



DRAPING



Lilian Daros Pescador

Primeira
EDIÇÃO



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SANTA
CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ

Apostila de Draping

Desenvolvida pela Professora: Lilian Daros Pescador

Professora ensino básico técnico e tecnológico, campus Araranguá

Para a Disciplina de DRAPING do Curso Técnico em Moda e Estilo

A reprodução desta apostila deverá ser autorizada pelo IFET

Conteúdo

- Introdução ao *Draping*
- Preparação do manequim
- Marcações no manequim
- Introdução do CAD-CAM Audaces
- Interface do Audaces Moldes
- Interface do Audaces Encaixe
- Interface do Audaces Digiflash

MOULAGE / DRAPING

Para vestir o corpo humano é necessário conhecer a sua anatomia e seu significado. Aprender *moulage* é saber vesti-lo.

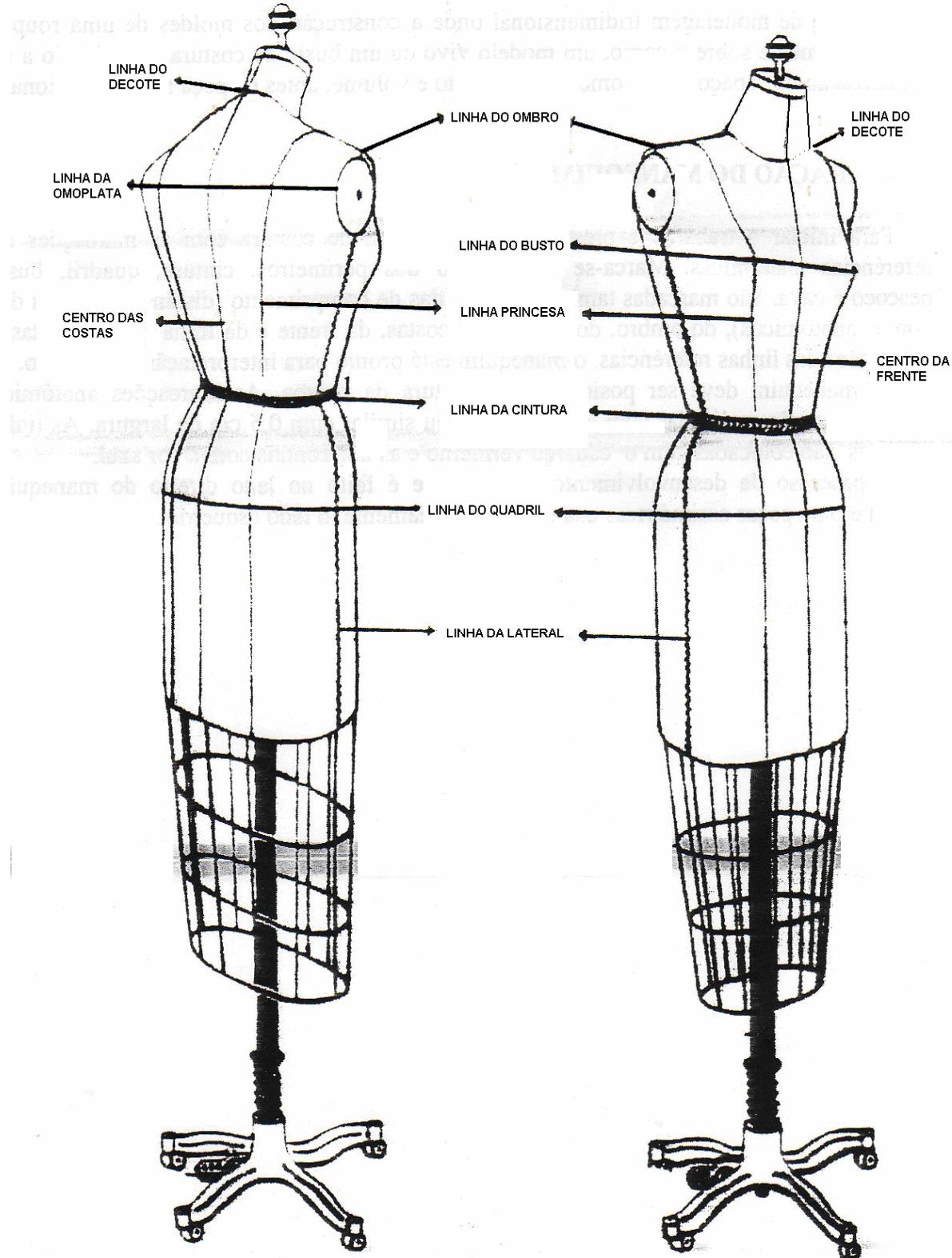
Moulage, palavra francesa, derivada de *moule*, que significa forma. É sinônimo da palavra *Draping*, derivada da língua inglesa, que significa dar forma e caimento ao tecido.

