



APASARA
Fashion
TECHNOLOGY

Patroneo **KEY**

SOFTWARE
para el PATRONAJE
de MODA

User



MANUAL DE USUARIO

ENLACES EN REDES Y WEB



WEB CORPORATIVA



GRUPO USUARIOS



CANAL VIDEOS



BLOG PATRONAJE



RED INSTAGRAM



PERFIL LINKEDIN

Índice

Introducción.....	7
1 Instalación.....	9
1.1 Instalación, arranque y activación de Patroneo KEY	9
1.2 Instalación de periféricos.....	20
1.2.1 Plotter.....	20
1.2.2 Tablero digitalizador.....	31
2 Entorno de trabajo de Patroneo KEY	35
2.1 Entorno CAD de Patroneo KEY.....	35
2.2 Fundamentos	36
2.2.1 Iniciar Patroneo KEY	36
2.2.2 Elementos principales del entorno de Patroneo KEY	37
2.2.3 Acceso a los comandos de Patroneo KEY	38
2.3 Manejo básico del entorno CAD.....	41
2.3.1 Dibujos	41
2.3.2 Imprimir.....	42
2.3.3 Deshacer comandos.....	43
2.3.4 Visualización del espacio de dibujo.....	43
2.3.5 Modos de referencia a objetos	45
3 Fundamentos de Patroneo KEY.....	47
3.1 El ciclo de diseño con Patroneo KEY	47
3.1.1 Creación de patrones	47
3.1.2 Transformaciones	48
3.1.3 Escalado.....	48
3.1.4 Marcada	49
3.2 Unidades de medida	50
3.3 Geometría de un patrón	50
3.3.1 Componentes de un patrón	50

3.3.2	Numeración de puntos de escalado y elementos	52
3.3.3	Limitaciones en el número de conjuntos de líneas auxiliares	52
3.3.4	Patrones abiertos y patrones incompletos	52
4	Creación de patrones con Patroneo KEY	55
4.1	Digitalización virtual de patrones con Patroneo KEY	55
4.2	Creación de patrones nuevos con Patroneo KEY	56
4.2.1	Generalidades	56
4.2.2	Dibujar objetos	57
4.2.3	Ayudas al dibujo.....	67
4.2.4	Modificar objetos.....	74
4.2.5	Ejemplo de creación de un patrón	87
4.2.6	Formar patrón.....	94
4.3	Herramientas para añadir componentes a los patrones	96
4.3.1	Líneas Auxiliares.....	96
4.3.2	Piquetes	97
4.3.3	Marcas.....	103
4.3.4	Componentes accesorios.....	105
4.3.5	Hilo	107
4.3.6	Datos	109
4.3.7	Numeración	111
5	Edición de patrones con Patroneo KEY.....	113
5.1	Designación individual y designación múltiple.....	113
5.2	Borrar.....	113
5.3	Desplazar.....	114
5.4	Girar.....	114
5.5	Duplicar.....	115
5.6	Simetría.....	116
5.7	Propiedades.....	117
6	Transformaciones de patrones con Patroneo KEY	119
6.1	Desplazar puntos	119
6.2	Girar componentes.....	123
6.3	Desplazar componentes.....	127
6.4	Cortar/Añadir.....	128
6.5	Desdoblar.....	133

6.6	Unir patrones	133
6.7	Costura	134
6.8	Modificar el contorno de un patrón	138
6.8.1	Añadir elemento	138
6.8.2	Añadir punto de escalado	139
6.8.3	Origen y sentido	140
6.8.4	Borrar componentes.....	141
6.8.5	Borrar punto de escalado	142
6.9	Borrar grupos	143
6.10	Deshacer costura	144
6.11	Mostrar/ocultar contorno original	144
7	Escalado de patrones con Patroneo KEY.....	145
7.1	Conceptos básicos del escalado con Patroneo KEY	145
7.1.1	Escalado de puntos	145
7.1.2	Escalado de patrones con nombre.....	146
7.1.3	Eliminación de un escalado.....	146
7.2	Tablas de Tallaje.....	147
7.2.1	Tablas de Tallaje generales	147
7.3	Escalado por incrementos	149
7.3.1	El comando Escalado.....	151
7.3.2	Comportamiento de curvas y piquetes en el escalado.....	157
7.4	Escalado Automático.....	160
7.5	Visualización selectiva de tallas	163
8	Marcada de patrones con Patroneo KEY	165
8.1	Marcada manual	165
8.1.1	Preparación de piezas	165
8.1.2	Crear tela	168
8.1.3	Inserción de piezas	170
8.1.4	Colisiones de piezas	173
8.1.5	Mostrar piezas con relleno de color	176
8.1.6	Desplazamiento, giro y otras operaciones con piezas y telas.....	176
8.1.7	Propiedades.....	181
9	Utilidades de Patroneo KEY.....	183
9.1	Comandos de consulta.....	183

9.1.1	Información	183
9.1.2	Longitud elementos	187
9.1.3	Distancia dos puntos	187
9.1.4	Ángulo.....	187
9.2	Otras utilidades	187
9.2.1	Convertir arco	187
9.3	Copia de patrones entre dibujos.....	187
9.4	Biblioteca de patrones base	189
9.5	Gestión de elementos	192
9.6	Opciones de Patroneo KEY.....	194
10	Impresión de patrones y marcadas con Patroneo KEY	195
10.1	Patrones y marcadas	195
10.2	El comando Imprimir	196
10.3	Generar PDF de cualquier tamaño a escala real	196
	Apéndice A: Resumen de comandos de Patroneo KEY.....	203

Introducción

Debido a sus características funcionales, precio, orientación y expansión [Patroneo KEY](#) se está configurando actualmente como la solución software más interesante dentro del *Patronaje de Moda*. El desarrollo técnico que está experimentando con la adición de nuevos módulos para la **compatibilidad** con sistemas tradicionales como Investrónica, Lectra y Gerber, impresión automática en A4, marcada automática, patrones parametrizables, etc a precios muy proporcionados son una prueba de ello.

Existen 3 gamas de [Patroneo KEY](#), especificamos sus correspondientes enlaces en nuestra web:

PATRONEO KEY PROFESIONAL

[Acceder a +info de Patronero KEY Profesional](#)

PATRONEO KEY EMPRESARIAL

[Acceder a +info de Patronero KEY Empresarial](#)

PATRONEO KEY PREMIUM

[Acceder a +info de Patronero KEY Premium](#)

Acerca de este manual

Este *Manual de Usuario* contiene información detallada sobre todos los comandos específicos de [Patroneo KEY](#), así como de aquellos comandos del CAD instalado necesarios para trabajar con él. También se han incluido algunos ejemplos de uso para ilustrar las técnicas de trabajo más esenciales así como los comandos más complejos.

1 Instalación, arranque y activación de Patroneo KEY

1.1 Instalación, arranque y activación de Patroneo KEY

Advertencia Antes de instalar [Patroneo KEY](#) es necesario tener instalado correctamente el siguiente CAD: *AutoCAD*

Para instalar [Patroneo KEY](#) correctamente, deberá efectuar dos operaciones:

1. Descargar de *DROPBOX* el archivo ejecutable ***Patroneo Key 2014.exe***
2. Ejecución del archivo ***Patroneo Key 2014.exe***

A continuación se describen detalladamente estas operaciones.

Advertencia Si va a actualizar a [Patroneo KEY 2014](#) desde una versión anterior, a *Patroneo 3.2* debe hacer una copia de seguridad a la carpeta DAT para posteriormente desinstalar dicha versión y por último instalar [Patroneo KEY 2014](#). A continuación puede copiar la carpeta DAT sustituyendo la carpeta DAT existente en la estructura de directorios de [Patroneo KEY 2014](#)

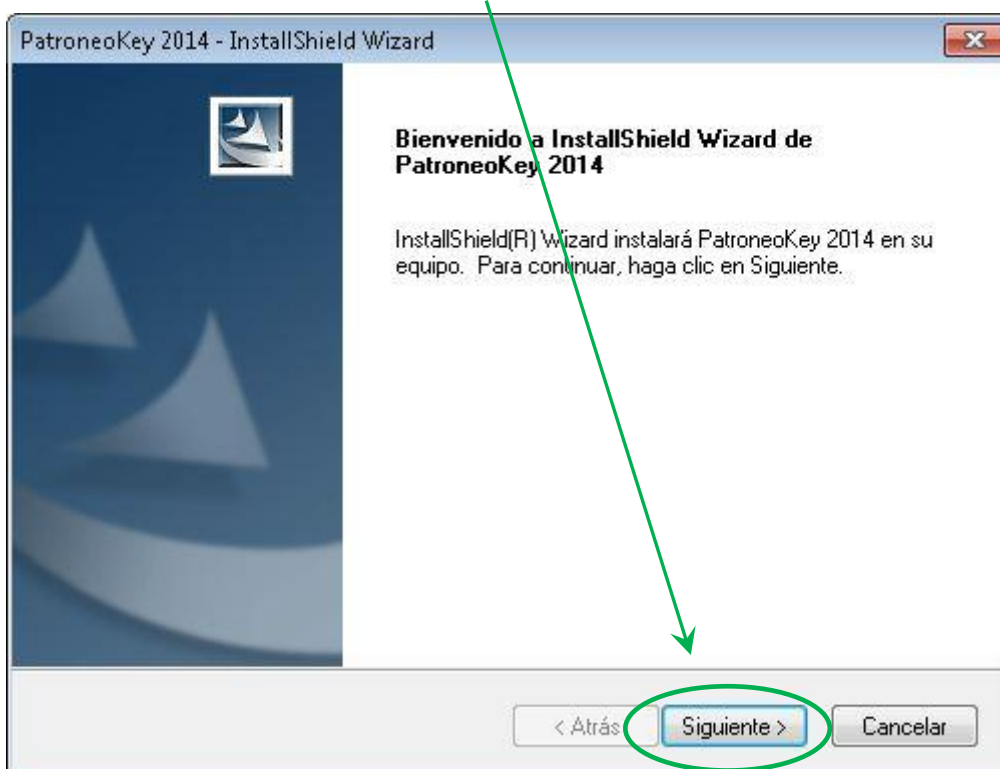
1. ***Descargar de DROPBOX el archivo ejecutable Patroneo Key 2014.exe***

Al adquirir [Patroneo KEY](#), el usuario recibe un email del sistema *DROPBOX* (si no está dado de alta en este sistema, deberá darse de alta, es gratuito) a fin de posteriormente descargar el instalador de [Patroneo KEY](#)

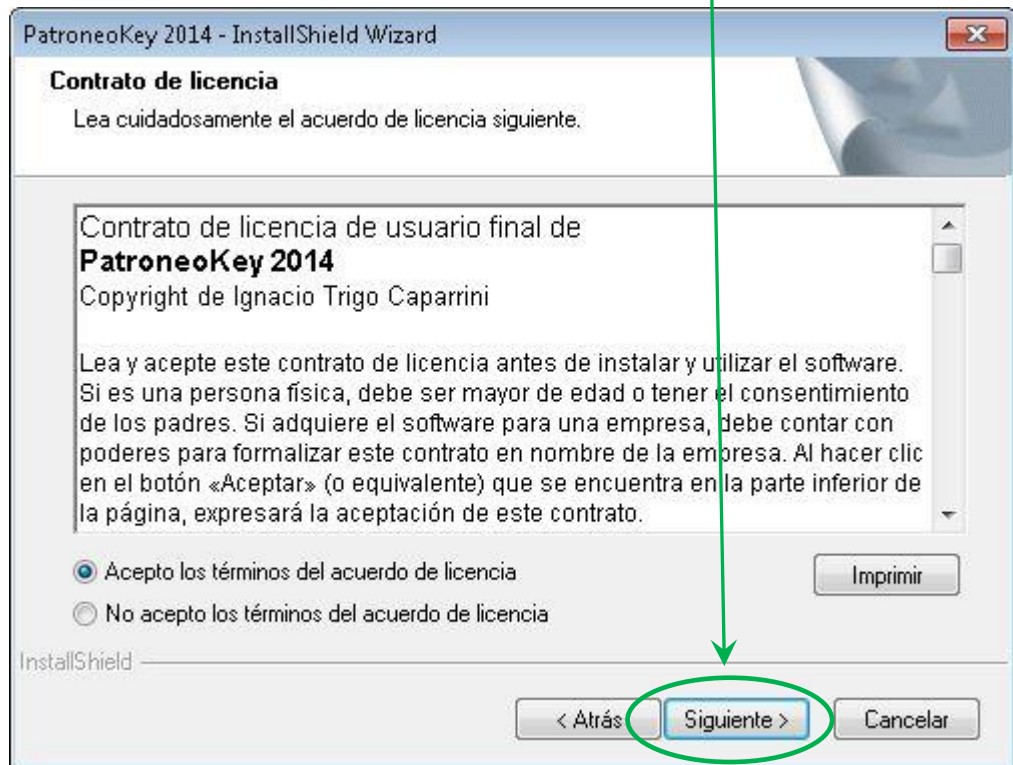
Observación Es muy conveniente que el usuario previamente a la descarga del archivo **Patroneo Key 2014.exe** cree una carpeta donde almacene dicho archivo, en dicha carpeta, por defecto, se instalará posteriormente el software.

2. Ejecución del archivo Patroneo Key 2014.exe

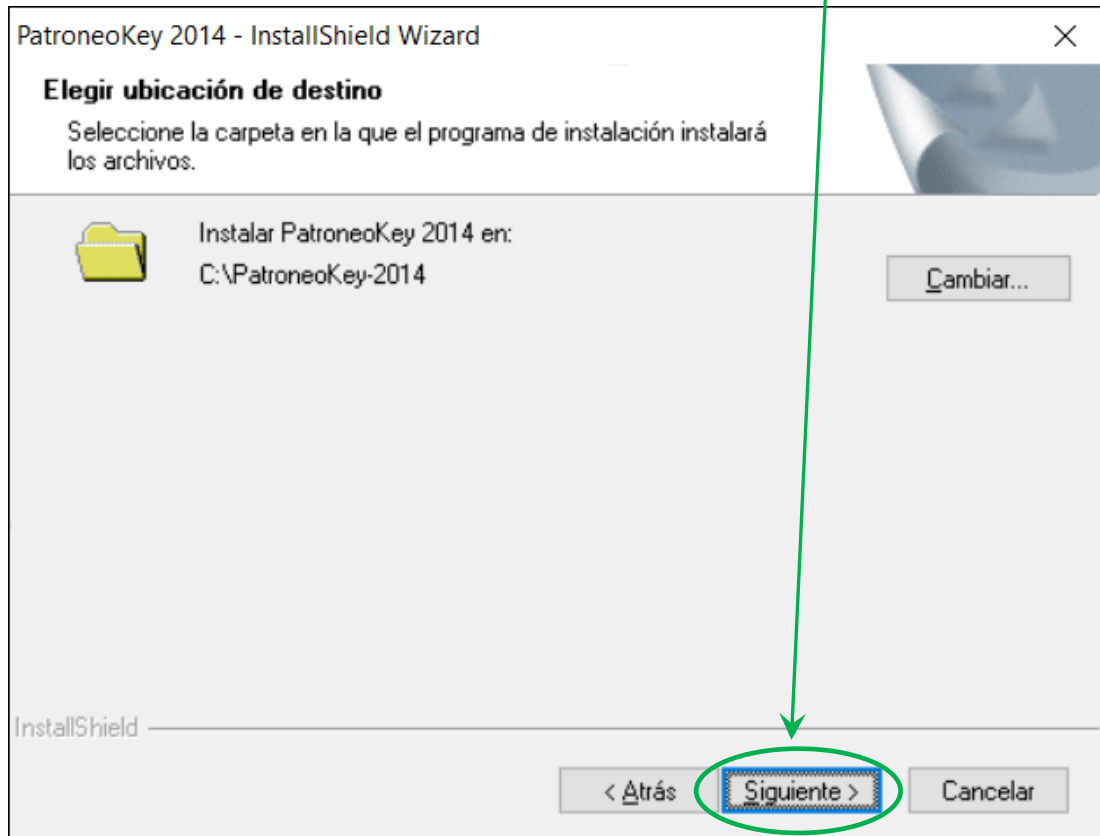
Pulsar doble click en el archivo para ejecutarlo, aparecerá entonces el siguiente cuadro de diálogo, hacer click en **Siguiente**:



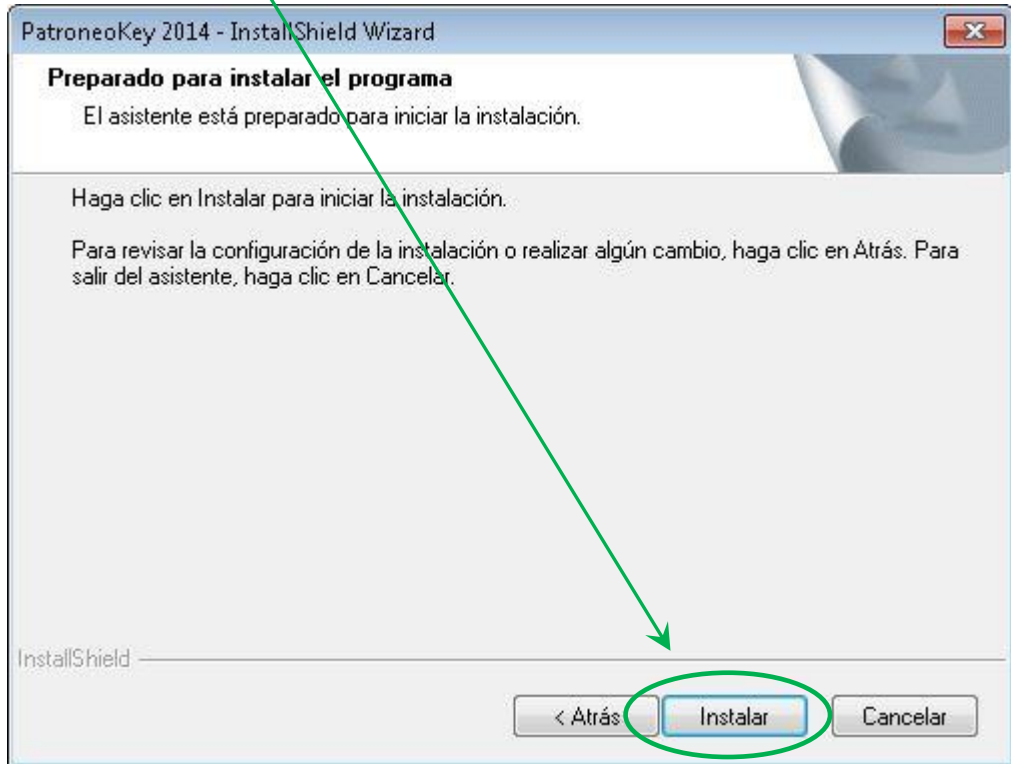
Aceptar el contrato de licencia y hacer click en ***Siguiente***:



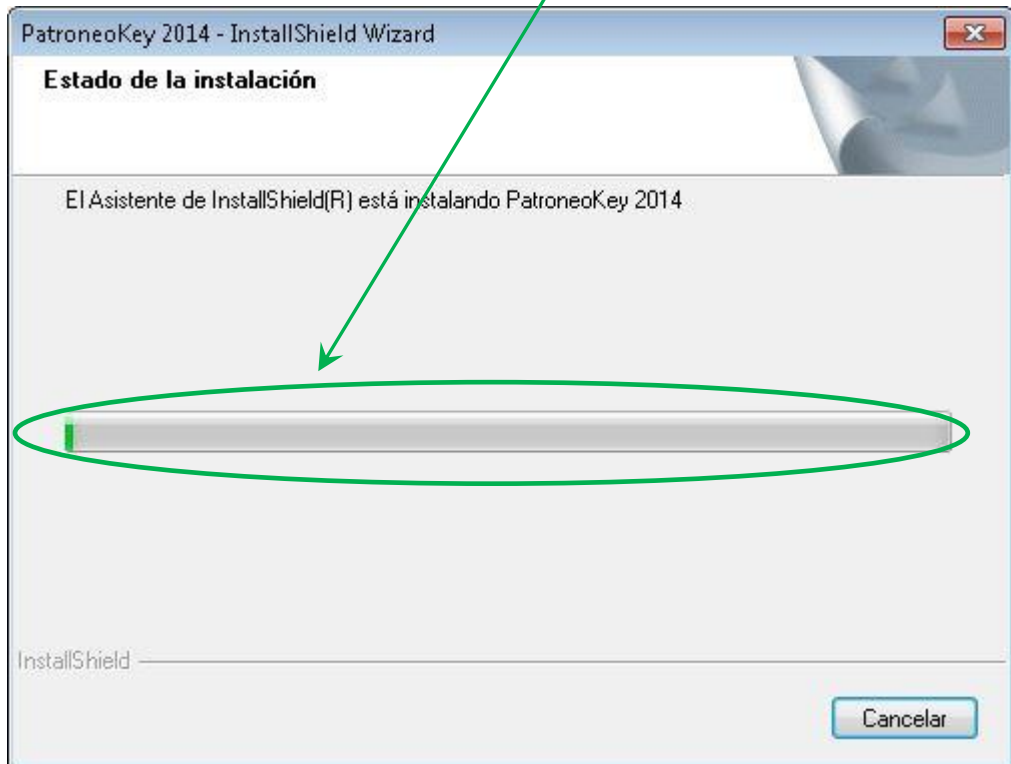
Elegir la ubicación del software y hacer click en ***Siguiente***, por defecto, el programa de instalación instalará el software en la carpeta: C:\PatroneoKey- 2014



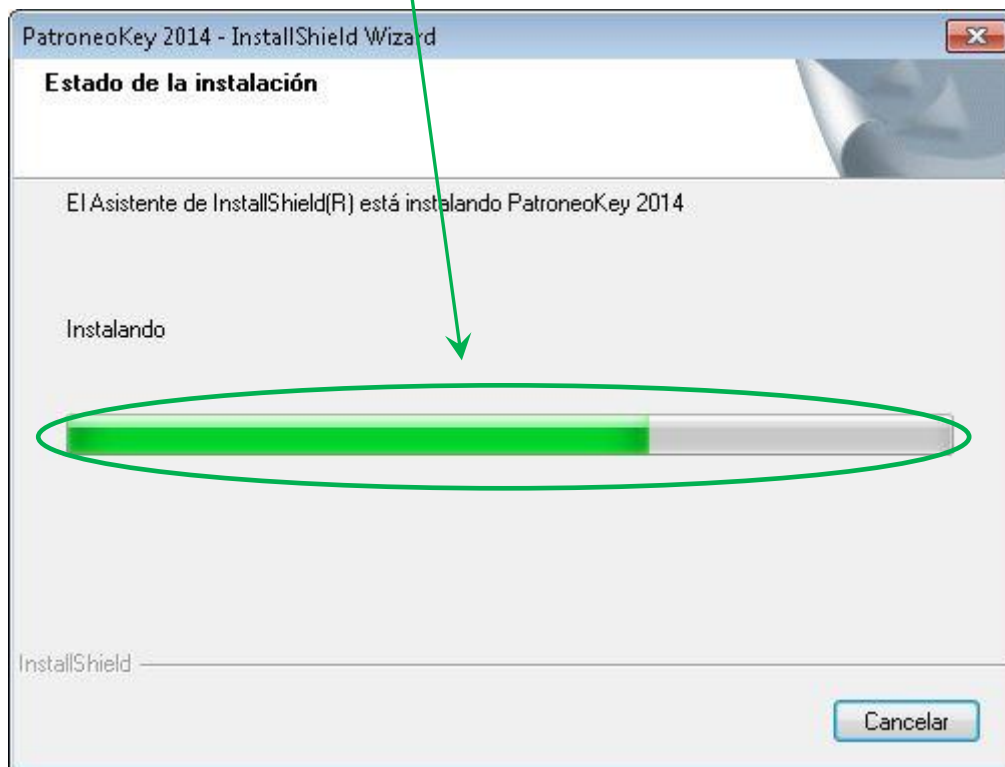
Hacer click en **Instalar**.



La siguiente ventana muestra el **estado de la instalación**:



Esperar a que finalice la **instalación**:

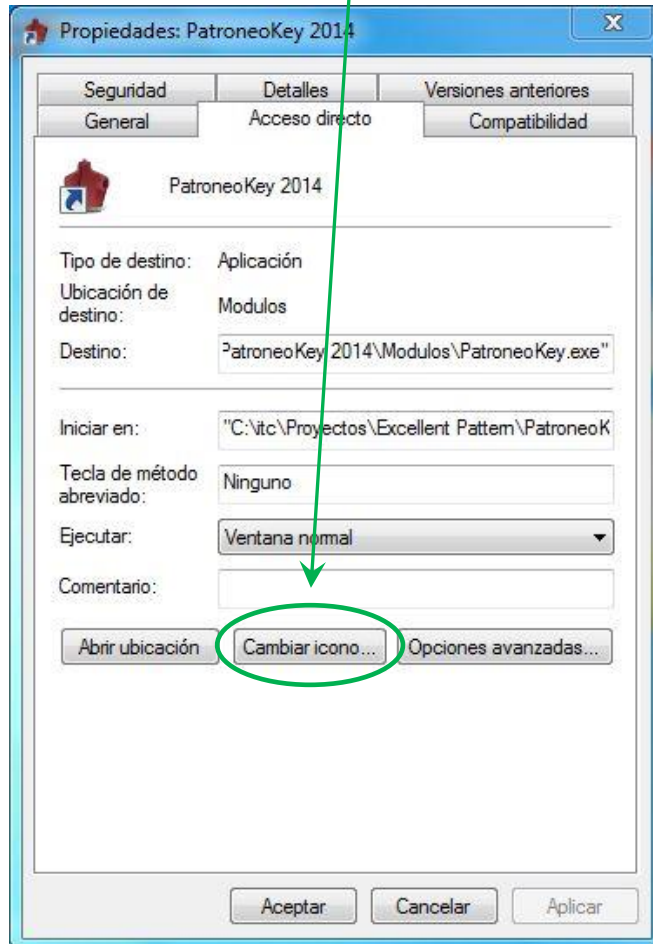


Una vez finalizado, el instalador ha de haber creado el siguiente icono de acceso directo en el escritorio:

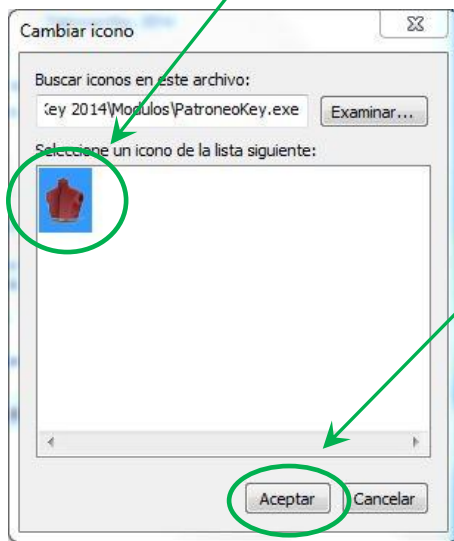


En caso que el instalador no haya puesto el dibujo del icono de [Patroneo KEY 2014](#), pulsar con el botón derecho del ratón estando el cursor encima del icono y luego seleccionar la opción Propiedades del menú contextual que aparecerá:

Pulsar en el botón ***Cambiar icono...***



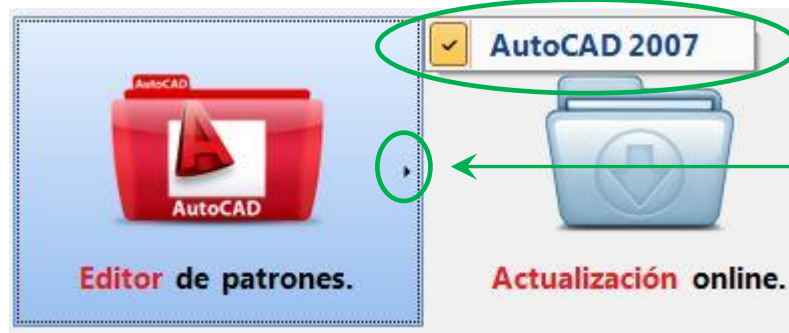
Seleccionar el **icono** correspondiente y pulsar el botón **Aceptar**.



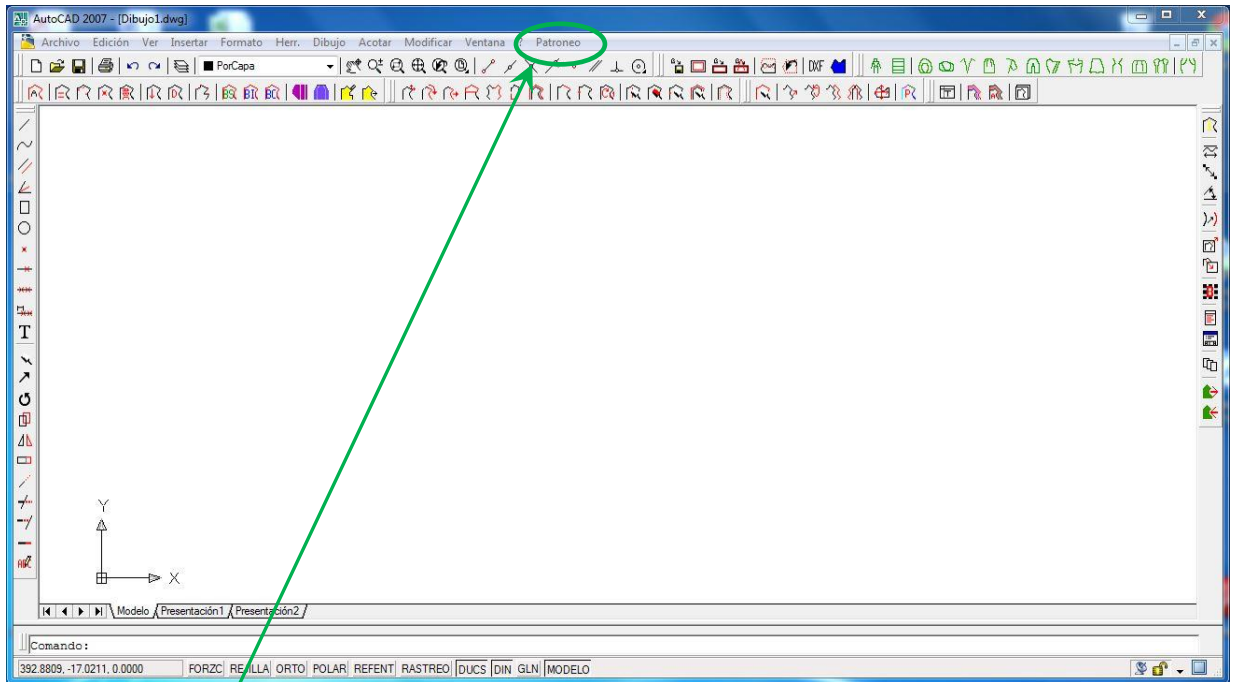
Para arrancar [Patroneo KEY 2014](#) tan solo pulsar con doble clic en el icono y aparecerá el siguiente cuadro de diálogo de inicio, luego pulsar en **Editor de patrones**.



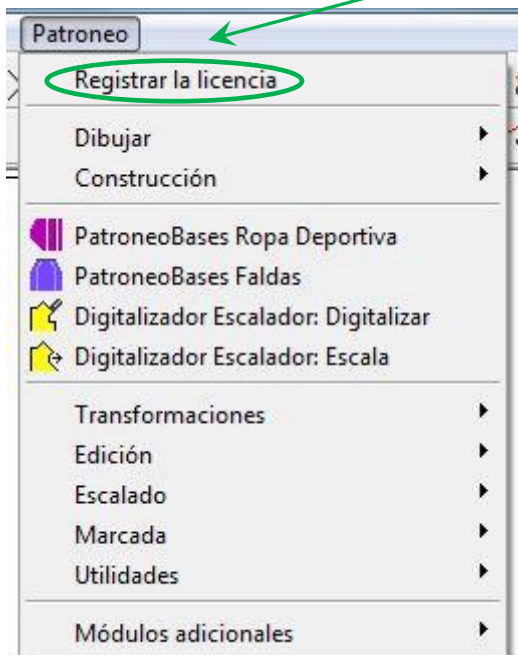
Se ejecutará [Patroneo KEY](#) bajo el CAD preestablecido, si se tuviera varios CADs instalados en el equipo pulsar entonces en la **flecha junto al icono**, esto hace que se muestre un **menú con los CADs instalados** y posteriormente seleccionar el deseado:



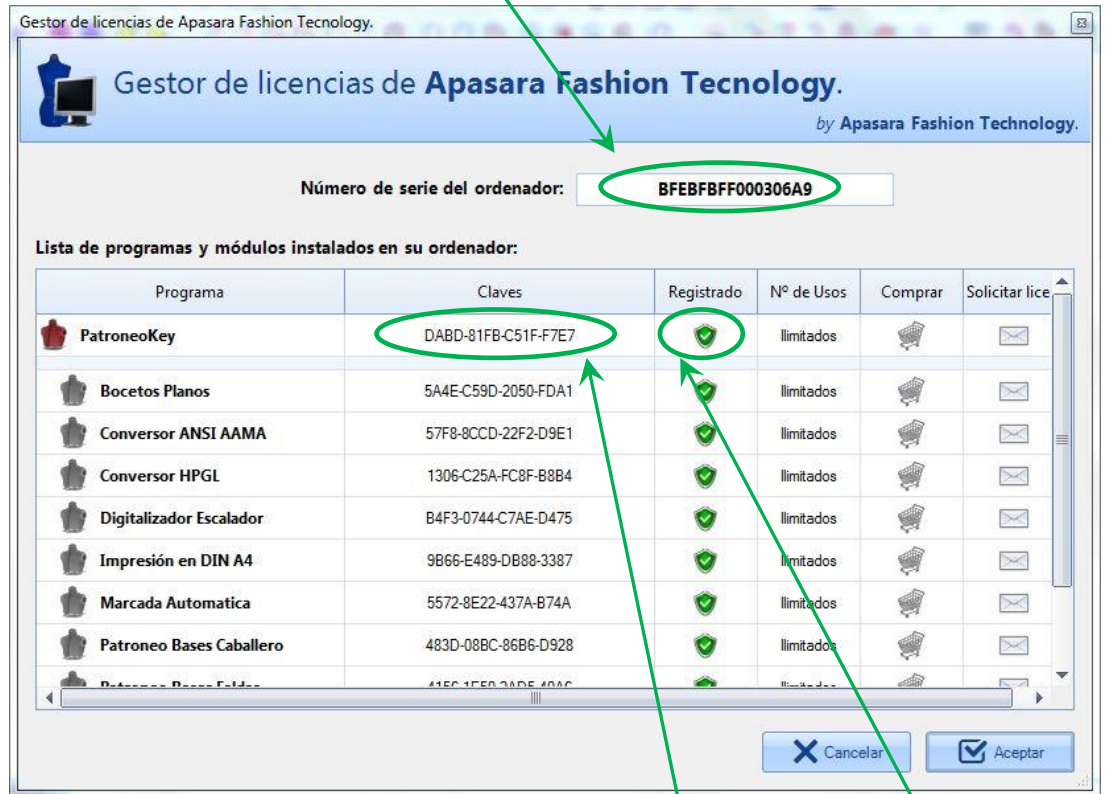
Se iniciará entonces **Patroneo KEY** bajo el CAD establecido, el indicado es, bajo AutoCAD 2007:



Ahora procedemos a la activación de nuestra licencia, para ello pulsamos en la **opción de menú de Patroneo**, con lo que se desplegará el correspondiente menú contextual, pulsamos en **Registrar la licencia**:



Aparecerá el cuadro de diálogo de **Gestor de licencias**, copiamos en el portapapeles nuestro **número de serie** y se lo **enviamos por correo electrónico** a nuestro proveedor, el cual



Desde [Patroneo KEY](#) se nos enviará nuestra **clave de activación** que copiamos en el portapapeles y pegamos en el sitio correspondiente, pulsando INTRO, la licencia quedará totalmente activada, esto nos los indica **el icono verde**

1.2 Instalación de periféricos

1.2.1 Plotter

[Patroneo KEY](#) puede utilizar cualquier plotter soportado por AutoCAD. Consulte los manuales de instalación de su plotter y de AutoCAD para realizar la instalación y configuración de su plotter. A continuación se muestra, como ejemplo, la instalación y configuración de un plotter Hewlett-Packard Design-Jet 430 A0.

Añadir un trazador a la configuración de AutoCAD

El primer paso es añadir un trazador (plotter) a la configuración de AutoCAD. Para ello siga los siguientes pasos:

1. Inicie AutoCAD
2. Elija el comando **Administrador de trazadores**, del menú **Archivo**. Se mostrará la ventana "Plotters".



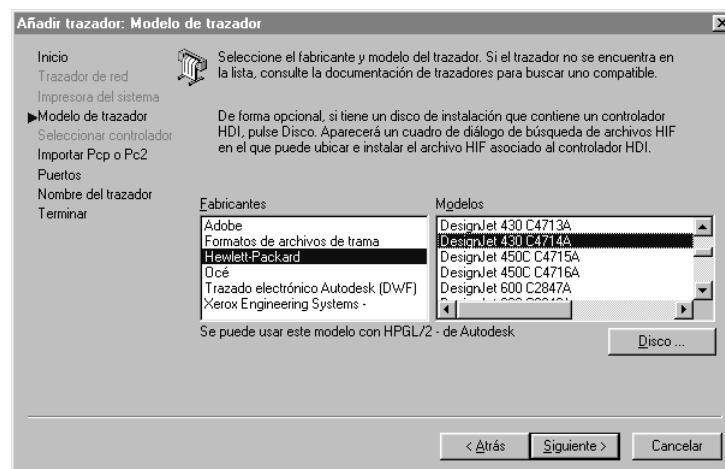
3. Haga doble click sobre el icono **Asistente para añadir un trazador**. Se muestra la pagina "Introducción" del asistente.



4. Pulse el botón **Siguiente**. Se muestra la página "Inicio".



5. Seleccione la opción **Mi PC** y pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Modelo de Trazador".



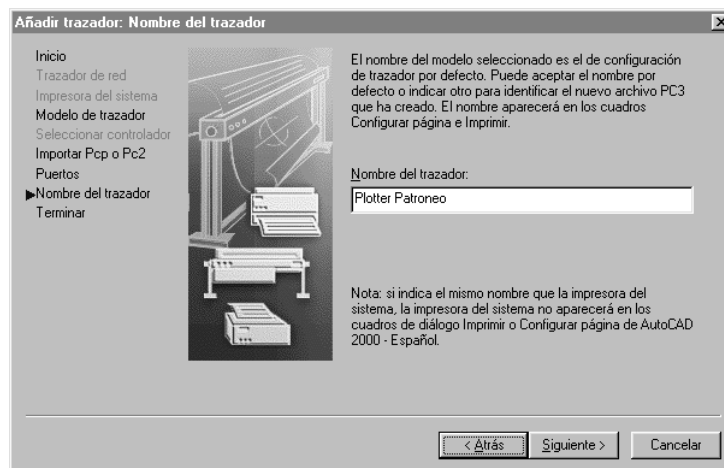
6. En la lista **Fabricantes** seleccione "Hewlett-Packard"; en la lista **Modelos** seleccione "DesignJet 430 C4714A". Pulse **Siguiente**.

Advertencia Tras esta página del asistente, AutoCAD muestra un mensaje recomendando que se cancele la instalación para realizarla utilizando controladores de impresión de Windows. No obstante, para el trabajo con [Patroneo KEY](#), se recomienda el controlador HEIDI, por lo que se pulsará el botón **Continuar**.

- En la página "Importar Pcp o Pc2" pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Puer-tos".



- Seleccione la opción **Impr. puerto**, y en la lista el puerto en el que tenga conectado el plotter (habitualmente LPT1). Pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Nombre del trazador".



- En la casilla **Nombre del trazador** escriba "Plotter Patroneo" y pulse **Siguiente**.
- En la página "Terminar" pulse el botón **Finalizar**". Se vuelve a mostrar la ventana "Plotters" en la que aparece un icono correspondiente al plotter recién instalado.

Personalizar el plotter para su uso con [Patroneo KEY](#)

Una vez añadido el plotter a la configuración de AutoCAD, es necesario establecer ciertos parámetros de funcionamiento para su utilización con [Patroneo KEY](#).

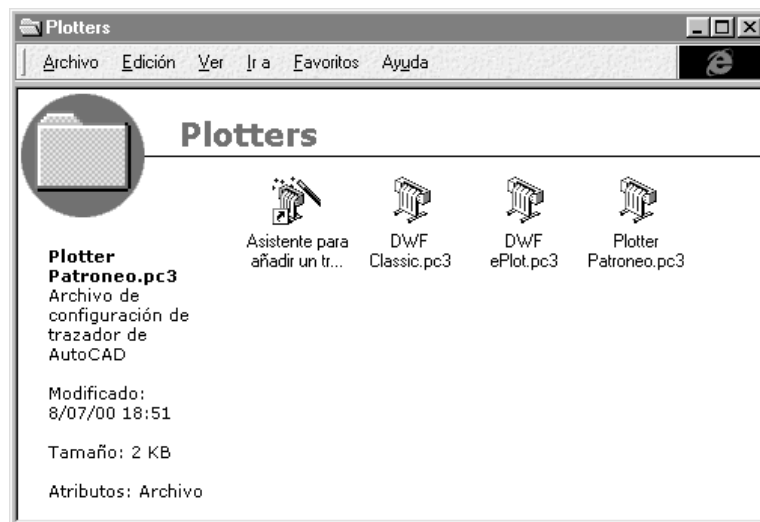
Aquí se definen los tamaños de papel personalizados. En el caso de [Patroneo KEY](#), y para imprimir marcadas, será necesario definir tamaños de papel adecuados para los anchos de tela y la longitud de las mesas de corte. El plotter HP DesignJet 430 A0 admite anchos de 0,9 metros y largos de hasta 15 metros, lo que permite trabajar con telas de 1,8 m de ancho imprimiendo las marcadas en dos partes.

En este ejemplo, se crearán dos tamaños de papel personalizados:

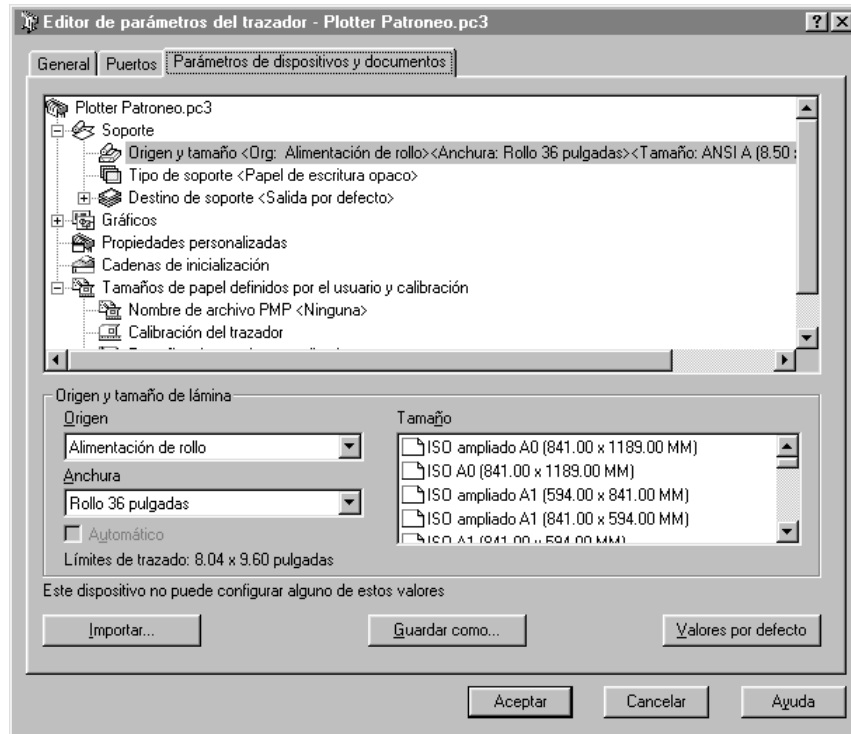
Nombre	Tamaño de papel		Márgenes				Área útil de impresión	
	Ancho	Largo	Sup.	Inf.	Izq.	Der.	Ancho	Largo
Patroneo 3 m	910	3020	9	9	4	4	902	3002
Patroneo 8 m	910	8020	9	9	4	4	902	8002

Medidas expresadas en mm.

1. Elija el comando **Administrador de trazadores**, del menú **Archivo**. Se mostrará la ventana "Plotters".



- Haga doble click sobre el icono **Plotter Patroneo.pc3**. Se muestra el cuadro de diálogo **Editor de parámetros del trazador**. Pulse la pestaña **Parámetros de dispositivos y documentos**.



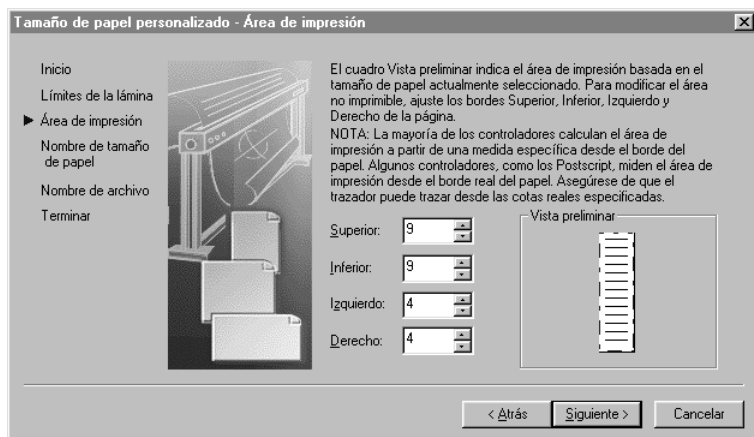
- En el árbol-lista de parámetros, seleccione **Tamaños de papel personalizados** y pulse el botón **Añadir**. Se muestra la página "Inicio" del asistente para añadir tamaños de papel.



4. Seleccione la opción **Comenzar desde el principio** y pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Límites de la lámina".



5. En **Unidades** seleccione "Milímetros", e introduzca 910 en **Anchura** y 3020 en **Longitud**. Pulse el botón **Siguiente**. Se muestra la página "Área de Impresión".



6. Introduzca los márgenes: 9 en **Superior** e **Inferior** y 4 en **Izquierdo** y **Derecho**. Pulse **Siguiente**.



7. Escriba el nombre del tamaño de papel, en nuestro caso "Patroneo 3 m". Pulse **Siguiente**.

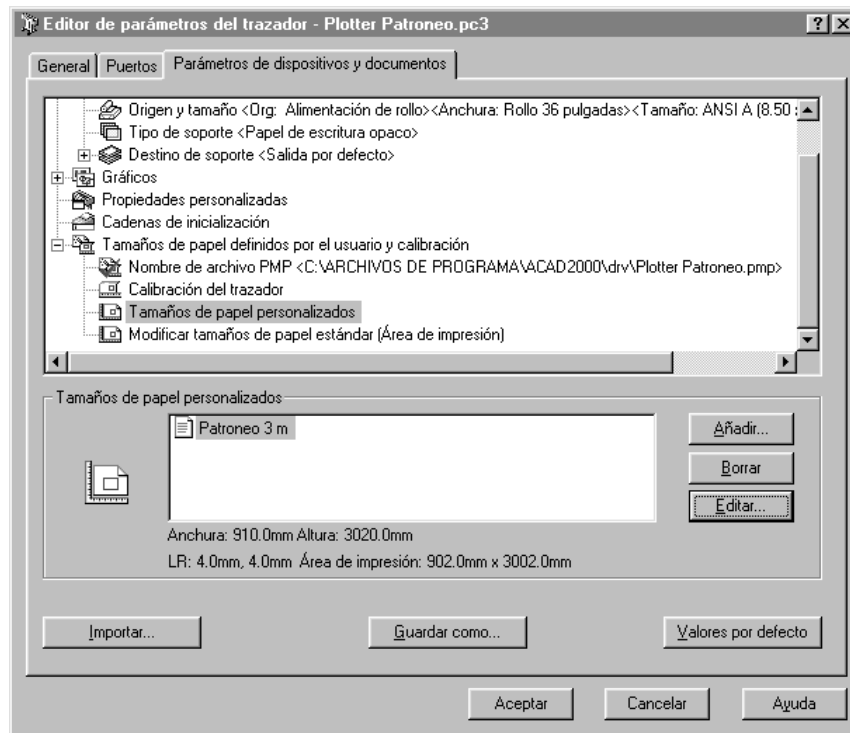


8. En la página "Nombre de Archivo" pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Terminar".
9. Seleccione "Alimentación por rollo" y "Rollo 36 pulgadas". Pulse **Finalizar**. Se vuelve al cuadro de diálogo **Editor de parámetros del trazador**, y en la lista de tamaños de papel aparece el nuevo papel creado.
10. Pulsar el botón **Añadir** y repetir el proceso para añadir el siguiente tamaño de papel. Una vez añadido, pulsar **Aceptar** y cerrar la ventana **Plotters**.

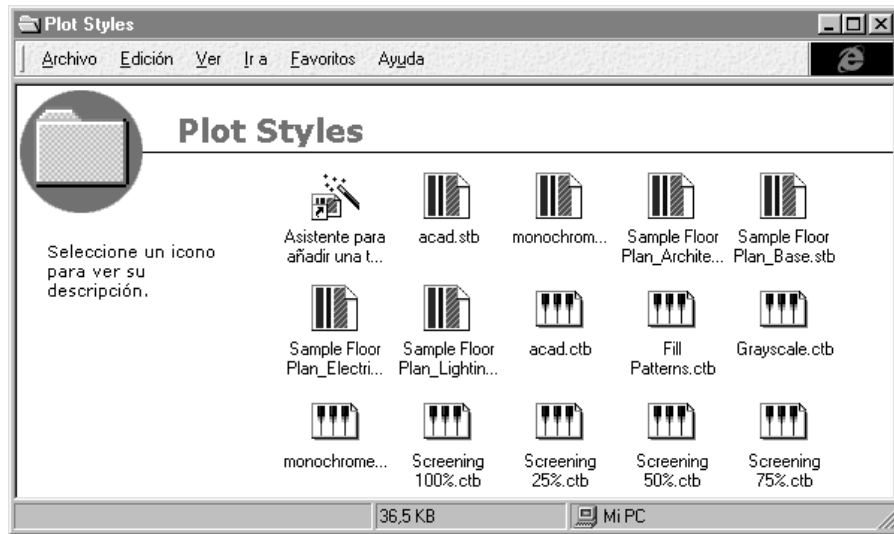
Crear un estilo de trazado

El último paso para configurar el plotter es crear un *Estilo de trazado*, en el que se especifican parámetros que afectan al aspecto de las líneas trazadas por el plotter. Para el trabajo con [Patroneo KEY](#) son especialmente importantes los parámetros de grosor de línea y simulación de color.

