

Find: Search

	Nombre
1	@Talledeespalda
2	@recorridodesisa
3	@anchodepecho
4	@altodepecho
5	@Anchodeespalda
6	@contornodecuello
7	@Bajadadeescotedeespalda
8	@bajadadehombro
9	@Contornodebusto



VALLentina

Saludos a tod@s

Ésta traducción-manual surgió como consecuencia de un cruce de caminos entre Ana García Angulo, Elisabeth Lorenzi y MediaLab Prado, que me colocó junto a la Escuela de Artediez justo en la encrucijada. El motor de todo fué el programa de patronaje Valentina y los programas de software libre.

Siempre he compartido la filosofía del opensource y he intentado inculcarla en mis alumnos, así que como estaba dando clases de diseño asistido por ordenador a los alumnos de modelismo de indumentaria de 2º curso, la oportunidad era fabulosa para colaborar en el proyecto.

Por un lado la posibilidad de testear el programa, y por otro el dejar atrás el lastre de programas pirateados de difícil adquisición para estudiantes.

Durante una parte del curso estuvimos trabajando con Valentina, hicimos dos patrones base: una falda y un cuerpo, conseguimos llevar a cabo con éxito el proyecto. No utilizamos todas las herramientas y yo me comprometí a terminar el trabajo. Hay muchas cosas que se han quedado en el tintero, sobre todo aplicaciones concretas de las herramientas en patrones. Hay que tener en cuenta que no soy especialista en patronaje y muchas cosas se me escapan. Tampoco soy especialista en los trabajos colaborativos pero espero que quién tenga más conocimiento en patronaje pueda añadir ejemplos más coherentes con la profesión.

Gracias a Susan Spencer y a todos los que habeís trabajado en el proyecto Valentina.

Begoña López Mossi



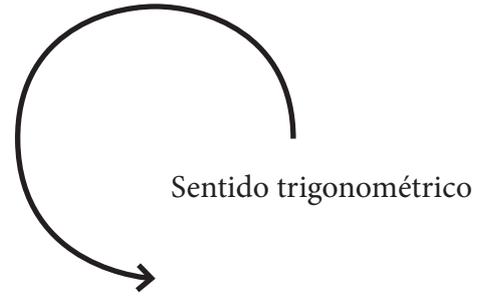
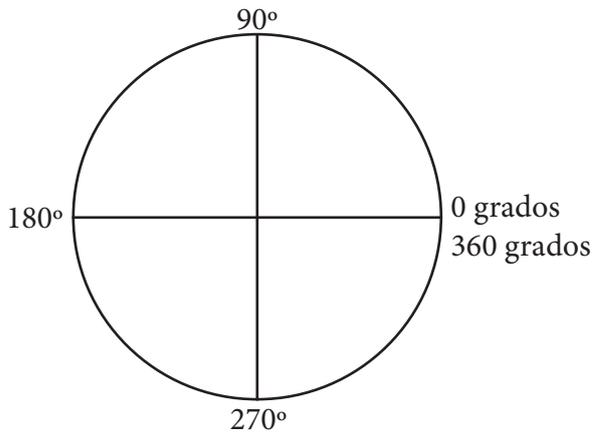
INDICE

0	Ayudas	2
1	Preferencias	3
2	Crear un nuevo documento	4
3	Medidas base de datos	5
4	Dibujar el patrón	12
4.1	INTERFACE	12
	 HERRAMIENTAS DE FÁCIL ACCESO	13
	 HERRAMIENTAS DE DIBUJO	14
	 PUNTO	14
	 LINEA	26
	 CURVA	28
	 ARCO	33
	 DETALLE	43
	 DISEÑO	48
	 OPCIONES DE HERRAMIENTA	56
	 MESA DE TRABAJO	57
	BARRA DE INFORMACIÓN	57

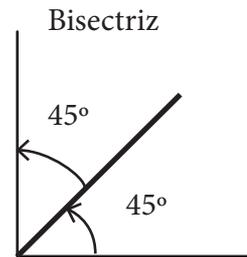
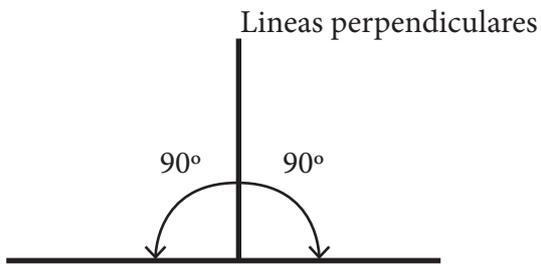


Ayudas

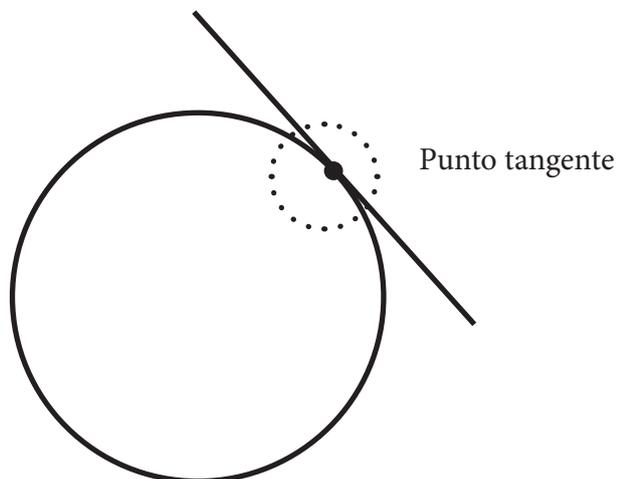
ÁNGULOS



RECTAS

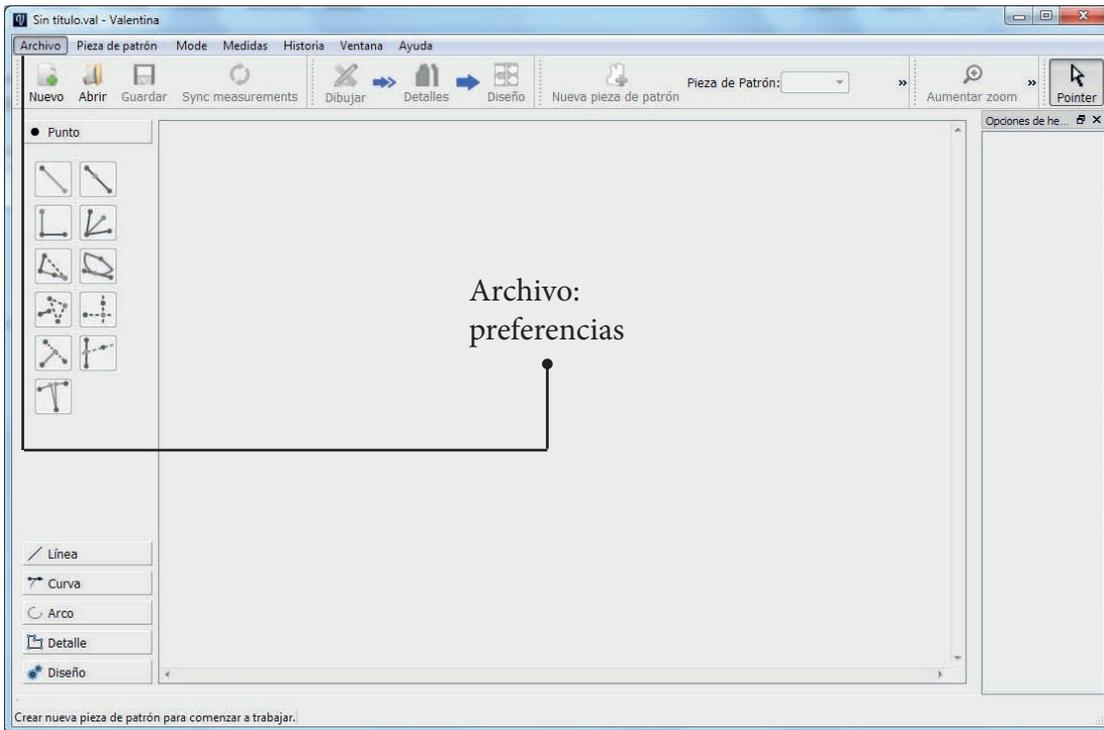


TANGENTE



1

Preferencias



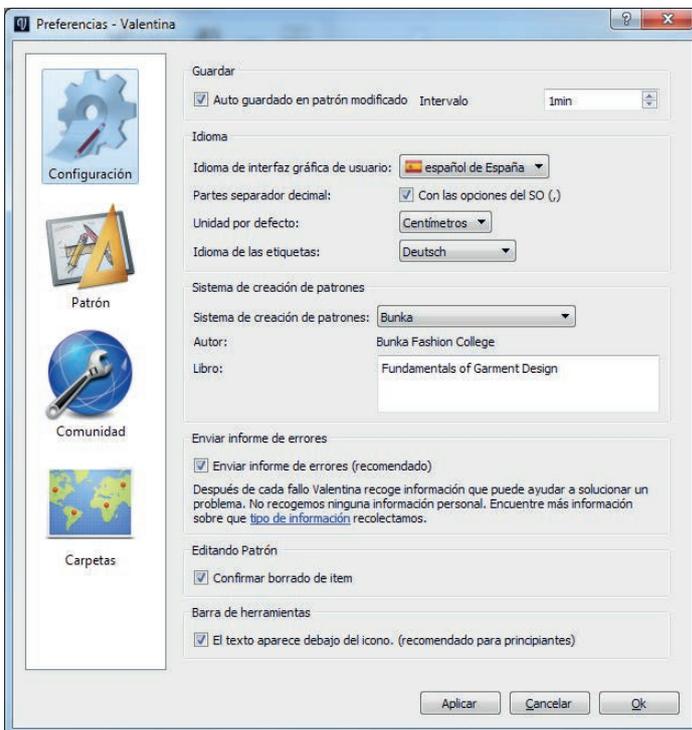
Configuración (lo más básico)

Autoguardado

Idioma

Unidades

Sistema de creación de patrones (un botón de posibilidades)



Comunidad

Para relacionarte con la comunidad que desarrolla y usa el programa

Patrón

Nombre de usuario

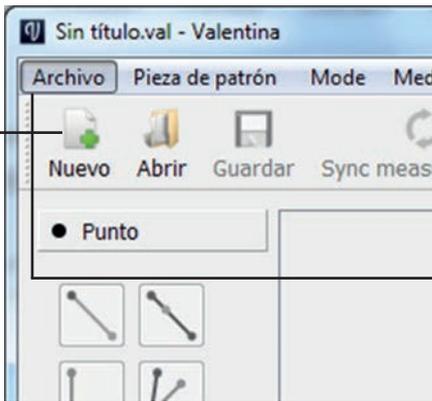
Deshacer (cuantos pasos hacia atrás quieres tener)

Carpetas

Carpetas por defecto donde van a ir los ficheros (puedes cambiarlas si quieres)

2

Crear un nuevo documento



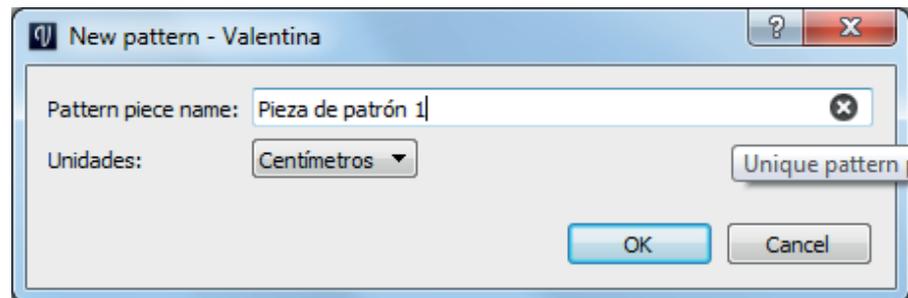
Archivo:

Nuevo documento, abre una nueva ventana de Valentina. El fichero tendrá un formato con extensión VAL. Por ejemplo: patrón base cuerpo.val

También podemos emplear el icono de nuevo

Se guardará por defecto en la carpeta que hallas especificado en Preferencias.

Es recomendable guardar con frecuencia.



Nueva pieza de patrón, por ejemplo espalda. Tendrás que crear pieza nueva por cada parte del patrón

En ésta ventana le das nombre a la pieza y apareceran las unidades que has elegido en Preferencias.

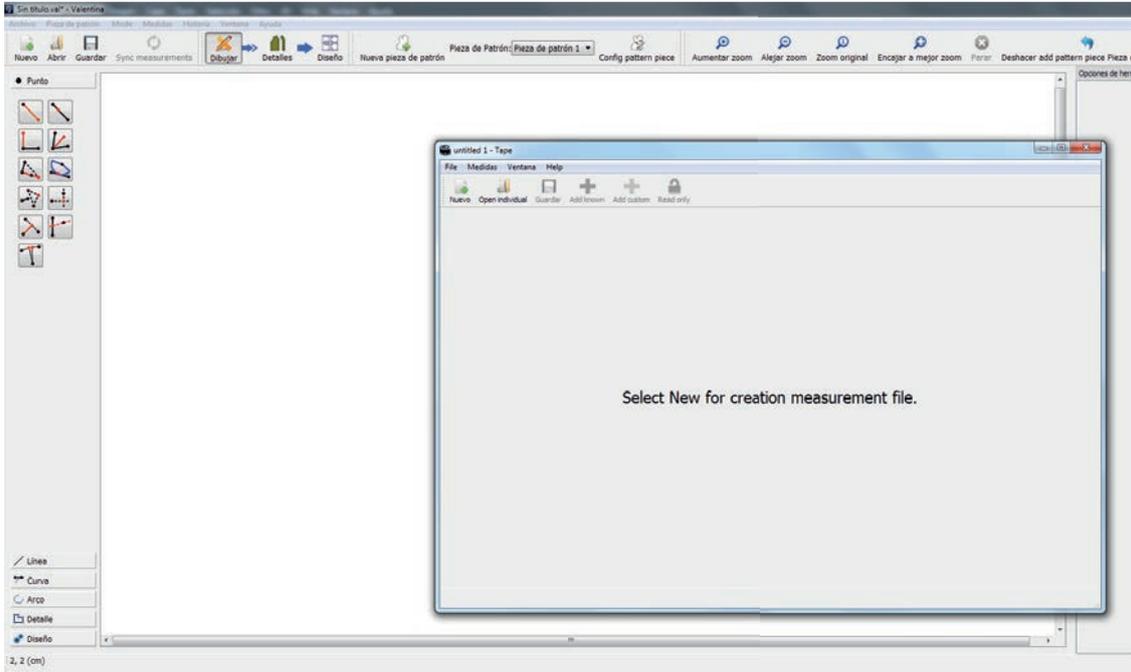
También podemos emplear el icono de nueva pieza de patrón

3

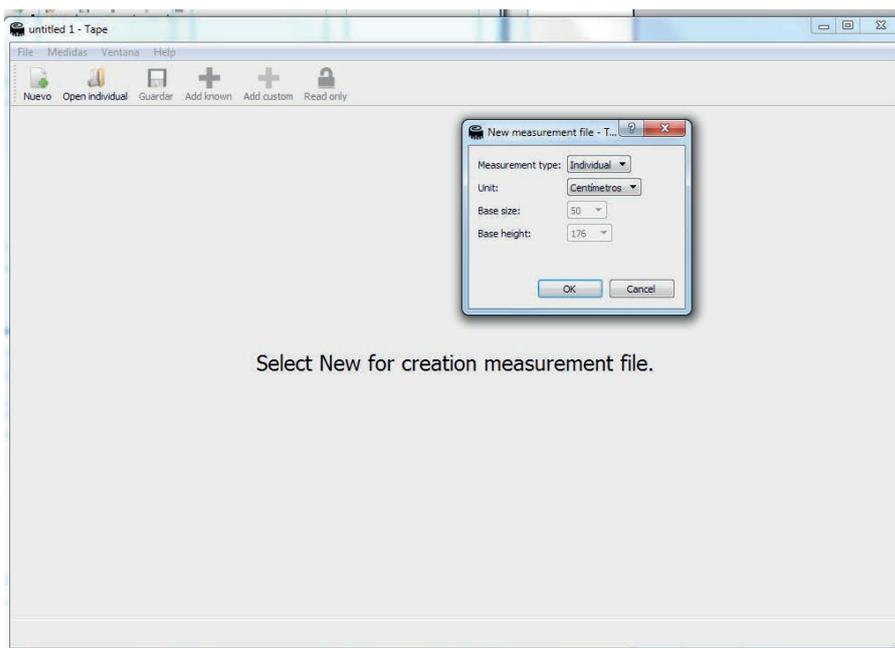
Medidas base de datos

Cuando creas un nuevo fichero en la **layout** de dibujo lo primero que tienes que hacer es ir al **menú de Medidas y Create/Edit**. De esta manera generarás una base de datos con las medidas y las fórmulas para dibujar el patrón.

Cuando trabajamos en documento que ya hemos empezado tendremos que cargar las medidas load individual.



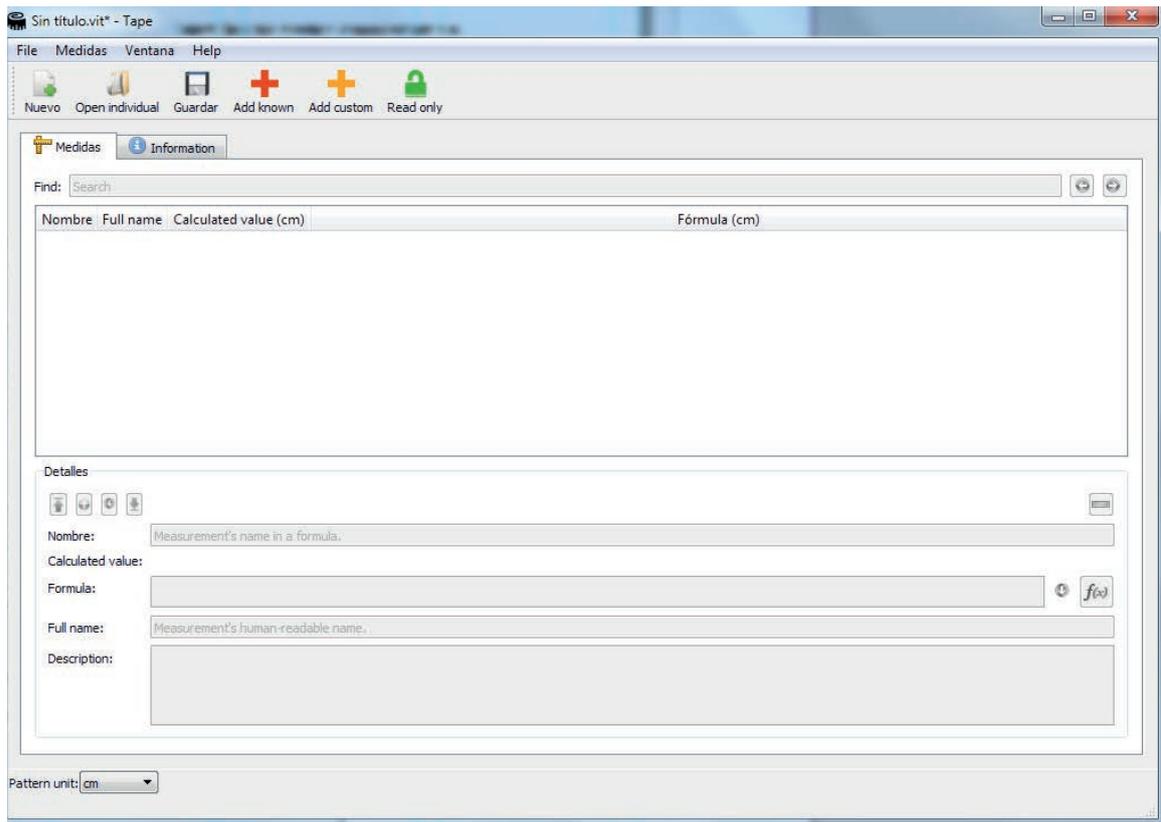
Clicleas sobre el icono de nuevo y en la ventana que aparecerá seleccionas tipo de medida **individual** y las unidades con las que vas a trabajar, por ejemplo **centímetros**



Una vez que has seleccionado el tipo de medida y las unidades, entramos en la ventana de datos. Hay dos iconos con el signo de más:

Add Known (cruz roja): abre una ventana donde aparecen todas las medidas que se pueden tomar de una persona.

Add custom (cruz naranja): para poner las medidas que consideremos sin tener en cuentas ningún sistema, solo lo que nosotros queramos.

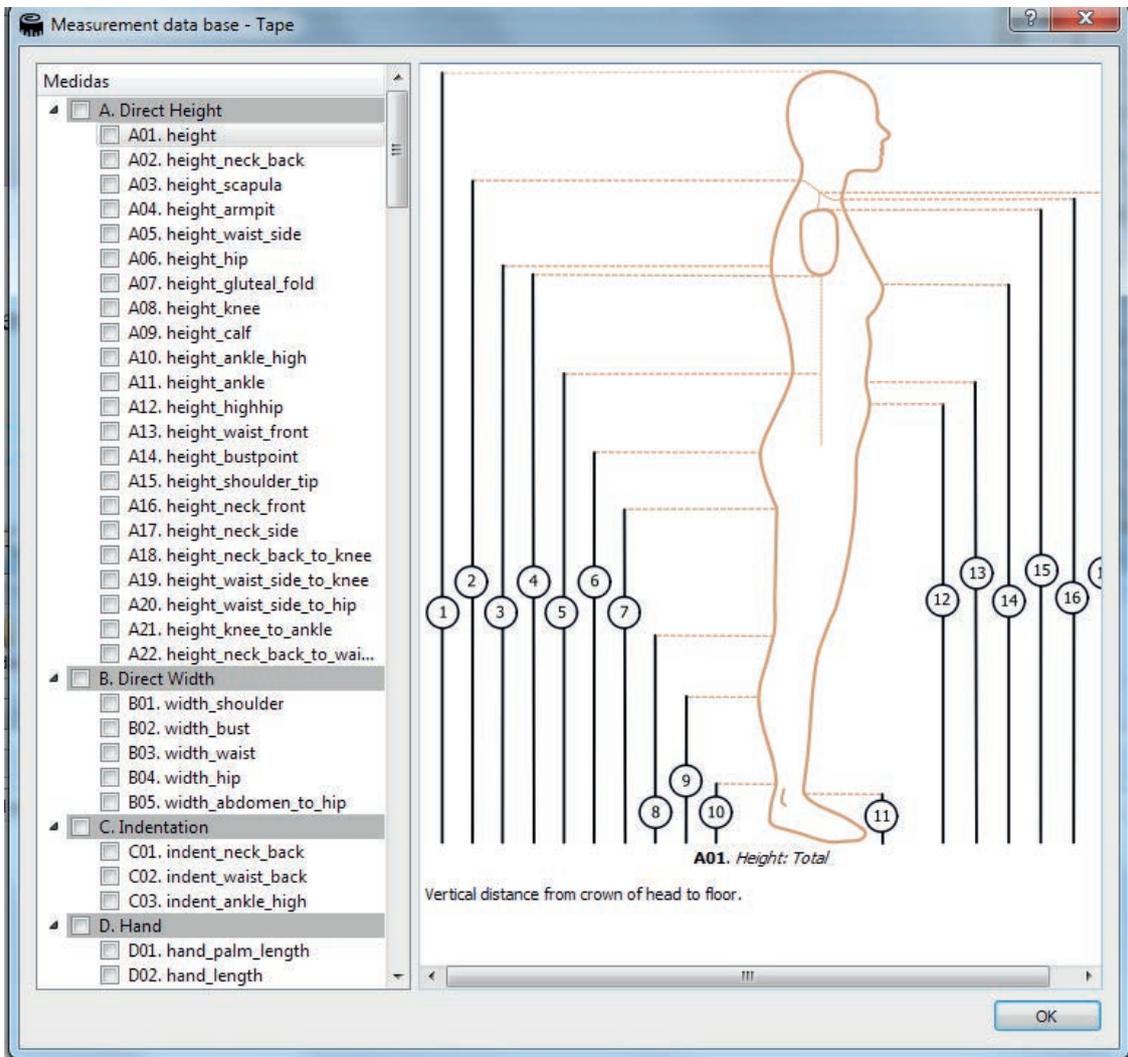


Add Known (cruz roja)

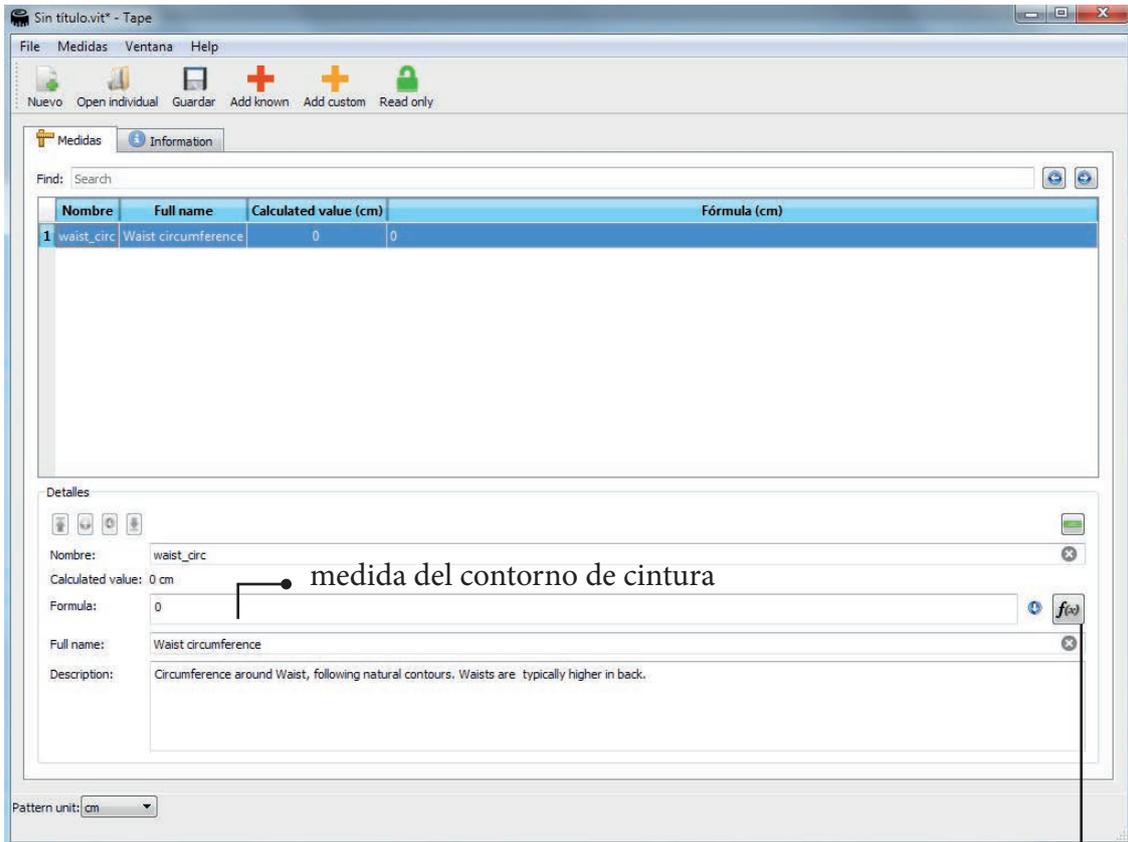
Están agrupadas por bloques que se usan para coger medidas: altura, anchura, etc.. Cada bloque se despliega en las distintas partes que se pueden medir en ese bloque: altura de la cintura al suelo, altura desde el cuello, etc.

