

Uso Básico

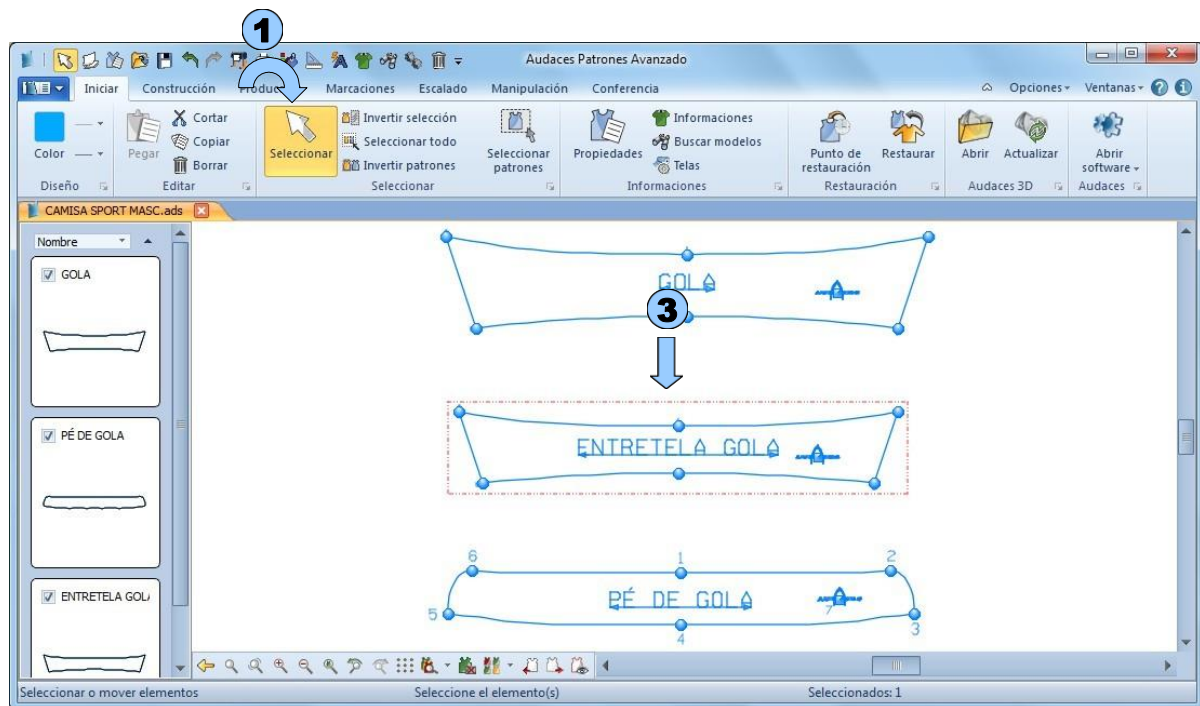
1. Construcción de moldes

Seleccionar objetos

Arrastrar patrones y elementos es muy común en la construcción de patrones. Para realizar esta tarea se deben seleccionar objetos.

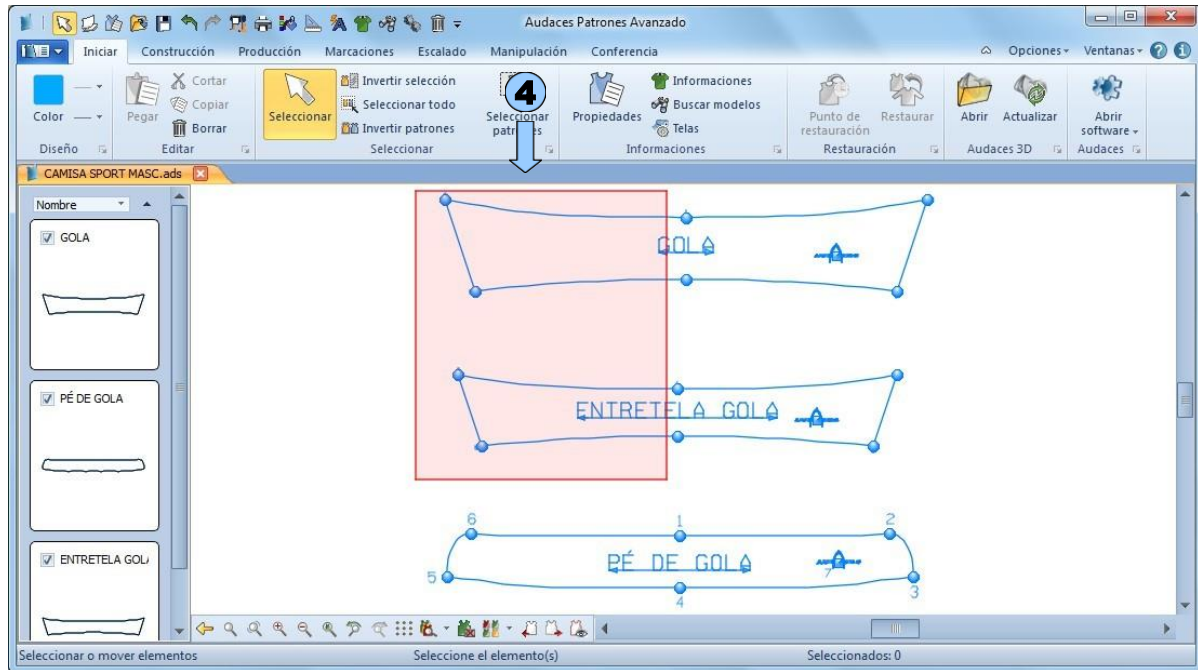
En este manual, se llama objetos al conjunto de los patrones, elementos y puntos utilizados para la construcción y finalización de patrones.

1. Haga clic en la herramienta **Seleccionar**, pestaña **Iniciar**;
2. Seleccione o indique el objeto;
3. Observe que alrededor del objeto aparecerá un rectángulo punteado indicando la selección;



Seleccionar varios objetos:

4. Seleccione varios objetos manteniendo la tecla “Shift” presionada o haga clic en el escritorio manteniendo el botón izquierdo del ratón presionado y arrástrelo sobre los objetos que desea seleccionar.



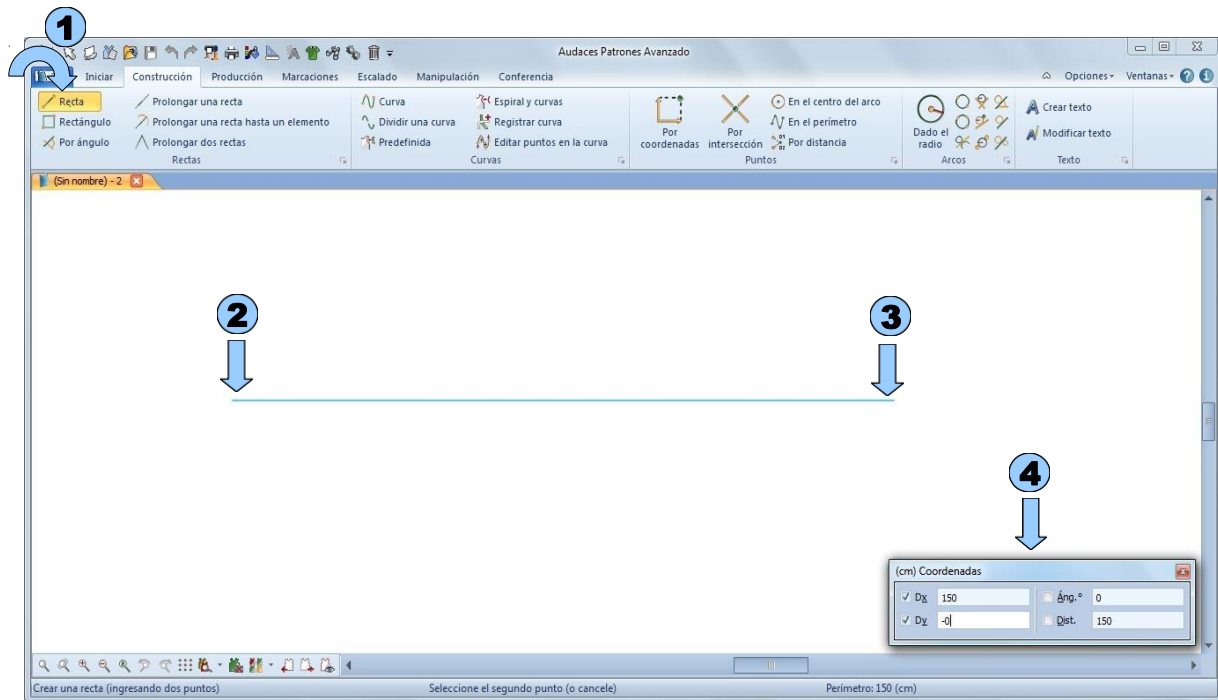
Sugerencia: Para retirar la selección de un solo elemento, haga clic en este con la tecla “Shift” presionada.

