

T.2.3 parte 2

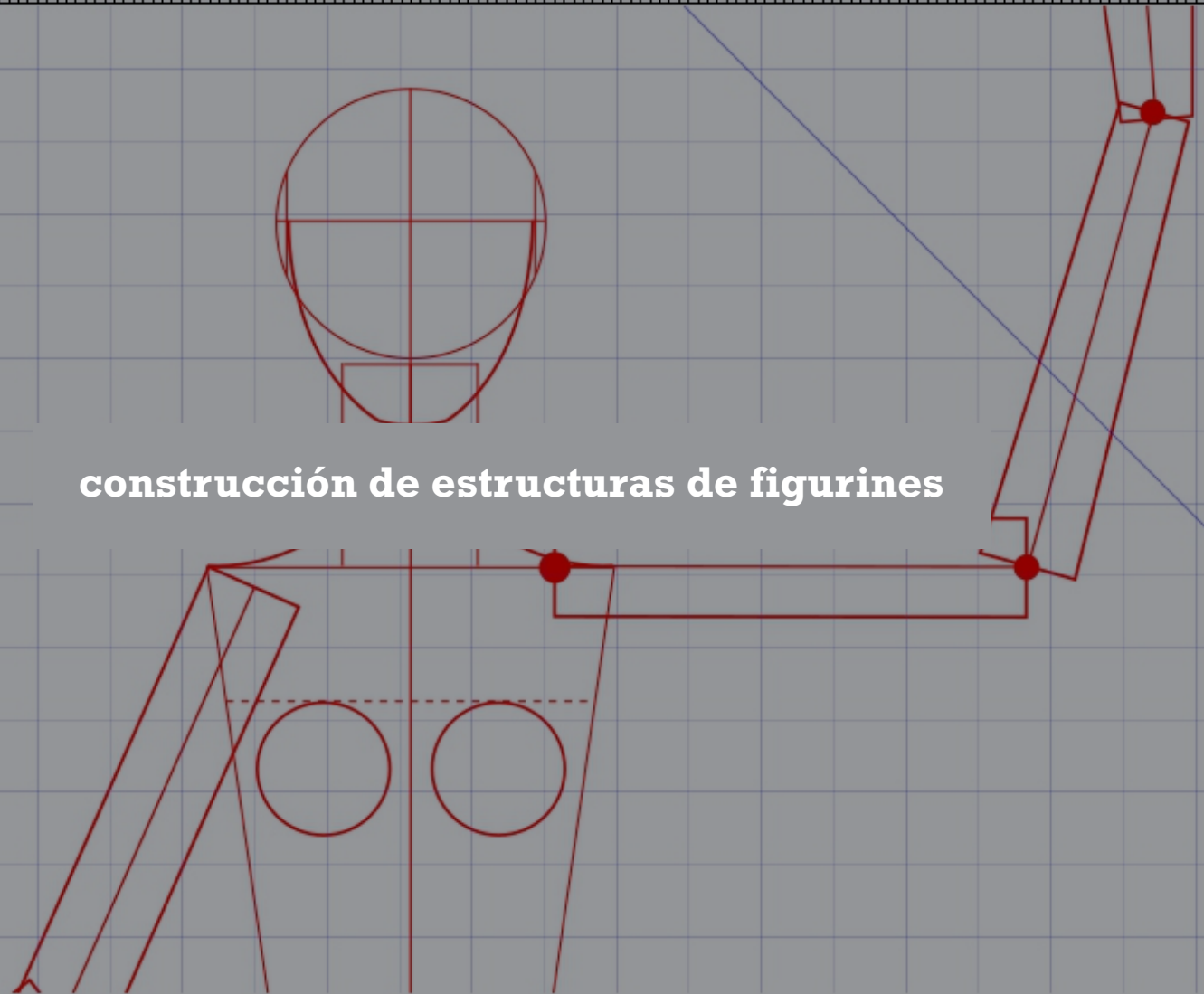


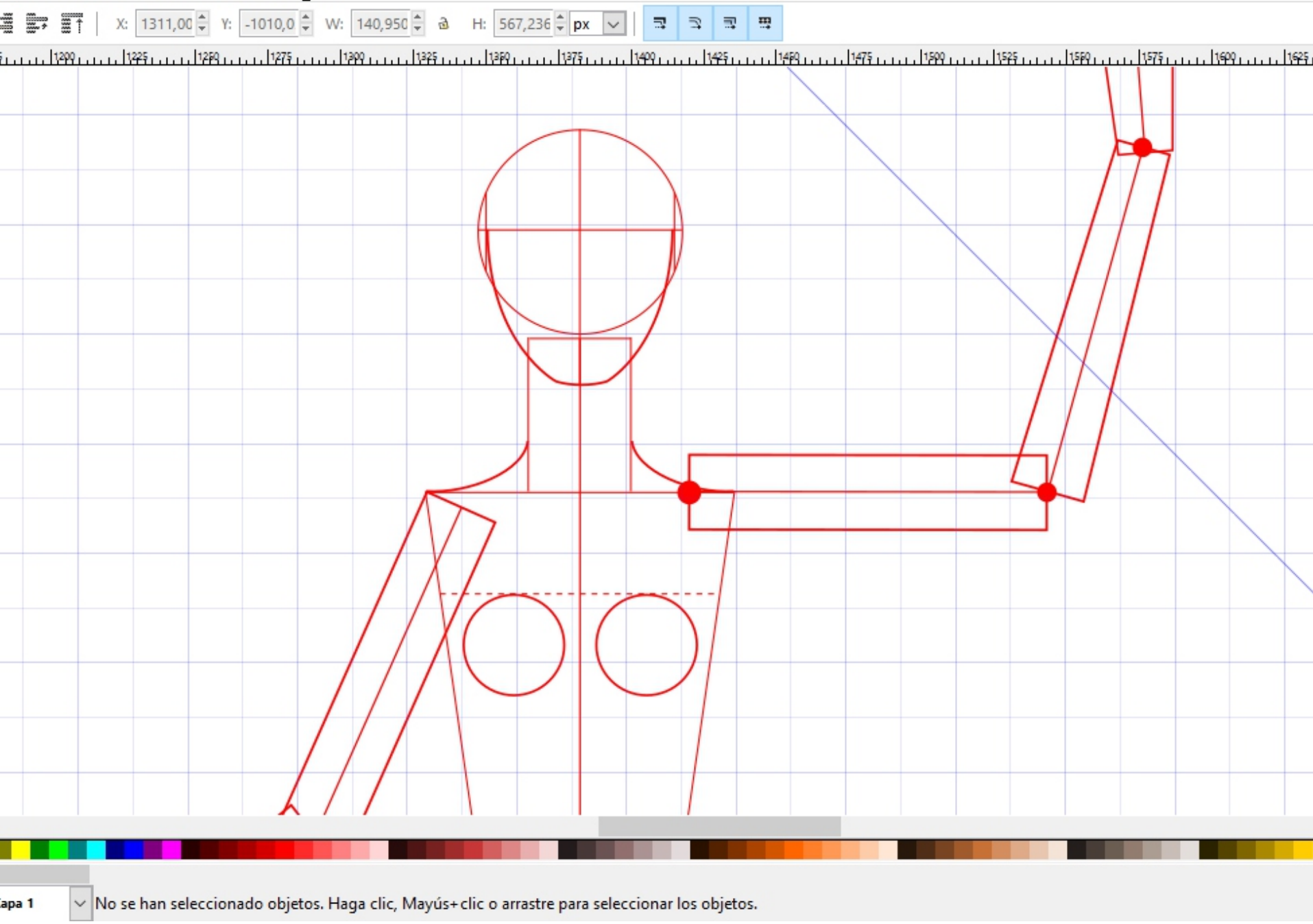
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

Medios 2 Textil-Indumentaria
MEDIOS TEXTIL EUCD

dibujo vectorial de prendas planas

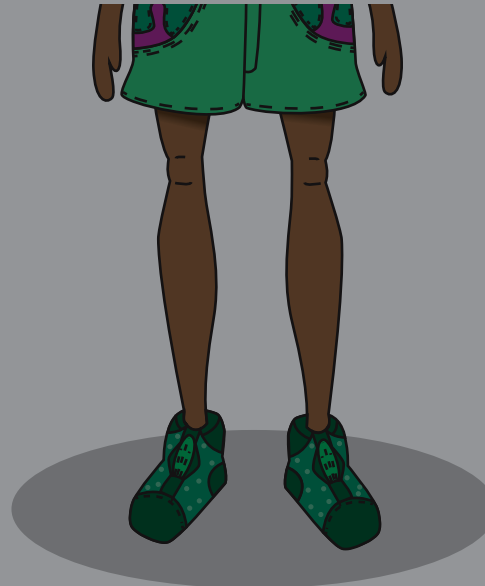
construcción de estructuras de figurines







ilustración



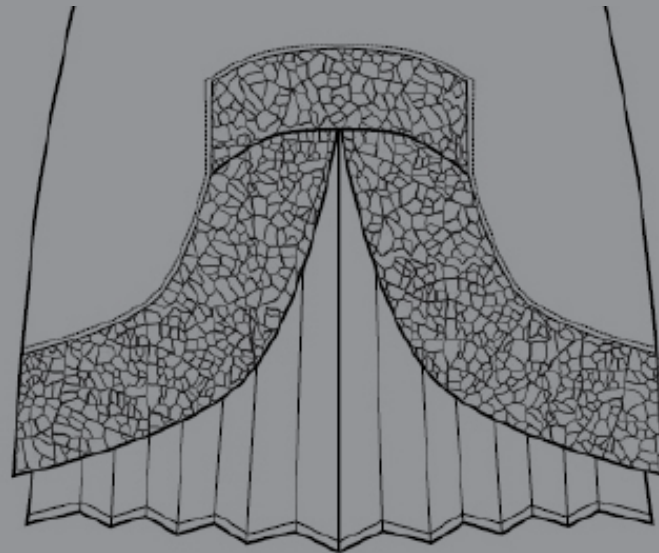
T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



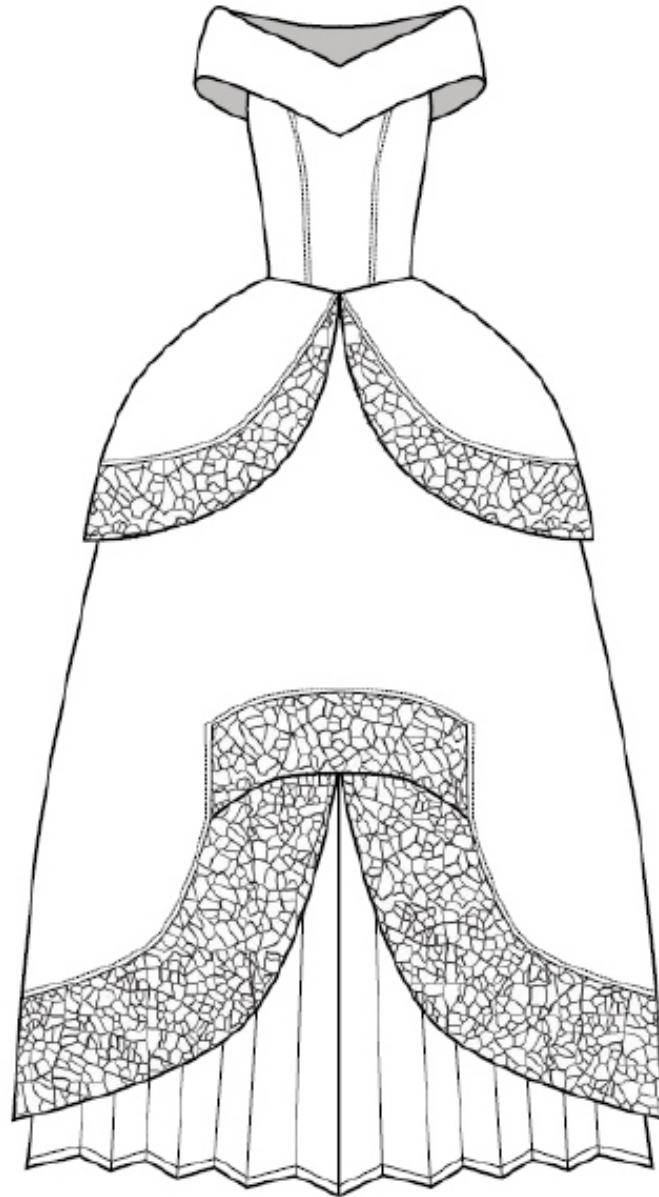


dibujo de prendas planas



T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



dibujar con vectores un dibujo de prenda plana

dibujar con vectores un dibujo de prenda plana
inkscape: consejos y herramientas

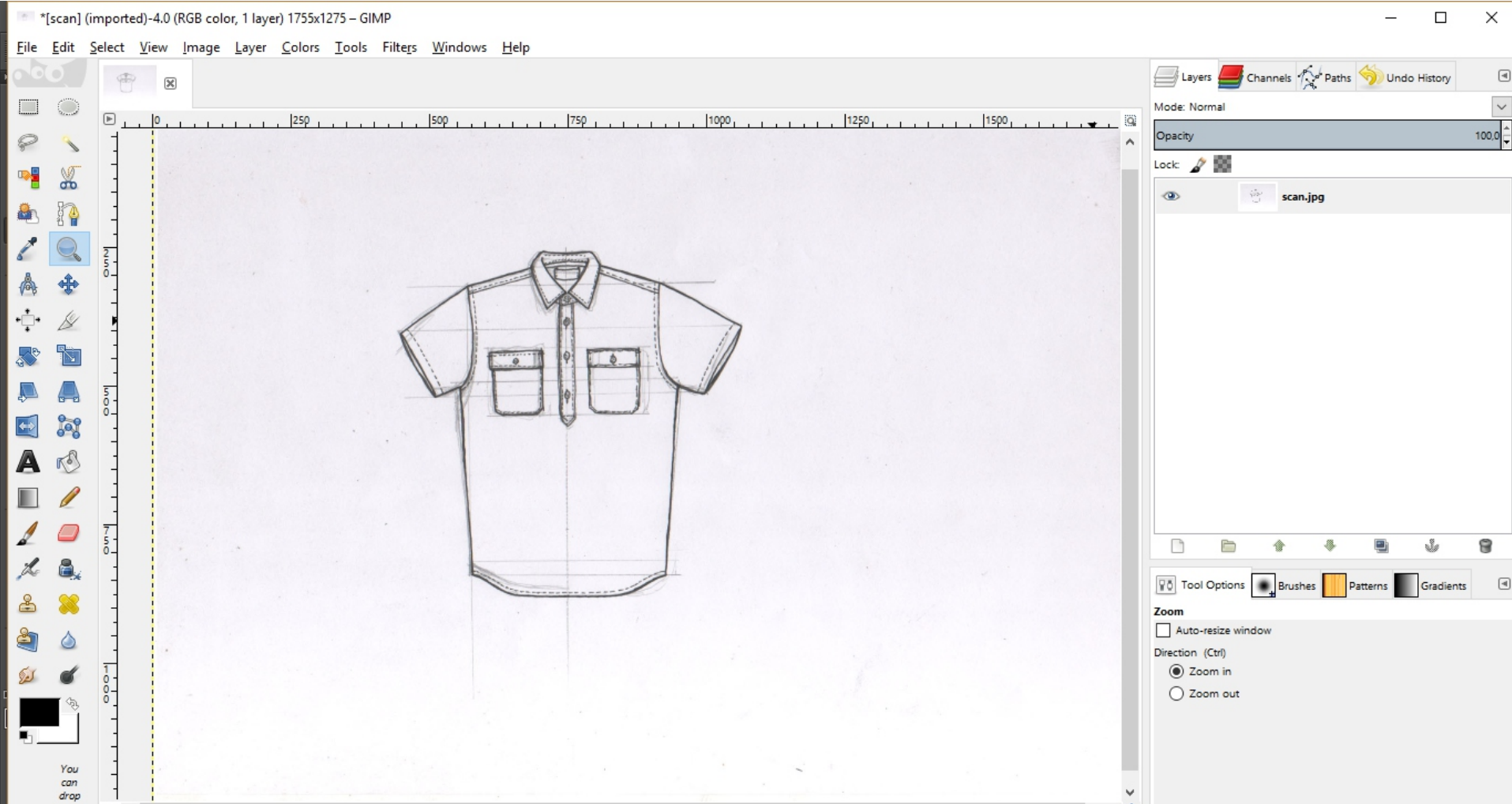
T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



T.2.3 parte 2

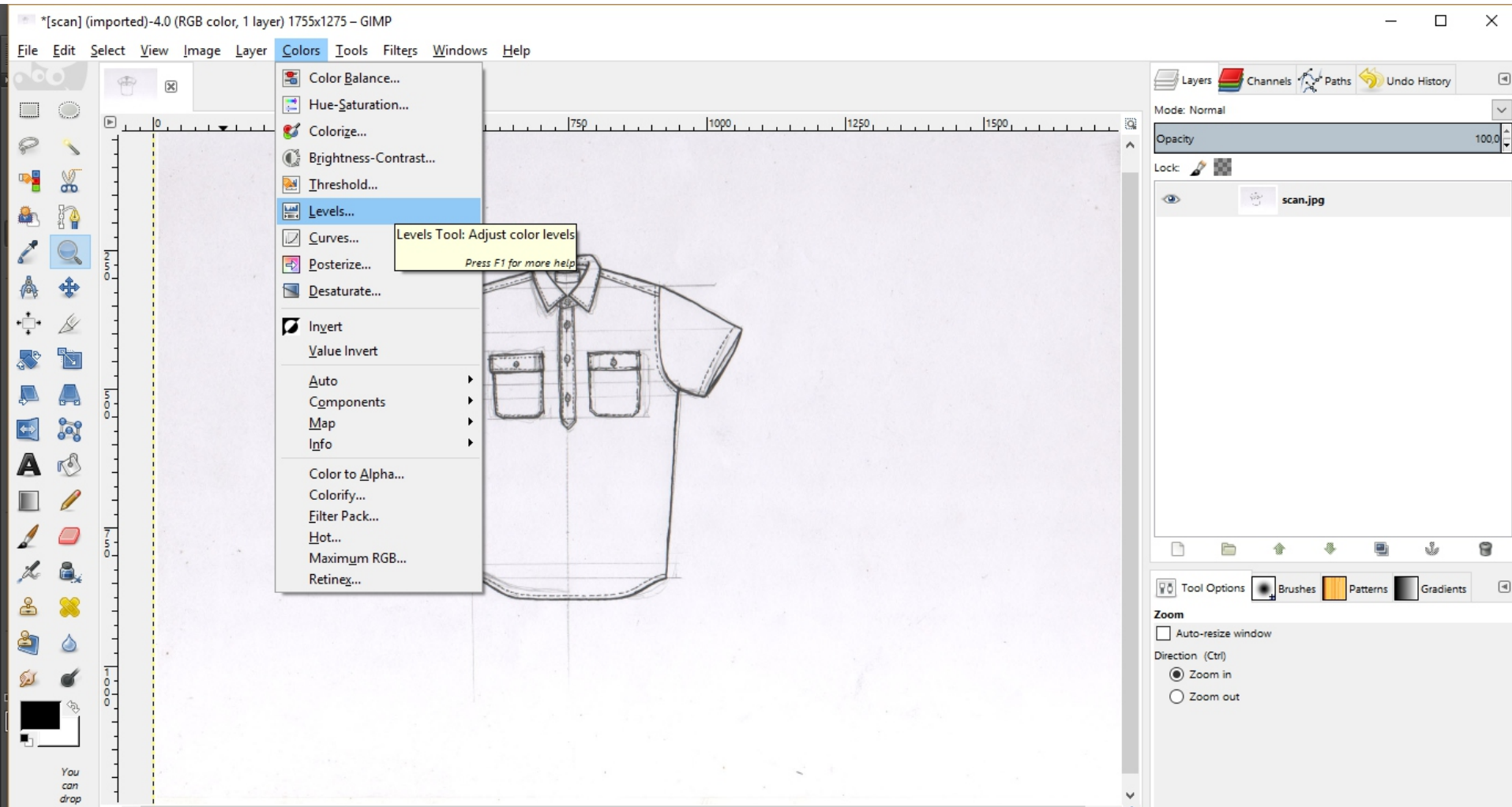
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Digitalizar el dibujo. Puede ser con una foto, pero debe ser lo más frontal posible para no deformar el dibujo.

T.2.3 parte 2

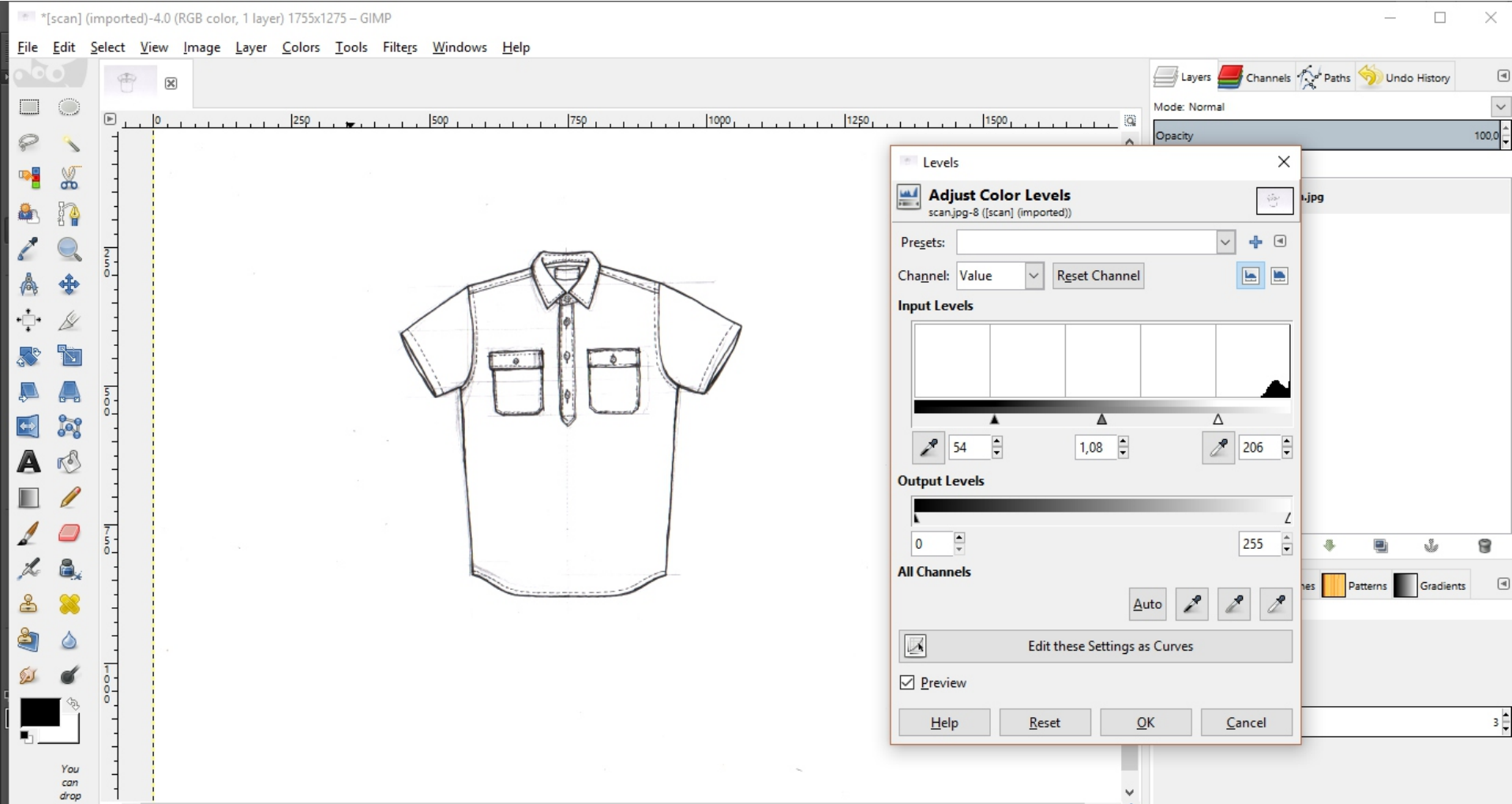
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Ajustar los **niveles** de la imagen para generar más contraste.

T.2.3 parte 2

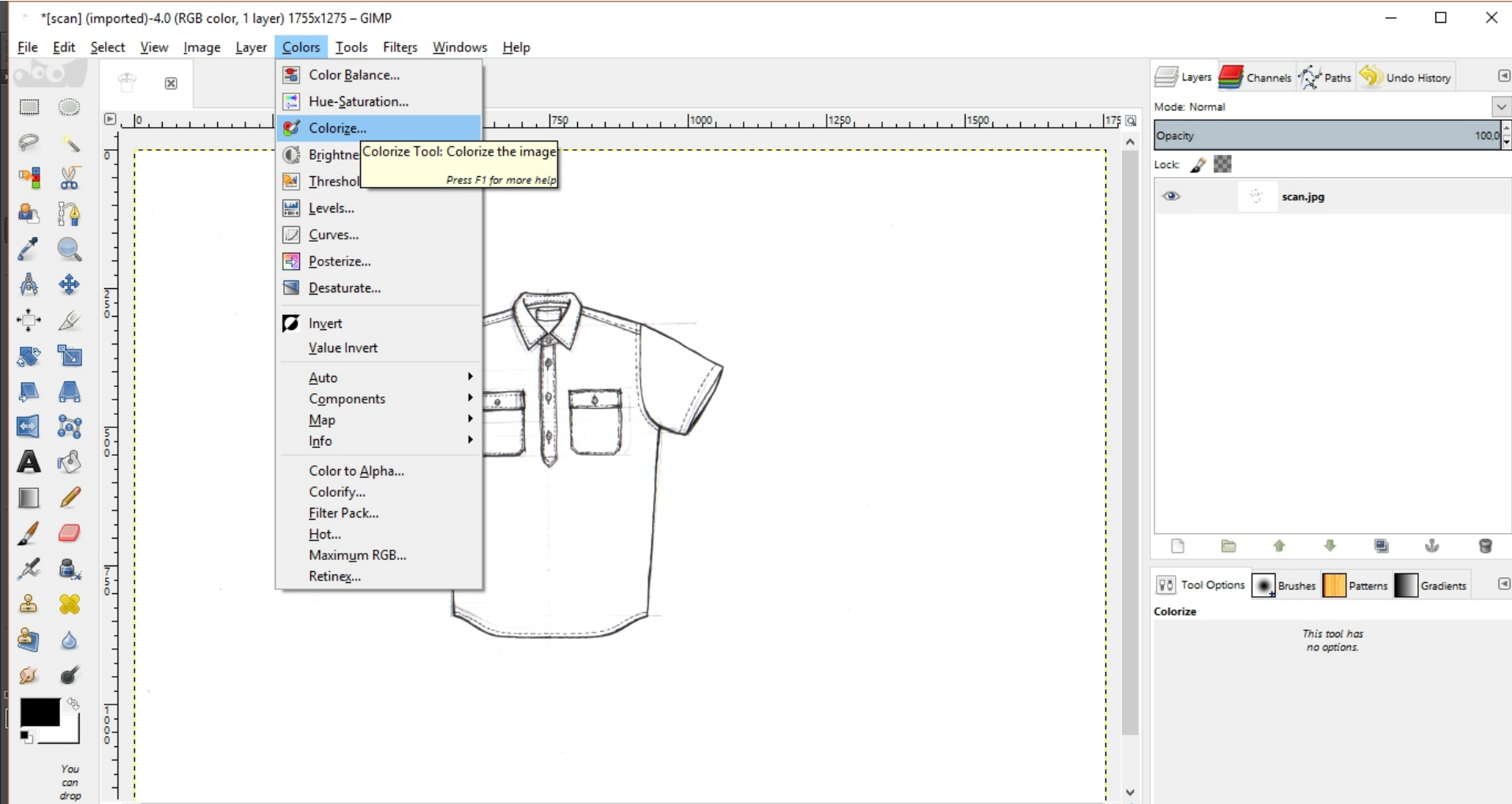
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Ajustar los **niveles** de la imagen para generar más contraste.

T.2.3 parte 2

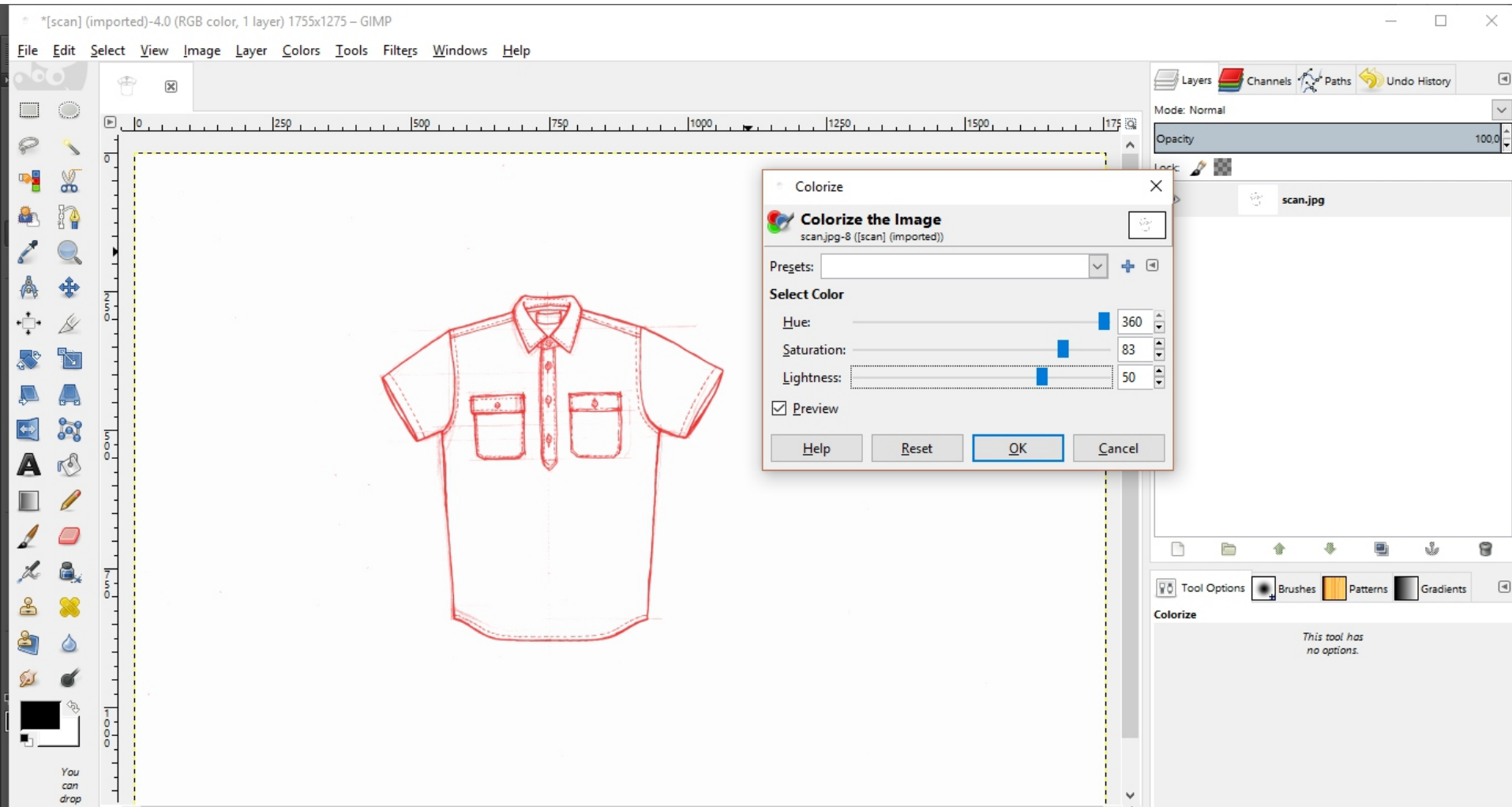
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Podemos **colorear** la imagen para que no se empaste con trazos negros al re-dibujarla vectorialmente.

T.2.3 parte 2

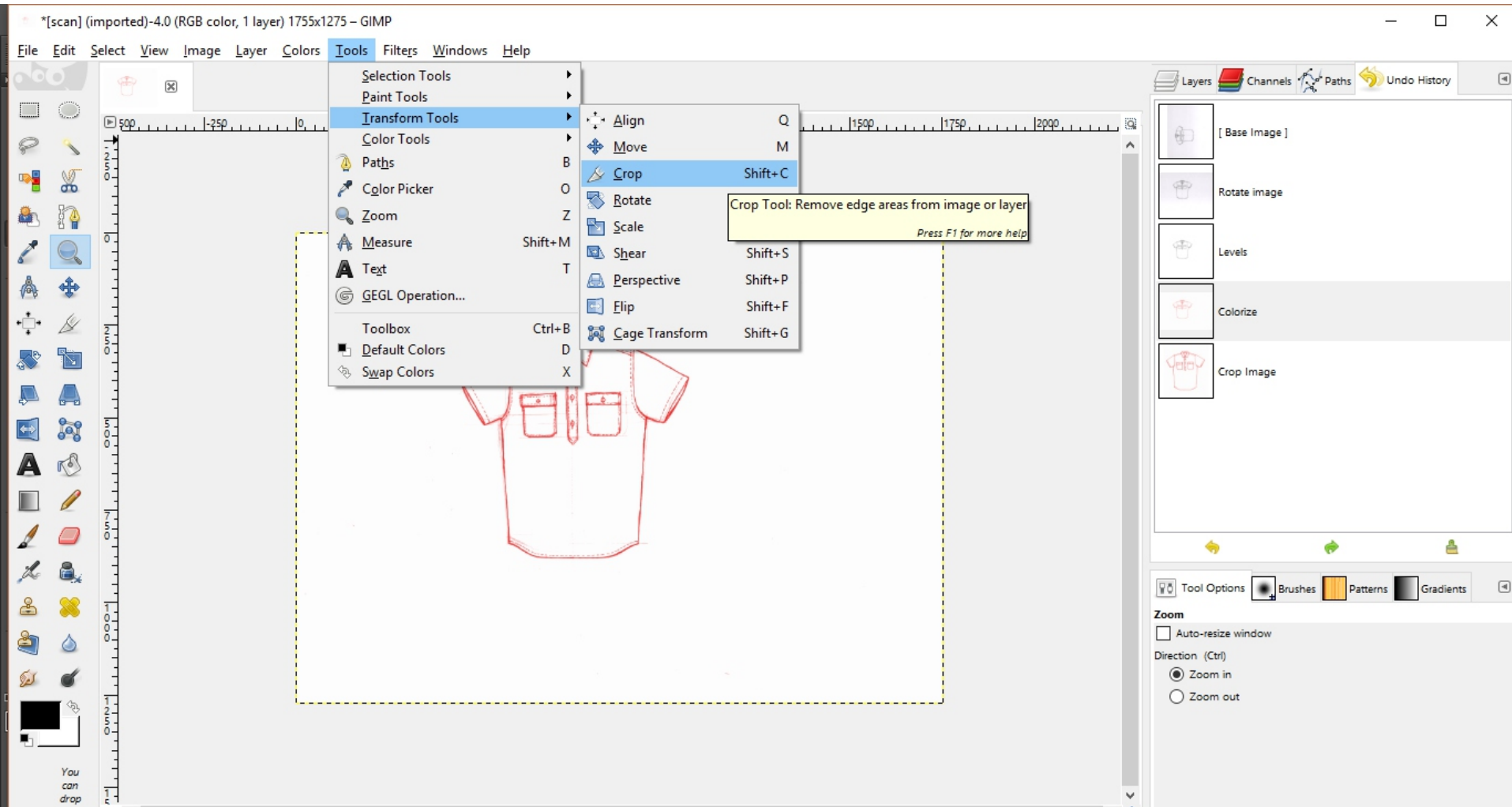
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Podemos **colorear** la imagen para que no se empaste con trazos negros al re-dibujarla vectorialmente.

T.2.3 parte 2

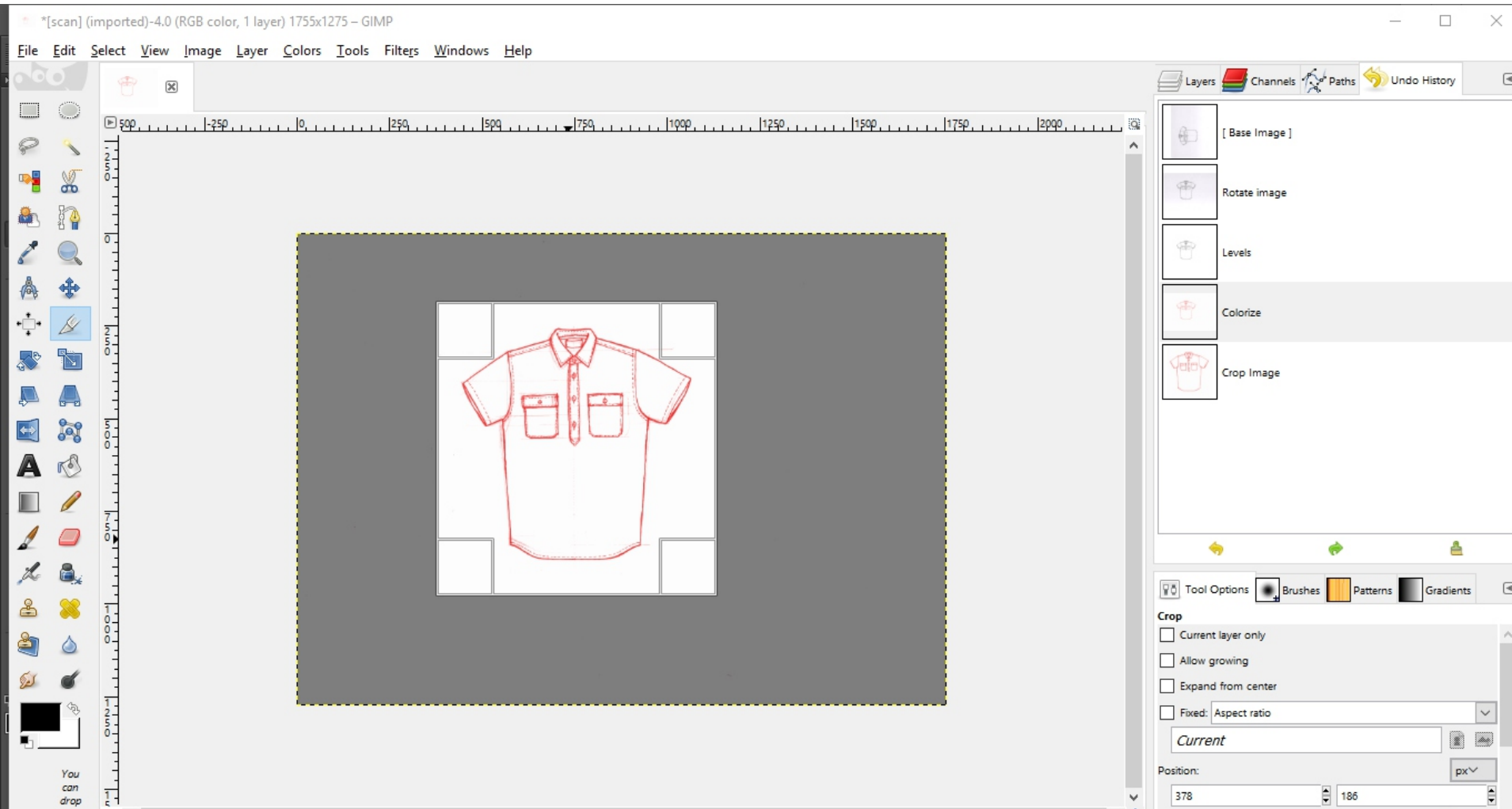
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Si el dibujo no ocupa toda la imagen, podemos **recortar** el lienzo para tener una imagen más pequeña.

