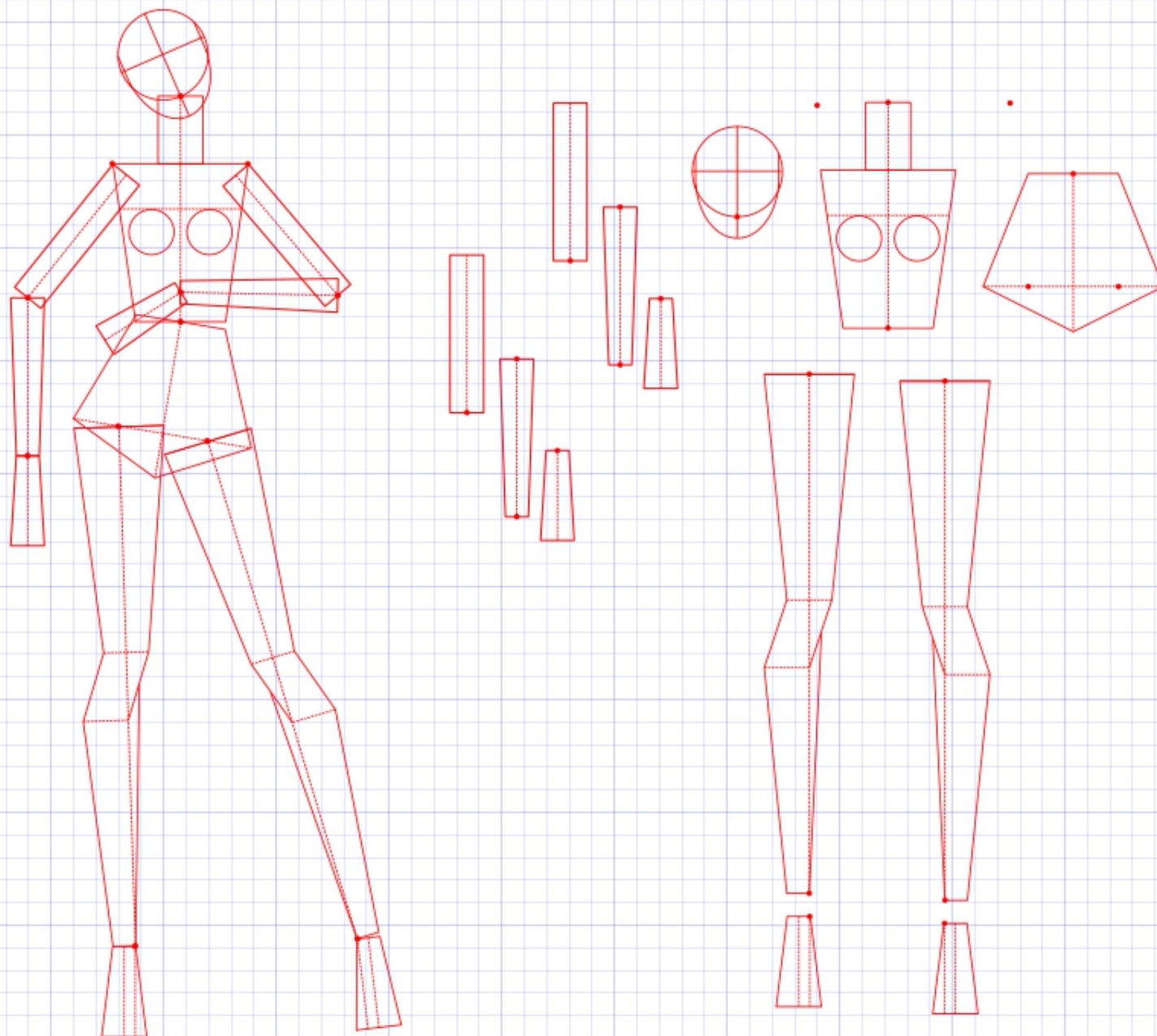


M.2 D.1



**ESTRUCTURA FIGURÍN - DIBUJO VECTORIAL**

M.2 D.1

estructura figurín - **dibujo vectorial**

**M.2 D.1**

ESTRUCTURA FIGURÍN  
DIBUJO VECTORIAL

---

**estructura figurín - dibujo vectorial**

---

**paso a paso : inkscape**

**descarga**

<https://inkscape.org/es/release/0.92.3/>




**INKSCAPE 0.92.3**  
*Draw Freely*

<p><b>Gnu/Linux</b></p> <p> Linux based Free Desktop Systems</p>	<p><b>Windows</b></p> <p> Microsoft's Windows Desktop</p>	<p><b>Source</b></p> <p> The raw code ready to compile</p>
---	--	---

## Release Notes

Inkscape 0.92.3 is mainly a stability and bugfix release, but it also brings some small new features, like being able to set an ellipses' radii numerically in the tool controls, or switching the writing direction from left-to-right to right-to-left. Windows users will be happy to learn that the long startup times many of them were seeing could greatly be reduced. A new rendering option with an adjusted default value can vastly improve performance when working with filters.

Many of the bug fixes address important functionality, like printing issues, crashes with the node tool or problems with keyboard shortcuts.

### Improvements

#### Command line usage

Three new command line options controlling page size are supported when exporting in SVG format:

- `--export-area-drawing` (feature requests in bug #1597921 and bug #1722844)

## Inkscape 0.92.3

All Platforms

### Responsible People

- Manager: [Bryce Harrington](#)
- Translation Manager: [Eduard Braun](#)
- Bug Manager: [Eduard Braun](#)

### Revisions

<b>0.92.3</b>	<b>2018</b>
0.92.2	2017
0.92.1	2017
0.92	2017

# M.2 D.1

---

ESTRUCTURA FIGURÍN  
DIBUJO VECTORIAL



**M.2 D.1**

ESTRUCTURA FIGURÍN  
DIBUJO VECTORIAL

---

**estructura figurín - dibujo vectorial**

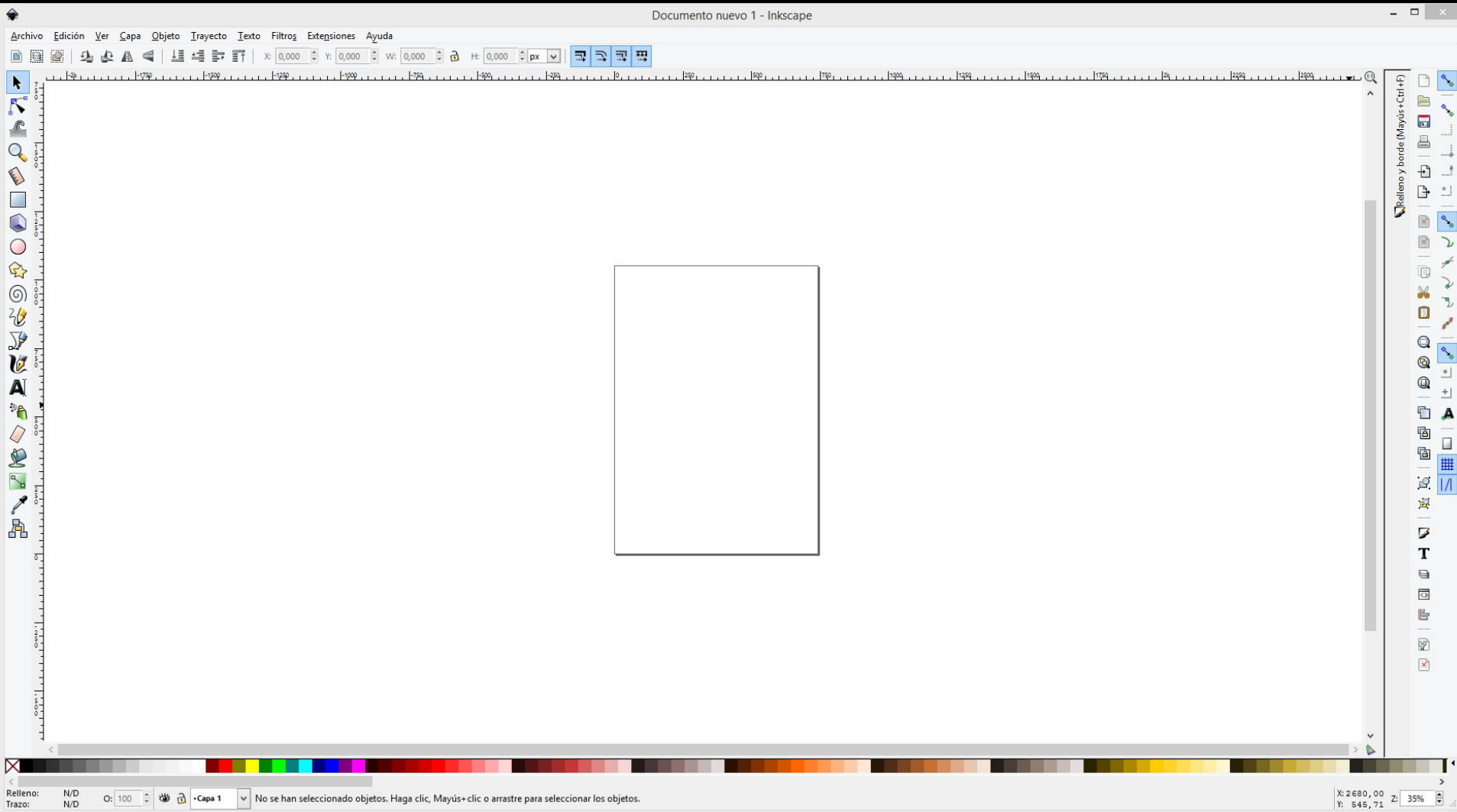
---

**paso a paso : inkscape**

**descarga**

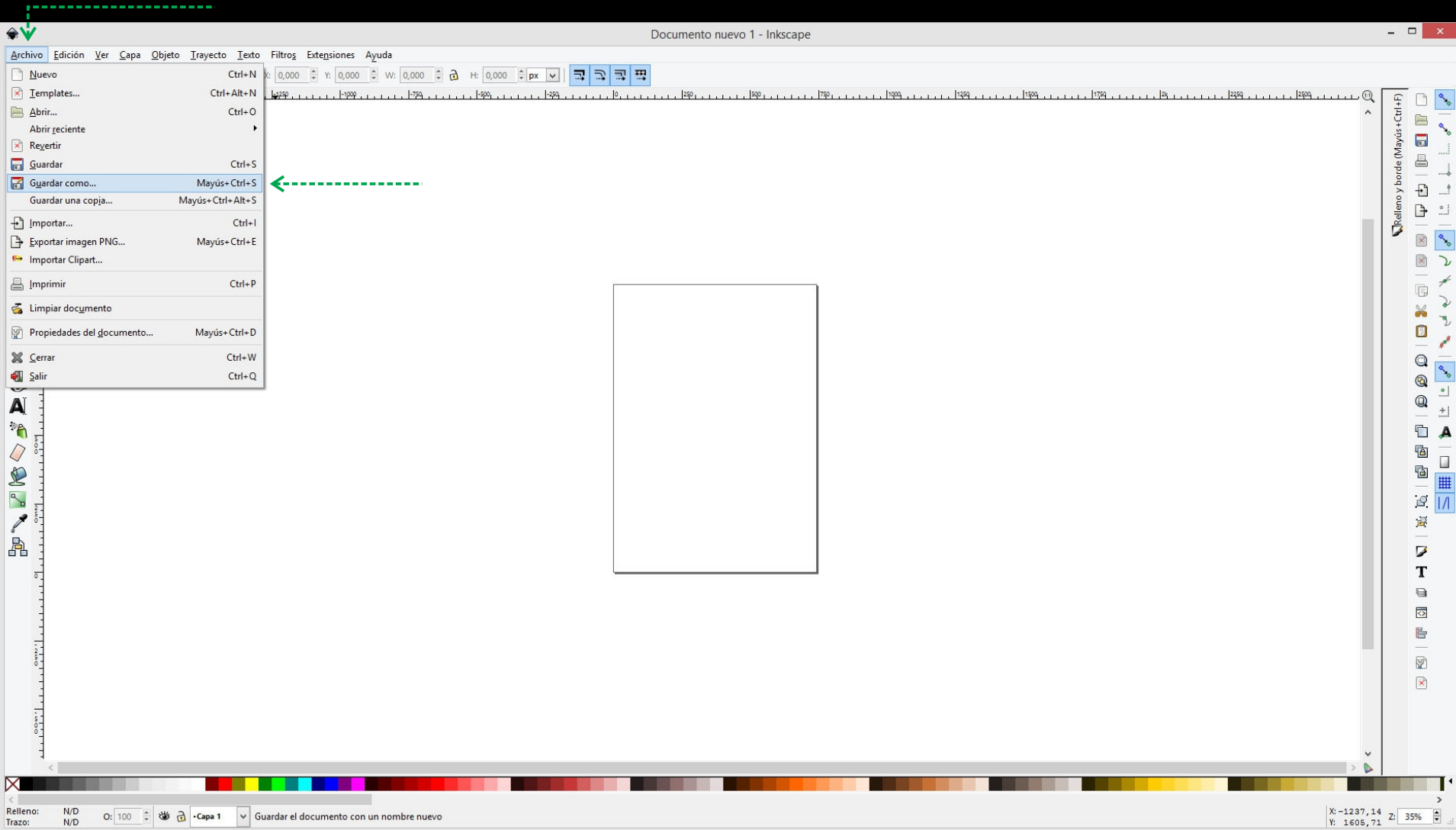
<https://inkscape.org/es/release/0.92.3/>

# M.2 D.1



Interfase del programa. Muy similar a la mayoría de los programas de diseño.

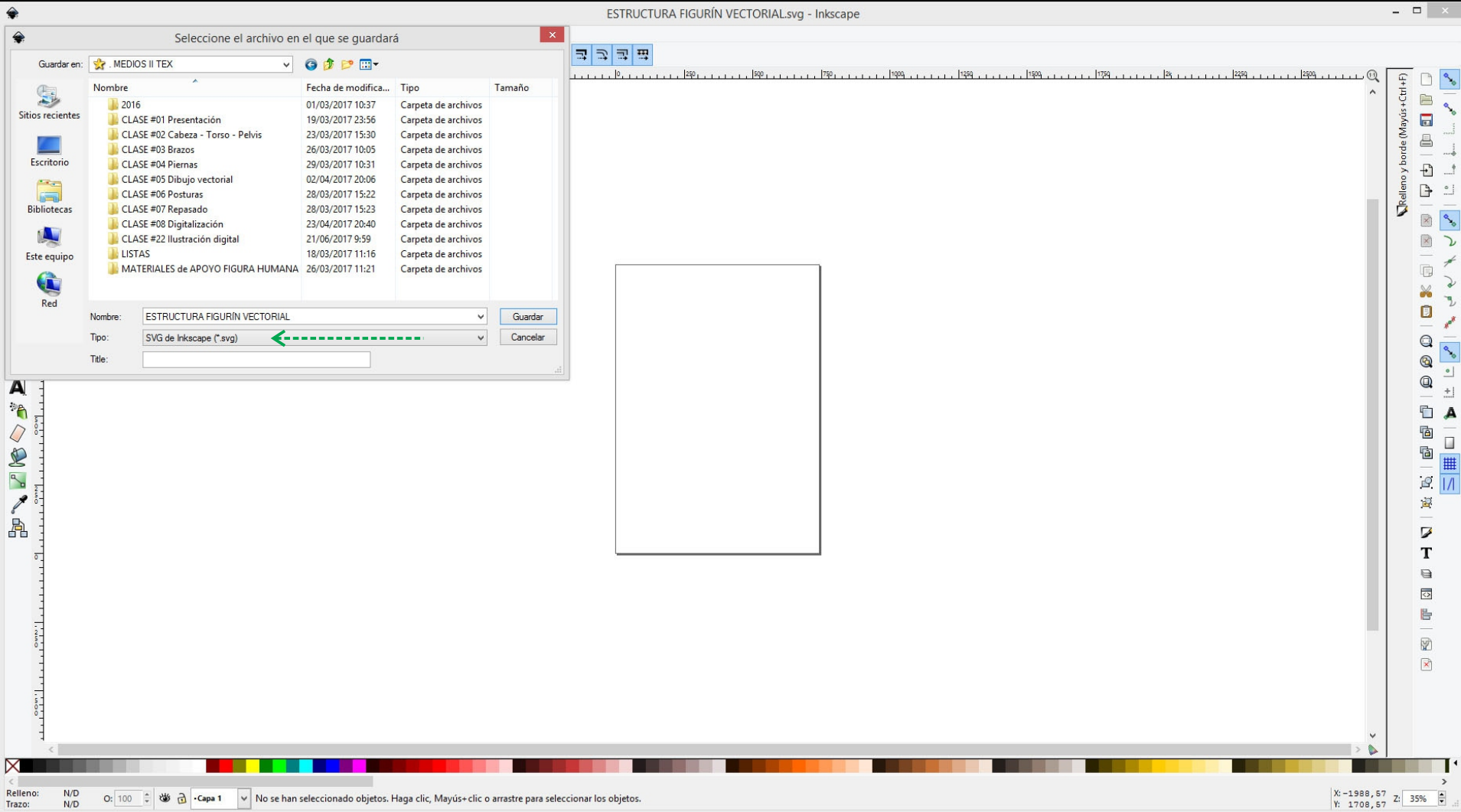
# M.2 D.1



Es básico guardar el archivo apenas comenzamos a trabajar, además debemos salvar el archivo a medida que vamos avanzando en el trabajo.

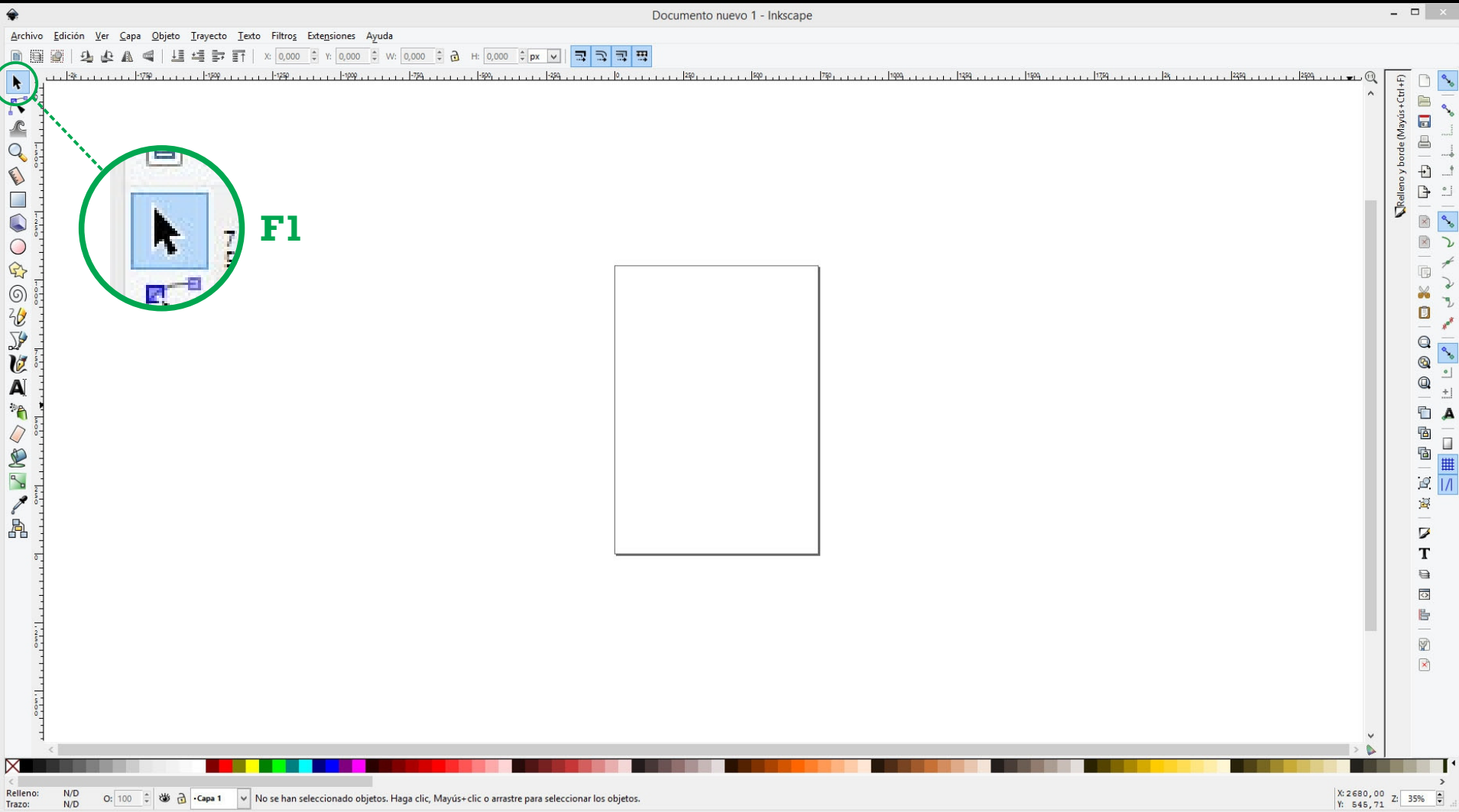


# M.2 D.1



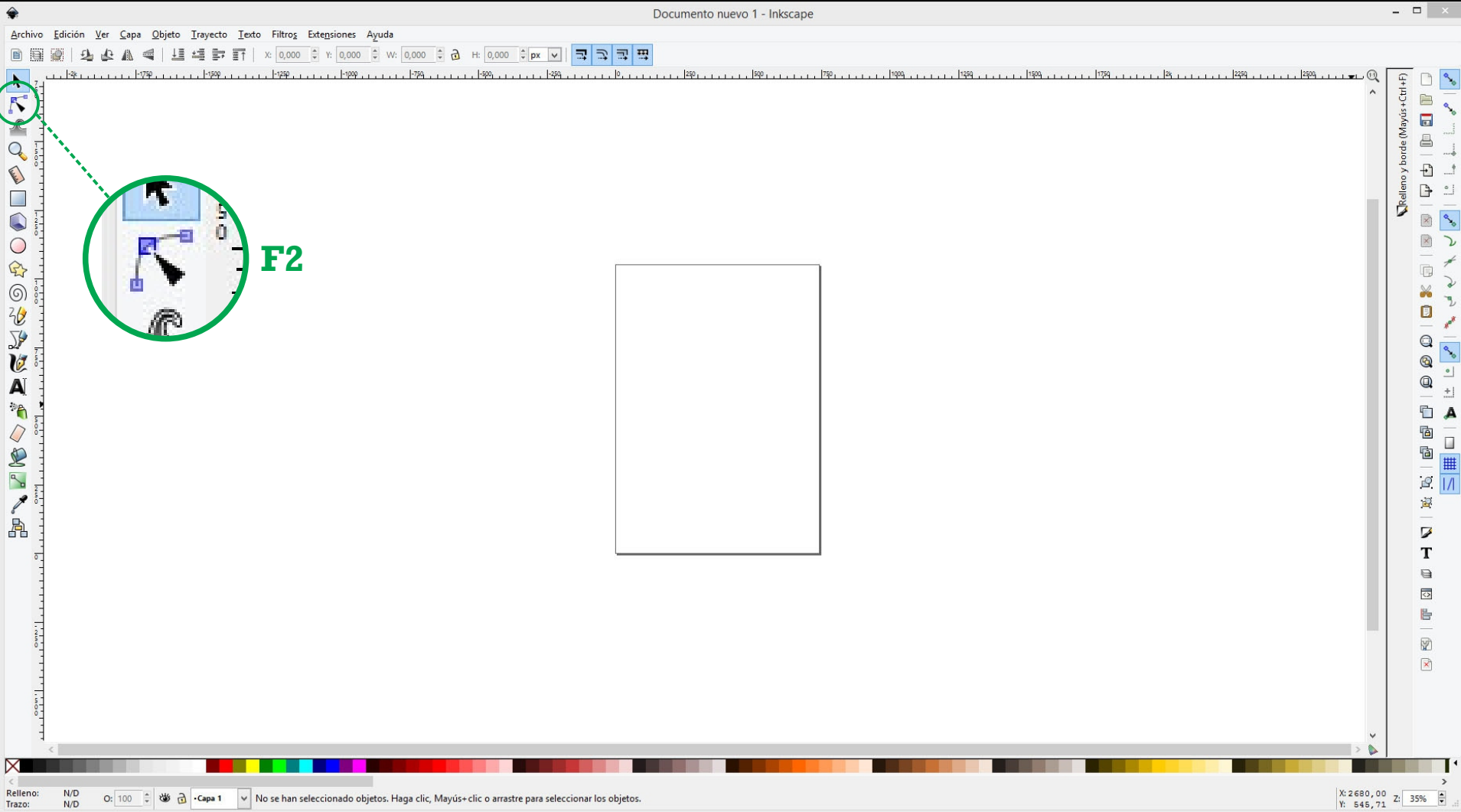
Siempre guardar con un nombre que facilite su búsqueda y fácil reconocimiento (en una carpeta organizada).  
El formato nativo de inkscape es **SVG**

# M.2 D.1



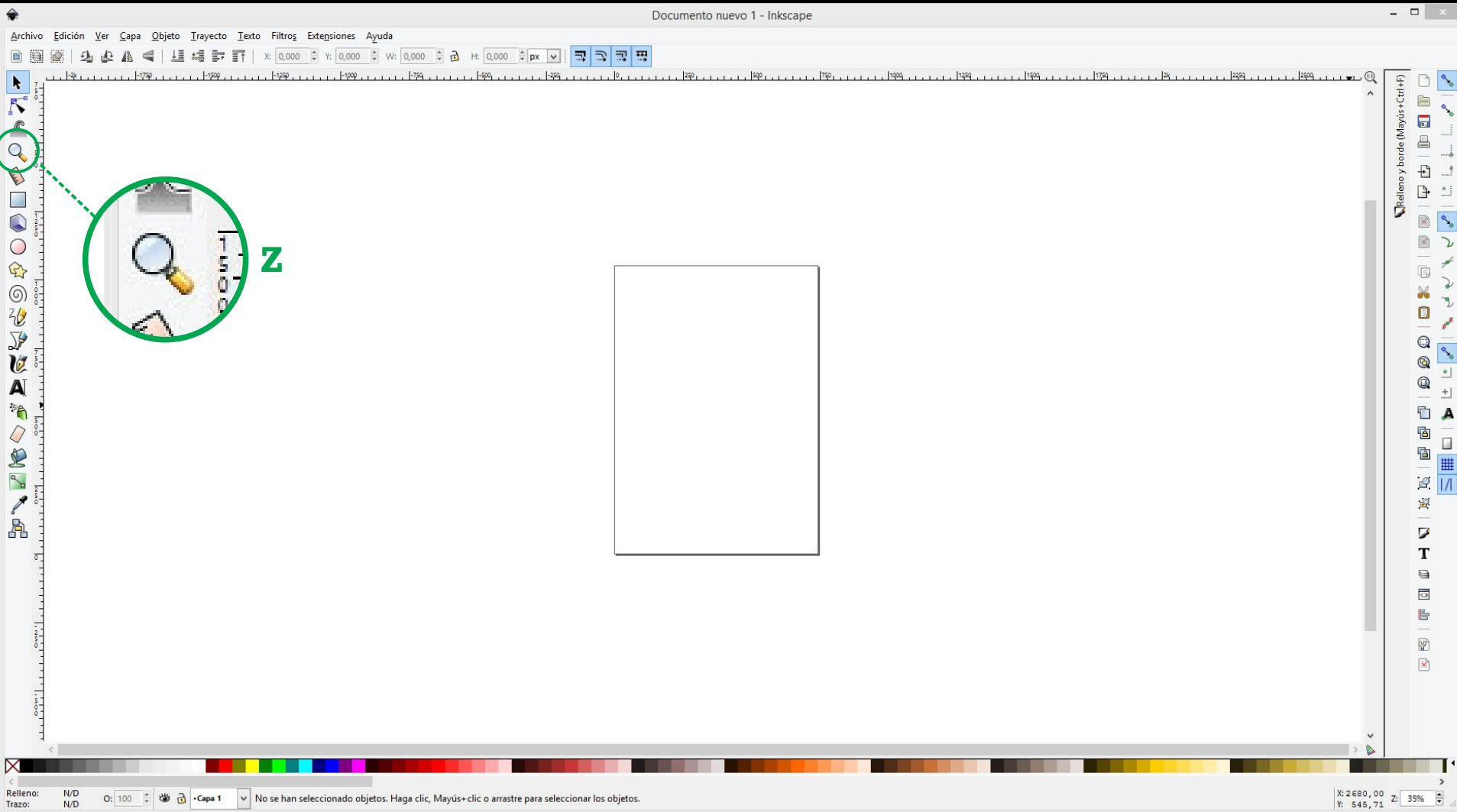
Herramienta ***Seleccionar y Transformar objetos*** nos permitirá seleccionar objetos para moverlos, rotarlos, modificar sus propiedades, etc.

# M.2 D.1



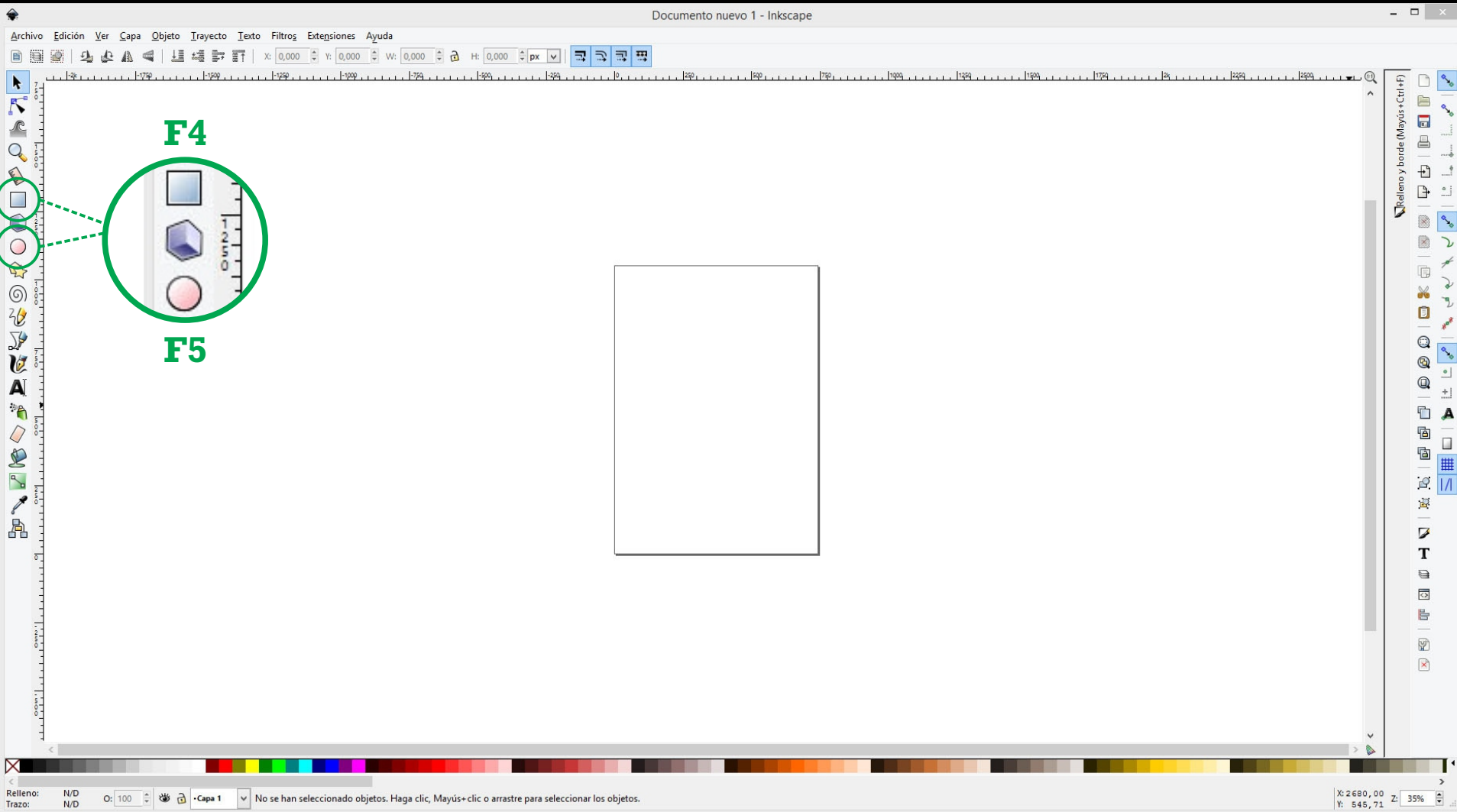
Herramienta ***Editar Nodos de trayectos...***  
nos permitirá editar los nodos (puntos de ancla) y  
los trayectos de los objetos.

