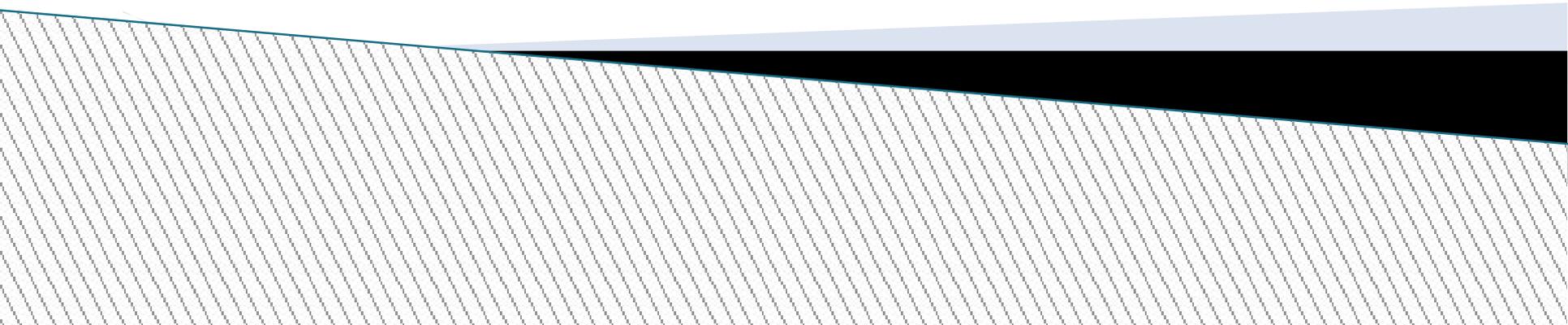
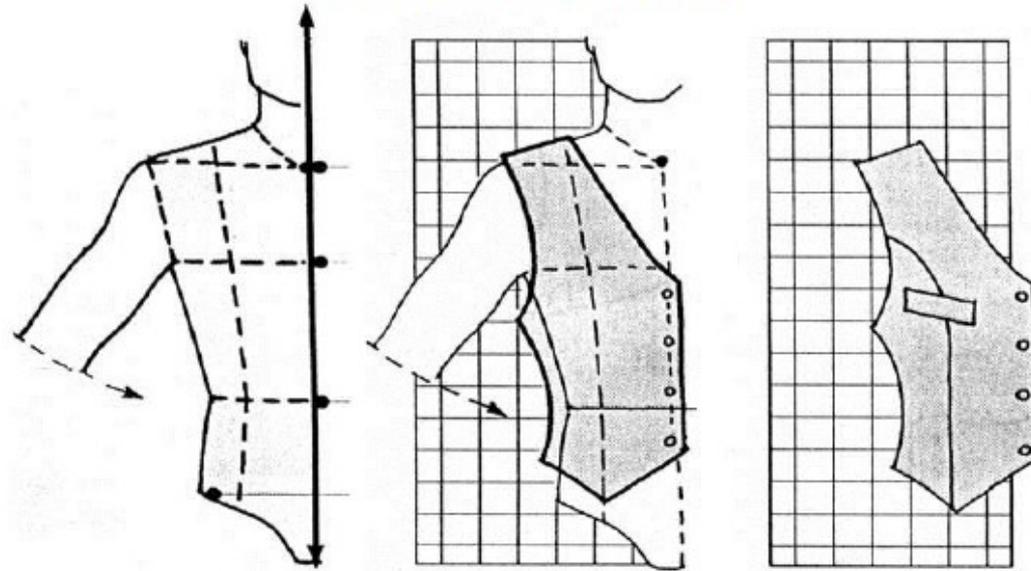


DESENHO TÉCNICO DO VESTUÁRIO

Prof. Ms Vivian Andreatta Los



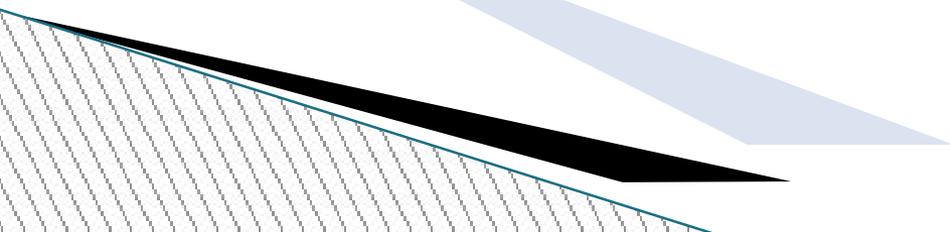
O QUE É DESENHO TÉCNICO DO VESTUÁRIO?



QUAL SUA FUNÇÃO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS?

Desenhar para comunicar

- ▶ O desenho começa na imaginação, antes de se expressar como um meio prático para gerar ou comunicar uma ideia. Na moda, isso pode se manifestar em uma variedade de formas que estão ligadas a valores ou influências sociais, artísticas e culturais.
- ▶ O desenho técnico é uma representação gráfica constituída por formas geométricas que permite a construção de peças do vestuário em escala reduzida.