Rectas

Crear rectas

La herramienta **Recta** se usa para crear rectas en los patrones y también rectas de ayuda en la construcción de los patrones. Se pueden utilizar distancias y coordenadas para obtener precisión en la creación de las rectas.

1. Haga clic en la herramienta **Recta**, pestaña **Construcción**;
2. Haga clic en el escritorio, indicando el punto de inicio de la recta;
3. Haga clic en el escritorio, indicando el punto final de la recta;
4. Utilice la ventana **Coordenadas** para introducir una recta con medida exacta;
5. Haga clic con el botón derecho para cancelar la herramienta.



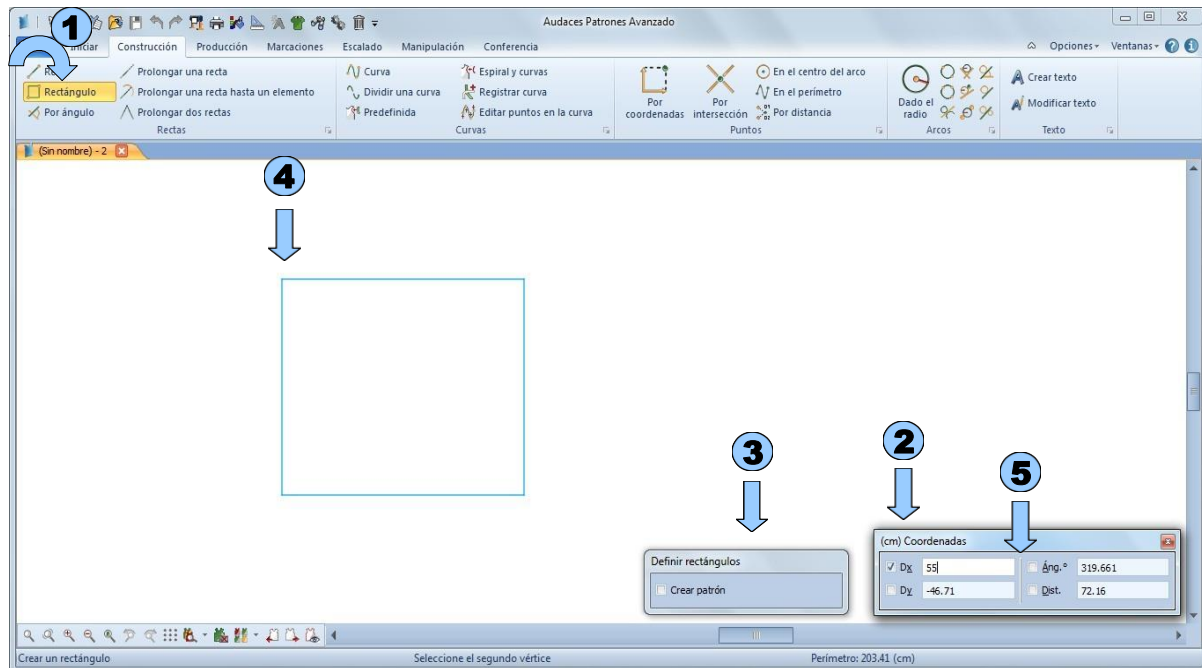
Sugerencia: Presione la tecla **F7** para mantener la recta exactamente en el eje horizontal o vertical.

Crear rectángulo

Con la herramienta **Rectángulo**, Audaces Vestuario Patrones permite crear rectángulos y cuadrados a partir de dos puntos.

Utilizar las **coordenadas** y la **distancia**, para precisión en los objetos, facilita la construcción de puños, vistas y bolsillos.

1. Seleccione la herramienta **Rectángulo**, pestaña **Construcción**;
2. Observe que se abre la ventana de **Coordenadas**;
3. Observe, también, que se abre la ventana **Definir rectángulos** con la opción de **Crear patrón** . Al activar esta herramienta, el elemento se transformará automáticamente en patrón;
4. Haga clic en el escritorio, indicando el punto de inicio del cuadrado/rectángulo;
5. Defina los valores en la ventana **Coordenadas** o determine el tamaño del rectángulo con el ratón;
6. Confirme la operación con el botón izquierdo del ratón;
7. Haga clic con el botón derecho para cancelar la herramienta.

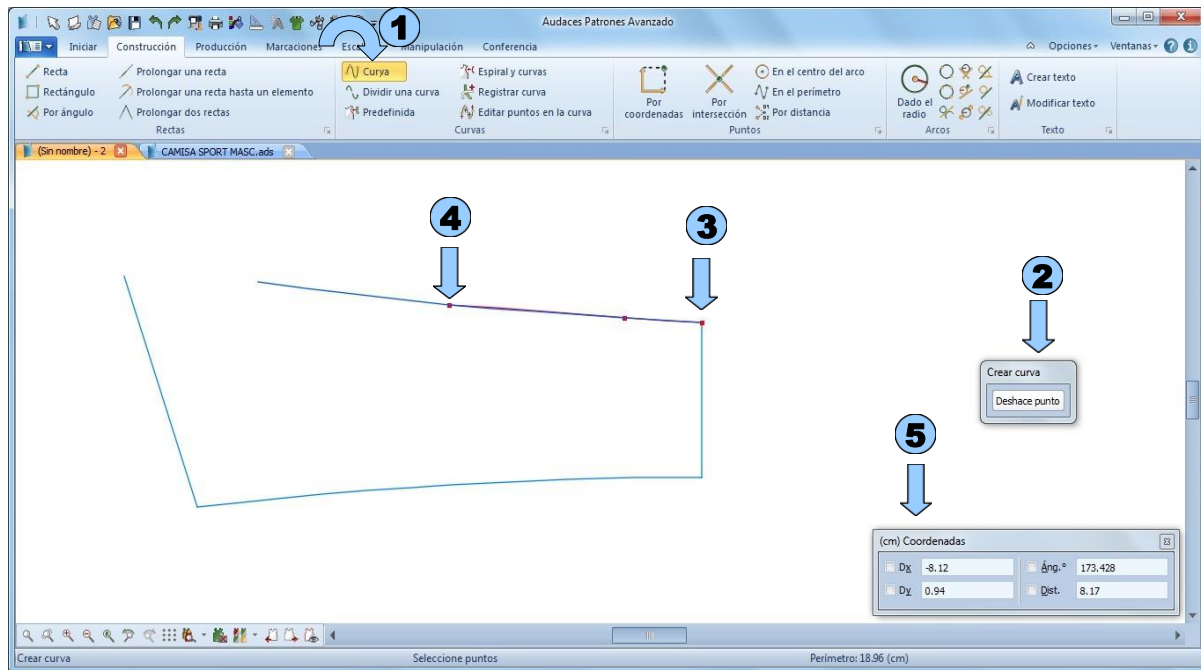


Crear curvas

Curva

A partir de puntos indicados con el ratón, se define el formato y el tamaño de la curva según la necesidad de uso.

1. Haga clic en la herramienta **Curva**, pestaña **Construcción**;
2. Observe que se abre la ventana **Crear curva** con la opción **Deshace punto**. Si necesita deshacer el último punto, haga clic en esta opción;
3. Indique punto de inicio;
4. Indique otros puntos y defina la forma y tamaño de la curva usando el ratón;
5. Utilice la ventana **Coordenadas** para introducir medidas exactas;
6. Indique el punto final;
7. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.