# M.2 D.1



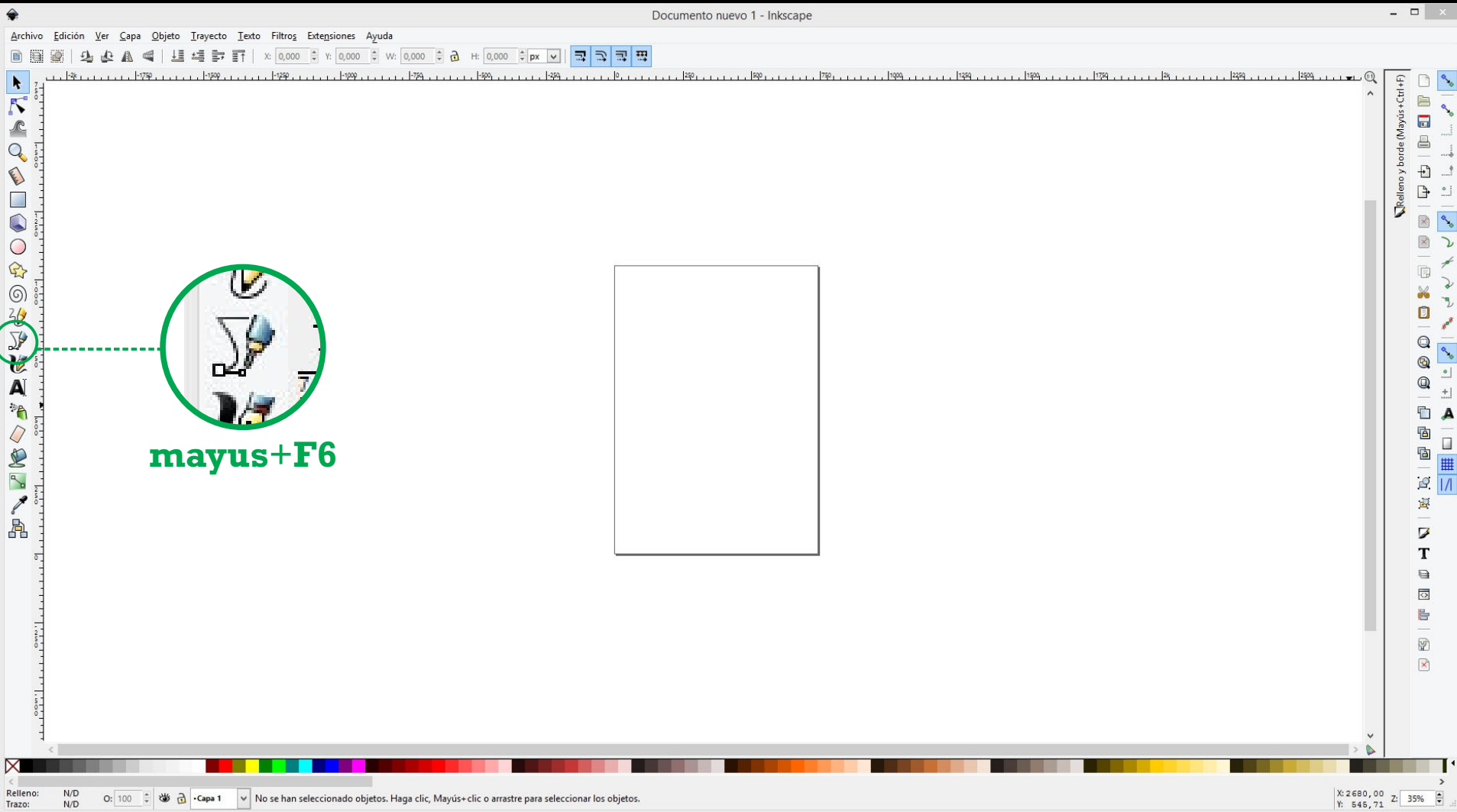
Herramienta **Alejar y Acercar (zoom)**  
también podremos realizarlo con +/- . En programas  
adobe se debe complementa con tecla ctrl/command

# M.2 D.1



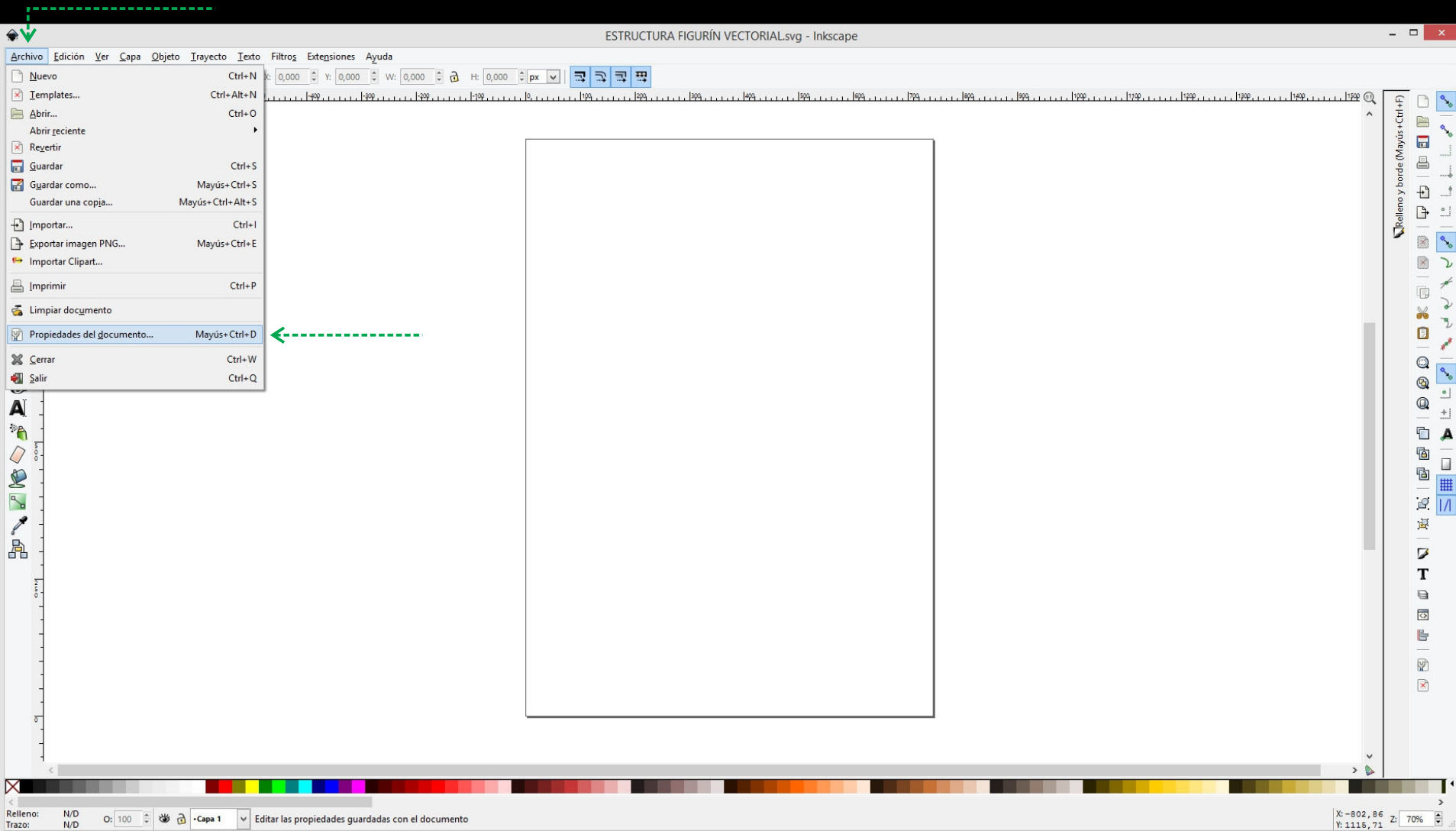
Herramientas **Crear Cuadrados y Rectángulos** y **Crear Círculos, elipses...** las utilizaremos para trazar las circunferencias y rectángulos que realizamos a mano hasta ahora.

# M.2 D.1



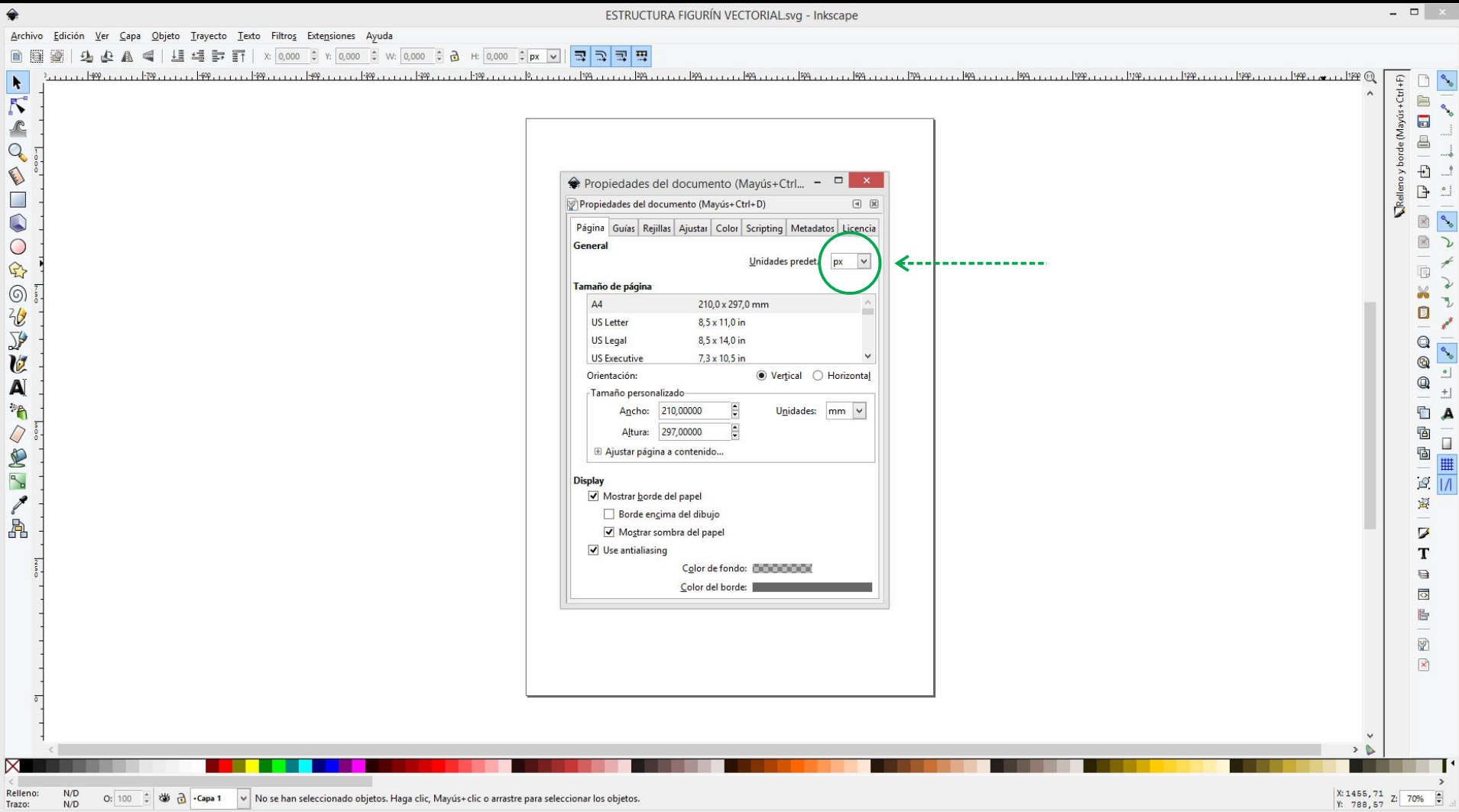
Herramienta ***Dibujar curvas Bézier y...***  
similar a la pluma en Adobe Illustrator, nos permite  
dibujar trayectos rectos y curvos a través de nodos/anclas.

# M.2 D.1



Previo a comenzar a dibujar les recomendamos ajustar unos detalles del documento. Para eso vamos al menú *archivo / propiedades del documento*

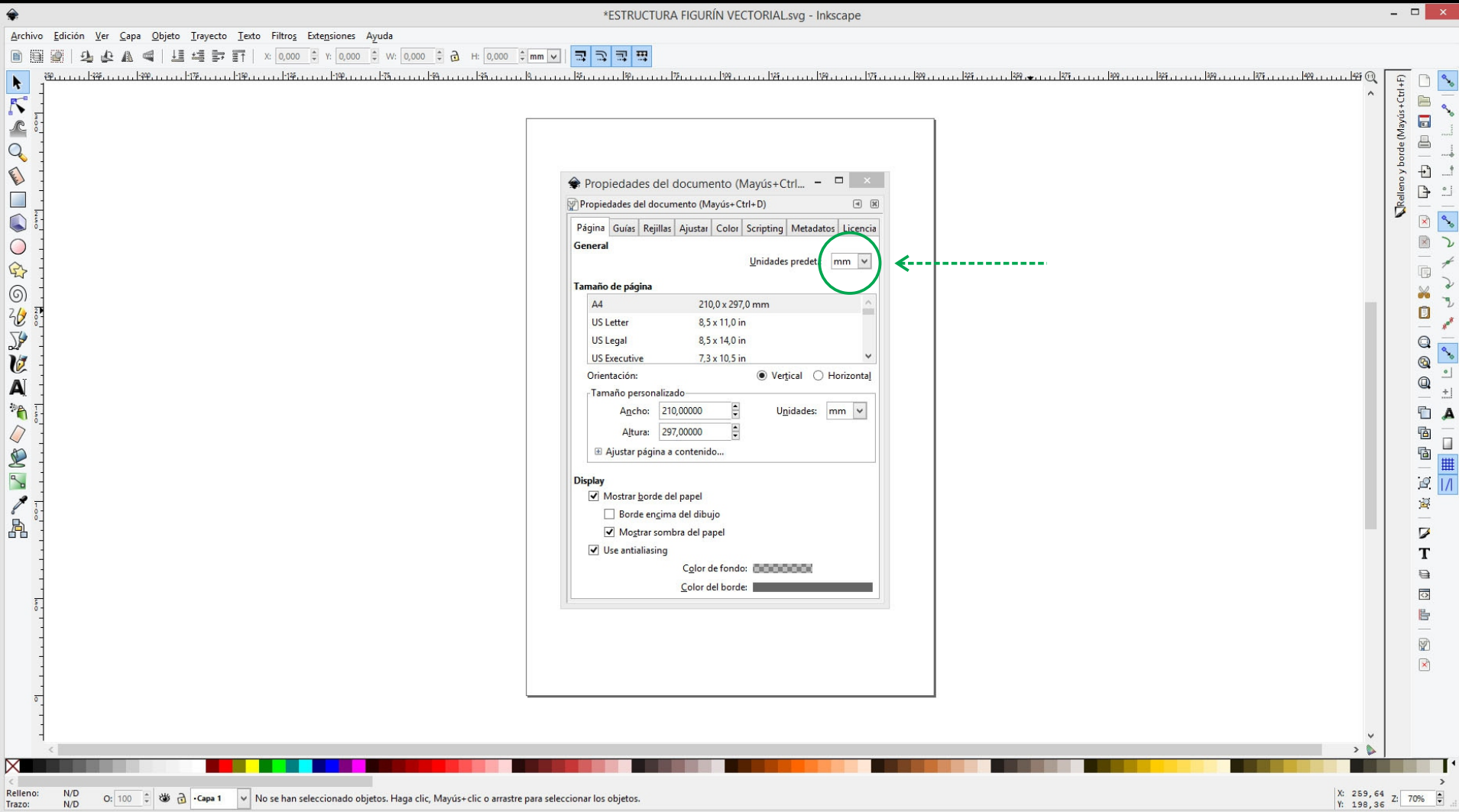
# M.2 D.1



Los archivos que realicemos para imprimir, les recomendamos que los usen en **mm** (no usar pixeles).

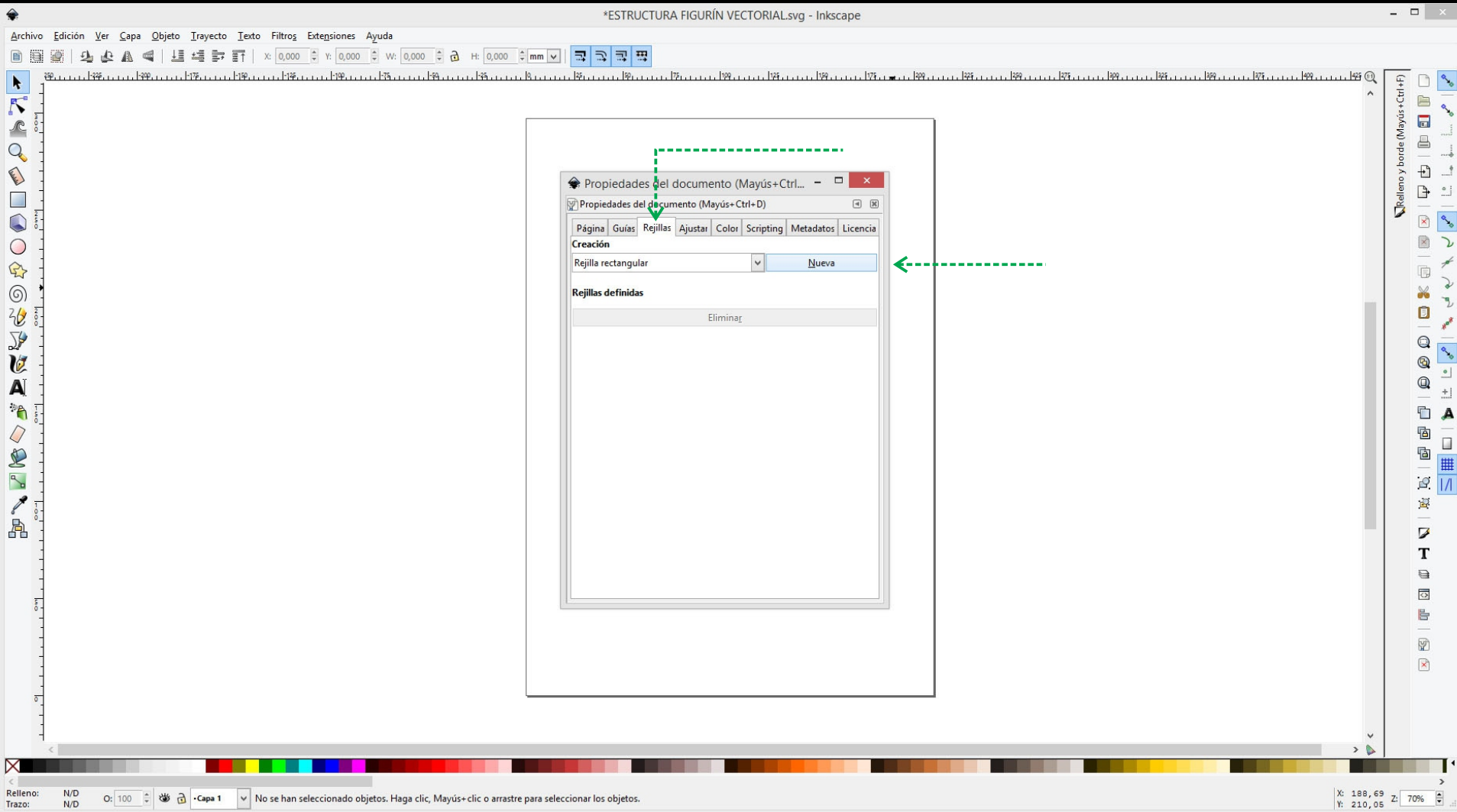


# M.2 D.1



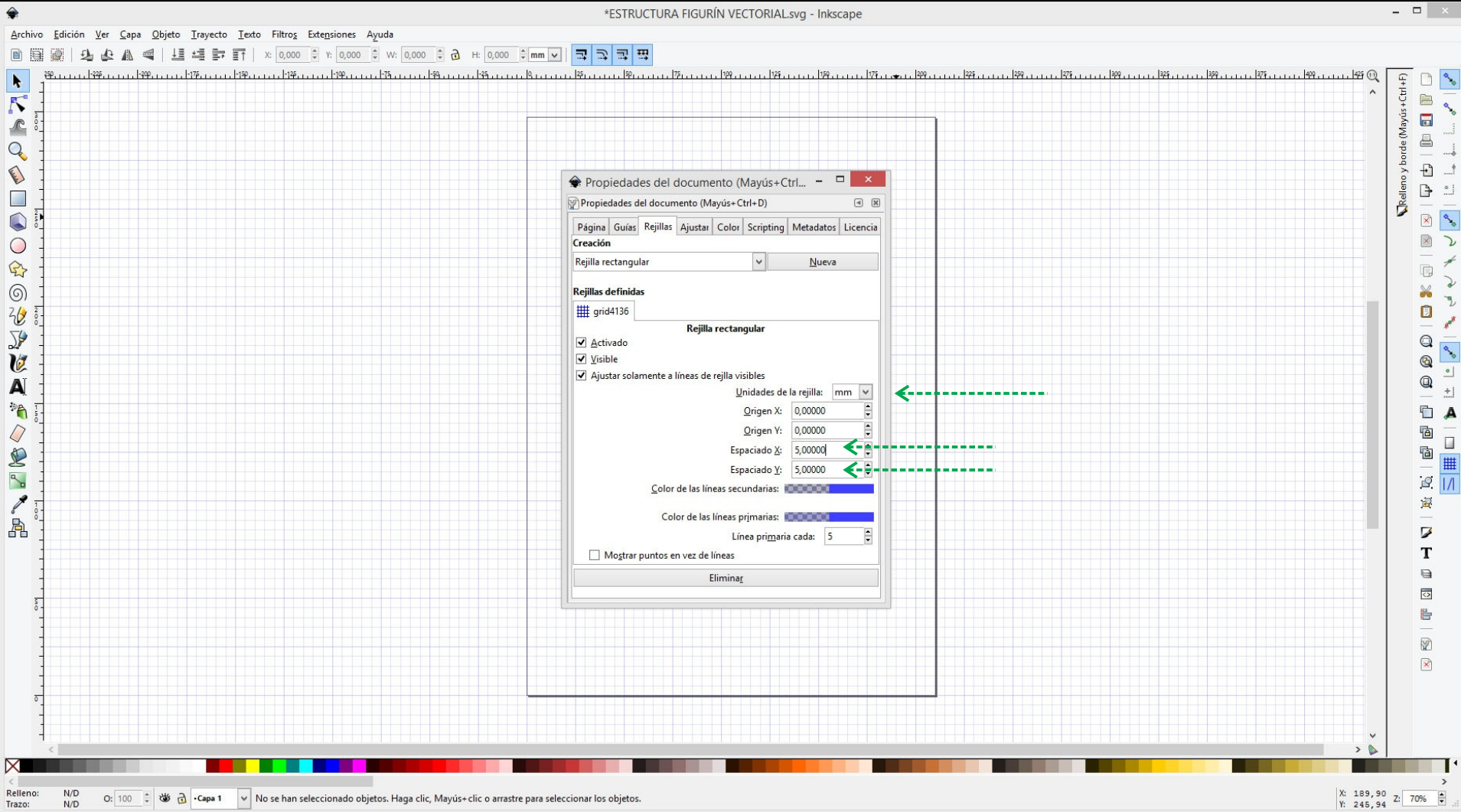
Los archivos que realicemos para imprimir, les recomendamos que los usen en **mm** (no usar pixeles).

# M.2 D.1



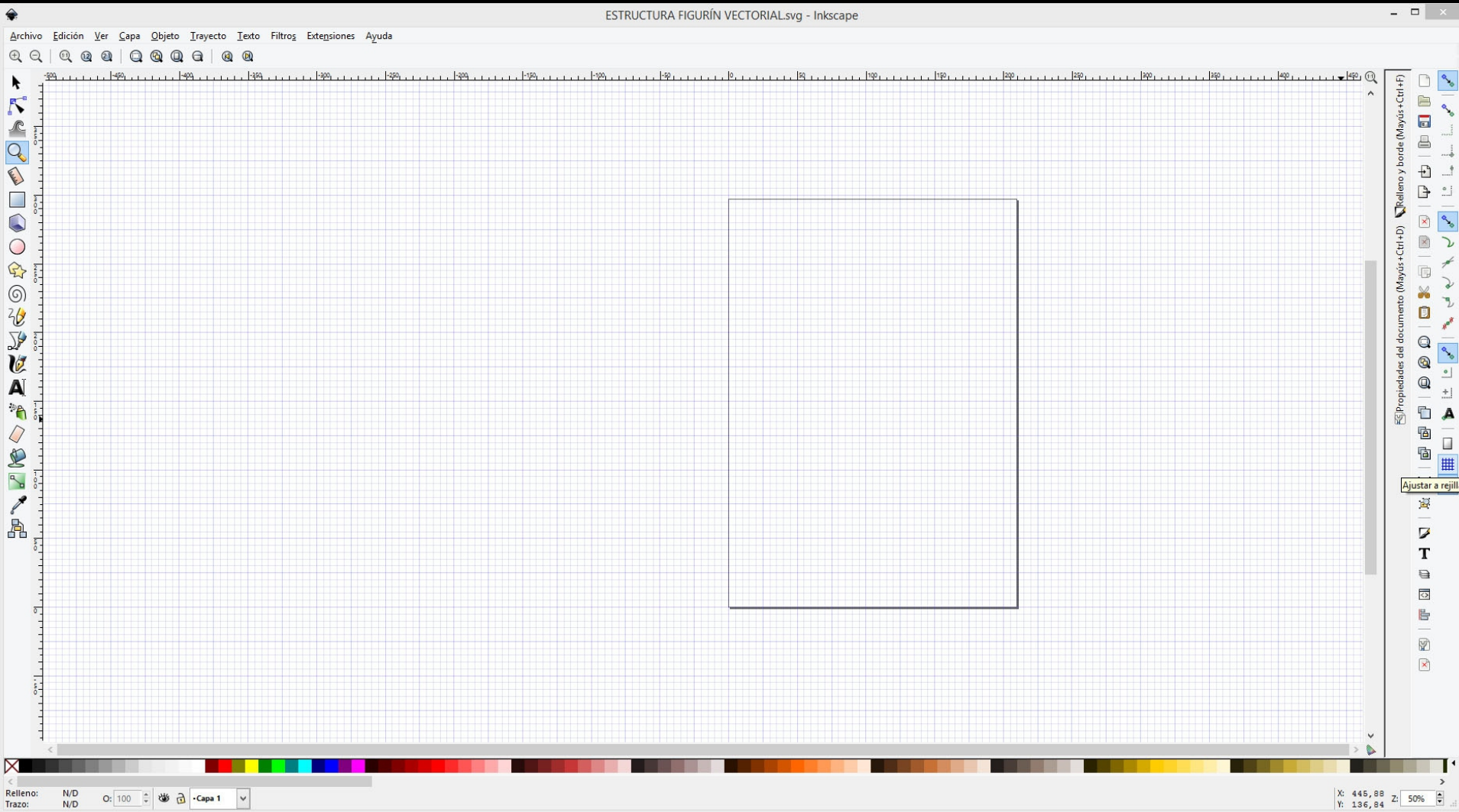
Para simular el papel cuadriculado y ayudarnos de las unidades de construcción generaremos una rejilla.  
En Adobe Illustrator: Menú Edición / Preferencias / Guías y Cuadrículas\*

# M.2 D.1



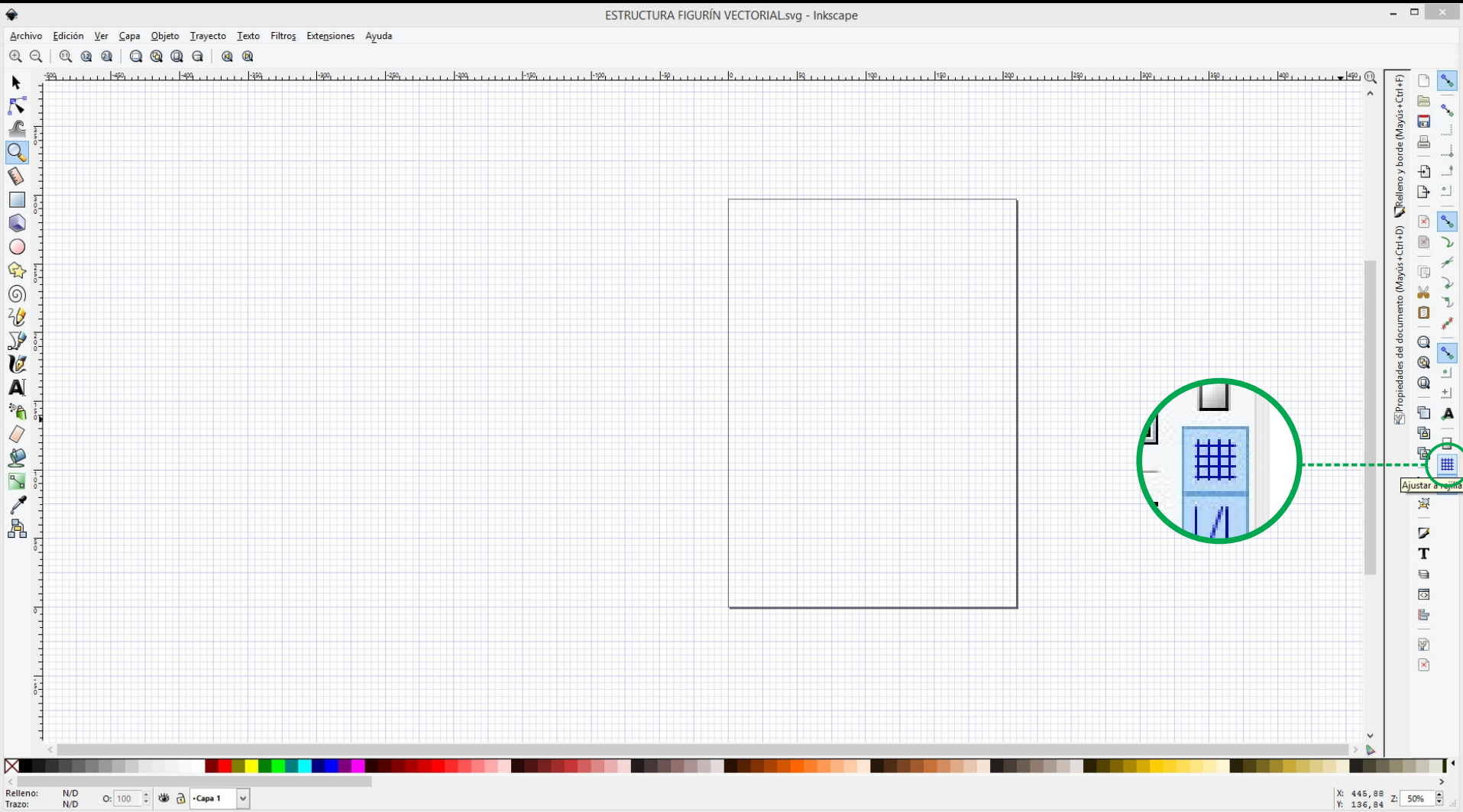
Para definir la rejilla recomendamos usar un espaciado de 5 mm en horizontal y vertical (0,5u).