Hay un estupendo gráfico explicativo de cada una de las partes del cuerpo que puedes medir, cambiará según lo que selecciones (no hay que olvidar que están metidos distintos sistemas de medidas).

Para seleccionar hay que marcar la casilla de verificación (cuadrado a la izquierda del nombre) y luego clicar en OK

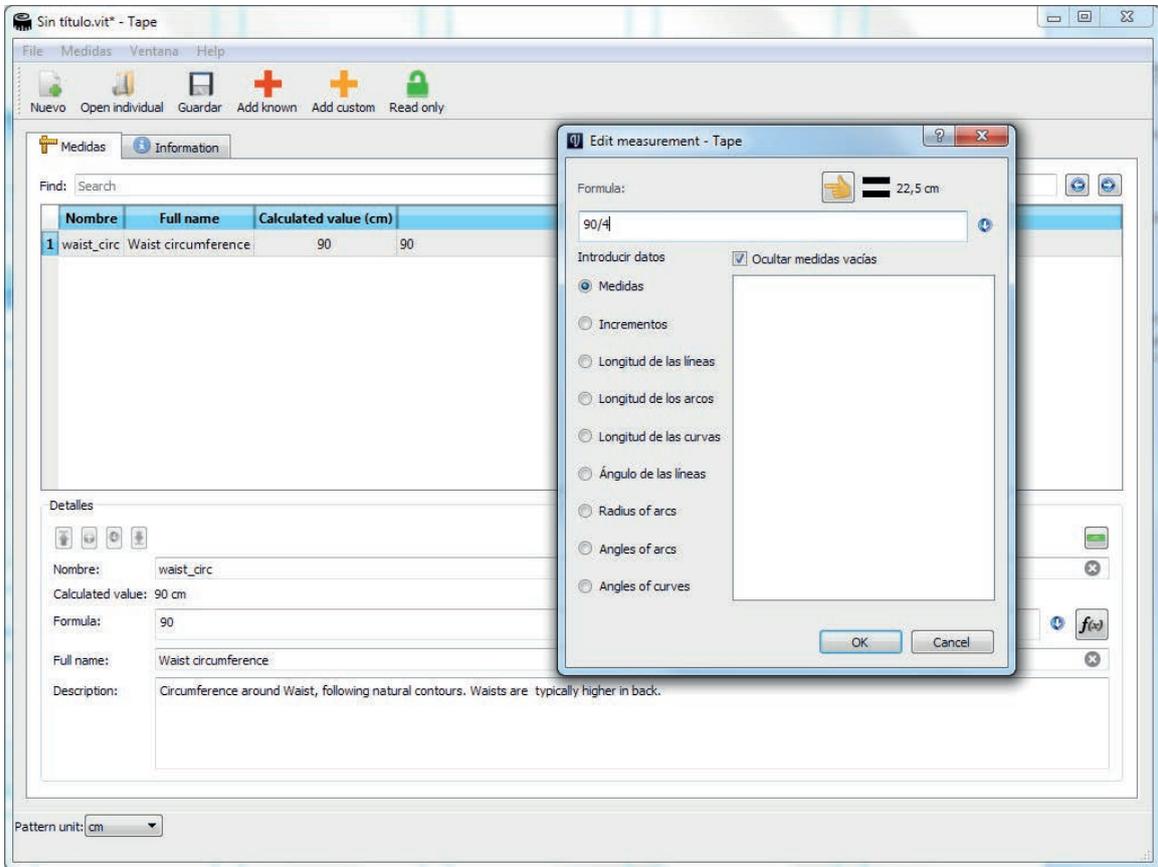


Aparecera en una fila la medida que vas a tomar. En la parte de abajo de la ventana te permite: eliminar la fila (icono verde de menos), cambiar nombre (abreviado), meter el valor de la medida (ya sea en cantidad fija o usando una formula, el nombre entero y la descripción de esos datos que estas generando.



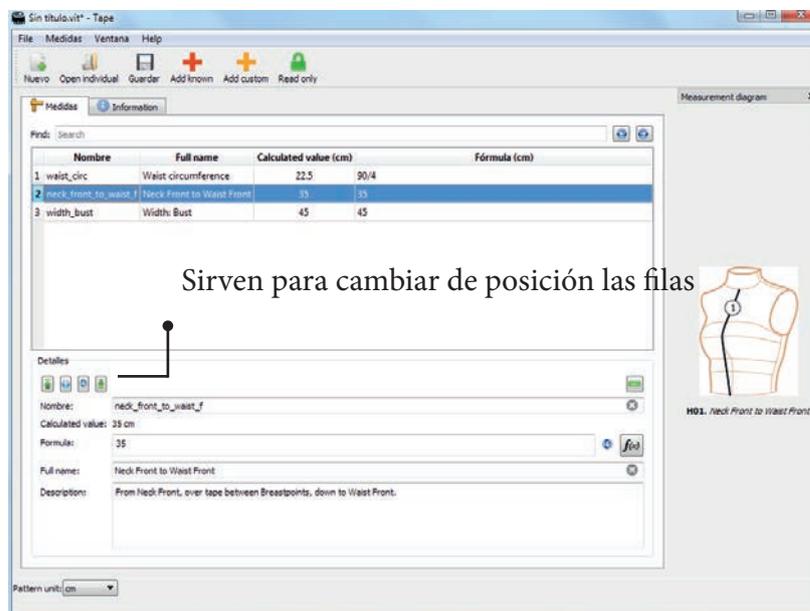
Icono de fórmula: para meter una medida con fórmula

Si quisieramos meter una medida con formula, clicleamos en el icono de fórmula y metemos la formula que vayamos a usar para hacer el patrón, por ejemplo contorno de cintura dividido entre 4, OK y seguimos.



Vamos añadiendo medidas y se van añadiendo filas. Si usamos medidas conocidas y quisieramos ver el gráfico de cada una de las medidas en el menú **Medidas Measurement-diagram**.

En la parte de abajo de la ventana, en Detalles, hay unas flechas hacia arriba y hacia abajo que sirven para cambiar de colocación las filas. Ésto es muy útil, ya que puede que usemos algunas medidas en base a otras que ya hemos tomado.



Fijaros en la parte remarcada de la ventana de medidas. La bajada de escote de la espalda es: contorno de cuello dividido entre 6 y todo dividido entre 3. Como veis estamos usando una medida que hemos colocado antes. Está en la fila nº 6, si estuviera en la fila 8 no podríamos emplearla en la fórmula, es decir, que solo podemos emplear medidas que esten en filas superiores. Con las flechas arriba y abajo cambiamos la posición de las filas. Si observáis en la ventana detenidamente, os dareis cuenta que todas las medidas empiezan con el caracter @, ésto quiere decir que son medidas personalizadas **Add custom (cruz naranja)**

	Nombre	Full name	Calculated value (cm)	Fórmula (cm)
1	@Talledeespalda	Talle de espalda	42	42
2	@recorridodesisa	recorrido de sisa	35,33	35,33
3	@anchodepecho	ancho de pecho	46	46
4	@altodepecho	alto de pecho	25	25
5	@Anchodeespalda	Ancho de espalda	40	40
6	@contornodecuello	contorno de cuello	36	36
7	@Bajadadeescotedeespalda	Bajada de escote de espalda	2	(@contornodecuello/6)/3
8	@bajadadehombro	Bajada de hombro	5	5
9	@Contornodebusto	Contorno de busto	88	88
10	@Contornodecintura	Contorno de cintura	68	68
11	@profundidaddepinzatalleespalda	profundidad de pinza talla espalda	2.5	(@Contornodebusto-@Contornodecintura)/8

Detalles

Nombre: Talledeespalda

Calculated value: 42 cm

Formula: 42

Full name: Talle de espalda

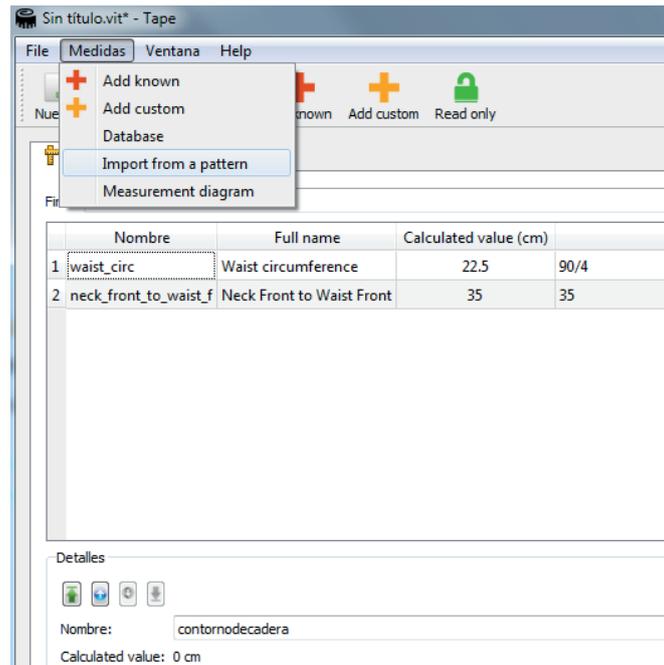
Description: talla 42

Pattern unit: cm

Add custom (cruz naranja)

Medidas personalizadas, llevarán una arroba @ delante, serán medidas que no se han sacado de los sistemas de medidas del programa, y son las que nosotros consideremos.

Se pueden traer medidas de otros patrones. En el menú **Medidas Import from a pattern**



Es muy importante guardar con frecuencia, pero sobre todo:

GUARDAR el fichero de medidas y cargar LOAD el fichero de medidas cuando abramos un fichero de dibujo

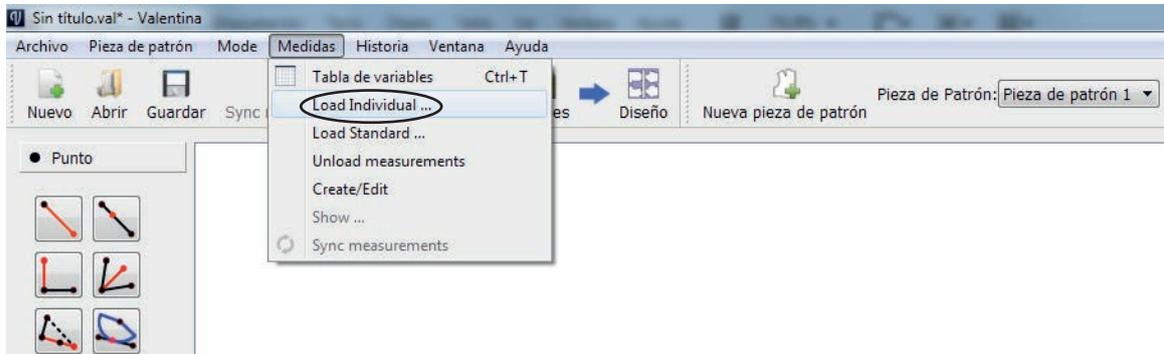
Recordar que los patrones van unidos a unas medidas, así es que cada patrón son dos ficheros



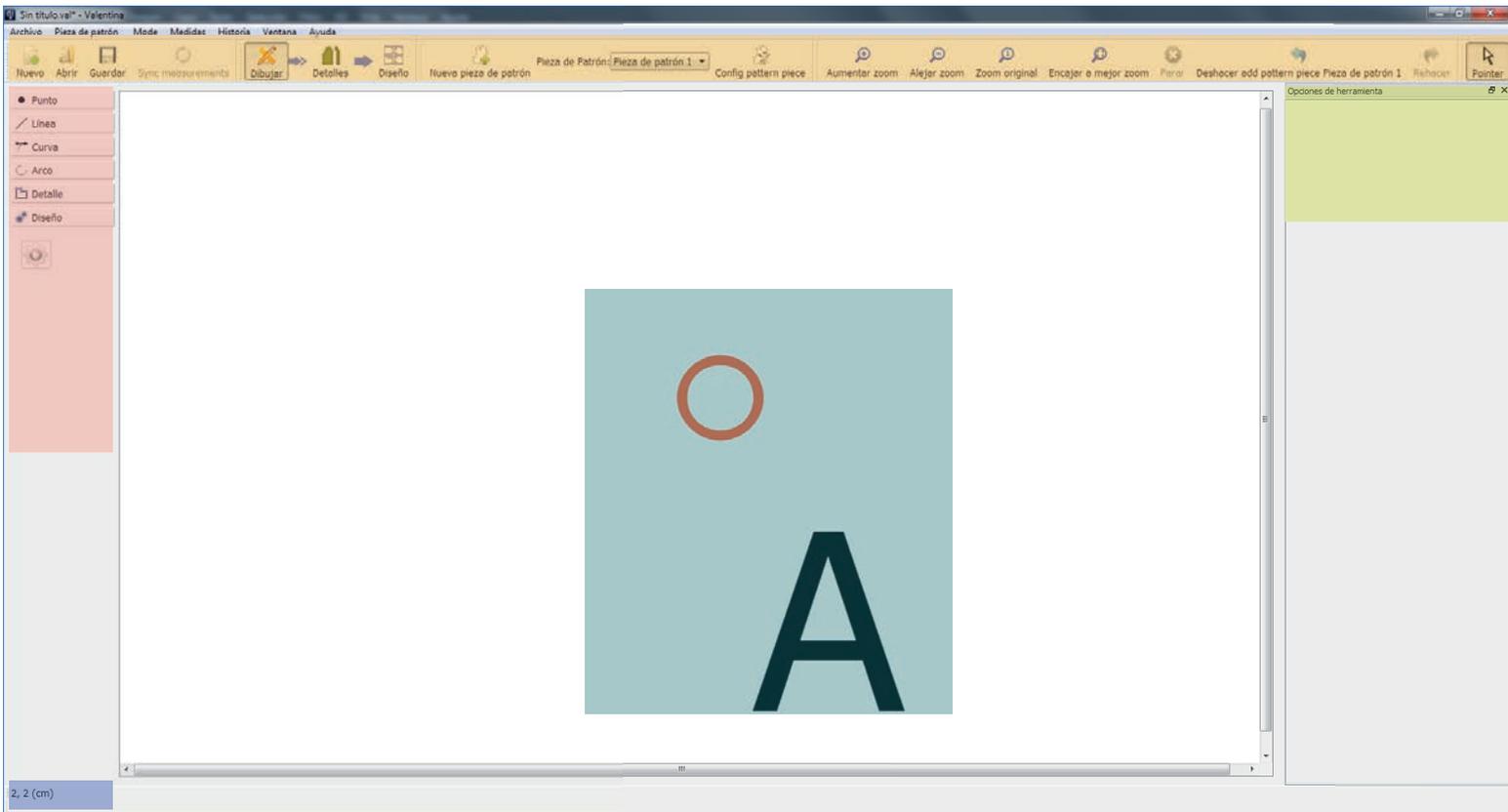
4

Dibujar el patrón

Una vez que hemos guardado las medidas, para empezar a dibujar con ellas tenemos que cargarlas en el dibujo y ya estamos listos para empezar a dibujar el patrón.



4.1 INTERFACE



 Herramientas de fácil acceso

 Herramientas de dibujo

 Opciones de herramienta

 Mesa de trabajo

 Barra de información

HERRAMIENTAS DE FÁCIL ACCESO



Como en todos los programas, además del menú desplegable, tenemos otro menú, normalmente formado de iconos, más accesible. Las herramientas de éste menú también te las encuentras en el menú desplegable.

Son bloques de herramientas que se pueden mover si pinchas y arrastras en la rayita punteada a la izquierda del bloque.



└─● Raya punteada para mover el bloque

Recomendable guardar con frecuencia

Sync measurement: no he trabajado con ésta herramienta



En éste grupo están los tres capas o *Layouts* con los que se trabaja en la mesa de patronaje:

Layout de dibujo: donde se dibuja el patrón

Layout de detalle: define el dobladillo o jareta, también se unen piezas de patrón

Layout de diseño: composición de las piezas en la tela *marcada*. Esta capa de programa no está muy desarrollada. La colocación es un poco “prueba y acertarás algún día”. Es recomendable guardarlo como un fichero svg y recolocararlo en el programa vectorial Inkscape (también de software libre).

Positivo de ésta layout es que puedes guardar la marcada como pdf en piezas de A4 y luego montarlo



En el dibujo podemos tener las piezas que consideremos. Cada vez que creamos una nueva pieza, aparecerá un nuevo punto de inicio. No se puede trabajar en varias piezas al mismo tiempo, solo de una a una y la seleccionamos en el desplegable de pieza de patrón



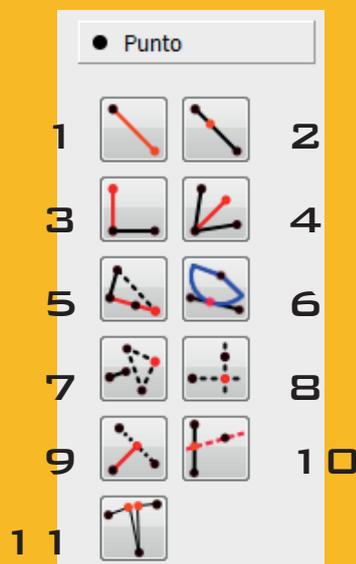
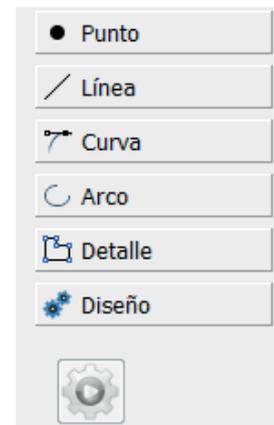
Las herramientas de zoom no son tan versátiles como en otros programas, digamos que son muy básicas. No podemos desplazarnos por la ventana, lo mejor es encajar a mejor zoom para ver en toda su totalidad las piezas, acercarse o alejarse y encuadrar con las barras de scroll para desplazarte por la ventana



Sirve para seleccionar puntos. A diferencia de lo que solemos estar acostumbrados, **Valentina no tiene herramientas de transformación (mover, girar, escalar)**, por tanto, los puntos tienen una posición fija derivada de la forma en que hemos hallado el punto y de las medidas que hallamos puesto. Ésto es muy interesante para la base de datos pero para dibujar no es muy eficaz. El único punto que puedes mover es el primero, del cual parten los demás puntos del patrón

HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Aquí podemos encontrar todas las herramientas de dibujo: Punto, Línea, Curva, Arco. También las herramientas para hacer dobladillos y unir piezas: Detalle, y por último, la herramienta de preparación para la marcada: Diseño. Estas dos últimas relacionadas con los módulos (layouts) de Detalle y Diseño.



PUNTO

Esta herramienta es la que más vamos a usar. Los iconos son muy descriptivos, los puntos negros son de los que partimos y el punto rojo es al que llegamos

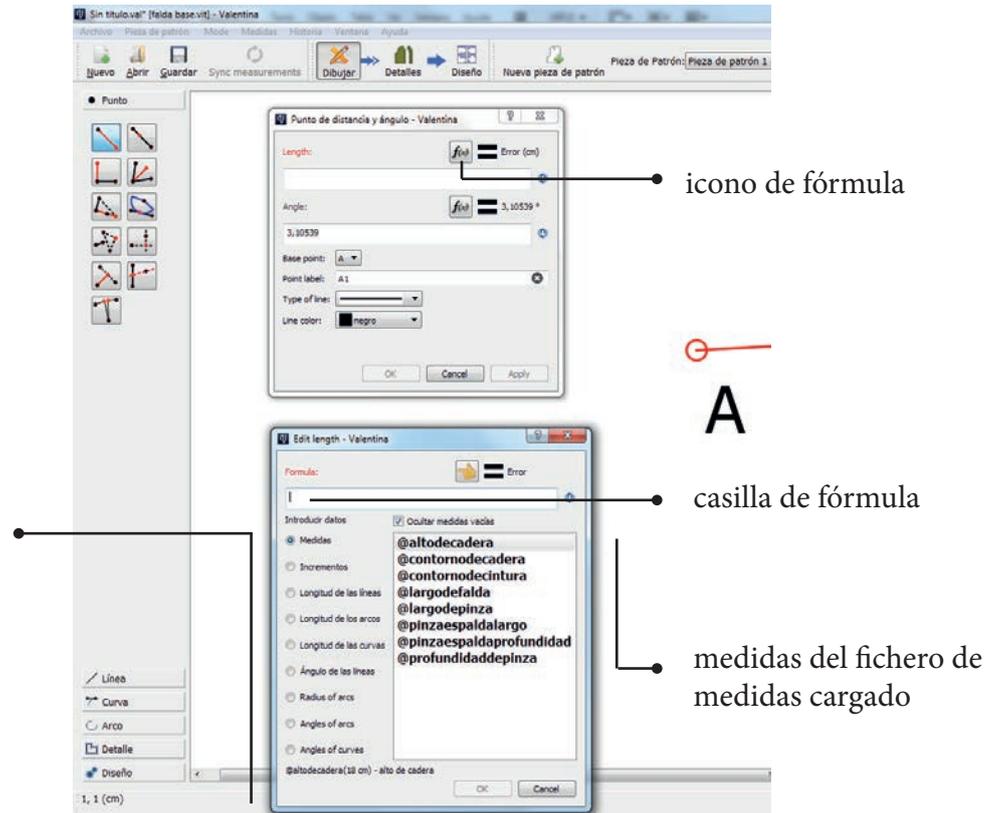
1 **Punto de distancia y ángulo.** Como su nombre indica tienes que dar una longitud o fórmula y un ángulo.

Importante mirar siempre que se vaya a utilizar una herramienta la barra de información (abajo a la izquierda). La barra de información de va diciendo lo que tienes que hacer

Pinchamos el punto del cual queremos partir y arrastramos en la dirección aproximada, soltamos. Aparece una ventana donde ponemos una longitud, o empleamos una fórmula. Ésta opción nos permite usar las fórmulas del fichero de medidas y longitudes varias que estén en el dibujo, así como operar con ellas si es necesario. Decidimos el ángulo, la letra que vamos a poner, tipo de línea (continua, discontinua, etc.), y color de línea.

Diferentes datos a los que puedes acudir. En el ejemplo están las medidas del fichero de medidas que he generado 1º y después he cargado en el dibujo para emplearlas. También puedes acudir a datos del dibujo, longitudes, ángulos, etc.

Haces **doble click** en el dato que quieras. Puedes además sumarlo, dividirlo, etc., y OK. Si no sale OK operativo es por que la operación no es apropiada.



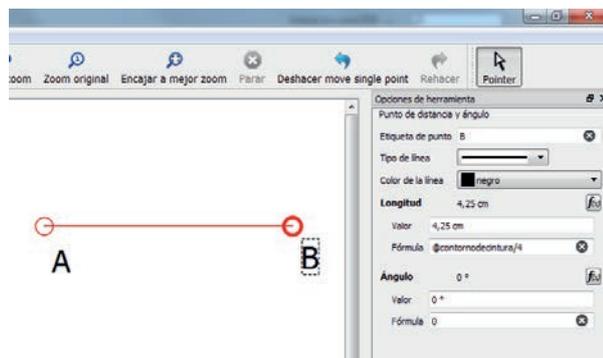
El punto generado por los datos aparecerá en el tablero de dibujo. Los puntos se pueden seleccionar por el propio punto, o por la letra que le hallamos asignado.

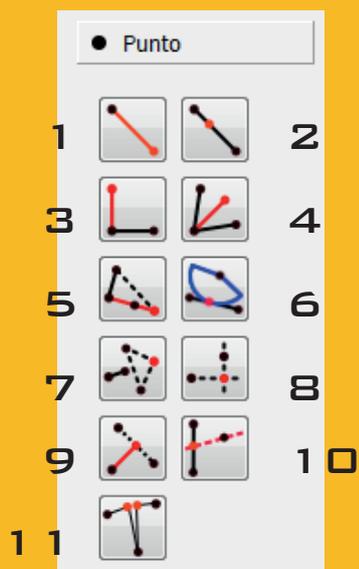
La letra se puede cambiar de posición para que no se confunda o solape con otra letra.

En opciones de herramienta (derecha) podemos cambiar casi todo.

Si queremos cambiar todo, sobre el punto, botón derecho, opciones.

También aparece la opción borrar, solo será operativa si ese punto no se ha usado para generar otro elemento de dibujo (línea, arco, otro punto, etc.).