É uma técnica de modelagem tridimensional onde a construção dos moldes de uma roupa é feita diretamente sobre o corpo, um modelo vivo ou um busto de costura, permitindo a sua visualização no espaço, bem como seu caimento e volume, antes da peça confeccionada. O processo de modelagem tridimensional facilita o entendimento da montagem das partes da roupa e suas respectivas funções. A técnica permite produzir peças bem projetadas, com caimento perfeito, favorecendo a percepção das formas estruturais do corpo durante a construção das roupas, sua prática libera a criatividade das formas e volumes tridimensionais como escultura permitindo visualizar as três dimensões do modelo, de frente, de costas e lateral.

A *moulage* tem como ponto forte a amplitude do espaço para a criatividade do profissional da moda e a oportunidade de permitir que se obtenha uma roupa com melhor acabamento no sentido do caimento de ajustes mais precisos e a possibilidade de avaliar a inserção de acessório externo que possam diferenciar o modelo.

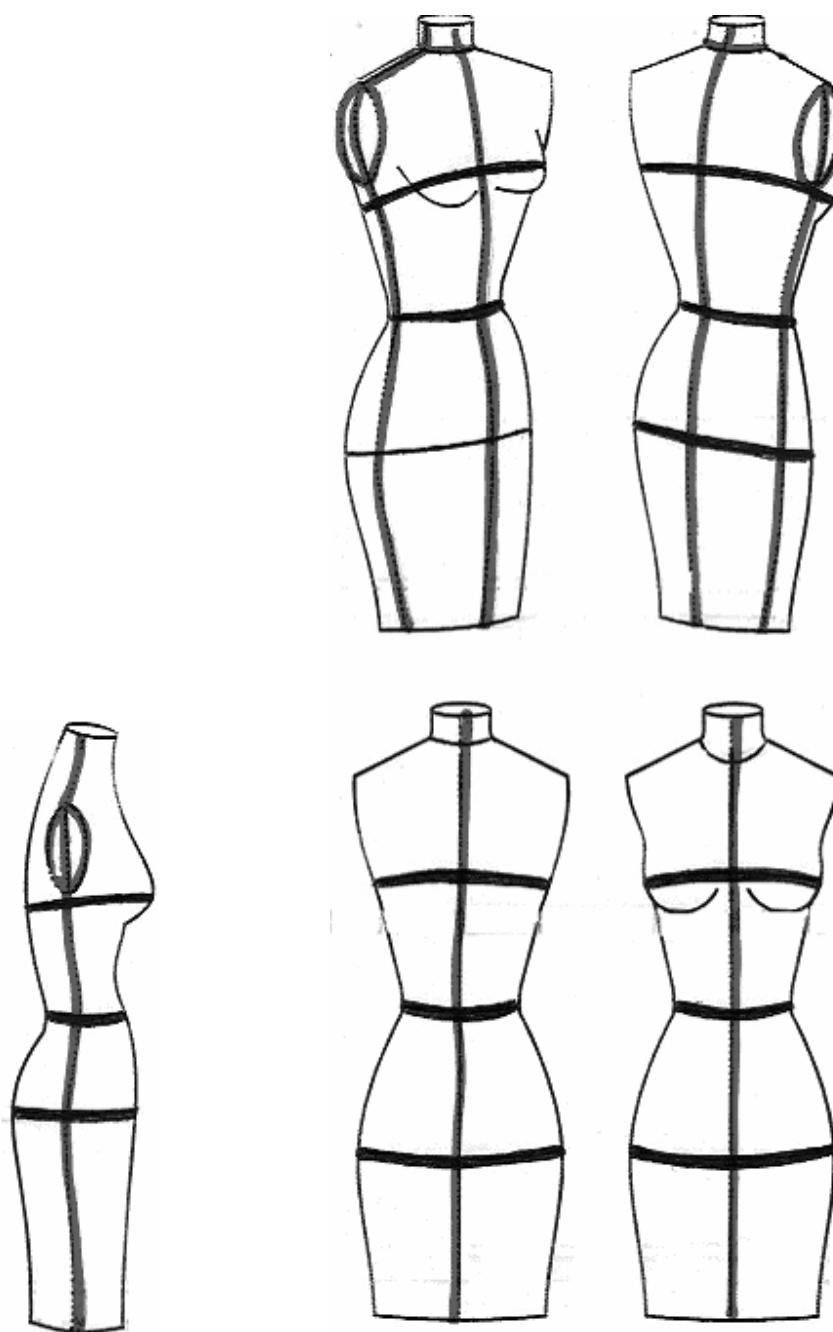
A *moulage* como ferramenta de trabalho tem se mostrado mais rápida e eficaz, por facilitar o processo de criação e produção analisando o produto durante o processo, antes mesmo da montagem do protótipo. Na indústria a *moulage* pode ser usada para desenvolver o protótipo, como já foi ressaltado e transferindo para o papel como molde definitivo.

MARCAÇÃO DO MANEQUIM



PREPARAÇÃO DO MANEQUIM

Para iniciar o trabalho é preparado o manequim de costura, com as marcações das referências anatômicas. Marca-se o contorno dos perímetros da cintura, quadril, busto, pescoço e cava. São marcadas também as medidas de comprimento (distância entre dois pontos anatômicos), do ombro, do centro das costas, da frente e da linha lateral. Feitas as marcações, o manequim está pronto para interpretação do modelo. O manequim deve ser posicionado na altura da pessoa. As marcações são realizadas com fita – sutache ou similar com 0.5 cm de largura.