# M.2 D.1



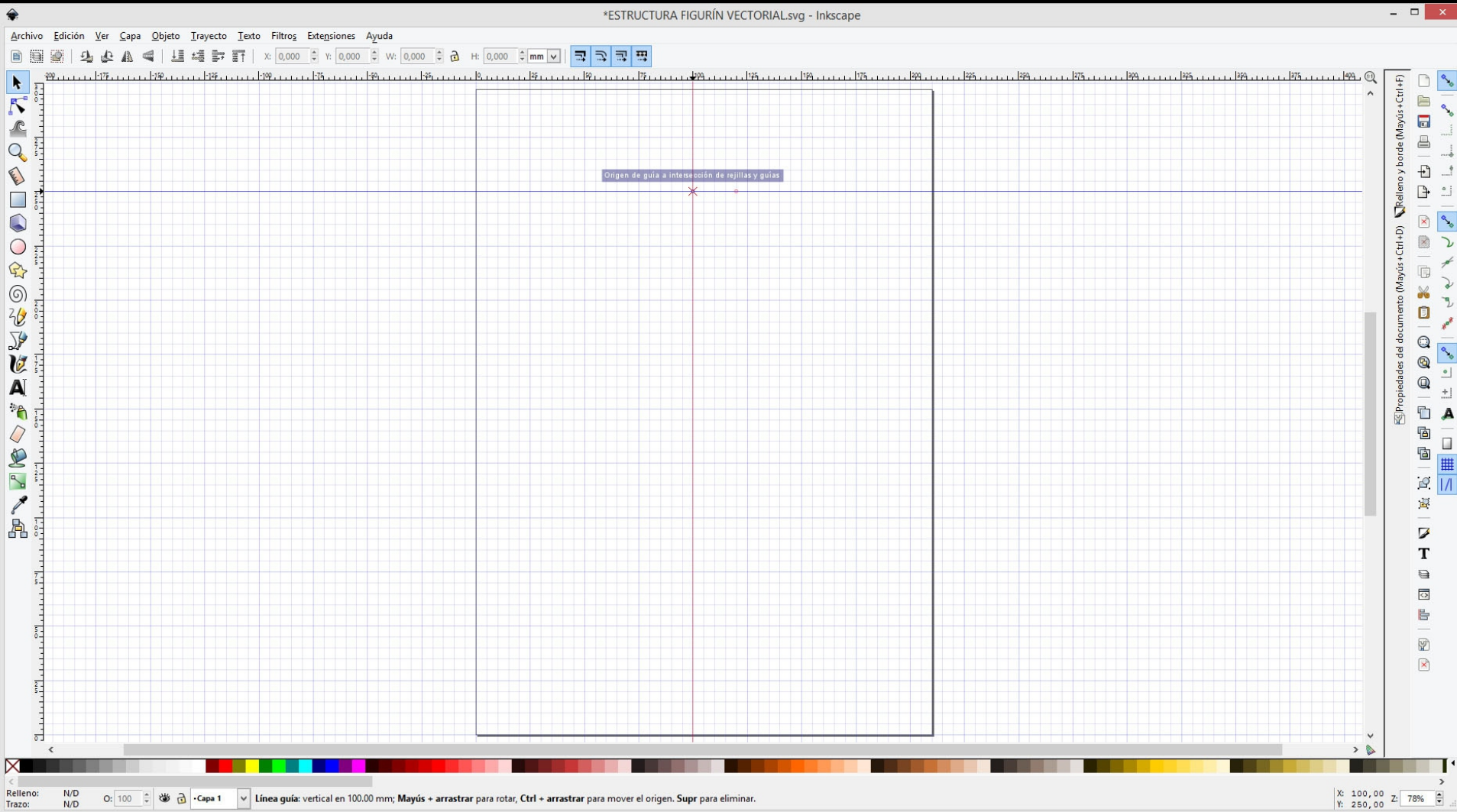
De esta manera tendremos una rejilla similar al papel cuadriculado que usamos a mano.

# M.2 D.1



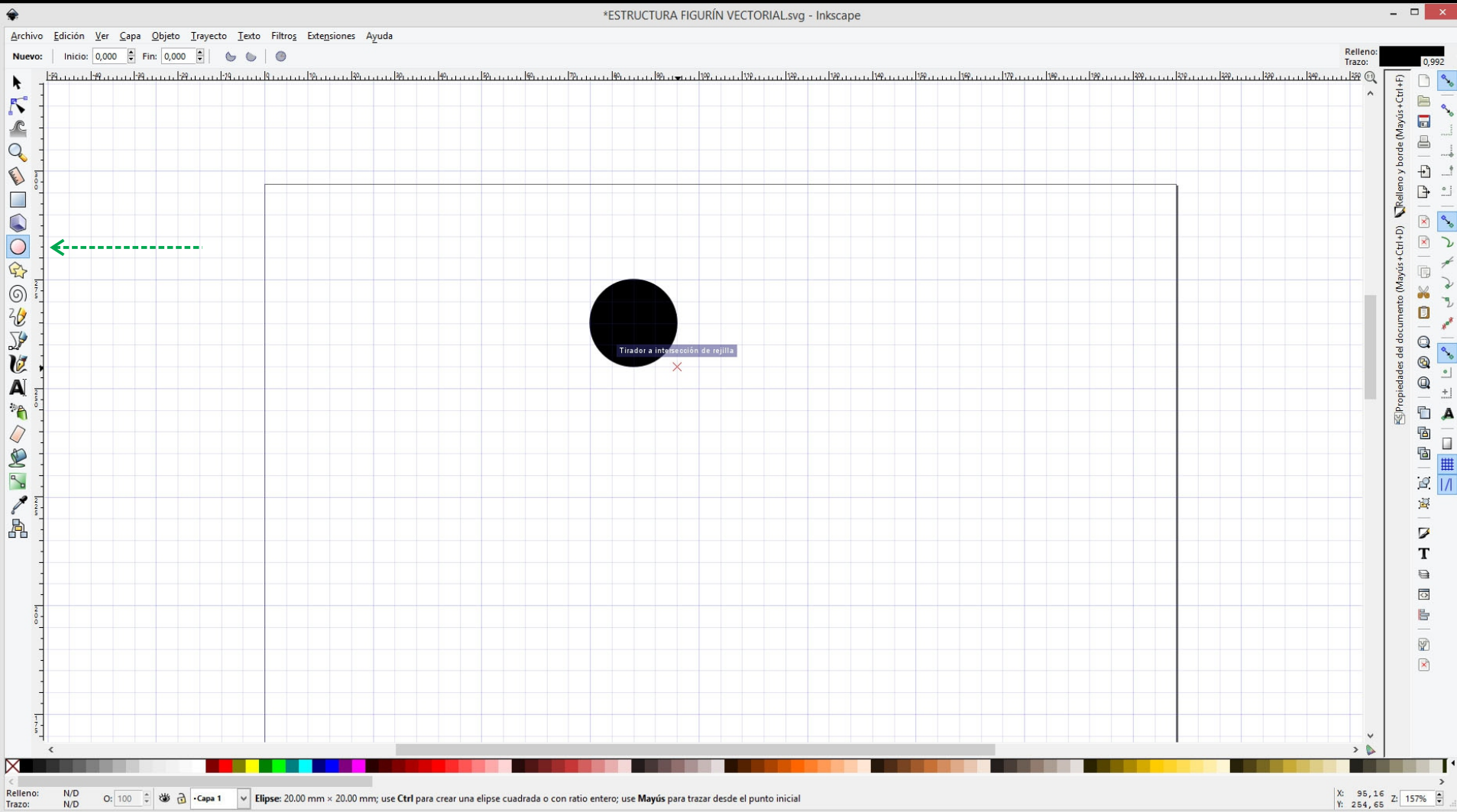
Para que los objetos, trayectos y guías que dibujemos se imanten a la rejilla que dibujamos, activaremos el botón ***Ajustar a Rejillas.***

# M.2 D.1



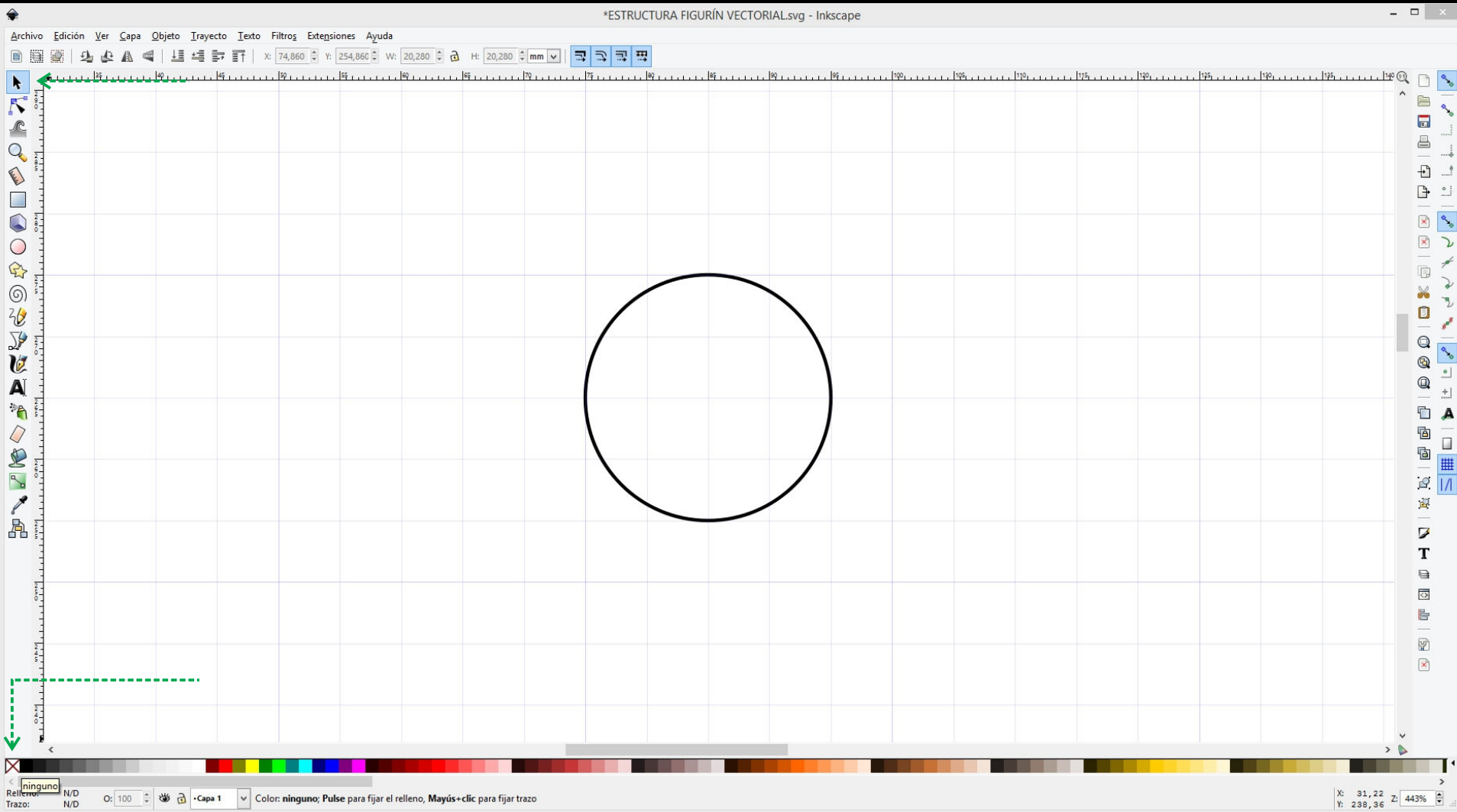
Para que los objetos, trayectos y guías que dibujemos se imanten a la rejilla que dibujamos, activaremos el botón **Ajustar a Rejillas**.

# M.2 D.1



Comenzaremos a dibujar las diferentes partes de la estructura de la figura usando las herramientas vistas al comienzo.

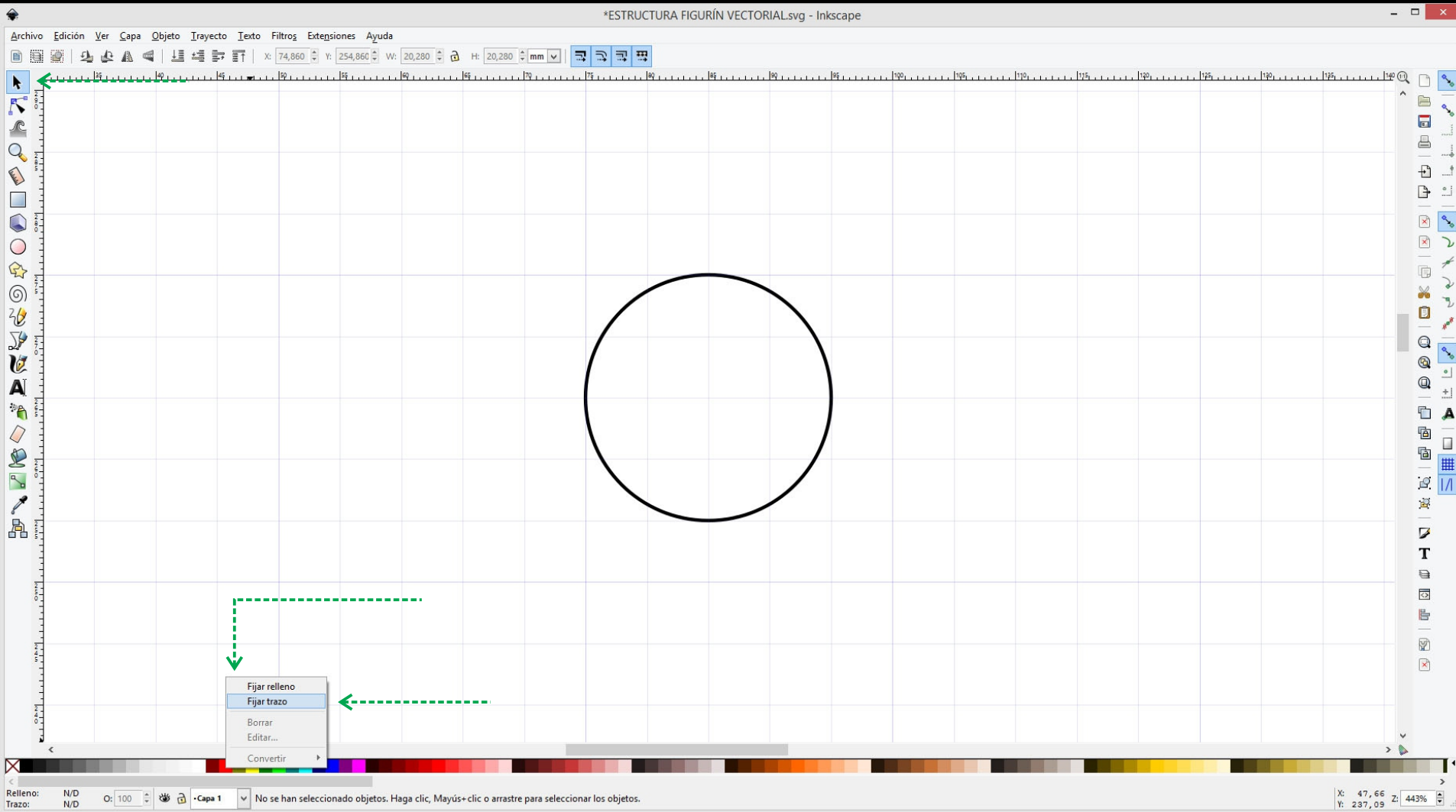
# M.2 D.1



Para cambiar el color de relleno de un objeto debemos seleccionarlo (herramienta selección) y hacer un click en el color de relleno: **la x representa sin relleno.**

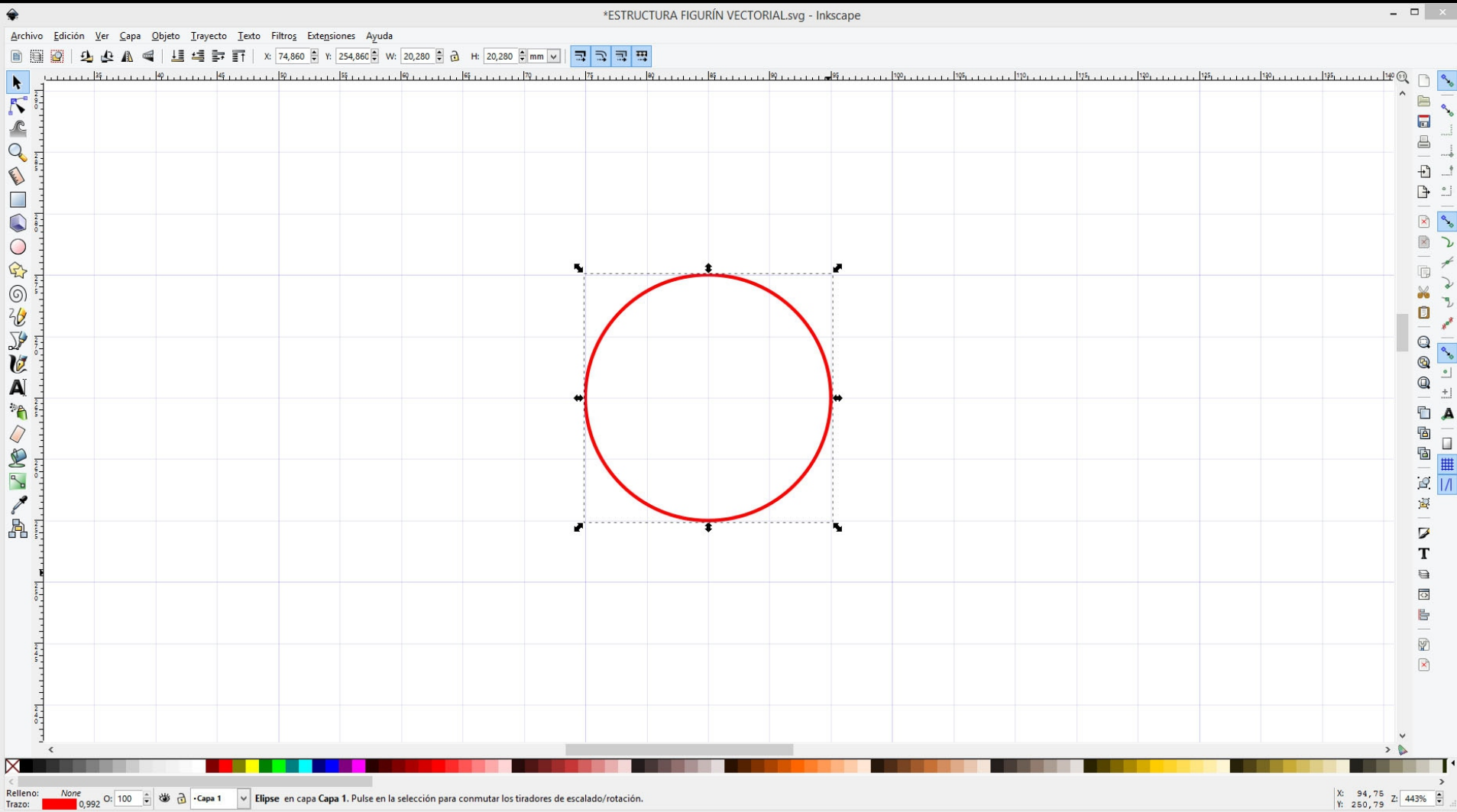


# M.2 D.1



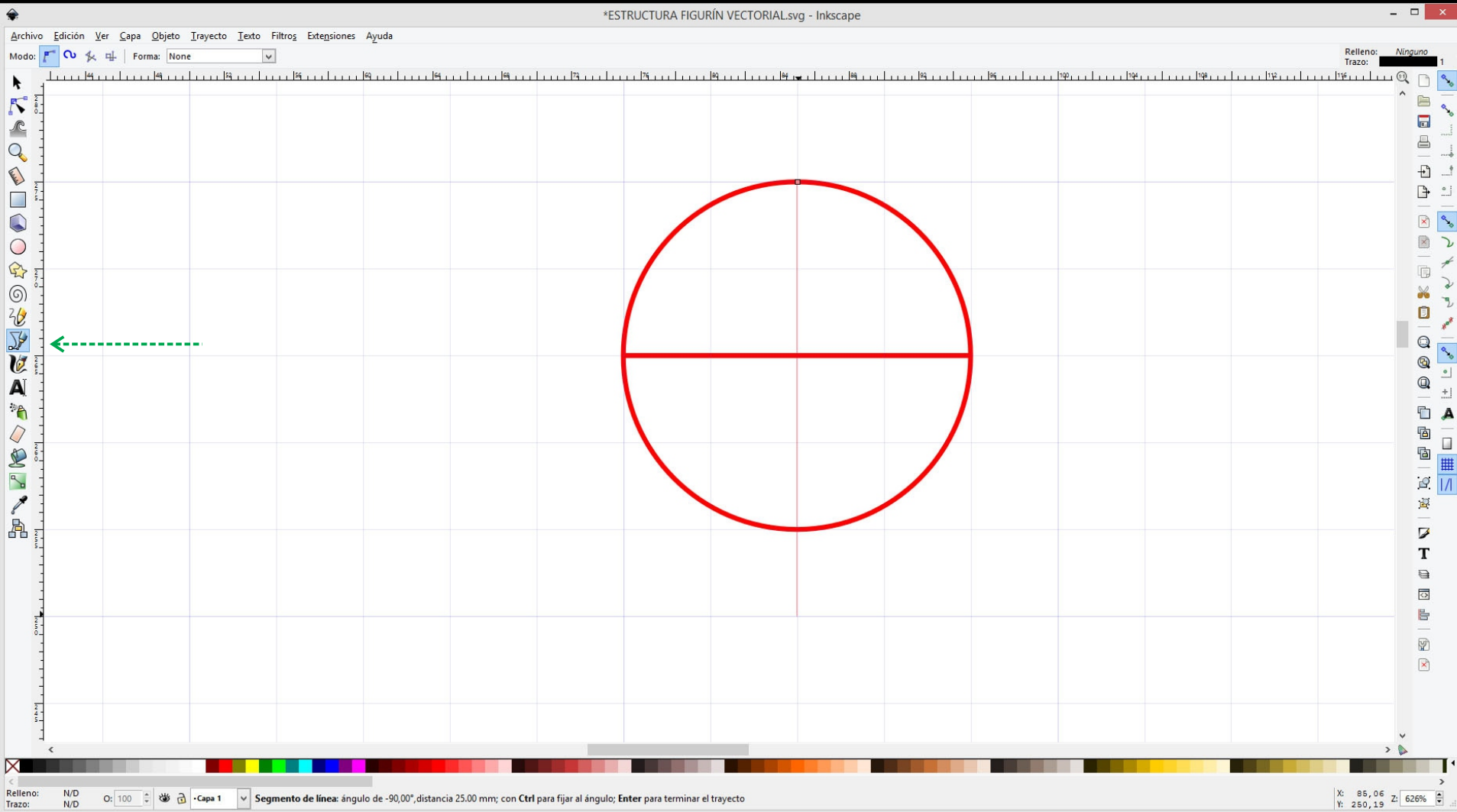
Para cambiar el color del trazo de un objeto debemos seleccionarlo (herramienta selección) y hacer un click izquierdo sobre un color y damos a la opción **fijar trazo**.

# M.2 D.1



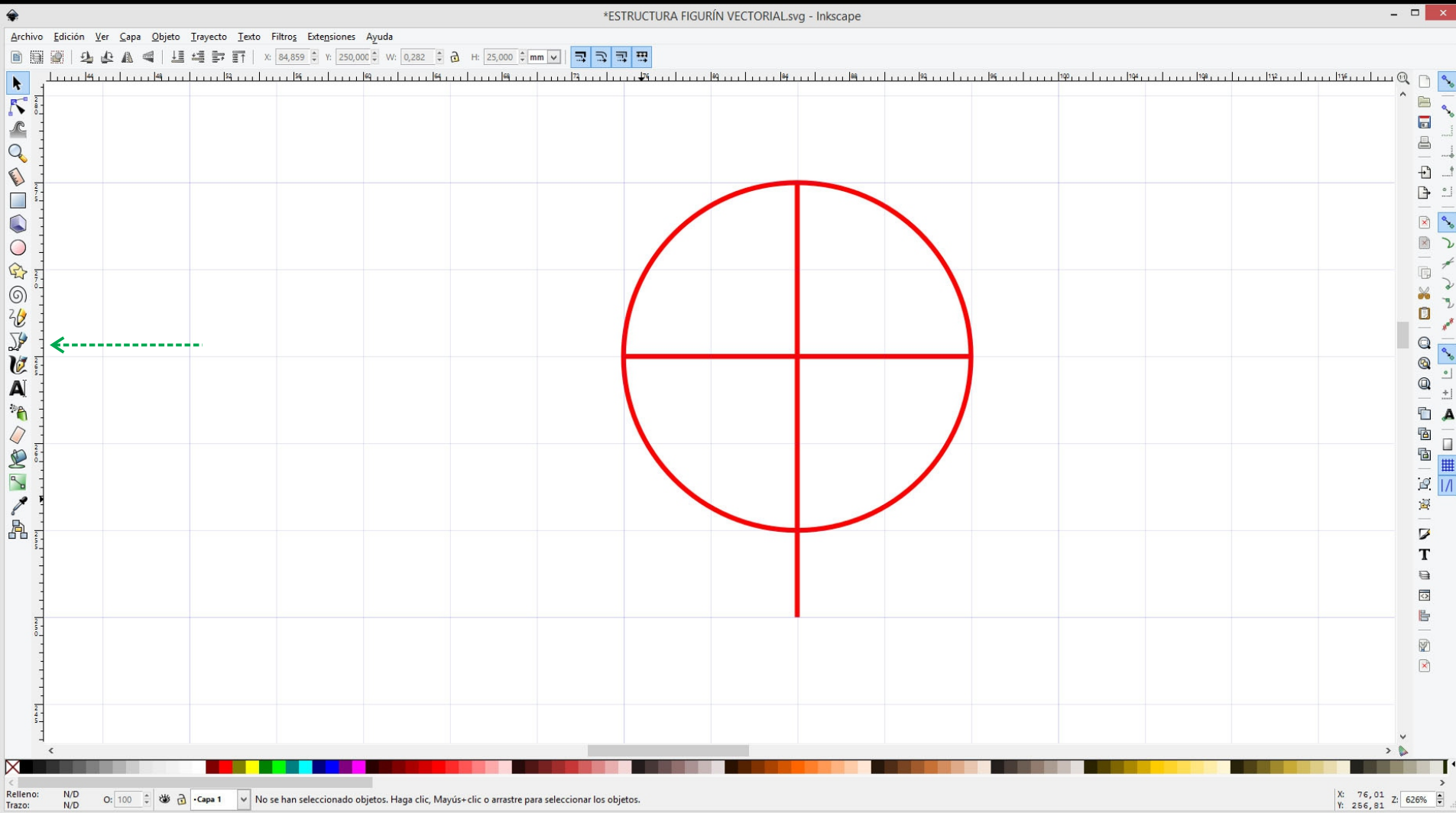
Para cambiar el color del trazo de un objeto debemos seleccionarlo (herramienta selección) y hacer un click izquierdo sobre un color y damos a la opción **fijar trazo**.

# M.2 D.1



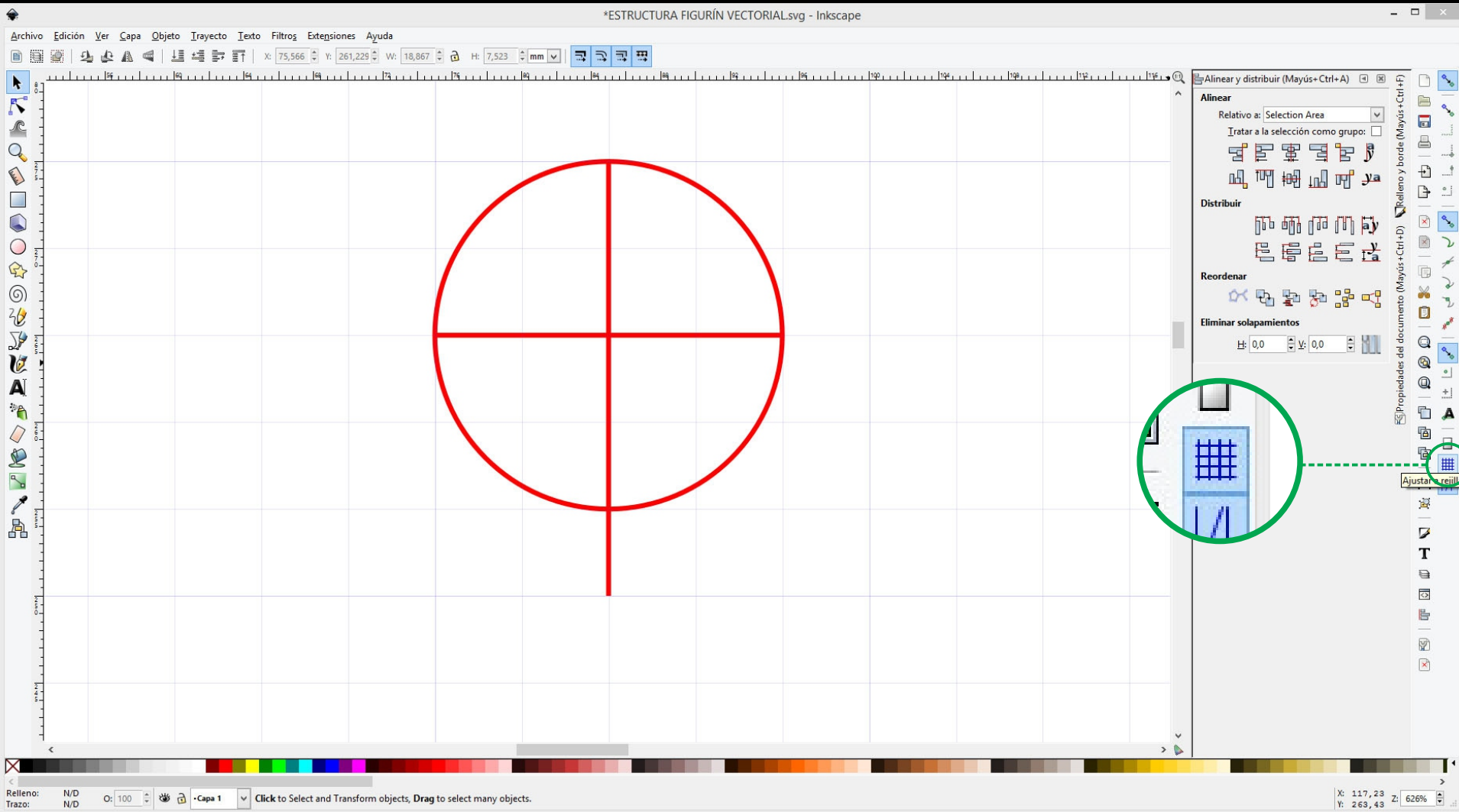
Utilizando la herramienta Bézier dibujamos las líneas auxiliares y formas de la estructura del cuerpo.