T.2.3 parte 2

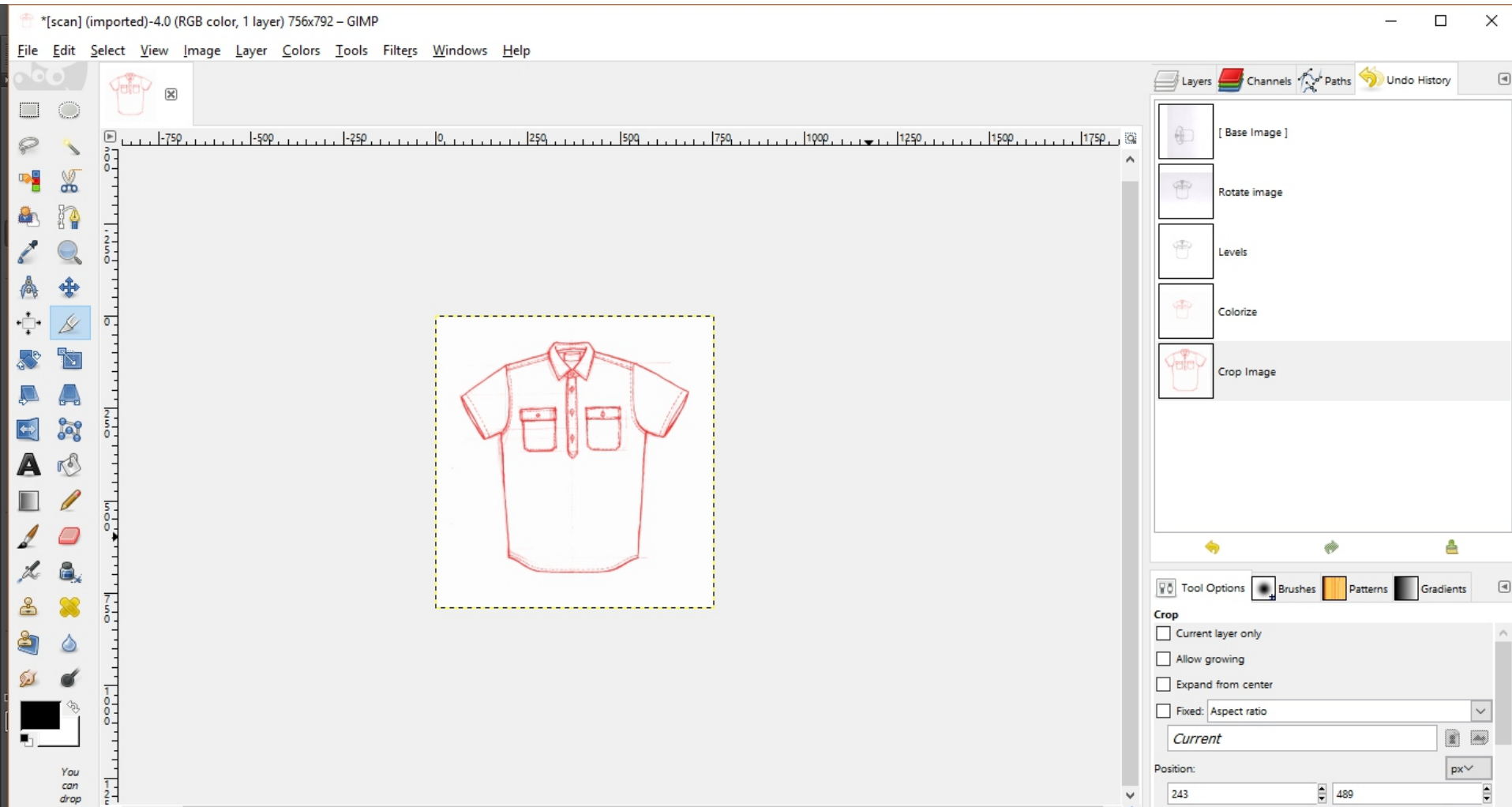
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Si el dibujo no ocupa toda la imagen, podemos **recortar** el lienzo para tener una imagen más pequeña.

T.2.3 parte 2

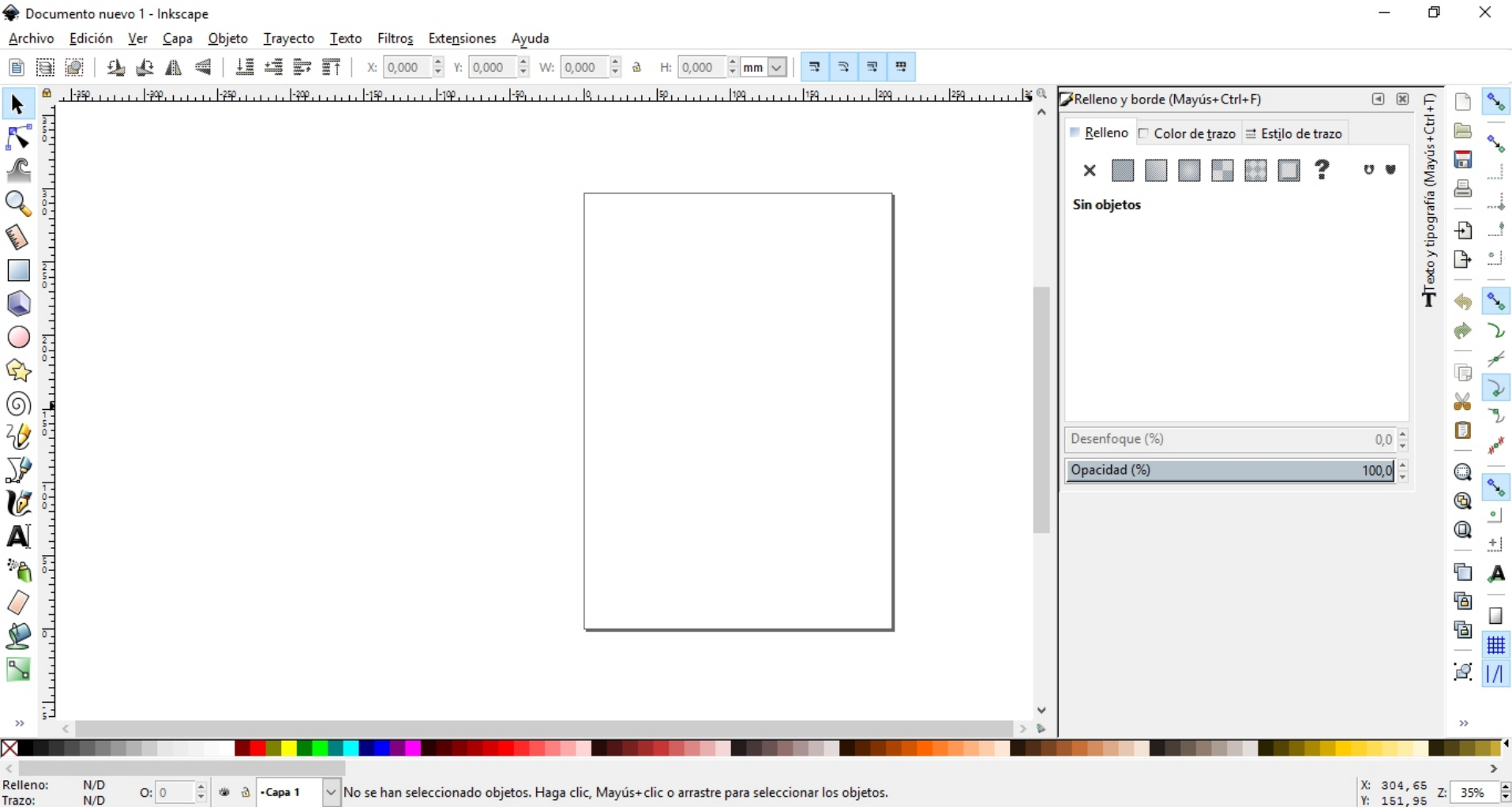
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Si el dibujo no ocupa toda la imagen, podemos **recortar** el lienzo para tener una imagen más pequeña.

T.2.3 parte 2

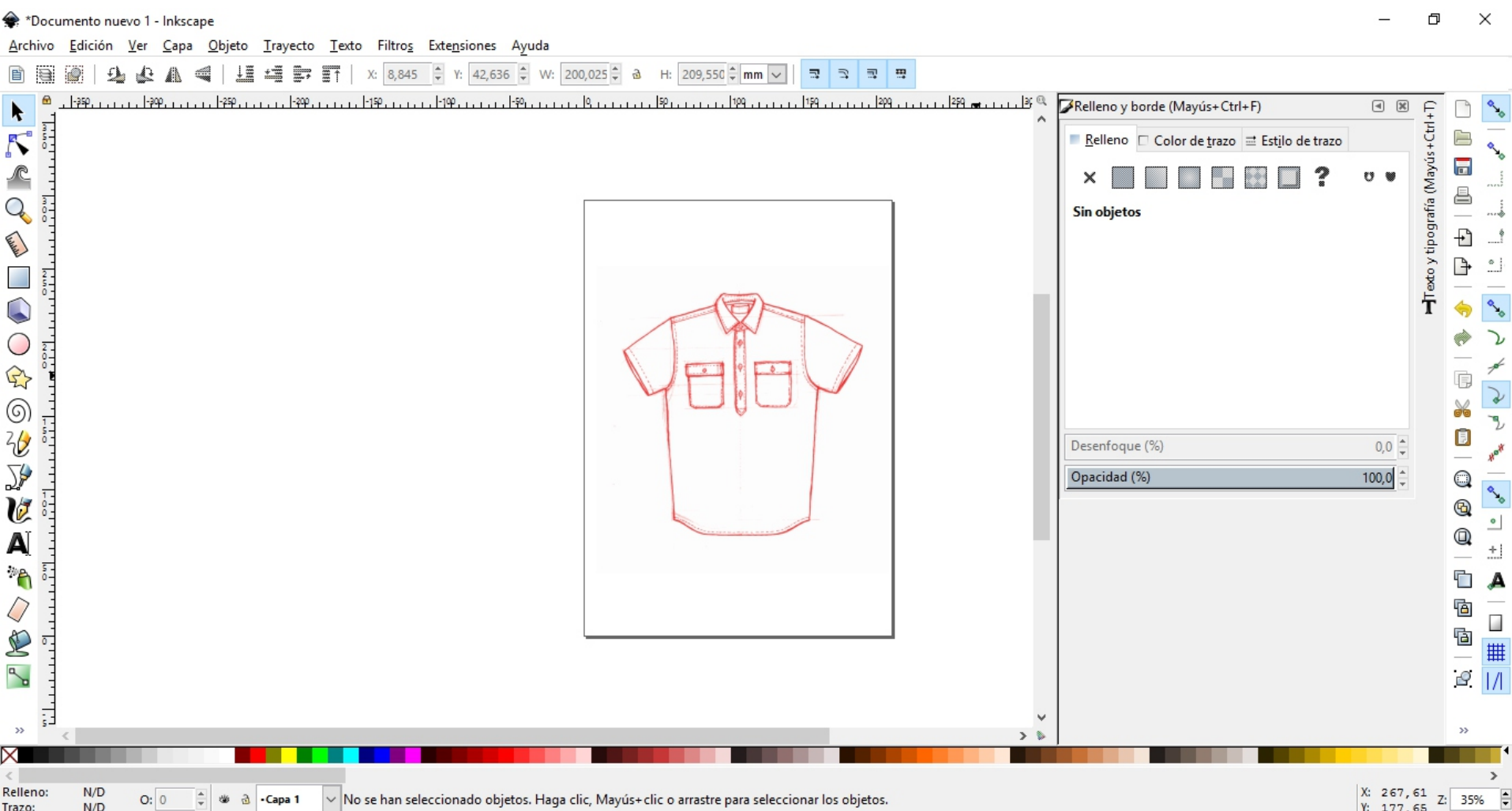
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Una vez terminada la edición del mapa de bits, abrimos el programa de dibujo vectorial (nosotros usaremos **inkscape**)

T.2.3 parte 2

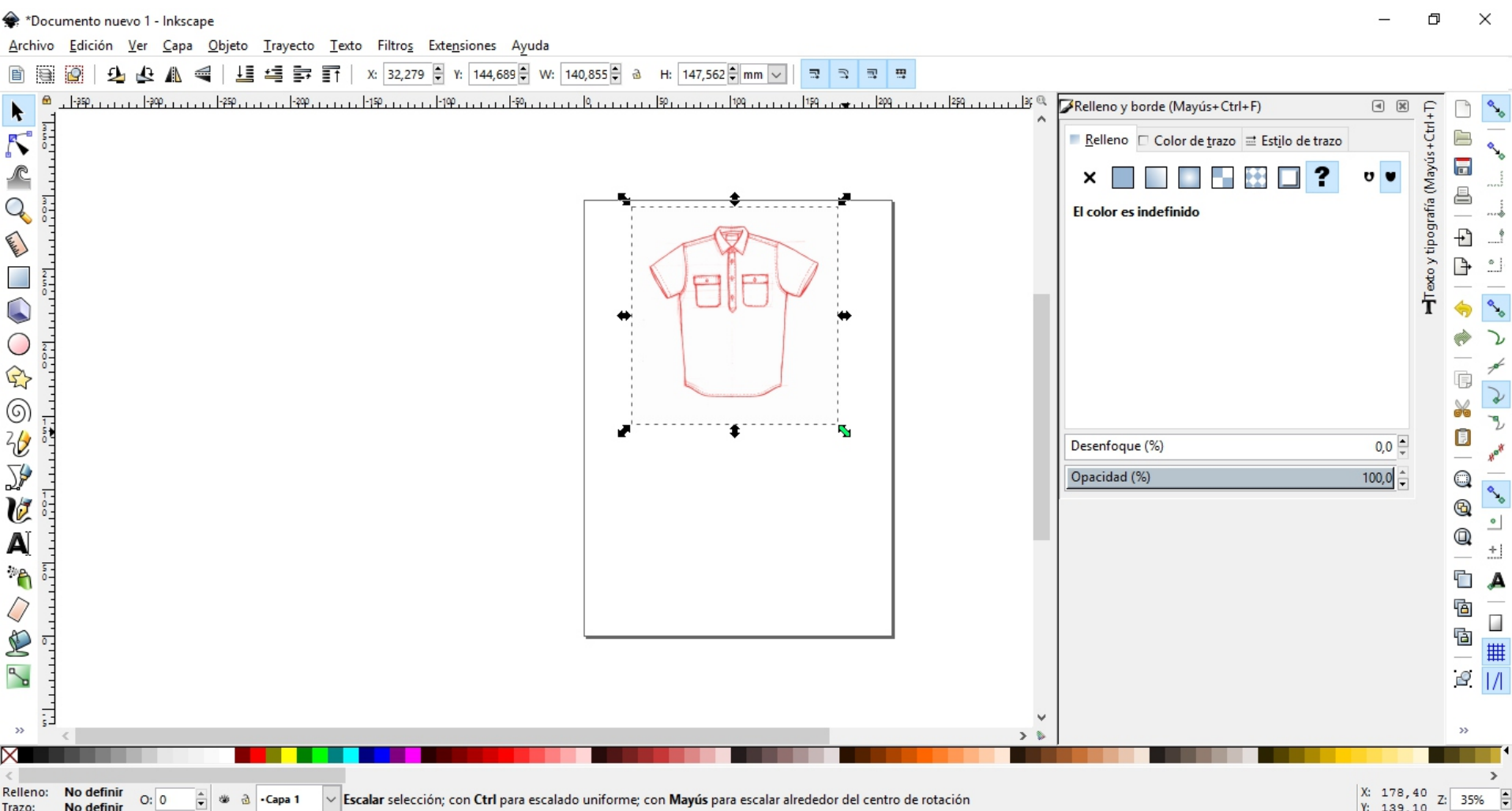
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Importamos la imagen con el dibujo ya editado.

T.2.3 parte 2

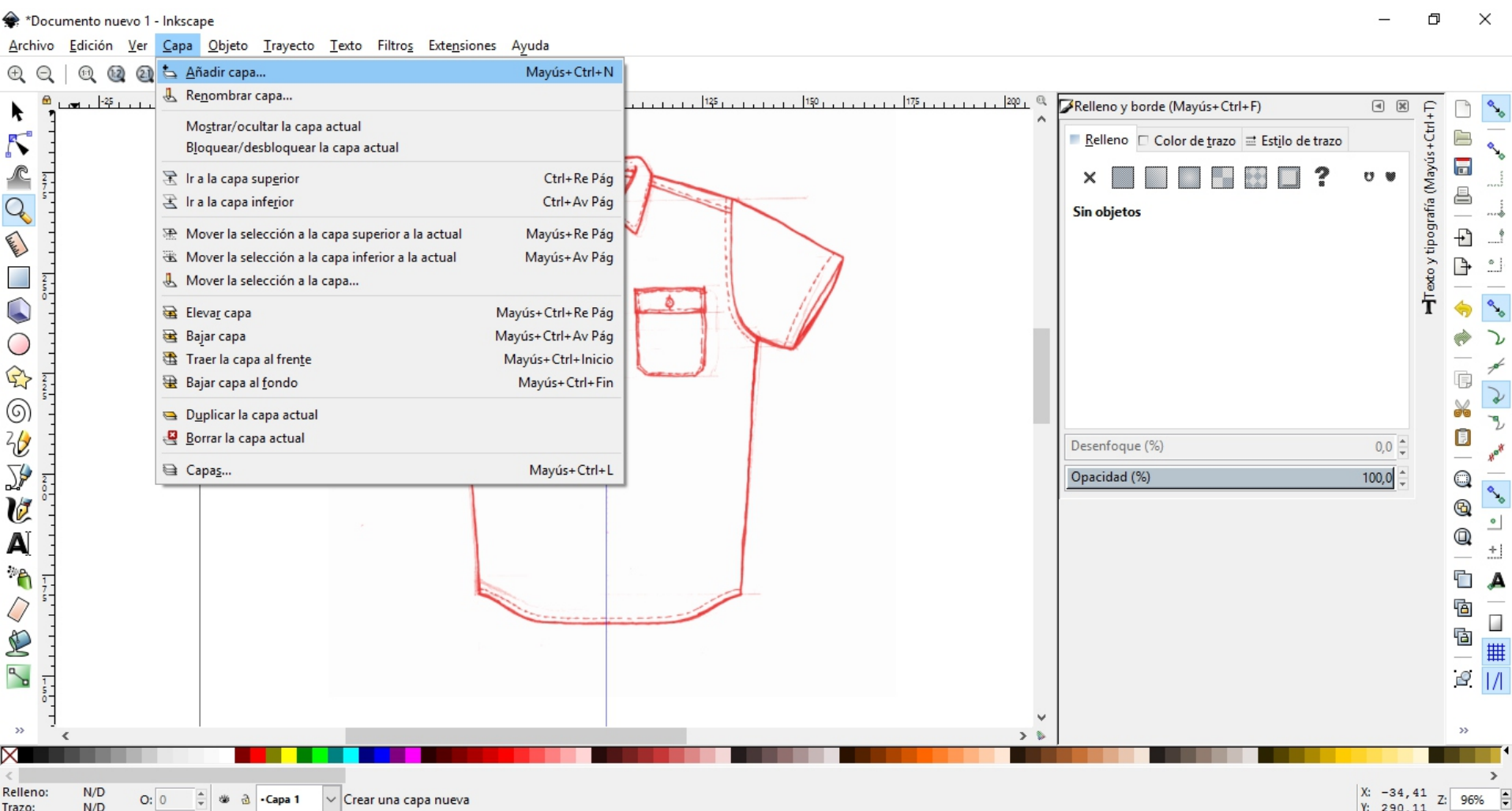
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Recomendamos ya comenzar a componer la lámina en el formato final (en este caso A4), escalando el objeto de forma proporcional (presionando ctrl).

T.2.3 parte 2

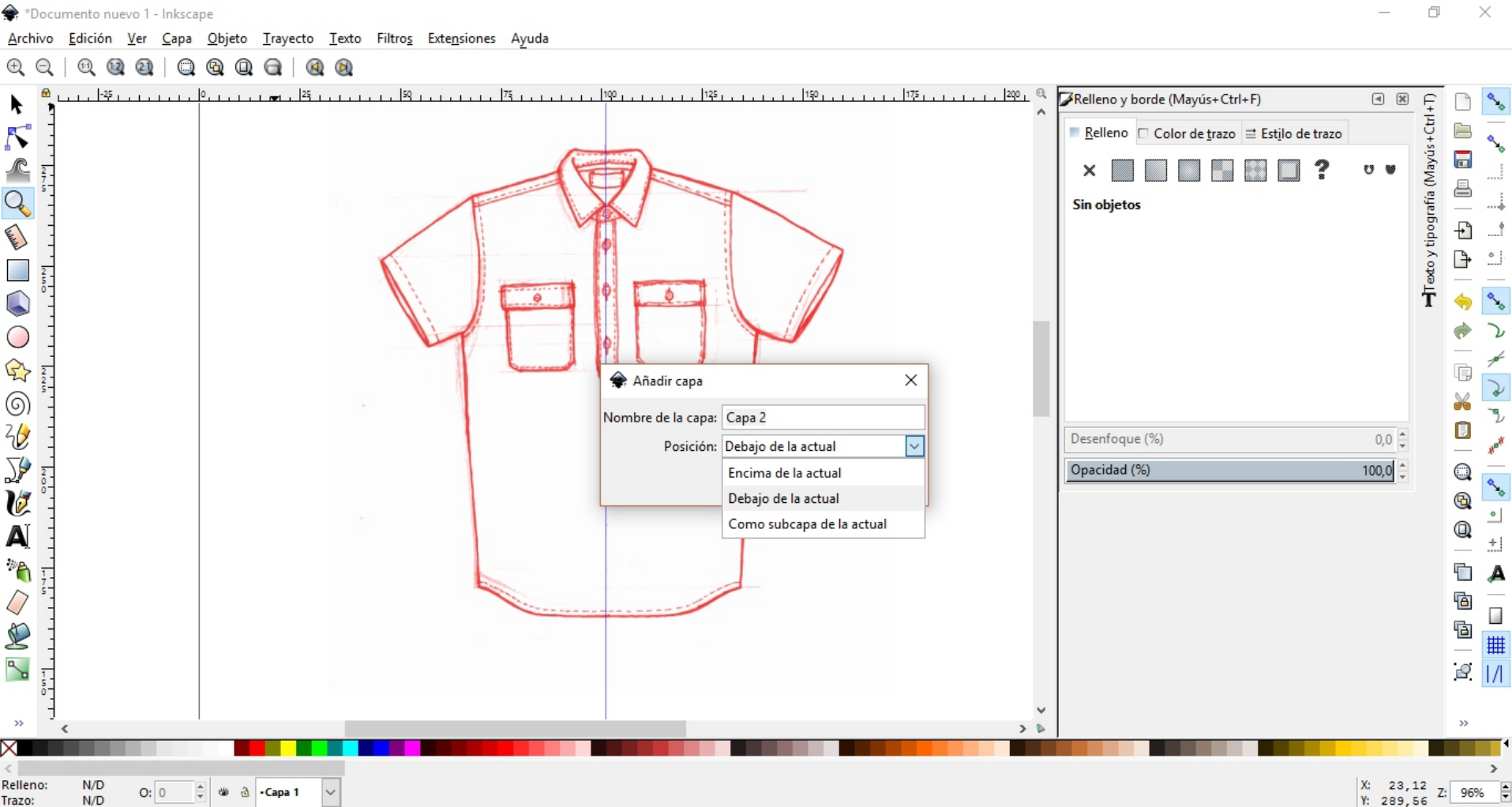
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Desde el **menú Capa**, añadiremos una **capa nueva**.

T.2.3 parte 2

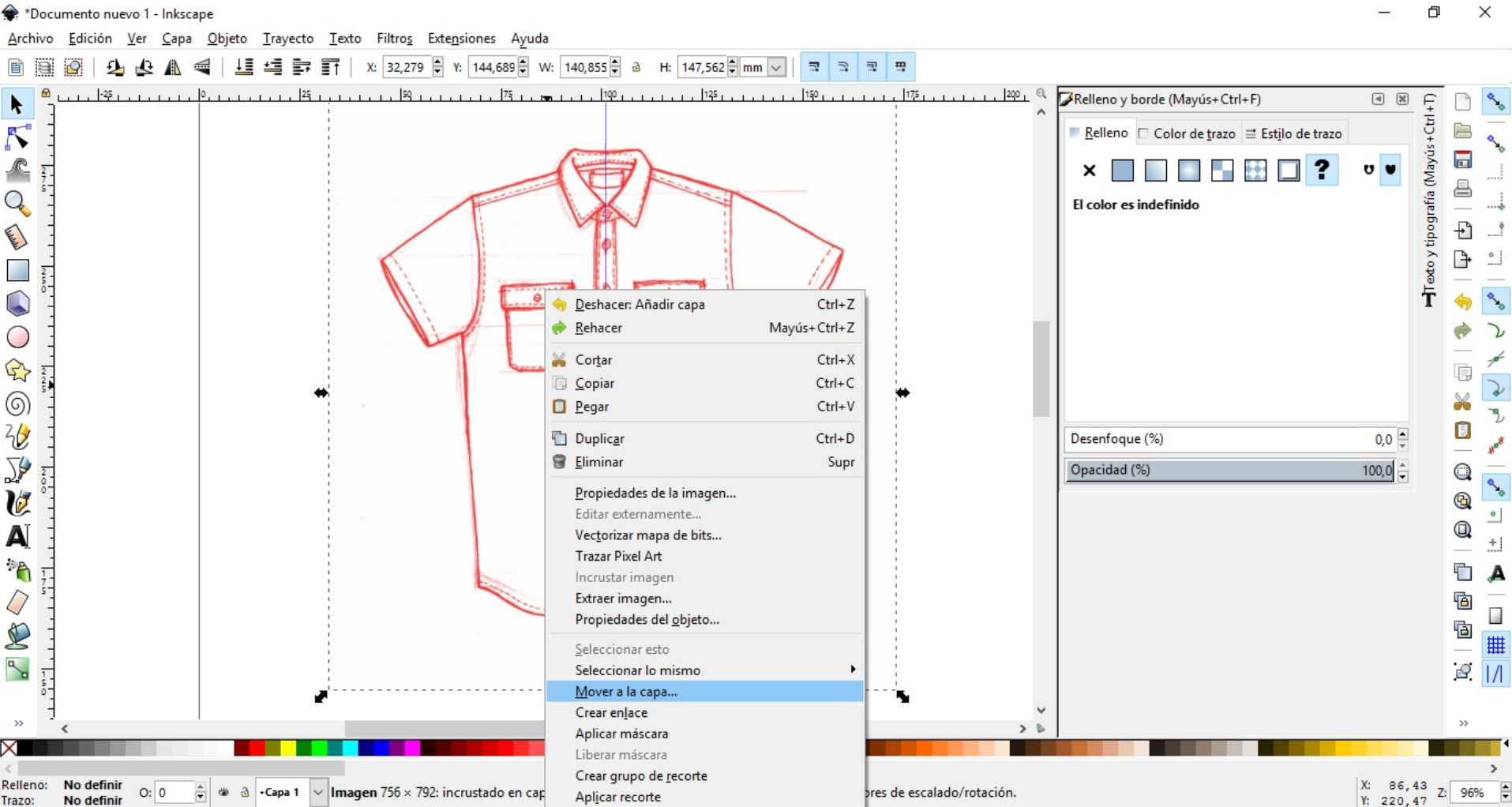
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Desde el **menú Capa**, **añadiremos una capa nueva**.
La misma sugerimos **posicionarla por debajo de la actual**.

T.2.3 parte 2

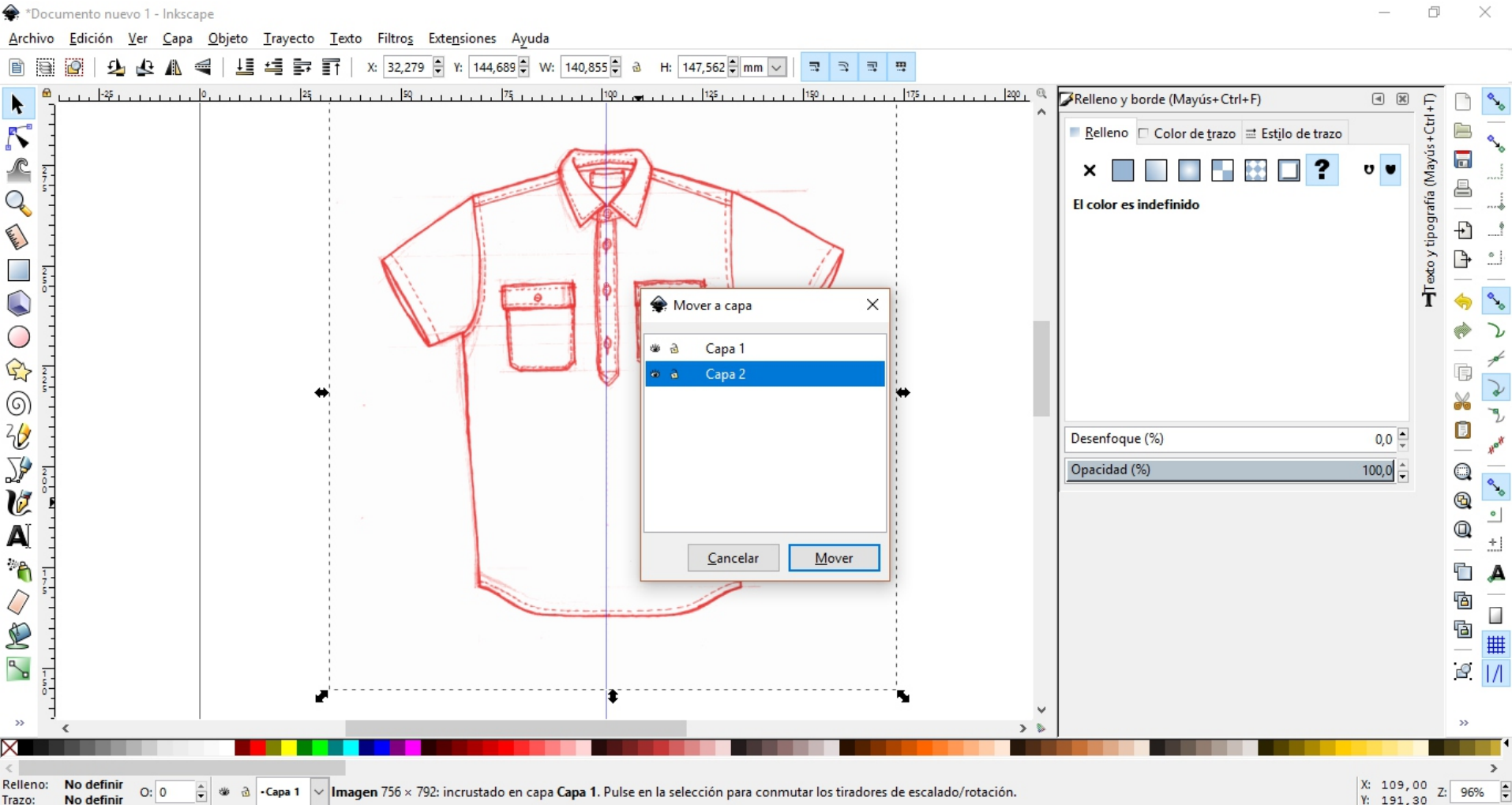
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Haciendo click derecho sobre la imagen importada, elegimos la opción **Mover a la capa...**

T.2.3 parte 2

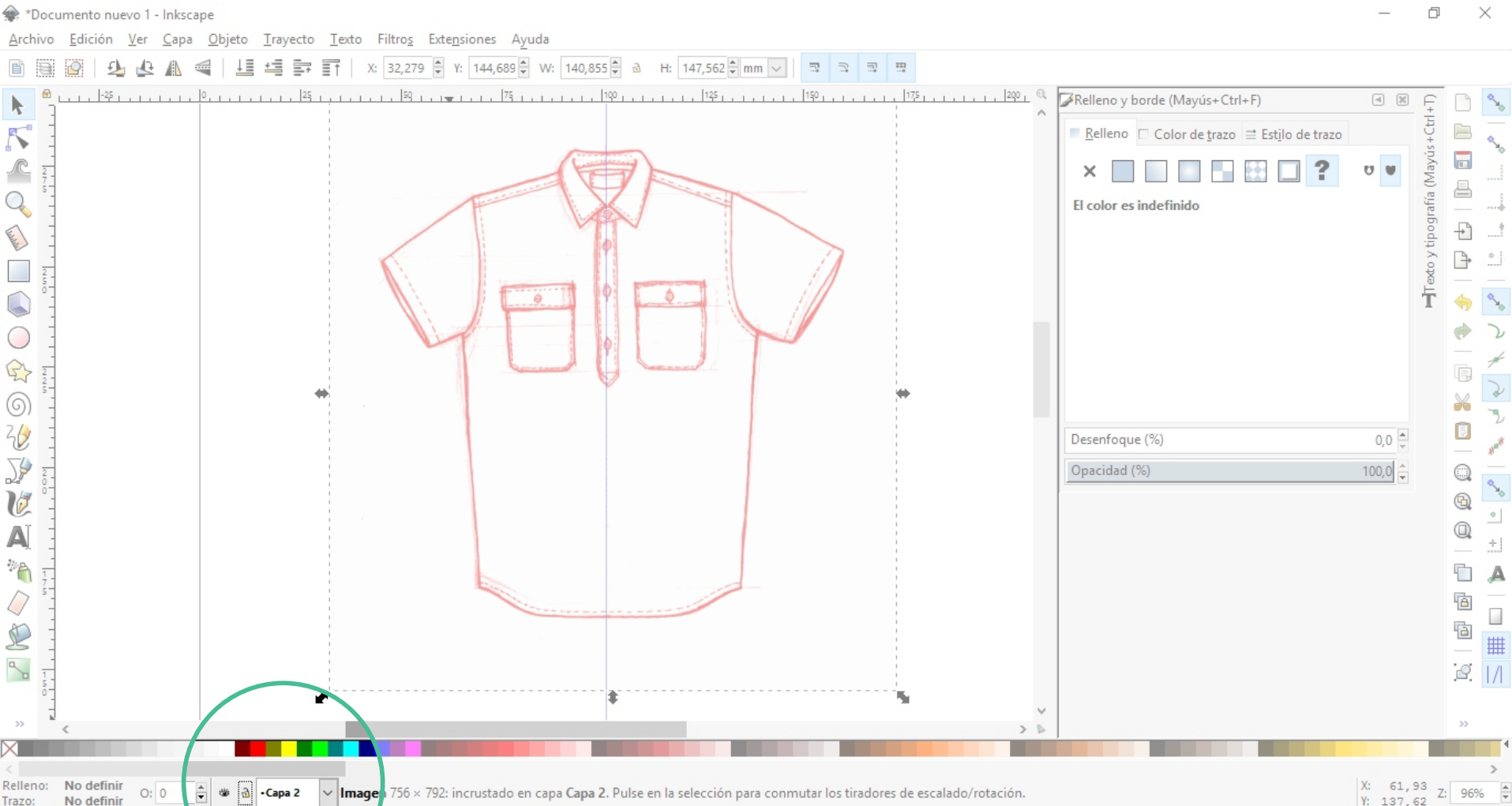
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Haciendo click derecho sobre la imagen importada, elegimos
la opción **Mover a la capa...**
Seleccionamos la de abajo, en este caso **Capa 2.**

T.2.3 parte 2

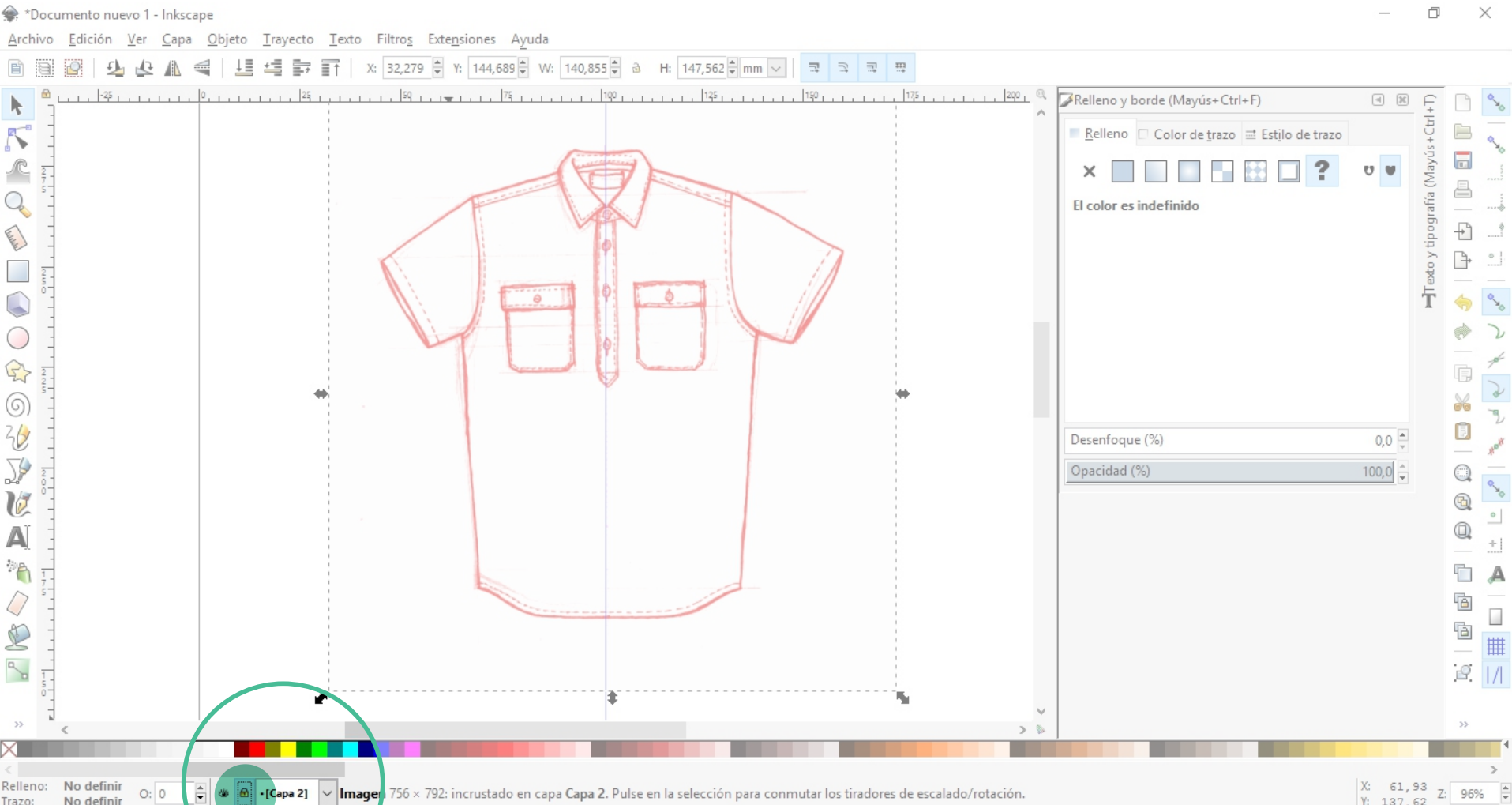
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Seleccionamos la capa inferior: **Capa 2.**

T.2.3 parte 2

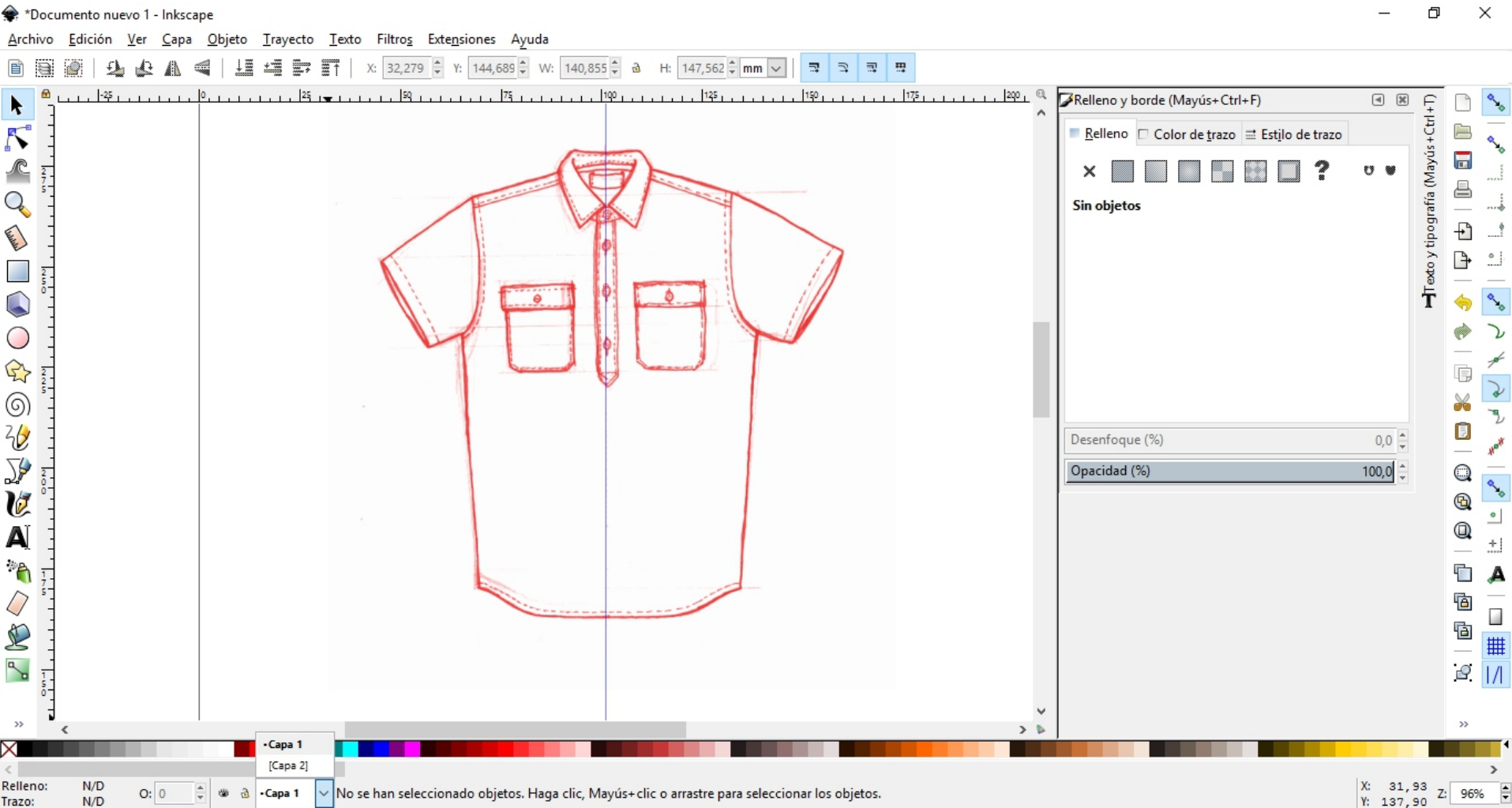
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Seleccionamos la capa inferior: **Capa 2**.
La bloqueamos cerrando el candado. De esta forma nos aseguramos de que no se mueva al realizar el re-dibujo.