PASSO A PASSO:

1. Achar a metade da medida do ombro da frente e das costas. Posicionar a fita métrica bem na base do pescoço. Marcar com alfinete no meio da fita mimoso.
2. Deixar cair à fita mimoso ate o centro do pé do manequim, fixar. (metade do centro frente e costas).
3. Marcar a medida do pescoço, os dois lados têm q ter a mesma medida. (simetria).
4. Marcar a altura do busto da base do pescoço até a parte mais saliente do busto.
5. Marcar a altura da cintura da base do pescoço até a parte mais côncava do manequim.
6. Marcar a altura do quadril da medida da cintura a 18 cm para o tamanho 40.
7. Contornar todas as larguras para a as costas com a fita, usando a observação nas linhas horizontais.
8. Marcar a medida da lateral do manequim pela metade do contorno do pescoço. Medir todas as linhas horizontais e achar o meio.
9. Conferir as medidas das duas laterais.

INTRODUÇÃO

Sistema CAD / CAM para confecções

CAD / CAM são duas tecnologias distintas que podem trabalhar integradas. O CAD (*Computer Aided Design*) é um sistema de computador que auxilia na criação, modificação ou otimização da modelagem, enquanto o CAM (*Computer Aided Manufacturing*) é um sistema que automatiza a produção.

AUDACES

SISTEMA AUDACES VESTUÁRIO.

O sistema Audaces Vestuário foi desenvolvido para agilizar os processos de modelagem, graduação, encaixe, risco corte. Disponibiliza inúmeros recursos que possibilitam criar a modelagem no computador, graduar os moldes com rapidez e segurança e gerar o encaixe das peças com economia de matéria-prima. Visa reduzir o tempo de produção, evitar desperdícios, aumentar a lucratividade e proporcionar um produto final com maior qualidade. O sistema Audaces Vestuário está dividido em dois módulos: o Audaces Moldes e o Audaces Encaixe.

AUDACES MOLDES:

Cria moldes na tela do computador de forma rápida e fácil.

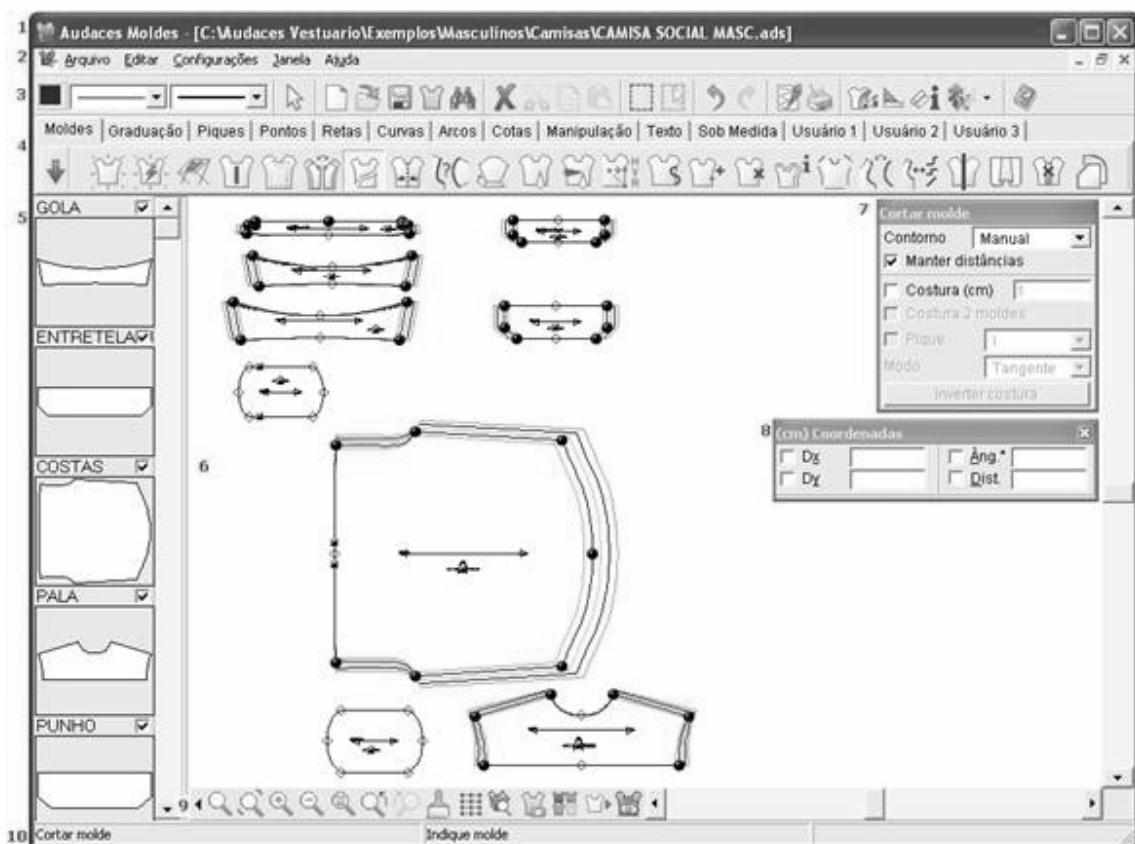
- Cria moldes-base dentro do padrão técnico da indústria, como, por exemplo, tabelas de medida, áreas de costura adequadas ao equipamento e estudos de encolhimento.
- Dispensa uso de mesa digitalizadora (equipamento opcional).
- Adiciona costuras; define sentido do fio; coloca piques e marcas; cria pence, bainha; dobra ou desdobra moldes; corta, une; altera medidas e insere curva, entre outras.
- Desfaz ou refaz inúmeras vezes qualquer ação realizada.
- Incorpora alterações feitas no molde-base a todos os outros tamanhos graduados.
- Confere as medidas dos moldes. Exemplo: manga e cava.
- Informa o perímetro e a área de todos os tamanhos de molde.
- Cria marcações para piques configuráveis em tamanho e forma.
- Localiza arquivos de modelagem com ferramenta inteligente: por nome do modelo, do cliente, palavra-chave, etc.
- Protege arquivos de modelagem por senha.
- Apresenta área de trabalho totalmente configurável.