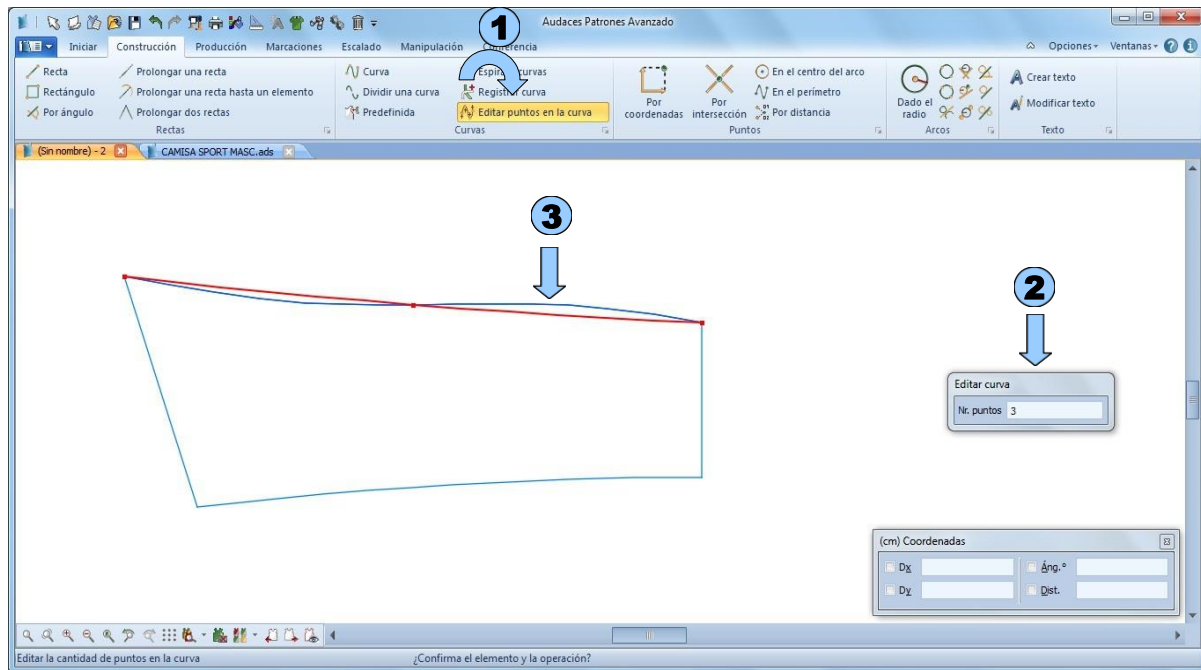


Sugerencia: Se pueden indicar puntos consecutivos de curva, y se necesitan, como mínimo, 3 (tres) puntos para formar una curva. Si indica solamente dos puntos, el resultado será una recta.

Editar puntos de curva

Al construir una curva, generalmente se debe modificar su curvatura para mejorar su estructura. Una forma rápida y sencilla de realizar este proceso es modificando la cantidad de puntos de la curva, añadiendo o restando puntos.

1. Haga clic en la herramienta **Editar puntos en la curva**, pestaña [Construcción](#);
2. Observe que se abre la ventana **Editar curva**. Determine, en esta ventana, el número de puntos para la curva;
3. Indique la curva;
4. Observe que la curva automáticamente se modificará de acuerdo con la cantidad de puntos indicada;
5. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar;
6. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.



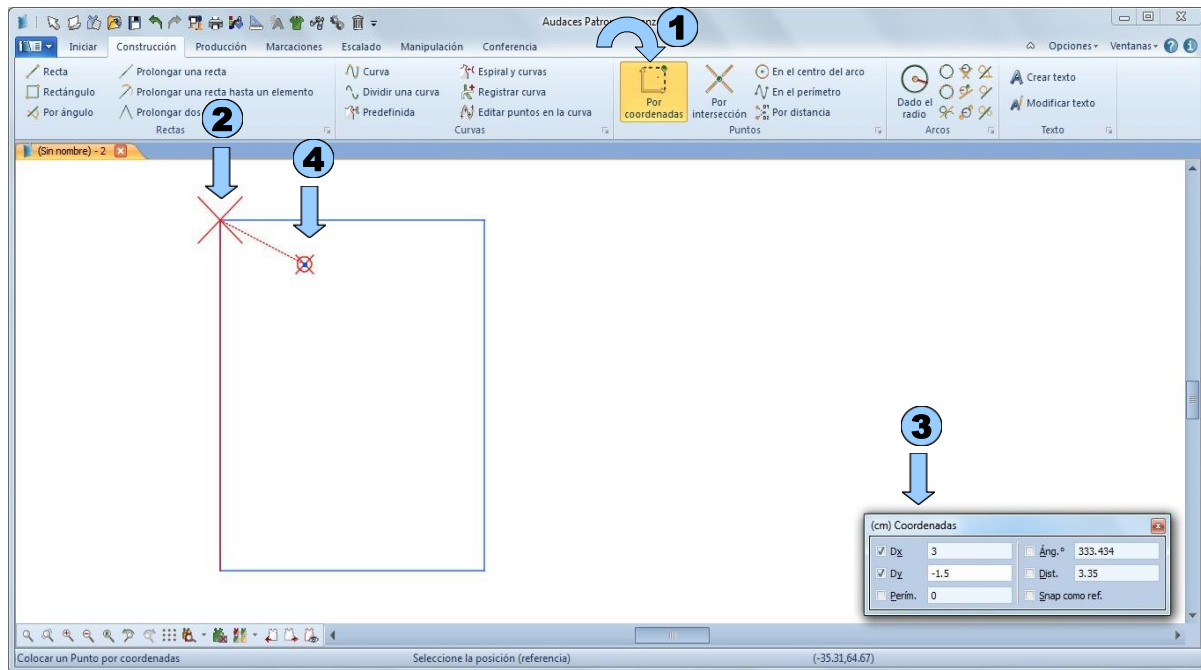
Sugerencia: Para transformar una curva en una recta modifique la cantidad de puntos de la curva, dejando solamente 2 (dos). Lo mismo se puede hacer con las rectas, transformándolas en curvas. Después de modificar la cantidad de puntos, use la herramienta **Modificar** para obtener curvatura.

Ubicar Puntos

Por coordenada

Puntos son referencias para la creación de patrones. Para hacer estas marcas, la herramienta **Por coordenada** es la indicada. A partir de esta, se pueden introducir puntos con precisión en el escritorio.

1. Seleccione la herramienta **Por coordenada**, pestaña **Construcción**;
2. Indique el punto inicial de referencia en el escritorio, utilice el **Snap** como ayuda en esta etapa;
3. Indique valores en la ventana **Coordenadas**;
4. Confirme la posición final del punto;
5. Para indicar el punto con el ratón, solo debe hacer clic en el escritorio;
6. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar y con el derecho para cancelar.



Por Intersección

Con la herramienta **Por intersección**, se hace fácil introducir puntos en la intersección de dos elementos o elementos y patrones. También se pueden dividir los elementos con este punto de tres maneras.

1. Seleccione la herramienta **Por Intersección**, pestaña **Construcción**;
2. Observe que se abre la ventana de **Intersección**;
3. En la ventana **Intersección** se encuentran las siguientes opciones:

Dividir

Al dividir los elementos, se los puede manejar con más facilidad. A continuación, mostramos las opciones disponibles para la división de los elementos, actívelas según sea necesario:

Ninguno – Solamente introduce el punto de marcación en la intersección de los objetos;

Primero - Introduce el punto y divide el primer elemento seleccionado;

Ambos - Introduce el punto y divide los dos elementos seleccionados;