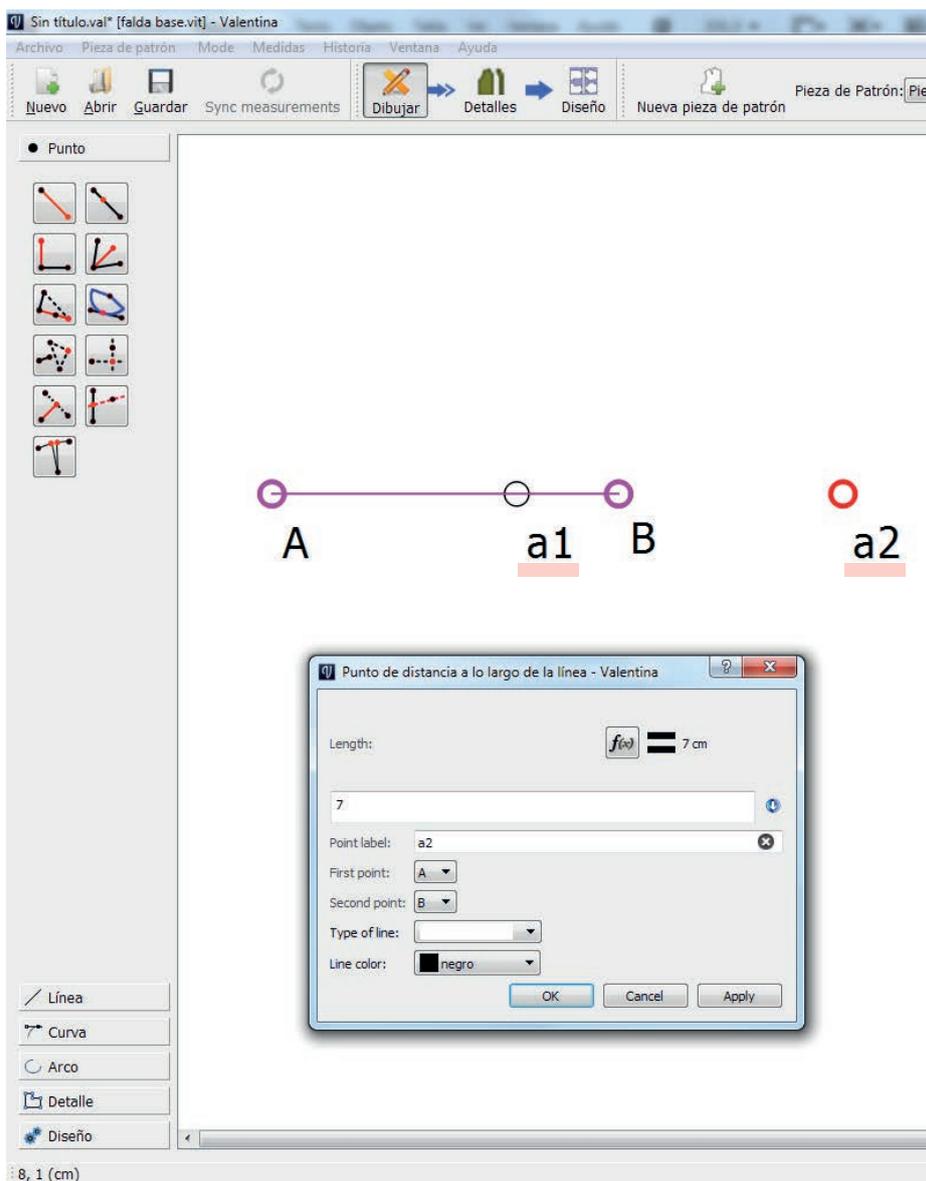


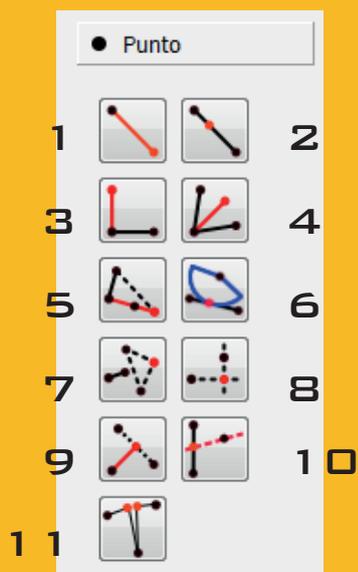
2 Punto de distancia a lo largo de una línea. Halla un punto en una línea a la distancia que queramos, incluso sobrepasando la línea.

Primer punto de línea A, segundo punto de línea B, distancia.

a1 está en la línea, a2 sobrepasa la línea. Considera la línea infinita, lo cual es muy útil.

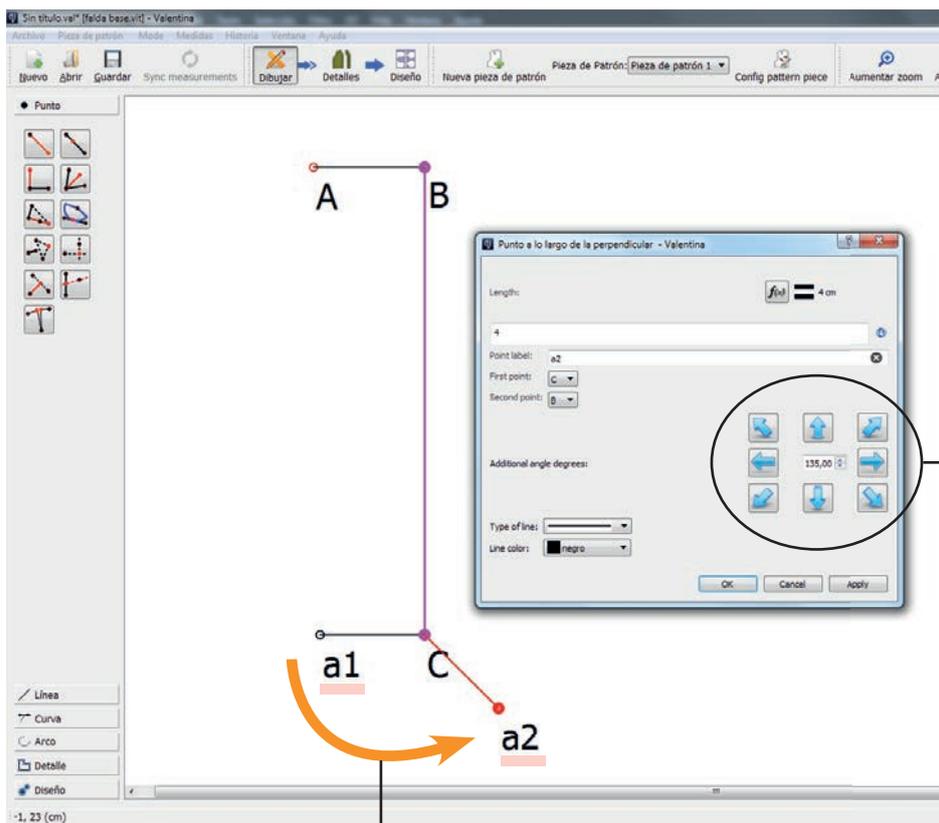
Ojo la posición del punto no es igual si empezamos por B como primer punto de línea y A como segundo punto de línea





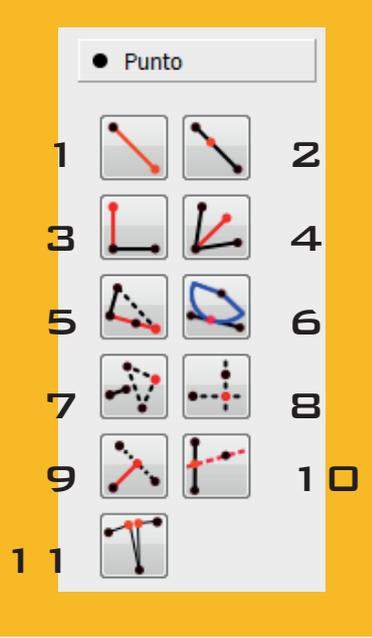
3 Punto a lo largo de la perpendicular. Halla un punto en la línea perpendicular que empieza en el primer punto de la línea que definamos como base. El punto estará a la distancia que queramos. Primer punto de línea C, segundo punto de línea B, distancia. Tenemos la opción de definir un ángulo que partirá de la perpendicular en sentido contrario a las agujas del reloj.

a1 distancia 4 ángulo 0, a2 distancia 4 ángulo 135.



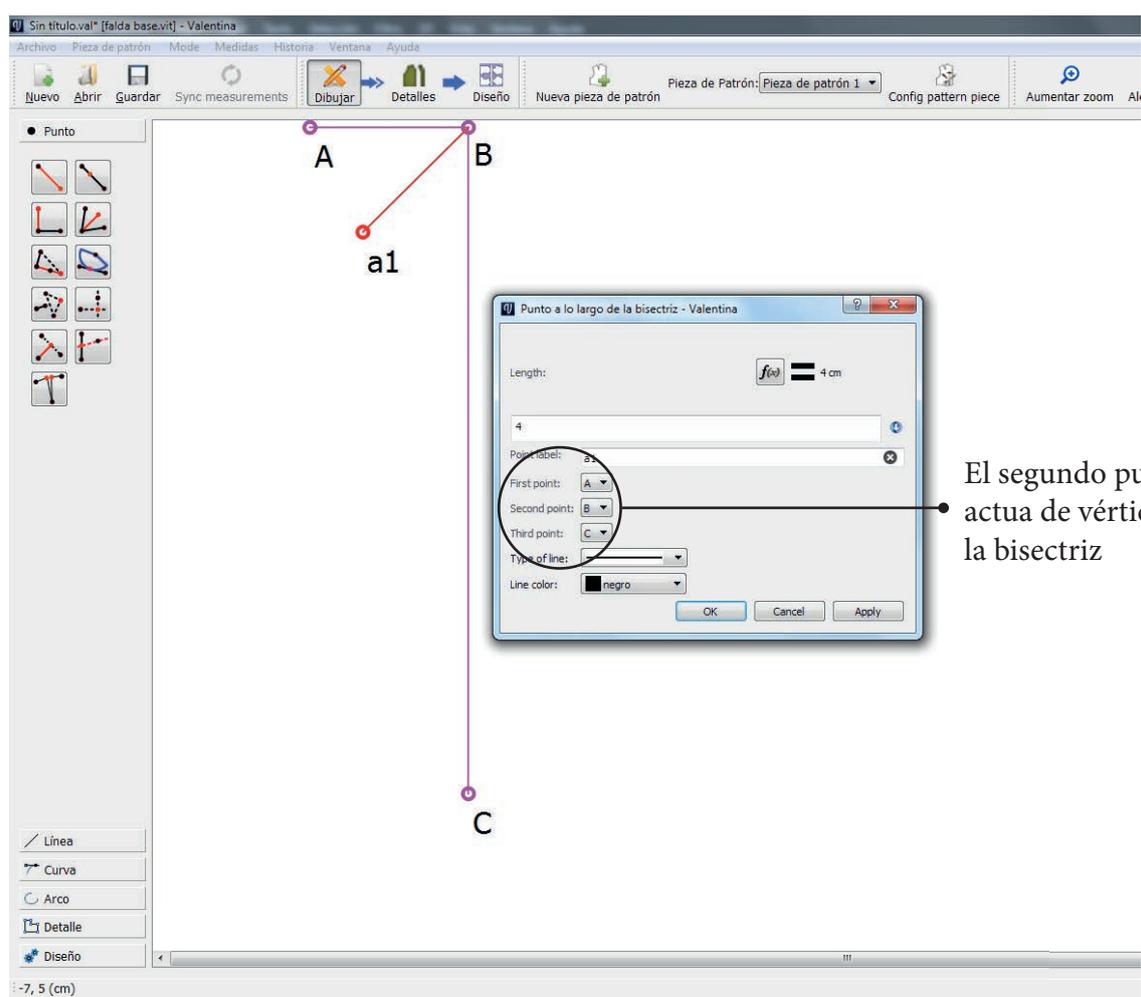
Modificar ángulos

Desvío de la perpendicular 135°

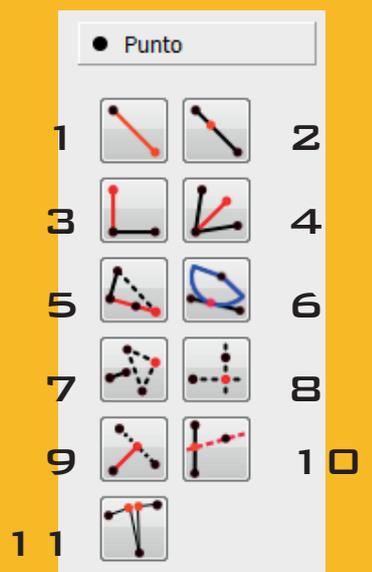


4 Punto a lo largo de la bisectriz. (La bisectriz de un ángulo es la recta que pasa por el vértice del ángulo y lo divide en dos partes iguales. El punto estará a la distancia que queramos.

Primer punto A, segundo punto de línea B, tercer punto C, distancia. Si cambias el orden la bisectriz será diferente.



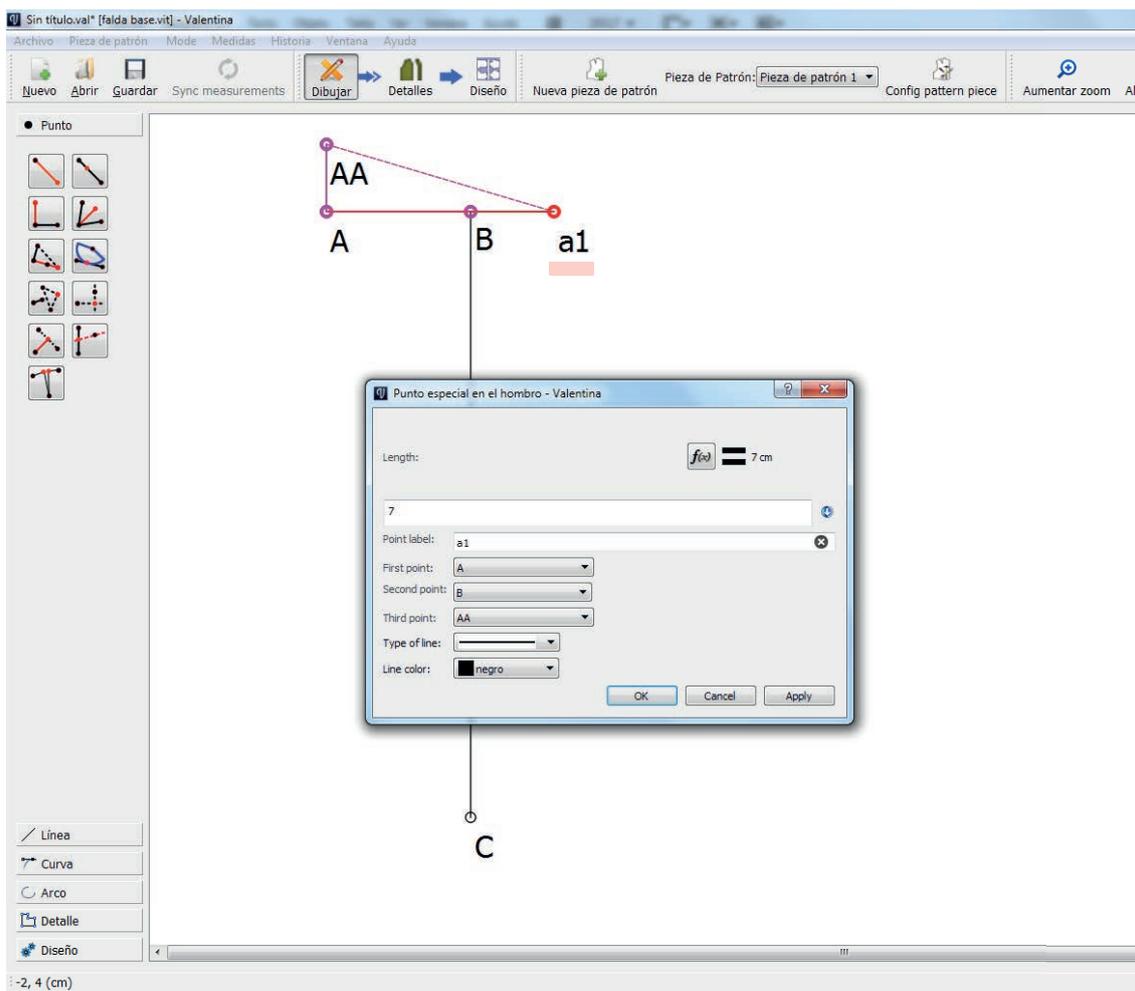
El segundo punto actua de vértice de la bisectriz

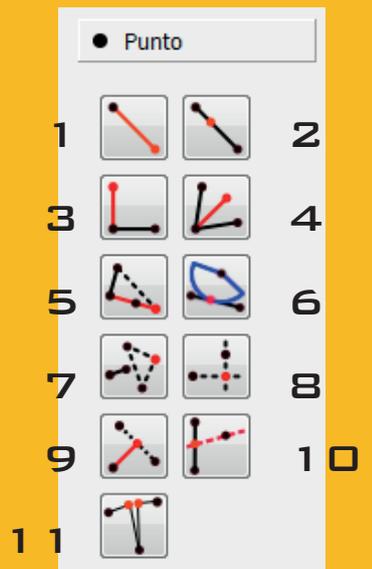


5 Punto especial en el hombro. Ésta herramienta si que es específica de patronaje.

Partimos del punto AA, primer punto que marcaremos, 2º punto A, y tercer punto B (definen la línea donde queremos poner el punto especial). Distancia 7 (en el ejemplo).

La distancia entre el punto AA y el punto **a1** será de 7. El punto a1 estará en el recorrido de la línea AB



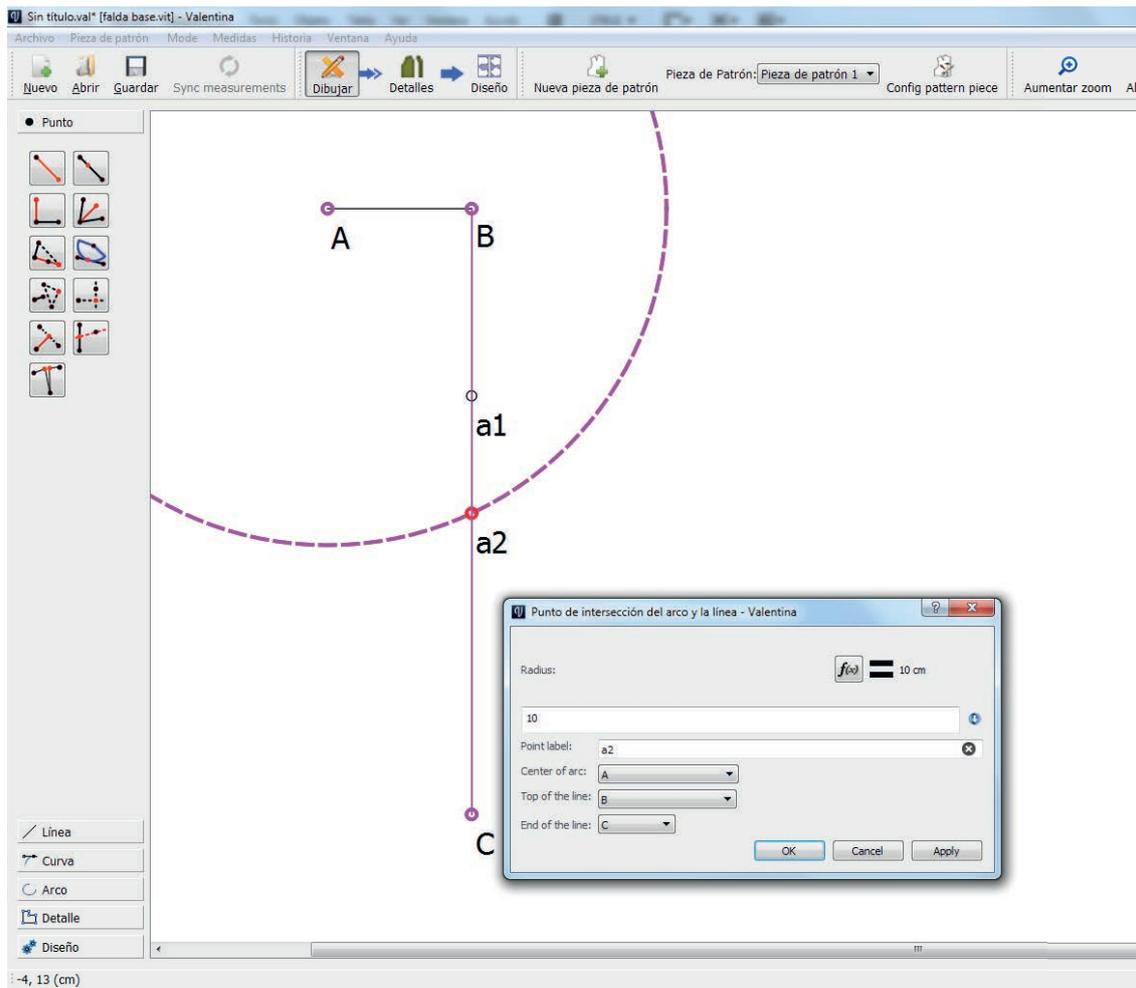


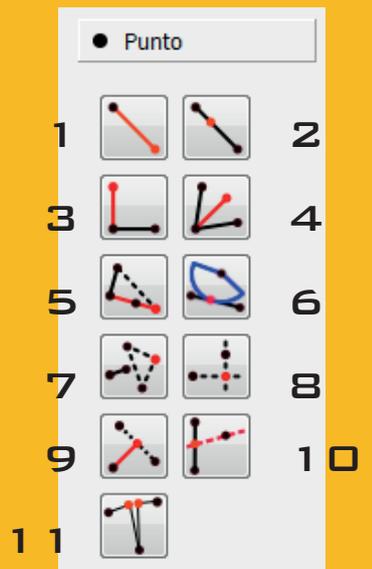
6 Punto de intersección de arco y línea

Primer punto de la línea en la cual queremos poner el punto (B,) segundo punto de la línea (C,) centro del arco A.

Distancia 7 (es el radio del arco) desde A a a1

Distancia 10 desde A a a2



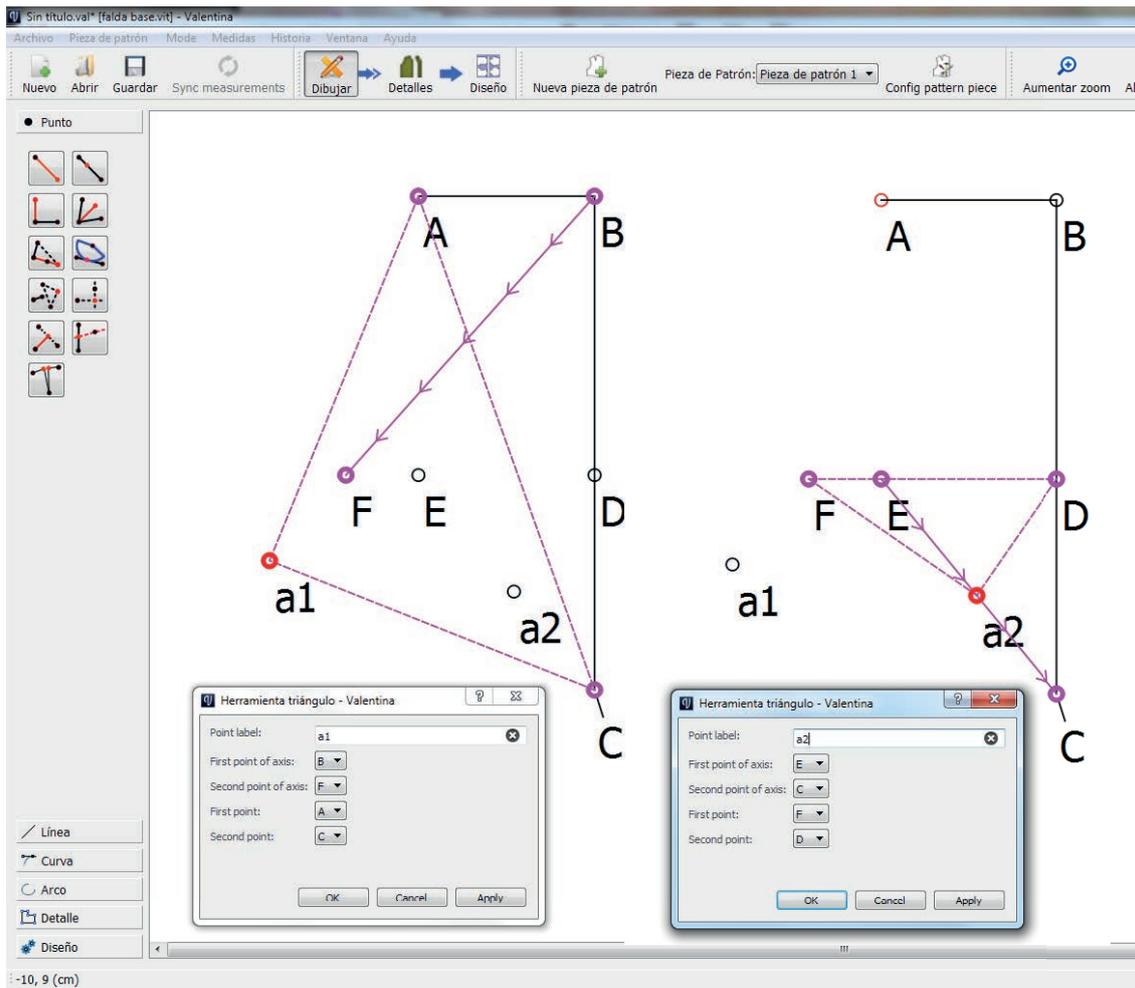


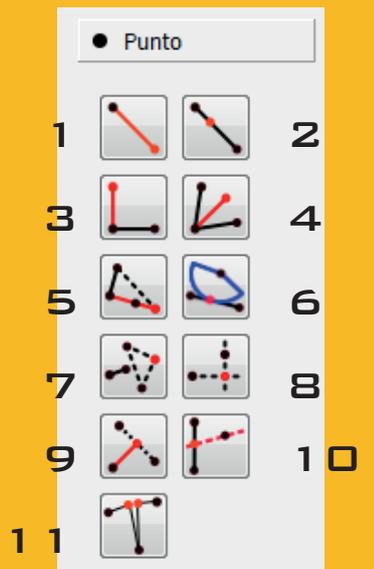
🔧 Herramienta de triángulo

Sobre un eje que definimos por dos puntos coloca otro punto que es el vértice de un triángulo rectángulo. Dicho triángulo se define por dos puntos que seleccionamos y el que halla en el eje.