Abra o Audaces Moldes acionando com clique duplo o seguinte ícone:

Audaces Moldes

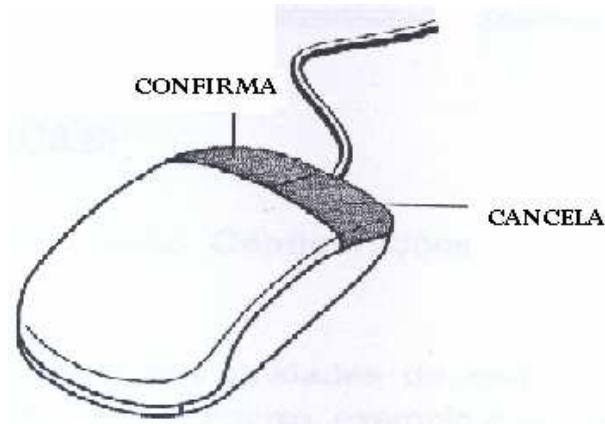
INTERFACE DO AUDACES MOLDES



1. **BARRA DE TITULOS:** informa o nome do arquivo que esta sendo utilizado e indica o seu caminho na rede. No canto direito possui os botões para minimizar, maximizar e fechar o sistema.
2. **MENU BARRA:** disponibiliza algumas funções similares a aplicativos do Windows (abrir, fechar e salvar arquivos) e outras funções específicas pertinentes às configurações do sistema. No canto direito possui os botões para minimizar, maximizar e fechar arquivos em uso.
3. **BOTOES ACELERADORES:** são, na maioria, atalhos para as principais funções contidas no Menu de Barra.
4. **PALETAS:** nelas estão contidas todas as ferramentas específicas para o desenvolvimento da modelagem e graduação do molde. Cada paleta possui um conjunto de ferramentas, agrupadas de acordo com suas funções. Cada paleta pode ser acessada através de sua aba ou orelha.
5. **MENU DOS MOLDES:** apresenta a miniatura de todos os moldes do arquivo com seus respectivos nomes. Permite habilitar ou desabilitar a visualização dos moldes na área de trabalho.
6. **AREA DE TRABALHO:** é o local onde a modelagem é desenvolvida.
7. **MENU DE COORDENADAS:** nele serão digitados os valores das medidas para o desenvolvimento da modelagem. DX representa a distancia horizontal e DY representa a distancia vertical.
8. **MENU DE PARAMETROS:** apresenta as possibilidades de configurações específicas de cada ferramenta.

9. BARRA DE VISUALIZAÇÃO: possui ferramentas que permitem a visualização dos moldes de formas variadas.
10. BARRA DE MENSAGEM: informa o nome da ferramenta que está sendo utilizada, e indica passo a passo, como utilizar esta ferramenta.
11. BARRA DE ROLAGEM: barra que fica na lateral direita e abaixo da área de trabalho. Suas setas permitem deslocar a visualização da imagem para esquerda e direita, para cima e para baixo.

Botões do mouse:



DEFINIÇÕES BÁSICAS:

Elementos: é qualquer desenho na tela que possa ser trabalhado separadamente. Pode ser, por exemplo, um ponto, uma reta, uma curva, etc. quando um conjunto de elementos é convertido em molde, o molde passa a ser elemento.

Zoom: este termo significa aumentar a visualização de uma imagem ou parte dela.

Ícone: representa visualmente a função de cada ferramenta. (para facilitar a sua localização).

Perímetro X distancia:

Perímetro: é a medida do contorno deste elemento.

Distancia: é a medida em linha reta entre o ponto inicial do elemento.