# M.2 D.1



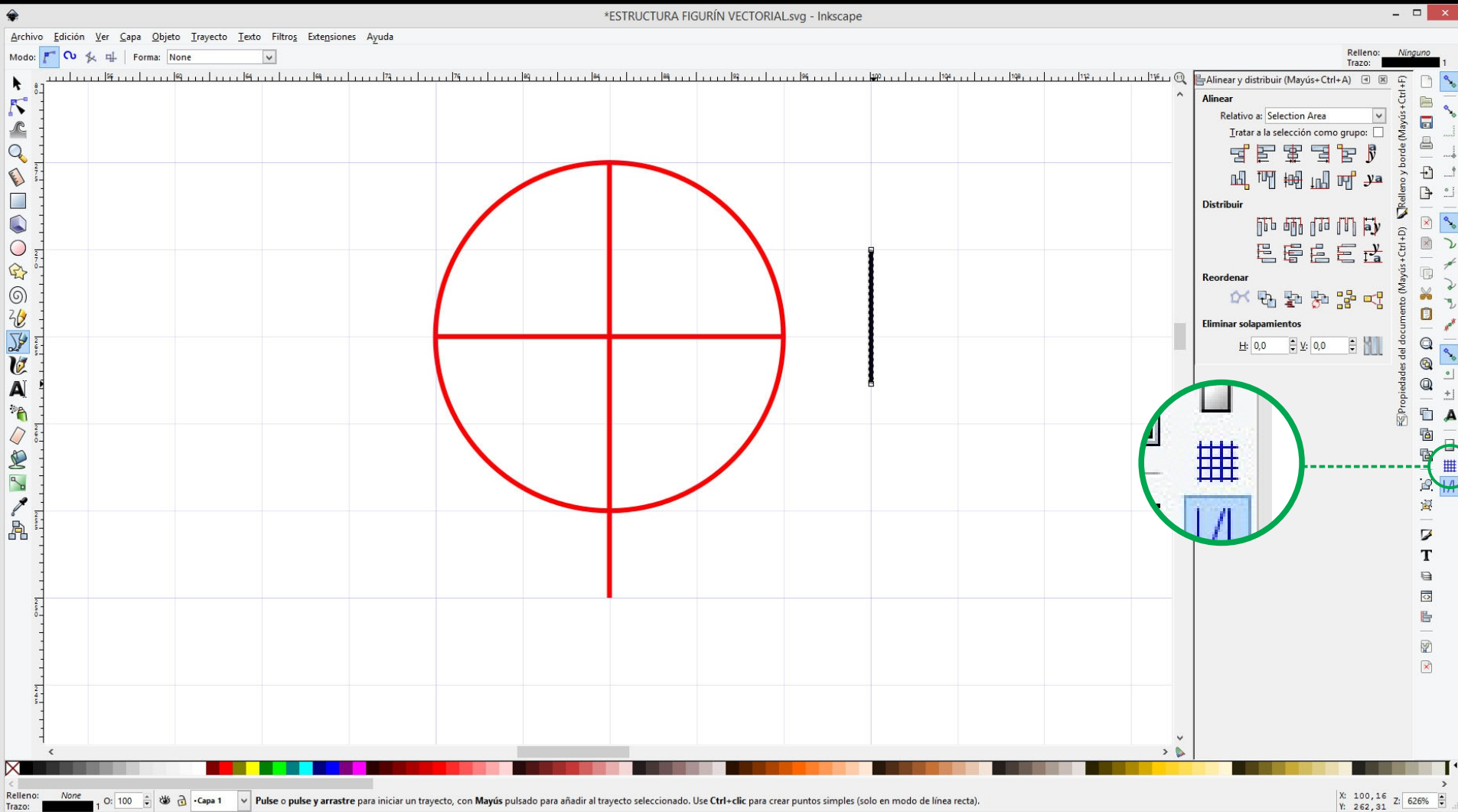
Utilizando la herramienta Bézier dibujamos las líneas auxiliares y formas de la estructura del cuerpo.

# M.2 D.1



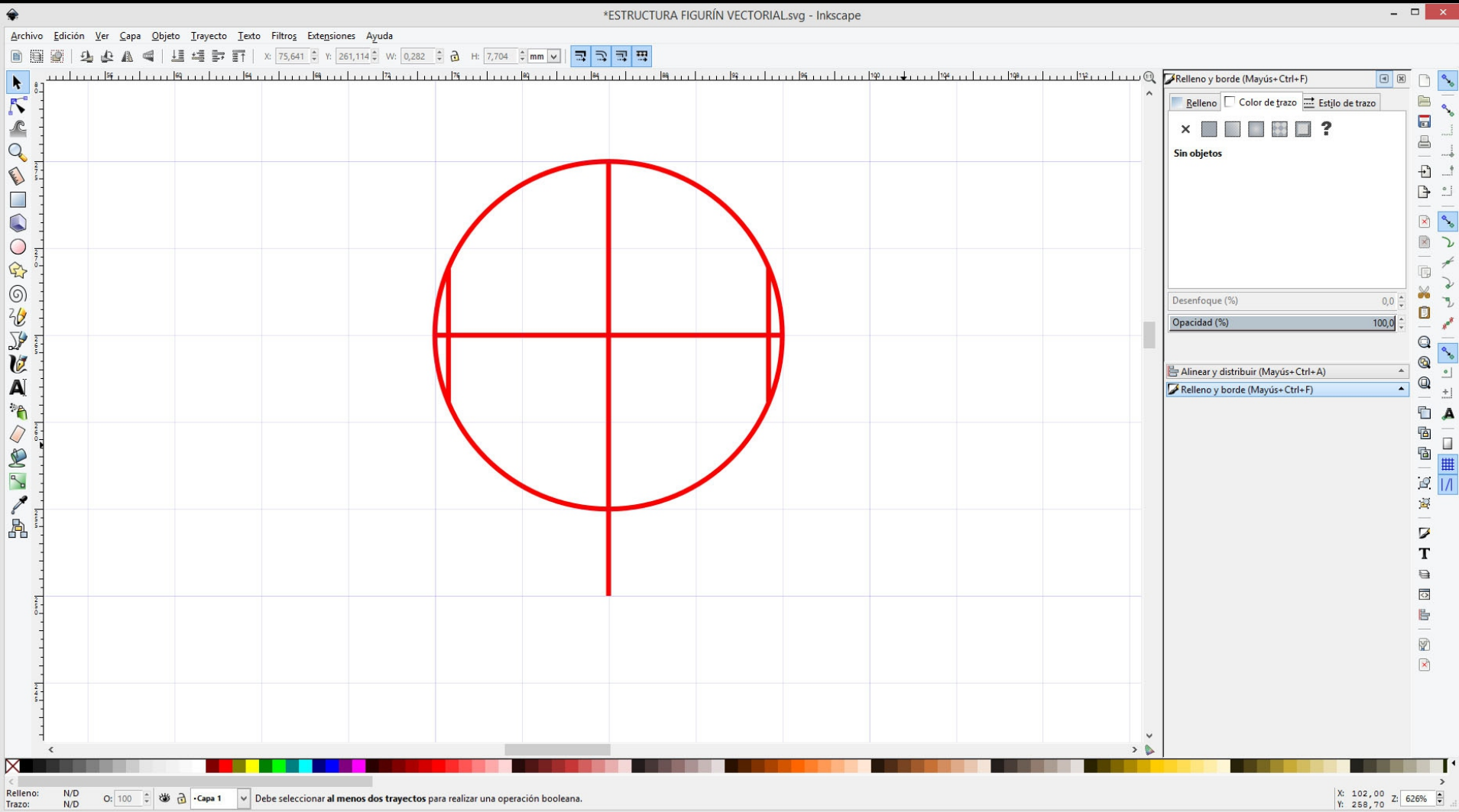
No siempre nos servirá tener activado el botón de *ajustar a rejilla* (por ejemplo en medidas 0,75u).  
Lo iremos activando y desactivando según las necesidades.

# M.2 D.1



No siempre nos servirá tener activado el botón de *ajustar a rejilla* (por ejemplo en medidas 0,75u). Lo iremos activando y desactivando según las necesidades.

# M.2 D.1



Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos a mano al comienzo del curso.

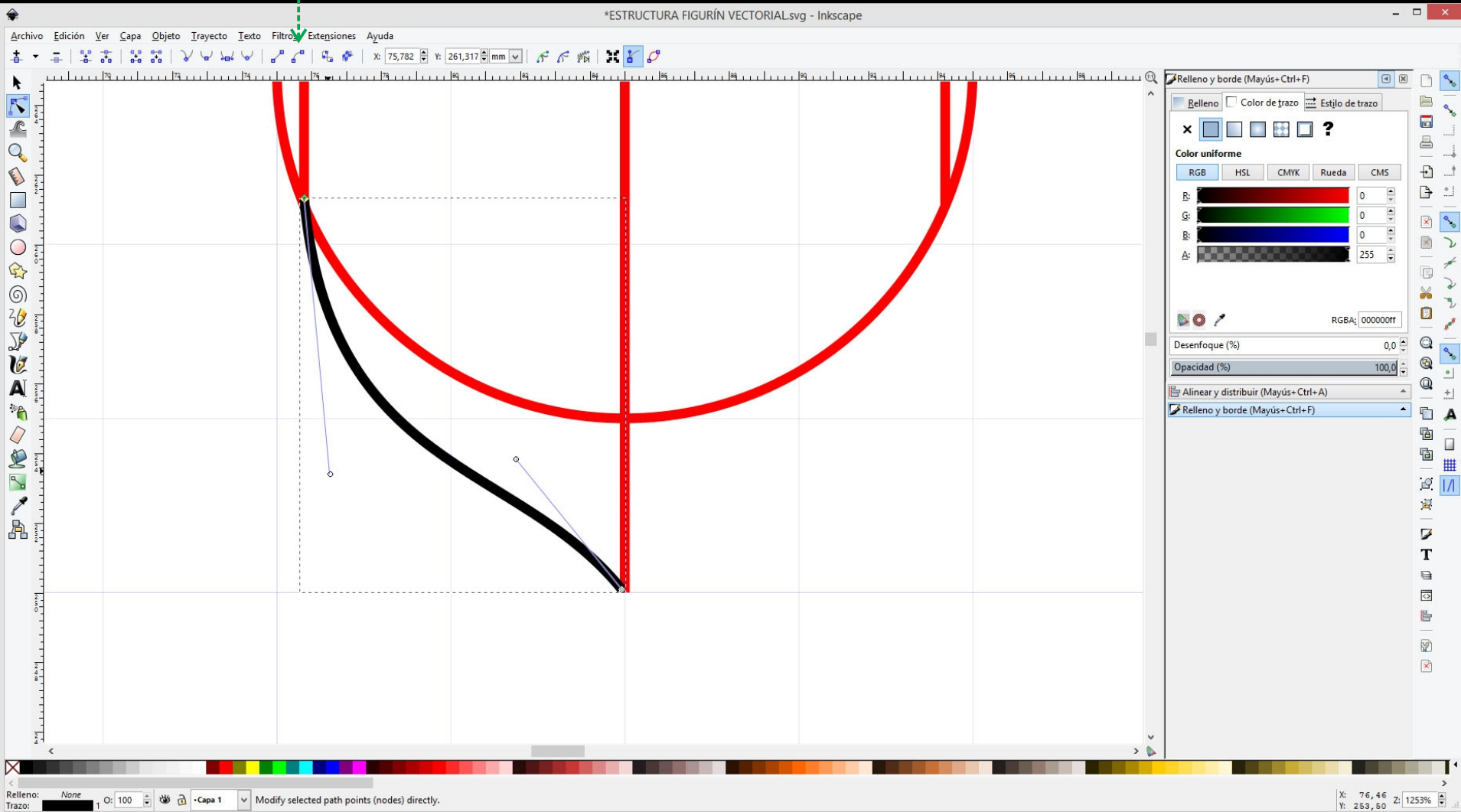
# M.2 D.1



Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos a mano al comienzo del curso.

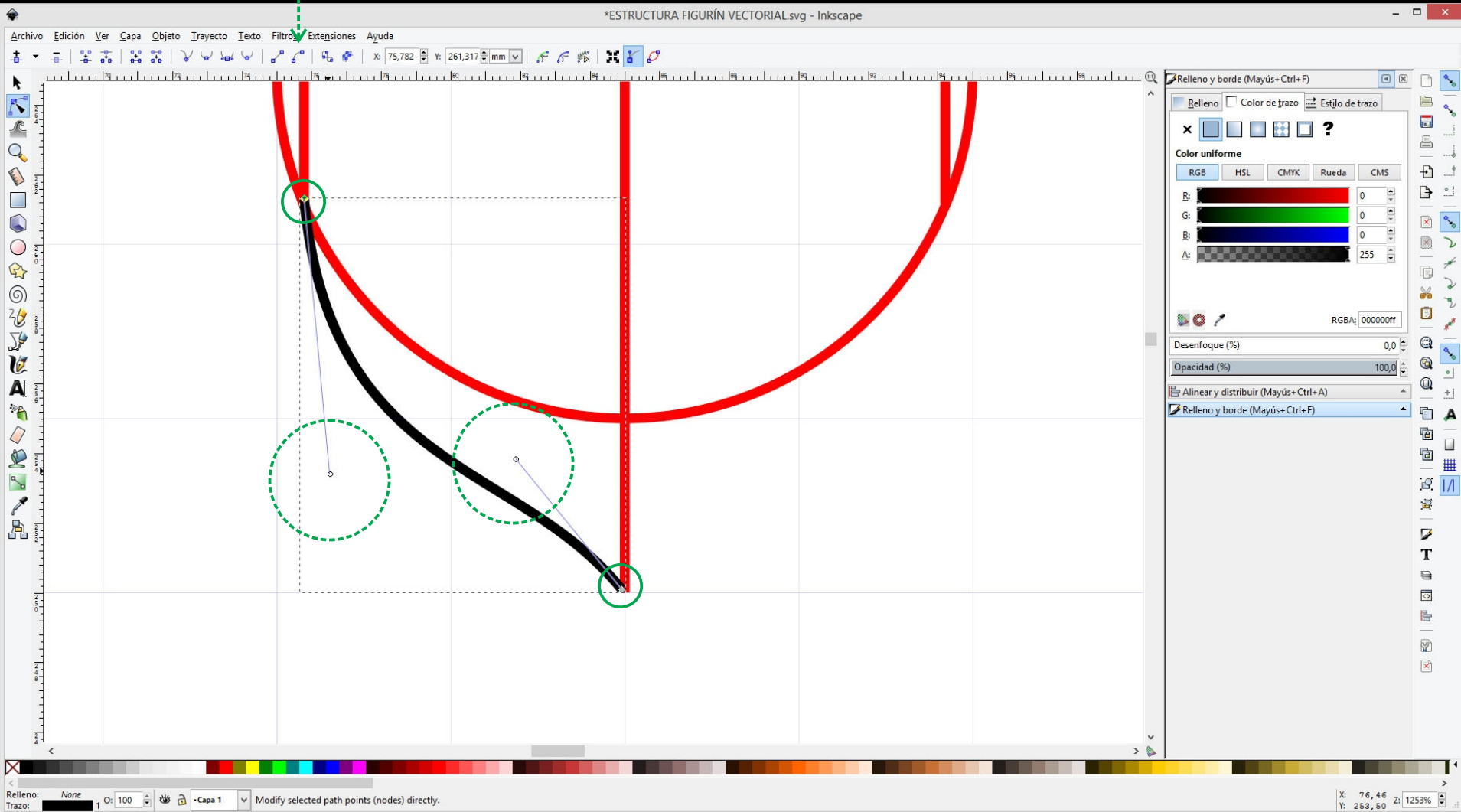


# M.2 D.1



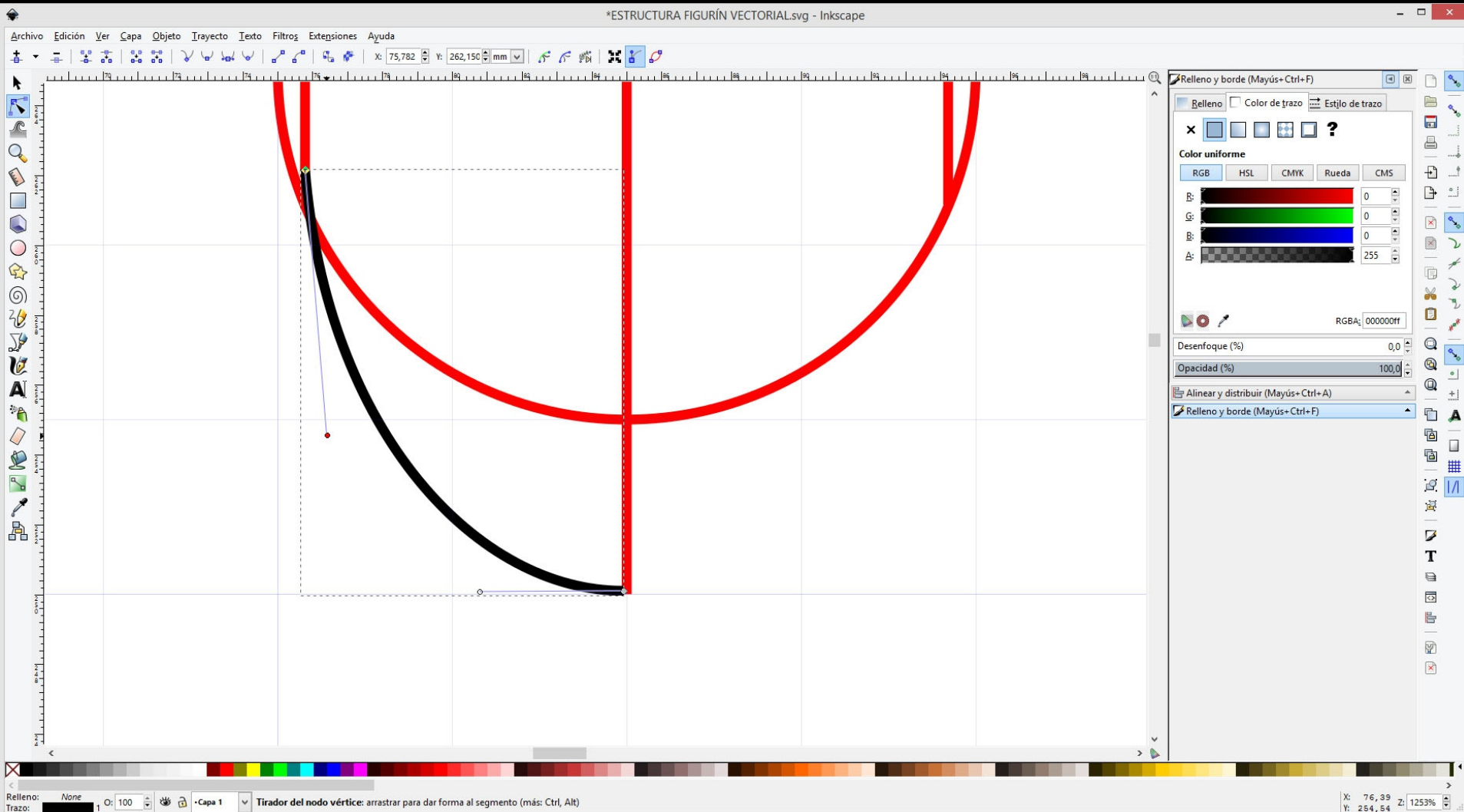
Para curvar un trazo/trayecto usamos la herramienta editar nodos. Curvamos el trazo. Seleccionamos un nodo y usando los tiradores generamos la curva que necesitamos.

# M.2 D.1



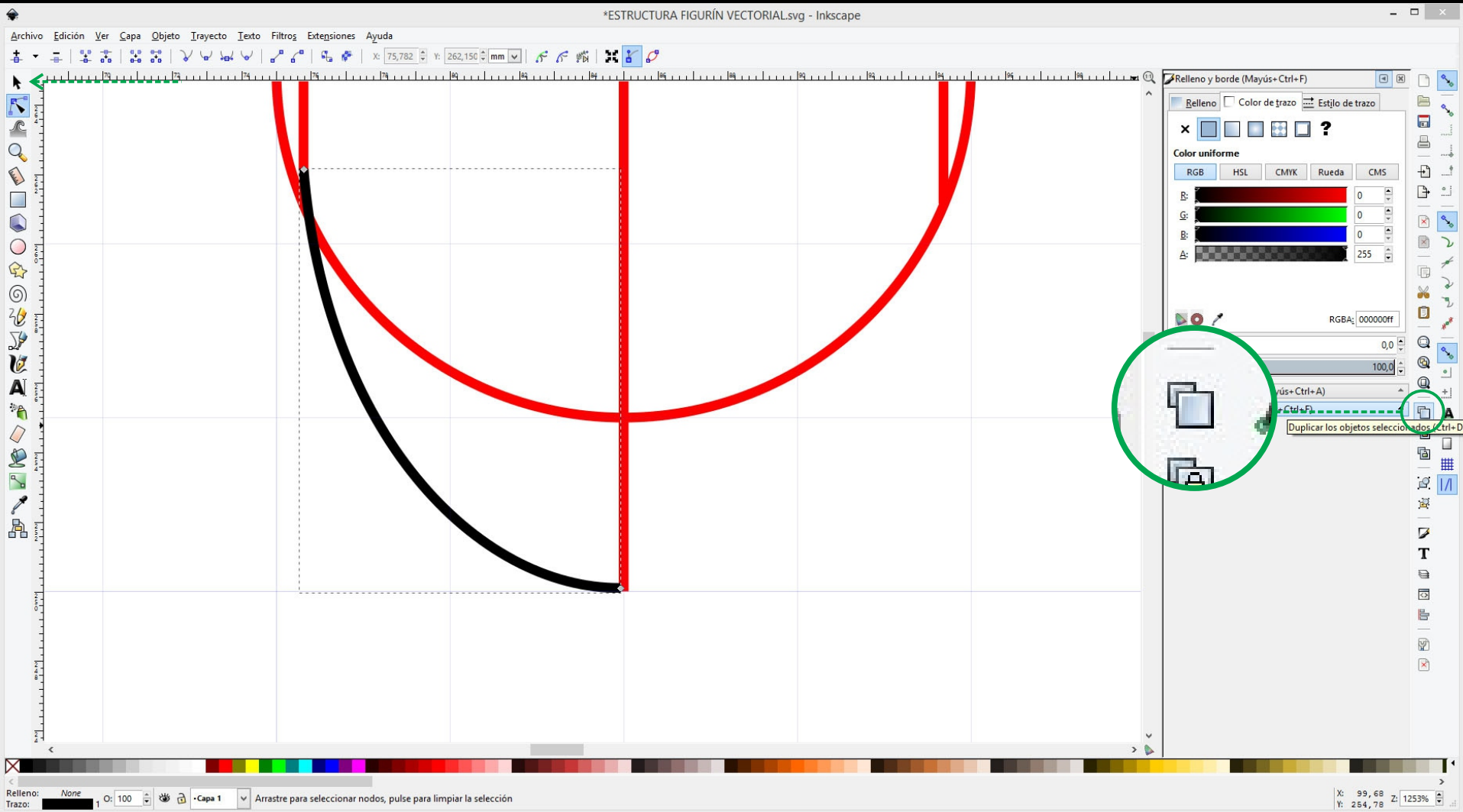
Para curvar un trazo/trayecto usamos la herramienta editar nodos. Curvamos el trazo. Seleccionamos un nodo y usando los tiradores generamos la curva que necesitamos.

# M.2 D.1



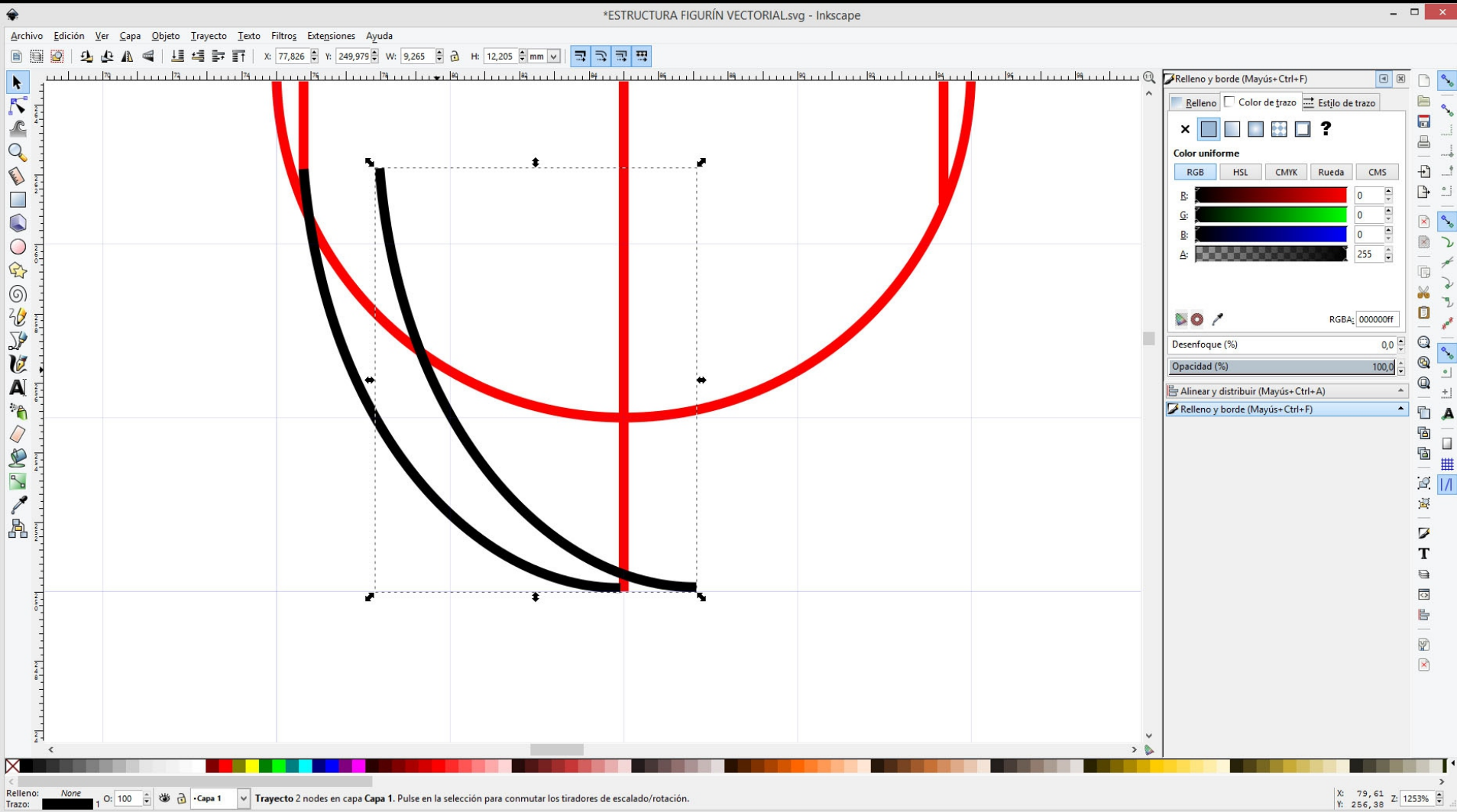
Para curvar un trazo/trayecto usamos la herramienta editar nodos. Curvamos el trazo. Seleccionamos un nodo y usando los tiradores generamos la curva que necesitamos.