Eje B F, puntos A C nos da a1

Eje E C, puntos F D nos da a2



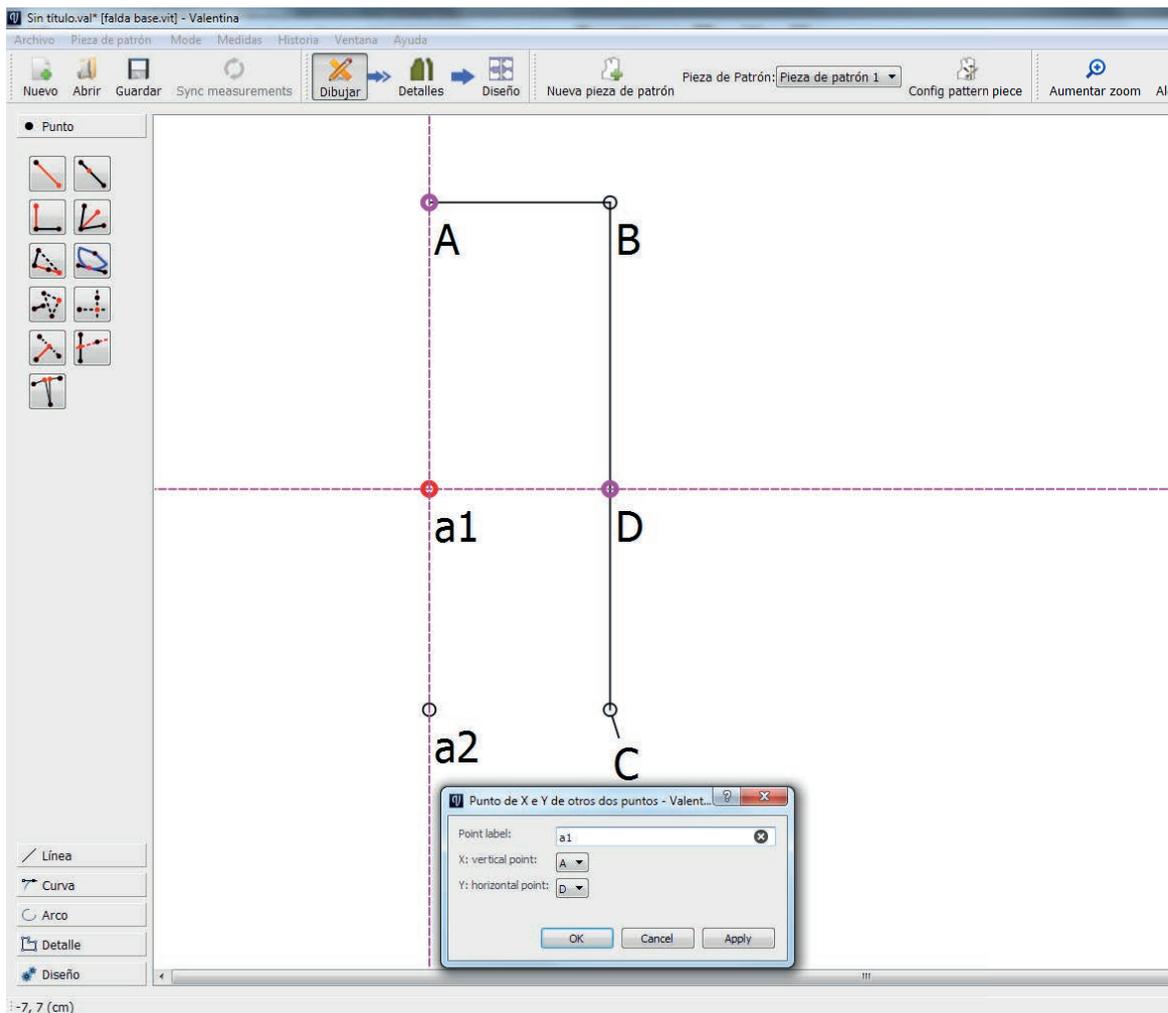


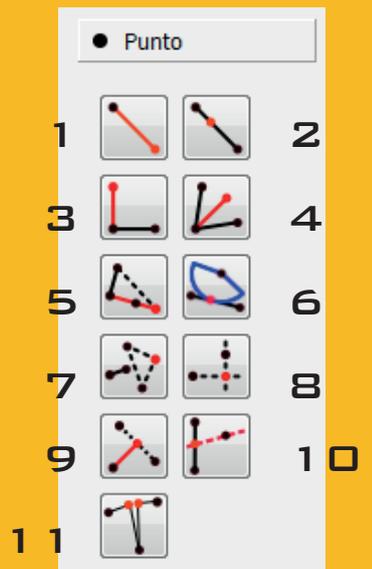
Puntos X e Y de otros dos puntos

Punto intersección de dos líneas, una vertical definida por un punto, y otra horizontal definida por otro punto

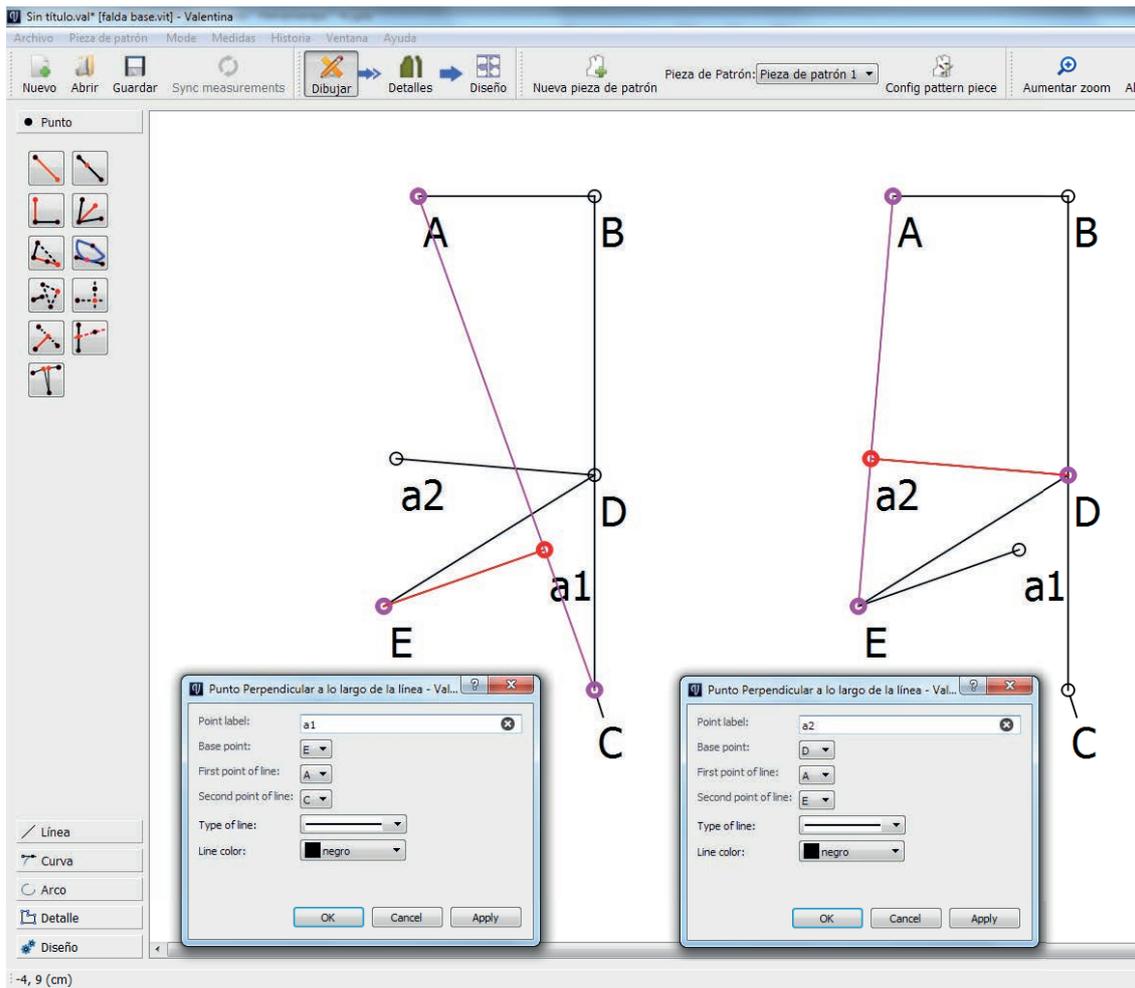
Punto de línea vertical A, punto de línea horizontal D, punto de intersección a1

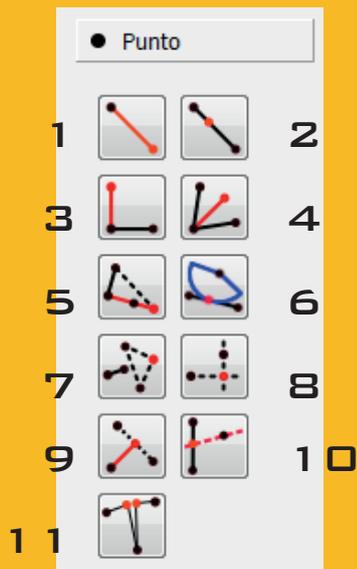
Punto de línea vertical A, punto de línea horizontal C, punto de intersección a2





- 9 Punto perpendicular a lo largo de la línea
 Punto base del cual va a partir la perpendicular a la línea definida por dos puntos
 Punto base E línea A C nos da el punto a1
 Punto base D línea A E nos da el punto a2





1 Punto de intersección línea eje

Punto de intersección de una línea definida por dos puntos, y de un eje definido por dos puntos.

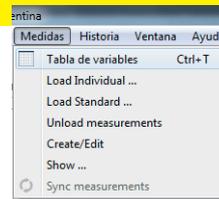
Puntos de línea E D, puntos de eje A C nos da a1

Puntos de línea E B, puntos de eje A D nos da a2

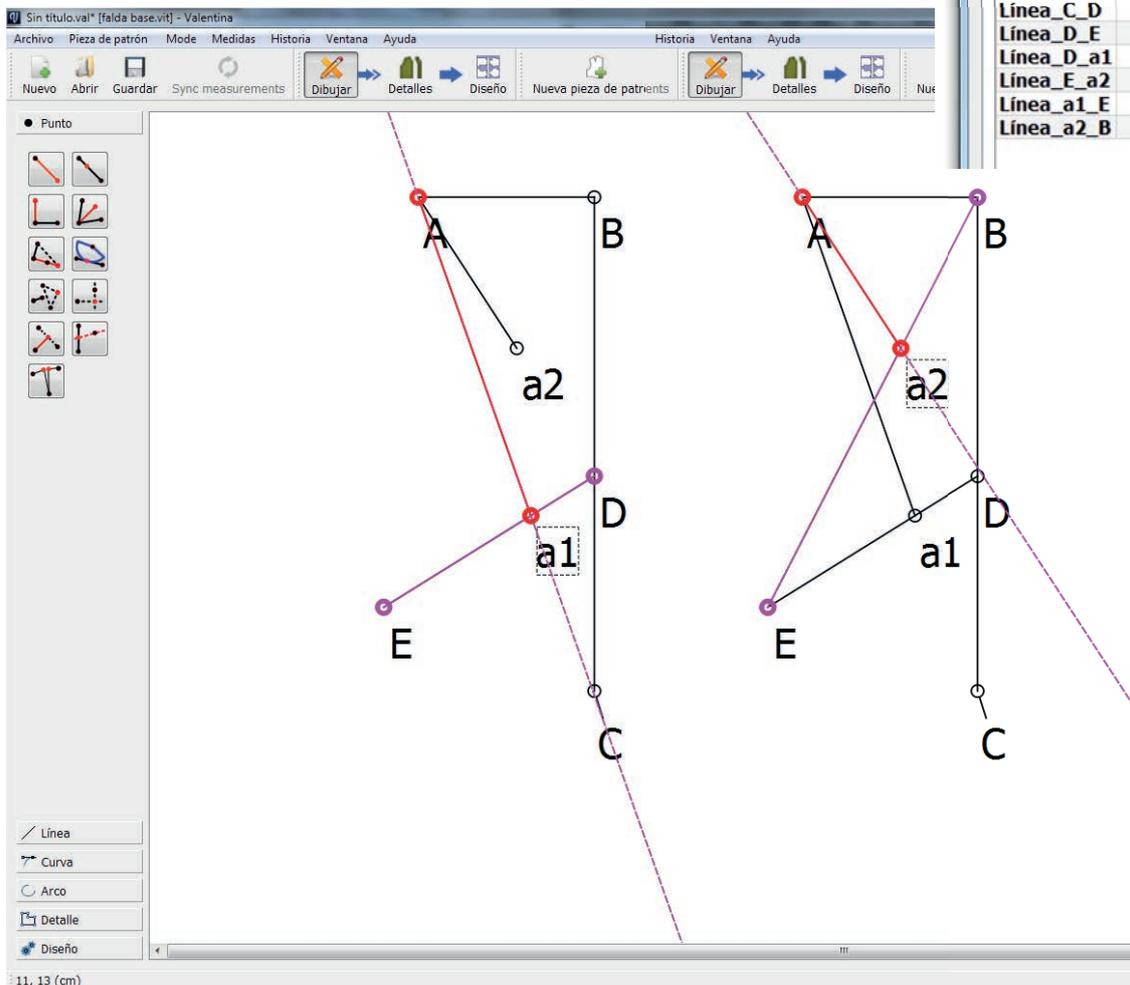
Fijaros que los ejes suelen ser líneas punteadas.

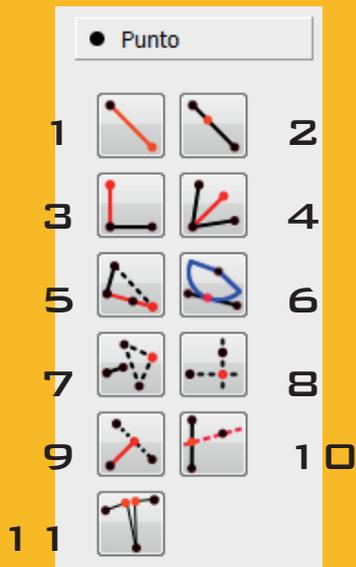
Una de las cosas interesantes que nos da la maravillosa base de datos y su gestión es que en cualquier momento, y solo seleccionando el punto podemos ver como lo hemos generado.

Los datos de las longitudes de las líneas y más, lo podemos ver el menú desplegable Medidas, tabla de variables



Tablas de variables - Valentina			
Incrementos	Líneas	Líneas angles	L
	Línea	Longitud (cm)	
	Línea_A_B	4,25	
	Línea_A_D	8	
	Línea_A_a1	8,20189	
	Línea_A_a2	4,3739	
	Línea_B_C	12	
	Línea_B_D	6,77772	
	Línea_C_D	5,22228	
	Línea_D_E	6	
	Línea_D_a1	1,80859	
	Línea_E_a2	7,06521	
	Línea_a1_E	4,19141	
	Línea_a2_B	4,12163	

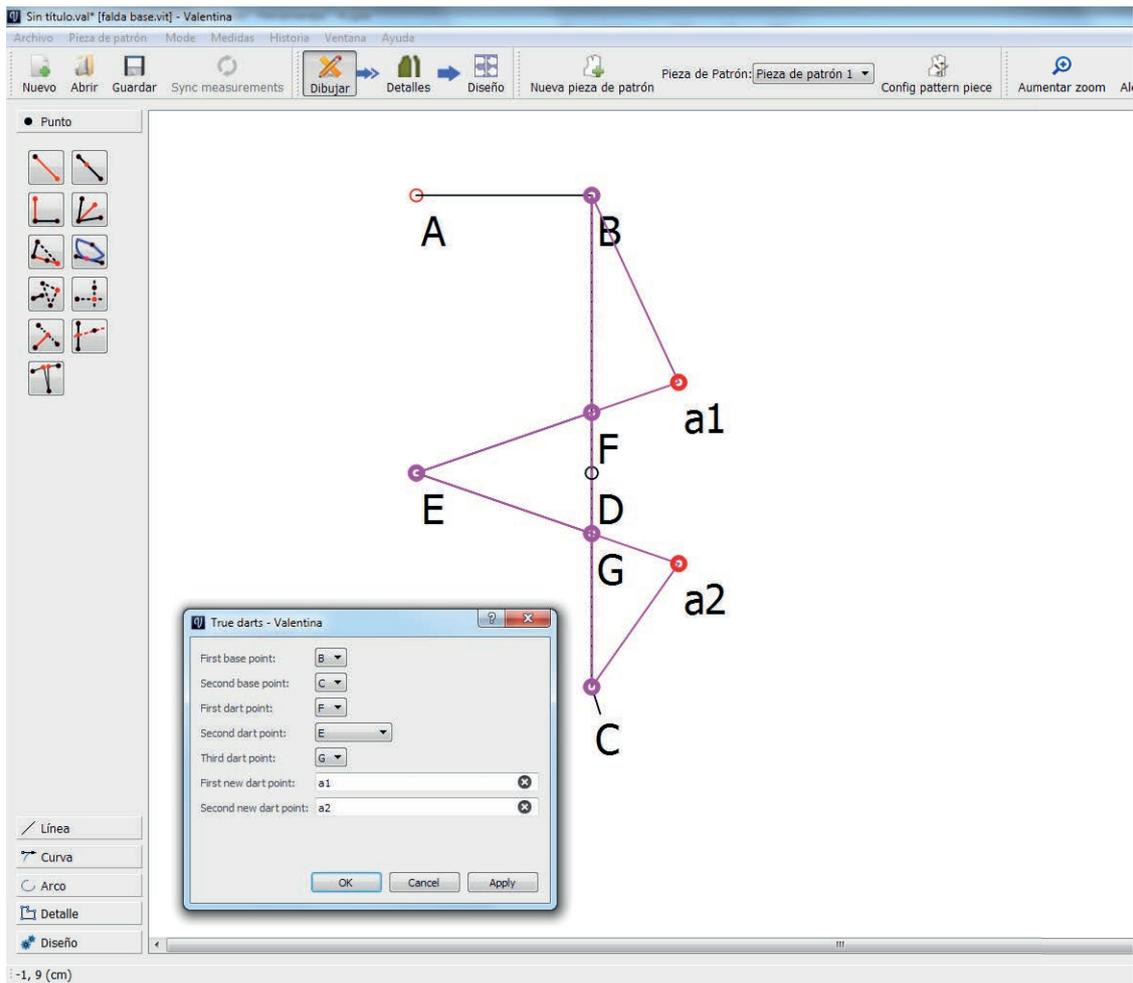




1 1 True darts

Ésta herramienta está pensada para rectificar el contorno al cerrar una pinza.

Los puntos F G se extienden a los puntos a1 a2
 Primero seleccionamos la línea B C donde están los puntos F G, luego los tres puntos de la pinza: F E G, nos da los puntos a1 a2



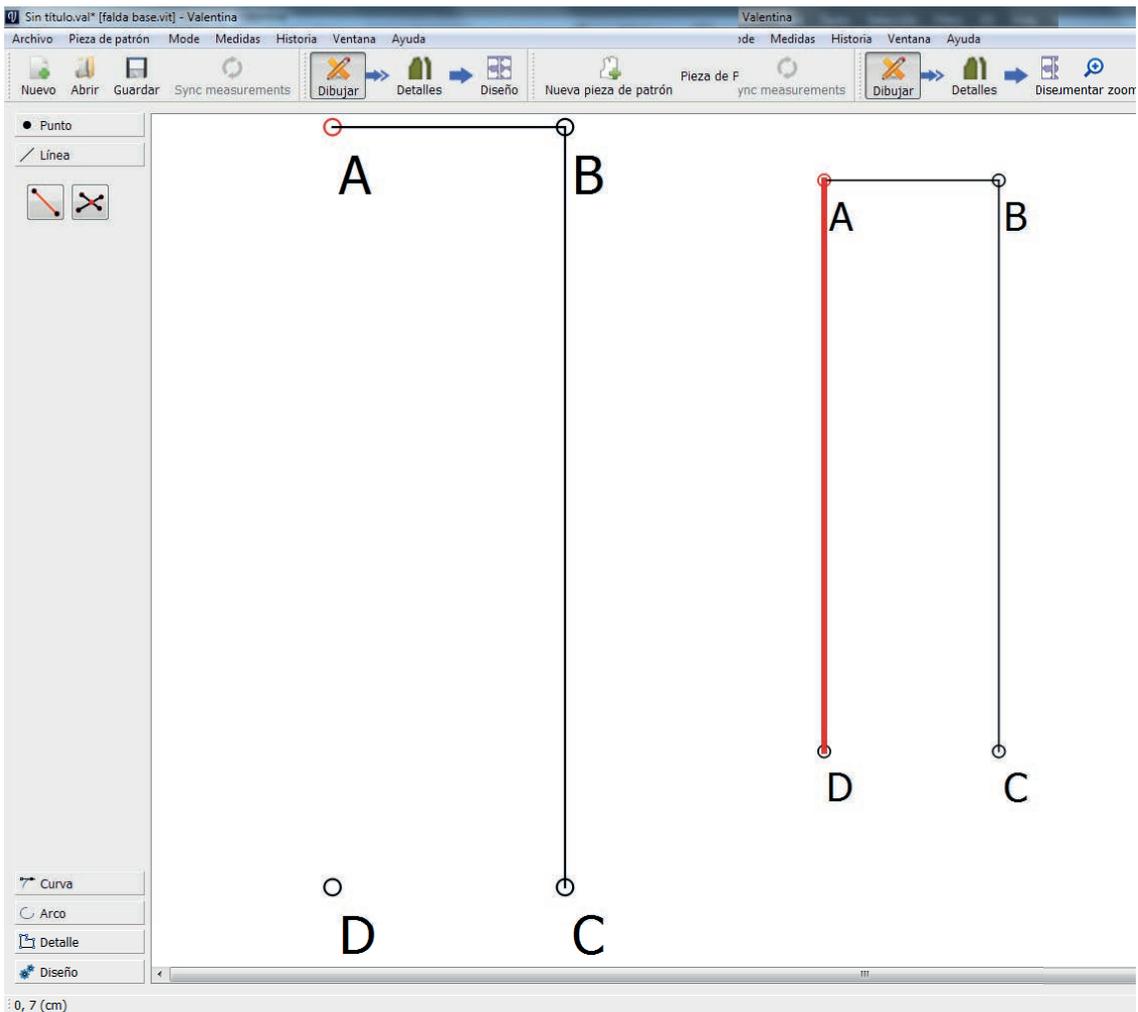


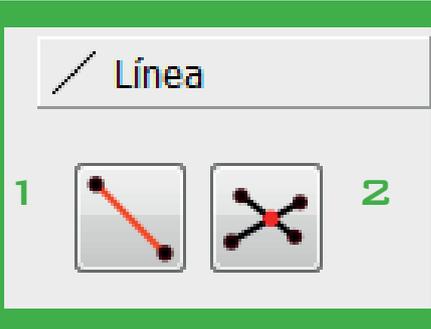
LÍNEA

Algunas herramientas de punto trazan una línea entre dos puntos, pero la mayoría no con lo que tenemos que trazar la línea para poder hacer el contorno del patrón

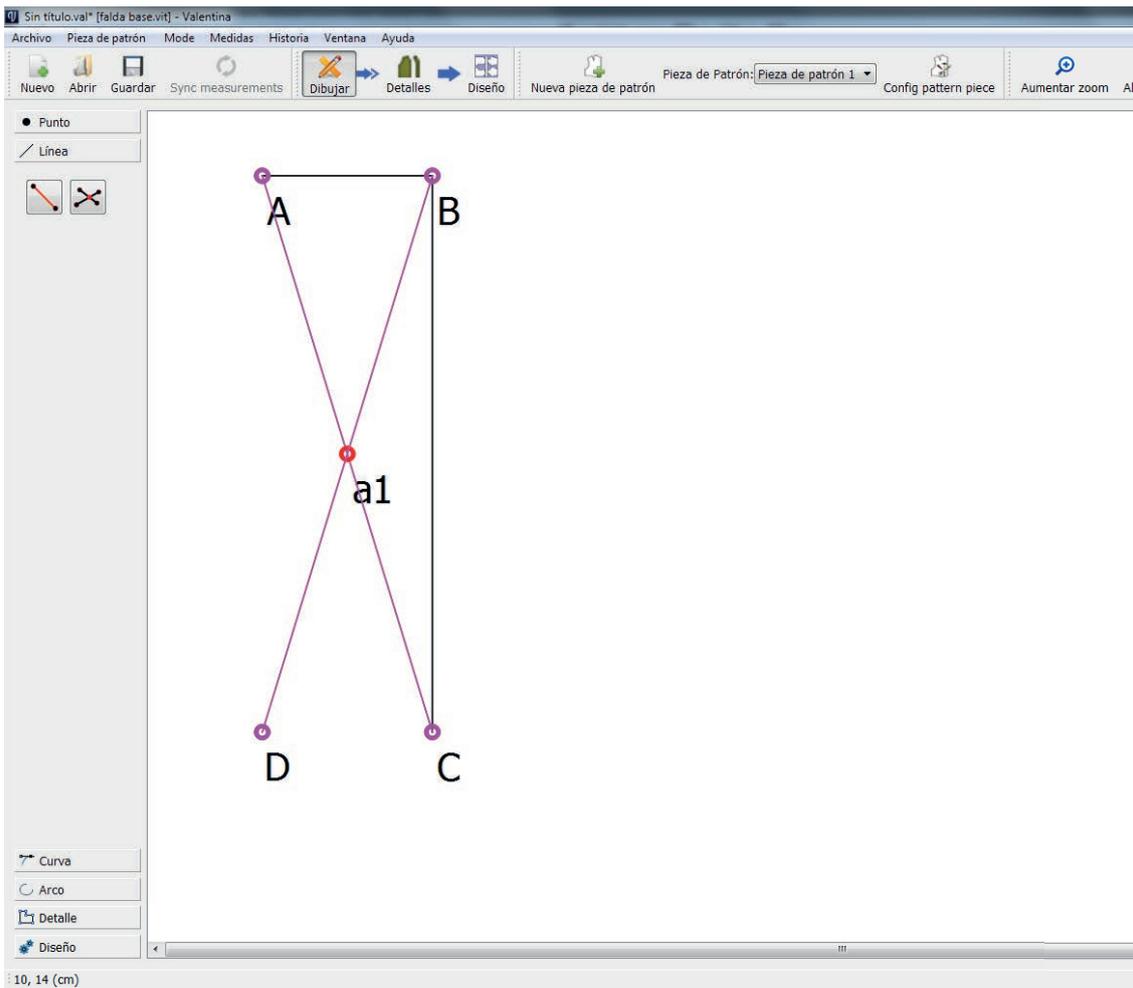
❶ **Línea entre puntos.** Traza una línea entre dos puntos.