- **Grosor de línea:** para la impresión de patrones y marcadas se recomienda un grosor mínimo de 0,3 mm. No obstante, el usuario puede elegir otro grosor en función de sus necesidades.
- **Simulación de color:** los plotters de inyección de tinta monocromos, como el HP DesignJet 430 pueden simular los diferentes colores imprimiendo en tonalidades de gris. Con [Patroneo KEY](#) es aconsejable desactivar esta opción para que todas las líneas y patrones se impriman en negro, independientemente del color que tengan en pantalla.



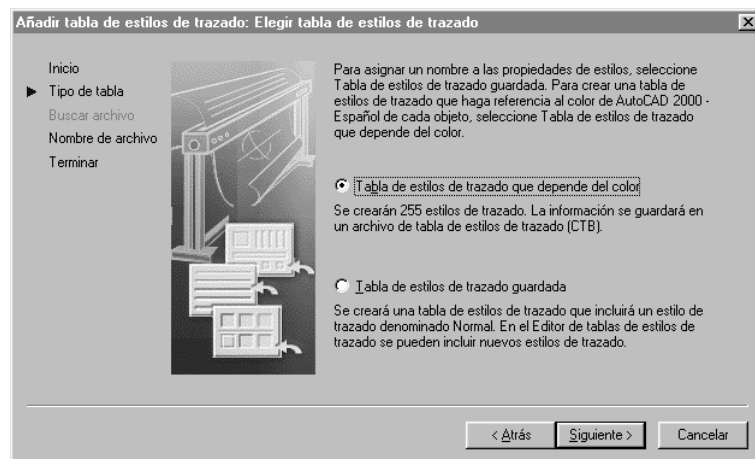
1. Elija el comando **Administrador de estilos de trazado**, del menú **Archivo**. Se mostrará la ventana "Plot Styles".



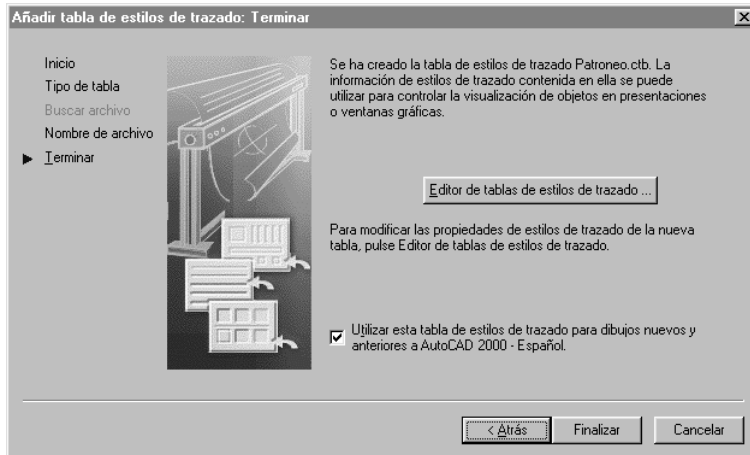
2. Haga doble click sobre el icono **Asistente para añadir una tabla de estilos de trazado**. Pulse **Siguiente** en la página de presentación para pasar a la página "Inicio".



3. Seleccione la opción **Comenzar desde el principio** y pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Elegir tabla de estilos de trazado".



4. Seleccione la opción **Tabla de estilos de trazado que depende del color** y pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Nombre de archivo".
5. Escriba "Patroneo" en la casilla **Nombre de Archivo** y pulse **Siguiente**. Se muestra la página "Terminar" del asistente.



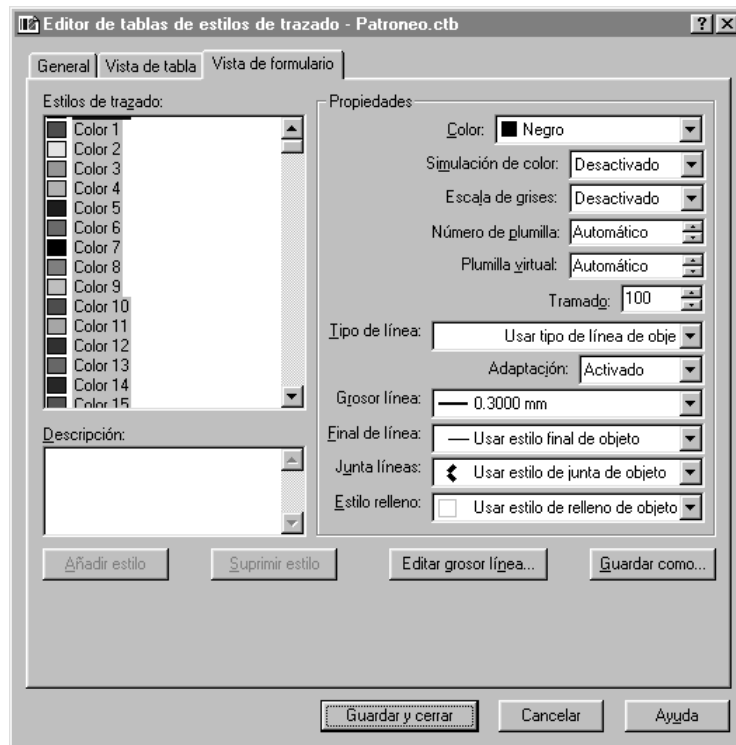
6. Activar la casilla de verificación **Utilizar esta tabla de estilos...** y pulsar el botón **Editor de tablas de estilos de trazado**. Se mostrará la ventana del editor. Pulse en la pestaña **Vista de formulario**.

7. Seleccione todos los colores de la lista; para ello, haga click sobre el color 1, desplácese al final de la lista con la barra de desplazamiento y haga click sobre el color 255 mientras mantiene pulsada la tecla de mayúsculas.

En la sección de **Propiedades**, establezca los siguientes valores:

- **Color:** negro
- **Simulación de color:** desactivado.
- **Escala de grises:** desactivado.
- **Grosor línea:** 0.3000 mm

Pulse **Guardar y cerrar**. Se vuelve a la página "Terminar" del asistente para añadir tablas de estilo. Pulse **Finalizar** y cierre la ventana "Plot Styles".



1.2.2 Tablero digitalizador

Aunque desde [Patroneo KEY](#) actualmente recomendamos realizar el proceso de digitalización virtual: [Convertir Foto a Patrón](#), a continuación en este punto se explica el proceso de adaptación del dispositivo hardware Tablero Digitalizador.

AutoCAD (y por consiguiente [Patroneo KEY](#)) soporta tableros digitalizadores con controlador Wintab para Windows.

Para instalar su tablero, deberá realizar tres operaciones:

- A. Conectar el tablero al ordenador e instalar el controlador Wintab.
- B. Configurar AutoCAD para usar el tablero como dispositivo señalador.
- C. Configurar menús de tablero y área de designación para el uso del tablero con [Patroneo KEY](#).

Operación A: conexión e instalación de Wintab.

La conexión del tablero y la instalación del controlador Wintab dependen del modelo de tablero. Consulte el manual de instalación de su tablero digitalizador para realizar estas operaciones.

Operación B: configurar AutoCAD

Para configurar AutoCAD y usar el tablero como dispositivo señalador, siga los siguientes pasos:

1. Inicie AutoCAD
2. Elija el comando **Opciones**, del menú **Herr.** En el cuadro de diálogo seleccione la pestaña **Sistema**.
3. En la lista **Dispositivo Señalador Actual** seleccione "Wintab Compatible Digitizer...".
4. En **Aceptar entrada de:** seleccione la opción **Digitalizador y ratón**.
5. Pulse **Aceptar**.

Operación C: configurar áreas de menú y área de designación.

Para esta operación deberá utilizar las plantillas de menú suministradas con su aplicación [Patroneo KEY](#).

Observación Estas plantillas se suministran en un tamaño de 38 x 2 cm adecuado para tableros digitalizadores grandes (A1 o superior). Si desea utilizar plantillas

de otro tamaño, puede imprimir las a partir del fichero *Menú tablero.dwg* incluido en el directorio *DWG* de [Patroneo KEY](#).

Siga los siguientes pasos:

1. Pegue en el tablero las tres plantillas de menú tal como se muestra en la **Figura 1.1**. Las plantillas deberán situarse dentro del *área activa* del tablero, justo en el borde de la misma. El área activa de un tablero digitalizador está grabada o impresa sobre el mismo, y es la parte del tablero que recibe las señales del cursor.

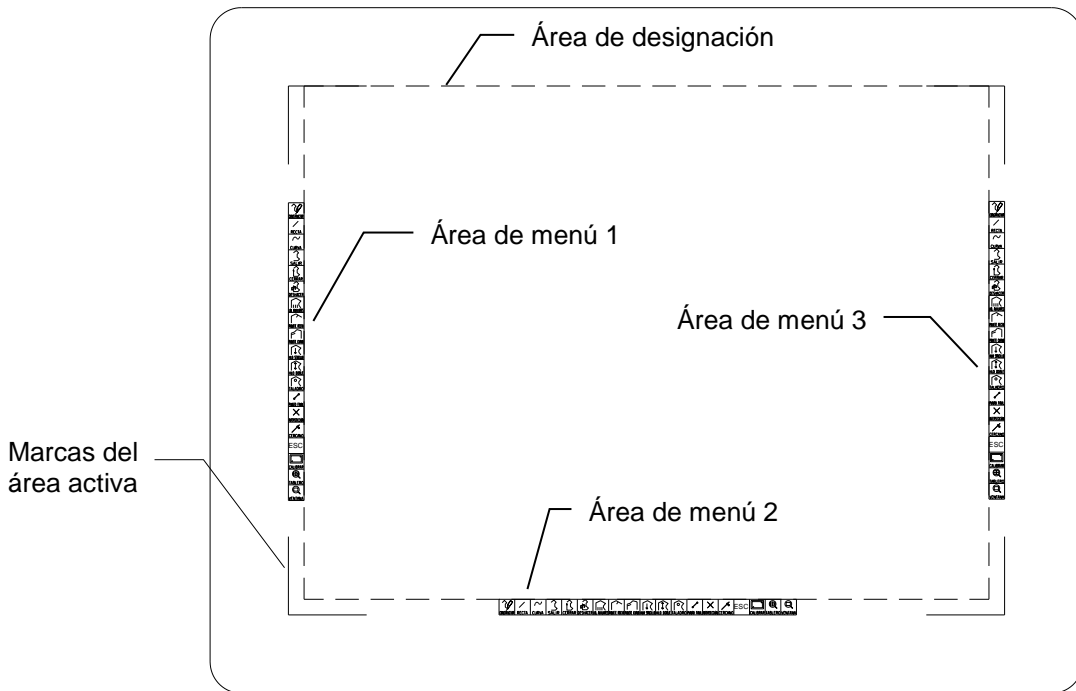


Figura 1.1

2. A continuación deberá marcar sobre el tablero las esquinas inferior izquierda y superior derecha del *área de designación*. Esta área está representada en la **Figura 1.1** con líneas de trazos y es el resultado de restar al área activa del tablero las franjas ocupadas por las áreas de menú.

El punto inferior izquierdo del área de designación estará situado a 2 cm del borde inferior del área activa y a 2 cm de su borde izquierdo.

El punto superior derecho estará situado sobre el borde superior del área activa y a 2 cm del borde derecho.

No borre o retire esta marca después de configurar el tablero ya que también servirán para calibrarlo.

3. En el menú **Herr.**, elija el comando **Tablero - Configurar.** e introduzca los siguientes valores a las solicitudes de la línea de comando:

Número de menús de tablero que desea (0-4): **3**

Si el tablero ya ha sido configurado anteriormente, se mostrará la siguiente solicitud.

¿Desea realinear los menús del tablero? [Sí/No]: **S**

A continuación, AutoCAD solicita que se señalen en el tablero los extremos del área de menú 1.

Señale la esquina superior izquierda del área de menú 1:

Señale la esquina inferior izquierda del área de menú 1:

Señale la esquina inferior derecha del área de menú 1:

Para ello deberá hacer click con el cursor del tablero sobre los extremos correspondientes de la plantilla de menú 1. Asegúrese de que los tres puntos señalados forman un ángulo de 90°, ya que de lo contrario AutoCAD rechazará la entrada.

A continuación deberá introducir el número de filas y de columnas del área de menú 1.

Número de columnas para el área de menú 1: **1**

Número de filas para el área de menú 1: **20**

AutoCAD solicitará los mismos datos para las áreas de menú 2 y 3, para lo cual deberá tener en cuenta que en el área 2 tiene 20 columnas y 1 fila, mientras que el área 3 tiene de nuevo 1 columna y 20 filas.

Una vez dimensionadas las áreas de menú, AutoCAD solicitará:

¿Desea precisar una nueva área fija de designación en pantalla? [Sí/No]: **S**

Señale esquina inferior izquierda del área de designación:

Señale esquina superior derecha del área de designación:

Como respuesta haremos click sobre las marcas que realizamos en el paso 2.

Por último:

¿Desea precisar el área flotante de designación en pantalla? [Sí/No]: **N**

Sólo necesita realizar estas operaciones una vez; el tablero quedará configurado para todas las ocasiones en que utilice [Patroneo KEY](#). No obstante, para digitalizar patrones, necesitará CALIBRAR el tablero cada vez que inicie AutoCAD. La operación de calibrado se describe en el apartado *4.1 Digitalización virtual de patrones*.

2 Entorno de trabajo de Patroneo KEY

2.1 Entorno CAD de [Patroneo KEY](#)

AutoCAD es una aplicación de Diseño Asistido por Ordenador (CAD) cuyo ámbito de aplicación se extiende a multitud de disciplinas, tales como Arquitectura, Ingeniería, Diseño Mecánico, y, en general, cualquier actividad que precise del dibujo técnico como sistema de representación, como es el caso del Patronaje Industrial.

Como aplicación de CAD de uso general, AutoCAD no está específicamente orientado a ninguna de estas actividades en concreto. En este sentido, es un aplicación flexible que basa su potencia en su capacidad de adaptación a diferentes tareas.

AutoCAD dispone de una nutrida colección de comandos y herramientas para el dibujo técnico que hacen que, por sí sólo, ya suponga un alternativa mucho más eficaz a la realización manual de muchas de las tareas del Patronaje.

La tecnología [Patroneo KEY](#) consiste en un plugin o *Aplicación Vertical* que añade a AutoCAD funcionalidad específica para el Patronaje Industrial, automatizando gran parte de aquellas tareas que, de otro modo, resultarían más laboriosas.

[Patroneo KEY](#) ha sido diseñado para que sea posible utilizarlo con muy pocos conocimientos previos de AutoCAD, ya que los comandos de [Patroneo KEY](#) son autosuficientes para realizar la mayoría de las tareas fundamentales del patronaje.

Advertencia Aquellos usuarios con conocimientos previos de AutoCAD deberán tener presente que el uso de ciertos comandos de AutoCAD con las entidades gestionadas por [Patroneo KEY](#) puede producir resultados erróneos o imprevisibles. En este manual se indicarán claramente cuáles son estas restricciones, aunque, como norma general, se puede tomar la de no utilizar ningún comando de AutoCAD cuya función básica la realice un comando específico de [Patroneo KEY](#).

En este capítulo, se describen aquellos conceptos y comandos básicos del entorno de trabajo de AutoCAD con [Patroneo KEY](#). Si usted ya es usuario de AutoCAD, puede omitir la lectura de algunos de los apartados siguientes.

2.2 Fundamentos

2.2.1 Iniciar Patroneo KEY

Para arrancar [Patroneo KEY](#) tan solo pulsar con doble clic en el icono y aparecerá el siguiente cuadro de diálogo de inicio, luego pulsar en **Editor de patrones**.



2.2.2 Elementos principales del entorno de Patroneo KEY

Al iniciar [Patroneo KEY](#), se abre el entorno CAD correspondiente. Dicho entorno constituye su espacio de trabajo de diseño. Contiene elementos que va a utilizar para crear diseños y recibir información sobre ellos. La figura siguiente muestra las partes principales del entorno de [Patroneo KEY](#).

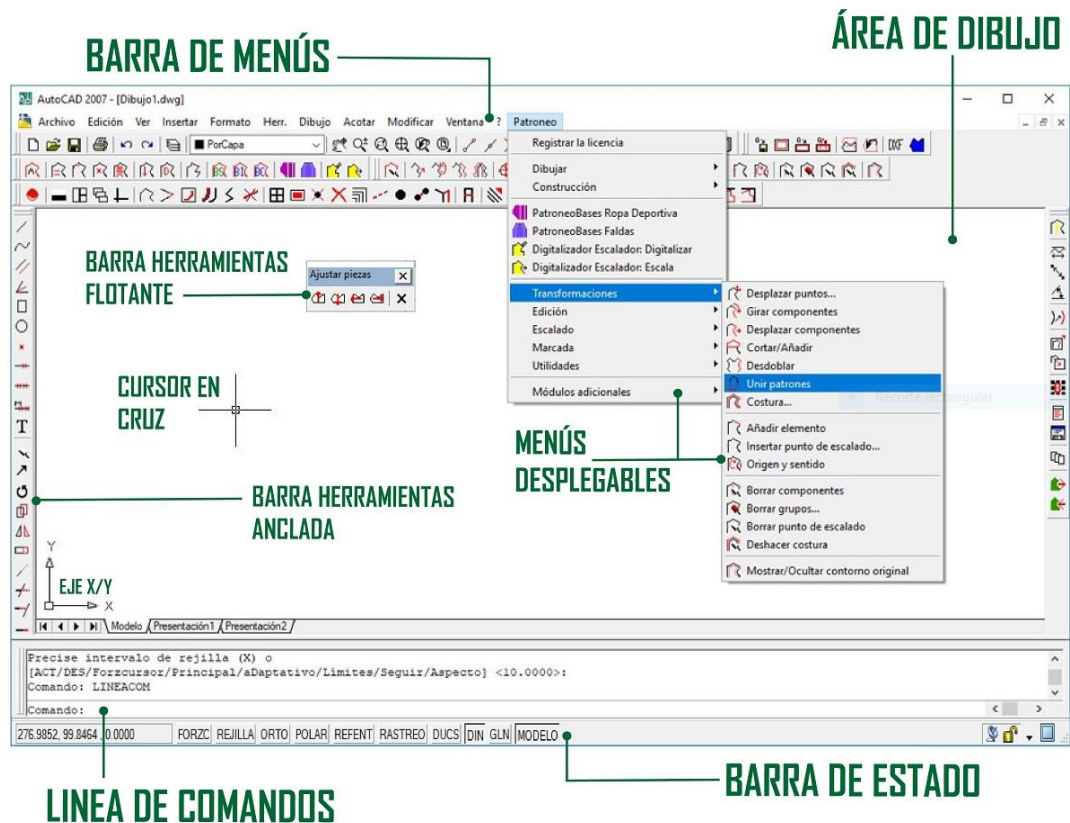


Figura 2.1

- | | |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Barra de menú | Contiene los menús por defecto de AutoCAD y los menús de las aplicaciones como Patroneo KEY . |
| Menús desplegables | Se activan desde la Barra de menú y contienen los comandos de AutoCAD y Patroneo KEY . |
| Área de dibujo | Muestra los dibujos. El tamaño del área de dibujo varía según el tamaño de la ventana de AutoCAD y el número de los restantes elementos (como barras de herramientas y cuadros de diálogos) que aparezcan. |
| Barra de estado | Muestra las coordenadas del cursor en la esquina inferior izquierda. La barra de estado contiene también botones que se pueden utilizar para activar ayudas al dibujo de uso frecuente. |
| Línea de comandos | Muestra mensajes y solicitudes y en ella se pueden introducir los |

comandos escribiendo su nombre.

Cursor en cruz

Identifica puntos de designación y de dibujo en el área de dibujo. Utilice el cursor en cruz, que está controlado por el dispositivo señalizador (ratón o tablero), para localizar puntos y designar y dibujar objetos.

Barras de Herramientas

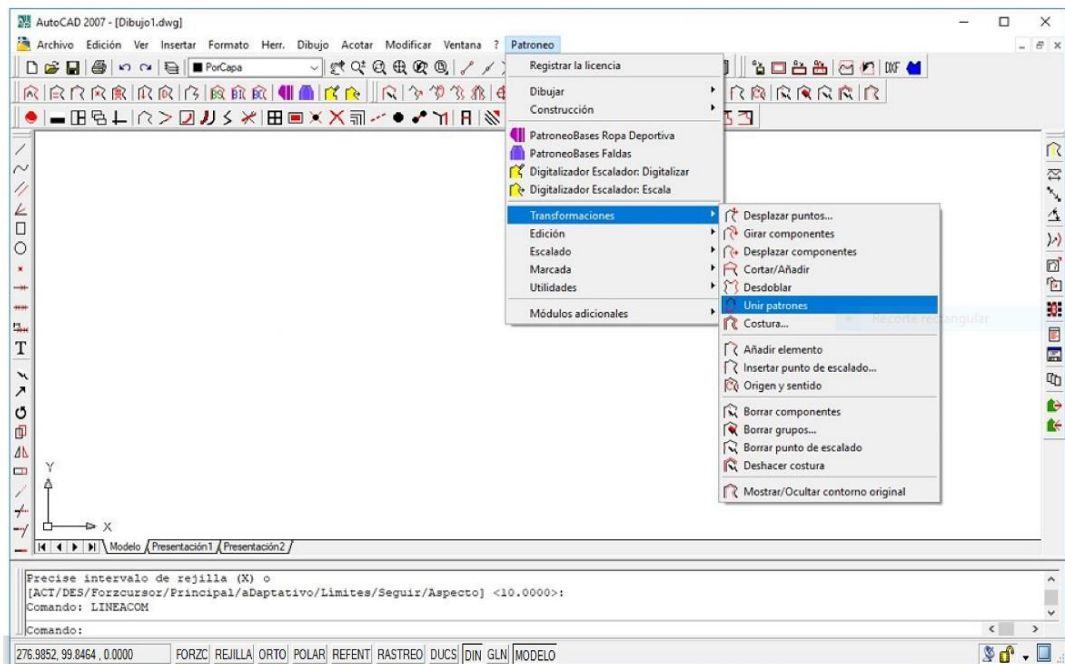
Contienen iconos que permiten activar los comandos. Pueden estar *flotantes*, en cualquier parte de la ventana de AutoCAD, o *ancladas* en los márgenes.

2.2.3 Acceso a los comandos de Patroneo KEY

Los comandos de [Patroneo KEY](#) se pueden invocar de las siguientes maneras:

Menú desplegable

Un menú desplegable se activa mediante haciendo click con el ratón sobre las opciones de la barra de menús.

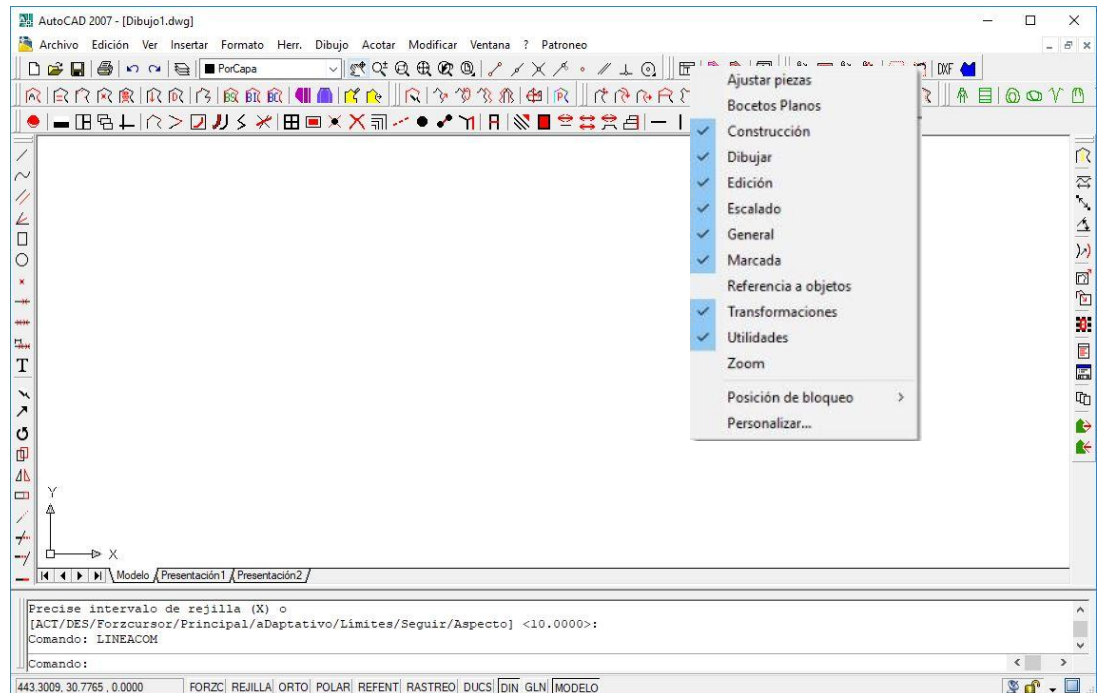


Un menú desplegable puede tener submenús igualmente desplegables. Las opciones de un menú con una punta de flecha en el extremo derecho dan acceso a un submenú que se despliega simplemente al situar el puntero del ratón sobre la opción.

Para elegir un comando de un menú o un submenú, sitúe el puntero del ratón sobre él y haga click con el botón izquierdo.

Barras de Herramientas

Para mostrar las Barras de Herramientas de [Patroneo KEY](#), hacer click con el botón derecho del ratón estando el cursor situado sobre cualquiera de los iconos de [Patroneo KEY](#).



Las barras de herramientas se pueden fijar en los márgenes del entorno de trabajo. Para ello, simplemente arrástre las con el ratón hacia uno de los márgenes y suelte el botón del ratón cuando esté en la posición que desee.

Observación [Patroneo KEY](#) incorpora a AutoCAD un menú desplegable y una colección de barras de herramientas que contienen los comandos específicos de [Patroneo KEY](#) así como los comandos de AutoCAD más usuales en el diseño de patrones. La mayoría de los usuarios encontrarán en ellos todas las herramientas necesarias para su trabajo, por lo que resulta aconsejable desactivar todas las barras de herramientas de AutoCAD y activar las suministradas por [Patroneo KEY](#).

Línea de comandos

Puede activar un comando escribiendo su nombre en la línea de comandos y pulsando INTRO.



AutoCAD 2006/9 Si la *entrada dinámica* está activada, los comandos introducidos por el teclado aparecen área de dibujo junto al cursor. Puede activar o desactivar la entrada dinámica pulsando sobre el botón **DIN** en la Barra de estado.

2.3 Manejo básico del entorno CAD

En esta sección se describen los comandos del entorno CAD más usuales en el trabajo con [Patroneo KEY](#). Todos ellos se encuentran en la barra de herramientas General, así como en los menús del entorno CAD.

2.3.1 Dibujos

Toda información gráfica creada en el entorno CAD se almacena en archivos de dibujo (archivos con extensión DWG). Un archivo de dibujo puede contener cuantos objetos se quieran crear en él, con la sola limitación del espacio en disco y de la potencia del ordenador para manejar grandes archivos. En el entorno CAD, los archivos de dibujo se suelen llamar simplemente *dibujos*, y este será el término utilizado en este manual.

En el entorno CAD se permite tener abiertos varios dibujos al mismo tiempo. Para pasar de uno a otro, utilice el menú **Ventana**.

Las operaciones básicas para manejar dibujos son las siguientes:

Crear un dibujo nuevo

1. En el menú **Archivo** o barra de herramientas **General** elija el comando **Nuevo**.
2. En el cuadro de diálogo **Inicio** elija **Valores por defecto**, selecciona la opción **Métrico** y pulse **Aceptar**. Con esto habrá iniciado un dibujo nuevo en blanco.

Guardar un dibujo

1. En el menú **Archivo** o barra de herramientas **General** elija el comando **Guardar**
2. Si es la primera vez que guarda el dibujo, el entorno CAD mostrará el cuadro de diálogo **Guardar dibujo como**. Seleccione la carpeta en la que desee almacenar el dibujo y escriba un nombre para el mismo.

Las siguientes veces que guarde el dibujo, no se muestra ningún cuadro de diálogo, y el entorno CAD lo guardará en la ubicación y con el nombre que se estableció la primera vez.

Abrir un dibujo existente

1. En el menú **Archivo** o barra de herramientas **General** elija el comando **Abrir**.
2. En el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo**, seleccione el dibujo que desee abrir.

Cerrar un dibujo

1. Si el dibujo que quiere cerrar no es el dibujo activo, selecciónelo en el menú **Ventana**.
2. En el menú **Archivo** elija el comando **Cerrar**.

Observación [Patroneo KEY](#) no impone ninguna restricción a la forma de gestionar los dibujos. No obstante conviene hacerlo de la forma más sistemática posible, sobre todo cuando se maneja gran cantidad de información. Como reglas generales puede aplicar las siguientes:

- Cree un dibujo distinto para cada modelo de prenda que diseñe, e incluya en el mismo los patrones de todas sus piezas y tallas.
 - Guarde los dibujos con nombres que indiquen claramente el modelo que contiene.
 - Utilice diferentes carpetas para agrupar los modelos según un criterio conveniente (colecciones, temporadas, diseñador, etc.)
-



2.3.2 Imprimir

El comando **Imprimir** envía todo o parte de un dibujo al dispositivo de impresión conectado al entorno CAD. En el siguiente enlace se accede a la sección correspondiente dentro de la presente base de conocimiento:

[Impresión de patrones con Patroneo KEY](#)

2.3.3 Deshacer comandos

En el entorno CAD se permite deshacer uno a uno todos los comandos utilizados desde que se empezó a trabajar con el dibujo, así como *rehacer* el último comando deshecho con deshacer.

Menú Edición	Línea de Comandos	Icono	Descripción
Deshacer	H		Deshace el sucesivamente todos los comandos.
Rehacer	REHACER		Rehace el último comando deshecho.

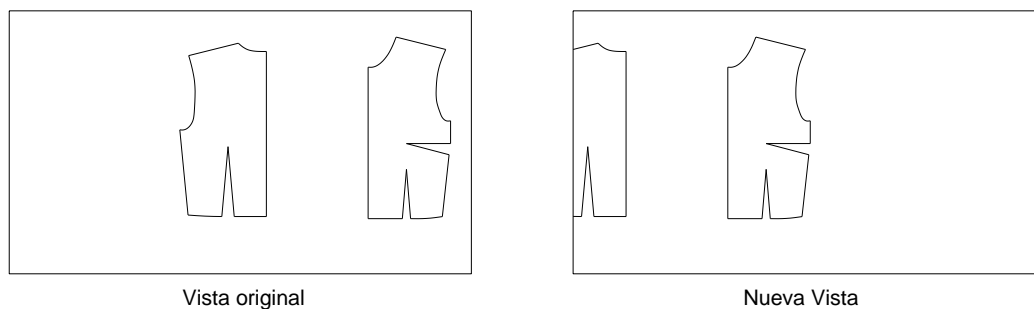
2.3.4 Visualización del espacio de dibujo

El entorno CAD es el equivalente a la lámina en el dibujo manual, es decir, es la superficie en la que podemos dibujar objetos.

El entorno CAD dispone de un espacio de dibujo prácticamente ilimitado en su extensión. Obviamente, en el área de dibujo del entorno CAD, sólo vemos una parte de este espacio, llamada *Vista*. El entorno CAD dispone de una serie de comandos permiten establecer la vista del dibujo. A continuación se describen los más útiles para el trabajo con [Patroneo KEY](#).

Encuadre

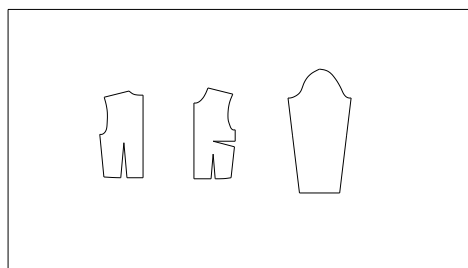
Desplaza la vista a otra parte del dibujo sin cambiar el aumento de la misma.



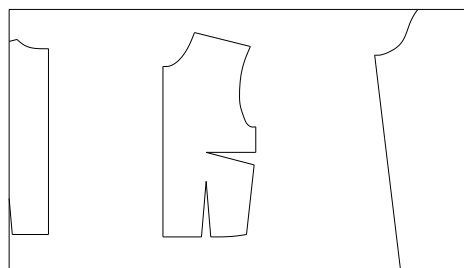
1. En el menú **Ver**, elija **Encuadre ▶ Tiempo real**
2. Sitúe el cursor sobre el área de dibujo, pulse el botón derecho del ratón y sin soltarlo, desplace la vista hasta obtener la deseada. Suelte el botón.
3. Pulse el botón derecho del ratón y elija **Salir** en el menú que aparece.

Cambiar el tamaño de la vista

El comando **Zoom** amplía o reduce el tamaño de la vista dentro del área de dibujo. El zoom no cambia en absoluto las medidas del dibujo.



Vista original



Ampliación de zoom

A continuación se describen varias formas de realizar el zoom.

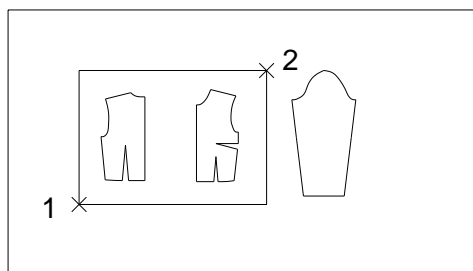
Zoom en tiempo real

Cambia el tamaño de la vista a la vez que muestra el resultado.

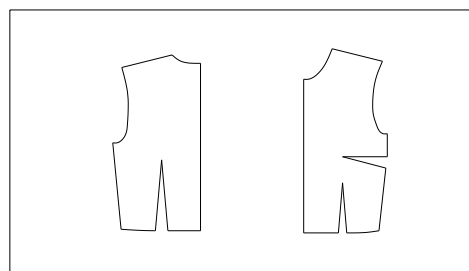
1. En el menú **Ver**, elija **Zoom ▶ Tiempo real**
2. Sitúe el cursor sobre el área de dibujo, pulse el botón derecho del ratón y sin soltarlo, desplace el cursor hacia arriba para aumentar o hacia abajo para reducir. Suelte el botón cuando obtenga la vista deseada.
3. Pulse el botón derecho del ratón y elija **Salir** en el menú contextual que aparece.

Zoom ventana

Amplia la vista especificando las esquinas del área que se desea ver. El área definida se centra en la nueva vista. La forma del área que defina no tiene que coincidir exactamente con la forma de la ventana gráfica del área de dibujo en que se muestra la vista.



Vista original

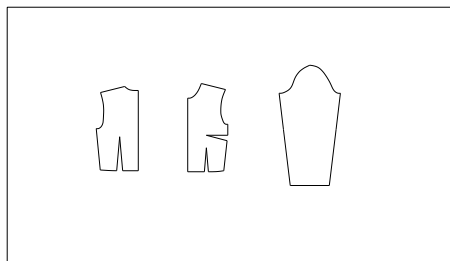


Nueva vista

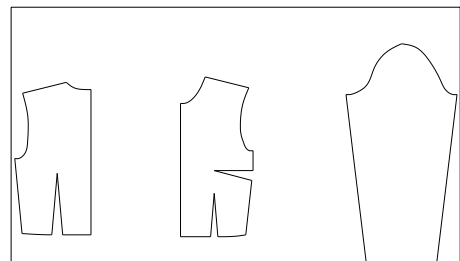
1. En el menú **Ver**, elija **Zoom ▶ Ventana**
2. Designe un punto para definir una de las esquinas del área que desee ampliar (1).
3. Designe otro punto para indicar la esquina opuesta (2).

Zoom extensión

Muestra una vista que incluye todos los objetos del dibujo con la máxima ampliación posible, que ocupará toda el área de dibujo.



Vista original



Zoom extensión

1. En el menú **Ver**, elija **Zoom ▶ Extensión**

Zoom previo

Cambia a la vista inmediatamente anterior.

1. En el menú **Ver**, elija **Zoom ▶ Previo**

2.3.5 Modos de referencia a objetos

Los modos de referencia a objetos se describen en el capítulo *Creación de patrones*.

3 Fundamentos de Patroneo KEY

3.1 El ciclo de diseño con [Patroneo KEY](#)

En este apartado se describen cuáles son las operaciones realizadas por [Patroneo KEY](#) y su secuencia lógica, en su aplicación a la forma de trabajo habitual en la Industria de la Confección.

3.1.1 Creación de patrones

El primer paso del ciclo de diseño es la creación de los patrones en formato digital. Estos se pueden crear a partir de una colección de patrones ya existentes (en papel, cartón o el material que se emplee habitualmente) o bien se pueden crear directamente sobre el ordenador.

En el caso de partir de patrones existentes, existen dos sistemas de introducirlos en el ordenador:

- **Digitalización:** se realiza mediante el tablero digitalizador, este sistema está cayendo actualmente en desuso.
- **[Digitalización Virtual:](#)** proceso en auge que consiste fundamentalmente en insertar un archivo de imagen con nuestros patrones en el entorno de [Patroneo KEY](#) y realizar la [digitalización virtual](#) del mismo para formarlo como patrón con el comando correspondiente.
- **Herramientas de dibujo:** es posible reproducir patrones tomando medidas sobre ellos y dibujándolos con las herramientas de dibujo.

Si se desea crear patrones nuevos directamente sobre el ordenador, se pueden utilizar dos sistemas:

- **Construcción mediante las herramientas de dibujo:** para utilizar este sistema, es necesario conocer las herramientas básicas de dibujo y edición del entorno CAD y [Patroneo KEY](#). Una vez dibujado el patrón se utiliza el comando **Formar Patrón** para convertirlo en un conjunto de entidades reconocido por [Patroneo KEY](#).
- **Patroneo Bases:** una serie de módulos adicionales y no incluidos en la versión Profesional de [Patroneo KEY](#) que crean automáticamente patrones base a partir de una tabla de medidas. Actualmente, están disponibles los módulos:
 - [Patroneo Bases Señora](#)
 - [Patroneo Bases Infantil](#)
 - [Patroneo Bases Caballero](#)
 - [Patroneo Bases Faldas](#)

3.1.2 Transformaciones

Una vez creados los patrones, se puede proceder a realizar las transformaciones necesarias para cada modelo. Distinguiremos dos categorías de transformaciones.

- **Transformaciones simples:** son las que sólo implican la modificación, eliminación y adición de los elementos (líneas y curvas) que componen el contorno del patrón y de las líneas interiores. Estas transformaciones no precisan de conocimientos adicionales al contenido de este manual.
- **Transformaciones complejas:** son las que implican la reconstrucción de la geometría del patrón (por ejemplo, la apertura o traslado de pinzas). Para realizar estas transformaciones son necesarios conocimientos de las herramientas básicas de dibujo y edición del entorno CAD.

3.1.3 Escalado

Una vez finalizado el patrón de la talla base, se puede proceder a escalarlo para obtener los patrones correspondientes todas las tallas que deseemos obtener.

[Patroneo KEY](#) proporciona tres sistemas de escalado:

- **[Escalado Proporcional](#):** se basa en la aplicación de la misma tabla de escalado para todas las tallas generadas. La tabla de escalado indica los desplazamientos de los extremos de cada uno de los elementos (líneas y curvas) que componen el contorno del patrón y sus líneas interiores.

- **Escalado Diferencial**: se basa en el mismo principio de tabla de escalado, pero permite aplicar tablas distintas entre las diferentes tallas de un mismo patrón.
- **Escalado Automático**: se realiza a partir de dos tallas base de un mismo patrón, calculando el programa por interpolación los incrementos correspondientes a las tallas intermedias, inferiores y superiores a dichas tallas base.

3.1.4 Marcada

Patroneo KEY proporciona dos sistemas para realizar la marcada. En ambos, los procesos de orientar las piezas al hilo, generar piezas simétricas y clasificar las piezas por talla y modelo se realizan de forma muy simple. La diferencia entre los dos sistemas radica en:

- **Marcada Manual**: el usuario deberá colocar las piezas en la tela una por una siguiendo su criterio para el mejor aprovechamiento y organización de la marcada.
- **Módulo Marcada Automática**: el módulo distribuye automáticamente las piezas en la tela buscando el mejor aprovechamiento de la misma.

3.2 Unidades de medida

[Patroneo KEY](#) está diseñado para trabajar en Sistema Métrico Decimal, tomando como unidad base el centímetro.

La precisión máxima es de ± 0.005 cm, redondeándose todas las medidas a 0.01 cm (0.1 mm).

Para trabajar con otras unidades consultar:

[Enlace en la base de conocimiento: Acerca de la impresión de los patrones en centímetros y pulgadas en Patroneo KEY](#)

3.3 Geometría de un patrón

3.3.1 Componentes de un patrón

Para [Patroneo KEY](#), un patrón es un conjunto de segmentos rectos y de curvas asociados. Esto quiere decir que, una vez formado el patrón, [Patroneo KEY](#) reconoce el conjunto como una unidad, y los comandos específicos de [Patroneo KEY](#) afectan al patrón completo.

Observación Los segmentos rectos son entidades LINEA y las curvas son entidades SPLINE.

Los componentes que constituyen la geometría de un patrón son:

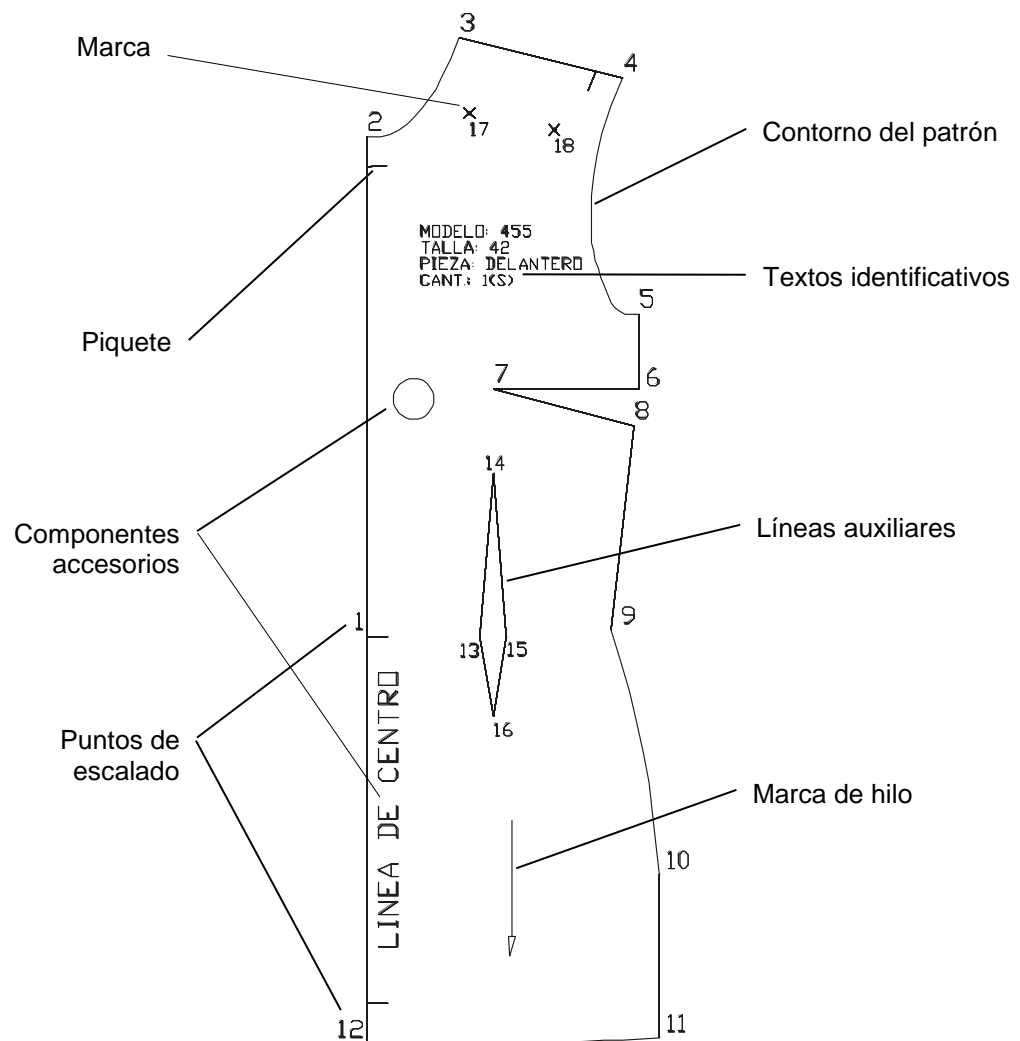
- *Elementos del Contorno del Patrón:* son los que forman el contorno exterior del patrón, incluidas las pinzas abiertas al exterior.
- *Elementos de Líneas Auxiliares:* son los que forman los contornos o líneas interiores, tales como pinzas interiores, bolsillos, líneas de botonadura, etc. Los elementos de líneas auxiliares se agrupan en *Conjuntos*. Un conjunto de líneas auxiliares está formado por uno o varios elementos contiguos pudiendo formar un contorno abierto o cerrado.
- *Marcas:* se utilizan para señalar puntos en el patrón, como por ejemplo los taladros.
- *Piquetes:* incluyendo tanto los piquetes de costura como los aplomos.
- *Puntos de escalado:* no son entidades propiamente dichas, ya que simplemente son los extremos de los elementos que componen el Contorno del Patrón y las Líneas Auxiliares, y los puntos definidos por las Marcas. Los extremos de un piquete no son puntos de escalado, aunque un piquete puede estar situado sobre uno de ellos.

Un patrón, además de los componentes que constituyen su geometría o "forma", puede tener asociados otros componentes:

- *Marca de Hilo:* una flecha que indica la orientación de la pieza con respecto a la dirección del hilo de la tela.
- *Numeración de Puntos de Escalado:* son textos que indican el número de cada punto de escalado.
- *Textos de Identificación del Patrón:* son textos que muestran los datos identificativos del patrón.

Advertencia Como norma general, **NO** utilice el comando BORRA del entorno CAD para eliminar ninguno de los componentes de un patrón, pues ello podría ocasionar errores al seguir trabajando con el patrón. [Patroneo KEY](#) proporciona comandos específicos para eliminar cada tipo de componente.

Ejemplo de patrón con todos sus componentes.



3.3.2 Numeración de puntos de escalado y elementos

[Patroneo KEY](#) numera automáticamente los puntos de escalado a partir del extremo inicial del primer elemento del contorno del patrón.

El sentido (horario o antihorario) de la numeración depende del orden en el que se hayan creado los elementos del contorno del patrón.

El usuario puede en cualquier momento cambiar tanto el elemento de inicio como el sentido del patrón.

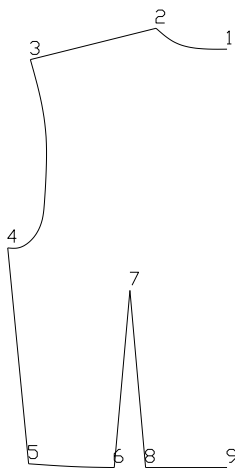
Los elementos se numeran según el número del punto de escalado que coincide con su extremo inicial. Por ejemplo: el elemento número 2 será el situado entre los puntos de escalado 2 y 3.

3.3.3 Limitaciones en el número de conjuntos de líneas auxiliares

Un patrón podrá tener hasta 20 conjuntos de líneas auxiliares, si bien cada uno de ellos puede tener cuantos elementos sean necesarios.

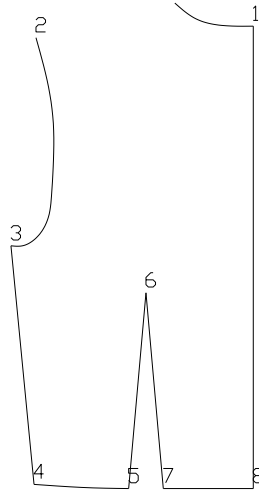
3.3.4 Patrones abiertos y patrones incompletos

Un *Patrón abierto* es aquel cuyos primer y último elementos no están unidos.



[Patroneo KEY](#) trata los patrones abiertos y cerrados de igual modo, excepto los comandos **Desdoblar** y **Unir Patrones** que tienen en cuenta si el patrón está abierto, y el comando **Cortar/Añadir** que no funciona con patrones abiertos.

Un *Patrón incompleto* es aquel en el que alguno de sus contornos (exterior o de líneas auxiliares) tiene elementos contiguos que no están conectados entre sí (excepto cuando se trata del primero y del último).



Los patrones incompletos son el resultado de la eliminación de uno o varios elementos, normalmente durante la realización de alguna transformación. Los comandos de [Patroneo KEY](#) que operan sobre el contorno del patrón (pique, costura, escalado, etc.), no funcionan con patrones incompletos.

4 Creación de patrones con Patroneo KEY

4.1 Digitalización virtual de patrones con Patroneo KEY

El proceso de [Digitalización virtual de patrones](#) a partir de cualquier archivo de imagen con patrones, hechos mediante foto o descargados de Internet, está actualmente en auge dentro del entorno de [Patroneo KEY](#).