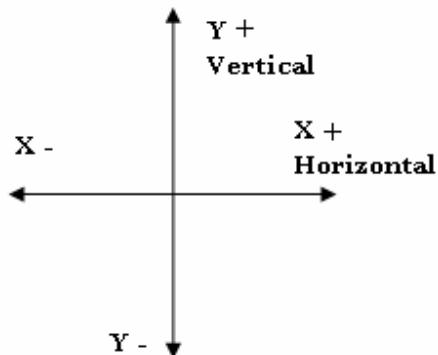
Importante:

Snap: ferramenta de precisão/ referência. Indica sempre a extremidade ou centro do perímetro de um determinado elemento. O sistema oferece três possibilidades através do mouse.

Botão esquerdo + botão direito.

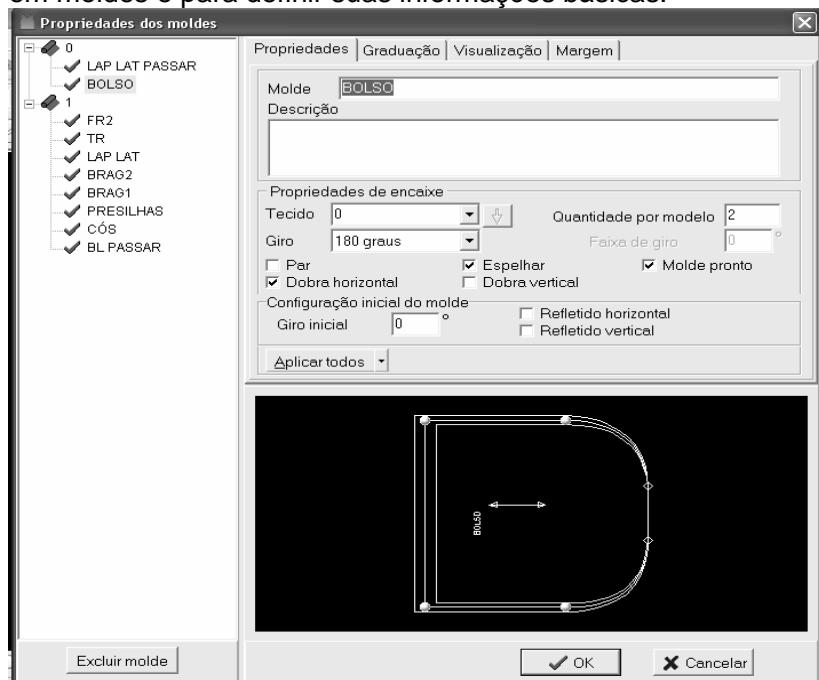
DICAS: quando tiver duvidas sobre qual função de alguma ferramenta, basta parar o Mouse sobre o ícone da mesma.
Sempre que tiver dúvida sobre utilizar determinada ferramenta, observe as informações da área de mensagem.

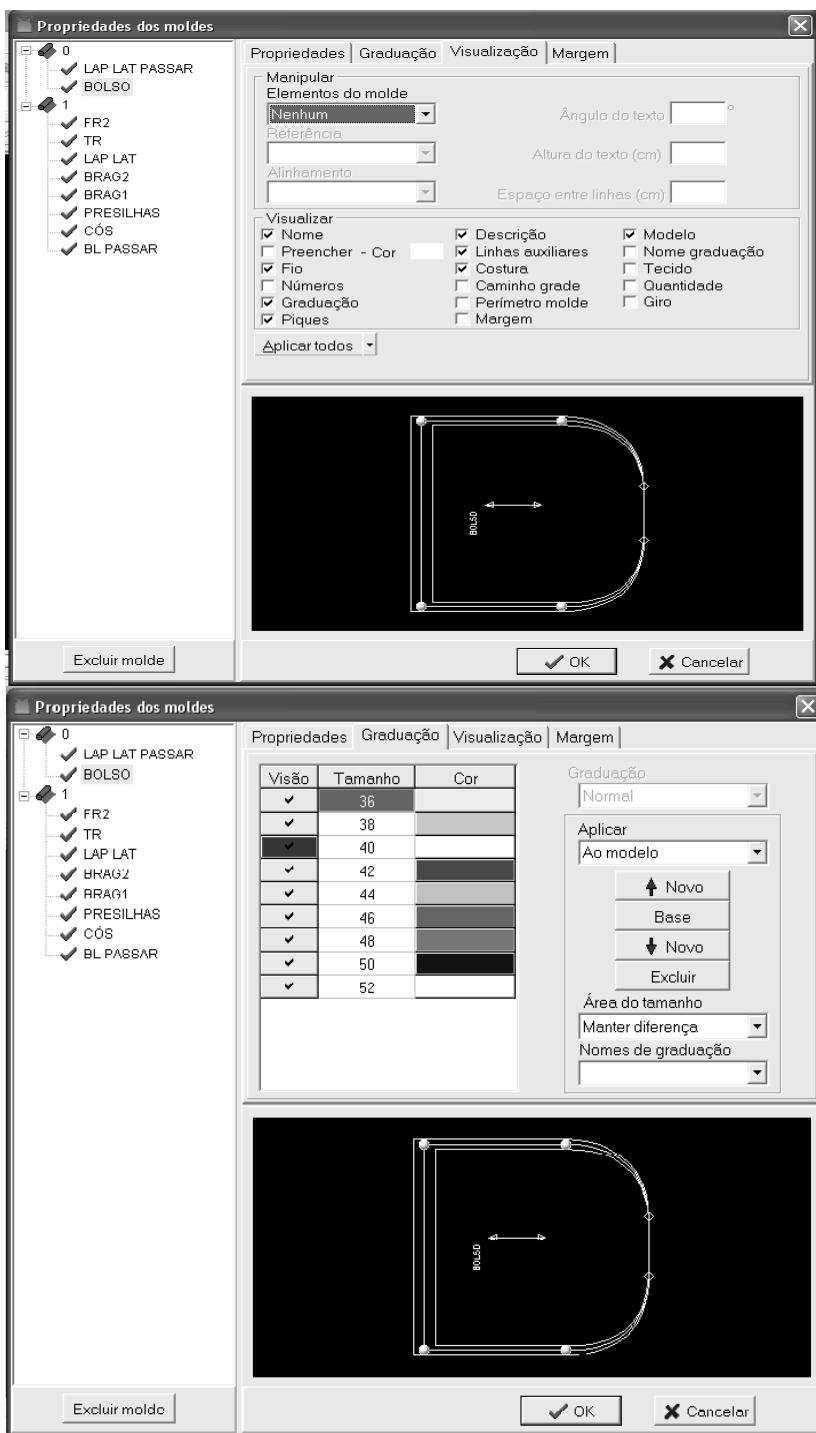
PLANO CARTESIANO:



CRIAR OU EDITAR MOLDES

Paleta moldes / criar ou editar moldes: esta função é usada para transformar desenhos em moldes e para definir suas informações básicas.





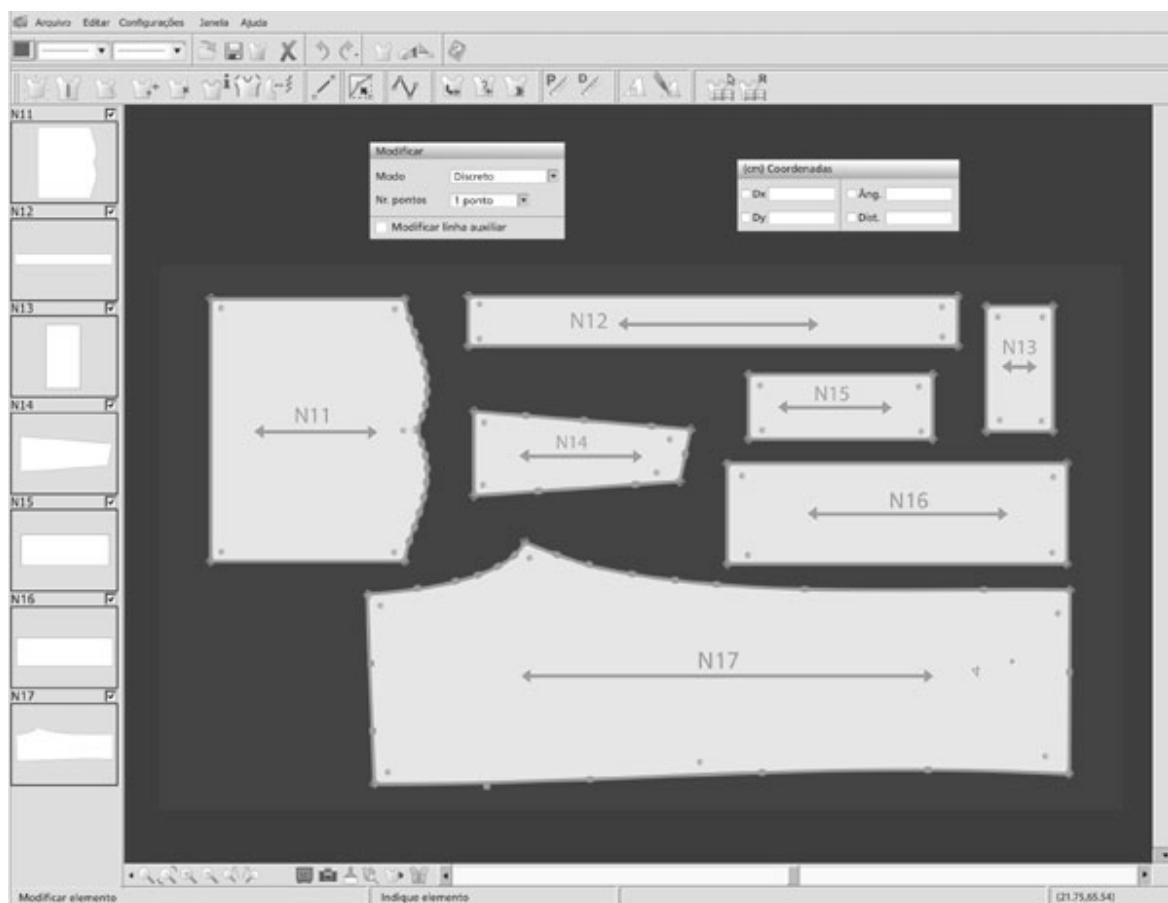
GRADUAÇÃO

- Oferece vários métodos de graduação, como: automática ou com regras de graduação, ponto a ponto, mouse com controle de ângulo e distância.
- Aplica regras de graduação para um único ponto ou para todo o molde.
- Copia e cola graduações entre pontos ou entre moldes.
- Gradua piques e linhas internas.

