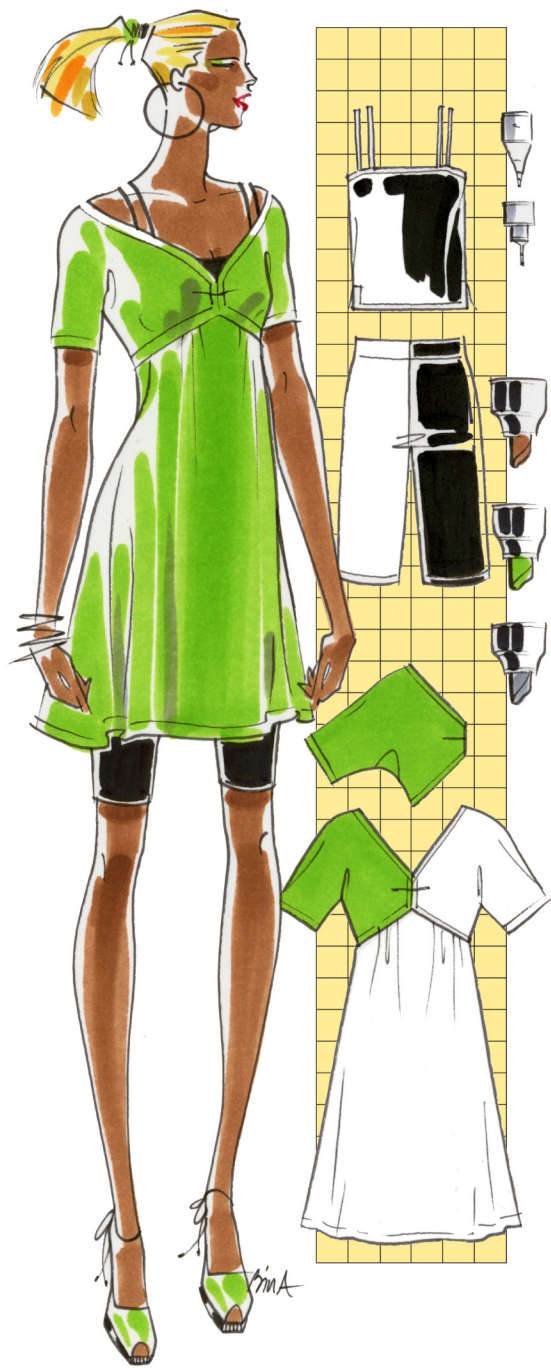


Desenho de Moda

Blucher

BINA ABLING



Volume 2

Desenho de Moda





Desenho de Moda

Tradução da Quinta Edição Americana

Bina Abling

Volume 2

Blucher



Fashion Sketchbook
© 2007 by Fairchild Books, a division of
Condé Nast Publications, Inc. All rights reserved.

Publicado por acordo com a editora original, Fairchild Books,
uma divisão da Condé Nast Publications, Inc.

Desenho de Moda
Tradução para a língua portuguesa © 2011 Editora Edgard Blücher Ltda.

Maria Izabel Branco Ribeiro – Tradutora

Blucher

Rua Pedroso Alvarenga, 1245, 4º andar
04531-012 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: 55 (11) 3078 5366
editora@blucher.com.br
www.blucher.com.br

Segundo Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed. do Vocabulário
Ortográfico da Língua Portuguesa.
Academia Brasileira de Letras, março de 2009.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios, sem
autorização escrita da Editora.

Todos direitos reservados pela
Editora Edgard Blücher Ltda.

Ficha Catalográfica

Abling, Bina
Desenho de moda, volume 2 / Bina Abling; [traduzido por
Maria Izabel Branco Ribeiro]. – São Paulo: Blucher, 2011.

Título original: Fashion Sketchbook.
5ª ed. norte-americana.
ISBN 978-85-212-0620-0

1. Desenho de moda 2. Design 3. Moda I. Título.

11-08645

CDD-646.4

Índice para catálogo sistemático:

1. Desenho de moda: Tecnologia 646.4
2. Design e moda: Tecnologia 646.4

Desenho de Moda

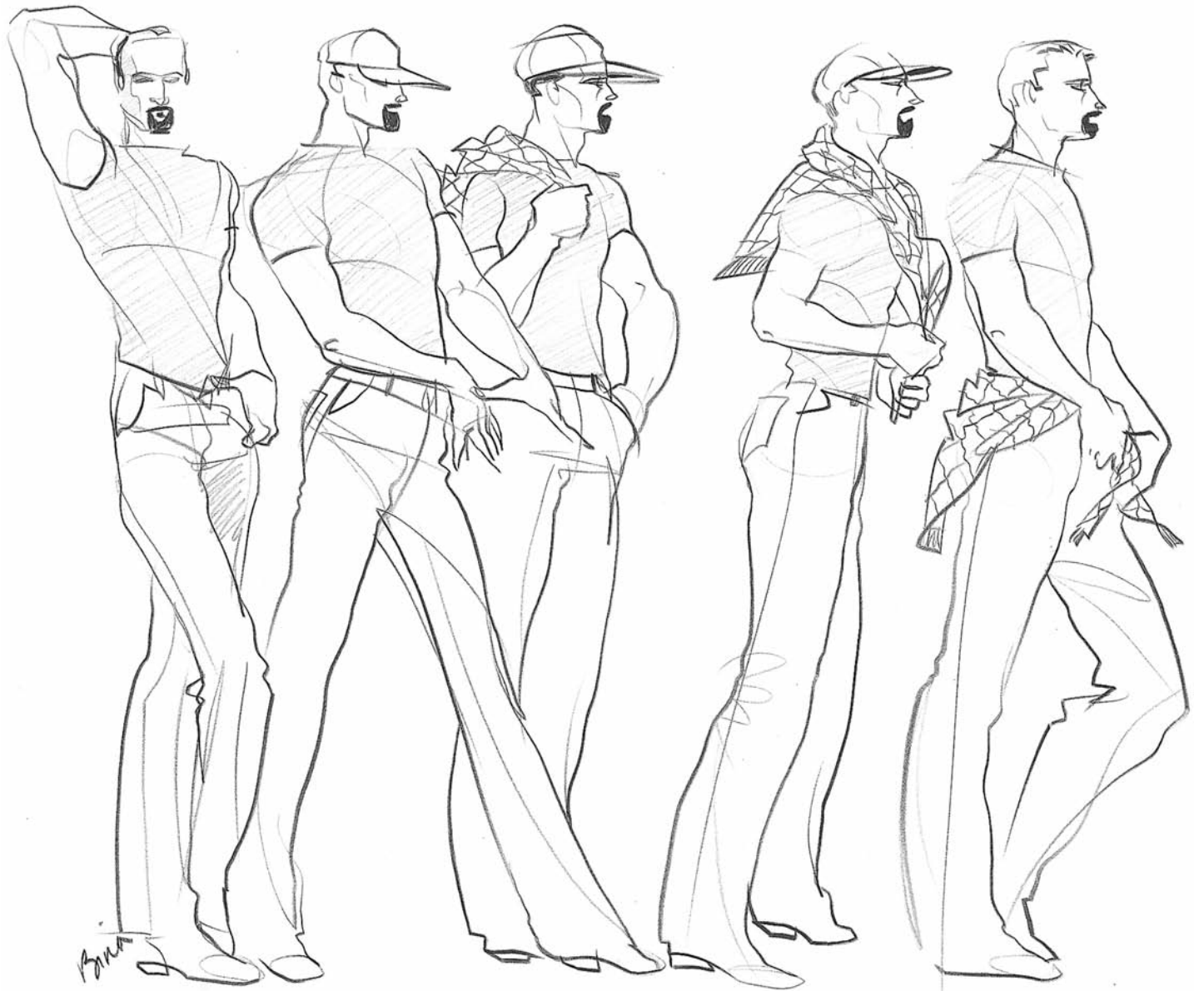
Conteúdo

Volume 1

Conteúdo Expandido.....	vii
Prefácio.....	xi
Introdução	xii
Sugestões de ferramentas e equipamento	xv
<i>Capítulo 1</i>	
Proporções da figura humana em desenho de moda.....	1
<i>Capítulo 2</i>	
Formas básicas da figura humana.....	45
<i>Capítulo 3</i>	
Desenhando o modelo.....	71
<i>Capítulo 4</i>	
Cabeças em desenho de Moda	97
<i>Capítulo 5</i>	
Desenhando homens	121
<i>Capítulo 6</i>	
Desenhando crianças	165
<i>Capítulo 7</i>	
Trajes e detalhes de trajas	195

Volume 2

<i>Capítulo 8</i>	
Acessórios.....	239
<i>Capítulo 9</i>	
Técnicas básicas de representação.....	271
<i>Capítulo 10</i>	
Representação com cor.....	301
<i>Capítulo 11</i>	
Desenhando tricôs	327
<i>Capítulo 12</i>	
O traçado do designer e a ilustração de moda	355
<i>Capítulo 13</i>	
Desenhos planos e specs	385
<i>Capítulo 14</i>	
Layout	429
Apêndice	449



Conteúdo Expandido

Volume 1

Prefácio	xi
Introdução.....	xii
Sugestões de ferramentas e equipamento	xv

Capítulo 1

Proporções da figura humana em desenho de moda

Introdução.....	1
Aprendendo a figura básica	2
Linhas de orientação.....	4
O alongamento de moda e a figura	6
Interpretando a anatomia	8
Mapa da figura humana	10
Definição do tronco superior	12
Definição do tronco inferior	16
Definição do tronco	17
Dinâmica de pose do tronco	20
Desenhando a figura humana à mão livre	22
Esboço rápido: passo a passo	24
Esboço rápido	26
Criando a figura de perfil	28
A figura de perfil.....	29
A pose de perfil.....	30
Encontrando equilíbrio e movimento	32
Usando uma linha de equilíbrio.....	34
A importância do eixo frontal	36
Vistas posteriores	38
A figura “mais cheia”	40
Figuras de moda para gestantes	42
Resumo/Tarefas.....	44

Capítulo 2

Formas básicas da figura humana

Introdução.....	45
Desenhando pernas: estrutura e forma	46

Posando pernas	48
Escorço: pernas	50
Desenhando pés	52
Posando pés	56
Desenhando braços: estrutura e forma	58
Escorço: braços	60
Algumas sugestões	64
Desenhando mãos: estrutura e forma	66
Resumo/ Tarefas.....	70

Capítulo 3

Desenhando o modelo

Introdução.....	71
Componentes de gestos.....	72
Tronco.....	76
Ângulos	80
Linha de equilíbrio.....	84
Perna de apoio e linha de equilíbrio	88
Os braços	92
Resumo/Tarefas.....	96

Capítulo 4

Cabeças em desenho de Moda

Introdução.....	97
Desenhando cabeças	98
Desenhando a vista frontal da cabeça.....	100
Desenhando a vista de três quartos da cabeça	102
Desenhando a cabeça de perfil.....	104
Desenhando os elementos do rosto.....	106
A técnica do diamante	110
Posando a cabeça	112
Variedade de estilos para rostos e cabelos	114
Desenhando o cabelo	116
Desenhando penteados	118
Resumo/Tarefas.....	120

Capítulo 5

Desenhando homens

Introdução.....	121
Desenhando a figura masculina	122
A figura masculina básica	124
Comparando gestos masculinos e femininos	126
Trabalhando com gestos	128
Proporções da figura para trajes masculinos.....	130
Desenhando pernas de homens.....	132
Desenhando braços e mãos de homens.....	134
Desenhando cabeças de homens	136
Desenhando cabelos de homens.....	138
Vestindo a figura masculina	140
Calças masculinas	144
Partes superiores de trajes masculinos	146
Desenhando um terno.....	148
Desenho clássico para traje masculino.....	150
Croquis para trajes masculinos.....	152

Artistas convidados:

Josh Prim	154
Catie Donhauser	156
Sasha Flowers.....	158
Ilustrações antigas de trajes masculinos: 1900 – 1930	162
Resumo/Tarefas.....	164

Capítulo 6

Desenhando crianças

Introdução.....	165
Grupos etários	166
Bebês	168
Crianças de 2 a 4 anos.....	170
Crianças pequenas	171
Crianças	172
Menino pré-adolescente	173
De pré-adolescente a adolescente	174
Desenhando cabeças de crianças.....	176

Penteados para crianças	178
Desenhando braços e mãos de crianças	180
Desenhando pernas e pés de crianças	182
Croquis de crianças.....	184
Estilizando crianças.....	186

Artistas convidados

Janet Kim	188
Eri Mikami.....	190
Antigas ilustrações de roupas infantis: de 1920 a 1930	192
Resumo/ Tarefas.....	194

Capítulo 7

Trajes e detalhes de trajes

Introdução.....	195
Perspectiva para moda	196
Desenhando saias.....	198
Desenhando saias godês e franzidas.....	200
Desenhando pregas	202
Desenhando calças	204
Desenhando decotes e golas.....	208
Desenhando mangas	210
Desenhando uma blusa	212
Desenhando um blazer.....	214
Desenhando uma jaqueta.....	216
Desenhando sobretudos	218
Desenhando acolchoados.....	220
Desenhando pele falsa.....	221
Desenhando babados	222
Desenhando cascatas.....	224
Desenhando ponto <i>smock</i> e franzidos em série	226
Desenhando drapejados	227
Proporções da noiva	228
Poses para noivas.....	230
<i>Looks</i> para noivas	232
Caudas de vestidos de noiva	234
Detalhes de drapejados	236
Resumo/Tarefas.....	238