Desenho Técnico = Desenho Planificado

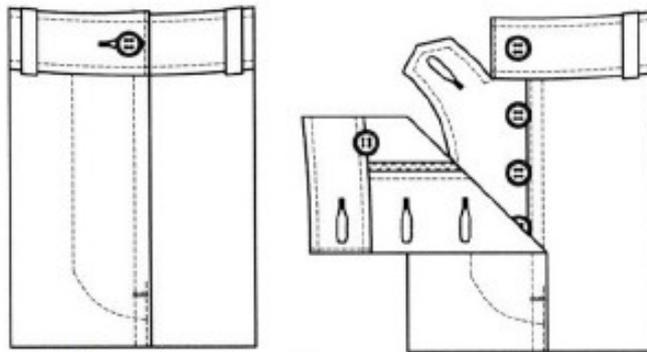
- ▶ Um Desenho Técnico é o desenho 2D de uma peça de roupa, feito para representar uma peça tridimensional como se fosse estendida sobre uma mesa ou superfície plana e vista de cima.
- ▶ No Desenho Planificado, além de fazer o desenho técnico, faz-se detalhes de representação que auxiliam o modelista e as costureiras no processo de produção da peça. Ou seja, o desenho planificado é aquele desenho que está dentro da **ficha técnica**, com setas indicativas, com especificações, e detalhes, lupas e cotas.

O que é importante levar em consideração:

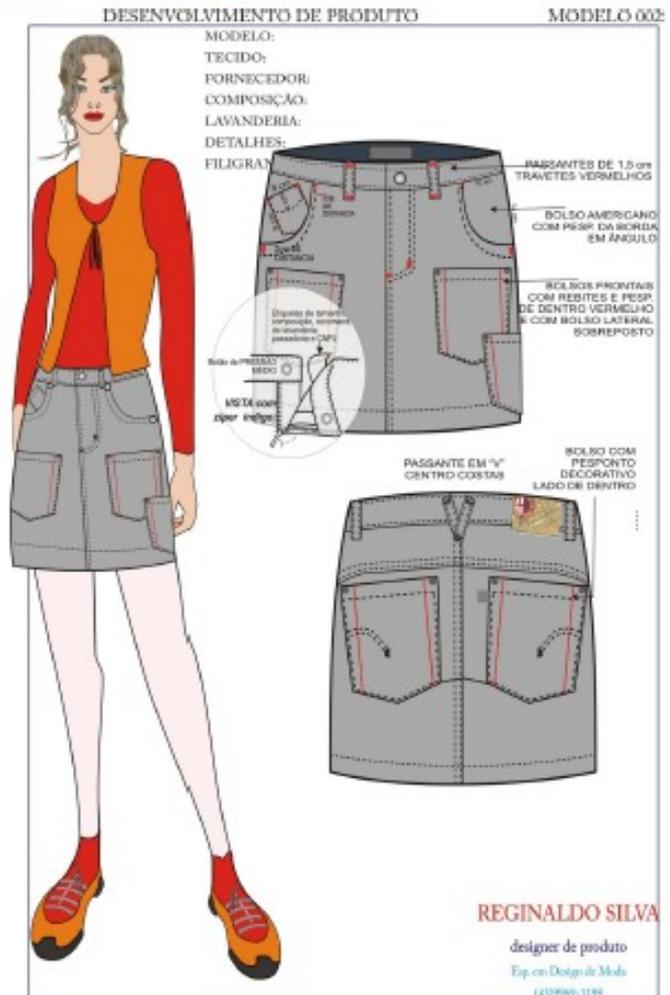
- ▶ O desenho técnico dentro da ficha de pilotagem precisa ser claro, objetivo, e preciso. As medidas devem ser baseadas no tamanho da peça real. O modelista, tomará como base para a modelagem, detalhes expostos na **ficha de pilotagem** que é a primeira ficha técnica feita do produto que foi criado, ou seja, possui todos os detalhes e medidas. A partir do momento que se tem a peça piloto pronta, os dados da ficha de pilotagem são adaptados e revistos, para então, serem divulgados na empresa, por meio da **ficha técnica** (ficha de produção).

6. DETALHAMENTO DOS DESENHOS:

Os detalhamentos podem ser apresentados em forma de “LUPA” para detalhes externos da peça ou internos, como as descrições de acabamentos das mesmas.



Representação de detalhe externo e interno
Fonte: Leite e Velloso (2004, p. 121)



CARACTERÍSTICAS:

Descrições precisas, objetivos, fácil leitura e interpretação de todos.

NORMAS:

Instituições acadêmicas, empresas e ABNT ainda “buscam” diretrizes ideais para o DTV.

