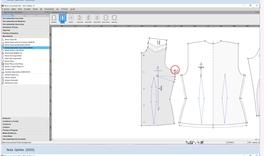
En algunas ocasiones, para el desarrollo de modelos se requiere mover varios puntos a la vez, como, por ejemplo: alargar una prenda o dar un aumento a un punto de sisa, entre otros, para lo cual se emplean las siguientes herramientas:

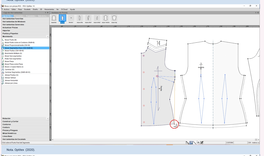
Movimiento paralelo

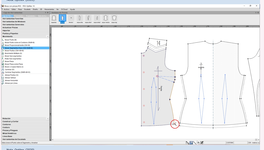
Se emplea para mover todos los puntos de un segmento, de manera paralela. Se encuentra en la caja de herramientas / movimiento / movimiento paralelo (ubicado en el atajo de teclado Ctrl + m. Se hace clic en el primer punto, clic en el último punto (sentido horario), luego clic en un punto del segmento que servirá como referencia del movimiento, clic hacia donde se va a mover el tramo y se abre un cuadro de diálogo en el que se establecen las coordenadas hacia donde se moverán los puntos, es decir, la nueva ubicación. Analizado en las figuras que se muestran enseguida:

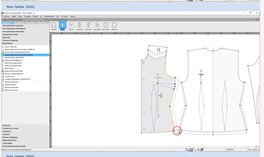
Pasos herramienta movimiento paralelo

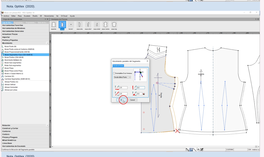


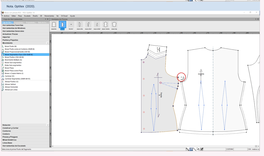








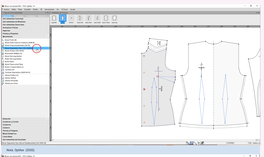


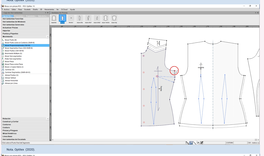


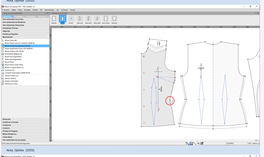
Movimiento proporcional

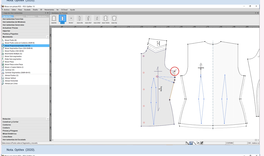
Es un movimiento múltiple que se realiza a partir del movimiento de un solo punto (la referencia) y se ve afectado por varios puntos (puntos proporcionales) en una misma dirección y proporcionalmente. Se encuentra en la caja de herramientas / movimiento / movimiento proporcional o el atajo de teclado Ctrl + m. Se procede de igual manera que en la anterior, se hace clic en el primer punto a mover, clic en el último punto (sentido horario), clic en el punto de referencia del movimiento y luego clic en el lugar al que se va a mover, se abre el cuadro de diálogo en el que se dan las coordenadas de movimiento. Ver figuras:

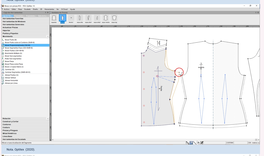
Pasos herramienta movimiento paralelo

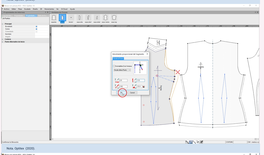


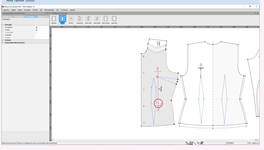








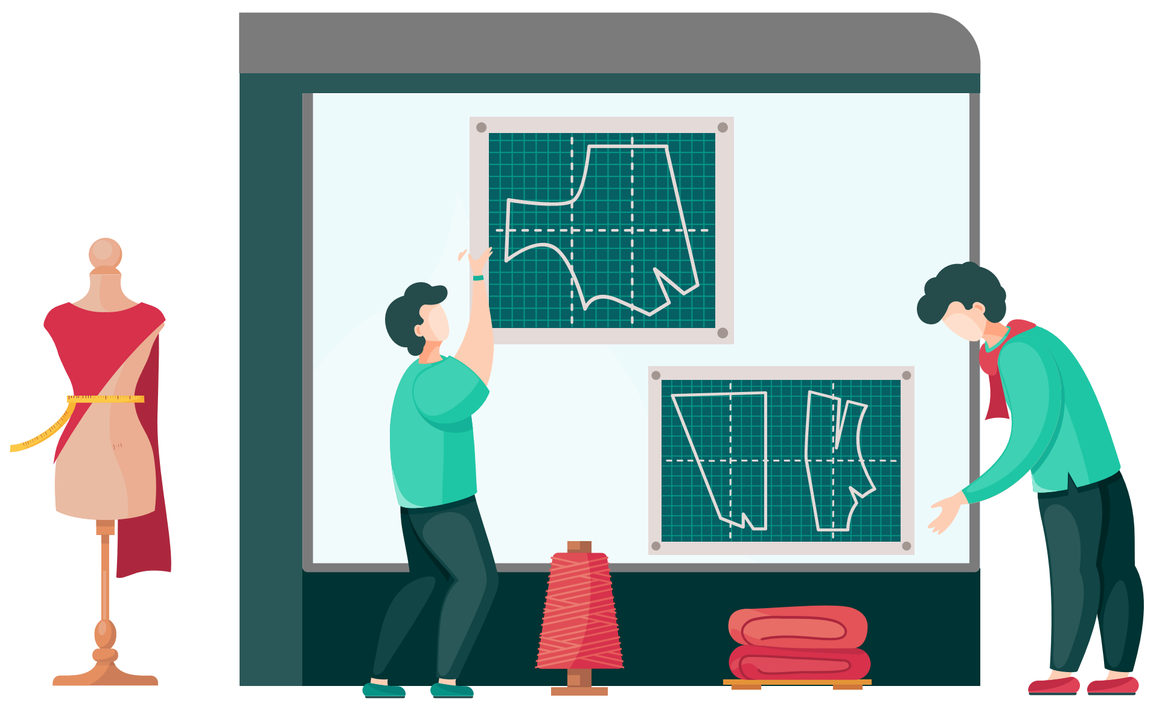




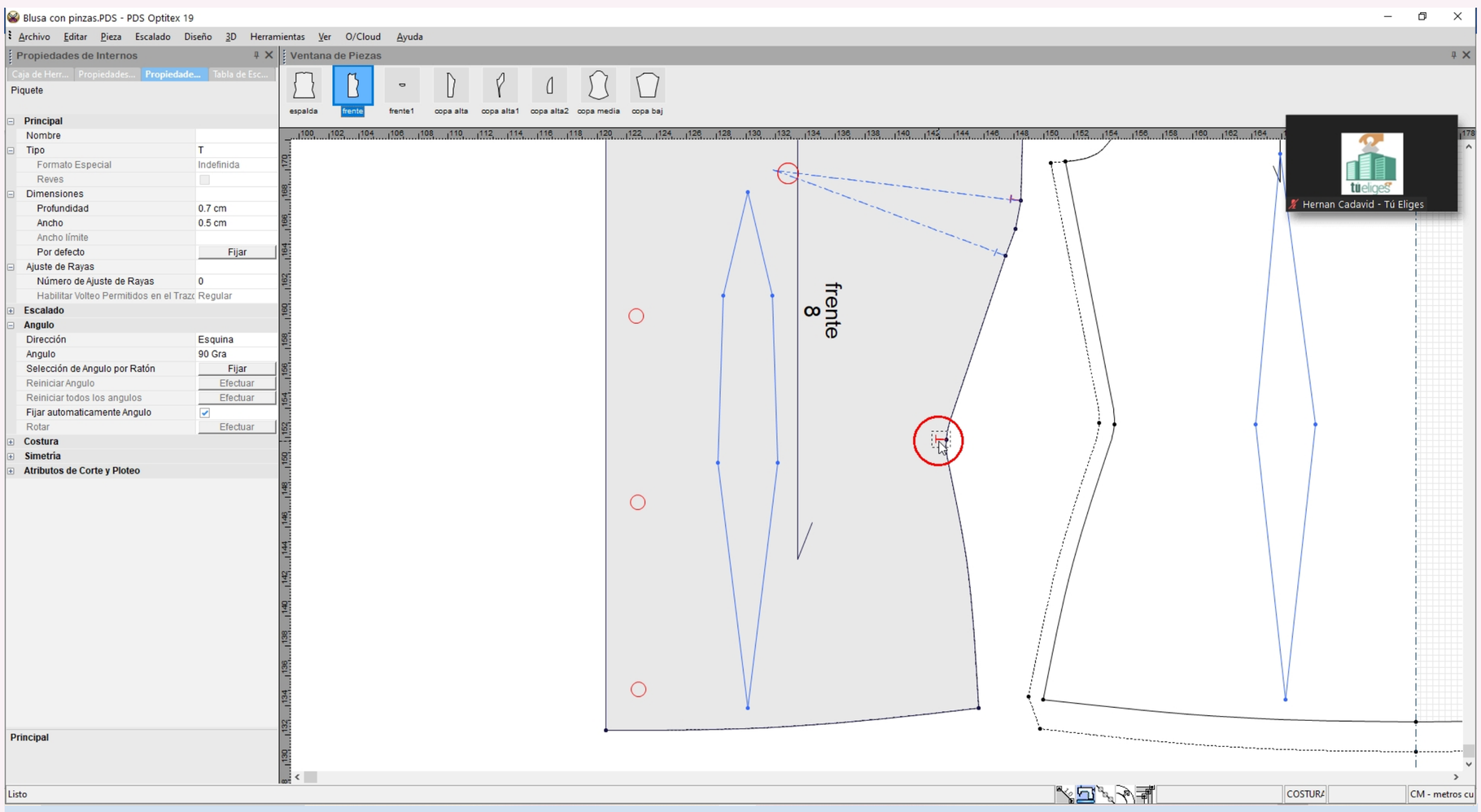
El software cuenta con más opciones de movimiento, pero en este componente se presentan las más empleadas. La recomendamos que, como aprendiz SENA, explore otras tareas que le favorecerán en su proceso formativo.