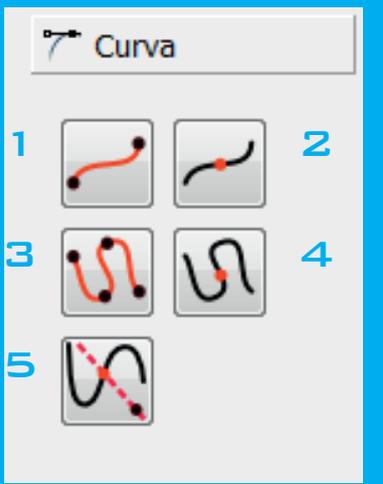
Línea del punto A al punto D





➤ **Punto de intersección en línea.** Halla el punto de intersección de dos líneas (aunque no estén dibujadas una línea está definida por dos puntos). Primera línea puntos A y C, segunda línea B y D, nos da el punto intersección a1



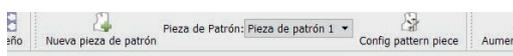
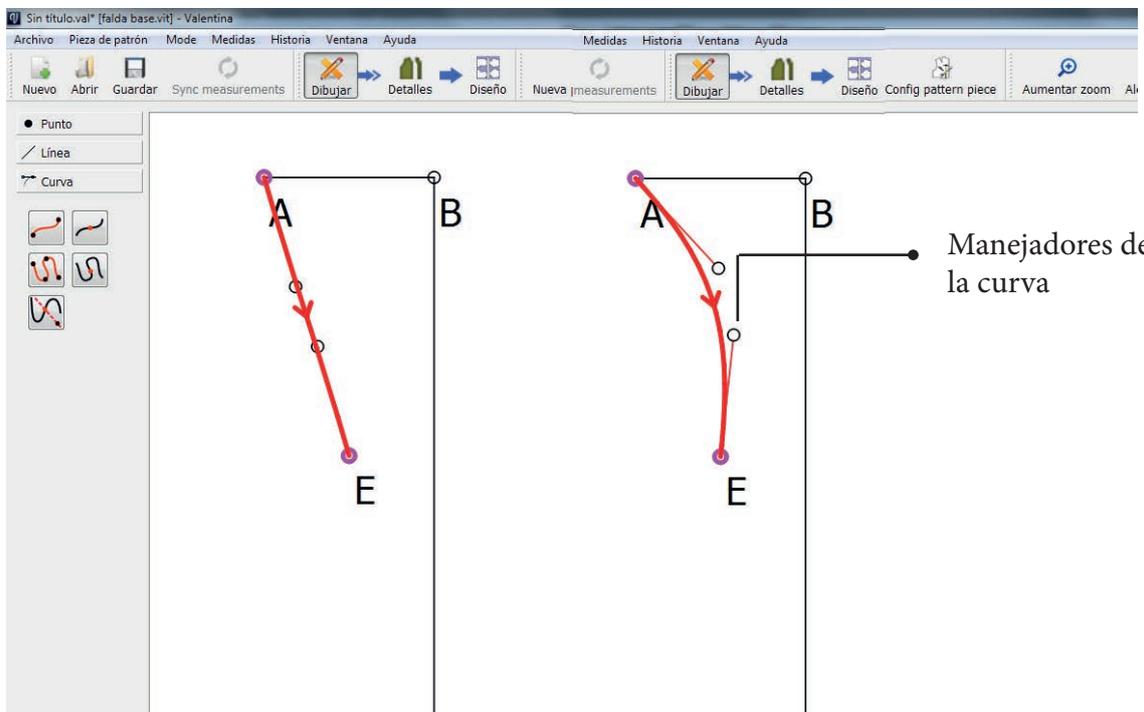


CURVA

Curvas Bezier entre dos o más puntos que se ajustan a la forma que deseamos usando manejadores

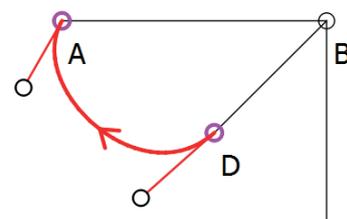
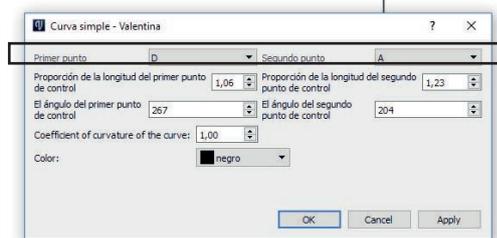
❶ **Curva simple.** Curva entre dos puntos.

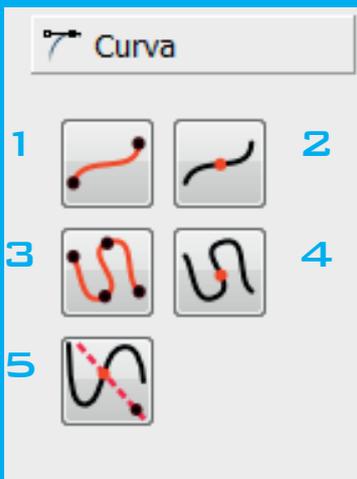
Muy importante que nos fijemos en la dirección de la curva. Cuando hacemos el Detalle todas las curvas tienen que ir en el sentido de las agujas del reloj, si no es así el Detalle saldrá mal.



Ésta curva no está bien porque el sentido es al contrario de las agujas del reloj. Para cambiar la dirección: botón derecho sobre la curva y en opciones cambiamos el primer punto en D y segundo en A. El sentido de la curva cambia.

Hay que corregir los manejadores

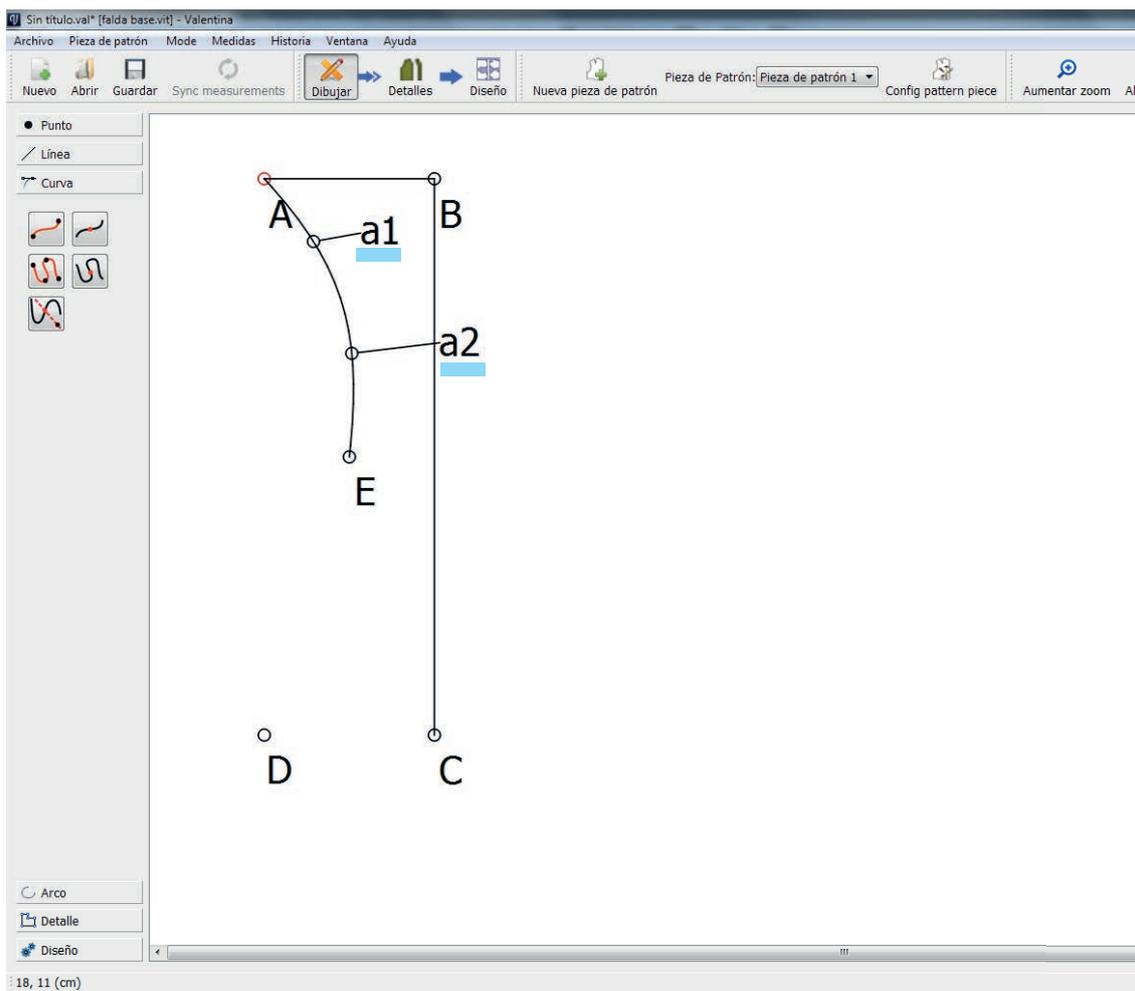


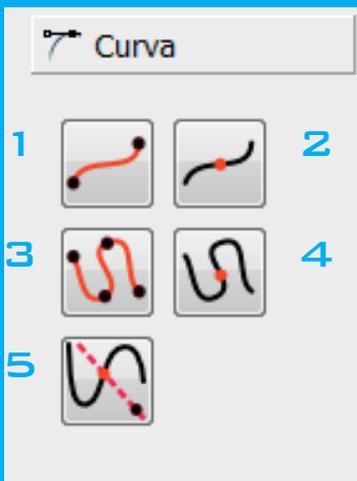


2 **Segmentación de una curva simple.** Coloca un punto a la distancia que queramos desde el primer punto de la curva

Seleccionamos la curva y metemos una distancia a1 esta a 2 cm del punto A de la curva

a2 esta a 4 cm del punto A de la curva



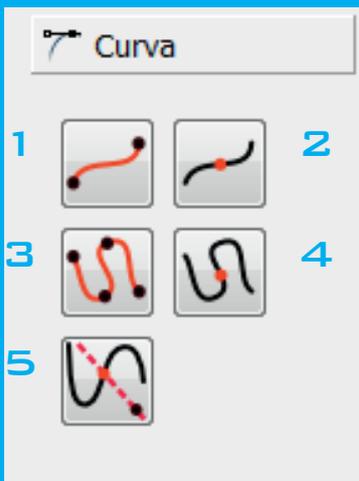


③ **Trazado curvado.** Hace un trazado curvo pasando por más de dos puntos. Cada punto tiene sus manejadores para adaptar la curva a la forma que queremos.

Si pinchamos sobre la curva con el botón derecho nos salen las opciones que no pueden ser de utilidad.

En la Tabla de variables tenemos también información útil como la longitud de la curva

Tablas de variables - Valentina				
Incrementos	Líneas	Líneas angles	Lengths curves	Angles curves
	Curva	Longitud (cm)		
	SplPath_C_A	19,423		



4 **Segmento de un trazado curvado.** Coloca un punto a lo largo del trazado que selecciones. La curva sigue siendo una pero se puede medir el segmento nuevo que ha formado. Cuando introduces una distancia, ésta puede ser una formula

Tablas de variables - Valentina

Incrementos	Líneas	Lines angles	Lengths curves	Angles curves
			Curva	Longitud (cm)
			SplPath_C_A	19,423
			SplPath_C_a1	6,00013
			SplPath_C_b1	9,00621
			SplPath_a1_A	13,423
			SplPath_b1_A	10,4168

Segmento de un trazado curvo - Valentina

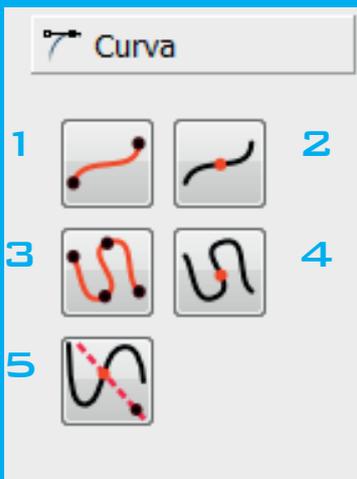
Length: $f(x)$ = 6 cm

Línea_A_B

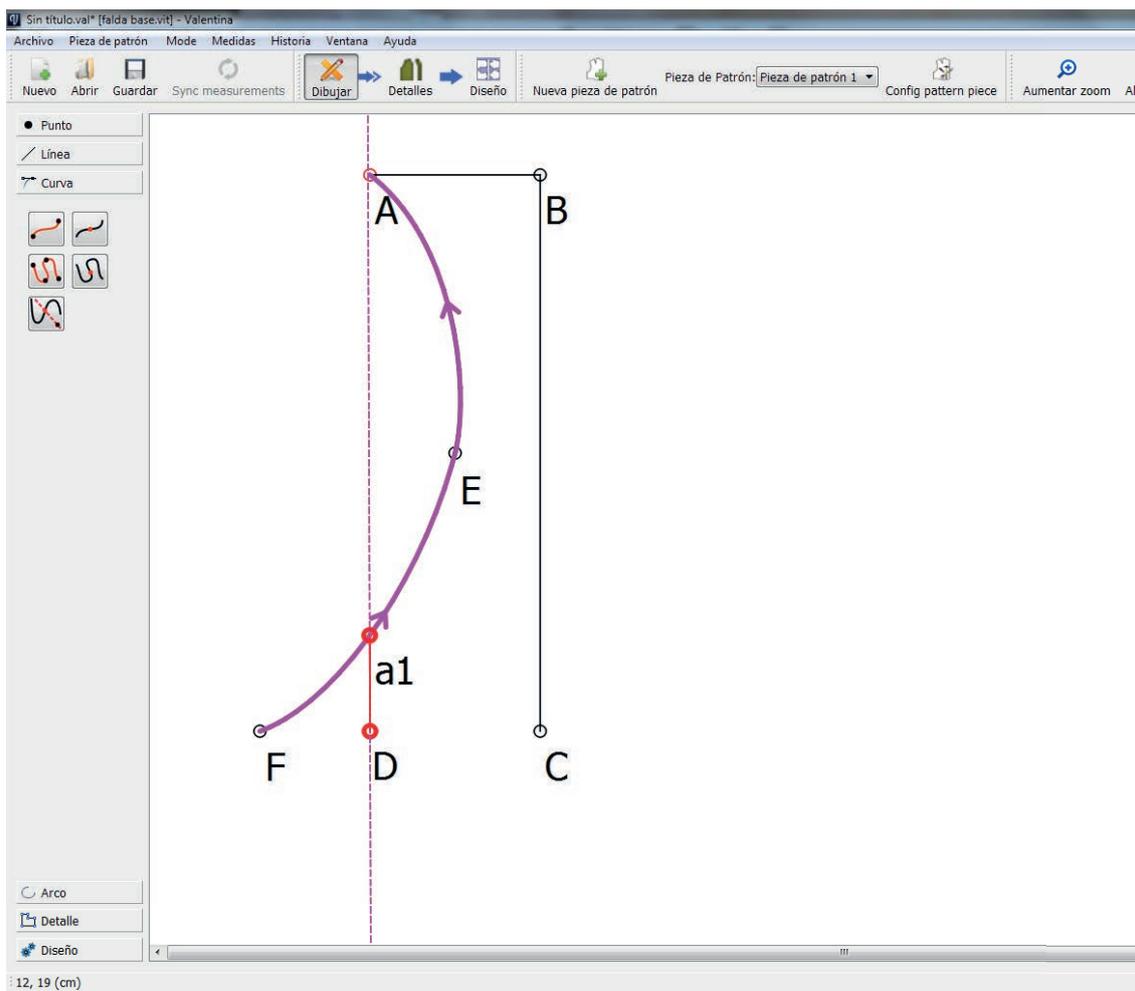
Curve: SplPath_C_A

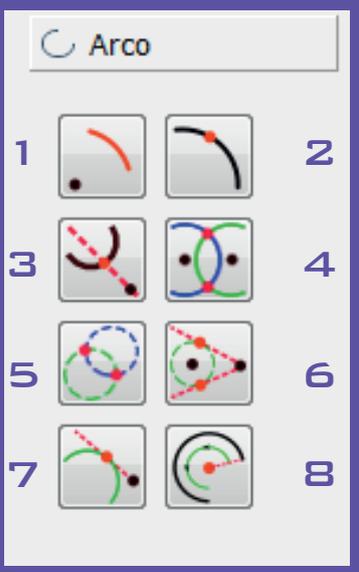
Point label: a1

Color: negro



5 **Punto de intersección de la curva y el eje.** Coloca un punto de intersección entre una curva y un eje definido con dos puntos.
 Seleccionamos la curva (pulsando sobre ella no sobre un punto), luego designamos los puntos del eje. En el dibujo el eje sería la línea AD (líneas discontinuas).



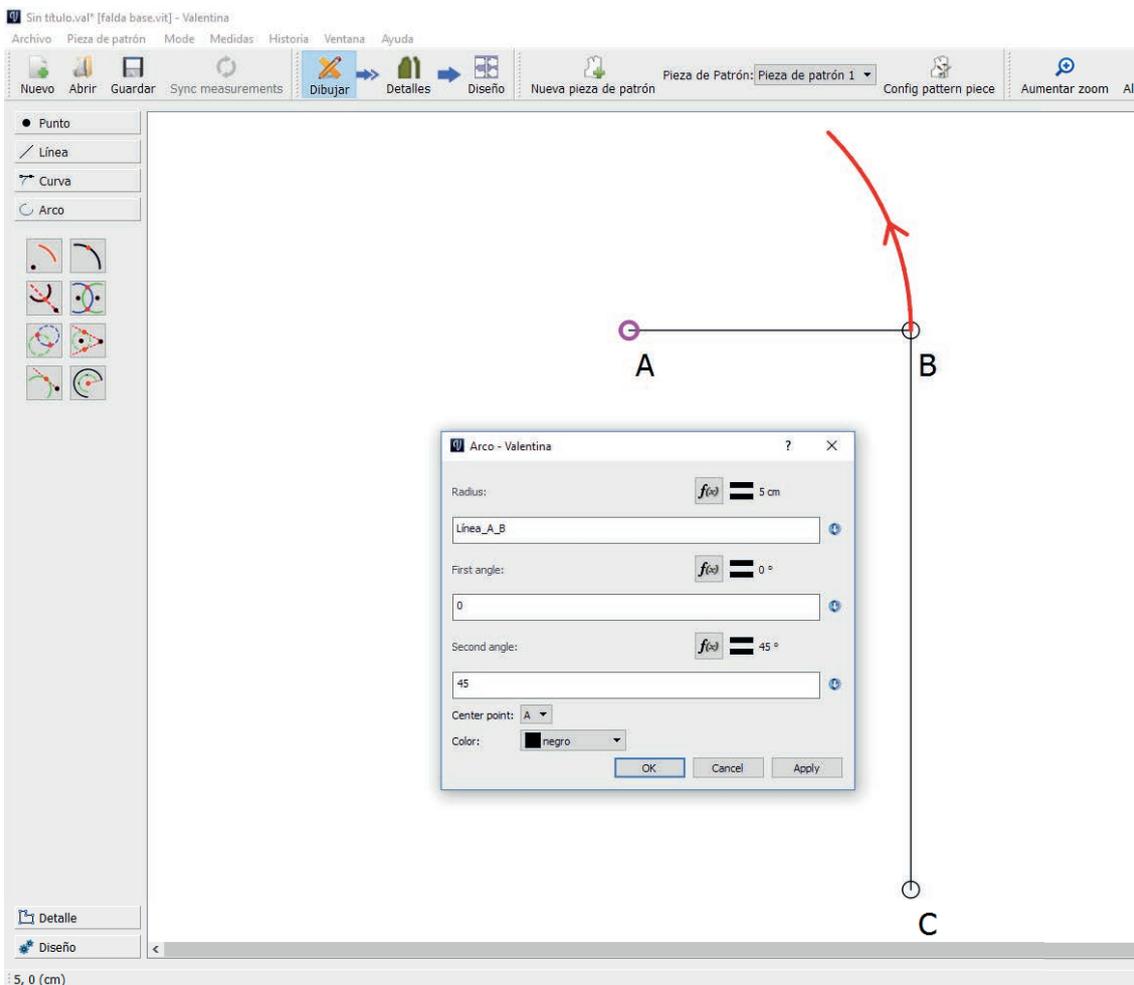


ARCO

Ésta bloque de herramientas nos va a ser de gran utilidad para trasladar medidas.

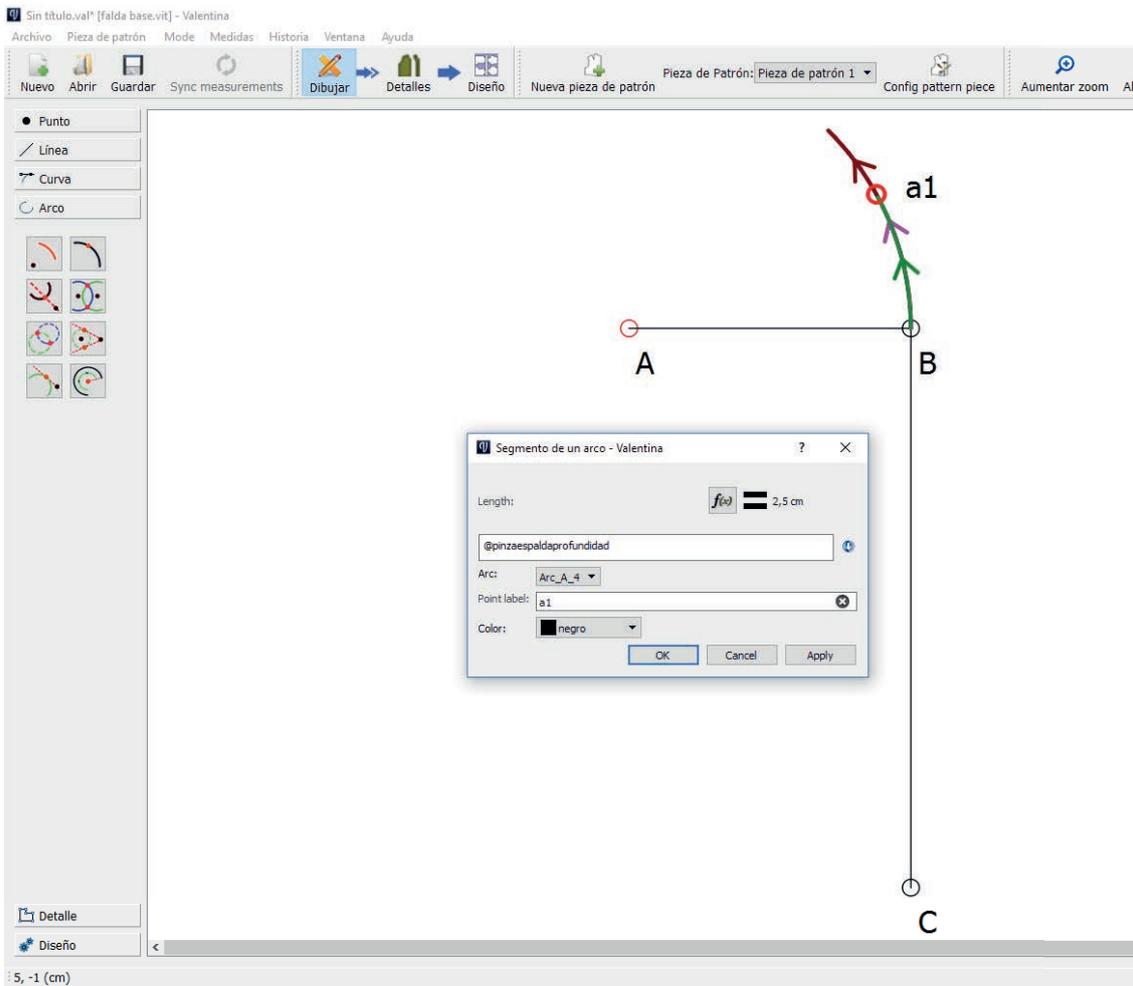
① **Arco.** Seleccionamos un punto que va a ser el centro del arco. Nos aparece la ventana en la que vamos a poner los demás datos del arco: radio del arco (distancia), en que grados va a empezar el arco y el grados va a terminar.

Por supuesto, si vamos a usar en el contorno del patrón el arco (no solo como auxiliar), la dirección de la curva tiene que ser en sentido horario (no como en el ejemplo).





➤ **Segmento de un arco.** Aunque tengamos el arco, siempre vamos a necesitar un punto cuando queramos formar una línea. Con ésta herramienta tendremos ese punto a la distancia que queramos a lo largo del arco





③ Punto de intersección entre el arco y el eje.

Aunque tengamos el arco, siempre vamos a necesitar un punto cuando queramos formar una línea. Con ésta herramienta tendremos ese punto, pero a diferencia de la anterior, el punto será la intersección con un eje (un eje se forma por dos puntos).

Atención: tienes que seleccionar el punto, si seleccionas la letra del punto considera su posición no la del punto

Punto de intersección de la curva y el eje - Valentina

Angle: $f(x) = 236,544^\circ$

236,544

Axis point: B

Curve: Arc_B_5

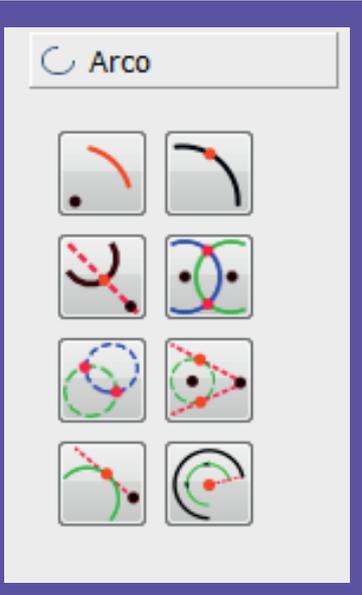
Point label: a1

Type of line:

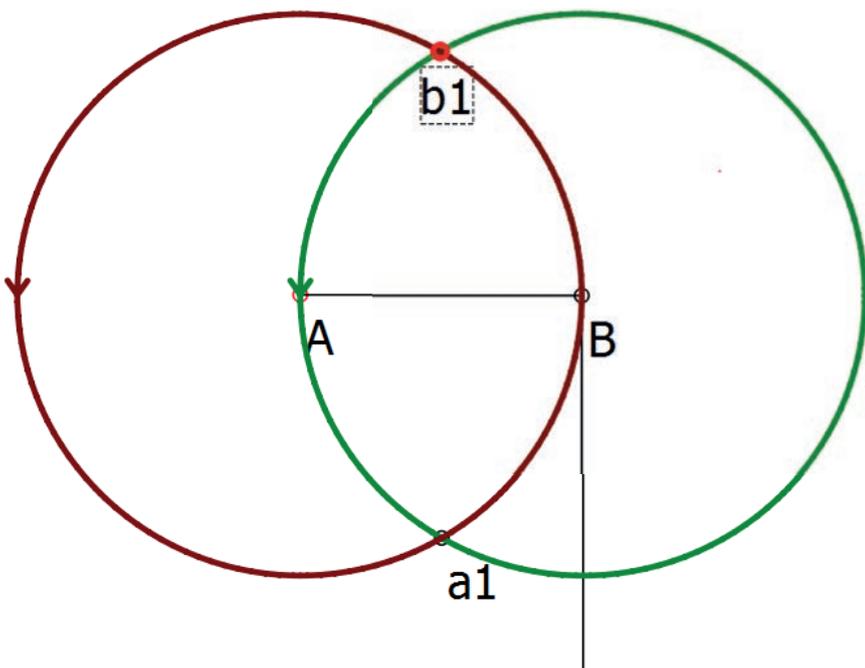
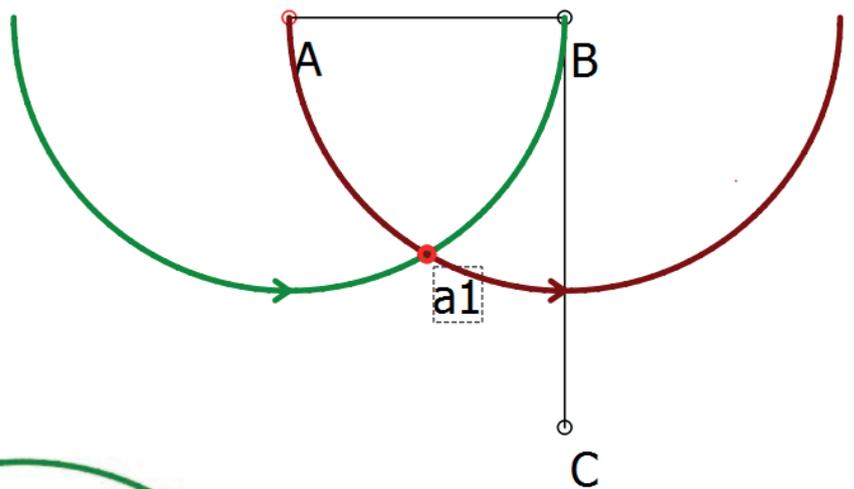
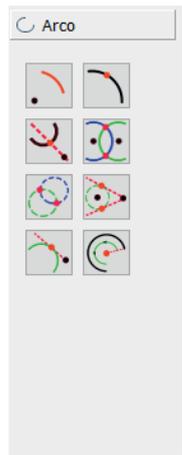
Line color: negro

OK Cancel Apply

-3, 7 (cm)



④ **Punto de intersección de arcos.** Seleccionamos los dos arcos. El orden de selección es importante en el caso de que los arcos sean de 360°: en el ejemplo el punto a1 se obtiene de seleccionar primero el arco con centro en A, y el punto b1 seleccionando el arco con centro en B primero.