FUNÇÃO:

Comunicar ideias do designer para o modelista

DESENHO TÉCNICO DO VESTUÁRIO (DTV) X SETOR DE MODELAGEM

COMO REPRESENTAR AS PEÇAS DO VESTUÁRIO:

As peças devem manter as características e proporções reais do contorno do cânone humano clássico.

REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

Representar com exatidão todos as características do produto e serem acompanhadas por descrições e medidas.

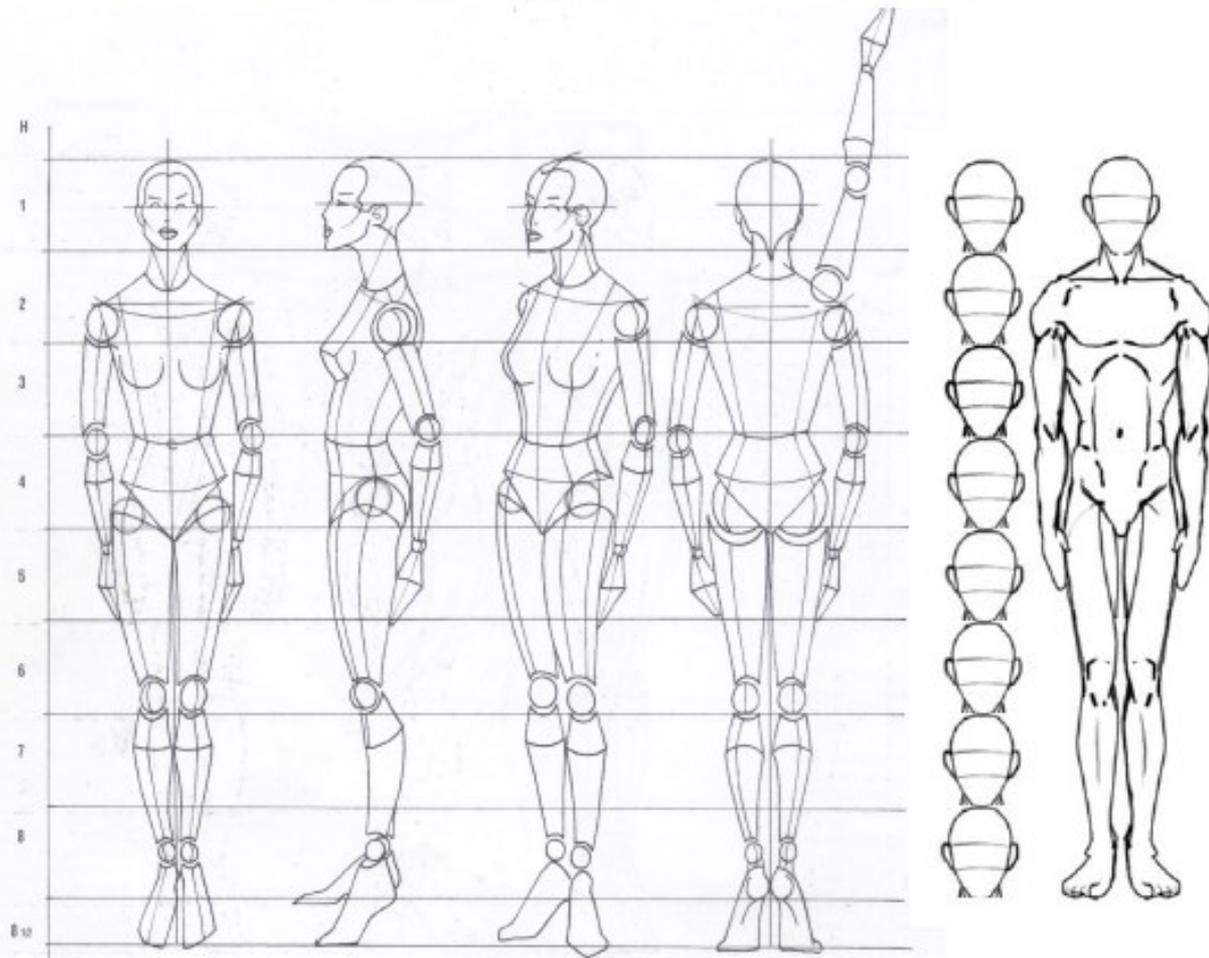
FINS CONSTRUTIVOS:

Desenho técnico é complexo, exige empenho, paciência e capacitação de todos setores envolvidos no desenvolvimento de produtos, visto que é similar ao traçado de uma modelagem em escala reduzida.