Volume 2

Capítulo 8
Acessórios

Introdução.....	239
Joalheria.....	240
Desenho de cabeças para joalheria	242
Desenhos de mãos e pés para joalheria.....	244
Óculos de sol	246
Desenhando chapéus masculinos	248
Desenhando chapéus femininos	250
Cintos.....	252
Bolsas	254
Desenho de artigos para pés	256
Saltos altos	258
Desenhando calçados femininos	260
Calçados esportivos	262

Artistas convidados

LaToya Leflore.....	264
Jason Buchanon	266
Clara Yoo.....	268
Resumo/Tarefas.....	270

Capítulo 9

Técnicas básicas de representação

Introdução.....	271
Listras	272
Quadrados, xadrezes e padrões escoceses.....	274
Padrões.....	276
Reduzindo uma estampa.....	278
Representando um tecido.....	280
Representação do tecido	282
Tecidos pesados.....	284
Traço de caneta e marcador colorido	286
Representação integral em preto.....	288
Sombreado	290
Luzes ou sombras.....	292
Sombreado a figura.....	294
Sombreado expressivo	296
Tecidos transparentes.....	297

Artistas convidados

Jodie Lau.....	298
Resumo/ Tarefas.....	300

Capítulo 10

Representação com cor

Introdução.....	301
Representação de cor de pele com marcadores	302
Representação de trajes masculinos com marcadores	304
Representação de roupas de crianças com marcadores	306
Guache	308
Misturando cores para aquarela	310
Representação de tecidos em aquarela.....	312
Desafios da cor em desenho de moda	316
Yves Saint Laurent	317
Emilio Pucci	318
Carolina Herrera.....	318
Rudi Gernreich	319
Geoffrey Beene.....	320
James Galanos	321
André Courrèges	322
Arnold Scaasi	323
Representação do cabelo.....	324
Resumo/Tarefas.....	326

Capítulo 11

Desenhando tricôs

Introdução.....	327
Tricô essencial	328
Desenhando tricôs.....	330
Tricôs como desenhos planos	332
Poses e representações parciais	334
Pontos básicos de tricô.....	336
Padrões repetidos	338
Cordas e combinações	340
Imitando padrões de tricotados	342
Tratamento de superfícies em tricô	344

Artistas convidados

Saida Mouradova.....	346
Christina Kwon.....	350
Resumo/ Tarefas.....	354

Capítulo 12

O traçado do designer e a ilustração de moda

Introdução.....	355
Combinando poses para looks de moda.....	356
Atitudes em poses	358
Atitudes e contradições	360
Ilustrador X designer	362
Ver X sentir.....	364
Exagero X informação.....	366
Estilização de projetos.....	368
Ênfase do design	370
Direção de design.....	372

Artistas convidados

Joo Young Kang.....	374
Jodie Lau.....	376
Anthony Manfredonia	380
Ilustrações antigas para roupas femininas	382
Resumo/ Tarefas.....	384

*Capítulo 13*Desenhos planos e *specs*

Introdução.....	385
Padrões de figura para desenhos planos	386
Partes de cima de vestimentas	
<i>Modelos para blusas e vestidos</i>	388
Partes de baixo	
<i>Modelos para saias e calças</i>	390
Estrutura para planos	392
Entendendo planos.....	394
Planos de trajes de banho e roupas íntimas.....	396
Planos de vestidos e vestidos para noite.....	398
Planos de roupas femininas exteriores	400

Apresentação ou portfólio dos planos	402
Croquis combinados com planos.....	404
Planos de trajes masculinos.....	406
Planos de calças masculinas	408
Planos de calças	409
Planos de camisas, jaquetas e blazers	
masculinos.....	410
Planos de crianças	412
<i>Specs</i>	414
Medindo e detalhando para um <i>spec</i>	416
Analizando uma roupa.....	418
Planos e specs.....	420

Artistas convidados

Catie Donhauser	422
Jodie Lau.....	424
Resumo/ Tarefas.....	428

Capítulo 14

Layout

Introdução.....	429
Composição para layout	430
Figuras e acessórios.....	432
Espaço e formas em um layout.....	434
Agrupando figuras	436
Escolhas de layout	438
Layout espontâneo.....	440

Artistas convidados

Elizabeth Kennedy	442
Christina Kwon.....	446
Resumo/ Tarefas.....	448

Apêndice

Introdução.....	449
Dicionário de desenho	450
Alguns problemas	478

Prefácio

A quinta edição do *Design de moda* tem um novo foco, incorporando referências fotográficas em capítulos específicos coordenados com instruções em desenho. O objetivo é integrar as instruções apresentadas neste livro com suas outras atividades para aulas como modelagem, tricô ou história da moda, fazendo desta edição uma base mais sólida para os objetivos de sua profissão, adicionando mais subsídios técnicos e visuais.

Os capítulos sobre projetos para tricô (v. 2) e para detalhes para vestuário (v. 1) agora incluem fotografias de amostras tricotadas e de pedaços de tecido para referência. O capítulo sobre características das cores (v. 2) agora traz tanto fotografias de desenhos têxteis do século XX como os processos técnicos para ilustrá-los. Os capítulos sobre desenho da figura humana (v. 1) estão expandidos com formas de tendência alongada, incluindo imagens do período de gestação e *looks* para noivas. O capítulo sobre cabeças em desenho de moda (v. 1) agora inclui métodos mais detalhados. Os capítulos sobre trajes masculinos e trajes infantis (v. 1), ambos atualizados para os padrões da indústria, contêm novas opções de estilo e tamanho. O capítulo sobre modelagem plana e *specs* (v. 2) foi revisado para fornecer maior precisão. Tenho especial orgulho do único apêndice do livro (v. 2), totalmente refeito, para conter mais de 500 peças de vestuário e acessórios como referência para a nomenclatura de moda.

O que pode ser mais agradável que desenhar? Quanto mais sei a respeito, mais quero desenhar. Há muito tempo que desenho; desde que me lembro, eu desenho e, por cerca de 25 anos, o faço profissionalmente. Tenho ensinado por quase o mesmo tempo e ainda amo as carreiras que escolhi. Não posso me imaginar entediada com meu trabalho. Desenhar para mim é tão importante quanto respirar – é vital para o meu ser. Sinceramente espero que você sinta da mesma forma.

Agradecimentos

Estou feliz em agradecer à equipe criativa de Fairchild Books pelo seu tempo e seus talentos. Agradecimento especialmente às editoras Olga Kontzias, Beth Cohen e Jessica Rozler por suas contribuições para este projeto. Agradeço a Merle Thomason por sua ajuda na pesquisa de antigas ilustrações de roupas masculinas, femininas e infantis. Pela inspiração, eu agradeço aos meus alunos e aos modelos de sala de aula Danuta, Shaunna e Ignacio. Novamente, agradeço aos modelos do Capítulo 3, Charmaine e Dovanna. Agradeço ao fotógrafo Michael Legrand, por seu belo trabalho no Capítulo 3.

Agradeço também a Felicia DaCosta por suas ideias, sugestões e suas belas amostras de tricô. Sou muito grata a Joseph Pescatore pelas preciosas amostras de musselina com que presenteou este livro. Ele também foi generoso ao nos dedicar seu tempo e talento ao fotografar os projetos do Capítulo 10. Agradeço ao Nassau Community College de Garden City, Nova York, por compartilhar seus recursos de aula, seus arquivos de vestimentas e por seu apoio a este projeto. Foi um prazer trabalhar com o fotógrafo de moda Stephen Sullivan, ter a excelência de seu trabalho nas fotos das peças de designers e das amostras de tecido deste livro. Obrigada a Fred Gross pelas fotografias maravilhosas dos detalhes das peças em tricô. Obrigada também a Debra Kanter, por sua correção e tratamento do texto.

Também estou honrada pela introdução escrita por Tim Gunn e pela de Anthony Manfredonia, agradeço a eles por dividirem seus pensamentos e seu comprometimento com a educação dos estudantes de design.



Desenho de Moda

Introdução

É uma honra apresentar o *Desenho de moda* de Bina Abling. É um excelente trabalho de uma excelente artista e designer. Ex-aluna da Parsons School of Design, Bina continua a conquistar realizações extraordinárias.

Desenho de moda é uma fonte inestimável para qualquer artista, ilustrador ou designer, mas é de particular valor para estudantes de design de moda. O *Desenho de moda* é a referência e ferramenta de aprendizado mais atualizada de sua área, sendo representativa do currículo do curso da Parsons. Utilizei as edições anteriores no Departamento de Desenho de moda e posso falar com conhecimento de causa sobre o poder do livro em desmistificar o gênero para o novato, em ajudar o estudante aplicado e em ampliar as conquistas do profissional.

Você verá que *Desenho de moda* é organizado racionalmente e seu conteúdo apresentado de modo lógico. Até onde sei, é o único livro de ilustração de moda que incorpora estrutura vertical de design de moda e sequência de apresentação de tipos: desde os primeiros esboços ao desenho de ilustração, de planos a *specs* técnicos. O livro não diz o que projetar. Entretanto, é uma referência de como traduzir as imagens de seu cérebro para o papel. Todos os tópicos – mesmo silhuetas, têxteis e tratamento de tecidos – são cuidadosamente abordados, como acontece no mercado de moda.

Por meio de sua abordagem prática ao desenho, feita a partir de diagramas, você achará o método e as técnicas de Bina fáceis de seguir e sintetizar. E você tem a garantia de que não receberá carga excessiva de métodos avançados ou técnicas intimidantes. Preciso também afirmar que em nosso universo regido pela tecnologia, o *Desenho*

de moda enfatiza que a mão pode ainda chegar onde o computador não alcança.

Bina Abling e eu compartilhamos uma paixão – educar futuros designers, imprimindo-lhes uma miríade de opções profissionais e mais ainda, mergulhando-os no mundo real. *Desenho de moda* é uma ferramenta inestimável para quem procura orientação para expressão artística, mas é um recurso essencial para o designer de moda e/ou ilustrador iniciante.

A tradução da criação do designer para o papel é o cerne de *Desenho de moda*. É essencial que a visão do que cria seja clara e bem articulada, porque as roupas não existem exceto na mente do designer. Eis o fundamento lógico para este livro. Qualquer ajuda ou técnica que seja de auxílio para artistas e designers será legítima se os capacitar a retratar, com sucesso, as imagens que estão em suas mentes. O que conta é o resultado final, não os estratagemas ou métodos empregados para atingi-los. Na Parsons, frequentemente invocamos um mote: “Trabalhe duro, mas com inteligência!” O *Desenho de moda* de Bina Abling personifica perfeitamente esta frase.

Por fim, desfrute do processo de aprender e seja paciente. Como aprender a tocar um instrumento musical ou a praticar um esporte, desenhar leva tempo e demanda prática. Não há substituto para ambos. Bina sempre encoraja estudantes a relaxar e a apreciar seu trabalho. Como ela diz: “Afim, o que poderia ser mais divertido do que desenhar?” Ela está certa!

Timothy M. Gunn
Diretor do Departamento de
Design de Moda
Parsons School of Design, New York, NY

A arte da moda encontra-se não só na textura dos tecidos ou no modelado e no movimento da roupa de um modelo caminhando sobre uma passarela. A moda começa em um pedaço de papel, em um caderno de anotações, em um guardanapo de papel, em um “Post-it” ou apenas sobre qualquer coisa que se tenha à mão no momento. Você ficaria surpreso com o que poderia ser usado para motivar sua inspiração. Não importa a forma que sua tela assuma, você deve dominar um grau mínimo de maestria técnica de desenho para alcançar seu resultado final: a perfeição do desenho da forma humana.

Nunca estive ciente do quanto o design de moda significava para mim, até que me inscrevi no High School Summer Program da Parsons School of Design, tendo Bina Abbing como uma de minhas professoras. Esse programa de verão foi minha primeira incursão no mundo da moda. Bina nos ensinou a não temer a folha em branco e a não ter medo de errar.

Como artista, é necessário usar sentimento para evocar um desenho e encontrar seu senso de “linha” e “espaço”, isto é, seu modo de desenhar. Alguns artistas desenhavam com pinceladas curtas de efeito, outros com linha mais angulares ou com uma longa linha contínua, outros ainda, com uma audaciosa mão pesada. Lembre, esse processo é sobre encontrar seu próprio estilo – o que Bina sempre me ensinou.

São duas as aplicações dos desenhos: há os desenhos planos técnicos, que são projetos para a indústria, e os desenhos de moda, que evocam sentimento e movimento da criação. Ambos precisam comunicar a mesma informação, apenas de modo ligeiramente diferente. É importante para um designer ser capaz de comunicar adequadamente os ajustes de detalhes e construções. Se você não quiser estar presente para mostrar os desenhos para sua presumida audiência, seus projetos devem ser capazes de falar por si mesmos e responderem as questões que lhes forem colocadas. Em *Desenho de moda* há um bem solucionado guia para todas as representações bidimensionais da indústria de design de moda e as ferramentas para criá-las.

A intenção do *Desenho de moda* não é ensiná-lo a replicar os desenhos de outros, mas a desen-

volver o básico, com o qual você poderá desenvolver seu próprio estilo. Eu incorporei as lições desse livro e as instruções de Bina desde o tempo em que me formei na Parsons School e os venho utilizando por todos esses meus anos de trabalho na indústria da moda. Eu me refiro a esses mesmos conceitos quando oriento meus próprios alunos, como professor na Parsons School. Todavia, eu sempre os lembro para não copiar, mas para adaptar as orientações de acordo com a abordagem dada ao desenho de moda.