Pulsar en el siguiente enlace para acceder al video tutorial donde se explica dicho proceso:

[Enlace al video tutorial de La Digitalización Virtual de Patrones](#)

4.2 Creación de patrones nuevos con Patroneo KEY

4.2.1 Generalidades

En este apartado se describen los comandos del entorno CAD y de [Patroneo KEY](#) para dibujar patrones directamente sobre el ordenador. Las herramientas de dibujo permiten dibujar entidades como líneas, curvas, círculos, etc., con las que construir la geometría de un patrón. Dichas herramientas son totalmente neutras con respecto al sistema de patronaje empleado, lo que significa que es posible dibujar cualquier patrón según los procedimientos y tablas de medida del sistema de patronaje empleado.

Precisar puntos y medidas

Al dibujar entidades, el programa solicita que el usuario precise la información necesaria para ello. Estos datos serán fundamentalmente *puntos y medidas*.

Precisar puntos es una de las operaciones más habituales del entorno CAD. La forma más inmediata de hacerlo es situar el cursor en cruz en la posición deseada y pulsar el botón izquierdo del ratón. Este método sólo es válido cuando no es necesaria mucha precisión al designar el punto (por ejemplo al hacer un Zoom Ventana o al indicar el punto a partir del cual se inicia a dibujar un patrón). Para precisar puntos situados sobre una entidad o a una distancia determinada de ella, se deberán utilizar los *Modos de Referencia a Objetos* tal como se describe más adelante en esta sección.

Las medidas son fundamentalmente *longitudes* y *ángulos*. Las longitudes, tales como longitudes de líneas, radios de círculos o desplazamientos se precisan escribiendo en la línea de comando el valor en centímetros y pulsando INTRO a continuación.

Observación Para introducir datos en la línea de comando no es necesario situar el cursor previamente en ella. Siempre que un comando solicita un dato, la línea de comando está activa para recibir los datos del teclado.

Los ángulos se precisan del mismo modo, expresados en grados sexagesimales y teniendo en cuenta el signo para indicar el sentido: negativo si el sentido es el de las agujas del reloj, y positivo si es al contrario.

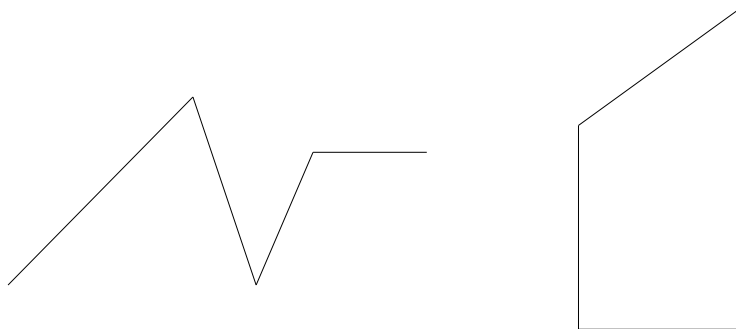
4.2.2 Dibujar objetos

Un objeto es cada uno de los elementos geométricos simples que componen aquello que dibujamos (por ejemplo un patrón). Los objetos que se precisa manejar en el trabajo con [Patroneo KEY](#) son las *líneas* (o más propiamente segmentos de línea), las *splines* o curvas, los *círculos* y los *puntos* (a los que llamaremos *objetos punto* para distinguirlos de los puntos entendidos como posiciones).

A continuación se describe el funcionamiento de los comandos que dibujan objetos. Todos ellos están incluidos en el menú y barra de herramientas **Dibujar**.

Línea

Este comando crea segmentos de línea recta.



1. Active el comando **Línea** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise primer punto:
Precise el punto inicial del primer segmento.
3. Precise punto siguiente o [desHacer]:
Precise el punto final del primer segmento.
4. Precise punto siguiente o [desHacer]:
Precise el punto final del siguiente segmento o INTRO para finalizar el comando.

Observación Puede crear un segmento o de una serie de segmentos conectados, aunque cada segmento se considera un objeto de línea independiente.

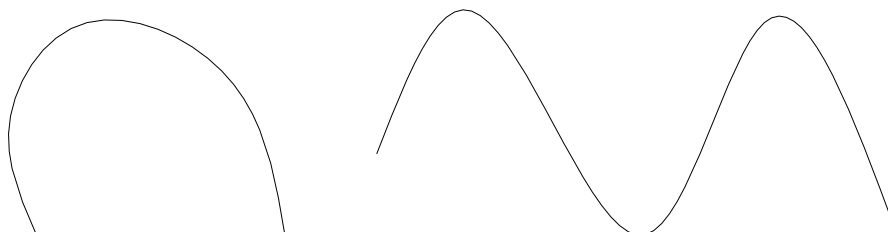
Opciones del comando **Línea**.

Observación La mayoría de los comandos tienen opciones que se pueden elegir durante su ejecución. Estas opciones aparecen en las solicitudes de la línea de comando como una o más palabras encerradas entre corchetes y separadas entre sí por el carácter "/".
Para elegir una opción de un comando, introduzca la letra o letras que aparecen en mayúscula en el nombre de la opción y pulse INTRO; o bien, pulse el botón derecho del ratón, lo cual muestra un menú contextual, y seleccione la opción elegida.

- Deshacer** Borra el último segmento de línea dibujado. Si se elige esta opción repetidamente se irán borrando todos los segmentos de línea dibujados desde el comienzo del comando.
- Cerrar** Esta opción sólo está disponible cuando ya se han dibujado al menos dos segmentos de línea. Al elegirla se une el último segmento con el primero y finaliza el comando.

Spline

Una spline es una curva suave que pasa a través de un conjunto de puntos definidos. El entorno CAD emplea un tipo de spline conocido como curva B-spline racional no uniforme (NURBS). Este tipo de curvas da lugar a curvas suaves entre los puntos de apoyo.



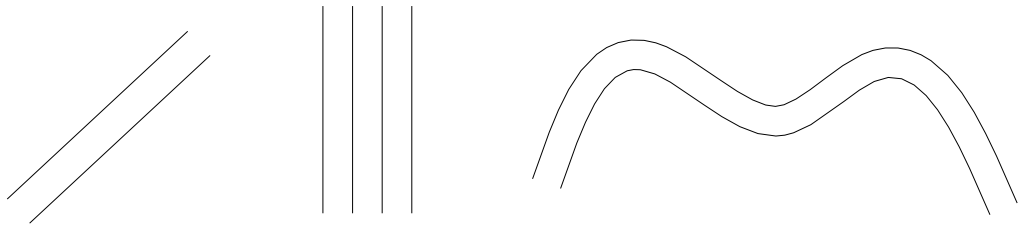
1. Active el comando **Spline** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise primer punto u [Objeto]:
Precise el punto de inicio de la curva.
3. Precise el punto siguiente:
Precise el segundo y siguientes puntos de la curva. Pulse INTRO para finalizar.
4. Precise tangente inicial:
Pulse INTRO para aceptar el valor por defecto.
5. Precise tangente final:

Pulse INTRO para aceptar el valor por defecto.

Observación Al dibujar una spline, puede especificar las direcciones de las tangentes inicial y final. Esto añade posibilidades para controlar la forma de la curva resultante. No obstante, debe tener en cuenta que [Patroneo KEY](#) ignora en la mayoría de las ocasiones estos parámetros cuando escala o transforma un patrón. [Patroneo KEY](#) sólo tiene en cuenta las direcciones de las tangentes cuando dos elementos contiguos tienen la misma tangente en su punto de unión.

Paralelas

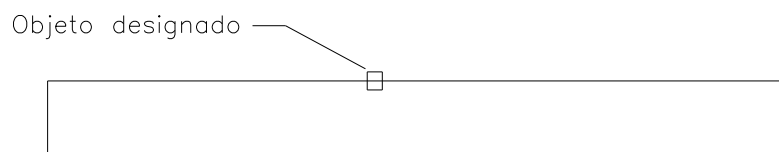
Crea objetos paralelos a partir de otro objeto.



Es posible crear objetos paralelos a una distancia determinada o bien precisando el punto por el cual deben pasar.

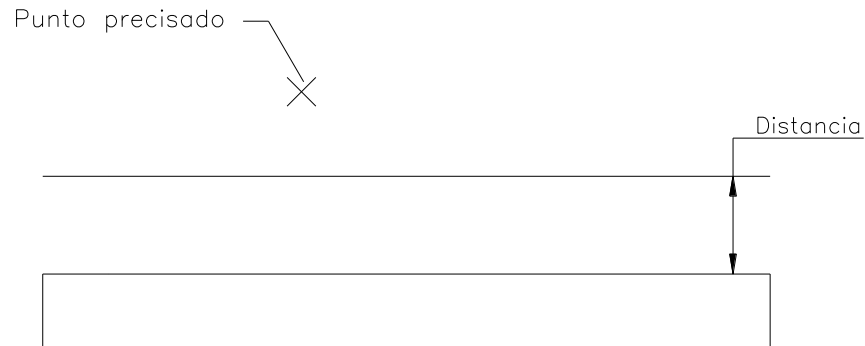
Para crear paralelos a una distancia determinada:

1. Active el comando **Paralelas** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise distancia o [Punto a atravesar] <1.0000>:
Introduzca la distancia a la que desea crear el objeto paralelo. Si la distancia mostrada por defecto es la que desea utilizar, simplemente pulse INTRO.
3. Designe objeto a desplazar o <salir>:
Designe el objeto del cual desea crear un paralelo.



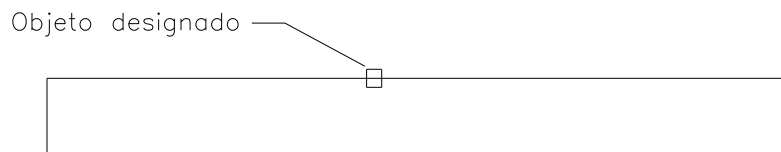
4. Precise punto en lado de desplazamiento:

Precise un punto indicando hacia que lado desea crear el objeto paralelo.

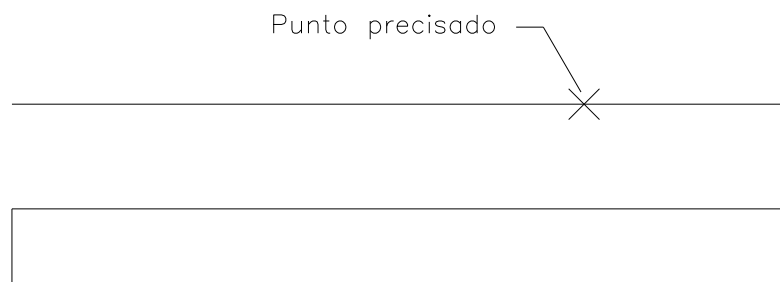


Para crear paralelas pasando por un punto:

1. Active el comando **Paralelas** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise distancia o [Punto a atravesar] <1.0000>:
Elija la opción **Punto a atravesar**. Para ello escriba "p" en la línea de comando o pulse el botón derecho del ratón y elija la opción del menú contextual.
3. Designe objeto a desplazar o <salir>:
Designe el objeto del cual desee crear un paralelo.



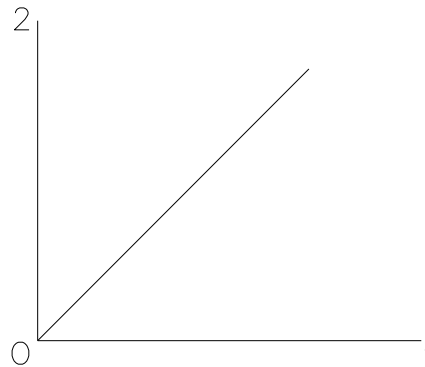
4. Precise punto a atravesar:
Precise el punto por el cual desee que pase el objeto paralelo.



En ambos modos, se repiten las solicitudes para que el usuario pueda crear varios objetos paralelos. Para finalizar el comando, pulse INTRO en la solicitud *Designe objeto a desplazar*.

Bisectriz

Dibuja la bisectriz de un ángulo especificado indicando tres puntos.



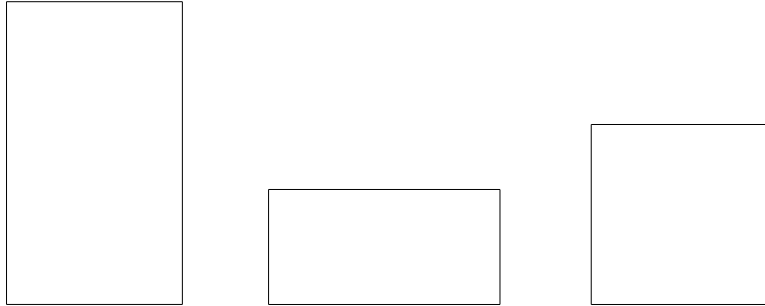
Observación Este comando dibuja la bisectriz del ángulo que va del primer punto al segundo en el sentido positivo de los ángulos según el sistema del entorno CAD, es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj.

Para crear una bisectriz:

1. Active el comando **Bisectriz** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Origen del ángulo:
Precise el punto origen del ángulo (en el ejemplo mostrado en la figura, el punto 0).
3. Primer punto:
Precise un punto para indicar el comienzo del ángulo (en el ejemplo el punto 1, o cualquier otro punto situado sobre la línea horizontal).
4. Segundo punto:
Precise un punto para indicar el final del ángulo (en el ejemplo el punto 2, o cualquier otro punto situado sobre la línea vertical).
5. Indique longitud o INTRO:
Precise la longitud que desee para la línea bisectriz. Puede introducir una cantidad en la Línea de comando o bien precisar un punto, en cuyo caso, la longitud de la bisectriz será la distancia desde este punto al origen del ángulo. Si pulsa INTRO la longitud será igual a la distancia del punto origen al primer punto.

Rectángulo

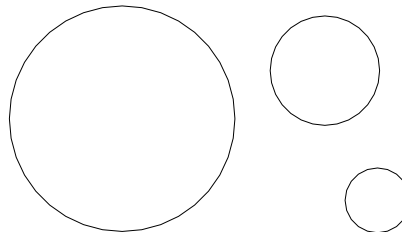
Crea un rectángulo a partir de las medidas de base y altura. El rectángulo creado con este comando no es más que un conjunto de cuatro segmentos de línea.



1. Active el comando **Rectángulo** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise esquina del rectángulo:
Precise el punto donde quiera situar la esquina inferior izquierda del rectángulo.
3. Precise el ancho del rectángulo o [Esquina]:
Precise el ancho o longitud de la base del rectángulo.
4. Precise la altura del rectángulo:
Precise la altura del rectángulo.

Círculo

Dibuja un círculo



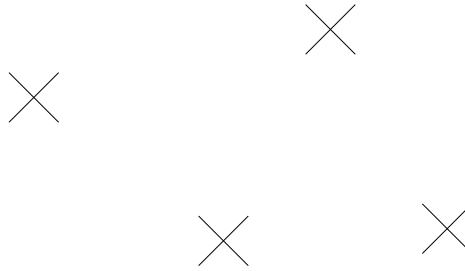
1. Active el comando **Círculo** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise punto central para círculo o [3P/2P/Ttr (tangente tangente radio)]:
Precise el punto donde quiera situar el centro del círculo.

3. Precise radio de círculo o [Diámetro]:

Precise el radio del círculo o precise el punto para que el círculo pase por él.

Punto

Crea un objeto punto. Los objetos punto se utilizan normalmente como entidades auxiliares para marcar posiciones que serán utilizadas como referencia durante el dibujo de otros objetos.



Observación [Patroneo KEY](#) configura el entorno CAD para que los objetos punto se muestren como unas aspas cruzadas. Esta figura no es más que la representación de un objeto adimensional, y no se puede tratar como si se tratara de segmentos de línea.

Los objetos punto pueden visualizarse con distintos aspectos, e incluso ocultarse. El comando **Tipo de punto** en el menú **Formato** del entorno CAD permite establecer el aspecto de los objetos punto.

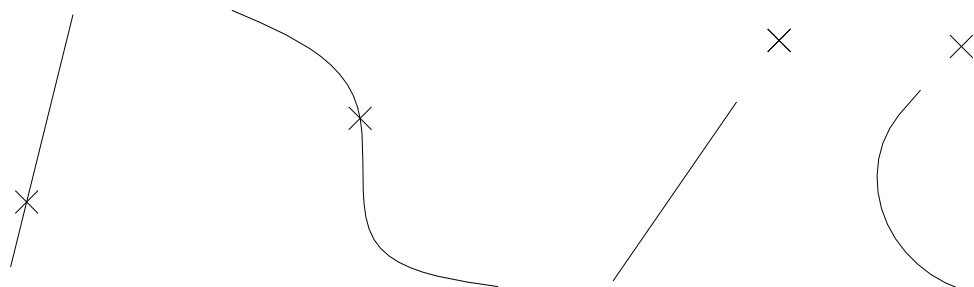
Para dibujar un objeto punto:

1. Active el comando **Punto** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise un punto:

Precise el punto donde quiera situar el objeto punto.

Punto a distancia

Dibuja un objeto punto a una distancia determinada del extremo de una línea o una spline, bien sobre el propio objeto o bien sobre su prolongación.



Observación Este comando considera como prolongación de una curva Spline la dirección de la tangente a la curva en el extremo a partir del cual se sitúa el punto, es decir, tal y como si la spline continuase en línea recta.

1. Active el comando **Punto a distancia** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.

2. Precise distancia <1.00>:

Introduzca la distancia a la que desee situar el objeto punto. Si la distancia es la que se muestra por defecto, simplemente pulse INTRO.

3. Diseñe línea o spline o [sobre Prolongación]:

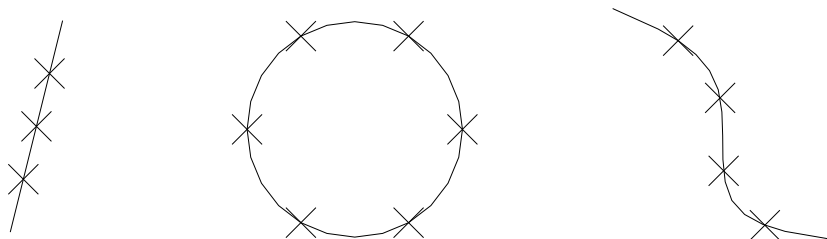
Diseñe una línea o una spline. El punto se situará sobre el objeto designado a la distancia especificada medida a partir del extremo más cercano al punto de designación.

Si desea situar puntos sobre la prolongación del objeto, elija la opción **sobre Prolongación**.

El comando repite la solicitud permitiendo situar más objetos punto en el mismo o en otros objetos, o conmutar entre las opciones **sobre Prolongación** y **sobre Entidad**. Pulse INTRO para finalizar.

Dividir

Sitúa objetos punto a intervalos regulares a lo largo de la longitud o perímetro de un objeto.



Observación Este comando no descompone realmente el objeto en objetos individuales; simplemente identifica la ubicación de las divisiones para que se puedan utilizar como puntos de referencia.

1. Active el comando **Dividir** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.

2. Diseñe objeto que se va a dividir:

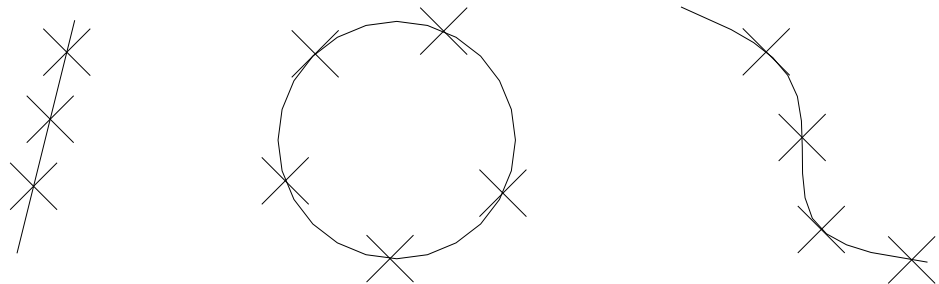
Designe el objeto sobre el cual desee situar los objetos punto.

3. Indique el número de segmento o [Bloque]:

Indique el número de divisiones que desea crear; el número debe ser mayor o igual que 2. El comando situará un número de objetos punto igual al número de divisiones menos uno.

Graduar

Sitúa objetos punto a lo largo de la longitud o perímetro de un objeto separados por una distancia determinada.



Si se gradúa un objeto abierto, como una línea o spline, los objetos punto se comienzan a situar midiendo desde el extremo más cercano al punto por el cual se designe el objeto; si se trata de círculo, se sitúan midiendo desde el origen de ángulos del entorno CAD, es decir, desde el cuadrante derecho, y en sentido contrario a las agujas del reloj. En cualquier caso, se sitúan tantos objetos punto como sea posible en función de la longitud o perímetro del objeto y la distancia de graduación especificada.

1. Active el comando **Graduar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Designe objeto que se va a graduar:
Designe el objeto sobre el cual desee situar los objetos punto.
3. Precise longitud de segmento o [Bloque]:
Indique la distancia de separación de los objetos punto.

Texto

Crea objetos texto.

Fruncido hasta
el piquete

Cortar patrón por la línea superior

HILLO

Puede añadir textos a sus dibujos ya sea como indicaciones independientes o asociados a un patrón mediante el comando Componentes accesorios.

1. Active el comando **Texto** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.

2. Estilo de texto actual: "Standard" Altura de texto: 3.0

Precise punto inicial de texto o [jUstificar/Estilo]:

Precise el punto donde quiera empezar el texto.

3. Precise altura <3.0000>:

Precise la altura del texto o pulse INTRO para aceptar el valor por defecto (este valor será la altura del último texto creado).

Alternativamente, puede indicar la altura designando un punto en pantalla. La altura será entonces la distancia de este punto al punto de inicial precisado anteriormente.

4. Precise ángulo de rotación de texto <0>:

Precise el ángulo del texto o pulse INTRO para aceptar el valor por defecto (este valor será el ángulo del último texto creado).

También puede indicar el ángulo gráficamente precisando un punto en pantalla.

5. Escriba texto:

Escriba el texto y pulse INTRO para finalizar la línea.

6. Escriba texto:

Después de finalizar la primera línea, se repite la solicitud. Puede escribir otra línea de texto que se situará debajo de la anterior o pulsar INTRO para finalizar el comando.

4.2.3 Ayudas al dibujo en Patroneo KEY

En este apartado se describen una serie de herramientas del entorno CAD que nos permiten dibujar con precisión. No se trata de comandos como **Línea** o **Círculo**, ya que *por sí solos* no dibujan ningún objeto ni realizan operación alguna. Su funcionamiento consiste en cambiar el modo en el que trabajan los comandos.

En el apartado anterior se han descrito los comandos para dibujar objetos. En algunos de ellos, la precisión de los objetos dibujados (la medida y posición precisas), viene dada, al menos en parte, por el propio comando. Por ejemplo, el comando **Rectángulo** nos permite dibujar un rectángulo con unas medidas precisas, y orientado de forma que sus lados son perfectamente horizontales y verticales. En cambio, el comando **Línea** por sí solo no nos permite esta precisión, por lo que para conseguirla debemos utilizarlo en combinación con alguna ayuda al dibujo.

Modo ORTO

El modo **ORTO** restringe el movimiento del cursor a las direcciones horizontal y vertical. De este modo se pueden dibujar, por ejemplo, líneas perfectamente horizontales y verticales, o bien desplazar objetos siguiendo estas direcciones.

Para activar el modo **ORTO** haga click con el botón izquierdo sobre el botón correspondiente de la barra de estado de AutoCAD, o bien pulse la tecla **F8**. Para desactivarlo, haga la misma operación. El modo **ORTO** se puede activar y desactivar en cualquier momento, incluso durante la ejecución de un comando. Para saber si el modo **ORTO** está activo observe si en la barra de estado el botón se muestra "presionado".

Introducción directa de distancia

Esta ayuda se puede utilizar durante la ejecución de cualquiera de los comandos de dibujo que solicitan más de un punto. Una vez que ha iniciado el comando y ha precisado el primer punto, puede precisar el siguiente punto moviendo el cursor para indicar una dirección y escribiendo después en la línea de comando la distancia respecto al primer punto. Su utilización más común es dibujar segmentos de línea de una longitud determinada.

Ejemplo: dibujar un rectángulo de 25 por 40 utilizando el comando **Línea** en combinación con el modo **ORTO** y la Introducción directa de distancia.

1. Active el comando **Línea** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Si no está activo el modo **ORTO** actívelo haciendo click sobre el botón de la barra de estado.
3. Precise en cualquier parte del área de dibujo el primer punto del rectángulo (empezaremos por la esquina inferior izquierda).
4. Desplace el cursor hacia la derecha de forma que la línea de arrastre se muestre horizontal. *No pulse INTRO ni marque ningún punto*: simplemente escriba con el teclado la longitud de la base (25) y pulse INTRO.
5. Repita la operación desplazando el cursor de modo que la línea de arrastre indique la dirección vertical y el sentido hacia arriba a partir del último punto dibujado; escriba con el teclado la longitud de la altura (40) y pulse INTRO.
6. Vuelva a repetir la operación apuntando horizontalmente y hacia la izquierda; introduzca de nuevo la longitud de la base (25).
7. Utilice la opción **Cerrar** del comando **Línea**. Para ello escriba la letra "c" en la línea de comando y pulse INTRO, o bien pulse el botón derecho del ratón y elija la opción del menú contextual.

Modos de Referencia a Objetos

Los Modos de Referencia a Objetos son una herramienta fundamental, ya que constituyen el medio de indicar con precisión puntos característicos de los objetos dibujados.

Durante la ejecución de comandos de dibujo o de otro tipo, a menudo será necesario precisar puntos situados sobre otros objetos. Por ejemplo, dibujar una línea que comience en el extremo de una línea dibujada anteriormente, dibujar un círculo cuyo centro esté situado en la intersección de otros dos objetos, dibujar una spline que pase por una serie de objetos punto, previamente dibujados, etc. Para ello es totalmente imprescindible utilizar los Modos de Referencia a Objetos.

Advertencia Nunca intente precisar un punto característico de un objeto apuntando con el cursor sobre él sin utilizar un modo de referencia, ya que el punto no quedaría bien precisado aunque en la pantalla pudiera parecer que sí lo está. Las imprecisiones provocadas por una forma incorrecta de indicar los puntos causarían, en la mayor parte de los casos, problemas al manejar más tarde los objetos dibujados, ya sea con los comandos del entorno CAD o con los de [Patroneo KEY](#).











Los Modos de Referencia a Objetos se pueden utilizar siempre que el comando en ejecución solicite un punto. Para activar un modo de referencia determinado, utilice uno de estos tres métodos:

- Pulse en un icono de modo referencia en la barra de herramientas **General** de [Patroneo KEY](#). Si el icono del modo de referencia buscado no aparece directamente en el barra, puede activarlo desde la barra desplegable. Para utilizar la barra desplegable, pulse en el último icono de la barra **General** y mantenga pulsado hasta que se despliegue la barra. Si soltar el botón del ratón, desplace el cursor hasta el icono buscado y suelte el botón.
- Pulse la tecla de MAYUSCULAS, y sin soltarla haga clic con el botón derecho en el área de dibujo. Aparecerá un menú contextual en el que podrá elegir el modo de referencia.
- Indique una abreviatura de referencia a objeto en la línea de comando.

Una vez activado un modo de referencia, deberá situar el cursor sobre el objeto cuyo punto desee capturar. En la pantalla aparecerá una marca sobre el punto encontrado por el modo de referencia. Pulse el botón izquierdo del ratón para capturar el punto.

Descripción de los Modos de Referencia a Objetos

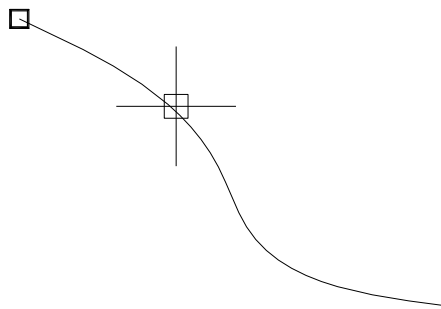
A continuación se describen los modos de referencia más usuales en el trabajo con [Patroneo KEY](#).

Modo	Abreviatura	Icono	Descripción
Punto final	FIN		Captura uno de los extremos de un objeto.
Punto medio	MED		Captura el punto medio de un objeto.
Intersección	INT		Captura la intersección de dos objetos.
Cercano	CER		Captura el punto del objeto más <i>cercano</i> al centro del cursor. Se utiliza cuando se necesita especificar un punto cualquiera pero situado sobre un objeto.
Punto	PUN		Captura el punto definido por un objeto punto
Paralelo	PAR		Captura un punto sobre una línea paralela al objeto designado.
Perpendicular	PER		Captura un punto que define una perpendicular al objeto designado.
Centro	CEN		Captura el centro de un círculo o un arco.
Tangente	TAN		Captura un punto que define una tangente al objeto designado (un círculo, un arco o una spline).
Extensión	EXT		Captura un punto sobre la prolongación ficticia de una línea.

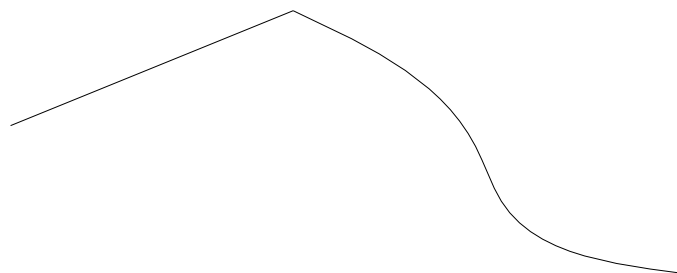
Ejemplos de aplicación de los Modos de Referencia a Objetos

Ejemplo 1: dibujar una línea comenzando en el extremo de una spline.

1. Active el comando **Línea** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Active el modo de referencia **Punto final** de la barra de herramientas **General**.
3. Sitúe el cursor sobre la spline, en cualquier punto de la mitad correspondiente al extremo en el cual desea empezar la línea. Sobre dicho extremo aparecerá una marca en forma de pequeño cuadrado, indicando que se ha localizado el punto buscado.



4. Haga click con el botón izquierdo para capturar el punto. La línea comenzará en el extremo capturado.
5. Precise el punto final de la línea donde desee y pulse INTRO para finalizar.



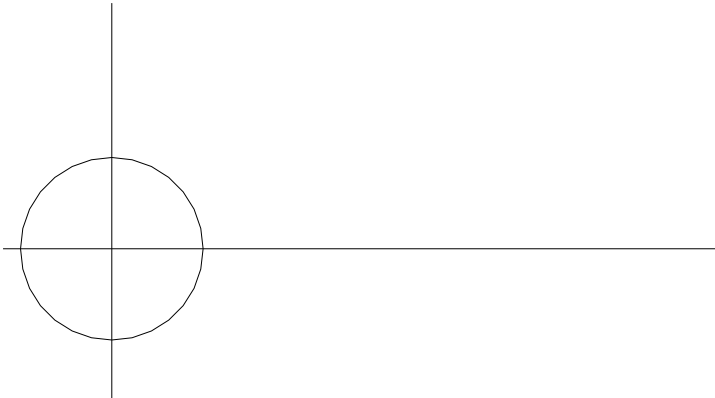
Ejemplo 2: dibujar un círculo cuyo centro esté situado en el intersección de dos líneas.

1. Active el comando **Círculo** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.

2. Active el modo de referencia **Intersección** de la barra de herramientas **General**.



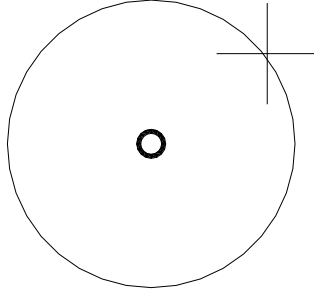
3. Sitúe el cursor sobre el cruce de las dos líneas hasta que aparezca una marca en forma de aspa.
4. Haga click con el botón izquierdo para capturar el punto. El centro del círculo quedará precisado en la intersección capturada.
5. Precise el radio del círculo para finalizar.



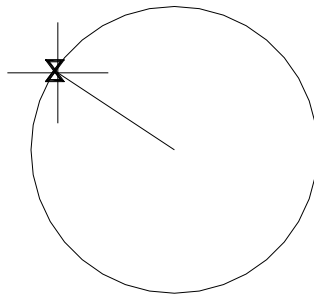
Ejemplo 3: dibujar un radio cualquiera de un círculo.

1. Active el comando **Línea** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Active el modo de referencia **Centro** de la barra de herramientas **General**.

3. Sitúe el cursor sobre el círculo. En el centro del mismo aparecerá una marca en forma de pequeño círculo.



4. Haga click con el ratón para capturar el centro.
5. Para precisar el siguiente punto de la línea, active el modo de referencia **Cercano**.
6. Sitúe el cursor sobre el círculo aproximadamente donde quiera situar el final del radio.

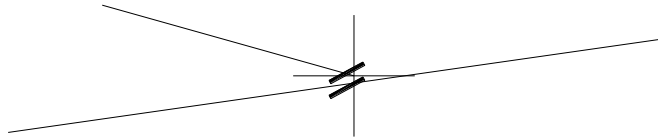


7. Haga click para capturar el punto del círculo más cercano al cursor.
8. Pulse INTRO para finalizar.

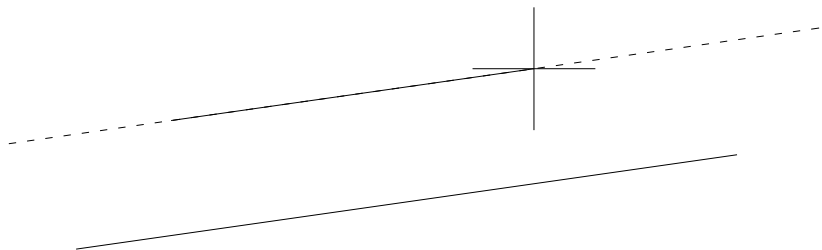
Ejemplo 4: dibujar una línea paralela a otra.

1. Active el comando **Línea** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Precise el primer punto de la línea.
3. Active el modo de referencia **Paralelo**.

4. Sitúe el cursor sobre la línea de la que desea trazar la paralela. En primer lugar aparece el símbolo del modo de referencia **Paralelo** y tras un breve instante, una pequeña marca en forma de cruz. *No marque ningún punto.*



5. Desplace el cursor buscando la dirección de la paralela buscada. Al aproximarse a dicha dirección se muestra una ruta de alineación como una línea de trazos.



6. Desplace el cursor a lo largo de la ruta de alineación hasta el punto en el que desee finalizar la nueva línea y haga click con el ratón.
7. Pulse INTRO para finalizar el comando **Línea**.

Modos de Referencia Implícitos

Es frecuente que al dibujar objetos tenga que hacer uso repetidamente de uno o varios modos de referencia. Para facilitar dicha operación, puede establecer un conjunto de modos de referencia *implícitos*, lo que significa que estarán siempre activos sin necesidad de activarlos en la barra de herramientas.

Los modos de referencia implícitos se activan y desactivan con el botón **Refent** de la Barra de Estado o con la tecla **F3**.

Para establecer el conjunto de modos de referencia implícitos, haga click con el botón derecho del ratón sobre el botón **Refent** de la Barra de Estado y elija la opción **Parámetros** del menú contextual que aparece, con lo que se mostrará el cuadro de diálogo **Parámetros de dibujo**.



Active los modos de referencia que desee establecer como implícitos y pulse **Aceptar**.

Observación En la mayoría de los casos no es conveniente activar muchos modos de referencia implícitos, ya que hay modos incompatibles entre sí y unos modos pueden anular a otros. Active sólo los modos más frecuentemente usados y que no interfieran unos con otros, como **Punto final**, **Intersección** o **Punto**, y utilice los demás activándolos en cada caso.

4.2.4 Modificar objetos

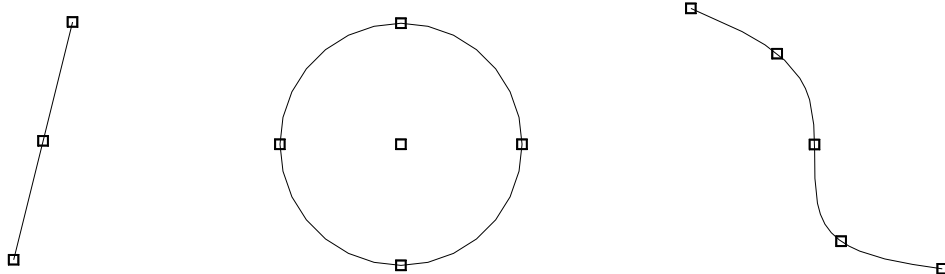
En este apartado se describen las herramientas del entorno CAD y [Patroneo KEY](#) para realizar modificaciones en objetos ya dibujados, tales como borrar, girar, recortar, etc.

Edición con pinzamientos

La forma más inmediata de modificar un objeto es mediante los *pinzamientos*. Los pinzamientos son unos puntos de control característicos de cada tipo de objeto cuya posición puede ser modificada. Para visualizar los pinzamientos de un objeto, simplemente deségnelo sin activar ningún comando.

Como muestra la siguiente figura, los pinzamientos dependen del tipo de objeto. Una línea, por ejemplo, tiene tres pinzamientos, dos en sus extremos y uno en su punto medio; un círculo tiene un pinzamiento en su centro y uno

en cada cuadrante; una spline tiene un pinzamiento en cada uno de sus puntos de control.



Para ocultar los pinzamientos de uno o varios objetos, pulse la tecla **ESC** dos veces.

La aplicación más inmediata de los pinzamientos es modificar la posición de los extremos de una línea o de los puntos de control de una spline. En este último caso, esta facilidad es clave para precisar la forma de las curvas al dibujar patrones.

Para modificar la posición de un pinzamiento, siga los siguientes pasos:

1. Designe el objeto cuyo punto desea cambiar.
2. Sitúe el cursor dentro de la marca del pinzamiento y haga click con el botón izquierdo del ratón. El pinzamiento se *activa*, lo que se muestra con el cambio de color del mismo.
3. Desplace el cursor a la nueva posición del punto y haga click con el botón izquierdo.
4. Pulse dos veces **ESC** para ocultar los pinzamientos.

Modos de designación

La mayoría de los comandos para modificar objetos, como **Borrar**, **Desplazar**, **Simetría**, etc., comienzan solicitando que se designe los objetos que se van a modificar. Existen varias formas de designar objetos, que responden a las necesidades de designación individual o múltiple que se pueden plantear.

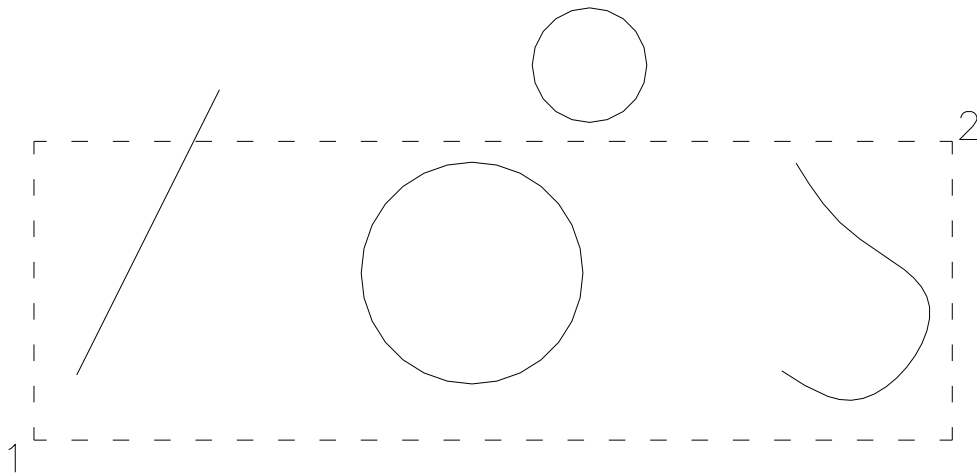
Designación individual

Para designar un objeto individualmente, sitúe el cursor sobre él, y haga click con el botón izquierdo del ratón. El objeto designado aparecerá resaltado.

Designación múltiple

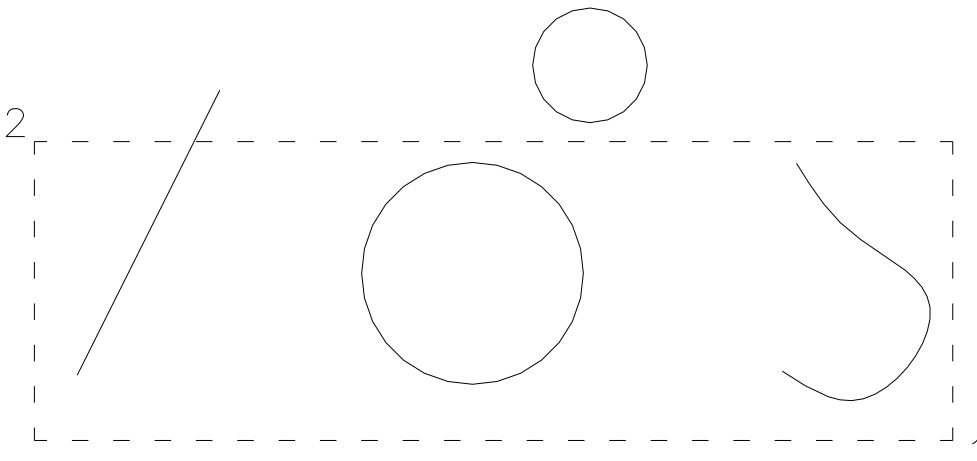
Para designar un conjunto de objetos, puede definir una ventana que los abarque. Para ello, precise un punto en cualquier posición en la que no haya ningún objeto, desplace el cursor abriendo el rectángulo hasta abarcar los objetos y precise un segundo punto. El conjunto de objetos seleccionados dependerá del modo de precisar la ventana.

- A. Si el segundo punto de la ventana está situado a la derecha del primero, sólo se seleccionan los objetos que están íntegramente contenidos en la ventana.



En el ejemplo de designación que muestra la figura anterior, quedarían seleccionados el círculo grande y la spline.

- B. Si el segundo punto de la ventana está situado a la izquierda del primero, se seleccionan todos los objetos que tengan alguna parte dentro de la ventana.



En el caso que muestra la figura (igual al anterior pero cambiando el orden de los puntos), quedarán seleccionados la línea, el círculo grande y la spline.

Anular la selección de objetos

A veces será necesario anular la selección de uno o varios objetos del conjunto seleccionado previamente. Para ello pulse la tecla de **Mayúsculas** y designe un objeto o abra una ventana.

Designación previa y designación durante el comando

Al utilizar un comando de modificación de objetos, éstos se pueden designar previamente a la activación del comando o bien se pueden designar una vez que se ha activado el comando.

Designación previa

Los objetos se designan utilizando los modos de designación antes de activar el comando. Una vez seleccionado el conjunto de objetos, se activa el comando y éste actúa inmediatamente sobre ellos. Por ejemplo: si selecciona un conjunto de objetos y a continuación activa el comando **Borrar**, los objetos se borrarán sin que el comando solicite ningún dato del usuario.

Designación durante el comando

Si activa un comando de modificación sin que haya ningún objeto previamente seleccionado, el comando mostrará la siguiente solicitud:

Designar objetos:

Como respuesta, puede designar cuantos objetos desee ya sea individualmente o mediante ventanas. La solicitud se repite tras cada designación. Para finalizar la designación, pulse INTRO, tras lo cual el comando actuará sobre los objetos designados.

Borrar

Este comando elimina objetos completos del dibujo.

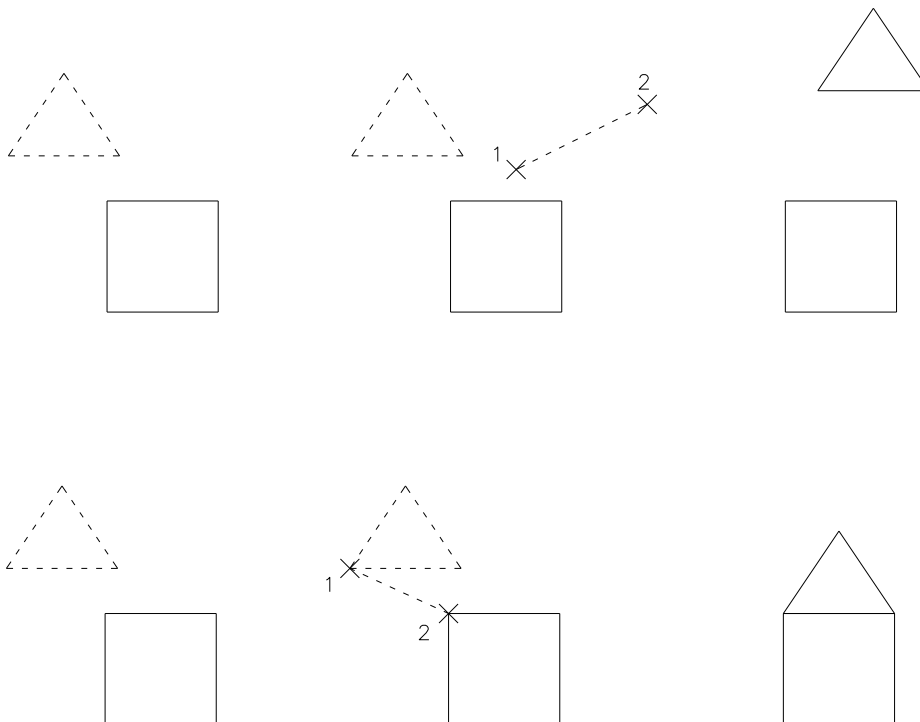
1. Active el comando **Borrar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Designar objetos:
Diseñe los objetos que desee borrar.
3. Pulse INTRO para finalizar y eliminar los objetos designados.

Desplazar

Desplaza objetos en el dibujo. El desplazamiento se indica precisando dos puntos que definen un vector de desplazamiento que indica la distancia a la que deben trasladarse los objetos y en qué dirección.

1. Active el comando **Desplazar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Designar objetos:
Diseñe los objetos que desee desplazar.
3. Precise punto base o de desplazamiento:
Precise el primer punto del vector de desplazamiento. Puede utilizar un modo de referencia para precisar el punto si así lo desea.
4. Precise segundo punto del desplazamiento o <usar primer punto como desplazamiento>:
Precise el segundo punto del vector de desplazamiento. Los objetos se desplazan y el comando finaliza.

Las siguientes figuras muestran ejemplos de desplazamientos.



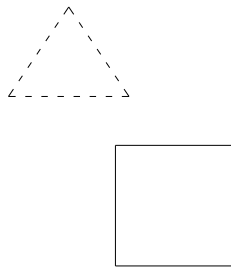
Girar

Gira objetos alrededor de un punto base. Es posible girar objetos indicando un ángulo o bien tomando una serie de puntos como referencia para alinear unos objetos con otros.

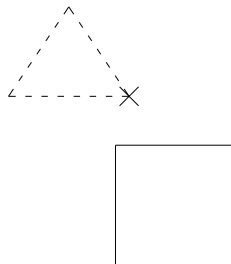
Giro por ángulo

El giro se realiza precisando el ángulo en grados sexagesimales. Si el valor del ángulo es positivo, el giro se realizará en sentido contrario a las agujas del reloj; si el valor es negativo el giro será en el sentido de las agujas del reloj.

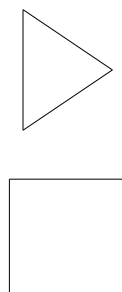
1. Active el comando **Girar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Designar objetos:
Digne los objetos que componen el triángulo.



3. Precise punto base:
Precise el vértice inferior derecho del rectángulo. Utilice para ello el modo de referencia **Punto final**.



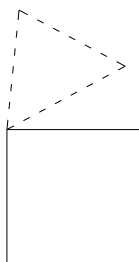
4. Precise ángulo de rotación o [Referencia]:
Escriba -90 en la línea de comando y pulse INTRO.



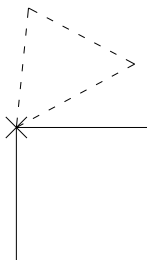
Giro por referencia

Este giro se realiza precisando dos puntos que definen una dirección (o ángulo) de referencia, y otro punto más, que junto con el punto base, define la nueva dirección que debe tener la dirección de referencia y por consiguiente los objetos.

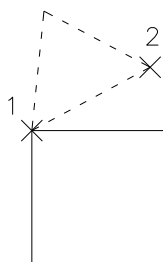
1. Active el comando **Girar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Designar objetos:
Diseñe los objetos que componen el triángulo.



3. Precise punto base:
Precise el vértice inferior izquierdo del rectángulo. Utilice para ello el modo de referencia **Punto final** o **Intersección**.

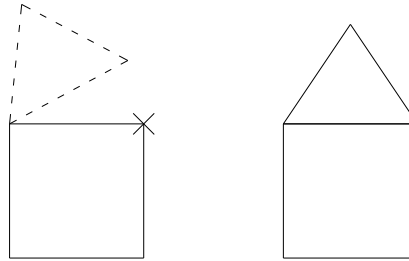


4. Precise ángulo de rotación o [Referencia]:
Elija la opción **Referencia**. Para ello escriba "r" en la línea de comando y pulse INTRO o pulse el botón derecho del ratón y elija la opción del menú contextual.
5. Precise ángulo de referencia <0>:
Establezca la dirección de referencia precisando los dos puntos de la base del triángulo en el orden que se muestra en la figura. Utilice para ello el modo de referencia **Punto final**.



6. Precise el nuevo ángulo:

Indique el nuevo ángulo precisando el vértice superior derecho del cuadrado. De esta forma se establece una dirección definida por el punto base y el punto precisado.

**Copiar**

Copia objetos. El funcionamiento de este es idéntico al del comando **Desplazar**, con la diferencia de que se desplaza una copia de los objetos designados, conservándose así los originales.

Simetría

Crea objetos simétricos según un eje definido por dos puntos.

1. Active el comando **Simetría** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.**2.** Designar objetos:

Designe los objetos que desee obtener simétricos.