T.2.3 parte 2

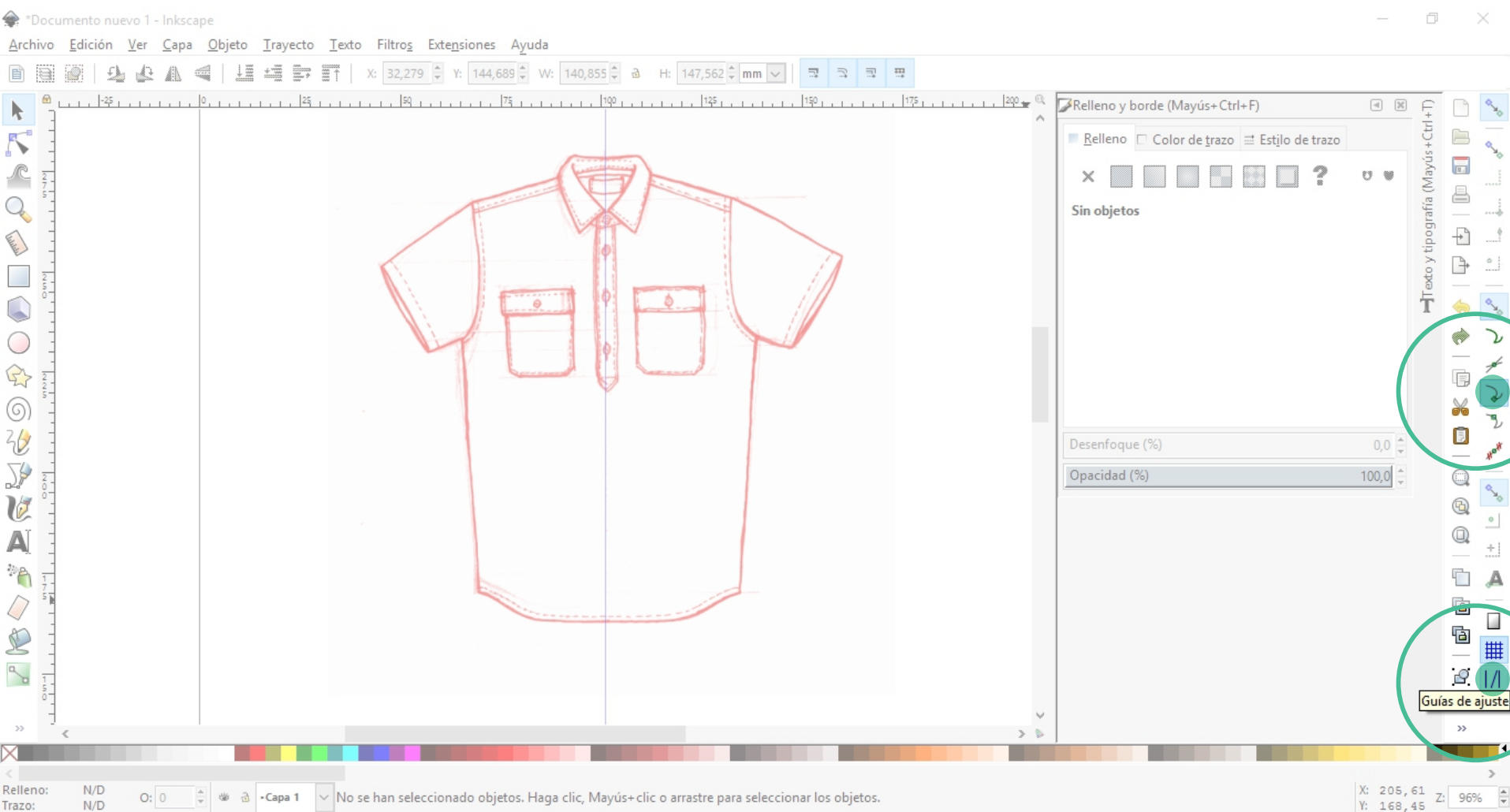
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Seleccionamos la capa superior: **Capa 1**. Aquí realizamos todo el re-dibujo.

T.2.3 parte 2

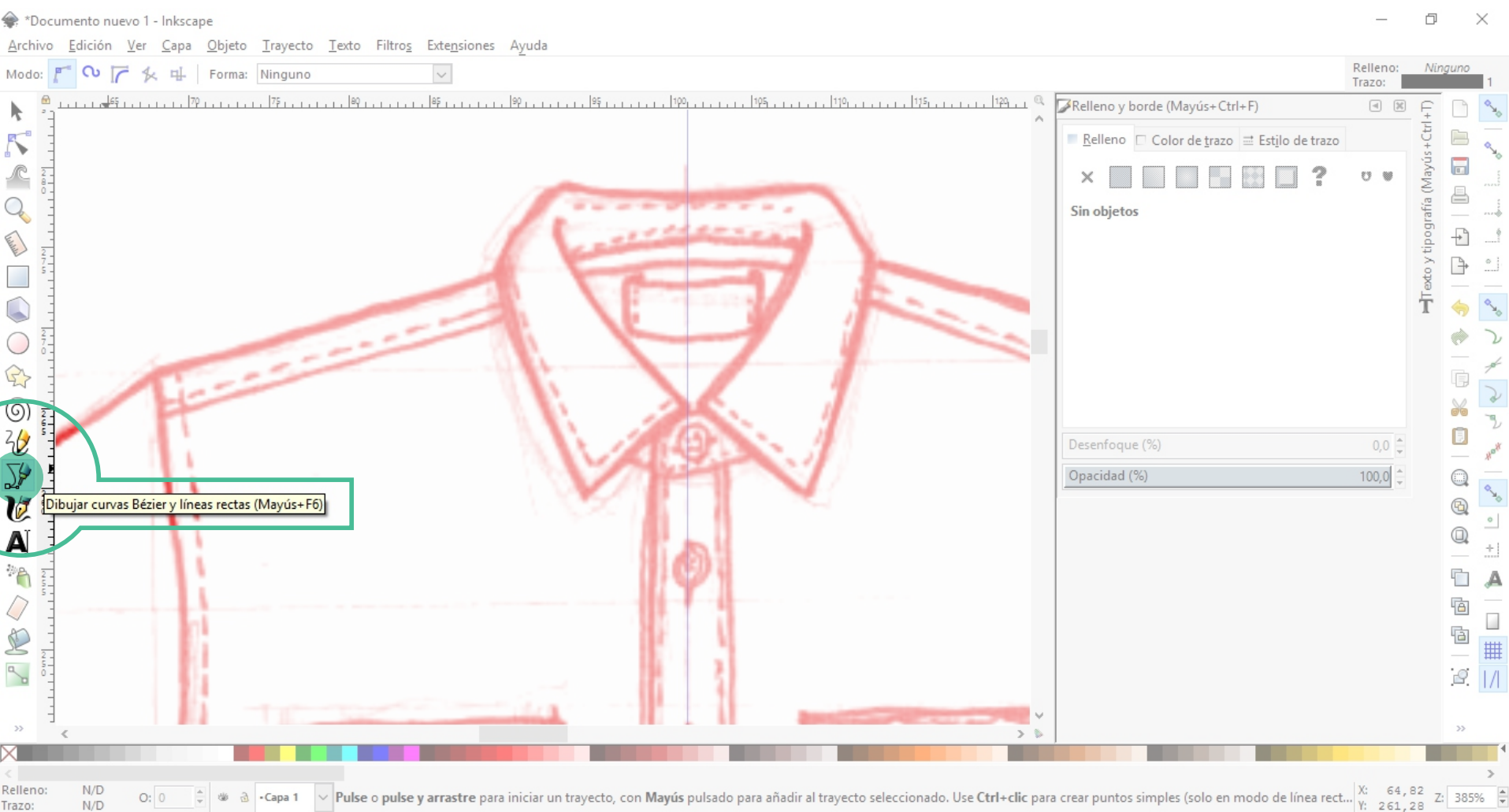
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Recomendamos que tengan activados los botones de **Ajustar Nodos, Trayectos y Tiradores y Guías de Ajuste.**

T.2.3 parte 2

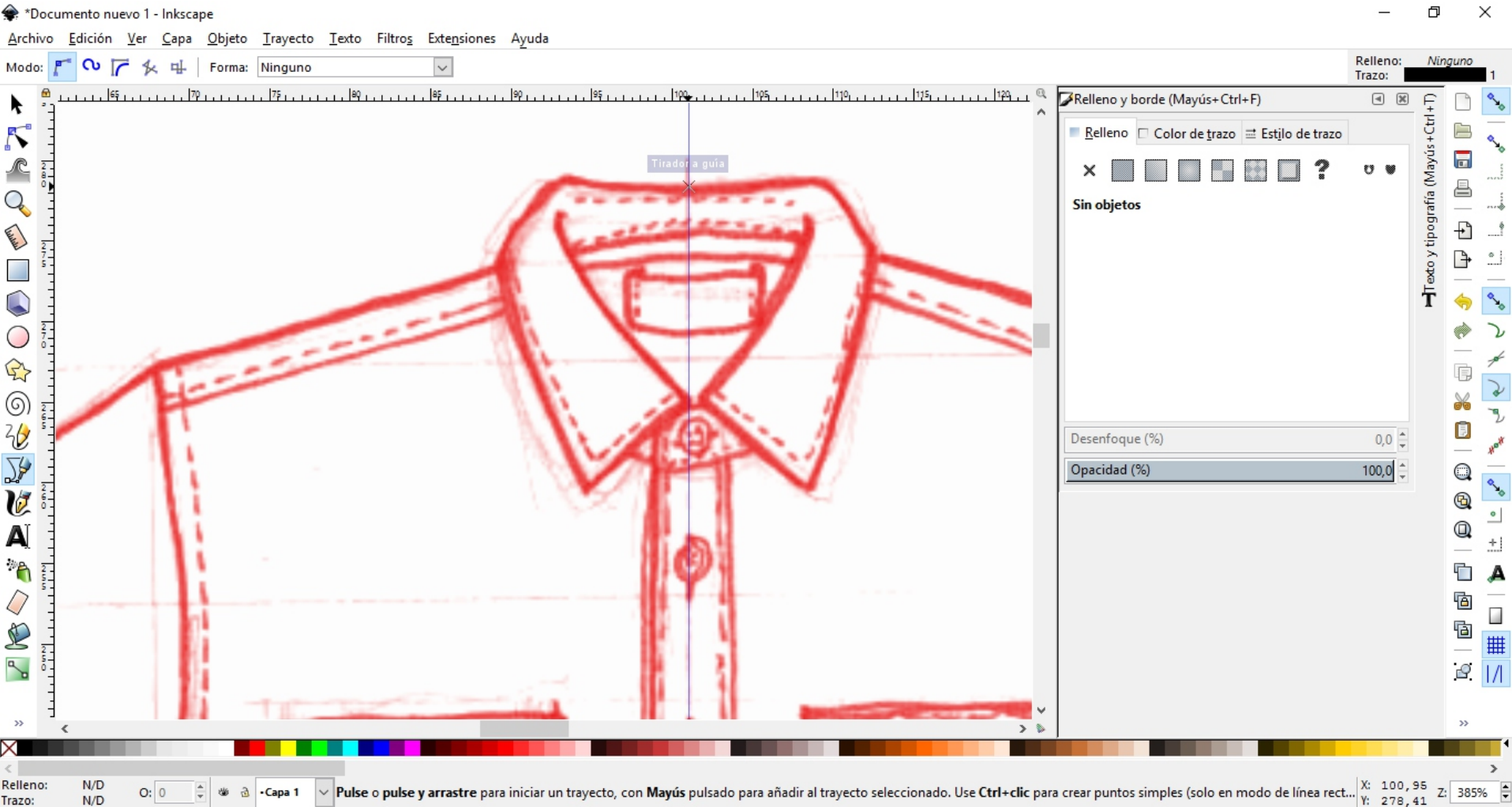
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Recomendamos dibujar con la herramienta **Dibujar curvas Bézier y líneas rectas**.

T.2.3 parte 2

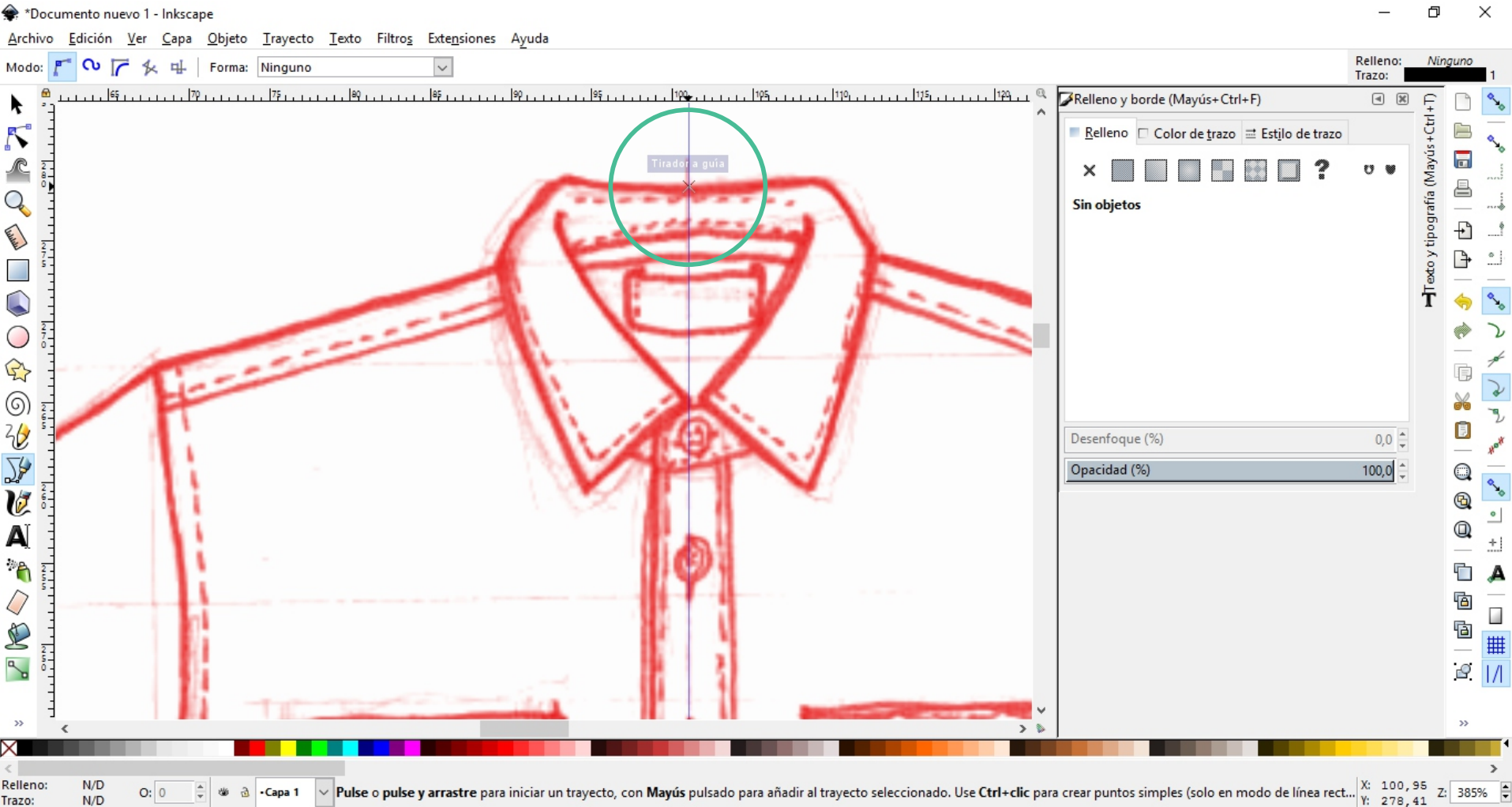
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Ubicaremos una **línea guía** en el **centro vertical de la prenda**. Comenzaremos re-dibujando la mitad de la misma para luego simetrizarla (salvo que la prenda no sea simétrica).

T.2.3 parte 2

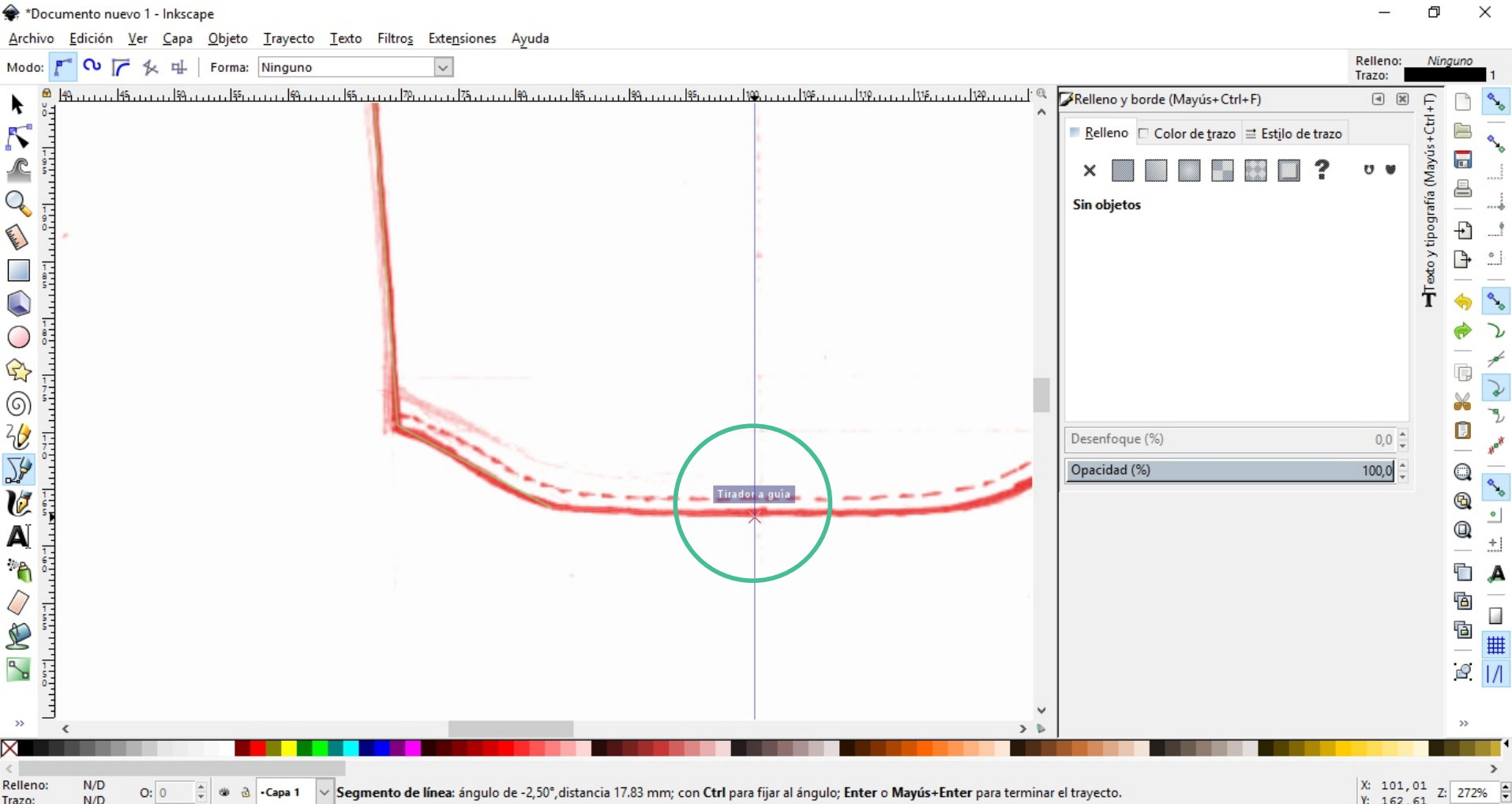
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Desde esa línea guía **comenzaremos a dibujar el contorno de la prenda**. Luego dibujaremos las líneas interiores.

T.2.3 parte 2

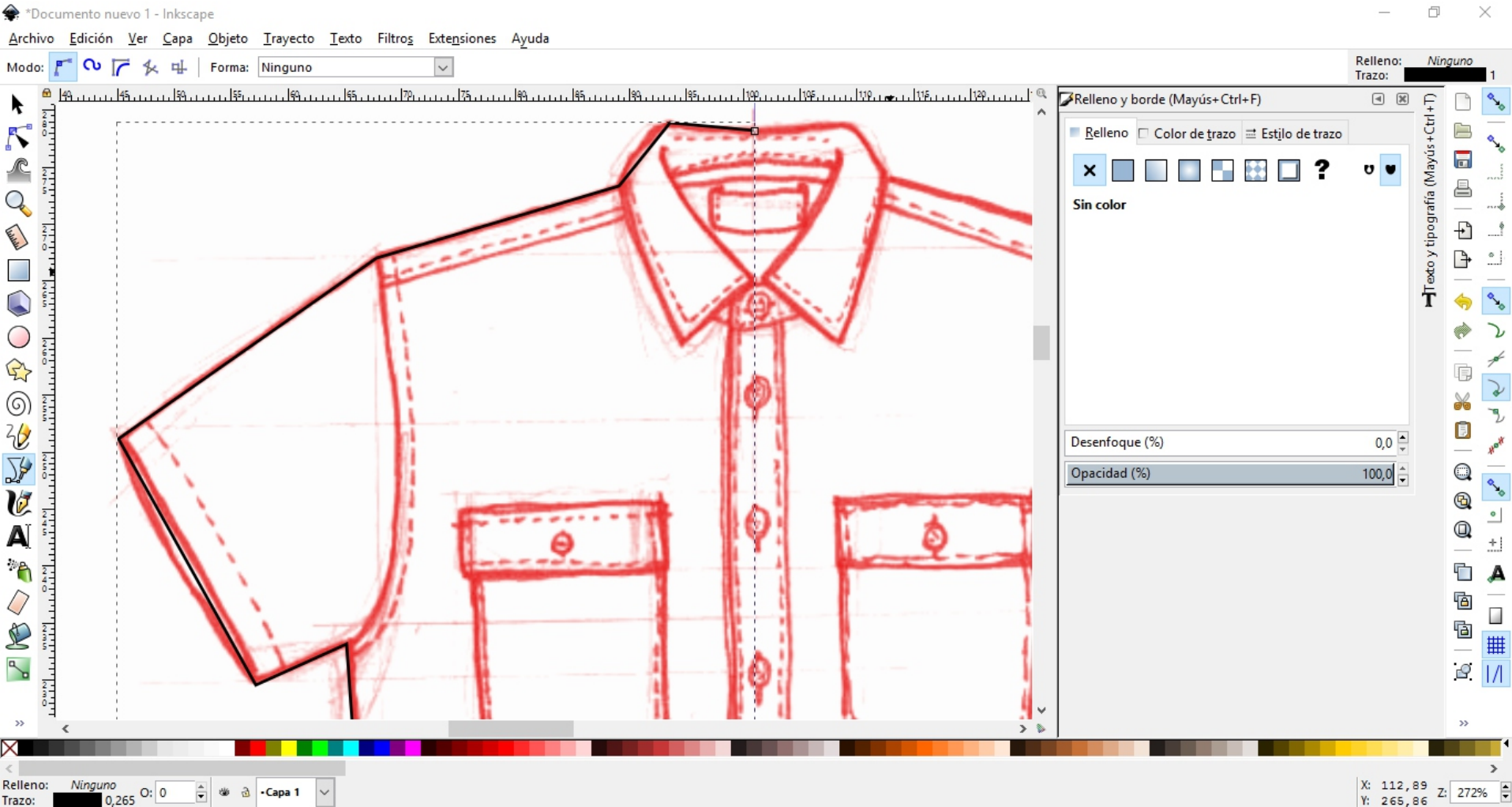
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Cerraremos el trayecto al cruzarnos en la mitad inferior con la línea guía. Apretamos enter para cerrar el trayecto.

T.2.3 parte 2

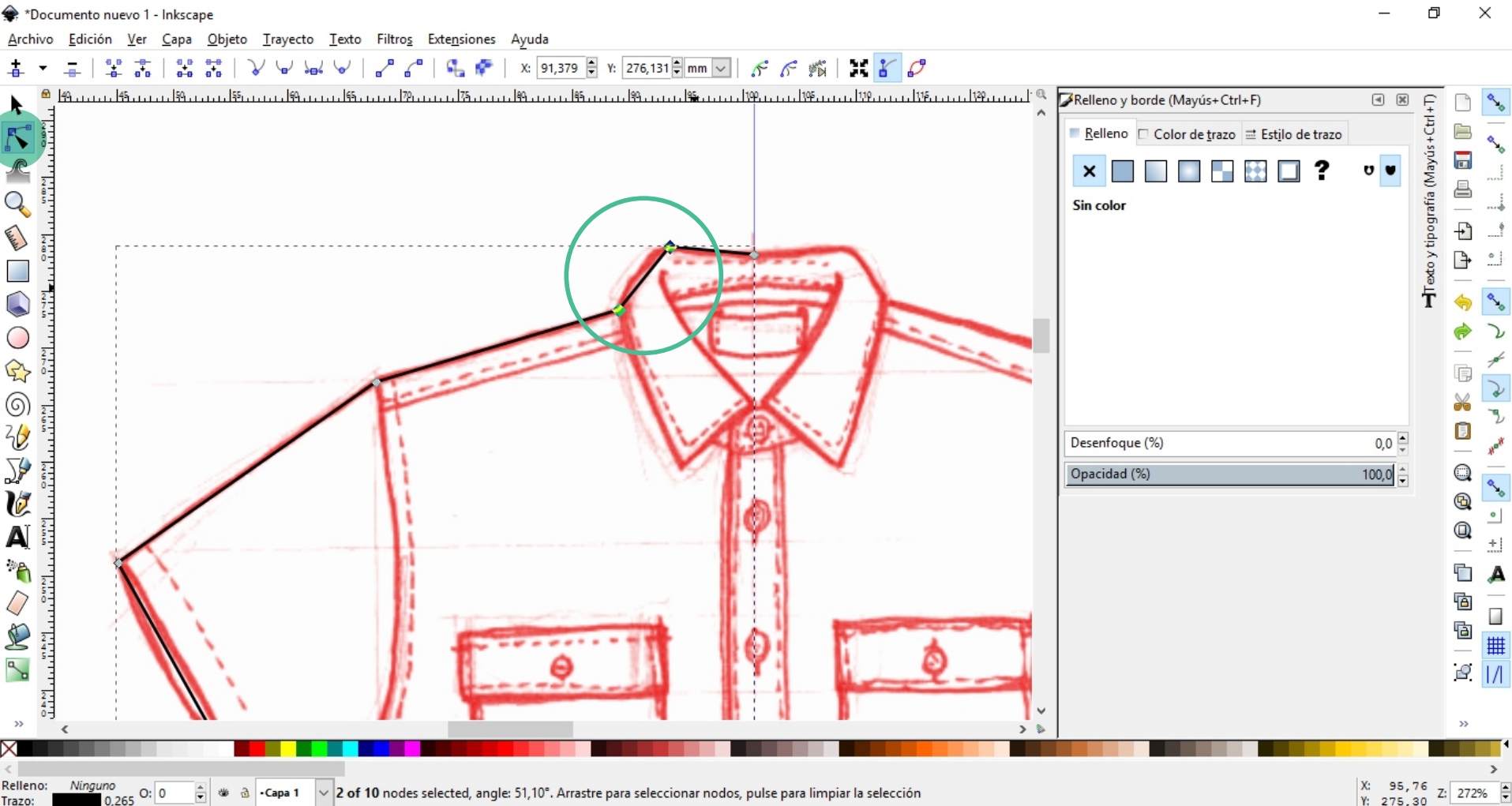
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



De esta forma tendremos un **trayecto aproximado** a la forma de la mitad del contorno.

T.2.3 parte 2

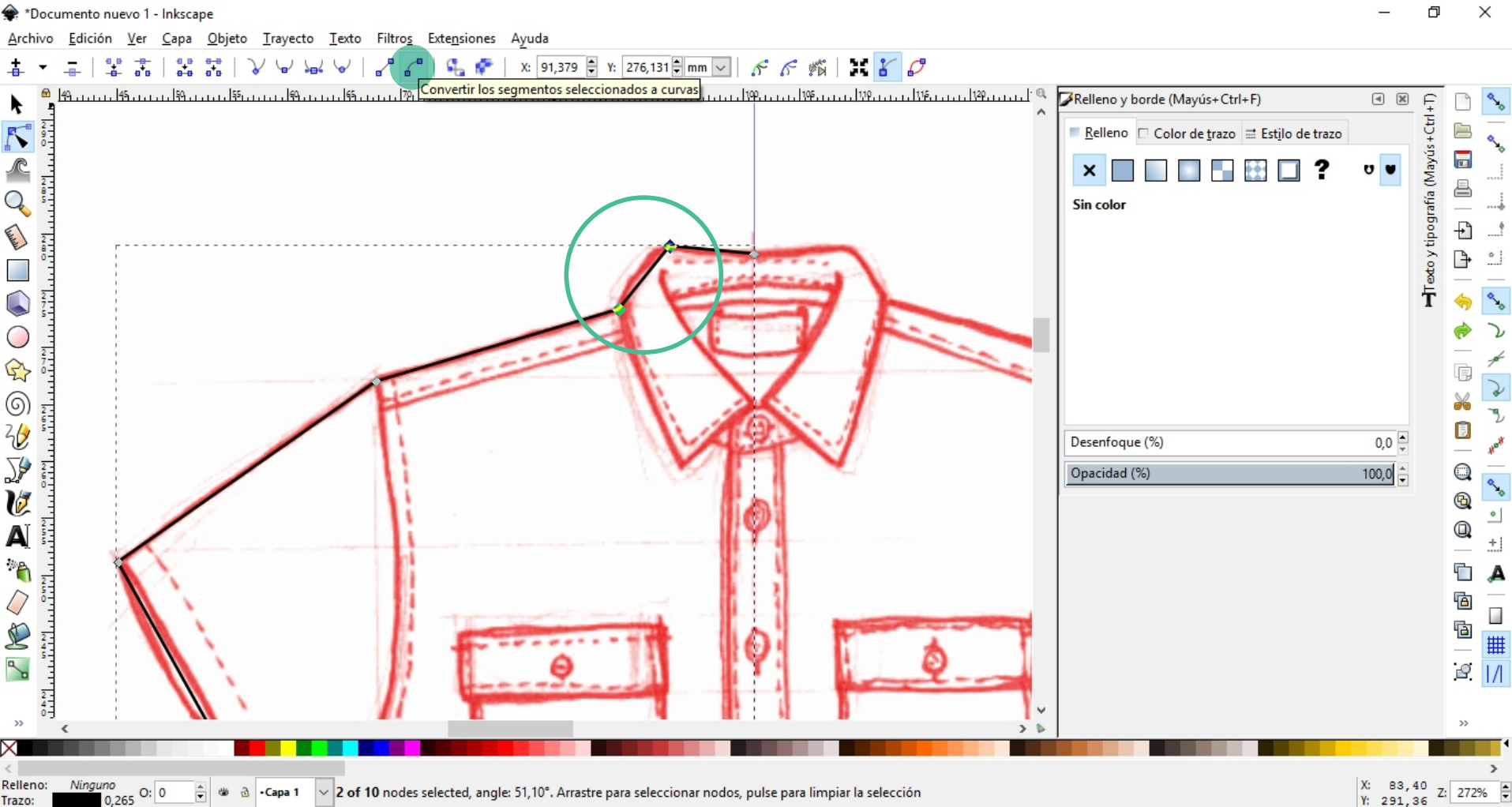
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Con la herramienta de **editar nodos** podemos seleccionar segmentos del trayecto para editarlos.

T.2.3 parte 2

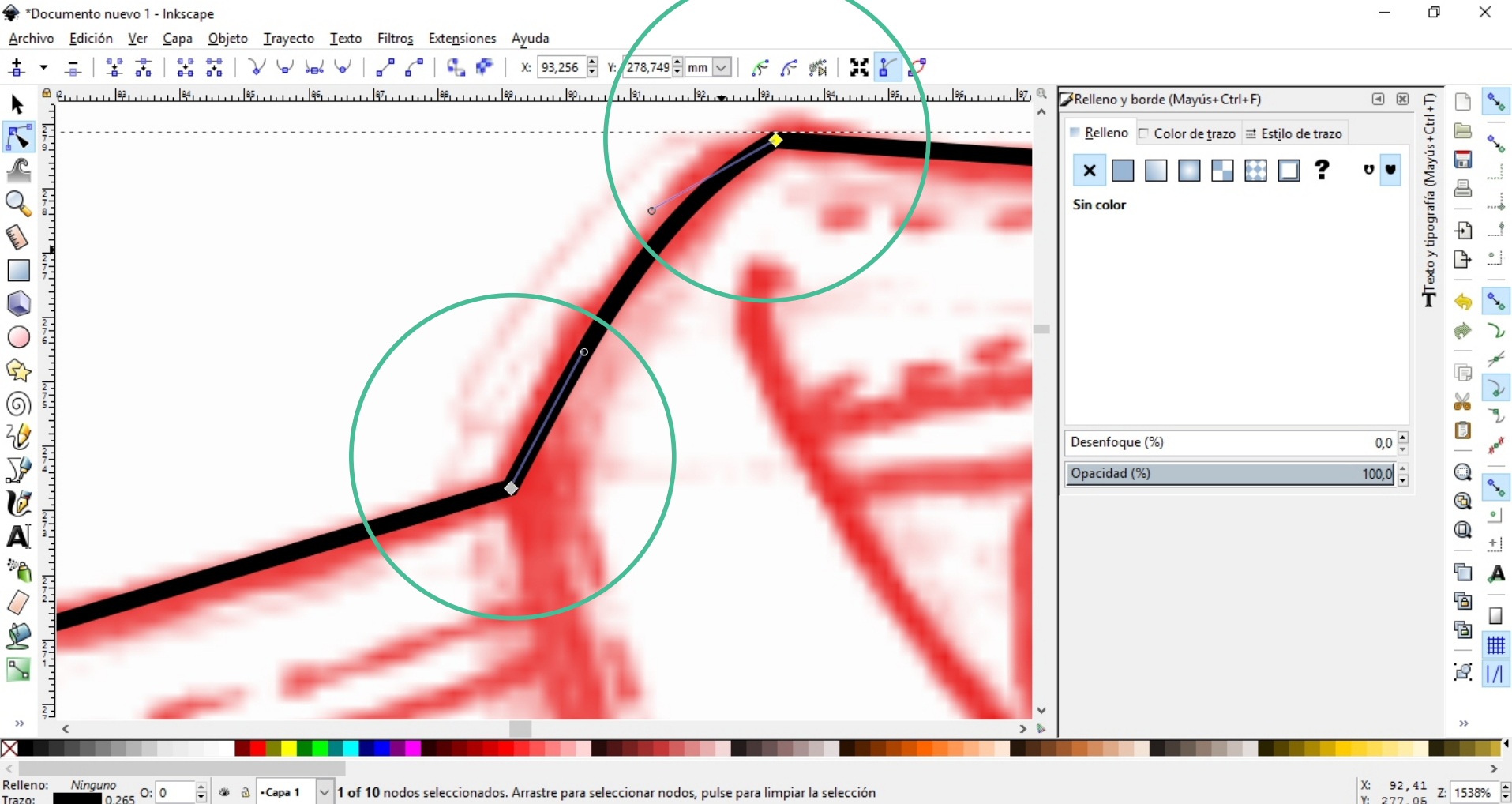
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



De esta forma podemos **convertir los segmentos seleccionados a curvas** (o a rectas si fuese curvo).