Encorajo meus alunos e assistentes a nunca usarem os modelos para desenho de moda. Digo que, ao usá-los, seu senso de figura e estilo pessoal de desenho nunca será desenvolvido. De fato, para ajudar meus alunos a superar seu medo de desenhar e errar (a concepção errônea da perfeição) eu os faço usar caneta em vez de lápis em seus cadernos de desenho. Isso lhes dá liberdade para desenhar sem os limites da perfeição. Se você errar, mexa-se ou desenhe em cima. Eu não consigo destacar suficientemente a importância do caderno de desenho. Um caderno benfeito irá mostrar a linha de pensamento, do conceito até a finalização. O caderno de croquis é um dos aspectos mais analisados da indústria da moda. Hoje, muita ênfase é dada ao velho e bem-acabado portfólio, e o processo é pouco considerado. Os esboços e os desenhos acabados deveriam ter o mesmo peso e deveriam se relacionar. De fato, meu caderno de croquis tem sido um fator decisivo para eu ter conseguido alcançar marcos no decorrer de minha carreira.

Desenhos enfatizam pequenos detalhes, tanto os rápidos quanto aqueles bem delineados, e sempre são consistentes quanto ao estilo. Assim, como sou conhecido como designer, também sou como desenhista e ilustrador de moda. Graças à orientação de Bina e a este livro aprimorei a técnica do desenho e conquistei uma posição no mundo da Alta Costura. Que este livro seja um recurso precioso para você e para sua carreira, como foi para mim e para a minha.

Anthony Manfredonia, Designer-Chefe
Isaac Mizrahi Haute Couture

Sugestões de ferramentas e equipamento

Papel

A variedade de papéis é, ao mesmo tempo, maravilhosa e assustadora. Você deve ler as informações das embalagens cuidadosamente para encontrar o tipo de papel mais adequado. Os papéis mais usados para desenho, vêm com dois tipos de superfície: papel velino (vellum), levemente áspero; e o liso. Eles têm comportamentos diferentes, então devem ser testados para verificar qual apresenta melhor desempenho para os objetivos desejados. O papel liso pode ser o mais indicado para desenhos rápidos e é excelente para trabalho com caneta. O papel áspero requer trabalho mais lento e sua superfície é adequada para lápis. Os papéis para trabalho têm vários graus de transparência, brancura e condição de uso. É necessário testar ao menos duas marcas diferentes de papéis e então experimentar faixas de teste nelas. Sempre use a parte de cima ou da frente do papel, porque o comportamento do verso é diferente. Papel para aquarela vem em blocos ou folhas avulsas. Para uso em desenho de moda, papel para aquarela com superfície levemente granulada, ao contrário da superfície áspera, produz resultados melhores. Papéis ásperos são muito absorventes e exigem muita habilidade para serem pintados.

Papel para cópia

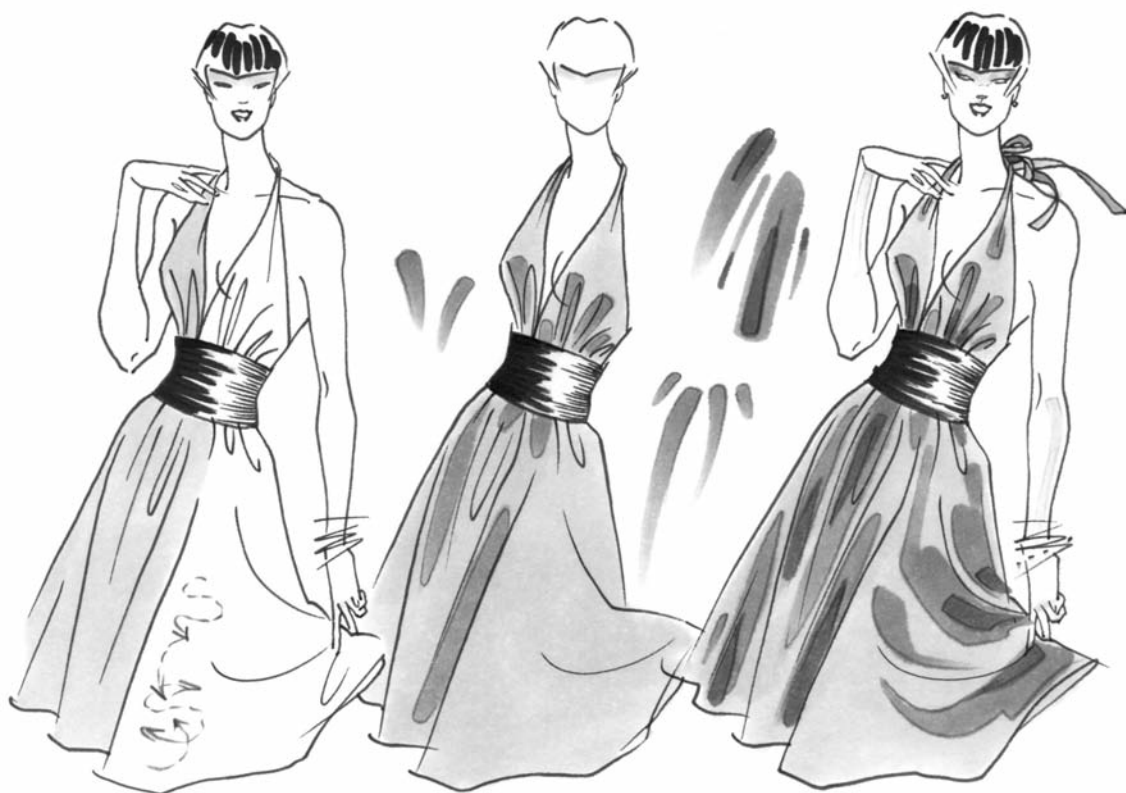
Como acontece em relação a outros papéis, cada fabricante produz papéis para cópia com caracte-

rísticas particulares. Alguns são mais transparentes que outros e também podem variar em espessura. Poucas variedades têm superfície razoavelmente lisa e podem suportar todos os meios, outros, de qualidade inferior, não suportam uso tão extenso. A maioria deles é usada como proteção para seu trabalho, ou em testes preliminares para planejamento conceitual do trabalho. Esse tipo de papel tem uso limitado; sua grande vantagem é ser translúcido em vários graus. É bom para correções e útil para cobrir o desenho (como *overlay*).

Grafite/lápis

Os lápis grafite parecem lápis comuns de escrever, recobertos de madeira. O grau de dureza varia de 6H, o mais duro, a 6B, o mais macio. Você precisará testar essas minas para verificar o quanto as Hs são mais duras e claras e os Bs são mais macias e escuras. Todas essas minas são delicadas. Se você derrubá-las, o grafite dentro da madeira pode quebrar e você terá dificuldade quando for apontar seu lápis, que sempre terá a ponta quebrada. Também há lapiseiras. São suportes que prendem as minas de grafite, que são compradas separadamente. Essas minas para lapiseira também são designadas pela classificação que vai do 6H (mais claro) até o 6B (mais escuro).





Lápis de cor

Você precisará de três tipos de lápis: 1. com mina dura; 2. com mina macia; 3. aquarelado. Quanto mais grossa a mina, mais macio e escuro o lápis será. As minas mais duras conferem aos lápis linhas mais nítidas. Há lápis aquarelados com variações entre as duas categorias. Você deve aprender a controlar as técnicas para cada tipo de lápis, porque apresentam resultados muito diferentes.

Canetas

Canetas apresentam diferentes tipos de pontas. Há finas, chanfradas, largas e médias. Algumas têm pontas de feltro, outras de metal ou de plástico. Algumas são à prova d'água, ou permanentes, quer dizer que não mancham se misturadas com outro material. Seja cético e sempre teste seus materiais.

Caneta pincel

Há canetas com pontas parecidas com pincéis. Além do preto, também há coloridas. Teste a caneta preta, porque algumas têm um tom avermelhado, enquanto outras tendem ao acinzentado, em vez do preto puro.

Marcadores de ponta de feltro

Há diferentes tipos de marcadores. Alguns fabricantes usam diferentes elementos químicos que agem como cor. Teste cada um dos marcadores que comprar para assegurar que esteja “úmido” – não seco – e verifique se pode ser usado com outro tipo de marcador. A maioria dos marcadores é compatível. Há novas opções para reposições de tinta, muitos tipos de pontas e vasta gama de cores. Alguns são tóxicos. Lembre-se sempre de tampar o marcador após o uso e deixá-lo fora do alcance de crianças.

China Markers

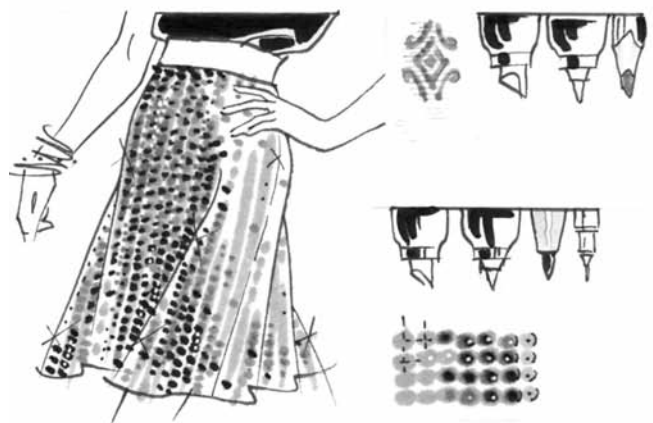
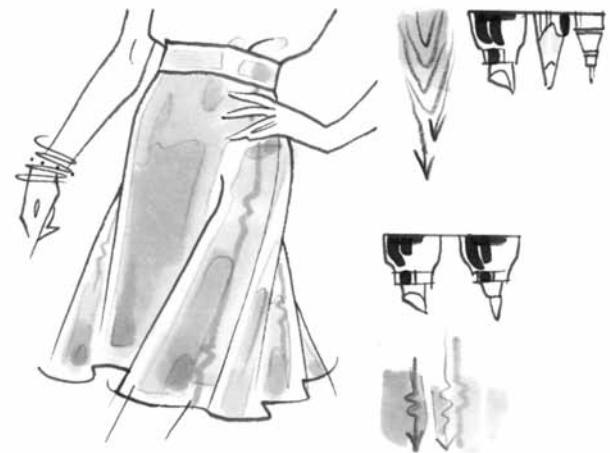
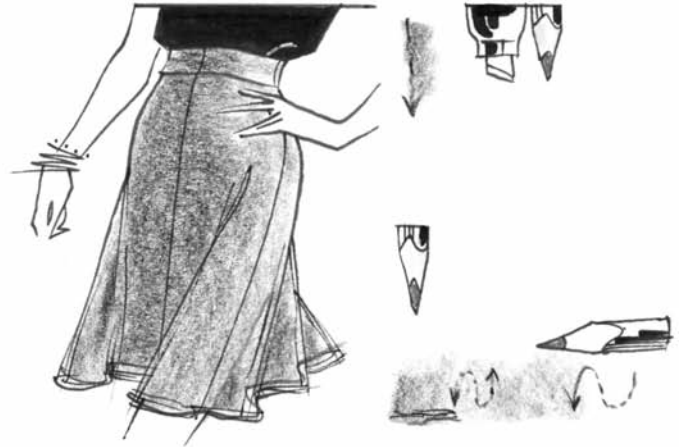
O *china marker* tem a forma de lápis, com um invólucro exterior de papel que deixa a ponta aparente. O branco é sempre usado sobre representações de detalhes que, de outro modo, ficariam perdidos nas camadas de tinta.

Tintas à base de água

Tanto guache como aquarela se dissolvem em água; o guache é opaco enquanto a aquarela é transparente. Essas tintas são usadas para criar aguadas. Experimente ambas para encontrar com qual trabalha melhor. Há uma incrível gama de possibilidades para uso dessas tintas, que variam do intenso para o delicado em uma mesma cor. Pratique misturar a proporção de água em sua tinta vagarosamente de modo a não formar bolhas. Guache e aquarela são muito diferentes. Há outras tintas de cores brilhantes que também podem ser usadas em conjunto com aquarela.

Pincéis

Há pincéis de vários tamanhos. Sua numeração vai de 0 a 12. Além do tamanho das pontas (que podem ser chatas ou redondas) estão disponíveis em diferentes tipos de pelos ou fibras. Geralmente, os feitos com pelos de animais são melhores, pois duram mais tempo, sem mancharem ou perderem a forma. Encontre um pincel que tenha corpo ou resistência à pressão e que seja adequado para atender às suas necessidades. Quando comprar um bom pincel, sempre o trate bem. Lave cada vez que o usar e deixe-o secar na vertical, sempre apoiado na parte de madeira, ou deitado, de modo que a ponta não se dobre.





Desenho de Moda

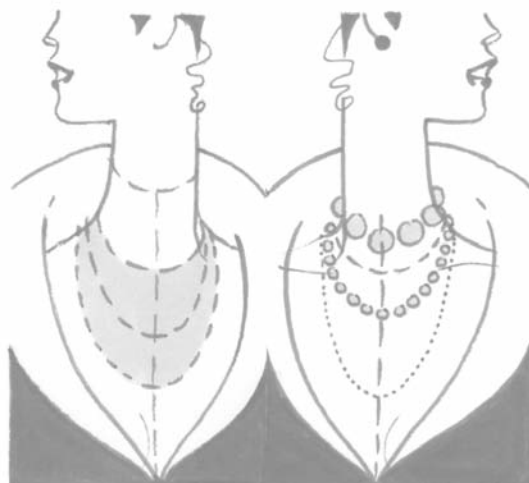


Capítulo Oito

Acessórios

Os acessórios são componentes integrais de moda. Seu papel não é apenas prático; os acessórios adornam, embelezam e decoram. Eles se tornam sua própria fonte de estilo – clássico, provocativo e imaginativo. O mercado para acessórios de moda cresceu. A demanda para licenciamento dos projetos e registro das marcas elevou todas as categorias de acessórios a um novo nível de importância para a indústria e para o público consumidor. Este capítulo cobre um pouco dessas categorias – joalheria, óculos de sol, chapéus, cintos, bolsas e calçados – dando-lhe uma base sólida para construir. As tendências favorecem uma categoria ou outra, estação após estação, mas se você planeja com antecedência e pratica todas, sempre estará preparado para as últimas mudanças de estilo.