3. Precise primer punto de línea de simetría:

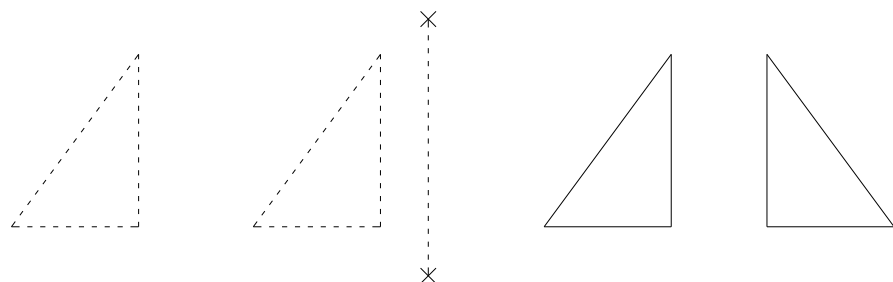
Precise el primer punto del eje de simetría. En caso necesario puede utilizar un modo de referencia para precisarlo.

4. Precise segundo punto de línea de simetría:

Precise el segundo punto del eje de simetría.

5. ¿Suprimir objetos de origen? [Sí/No] <N>:

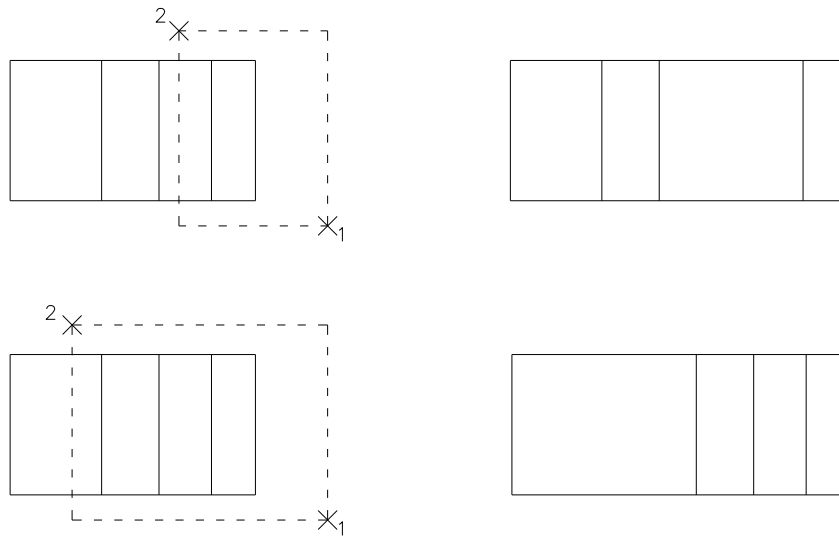
Elija la opción **Sí** para borrar los objetos originales y conservar sólo los simétricos; elija **No** para conservar ambos.



Estirar

Desplaza o estira objetos. En este comando, la designación de objetos siempre debe comenzar con una ventana. **Estirar** desplaza los puntos finales que están en la ventana y no modifica los que quedan fuera de la misma.

Este comando permite realizar en un solo paso modificaciones complejas de los objetos. Para conseguir los efectos deseados, es muy importante la designación de los objetos, como se puede observar en los siguientes ejemplos.



El desplazamiento de los objetos o de los puntos de los objetos se indica precisando dos puntos, de forma análoga a los comandos **Desplazar** y **Copiar**.

1. Active el comando **Estirar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Designe objetos que estirar mediante ventana o polígono...
Designar objetos:
Designe con una ventana los objetos que desee estirar o desplazar.
3. Precise punto base o de desplazamiento:
Precise el primer punto para definir el desplazamiento.
4. Precise segundo punto de desplazamiento:
Precise el segundo punto para definir el desplazamiento.

Longitud

Cambia la longitud de objetos abiertos, como líneas y splines. Las líneas pueden ser tanto alargadas como recortadas, mientras que las splines sólo pueden ser recortadas.

Para precisar la modificación de la longitud, se pueden utilizar las siguientes opciones:

Incremento	Incrementa o decrementa la longitud objeto una cantidad determinada. Si es positiva, el objeto se alarga; si es negativa, se recorta.
Porcentaje	Establece la longitud de un objeto en un porcentaje especificado de su longitud total.
Total	Establece la longitud total del objeto.
Dinámica	Permite cambiar la longitud especificando el nuevo punto final del objeto.

El objeto se alarga o se recorta por el extremo más cercano al punto de designación.

1. Active el comando **Longitud** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.

2. Designe objeto o [Incremento/Porcentaje/Total/Dinámica]:

Elija una opción para cambiar la longitud. Si lo desea, puede designar antes el objeto; en este caso, en la línea de comandos se muestra como dato informativo su longitud actual.

3. Si la opción elegida es **Incremento**, **Porcentaje** o **Total** se mostrarán respectivamente las solicitudes que aparecen a continuación. Si la opción fue **Dinámica**, se pasa directamente al paso 4.

Indique la longitud de incremento o [ángulo] <0.0000>:

Indique porcentaje de longitud <100.0000>:

Precise longitud total o [ángulo] <1.0000>:

Escriba el valor deseado y pulse INTRO.

4. Designe objeto que se va a cambiar o [desHacer]:

Designe el objeto por un punto situado en la mitad correspondiente al extremo que desee alargar o recortar.

5. Si la opción de alargamiento es **Dinámica**, el comando solicitará además:

Precise nuevo punto final:

a lo que deberá responder precisando el punto hasta el cual desee alargar el obje-

to.

- 6. Puede seguir designando objetos para cambiar su longitud. Para finalizar, pulse INTRO.

Recortar

Recorta partes de objetos tomando otros como referencia.

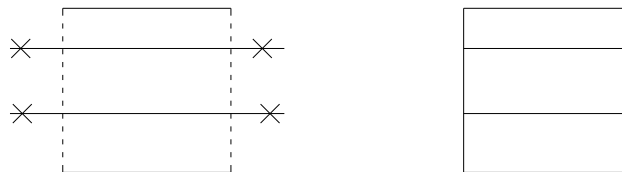
- 1. Active el comando **Recortar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
- 2. Designe aristas de corte ...
Designe objetos:

Designe el objeto u objetos que servirán como referencia para el corte. Pulse INTRO para finalizar.

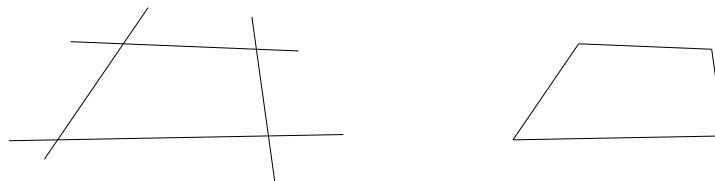


- 3. Designe objeto a recortar o [Proyección/Arista/desHacer]:

Designe individualmente las partes de los objetos que desee recortar. Pulse INTRO para finalizar.



Un mismo objeto puede ser a la vez arista de corte y objeto cortado. En el ejemplo que ilustra la siguiente figura, las cuatro líneas se han designado como aristas de corte y las cuatro han sido asimismo recortadas.

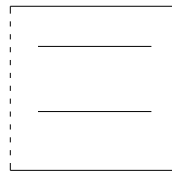


Alargar

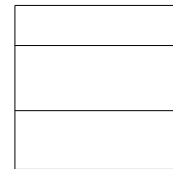
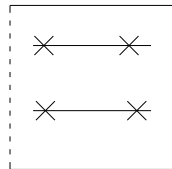
Alarga objetos hasta su intersección con otros objetos de referencia.

1. Active el comando **Alargar** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Diseñe aristas de contorno ...
Diseñe objetos:

Diseñe el objeto u objetos que servirán como límites para el alargamiento. Pulse INTRO para finalizar.



3. Diseñe objeto a alargar o [Proyección/Arista/desHacer]:
Diseñe individualmente las partes de los objetos que desee alargar. Pulse INTRO para finalizar.



Partir

Divide una línea o una spline en dos objetos.

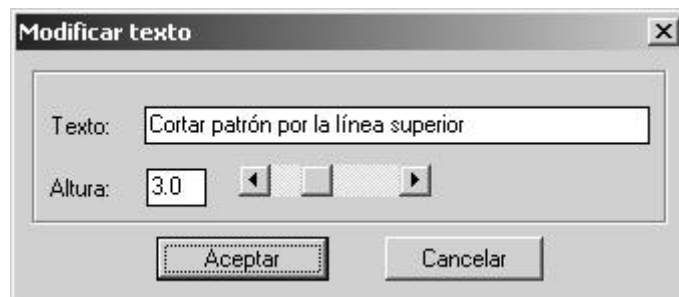
1. Active el comando **Partir** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. Diseñe línea o spline:
Diseñe el objeto que desea partir.
3. Precise punto de ruptura:

Precise el punto por el cual desea partir el objeto. Utilice si es necesario un modo de referencia.

Modificar texto

Permite cambiar el contenido del texto y su altura.

1. Active el comando **Modificar texto** del menú o barra de herramientas **Dibujar**.
2. **Designe texto:**
Designe el texto que desea modificar.



3. Modifique el texto o la altura y pulse **Aceptar**.

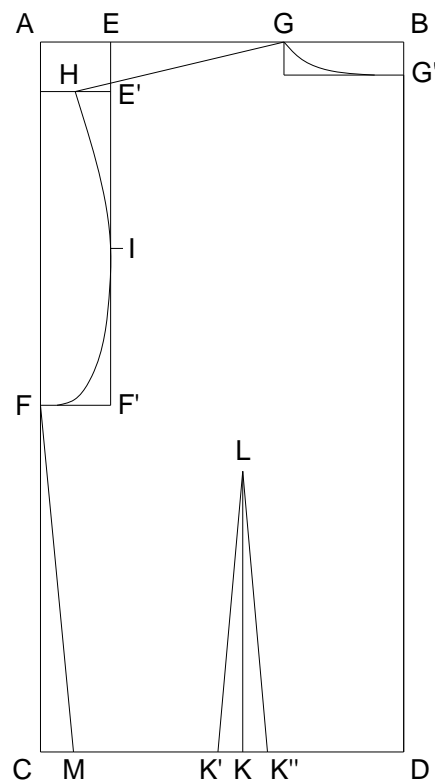
Advertencia Con este comando puede modificar tanto textos libres como textos asociados a un patrón como Componentes accesorios. No debe utilizarlo en cambio para modificar los textos de los datos identificativos (modelo, talla, pieza y cantidad) creados con el comando **Datos**, ya que sólo modificaría los textos visibles, pero no los datos internos del patrón. Para modificar estos textos, utilice el comando **Datos**.

4.2.5 Ejemplo de creación de un patrón

A continuación se muestra a modo de ejemplo el proceso de creación de un patrón con las herramientas de dibujo.

Advertencia El ejemplo propuesto no pretende definir un método para la construcción de un patrón desde el punto de vista del *Sistema de Patronaje*. Simplemente se trata de un ejemplo sencillo para ilustrar la utilización de las herramientas de dibujo descritas en los apartados anteriores, y su finalidad es que cada usuario comprenda como utilizar dichas herramientas para construir patrones según su sistema preferido.

La figura siguiente muestra el esquema para la construcción de un patrón de espalda base.

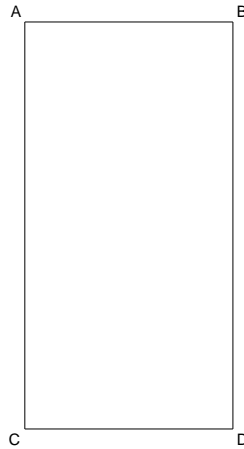


En la tabla siguiente se incluyen las medidas necesarias para la construcción del ejemplo.

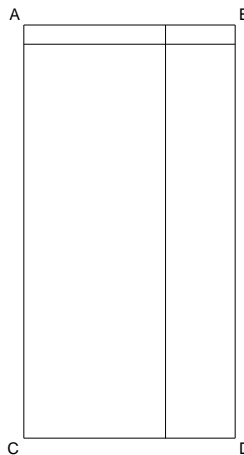
AB	22.00	EE'	3.00
AC	43.00	AF	22.00
BG'	2.00	KD	9.75
GB	7.25	KL	17.00
GH	13.00	K'K''	3.00

AE	4.25	CM	2.00
-----------	------	-----------	------

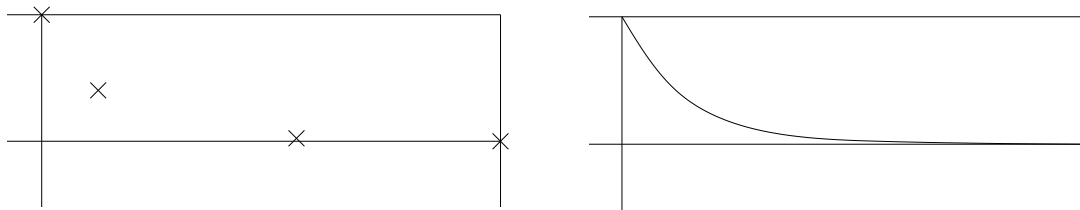
1. Con el comando **Rectángulo** dibuje el rectángulo **ABCD**, de base 22 y altura 43.



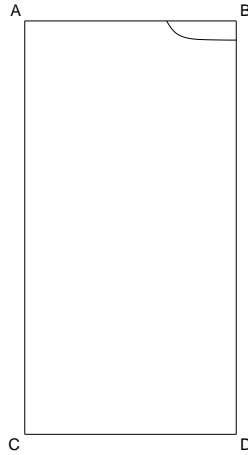
2. Con el comando **Paralelas** dibuje una paralela a **BD** a una distancia de 7.25. Repita el comando y dibuje una paralela a **AB** a 2.00.



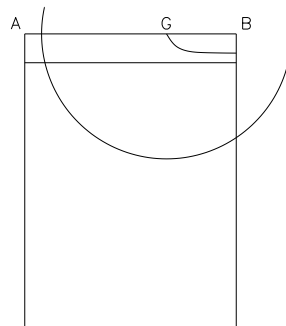
3. Con el comando **SPLINE** dibuje la curva del escote, precisando los puntos aproximadamente en las posiciones que se muestran en la figura.



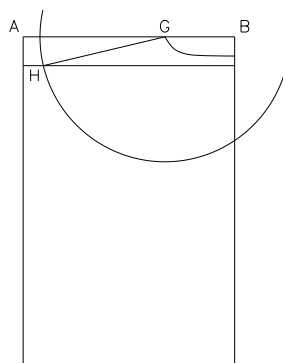
4. Una vez dibujada la curva, ajuste su forma con los pinzamientos. Con el comando **Borrar** elimine las paralelas dibujadas anteriormente.



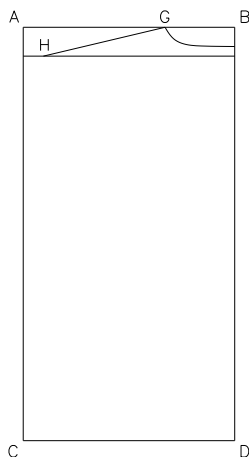
5. Dibuje una paralela al **AB** a una distancia de 3.00; con el comando **Círculo** dibuje un círculo centrado en **G** y de radio 13.00.



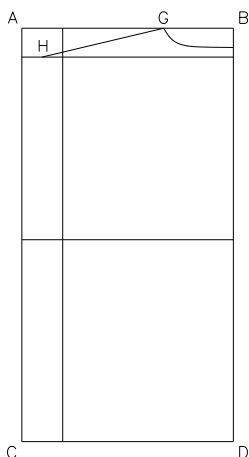
6. Con el comando **Línea** dibuje una línea desde el punto **G** hasta el punto **H**, intersección del círculo con la paralela.



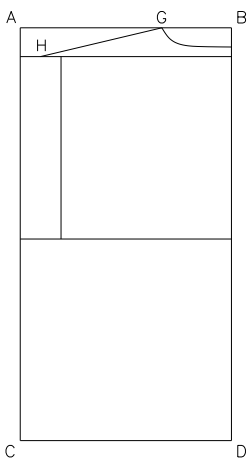
7. Con el comando **Borrar** elimine el círculo y la paralela.



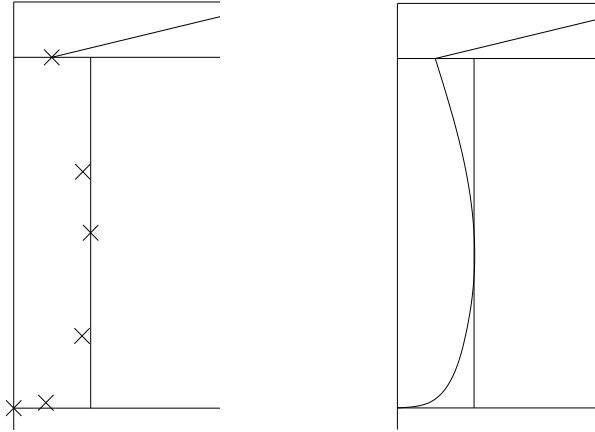
8. Con el comando **Paralelas** dibuje una paralela a **AB** a una distancia de 22.00. Repita el comando y dibuje una paralela a **AC** a 4.25.



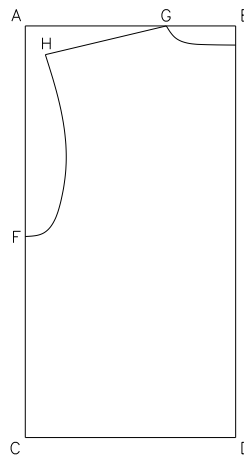
9. Con el comando **Recortar** recorte la paralela a **AC** tal como muestra la figura.



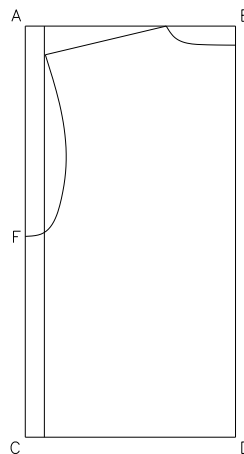
- 10.** Con el comando **SPLINE** dibuje la curva de la sisa, precisando los puntos aproximadamente en las posiciones que se muestran en la figura (la curva pasa por el punto medio de la paralela a **AC**).



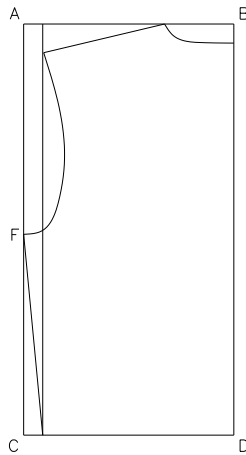
- 11.** Una vez dibujada la curva, ajuste su forma con los pinzamientos. Con el comando **Borrar** elimine las paralelas dibujadas anteriormente.



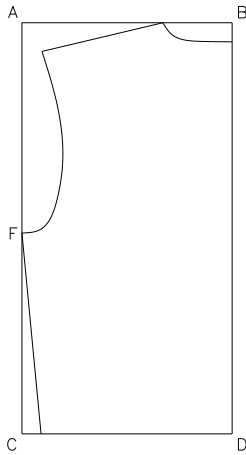
- 12.** Dibuje una paralela a **AC** a una distancia de 2.00.



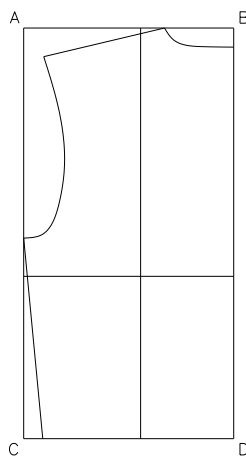
13. Con el comando **Línea** dibuje una línea desde **F** hasta la intersección de la paralela con **CD**.



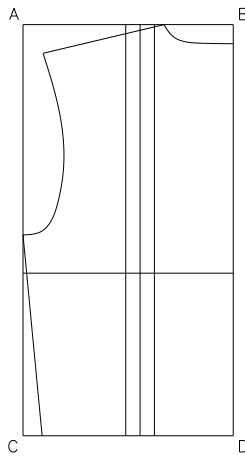
14. Con el comando **Borrar** elimine la paralela.



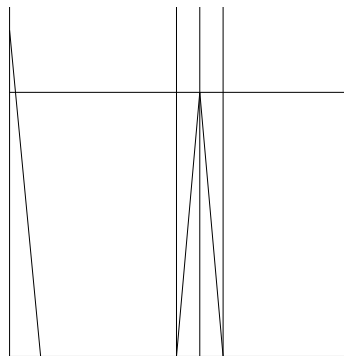
15. Dibuje una paralela a **BD** a 9.75, y otra a **CD** a 17.00.



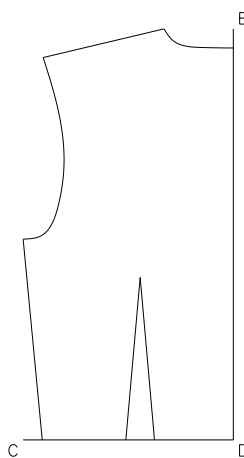
16. Dibuje otras dos paralelas a sendos lados de la paralela vertical, a una distancia de 1.50.



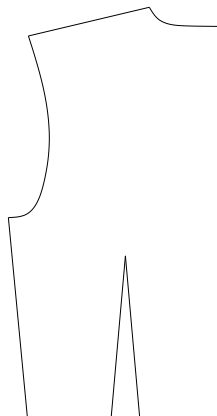
17. Con el comando **Línea** dibuje la pinza de talle tal como se muestra en la figura.



18. Borre las paralelas utilizadas para dibujar la pinza. Borre igualmente las líneas **AB** y **AC**.



19. Con el comando **Recortar** recorte las líneas **BD** y **CD** tal como se muestra en la figura.



20. Aplique el comando de [Patroneo KEY](#) **Formar patrón** a los objetos que componen el contorno del patrón. En el apartado siguiente se describe el funcionamiento de este comando.

4.2.6 Formar patrón

La mayor parte de los comandos de [Patroneo KEY](#), trabajan sobre objetos patrón, y no reconocen las entidades que no pertenecen a uno de ellos.

En cambio, cuando se dibuja un patrón mediante las herramientas propias del entorno CAD, o se aplica la digitalización virtual con elementos de dibujo, se crea un conjunto de entidades que para el usuario representan al patrón, pero que [Patroneo KEY](#) aun no reconoce como una unidad. Para convertirlas en un objeto patrón es necesario aplicarles el comando **Formar patrón**.

La secuencia para formar un contorno exterior es la siguiente:

1. Inicie el comando **Formar patrón**.
2. Como respuesta a la solicitud

 Diseñe objetos:

 diseñe las entidades que van a componer el contorno exterior del patrón. Para terminar, pulse INTRO.

3. El programa solicita entonces:

Seleccione primer elemento o INTRO:

El elemento que seleccione será el primer elemento del patrón, y el sentido de numeración será tal que el punto de escalado 1 sea el extremo del elemento más cercano al punto de designación.

Si pulsa INTRO, el programa establecerá por si mismo el primer elemento y el sentido. Puede cambiarlos más tarde con el comando **Origen y Sentido**.

Cuando cree objetos patrón con el comando **Formar patrón**, deberá tener en cuenta lo siguiente:

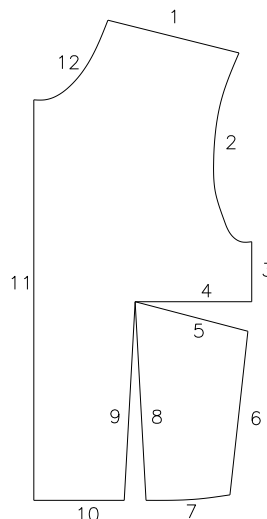
- El comando **Formar patrón** solo admite entidades LINEA, ARCO y SPLINE. Las entidades ARCO será convertidas automáticamente a SPLINE.

Observación Cuando el comando **Formar patrón** convierte un ARCO en SPLINE, le asigna un número de puntos que depende del ángulo abarcado por el arco concretamente situando un punto cada 12 grados. Por ejemplo: un arco de 180° sería convertido en una SPLINE de 16 puntos.

Esto es necesario para que el elemento conserve su forma si se escala o se realizan ciertas transformaciones.

Si desea que la SPLINE tenga un número diferente de puntos, deberá convertir el ARCO en SPLINE previamente a aplicarle el comando **Formar patrón**, utilizando para ello el comando **Convertir en curva**.

- Los elementos deberá estar perfectamente conectados entre sí por sus extremos. El conjunto de elementos podrá formar un contorno abierto o cerrado, pero no se admiten elementos sueltos.
- Normalmente puede seleccionar los elementos que van a formar el contorno del patrón en cualquier orden o mediante una ventana de designación. No obstante, cuando algún elemento conecta en un mismo extremo con dos o más elementos, será necesario designar los elementos siguiendo un orden. En la siguiente figura se muestra un ejemplo.



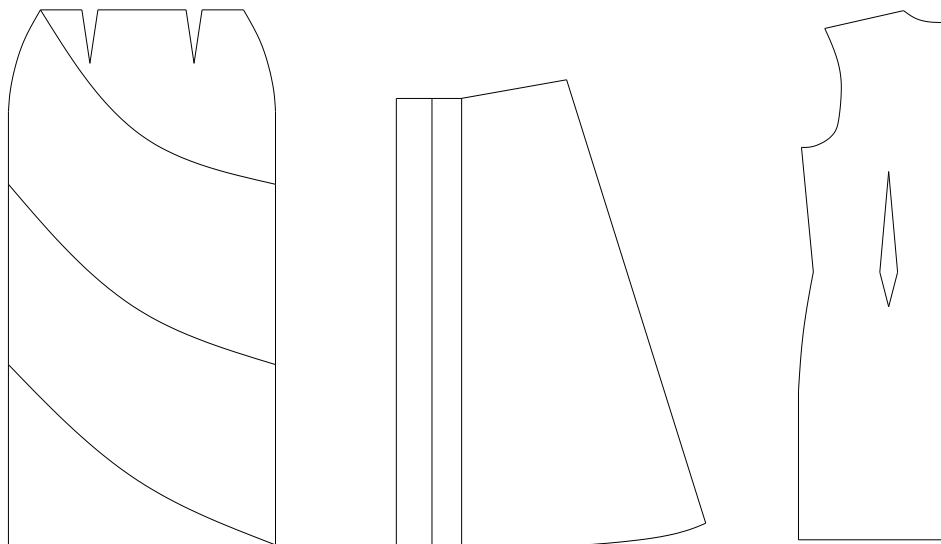
4.3 Herramientas para añadir componentes a los patrones

En las secciones anteriores se han descrito tres métodos para crear un patrón. En esta sección se describen una serie de herramientas que se aplican a los patrones independientemente del modo de crearlos.

4.3.1 Líneas Auxiliares

El comando **Líneas Auxiliares** permite añadir al patrón conjuntos de línea auxiliares. Antes de utilizar el comando **Líneas Auxiliares** deberá crear con las herramientas del entorno CAD las entidades que forman los conjuntos. Estas entidades deben cumplir las siguientes condiciones:

- Pueden ser únicamente entidades LINEA, SPLINE o ARCO. Las entidades ARCO son convertidas automáticamente a SPLINE.
- Cada conjunto puede estar constituido por una o más entidades. Si son varias, deben estar conectadas entre sí por sus extremos, formando un contorno, ya sea abierto o cerrado. Dos entidades que no estén conectadas por sus extremos no pueden formar parte del mismo conjunto de líneas auxiliares; se deberán añadir al patrón como conjuntos independientes.



Patrones con líneas auxiliares

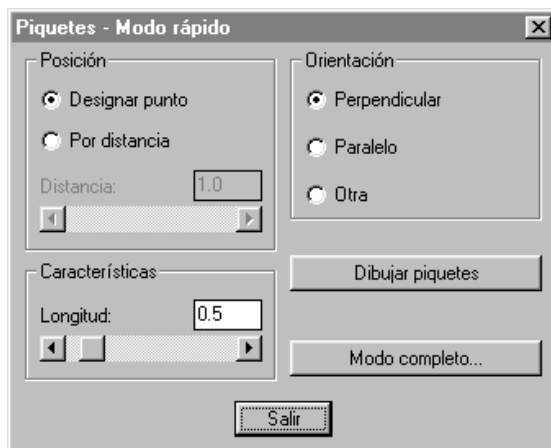
Para añadir un conjunto de líneas auxiliares:

1. Active el comando **Líneas Auxiliares** del menú o la barra de herramientas **Construcción**.
2. Designar patrón:
Designe un elemento cualquiera del contorno del patrón.
3. Designar grupo de líneas auxiliares:
Designe objetos:
Designe los elementos del grupo de líneas auxiliares y pulse INTRO para finalizar.

Observación Debe utilizar el comando por cada conjunto de líneas auxiliares que desee añadir al patrón.

4.3.2 Piquetes

El comando **Piquetes**, permite crear piquetes paramétricamente, es decir, mediante la especificación de sus características dimensionales.



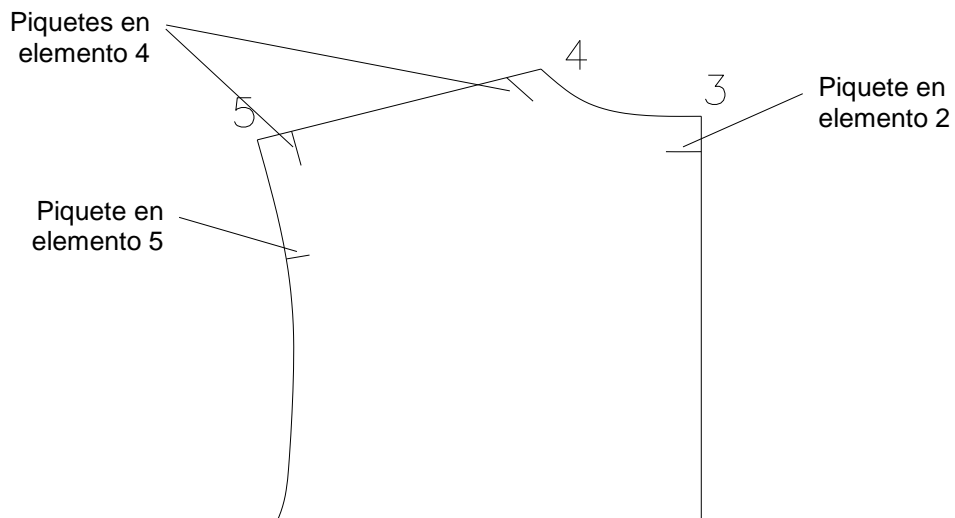
El comando **Piquetes** tiene dos formas de funcionamiento, Modo rápido y el Modo completo, a las que corresponden respectivamente los dos cuadros de diálogo mostrados.

Modo completo

A continuación se describen los diversos parámetros:

Elemento

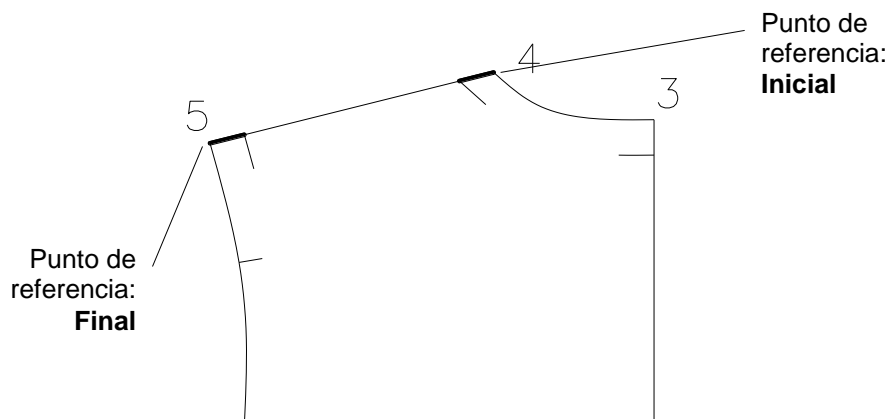
Es número del elemento del contorno exterior sobre el que está situado el piquete.



Posición

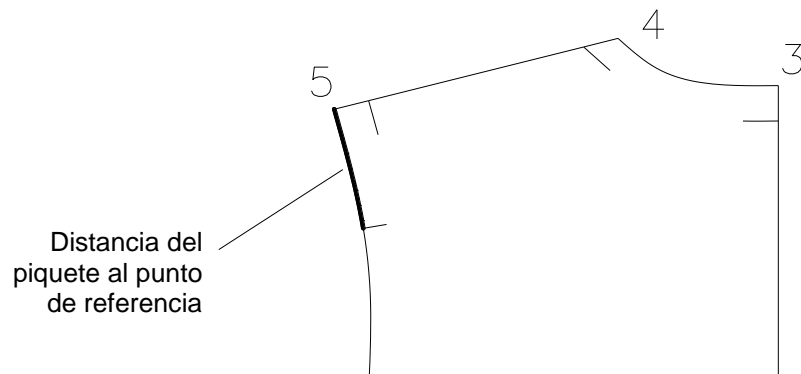
Punto de referencia

El extremo (punto de escalado) del elemento con respecto al cual se va a situar el piquete.



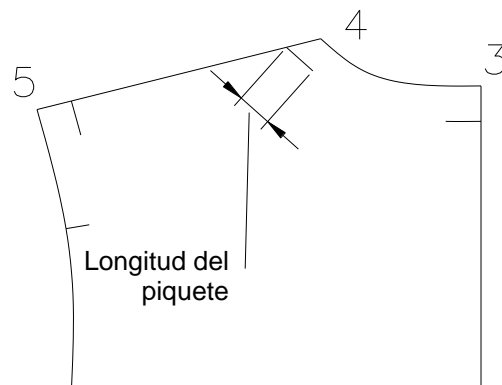
Distancia

La distancia a la que está situado el piquete del punto de referencia. La distancia se mide sobre el elemento, es decir, en línea recta si es un elemento recto, y sobre la curva si es un elemento curvo.



Longitud

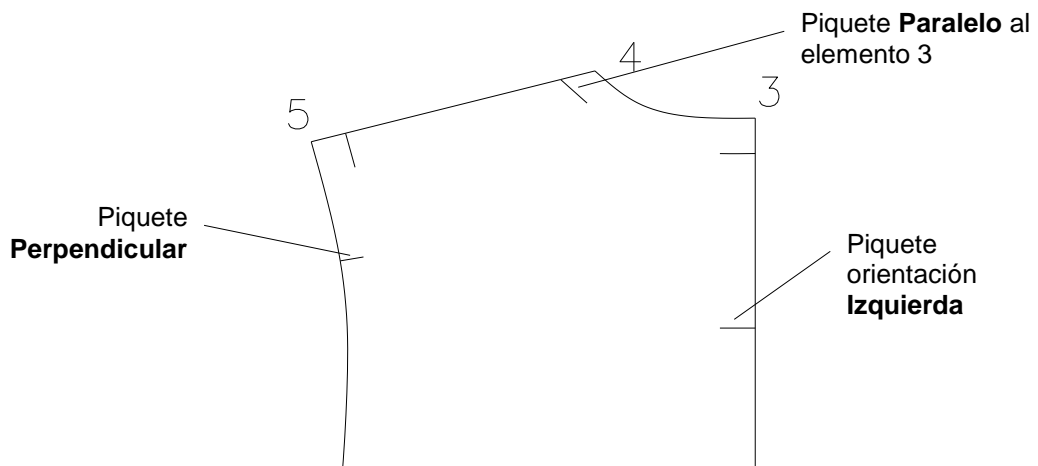
La longitud o profundidad del piquete.



Orientación

La dirección del piquete. Puede ser uno de estos valores:

- **Derecha, Arriba, Izquierda o Abajo:** se corresponden con las direcciones 0° , 90° , 180° y 270° respectivamente.
- **Perpendicular** al elemento.
- **Paralelo** a un elemento contiguo al elemento del piquete. Si el elemento al que es paralelo es una curva, el piquete resultante será también curvo.
- **Otra:** una dirección cualquiera que el usuario puede establecer precisando un punto.



Funcionamiento del Modo completo

El comando **Piquetes** comienza solicitando que designe el patrón al cual se van a añadir los piquetes.

Una vez designado, se muestra el cuadro de diálogo **Piquetes - Modo rápido**. Pulse el botón **Modo completo** para visualizar el cuadro de diálogo



de este modo.

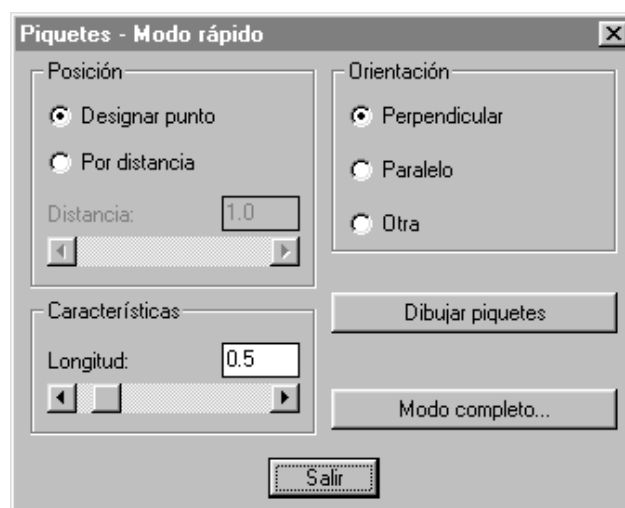
En elemento	<p>En esta sección se puede seleccionar el elemento en el que se va a situar el piquete. Al iniciar el comando, aparece el elemento que se señaló al designar el patrón.</p> <p>Puede seleccionar un elemento eligiéndolo de la lista desplegable o mediante el botón Designar y seleccionándolo en pantalla.</p> <p>En esta sección se muestra también, como dato informativo, la longitud del elemento seleccionado, a fin de que pueda servir de referencia para situar el piquete.</p>
Posición	<p>Esta sección permite especificar la situación del piquete en el elemento. Esto se puede hacer indicando la distancia y el punto de referencia o mediante el botón Indicar punto, que permite designar el punto de inserción del piquete directamente sobre el patrón.</p> <p>Cuando se designa el punto, la casilla Distancia se actualiza con la distancia del punto al extremo más cercano del elemento.</p> <p>De igual manera, cuando designa un elemento distinto, los valores de esta sección se actualizan en función del punto de designación.</p>
Longitud	<p>En esta sección se especifica la longitud del piquete.</p>
Orientación	<p>En esta sección se selecciona la orientación del piquete.</p>

Una vez introducidos los parámetros, pulse el botón **Dibujar piquete** para crear el piquete. Si a elegido orientación **Otra**, el programa solicitará que precise un punto que, con el punto de posición del piquete, define la dirección de éste.

Una vez dibujado el piquete, el programa retorna al cuadro de diálogo para añadir más piquetes. Pulse **Salir** cuando no desee añadir más.

Funcionamiento del Modo rápido

El Modo rápido está concebido para crear con agilidad varios piquetes que tengan los mismos parámetros.



Posición	La posición de los piquetes se puede establecer de dos modos: <ul style="list-style-type: none">• Designar punto: indicando el punto sobre el contorno del patrón.• Por distancia: indicando previamente la distancia y designado después el elemento en el que se desea situar el piquete. Éste se situará a la distancia especificada del extremo del elemento más cercano al punto de designación.
Longitud	En esta sección se especifica la longitud del piquete.
Orientación	En esta sección se selecciona la orientación del piquete.

Una vez establecidos los parámetros, pulse el botón **Dibujar piquetes**. El cuadro de diálogo se oculta y el comando solicita:

- Si se seleccionó la opción **Designar punto**

Precise punto:

Deberá precisar el punto mediante un modo de referencia a objetos sobre uno cualquiera de los elementos del contorno del patrón.

- Si se seleccionó la opción **Por distancia**

Designe elemento:

Designe el elemento sobre el cual desee situar el piquete.

La solicitud se repite permitiendo situar varios piquetes. Para finalizar y volver al cuadro de diálogo, pulse INTRO.

4.3.3 Marcas

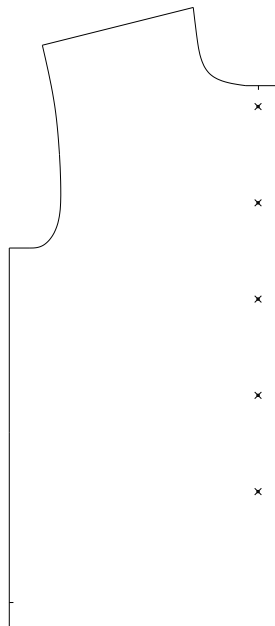
Este comando permite añadir al patrón marcas escalables. Las marcas se pueden añadir una a una o en grupo formado una hilera.

Añadir marcas una a una

1. Active el comando **Marcas** del menú o la barra de herramientas **Construcción**.
2. Designar patrón:
Designe un elemento cualquiera del contorno del patrón.
3. Precise punto de inserción de la marca o [Hilera]:
Señale con el cursor el punto donde desee insertar la marca.
4. Puede seguir insertando marcas hasta que pulse INTRO para finalizar el comando.

Añadir marcas en hilera

Esta opción crea una serie de marcas situadas a intervalos regulares.



1. Active el comando **Marcas** del menú o la barra de herramientas **Construcción**.
2. Designar patrón:
Designe un elemento cualquiera del contorno del patrón.
3. Precise punto de inserción de la marca o [Hilera]:
Elija la opción **Hilera** escribiendo "h" y pulsando INTRO o pulsando el botón derecho del ratón para mostrar el menú contextual.

4. Precise punto de inicio de la hilera de marcas:
Precise el punto de comienzo de la hilera.

Llegados a este punto, puede crear la hilera de tres modos

A.- Indicando la distancia entre marcas y el número total de ellas; la longitud de la hilera será la que resulte de los dichos parámetros.

5. Precise segundo punto para dirección y/o longitud de la hilera:
Precise un punto que, con el punto de comienzo, definirá la dirección y el sentido de la hilera.
6. Precise distancia entre marcas o INTRO para calcular automáticamente:
Precise la distancia entre las marcas.
7. Indique número de marcas:
Introduzca el número de marcas de la hilera.

B.- Indicando la longitud total de la hilera y la distancia entre marcas; el comando calculará e insertará el número de marcas que proceda. Si la distancia entre marcas no es un múltiplo exacto de la longitud, la hilera resultante tendrá una longitud menor que la especificada.

5. Precise segundo punto para dirección y/o longitud de la hilera:
Precise el punto donde desee que finalice la hilera.
6. Precise distancia entre marcas o INTRO para calcular automáticamente:
Precise la distancia entre las marcas.
7. Indique número de marcas o INTRO para calcular automáticamente:
Pulse INTRO para que el comando calcule automáticamente el número de marcas.

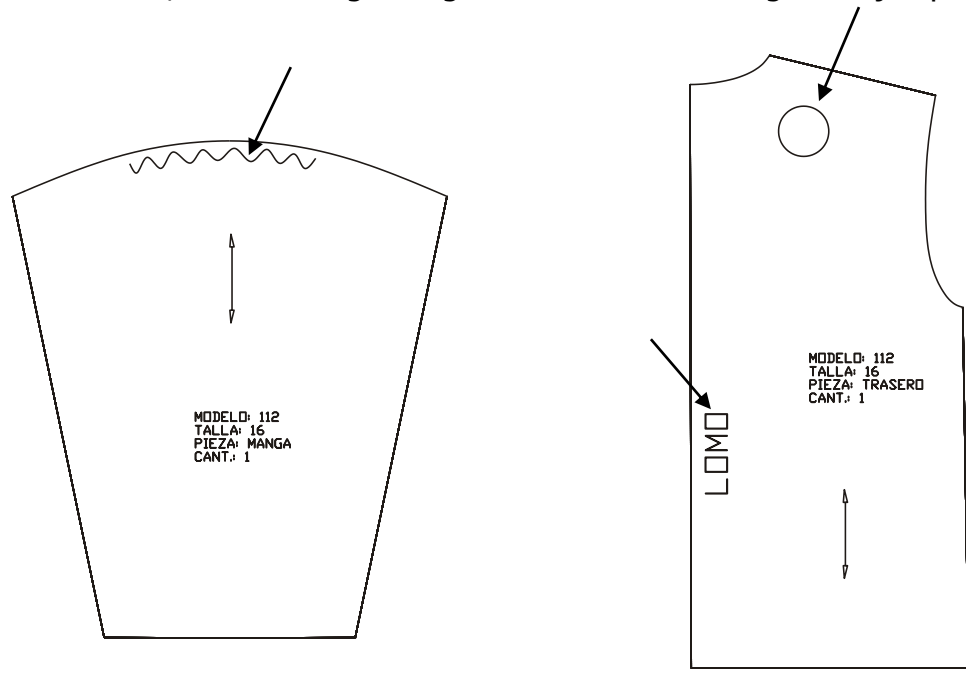
C.- Indicando la longitud total de la hilera y el número total de marcas; el comando calculará automáticamente la distancia entre marcas necesaria para distribuir el número de ellas en la longitud especificada.

5. Precise segundo punto para dirección y/o longitud de la hilera:
Precise el punto donde desee que finalice la hilera.

6. Precise distancia entre marcas o INTRO para calcular automáticamente:
Pulse INTRO para que el comando calcule la distancia automáticamente.
7. Indique número de marcas o INTRO para calcular automáticamente:
Introduzca el número total de marcas de la hilera.

4.3.4 Componentes accesorios

Este comando permite añadir objetos cualesquiera a un patrón. Se añaden como componentes accesorios aquellos componentes que no entran dentro de las categorías tipificadas por [Patroneo KEY](#), como piquetes, marcas, datos identificativos, etc. En la figura siguiente se muestran algunos ejemplos.



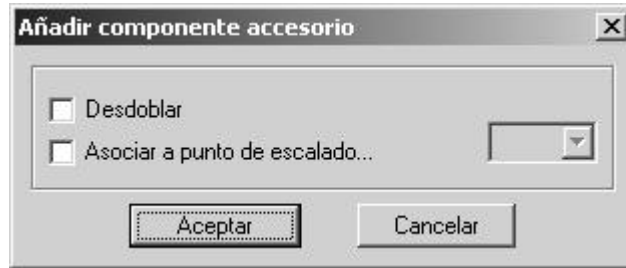
Antes de utilizar el comando **Componentes accesorios** deberá crear los objetos a añadir con las herramientas de dibujo.

Para añadir los objetos una vez creados:

1. Active el comando **Componentes Accesorios** del menú o la barra de herramientas **Construcción**.
2. Designar patrón:
Diseñe un elemento cualquiera del contorno del patrón.

3. Designe objeto:

Designe el objeto a añadir. A continuación se mostrará el siguiente cuadro de diálogo:



4. Active o desactive las opciones pertinentes y pulse **Aceptar**.

5. Puede seguir añadiendo objetos hasta que pulse INTRO para finalizar el comando.

Opciones

A continuación se detallan las opciones disponibles al añadir un componente accesorio.

Desdoblar

Si activa esta opción, se creará un objeto simétrico en los comandos **Desdoblar** y **Preparar piezas** (este último si ha elegido la opción de simetría **Desdoblar** del comando **Datos**).

Asociar a punto de escalado

Esta opción controla el desplazamiento del componente accesorio al escalar el patrón.

Activada: el componente accesorio se mantendrá a la misma distancia del punto de escalado seleccionado.

Desactivada: el desplazamiento del componente depende del tipo de escalado:

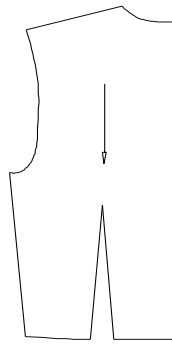
- Comando **Escalado:** el componente mantiene la misma posición que en el patrón original.
- Comando **Escalado Automático:** el componente se mantiene a la misma distancia del centro de la caja de abarque del patrón.

4.3.5 Hilo

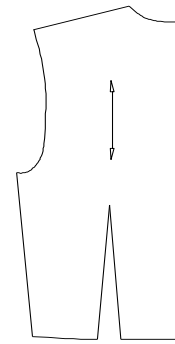
Este comando permite especificar la dirección y sentido del hilo del patrón e insertar la correspondiente marca.

Aparte del carácter informativo que para el usuario tiene la marca de hilo, [Patroneo KEY](#) lo tiene en cuenta a la hora de orientar los patrones en la marcada. Para ello, [Patroneo KEY](#) reconoce dos tipos de hilo:

- **Sentido único:** la marca es una flecha única, e indica que en la marcada, la pieza sólo puede tomar un sentido.
- **Doble sentido:** la marca es una flecha doble. En la marcada, la orientación del patrón será la de la línea de la flecha, pero podrá tomar cualquiera de los dos sentidos.



Sentido único



Doble sentido

El comando **Hilo**, comienza solicitando designar el patrón. A continuación, se muestra el cuadro de diálogo del comando.



Orientación	Permite seleccionar las orientaciones posibles para la marca de hilo. <ul style="list-style-type: none">• Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda: establecen respectivamente las direcciones, 90° y 270°, 0° y 180°.• Diagonal: establece la dirección del hilo a 45°• Designar puntos/Alinear: permite establecer la dirección designando dos puntos o alineándola con un elemento del patrón.
Tipo	Permite seleccionar el tipo de hilo.
Longitud	Establece la longitud de la marca de hilo. No tiene efecto si se elige la orientación Designar puntos/Alinear .

Una vez establecidos las opciones del cuadro de diálogo, pulse **Aceptar**. El programa solicitará entonces el punto de inserción de la marca.

Precise punto de inicio de la marca de hilo:

Si ha elegido una orientación distinta de **Designar puntos/Alinear**, se dibujará la marca desde el punto de inserción, en la dirección elegida y con la longitud especificada.

Si ha elegido la orientación **Designar puntos/Alinear**, el programa solicita además:

Segundo punto o [Alinear]:

A la que puede responder:

- Indicando un segundo punto: la marca de hilo quedará definida desde el punto de inserción hasta él.
- Eligiendo la opción **Alinear**. Para ello escriba "A" y pulse INTRO, o pulse el botón derecho del ratón para seleccionar la opción del menú contextual. Esta opción permite especificar dos puntos, haciendo que la marca de hilo comience en el punto de inserción pero sea paralela a la dirección establecida por estos dos puntos. De esta manera puede alinear la marca de hilo, por ejemplo, con un elemento del patrón o con la dirección determinada por dos puntos de escalado.

Primer punto para alinear: designe un punto

Segundo punto para alinear: designe un punto

Precise longitud o <INTRO>: introduzca una longitud o marque un segundo punto para determinarla. Si pulsa INTRO la longitud será igual a la distancia entre los puntos de alineación.