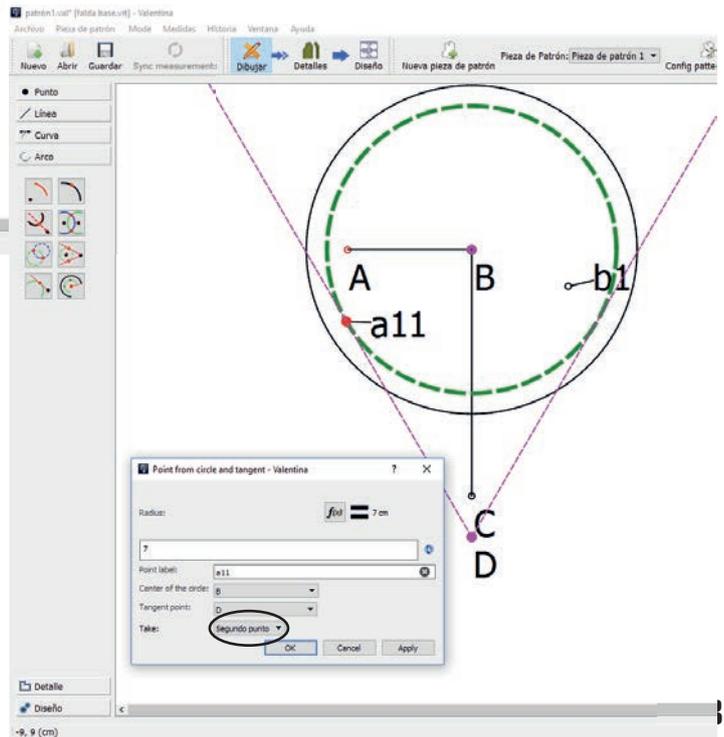
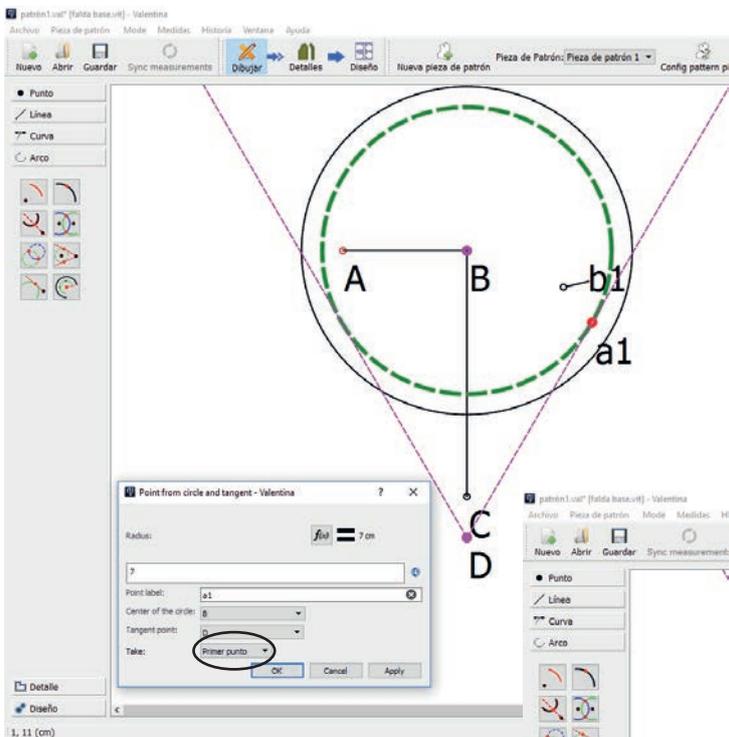


5 Punto de intersección de círculos. No he conseguido utilizarlo. Da error





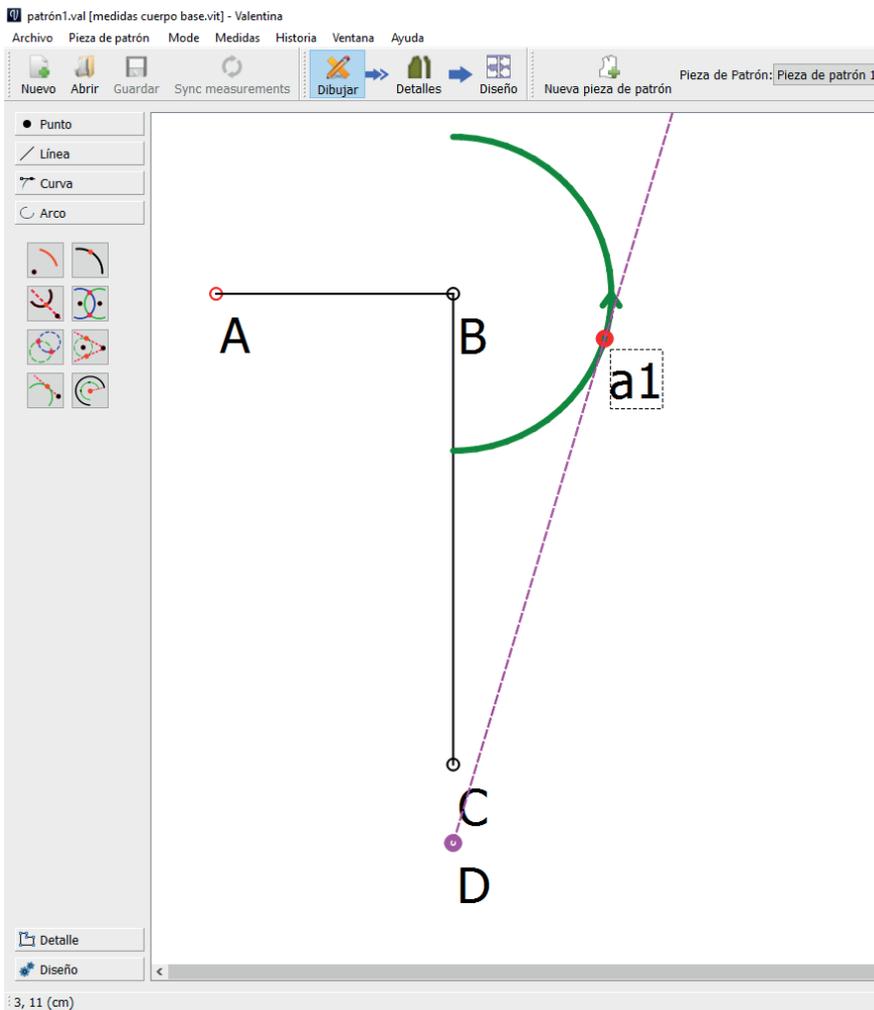
⑥ **Point from circle and tangent.** Seleccionamos un punto que será desde donde parta la línea tangente al círculo. Después seleccionamos el punto centro del que será el círculo y en la ventana que nos saldrá ponemos el radio (en número o fórmula). En definitiva solo necesitamos dos puntos (no es necesario ningún arco). Si nos fijamos en la ventana emergente podemos elegir cualquiera de los dos puntos tangentes posibles (en el ejemplo a1 y a11). si quisieramos los dos, tendríamos que usar dos veces la herramienta. El punto b1 está sacado de la misma herramienta solo que el radio es 5





⑦ **Point from circle and tangent.** Es parecido a la herramienta anterior . Se diferencian en que ésta si necesita un arco.

El primer punto que tenemos que seleccionar es el punto desde el cual se lanzará la línea de tangente. El segundo es el arco

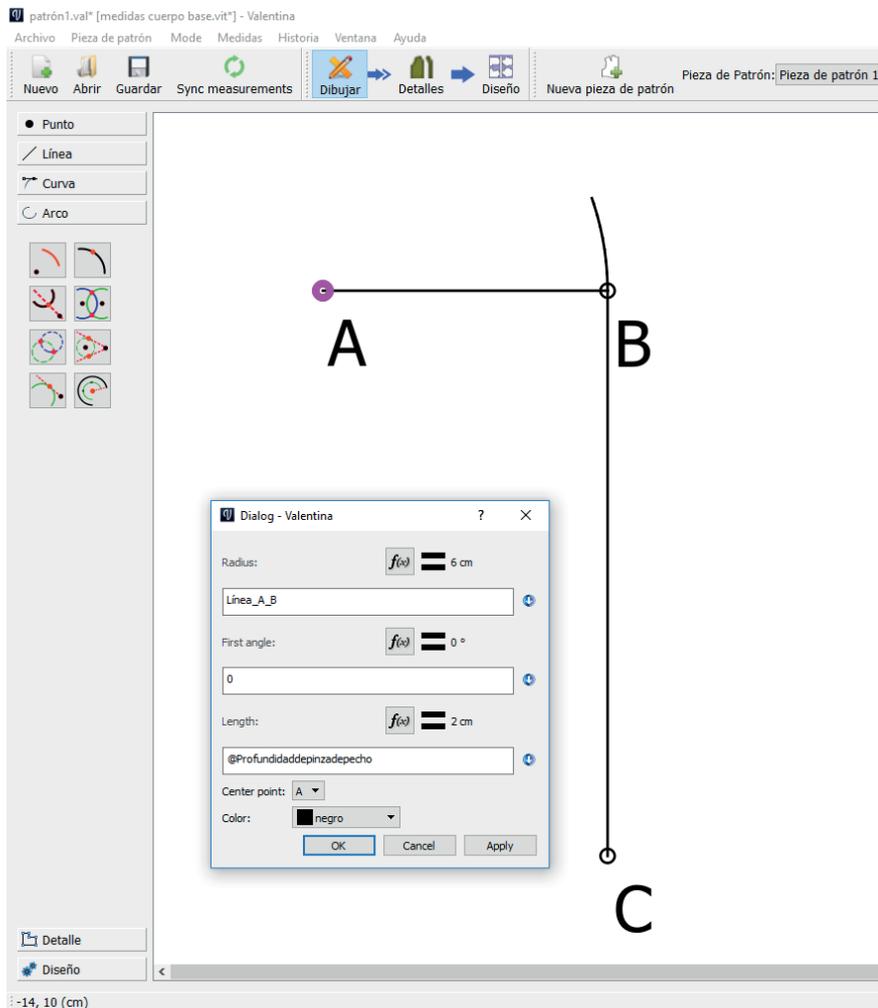




③ **Arc with given length** (Arco con una longitud determinada). Es parecido a la herramienta arco salvo en que ésta si que puedes dar una longitud concreta.

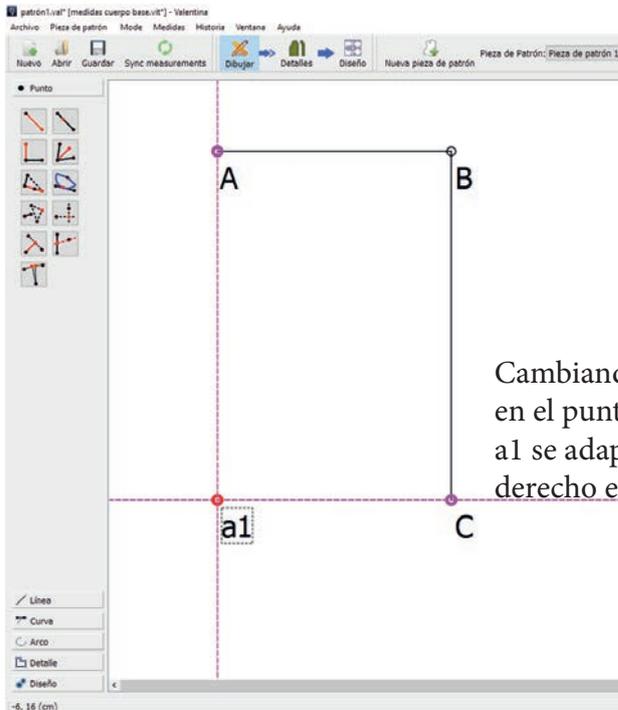
El primer punto que tenemos que seleccionar es el centro del arco. En la ventana emergente le damos un radio, el ángulo donde va a empezar y la longitud del arco.

Recordamos que siempre podemos meter fórmulas y medidas que ya estén en el patrón.

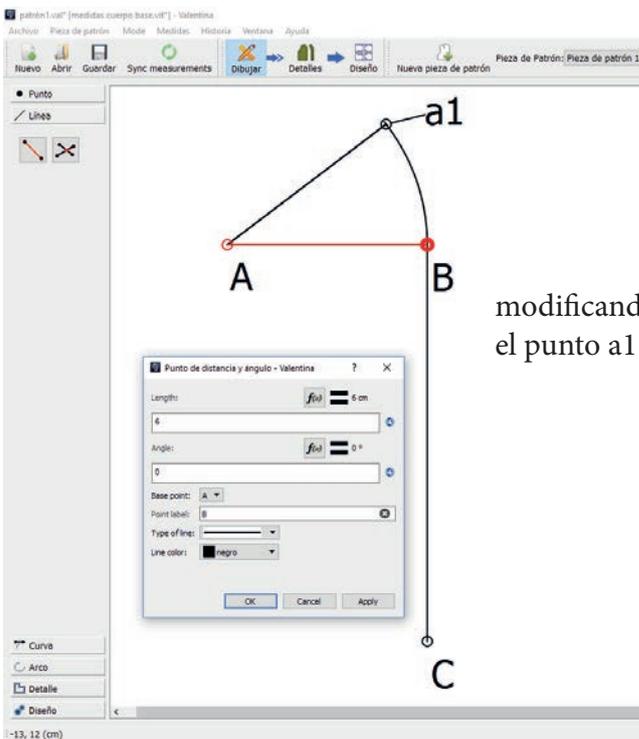
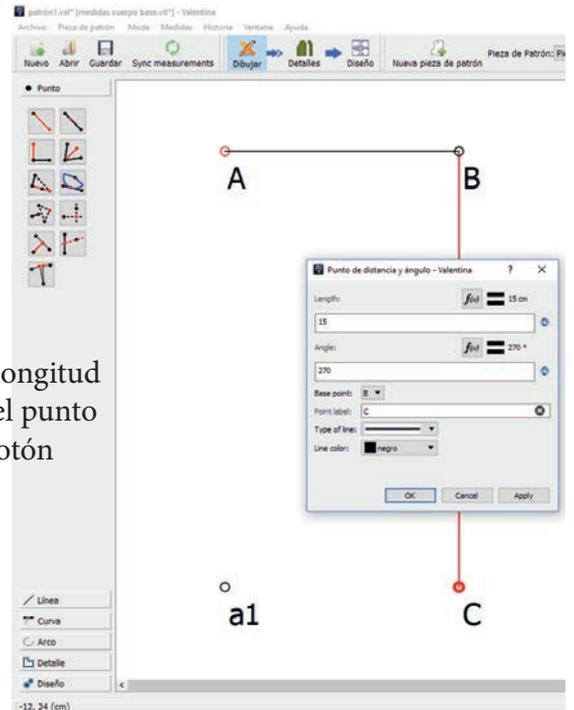


A TENER EN CUENTA

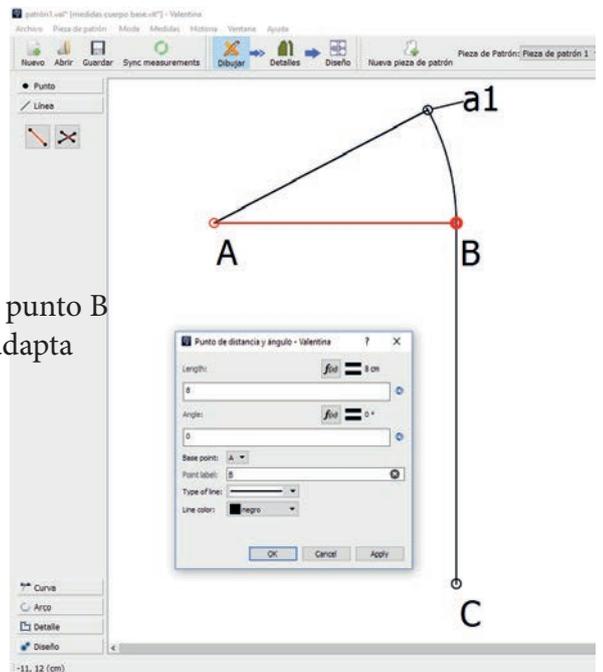
Los puntos que están generados por otros puntos o líneas se mueven en proporción si los puntos generadores se modifican

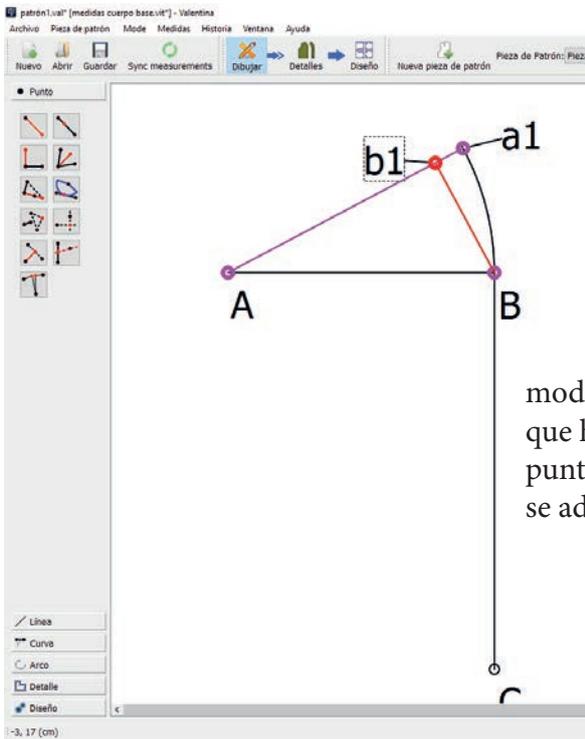


Cambiando la longitud en el punto C, el punto a1 se adapta (botón derecho en C)

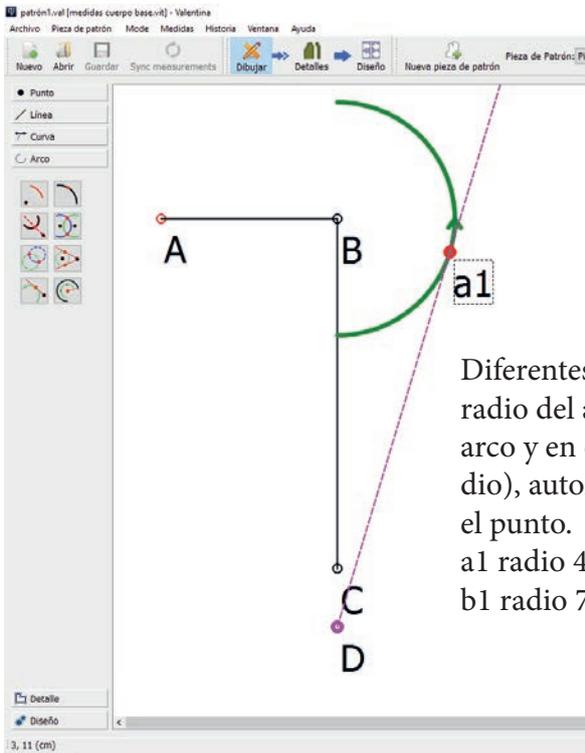
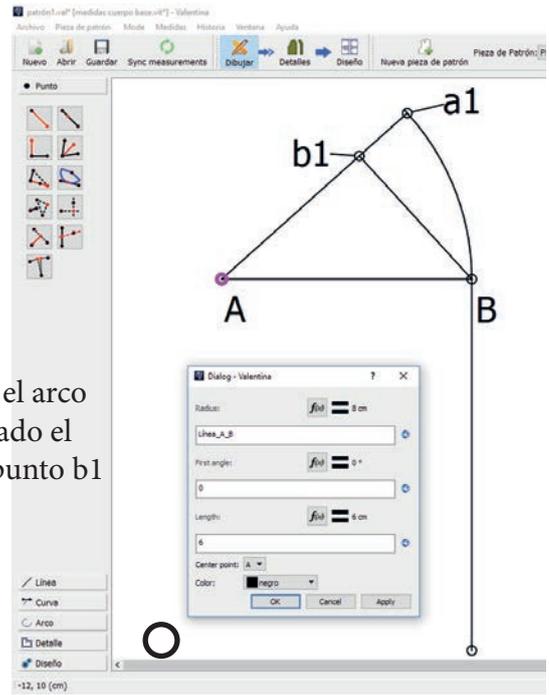


modificando el punto B el punto a1 se adapta

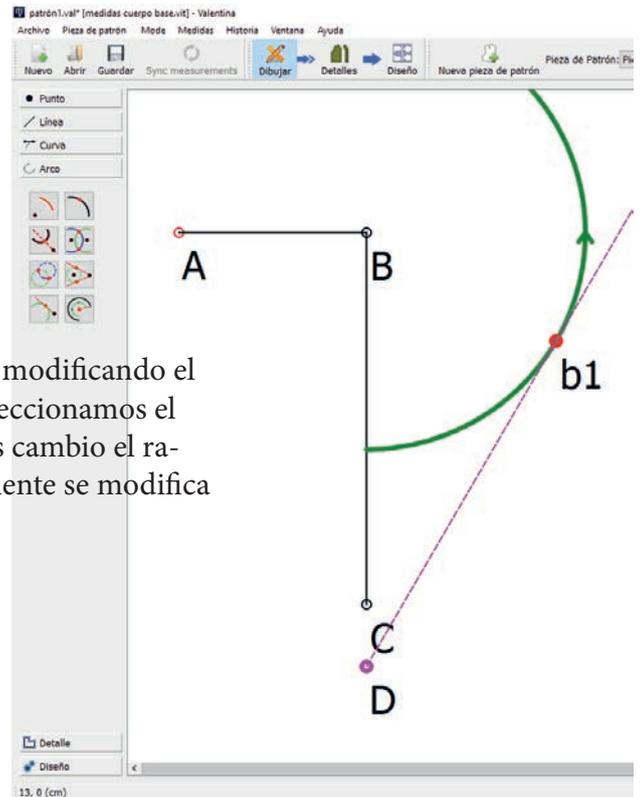




modificando el arco que ha generado el punto a1, el punto b1 se adapta



Diferentes puntos modificando el radio del arco (seleccionamos el arco y en opciones cambio el radio), automaticamente se modifica el punto.
a1 radio 4
b1 radio 7

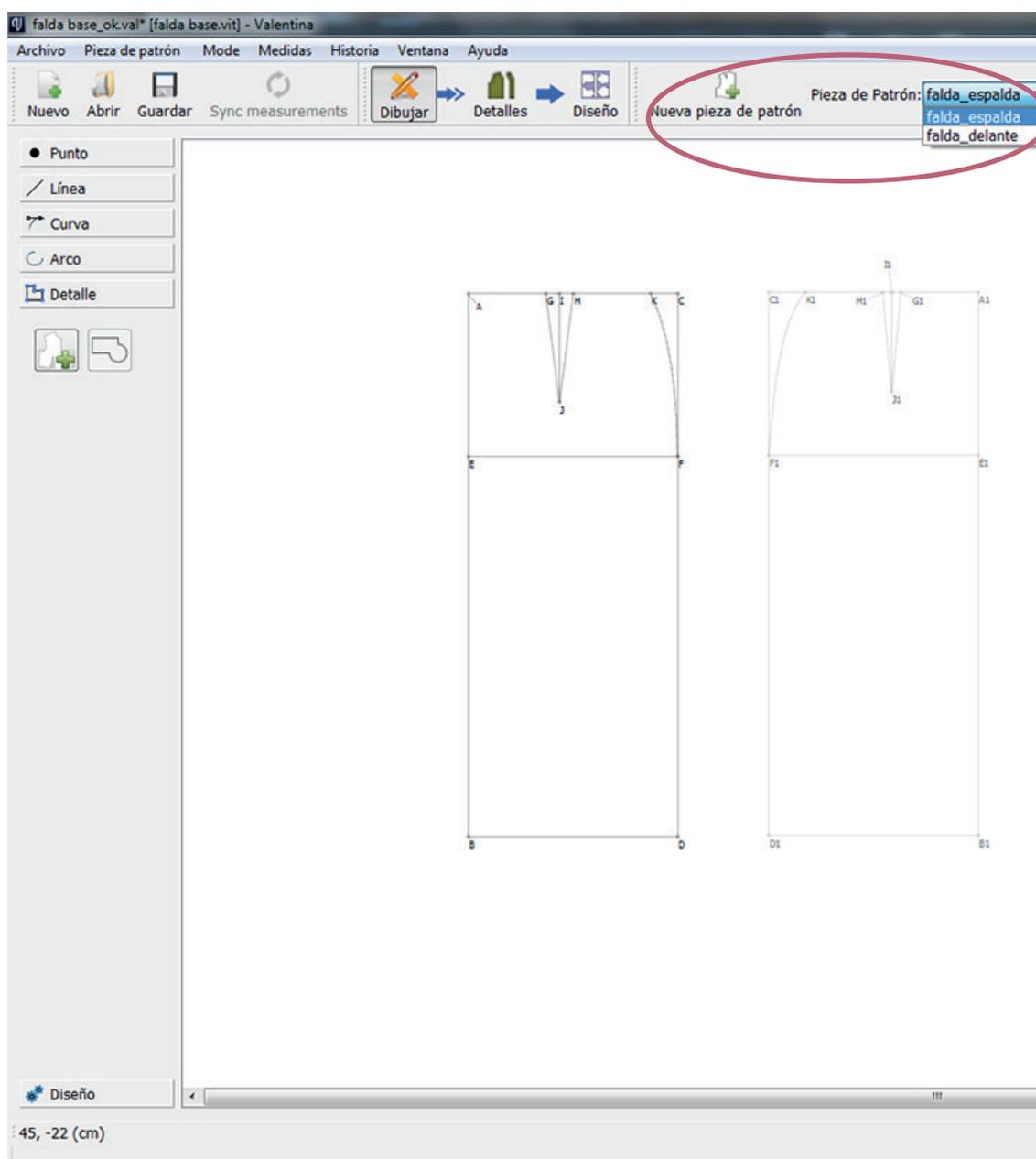


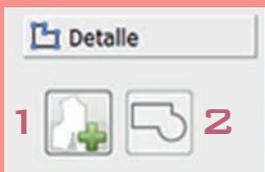


DETALLE

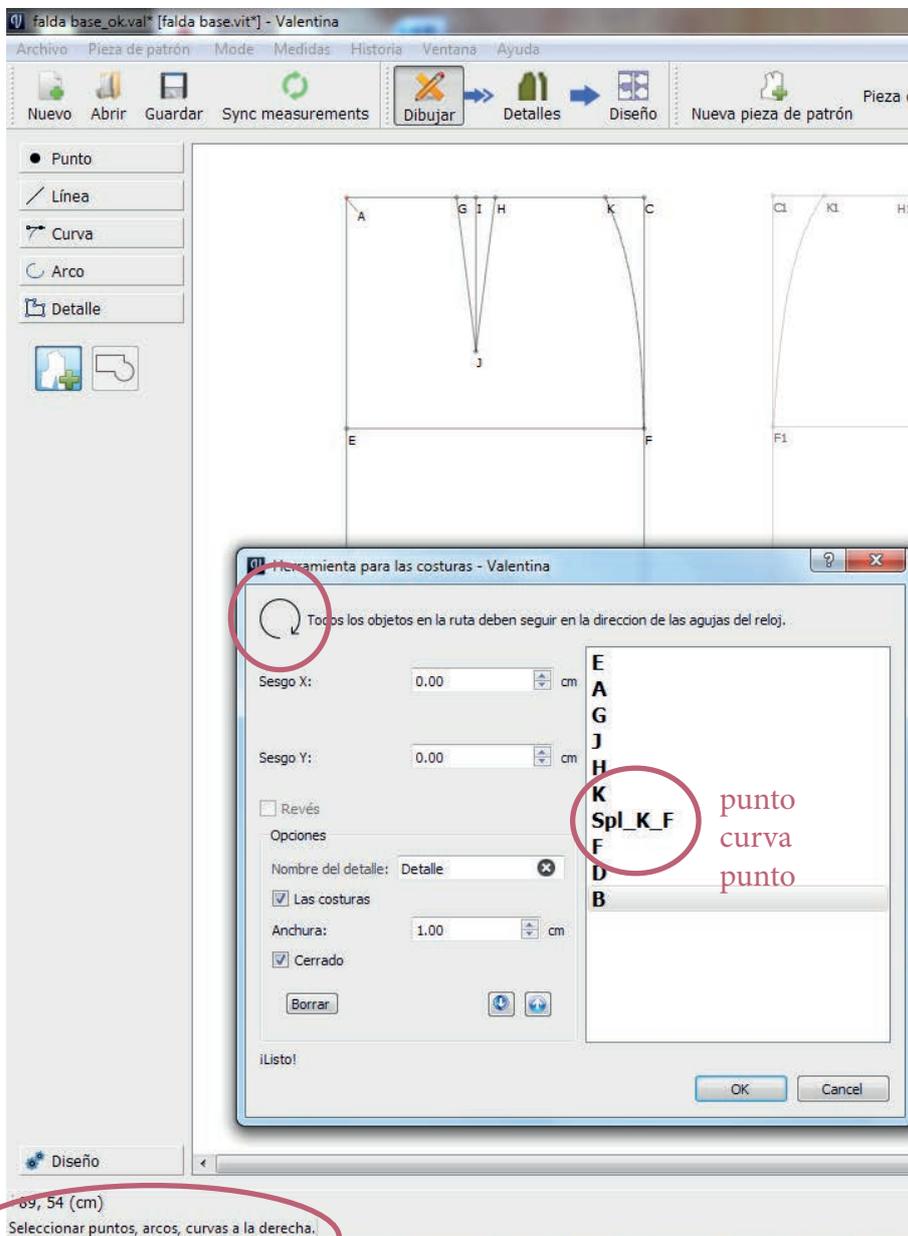
Éste bloque de herramientas nos va a permitir añadir dobladillo y unir piezas de patrón.