MÉTODOS PARA CONSTRUÇÃO DO DTV

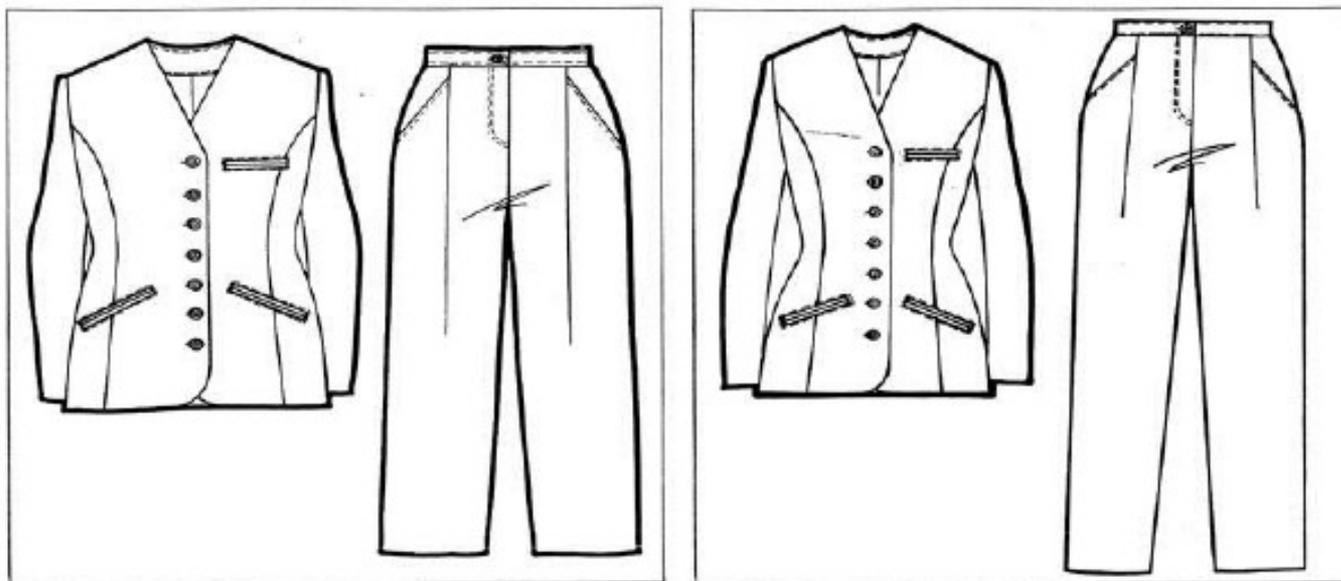
1. BASES:

a maioria dos autores concordam que os desenhos técnicos devem fazer uso de uma base, na maioria das vezes são bases do cânone do corpo humano; Drudi e Paci indicam $8 \frac{1}{2}$ cabeças ; Leite e Veloso indicam cânone de 8 cabeças.



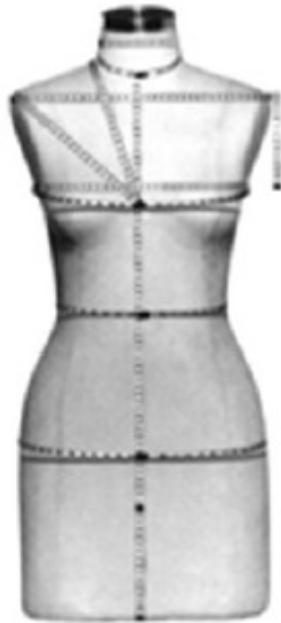
Cânone de $8\frac{1}{2}$ cabeças de Drudi e Paci, p. 10

O desenho técnico do vestuário ao ser desenvolvido sobre uma base do corpo humano pode apresentar desenhos de peças iguais, porém com proporções muito diferentes, fato que complica a interpretação do modelista.



Fonte: Tain (1998, p. 90)

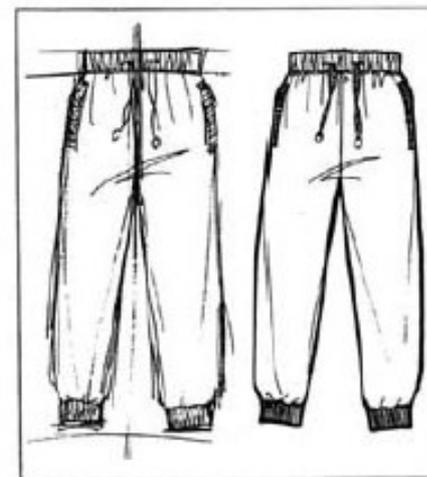
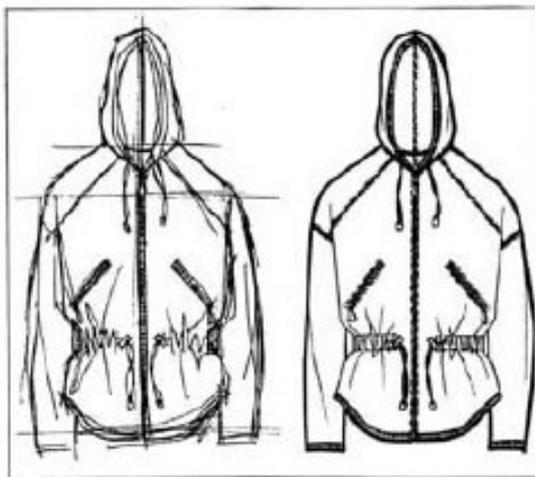
Alguns designers preferem utilizar a base de manequim técnico no lugar de uma base do cânone humano.