T.2.3 parte 2

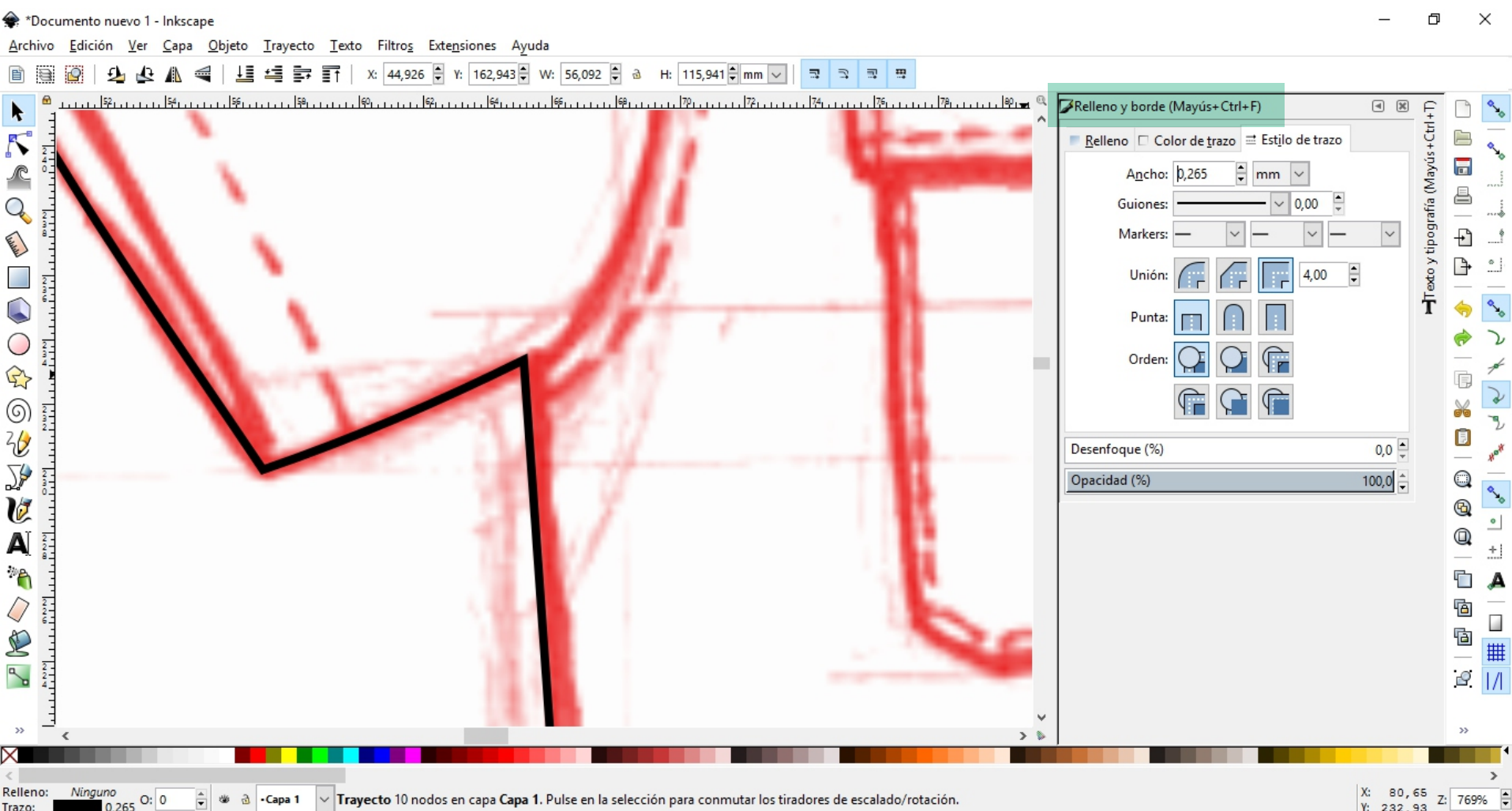
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Una vez convertido a curvo el segmento, continuando con la herramienta de editar nodos, puedo editar la curva desde **los tiradores de cada nodo.**

T.2.3 parte 2

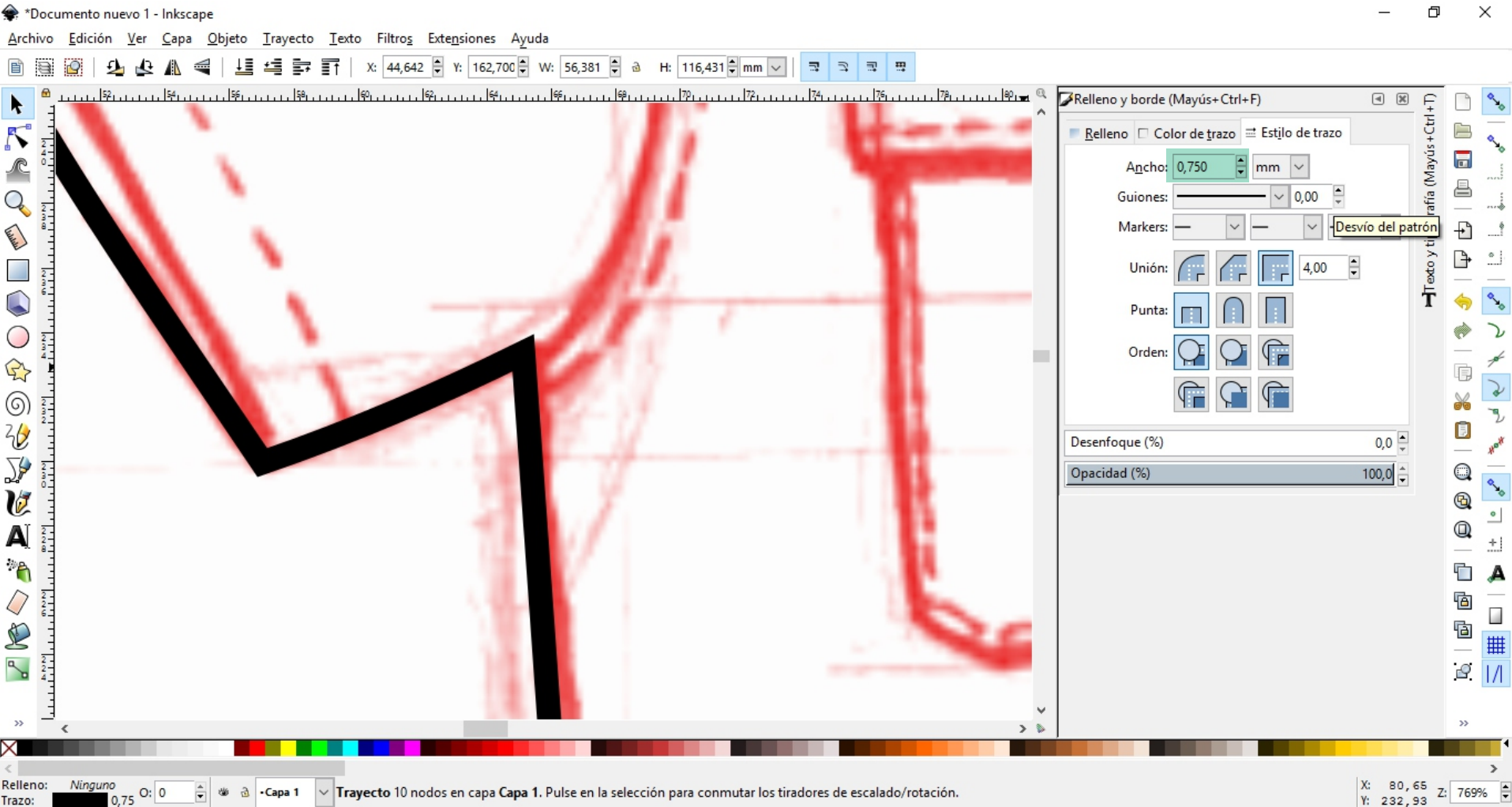
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Desde la ventana **Relleno y borde** (Mayús+Ctrl+F o doble click en color de relleno o trazo) **puedo variar el estilo y color de cada trazo.**

T.2.3 parte 2

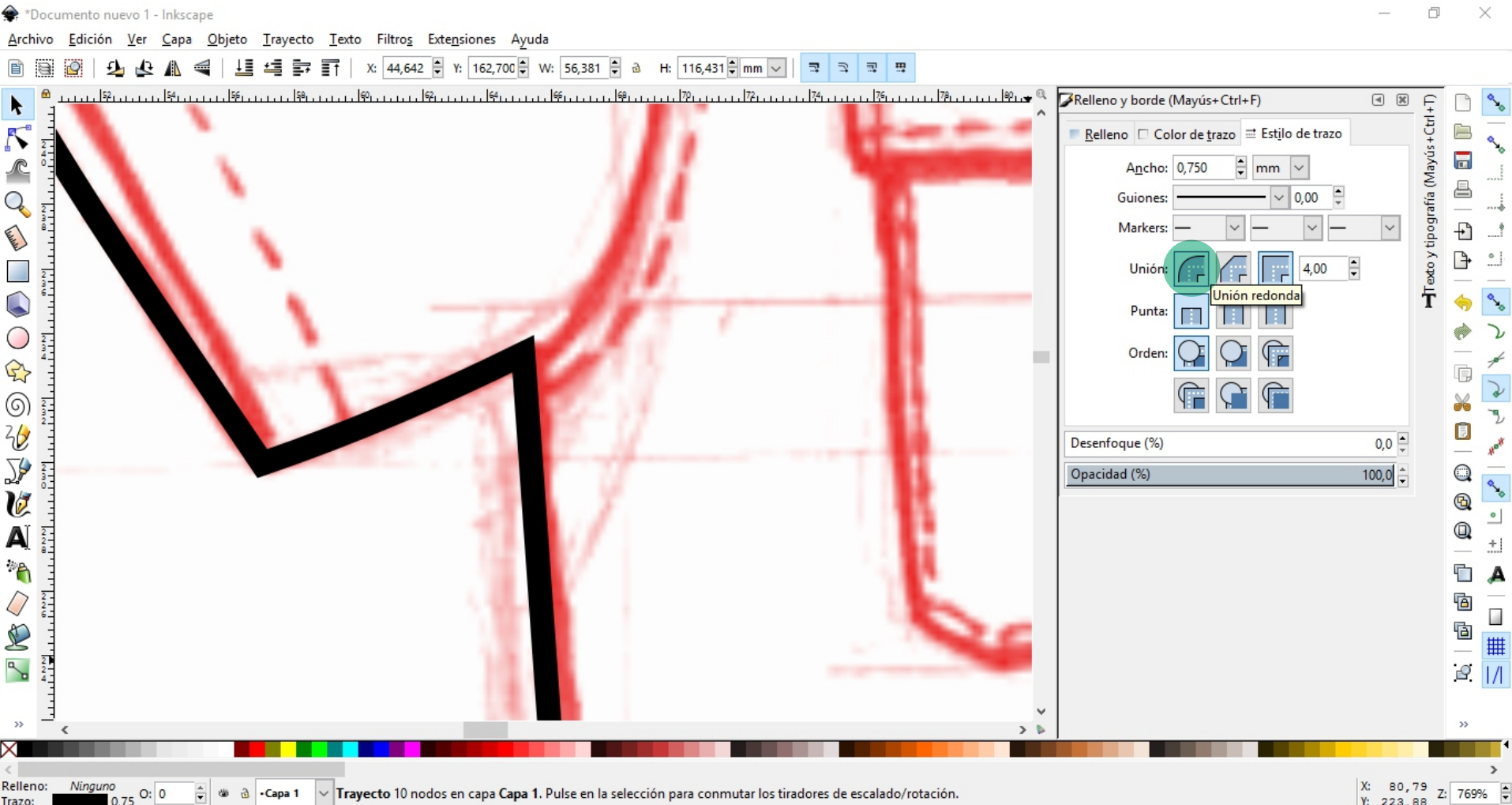
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Recomendamos para la **silueta de la prenda** asignar al trazo un **ancho aproximado a 0,75 mm**.

T.2.3 parte 2

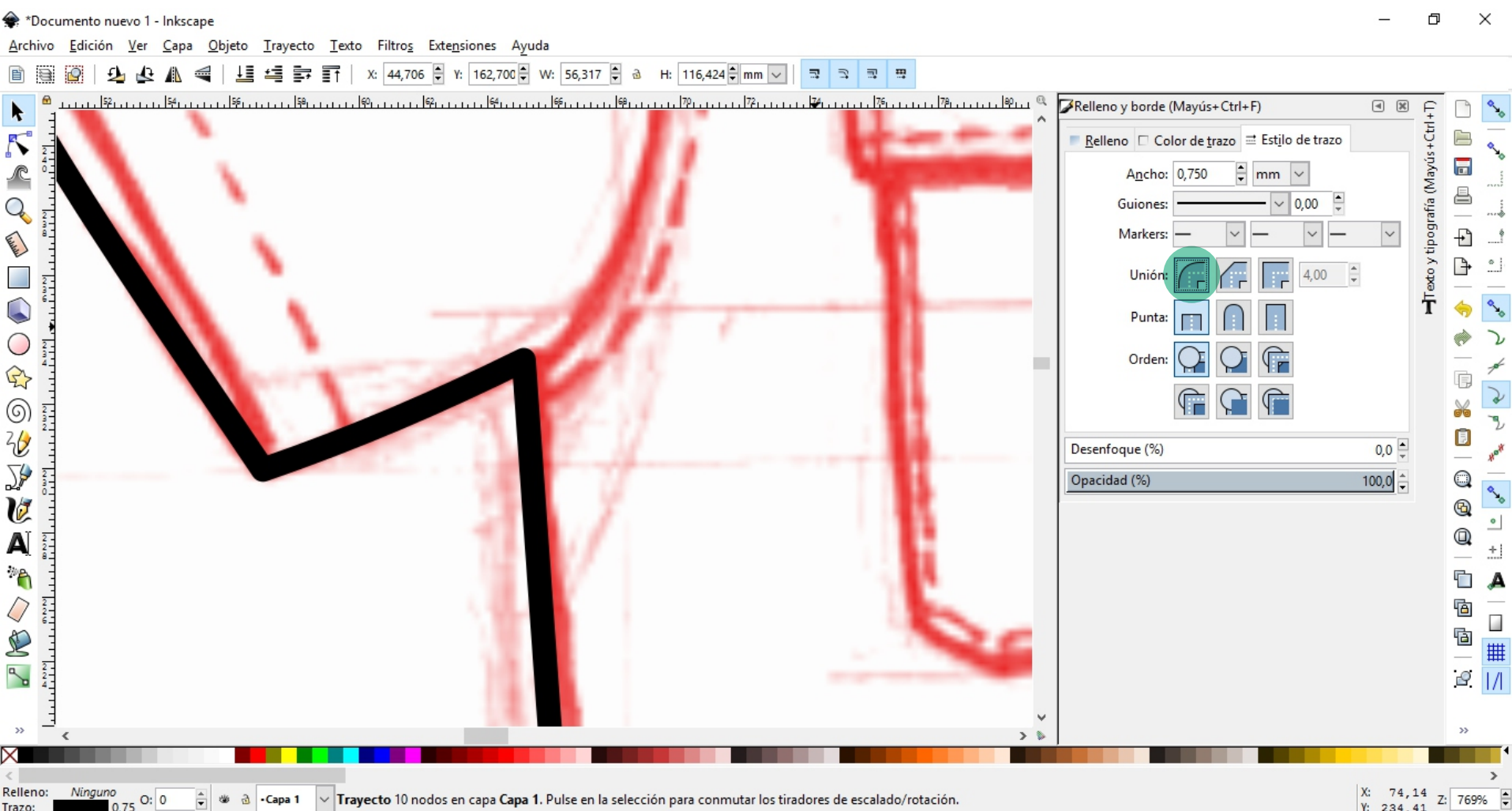
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Desde la misma ventana, en la opción **Unión**, podemos **asignar una unión redonda** para que no queden tan afiladas las esquinas del trazo.

T.2.3 parte 2

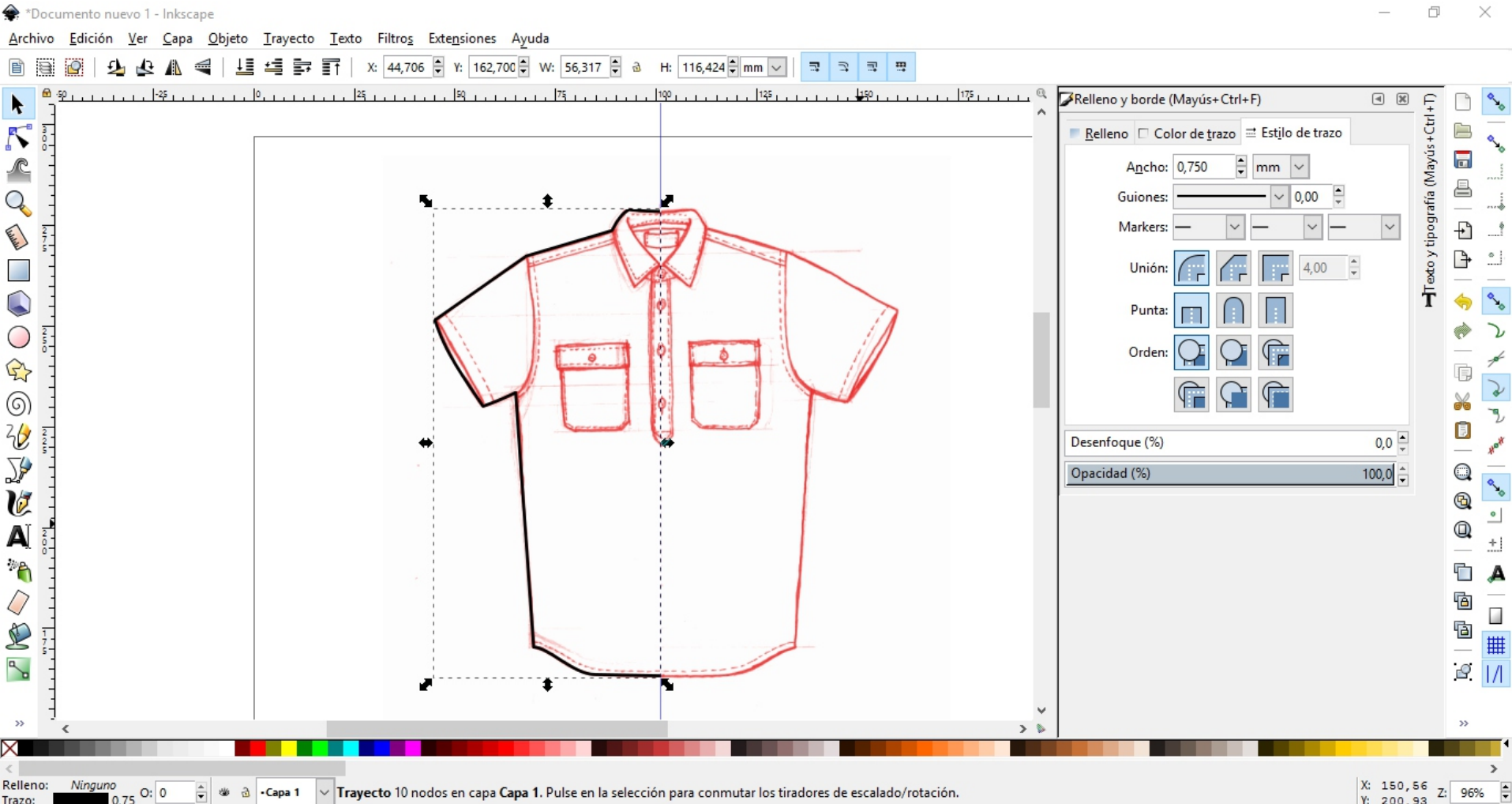
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Desde la misma ventana, en la opción **Unión**, podemos **asignar una unión redonda** para que no queden tan afiladas las esquinas del trazo.

T.2.3 parte 2

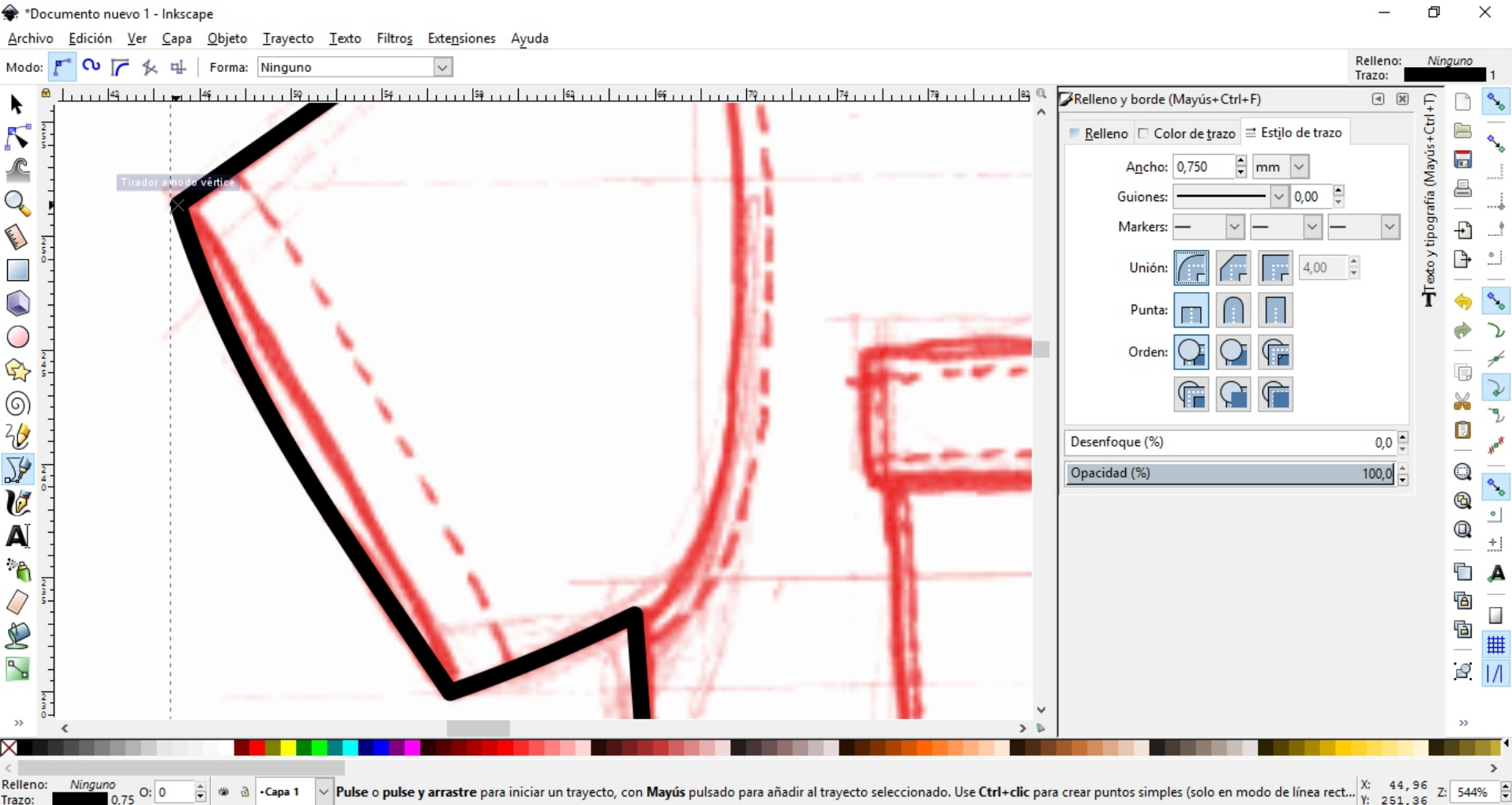
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Una vez ajustadas todos los segmentos curvos y rectos,
tendremos pronta la mitad del contorno general.
**Recomendamos que sea con un sólo trazo y con la menor
cantidad de nodos posible.**

T.2.3 parte 2

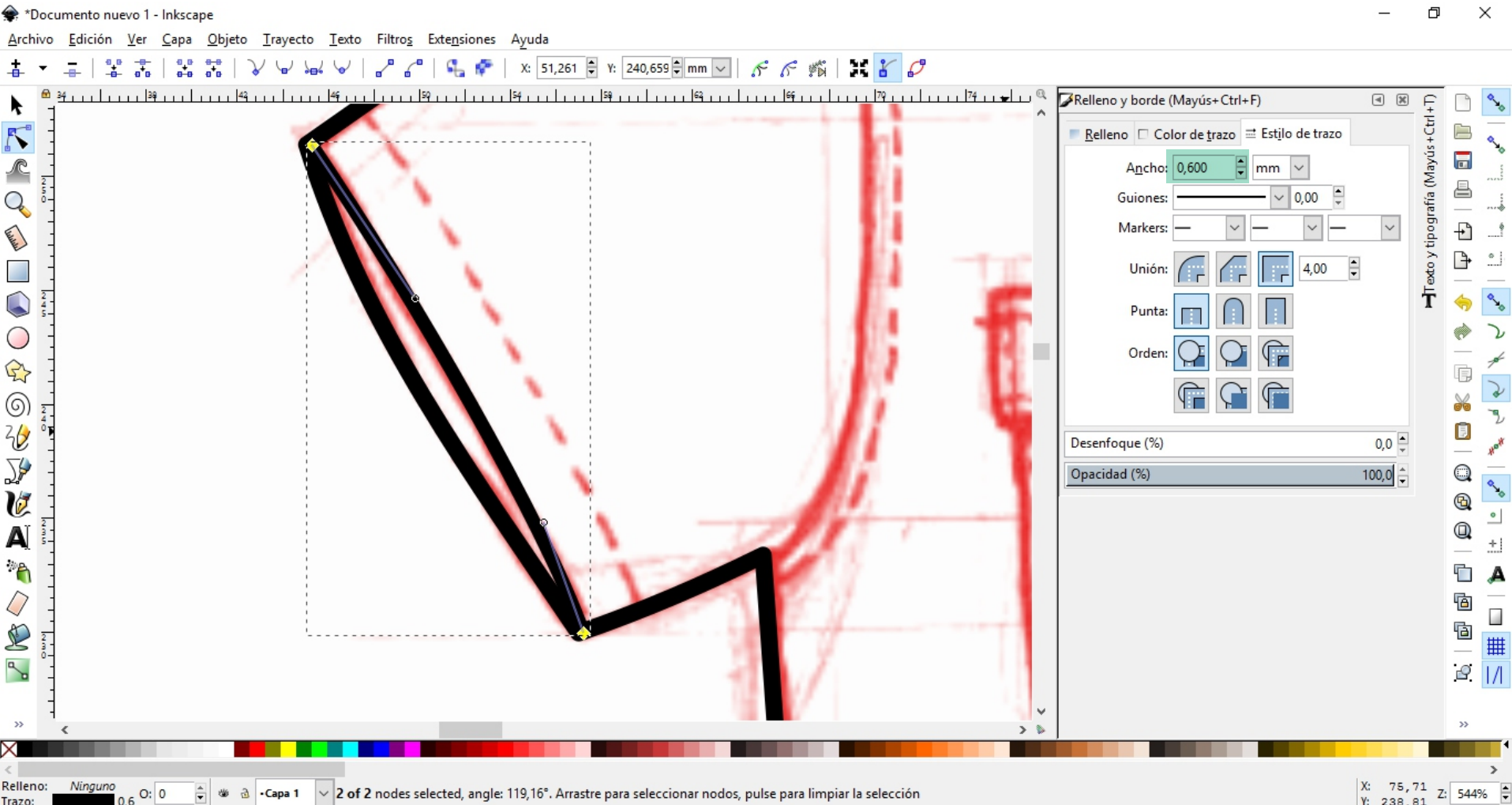
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Continuaremos dibujando las líneas interiores (costuras, cortes, pespuntos, bolsillos, etc.).
Asegurese de comenzar los trazos desde un borde o nodo para que no quede desfasado (usar zoom).

T.2.3 parte 2

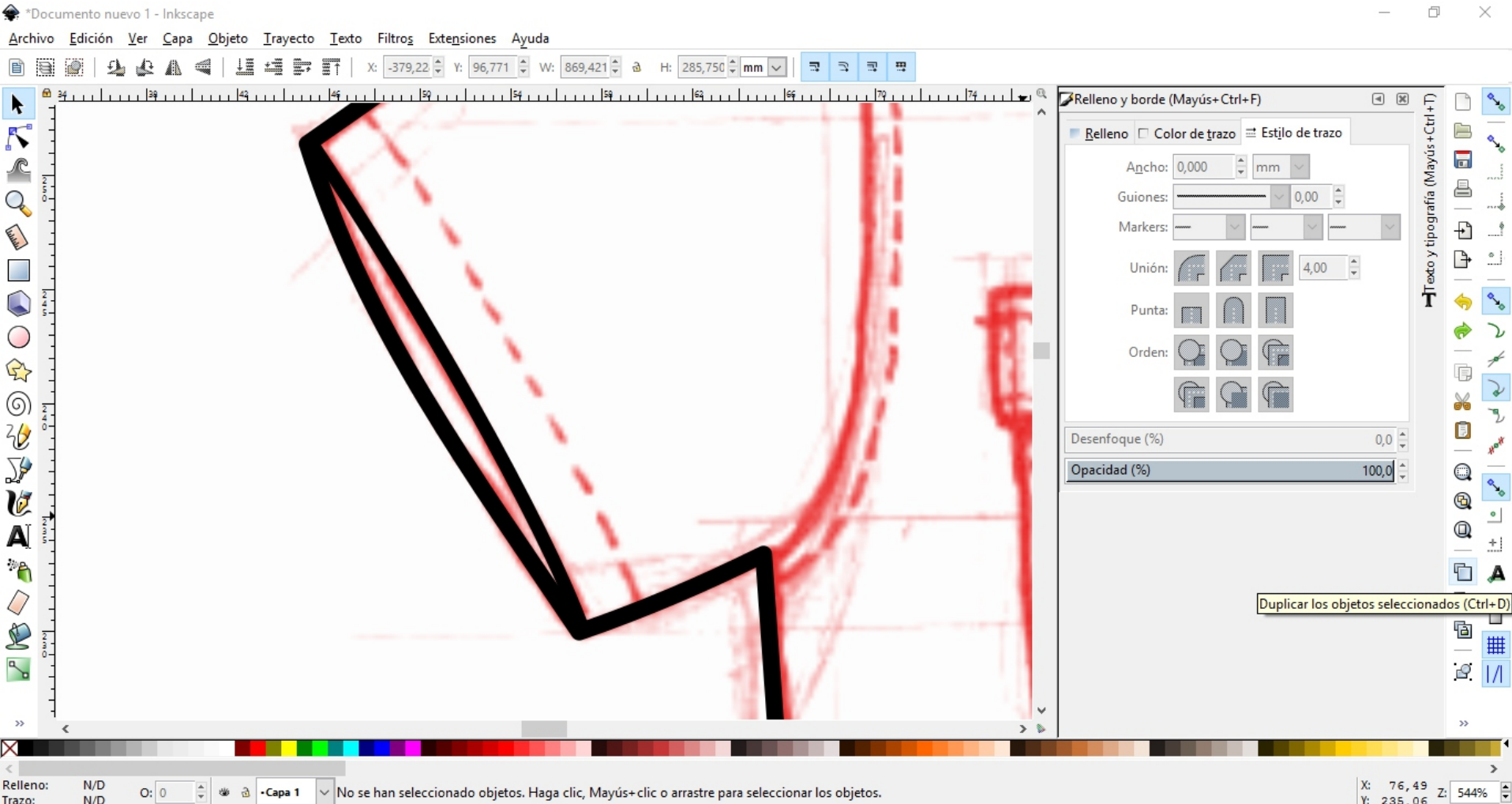
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Para líneas de borde de prenda que no sean parte del contorno general, podemos usar un trazo un poco menor. En este caso se usó 0,6 mm.

T.2.3 parte 2

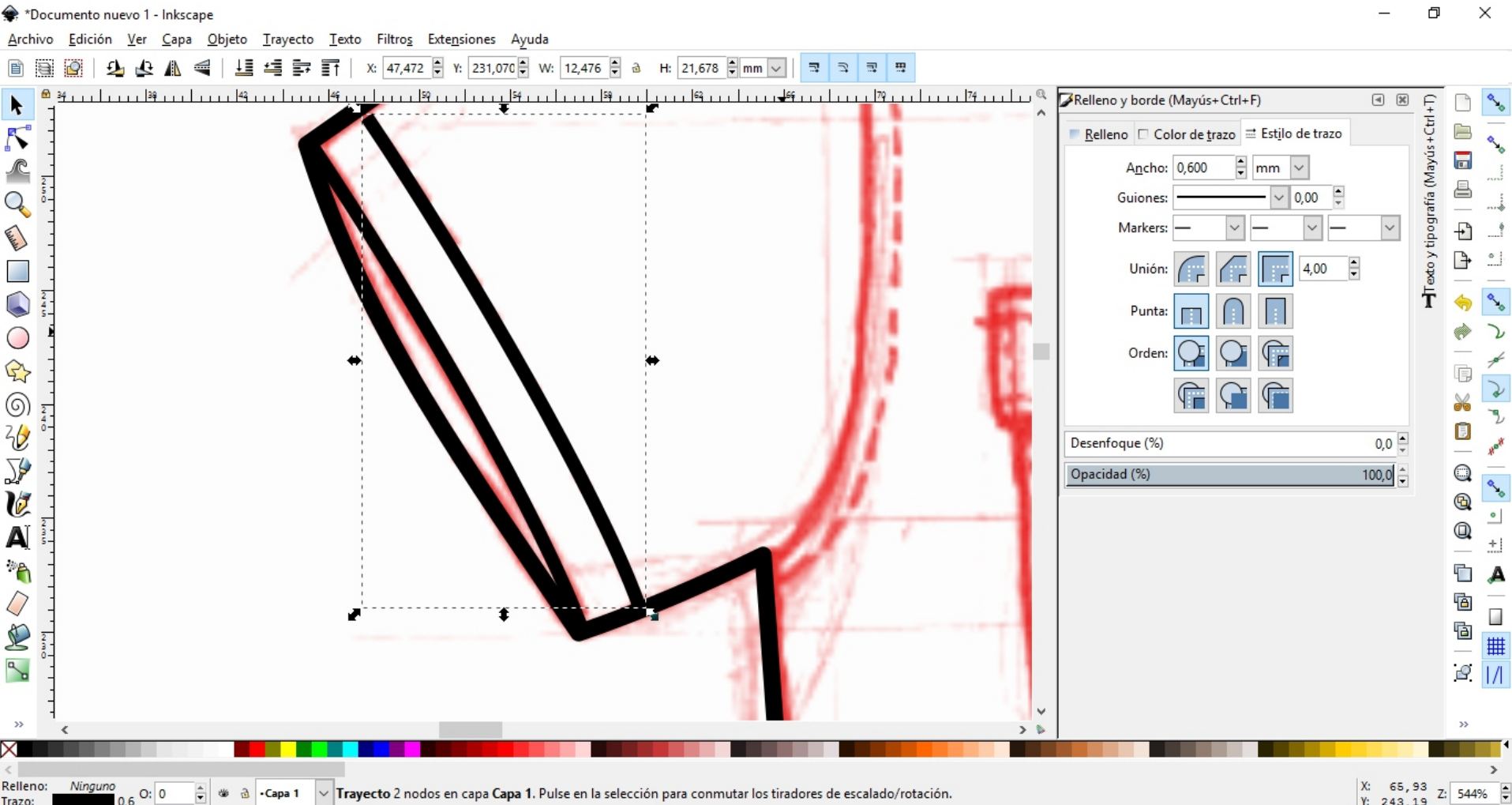
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



En la opción **Duplicar los objetos seleccionados (ctrl+D)** podemos duplicar un trayecto, y moverlo para generar una línea paralela.

T.2.3 parte 2

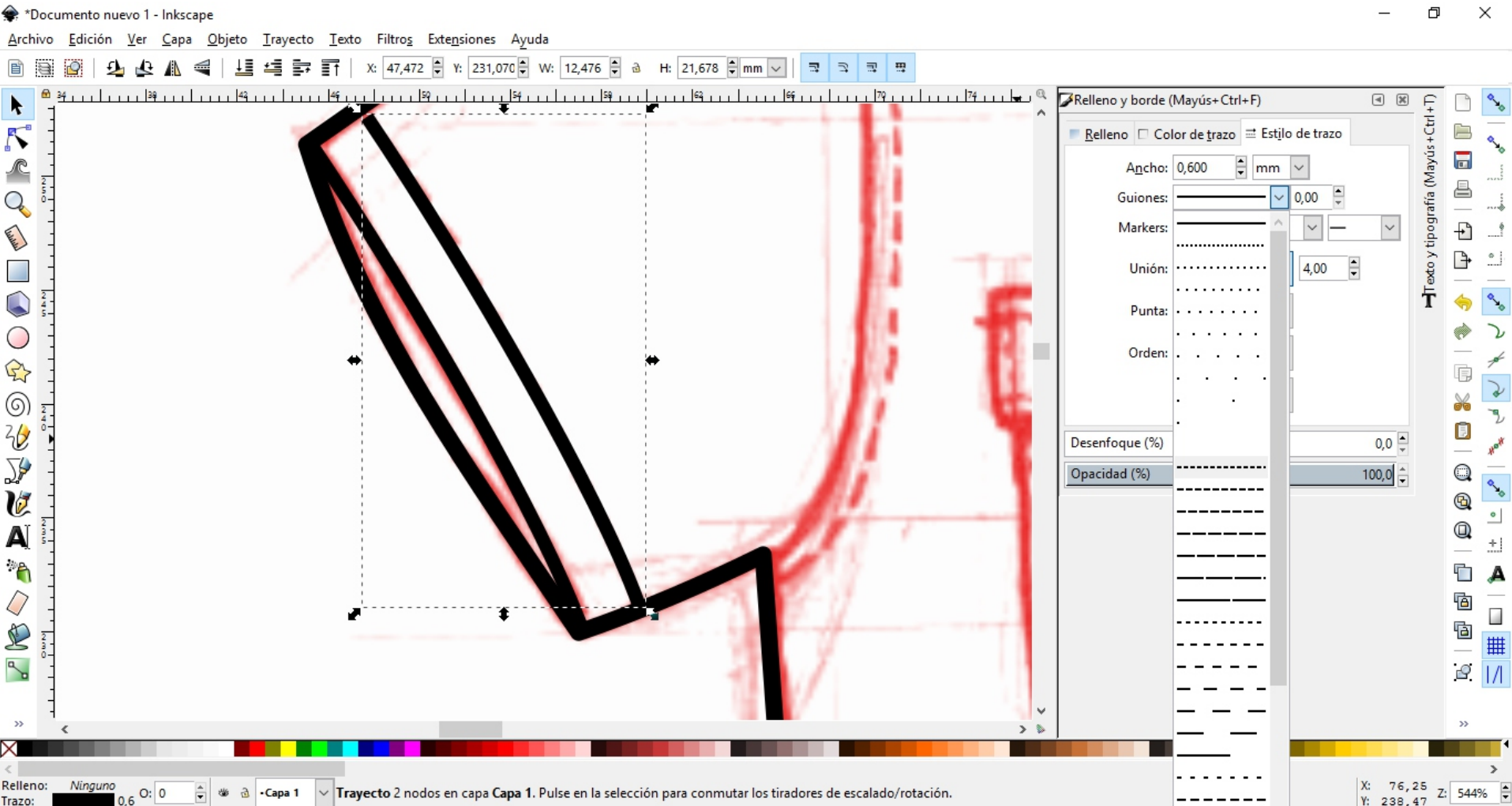
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



En la opción **Duplicar los objetos seleccionados (ctrl+D)** podemos duplicar un trayecto, y moverlo para generar una línea paralela.

T.2.3 parte 2

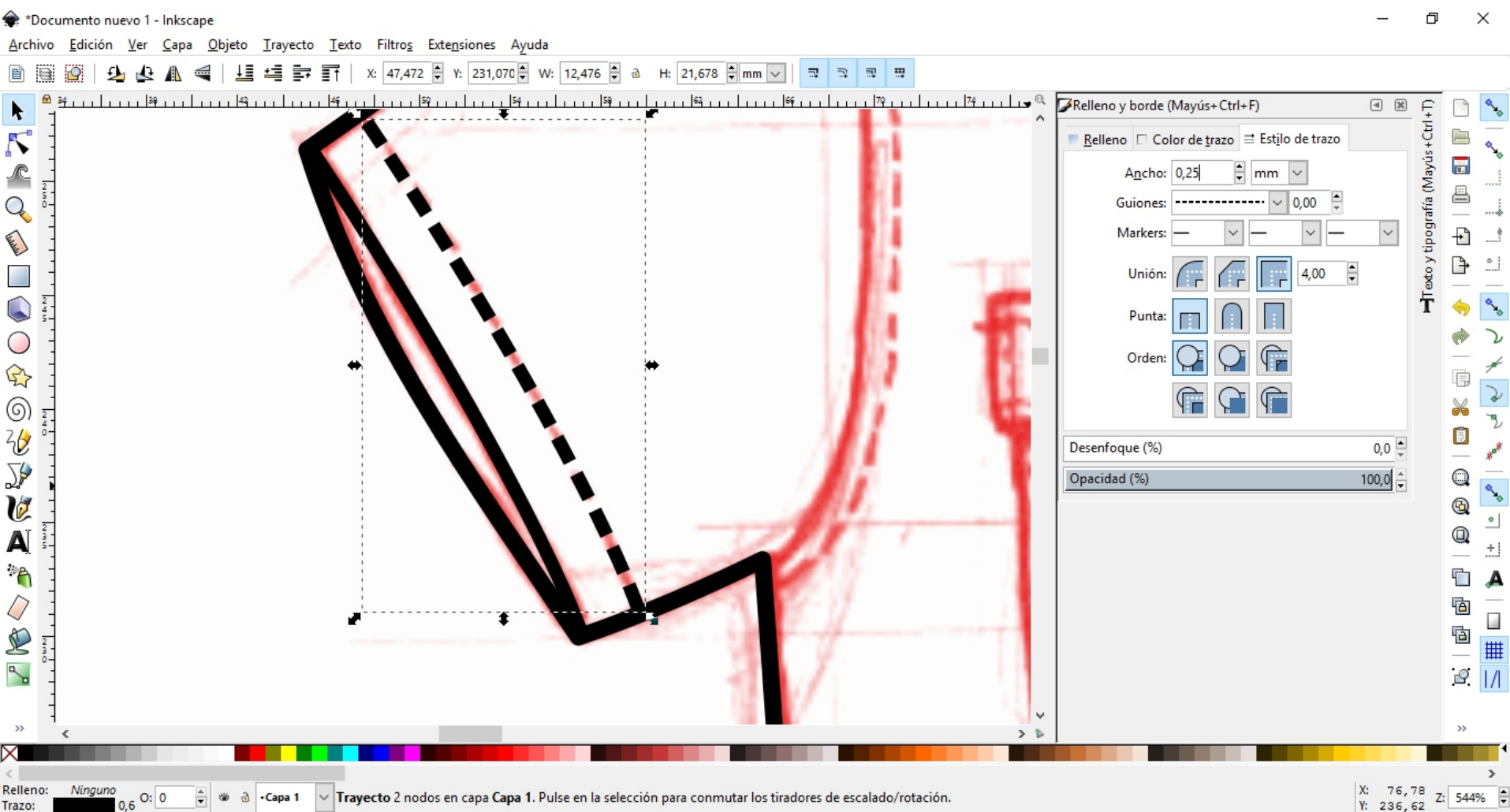
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Modificando los **Guiones** del trazo podemos asignarle un estilo de trazo discontinuo que represente un pespunte.