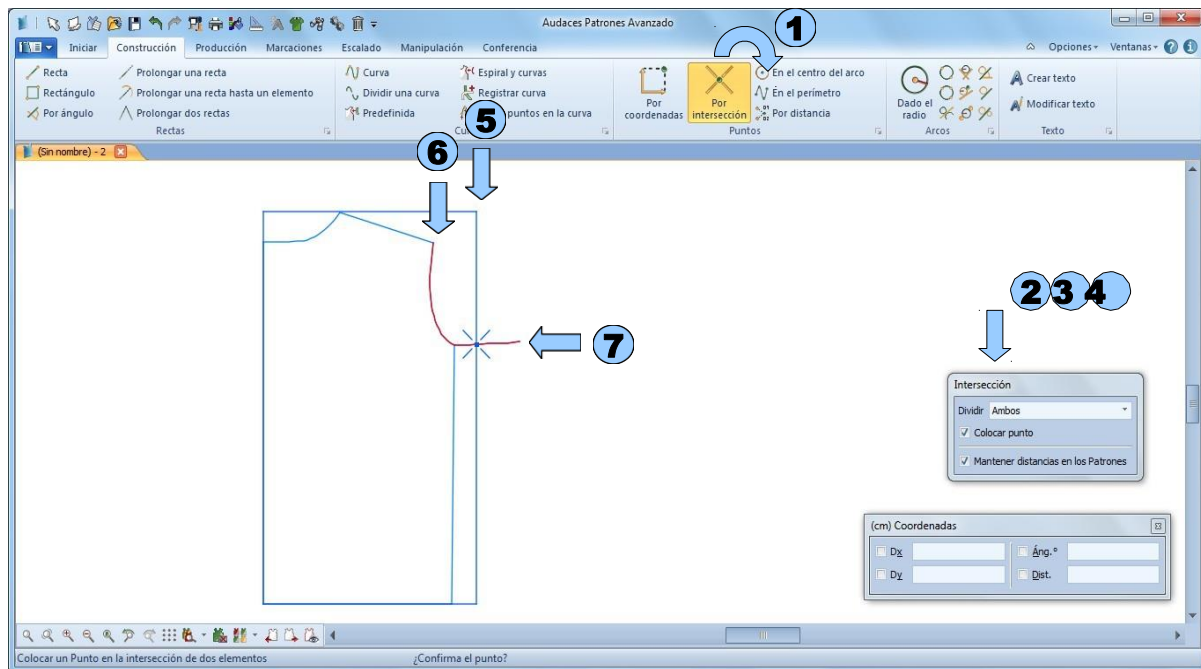
Colocar punto

Colocar puntos en las intersecciones de los objetos ayuda a orientar la ejecución de los pasos siguientes de construcción de los patrones.

Mantener distancias en los patrones:

Al activar esta opción, los puntos introducidos mantienen la proporción en los patrones escalados.

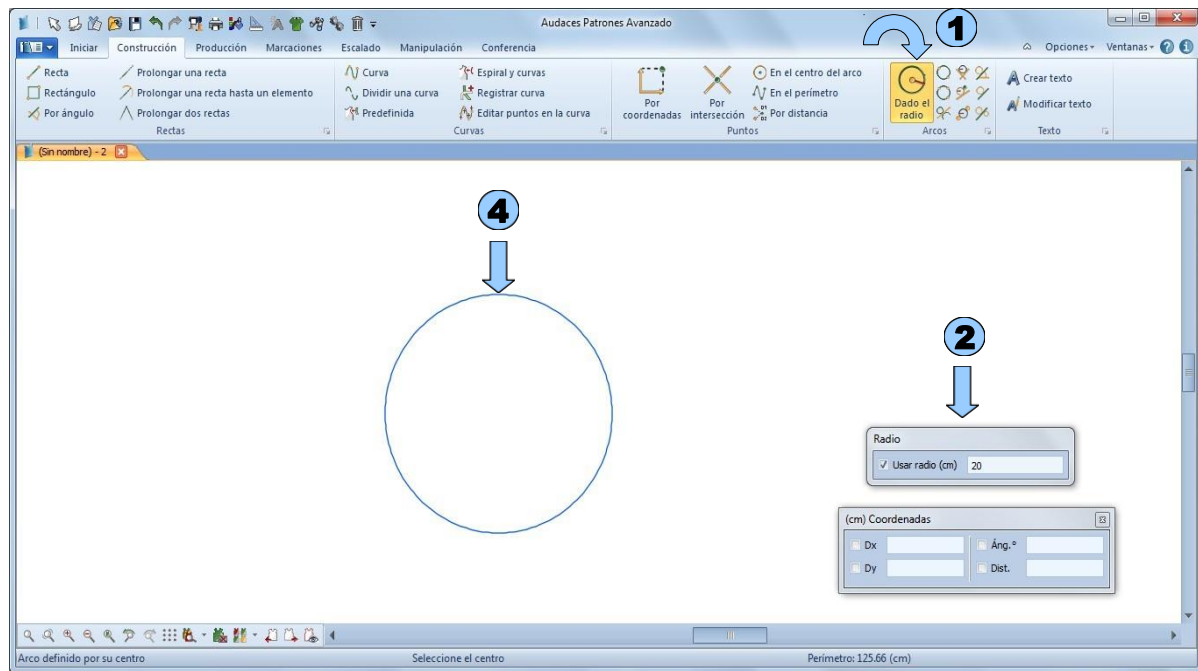
- Configure la ventana de **Intersección**, pestaña **Construcción**;
- Indique el primer elemento;
- Indique el segundo elemento;
- Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar y con el derecho para cancelar.



Crear arcos

La herramienta **Dado el radio** puede ser útil para construir patrones como polleras plato y algunos modelos de volados, pues crea arcos usando medidas definidas con el ratón o valores introducidos en la ventana **Radio**.

- Haga clic en la herramienta **Dado el radio**, pestaña **Construcción**;
- Observe que se abre la ventana **Radio** con la opción **Usar radio**. Determine el valor del radio al activar esta opción;
- Indique el centro del radio en el escritorio;
- Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar y con el botón derecho para cancelar.



Sugerencia: Si la opción **Usar radio** está desactivada, el tamaño del radio será determinado con el ratón.

Textos

Introducir texto

Para comunicación o almacenamiento de datos en los archivos se pueden introducir textos en el escritorio.

1. Seleccione la herramienta **Crear texto**, pestaña **Construcción**;
2. Observe que se abre la ventana **Crear texto**;
3. En la ventana **Crear texto** se encuentran las siguientes opciones para personalizar el texto:

Texto

Espacio para introducir el texto que desee.

Ángulo

Espacio disponible para definir el ángulo que el texto tendrá en el escritorio.

Altura

Se puede definir la altura del texto para una mejor exhibición.

Espacio entre líneas

Espacio para informar la distancia entre las líneas del texto.

Referencia

La referencia es la posición del texto con respecto al cursor del ratón.

Justificación

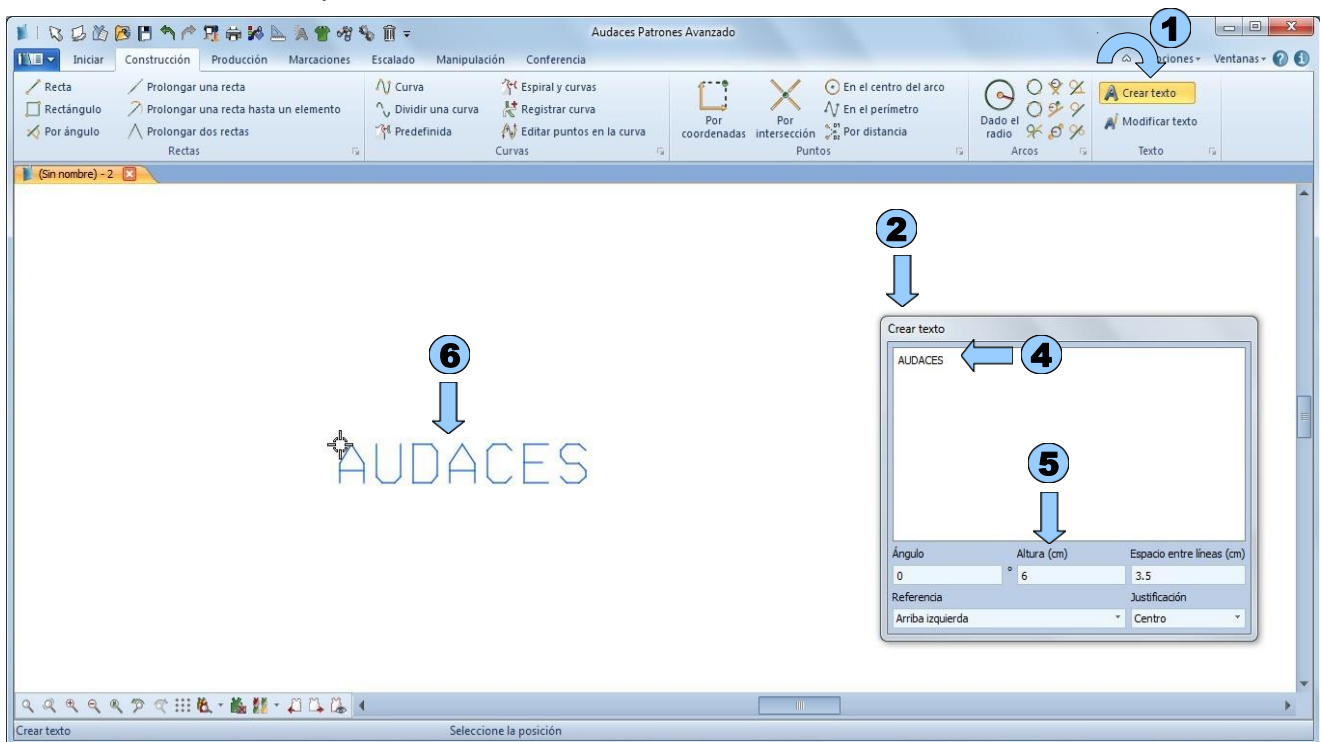
En la opción de justificación, se ofrecen tres formas de alinear el texto:

Izquierda - Justifica el texto alineado con el margen izquierdo;

Centro - Justifica el texto alineado en el centro;

Derecha - Justifica el texto alineado con el margen derecho.