Antes de aprender a ilustrar os detalhes de projetos ou de gemologia, você precisa aprender a desenhar as formas básicas de joalheria. Os óculos de sol são combinações fantásticas de diversão e função. Os cintos e os chapéus navegam na onda do estilo, como fazem todos os seus cortes e recortes. As bolsas desfrutam sua cobiçada posição de acessório favorito. Os calçados são forças motrizes no mercado e suas novas técnicas de design aumentaram seu conforto e sua durabilidade. Os acessórios são um campo de estudo por seu próprio mérito. Este capítulo irá ajudá-lo a praticar alguns dos métodos preliminares de desenho para mantê-lo sintonizado com esse aspecto da moda.

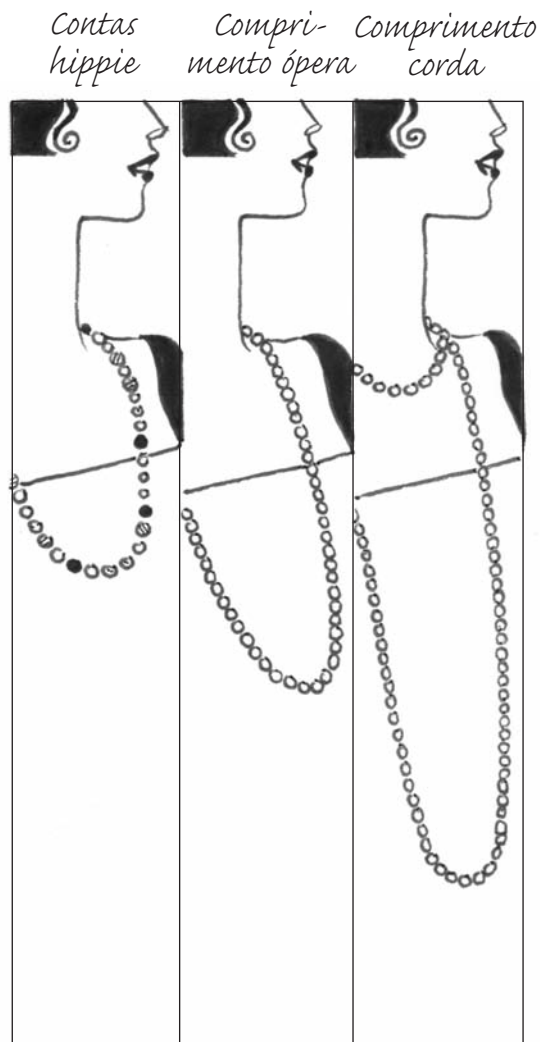
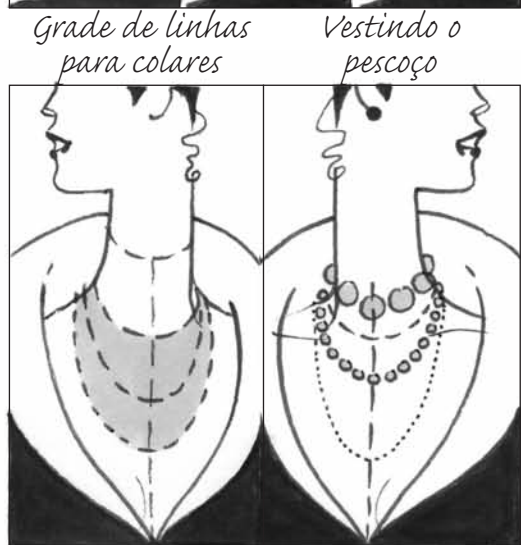
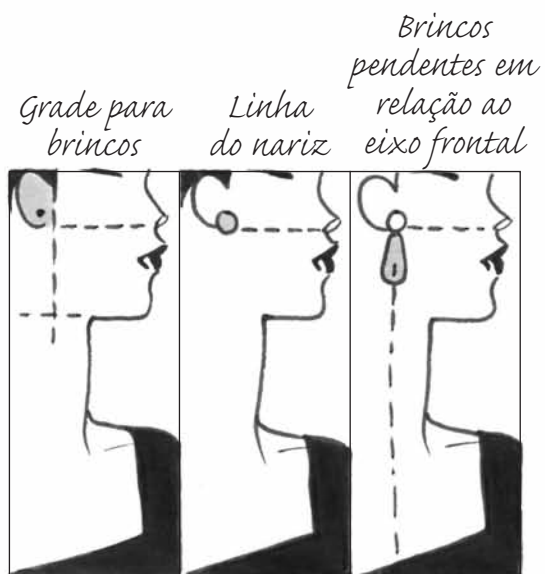
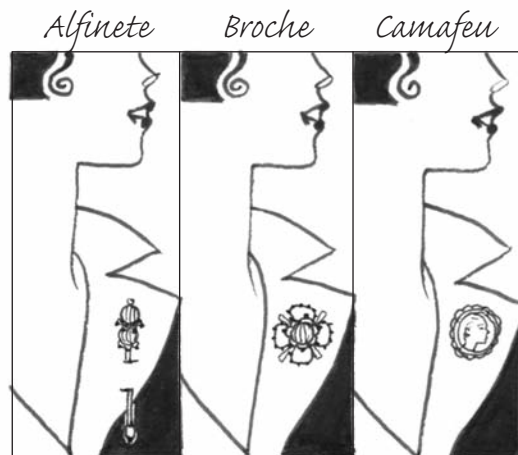


Joalheria

Estes acessórios são desenhados em estilo casual, à mão livre. O desenho de joalheria pode ser feito em um estilo mais formal sobre papel milimetrado para controle de tamanho e localização. A variedade de padrões pode ser também usada para traçar arcos, curvas, círculos e elipses, para formas precisas. Aqui estão algumas orientações para o desenho de joalheria:

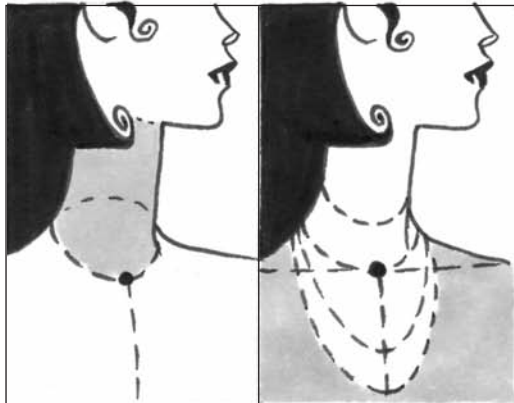
- Alguns brincos pendentes dos lóbulos das orelhas ficam à altura da boca. Alguns brincos pendentes chegam à altura do maxilar.
- Algumas gargantilhas, pendentes e colares, geralmente são desenhados para começarem na base do pescoço, na altura da área do decote. Podem ser ajustados no pescoço (como uma

gargantilha), descansar abaixo no pescoço, inclinados nos ombros, ou podem seguir o eixo central, seguindo no centro do peito.

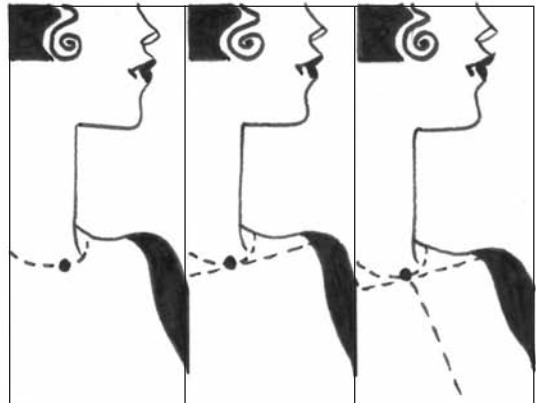


*Desenhando o
pescoço como uma
forma cilíndrica*

Um acessório pode ser desenhado em sua forma para mostrar como irá cumprir sua função em tamanho real. Estilize ou simplifique a forma do corpo e desene o acessório com ênfase maior.