En la imagen de abajo hay un patrón de falda en dos piezas, como se puede ver hay una pieza más resaltada que otra. La pieza resaltada es la operativa en éste momento, ya que está seleccionada como la pieza de patrón. Puedes hacer todas las piezas de patrón que necesites, añadiendo nueva pieza de patrón (menú de acceso rápido), pero solo será operativa una, la que tengas seleccionada.





1 Herramienta para las costuras. Sirve para definir un dobladillo. Empezamos seleccionando un punto, arco, curva, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, marcamos tanto los puntos como los arcos o curvas hasta llegar al punto anterior al que hemos empezado (nunca se repite el primero).





Llegado éste punto nos preguntamos donde se ve la pieza con dobladillo. Pues se encuentra en otra capa o *Layout*, en la **Layout de detalle**.

Es otra mesa de dibujo y accedes a ella desde los menus rápidos.

Cada vez que contorneas la pieza con ésta herramienta, generas un patrón de la misma la mesa de detalle. Es posible que te aparezcan montados unos encima de otros o dispersos (usar el zoom). Puedes modificar su colocación, borrarlos o cambiar sus parametros (botón derecho, opciones)

Recordar

En éste grupo están los tres capas o *Layouts* con los que se trabaja en la mesa de patronaje:

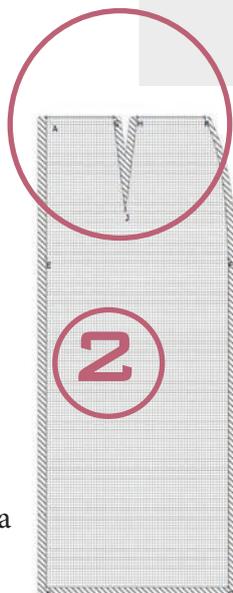
Layout de dibujo: donde se dibuja el patrón

Layout de detalle: define el dobladillo o jareta, también se unen piezas de patrón

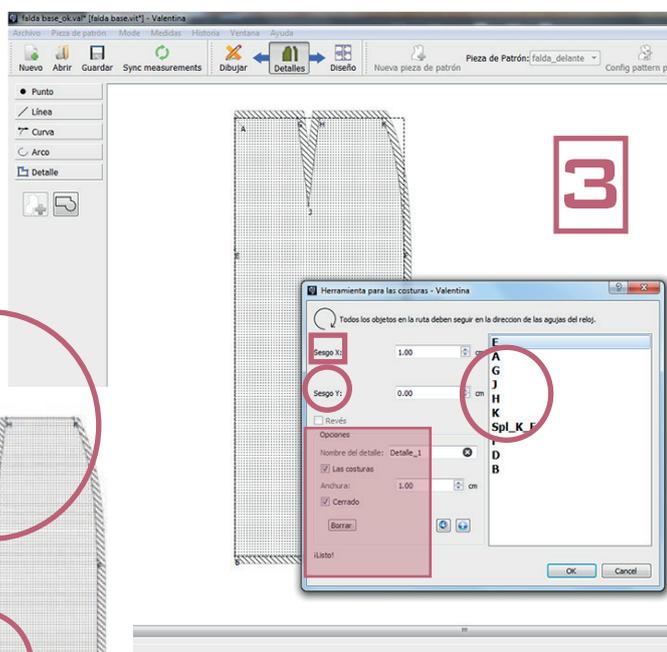
Layout de diseño: composición de las piezas en la tela



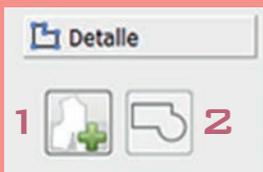
1 En ésta pieza, las costuras tienen una extensión de 1 cm todo alrededor



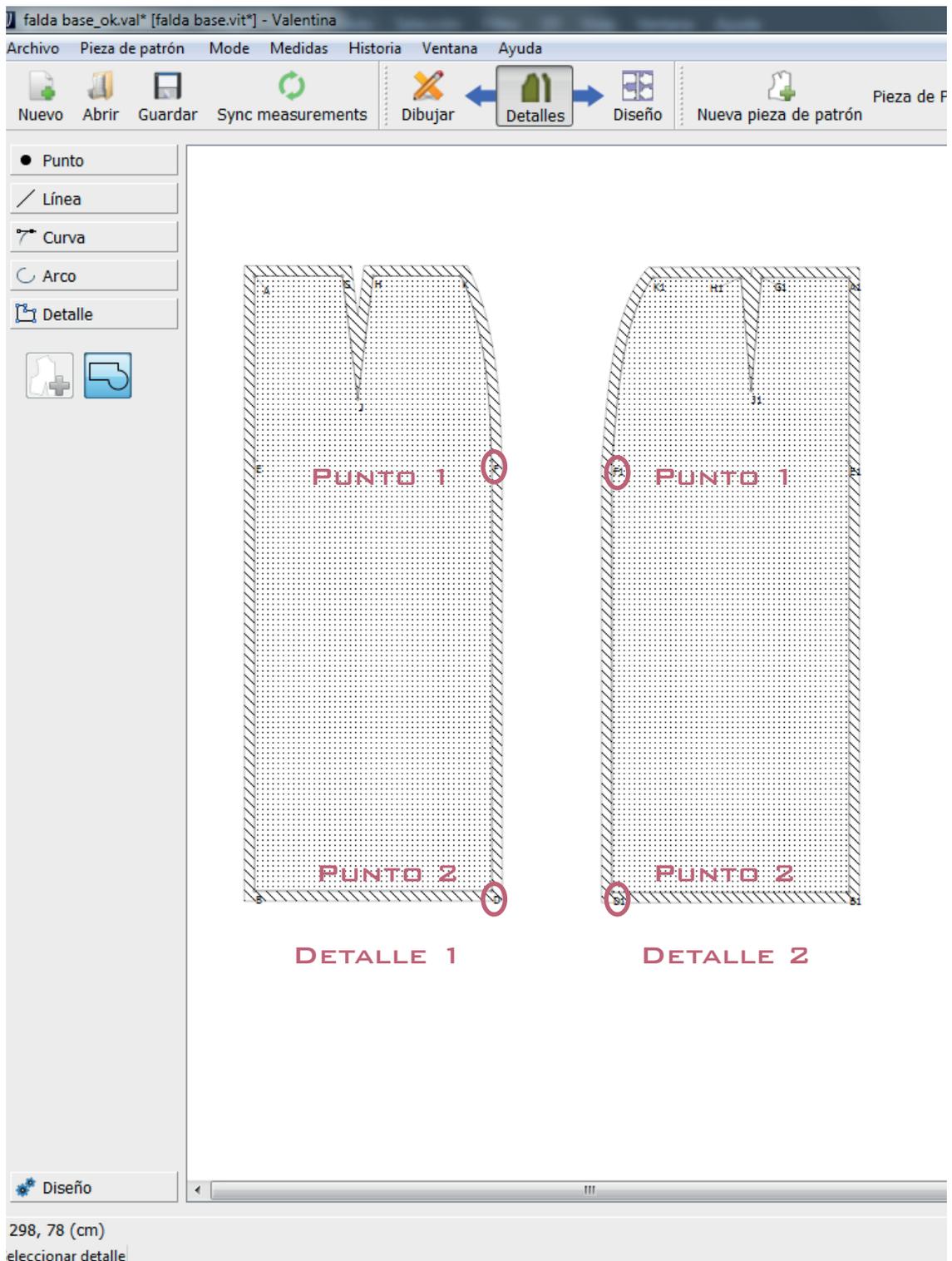
2 En ésta pieza, las costuras tienen la misma extensión. La parte de la cinturilla no tiene dobladillo porque el sesgo de Y en los puntos A, G, H K y la Spl_K_F lo cambiamos a 1 (viene a ser que le quitamos el 1 del dobladillo)

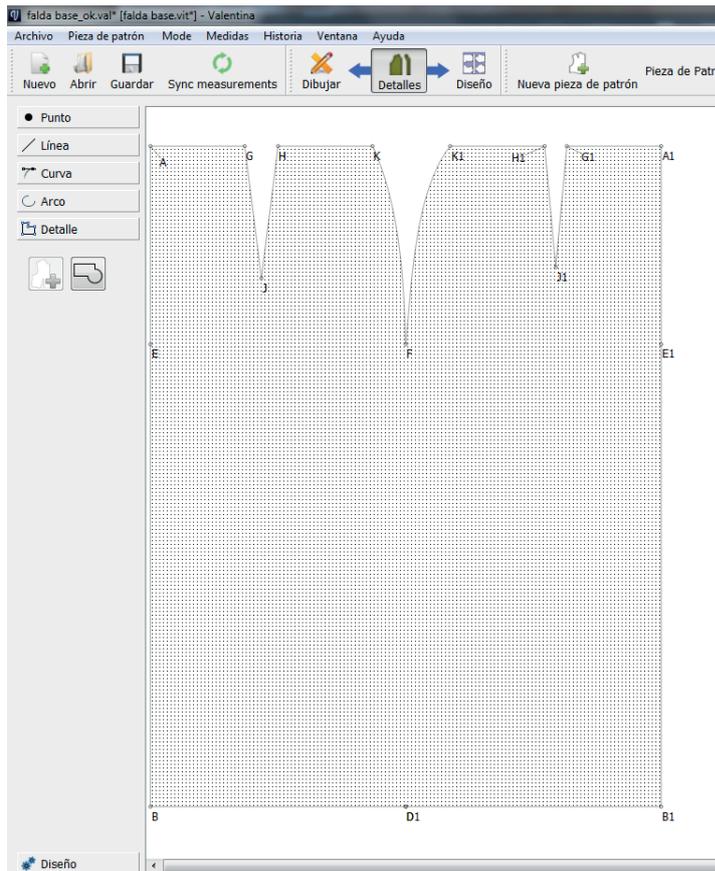


3 En ésta pieza, las costuras tienen la misma extensión. La parte del lateral izquierdo no tiene dobladillo porque el sesgo de X en los puntos A, E, B, lo cambiamos a 1 (viene a ser que le quitamos el 1 del dobladillo)

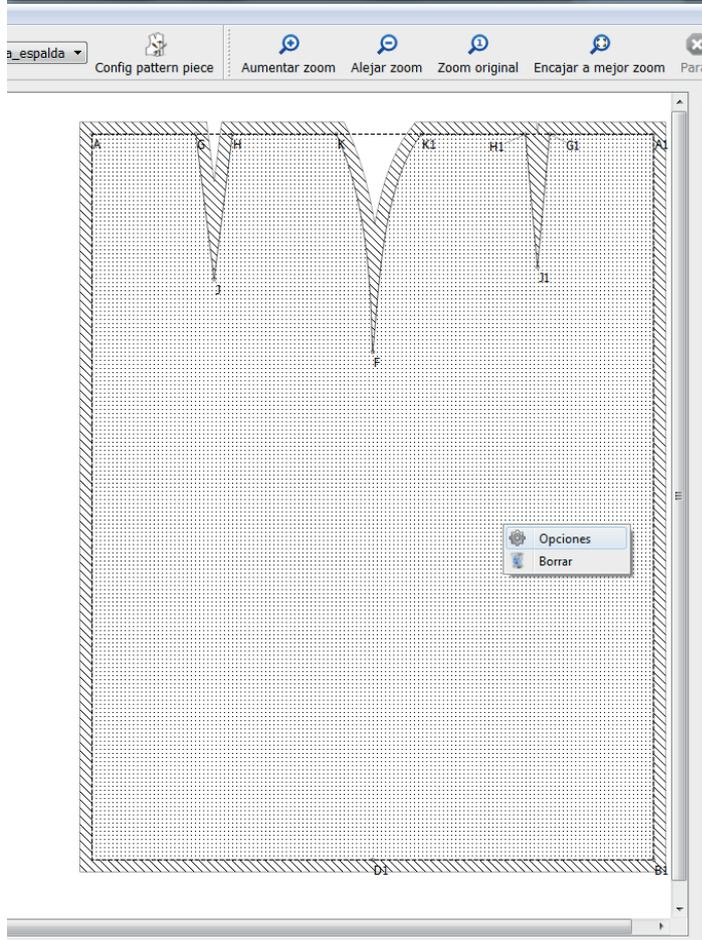


➤ **Herramienta de unión.** Une las piezas de patrón por los puntos que queramos.
SOLO SE PUEDE USAR en la layout de detalle.
 Seleccionas la pieza (la llama detalle). Luego seleccionas dos puntos de la pieza por donde se va a unir al segundo detalle, que es lo siguiente que vamos a seleccionar con sus correspondientes dos puntos

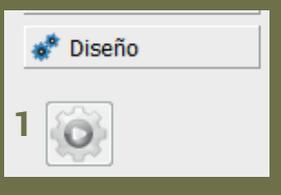




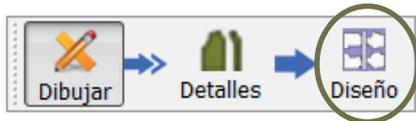
Las piezas de patrón se unen por los puntos seleccionados. Al convertirse en una pieza pierde el dobladillo



Para poner jareta otra vez, botón derecho sobre la pieza y opciones, que nos llevará a la ventana de la herramienta de costuras que acabamos de ver.



1



Recordar

En éste grupo están los tres capas o *Layouts* con los que se trabaja en la mesa de patronaje:

Layout de dibujo: donde se dibuja el patrón

Layout de detalle: define el dobladillo o jareta, también se unen piezas de patrón

Layout de diseño: composición de las piezas en la tela

DISEÑO

Es otro tablero en el que colocas las piezas de patrón para imprimir.

Ésta layout no está muy desarrollada. Se puede preparar un pdf en mosaico para imprimir en impresoras A4 (muy útil si tienes impresora). También, y es lo aconsejable, se puede exportar con formato svg y colocar las piezas adecuadamente, para poder imprimir en plotter con rollo continuo de papel

1 Crear una nueva capa (create new layout).

SOLO SE PUEDE USAR en la layout de diseño.

La ventana de crear diseño que aparece tiene distintos bloques:

Paper format: eliges el tamaño y orientación del papel. Tenemos plantillas con formatos estandar o podemos personalizar el tamaño.

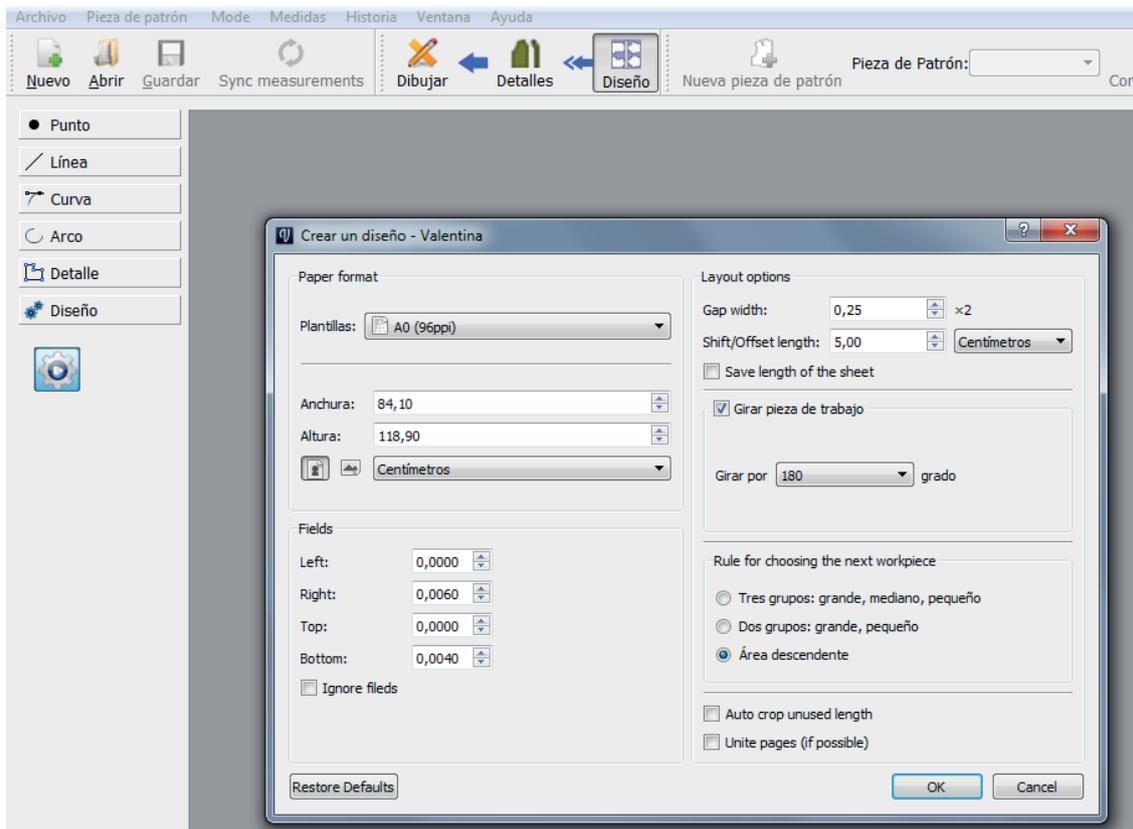
Fields: ?

Layout option: ?

Girar pieza de trabajo: puede ser útil

Rule for choosing the next workpiece: gira y coloca las piezas

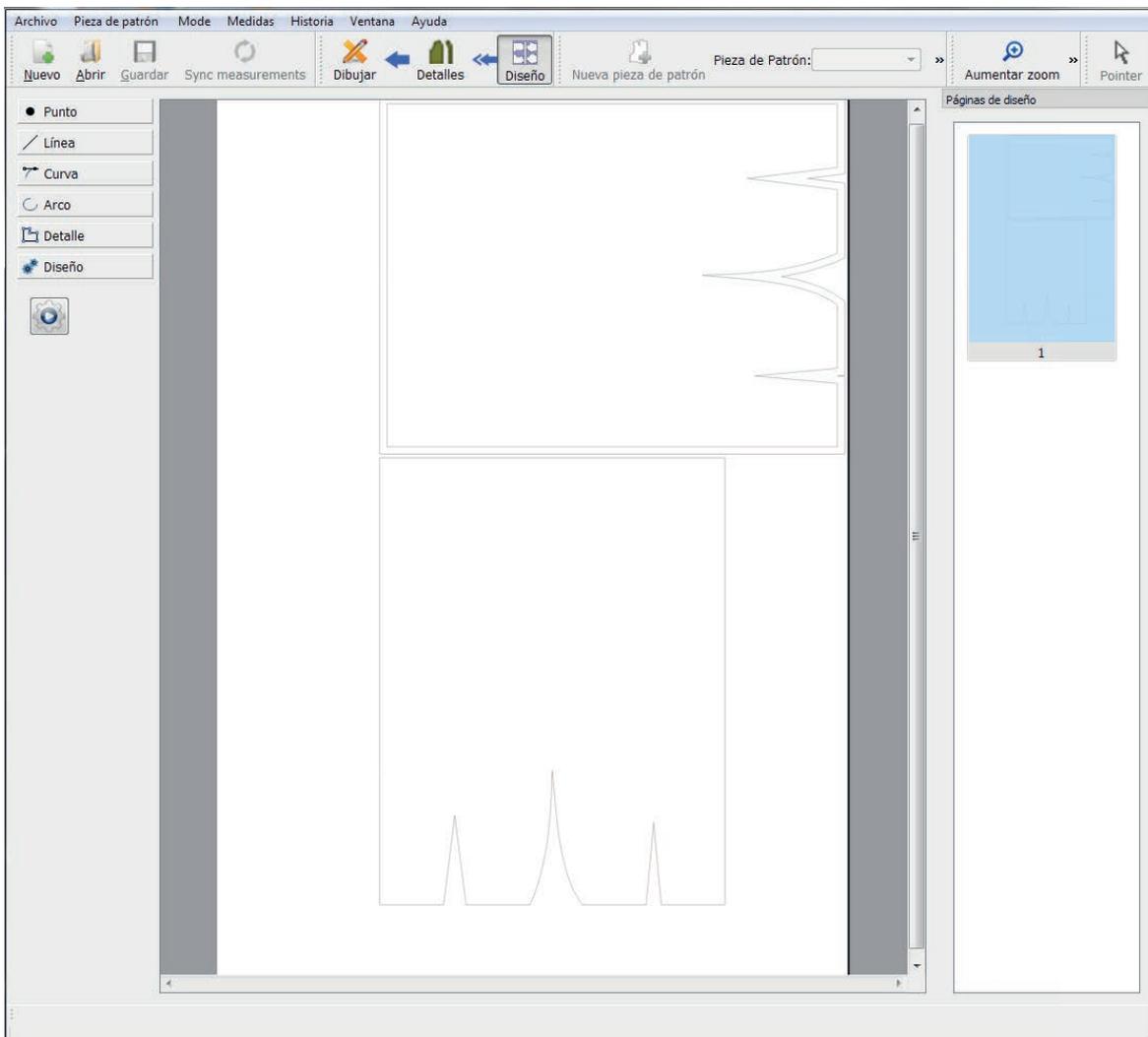
Auto crop y unite pages: recorta el papel sobrante e intenta que solo sea una pieza de papel



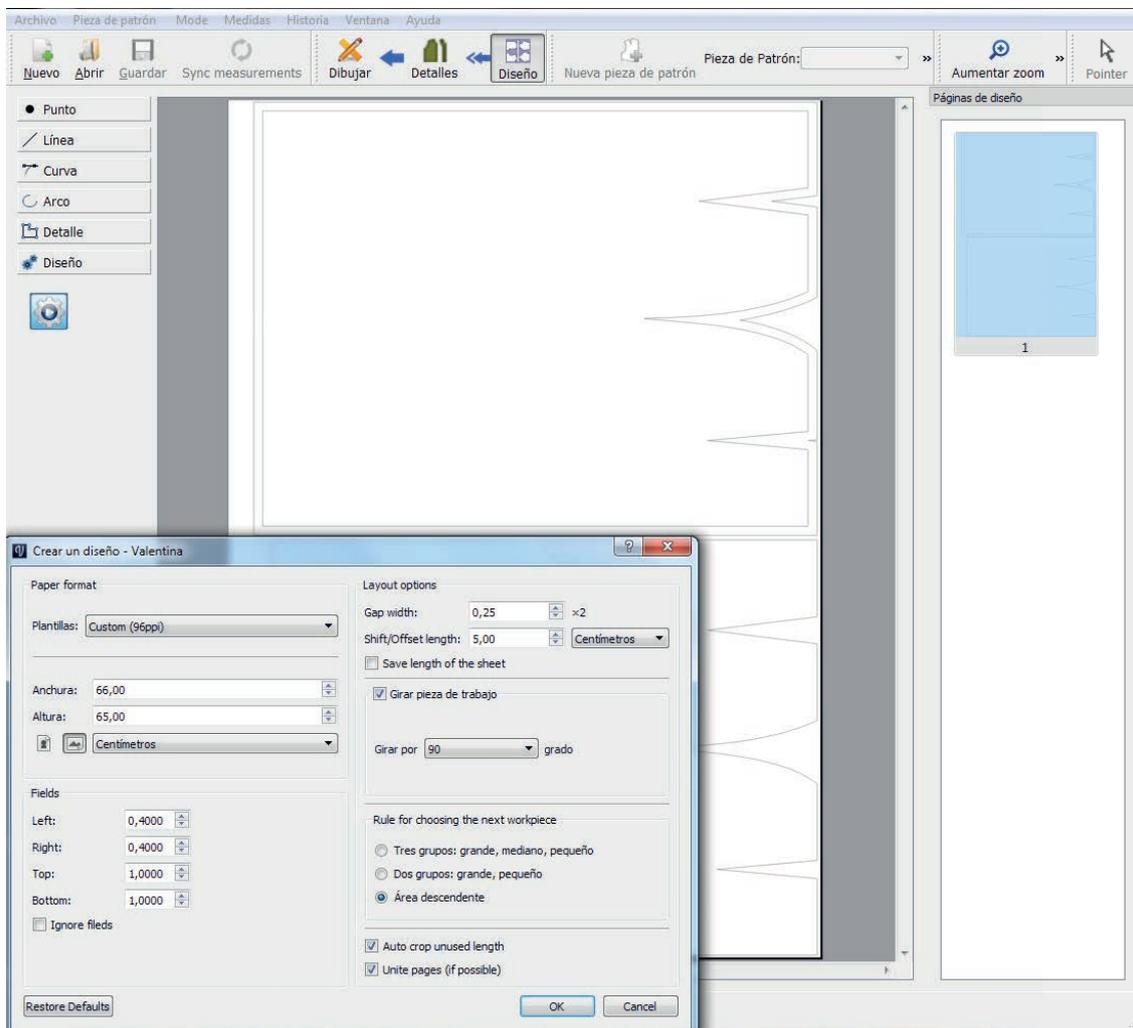
Dejando los parámetros como aparecen en la ventana, el resultado sería éste.