1. Escriba el texto;
2. Configure sus medidas;
3. Ubique el texto con el ratón;
4. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar y con el botón derecho para cancelar.



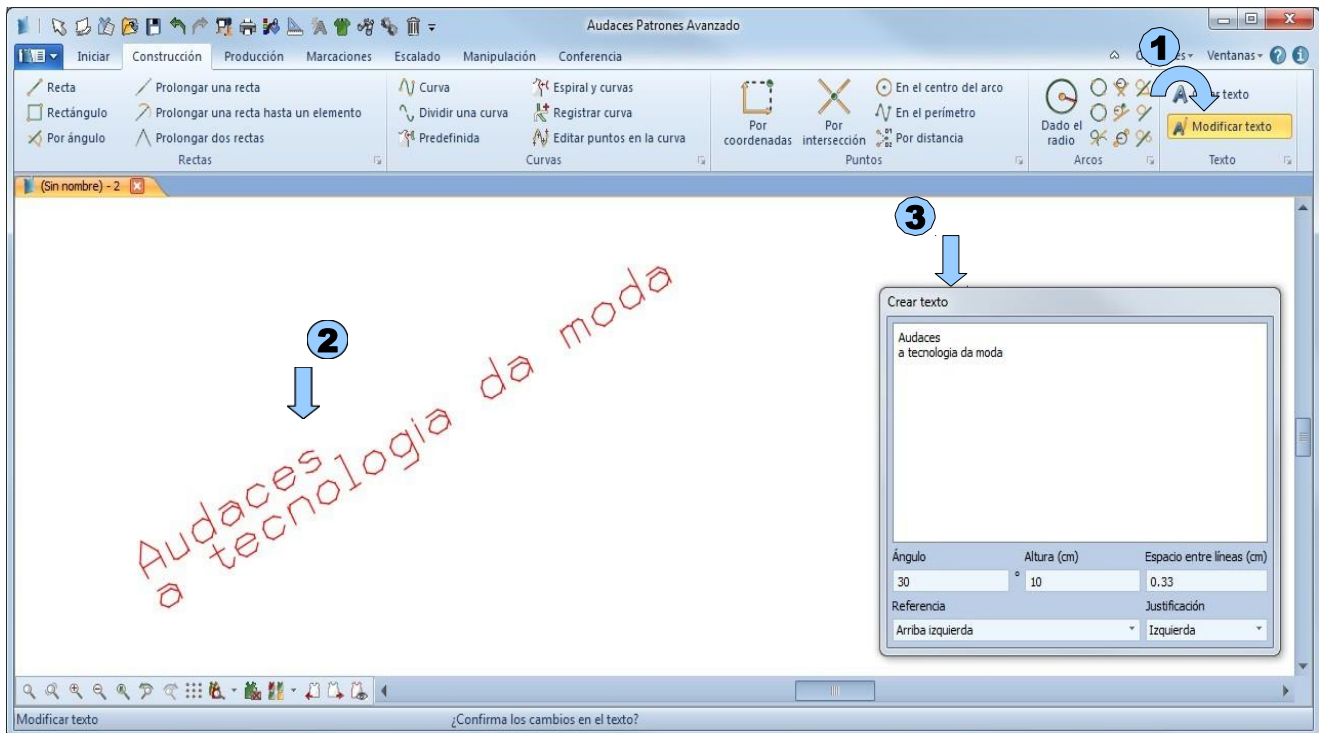
Editar texto

Después de introducir el texto, utilice la herramienta **Editar texto**, si necesita modificar su contenido.

La herramienta **Editar texto**, modifica el texto permitiendo elegir la posición y sus características.

1. Seleccione la herramienta **Editar texto**, pestaña **Construcción**;
2. Indique el texto a editar;

3. Edite el texto y sus configuraciones en la ventana **Crear texto**;
Observaciones: Las opciones de esta ventana son las mismas de la ventana **Crear texto**.
4. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar;
5. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.



2. Producción de Patrones

Esta parte del manual explica las herramientas para transformar elementos en patrones, su uso y forma de funcionamiento.

Con estas herramientas se pueden crear, transformar e introducir características en los patrones.

Vea a continuación los pasos básicos para la producción.

Extraer patrón

La herramienta **Extraer patrón** agiliza el proceso de creación de los patrones. Usando contornos cerrados e intersecciones de elementos, la herramienta extrae patrones de manera automática o manual. Extrae nuevos patrones, tanto de elementos trazados como también de patrones listos.

1. Seleccione la herramienta **Extraer patrón**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Componer contorno** con las siguientes opciones:

Modo

Lugar en el cual se selecciona cómo se extraerán los patrones: Automático o Manual.

Automático – Con esta opción seleccionada, el patrón se extraerá haciendo clic una vez. Indique uno de los elementos de la secuencia de elementos para formar el patrón.

Manual - El patrón se crea manualmente seleccionando cada elemento en la secuencia del patrón.

Buscar escalados

Al extraer un nuevo patrón, a partir de un patrón existente y escalado, se puede copiar la escala del patrón básico en el momento de la extracción del nuevo patrón. Se debe activar la opción **Buscar escalados**.

Buscar piquetes

Al extraer un nuevo patrón, a partir de un patrón existente, los piquetes y marcas introducidas como piquetes ya estarán listos. Para eso, la opción **Buscar piquetes** debe estar activada.

Buscar líneas auxiliares

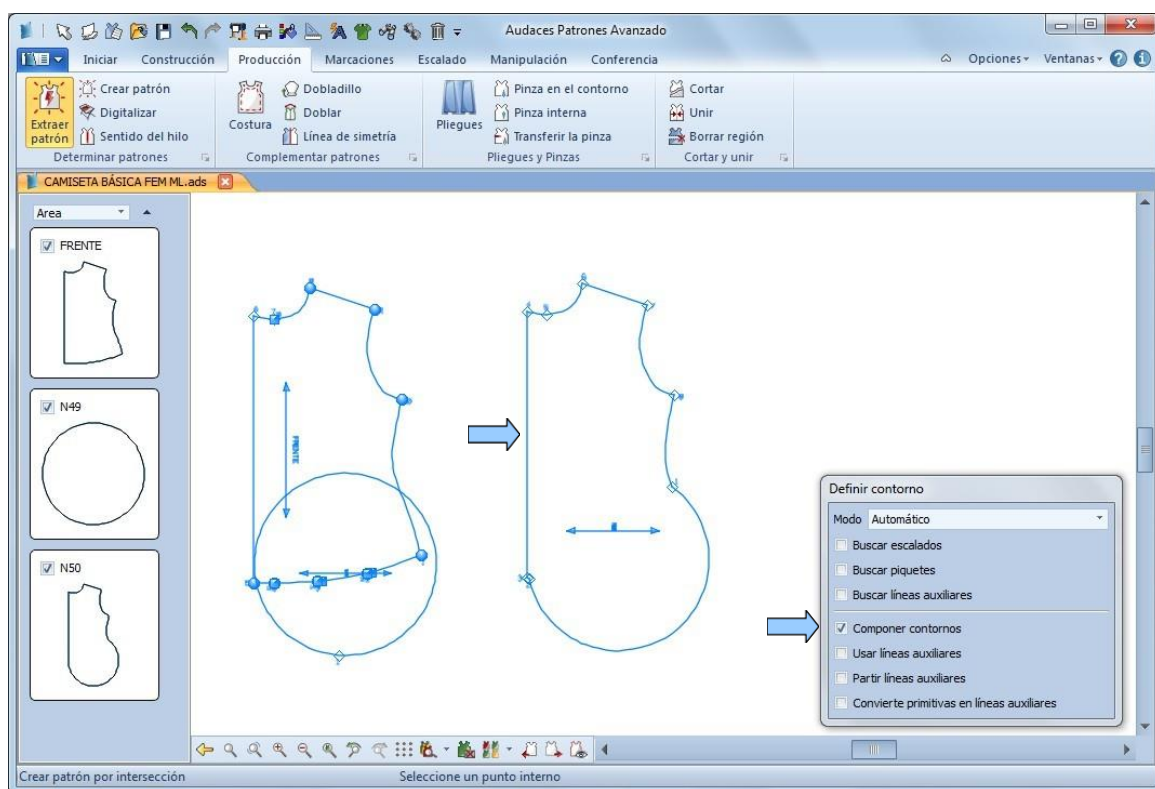
El principio de las líneas auxiliares es el mismo de los piquetes. Al extraer un nuevo