Fonte: Leite e Velloso (2004,p.15); Tain (1998, p.89); Lafuente (2005, p.82),

2. ESBOÇO:

A técnica apresenta a importância de desenvolver o esboço de uma peça antes de haver a configuração final do desenho.



Fonte: Tain (1998, p. 102)

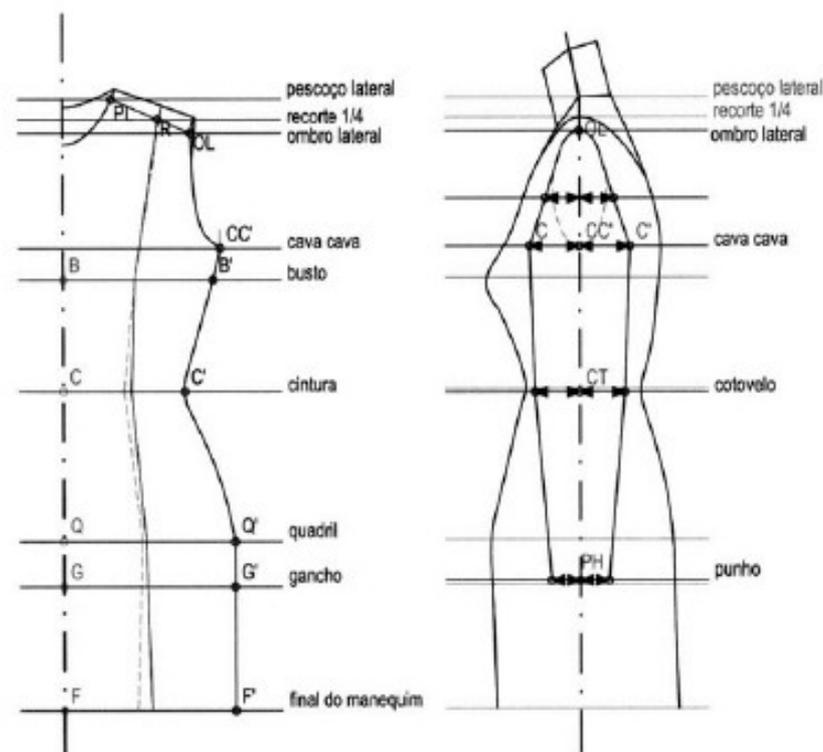
É pouco difundida por autores de desenho, porém, é uma forma mais rápida de que pode agilizar a comunicação entre os setores com uso da representação gráfica.



Fonte: Shimura (2002, p. 72); Lafuente (2005, p. 97)

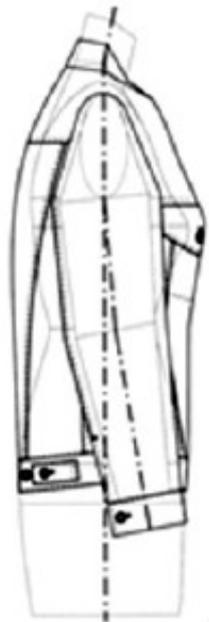
3. CONTEXTUALIZAÇÃO VISUAL:

Parte do princípio de que a peça esteja aberta sobre uma superfície plana, e o perfil será projetado a partir da projeção do diagrama da peça na posição frontal.



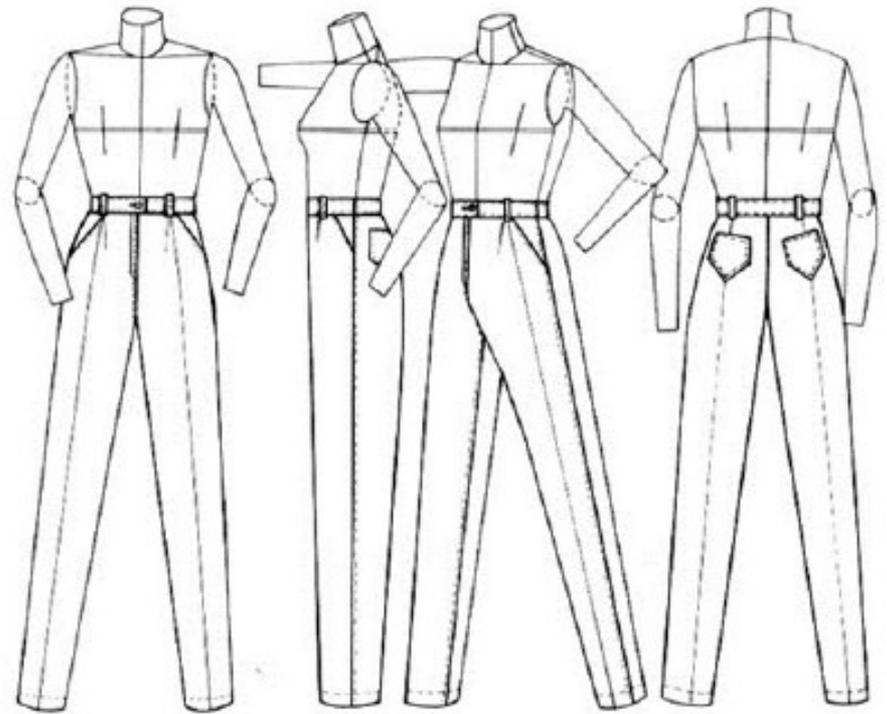
Fonte: Leite e Velloso (2004, p. 33, 37).