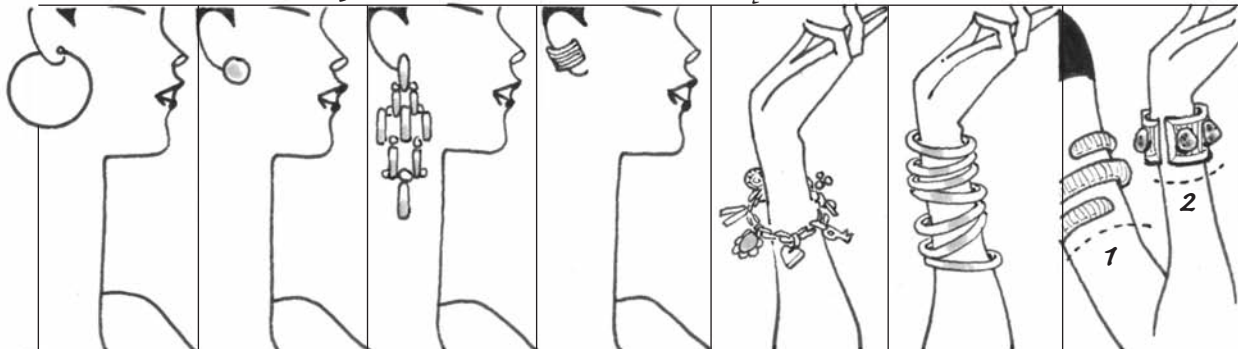
*Linha curva drapejada
para colares*



*Base do
pescoço*

*Linha do
ombro*

Eixo frontal



Argola

Botão

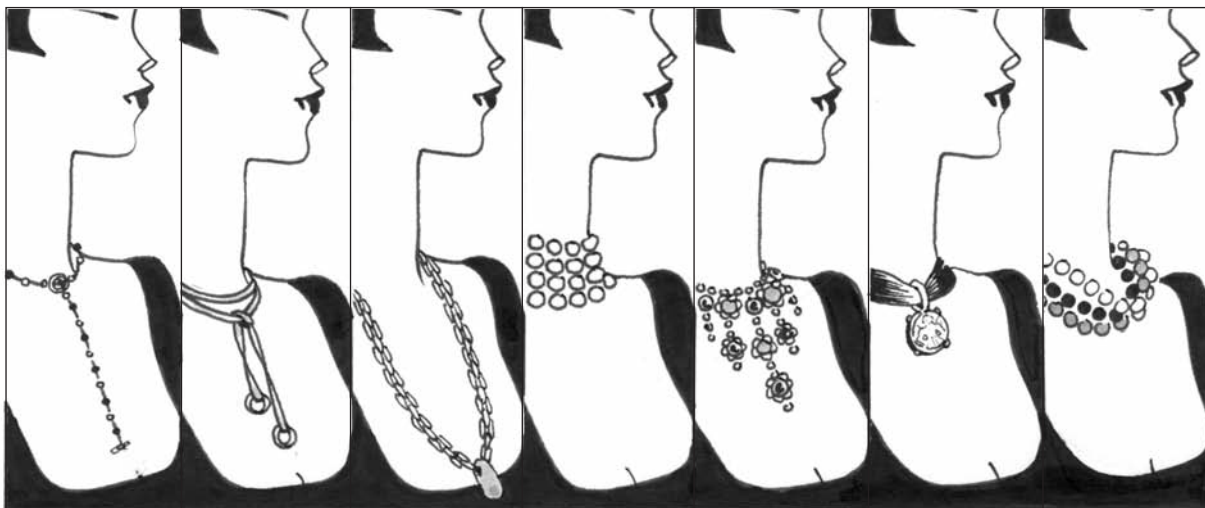
Pendentes

Clipes

*Bracelete de
berloques*

Argolas

*1 Bracelete
2 Pulseira*



Corrediça

Laço

Pendente

Coleira

Peitoral

Gargantilha

Torcida

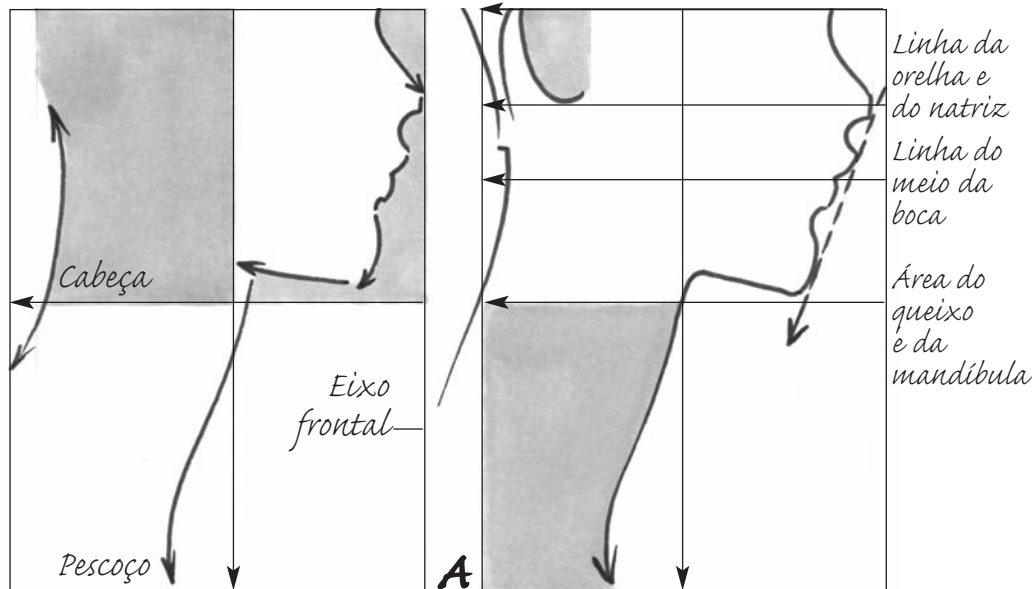
Desenho de cabeça para joalheria

Cabeças minimalistas, em desenho de moda, para vitrine de projetos de joalheria

Linha dos olhos

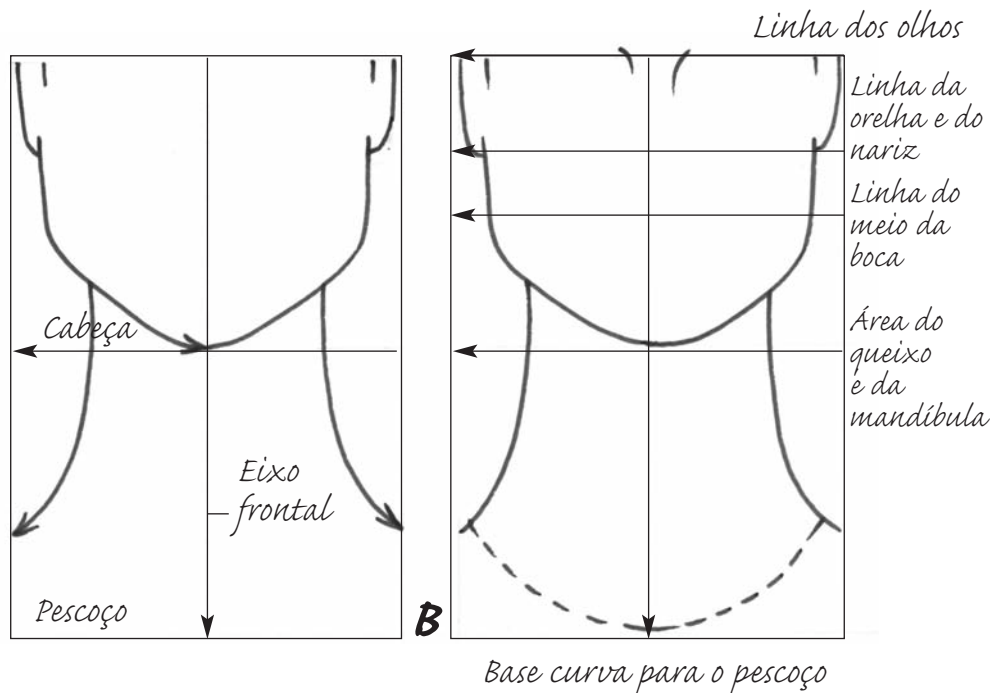
Cabeças em desenho de moda são, em geral, de grande importância para ajudá-lo a apresentar ou demonstrar o tamanho, o ajuste e a função de seu projeto de joalheria. Essas cabeças, de vista frontal, ou perfil, são modelos fáceis para vestir. Desenhadas como uma fórmula simples, cada vista pode ser aumentada ou reduzida, para preencher suas necessidades de projeto.

Observe que a orelha aparece mais frontal na vista de perfil da cabeça. Inversamente, a orelha parece mais de perfil na vista frontal da cabeça. Ambas as posições apresentam o lóbulo da orelha de modo suficiente para preencher as necessidades de seu projeto, dependendo da vista ou ângulo que melhor favoreça o conceito de seu projeto. A orelha de perfil é a melhor escolha para brincos.



A A linha de contorno do perfil do rosto empurra para o nariz e então retrocede em um ângulo para o queixo. Esse contorno é repleto de nuances e requer prática até que seja dominado, portanto, esteja certo de que o compreendeu.

B O uso do cabelo para ajudá-lo a definir a orelha é um recurso opcional, mas muito prático. Use apenas uma sugestão de linha para o cabelo, sem perder o foco da orelha como elemento dominante em seu desenho para um brinco ou colar.

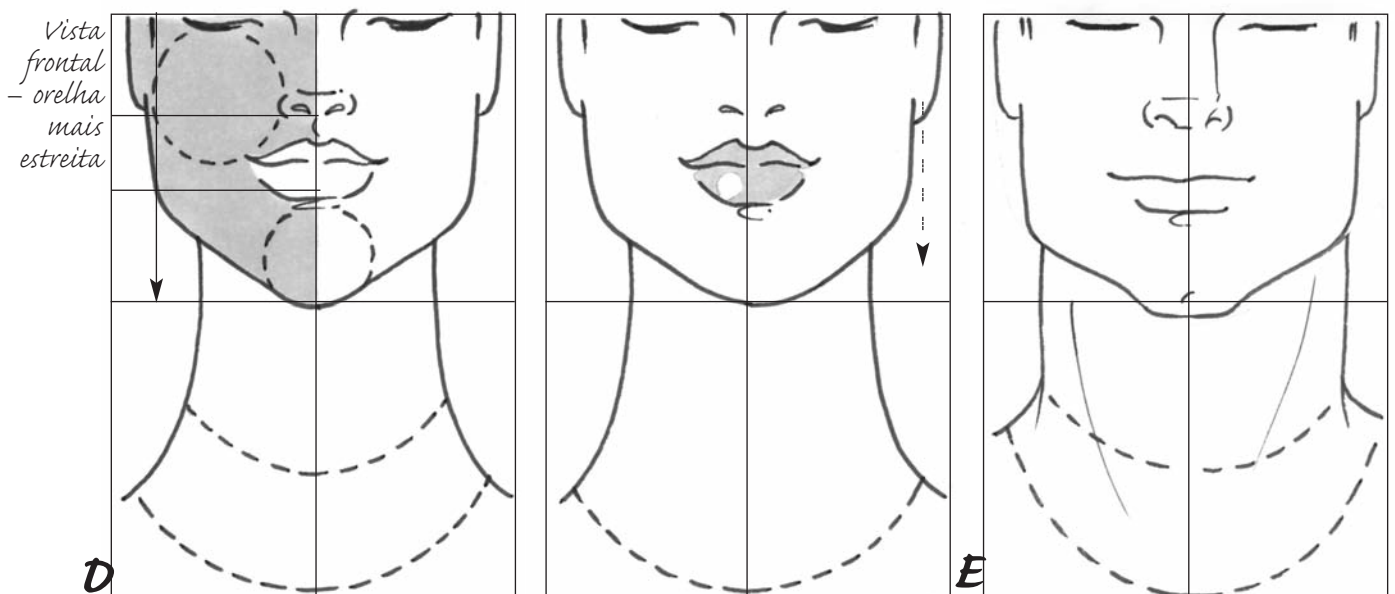




C Saber o quanto as áreas das bochechas e do queixo levantam o rosto ajuda você a mapear as feições quanto às proporções que irá desenhar.

D Novamente, as bochechas e o queixo poderão ajudá-lo a desenhar as feições. A boca pode ser duas vezes a largura do nariz. O pescoço feminino é alongado para acomodar todo tipo de colar.

E A cabeça masculina para o desenho de moda para joalheria pode utilizar o mesmo mapa de elementos faciais que a cabeça feminina, adicionando maior definição à linha da mandíbula e menor definição à boca. O pescoço será mais grosso e menos alongado.



A largura e o comprimento do lóbulo das orelhas dependem de você

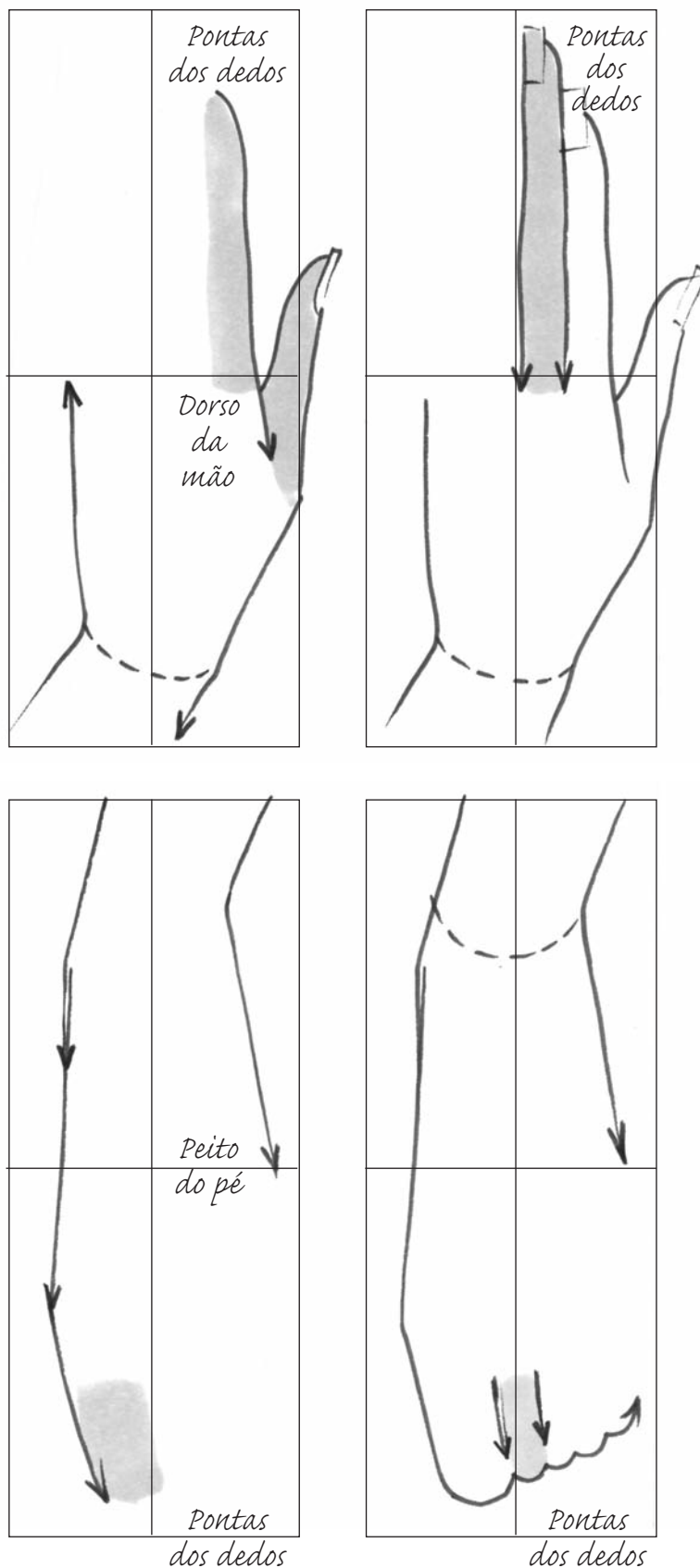
O último passo é a cabeça sem a grade

Use a mesma fórmula da grade para desenhar cabeças masculinas

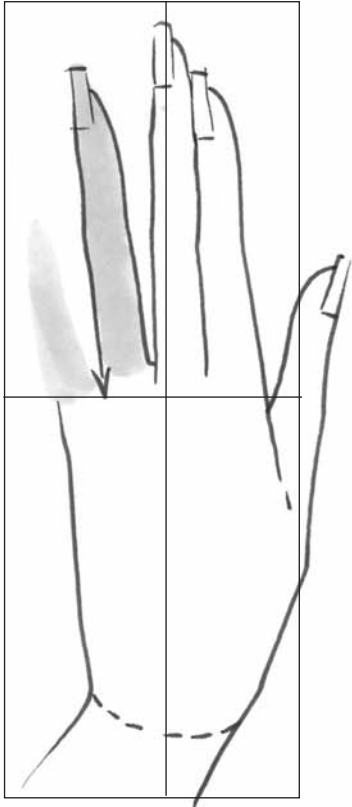
Desenho de mãos e pés para joalheria

Como em relação à cabeça no desenho de moda, mãos e pés podem ser desenhados para aumentar ou promover o valor ou fator de design em seu conceito de joalheria. Estes modelos ou fórmulas de design podem ser usados para criar mãos maiores ou menores e pés de acordo com suas preferências. Mova a pose usando o mesmo sistema de grade, para obter o pé ou a mão do lado oposto, voltada para a parte de cima do papel, ao invés de para a parte de baixo da página.

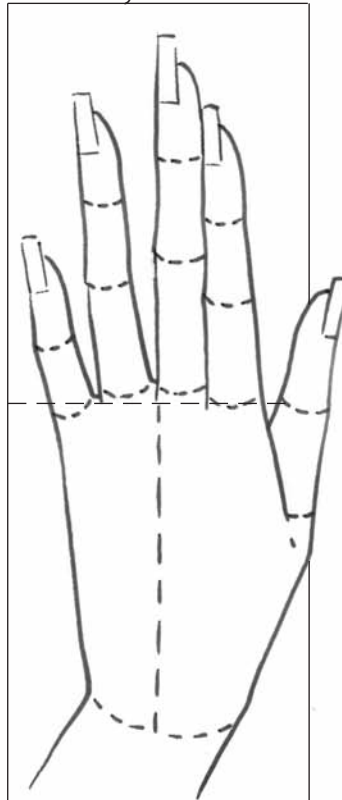
Tenha em mente que estes modelos para mãos e pés também podem ser utilizados para projetos de luvas e calçados, assim como para joias. Outra sugestão é você optar por desenhar ou não as unhas dos pés e das mãos. Ambas são escolhas do artista e não necessidades reais, especialmente em um desenho estilizado, porque o foco da atenção é a joia e não os detalhes de anatomia.