Lo más sencillo es el formato de papel, recortar el sobrante y poco más.

Prueba y acertarás algún día...



En la siguiente imagen hemos modificado algunos parámetros con intención de que las dos piezas estuvieran en el mismo sentido, también hemos recortado el papel para gastar lo menos posible. Muchas de las opciones son predecibles pero otras... Lo mejor es exportar y colocar con el programa Inkscape



Una vez que tenemos el diseño podemos imprimir lo que tenemos o podemos exportar a Inkscape.

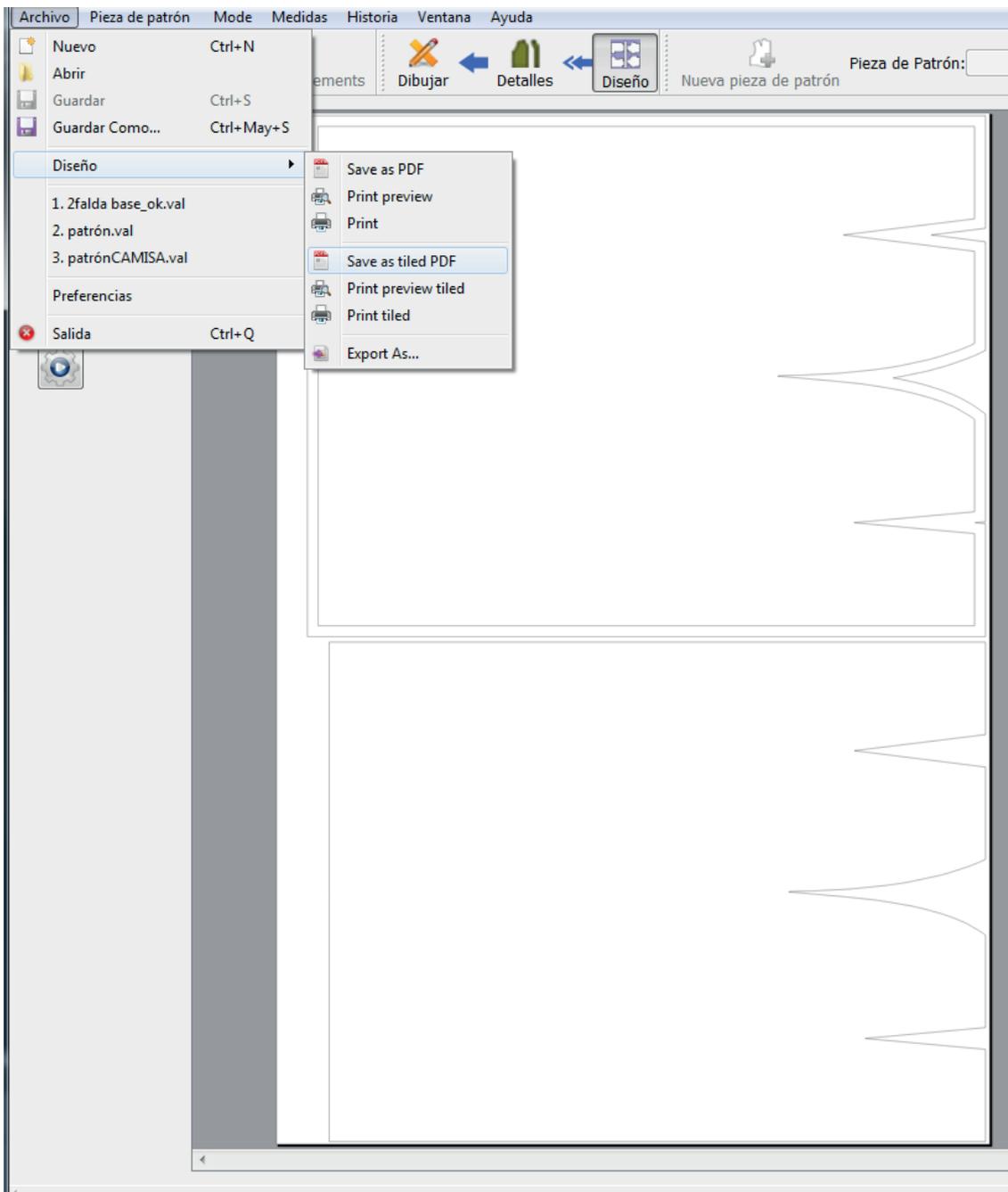
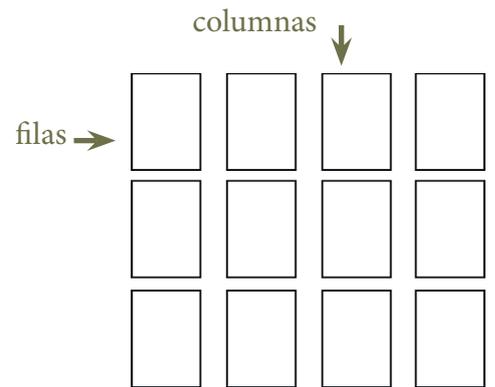
Menú archivo

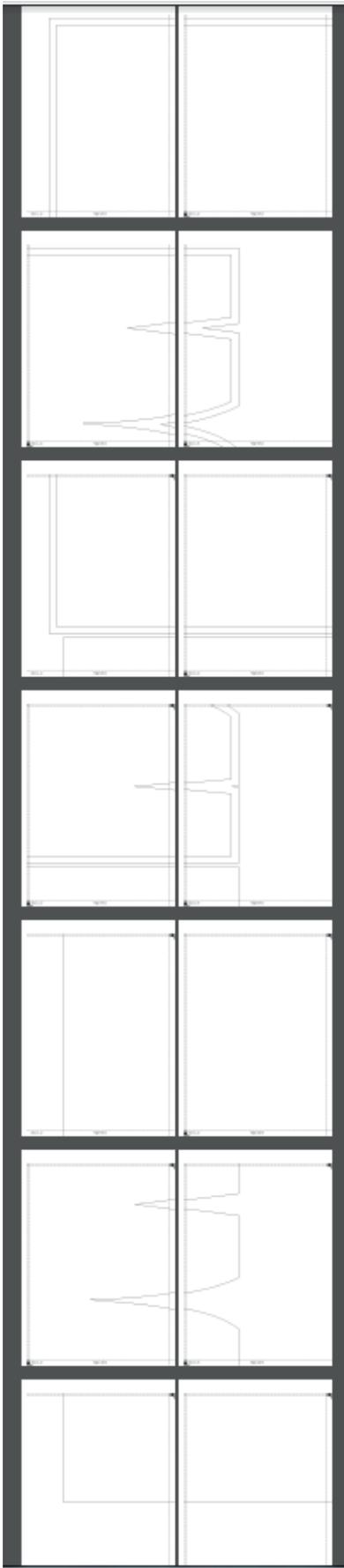
Diseño

Save as tiled PDF

Ésta opción nos permite imprimir un tamaño grande en piezas más pequeñas que luego hay que montar.

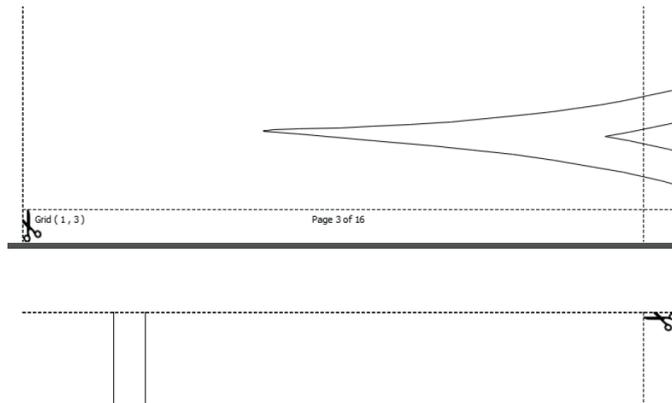
Consumes muchas hojas pero puedes imprimir en casa





El diseño de los patrones se distribuye en hojas numeradas. Para ordenarlas emplea filas y columnas que aparecen marcadas como Grid (nº de fila, nº de columna).

La línea punteada y con una tijera es la unión con la otra pieza. Recortas y pegas.



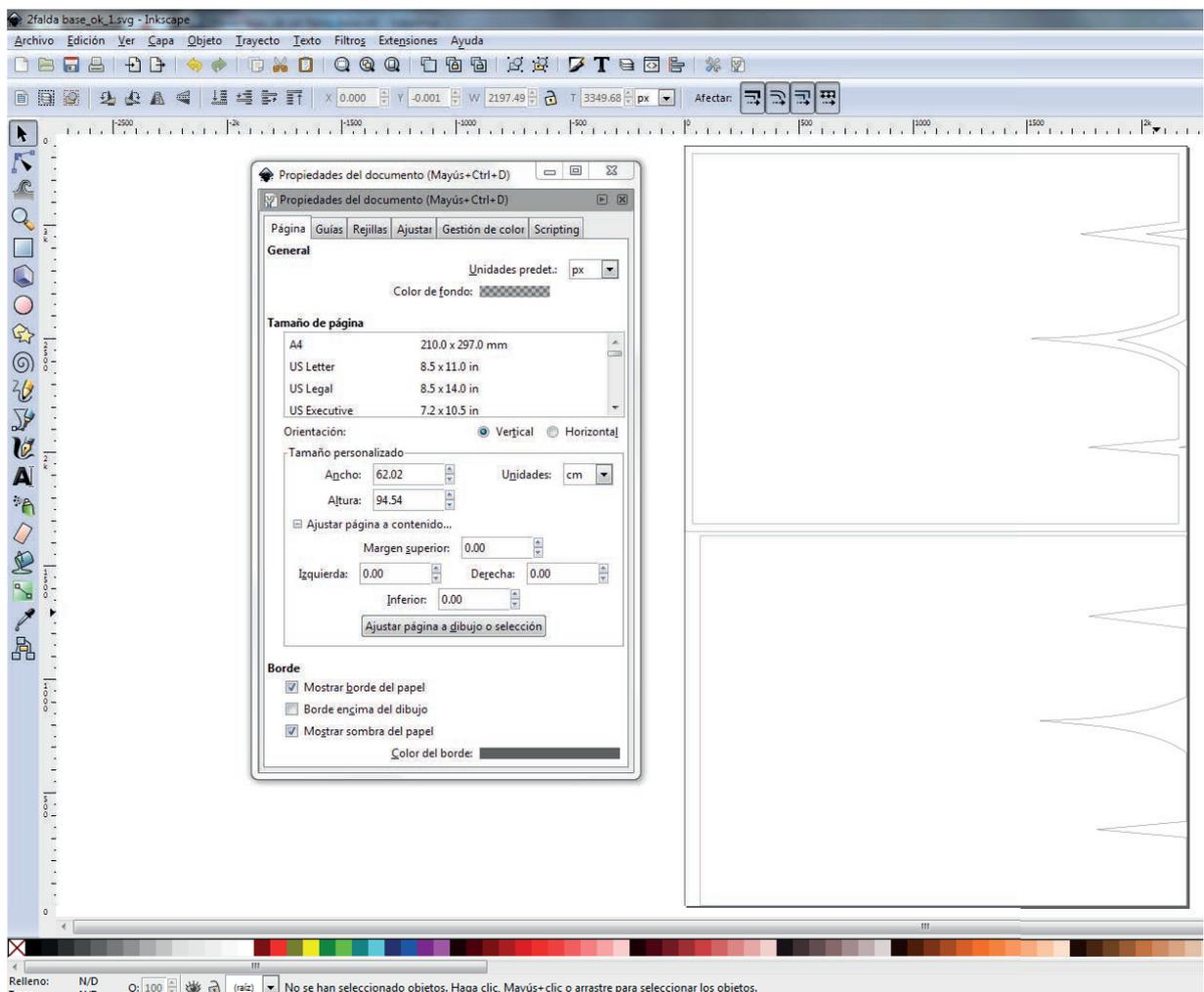
La otra opción, más versátil, es exportar diseño:

- Archivo
- Diseño
- Export as

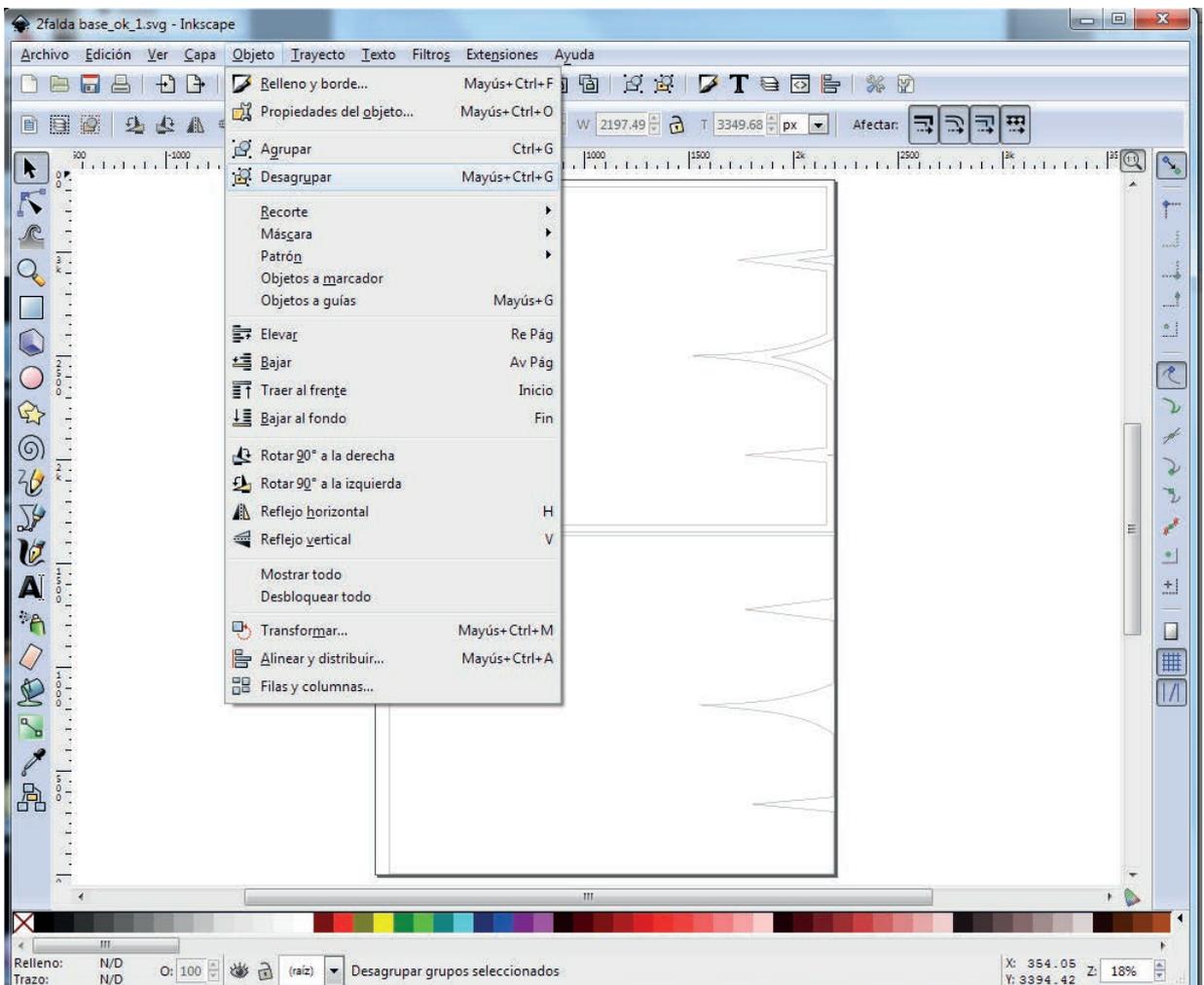
Tenemos muchos formatos, nosotros vamos a seleccionar svg, es un formato vectorial. El mejor programa para abrirlo es Inkscape (programa de software libre y gratuito).

Es un programa de dibujo vectorial muy interesante. En el menú archivo abrimos el fichero, automáticamente aparece el diseño que hemos hecho en Valentina.

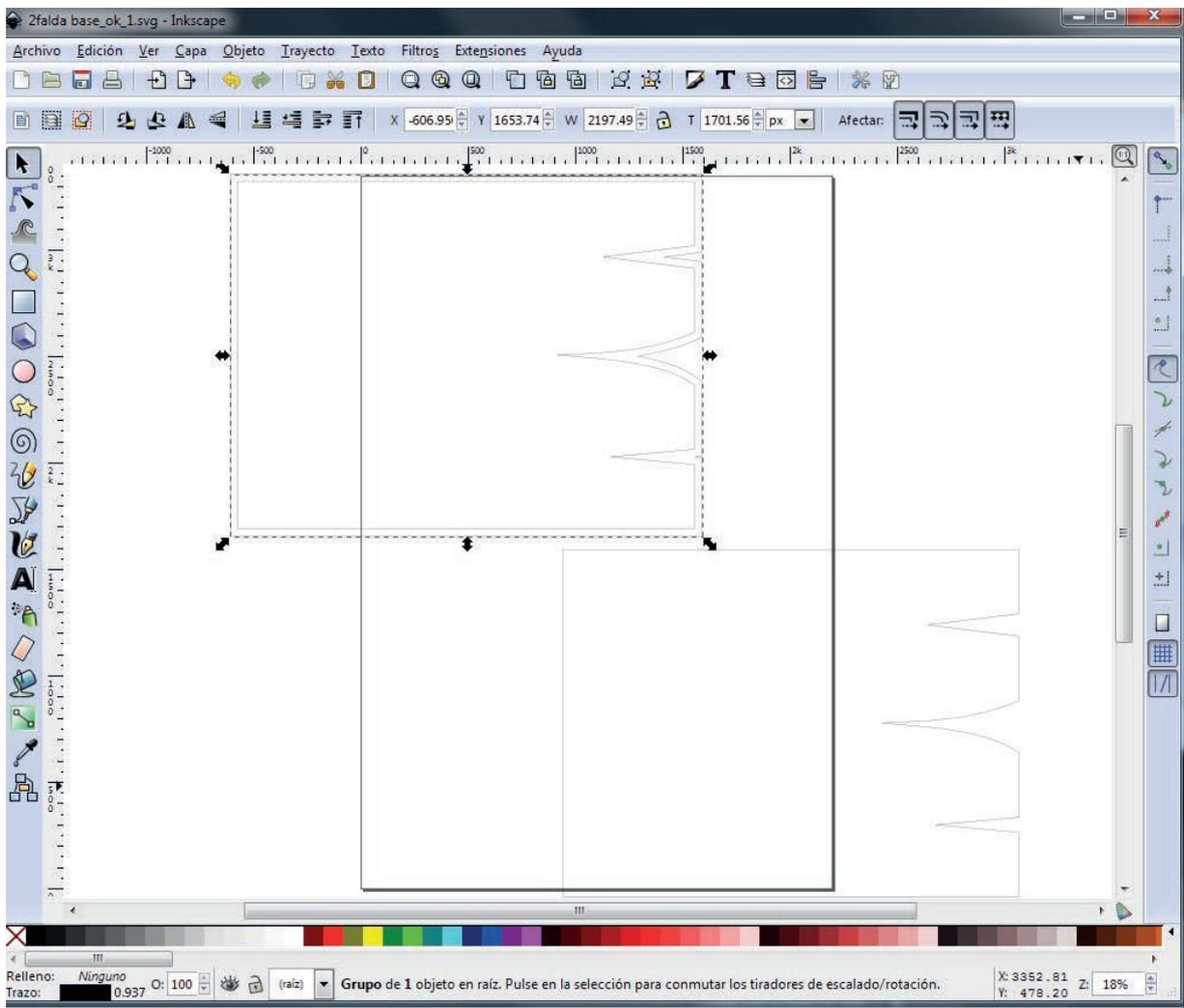
Si queremos comprobar las dimensiones en el menú archivo, propiedades del documento.



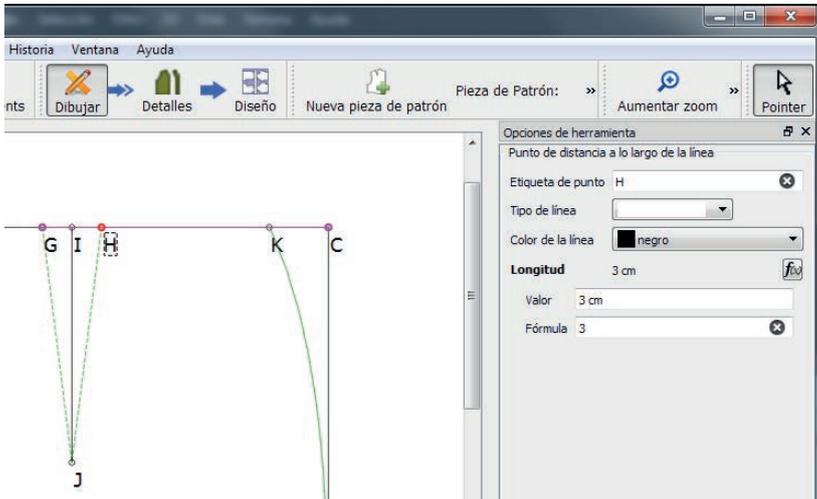
El fichero trae las piezas del patrón agrupadas, es decir no son independientes para transformar. Por tanto, tendremos que desagruparlas en el menú objeto, desagrupar.



Una vez desagrupadas las piezas, podremos moverlas, girarlas, etc.
Mucho cuidado con no cambiar las dimensiones de la pieza
De ésta forma la distribución en el papel, o mucho mejor en la tela si en vez de usar una impresora de papel empleamos una cortadora laser, será como nosotros deseemos

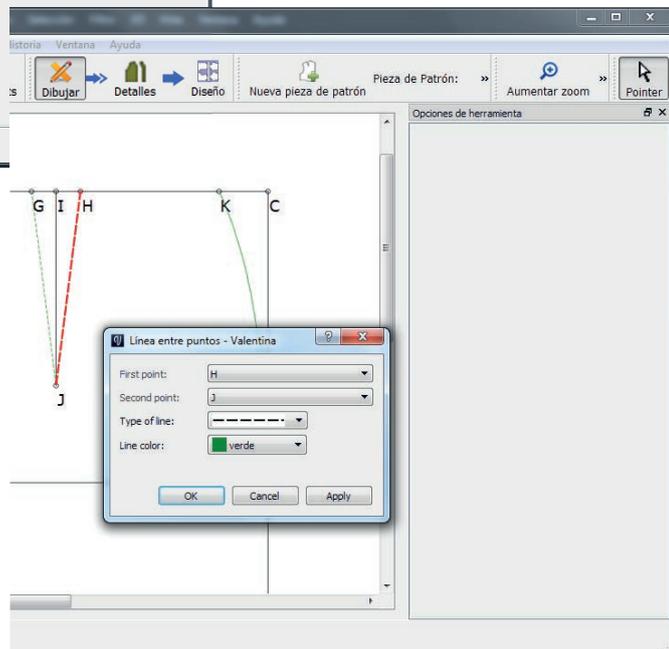
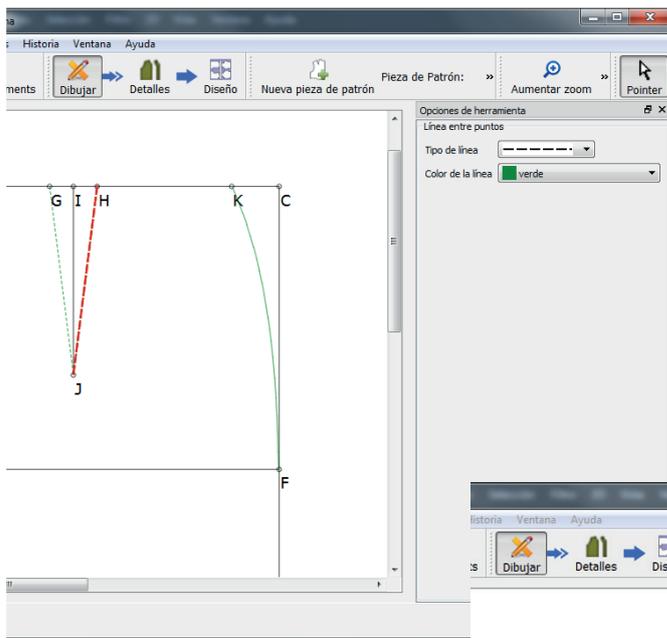


OPCIONES DE HERRAMIENTA



Este panel, que podemos tenerlo abierto o no, nos permite cambiar, color y tipo de línea cuando seleccionamos líneas, curvas, arcos. Cuando seleccionamos puntos, podemos modificar la letra y la fórmula

También, y en el caso que no nos funcione, emplearemos el botón derecho sobre el punto o línea, etc, y opciones





MESA DE TRABAJO

Sobre éste apartado solo remarcar tres puntos:

Cada pieza parte de un punto y ese es el único punto por donde podemos mover el patrón.

Cada pieza de patrón es una capa distinta y solo se puede estar trabajando en una pieza

El zoom no es muy amigable, así que la mejor manera de colocar la pieza lo mejor posible es usando *encajar a mejor zoom* y luego ampliando o alejando. Para encuadrar las barras de desplazamiento *scroll* que tenemos a la derecha y abajo



BARRA DE INFORMACIÓN

Solo decir que es muy importante mirarla cuando se usan las herramientas, siempre te va a ir diciendo como tienes que usarlas y cuales son los elementos que tienes que seleccionar