molde a partir de uno terminado, puede haber marcas como líneas auxiliares. Para extraer las líneas auxiliares con el nuevo patrón, la opción **Buscar líneas auxiliares** debe estar activada.

Componer contorno

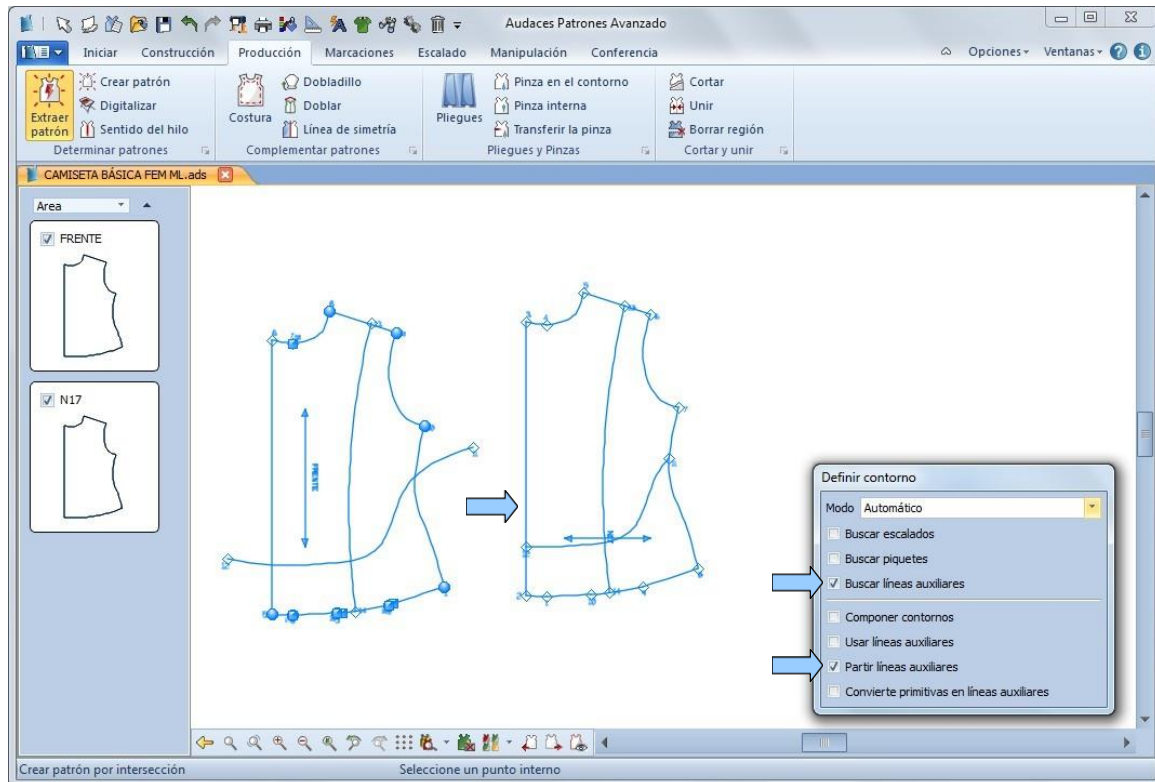
Se puede extraer más de un contorno de elementos para formar los patrones. La opción **Componer contorno**, permite que la herramienta identifique más de un contorno sobre el trazado o patrón, definiendo este nuevo molde a partir de la composición de los contornos seleccionados con el ratón.

Observación: Esta opción estará disponible solamente cuando la opción **Automático** esté activada.



Partir líneas auxiliares

Al activar **Partir líneas auxiliares**, extrae un nuevo patrón detectando solamente el segmento de la línea auxiliar que esté ubicado dentro de los contornos del patrón (si tiene líneas auxiliares en intersección con su contorno). Para que esta opción funcione correctamente, active **Buscar líneas auxiliares**.

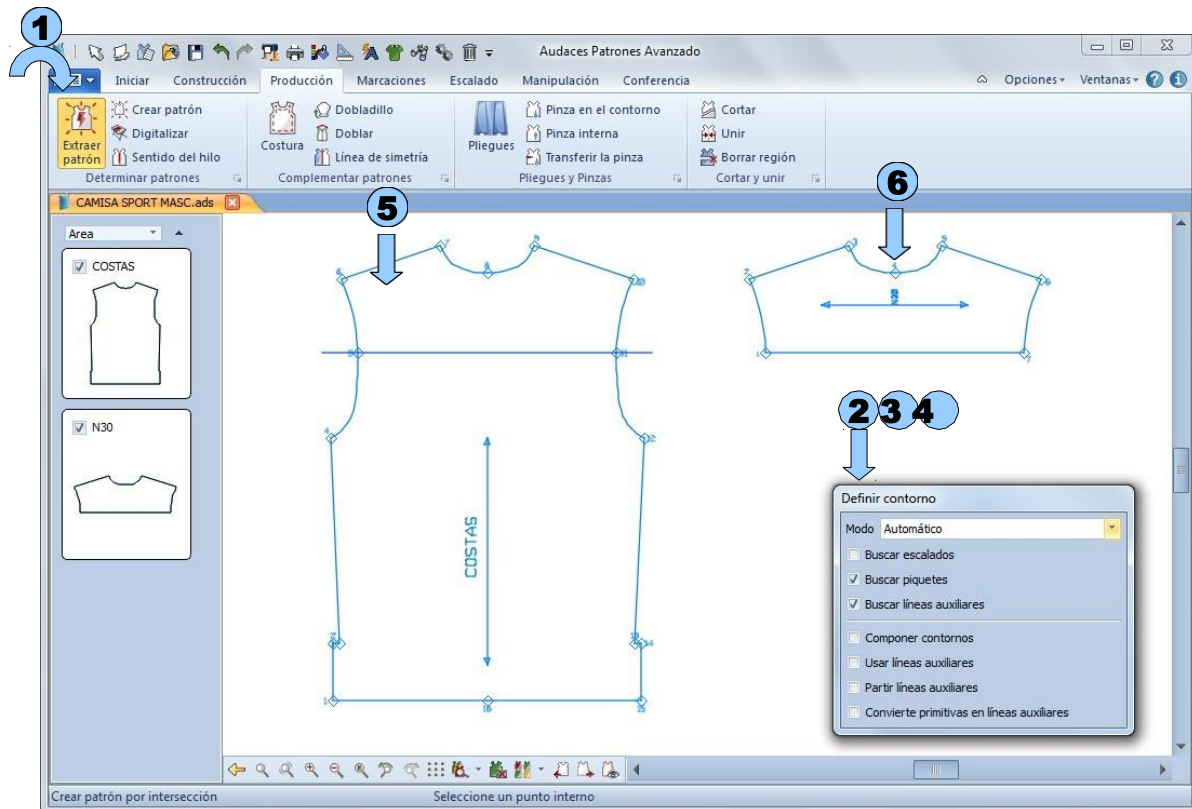


Convertir primitivas en líneas auxiliares

Cuando está activada, extrae un nuevo patrón, detectando y transformando elementos (rectas, curvas, etc.) en líneas auxiliares. Después de identificar el patrón se deben identificar los elementos que se añadirán como líneas auxiliares al nuevo patrón.