Desenho técnico da
jaqueta jeans de
Leite e Velloso (2004,
p.140, 141 e 148)



Visualização das posições frente e costas da calça

Fonte: Leite e Velloso (2004, p. 138-139, 153)

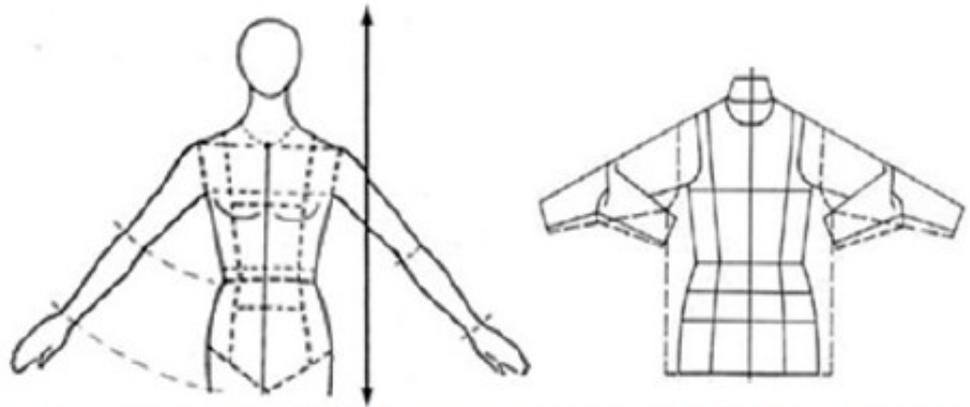


Posições frente, perfil, meio-perfil e costas para o desenho técnico

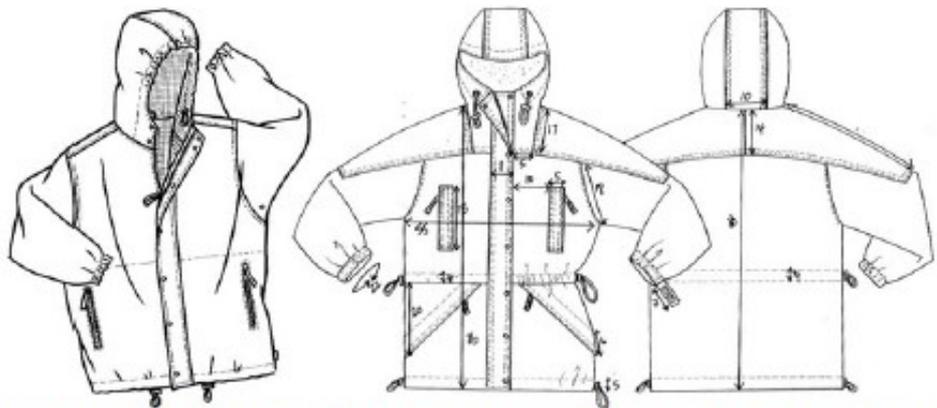
Fonte: Drudi e Paci (2001, p. 169)

4. MOVIMENTO:

com objetivo de apresentar os desenhos técnicos de forma mais dinâmica, a maioria das vezes, os movimentos são aplicados nos membros (pernas e braços, como se partes da peça estivessem dobradas).



Fonte: Abling (1995, p. 165); Tain (1998, p. 91)