6. Piquetes

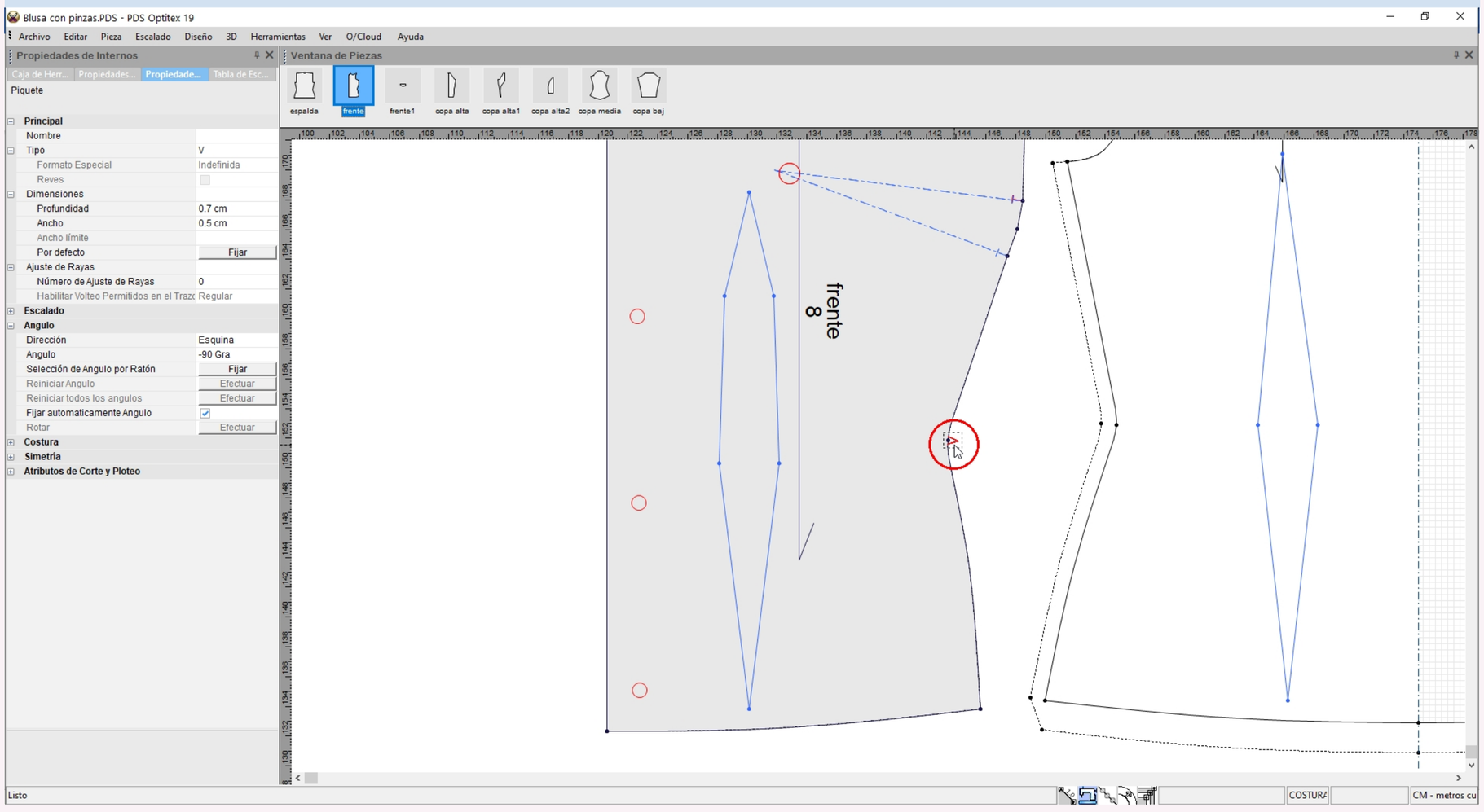
Como es conocido, un piquete es una marca que se hace en un punto del contorno con el fin de indicar un proceso. Para realizarla en el sistema, existe la herramienta **piquete**, la cual se encuentra en la **caja de herramientas / puntos y piquetes** o la tecla "**n**" (notch piquete en inglés). Con la herramienta activa se hace clic en el punto e inmediatamente se marca el piquete. Véalo en las figuras que le presentamos:



Herramienta piquete



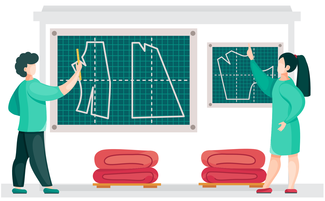
Nota. Optitex (2020).



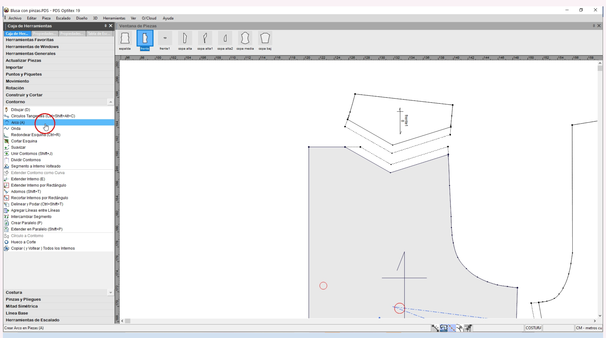
Según lo requerido por la empresa, o el producto, se trabajará con estos tipos de piquete.

7. Arco

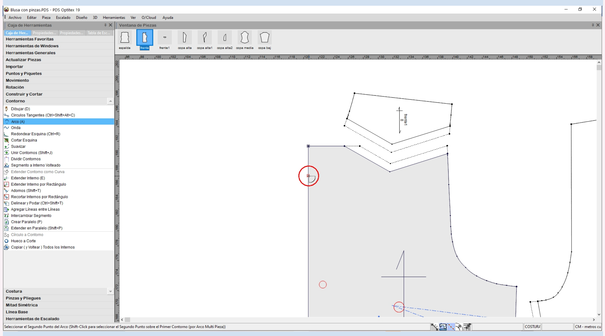
Para la elaboración de curvas sobre un contorno, como ejemplo un escote o una sisa, se puede emplear la herramienta arco, la cual se encuentra en la **caja de herramientas / contorno / arco** o por medio de la tecla "**a**". Haciendo clic en el primer punto sobre el contorno, clic en el último punto del contorno (recordar el sentido horario), mover hacia donde se requiere la curvatura, en caso de necesitar que la curva sea asimétrica -presionar y mantener presionada la tecla **shift** mientras se hace el movimiento-, hacer clic en el punto final del movimiento; se abre el cuadro de diálogo en el que se pueden modificar las propiedades (en caso de ser necesario). Compréndalo mejor estudiando las figuras que se ven enseguida:



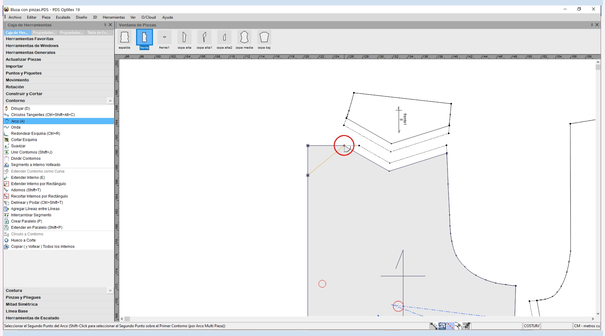
Herramienta piquete



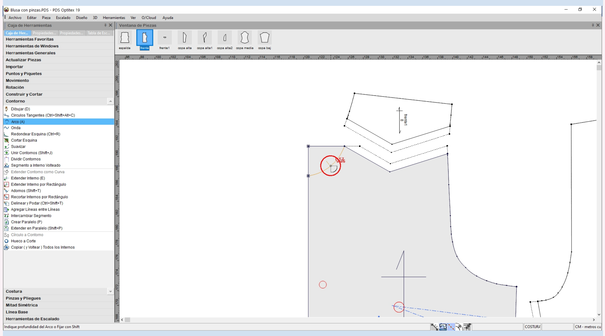
Nota. Optitex (2020).



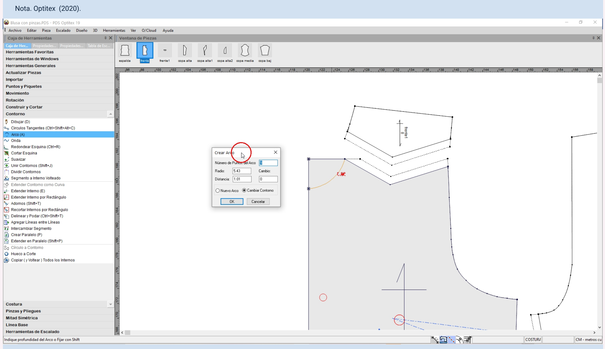
Nota. Optitex (2020).



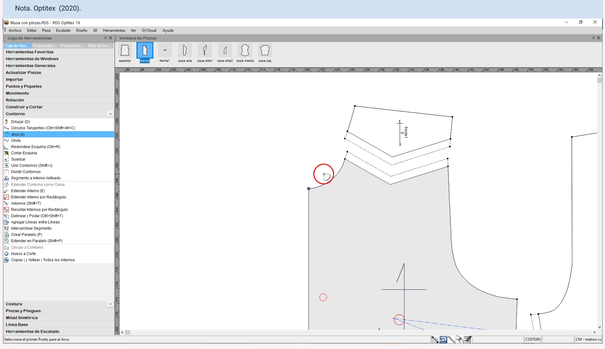
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).

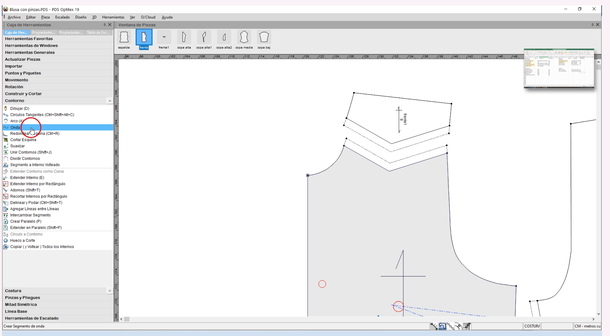


Al igual que las demás herramientas, el provecho que se le saque a ésta, dependerá del patronista, el uso que le dé y su creatividad.

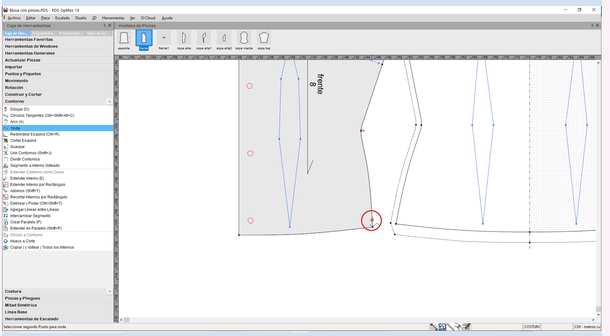
8. Onda

Al igual que la herramienta arco, esta herramienta de onda se emplea para hacer curvaturas sobre un contorno, resulta útil para el desarrollo de curvatura de los ruedos, la copa de la manga, entre otros. Se encuentra en la caja de herramientas / contorno / onda (no tiene atajo de teclado). Se emplea de la misma manera que la herramienta arco, ver figura:

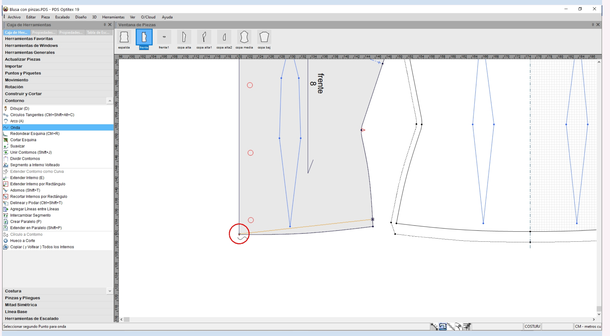
Herramienta onda



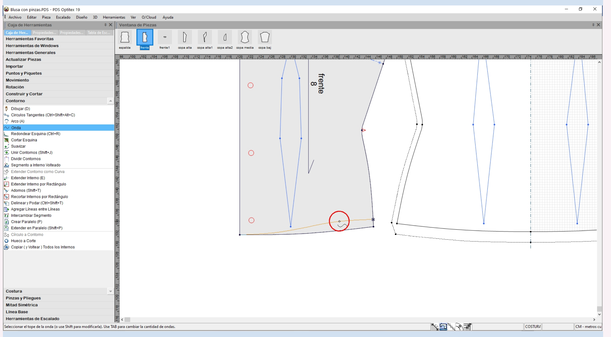
Nota. Optitex (2020).



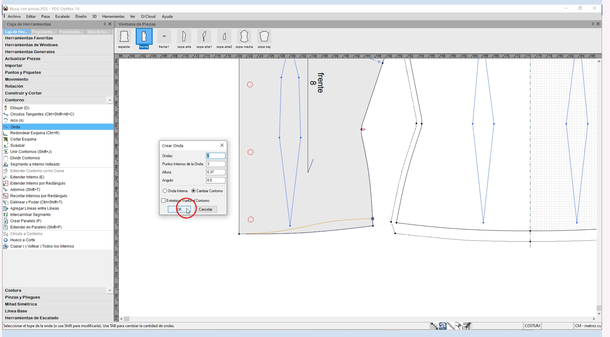
Nota. Optitex (2020).



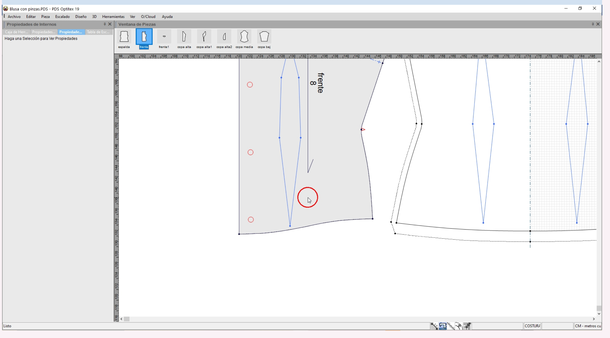
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).

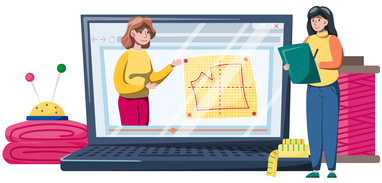


Nota. Optitex (2020).