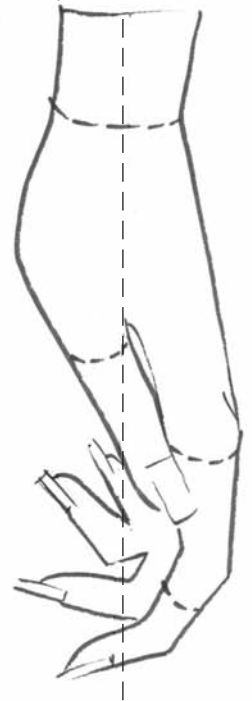
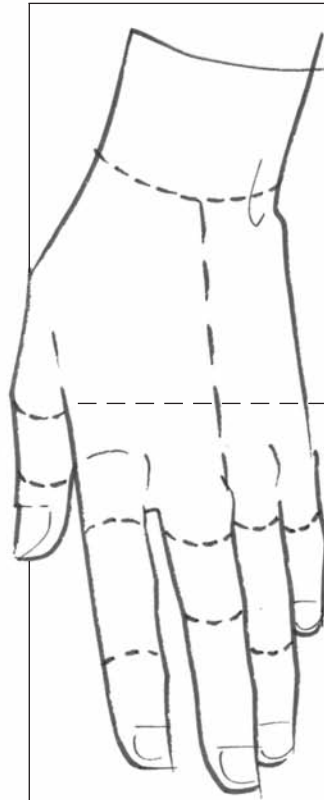
Vista frontal da
mão feminina



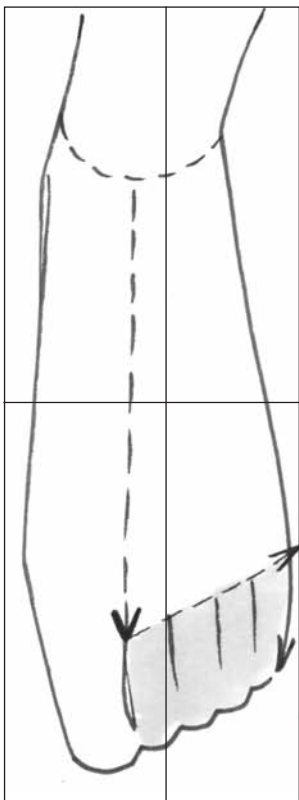
Vista frontal da
mão masculina



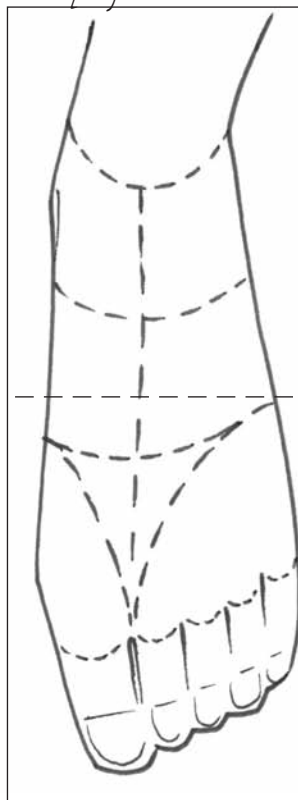
Perfil da
mão
feminina



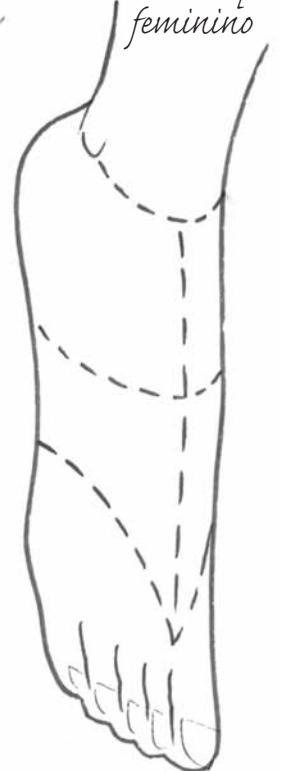
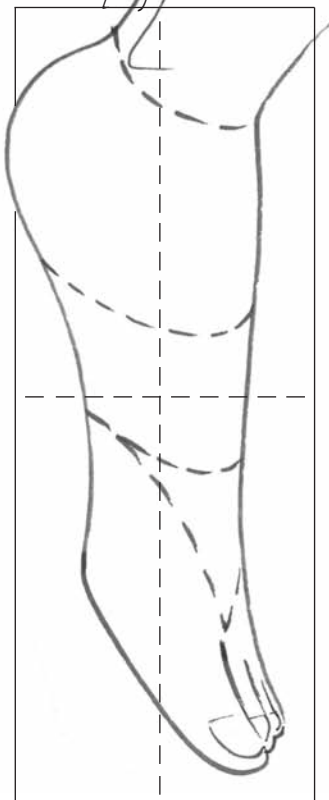
Vista frontal do
pé feminino



Vista de perfil interior
do pé feminino

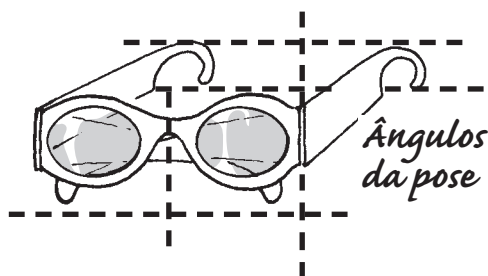


Vista de perfil
exterior do pé
feminino

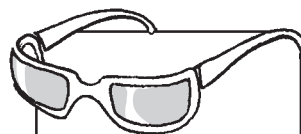


Óculos para sol

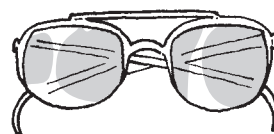
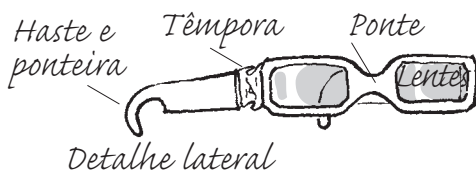
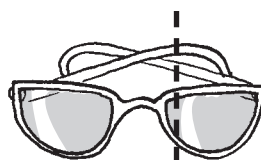
Os óculos para sol ou os óculos comuns nesta página foram desenhados em estilo casual, à mão livre. Como na página seguinte, estes itens podem também ser desenhados com intenção de projeto de modo mais preciso, em estilo mais formal com ajuda de gabaritos ou papel milimetrado. Quando os óculos são desenhados fora do rosto, a estrutura é levada em conta. O foco está no detalhamento nas vistas frontais e laterais. Os óculos desenhados no rosto precisam levar em conta a perspectiva ou o ângulo de pose na cabeça. As três áreas funcionais mais importantes a serem contempladas ao projetar óculos são a ponte, os braços e a moldura das lentes, quer sejam desenhados no rosto ou não.



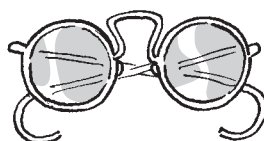
Ângulos da pose



Curvas



Aviador dobrado



Armação novidade

Ajuste:
olhando
diretamente
para frente

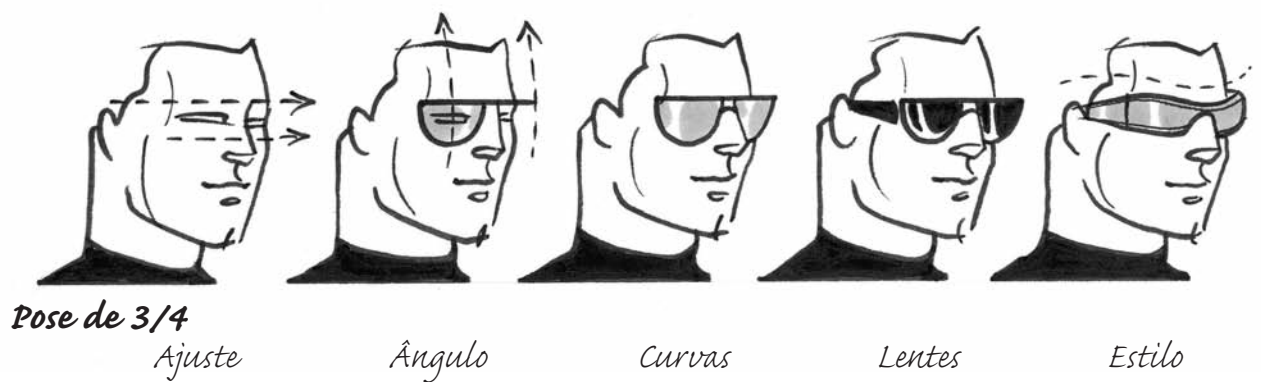
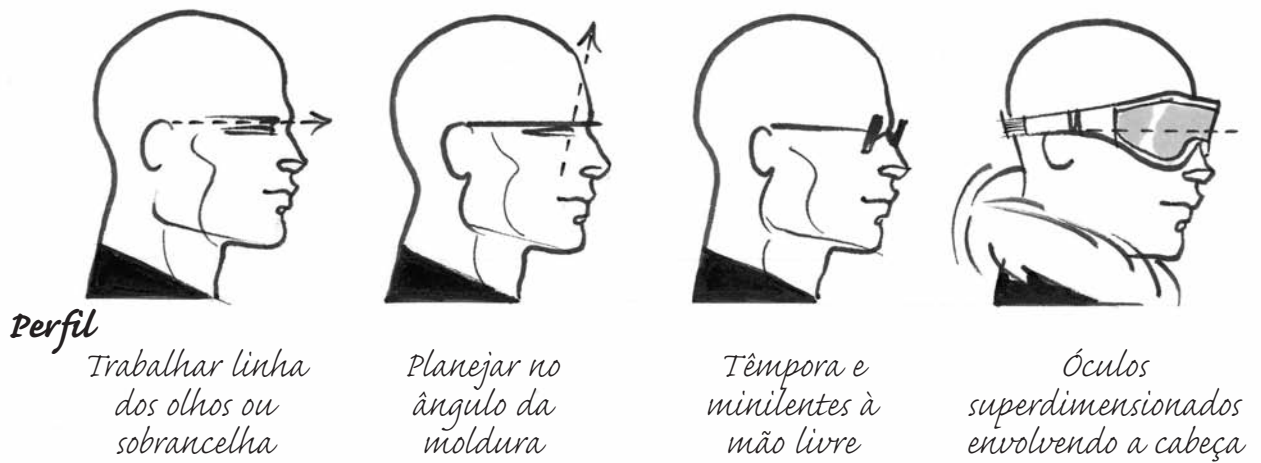
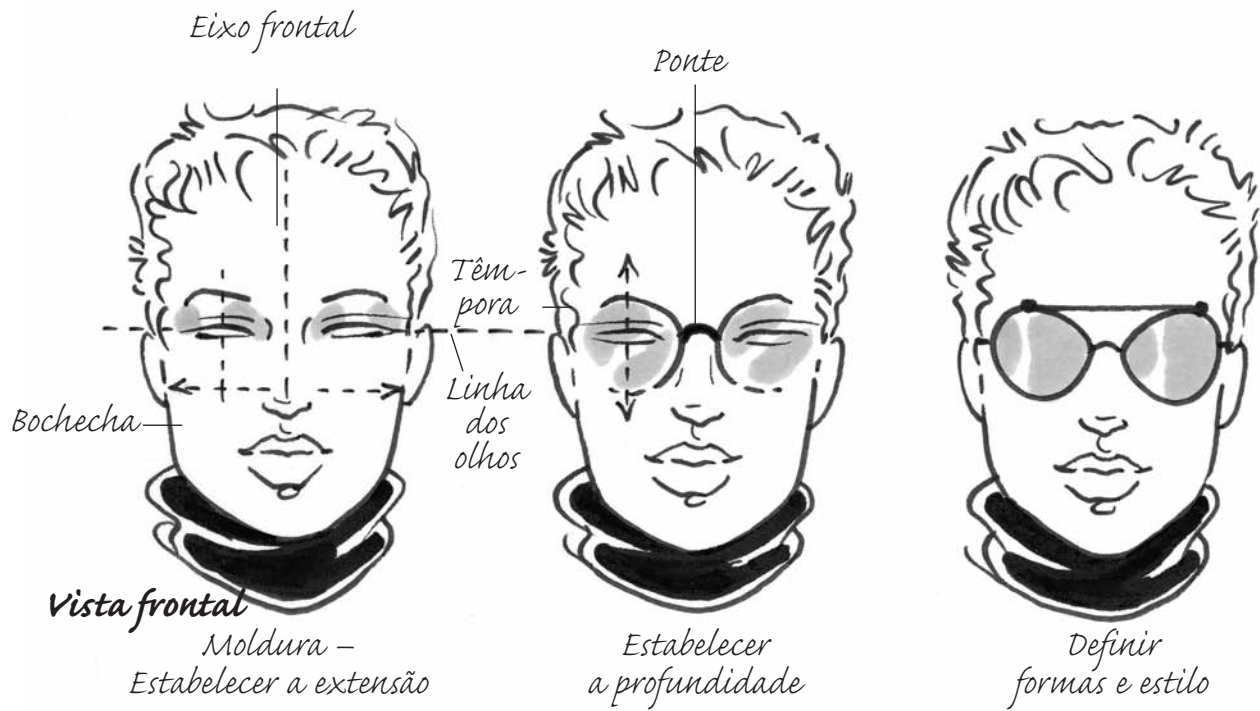