T.2.3 parte 2

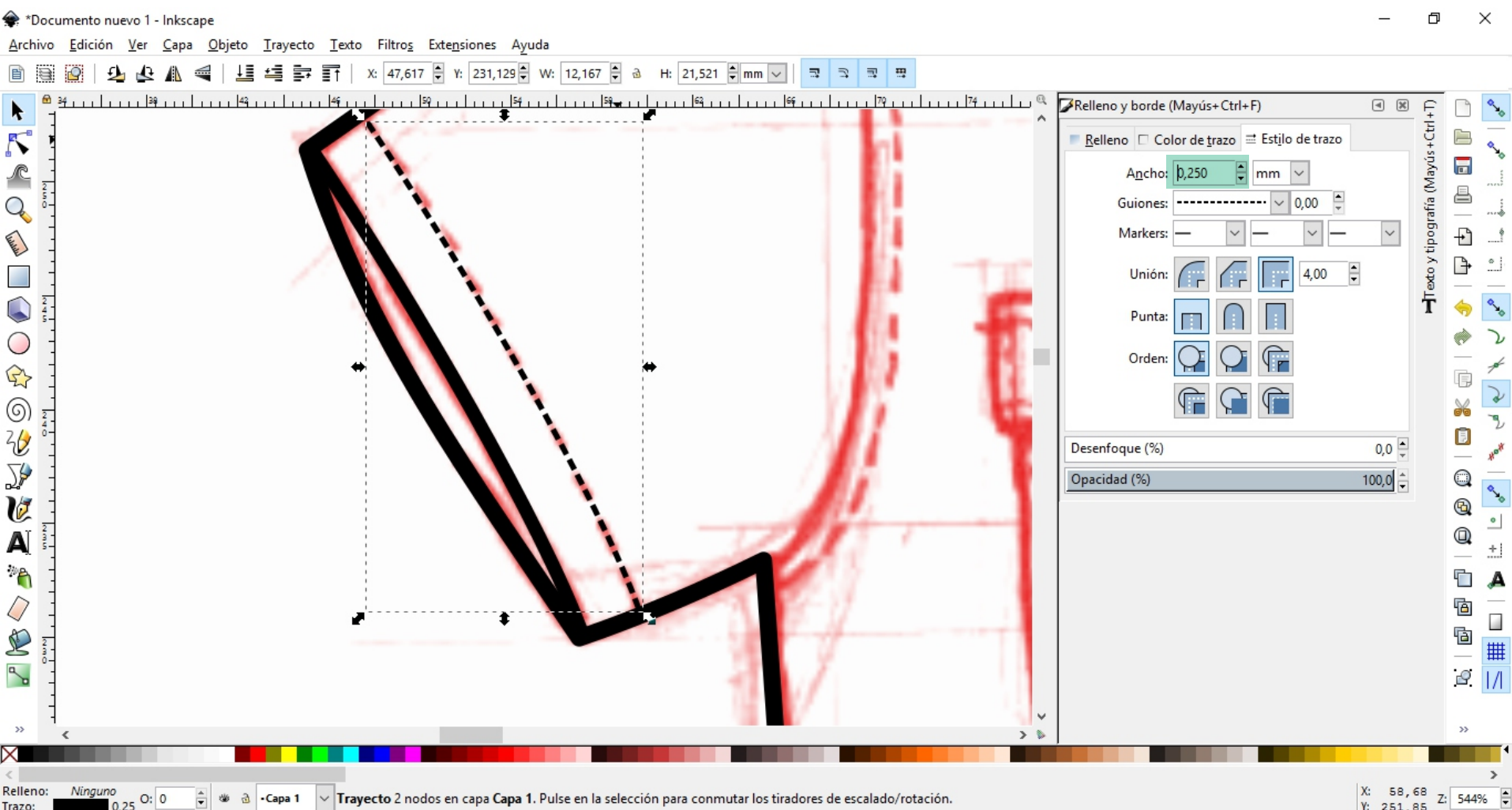
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Modificando los **Guiones** del trazo podemos asignarle un estilo de trazo discontinuo que represente un pespunte.

T.2.3 parte 2

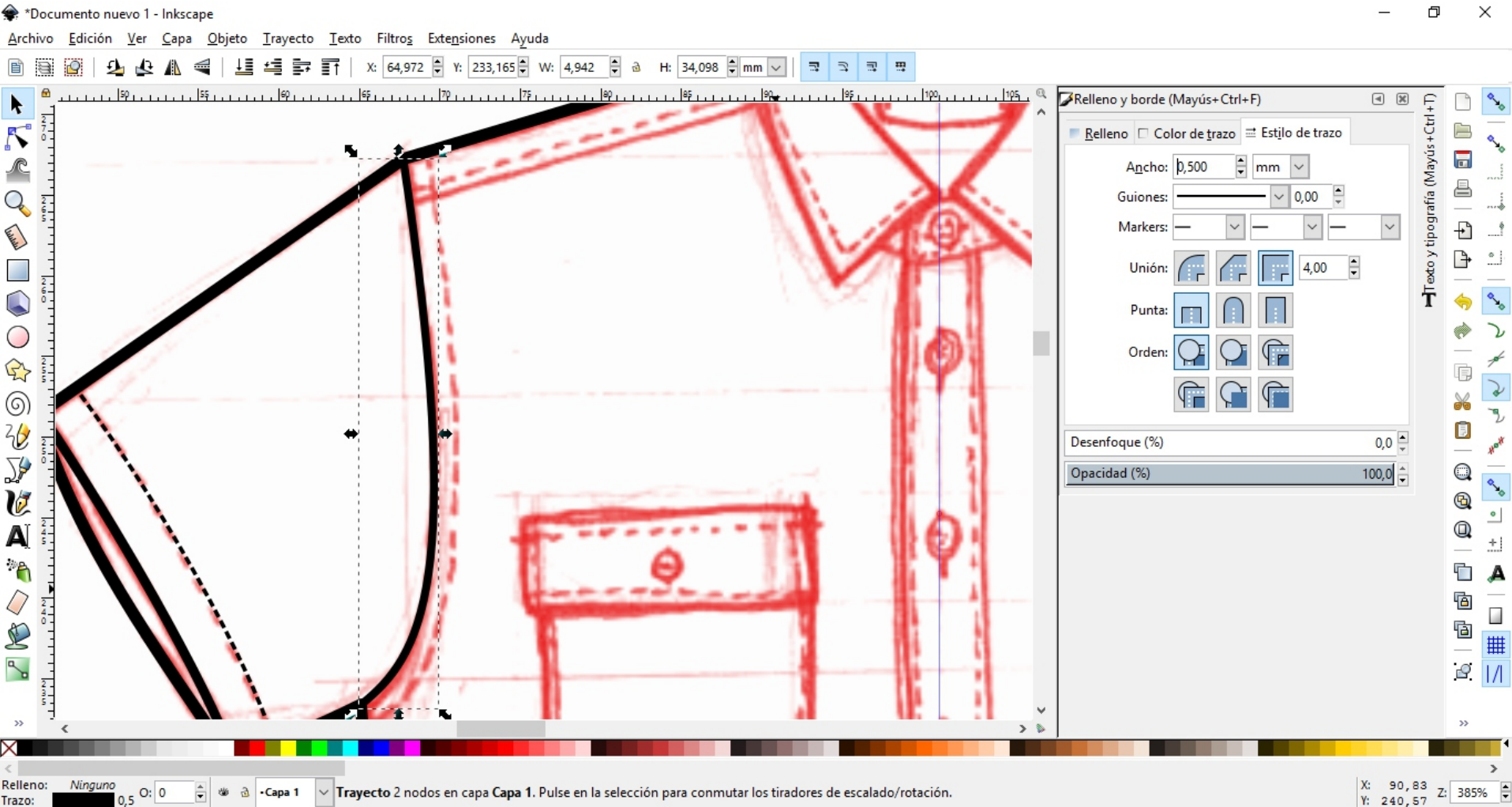
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Modificando los **Guiones** del trazo podemos asignarle un estilo de trazo discontinuo que represente un pespunte. Recomendamos utilizar un ancho aproximado a 0,25 mm.

T.2.3 parte 2

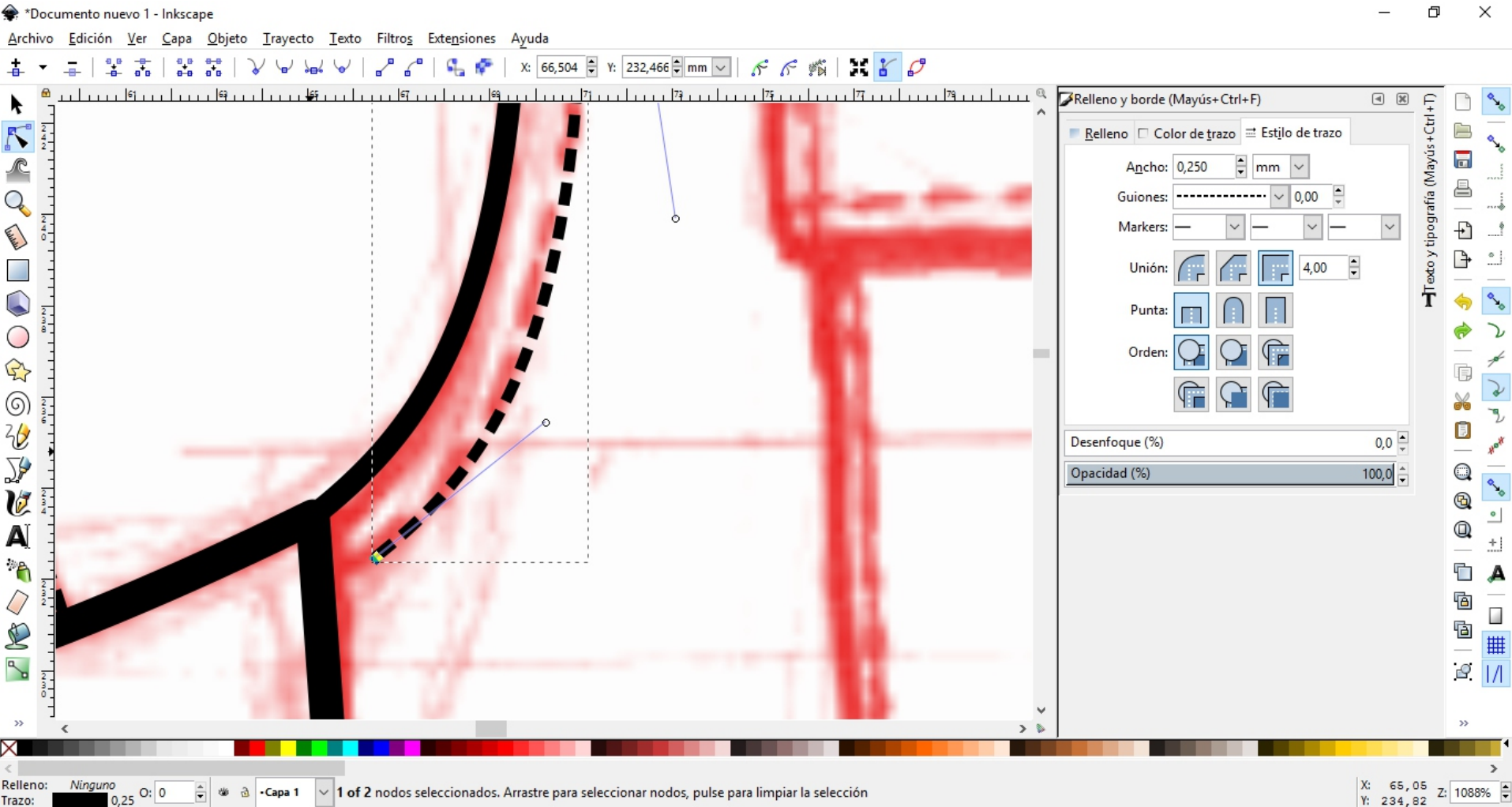
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Continuaremos dibujando las líneas interiores.
Duplicando trayectos para generar dibujar líneas paralelas.

T.2.3 parte 2

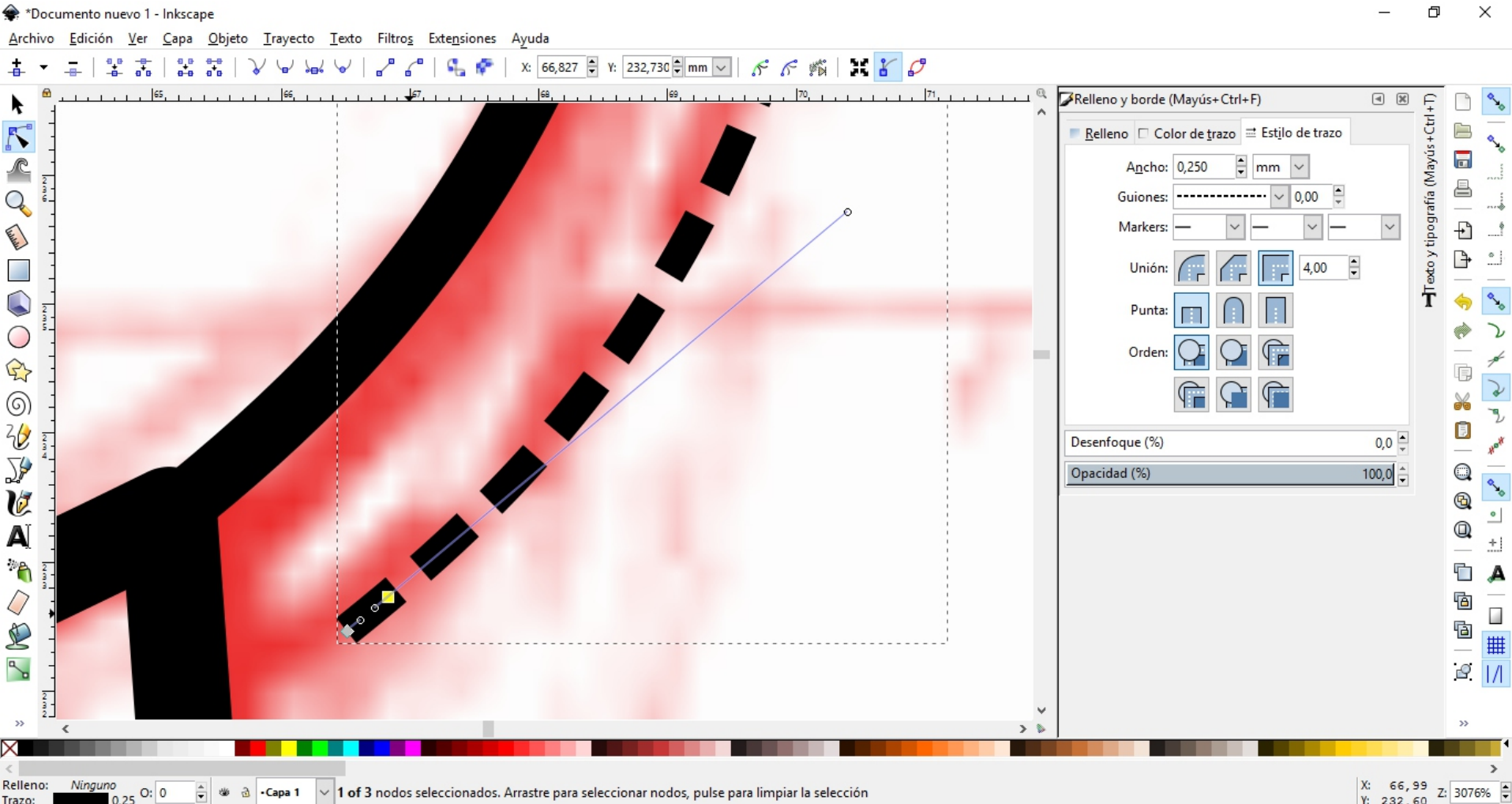
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Continuaremos dibujando las líneas interiores.
Duplicando trayectos para generar dibujar líneas paralelas.
Verificar que los nodos lleguen al borde.

T.2.3 parte 2

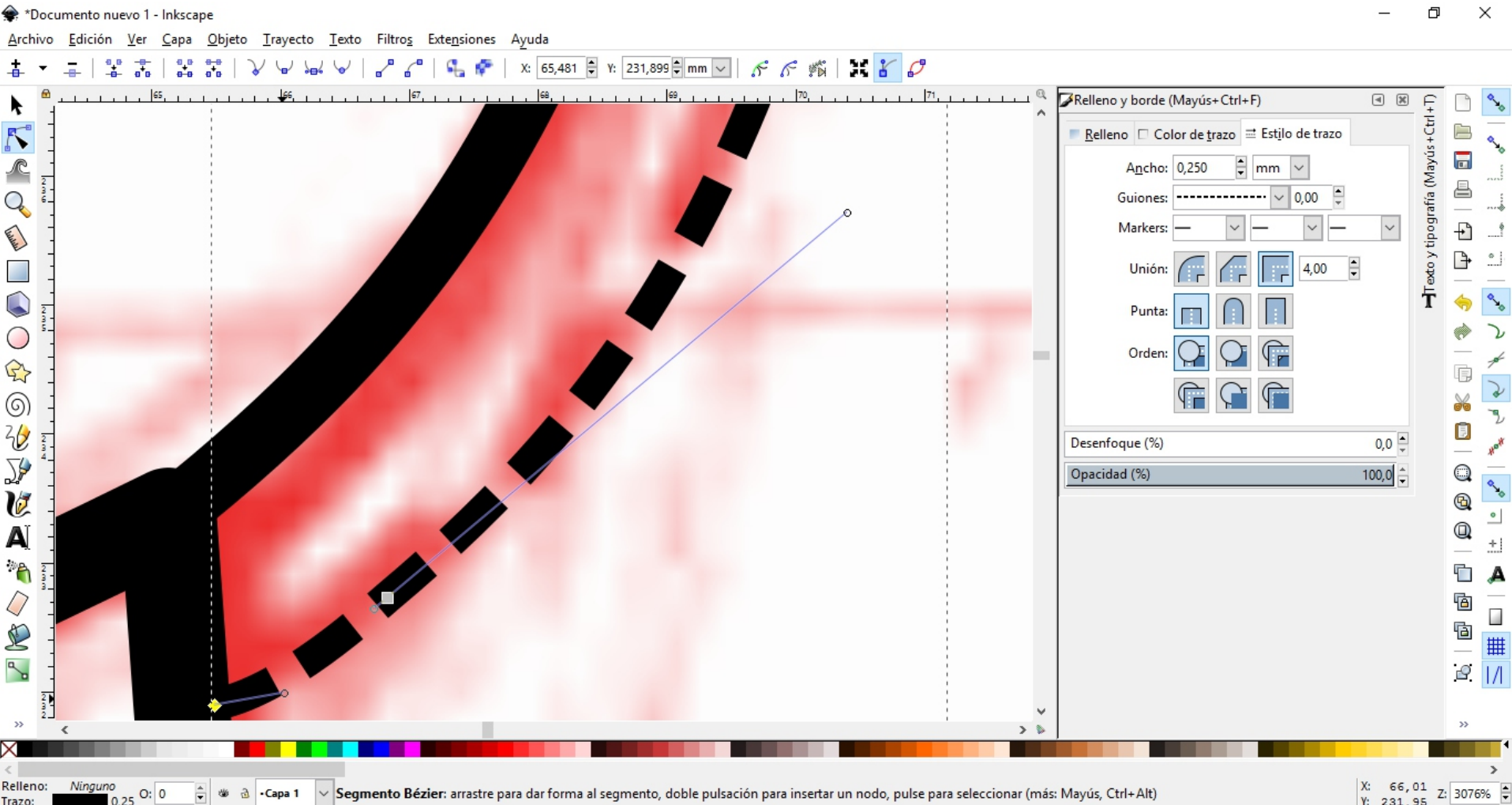
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



En el caso que no lleguen, con la **herramienta de edición de nodos**, podemos moverlo. Si se modifica mucho la curva, podemos agregar un nodo antes de finalizar el trayecto, de esta forma no se deformará tanto.

T.2.3 parte 2

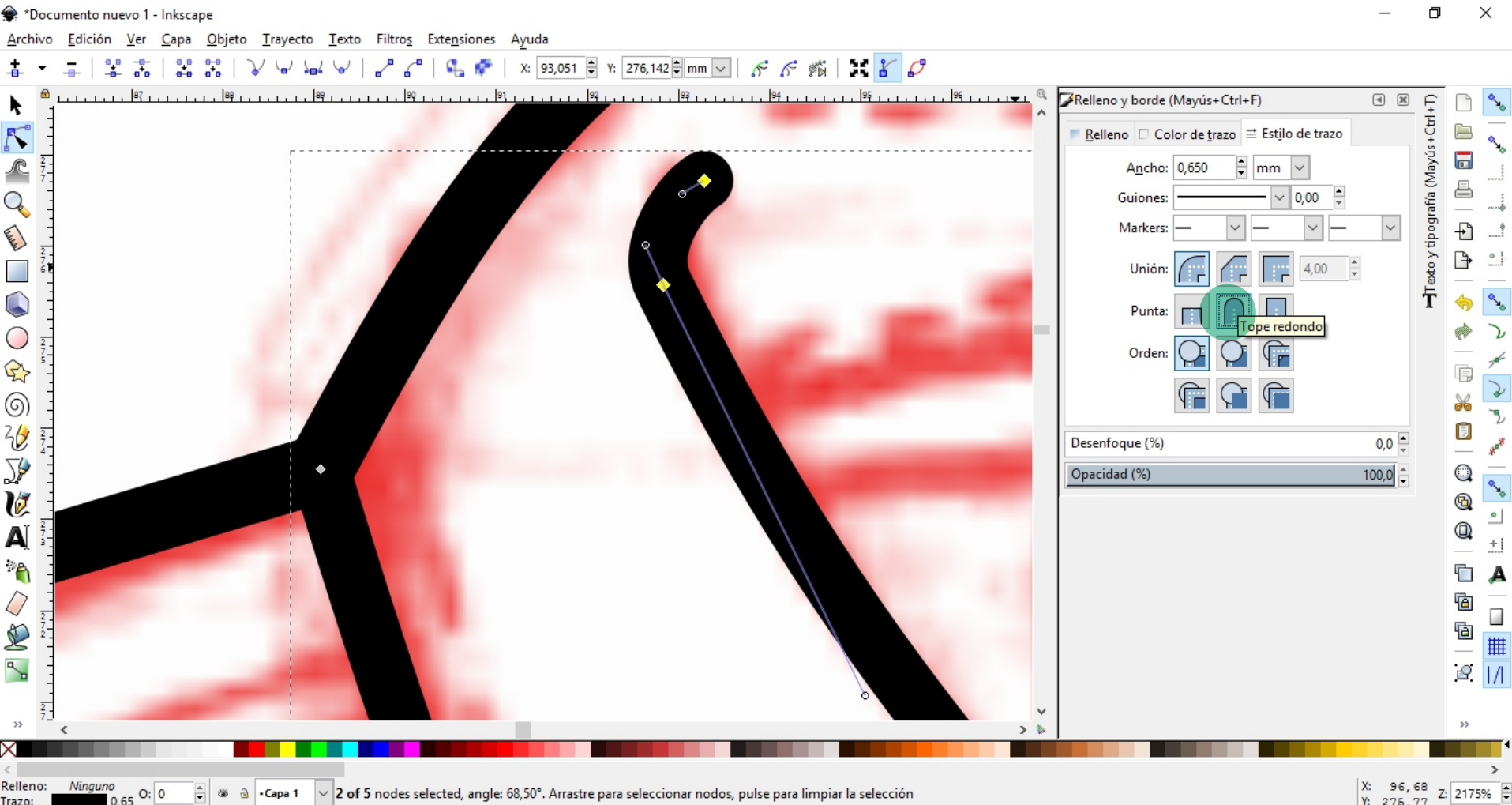
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



En el caso que no lleguen, con la **herramienta de edición de nodos**, podemos moverlo. Si se modifica mucho la curva, podemos agregar un nodo antes de finalizar el trayecto, de esta forma no se deformará tanto.

T.2.3 parte 2

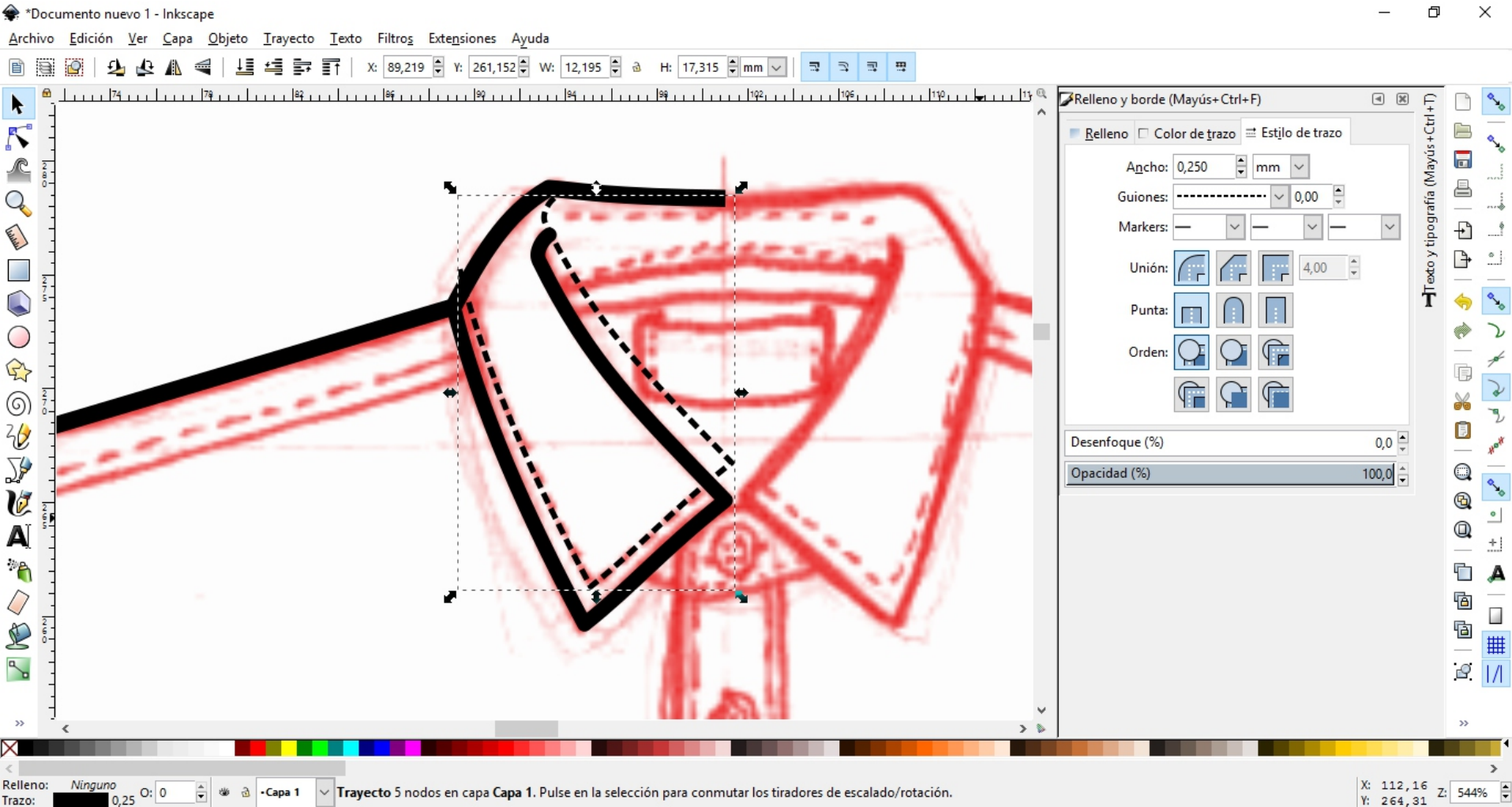
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Desde la opción **Puntas** de la **ventana Relleno y Borde**, podemos asignar un final curvo a un trayecto (**tope redondo**)

T.2.3 parte 2

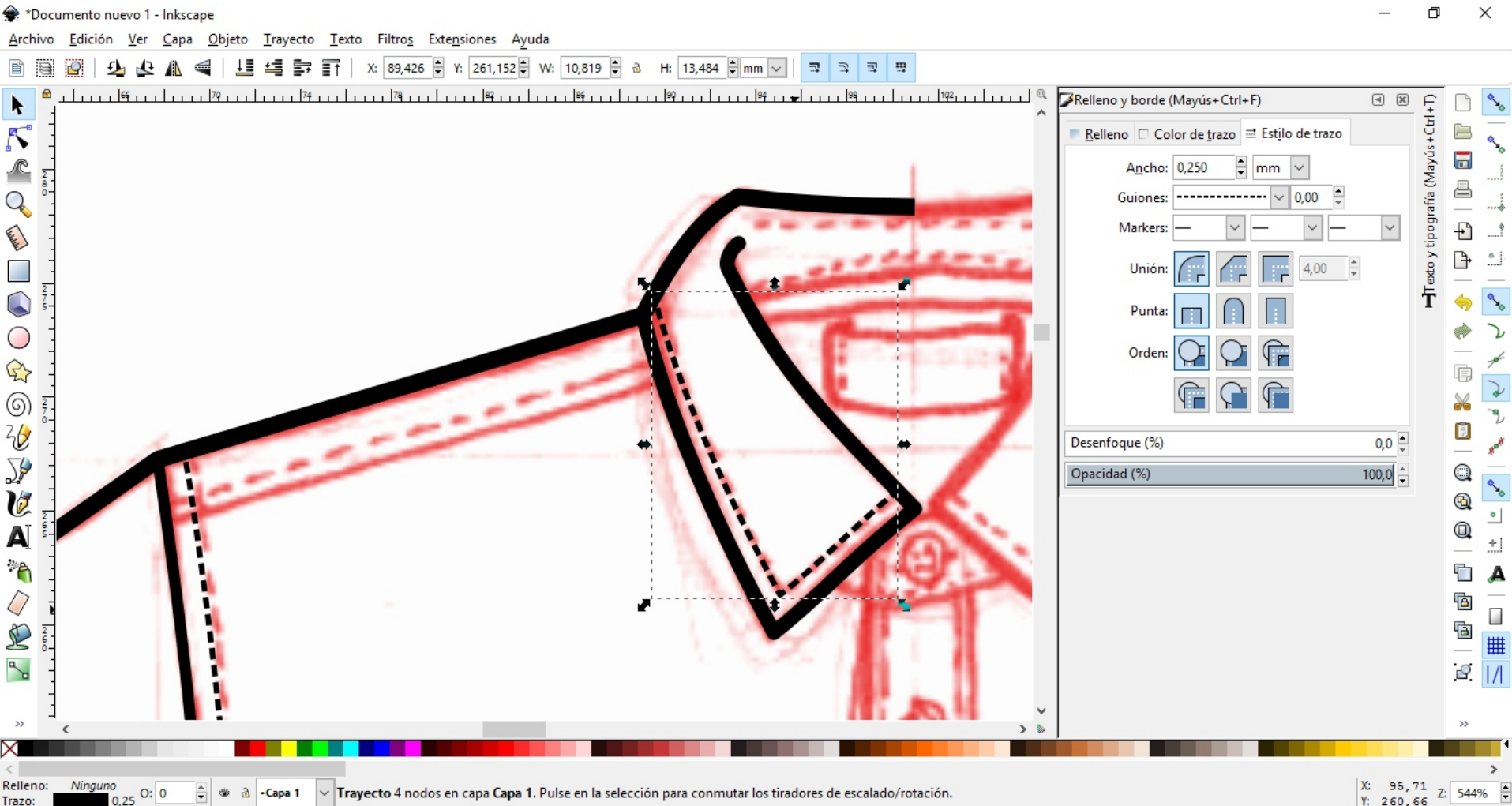
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Duplicando objetos, podemos representar el pespunte de un cuello. Si necesitamos eliminar nodos del trayecto, los seleccionamos con la herramienta de edición de nodos y apretamos suprimir.

T.2.3 parte 2

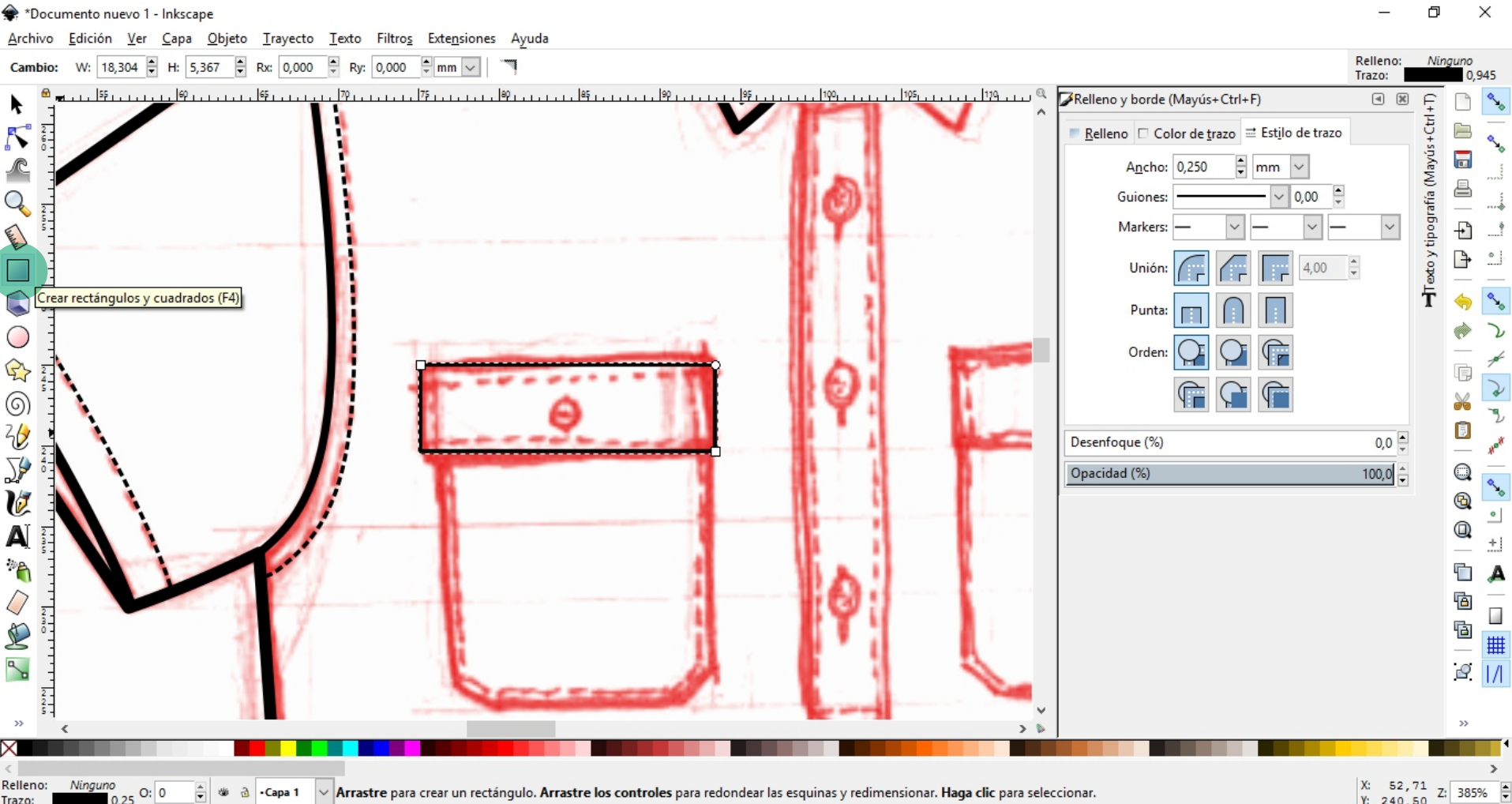
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Duplicando objetos, podemos representar el pespunte de un cuello. Si necesitamos eliminar nodos del trayecto, los seleccionamos con la herramienta de edición de nodos y apretamos suprimir.

T.2.3 parte 2

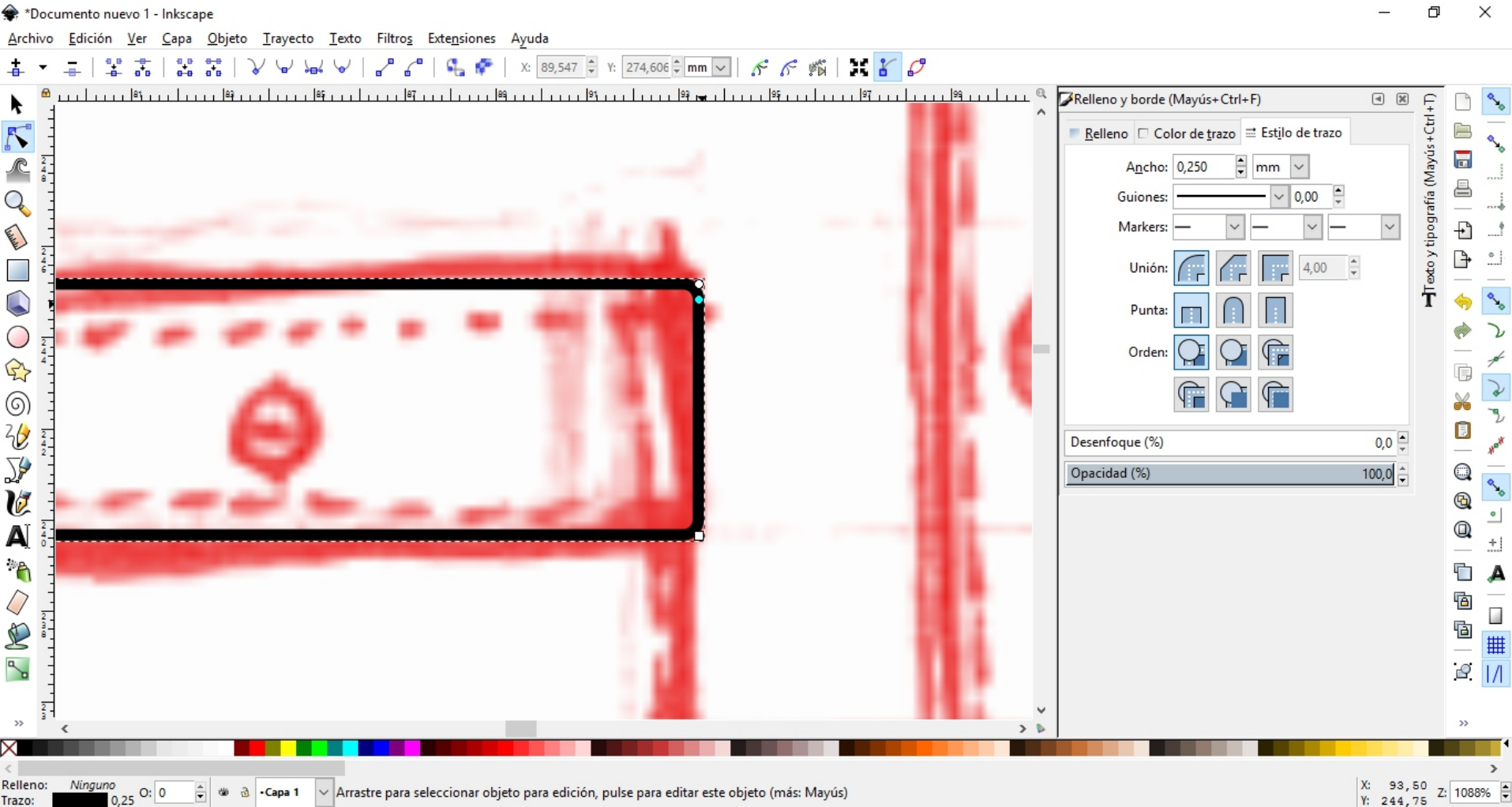
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Para dibujar partes de la prenda de forma geométrica, recomendamos utilizar las herramientas como **Crear rectángulos y cuadrados**.