Observación Puede parecer que, cuando se elige doble sentido, las orientaciones **Arriba** y **Derecha** son equivalentes respectivamente a **Abajo** e **Izquierda**. Aunque conceptualmente sea así, [Patroneo KEY](#) si establece cierta diferencia y de hecho podrá observar que la marca de hilo, cuyas flechas son asimétricas refleja cada caso.

La diferencia afecta a las operaciones de marcada: en la marcada manual, el patrón se orienta en por defecto en el sentido determinado por la orientación que haya elegido; en la marcada automática ocurre lo mismo, aunque el programa puede cambiar el sentido de la pieza si esta posición mejora la distribución de las piezas.

4.3.6 Datos

El comando **Datos** permite establecer la identificación del patrón así como una serie de datos que afectan a las operaciones de marcada.

El comando **Datos** solicita en primer lugar que designe el patrón al cual se le van a asociar los datos. A continuación se muestra el cuadro de diálogo del comando.

Identificación En esta sección se introducen los datos que identifican al patrón. Aparte de su finalidad informativa, la identificación es necesaria para las operaciones de marcada, tanto manual como automática.

Los datos identificativos pueden ser cualquier combinación de caracteres excepto espacio en blanco, el punto y el guión bajo "_".

La longitud máxima de cada dato es:

- Modelo: 11 caracteres
- Talla: 4 caracteres
- Pieza: 11 caracteres

La descripción es un dato opcional. No tiene limitación en cuanto a los caracteres que puede contener ni al número de ellos.

Cantidad La cantidad determina el número de piezas del patrón que se insertarán en la marcada automática.

Orientación Esta opción solo está activa si previamente ha establecido el sentido

del hilo con el comando **Hilo** o por digitalización.

- Opción **Al hilo**: si activa esta opción, cuando prepare el patrón para la marcada, la pieza se orienta automáticamente en la dirección y sentido del hilo.
- Opción **Libre**: si activa esta opción, la pieza se prepara para la marcada en al posición que tenga en el área de dibujo, incluso si tiene marca de hilo.

Simetría

Estas opciones controlan como se generan los patrones para la marcada.

- Opción **Ninguna**: el patrón se genera tal como esté construido.
- Opción **Crear pieza**: al preparar el patrón para la marcada se genera una pieza simétrica independiente.
- Opción **Desdoblar**: al preparar el patrón para la marcada se realiza una simetría del mismo formando una sola pieza. La simetría se realiza tomando como eje la línea que une el primer y último puntos del contorno.

En el apartado 8.1.1 *Preparación de piezas* se describen más ampliamente los resultados de esta opción.

Textos

Si activa la opción **Insertar** el programa permite insertar textos en el patrón a fin de visualizar los datos. Los textos se insertan con el siguiente formato:

MODELO: <dato Modelo>
 TALLA: <dato talla>
 PIEZA: <dato pieza>
 CANT: <dato N. piezas> [<simétrica>]

En el texto CANT (cantidad) se muestra el número de piezas seguido del texto "(S)" si se ha activado la opción de simetría **Crear pieza**.

Desactivando la opción **Cabeceras**, tan solo se insertan los datos propiamente dichos. Esta opción es útil cuando se imprimen los patrones en un plotter de plumillas, ya que los textos incrementan considerablemente el tiempo de trazado.

Puede especificar la altura con la que se dibujarán los textos cambiando el valor de **Altura**.

Una vez introducidos los datos, pulse aceptar. Si ha activado la opción **Insertar**, el programa solicitará el punto de inserción de los textos. Si está modificando los datos de un patrón que ya tenía textos, puede pulsar INTRO para conservar la posición anterior.



Con cabeceras



Sin cabeceras

Textos identificativos

Observación El patrón almacena los datos independientemente de si se insertan los textos o no. Esto permite ocultar los textos cuando convenga si tener que eliminar los datos.

Modificación de datos de un conjunto de patrones

El comando **Datos** dispone de la opción **Múltiple** para seleccionar un conjunto de patrones. La finalidad es facilitar la modificación conjunta de los datos de varios patrones. Cuando realice una selección múltiple con este comando deberá tener en cuenta lo siguiente:

- La selección múltiple sólo incluirá patrones que ya tengan datos; los patrones sin datos serán ignorados.
- En el cuadro de diálogo se mostrará el valor de los datos que coincidan en todos los patrones de la selección; aquellos que no coincidan se mostrarán en blanco.
- Si establece un valor para un dato en blanco, dicho valor se aplicará a todos los patrones de la selección. **No** opere sobre un dato si desea conservar los valores individuales.
- En selección múltiple no es posible cambiar los datos **Pieza** y **Descripción**.

Patrones y capas

Al establecer o modificar los datos de un patrón, el comando **Datos**, cambia automáticamente el patrón a su capa correspondiente (creándola si es necesario). La ubicación de patrones con datos en capas permite visualizar selectivamente los patrones correspondientes a una talla determinada de un modelo, mediante el comando **Visualización modelos/tallas** descrito en la página 163.

El nombre de la capa correspondiente a un patrón, es una combinación de los datos **Modelo** y **Talla**. Por ejemplo, un patrón cuyo nombre de modelo sea "PV-345" y su talla sea "42" se situará en la capa de nombre "PV-345_42". De este modo, todos los patrones de la misma talla y el mismo modelo se almacenan en la misma capa.

4.3.7 Numeración

El comando **Numeración** inserta textos que muestran la numeración de los puntos de escalado del patrón.

Para mostrar la numeración de un patrón, seleccione el comando **Numeración** del menú o barra de herramientas **Construcción**, y designe el patrón.

El tamaño de los números depende de la opción elegida en el comando **Opciones de Patroneo**.

Para borrar la numeración, puede utilizar los comandos **Borrar componente** o **Borrar grupos**,

5 Edición de patrones con Patroneo KEY

El menú y barra de herramientas **Edición** contienen una serie de comandos para realizar operaciones con patrones completos, tales como borrar, desplazar, girar, etc.

Observación Todos los comandos de edición funcionan también con piezas de marcada y algunos con telas. En el capítulo dedicado a la marcada se describe dicho funcionamiento.

5.1 Designación individual y designación múltiple

Los comandos de edición pueden aplicarse sobre un patrón único o sobre un conjunto de patrones. El modo de funcionamiento y las opciones disponibles varían según el modo de designación.

- **Designación individual:** es la opción por defecto. Una vez activado el comando, designe directamente el patrón por uno cualquiera de los elementos de su contorno exterior.
- **Designación múltiple:** para realizarla, deberá escoger la opción **Múltiple**. El comando solicitará que se designen objetos. La designación debe incluir al menos un elemento del contorno exterior de cada uno de los patrones que se desee incluir en el conjunto. Puede designarlos uno a uno o utilizar una ventana. Para finalizar la designación pulse INTRO.

5.2 Borrar

Este comando borra uno o varios patrones y todos sus componentes. Simplemente, active el comando y seleccione el patrón o el conjunto de patrones.

5.3 Desplazar

Este comando desplaza en el área de dibujo uno o varios patrones con todos sus componentes.

1. Active el comando **Desplazar** del menú o la barra de herramientas **Edición**.
2.

 Diseñe patrón, pieza, tela o [Múltiple]:

 Seleccione directamente un patrón o un conjunto de patrones con la opción **Múltiple**.
3.

 Precise punto base del desplazamiento:

 Precise un punto base para el desplazamiento.
4.

 Precise segundo punto del desplazamiento:

 Precise el punto de destino. El patrón o patrones se moverán según el vector definido por los dos puntos designados.

5.4 Girar

Este comando permite girar uno o varios patrones y todos sus componentes. Si el patrón tiene marca de hilo, permite además orientarlo tomando ésta como referencia.

El funcionamiento difiere según que la designación sea individual o múltiple.

Designación individual

1. Active el comando **Girar** del menú o la barra de herramientas **Edición**.
2.

 Diseñe patrón, pieza o [Múltiple]:

 Diseñe un patrón.
3.

 Precise punto base:

 Precise el punto alrededor del cual quiere que gire el patrón.
4.

 Si el patrón tiene hilo, se mostrará la siguiente solicitud:

 Indique una opción [Angulo/Referencia/Hilo]:

 Si no tiene marca de hilo, se mostrará la solicitud:

 Indique una opción [Angulo/Referencia]:
5.

 Elija la opción para girar escribiendo en línea de comandos la letra inicial del nombre de la opción, o pulsando el botón derecho del ratón para seleccionarla del menú contextual.

 - Opción **Angulo**: el programa solicita que se introduzca el ángulo de rotación.
 - Opción **Referencia**: esta opción permite girar el patrón tomando como refe-

rencia dos puntos del mismo, por ejemplo, los extremos de un elemento o un par de puntos de escalado.

Primer punto de la dirección de referencia:

Designe el primer punto de la dirección que vaya a tomar como referencia.

Segundo punto:

Designe otro punto para definir la dirección.

Nuevo ángulo:

Mueva el cursor en cruz alrededor el punto base hasta que el patrón esté en la orientación elegida y designe un punto.

- Opción **Hilo**: funciona de forma similar a la opción **Referencia**, tomando automáticamente el programa como referencia la dirección de la marca de Hilo.

Designación múltiple

1. Active el comando **Girar** del menú o la barra de herramientas **Edición**.
2. Designe patrón, pieza o [Múltiple]:
Elija la opción **Múltiple** y designe un conjunto de patrones. Pulse INTRO para finalizar la designación.
3. Indique opción para girar conjunto de patrones [Grupo/Individual]:
Elija una opción.
 - Opción **Grupo**: esta opción gira el conjunto de patrones en grupo. Para ello solicita un punto base y un ángulo.
 - Opción **Individual**: esta opción sólo actúa sobre patrones con marca de hilo. El comando solicita el ángulo que debe tomar la marca de hilo. Cada patrón es girado tomando como punto base el centro de su caja de abarque.

5.5 Duplicar

Este comando permite crear un duplicado de un patrón o de un conjunto de patrones con todos sus componentes.

Designación individual

1. Active el comando **Duplicar** del menú o la barra de herramientas **Edición**.
2. Designe patrón, pieza, tela o [Múltiple]:
Designe un patrón.
3. Punto destino:
Indique un punto para situar el nuevo patrón. El patrón se arrastra por el punto de designación.

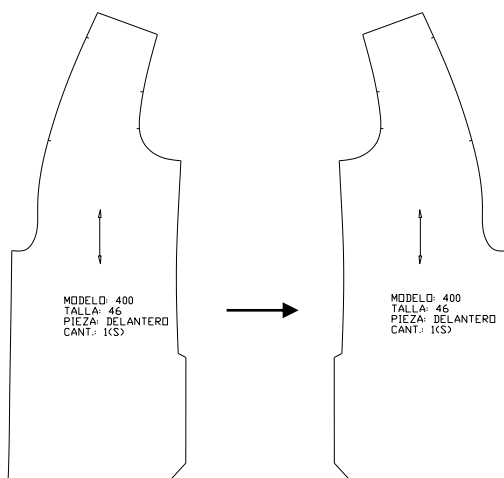
Designación múltiple

1. Active el comando **Duplicar** del menú o la barra de herramientas **Edición**.
2. Diseñe patrón, pieza, tela o [Múltiple]:
Elija la opción **Múltiple** y diseñe un conjunto de patrones. Pulse INTRO para finalizar la designación.
3. Precise punto base:
Precise un punto base para el desplazamiento de la copia.
4. Precise punto de destino:
Precise el punto de destino. La copia de los patrones se situará según el vector definido por los dos puntos designados.

Observaciones El comando **Duplicar** no copia los datos de los patrones originales.

5.6 Simetría

Este comando convierte cada patrón seleccionado en su simétrico.



1. Active el comando **Simetría** del menú o la barra de herramientas **Edición**.
2. Diseñe patrón, pieza o [Múltiple]:
Seleccione directamente un patrón o un conjunto de patrones con la opción **Múltiple**.

- 3.** Si se ha designado un patrón individual se mostrará la solicitud.

Indique una opción [Vertical/Horizontal/hIlo/Puntos]:

Si se ha designado un conjunto de patrones la solicitud será.

Indique una opción [Vertical/Horizontal]:

- Opción **Vertical**: la simetría se realiza respecto a un eje vertical que pasa aproximadamente por el centro del patrón.
- Opción **Horizontal**: el eje de simetría es horizontal y pasa aproximadamente por el centro del patrón.
- Opción **Hilo**: el eje de simetría es paralelo a la dirección del hilo y pasa aproximadamente por el centro del patrón
- Opción **Puntos**: el eje de simetría queda definido por dos puntos indicados por el usuario.

5.7 Propiedades

El comando **Propiedades** permite cambiar el color y la capa de un patrón o de un conjunto de patrones.

Una vez designado el patrón o el conjunto de patrones se muestra el siguiente cuadro de diálogo:

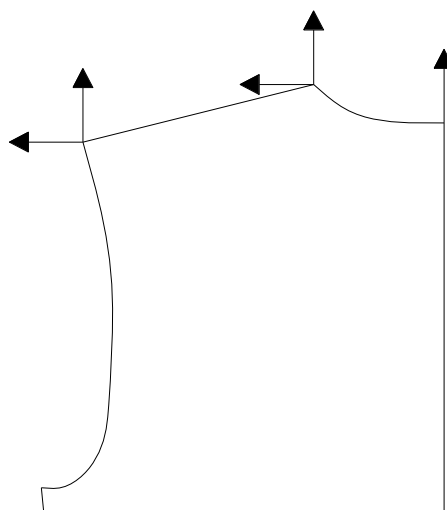


- Color** Seleccione el color pulsando sobre el cuadrado de muestra. Se activará el cuadro estándar de AutoCAD para la selección de color.
- Capa** Seleccione la capa de la lista desplegable.

6 Transformaciones de patrones con Patroneo KEY

6.1 Desplazar puntos

El comando **Desplazar puntos** permite modificar un patrón especificando desplazamientos ortogonales de sus puntos de escalado. De este modo es posible modificar tanto el contorno exterior como las líneas auxiliares y la po-



sición de las marcas.

Desplazamientos de puntos de escalado

Para transformar un patrón, se deberán especificar los desplazamientos en horizontal y vertical de los puntos de escalado correspondientes a los elementos o marcas que deseemos modificar. Los valores de los desplazamientos pueden ser positivos o negativos, según el sistema de coordenadas utilizado por AutoCAD, es decir:

- **Desplazamientos horizontales:** positivo hacia la derecha y negativo hacia la izquierda.
- **Desplazamientos verticales:** positivo hacia arriba y negativo hacia abajo.

Cuando se desplaza un punto de escalado de un elemento, dicho elemento se transforma siguiendo el desplazamiento, así como el elemento adyacente si lo hubiese.

Si el elemento o elementos transformados tuviesen piquetes, estos se desplazan situándose sobre el nuevo elemento. Cada piquete se desplaza manteniendo su distancia al extremo más cercano del elemento original.

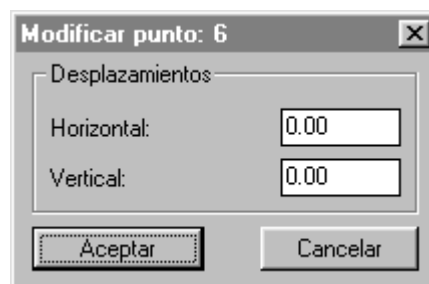
Funcionamiento del comando Desplazar puntos

El comando **Desplazar puntos** solicita en primer lugar que designe el que se va a transformar. A continuación se muestra el cuadro de diálogo del comando.



En la lista, aparecerán tantos puntos como puntos de escalado tenga el patrón. A continuación deberá indicar los desplazamientos correspondientes a la transformación que desee realizar.

Para modificar los valores de un punto, selecciónelo de la lista y opere con los cursores deslizantes que aparecen a la derecha. El cursor horizontal permite modificar el valor de desplazamiento horizontal y el cursor vertical el desplazamiento vertical. Los cursores deslizantes permiten especificar desplazamientos entre -10 y +10 cm, en incrementos de 0.1 cm. Si precisa un desplazamiento mayor o de más precisión, puede especificarlo mediante el botón **Modificar** o haciendo doble click sobre el punto a desplazar, lo que mostrará un cuadro de diálogo en el que se pueden establecer los valores.



Puede modificar los desplazamientos de varios puntos a la vez, realizando una selección múltiple en la lista de puntos. Para ello, marque los diferentes puntos mientras mantiene pulsada la tecla CTRL. También puede seleccionar un grupo de puntos contiguos marcando el primero y el último mientras mantiene pulsada la tecla de MAYÚSCULAS.

Una vez especificados los desplazamientos, pulse **Aceptar** para efectuar la transformación.

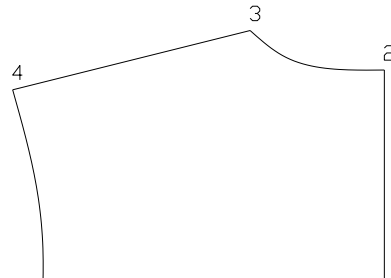
Establecer del desplazamiento de forma gráfica

En ocasiones no se conocen a priori los valores para el desplazamiento correspondiente a la transformación que se desea realizar. Por medio del botón **Designar** podemos especificar desplazamientos de forma gráfica para los siguientes casos:

- a) Cuando se desea alargar o acortar un elemento.
- b) Cuando no se conocen los valores vertical y horizontal del desplazamiento pero se pueden tomar puntos de referencia.

A continuación se muestran ejemplos de cada caso.

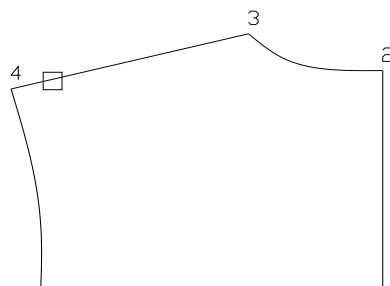
Ejemplo A: se desea alargar el hombro del patrón de la figura.



1. Active el comando **Desplazar Puntos** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**. Designe el patrón.
2. En el cuadro de diálogo, seleccione de la lista el punto 4 y pulse el botón **Designar**.
3. El cuadro de diálogo se oculta y en la línea de comando se solicita:

Designe elemento o [Puntos]:

Designe el hombro en algún punto de la mitad correspondiente al punto 4.

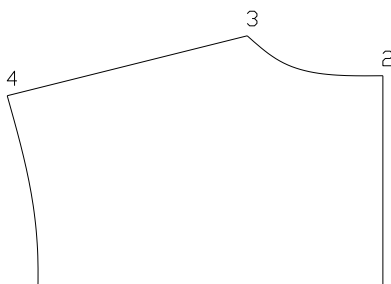


4. Indique la longitud del incremento:
Indique la longitud en la que desea alargar el hombro.
5. En el cuadro de diálogo aparecerán los valores de desplazamientos para el punto 4 determinados por los puntos precisados. Pulse **Aceptar** para realizar la transformación.

Como se puede observar en el ejemplo, en esta opción se debe seleccionar el elemento que se desea alargar o acortar. El extremo que se alargará o acortará es el más cercano al punto de designación. Si se introduce un incremento positivo, el elemento se alarga; si el valor es negativo, se acorta.

Observación Este comando considera como prolongación de una curva Spline la dirección de la tangente a la curva en el extremo a partir del cual se sitúa el punto, es decir, tal y como si la spline continuase en línea recta.

Ejemplo B: se desea transformar el escote del patrón de la figura, de modo que el punto 3 quede situado en el punto medio del hombro.

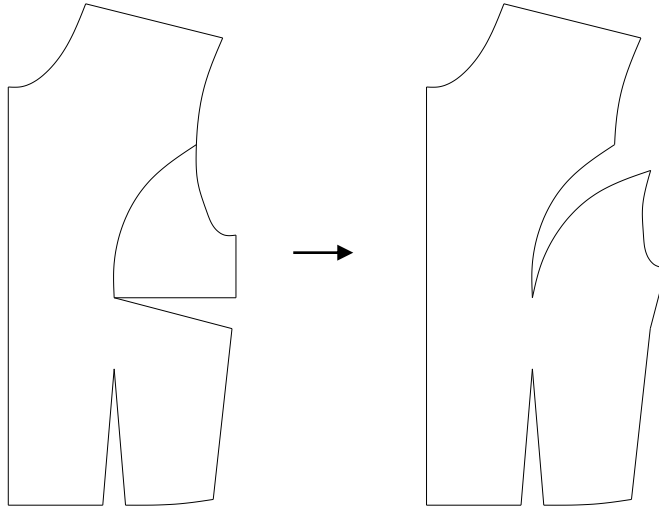


1. Active el comando **Desplazar Puntos** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**. Diseñe el patrón.
2. En el cuadro de diálogo, seleccione de la lista el punto 3, y pulse el botón **Designar**.
3. El cuadro de diálogo se oculta y en la línea de comando se solicita:
Diseñe elemento o [Puntos]:
Elija la opción **Puntos**.
4. Precise punto base del desplazamiento:
Con el modo de referencia **Punto final** precise el punto 3.
5. Precise segundo punto del desplazamiento:
Con el modo de referencia **Punto medio** precise la nueva situación de punto 3 en al mitad del hombro.

6. En el cuadro de diálogo aparecerán los valores de desplazamientos para el punto 3 determinados por los puntos precisados. Pulse **Aceptar** para realizar la transformación.

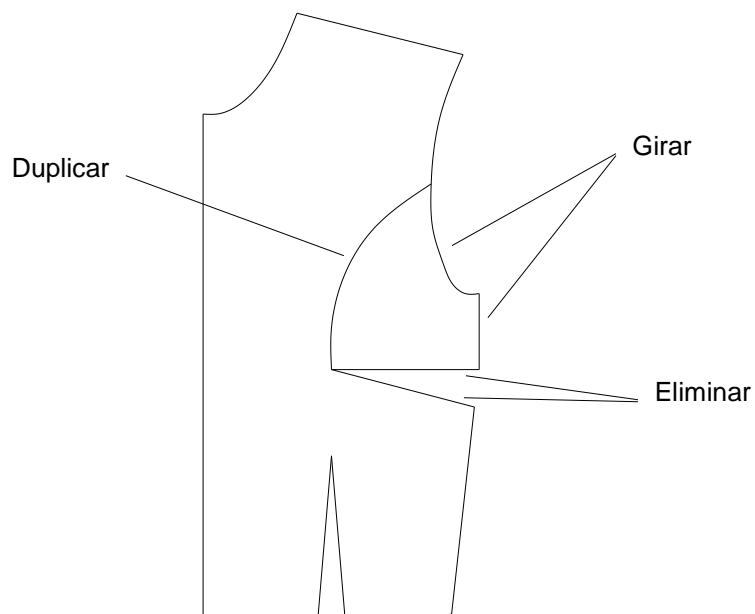
6.2 Girar componentes

Este comando permite girar componentes de un patrón dejando otros fijos. Su finalidad es facilitar transformaciones como traslados de pinzas, drapeados, etc.



Al girar componentes, se deberá indicar lo siguiente:

- Componentes a girar: son los componentes del patrón (elementos del contorno, marcas, etc.) que serán girados.
- Componentes a duplicar: son los que se girarán pero conservando el original. También se pueden duplicar objetos que no pertenezcan al patrón.
- Componentes a eliminar: son los que desaparecen en el giro.

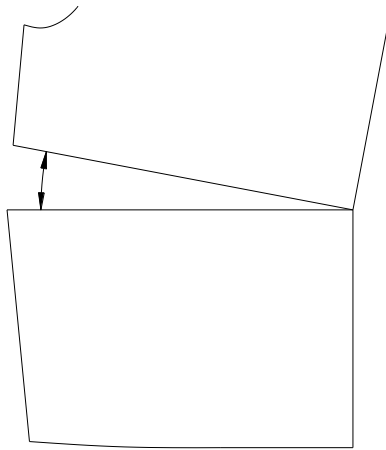


Al realizar un giro de componentes, deberá designar como mínimo un elemento del contorno exterior como componentes a girar; los componentes a eliminar o duplicar son opcionales, pudiendo no designar ninguno.

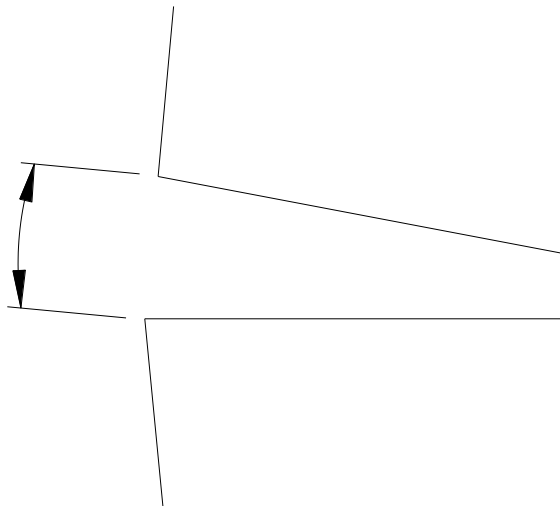
Opciones para precisar el giro

El giro se puede precisar de cuatro formas:

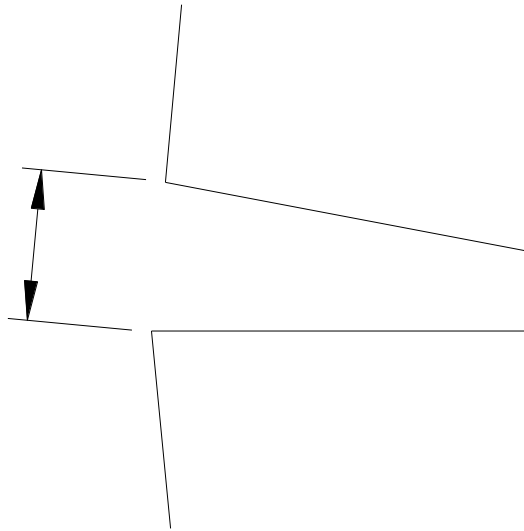
- **Angulo:** ángulo de giro. Si es positivo, el giro es contrario a las agujas del reloj; si es negativo, a favor.



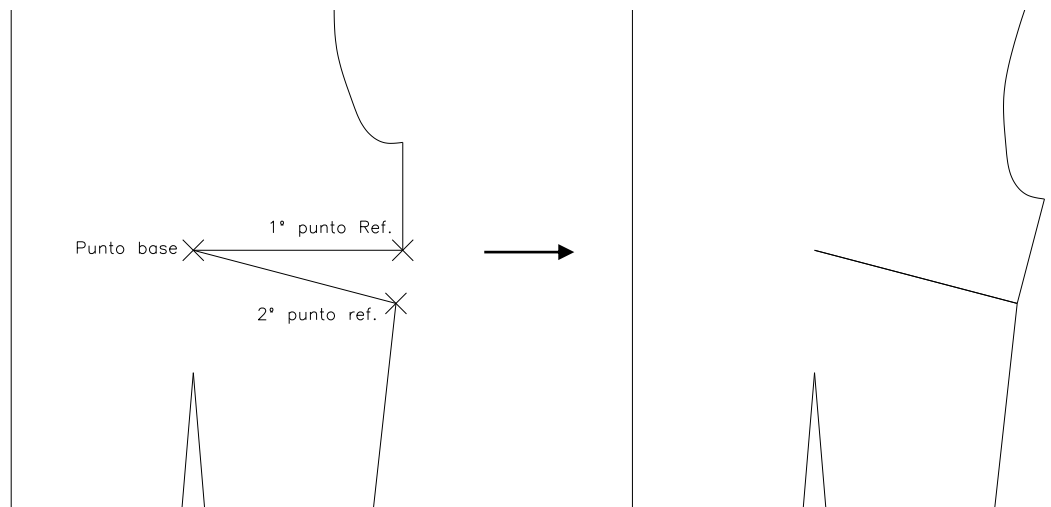
- **Arco:** longitud del arco descrito en el giro. Si es positiva, el giro es contrario a las agujas del reloj; si es negativa, a favor.



- **Cuerda:** longitud de la cuerda del arco descrito en el giro. Si es positiva, el giro es contrario a las agujas del reloj; si es negativa, a favor.



- **Referencia:** se precisan dos puntos de referencia que, junto con el punto base, determinan el giro.



Funcionamiento del comando Girar componentes

1. Active el comando **Girar componentes** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
2. Designe patrón:
Debe designar el patrón cuyos componentes desea girar.

- 3.** Designe componentes a girar...
 Designe objetos:

 Designe los componentes a girar. Puede designar elementos del contorno, marcas y líneas auxiliares. También puede designar objetos que no pertenezcan al patrón. Pulse INTRO para finalizar.
- 4.** Designe componentes a duplicar en el giro...
 Designe objetos:

 Designe los componentes de los que desee hacer un duplicado girado. Puede designar objetos que no pertenezcan al patrón. Pulse INTRO para finalizar.

 Si no desea duplicar ningún objeto, simplemente pulse INTRO.
- 5.** Designe componentes a eliminar...
 Designe objetos:

 Designe los componentes que desee eliminar tras el giro. Pulse INTRO para finalizar.

 Si no desea eliminar ningún objeto, simplemente pulse INTRO.
- 6.** Indique una opción [Angulo/arcO/Cuerda/Referencia]:

 Indique la opción deseada para precisar el giro.
- 7.** Precise punto base del giro:

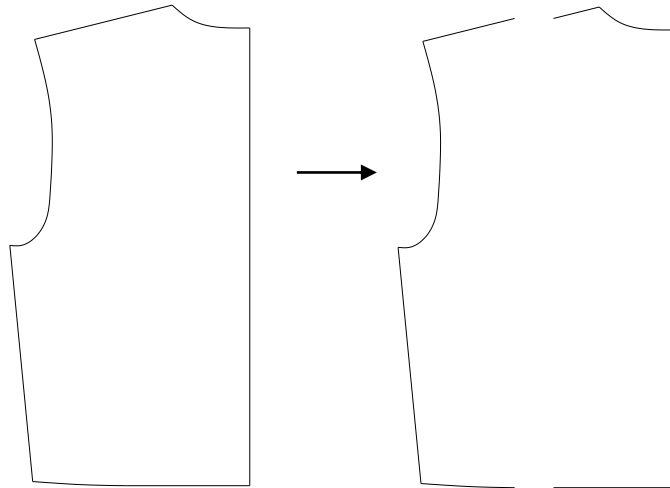
 Precise el punto base del giro.
- 8.** Precise el valor o puntos solicitados según la opción elegida en el paso 6.

Observaciones El comando no asegura la integridad del contorno exterior del patrón una vez realizado el giro. El usuario deberá, si es necesario, retocar puntos o añadir componentes para cerrar el contorno.

Los duplicados de elementos realizados por el comando no pertenecen al patrón. El usuario deberá añadirlos si es necesario.

6.3 Desplazar componentes

Este comando desplaza componentes de un patrón dejando otros fijos. Su finalidad es facilitar transformaciones como ensanches o tableados.



Al desplazar componentes, se deberá indicar lo siguiente:

- Componentes a desplazar: son los componentes del patrón (elementos del contorno, marcas, etc.) que serán desplazados.
- Componentes a duplicar: son los que se desplazarán pero conservando el original. También se pueden duplicar objetos que no pertenezcan al patrón.

Al realizar un desplazamiento de componentes, deberá designar como mínimo un elemento del contorno exterior como componentes a desplazar; los componentes a duplicar son opcionales, pudiendo no designar ninguno.

Funcionamiento del comando Desplazar componentes

1. Active el comando **Desplazar componentes** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
2. Diseñe patrón:
Debe designar el patrón cuyos componentes desea desplazar.
3. Diseñe componentes a desplazar...
Diseñe objetos:
Diseñe los componentes a desplazar. Puede designar elementos del contorno, marcas y líneas auxiliares. También puede designar objetos que no pertenezcan al patrón. Pulse INTRO para finalizar.

4. Designe componentes a duplicar en el desplazamiento...
Designe objetos:

Designe los componentes de los que desee hacer un duplicado desplazado. Puede designar objetos que no pertenezcan al patrón. Pulse INTRO para finalizar.

Si no desea duplicar ningún objeto, simplemente pulse INTRO.

5. Precise punto base del desplazamiento:
Precise el primer punto para definir el vector del desplazamiento

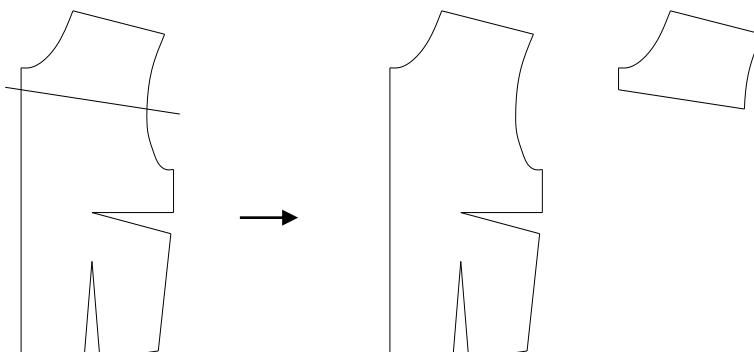
6. Precise segundo punto del desplazamiento:
Precise el segundo punto para definir el vector del desplazamiento.

Observación Los duplicados de elementos realizados por el comando no pertenecen al patrón. El usuario deberá añadirlos si es necesario.

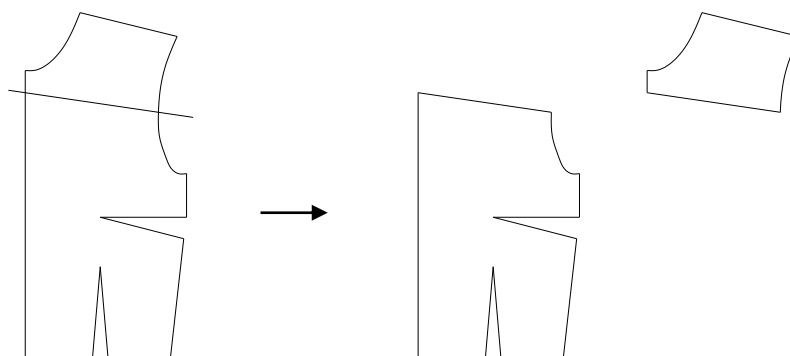
6.4 Cortar/Añadir

El comando **Cortar/Añadir** permite seccionar parte de un patrón o bien añadir una parte nueva. Concretamente, las opciones son las siguientes:

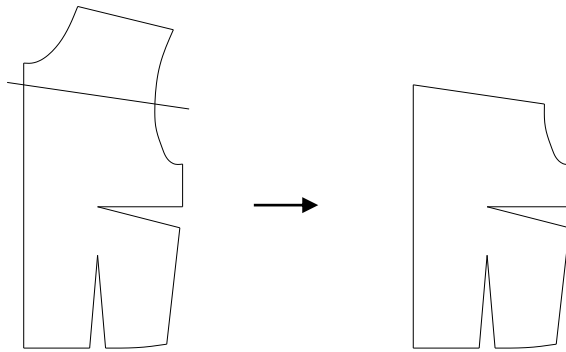
- Opción **Extraer**: separa una parte dejando igual el patrón original.



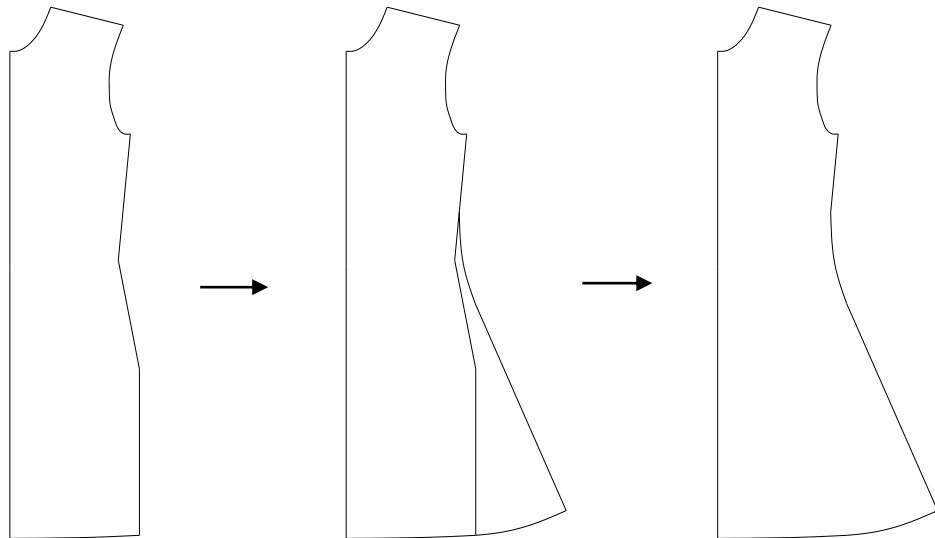
- Opción **Cortar**: separa un parte y la elimina del patrón original



- Opción **Eliminar**: elimina la parte del patrón original.



- Opción **Añadir**: añade una parte nueva al patrón.



Contorno de corte

Antes de utilizar el comando **Cortar/Añadir** deberá tener dibujado el *contorno de corte*, que es la entidad o entidades que determinan el corte o la parte a añadir.

La entidad o entidades que forman el contorno de corte deben cumplir las siguientes condiciones:

- Pueden ser entidades LINEA, SPLINE ó ARCO.
- Las líneas auxiliares del patrón se pueden utilizar como contorno de corte, ya sea por sí solas o en conjunto con otras entidades independientes.

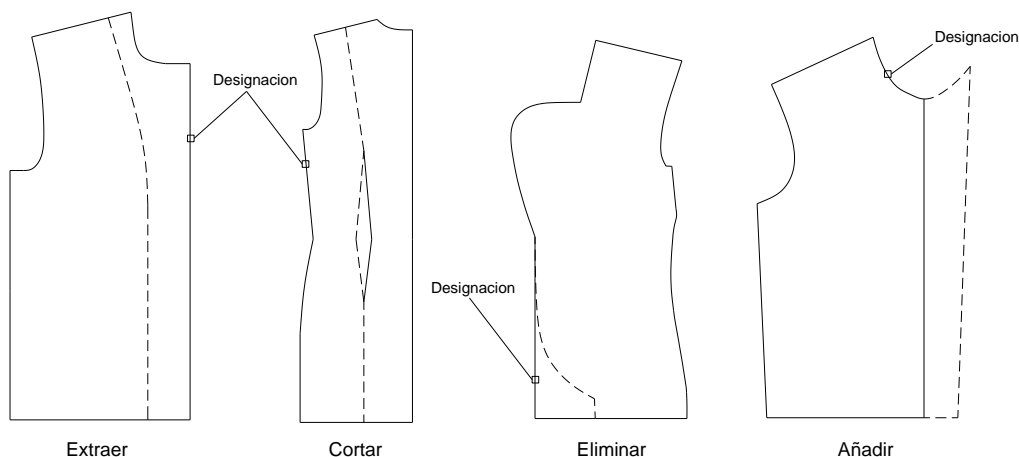
- Los extremos del contorno de corte deben llegar o sobrepasar el contorno del patrón original.
- Si está constituido por varias entidades, éstas deben estar conectadas entre sí por sus extremos.

Punto de designación

El comando **Cortar/Añadir** comienza solicitando que se designe el patrón sobre el que se realiza la transformación. El punto del contorno por el cual se designa es fundamental para que la operación se realice correctamente, como se indica a continuación.

- Si va a utilizar una de las opciones **Extraer, Cortar** o **Eliminar** deberá designar el patrón por algún punto del contorno correspondiente a la parte que se quiere extraer, cortar o añadir.
- Si va a utilizar la opción **Añadir**, deberá designar el patrón por algún punto de la parte a la que se añade. No debe hacerlo en la parte de contorno que se eliminará al añadir la parte nueva.

A continuación se muestran ejemplos de contornos de corte y de los puntos de designación correspondientes a las diferentes opciones.



Funcionamiento del comando Cortar/Añadir

1. Active el comando **Cortar/Añadir** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
2. Designe patrón:
Debe designar el patrón por un punto adecuado, según lo indicado en el apartado anterior.

- 3.** Designar contorno de corte:
Diseñe objetos:

Designe la entidad o entidades que componen el contorno de corte. Puede designarlas una por una o utilizar ventanas de designación. Pulse INTRO o el botón derecho del ratón para terminar la selección.

- 4.** Indique una opción [Extraer/Cortar/eliminar/Añadir]:

Seleccione la opción deseada.

- 5.** Punto de destino:

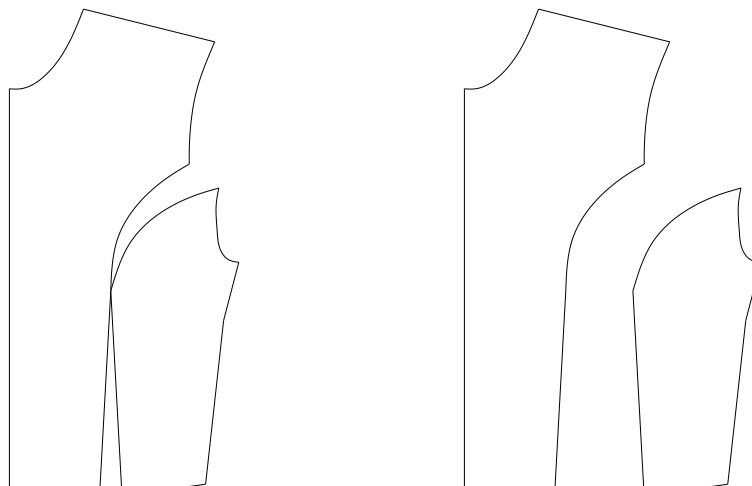
Esta petición sólo aparece cuando se seleccionan las opciones **Extraer** o **Cortar**. Indique el punto donde desea situar el nuevo patrón que se genera en estas opciones..

Observación El comando **Cortar/Añadir** no corta líneas auxiliares. Si un conjunto de líneas auxiliares es cruzado por el contorno de corte, permanecerá por completo en la parte principal del patrón, excepto en el caso descrito en el apartado siguiente.

Casos especiales

Ausencia de contorno de corte

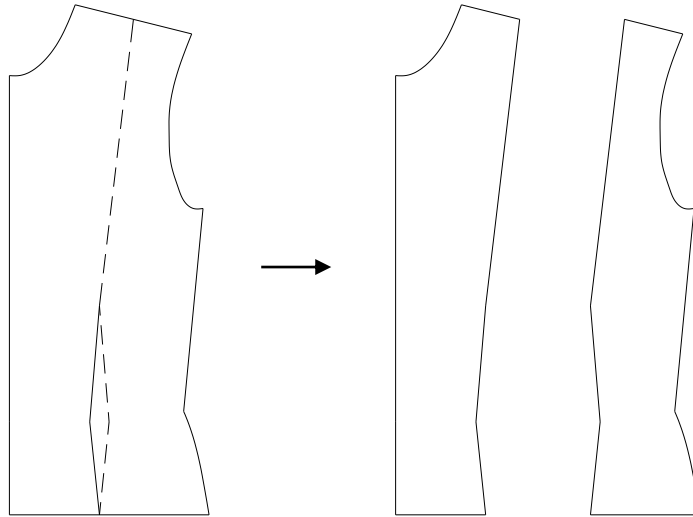
En algunos casos, el corte no queda definido por ningún objeto, sino por un punto del contorno común a dos partes del patrón.



En este caso, cuando el comando solicite la designación del contorno de corte, se responderá simplemente con INTRO.

Pinzas internas

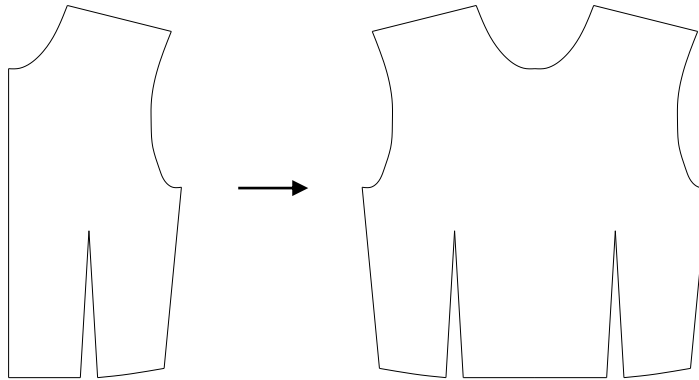
Si el patrón tiene un conjunto de líneas auxiliares cerrado (por ejemplo, una pinza interna), y se utilizan algunas de las entidades de este conjunto como contorno de corte, el comando lo considera como un "hueco", con el resultado correspondiente al separar las piezas.



En el ejemplo de la figura, la pinza interior está formada por líneas auxiliares. La línea que va de la pinza al hombro resulta indiferente que lo sea o no (aunque en caso de serlo, no debería pertenecer al mismo conjunto que la pinza). El patrón se ha designado por la parte de la derecha, y como contorno de corte se han seleccionado las entidades que aparecen en línea discontinua.

6.5 Desdoblar

Cuando un patrón tiene un eje de simetría, podemos crear una mitad y luego completarlo con el comando de **Desdoblar**.



1. Active el comando **Desdoblar** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.

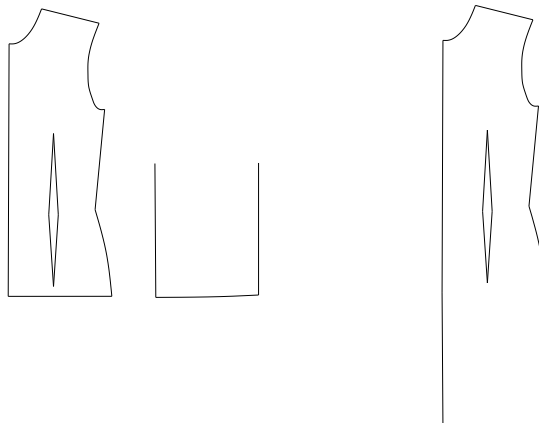
Designar patrón:

2. Designe el patrón por un punto de elemento por el cual desea que se desdoble.

Observación Si el patrón es abierto, se desdoblará por la parte abierta independientemente del elemento por el que sea designado.

6.6 Unir patrones

El comando **Unir patrones** permite formar un único patrón a partir de dos patrones. Este comando es especialmente útil para digitalizar patrones grandes que no caben enteros en el tablero digitalizador.



1. Active el comando **Unir patrones** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
2. Designar primer patrón:
Designe el primer patrón en el elemento por el cual desee realizar la unión, o por cualquier elemento si el patrón es abierto.
3. Designar segundo patrón:
Designe el segundo patrón en el elemento de unión, o por cualquier elemento si el patrón es abierto.

Al unir dos patrones se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Prevalecen los datos y marca de hilo del patrón designado en primer lugar. Los datos y marca de hilo del segundo patrón se ignoran en cualquier caso.
- Los patrones abiertos se unen siempre por la parte abierta, independientemente del elemento designado.

6.7 Costura

El comando **Costura** permite añadir a un patrón un margen para costura, creando así un nuevo contorno exterior. Este comando contempla los siguientes casos:

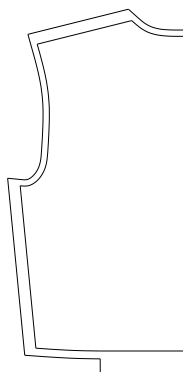
- Asignación de márgenes diferentes para cada elemento del contorno.
- Cierre de pinzas.
- Creación de márgenes simétricos para su encaje al doblar.

Además, [Patroneo KEY](#) dispone del comando **Deshacer Costura** que permite recuperar el contorno previo a la creación de la costura, y del comando **Mostrar/ocultar patrón original** que permite visualizar al mismo tiempo el contorno original y el contorno con costura.

Márgenes de costura

Los márgenes de costura se pueden especificar para cada elemento o para todos los elementos del patrón.

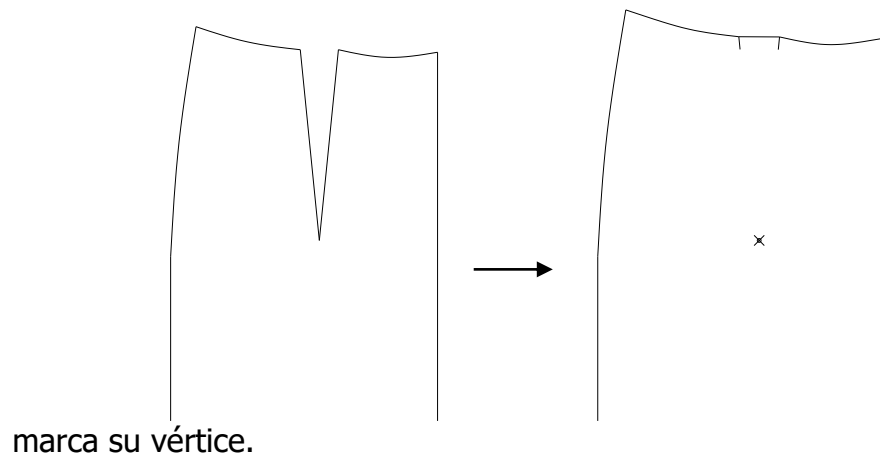
En la figura siguiente se muestra un patrón con márgenes diferentes en sus elementos.



Nótese, como caso particular que este patrón no tiene margen de costura en la línea de centro (se le ha asignado un margen de 0 cm). En cuanto al bajo, se ha dividido en dos elementos para así poder asignar márgenes diferentes en cada parte.

Tratamiento de las pinzas

El comando **Costura** permite que el usuario designe los elementos que deben ser tratados como pinza. Al crear el nuevo contorno, el comando cierra la pinza y señala con dos piquetes la prolongación de la misma, y con una



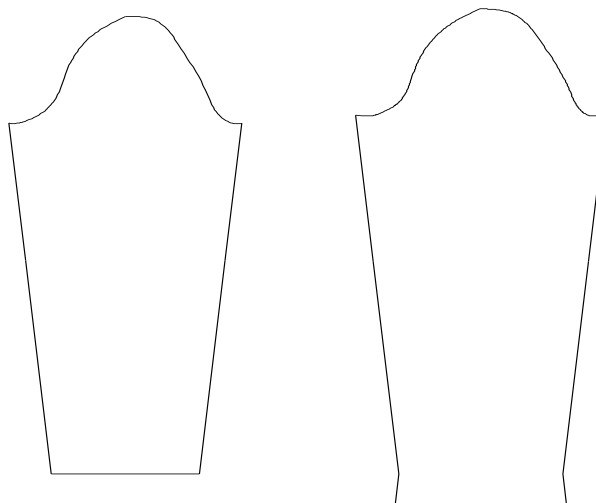
marca su vértice.