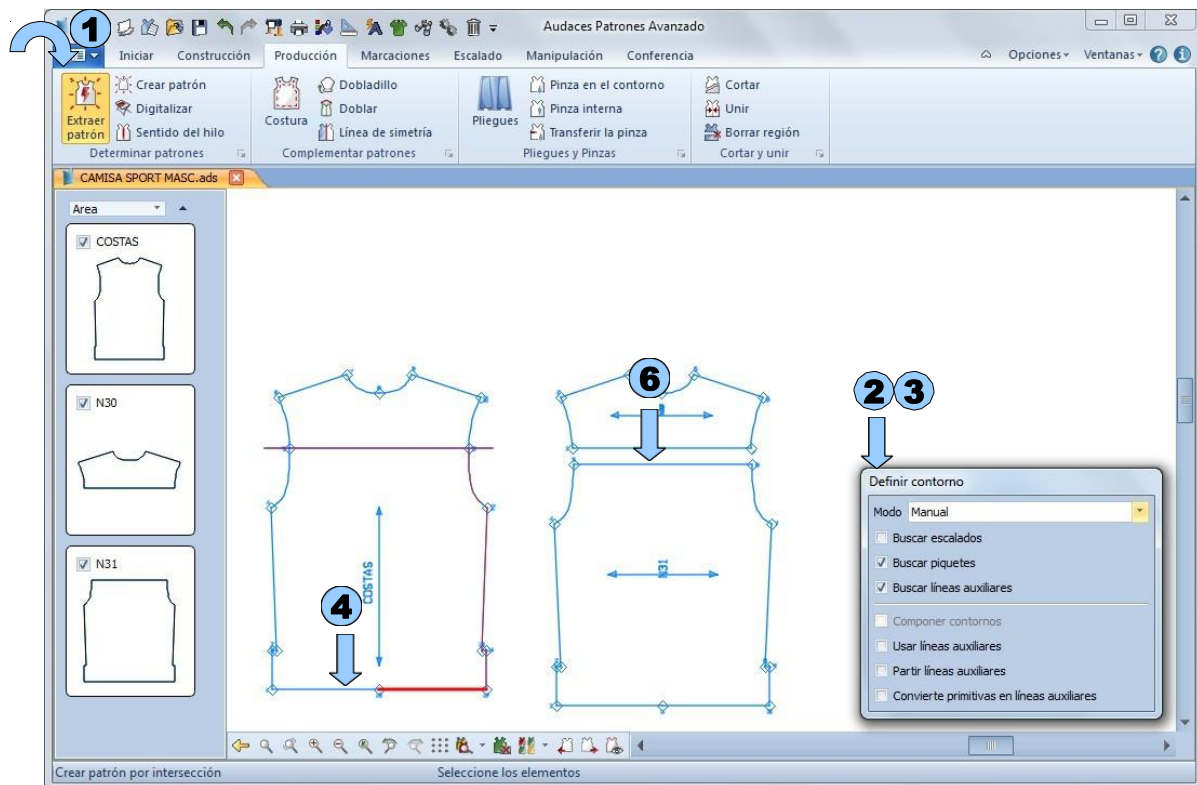
Modo automático

1. Seleccione la herramienta **Extraer Patrón**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Componer contorno** ;
3. Seleccione el **Modo Automático**;
4. Active las opciones que desea extraer, como por ejemplo: **Buscar piquetes y Buscar líneas auxiliares**;
5. Haga clic dentro de los objetos que formarán parte del contorno;
6. Ubique el patrón en el escritorio;
7. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar;
8. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.



Modo Manual

1. Seleccione la herramienta **Extraer Patrón**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Componer contorno**;
3. Seleccione el **Modo Manual**;
4. Haga clic en los elementos que componen el contorno del patrón;
5. Después de seleccionar el contorno completo, haga clic con el botón derecho del ratón para extraer el patrón;
6. Ubique el patrón en el escritorio;
7. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar;
8. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.



Crear patrón

La herramienta **Crear patrón** ofrece otra manera de extraer los patrones con bastante agilidad. Se pueden extraer patrones de manera automática y manual. Pero, esta herramienta detecta solamente el contorno que originará el patrón, sin añadir marcas. Si los elementos no están todos correctamente conectados, no se podrá crear un contorno cerrado para formar un patrón. Para que todos los elementos estén correctamente conectados, es fundamental utilizar el SNAP.

En la ventana **Componer contorno** se encuentran las siguientes opciones para crear los patrones:

Modo

Muestra las dos opciones de creación de los patrones disponibles:

Automático - El patrón se crea automáticamente al seleccionar solamente un elemento del contorno;

Manual - El patrón se crea manualmente, seleccionando todos los elementos del contorno del patrón, uno por uno, obligatoriamente en el sentido horario.

Modo automático

1. Seleccione la herramienta **Crear Patrón**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Componer contorno**;

3. Seleccione el **Modo Automático**;
4. Indique solamente un elemento del contorno;
5. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar;
6. Después de la operación, se abre la ventana **Propiedades de los patrones**, en la cual se pueden introducir las propiedades del nuevo patrón.

Modo Manual

1. Seleccione la herramienta **Crear o Editar**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Componer contorno**: Seleccione el **Modo Manual**;
3. Haga clic en todos los elementos que componen el contorno del patrón en el sentido horario;
4. Confirme con el botón izquierdo del ratón;
5. Observe que después de confirmar la operación, la ventana **Propiedades de los patrones** se abre, permitiendo introducir las propiedades del nuevo patrón.

Sentido del hilo

Introduce la marca del sentido del hilo en el patrón, definiendo el sentido en el que la prenda se colocará en la tela.

1. Seleccione la herramienta **Sentido del hilo**, pestaña **Producción**;
2. Observe que la ventana **Sentido del hilo** se abre, con las siguientes opciones de inserción del hilo en el patrón:

Modo

Define de qué manera se introducirá el hilo en el patrón.

Puntos del ratón – El sentido del hilo del patrón se define a partir de dos puntos indicados con el ratón;

Puntos del patrón - Ubica el sentido del hilo con respecto a 2 (dos) puntos de control, piquetes internos o de contorno del patrón indicado;

Por selección - Dirige el sentido del hilo con la ayuda de una recta (elemento) o hilo de un patrón definido;

Alinear patrón – Alinea el sentido del hilo, horizontalmente, en el escritorio, sin modificar su posición con respecto al patrón;

Horizontal - Dirige el sentido del hilo horizontalmente, con respecto al escritorio;

Vertical - Dirige el sentido del hilo verticalmente, con respecto al escritorio;

Ubicar Hilo - Dirige el lugar del hilo dentro del patrón.

Usar ángulo - Se define un valor en grados, para el ángulo del hilo.

Rotar patrón - Gira el patrón manteniendo el hilo en sentido horizontal con respecto al escritorio.

Costura

Con la herramienta **Costura** se pueden introducir costuras en todo el perímetro del patrón o en partes del mismo. También se puede introducir la terminación deseada para cada tipo de costura.

1. Seleccione la herramienta **Costura**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Costura**;
3. En la ventana **Costura** se encuentran las siguientes opciones:

Modo

Crear - Introduce el margen de costura en el patrón;

Quitar costura - Quita el margen de costura del molde;

Invertir costura - Invierte la línea de costura con el contorno del patrón;

Sugerencia: Para usar las opciones **Quitar costura** e **Invertir costura**, la opción

Mantener base debe estar activada al introducir la costura.

Mantener base

Al activarla, esta función mantiene el contorno del patrón con la proyección del margen de costura.

Costura

Distancia del margen de costura con respecto al patrón. Permite definir valores diferentes para cada parte del patrón.

Posición

Es el lugar en el que se introducirá la costura en el patrón:

Todo el patrón - Aplica automáticamente el margen de costura en todo el contorno del patrón.

Seleccionar - Aplica individualmente el margen de costura en cada segmento del patrón, permitiendo crear terminaciones para las puntas del patrón. Para poder usar este efecto, se debe indicar, como mínimo, 2 (dos) posiciones.