T.2.3 parte 2

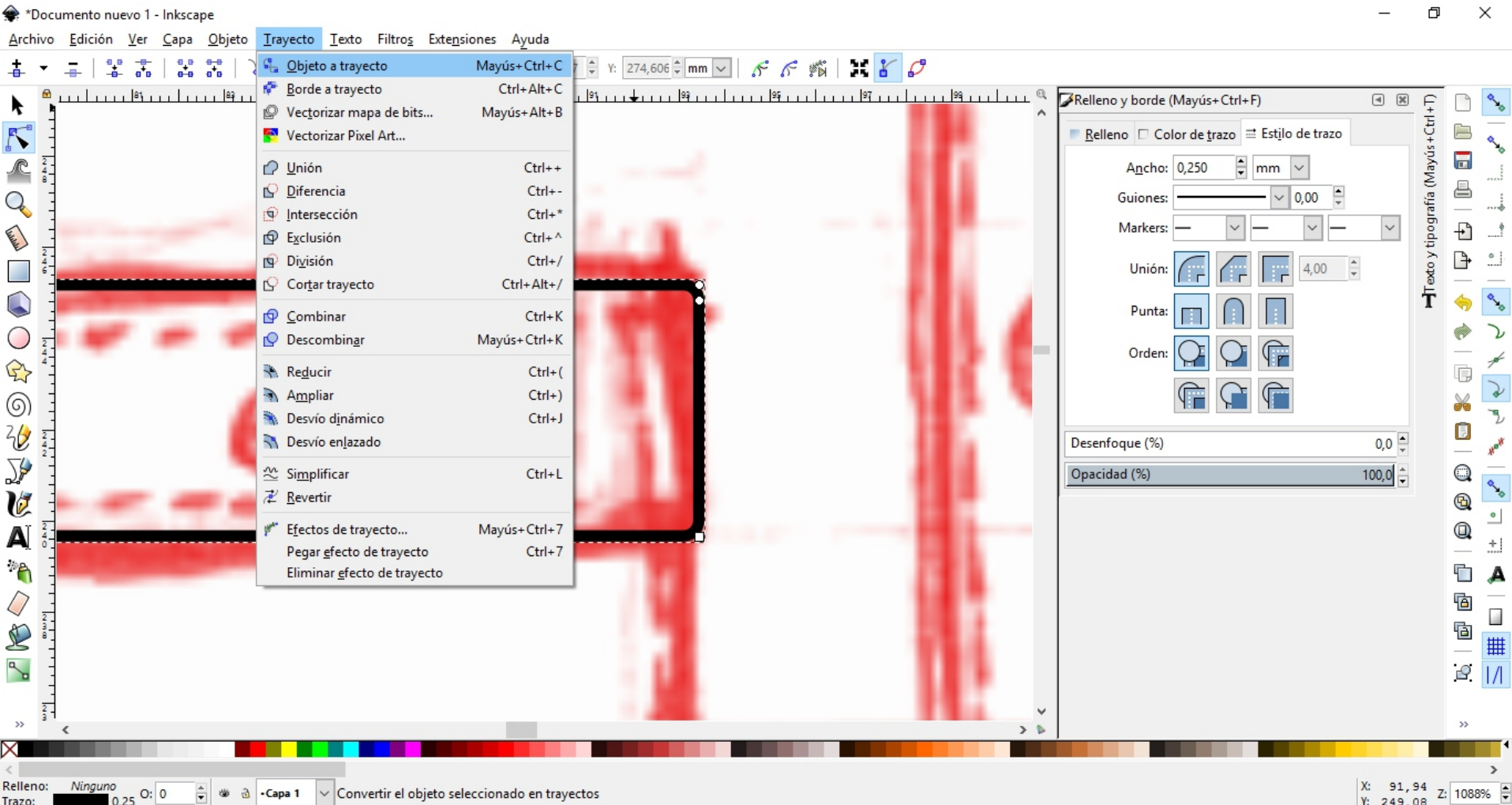
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Si deseamos redondear las esquinas de un rectángulo, con la herramienta de edición de nodos, podemos realizarlo tirando desde la esquina que tiene un círculo

T.2.3 parte 2

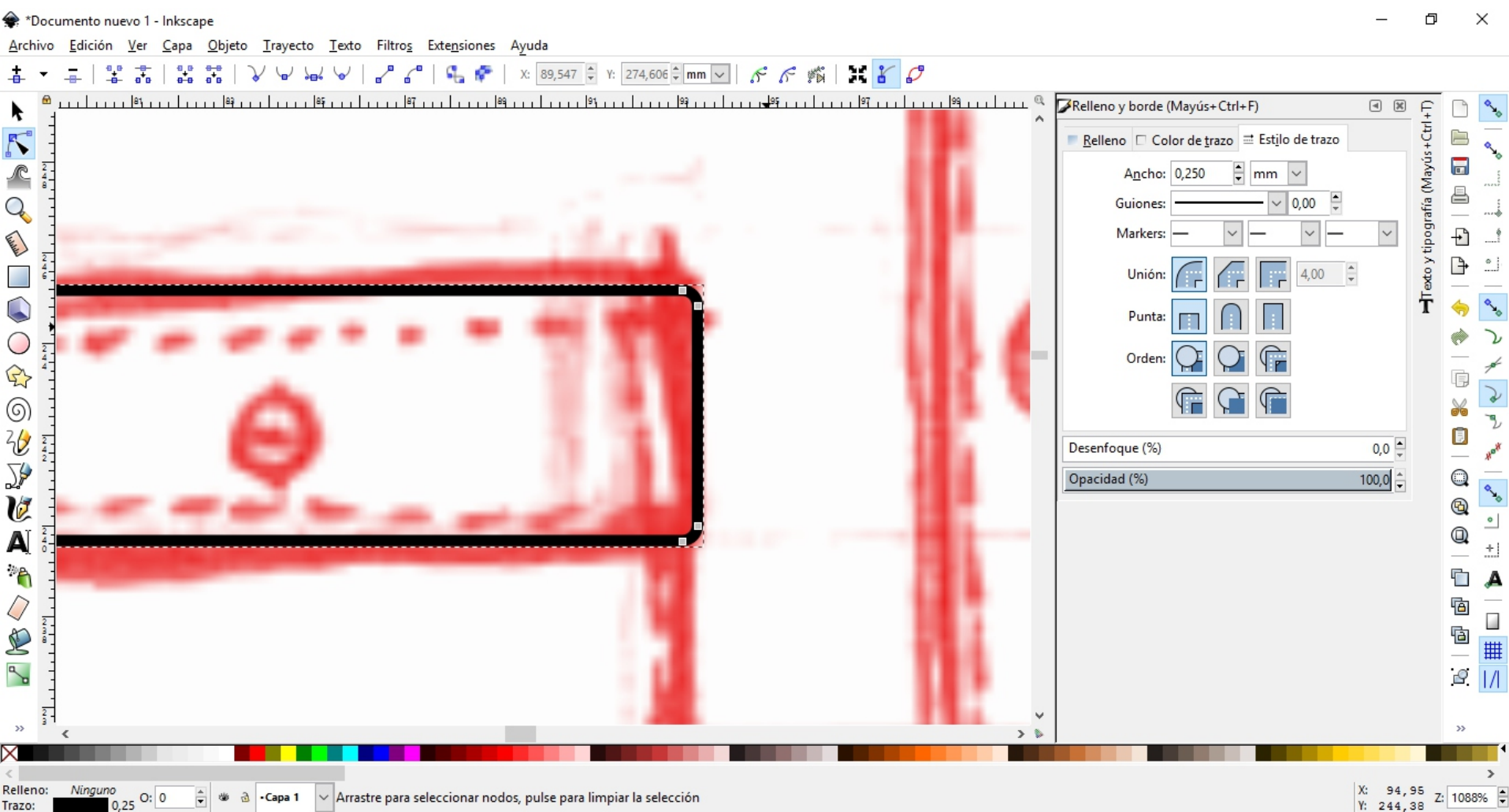
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Si deseamos editar los nodos del rectángulo, debemos ir al **menú Trayecto** y seleccionar **Objeto a trayecto**.

T.2.3 parte 2

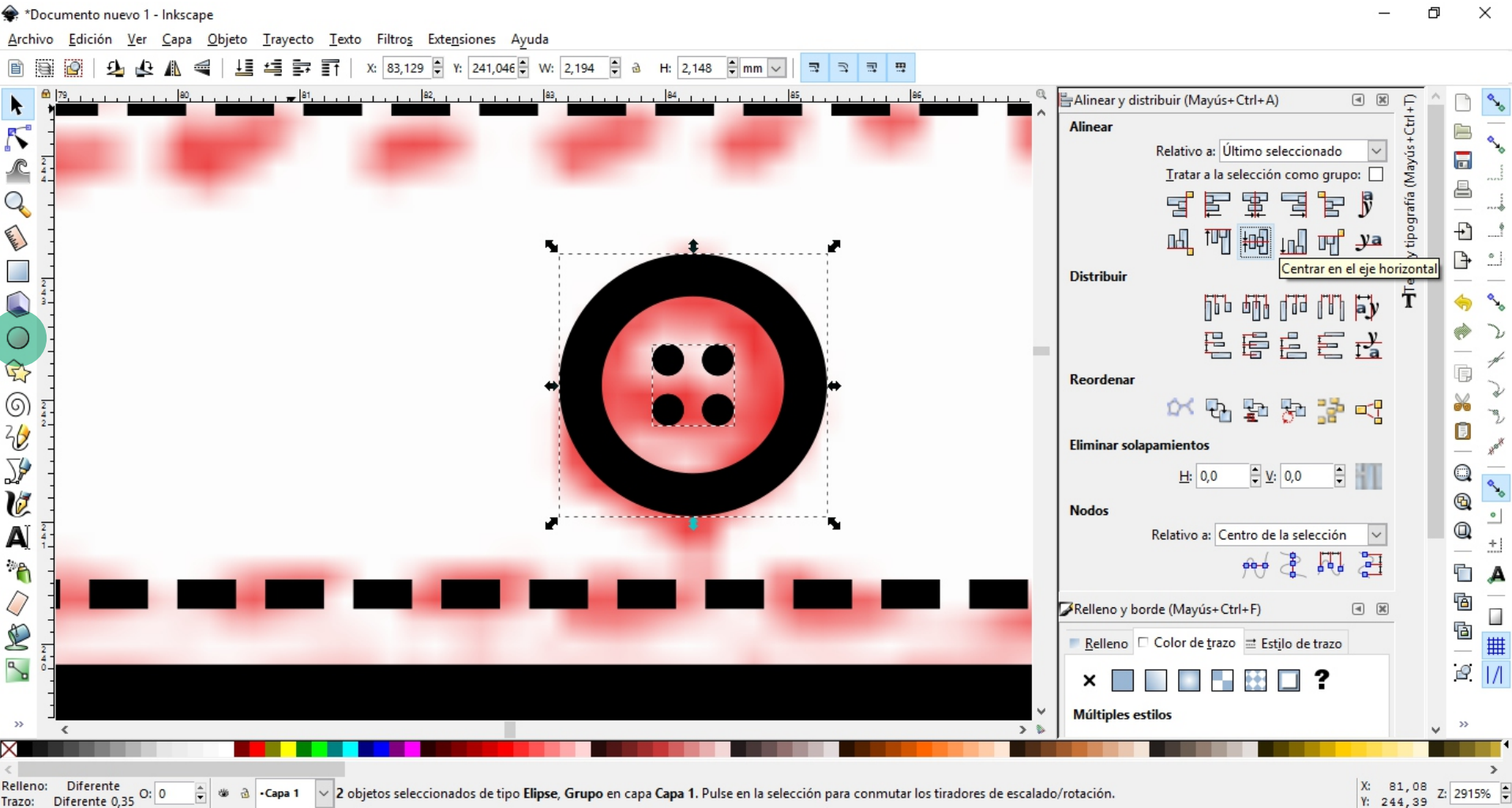
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Si deseamos editar los nodos del rectángulo, debemos ir al **menú Trayecto** y seleccionar **Objeto a trayecto**.

T.2.3 parte 2

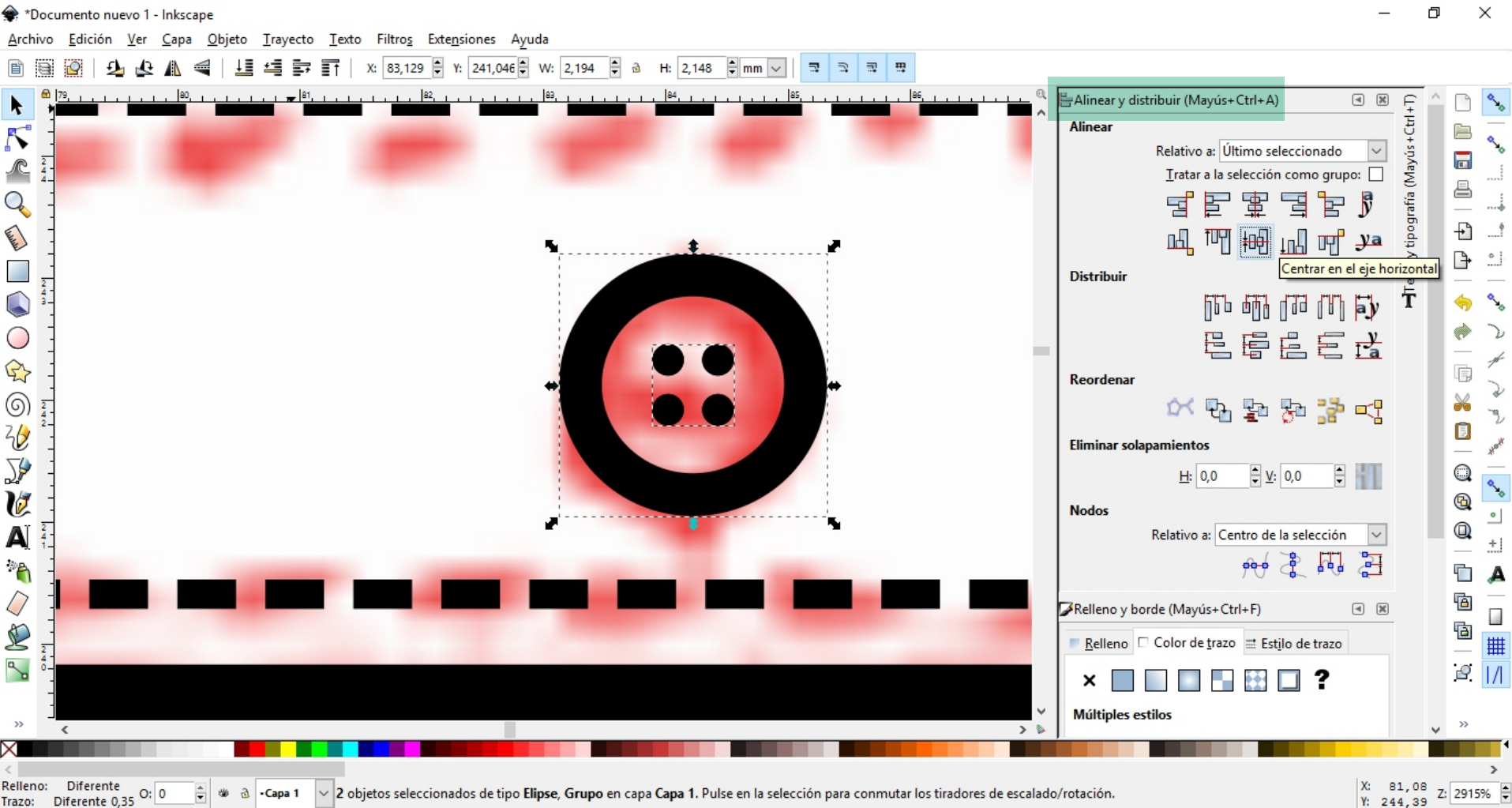
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Para dibujar botones redondos, utilicemos la herramienta
Crear círculos, elipses y arcos.

T.2.3 parte 2

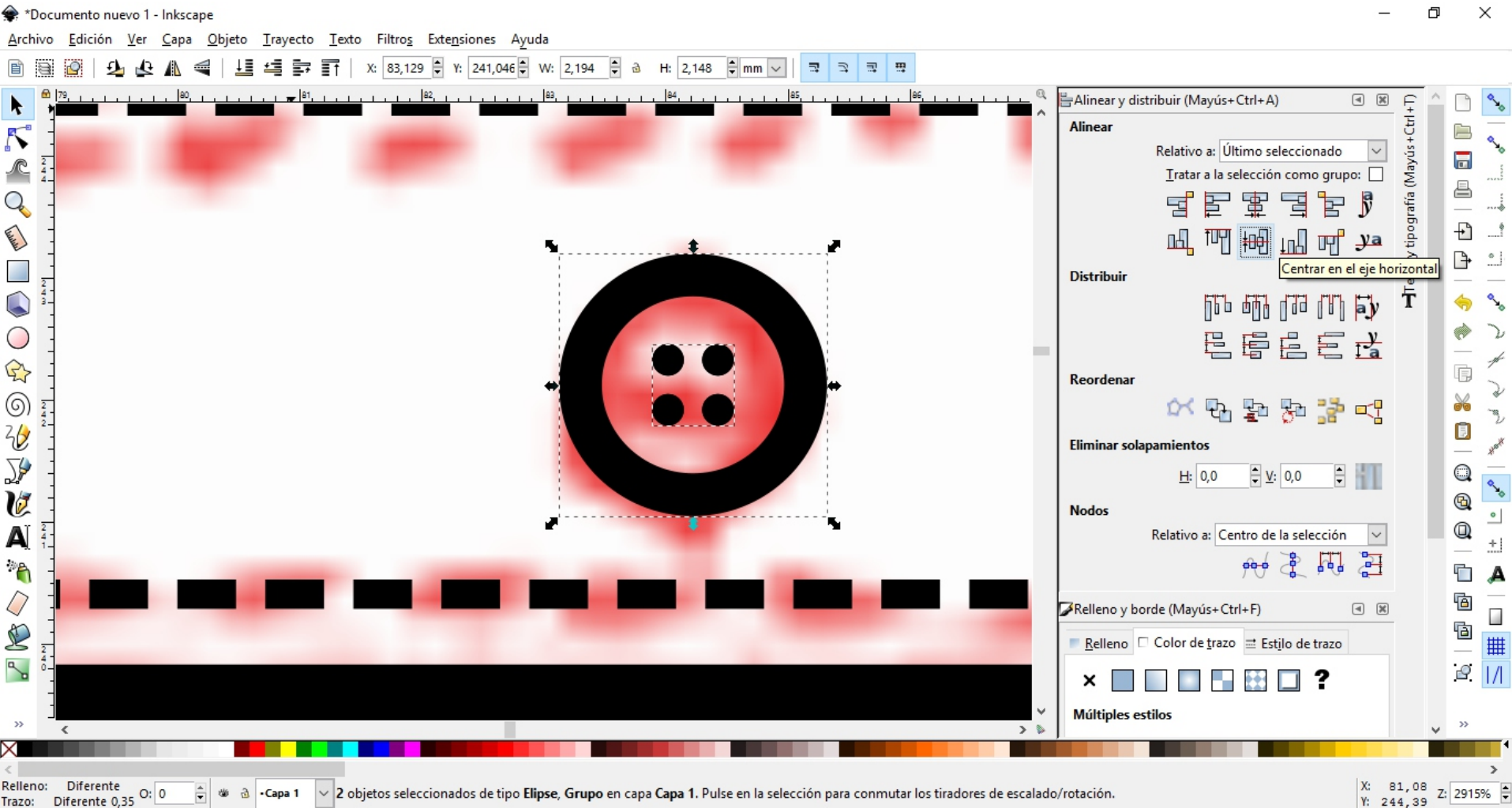
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Una ventana muy útil para dibujar de forma prolija los dibujos técnicos es **Alinear y distribuir** (Mayús+Ctrl+A), o menú **Objeto/Alinear y distribuir**.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



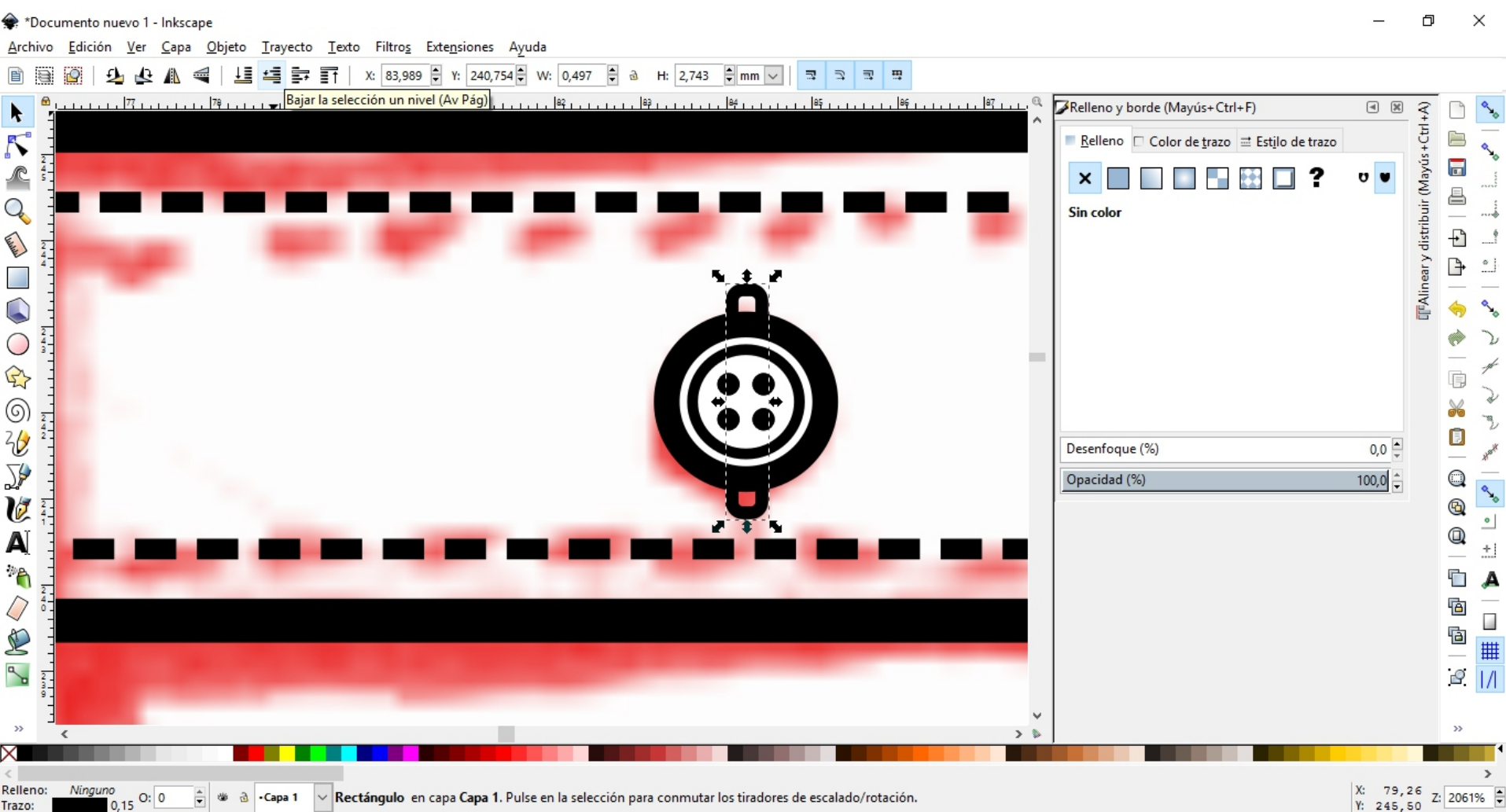
Relleno: Diferente O: 0 -Capa 1 2 objetos seleccionados de tipo **Elipse**, **Grupo** en capa **Capa 1**. Pulse en la selección para conmutar los tiradores de escalado/rotación.

X: 81,08 Y: 244,39 Z: 2915%

En la ventana **Alinear y distribuir** podremos alinear los objetos y distribuir el espaciado de los mismos.

T.2.3 parte 2

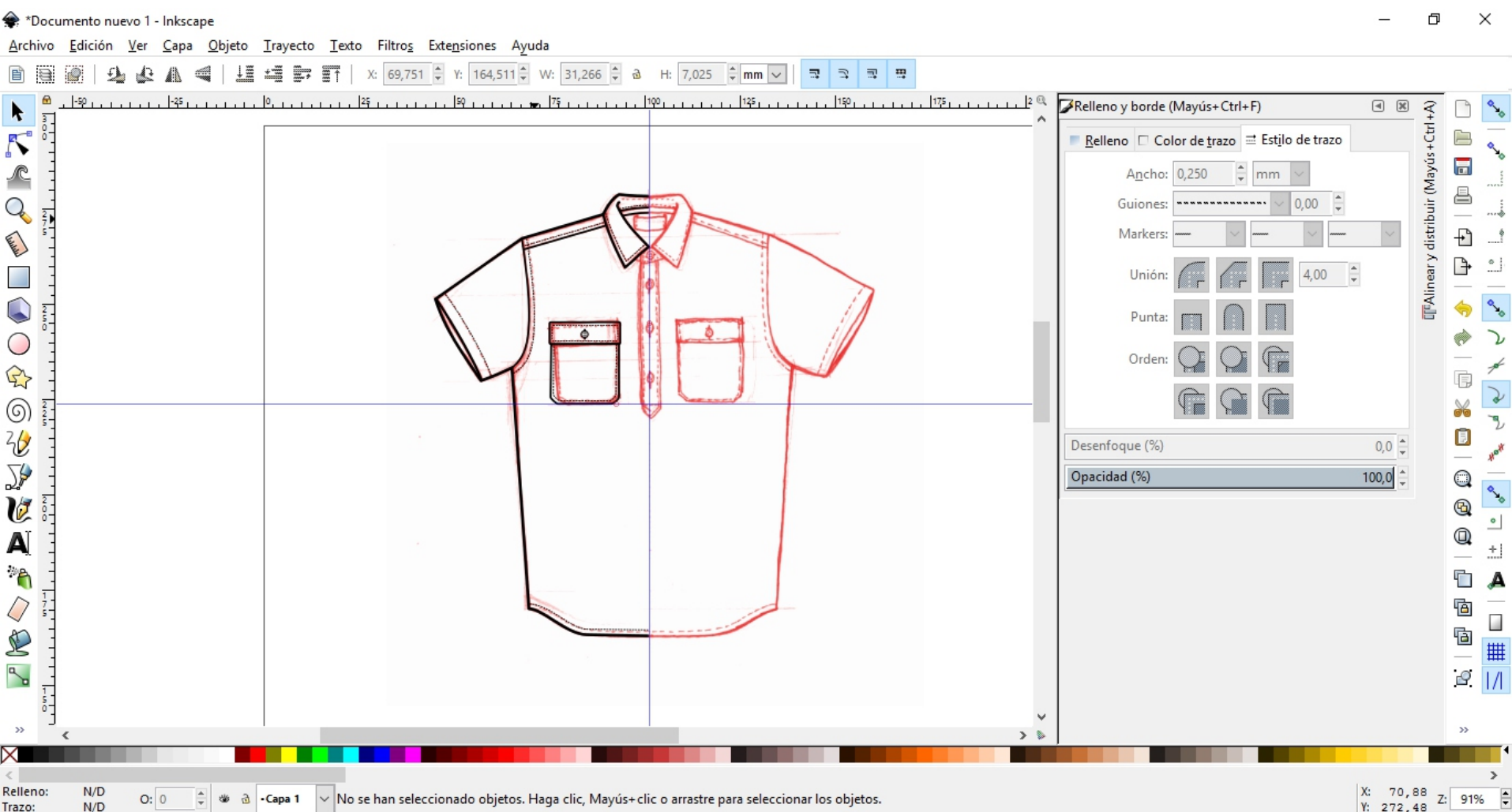
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Si vamos a utilizar un fondo blanco, podemos aplicar un relleno blanco a un objeto que se encuentre por delante para que no se vea el que se encuentra por detrás.

T.2.3 parte 2

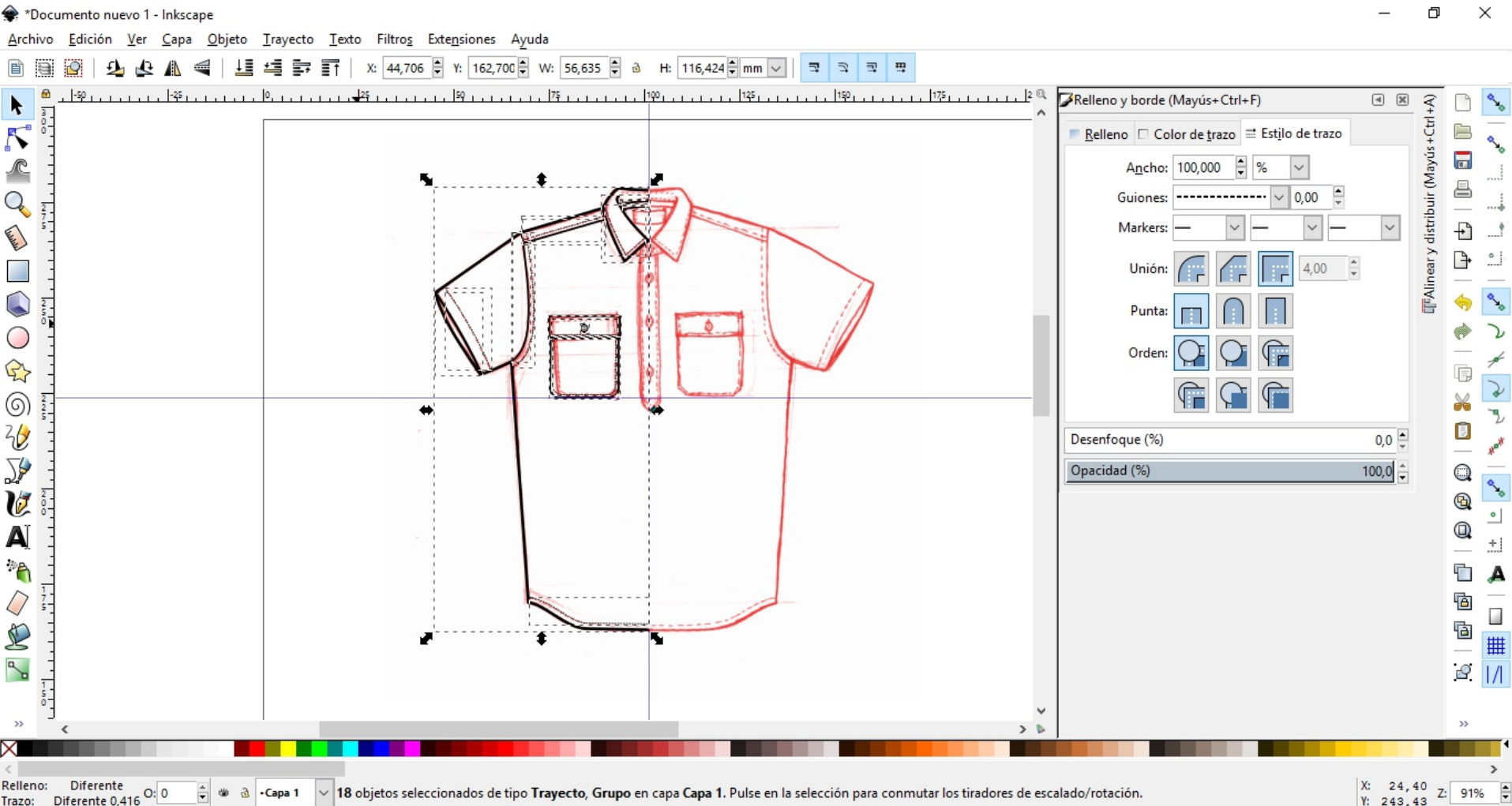
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Una vez finalizado el re-dibujo de la mitad de la prenda.

T.2.3 parte 2

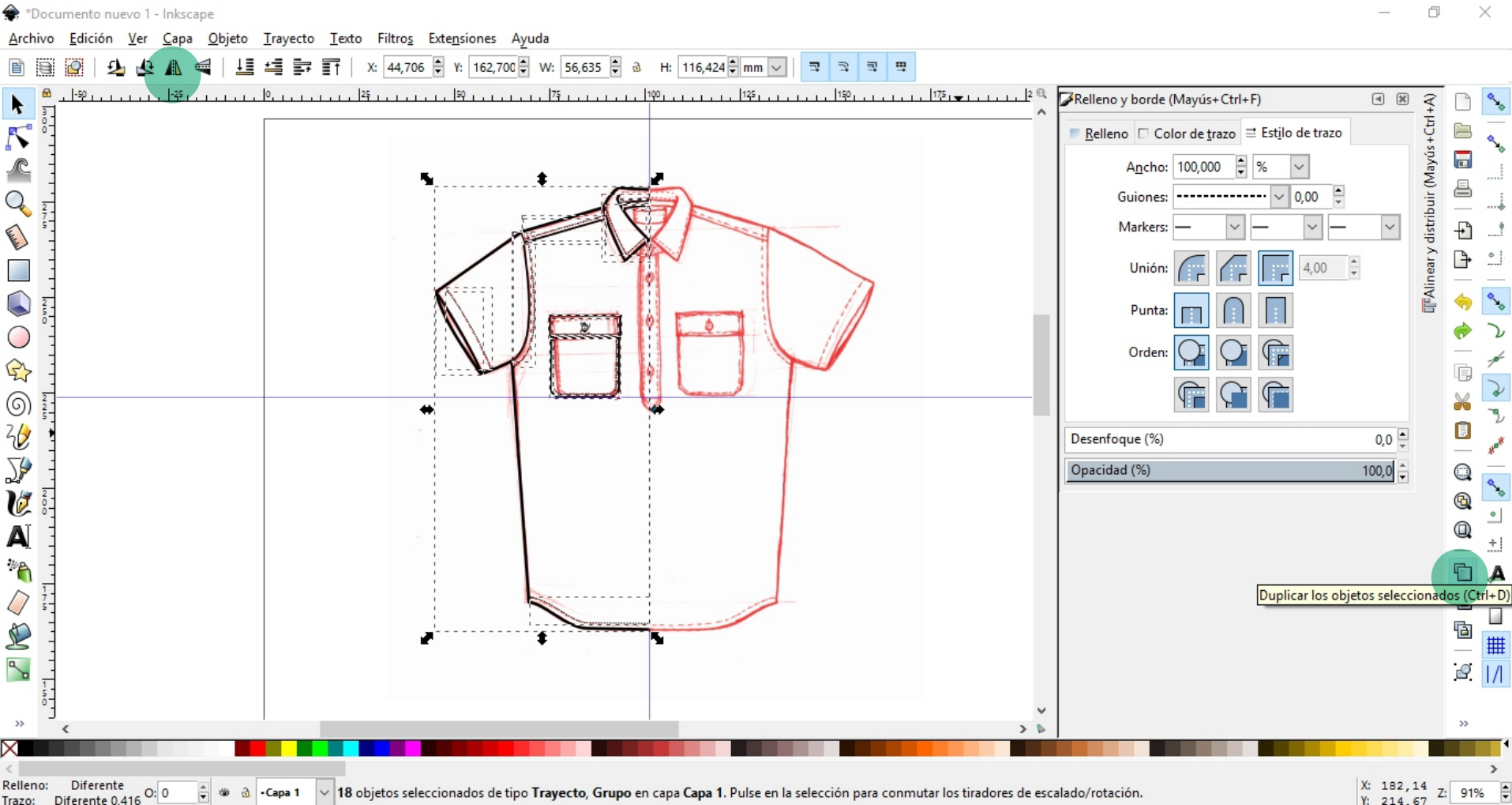
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Una vez finalizado el re-dibujo de la mitad de la prenda.
Seleccionamos todos los objetos para agruparlos y
asegurarnos que no se desordenen (Ctrl+G).

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Duplicamos y reflejamos los objetos horizontalmente.