# M.2 D.1

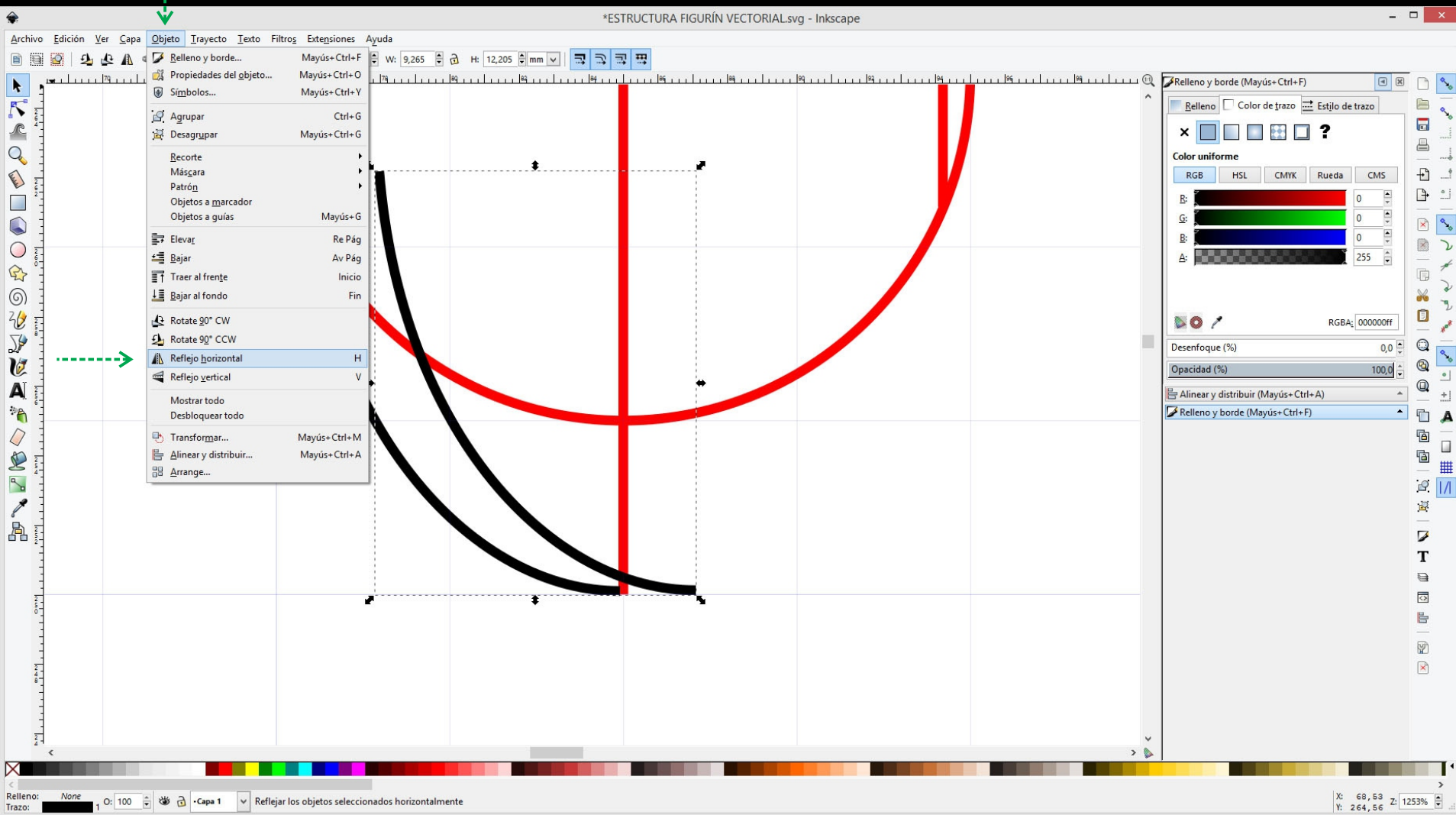


Si seleccionamos un objeto y hacemos click en el botón *duplicar los objetos...* generamos una copia del mismo. También se puede hacer con **ctrl+D**

# M.2 D.1

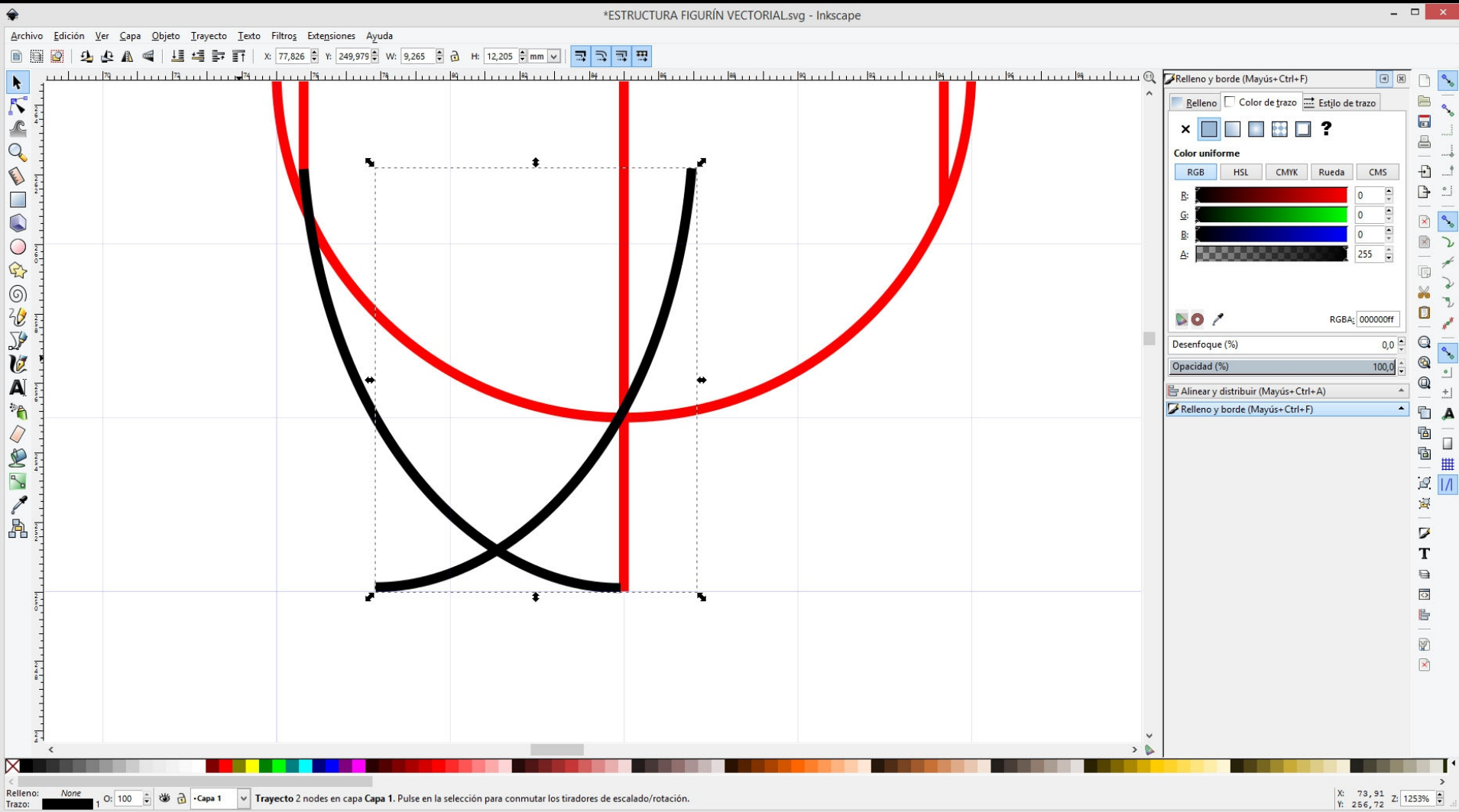


Si seleccionamos un objeto y hacemos click en el botón *duplicar los objetos...* generamos una copia del mismo. También se puede hacer con **ctrl+D**



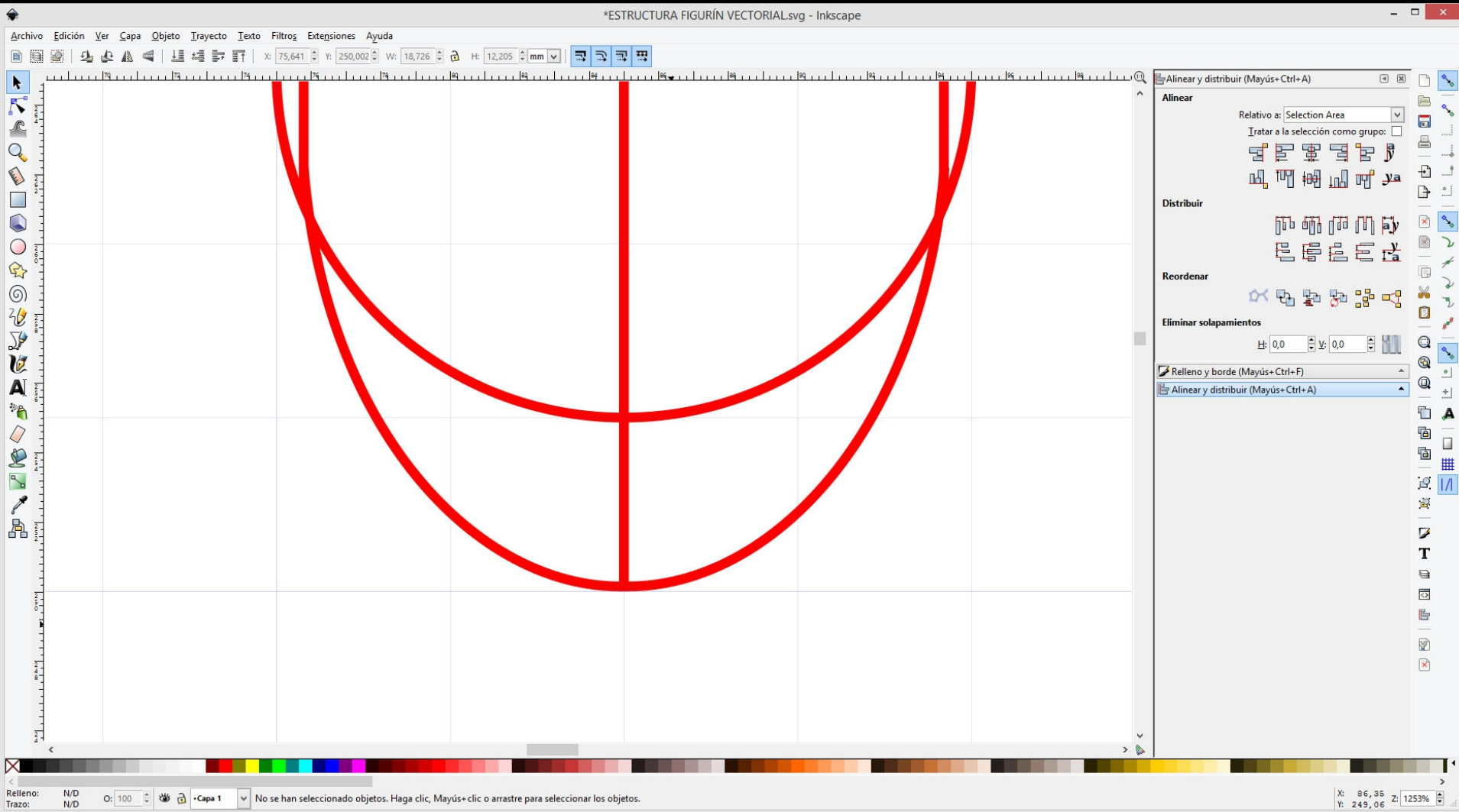
Para espejar un objeto o trayecto, vamos al menú  
*Objeto / Reflejo...*

# M.2 D.1



Para espejar un objeto o trayecto, vamos al menú  
*Objeto / Reflejo...*

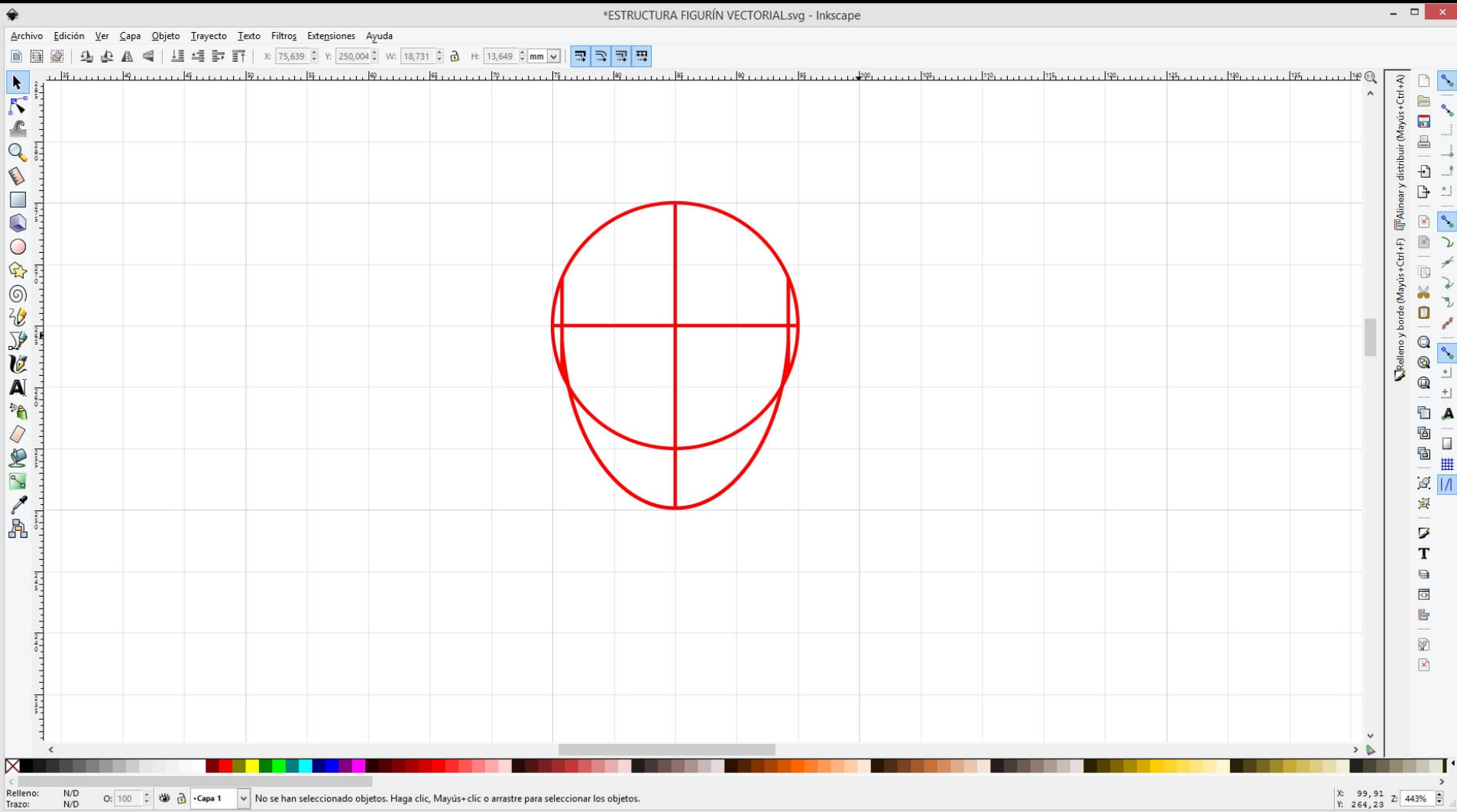
# M.2 D.1



Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos  
a mano al comienzo del curso.

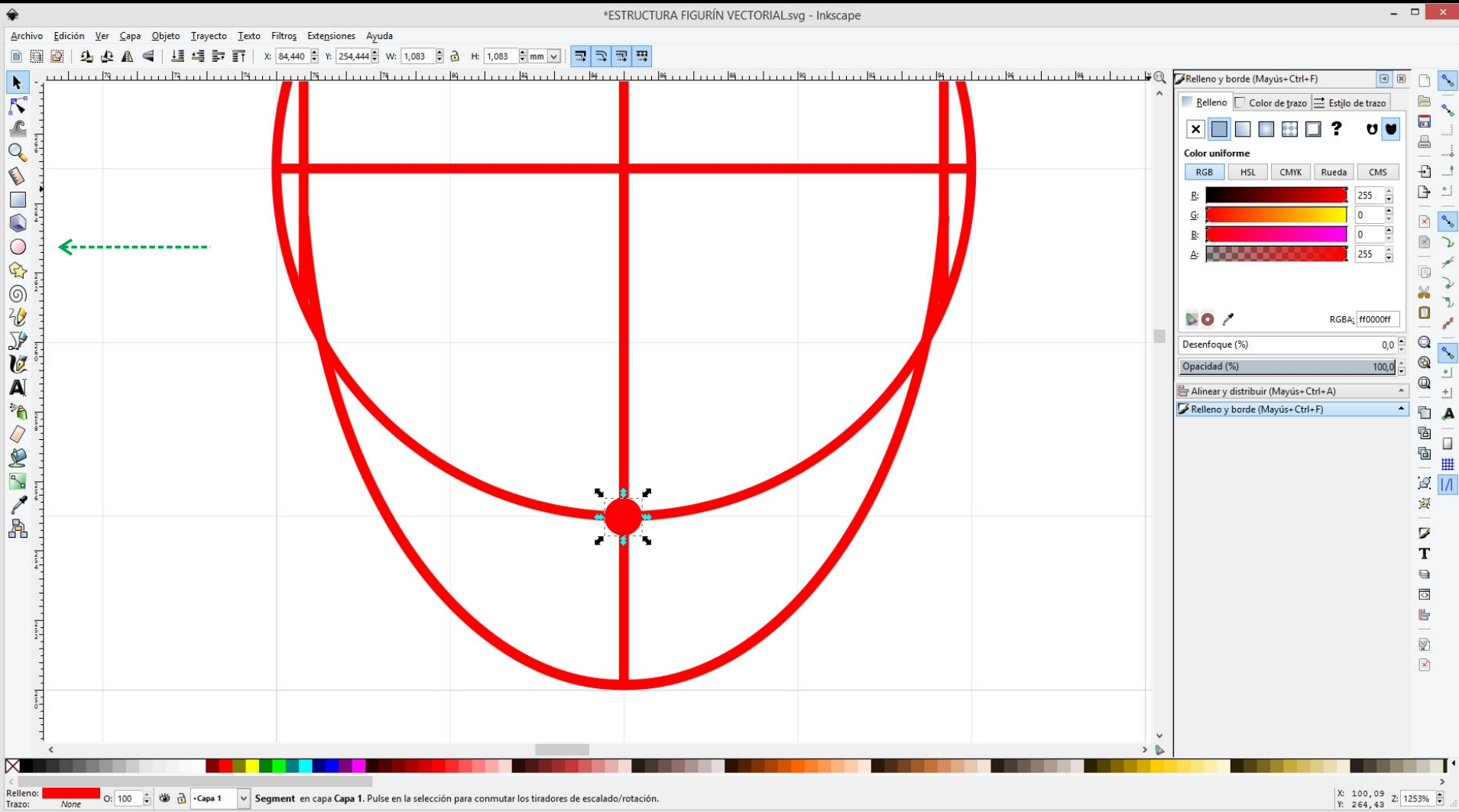


# M.2 D.1



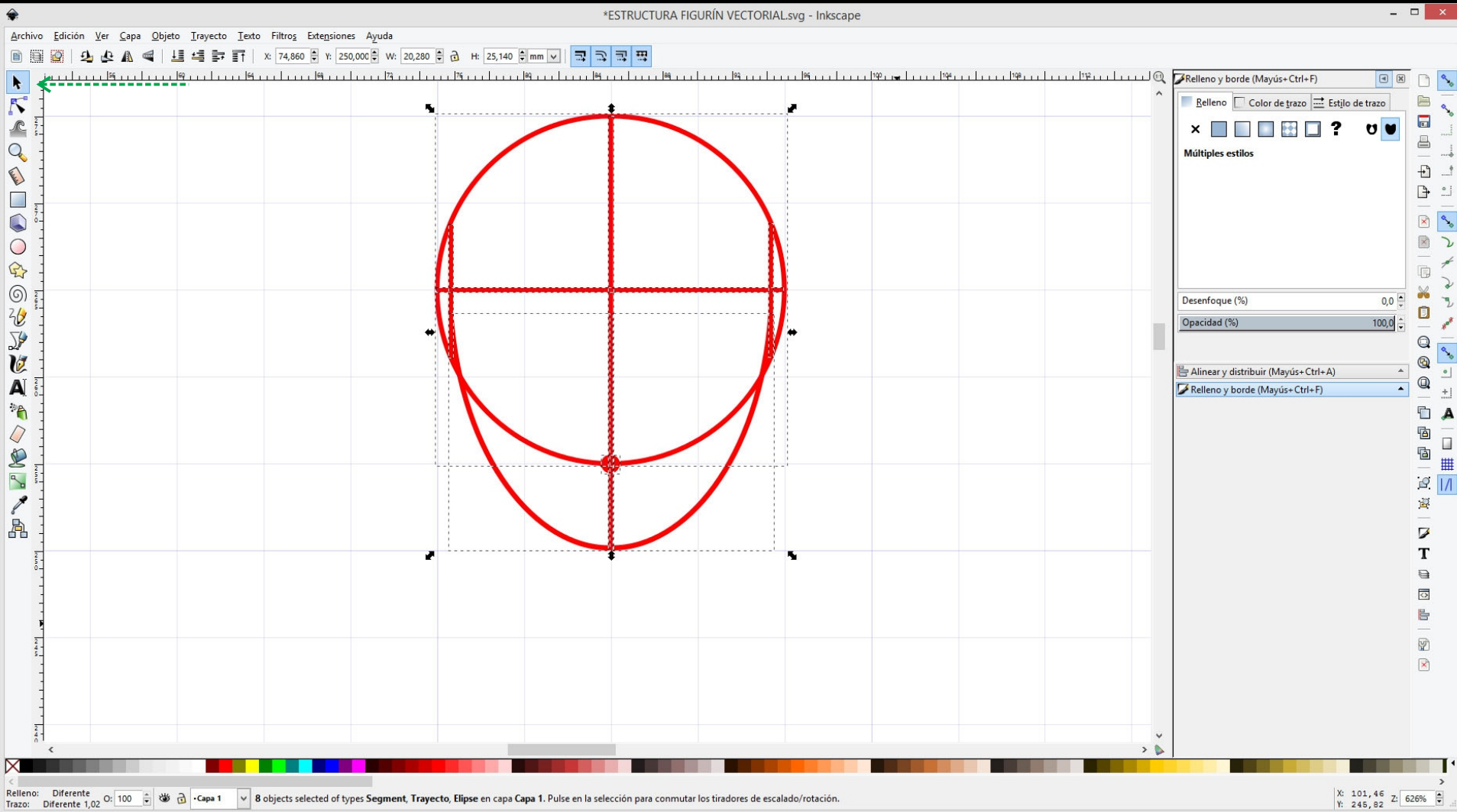
Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos a mano al comienzo del curso.

# M.2 D.1



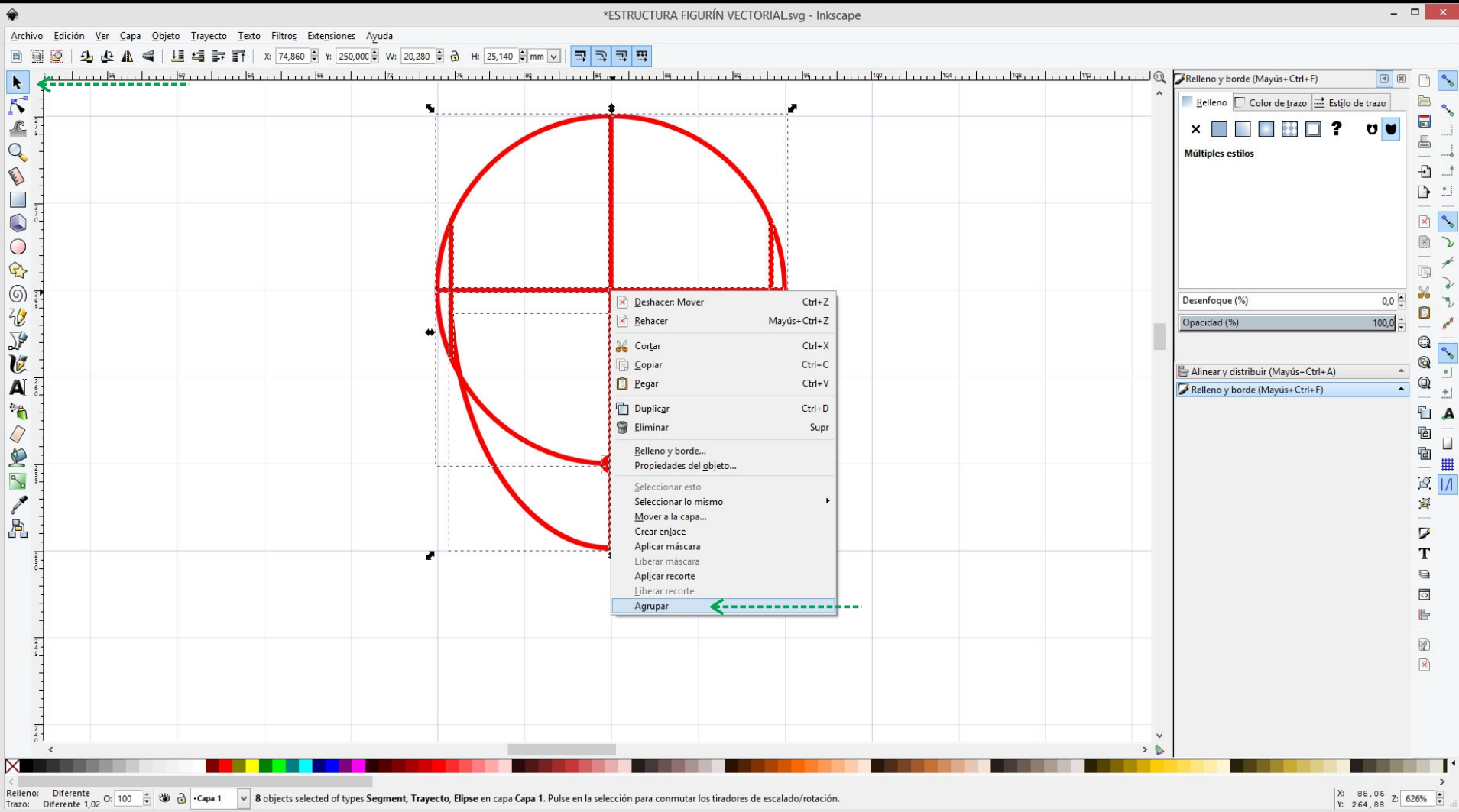
Dibujemos una pequeña circunferencia que represente los puntos de unión y articulación de las partes.

# M.2 D.1



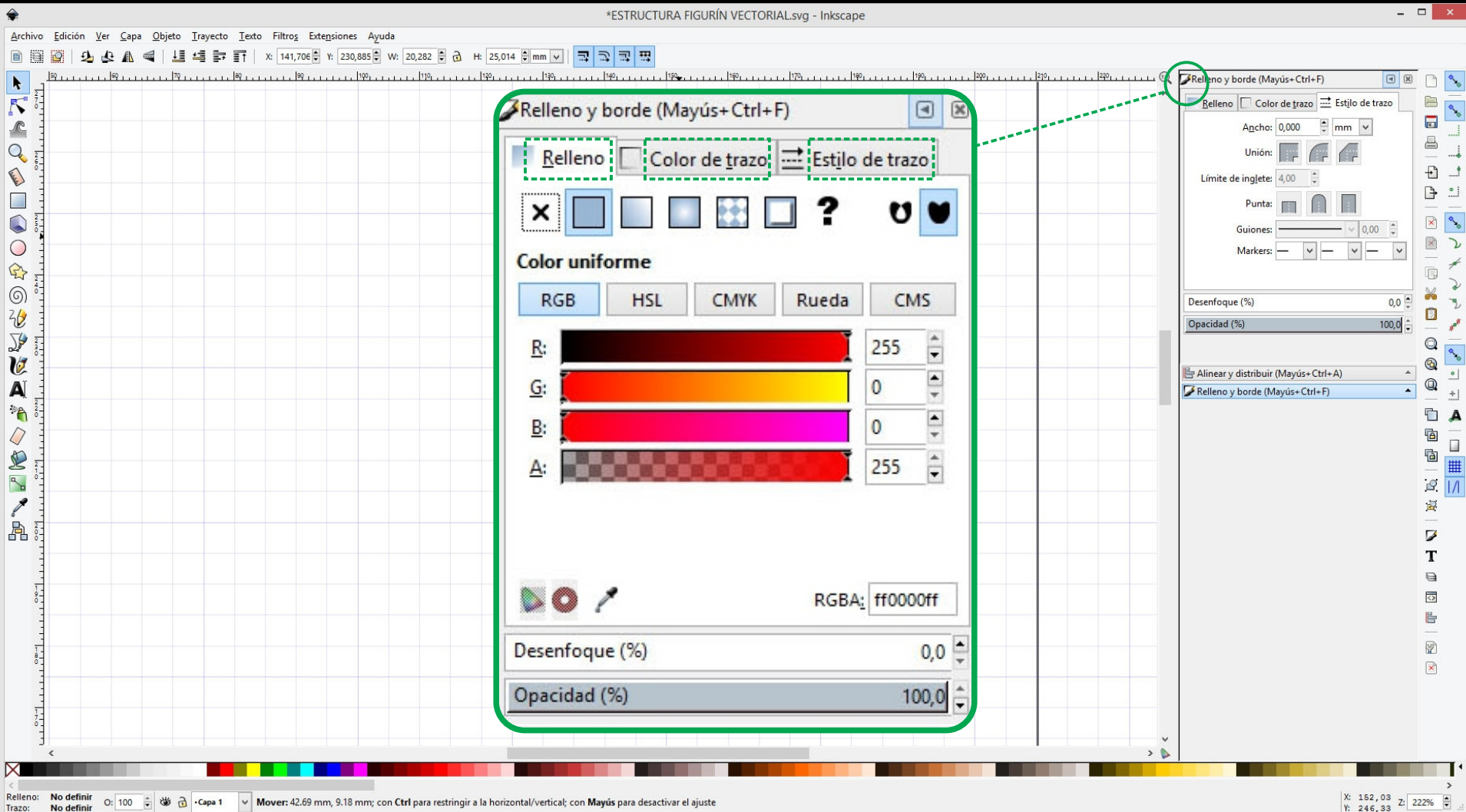
Una vez que terminamos de dibujar una parte de la figura, seleccionamos todos los objetos y trayectos que la conforman y la agrupamos.

# M.2 D.1



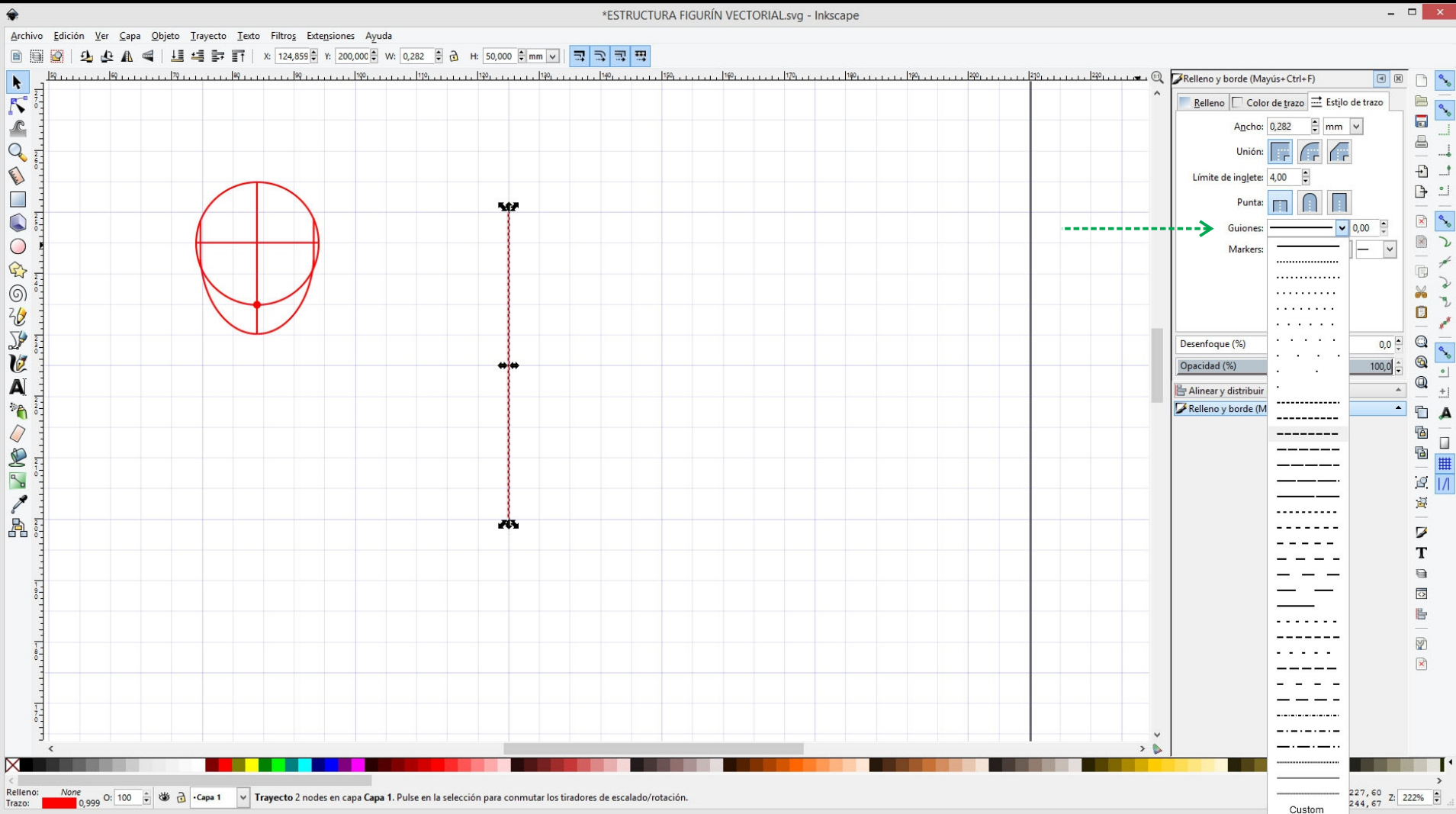
Una vez que terminamos de dibujar una parte de la figura, seleccionamos todos los objetos y trayectos que la conforman y la agrupamos.