Ajuste
Olhando
para baixo



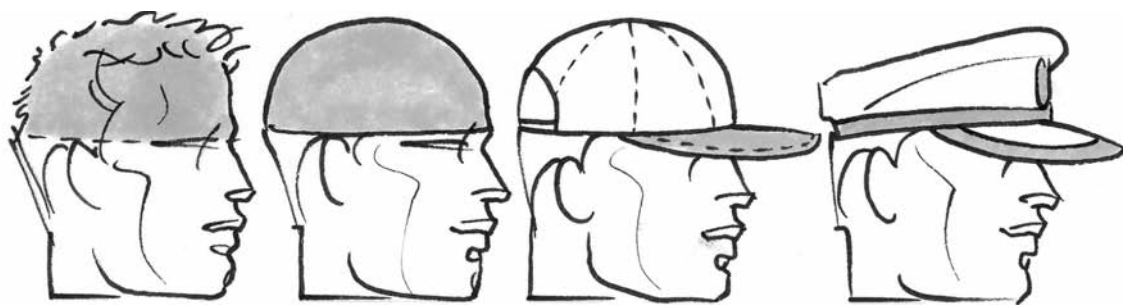
Olhando
para cima



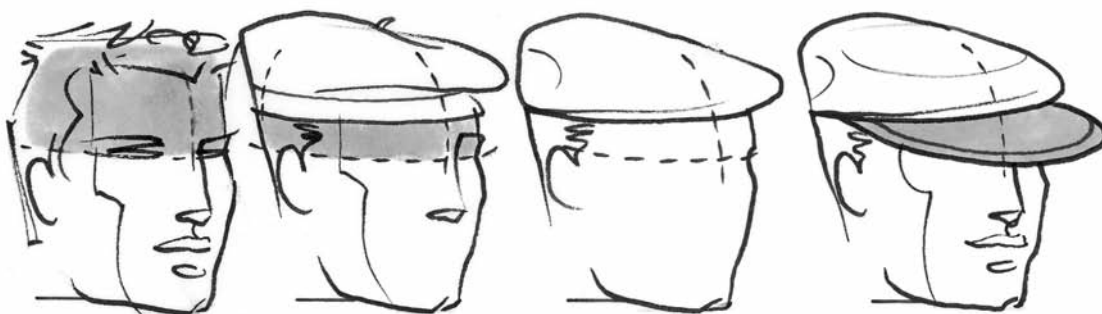


Desenhando chapéus masculinos

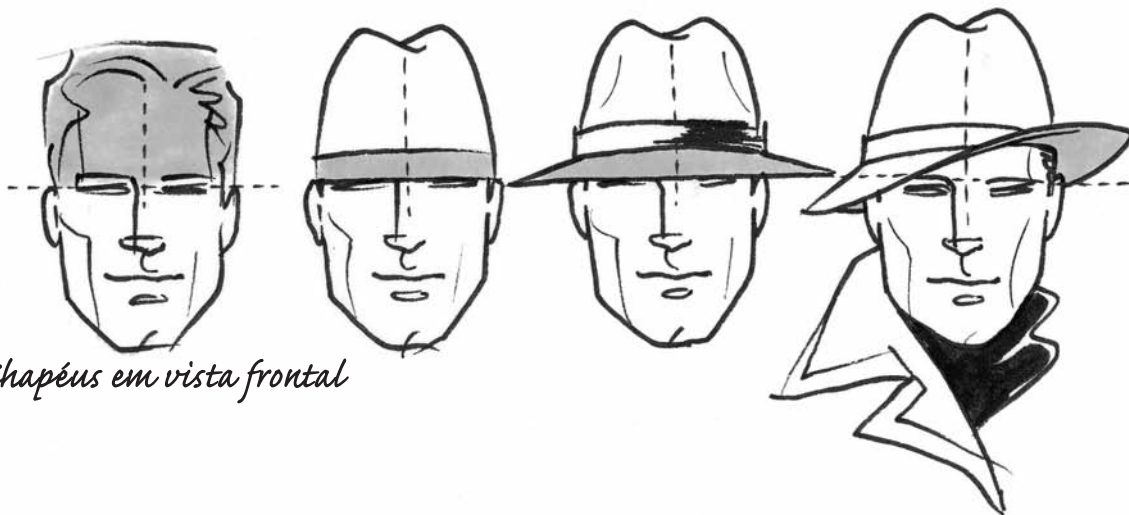
Desenhar chapéus requer conseguir equilíbrio entre o tipo de chapéu e o estilo em que é usado – a pose do chapéu na cabeça. O ajuste do chapéu é sempre importante. A copa do chapéu deve estar sobre a metade da cabeça. A aba geralmente corta o rosto na linha dos olhos.



Chapéus em perfil

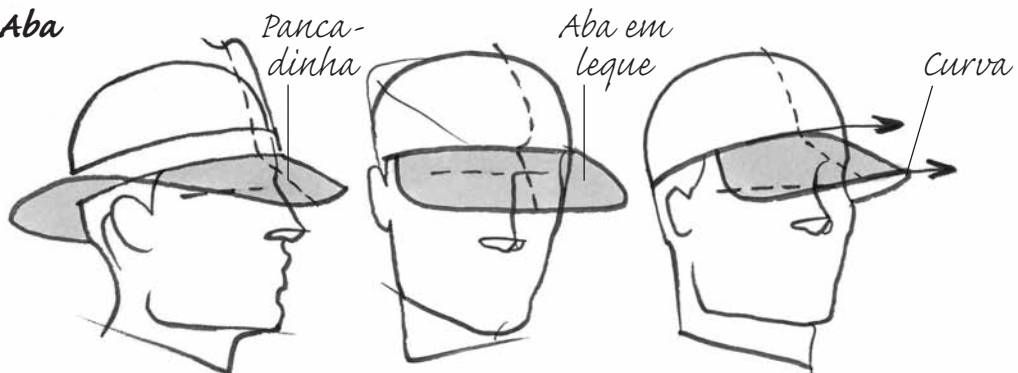


Chapéus em pose de 3/4

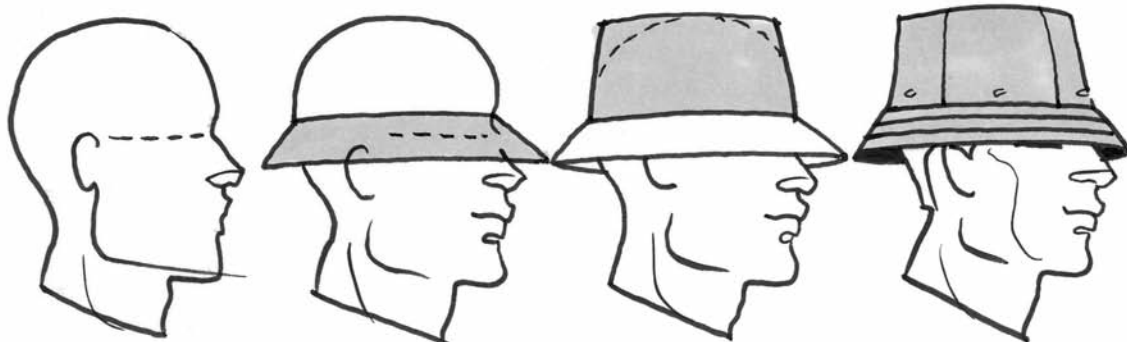
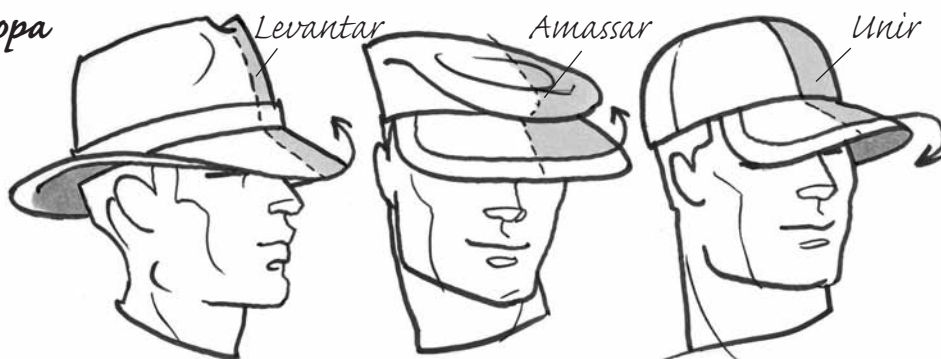


Chapéus em vista frontal

Aba



Copa



Trabalhar a aba do chapéu na região da testa e dos olhos

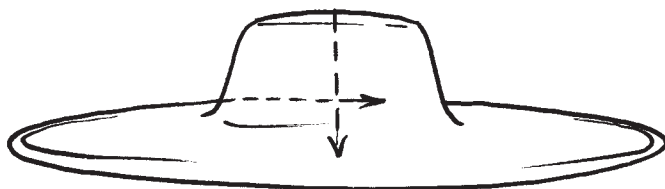


Os ângulos do chapéu seguem os ângulos da face

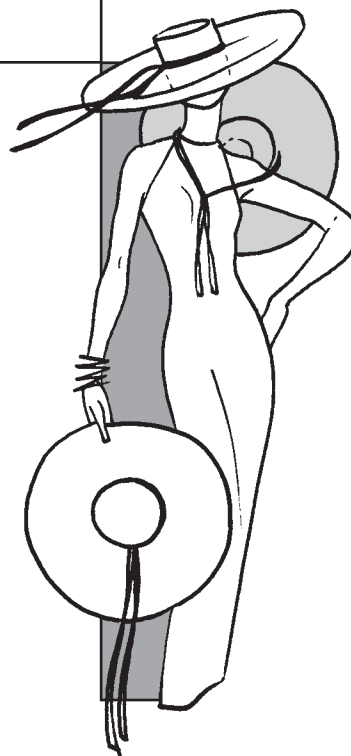
Desenhando chapéus femininos



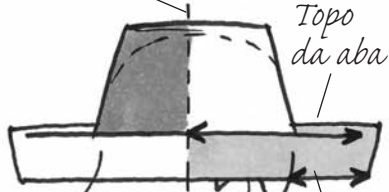
Os chapéus podem ser usados; mas, como a maioria dos acessórios, podem também ser carregados, ou levados na mão. Dependendo de como são segurados, serão vistos de perfil, de frente, em plano de 3/4 ou pelo avesso. Aqui estão, para você, alguns exemplos das posições já desenhadas. Um exemplo aqui apresentado é um chapéu de aba larga, mas vale para qualquer forma de chapéu.



Outro exemplo é a boina, que pode tomar muitas formas, dependendo de como é dobrada na cabeça. Ela é usada sem distinção de gênero ou idade, apesar de, aqui, ser apenas apresentado um modelo feminino. Com seu contorno de linhas suaves, a boina perde a forma, dependendo do ângulo da cabeça. As linhas da boina se ajustam confortavelmente na testa, paralelas à linha dos olhos.



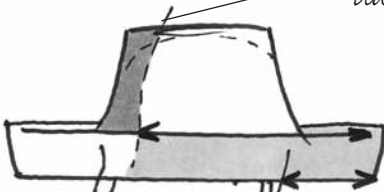
Meio ou centro lateral



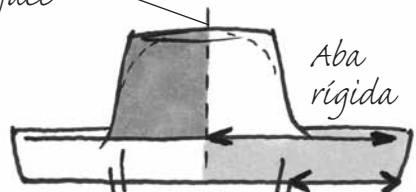
Topo da aba

Parte de baixo da aba

Eixo frontal da face



Aba rígida



Encontre o ponto médio do perfil



Vire a aba sobre o eixo frontal do rosto



Profundidade frontal da aba

Aba mole



Acima ou abaixo, mantenha medidas iguais para a aba, em ambos os lados

Siga a aba posterior atrás da cabeça para encontrar a parte mais distante da aba

A parte mais cheia da aba está sobre o eixo frontal na face

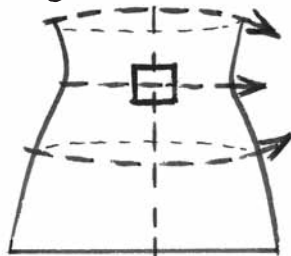
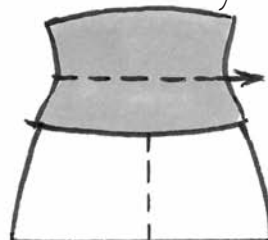
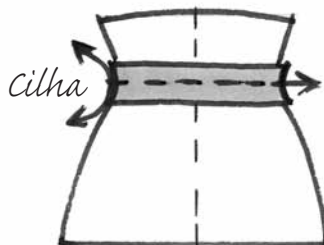
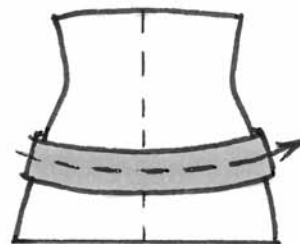
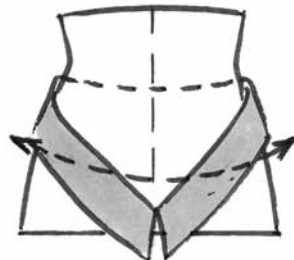
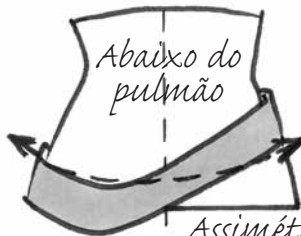
Coordene a profundidade interna dos dois lados