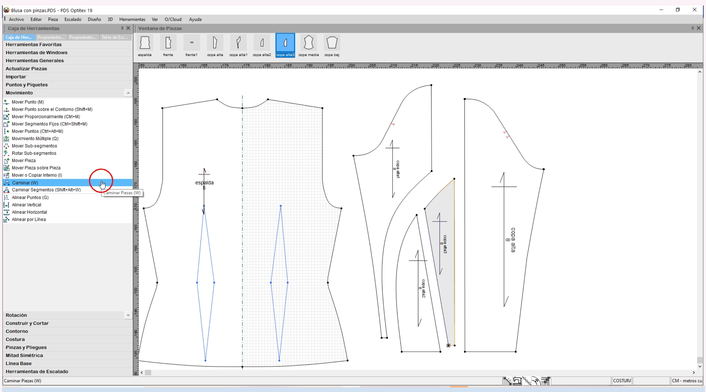


9. Herramienta caminar

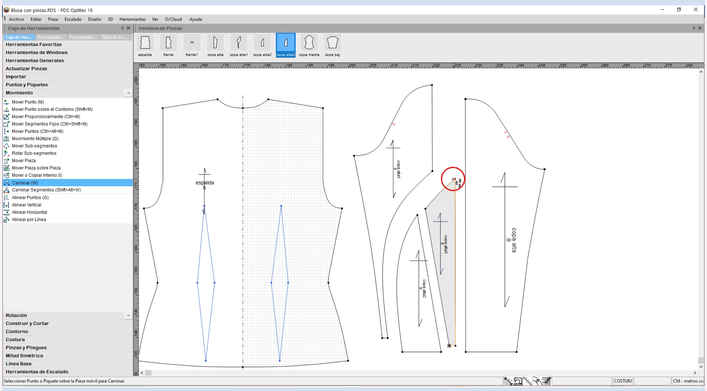
En el patronaje se hace fundamental verificar si las piezas a unir tienen las dimensiones correctas, de igual manera se puede necesitar recorrer una pieza sobre otra, con el fin de marcar algún punto sobre uno de los patrones. Para esto, en el software se emplea la herramienta caminar, la cual se encuentra en la caja de herramientas / movimiento / caminar o la tecla "w" (walk caminar en inglés). Se hace clic en el primer punto del primer molde, luego clic en el primer punto del segundo molde, luego se va llevando el molde sobre el contorno haciendo clic sobre el recorrido, en caso de requerir que el molde recorra hacia el lado contrario se presiona F11. Ver figuras:



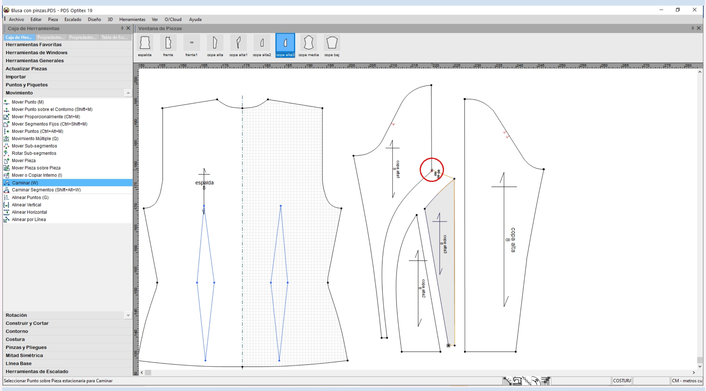
Herramienta onda



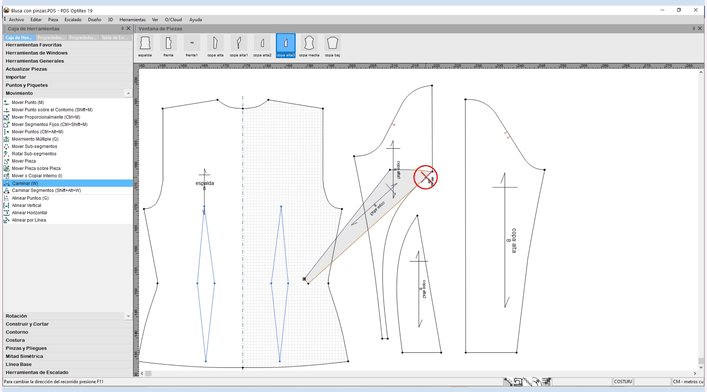
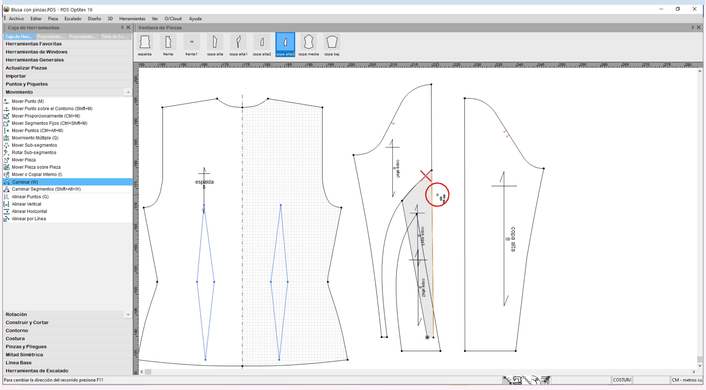
Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).



Nota. Optitex (2020).