# M.2 D.1



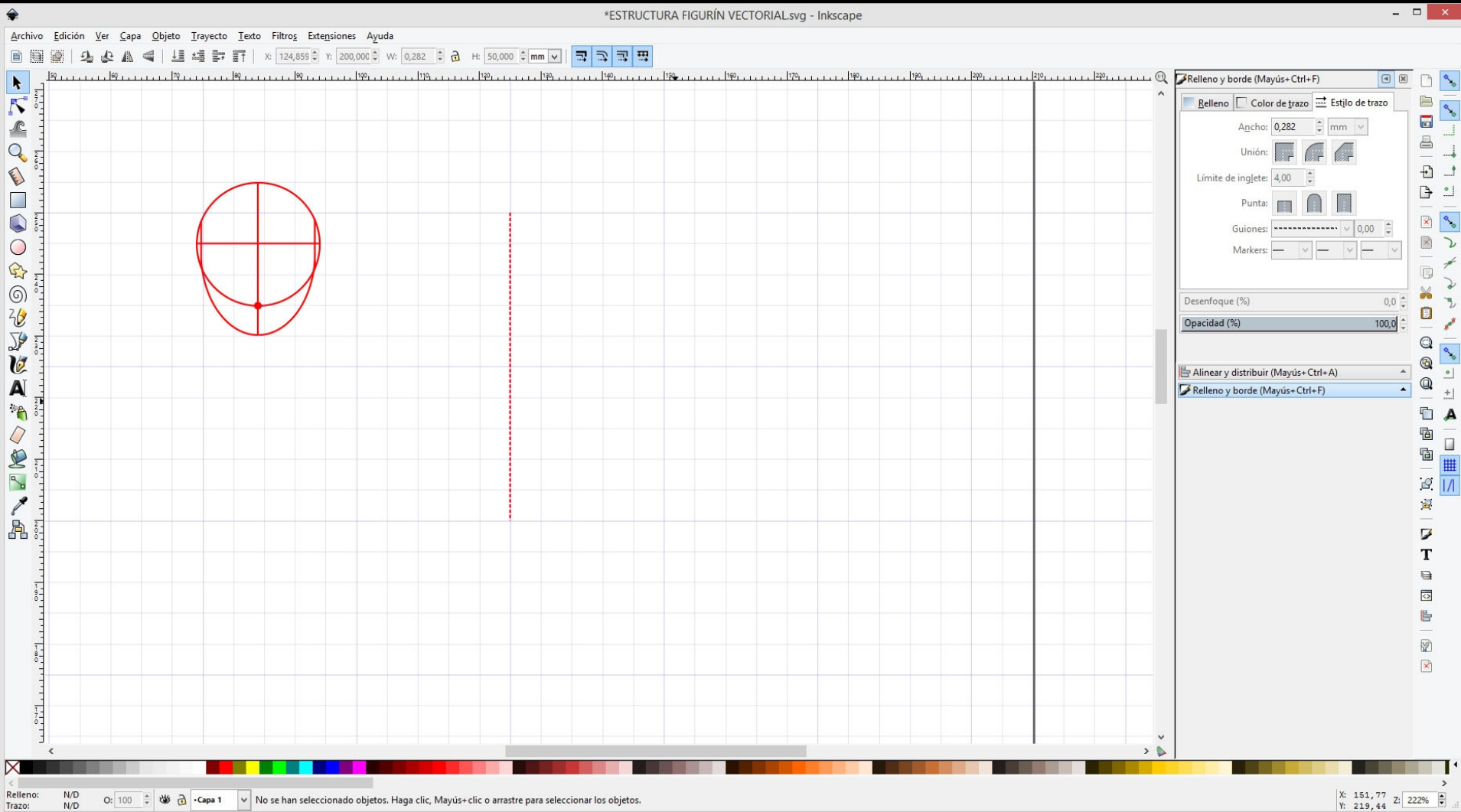
Para editar el color y trazo de los objetos podemos usar la ventana Relleno y Borde. Se accede desde el menú *Objeto / Relleno y Borde*

# M.2 D.1



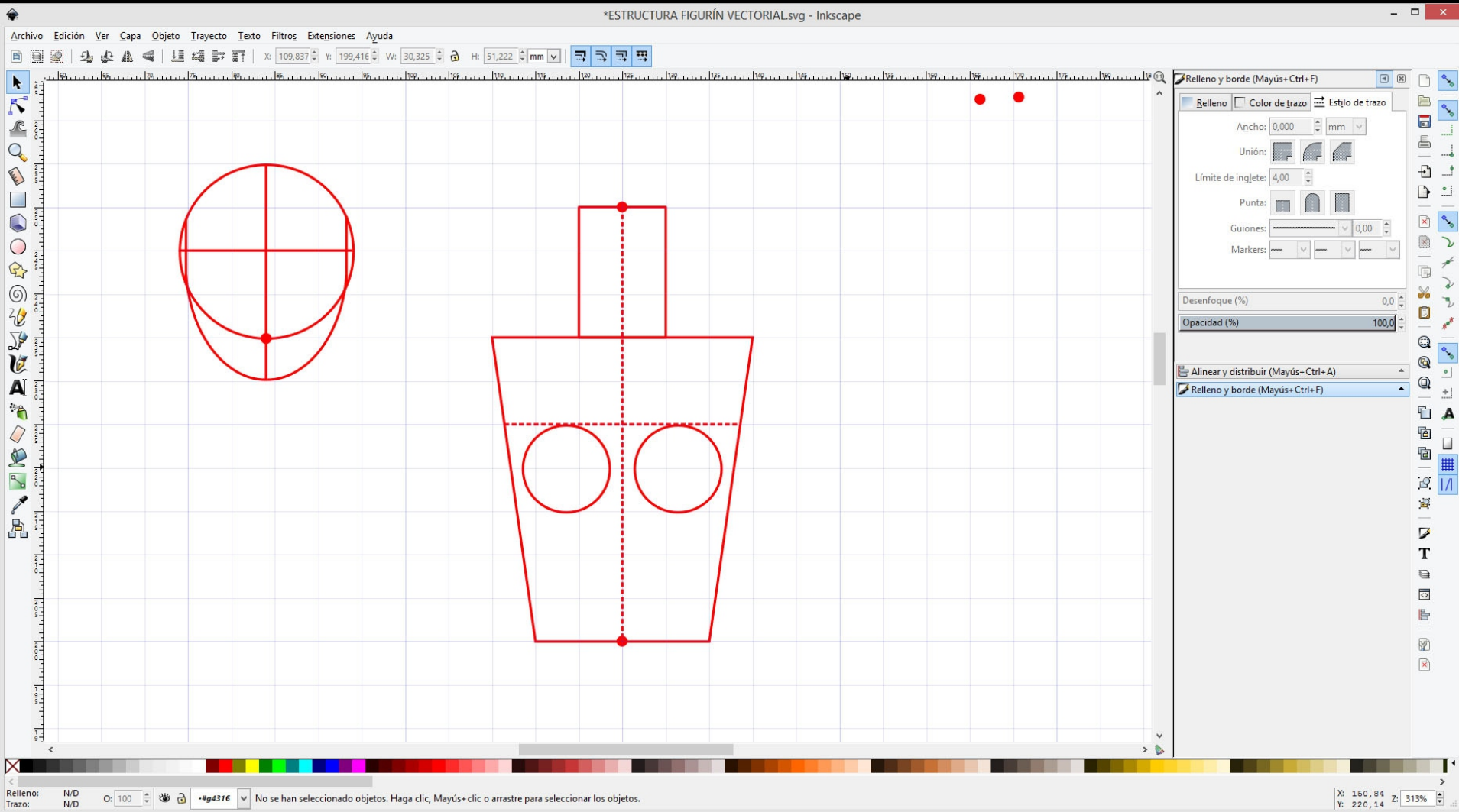
Desde esta ventana vamos a poder modificar el estilo de trazo, por ejemplo podemos usar una línea punteada para los ejes y líneas auxiliares.

# M.2 D.1



Desde esta ventana vamos a poder modificar el estilo de trazo, por ejemplo podemos usar una línea punteada para los ejes y líneas auxiliares.

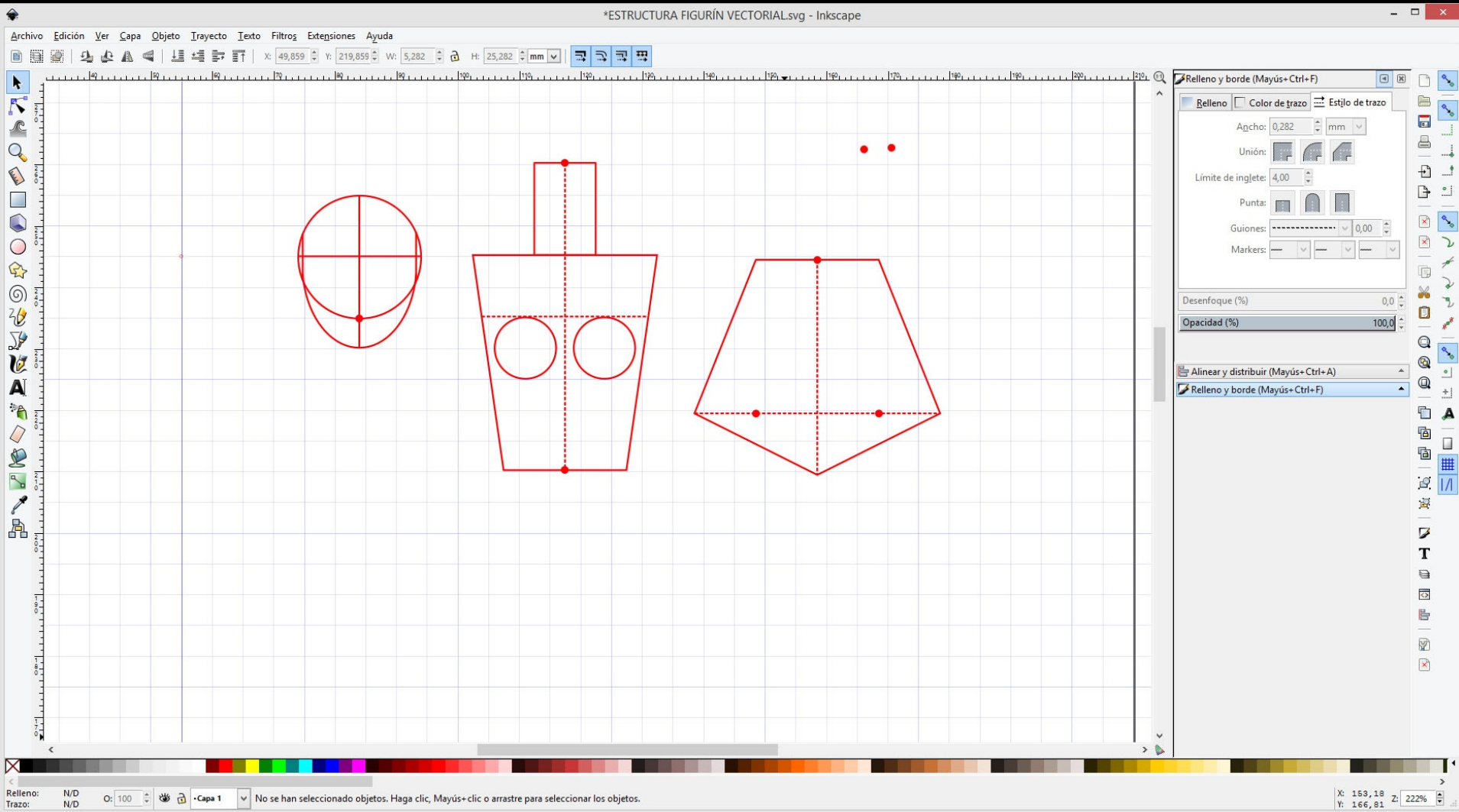
# M.2 D.1



Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos a mano al comienzo del curso.

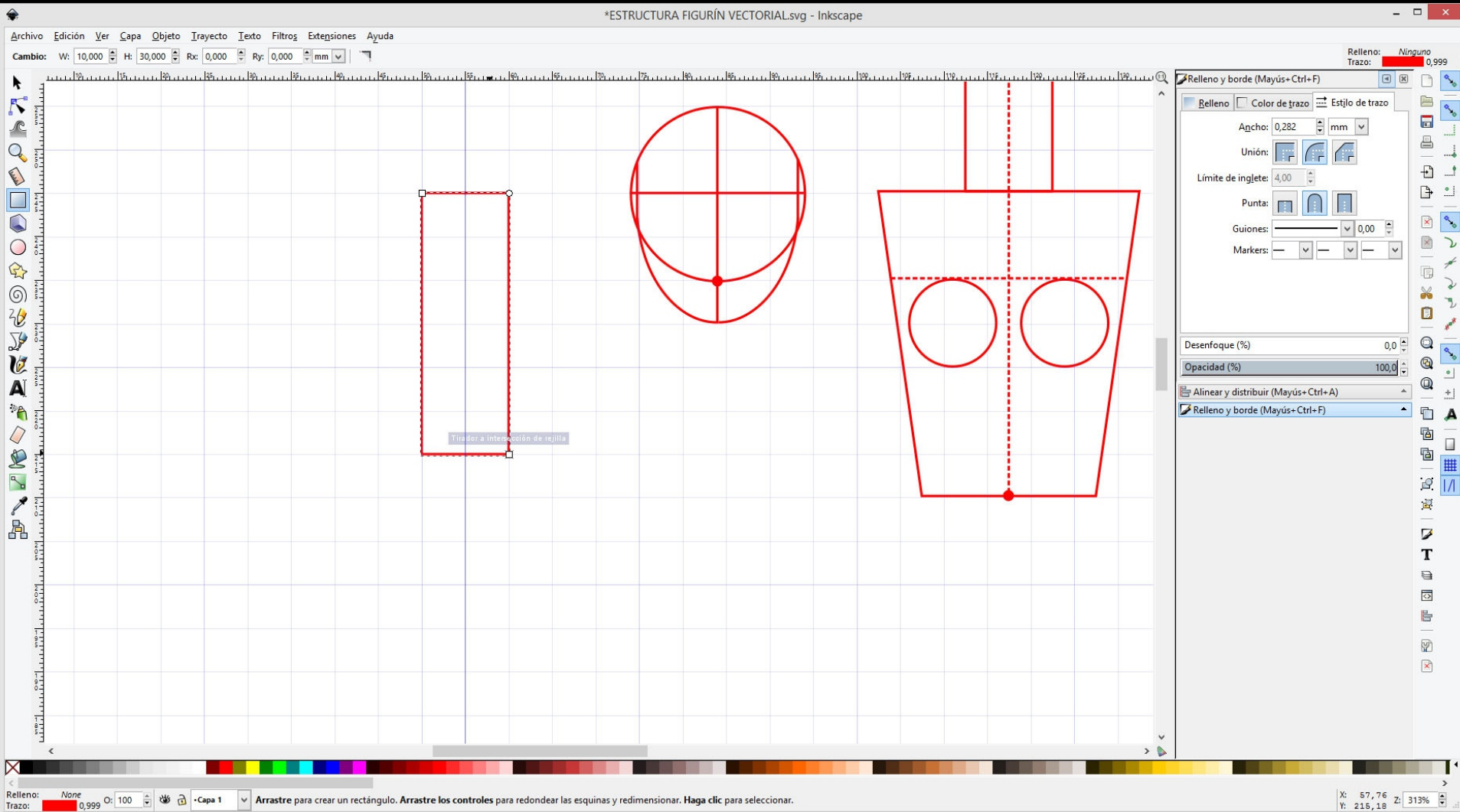


# M.2 D.1



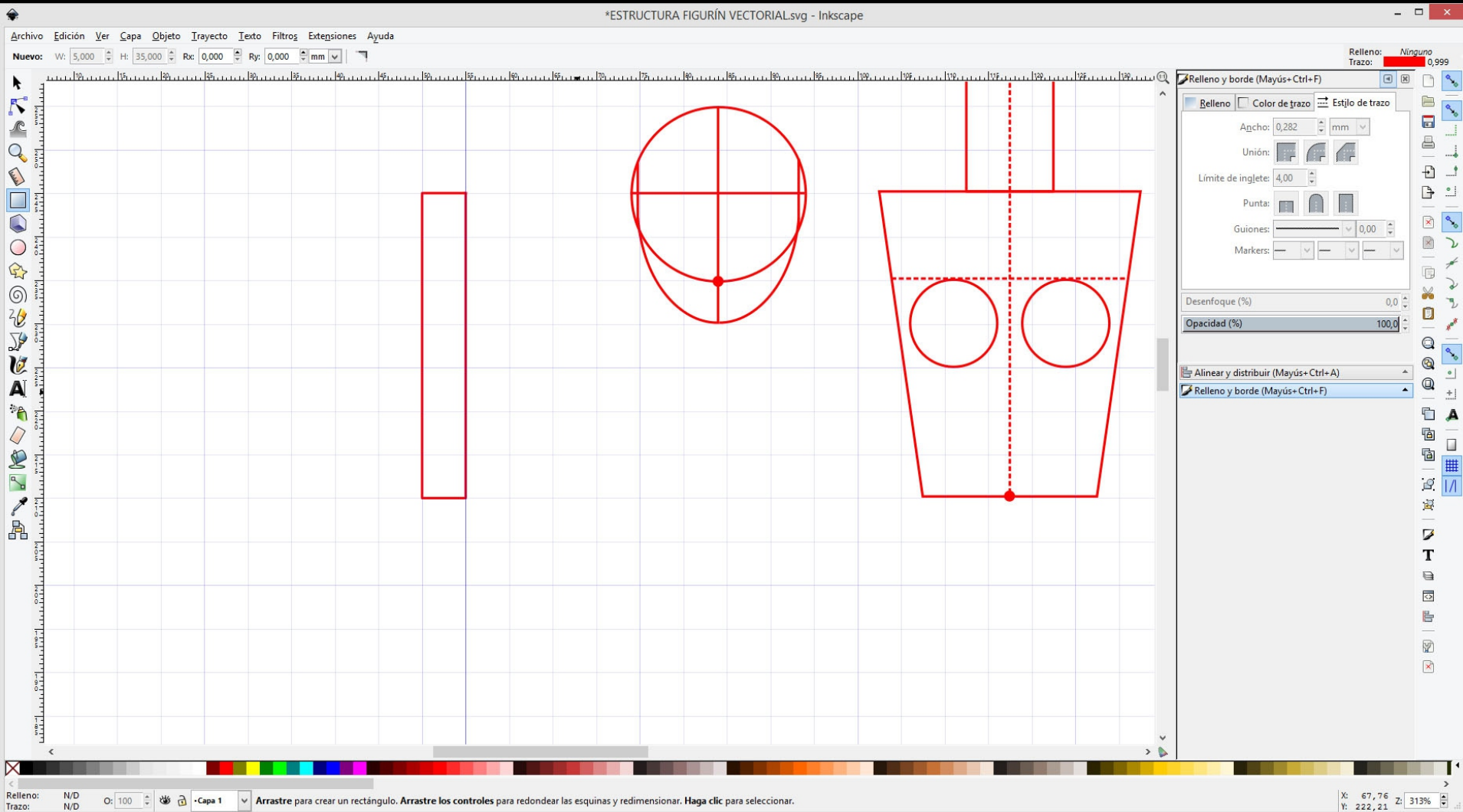
Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos a mano al comienzo del curso.

# M.2 D.1



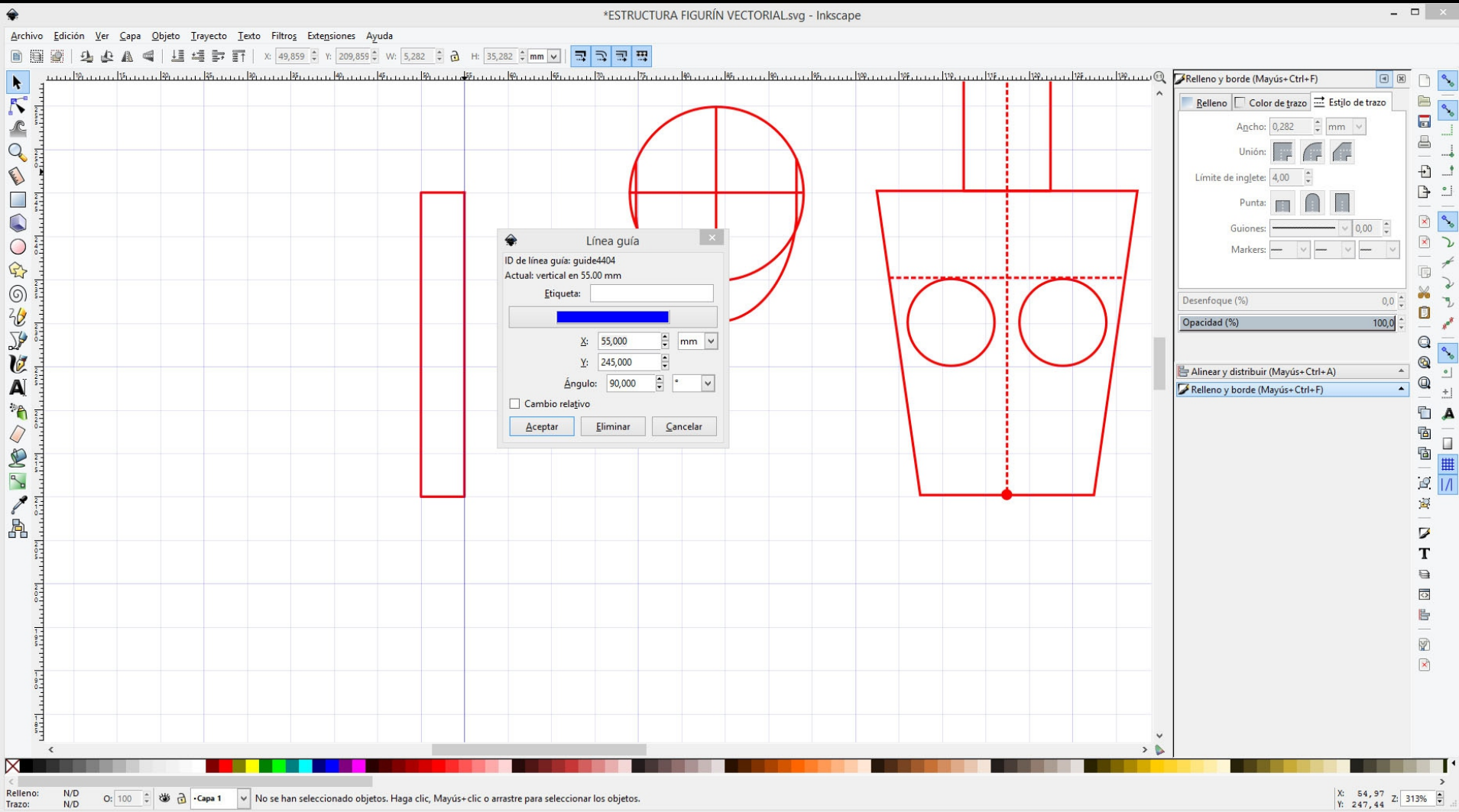
Otra opción para dibujar objetos de medidas que no sean números enteros o fracciones diferentes a 0,5u es usar líneas guías.

# M.2 D.1



Otra opción para dibujar objetos de medidas que no sean números enteros o fracciones diferentes a 0,5u es usar líneas guías.

# M.2 D.1



Hacemos doble click sobre una línea guía. Se nos abrirá una nueva ventana con coordenadas.

# M.2 D.1

The image shows a screenshot of the Inkscape vector graphics editor. The main workspace contains a red technical drawing of a structure with various lines and shapes. A green circle highlights a specific point on the drawing. A dialog box titled 'Línea guía' (Guide Line) is open, showing the coordinates for a vertical guide line: X: 55,000, Y: 245,000, and an angle of 90,000. The 'Relleño y borde' (Fill and Stroke) panel is visible on the right, showing settings for fill, stroke width, and opacity. The status bar at the bottom indicates the current coordinates are X: 54,97, Y: 247,44, and the zoom level is 313%.

Archivo Edición Ver Capa Objeto Trayecto Texto Filtros Extensiones Ayuda

x: 49,859 y: 209,859 w: 5,282 h: 35,282 mm

Línea guía

ID de línea guía: guide4404  
Actual: vertical en 55.00 mm

Etiqueta:

X: 55,000 mm  
Y: 245,000  
Ángulo: 90,000 °

Cambio relativo

Aceptar Eliminar Cancelar

Relleño y borde (Mayús+Ctrl+F)

Relleño  Color de trazo  Estilo de trazo

Ancho: 0,282 mm

Unión:

Límite de inglete: 4,00

Punta:

Guiones: 0,00

Markers:

Desenfoco (%) 0,0

Opacidad (%) 100,0

Alinear y distribuir (Mayús+Ctrl+A)

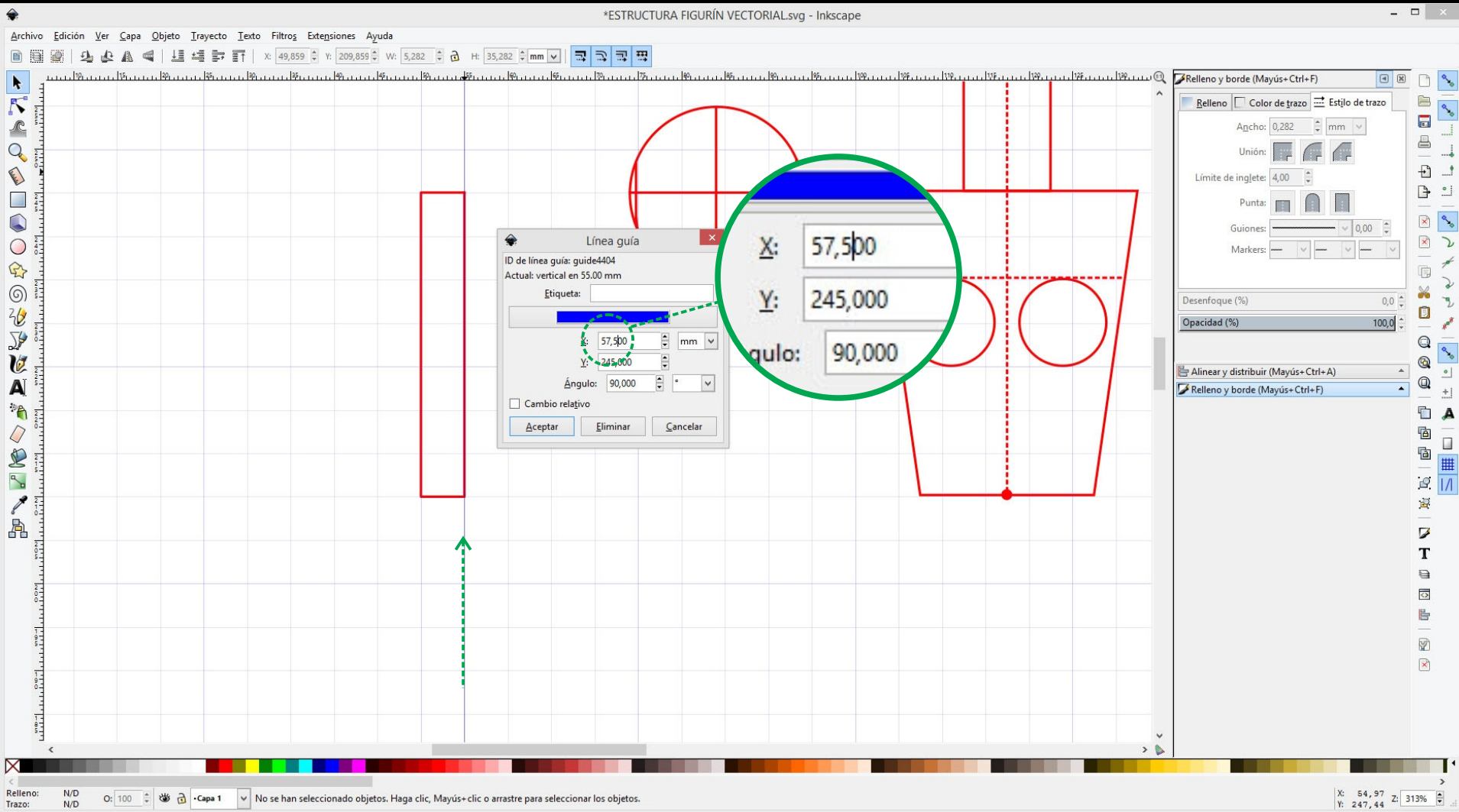
Relleño y borde (Mayús+Ctrl+F)

Relleno: N/D  
Trazo: N/D  
Op: 100  
Capa 1  
No se han seleccionado objetos. Haga clic, Mayús+clic o arrastre para seleccionar los objetos.

X: 54,97  
Y: 247,44  
Z: 313%

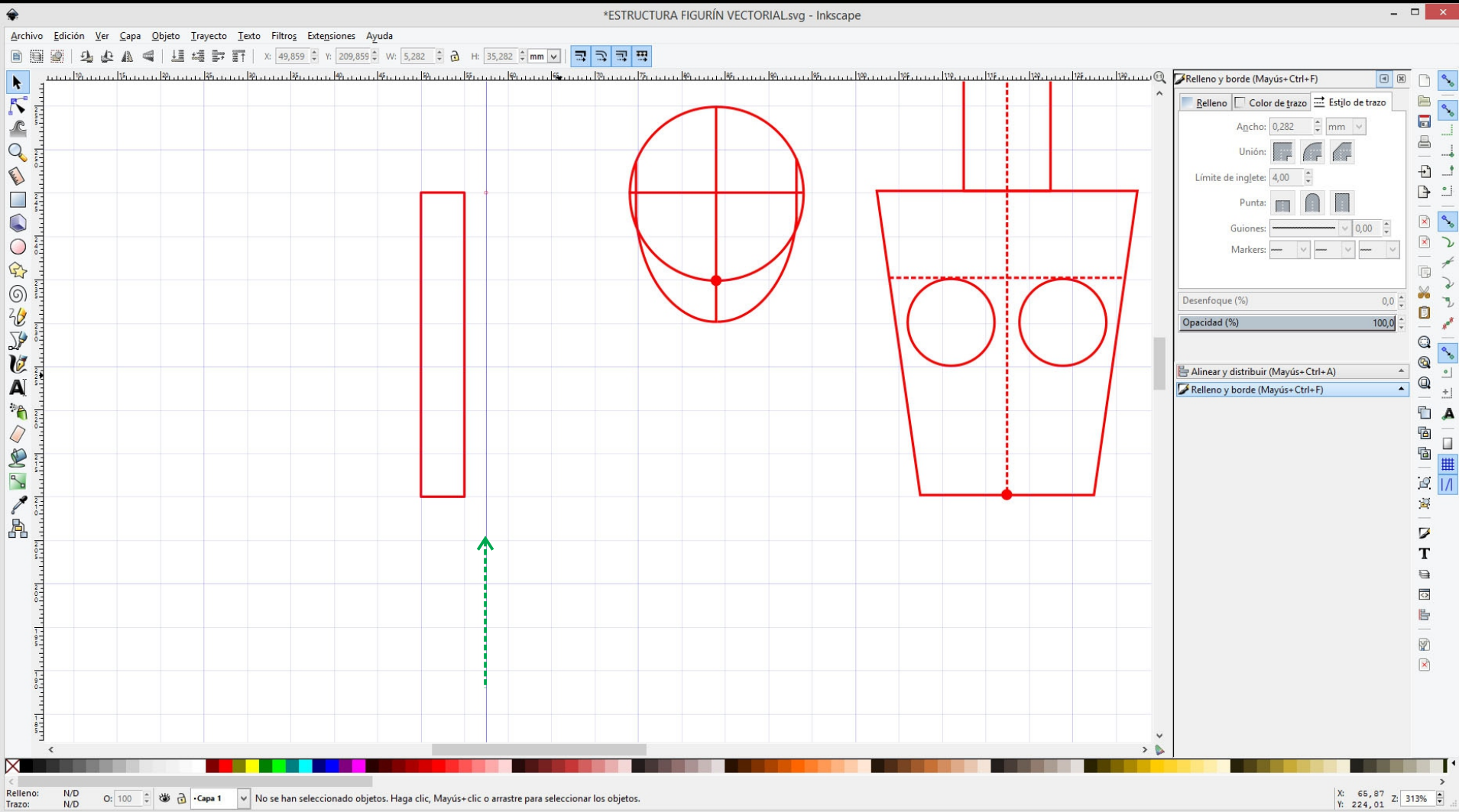
En esa ventana ponemos las coordenadas en la posición que necesitamos para dibujar la medida que queremos lograr.