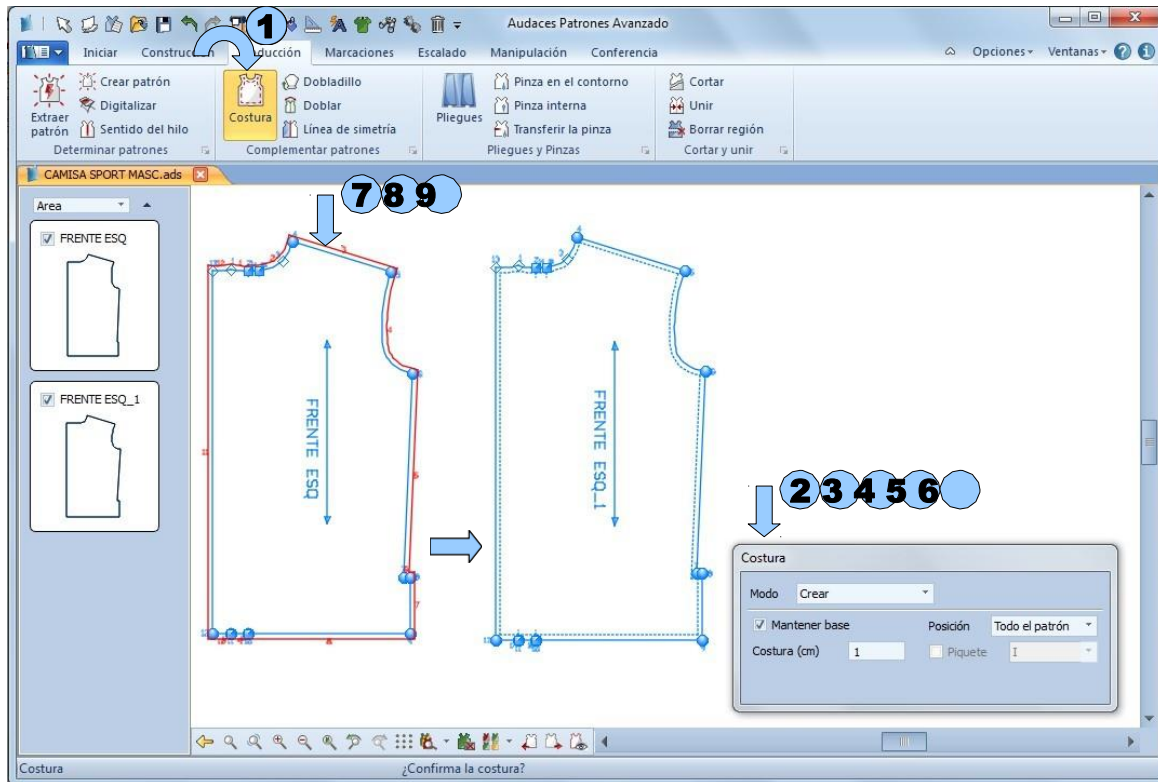
Piquete

Permite seleccionar, entre las opciones, el piquete que indicará la costura. Esta opción solamente se activa al indicar **Posición - Seleccionar**.

Posición - Todo el patrón

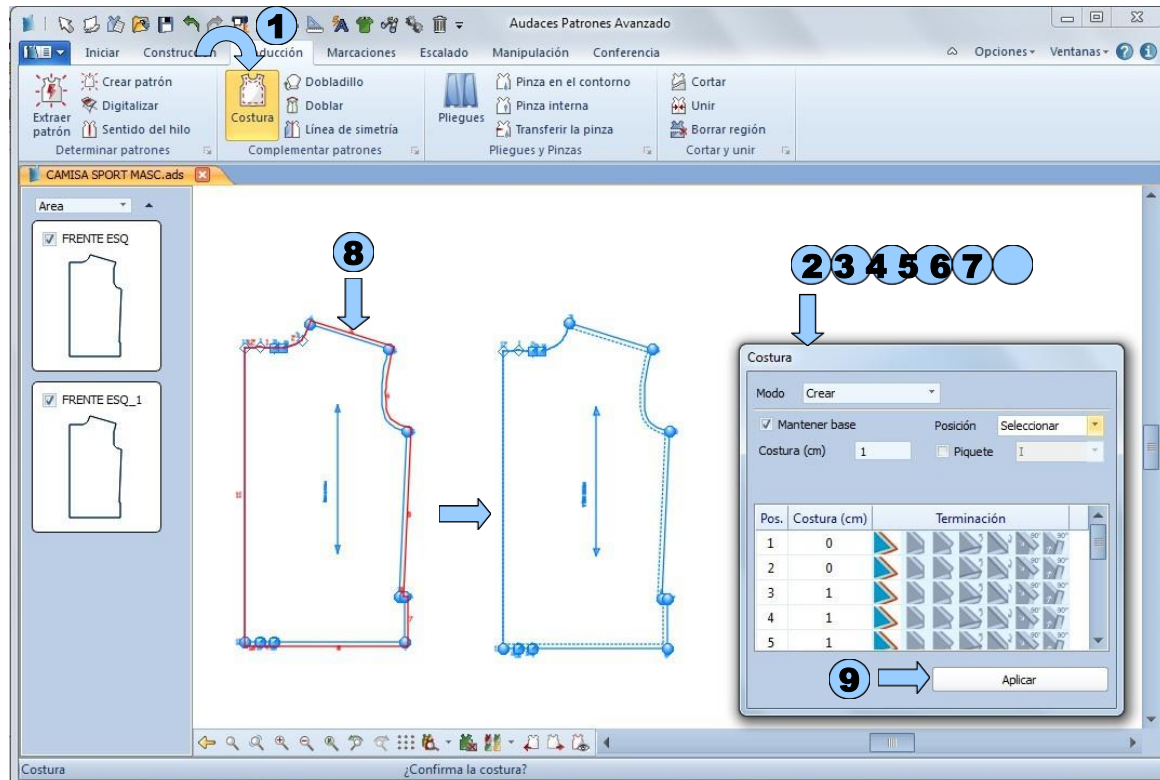
1. Seleccione la herramienta **Costura**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Costura**;
3. Seleccione el modo **Crear**;
4. Active **Mantener base**;
5. Seleccione, en Posición: **Todo el patrón**;
6. Defina el valor de la costura;
7. Indique el patrón;

8. Confirme el patrón;
9. Confirme la costura con el botón izquierdo del ratón;
10. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.



Posición - Seleccionar

1. Seleccione la herramienta **Costura**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Costura**;
3. Seleccione **modo Crear**;
4. Seleccione, en Posición: **Seleccionar**;
5. Defina el valor de la costura;
6. Seleccione el tipo de piquete;
7. Seleccione la **Terminación**. Al indicar el patrón con la opción **Seleccionar** activada, se añade a la ventana **Costura** una lista de opciones de terminaciones para los extremos de las costuras;
8. Indique, en el patrón, los puntos que recibirán la costura;
9. Haga clic en **Aplicar**;
10. Confirme la costura con el botón izquierdo del ratón;
11. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.



Dobladillo

El dobladillo se añade a los patrones con función de terminación en determinadas prendas. Con esta herramienta se determinan sus medidas. Ésta también se llama barra.

1. Seleccione la herramienta **Dobladillo**, pestaña **Producción**;
2. Observe que se abre la ventana **Dobladillo** con las siguientes opciones:

Cantidad de dobleces

En esta opción se introduce la cantidad de dobleces que se necesitarán para hacer el dobladillo.

Ancho

Determina el ancho de cada doblez del dobladillo.

Ancho 2

Introducir el segundo ancho del dobladillo implica dejarlo con diferencia de medida en los extremos del mismo perímetro de dobladillo.

Piquete

Permite seleccionar el tipo de piquete que se usará para indicar los dobleces.

3. Indique la cantidad de dobleces del dobladillo;
4. Indique el valor del ancho del dobladillo;
5. Active la opción **Piquete** y elija el tipo de piquete;
6. Indique el comienzo del dobladillo;
7. Indique el final del dobladillo;
8. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para confirmar;
9. Haga clic con el botón derecho del ratón para cancelar la herramienta.

Sugerencia: Al activar la opción **Ancho 2**, la opción **Ancho** se llamará **Ancho 1** para indicar el ancho del primer extremo del dobladillo, así como el Ancho 2 indicará el segundo extremo del dobladillo.