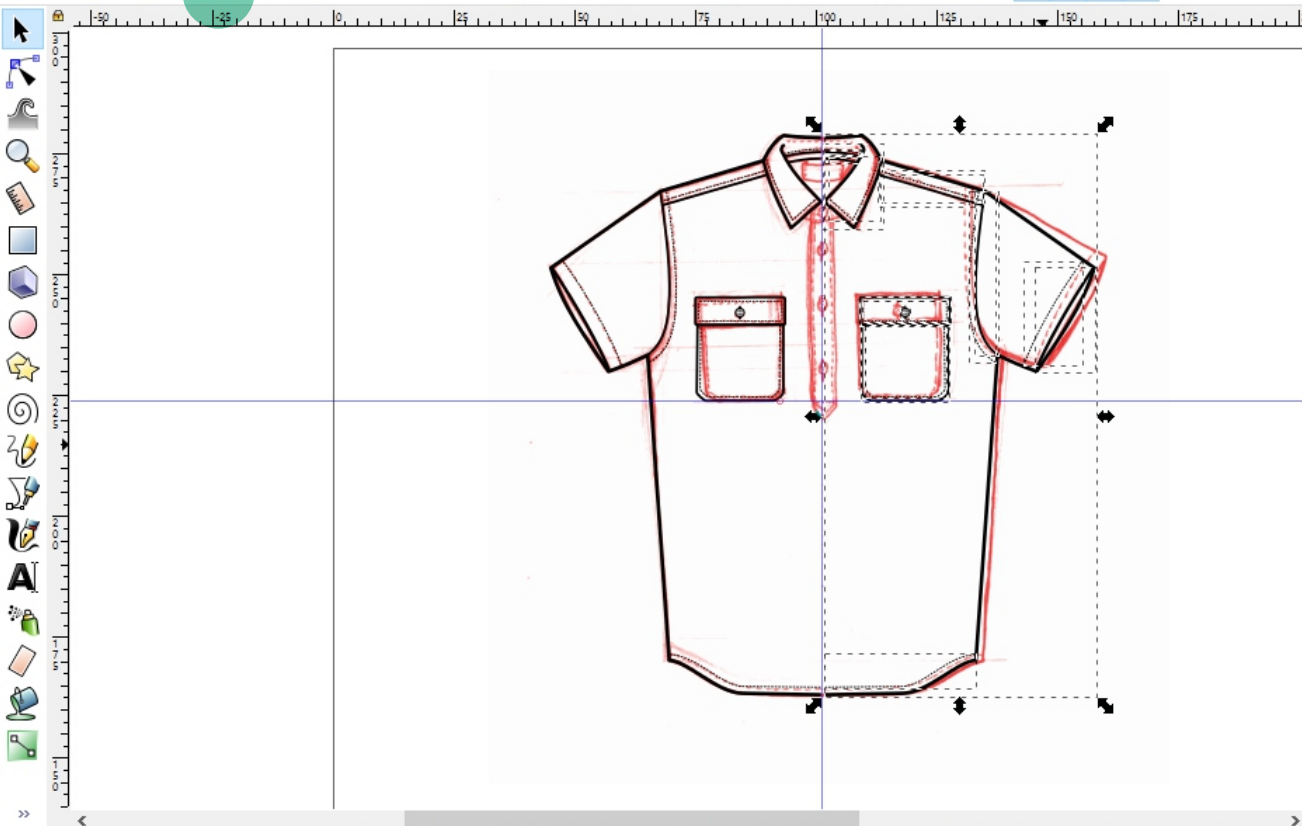
T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

*Documento nuevo 1 - Inkscape

Archivo Edición Ver Capa Objeto Trayecto Texto Filtros Extensiones Ayuda

X: 101,341 Y: 162,700 W: 56,635 H: 116,424 mm



Relleno y borde (Mayús+Ctrl+F)

Relleno Color de trazo Estilo de trazo

Ancho: 100,000 %

Guiones: 0,00

Markers: - - -

Unión: 4,00

Punta:

Orden:

Desenfoque (%): 0,0

Opacidad (%): 100,0

Alinear y distribuir (Mayús+Ctrl+A)

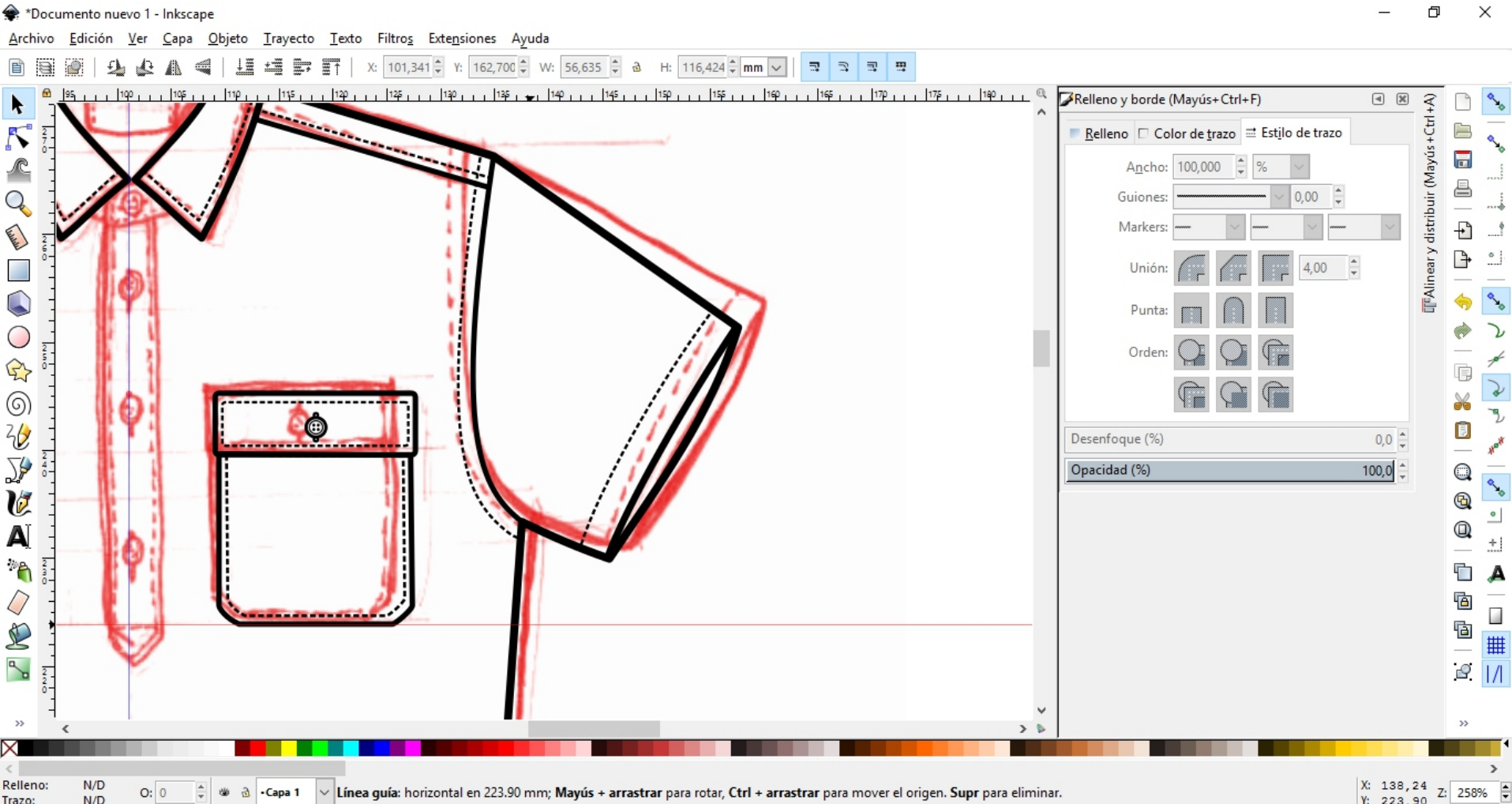
Relleno: Diferente O: 0 -Capa 1 18 objetos seleccionados de tipo Trayecto, Grupo en capa Capa 1. Pulse en la selección para conmutar los tiradores de escalado/rotación.

X: 146,70 Y: 214,96 Z: 91%

Duplicamos y reflejamos los objetos horizontalmente.

T.2.3 parte 2

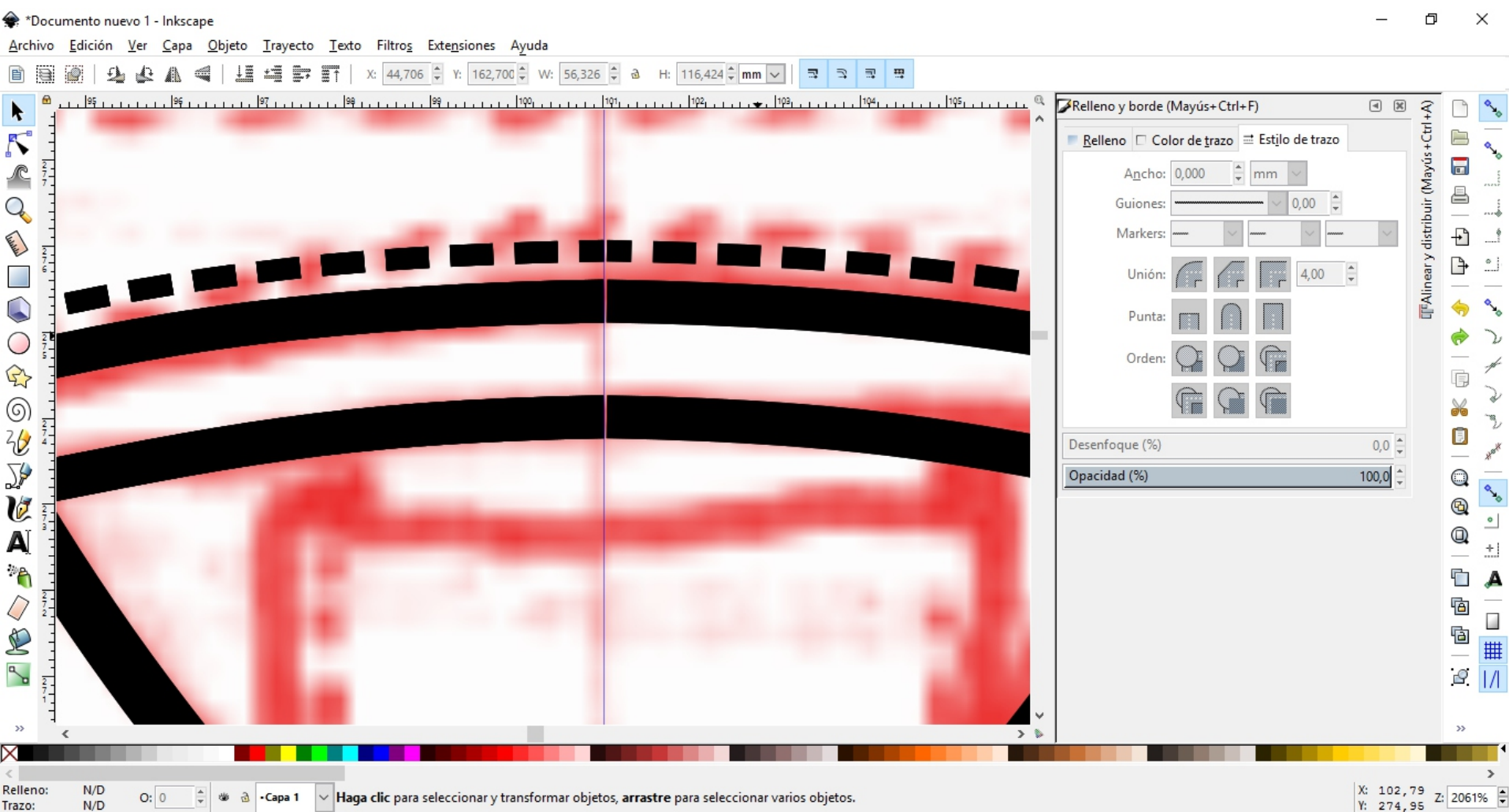
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



**Seguramente el dibujo no coincida 100% con el dibujo
realizado a mano.**

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



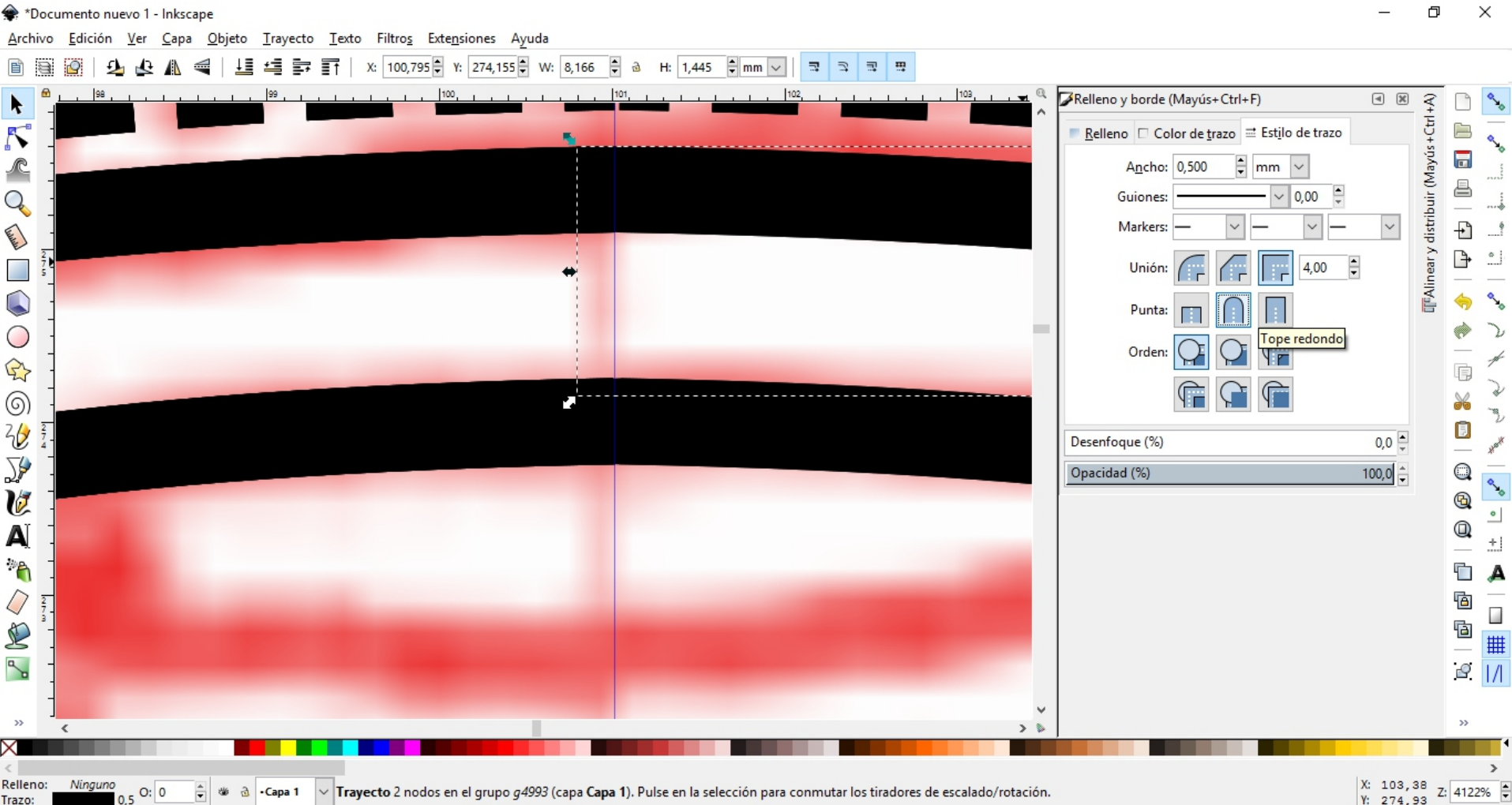
Relleno: N/D
Trazo: N/D
O: 0
-Capa 1
Haga clic para seleccionar y transformar objetos, arrastre para seleccionar varios objetos.

X: 102,79
Y: 274,95
Z: 2061%

Verificar las uniones en el centro de la prenda.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Verificar las uniones en el centro de la prenda.
Se le puede asignar una **Punta** con **Tope redondo** para que se visualice junto.

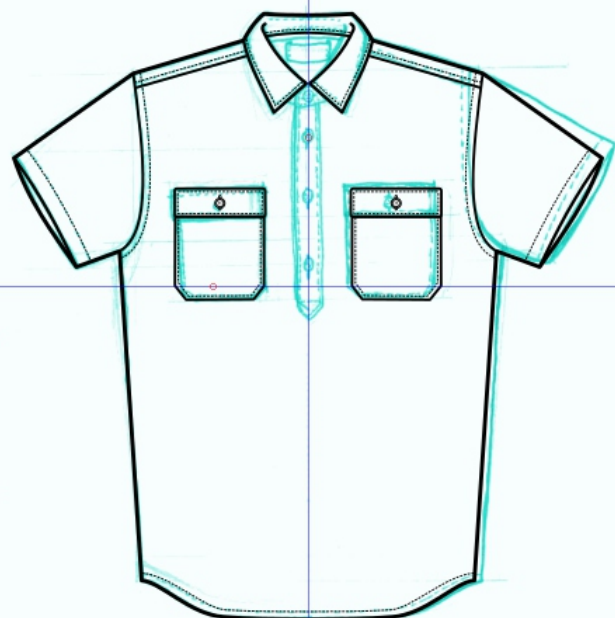
T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

vectorial inkscape.svg - Inkscape

Archivo Edición Ver Capa Objeto Trayecto Texto Filtros Extensiones Ayuda

X: 113,616 Y: 276,039 W: 8,559 H: 1,169 mm



Relleno y borde (Mayús+Ctrl+F)

Relleno Color de trazo Estilo de trazo

Ancho: 0,500 mm

Guiones: 0,00

Markers: - - -

Unión: 4,00

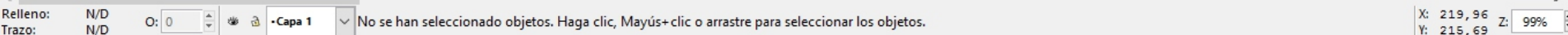
Punta:

Orden:

Desenfocado (%) 0,0

Opacidad (%) 100,0

Alinear y distribuir (Mayús+Ctrl+A)

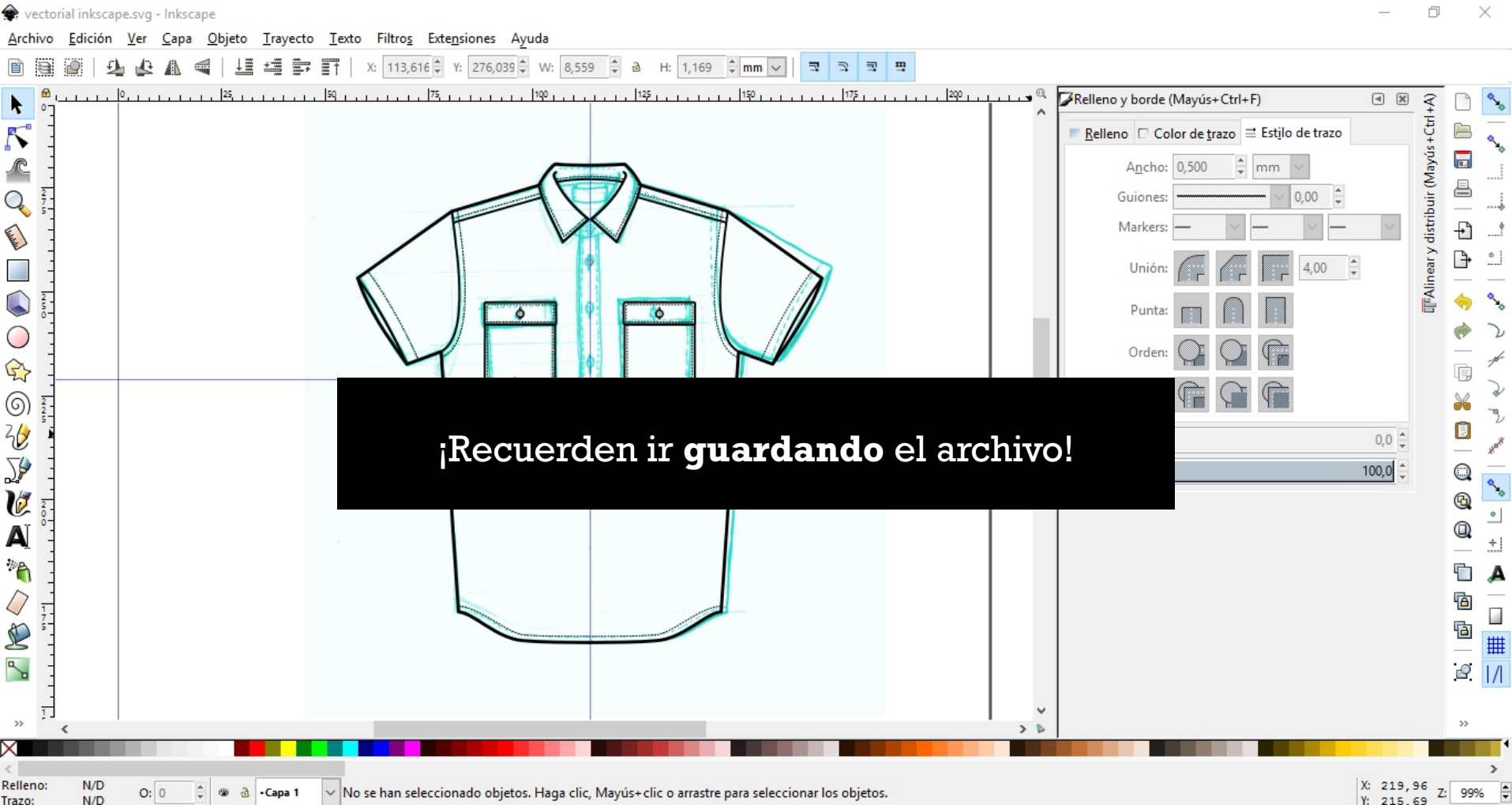


Relleno: N/D Trazo: N/D O: 0 -Capa 1 No se han seleccionado objetos. Haga clic, Mayús+clic o arrastre para seleccionar los objetos.

X: 219,96 Y: 215,69 Z: 99%

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



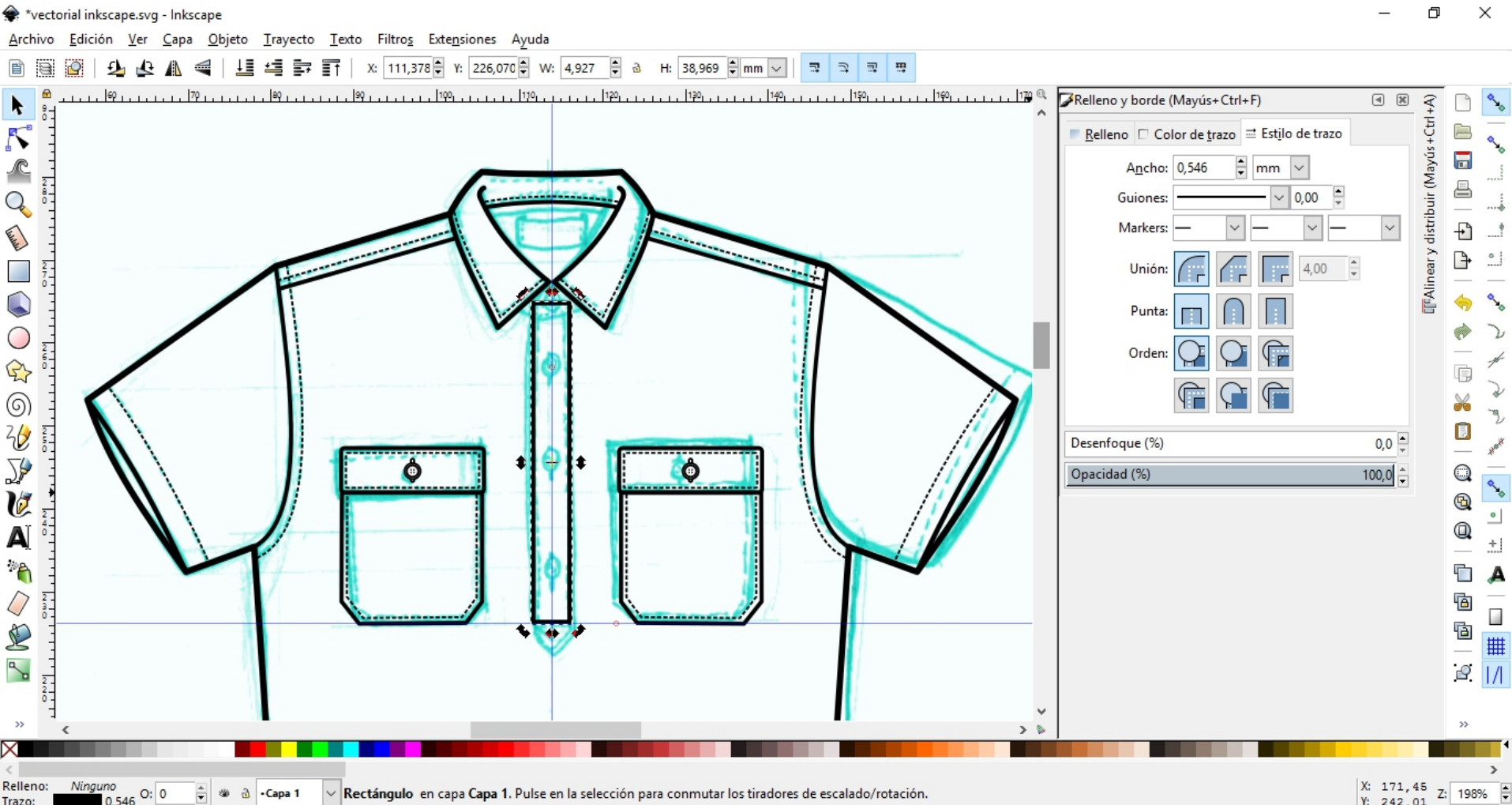
¡Recuerden ir guardando el archivo!

Relleno: N/D
Trazo: N/D
O: 0
-Capa 1
No se han seleccionado objetos. Haga clic, Mayús+clic o arrastre para seleccionar los objetos.

X: 219,96
Y: 215,69
Z: 99%

T.2.3 parte 2

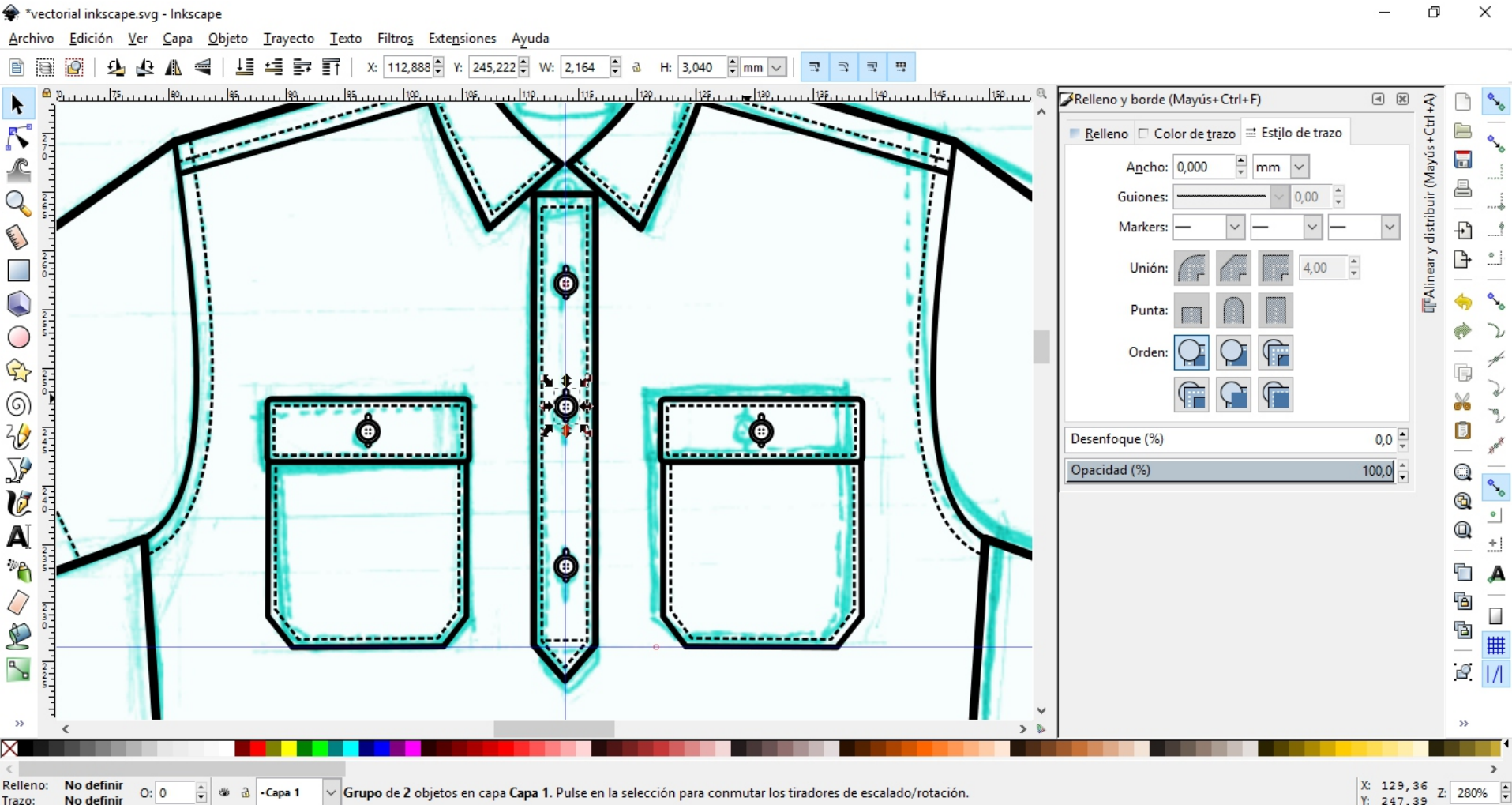
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Los elementos centrales de la prenda podemos dibujarlos luego de reflejar la mitad inicial.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Aprovechar los dibujos de objetos ya realizados, **copiar y pegar.**

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS

*vectorial inkscape.svg - Inkscape

Archivo Edición Ver Capa Objeto Trayecto Texto Filtros Extensiones Ayuda

X: 112,888 Y: 231,615 W: 2,164 H: 27,136 mm

Alinear y distribuir (Mayús+Ctrl+A)

Alinear

Relativo a: Último seleccionado

Tratar a la selección como grupo:

Distribuir

Distribuir los lados inferiores a distancias iguales

Reordenar

Eliminar solapamientos

H: 0,0 V: 0,0

Relleno y borde (Mayús+Ctrl+F)

Relleno Color de trazo Estilo de trazo

Ancho: 0,000 mm

Guiones: 0,00

Markers: - - -

Unión: 4,00

Punta:

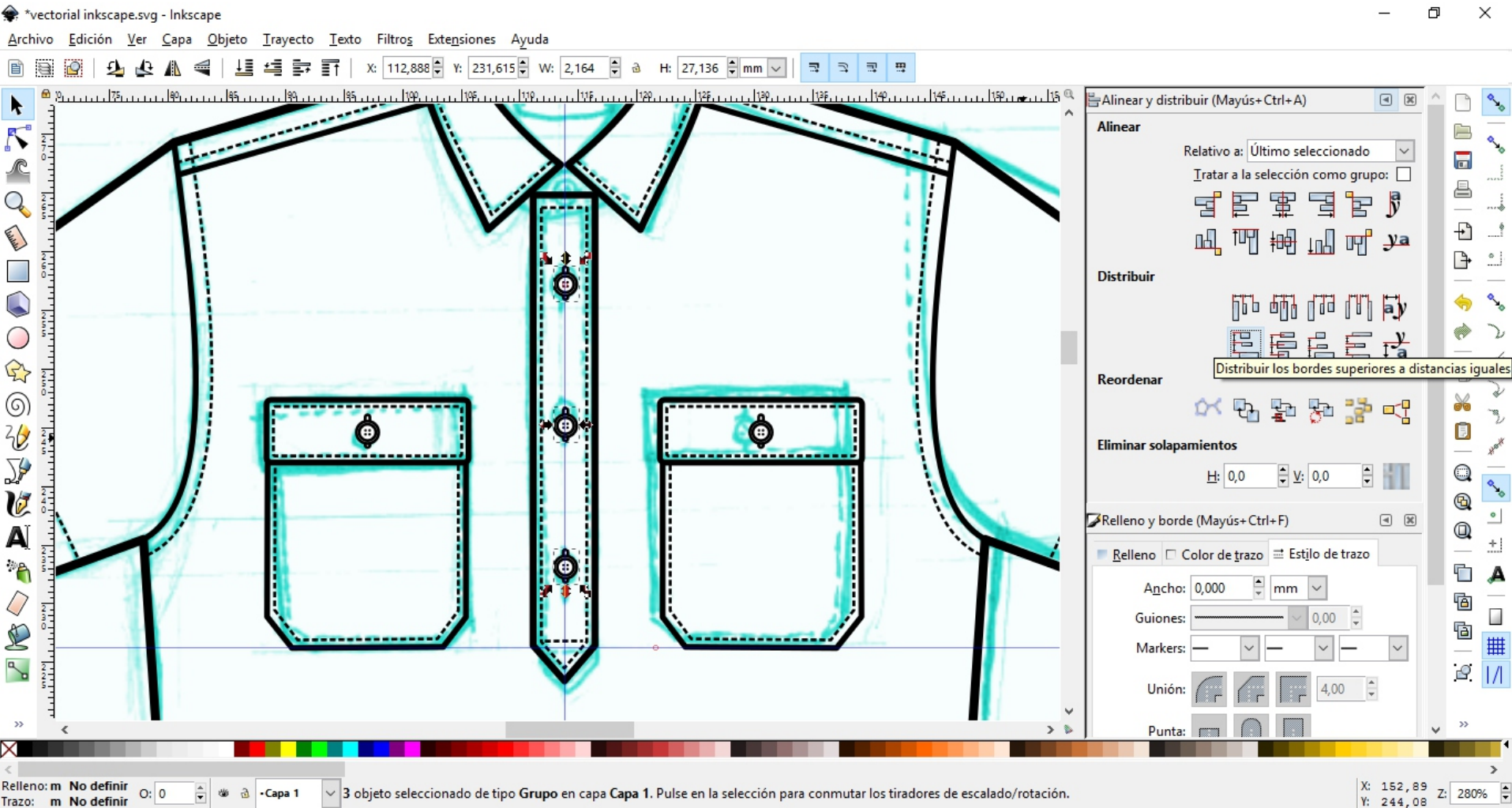
Relleno: m No definir O: 0 -Capa 1 3 objeto seleccionado de tipo Grupo en capa Capa 1. Pulse en la selección para conmutar los tiradores de escalado/rotación.

X: 153,65 Y: 252,20 Z: 280%

Para que los botones queden a la misma distancia,
usar **Distribuir** espaciados.

T.2.3 parte 2

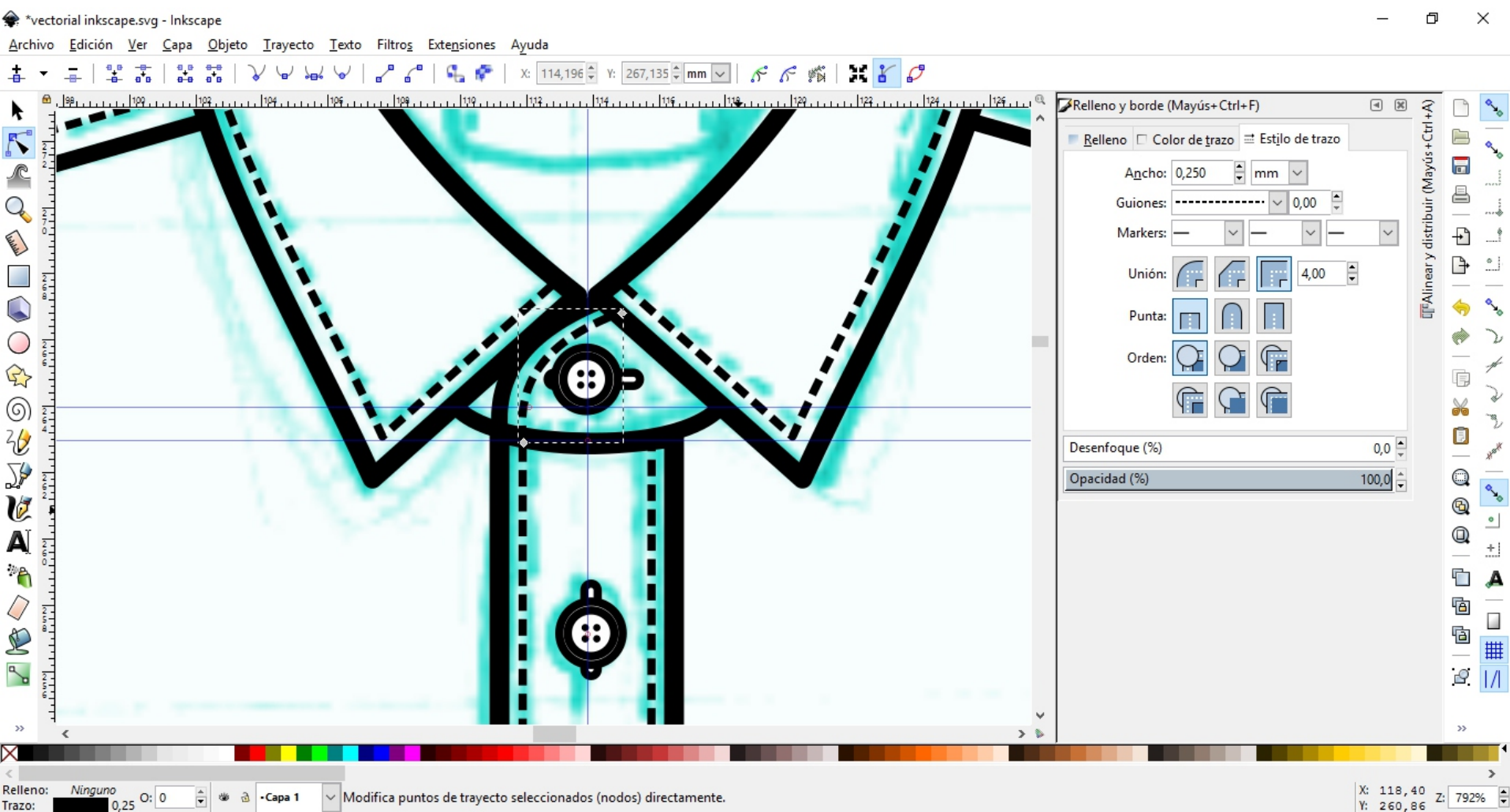
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Para que los botones queden a la misma distancia,
usar **Distribuir** espaciados.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



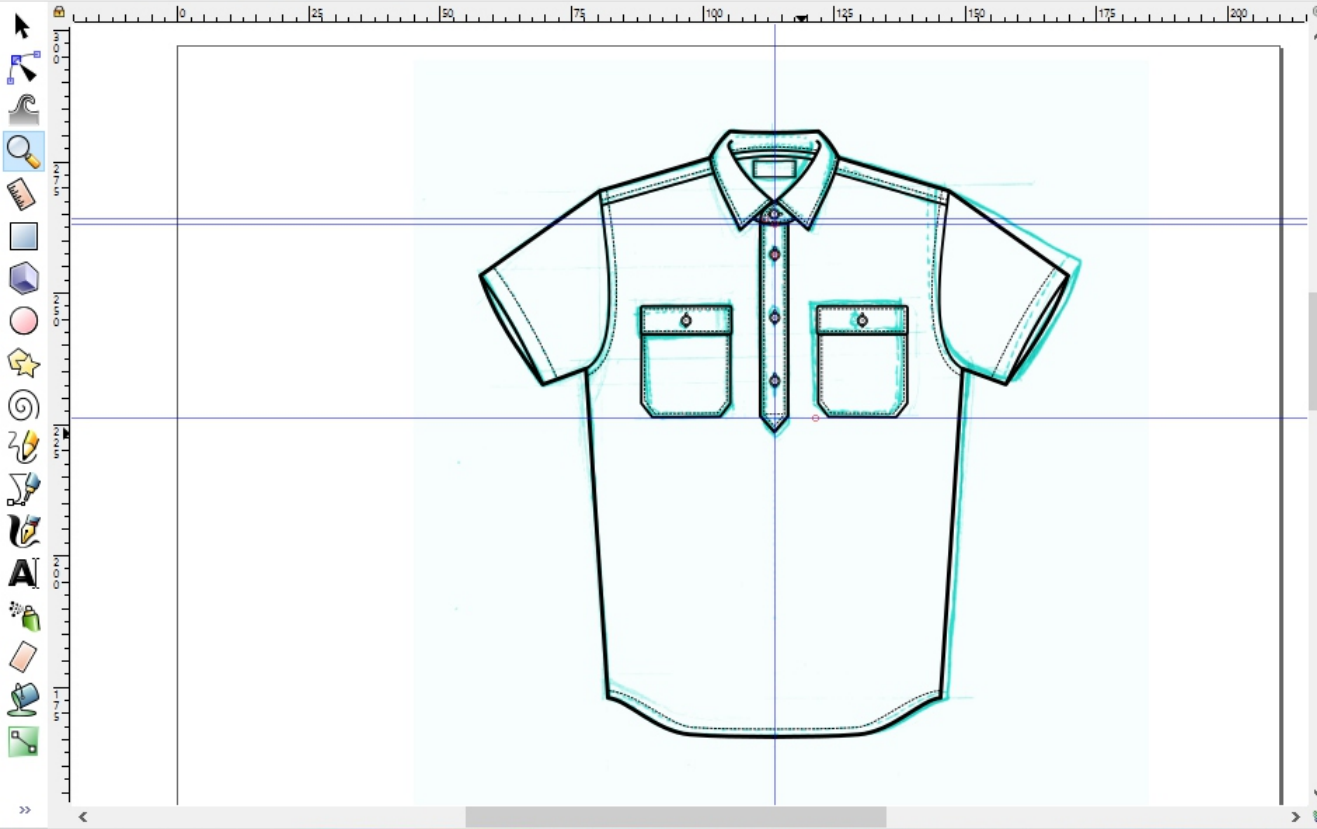
Aprovechar los dibujos de objetos ya realizados, **copiar y pegar (y rotar)**.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

*vectorial inkscape.svg - Inkscape

Archivo Edición Ver Capa Objeto Trayecto Texto Filtros Extensiones Ayuda



Relleno y borde (Mayús+Ctrl+F)

Relleno Color de trazo Estilo de trazo

Ancho: 0,000 mm

Guiones: 0,00

Markers: - - -

Unión: 4,00

Punta:

Orden:

Desenfocaje (%) 0,0

Opacidad (%) 100,0

Alinear y distribuir (Mayús+Ctrl+A)

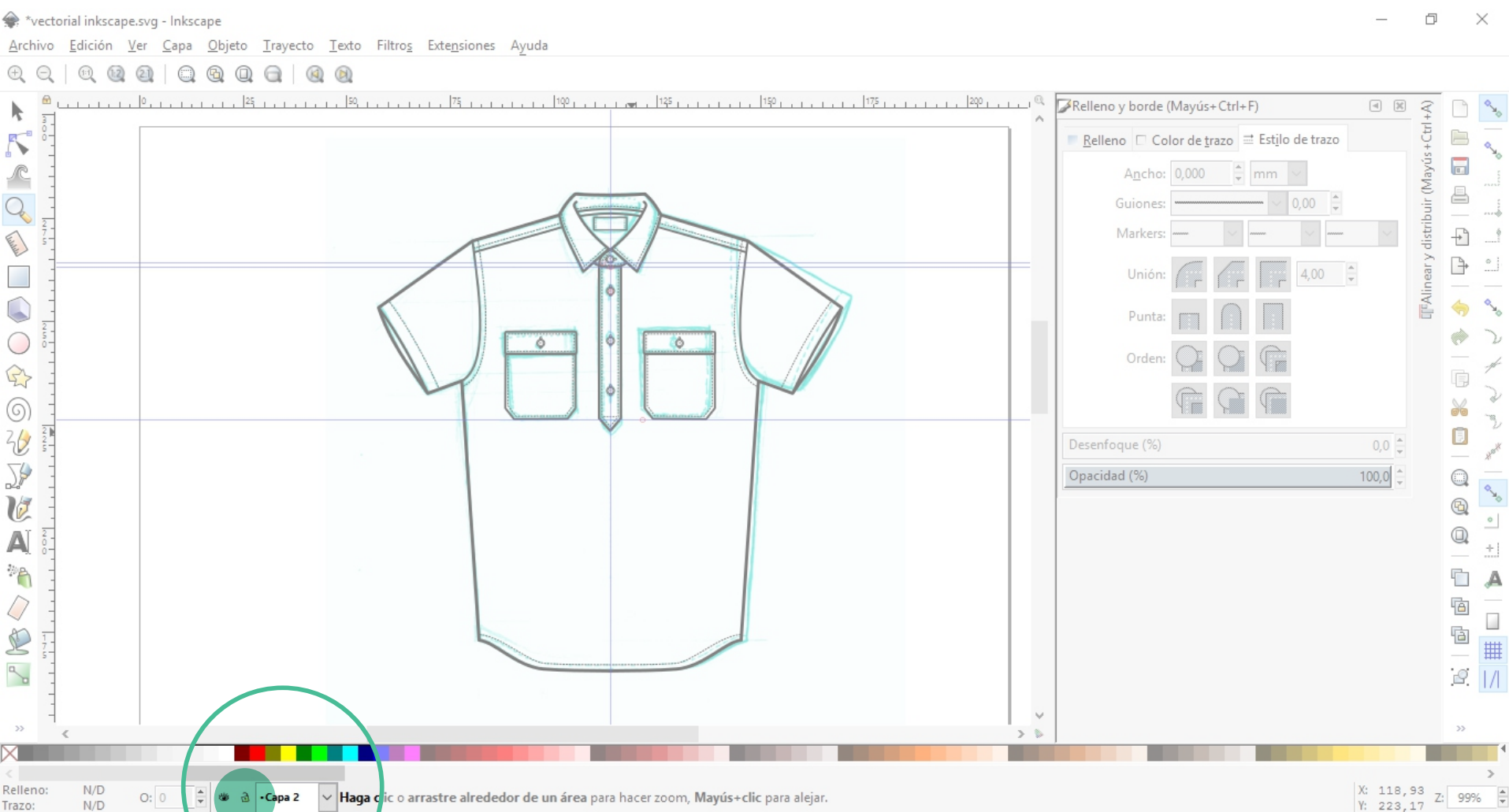


Relleno: N/D
Trazo: N/D
O: 0
-Capa 2
Haga clic o arrastre alrededor de un área para hacer zoom, Mayús+clic para alejar.