Tratamiento de una pinza

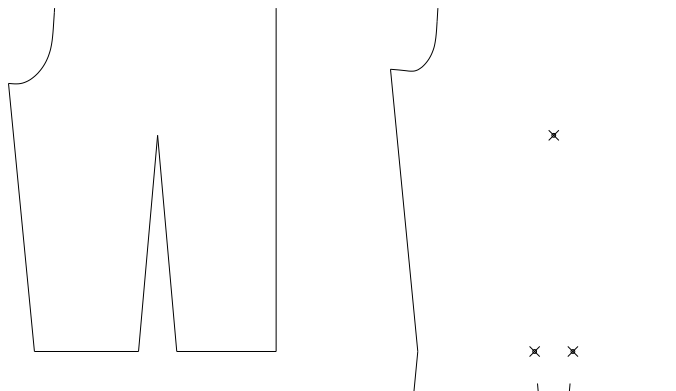
Encajar costura

El comando **Costura** permite que el usuario especifique aquellos márgenes de costura que deben encajar con el patrón al doblarse sobre él, como es el caso de los dobladillos.

En la figura siguiente se muestra este tratamiento en el dobladillo de una manga.

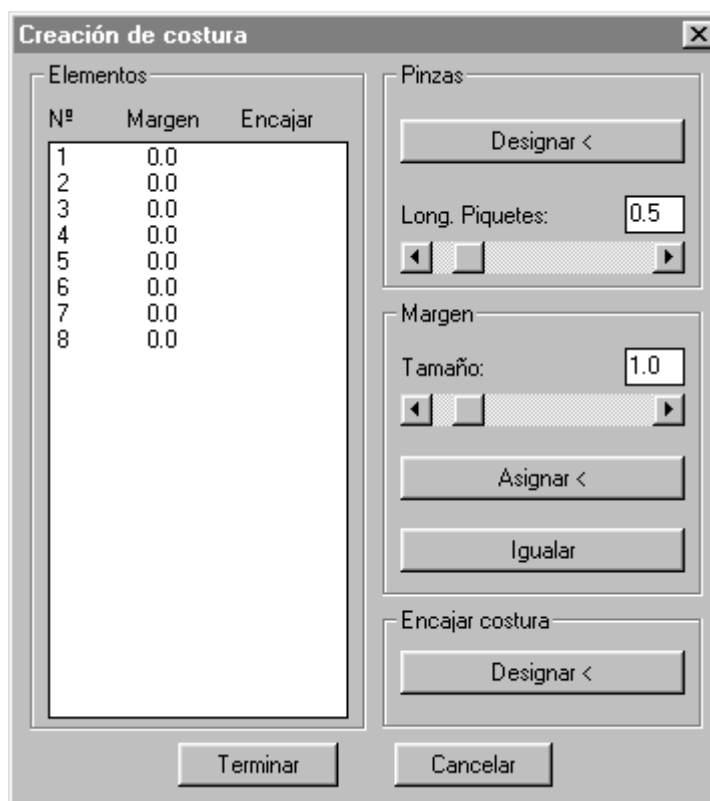


Se pueden combinar los efectos del tratamiento de una pinza con la opción de encajar costura. En estos casos, el resultado es el que se muestra en la siguiente figura.



Funcionamiento del comando Costura

El comando **Costura** comienza solicitando el patrón al que se le va a crear el margen de costura. A continuación, se muestra el cuadro de diálogo **Creación de costura**.



Elementos	<p>En esta sección se muestra una lista con todos los elementos del patrón designado así como las características del margen de costura de cada uno de ellos.</p> <p>En la columna Margen se indica el margen de costura asignado a cada elemento. En los elementos designados como pinzas, aparecerá la palabra "Pinza".</p> <p>En la columna Encajar se indica si el elemento ha sido designado para encajar su costura. Pueden aparecer los siguientes valores:</p> <p>"Inicio": se ha designado el extremo inicial del elemento. "Final": se ha designado el extremo final del elemento. "Ambos": se han designado ambos extremos de elemento.</p>
Pinzas	<p>En esta sección se encuentran los controles para el tratamiento de las pinzas.</p> <p>Mediante el botón Designar se pueden indicar las parejas de elementos que forman las pinzas del patrón. Al pulsarlo, el cuadro de diálogo se oculta y el programa solicita:</p> <p style="padding-left: 40px;">Designar el primer elemento de la pinza: Designar el segundo elemento de la pinza:</p> <p>Debe designar dos elementos contiguos, tras lo cual vuelve a mostrarse el cuadro de diálogo. Repita la operación para cada pinza del patrón.</p> <p>Para que una pareja de elementos designados como pinza dejen de estarlo, asigne a uno de ellos un margen de costura.</p> <p>En la casilla Long. Piquetes se especifica la longitud de los piquetes que el comando sitúa automáticamente para marcar la pinza. Esta longitud se aplicará en todas las pinzas del patrón.</p>
Margen	<p>En esta sección se encuentran los controles para establecer los márgenes de costura.</p> <p>En la casilla Tamaño se especifica el tamaño del margen que se aplicará a continuación con los botones Asignar o Igualar.</p> <p>El botón Asignar permite aplicar el margen especificado señalando cada elemento. El pulsarlo, el cuadro de diálogo se oculta y el programa solicita:</p> <p style="padding-left: 40px;">Designar elemento:</p> <p>Designa el o los elementos a los que quiera aplicar el margen, y pulse INTRO para volver al cuadro de diálogo.</p> <p>El botón Igualar aplica el margen especificado a todos los elementos del patrón.</p> <p>Cuando se asigna un margen a un elemento, el programa traza un elemento paralelo al mismo a la distancia especificada. Estos nuevos elementos no se conectan con los demás hasta que no se finaliza el comando.</p>
Encajar costura	<p>En esta sección se encuentra el botón Designar, mediante el cual designamos los elementos cuyas costuras queremos encajar.</p>

Cuando se pulsa el botón **Designar** el cuadro de diálogo se oculta y el programa solicita:

Designar extremo:

Se debe designar el elemento cerca del extremo que queramos encajar. Si queremos encajar los dos extremos, señalaremos dos veces el elemento, cada vez en uno de sus extremos.

Cada vez que designamos un extremo, el programa traza un nuevo elemento, simétrico al elemento contiguo al extremo designado. Estos nuevos elementos no se conectan con el resto hasta que no se finaliza el comando.

Para volver a asignar un margen normal a un extremo, simplemente designe de nuevo dicho extremo.

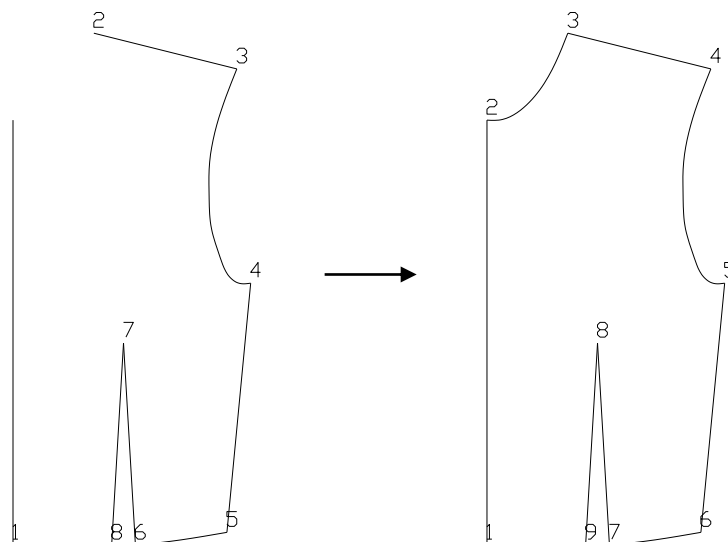
6.8 Modificar el contorno de un patrón

En el menú y barra de herramientas **Transformaciones** tenemos una serie de comandos que nos permiten añadir y eliminar elementos y puntos de escalado de un patrón.

6.8.1 Añadir elemento

Este comando permite añadir nuevos elementos al contorno principal de un patrón o a un grupo de líneas auxiliares.

Obviamente, sólo se pueden añadir elementos a patrones que tengan contornos abiertos o incompletos.

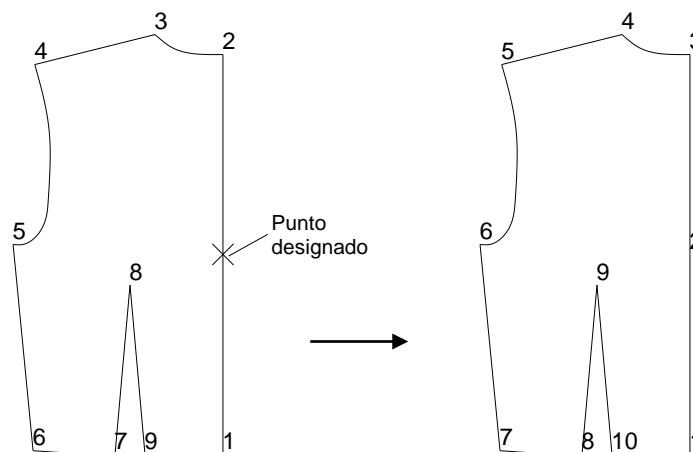


Antes de utilizar el comando **Añadir elemento** deberá crear el nuevo elemento (LINEA o SPLINE), el cual deberá estar conectado, al menos por uno de sus extremos, a un punto abierto del contorno al que desee añadirlo.

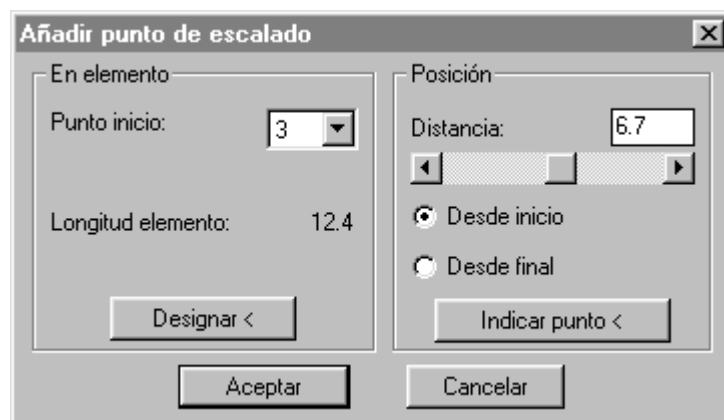
1. Active el comando **Añadir elemento** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
2. Designar patrón:
Designe un elemento cualquiera del contorno del patrón.
3. Designar elemento a añadir:
Designe el nuevo elemento. El comando vuelve a solicitar que se designe un elemento a añadir. Si no desea añadir más pulse INTRO para finalizar.

6.8.2 Añadir punto de escalado

Este comando parte un elemento en dos insertando un nuevo punto de escalado.



El comando **Añadir punto de escalado**, comienza solicitando designar el patrón en el cual se va a insertar el punto. Una vez designado se muestra el cuadro de dialogo del comando.



- En elemento** En esta sección se puede seleccionar el elemento en el que se va a insertar el punto. Al iniciar el comando, aparece el elemento que se señaló al designar el patrón.
- Puede seleccionar un elemento eligiéndolo de la lista desplegable o mediante el botón **Designar** y seleccionándolo en pantalla.
- En esta sección se muestra también, como dato informativo, la longitud del elemento seleccionado, a fin de que pueda servir de referencia para situar el punto.
- Posición** Esta sección permite especificar la situación del nuevo punto en el elemento. Esto se puede hacer indicando la distancia y el punto de referencia o mediante el botón **Indicar punto**, que permite designar el nuevo punto de escalado directamente sobre el patrón.
- Cuando se designa el punto, la casilla **Distancia** se actualiza con la distancia del punto al extremo más cercano del elemento.
- De igual manera, cuando designa un elemento distinto, los valores de esta sección se actualizan en función del punto de designación.

Una vez introducidos los parámetros o designado el punto pulse **Aceptar** para insertar el nuevo punto de escalado.

6.8.3 Origen y sentido

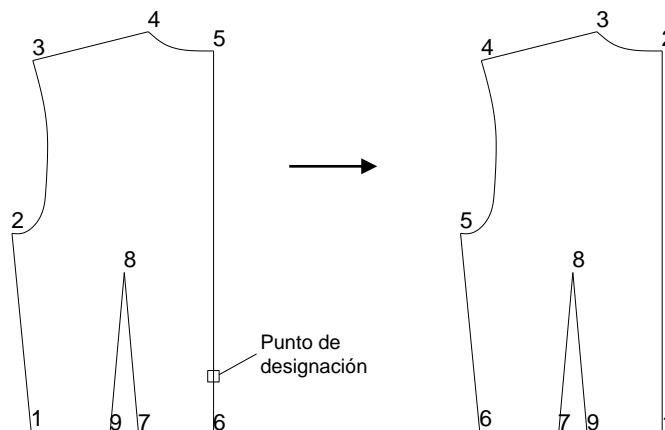
Este comando permite cambiar tanto el primer elemento como el sentido de numeración del contorno del patrón, los grupos de líneas auxiliares y las marcas.

El comando solicita en primer lugar que se seleccione un elemento del contorno del patrón.

Designa elemento del contorno exterior:

Una vez designado, el funcionamiento depende de si el patrón tiene líneas auxiliares, marcas o ambos tipos de componentes.

- Si el patrón no tiene líneas auxiliares ni marcas, se cambia directamente el origen y/o el sentido del contorno de modo que el extremo más cercano al punto de designación será el primer punto de escalado, y el otro



extremo será el segundo.

- Si el patrón tiene líneas auxiliares y/o marcas, muestra una solicitud para que el usuario indique qué componentes desea modificar.

Indique una opción [Contorno/Líneas auxiliares/Marcas] <Contorno>:

Contorno: si se elige esta opción, el comando funciona como en el caso de que no hubiese líneas auxiliares ni marcas. Es la opción por defecto y se puede elegir pulsando simplemente INTRO.

Líneas auxiliares: el comando solicita que se designe una línea auxiliar. De este modo puede cambiar el origen y/o el sentido de un grupo de líneas auxiliares según el mismo sistema utilizado para el contorno. Puede cambiar varios grupos de líneas auxiliares hasta que pulse INTRO para finalizar.

Marcas: mediante esta opción puede designar las marcas en el orden que desee establecer.

Observación No es posible cambiar el orden de las marcas creadas automáticamente por el comando **Costura**.

6.8.4 Borrar componentes

Este comando borra individualmente cualquier componente del patrón:

1. Active el comando **Borrar componentes** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
2. Designar patrón:
Seleccione el patrón designando cualquier elemento del contorno exterior.
3. Designar componente:
Seleccione el componente a borrar.
4. A continuación puede seguir designando componentes o pulsar INTRO para terminar.

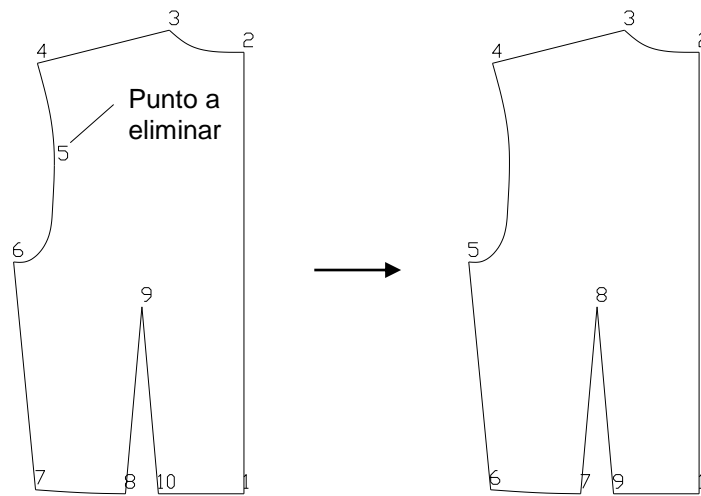
Al borrar componentes deberá tener en cuenta lo siguiente:

- Si borra un elemento del contorno, se borran automáticamente todos los piquetes situados en el elemento, excepto los situados en los extremos si están conectados a otro elemento.
- Si selecciona cualquier texto de la numeración, se borra la numeración completa.

- Si selecciona uno cualquiera de los textos identificativos, se borra todo el grupo.

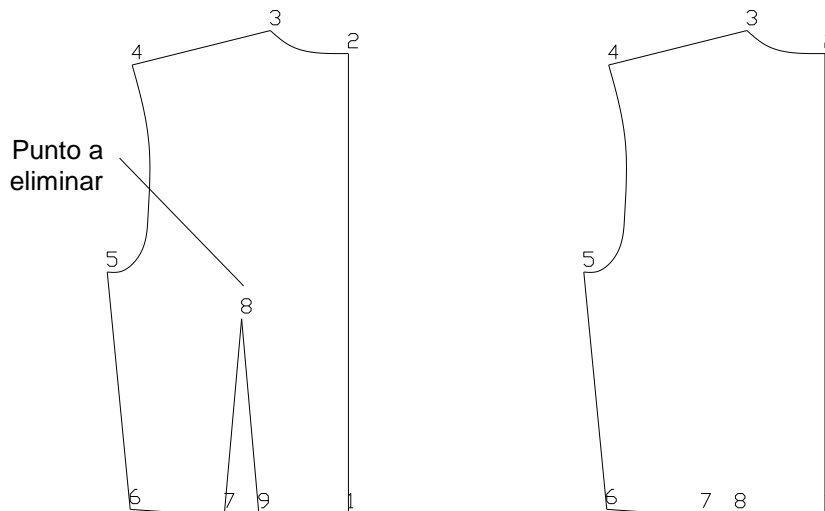
6.8.5 Borrar punto de escalado

Este comando elimina un punto de escalado del contorno exterior. Cuando se elimina un punto de escalado, el programa sustituye los dos elementos que separaba el punto por un solo elemento.



En principio, puede eliminar cualquier unto de escalado del patrón, aunque los resultados dependerán de los elementos que confluyen en el punto. Deberá tener en cuenta lo siguiente:

- Si los dos elementos adyacentes son rectas, son sustituidos por un elemento recto que va del punto anterior al borrado al posterior.



- Si los elementos adyacentes son curvas, o una curva y una recta, son sustituidos por una curva. Si los elementos no son tangentes entre sí, la forma del nuevo elemento puede alterar considerablemente la forma del patrón.
- Si los elementos adyacentes tiene piquetes, estos se reubican del siguiente modo:
 - los piquetes del elemento anterior al punto eliminado se sitúan respecto al punto inicial del nuevo elemento.
 - los piquetes del elemento posterior al punto se sitúan respecto al punto final del nuevo elemento.

Para borrar un punto de escalado siga la siguiente secuencia de operaciones:

1. Si el patrón no está numerado, numérelo con el comando **Numerar patrón**
2. Active el comando **Borrar punto de escalado** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.
3. Designar patrón:
Seleccione el patrón designando cualquier elemento del contorno exterior.
4. Designar punto de escalado:
Indique el punto a eliminar designando su número.

6.9 Borrar grupos

Este comando borra grupos de componentes de un patrón.

1. Active el comando **Borrar grupos** del menú o la barra de herramientas **Transformaciones**.



2. Designe patrón o [Múltiple]:
Seleccione el patrón o patrones de los que desee borrar los grupos de componentes.

3. Seleccione en el cuadro de diálogo el grupo o grupos que desee eliminar y pulse aceptar.

6.10 Deshacer costura

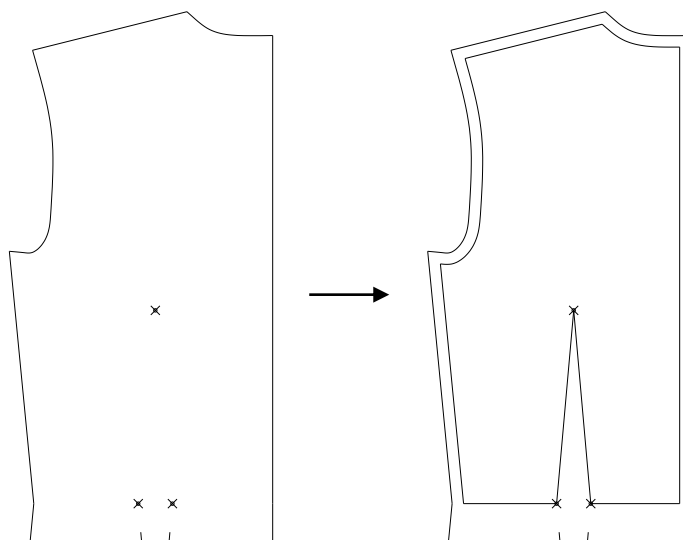
Este comando permite recuperar el patrón original en aquellos patrones cuyo contorno se ha creado con el comando **Costura**.

Active el comando **Deshacer costura** del menú o barra de herramientas **Transformaciones** y, designe el patrón.

Advertencia Al deshacer la costura de un patrón, se eliminan automáticamente todos los piquetes.

6.11 Mostrar/ocultar contorno original

Este comando permite visualizar el contorno original en aquellos patrones creados con el comando **Costura**.



Si vuelve a aplicar el comando al patrón, se oculta el patrón original.

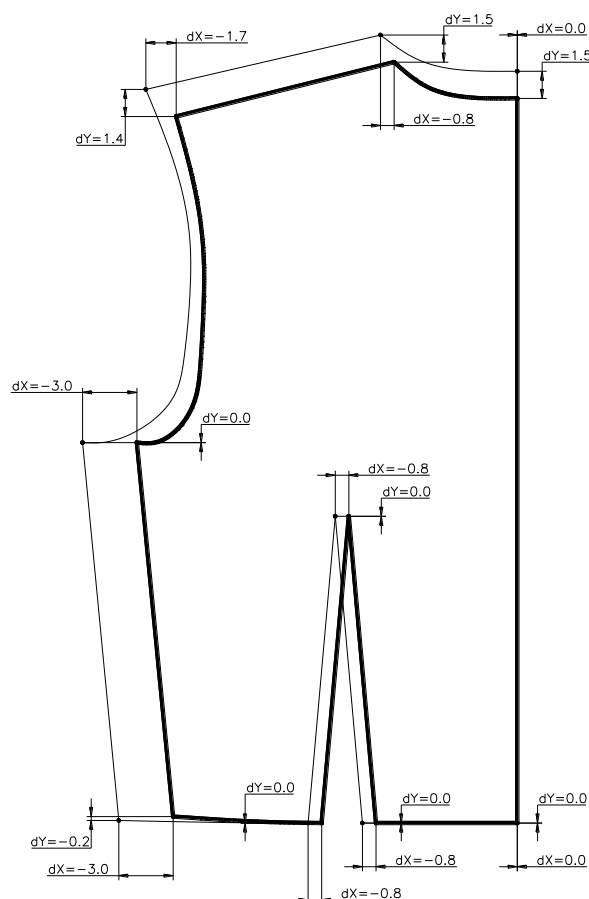
7 Escalado de patrones con Patroneo KEY

7.1 Conceptos básicos del escalado con Patroneo KEY

7.1.1 Escalado de puntos

El escalado en Patroneo KEY se basa en el desplazamiento de los puntos de escalado del patrón, y de la consiguiente transformación de los elementos del mismo.

El desplazamiento de los puntos de escalado se mide en su desplazamiento horizontal o *deltaX* y su desplazamiento vertical o *deltaY*.



7.1.2 Escalado de patrones con nombre

Si el patrón tiene datos identificativos (modelo, talla y pieza), en las operaciones de escalado, [Patroneo KEY](#) realiza una serie de operaciones automáticas.

Asignación de identificación a los nuevos patrones

A los nuevos patrones creados en la operación de escalado, se les asigna automáticamente la identificación.

- Modelo: el mismo que la talla base.
- Talla: la talla correspondiente en el orden de escalado según la *Tabla de Tallaje* utilizada.
- Pieza: la misma que la talla base.

Distribución de tallas por capa.

Los nuevos patrones se sitúan en capas según su talla. De este modo, puede visualizar u ocultar las tallas que desee utilizando el comando **Visualización modelos/tallas** que se describe en la página 163.

El nombre de estas capas será una combinación del nombre del modelo más la talla. De este modo, todas las piezas del mismo modelo y de la misma talla quedan situadas en la misma capa.

7.1.3 Eliminación de un escalado

Los patrones generados en el escalado son del mismo tipo que cualquier otro. Para eliminarlos utilice el comando **Borrar patrón**.

Si ha escalado muchas tallas, puede facilitar el borrado del escalado con el siguiente procedimiento:

1. Con el comando **Visualizar modelos/tallas**, seleccione la talla original y escoja la opción **Ocultar solo las seleccionadas**. Con esto, oculta la talla que debe conservar.
2. Borre los patrones con el comando **Borrar** utilizando la opción **Múltiple**.
3. Utilice de nuevo el comando **Visualizar modelos/tallas** y escoja la opción **Mostrar todas**.

7.2 Tablas de Tallaje

Las Tablas de Tallaje se utilizan para que al escalar un patrón, [Patroneo KEY](#) pueda determinar la denominación de la talla de los nuevos patrones.

Las Tablas de Tallaje son secuencias de denominaciones de tallas, por ejemplo.

- 38, 40, 42, 44, 46, 48
- XS, S, M, L, XL

Asimismo, en las Tablas de tallaje, se puede establecer un color asociado a cada talla que será asignado a los patrones en el escalado.

Observación Las denominaciones de las tallas pueden tener un máximo de cuatro caracteres, y no pueden incluir espacios, puntos ni guiones bajos.

Las Tablas de Tallaje se pueden crear directamente al crear la tabla de escalado de cada patrón, o bien se pueden crear Tablas de Tallaje generales para aplicarlas después a varios patrones distintos.

7.2.1 Tablas de Tallaje generales

La creación y modificación de Tablas de Tallaje generales se realiza por medio del comando **Tablas de Tallaje** del menú o barra de herramientas **Escalado**.

Este comando muestra el siguiente cuadro de diálogo:



Creación de una nueva Tabla de Tallaje

1. Escriba el nombre de la nueva tabla en la casilla **Nueva Tabla**.
2. Introduzca en la sección **Tallas**, las denominaciones de las tallas de la tabla. Para ello, utilice los controles del siguiente modo.
 - Para añadir una nueva denominación: escriba la denominación en la casilla **Editar** y pulse el botón **Añadir**. La nueva denominación se añade al final de la lista.
 - Para insertar una denominación entre las ya existentes: seleccione en la lista la denominación antes de la cual desee insertar la nueva. Escriba la denominación en la casilla **Editar** y pulse **Insertar**.
 - Para modificar una denominación ya incluida: seleccione la denominación a modificar; ésta aparecerá en la casilla **Editar**. Modifíquela y pulse **Modificar**.
 - Para eliminar una denominación, selecciónela de la lista y pulse **Eliminar**.
 - Para cambiar el color asociado a una talla, pulse en el control de color y seleccione el color del cuadro de diálogo mostrado.

Los cambios que realice se van reflejando en la lista.

Tablas de Tallaje

Tabla

Seleccionar: []

Nueva Tabla: CABALLERO

Guardar Borrar

Tallas

Orden	Denominación	Color
1	38	Rojo
2	40	Amarillo
3	42	Verde
4	44	Cyan
5	46	Azul
6	48	Magenta
7	50	Blanco
8	52	8

Editar [52]

Añadir

Insertar

Modificar

Eliminar

Color: []

Salir

3. Pulse **Guardar**.

Modificación de una Tabla de Tallaje

4. Seleccione la Tabla de Tallaje a modificar de la lista desplegable **Seleccionar**.
5. Modifique y/o añada las denominaciones de las tallas.
6. Pulse **Guardar**.

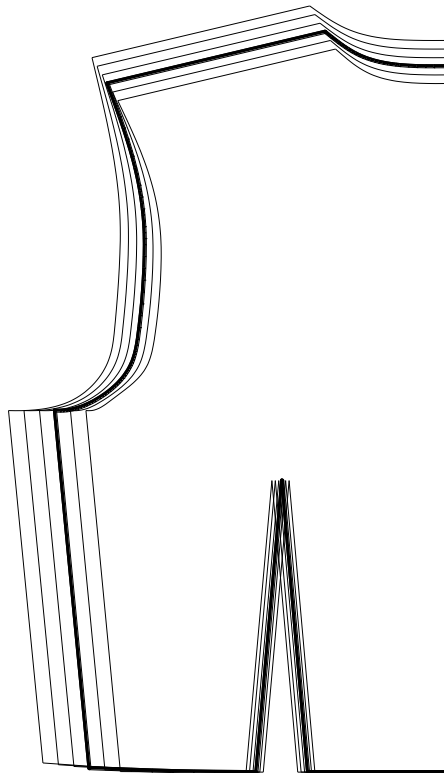
Borrado de una Tabla de Tallaje

1. Seleccione la Tabla de Tallaje a borrar en la lista desplegable **Seleccionar**.
2. Pulse **Borrar**.

7.3 Escalado por incrementos

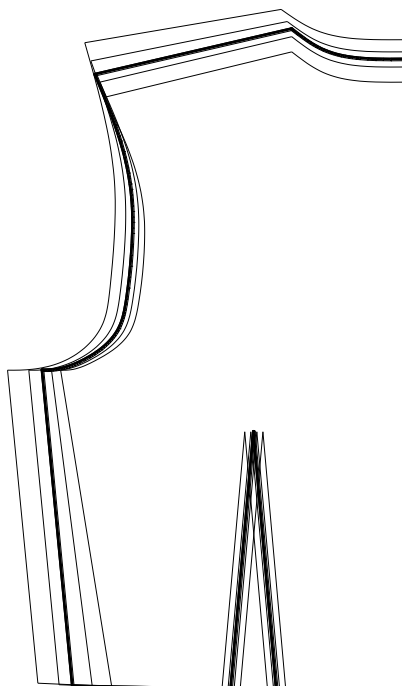
El escalado por incrementos se basa en la creación de tablas de escalado que contienen los desplazamientos de los puntos del patrón para crear las tallas. El escalado por incrementos tiene dos modos de funcionamiento:

- **Escalado Proporcional:** crea tallas mayores y menores que la talla base aplicando a todas la misma tabla de escalado.



Patrón escalado proporcionalmente

- **Escalado Diferencial:** permite especificar .desplazamientos diferentes para cada talla o grupo de tallas.



Patrón escalado diferencialmente

7.3.1 El comando Escalado

El comando **Escalado** permite realizar escalados por incrementos tanto proporcionales como diferenciales. En primer lugar, debe designar el patrón a escalar o talla base, el cual deberá tener datos identificativos. Una vez designado, se muestra automáticamente la numeración del patrón y a continuación el siguiente cuadro de diálogo:

The dialog box is titled "Escalado: Modelo BASE-SEÑORA, Talla 40, Pieza DELANTERO". It features two radio buttons for "Modo": "Proporcional" (selected) and "Diferencial".

There are two main sections: "Tallas" and "Desplazamientos".

Tallas:

Orden	Denom.	Color
1	40	Verde

Buttons below: "Modificar tallas...", "Cargar tabla..."

Desplazamientos:

Punto	Horizontal	Vertical
1	N/A	N/A
2	N/A	N/A
3	N/A	N/A
4	N/A	N/A
5	N/A	N/A
6	N/A	N/A
7	N/A	N/A
8	N/A	N/A
9	N/A	N/A
10	N/A	N/A
11	N/A	N/A
12	N/A	N/A

Buttons on the right: "Modificar desplazamiento" (with a scroll bar), "Modificar...", "Designar<", "Añadir", "Insertar", "Eliminar".

Buttons at the bottom: "Guardar", "Limpiar", "Escalar...", "Salir".

Definición del tallaje

Tanto para el escalado proporcional como diferencial, el primer paso es definir las tallas que se va a escalar. Inicialmente, en la lista de tallas sólo aparece la talla base. Puede añadir el resto de tallas de dos formas:

- **Modificar tallas:** este botón muestra un cuadro de diálogo similar al del comando Tabas de Tallaje en el que puede añadir, modificar y eliminar tallas.



- **Cargar tabla:** permite cargar una tabla de tallaje general previamente creada con el comando **Tablas de tallaje**. Al pulsar el botón, se muestra un cuadro de diálogo donde puede elegir la tabla de tallaje.



Tabla de escalado

Una vez definidas las tallas (al menos una talla adicional aparte de la talla base), se activa la lista de desplazamientos y puede empezar a crear la tabla de escalado propiamente dicha.

Escalado: Modelo BASE-SEÑORA, Talla 40, Pieza DELANTERO

Modo

Proporcional Diferencial

Tallas

Orden	Denom.	Color
1	38	Rojo
2	40	Amarillo
3	42	Verde
4	44	Cyan
5	46	Azul
6	48	Magenta
7	50	Blanco

Desplazamientos

Punto	Horizontal	Vertical
1	0.00	0.00
2	0.00	0.00
3	0.00	0.00
4	0.00	0.00
5	0.00	0.00
6	0.00	0.00
7	0.00	0.00
8	0.00	0.00
9	0.00	0.00
10	0.00	0.00
11	0.00	0.00
12	0.00	0.00

Modificar desplazamiento

Modificar...

Designar...

Añadir

Insertar

Eliminar

Guardar Limpiar Escalar... Salir

A partir de este punto, el procedimiento difiere según se elija el modo Proporcional o Diferencial.

- En el modo **Proporcional**, la lista de tallas está desactivada y los desplazamientos se aplican a todas las tallas por igual.
- En el modo **Diferencial**, se activa la lista de tallas y los desplazamientos se aplican sólo a las tallas que estén seleccionadas en el momento de establecerlos.

Advertencia En modo diferencial debe tener en cuenta que los desplazamientos asignados a una talla determinada son los que se aplicarán para crear la talla siguiente. Por ejemplo, los incrementos para crear la talla 46 deben establecerse en la talla 44. Debido a esto, si selecciona la última talla se desactiva la lista de desplazamientos.

Al crear una tabla se escalado diferencial puede establecer los desplazamientos talla por talla o bien seleccionar un grupo de tallas. En este caso, una vez establecidos los desplazamientos de varias tallas conjuntamente, puede luego modificarlos por separado. Esto es especialmente útil para aprovechar los valores que son iguales en todas las tallas y sólo establecer por separado los que son diferentes.

Establecer los desplazamientos

Los desplazamientos horizontal (deltaX) y vertical (deltaY) se deben establecerse en la tabla de escalado con el valor y signo adecuados para definir el paso de una talla a la inmediatamente superior.

En la lista Desplazamientos se muestran los puntos de escalado del patrón. Dispone de una serie de controles para manejar esta lista.

- Para modificar los desplazamientos de un punto, selecciónelo de la lista y opere con los cursores deslizantes, el horizontal para los desplazamientos horizontales y el cursor vertical para los desplazamientos verticales. Los cursores deslizantes permiten establecer valores entre -5 y +5 cm, en incrementos mínimos de 0.05 cm. Si precisa valores mayores o incrementos mas pequeños puede establecerlos con el botón **Modificar**.
- El botón **Designar** permite establecer desplazamientos de forma gráfica cuando no se conocen los deltaX y deltaY, como por ejemplo cuando el desplazamiento sigue la dirección de un elemento del contorno del patrón que no es horizontal ni vertical. Este botón funciona de manera idéntica a la del comando **Desplazar puntos**. Consulte el apartado dedicado a este comando en la pág. 119 para información detallada y ejemplos.
- Selección múltiple: puede seleccionar varios puntos para modificarlos o eliminarlos a la vez. Para ello mantenga pulsada la tecla CTRL mientras selecciona los puntos de la lista. También puede seleccionar una serie de puntos consecutivos marcando el primero y después, con la tecla de MAYÚSCULAS pulsada, el último.
- Para añadir un punto al final de la lista o a una lista vacía, pulse el botón **Añadir**.
- Para insertar un punto nuevo en medio de la lista, seleccione el punto antes del cual desea insertar el punto nuevo y pulse **Insertar**. El nuevo punto se inserta desplazando todos los que le siguen.
- Para eliminar uno o varios puntos, selecciónelos de la lista y pulse **Eliminar**.

Otras operaciones

Guardar

Este botón guarda la tabla de escalado en la información interna del patrón.

Limpiar	Elimina la tabla de escalado del patrón, incluyendo tallas y desplazamientos.
Escalar	Realiza el escalado. Más adelante en esta misma sección se describe en detalle esta operación.

Cambio entre modo Proporcional y Diferencial

Puede comenzar a establecer los desplazamientos en modo Proporcional y luego cambiar a Diferencial. Los valores establecidos se conservan y serán iguales para todas las tallas. A partir de ellos podrá ahora modificarlos talla por talla o por grupos de tallas.

En cambio, si ha creado una tabla de escalado Diferencial y cambia a modo Proporcional, debe tener en cuenta todas las tallas pasarán a tener los desplazamientos de la talla base, por lo que se perderán los que haya establecido diferencialmente para otras tallas. Al cambiar de modo Diferencial a Proporcional, se muestra un aviso advirtiendo de este hecho.

Modificación de Patrones con tabla de escalado

Aunque es recomendable crear la tabla de escalado cuando el patrón esté totalmente finalizado, en ocasiones puede ser necesario modificarlo después. La mayoría de los comandos de Construcción, Transformaciones y Edición tienen en cuenta si el patrón tiene tabla de escalado y hacen los cambios necesarios en ella para mantener la coherencia con la geometría del patrón. A continuación se incluye una lista de estos comandos y su efecto sobre la tabla de escalado.

Comando	Modificación de la tabla
Líneas auxiliares	Añade o inserta en la tabla los puntos de escalado del nuevo grupo.
Marcas	Añade en la tabla los puntos de escalado de las nuevas marcas.
Girar componentes	Si se designan elementos a eliminar, elimina en la tabla los puntos de escalado correspondientes.
Cortar/añadir	Elimina de la tabla los puntos de escalado correspondientes a las partes cortadas o eliminadas del patrón Añade o inserta en la tabla los puntos correspondientes a las partes añadidas al patrón.
Desdoblarse	Añade los puntos de escalado correspondiente a la parte desdoblada y les asigna desplazamientos simétricos a los de la parte original.

Unir patrones	<p>Crea una nueva tabla de escalado combinando las de los dos patrones unidos.</p> <p>En los puntos de unión, prevalecen los desplazamientos del patrón principal.</p> <p>La tabla de tallas se toma del patrón principal.</p>
Añadir elemento	<p>Añade o inserta en la tabla los puntos de escalado correspondiente a los elementos añadidos.</p>
Añadir punto de escalado	<p>Añade o inserta en la tabla el nuevo punto de escalado y muestra un cuadro de diálogo con opciones para establecer sus desplazamientos.</p>
Origen y sentido	<p>Reorganiza la tabla de escalado para que coincida con la nueva distribución de los puntos.</p>
Borrar componentes	<p>Elimina de la tabla los puntos correspondientes a los componentes borrados (elementos del contorno, líneas auxiliares y marcas).</p>
Borrar grupos	<p>Elimina de la tabla los puntos correspondientes a las marcas borradas.</p>
Borrar punto de escalado	<p>Elimina de la tabla el punto correspondiente.</p>
Girar (patrón)	<p>Calcula los desplazamientos equivalentes en la nueva orientación del patrón. De este modo, si se escala el patrón girado el resultado será el mismo.</p>
Simetría	<p>Calcula los desplazamientos equivalentes para que el patrón simétrico se escale de la misma forma.</p>

Cuando por efecto de algún comando se añaden puntos a la tabla de escalado, y el comando no calcula automáticamente sus desplazamientos, se muestra un cuadro de diálogo advirtiéndolo y dando la opción de mostrar la tabla de escalado para que el usuario introduzca los cambios oportunos.

Realización del escalado

Una vez completada la tabla de escalado, pulse el botón **Escalar** para crear los nuevos patrones. Se mostrará el siguiente cuadro de diálogo:



Por defecto, aparecen seleccionadas todas las tallas, pero puede seleccionar sólo aquellas que le interese escalar haciendo. Para ello, haga clic con el ratón sobre la primera talla que quiera seleccionar y a continuación haga clic en las demás manteniendo pulsada la tecla CTRL ó MAYS. Siempre debe seleccionar al menos una talla aparte de la talla base. El botón **Todas** vuelve a seleccionar todo el conjunto.

Si se activa la opción **Guardar escalado en cada patrón**, la tabla de escalado de la talla base se guardará en la información interna de todos los patrones creados. No es necesario activarla a menos que necesite trabajar independientemente con el escalado de alguno de los nuevos patrones.

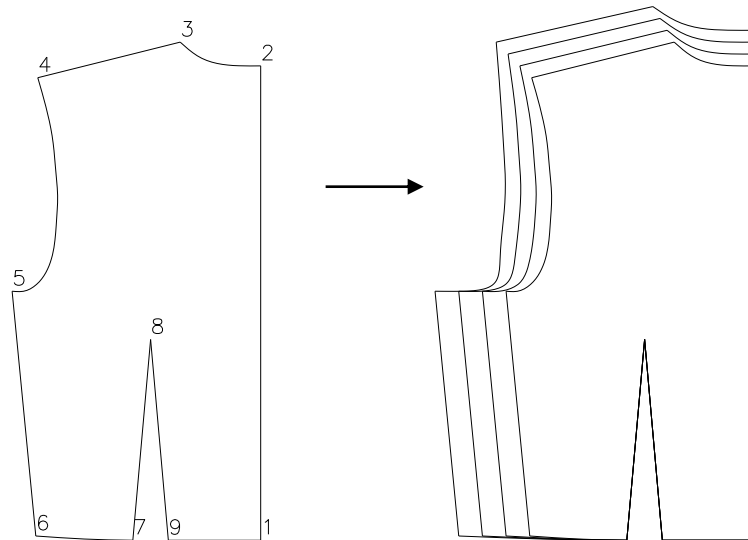
7.3.2 Comportamiento de curvas y piquetes en el escalado

Escalado de curvas

Al escalar una curva, [Patroneo KEY](#) tiene en cuenta los incrementos establecidos en la tabla de escalado para sus extremos (puntos de escalado), y calcula automáticamente incrementos para los puntos intermedios. Este cálculo

se realiza promediando los incrementos en los extremos en función de la posición con respecto a estos de cada punto intermedio.

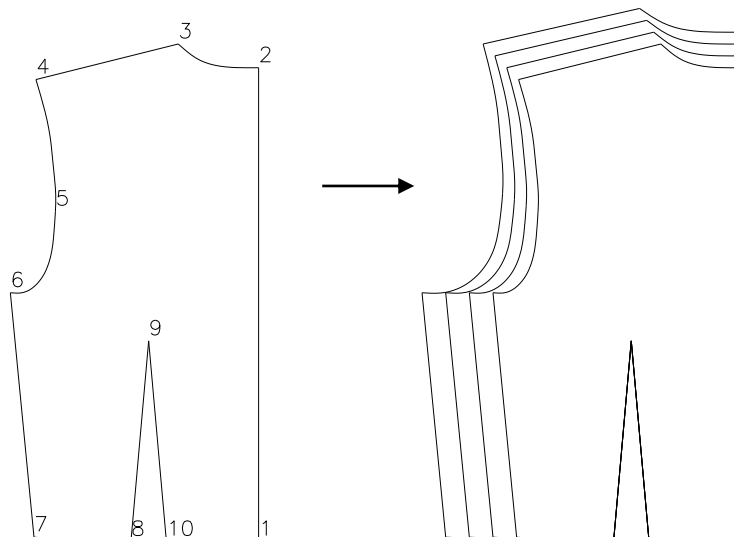
Al escalar curvas cuya curvatura sea constante o no varíe demasiado, el escalado mantiene la forma de la curva. Pero si la curva tiene cambios de curvatura acusados, el resultado puede ser una deformación de la misma. En la figura siguiente se muestra un ejemplo de este caso.



También puede ocurrir que, aunque el escalado no cambie la forma de la curva, no sea este el resultado deseado por el usuario, sino que precisamente, por las características concretas de su sistema de escalado o de la prenda a escalar, necesite que la forma de la curva evolucione.

En ambos casos, la solución consiste en insertar uno o más puntos de escalado dentro de la curva. Con esto dividimos la curva en dos o más partes, lo que nos permite, asignando los valores adecuados a los nuevos puntos de escalado, controlar la forma global del conjunto.

En la siguiente figura se muestra el patrón del ejemplo anterior al cual se le ha añadido un punto de escalado en la posición en la que la curva se había



deformado más. En la tabla de escalado se ha insertado igualmente un punto entre el 4 y el 5 y se le ha asignado el mismo desplazamiento horizontal que el punto 4, con el resultado que se muestra.

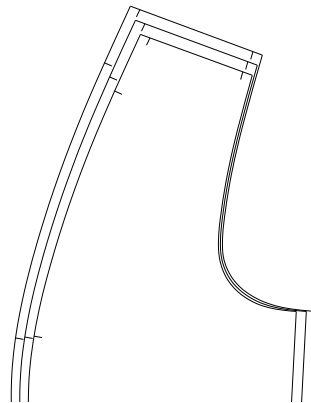
Escalado de piquetes

La posición de un piquete en los patrones resultantes del escalado depende de su posición en el patrón original:

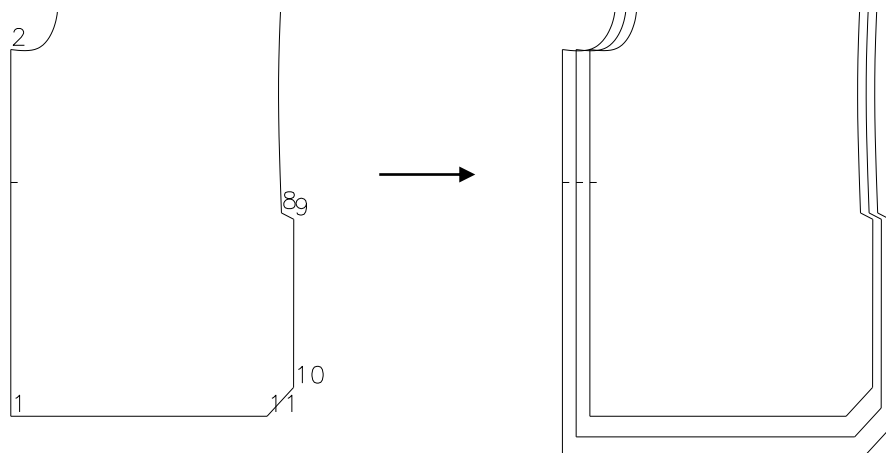
- Si el piquete está situado en medio de un elemento, se mantendrá fija su distancia al punto de escalado más cercano.
- Si el piquete está situado sobre un punto de escalado mantendrá esta posición en los nuevos patrones.

Como se puede ver, el segundo caso no es más que una consecuencia del primero, ya que si un piquete está situado justo sobre un punto de escalado, obviamente éste es el más cercano.

Este comportamiento es suficiente para resolver los casos en los que los piquetes señalan posiciones que no varían con el escalado, como los márgenes de costura o la posición de piezas de tamaño fijo.

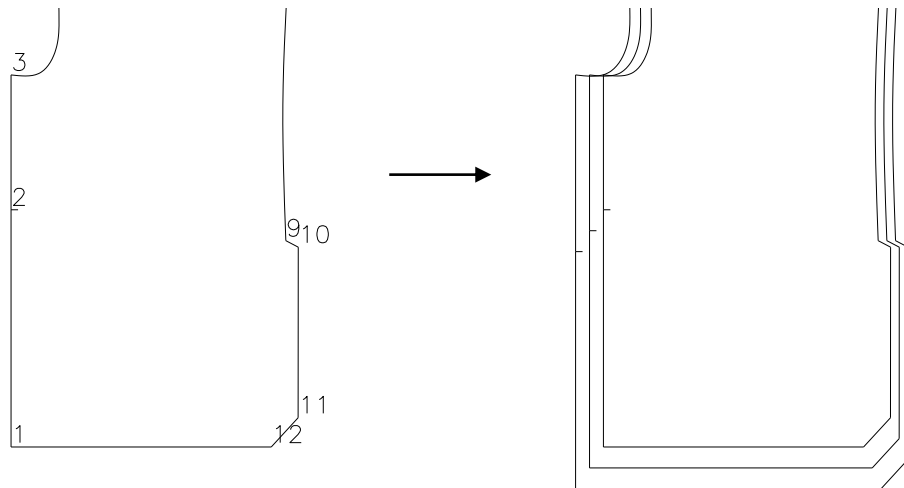


En otros casos, este modo de posicionar los piquetes puede no dar el resultado requerido. Consideremos el caso de la siguiente figura.



El piquete del patrón de la figura está situado más cerca del punto 2 que del punto 1. Por consiguiente, mantiene su distancia al mismo en los patrones resultantes del escalado. Pero este resultado puede no ser correcto si, por ejemplo, el piquete señalase una posición medida desde el punto 1.

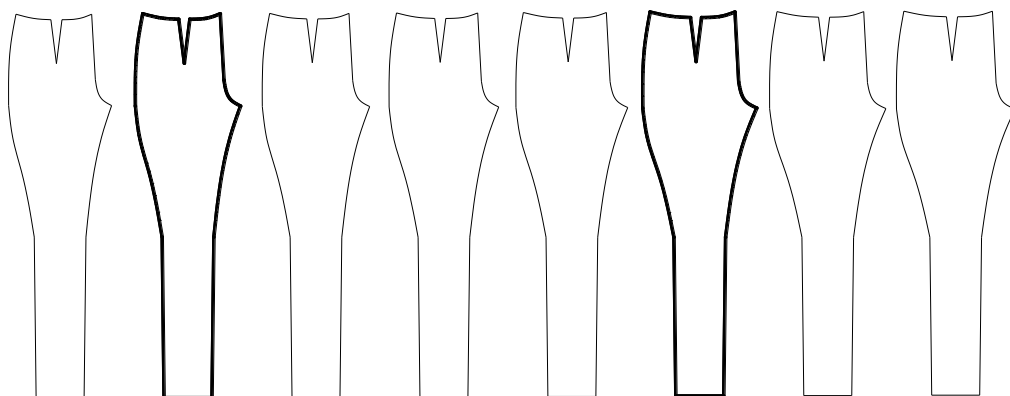
Para solucionar este problema, será necesario añadir un punto de escalado justo en la posición del piquete. En la tabla de escalado, se insertaría un nuevo punto entre el 1 y el 2 y se le asignaría el mismo desplazamiento vertical que al punto 1. El resultado sería el que se muestra a continuación:



7.4 Escalado Automático

El Escalado Automático se realiza a partir de dos patrones base. En función de las diferencias entre los dos patrones, y del número de tallas intermedias que se especifiquen, el programa calcula de automáticamente los desplazamientos de los puntos de escalado.