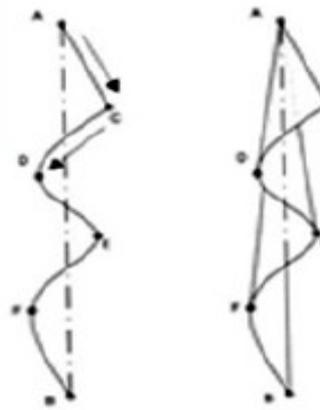


Desenho plano animado e o desenho técnico

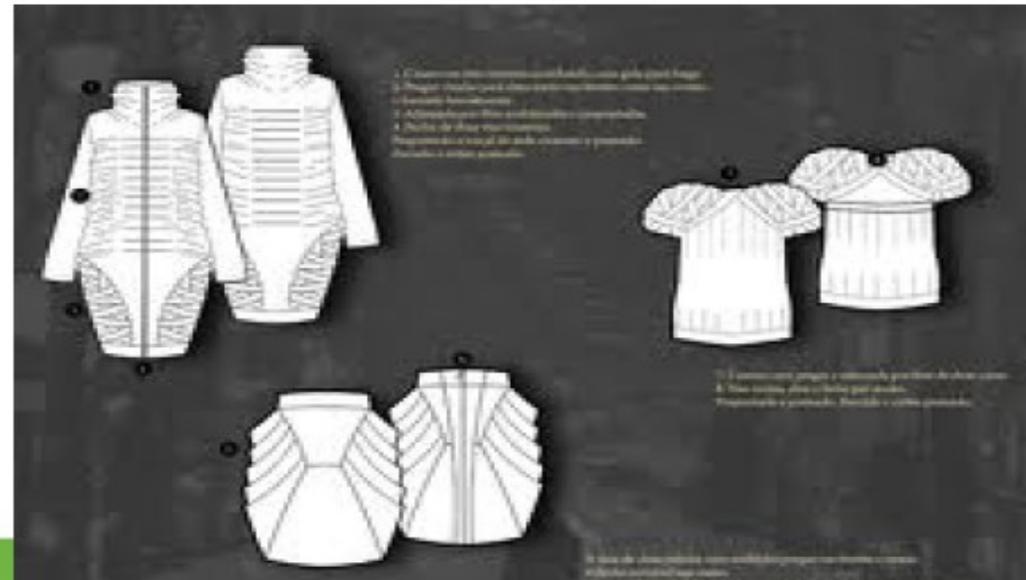
Fonte: Jones (2005, p. 94)

5. CAIMENTO DOS TECIDOS:

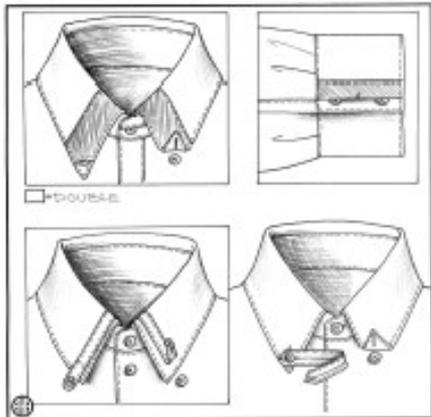
Mesmo que partam do princípio de manter a peça a ser desenhada sobre uma superfície plana, há situações nas quais a existência de detalhes com volumetria e/ou dobras como pregas, franzidos, babados, drapeados... é necessário o uso de bons recursos gráficos para representá-los.



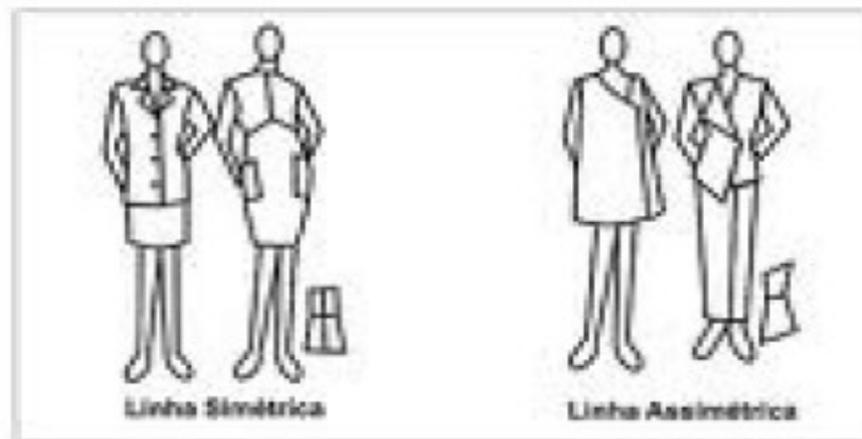
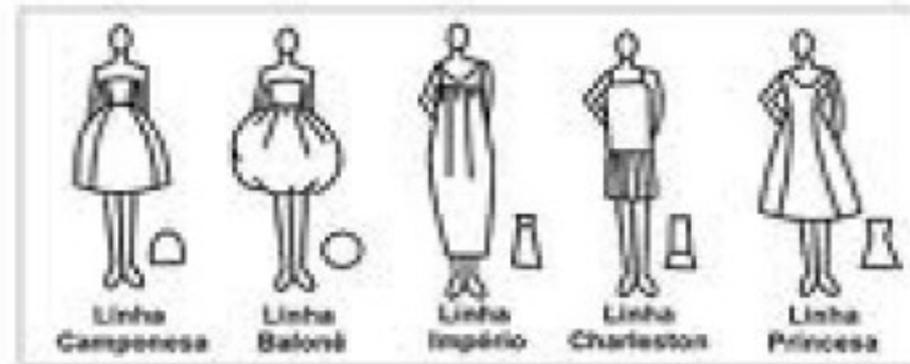
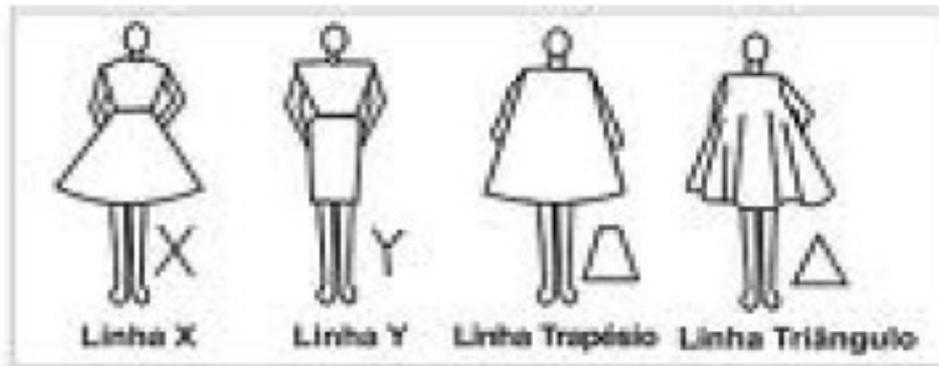
Representação de caimento da matéria-prima
Fonte: Leite e Velloso (2004, p. 94, 97, 118)