# M.2 D.1



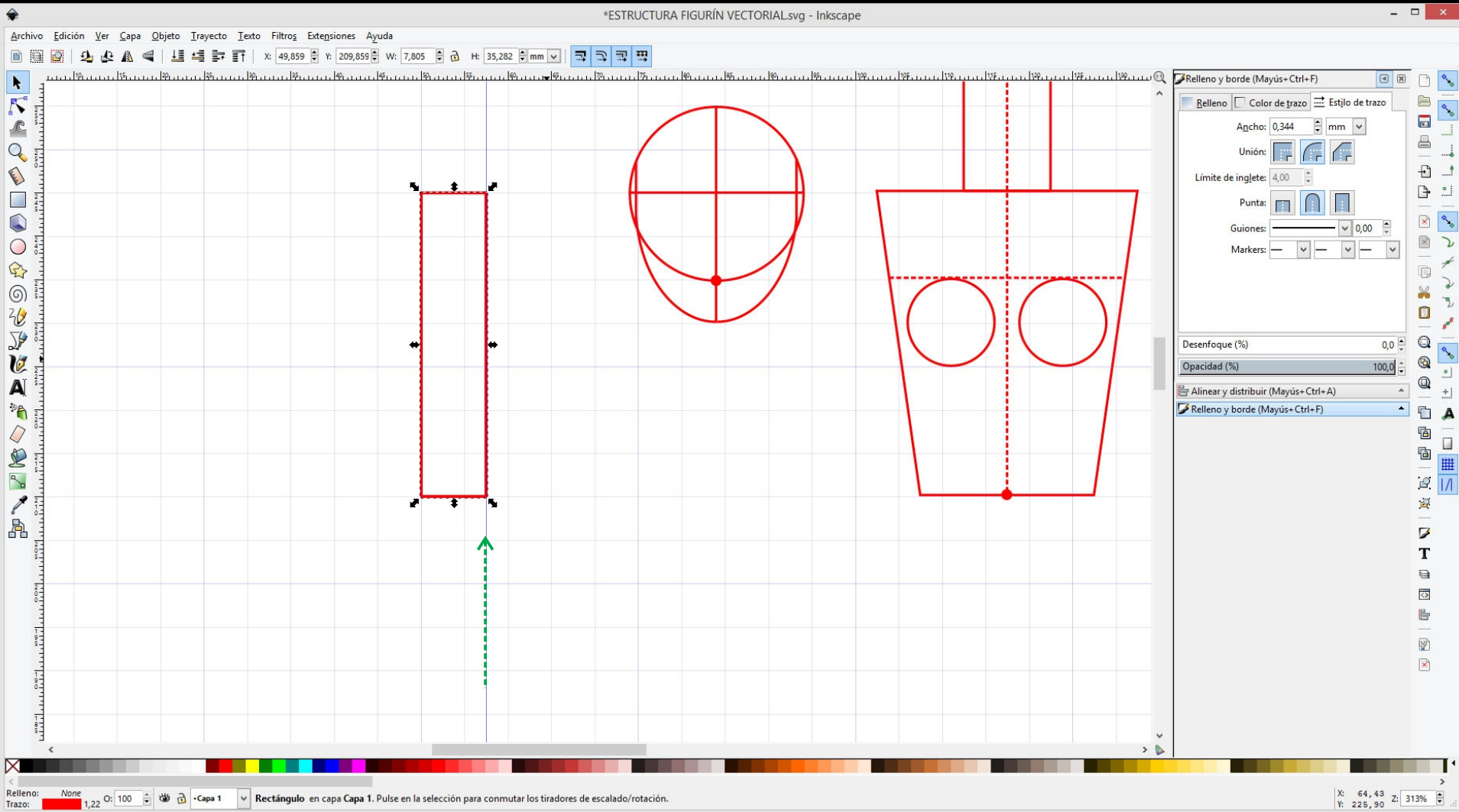
En esa ventana ponemos las coordenadas en la posición que necesitamos para dibujar la medida que queremos lograr.

# M.2 D.1



En esa ventana ponemos las coordenadas en la posición que necesitamos para dibujar la medida que queremos lograr.

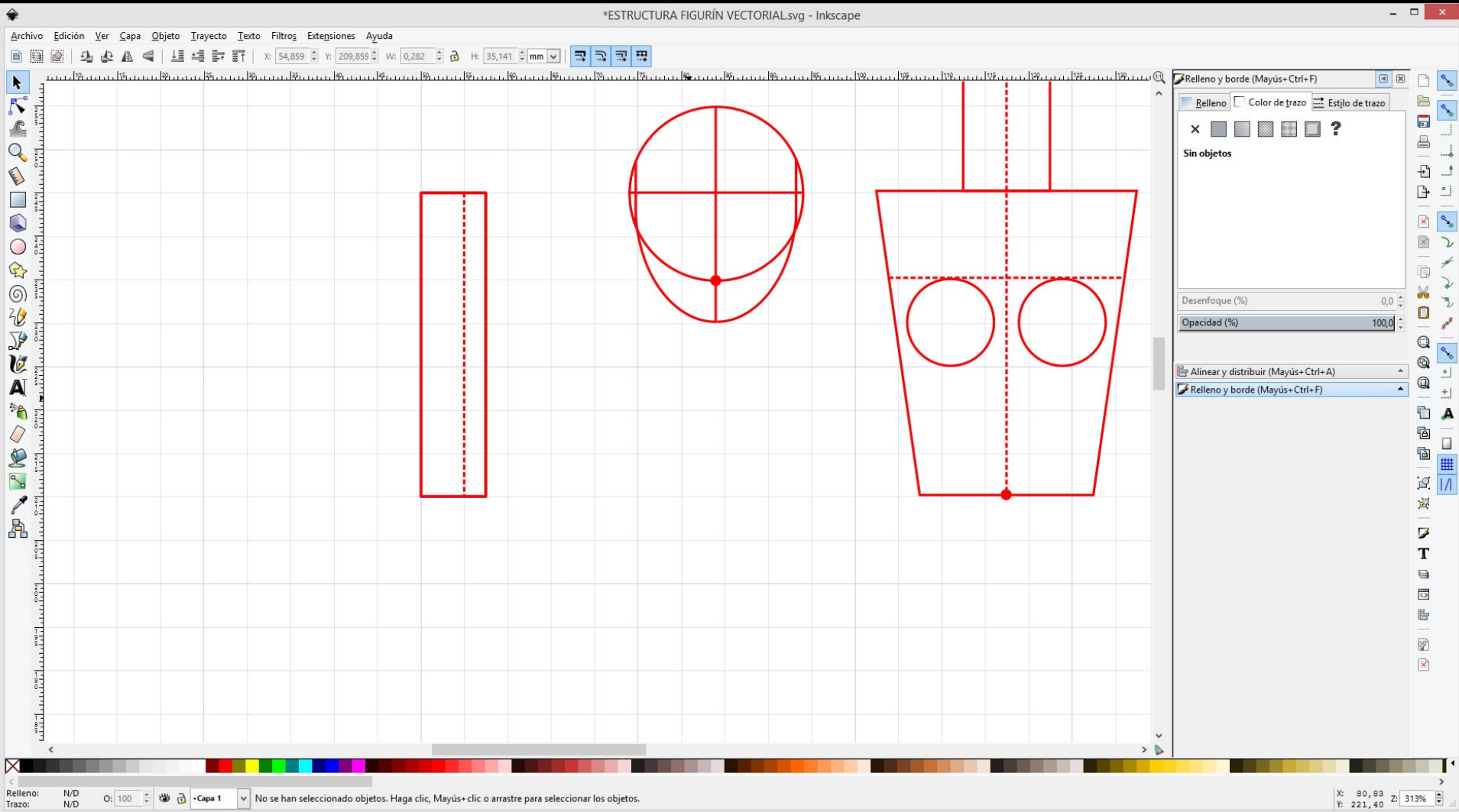
# M.2 D.1



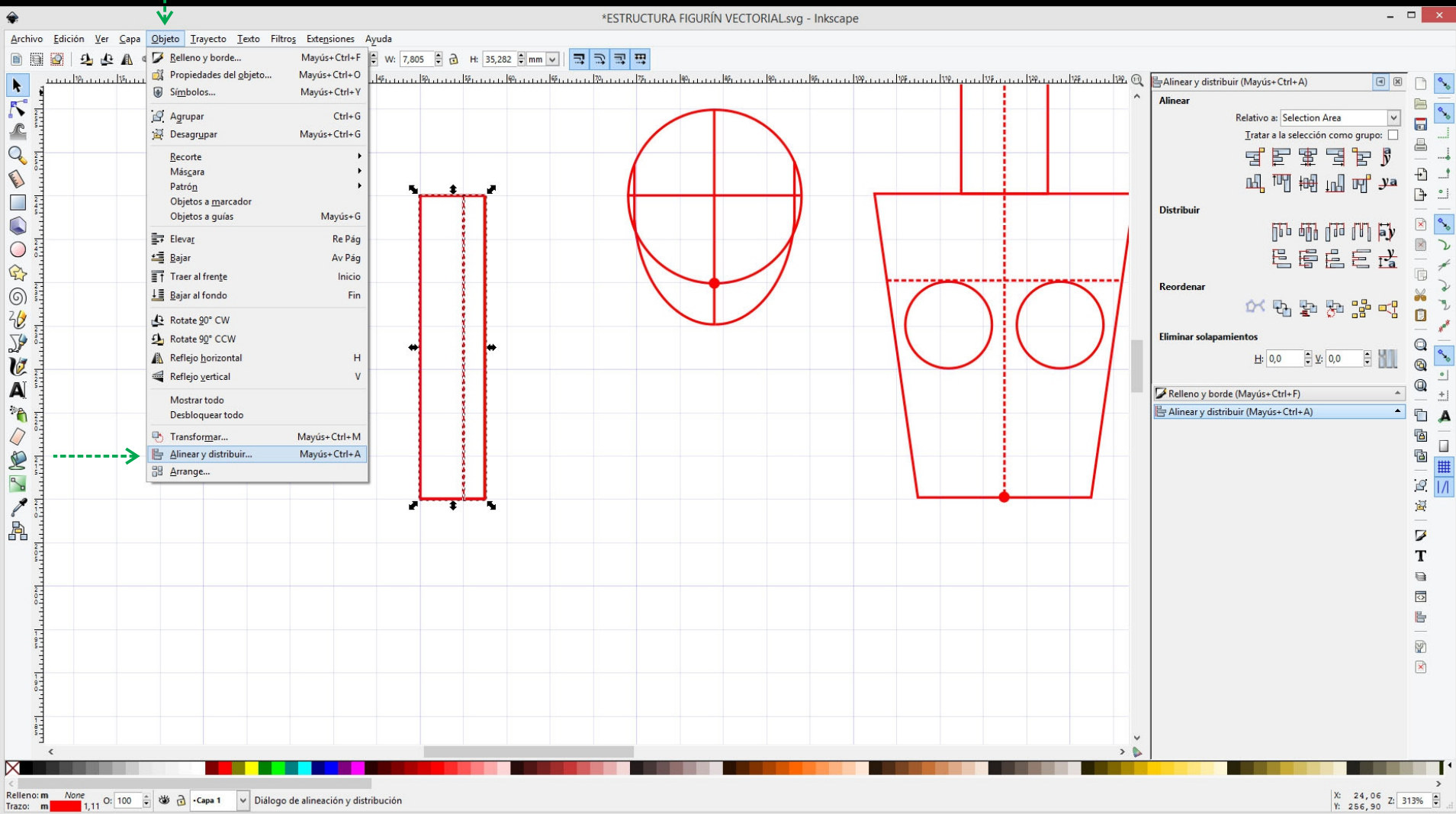
En esa ventana ponemos las coordenadas en la posición que necesitamos para dibujar la medida que queremos lograr.



# M.2 D.1

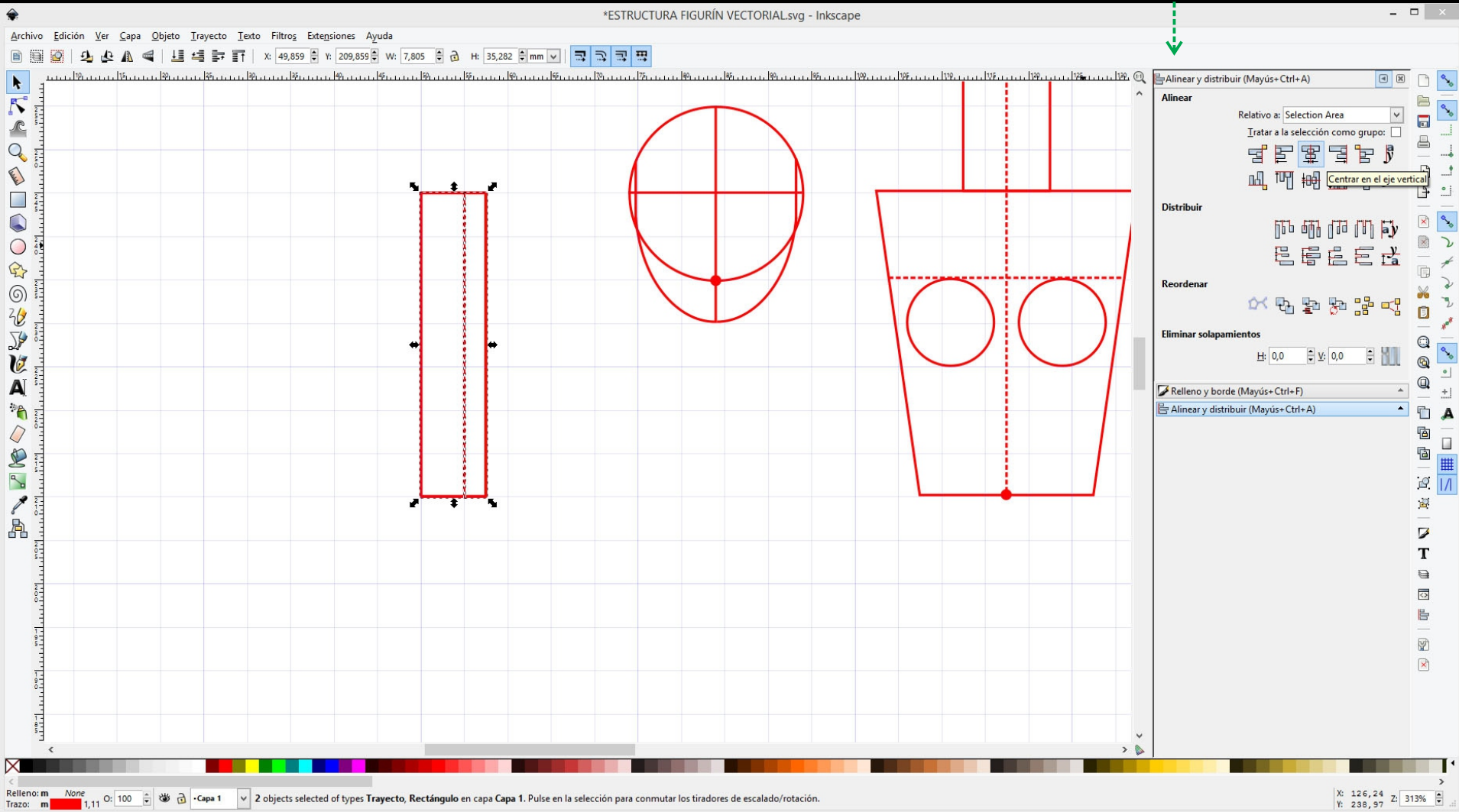


Otra ventana que nos será útil para dibujar la estructura  
es **Alinear y Distribuir**.  
*Menú Objeto / Alinear y Distribuir*



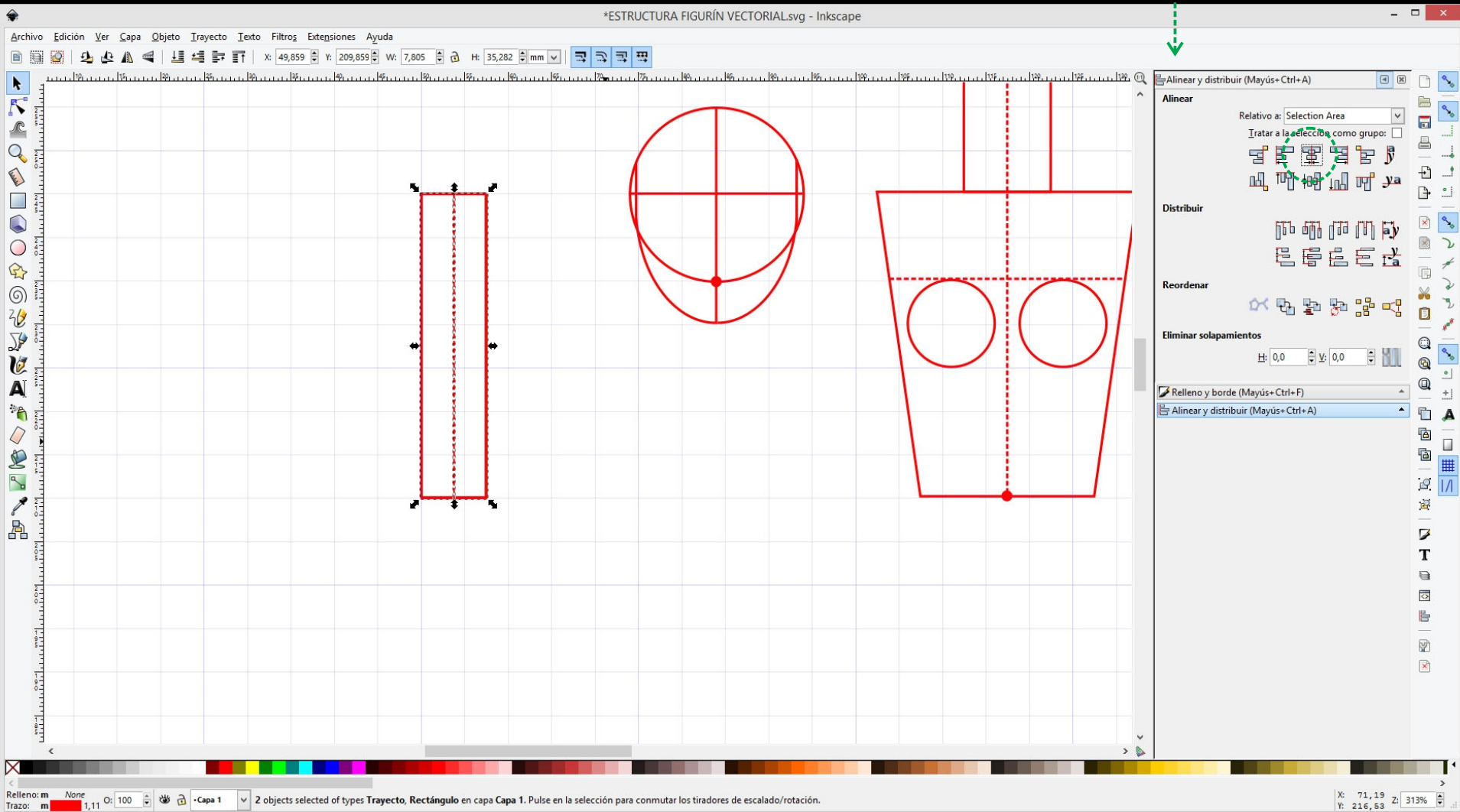
Otra ventana que nos será útil para dibujar la estructura  
es **Alinear y Distribuir**.  
*Menú Objeto / Alinear y Distribuir*

# M.2 D.1



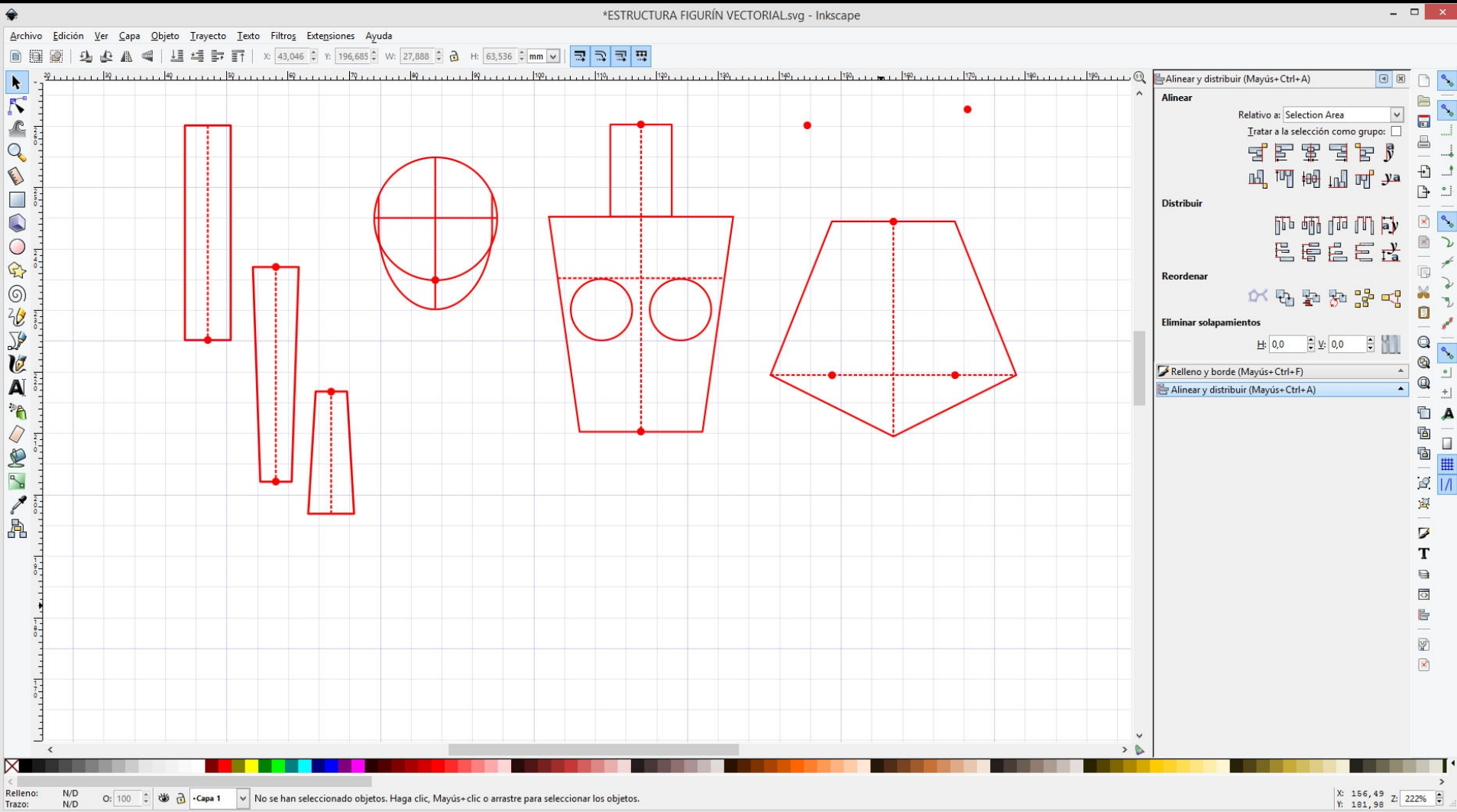
Seleccionamos los objetos que queremos alinear y los ordenamos usando los botones de la ventana (ver íconos para referencia).

# M.2 D.1



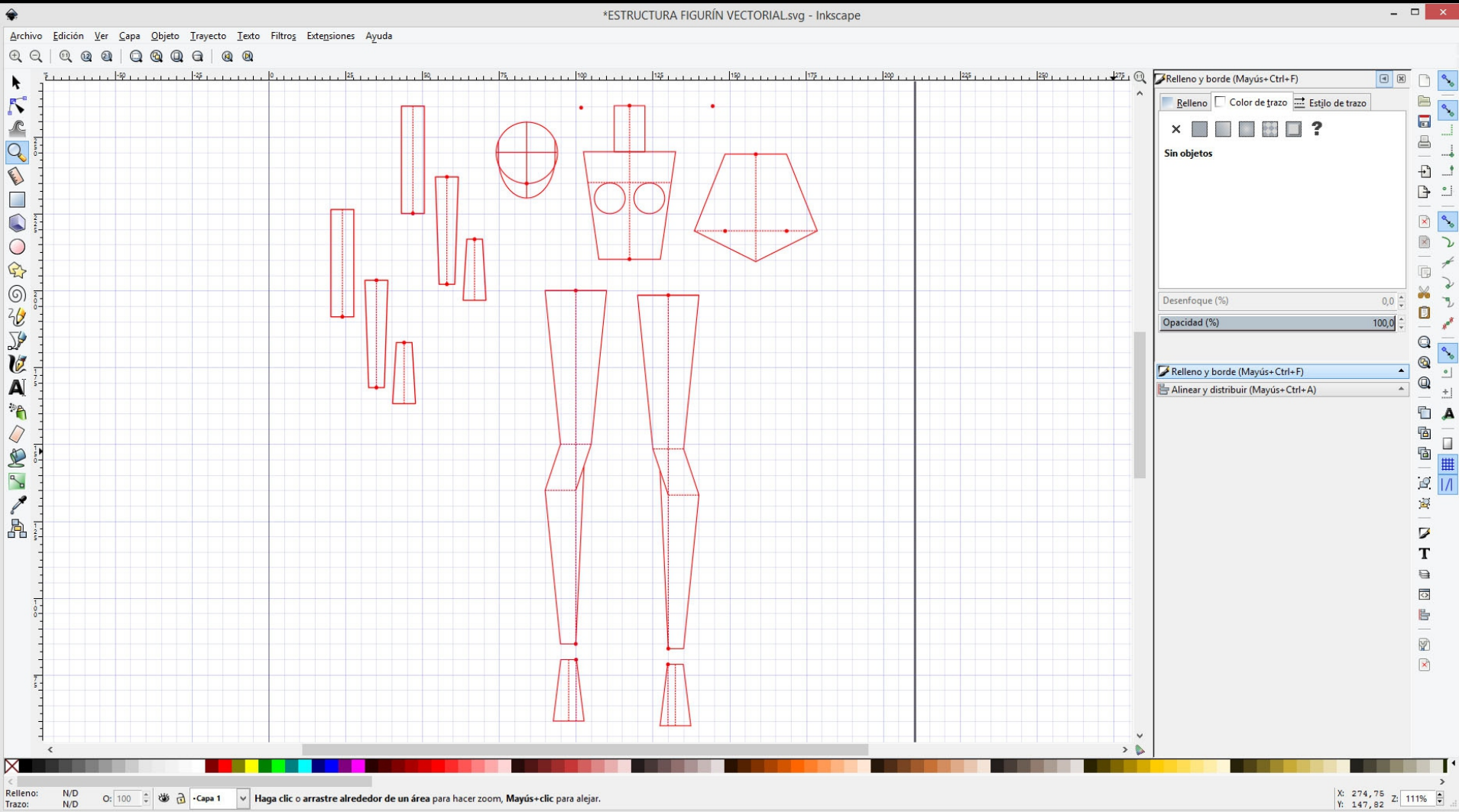
Seleccionamos los objetos que queremos alinear y los ordenamos usando los botones de la ventana (ver íconos para referencia).

# M.2 D.1



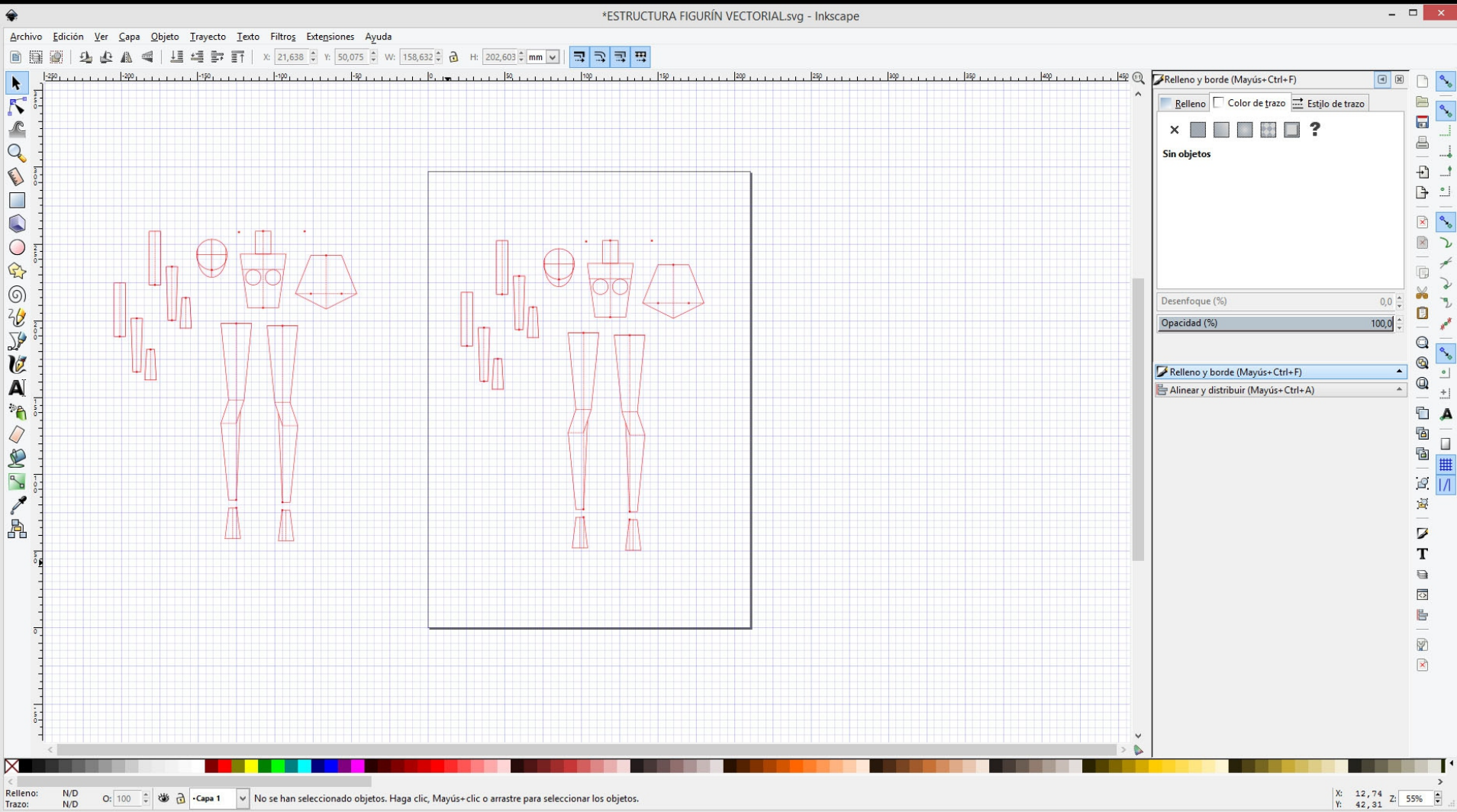
Recomendamos dibujar todas las piezas por partes  
y agruparlas por módulos articulables.