DIGITALIZAÇÃO

- Captura, rapidamente, os moldes em papel. Possibilita conexão com vários modelos de mesas digitalizadoras (Audaces MD, Numonics, Summagraphics, Calcomp, GTCO, etc) e com o Audaces Digiflash.
- Digitaliza moldes definindo pences, piques e marcas, sentido do fio e graduação.
- Visualiza a peça na tela do computador durante a digitalização.
- Digitaliza várias peças em um único processo.
- Digitaliza e encaixa moldes simultaneamente.
- Desfazer as últimas ações da digitalização, evitando recomeço do trabalho em caso de erro.

DIGIFLASH



O Digiflash é uma tecnologia, com patente requerida pela Audaces O software digitaliza moldes através de fotografias digitais, dispensando suporte, mesa digitalizadora ou outro dispositivo.

Através da inteligência artificial, o software é capaz de gerar uma reprodução digital, por meio de detecção automática dos contornos e pontos de controle. Possíveis problemas como distância, enquadramento, perspectiva ou distorção da foto é corrigida pelo sistema.

Além de digitalizar, com o Audaces Digiflash, pode também refinar os contornos dos moldes, graduar e determinar propriedades do modelo. Neste sistema pode inserir marcas, piques, e operar a digitalização manualmente via ferramentas de desenho.

A principal vantagem do Audaces Digiflash está na precisão e economia de tempo. Com ele é possível digitalizar um conjunto de moldes em uma única vez, aumentando a produtividade de uma empresa.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

- Compatível a máquinas fotográficas disponíveis no mercado (configuração mínima de 3 megapixels).

ENCAIXE

- Cria encaixes com várias larguras de tecido e grades diferentes.
- É possível encaixar manualmente peças grandes e solicitar que o sistema encaixe, automaticamente, as pequenas nos espaços que sobram.
- Calcula, automaticamente, o consumo de tecido.
- Trabalha em tecido plano, tubular, com brilho, com listras, xadrez ou com padronagem.
- Encaixa moldes dobrados sobre a dobra dos tecidos tubulares.
- Modifica a quantidade de moldes a encaixar, dimensões, tipo do tecido e propriedades de encaixe dos moldes a qualquer momento, mantendo o encaixe já realizado.
- Oferece opção para definir distância de segurança entre moldes.
- Permite definir restrições de giro, simetrias e dobra para os moldes.
- Ajuste das peças para tecidos com encolhimento.
- Possibilita desfazer ou refazer qualquer ação realizada inúmeras vezes.
- Evita os erros de corte: antes de imprimir, o sistema avisa se há peças sobrepostas ou se está faltando alguma peça para encaixar.
- Dispõe de ferramenta inteligente para localizar arquivos de encaixe: por nome do modelo, por nome do cliente ou por palavra chave.
- Mostra todas as informações do encaixe – como aproveitamento, largura e comprimento, número de peças encaixadas – sem abrir o arquivo.
- Permite agrupar peças para o encaixe.
- Marca os pontos de emenda manual ou automaticamente.
- Configura linhas guia ou de referência para encaixes complexos.
- Dispõe de área de trabalho totalmente configurável.
- É compatível com as principais máquinas de corte automáticas do mercado (FKGroup, Pathfinder, Wastema, Eastman, entre outras).