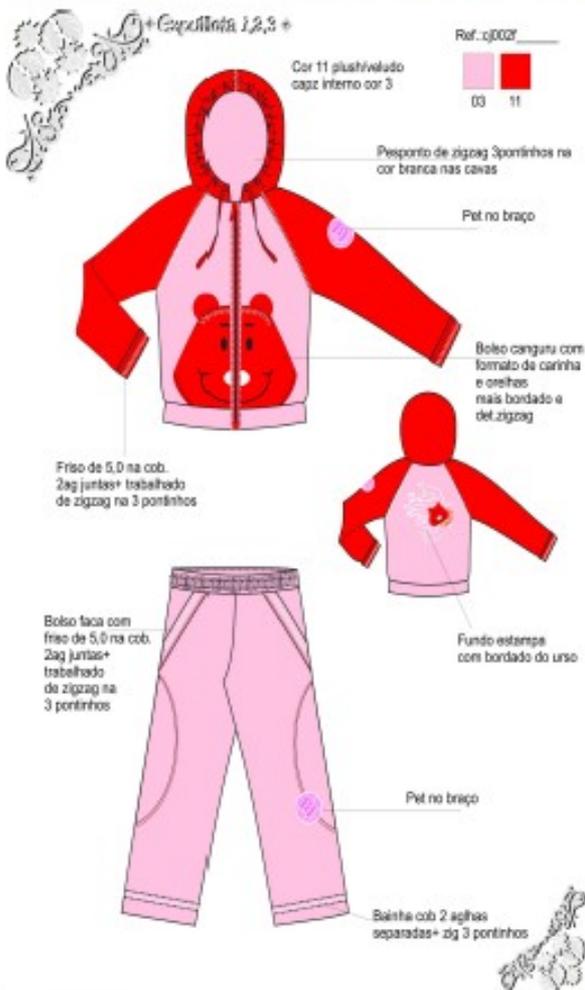
DETALHES E NOMENCLATURAS



Linhas que compõe a estrutura das roupas



EXEMPLOS DE FICHAS TÉCNICAS E VARIANTE DE COR



Ficha técnica

Modelo: Vestido	Coleção: Outono/Inverno 2016				
Designer: Bruna Romualdo	Modelista: Caroline				
Descrição: Vestido gola assimétrica					
Grado: P-M-G	Data: 26/11/2009				
Insumos Diretos					
Tecido	Fornecedor	Consumo	Long./Rend	Cor 1	Cor 2
Telada	O Rei dos Veludos	2,73m	1,50m	Roxo	---
Suplex	Santa Constança	2,10m	2,30m	Roxo	Laranja
Acabamentos	Fornecedor	Consumo	Cor 1	Cor 2	
Elástico	Armaninho 25	2,00m	Branca	---	
Borbotana	Armaninho 25	1,50m	Branca	---	
Zipper invisível	Armaninho 25	1	Roxo	---	



- ▶ **O que é preciso fazer em um desenho técnico:**
 - ▶ Exercitar linhas retas e curvas com precisão;
 - ▶ Ter traço limpo, e claro;
 - ▶ Manter limpeza no desenho;
 - ▶ Indicar detalhes e puxar setas explicativas;
 - ▶ Sempre colocar linhas de cotas com medidas;
 - ▶ Descrever detalhadamente a peça.
 - ▶ Sempre colocar todas as linhas de costura e de recortes.