X: 118,93
Y: 223,17
Z: 99%

T.2.3 parte 2

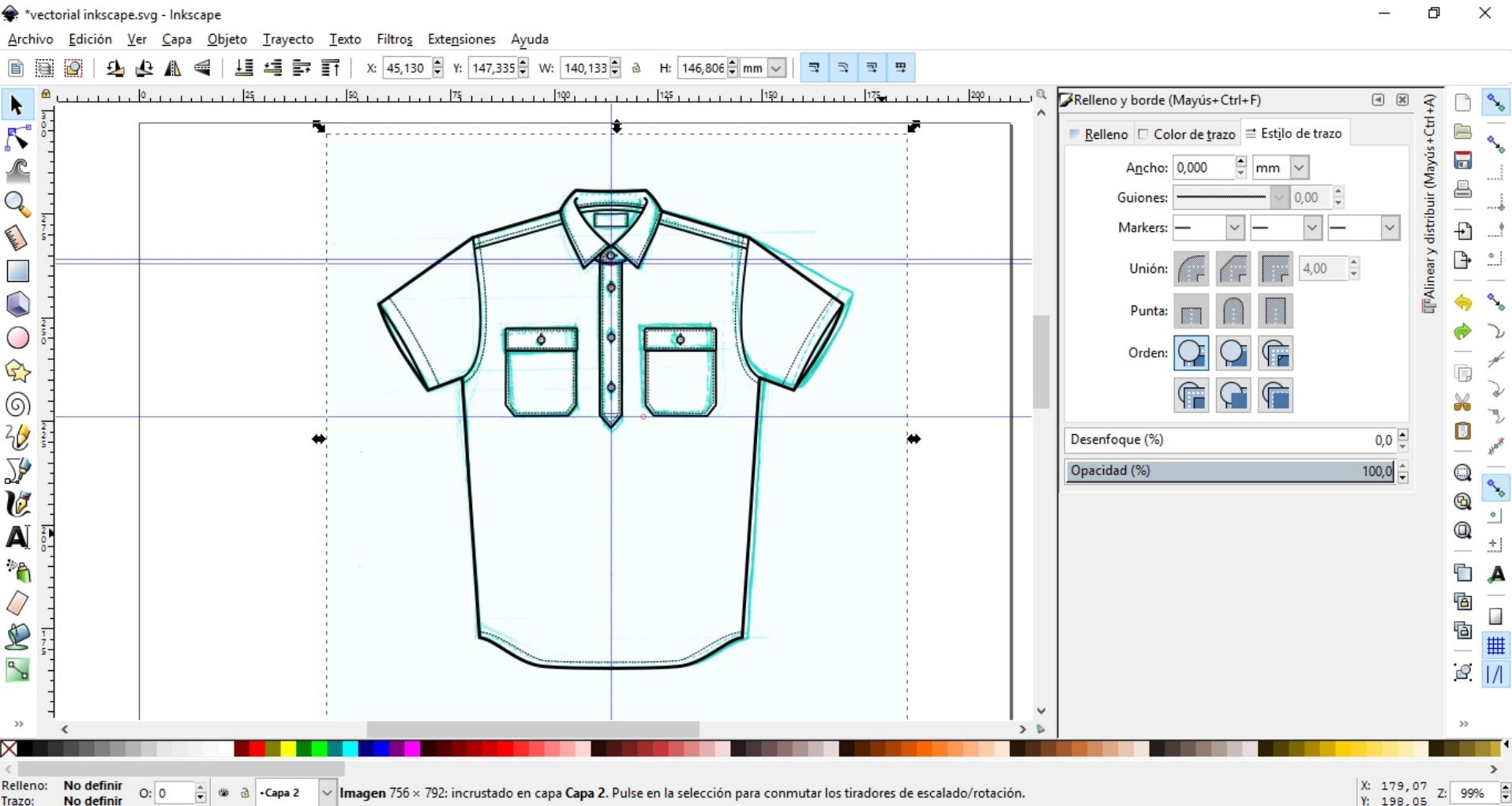
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Una vez terminado el re-dibujo, puedo ir a la capa de abajo (Capa 2) y desbloquearla.

T.2.3 parte 2

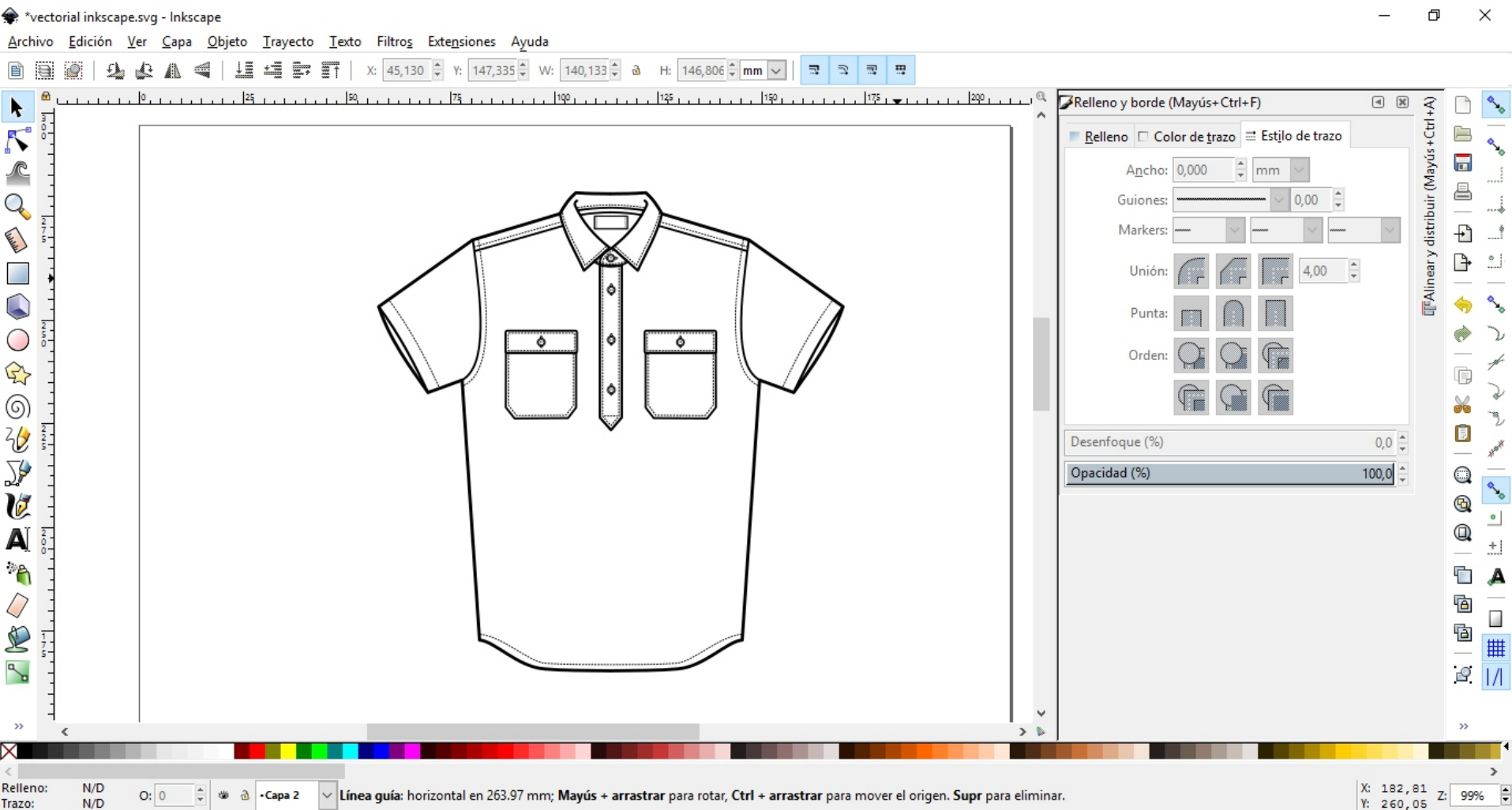
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Seleccionando la imagen del dibujo a mano, podemos eliminarla para ver el re-dibujo vectorial.

T.2.3 parte 2

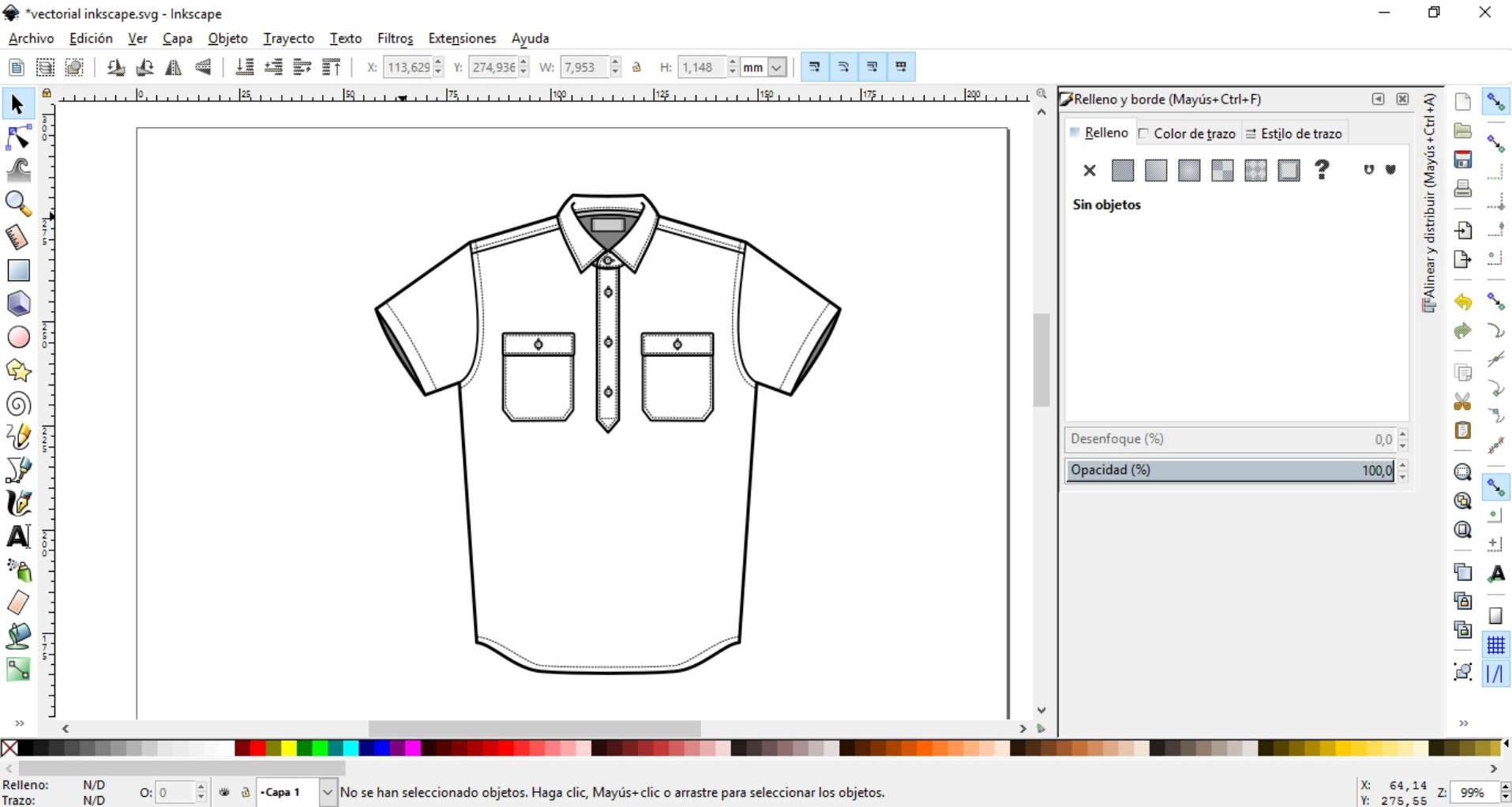
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Seleccionando la imagen del dibujo a mano, podemos eliminarla para ver el re-dibujo vectorial.

T.2.3 parte 2

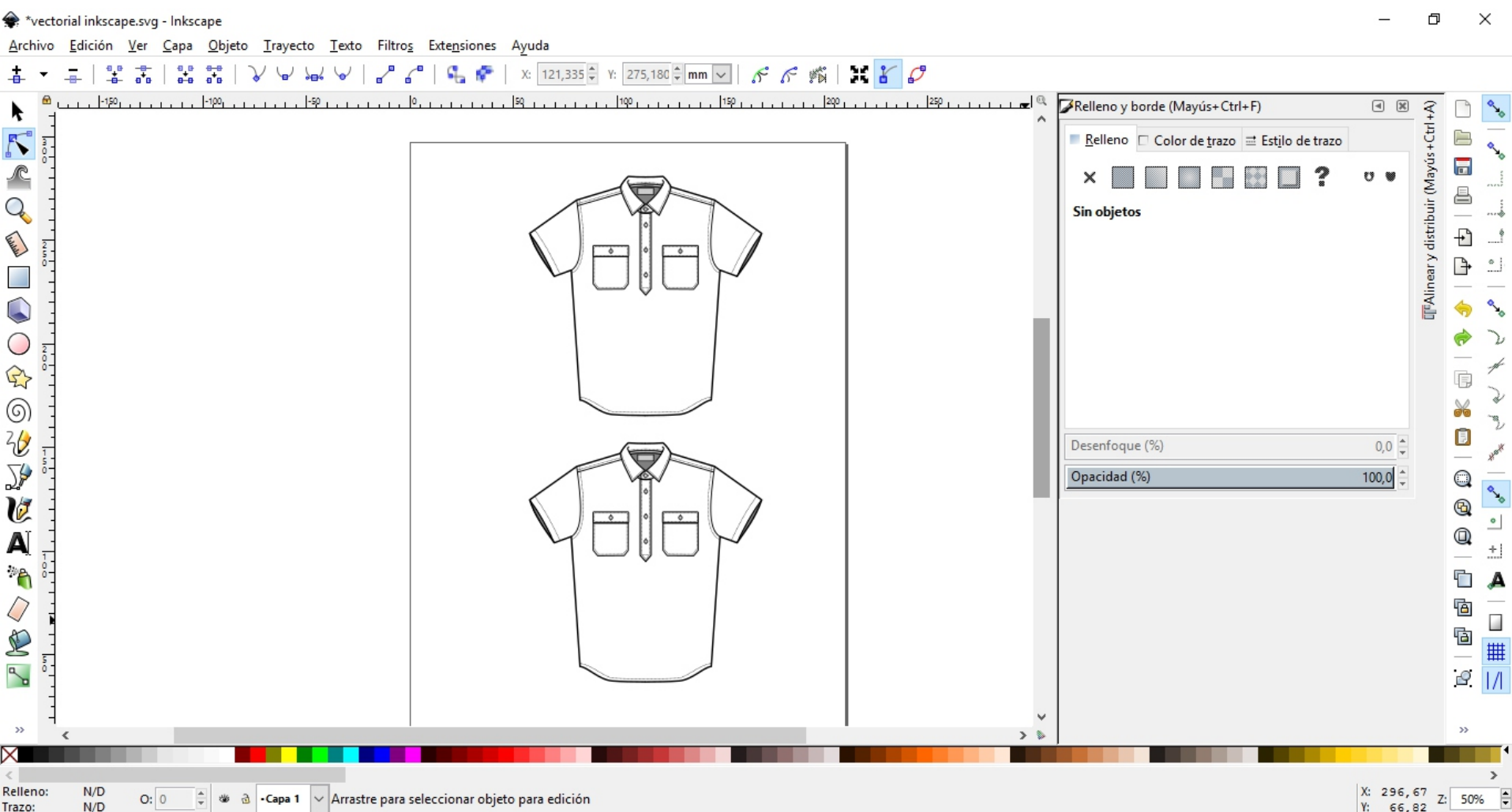
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Podemos complementar el dibujo con rellenos en tono de gris para representar el interior y la profundidad de la prenda.

T.2.3 parte 2

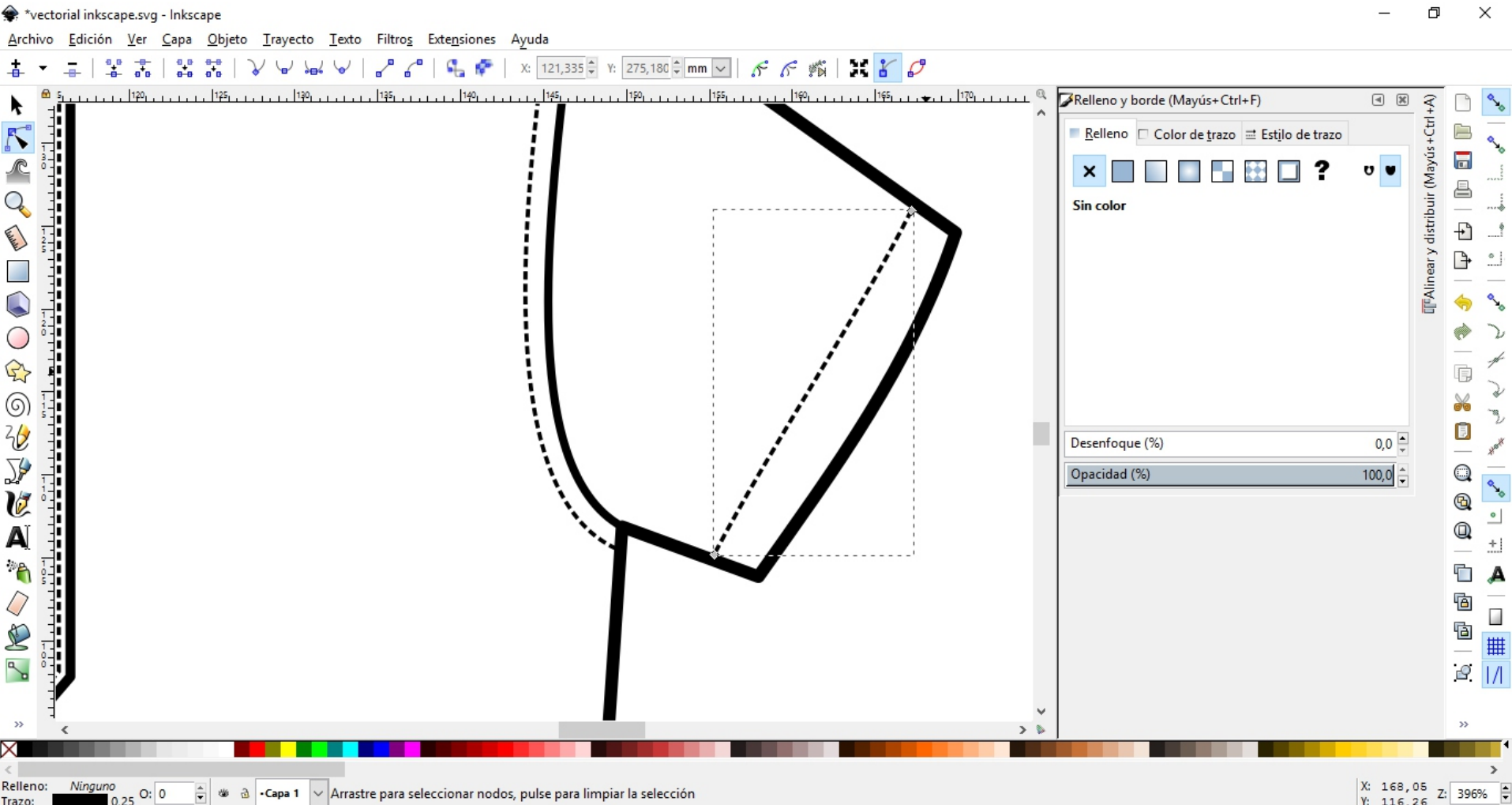
DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS



Para dibujar la espalda de la prenda, duplicamos todo el dibujo de la prenda de frente.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

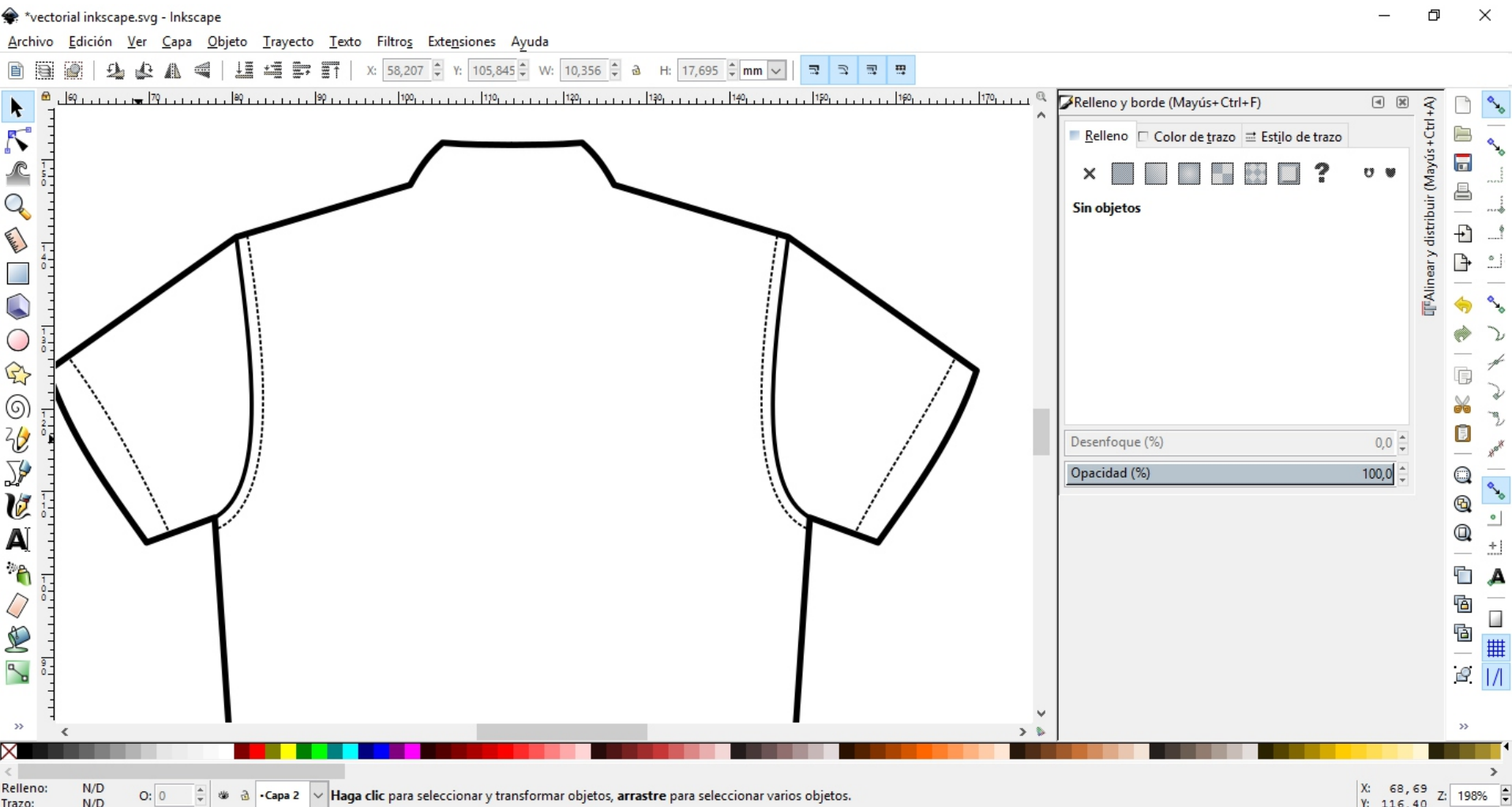


Para dibujar la espalda de la prenda, duplicamos todo el dibujo de la prenda de frente.

Eliminamos todos los objetos y trayectos que no se ven en la representación de la prenda de espalda.

T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

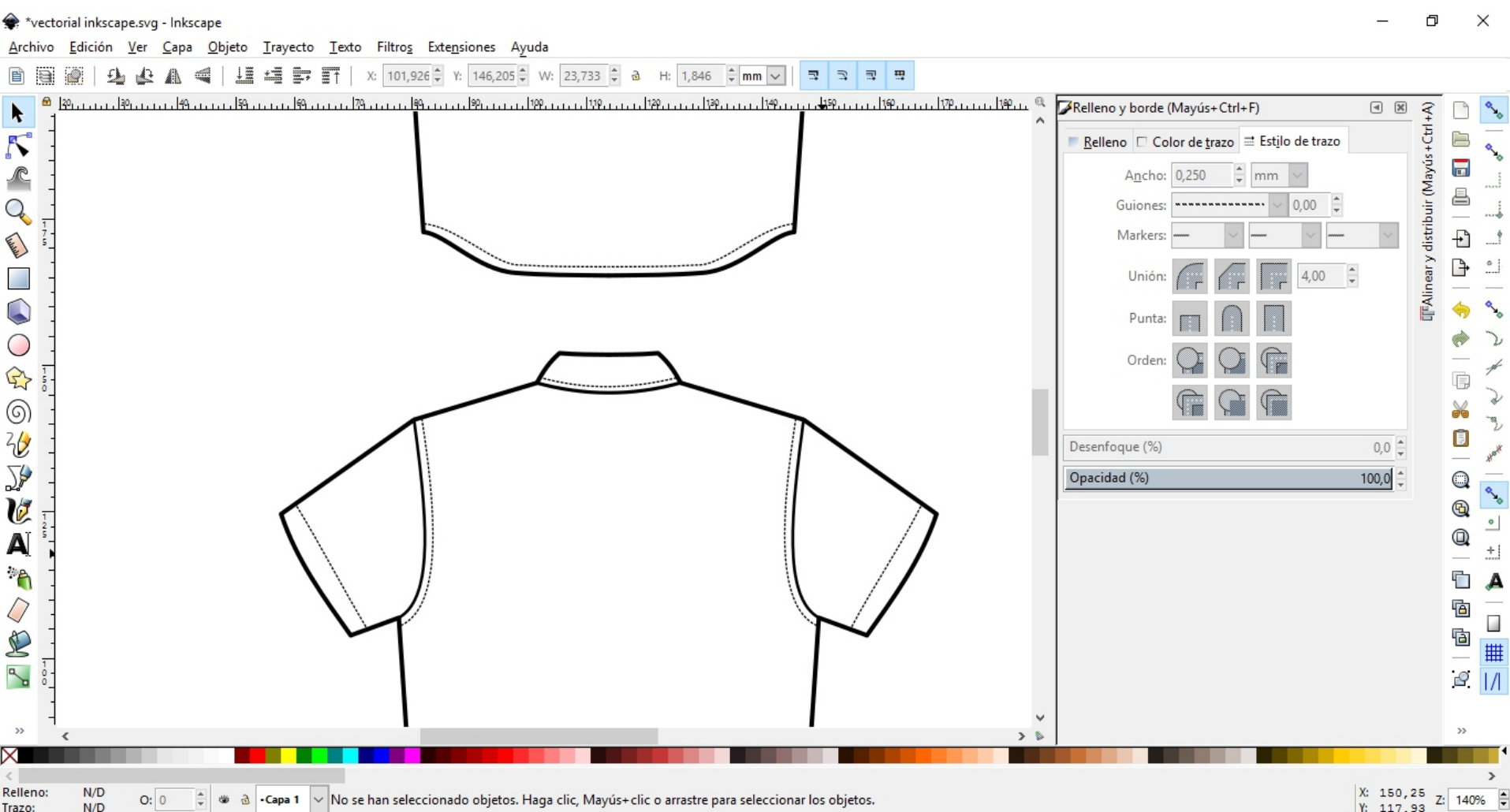


Para dibujar la espalda de la prenda, duplicamos todo el dibujo de la prenda de frente.

Eliminamos todos los objetos y trayectos que no se ven en la representación de la prenda de espalda.

T.2.3 parte 2

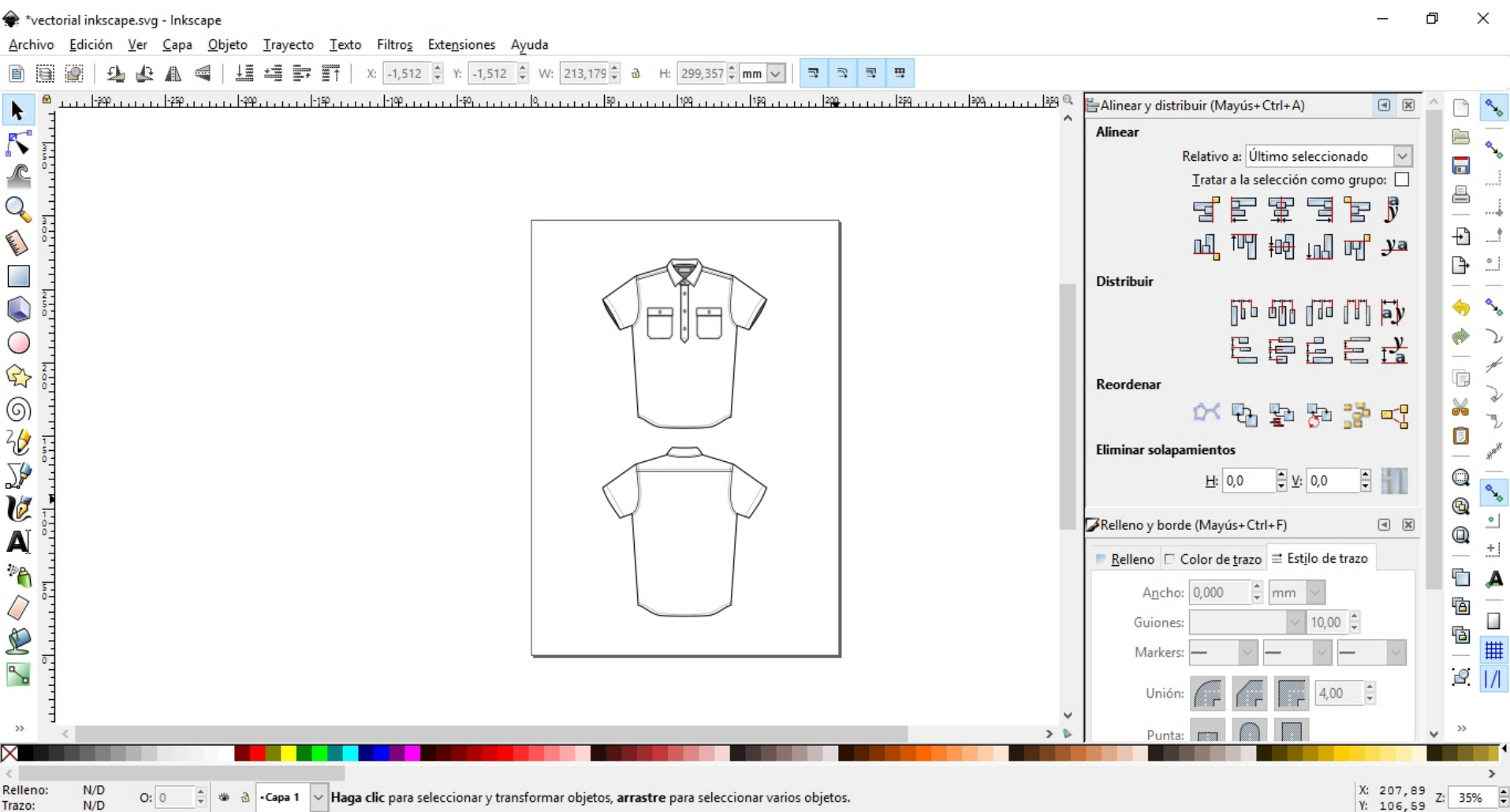
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



Dibujamos todas las líneas interiores de la vista de espalda.
**Recordemos conservar las líneas y objetos que
si se ven!**

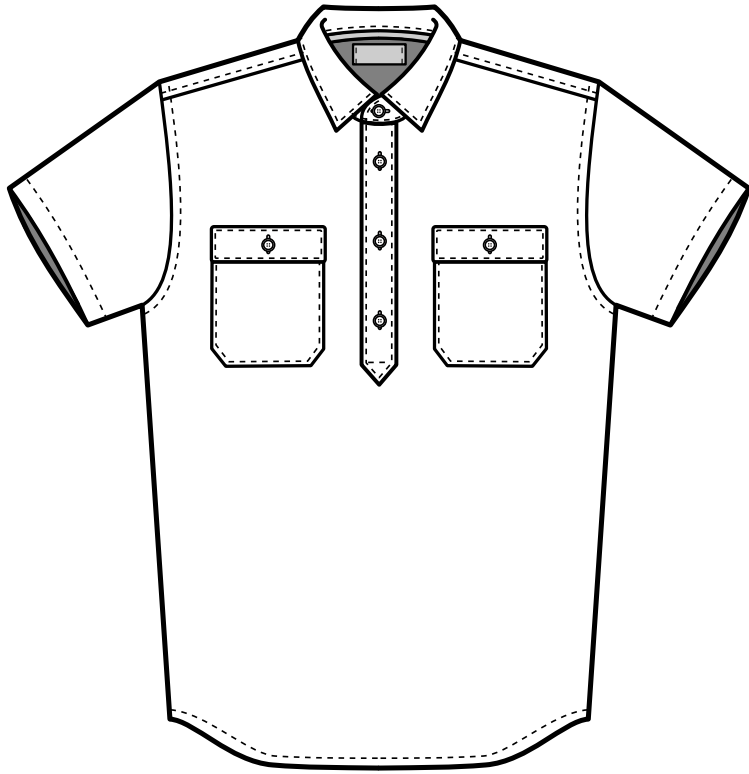
T.2.3 parte 2

DIBUJO VECTORIAL de PRENDAS PLANAS

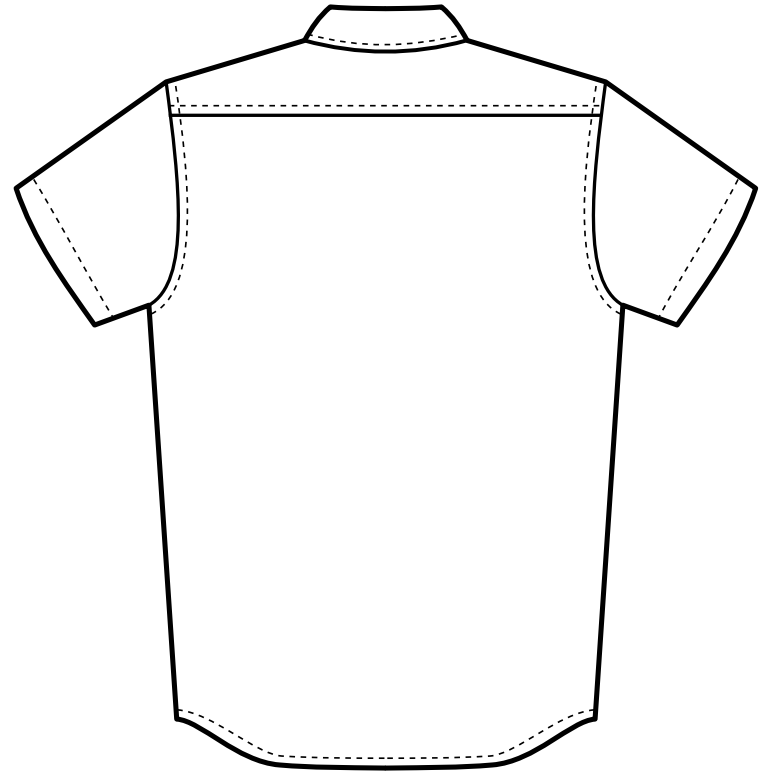


Una vez terminado el dibujo de espalda, agrupamos cada vista y las ubicamos de forma centrada en la hoja.
Es importante indicar la vista (frente y espalda).

T.2.3 parte 2
DIBUJO VECTORIAL
de PRENDAS PLANAS



frente



espalda