# M.2 D.1



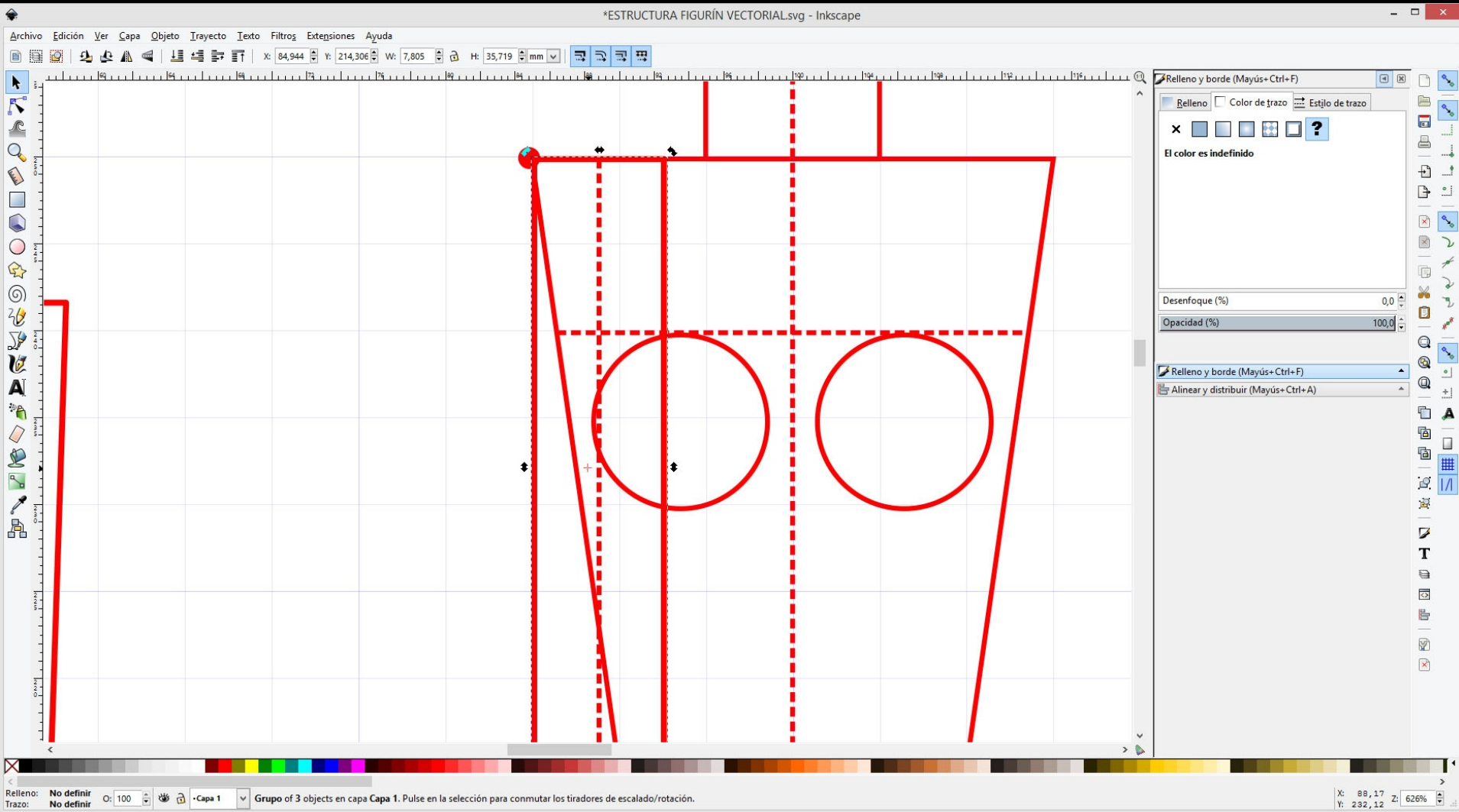
Dibujamos todas las líneas y formas tal cual lo hicimos  
a mano al comienzo del curso.  
**Duplicamos y espejamos para simetrizar.**

# M.2 D.1



Una vez que terminamos de dibujar todas las piezas,  
las duplicamos: **no borremos las piezas sueltas.**

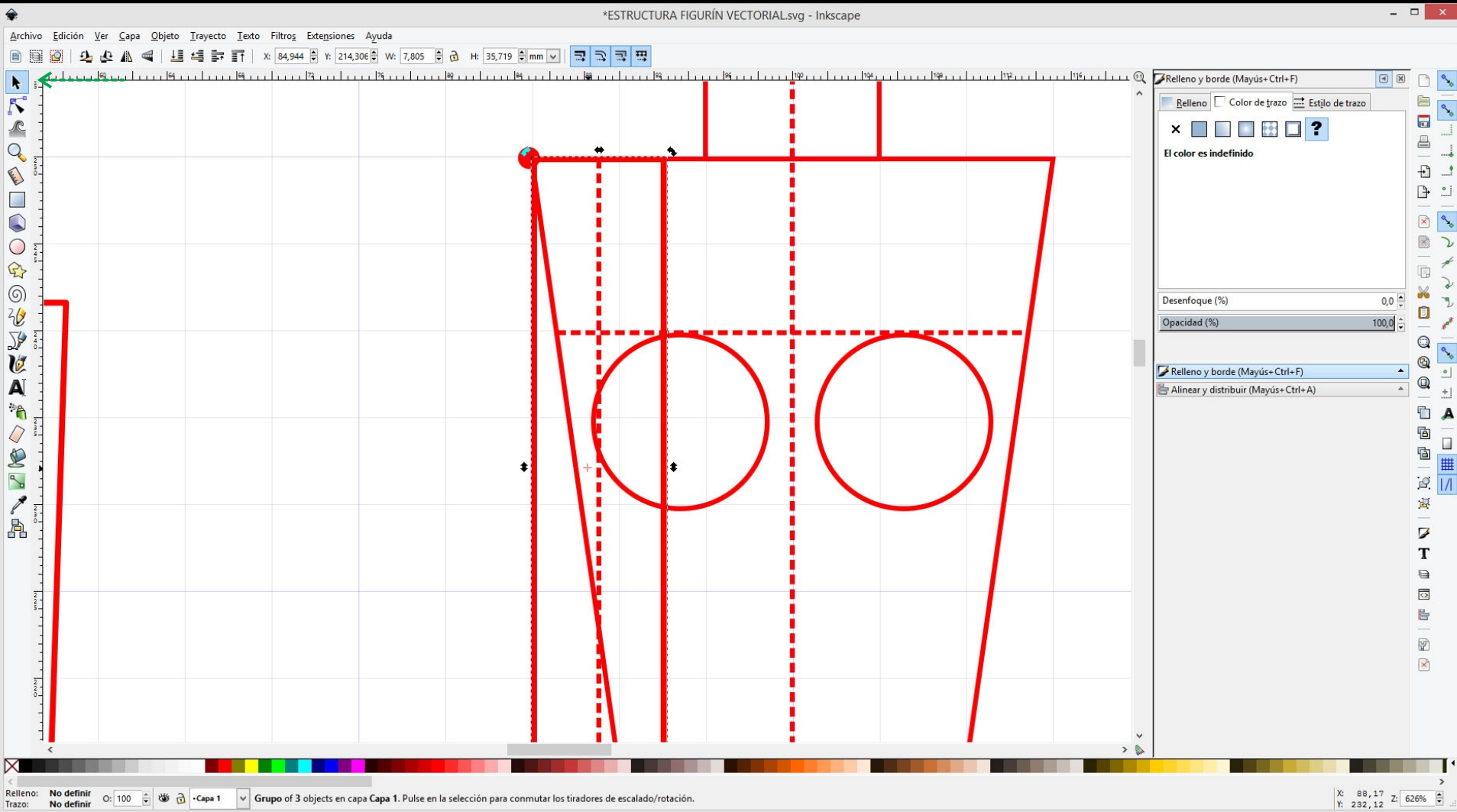
# M.2 D.1



Comenzamos a unir las partes del cuerpo según lo estudiado al principio del curso.

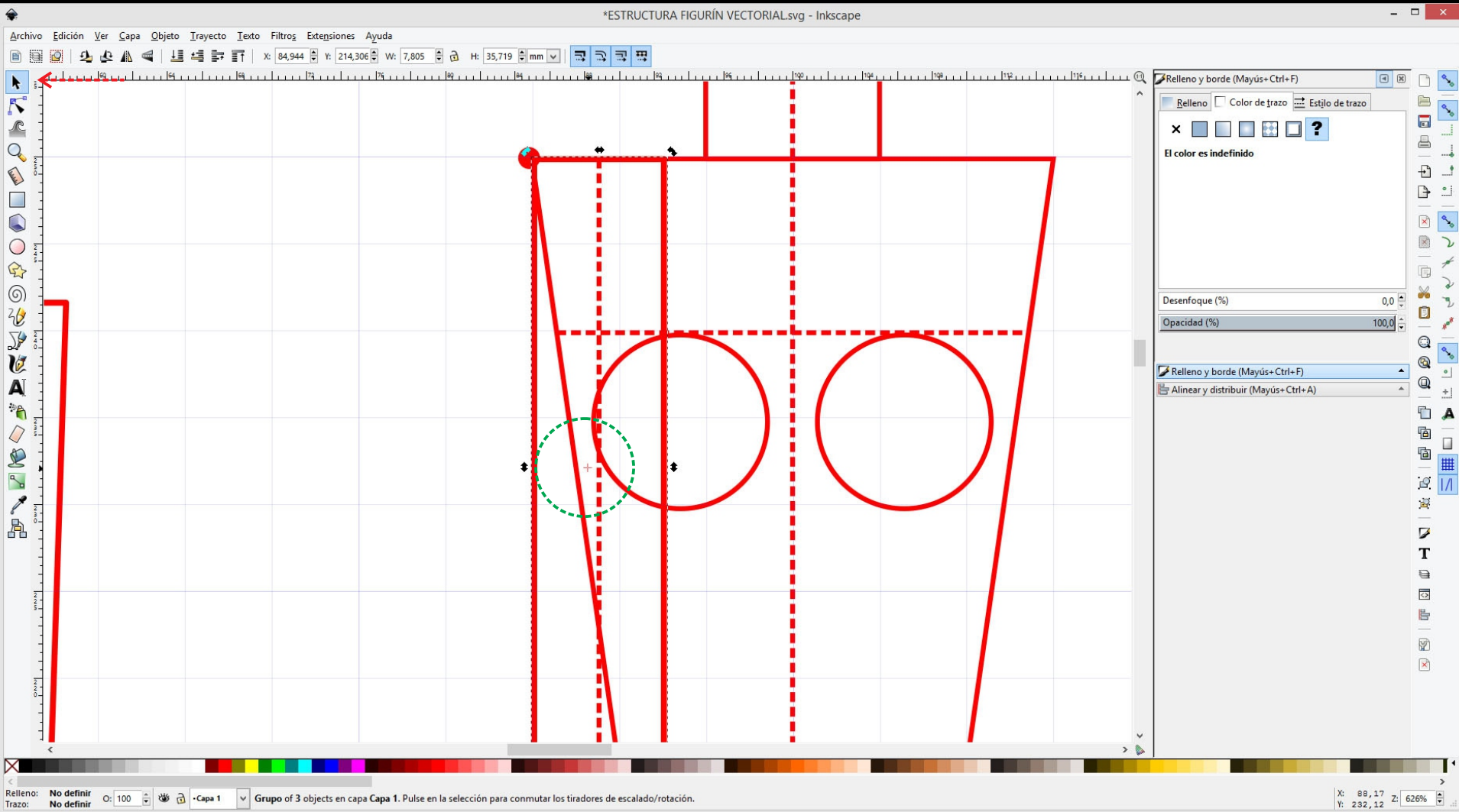


# M.2 D.1



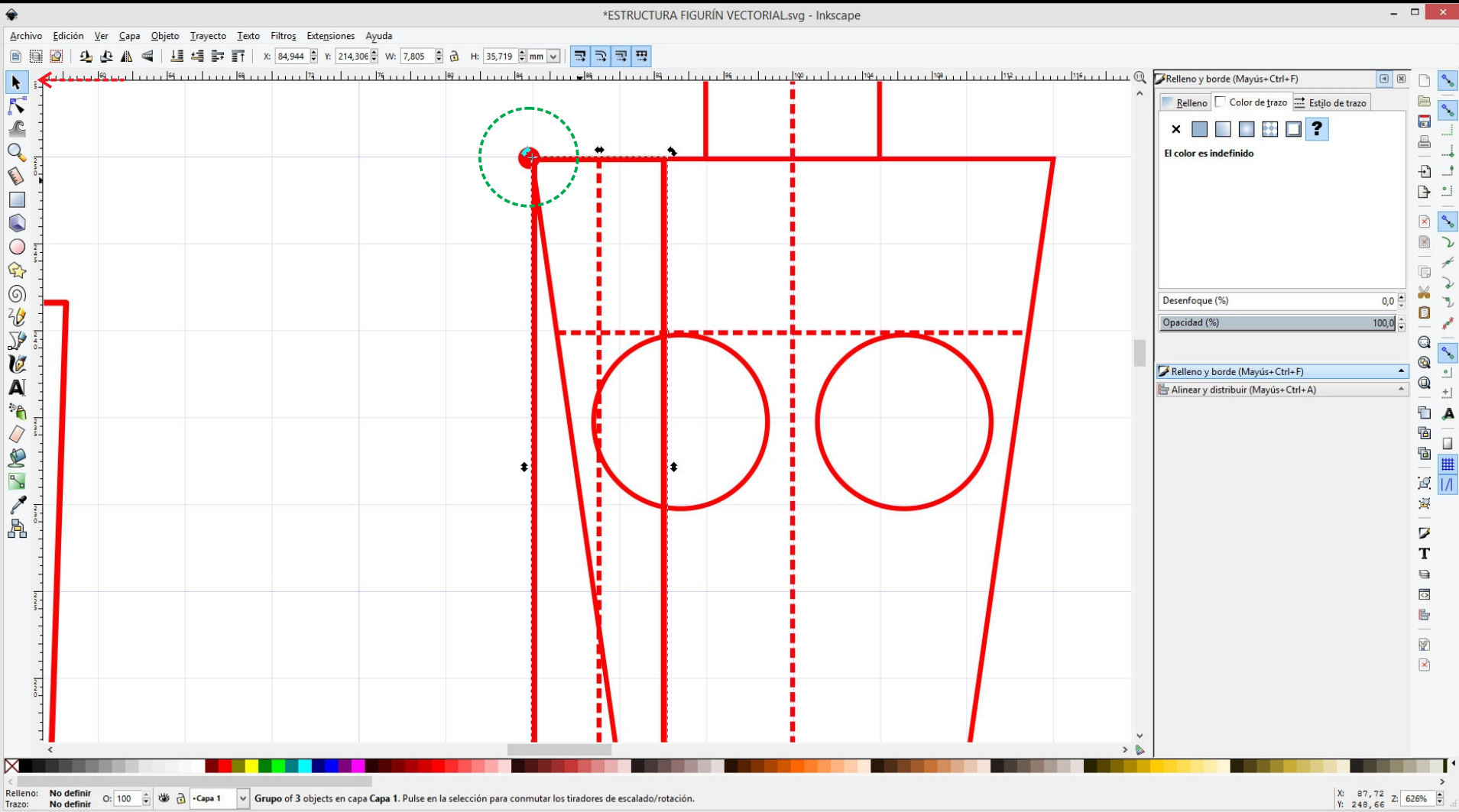
Para rotar una pieza hacemos un segundo click con la herramienta selección, esto nos permitirá rotar las piezas.

# M.2 D.1



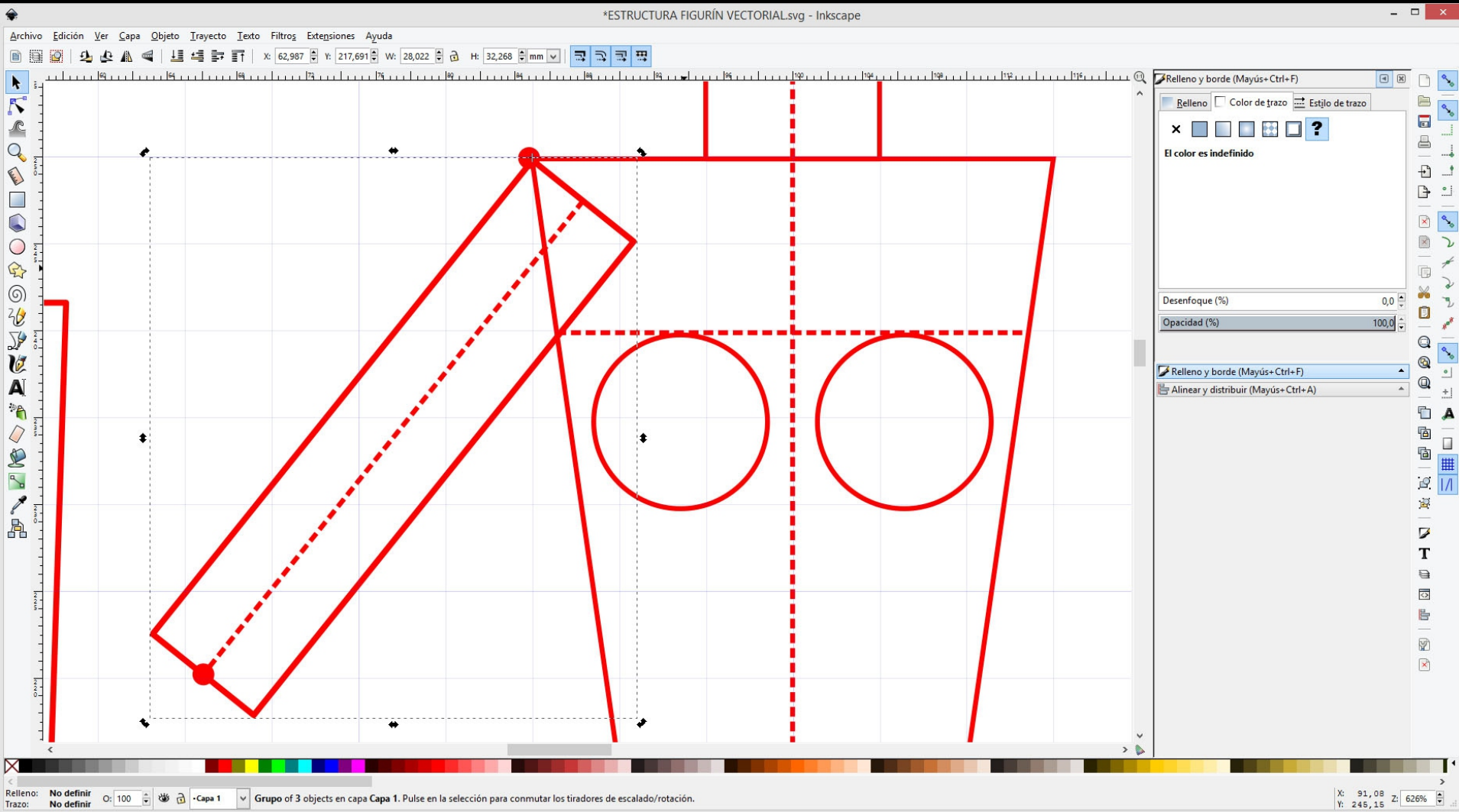
También podemos mover el eje de rotación de la pieza y ubicarlo en los centros de articulación de la figura.

# M.2 D.1



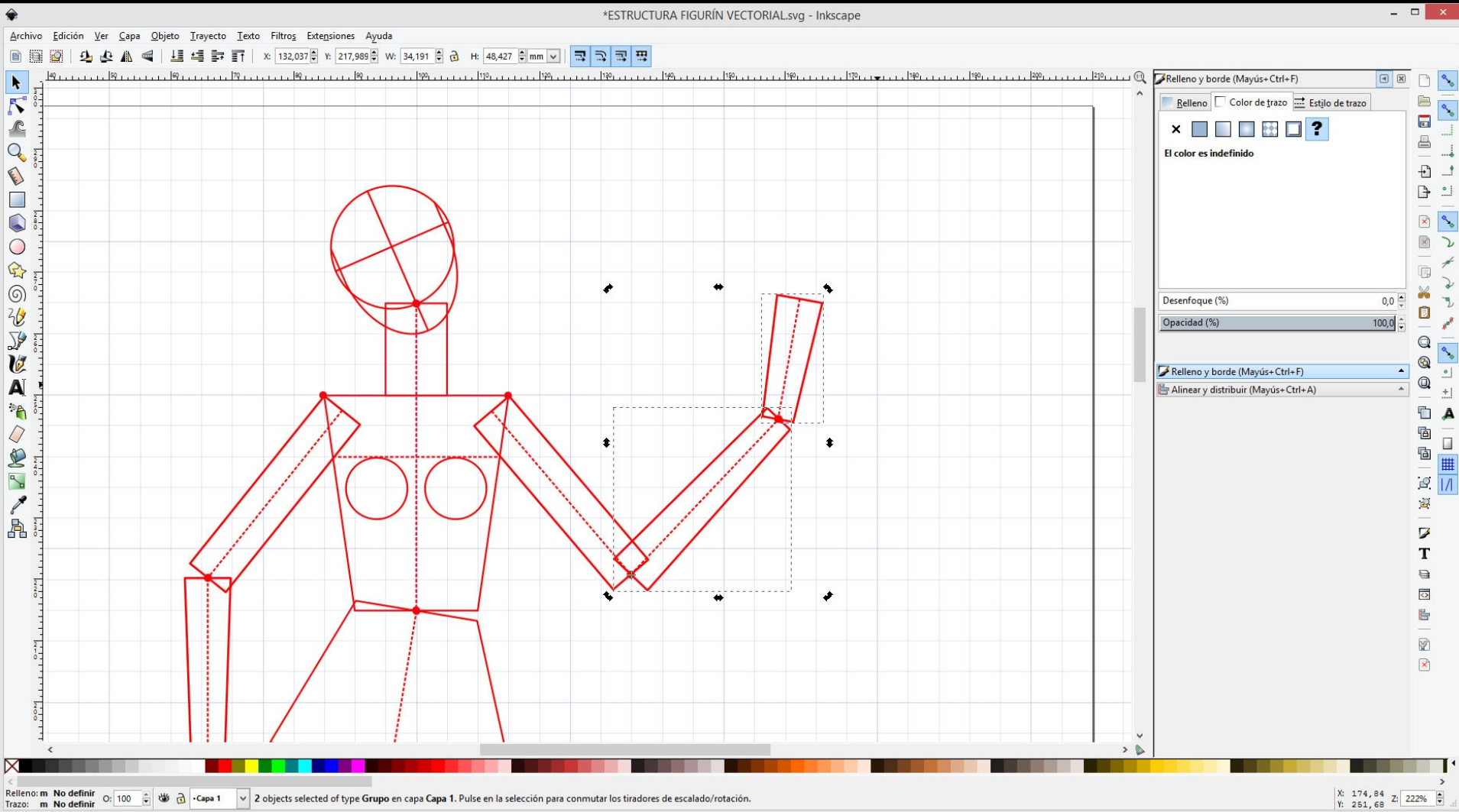
También podemos mover el eje de rotación de la pieza y ubicarlo en los centros de articulación de la figura.

# M.2 D.1



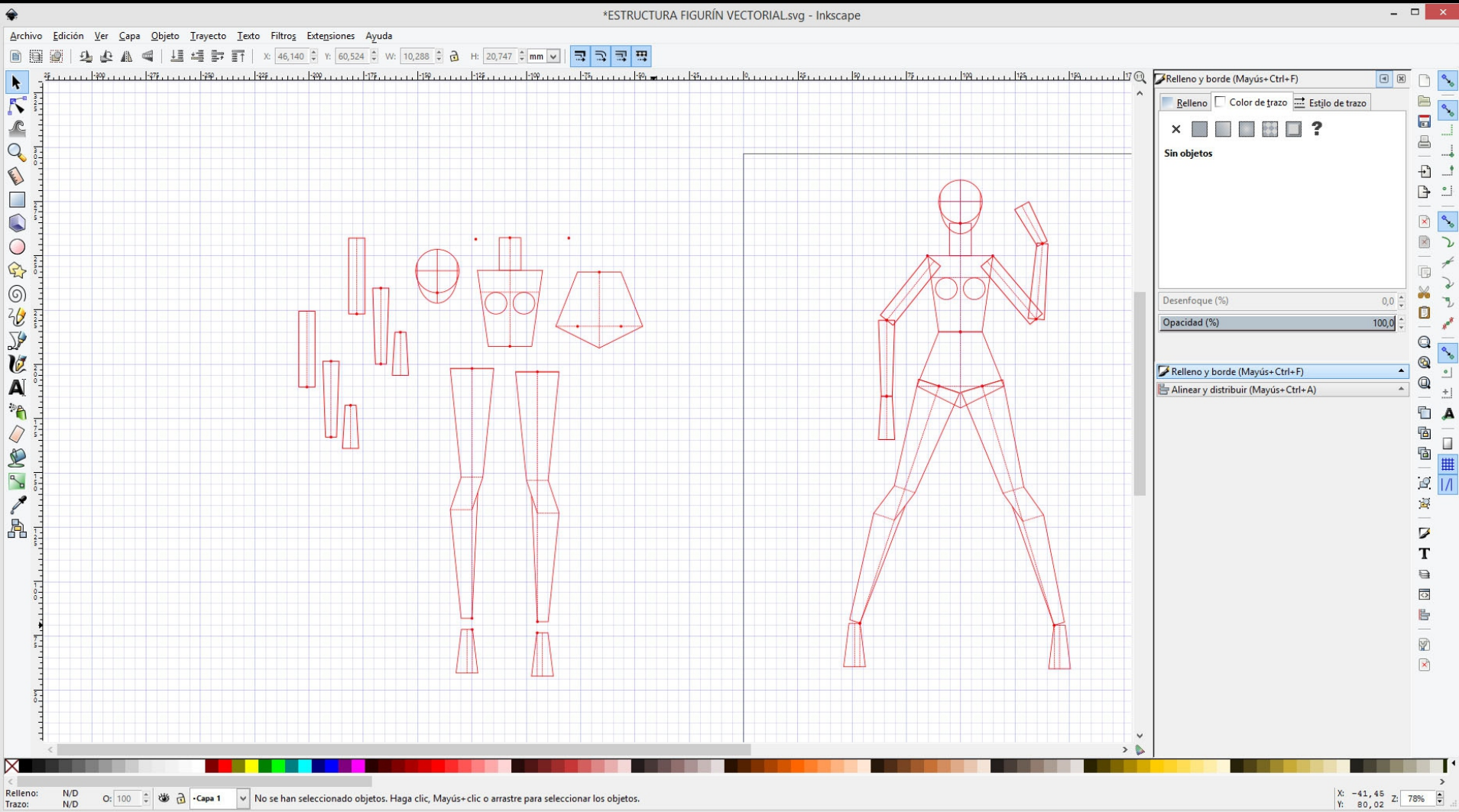
También podemos mover el eje de rotación de la pieza y ubicarlo en los centros de articulación de la figura.

# M.2 D.1



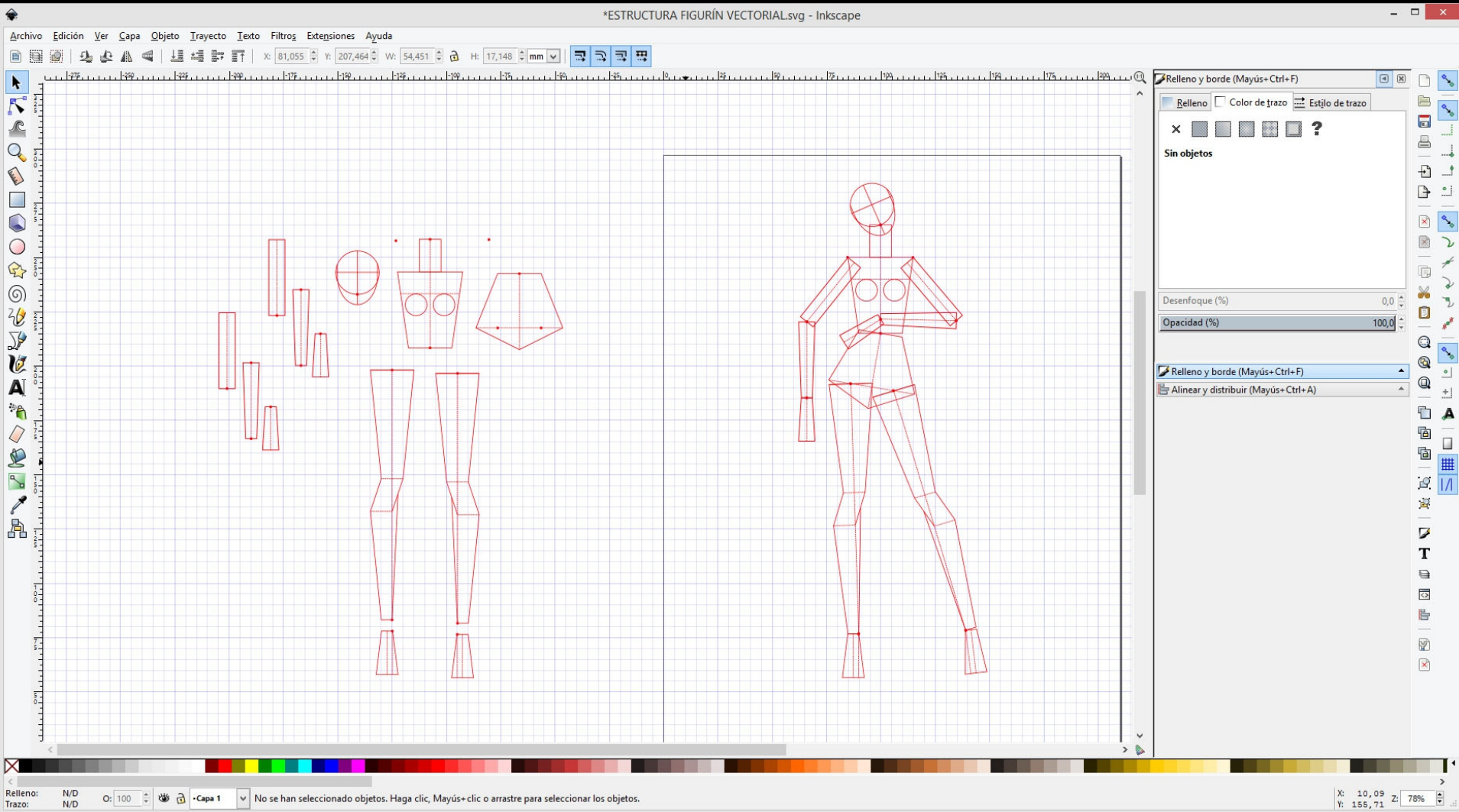
Terminamos de unir las partes del cuerpo.  
Realicemos variantes de posiciones.

# M.2 D.1



Terminamos de unir las partes del cuerpo.  
Realicemos variantes de posiciones.

# M.2 D.1



Terminamos de unir las partes del cuerpo.  
Realicemos variantes de posiciones.

# M.2 D.1

---

ESTRUCTURA FIGURÍN  
DIBUJO VECTORIAL