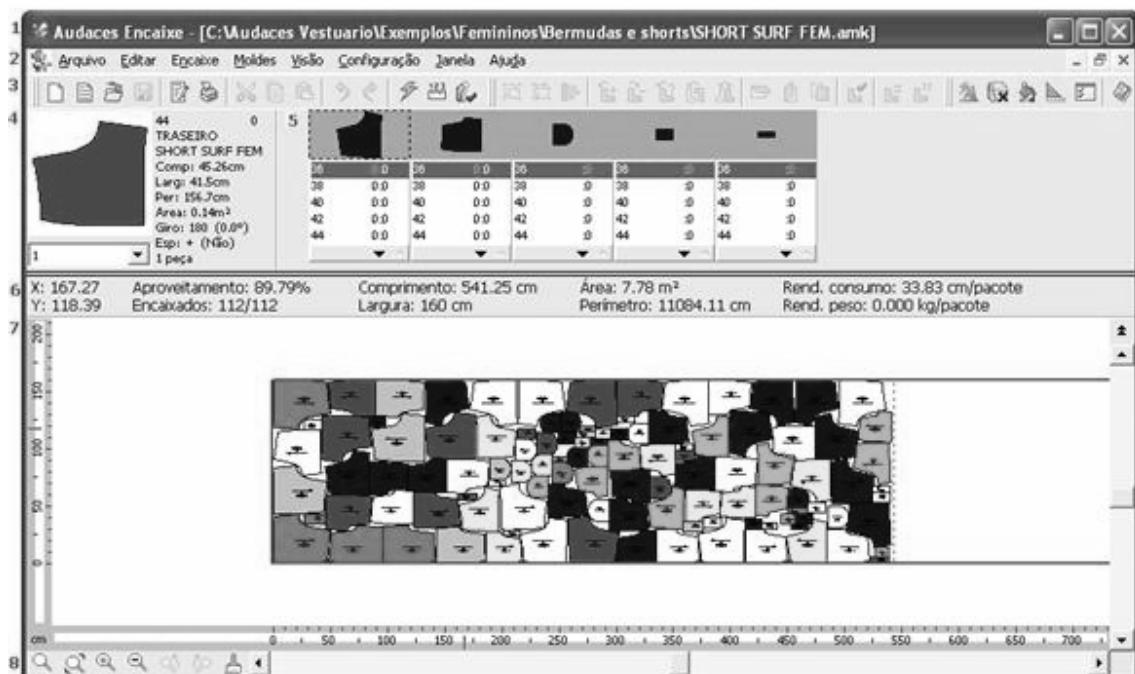
ORDEM DE CORTE

- Definido os modelos e os tecidos para uma produção, o software calcula automaticamente a grade de corte.
- Esta ferramenta calcula a grade de corte através de informações como: largura da mesa, tipo de tecido, comprimento máximo do enfesto, aproveitamento estimado, número máximo de camadas e número de cores e cortes.

RISCO

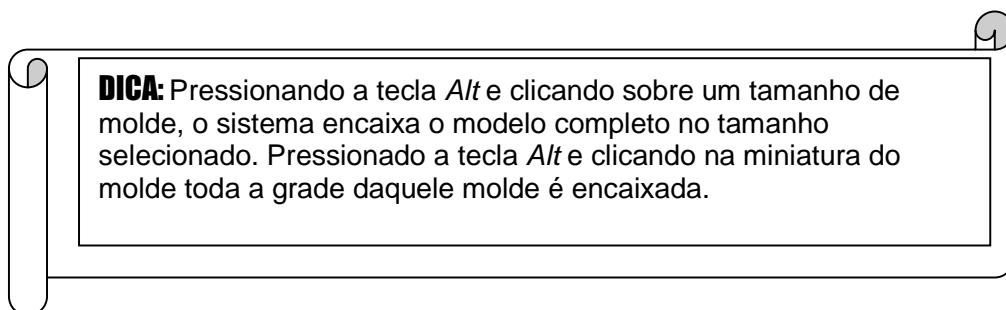
- Gera riscos com precisão e garante um alto padrão de qualidade da criação ao produto final.
 - É compatível com *plotters* (impressoras de grandes formatos) de vários tamanhos e fabricantes.
 - Configura a velocidade, qualidade e cor da impressão em *plotters* jato de tinta.
 - Através de um gerenciador próprio pode imprimir listas de impressão durante a noite ou fins de semana.
 - O *plotter* imprime os moldes com as medidas e formas exatas.
 - Ajusta automaticamente o risco para pequenas variações da largura do tecido.

INTERFACES DO AUDACES ENCAIXE



1. Barra de títulos: informa o nome do arquivo que está sendo utilizado e indica o seu caminho na rede. No canto direito possui os botões para minimizar, maximizar e fechar o sistema.
 2. Menu de barra: disponibiliza algumas funções similares a aplicativos do Windows (abrir, fechar e salvar arquivos, por exemplo) e outras funções pertinentes. No canto direito possui os botões para minimizar, maximizar e fechar o arquivo em uso.
 3. Botões aceleradores: são, na maioria, atalhos para as principais funções contidas no menu de barra.
 4. Área de informações: ao sobrepor o mouse sobre qualquer um dos moldes encaixados na área de trabalho, você visualizará todas as informações pertinentes a ele.

5. Menu de moldes: exibe todos os moldes que estão disponíveis para serem encaixados. Abaixo de cada molde temos a grade de tamanhos e a quantidade a ser encaixada.
6. Barra de status: apresenta as informações referentes ao encaixe em execução tais como: aproveitamento, comprimento e largura do enfesto, etc. você pode configurar as informações que deseja visualizar, para tanto, de duplo-clique sobre a barra.
7. Área de trabalho: é o local onde os moldes são manipulados (girados, espelhados, etc) para criar ou alterar um encaixe.
8. Barra de visualização: possui ferramentas que permitem a visualização dos moldes e encaixes de formas variadas.



BIBLIOGRAFIAS

BESANT, C. B. CAD/CAM: Projeto e fabricação com auxilio de computador. 2^a ed. Rio de Janeiro, 1986.

CRAWFORD, A. C. The art of fashion draping. New York: Second Edition, Fairchild Publications, 1998

www.youtube.com/3D cloth simulation Model and style creation.

www.youtube.com/Fashion Draping Basic Style Lines Video 1 of 2

www.youtube.com/Fashion Draping Basic Style Lines Video 2 of 2

www.youtube.com/Fashion Draping Part 1

www.youtube.com/Fashion Draping Part 2

.