Es posible crear tallas intermedias, menores que el patrón menor y mayores que el patrón mayor.

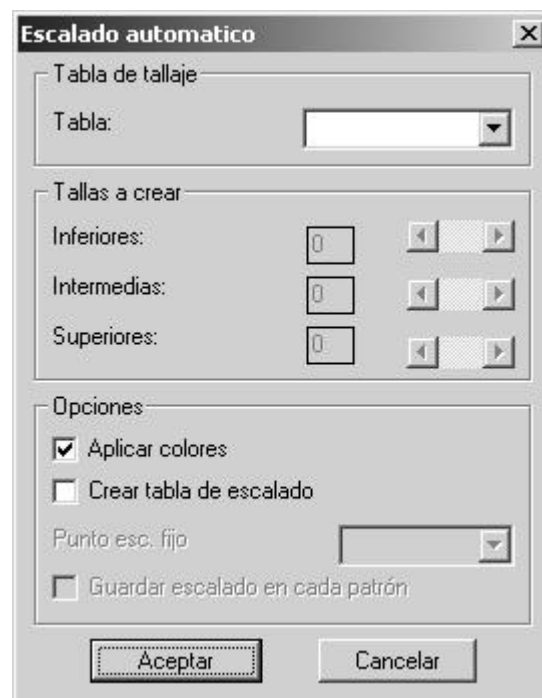


Patrones escalados automáticamente

Para utilizar el Escalado Automático, los dos patrones base deberán tener el mismo número de elementos y los puntos de escalado deberán estar en el mismo sentido y con el mismo origen.

Los datos identificativos de los nuevos patrones se toman del patrón menor, si es que éste los tiene. Los datos del patrón mayor, si los tiene, se ignoran, a excepción de la talla.

El comando **Escalado Automático**, solicita en primer lugar que designe el patrón menor y, a continuación el patrón mayor. Una vez designados se muestra el cuadro de diálogo.



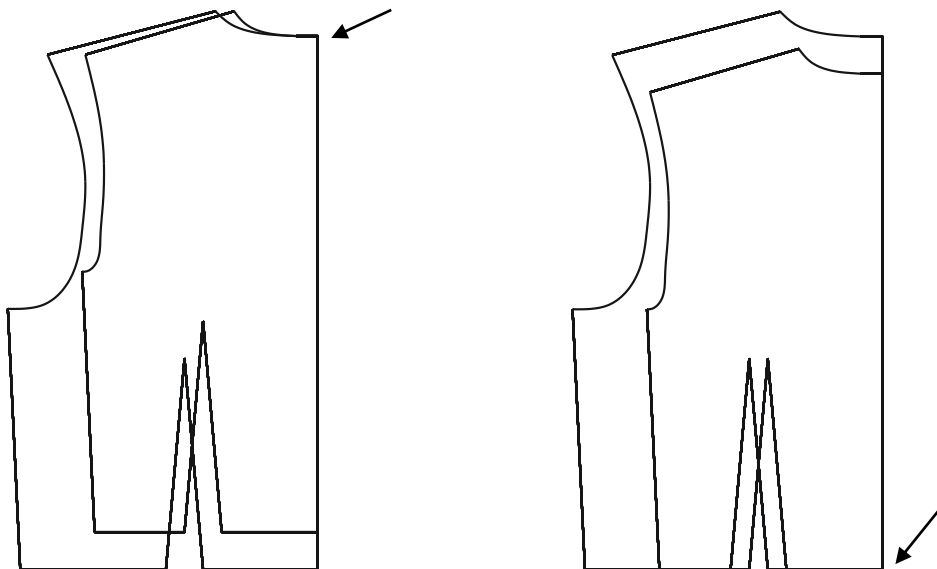
- Tabla de Tallaje** En esta lista se selecciona la Tabla de Tallaje a aplicar en el escalado. Sólo estará activa si el patrón menor tiene datos identificativos.
- La Tabla de Tallaje seleccionada debe incluir la talla del patrón menor y la del mayor si éste tiene datos identificativos.
- Tallas a crear** En esta sección se especifica el número de tallas a crear. Si el patrón menor tiene datos identificativos, el número de tallas de cada tipo no podrá ser mayor de las que se puedan generar en función de la Tabla de Tallaje seleccionada.
- Siempre que sea posible, el programa establecerá automáticamente el número de tallas a crear en función de la talla menor y mayor y la Tabla de Tallaje.
- Aplicar colores** Si se activa esta opción, los patrones generados tomarán el color asociado a la talla en la Tabla de tallaje. Si se desactiva, los patrones se generarán en color blanco.
- Crear tabla de escalado** Si se activa esta opción, se guarda en los datos del patrón base menor la tabla de escalado calculada a partir de los patrones menor

y mayor y las tallas intermedias.

Punto de escalado fijo

Esta lista se habilita cuando se activa la opción Crear tabla de escalado y afecta a la forma de calcular la tabla de escalado.

Deberá seleccionar el punto de escalado de referencia para calcular los desplazamientos. En la figura siguiente se muestran dos posibilidades diferentes. Las flechas señalan el punto fijo.



Los desplazamientos calculados para el punto fijo serán siempre 0, y el resto se calcularán como si los patrones coincidiesen de dicho punto, independientemente de cómo estén situados al hacer el escalado automático.

Si en la lista de puntos se selecciona **Por defecto**, se tomará como punto fijo el centro de la caja de abarque del patrón.

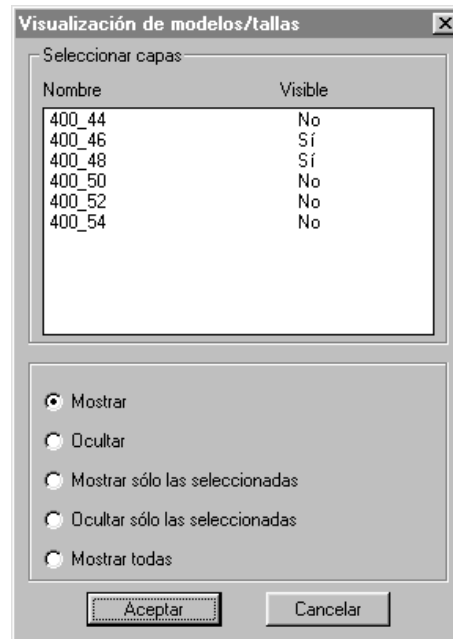
Guardar escalado en cada patrón

Esta opción se habilita cuando se activa **Crear tabla de escalado**, y hace que la tabla creada se guarde en los datos internos de todos los patrones. Si está desactivada, sólo se guardan en el patrón base menor.

7.5 Visualización selectiva de tallas

El comando **Visualización modelos/tallas** es una utilidad para gestión de capas que facilita la visualización selectiva de los patrones de un determinado modelo y uno determinada talla.

El comando muestra el siguiente cuadro de diálogo:



Seleccionar capas

Seleccione en esta lista la o las capas con las que quiera realizar alguna operación.

Puede seleccionar más de una capa pulsando la tecla CTRL mientras hace click con el ratón sobre el nombre.

Mostrar

Esta opción activa todas las capas seleccionadas.

Ocultar

Esta opción desactiva todas las capas seleccionadas.

Mostrar sólo las seleccionadas

Esta opción activa las capas seleccionadas y desactiva el resto de las capas del dibujo.

Es la opción típica para visualizar una talla concreta de un modelo.

Ocultar sólo las seleccionadas

Desactiva las capas seleccionadas y activa el resto de las capas del dibujo.

Mostrar todas

Activa todas las capas de la lista.

Observación

Este comando elimina automáticamente las capas vacías. De esta forma, si ha borrado todos los patrones del mismo modelo y talla, o les ha cambiado los datos, sus capas anteriores ya no deberán aparecer en la lista. No obstante, si en una capa queda algún objeto, aunque no sea un patrón, el comando no podrá eliminarla y seguirá mostrándola.

8 Marcada de patrones con Patroneo KEY

8.1 Marcada manual

El proceso de la Marcada Manual se realiza en tres pasos:

1. Preparación de las piezas
2. Creación de la tela
3. Inserción de piezas en la tela

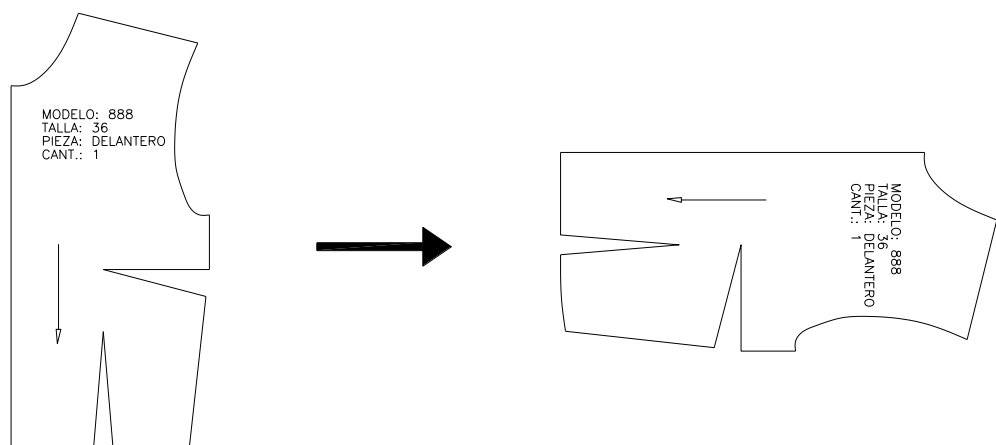
8.1.1 Preparación de piezas

La preparación de las piezas consiste en un proceso por el cual [Patroneo KEY](#) crea una copia del patrón orientado al hilo.

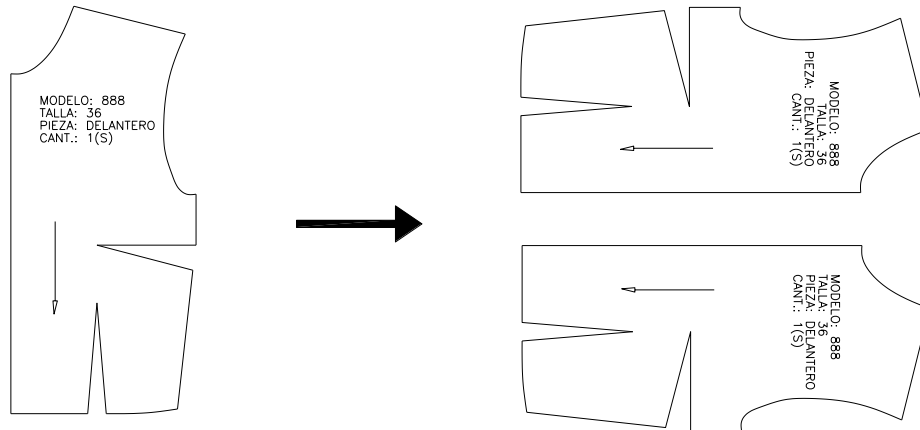
Opciones de simetría

En función de la opción de Simetría asignada en los datos del patrón, la generación de la pieza o piezas se realiza del siguiente modo.

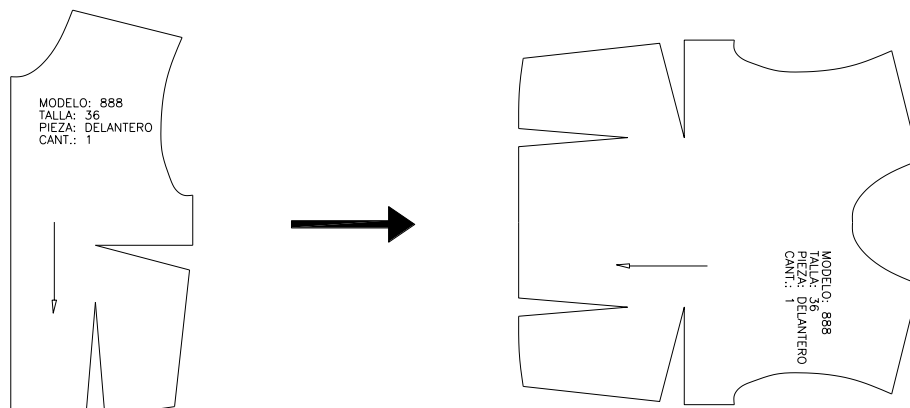
- Opción **Ninguna**: únicamente se genera una pieza orientada al hilo.



- Opción **Crear pieza**: se genera la pieza original así como una pieza simétrica independiente



- Opción **Desdoblar**: se genera una sola pieza resultado de realizar la simetría sobre la pieza original.



Denominación de las piezas

Para preparar un patrón es necesario que tenga datos identificativos. [Patroneo KEY](#) guarda los patrones preparados como bloques de AutoCAD, a los cuales asigna un nombre compuesto de la siguiente forma:

Pieza normal o desdoblada: <modelo>_<talla>_<pieza>

Pieza simétrica: <modelo>_<talla>_<pieza>_S

Ejemplo:

<i>Datos del patrón</i>	<i>Nombre de pieza</i>	<i>Nombre de pieza simétrica</i>
Modelo: 888 Talla: 36 Pieza: DELANTERO	888_36_DELANTERO	888_36_DELANTERO_S

Los bloques de las piezas preparadas se almacenan en la carpeta:

C:\PatroneoKey-2014\Marcada\Piezas

Para preparar uno o varios patrones, siga los siguientes pasos:

- 1.** Inicie el comando **Preparar pieza** del menú o barra de herramientas **Marcada**.
- 2.** Diseñe patrón o [Múltiple]:
Puede designar un patrón o un grupo de ellos.
 - Para preparar un sólo patrón, designe uno cualquiera de los elementos del contorno exterior.
 - Para preparar un grupo de patrones, utilice la opción **Múltiple**: escriba "m" en la línea de comandos y designe todos los patrones. Puede hacerlo mediante una ventana de manera que, al menos un elemento del contorno exterior de los patrones que quiera seleccionar, quede dentro de la ventana. Para terminar de designar, pulse INTRO.
- 3.** Una vez designado el patrón o patrones, comienza el proceso de guardar piezas. Esto puede tardar un cierto tiempo si ha seleccionado varias piezas. Espere a que en la línea de comando vuelva a aparecer la solicitud "Comando:".

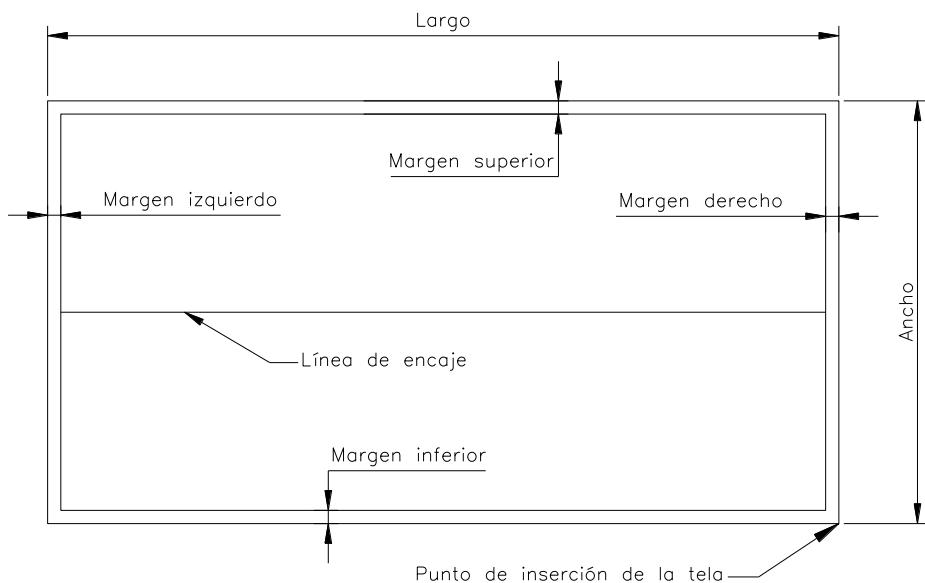
8.1.2 Crear tela

Patroneo KEY dispone de un comando para crear telas paramétricamente y almacenar los parámetros para utilización posterior.

Para crear una tela inicie el comando **Crear tela** del menú o barra de herramientas **Marcada**.



En la figura siguiente se muestran las dimensiones y elementos de una tela.



La línea de encaje se dibuja si se activa la opción correspondiente del cuadro de diálogo. Su finalidad es facilitar la impresión de marcadas en plotters de ancho inferior al ancho de la tela.

Mantenimiento de la colección de telas

Se puede asignar un nombre al conjunto de parámetros que definen una tela. De este modo es posible crear una colección de telas con las medidas más usuales para dibujarlas siempre que sea necesario sin tener que volver a especificar los parámetros.

A continuación se indica como añadir, modificar y eliminar telas de la colección.

Creación de una nueva tela

- 1.** Escriba el nombre de la nueva tela en la casilla **Nueva Tela**.
- 2.** Especifique las medidas, colores y opciones de la tela.
- 3.** Pulse **Guardar**.
- 4.** Pulse **Dibujar** si desea dibujar la tela. El cuadro de diálogo se oculta y el comando solicita:

Indique punto de inserción de la tela:

Señale el punto donde quiera situar la esquina inferior derecha de la tela.

Modificación de una tela

- 1.** Seleccione la tela a modificar de la lista **Seleccionar**
- 2.** Modifique las medidas, colores y opciones de la tela.
- 3.** Pulse **Guardar**.

Eliminación de una tela

- 1.** Seleccione la tela a modificar de la lista **Seleccionar**
- 2.** Pulse **Borrar**.

Observación Las modificaciones que realice en la colección de telas con estos procedimientos no afectan a los dibujos de las telas realizados anteriormente.

Dibujar una tela

Para dibujar una tela utilice el botón **Dibujar**. El cuadro de diálogo se oculta y el comando solicita:

Precise esquina inferior derecha de la tela:

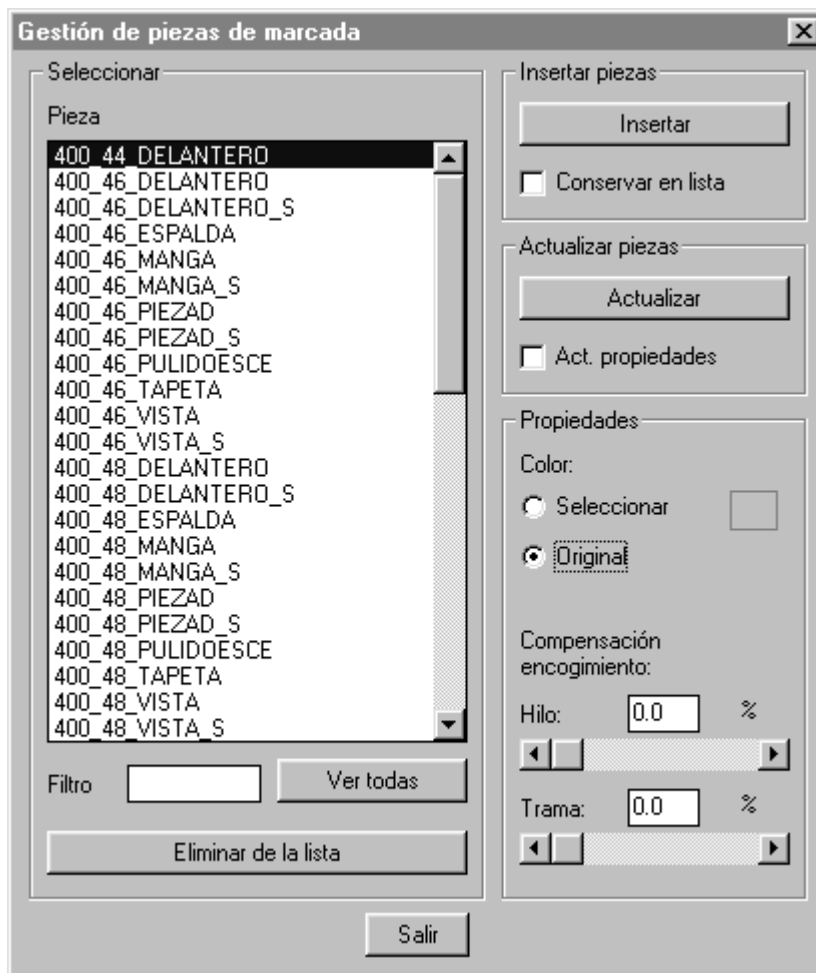
Señale el punto donde quiera situar la esquina inferior derecha de la tela.

8.1.3 Inserción de piezas

Una vez preparadas las piezas y creada la tela, puede proceder a realizar la marcada propiamente dicha.

El comando **Insertar pieza** permite insertar los bloques correspondientes a las piezas preparadas. Asimismo permite actualizar en la marcada las piezas correspondientes a patrones modificados. Es posible insertar o actualizar piezas una a una o en grupo.

El comando **Insertar pieza**, muestra el siguiente cuadro de diálogo:



Para facilitar la búsqueda, en la lista las piezas aparecerán ordenadas alfabéticamente por modelo, talla y nombre de pieza.

Insertar

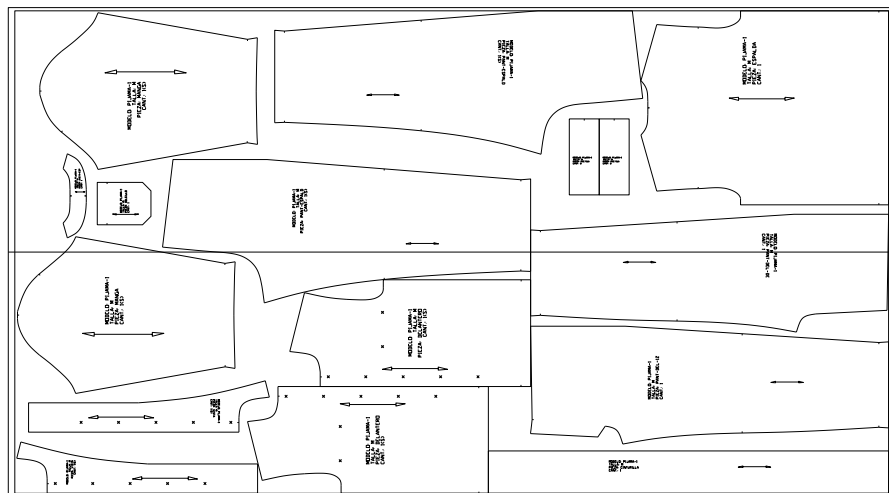
Puede insertar las piezas una a una o en grupos.

- Para insertar una sola pieza, selecciónela y pulse el botón **Insertar**. Mueva la pieza a la posición deseada y marque el punto de inserción.
- Si desea insertar un grupo de piezas, deberá realizar una selección múltiple. Para ello, marque las piezas mientras mantiene pulsada la tecla CTRL. También puede seleccionar un grupo de piezas contiguas marcando la primera y la última mientras mantiene pulsada la tecla de MAYÚSCULAS. Al pulsar **Insertar**, el programa solicitará el punto de inserción de la matriz de piezas, tras lo cual, éstas se insertan en varias filas, dependiendo del número de piezas seleccionadas. Una vez insertadas, se pueden mover una a una a la posición deseada en la tela.

En ambos casos, el cuadro de diálogo vuelve a mostrarse para seguir insertando piezas. Para terminar, pulse el botón **Salir**.

Una vez insertadas, las piezas son eliminadas automáticamente de la lista. Si desea conservarlas, active la opción **Conservar en lista**.

Las piezas insertadas se pueden desplazar y girar cuantas veces sea necesario para optimizar la marcada, utilizando para ello los comandos de Edición, como se indica más adelante en este mismo capítulo.



Propiedades

En esta sección del cuadro de diálogo se especifican las propiedades de las piezas antes de insertarlas.

Color

Permite especificar el color de las piezas que va a insertar.

- **Seleccionar**: si se activa esta opción, las piezas se insertarán

con el color seleccionado pulsando sobre el cuadro de color contiguo.

- **Original:** las piezas se insertarán con el color de los patrones originales.

Compensación encogimiento

Permite especificar porcentajes de aumento en las piezas para compensar el encogimiento previsto en operaciones posteriores al corte de las piezas (por ejemplo el tintado en prenda).

El aumento se especifica independientemente en dos direcciones:

- **Hilo:** la dirección de hilo de la pieza. Si la pieza procede de un patrón sin marca de hilo, se considera la dirección horizontal de la pieza insertada.
- **Trama:** es la dirección perpendicular a la del hilo.

Actualizar

Este botón permite reflejar en la marcada las modificaciones realizadas en los patrones.

Si modifica un patrón y desea que los cambios se apliquen en las marcadas donde esté incluido, siga los siguientes pasos:

1. Aplique el comando **Preparar piezas** al patrón modificado.
2. Abra el dibujo que contiene la marcada y active el comando **Insertar piezas**
3. Seleccione en la lista la pieza correspondiente al patrón modificado y pulse el botón **Actualizar**.

Al actualizar las piezas deberá tener en cuenta lo siguiente:

- Se actualizarán todas las inserciones de la pieza en el dibujo.
- Las piezas actualizadas conservan sus propiedades, a no ser que se active la opción **Act. propiedades**, en cuyo caso tomarán las propiedades establecidas en el cuadro de diálogo.
- La modificación del valor del dato **Cantidad** no modifica el número de inserciones de una pieza.
- Un patrón cuyo dato **Simetría** tiene el valor "Crear pieza", genera dos piezas de marcada. Si se modifica este dato y se actualiza la pieza se elimina automáticamente la pieza simétrica.
- Si se cambia el dato **Simetría** a "Crear pieza", sólo se actualiza la pieza correspondiente al patrón original; la pieza simétrica deberá insertarse con el botón **Insertar**.

Operaciones auxiliares

- **Filtro:** permite seleccionar las piezas que se muestran en la lista. Por ejemplo:
 - Para visualizar las piezas de un modelo, escriba el nombre del mismo y pulse INTRO.
 - Para visualizar las piezas de una talla determinada, escriba un asterisco (*) seguido de la talla y pulse INTRO.

Pulse el botón **Ver todas** para desactivar el filtro.

- **Eliminar piezas:** este botón elimina la pieza o piezas seleccionadas. La acumulación de piezas preparadas puede aumentar el tiempo que tardan en mostrarse en la lista cuando se activa el comando. Por ello es conveniente eliminar periódicamente las piezas que ya no se utilicen. En caso de volver a necesitarlas, se pueden volver a preparar desde los dibujos de los patrones.

Observación El botón **Eliminar piezas** sólo borra las piezas de la lista. No afecta a las piezas anteriormente insertadas.

8.1.4 Colisiones de piezas

El comando **Buscar colisiones** permite encontrar fácilmente las piezas de una marcada que se montan con otras o con los márgenes de la tela útil. Cuando se detecta una colisión, el comando resalta la pieza visualizando el contorno con trazo discontinuo (tal como se visualizan normalmente los objetos seleccionados).

Advertencia El comando **Buscar colisiones** sólo funciona con piezas creadas con la revisión 8 de [Patroneo KEY](#). Las piezas creadas con revisiones anteriores serán ignoradas y no se detectarán sus posibles colisiones. No obstante, si desea utilizar el comando con una marcada realizada con versiones anteriores de [Patroneo KEY](#), deberá volver a preparar las piezas a partir de los patrones originales y actualizarlas en la marcada mediante la opción **Actualizar** del comando **Insertar piezas**.

En ningún caso se detectarán las colisiones de piezas que no estén dentro de una tela.

Es posible seleccionar una pieza, un conjunto de piezas o todas las piezas de una marcada.

Designe tela, pieza o [Múltiple]:

- Designe el contorno de la tela para buscar las colisiones de todas las piezas de una marcada.

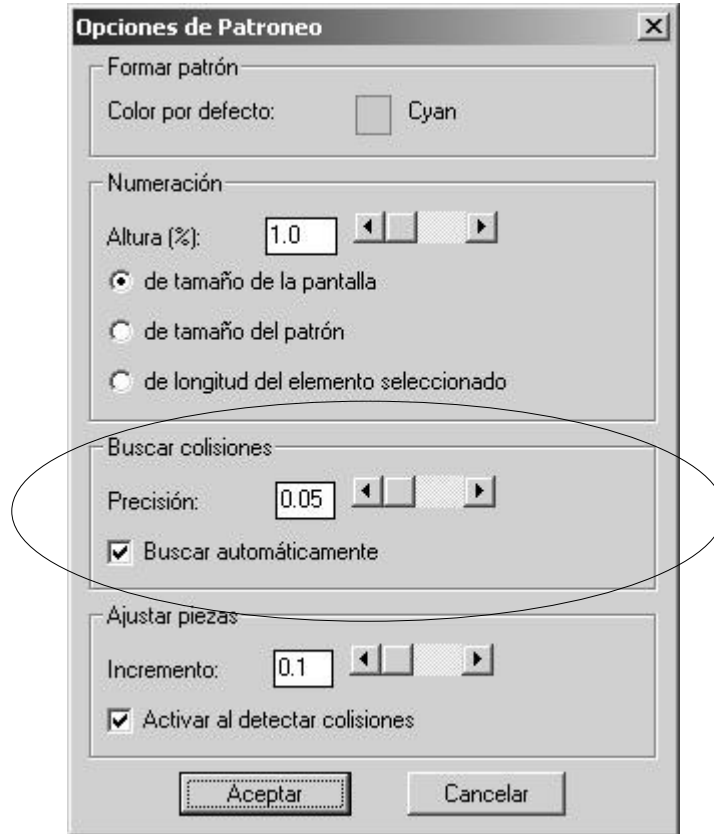
- Designe directamente una pieza para comprobar si colisiona con cualquier otra pieza de la marcada o con los márgenes.
- Utilice la opción **Múltiple** para designar un grupo de piezas y buscar sus colisiones con los márgenes o con cualquier otra pieza de la marcada (no sólo con las designadas).

Observación

Cuando el comando busca colisiones de varias piezas, el proceso puede tardar cierto tiempo, dependiendo del número de piezas, la complejidad de las mismas y la potencia del ordenador. En la línea de comando se van mostrando mensajes que indican el progreso de la operación de búsqueda. Espere siempre a que finalice el proceso y vuelva a aparecer la solicitud "Comando:" en la línea de comando.

Configuración

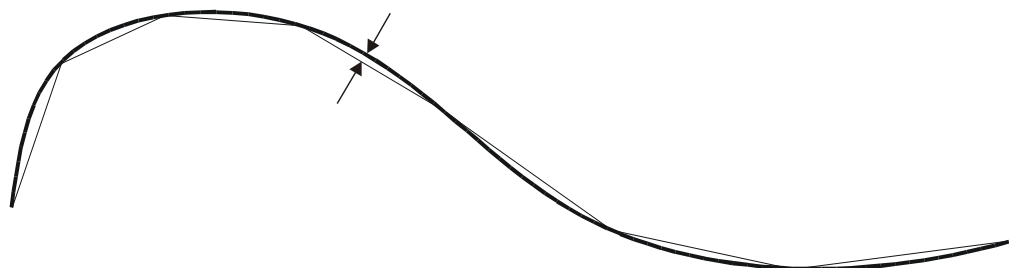
El comando **Opciones de Patroneo**, en la barra de herramientas o menú **Utilidades** permite establecer opciones para el funcionamiento del comando.



- **Buscar automáticamente:** si se activa esta opción, la búsqueda de colisiones se realizará automáticamente en los comandos que cambian la posición u orientación de piezas. Estos comandos son: **Insertar piezas, Desplazar, Girar, Duplicar, Simetría** y **Ajustar piezas**. De este modo, puede ir detectando las colisiones a medida que coloca las piezas en una marcada.

Puede desactivar esta opción si desea eliminar el pequeño retardo que supone buscar las colisiones al terminar uno de los citados comandos.

- **Precisión:** permite establecer la precisión con la que se calculan las colisiones en las partes curvas de la pieza.



Para calcular las colisiones, [Patroneo KEY](#) convierte las curvas en un conjunto de segmentos rectos. El valor de este parámetro establece el desfase máximo entre cada segmento y la porción de curva a la que sustituye. Cuanto más pequeño sea el valor, más se adaptará la línea poligonal a la curva, pero más tiempo se empleará en los cálculos al buscar las colisiones.

Observación La descomposición de las curvas es interna y no afecta a la visualización e impresión de las mismas.

Un valor de 0.05 (la máxima separación entre un segmento y la curva será de medio milímetro) suele ser suficiente para detectar adecuadamente las colisiones de la mayoría de las piezas. Sólo será necesario cambiar este valor en las siguientes circunstancias:

- Disminuya el valor si observa que no se detectan adecuadamente las colisiones, por ejemplo si trabaja con piezas con curvas muy pronunciadas. No se recomiendan en ningún caso valores menores de 0.01.
- Aumente el valor si desea reducir el tiempo de cálculo de las colisiones, por ejemplo si su ordenador no es muy potente. No se recomiendan valores mayores de 0.2.

Advertencia La descomposición de las curvas se realiza **al preparar las piezas**, por lo que los cambios de este parámetro no afectan a las piezas ya insertadas o preparadas antes del cambio.

Ocultar colisiones

El resaltado de una pieza en la que se han detectado colisiones desaparece cuando se desplaza o gira la pieza a una posición en la que ya no colisiona con ninguna otra o con los márgenes de la tela, siempre y cuando esté activada la búsqueda automática de colisiones.

Si simplemente desea eliminar el resaltado, sin cambiar la posición de las piezas, utilice el comando **Ocultar colisiones**.

8.1.5 Mostrar piezas con relleno de color

El comando **Mostrar/Ocultar relleno de piezas** conmuta entre el modo de visualización de sólo el contorno de las piezas y el modo en el que se visualizan con un relleno de color.

8.1.6 Desplazamiento, giro y otras operaciones con piezas y telas

Todos los comandos del menú y barra de herramientas **Edición** pueden ser utilizados con piezas de marcada y, en algunos casos, con la tela. Esto último

puede suponer una modificación de la propia tela, de la marcada o de las piezas contenidas en ella.

En cualquier caso, el funcionamiento de estos comandos con piezas difiere del funcionamiento con patrones.

Borrar

Este comando permite designar tanto piezas como telas.

- Si designa una pieza, ésta es borrada inmediatamente.
- Si designa una tela sin piezas, la tela es borrada inmediatamente.
- Si designa una tela con piezas, el comando permite escoger entre borrar sólo la tela, sólo las piezas o ambas cosas.
- La designación múltiple sólo afecta a las piezas, en ningún caso a la tela.

Desplazar

Este comando permite designar tanto piezas como telas.

- Al designar una pieza se toma automáticamente como punto base del desplazamiento el punto de designación de la pieza. Sólo será necesario pues precisar el punto de destino.
- Si se designa una tela sin piezas, se solicitan el punto base y el punto destino del desplazamiento.
- Si se designa una tela con piezas, el comando permite escoger entre desplazar sólo la tela, sólo las piezas o ambas cosas. En cualquier caso, se solicitan los puntos base y destino del desplazamiento.
- La designación múltiple sólo incluirá las piezas. Al contrario que la designación de una pieza individual, se solicitan los dos puntos del desplazamiento.

Girar

Este comando no permite designar telas.

- Si se designa individualmente una pieza se toma automáticamente como punto base del giro el centro de la caja de abarque de la pieza. El modo ORTO se activa también automáticamente. A diferencia del funcionamiento con patrones, al girar piezas no existen las opciones Referencia ni Hilo.
- Si se realiza una designación múltiple, las piezas pueden ser giradas formando un grupo o individualmente. Si se giran en grupo, se precisará el punto base del giro y el ángulo; si se elige la opción de girar individualmente, sólo se especifica el ángulo, girando cada pieza alrededor del centro de su caja de abarque.

Duplicar

Este comando permite designar tanto piezas como telas.

- Si se designa una pieza individualmente, la pieza duplicada se arrastra por el punto de designación, debiéndose precisar sólo el punto de destino.
- Si se designa una tela sin piezas, se solicitan el punto base y el punto destino del desplazamiento de la tela duplicada.
- Si se designa una tela con piezas, el comando permite escoger entre duplicar sólo la tela, sólo las piezas o ambas cosas. En cualquier caso, se solicitan los puntos base y destino del desplazamiento de los objetos duplicados.
- La designación múltiple sólo incluirá las piezas. Al contrario que la designación de una pieza individual, se solicitan los dos puntos del desplazamiento.

Simetría

Este comando no permite designar telas.

- La simetría de una pieza se realiza automáticamente respecto a un eje horizontal que pasa por el centro de la caja de abarque.
- Si se realiza una designación múltiple, la simetría se efectúa pieza por pieza.

Ajustar piezas

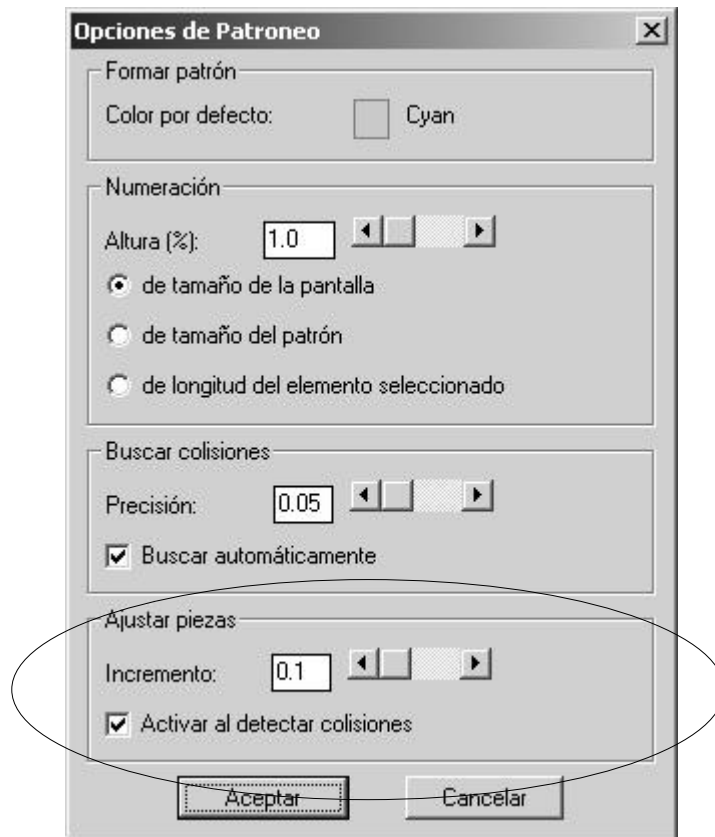
Este comando permite desplazar una o varias piezas en los ejes horizontal y vertical y a una distancia previamente establecida. Su principal finalidad es realizar pequeños desplazamientos cuando una pieza de la marcada colisiona con otras. Facilita con ello una forma rápida de ajustar las piezas, complementaria o alternativa en algunos casos al comando **Desplazar** combinado con los modos de referencia a objetos.

El comando **Ajustar piezas** permite designar una pieza o un conjunto de ellas. Una vez seleccionadas, muestra automáticamente una barra de herramientas con las opciones del comando.



Los botones **Arriba**, **Abajo**, **Izquierda** y **Derecha**: desplazan la pieza en la dirección indicada.

El comando **Opciones de Patroneo**, en la barra de herramientas o menú **Utilidades** permite establecer opciones para el funcionamiento del comando.



El parámetro **Incremento** establece la distancia que se desplaza la pieza cada vez que se utiliza una de las opciones de desplazamiento. De este valor depende que las piezas queden más o menos ajustadas.

La opción **Activar al detectar colisiones** establece que el comando **Ajustar piezas** se active cuando se encuentra una colisión en las órdenes **Insertar piezas, Desplazar, Girar, Duplicar y Simetría**.

*Observaciones sobre la utilización del comando **Ajustar piezas**.*

Utilice el comando **Ajustar piezas** para realizar pequeños ajustes en la posición de las piezas cuando se detecte su colisión con otras piezas o con los márgenes de la tela. No es un sustituto del comando **Desplazar**, sino un complemento al mismo.

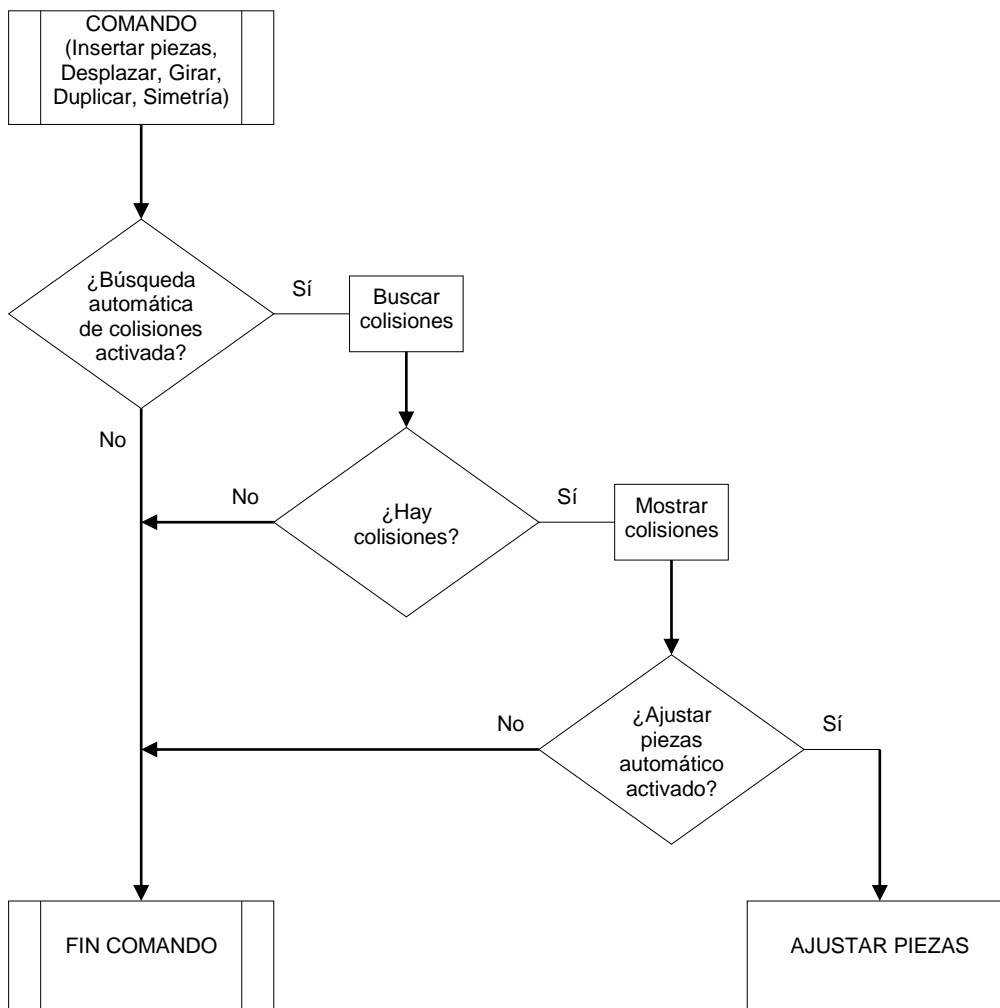
El comando **Ajustar piezas** proporciona un método rápido de ajustar las piezas hasta una separación máxima que es la establecida en el parámetro longitud. Si desea un ajuste más exacto, deberá utilizar el comando **Desplazar** combinado con los modos de referencia a objetos.

Establezca una longitud de desplazamiento que le permita hacer ajustes satisfactorios. Por ejemplo: si establece una longitud de 0,2, significa que las piezas ajustadas con el comando quedarán **como máximo** a 2 milímetros de las piezas con las que colisionaba anteriormente. No obstante, tenga en cuenta que si establece un valor muy pequeño, tendrá que realizar más desplazamientos hasta situar la pieza en una posición correcta.

Utilice el comando en combinación con la búsqueda automática de colisiones. Para ello deberá tener activada esta opción en el cuadro de diálogo **Opciones de Patroneo**. De este modo, podrá comprobar después de cada desplazamiento si la pieza todavía colisiona, y seguir desplazándola hasta que no lo haga.

Combinación de los comandos de Inserción de piezas y Edición con la búsqueda automática de colisiones y la activación automática del ajuste de piezas

El siguiente esquema muestra el funcionamiento de los comandos **Insertar piezas, Desplazar, Girar, Duplicar y Simetría** según el estado de las opciones **Buscar automáticamente y Activar al detectar colisiones** del cuadro de diálogo **Opciones de Patroneo**.



8.1.7 Propiedades

El comando **Propiedades** del menú y barra de herramientas **Edición** permite también cambiar las propiedades de piezas y de telas.

Cambiar las propiedades de piezas

Si se designa una pieza, o un conjunto de ellas con la opción **Múltiple**, el comando muestra el siguiente cuadro de diálogo:



Cambiar las propiedades de una tela

Si se designa una tela con piezas, el comando permite escoger entre cambiar las propiedades de las piezas o de la tela. Si se escoge la opción **Piezas** el funcionamiento es el mismo que si se hubiesen designado directamente las piezas.

Si se designa una tela sin piezas o se escoge la opción **Tela** el comando muestra el siguiente cuadro de diálogo:



En este cuadro de diálogo se pueden cambiar los parámetros que definen la tela. Básicamente son los mismos que se establecen al crear una tela, aunque se añaden unas opciones para facilitar su modificación:

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Incrementar | Estas opciones permiten modificar el largo y el ancho de la tela especificando un incremento sobre los valores actuales. El incremento puede ser positivo o negativo. |
| Ajustar | Estas opciones permiten modificar el largo y el ancho de la tela haciendo que se ajusten a las piezas insertadas en ella. Si la tela no contiene piezas, estas opciones no estarán disponibles. |
| Descripción de marcada | Permite establecer un texto informativo asociado a la tela. Dicha descripción se mostrará en el cuadro de diálogo de Información de marcada y el informe correspondiente. |

Advertencia Todos los comandos de edición que permiten designar una tela, consideran como piezas insertadas en ella a aquellas piezas que están completamente dentro del contorno.

9 Utilidades de Patroneo

KEY

9.1 Comandos de consulta

9.1.1 Información

Este comando muestra información de un patrón, una pieza o una marcada.

Información de Patrón

The screenshot shows a dialog box titled "Información Patrón" with a close button (X) in the top right corner. The dialog is divided into three main sections: "Identificación", "Marcada", and "Características".

Identificación

Modelo:	455
Talla:	42
Pieza:	DELANTERO
Descripción:	Delantero señora con cadera y pinza de costado

Marcada

Cantidad:	1
Simetría:	CREAR PIEZA
Orientación:	HILO
Sentido:	ÚNICO

Propiedades

Color:	Blanco
Capa:	0

Características

Contorno		Elementos no escalables	
Tipo:	CERRADO	Piquetes:	4
Elementos:	12	Círculos:	1
Puntos:	12	Textos:	SI
Líneas auxiliares		Patrón sin costura:	NO
Elementos:	4	Dimensiones	
Puntos:	4	Caja de abarque:	21.5 x 74.0
Marcas:	2	Área:	1359.6
Puntos de escalado:	18	Perímetro:	203.1

At the bottom of the dialog, there is an "Aceptar" button.

Observaciones - La caja de abarque del patrón se expresa en *ancho x alto* y corresponden a un rectángulo que abarca el patrón tal como aparece en la pantalla. Si se gira el patrón, las dimensiones de la caja de abarque variarán.

- En un patrón abierto, el perímetro no tiene en cuenta la distancia entre el primer y el último punto de escalado del patrón.

Información pieza

Información Pieza
✕

Identificación

Modelo: 400

Talla: 48

Pieza: DELANTERO

Propiedades

Caja de abarque: 87.6 x 34.0

Área: 2267.4

Perímetro: 226.8

Comp. encogimiento:

Hilo: 0.0%

Trama: 0.0%

Marcada

Cantidad: 1

Simetría: CREAR PIEZA

Orientación: HILO

Sentido: DOBLE

Observaciones La caja de abarque de la pieza se expresa en *ancho x alto* y corresponden a un rectángulo que abarca la pieza tal como aparece en la pantalla. Si se gira la pieza, las dimensiones de la caja de abarque variarán.

Información de marcada

Información Marcada - Marcada modelo Sanitario-1 talla M
✕

Dimensiones tela

Largo x Ancho

Total: 292.3 x 160.0

Útil: 288.3 x 158.0

Márgenes

Superior: 1.0

Inferior: 1.0

Izquierdo: 2.0

Derecho: 2.0

Área

Total: 46768

Útil: 45551

Información piezas

Suma de áreas: 28274

Suma de perímetros: 3022

Modelo	Talla	Pieza	Cantidad	Insertadas
SANITARIO-1	M	BOLSILLO-IN	1	1
SANITARIO-1	M	BOLSILLO-P	1	1
SANITARIO-1	M	BOLSILLO-P (sim)	1	1
SANITARIO-1	M	BOLSILLO-S	2	2
SANITARIO-1	M	CINTURILLA	1	1
SANITARIO-1	M	DELANTERO	1	1
SANITARIO-1	M	ESPALDA	1	1
SANITARIO-1	M	MANGA	1	1
SANITARIO-1	M	MANGA (sim)	1	1
SANITARIO-1	M	PANT-DEL-DE	1	1
SANITARIO-1	M	PANT-DEL-IZ	1	1
Total:			18	20

Dimensiones tela ocupada

Largo x Ancho: 238.3 x 148.0

Área: 35267

Tela útil libre

Superior: 10.0

Inferior: 0.0

Izquierda: 50.0

Derecha: 0.0

Rendimiento

Tela ocupada	Largo	Ancho	Área
Sobre tela total:	81.5%	92.5%	75.4%
Sobre tela útil:	82.7%	93.7%	77.4%

Suma de áreas de piezas

Sobre tela total:	60.5%
Sobre tela útil:	62.1%

Para mostrar la información de una marcada deberá designar la tela de la misma.

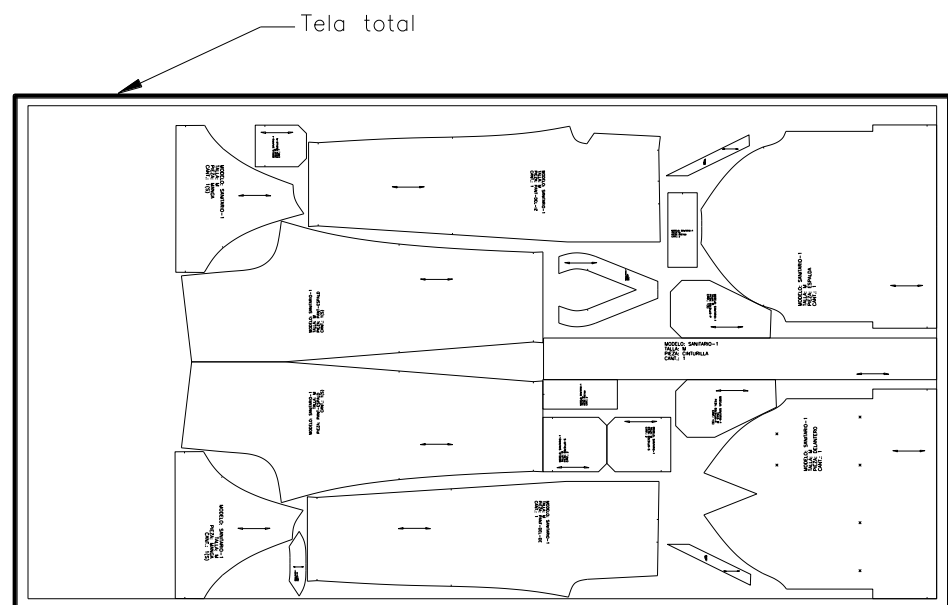
A continuación se describe la información mostrada en el cuadro de diálogo.

Barra de Título

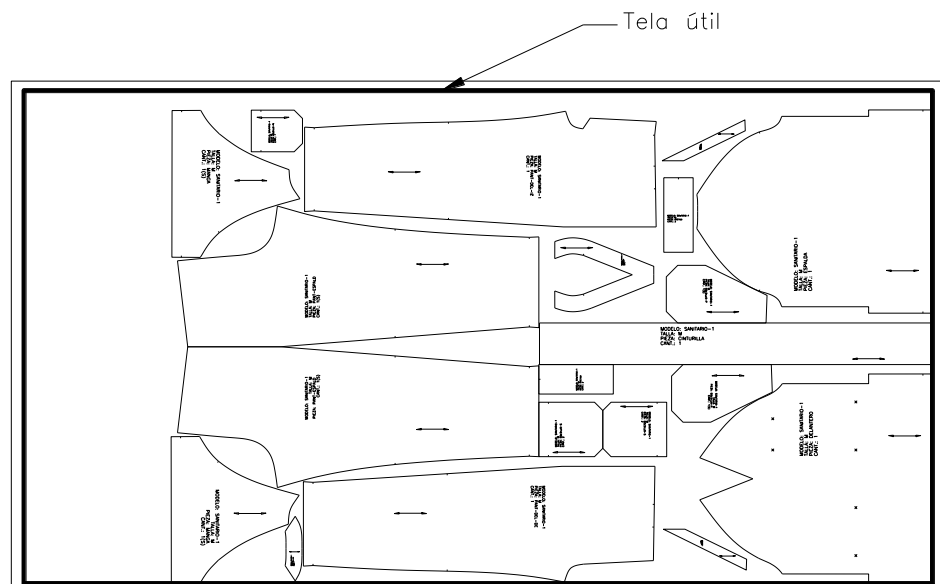
En la barra de título del cuadro de diálogo se muestra la descripción de la marcada. Esta descripción se establece mediante el comando **Propiedades**.

Dimensiones tela

- **Tela total:** es el rectángulo definido por el contorno de la tela

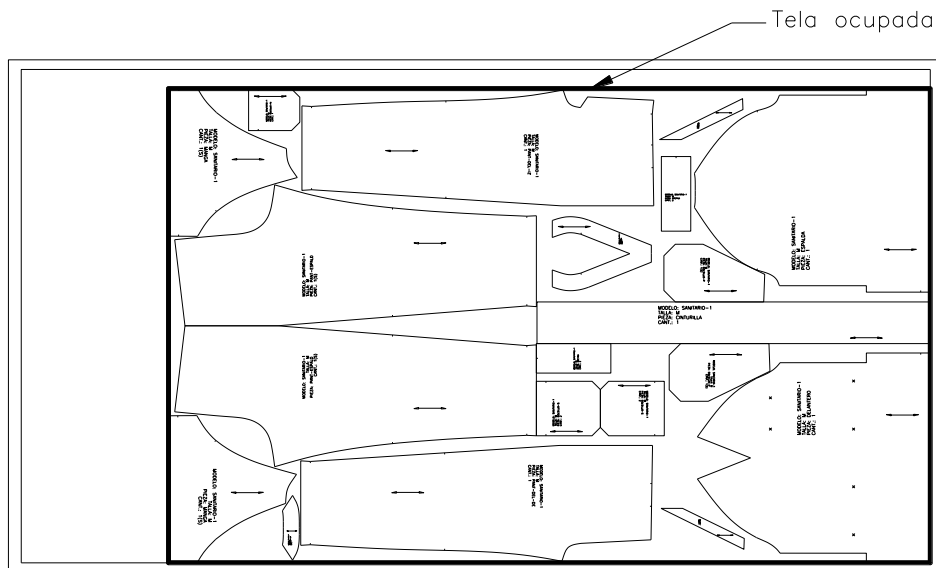


- **Tela útil:** es el rectángulo definido por los márgenes de la tela. Si todos los márgenes son 0, coincidirá con la tela total.



Dimensiones tela ocupada

La tela ocupada es el rectángulo que abarca todas las piezas insertadas en la



marcada.

Información piezas

En esta sección se muestra información de las piezas incluidas en la marcada.

Advertencia El comando **Información** considera como piezas incluidas en la marcada a aquellas que están completamente dentro del contorno.

- **Suma de áreas:** es la suma de las áreas individuales de todas las piezas incluidas.
- **Suma de perímetros:** es la suma de los perímetros individuales de todas las piezas incluidas. Este valor proporciona una orientación sobre la longitud de corte de la marcada.
- **Lista de piezas:** en esta lista se muestran los datos principales de las piezas incluidas. La columna **Cantidad** muestra el dato original del patrón, mientras que la columna **Insertadas** muestra la cantidad real de piezas incluidas en la marcada. Esta última aparecerá seguida de un asterisco si ambos valores difieren. Asimismo, en el total que aparece en la parte inferior de la lista, se mostrará de igual manera la discordancia entre los valores totales.

Rendimiento

En esta sección se muestran diversos valores de rendimiento de la marcada.

- Tela ocupada: muestra los porcentajes del largo, ancho y área de la tela ocupada respecto a los valores correspondientes de la tela total y la tela útil.
- Suma de áreas de piezas: muestra los porcentajes de la suma de las áreas individuales de las piezas incluidas respecto a las áreas de la tela total y de la tela útil.

9.1.2 Longitud elementos

Este comando calcula la suma de la longitud de las líneas y splines designadas.

9.1.3 Distancia dos puntos

Muestra la distancia en línea recta entre dos puntos cualesquiera designados por el usuario.

9.1.4 Ángulo

Muestra el ángulo menor o igual a 180° formado por las líneas definidas por cuatro puntos designados por el usuario.

9.2 Otras utilidades

9.2.1 Convertir arco

Convierte una entidad ARCO en una entidad SPLINE con el número de puntos que especifique el usuario. Es muy útil para aquellos usuarios que construyen patrones con arcos y quieren comprobar de antemano cual será el resultado cuando construyan un objeto patrón con el comando **Formar patrón**.

9.3 Copia de patrones entre dibujos

Los comandos **Exportar patrones** e **Importar patrones** permiten traspasar patrones de un dibujo a otro. Su funcionamiento es similar a los comandos **Cortar** y **Pegar** de Windows.

Para traspasar uno o más patrones siga los siguientes pasos:

1. Visualice el dibujo donde se encuentran los patrones que desea traspasar.
2. Active el comando **Exportar patrones**.

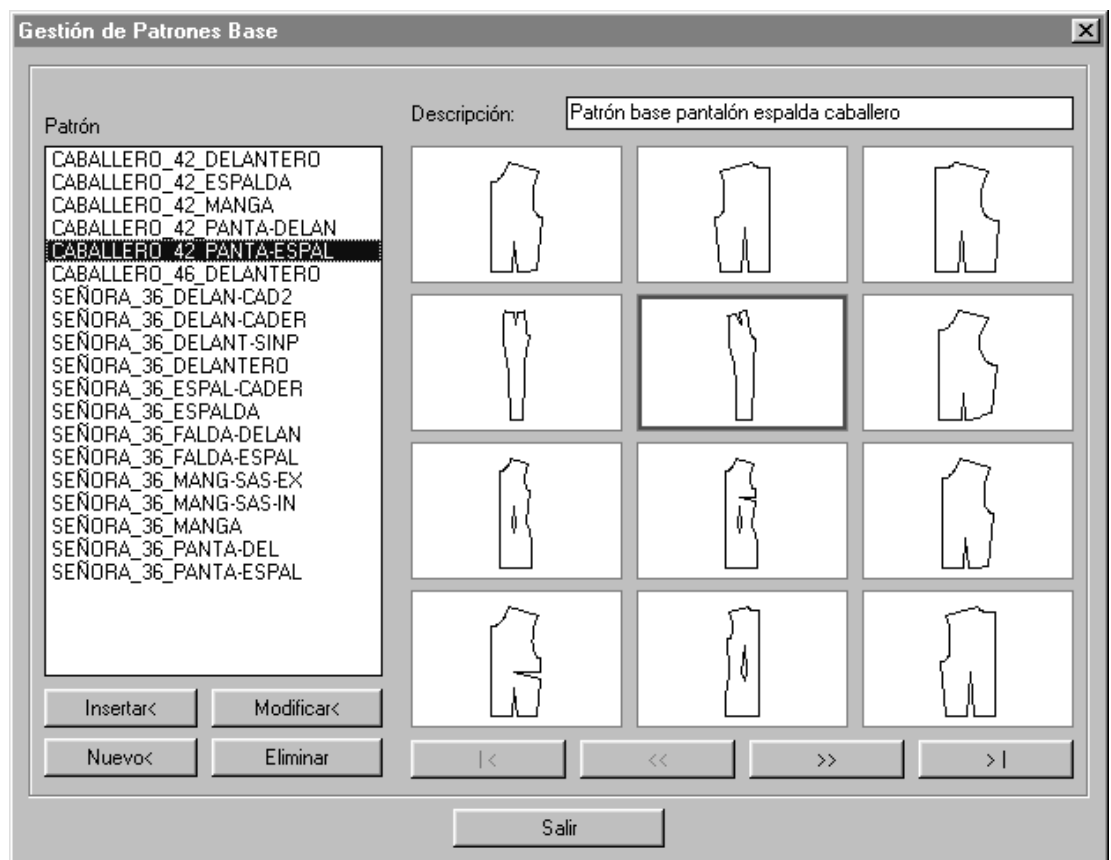


3. Seleccione un patrón o un conjunto de ellos con la opción **Múltiple**.
4. Visualice el dibujo al que desea traspasar los patrones.
5. Active el comando **Importar patrones**.
6. Precise un punto para situar los patrones copiados.

9.4 Biblioteca de patrones base

Esta funcionalidad permite almacenar aquellos patrones que son frecuentemente utilizados como punto de partida para la creación de diferentes modelos. De esta forma resultan más accesibles a la hora de insertarlos en un dibujo.

El comando **Biblioteca de patrones base** muestra un cuadro de diálogo en que están centralizadas todas las operaciones de esta utilidad.



Patrón

En esta lista se muestran las denominaciones de los patrones bases almacenados. Si selecciona un patrón, en el panel de imágenes se resalta con un borde rojo la imagen del patrón.

Puede realizar una selección múltiple manteniendo pulsada la tecla Ctrl mientras selecciona los patrones. En este caso no se resalta ninguna imagen.

Descripción

Muestra la descripción del patrón seleccionado. Si la selección es múltiple no muestra dato alguno.

Panel de imágenes

Muestra las imágenes de los patrones almacenados. Si hay almacenados más de doce patrones (los que caben en el panel), las imágenes se distribuyen en "páginas". En la parte inferior se encuentran los botones para avanzar y retroceder las páginas de imágenes.

- |< : muestra la primera página.
- << : muestra la página anterior.
- >> : muestra la página siguiente.
- >| : muestra la última página.

Si hace click con el ratón sobre una imagen, el patrón correspondiente se selecciona en la lista.

Botones de operación Son los botones situados debajo de la lista de patrones. Su funcionamiento se describe en los apartados siguientes.

Operaciones

Añadir un patrón nuevo a la biblioteca

1. Una vez creado el patrón tal y como lo desee almacenar, active el comando **Biblioteca de patrones base**.
2. En el cuadro de diálogo pulse el botón **Nuevo**. El cuadro de diálogo se oculta para que pueda designar el patrón.
3. Designe el patrón que desea añadir.
4. En el cuadro de diálogo **Datos del patrón base** que aparece a continuación, introduzca los datos del nuevo patrón.

Los datos identificativos pueden ser cualquier combinación de caracteres excepto espacio en blanco, el punto y el guión bajo "_".

La longitud máxima de cada dato es:

- Prenda: 11 caracteres
- Talla: 4 caracteres
- Pieza: 11 caracteres

La descripción es un dato opcional. No tiene limitación en cuanto a los caracteres que puede contener ni al número de ellos.

The image shows a dialog box titled "Datos del Patrón Base". It is divided into two main sections. The first section, "Identificación", contains four input fields: "Prenda", "Talla", "Pieza", and "Descripción". The second section, "Propiedades", contains a "Color" field with a grey color swatch and the text "Verde". At the bottom of the dialog box are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

5. Si lo desea, seleccione un color para el nuevo patrón base.

6. Pulse **Aceptar**. Vuelve a mostrarse el cuadro de diálogo **Biblioteca de patrones base** con el nuevo patrón añadido.

Insertar patrones base en un dibujo

1. Active el comando **Biblioteca de patrones base**.
2. Seleccione en la lista o en el panel de imágenes el patrón que desee insertar.
3. Pulse el botón **Insertar**. El cuadro de diálogo se oculta.
4. Precise en la pantalla un punto para situar el patrón. Una vez situado, se vuelve a mostrar el cuadro de diálogo.
5. Pulse el botón **Salir** si no desea insertar más patrones.

Otras formas de insertar patrones son las siguientes:

- Puede insertar un patrón haciendo doble click sobre su denominación en la lista o sobre su imagen en el panel de imágenes.
- Puede insertar varios patrones al mismo tiempo realizando una selección múltiple en la lista y pulsando el botón **Insertar**.

Modificar patrones de la biblioteca

Mediante este procedimiento puede modificar la forma del patrón almacenado, sus datos o ambas cosas. Si desea modificar la forma del patrón, primero deberá crear el patrón con las modificaciones.

1. Active el comando **Biblioteca de patrones base**.
2. Seleccione en la lista o en el panel de imágenes el patrón que desee modificar.
3. Pulse el botón **Modificar**. El cuadro de diálogo se oculta.
4. Si desea modificar la forma del patrón, designe el nuevo patrón. En caso contrario pulse INTRO.
5. Si desea modificar los datos, efectúe los cambios pertinentes en el cuadro de diálogo **Datos del patrón base**.
6. Pulse **Aceptar** para volver al cuadro de diálogo.

Eliminar patrones de la biblioteca

1. Active el comando **Biblioteca de patrones base**.
2. Seleccione en la lista o en el panel de imágenes el patrón que desee eliminar. Puede realizar si lo desea una selección múltiple
3. Pulse el botón **Eliminar**, y confirme la operación si está seguro de ello.

9.5 Gestión de elementos

Esta funcionalidad permite realizar diversas operaciones con los siguientes elementos.

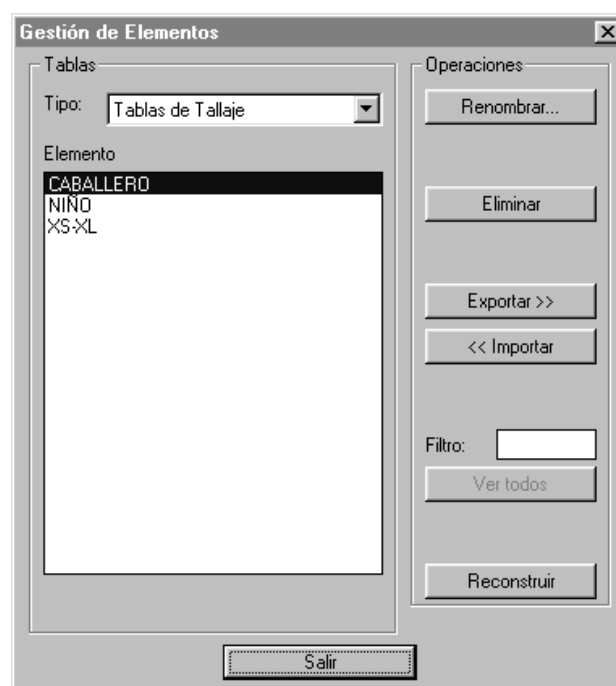
- Tablas de tallaje.
- Tablas de escalado.
- Sets de tallas.
- Definiciones de telas.
- Patrones base.

Las operaciones que puede realizar son las siguientes:

Renombrar	Cambiar el nombre de un elemento.
Eliminar	Esta operación permite eliminar elementos uno a uno o en grupo.
Exportar	Copiar elementos a otras carpetas o unidades de disco con el fin de traspasarlos a otro ordenador o realizar copia de seguridad.
Importar	Añadir a la instalación de Patroneo KEY elementos de otro ordenador o restaurar copias de seguridad de los mismos.
Reconstruir	Esta operación reconstruye los ficheros de índice de los diferentes elementos de Patroneo KEY . Sólo será necesario utilizarla si observa anomalías al utilizar los elementos.

Funcionamiento del comando Gestión de elementos

Este comando muestra el siguiente cuadro de diálogo:



En la lista desplegable **Tipo** se selecciona el tipo de elemento con el que se va a trabajar. En la lista **Elemento** se muestran los elementos actuales del tipo seleccionado.

A continuación se describe el funcionamiento de las diferentes operaciones.

Renombrar

1. Seleccione en la lista el elemento que desee renombrar.
2. Pulse el botón **Renombrar**.



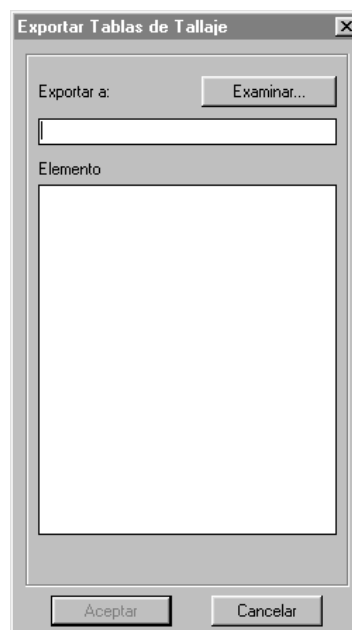
3. Escriba el nuevo nombre y pulse **Aceptar**.

Eliminar

1. Seleccione en la lista el elemento o elementos que desee eliminar.
2. Pulse el botón **Eliminar** y confirme la operación si está seguro de ello.

Exportar

1. Seleccione en la lista el elemento o elementos que desee copiar a otra carpeta o unidad.
2. Pulse el botón **Exportar**.



3. Escriba en la casilla **Exportar a** la ruta de acceso en al que desee copiar los elementos, o bien pulse el botón **Examinar** para seleccionarla en un cuadro de diálogo. Si en la ubicación seleccionada ya existen elementos del tipo que se va a exportar, se muestran en el lista.
4. Pulse **Aceptar**.

Importar

1. Pulse el botón **Importar**.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, escriba en al casilla **Importar desde** la ruta de acceso desde la cual desee copiar elementos, o bien pulse el botón **Examinar** para seleccionarla en un cuadro de diálogo. Si en la ubicación seleccionada existen elementos del tipo que se va a exportar, se muestran en el lista.
3. Seleccione de la lista el elemento o elementos que desee importar y pulse **Aceptar**.

9.6 Opciones de Patroneo KEY

Este comando permite establecer opciones que afectan al funcionamiento de varios comandos de Patroneo KEY.



Las opciones están descritas en el apartado dedicado a cada comando.

10 Impresión de patrones y marcadas con Patroneo KEY

En este capítulo se describe el procedimiento para imprimir patrones y marcadas en el plotter del sistema. La forma de imprimir puede variar en función del modelo de plotter utilizado, aunque la mayoría de las opciones son comunes a muchos modelos. Las descripciones que siguen corresponden a la utilización del plotter Hewlett-Packard DesignJet 430, cuya instalación y configuración se ha descrito en el Capítulo 1 de este manual.

10.1 Patrones y marcadas

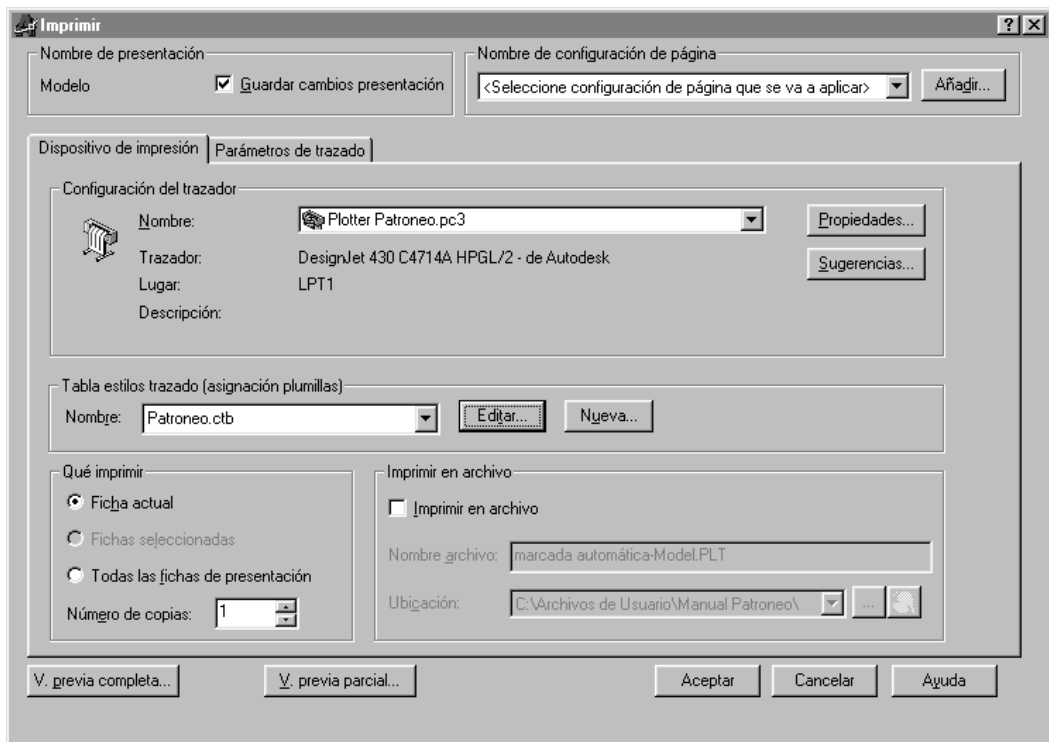
[Patroneo KEY](#) permite imprimir tanto patrones sueltos como marcadas; la forma de hacerlo es la misma; la única diferencia es la selección de lo que se quiere imprimir.

La impresión de marcadas está condicionada principalmente por el ancho del área útil de impresión del modelo de plotter utilizado. Si disponemos de un plotter de aproximadamente 2 m de ancho, podremos imprimir marcadas en anchos de tela estándar (1,6 o 1,8 m) de una sola vez. En plotters de tamaño A0, cuyo ancho de impresión suele ser algo mayor de 0,9 metros, las marcadas en anchos de tela estándar se imprimirán en dos partes. Para este último caso, [Patroneo KEY](#) tiene la opción tanto en la marcada manual como en la automática de dividir la tela longitudinalmente en dos partes mediante una línea de encaje para trazado que servirá como referencia para imprimir cada parte así como para facilitar el encaje de las dos partes impresas. Para más información consulte el apartado *8.1.2 Crear tela*.

10.2 El comando Imprimir

El comando **Imprimir** se puede activar desde el icono correspondiente de la barra de herramientas **General** o desde el menú **Archivo** de AutoCAD.

El comando **Imprimir** muestra un cuadro de diálogo que se describe a continuación, así como los valores de las opciones para imprimir con [Patroneo KEY](#).



Opciones generales

Son las que aparecen en la parte superior del cuadro de diálogo.

Guardar cambios presentación

Si esta opción está activada, en las impresiones siguientes se conserva el estado de las opciones de la impresión anterior. Dado que en [Patroneo KEY](#) se suelen utilizar siempre los mismos valores para la mayoría de las opciones, se recomienda activar esta opción.

Nombre de configuración de página

Es posible guardar la configuración de las opciones del cuadro de diálogo para su posterior utilización, aunque sólo se almacenan en el dibujo actual. Más útil puede ser la opción <Impresión previa> que se puede seleccionar de la lista desplegable, ya que establece los valores de las opciones correspondientes a la impresión inmediata-

mente anterior, aunque se haya realizado desde otro dibujo.

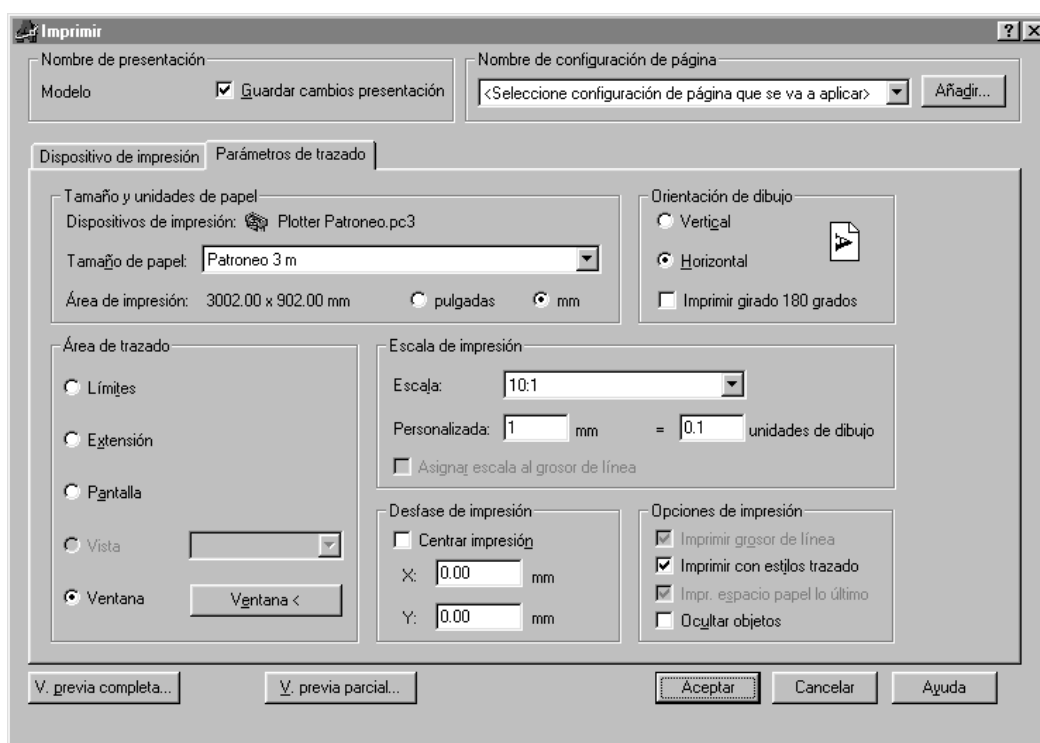
El cuadro de diálogo **Imprimir** contiene dos fichas de opciones, **Dispositivo de Impresión** y **Parámetros de trazado**. Las fichas se activan haciendo click con el ratón sobre la pestaña correspondiente. A continuación se describe el contenido de cada ficha.

Advertencia Algunos de los valores que se indican para cada una de las opciones sólo estarán disponibles si se ha instalado y configurado el plotter según lo indicado en el Capítulo 1 de este manual.

Dispositivo de impresión

- Configuración del trazador** Este apartado contiene la lista desplegable **Nombre** en la cual se selecciona el dispositivo de impresión en el que se va a imprimir. Seleccionar aquí "Plotter Patroneo.pc3".
- Tabla de estilos de trazado** Seleccionar en la lista "Patroneo".
- Qué imprimir** Seleccionar la opción **Ficha actual**.
- Imprimir en archivo** Esta opción normalmente deberá estar desactivada, lo que dirige la impresión al plotter conectado al sistema. Actívela únicamente cuando desee crear un archivo de impresión para enviarlo, por ejemplo, a un plotter que no esté conectado al sistema o a una copistería con servicio de impresión.

Parámetros de trazado



Tamaño y unidades del papel

Seleccione de la lista el tamaño de papel en el que desea imprimir, utilice los tamaños de papel personalizados creados durante la configuración del plotter (por ejemplo "Patroneo 3 m").

Seleccione la opción **mm** para que el resto de las opciones utilicen esta unidad de medida.

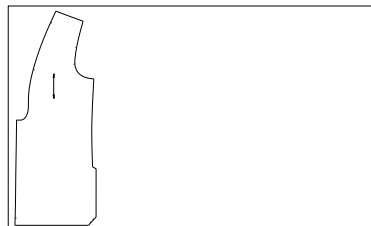
Orientación del dibujo

Para imprimir marcadas utilice siempre la opción **Horizontal**. Si imprime patrones sueltos, puede cambiar la opción para aprovechar el papel.

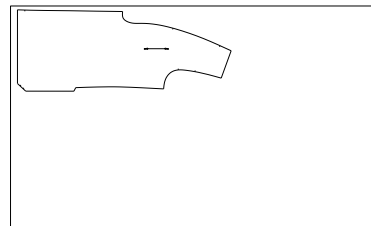
Posición del patrón en el dibujo



Posición del patrón en el papel



Horizontal



Vertical

Escala de impresión

Establece la relación entre la unidades del dibujo (en [Patroneo KEY](#) cm) y las unidades de impresión (mm). Elija "10/1" de la lista desplegable.

Advertencia

No es necesario cambiar el contenido de las casillas **Personalizada**. Observe que estos valores se establecen automáticamente al elegir una opción de la lista.

Desfase de impresión

Normalmente la casilla **Centrar Impresión** estará desactivada y los valores de **Desfase** a 0. Utilice otros valores sólo si quiere cambiar la posición del dibujo en el papel.

Opciones de impresión

Activar únicamente la opción **Imprimir con estilos de trazado**.

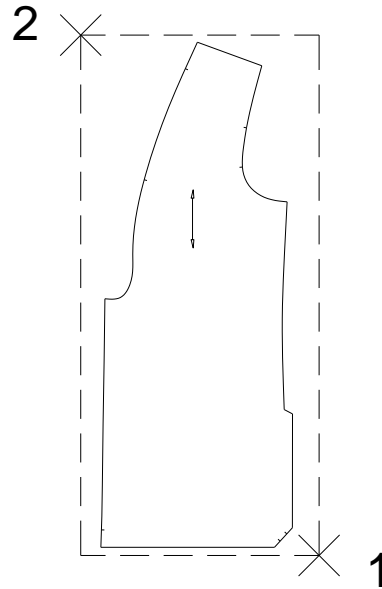
Área de trazado

En esta sección se encuentran varias opciones para seleccionar la parte del dibujo que se desea imprimir. Para trabajar con [Patroneo KEY](#) utilizaremos la opción **Ventana**. Esta opción se activa pulsando el botón del mismo nombre, lo que oculta el cuadro de diálogo **Imprimir** y permite que el usuario señale dos puntos que definen

un rectángulo con la zona del dibujo a imprimir.

A continuación se muestran varios ejemplos de designación de ventana para imprimir:

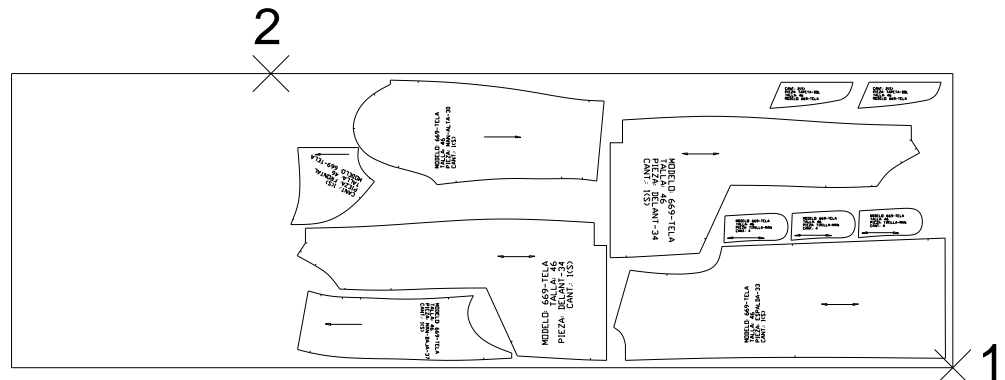
- **Imprimir un patrón**



Para imprimir un patrón, designe una ventana que abarque el patrón completo, procurando ajustarla lo más posible al tamaño del mismo.

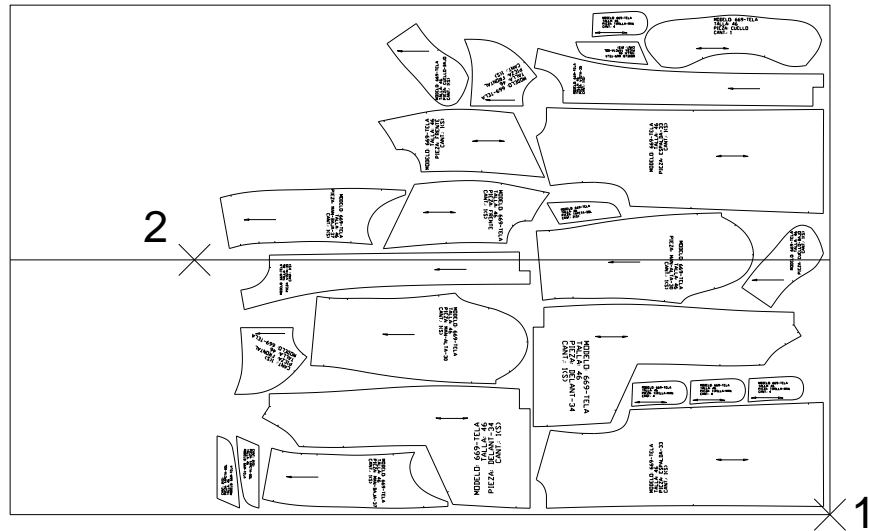
Advertencia El espacio que queda entre los límites del patrón y los de la ventana también se considera como área de trazado, por lo que si el patrón tiene un tamaño aproximado al tamaño del papel, puede imprimirse incompleto.

- **Impresión de una marcada**

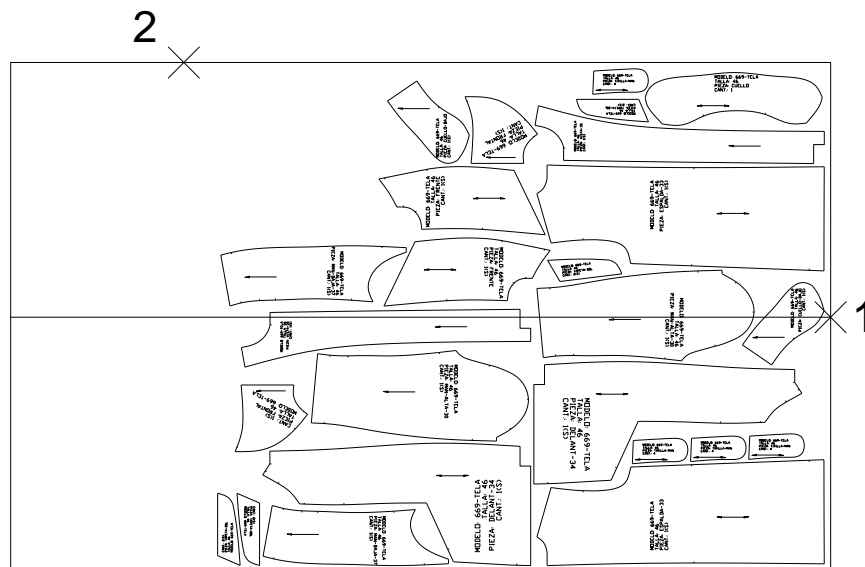


Para imprimir una marcada de un ancho igual o inferior al ancho del área de impresión del papel utilizado, designe el extremo inferior derecho de la tela (con el modo de referencia **Punto final**) y a continuación un punto situado sobre el límite superior de la tela, una pequeña distancia más a la izquierda del límite de las piezas (utilizando el modo de referencia **Cercano**).

- **Impresión de una marcada en dos partes**



Para imprimir una marcada cuyo ancho es superior al ancho del área de impresión del papel, imprima una parte designando una ventana desde el extremo inferior derecho de la tela hasta un punto situado sobre la línea de encaje una pequeña distancia más a la izquierda del límite de las piezas.



A continuación, imprima la parte restante, designando el extremo derecho de la línea de encaje y un punto sobre el límite superior de la tela.

Vista previa

El botón **V. previa completa** nos muestra una imagen de que reproduce la impresión tal como se realizaría en el papel con los valores actuales del cuadro de diálogo. Es una herramienta muy útil para comprobar si todos los valores son correctos y si los objetos a imprimir caben dentro del papel seleccionado. Es por ello recomendable visualizar siempre la vista previa antes de imprimir.

Si pulsa el botón derecho del ratón durante la vista previa, se muestra un menú contextual en el que puede seleccionar comandos para encuadrar y hacer zoom sobre la vista. Para salir de la vista previa y volver al cuadro de diálogo **Imprimir**, seleccione la opción **Salir** de dicho menú contextual.

10.3 Generar PDF de cualquier tamaño a escala real.

[Patroneo KEY](#) permite la generación archivos PDF, de cualquier tamaño y escala real, con los patrones, escalados y marcadas que se generen en [Patroneo KEY](#)

Este procedimiento se está imponiendo actualmente debido a la universalidad, comodidad y compatibilidad del formato PDF.

En el siguiente enlace se accede a la *descarga del documento* donde se explica dicho proceso:

[Enlace para la descarga del Manual de Usuario de generación de PDF](#)

Además se encuentra disponible el siguiente *video* del canal oficial de [Patroneo KEY](#) en You Tube donde se muestra el proceso:

[Enlace para acceder al video tutorial de Generación de PDF](#)

Apéndice A: Resumen de comandos de Patroneo KEY

En este apéndice se describen las Barras de Herramientas de [Patroneo KEY](#) y se incluye el número de la página de este manual en el que se encuentra la información sobre cada comando.

[Patroneo KEY](#) también dispone de un menú desplegable en el que puede encontrar todos los comandos agrupados según el mismo criterio y en el mismo orden que en las Barras de Herramientas.

Barra de herramientas General

Esta barra contiene una selección de los comandos y herramientas de AutoCAD más útiles para los usuarios de [Patroneo KEY](#). No tiene equivalente en el menú desplegable de [Patroneo KEY](#), ya que todos los comandos se encuentran en los menús de AutoCAD.

























De izquierda a derecha, esta barra contiene los siguientes comandos o herramientas:

Comando	Menú	Línea de comandos	Página
Nuevo	Archivo	NUEVO	41
Abrir	Archivo	ABRE	42
Guardar	Archivo	GUARDAR	41
Imprimir	Archivo	TRAZADOR	
Deshacer	Edición	H	43
Rehacer	Edición	REHACER	43
Capa	Formato	CAPA	--
Control de Color	--	--	--
Encuadre Tiempo Real	Ver	ENCUADRE	43
Zoom Tiempo Real	Ver	ZOOM + INTRO	44
Zoom Ventana	Ver	ZOOM V	44
Zoom Extensión	Ver	ZOOM E	45
Zoom Previo	Ver	ZOOM P	45
Barra desplegable Zoom	--	--	--
Modo de ref. Punto Final	Menú contextual (MAYS + botón izquierdo)	FIN	68
Modo de ref. Punto Medio	Ídem	MED	68
Modo de ref. Intersección	Ídem	INT	68
Modo de ref. Cercano	Ídem	CER	68
Modo de ref. Punto	Ídem	PUN	68
Modo de ref. Paralelo	Ídem	PAR	68
Modo de ref. Perpendicular	Idem	PER	68
Barra desplegable Ref.	Ídem	--	68

Barra de herramientas Dibujar

Contienen los comandos de dibujo y edición necesarios para dibujar patrones directamente sobre el ordenador. La mayoría de los comandos son originales de AutoCAD, aunque se ha modificado el funcionamiento de algunos para facilitar el diseño de patrones y se han añadido otros específicos de [Patroneo KEY](#).

Comando - Función - Nombre	Página
 Línea - <i>Dibuja segmentos de línea</i> - LINEA	57
 Spline - <i>Dibuja curvas a partir de una serie de puntos</i> - SPLINE	58
 Paralelas - <i>Dibuja objetos paralelos a uno dado</i> - EQDIST	59
 Bisectriz - <i>Dibuja la bisectriz de un ángulo</i> - DI_BISEC	61
 Rectángulo - <i>Dibuja un rectángulo a partir de las medidas</i> - DI_RECTANGULO	62
 Círculo - <i>Dibuja un círculo indicando el centro y el radio</i> - CIRCULO	62
 Punto - <i>Dibuja un punto auxiliar</i> - PUNTO	63
 Punto a distancia - <i>Dibuja un punto sobre una línea o spline</i> - DI_PUNTODIS	63
 Dividir - <i>Divide un objeto situando puntos sobre él</i> - DIVIDE	64
 Graduar - <i>Dibuja puntos en un objeto con una separación dada</i> - GRADUA	65
 Texto - <i>Dibuja objetos texto</i> - TEXTO	66
 Borrar - <i>Borra objetos</i> - BORRA	77
 Desplazar - <i>Desplaza objetos</i> - DESPLAZA	78
 Girar - <i>Gira objetos</i> - GIRA	79
 Copiar - <i>Copia objetos</i> - COPIA	81
 Simetría - <i>Crea objetos simétricos</i> - SIMETRIA	81
 Estirar - <i>Desplaza puntos de objetos manteniendo otros fijos</i> - ESTIRA	82
 Longitud - <i>Cambia la longitud de un objeto</i> - LONGITUD	83
 Recortar - <i>Elimina partes de objetos tomando otros como referencia</i> - RECORTA	84
 Alargar - <i>Alarga objetos hasta otros objetos de referencia</i> - ALARGA	85
 Partir - <i>Convierte un objeto en otros dos partiéndolo por un punto</i> - DI_PARTE	85
 Modificar texto - <i>Modifica el contenido y la altura de un texto</i> - DI_MTEXTO	86

Barra de herramientas Construcción

Contienen los comandos utilizados para la construcción de patrones y de todos sus componentes.



Comando - Función - Nombre	Página
Formar Patrón - Forma patrón a partir de entidades - CO_FORPAT	94
Líneas Auxiliares - Añade líneas auxiliares a un patrón - CO_LINAUX	96
Piquetes - Añade piquetes a un patrón - CO_PIQ	97
Marcas - Añade marcas a un patrón - CO_MARCA	103
Componentes accesorios - Añade un objeto cualquiera a un patrón - CO_CACC	105
Hilo - Establece la dirección y sentido del hilo - CO_HILO	107
Datos - Añade y modifica los datos de un patrón - CO_DATOS	109
Numeración - Muestra números en los puntos de escalado - CO_NUM	111
Módulo Patroneo Bases Señora - Módulo adicional* - CO_BASES_S	--
Módulo Patroneo Bases Infantil - Módulo adicional * - CO_BASES_I	--
Módulo Patroneo Bases Caballero - Módulo adicional * - CO_BASES_C	
Módulo Patroneo Bases Faldas - Módulo adicional * - CO_BASES_faldas	

Barra de herramientas Transformaciones

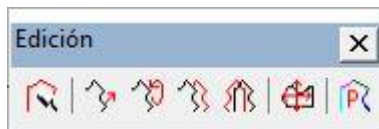
Contiene comandos para transformar la geometría de los patrones.



Comando - Función – Nombre	Página
Desplazar puntos - Transforma un patrón desplazando puntos - CO_TRANSP	119
Girar componentes - Gira parte de un patrón - CO_GIRACOM	123
Desplazar componentes - Mueve parte de un patrón - CO_DESPCOM	127
Cortar/Añadir - Extrae, corta, elimina o añade una parte de un patrón - CO_CORTE	128
Desdoblar - Completa la mitad simétrica de un patrón - CO_DES	133
Unir Patrones - Une dos patrones formando uno solo - CO_UNIR	133
Costura - Crea un margen para costura - CO_COSTURA	134
Añadir elemento - Añade un elemento al patrón - CO_ELEMEN	138
Añadir Punto de Escalado - Inserta un punto de escalado - CO_INSPUN	139
Origen y Sentido - Cambia el origen y sentido de la numeración - CO_ORIGEN	140
Borrar Componentes - Borra componentes individualmente - CO_BORCOM	141
Borrar Grupos - Borra grupos de componentes - CO_BORDAT	143
Borrar punto de escalado - Borra un punto de escalado - CO_BORPESC	142
Deshacer costura - Elimina el margen de costura - CO_DESCOS	144
Mostrar/Ocultar contorno original - Visualiza el contorno sin costura - CO_VERPATOR	144

Barra de herramientas Edición

Contienen comandos de edición para manejar patrones completos y piezas de marcada.



Comando - Función - Nombre	Página
Borrar Patrón - Borra un patrón completo - MO_BORRA	113
Desplazar Patrón - Mueve un patrón completo - MO_DESPLAZA	114
Girar Patrón - Gira un patrón completo - MO_GIRA	114
Duplicar Patrón - Crea el duplicado de un patrón - MO_DUPLICA	115
Simetría Patrón - Realiza la simetría de un patrón - MO_SIM	116
Ajustar piezas - Desplaza piezas de marcada ortogonalmente - MO_DESINC	178
Propiedades Patrón - Cambia el color y la capa de un patrón - MO_PROP	117

Barra de herramientas Ajustar piezas

Contiene las opciones del comando **Ajustar piezas**.



Observación Esta barra se muestra automáticamente al utilizar el comando **Ajustar piezas** y se oculta cuando finaliza el comando. No es necesario ni conviene anclarla permanentemente como el resto de las barras.

Opción - Función - Abreviatura	Página
Arriba - Desplaza la pieza un incremento hacia arriba - A	178
Abajo - Desplaza la pieza un incremento hacia abajo - B	178
Izquierda - Desplaza la pieza un incremento hacia la izquierda - I	178
Derecha - Desplaza la pieza un incremento hacia la derecha - D	178
Salir - Finaliza el comando y oculta la barra de herramientas - INTRO	178

Barra de herramientas Escalado

Contiene los comandos para el escalado y la gestión de tablas.



Comando - Función - Nombre	Página
Tablas de Tallaje - Gestiona las Tablas de Tallaje del escalado - LA_TALLAS	147
Escalado - Escala patrones por incrementos - LA_ESCALP	151
Escalado Automático - Escala patrones a partir de dos tallas base - LA_ESCALA	160
Visualización modelos/tallas - Utilidad para la gestión de capas - LA_VISCAP	163

Barra de herramientas Marcada












Contienen los comandos para la realización de Marcada Manual y Automática.



Comando - Función - Nombre	Página
Preparar Pieza - Prepara un patrón para la Marcada Manual - MA_GRABAPAT	165
Crear Tela - Crea paramétricamente una tela para la Marcada Manual - MA_CREAT	168
Insertar Pieza - Inserta de patrones en Marcada Manual - MA_INSPAT	170
Módulo Marcada Automática - Gestiona la Marcada Automática - MA_AUTO	
Buscar colisiones - Localiza las piezas que colisionan en una marcada - MA_BUSCOL	173
Ocultar colisiones - Desactiva el resaltado de las piezas con colisiones - MA_OCULCOL	176
Exportar a DXF - Exporta una marcada a formato DXF - MA_DXF	--
Mostrar/ocultar relleno de piezas - Visualiza las piezas con relleno - MA_VERSOLIDO	176

Barra de herramientas Utilidades

Contienen comandos con funciones diversas.

	Comando - <i>Función</i> - Nombre	<i>Página</i>
	Información Patrón - <i>Muestra información acerca de un patrón, pieza o tela</i> - UT_INFO	183
	Longitud elemento - <i>Muestra la longitud de elementos de un patrón</i> - UT_LONELEM	187
	Distancia 2 puntos - <i>Muestra la distancia entre dos puntos</i> - UT_DISDOS	187
	Ángulo - <i>Muestra el ángulo definido por cuatro puntos</i> - UT_ANGULO	187
	Convertir en curva - <i>Convierte una entidad ARCO en una SPLINE</i> - UT_CONARC	187
	Exportar patrones - <i>Copia patrones para insertarlos en otro dibujo</i> - UT_EXPORT	187
	Importar patrones - <i>Inserta los patrones copiados con Exportar patrones</i> - UT_IMPORT	187
	Biblioteca de patrones base - <i>Guarda patrones de uso frecuente</i> - UT_BIBLIO	189
	Gestión de elementos - <i>Copiar, eliminar y renombrar tablas</i> - UT_GT	192
	Opciones de Patroneo - <i>Establece opciones de varios comandos</i> - UT OPCIONES	194