Chapéu com tecido novidade

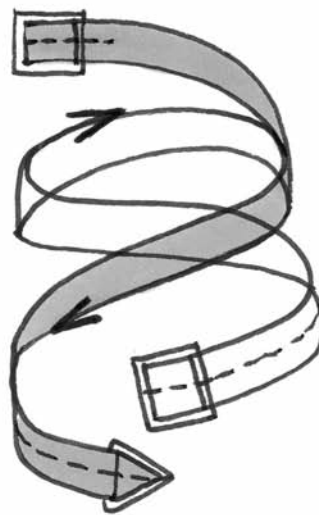
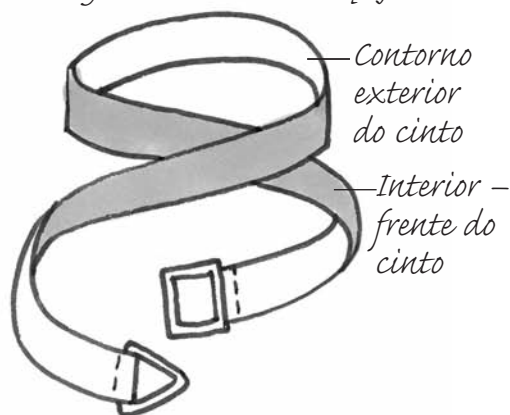
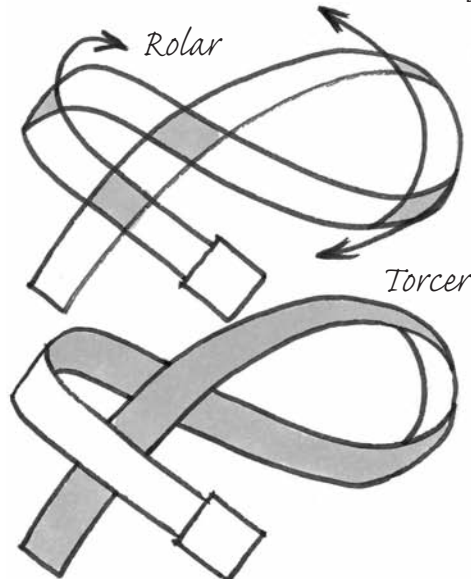
Pegue um tecido macio para tomar a forma da cabeça

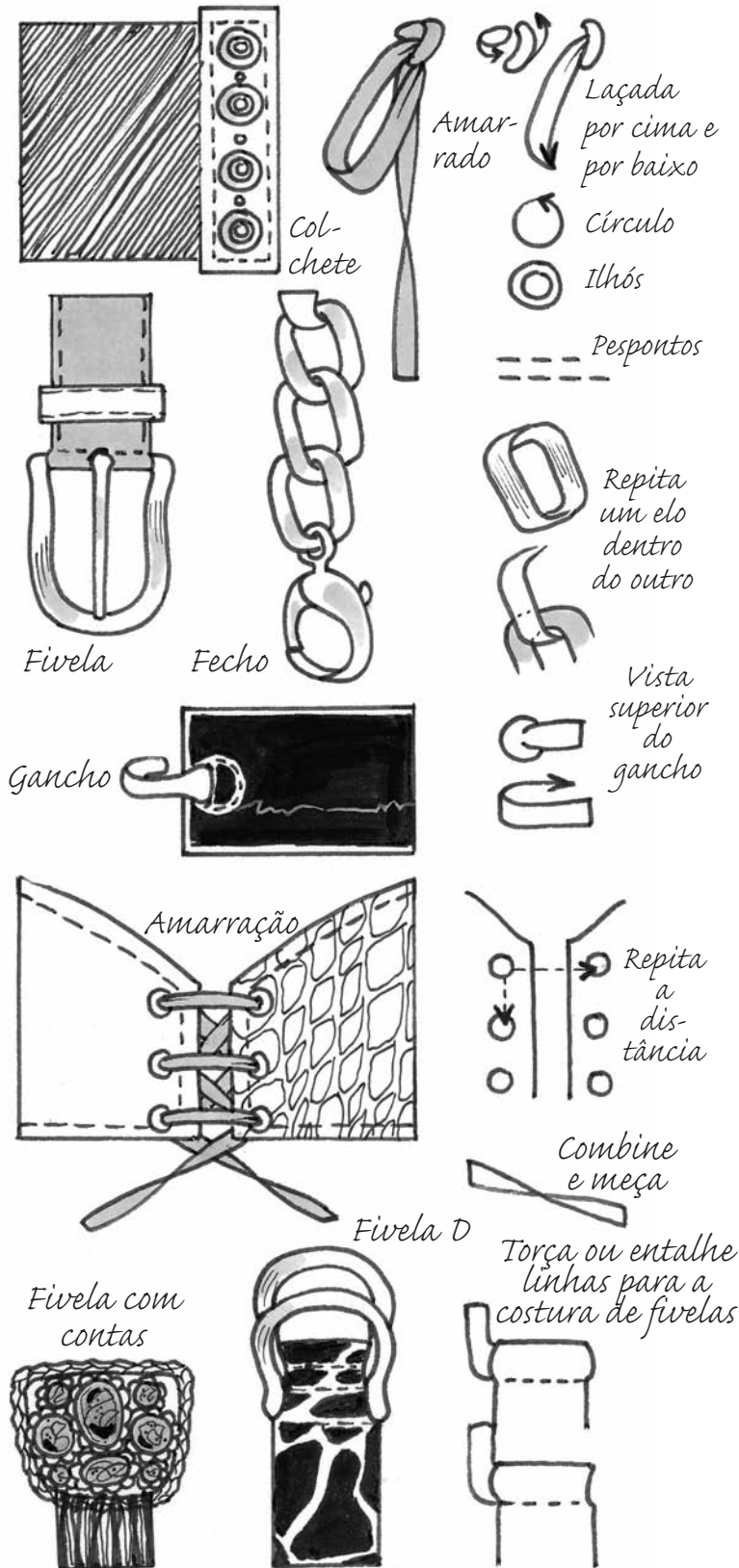
Cintos

1 Figura com cinto*Trabalhando com forma**Acima e abaixo da cintura**Cilha**Na cintura**Na linha do quadril**Abaixo do pulmão**Assimético*

1 O cinto assume um contorno elíptico quando envolve o corpo em curvas convexas e côncavas, acima ou abaixo da linha da cintura. Um cinto usado na linha da cintura se torna mais ajustado dos lados para expressar o quanto está apertado ou solto. Um cinto folgado pode cair sobre o eixo frontal; cintos usados mais assimetricamente podem cair sobre um dos lados do corpo.

2 O cinto, não usado, desenhado solto, pode ser drapejado, enrolado e torcido de modo expressivo. A quantidade de torções do cinto depende de sua flexibilidade. Alguns materiais de cintos são menos dobráveis e desenhados em uma linha reta. Como regra, quando desenhando o fim de um cinto, focalize os fechos.

2 Posando um cinto*Figura em 8 linha drapejada**Enrolamento acentuado e torção*



A Estabeleça o tipo de acabamento, material, fecho e conexão com o cinto. Em um desenho, teste o tipo de contorno que melhor ilustra esse fecho.

B Estime o comprimento, largura e altura para as proporções do cinto. Uma régua ou papel gráfico pode ajudar tanto com paralelas, quanto com linhas onduladas.

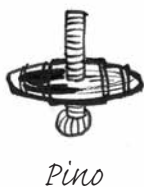
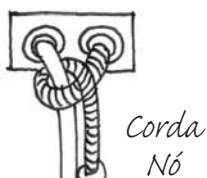
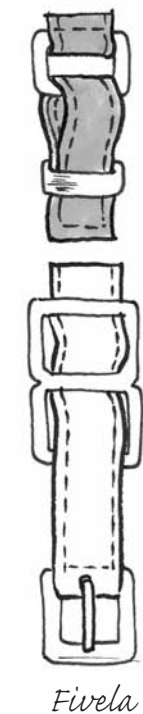
C Um cinto pode ter formas repetidas ou unidades em sua extensão. Desenhe uma ou duas dessas formas. Trace esses elementos à medida que desenha o cinto, para garantir continuidade.

D Para representar com acuidade a repetição de detalhes no cinto, meça da esquerda para a direita, ou de cima a baixo, dependendo do estilo. Garanta precisão, fazendo estudos preliminares antes de fazer o desenho final.

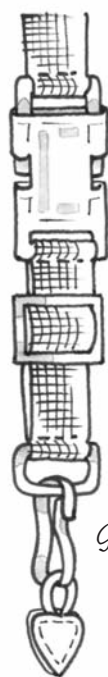
Bolsas



Prendedores



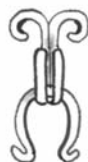
As bolsas precisam ter tamanho, forma e detalhes para comunicar sua mensagem de moda. O tamanho de uma bolsa determina quanto de sua forma e detalhes serão visíveis em seu desenho. Por vezes, é necessária uma pose específica ou posição na página para ilustrar as características da bolsa. Os detalhes podem ser funcionais ou decorativos. Para capturar a definição e as variações de uma bolsa é necessário ter mão firme e usar uma caneta de ponta fina.



Fecho de bagagem ou de paraquedas



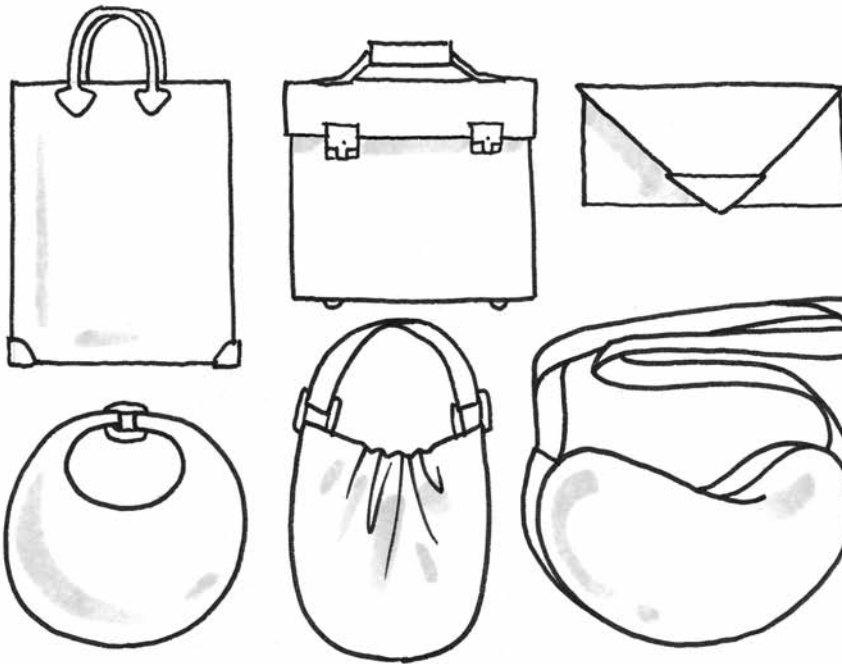
Gancho



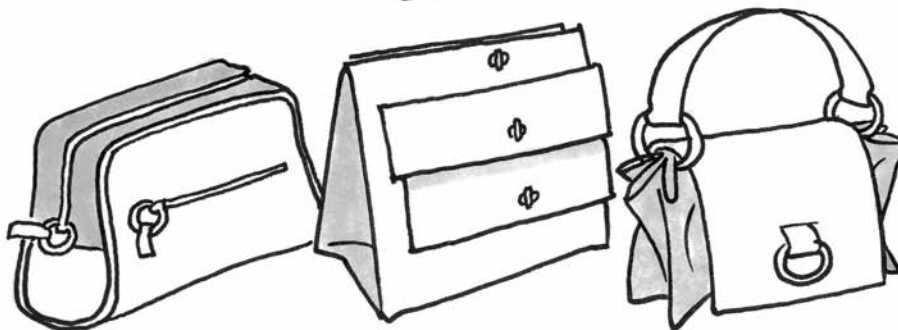
Colchete



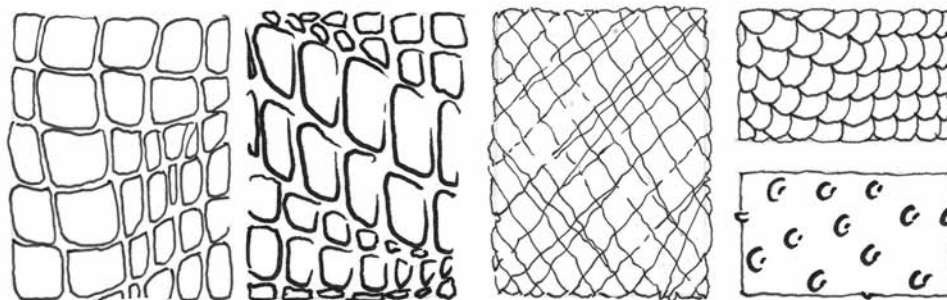
Fecho de torção



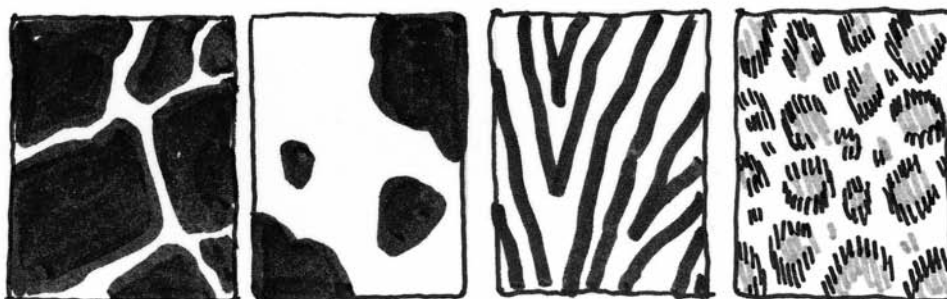
Foco nas
formas,
tamanhos
e estilos



Vistas de 3/4 –
ângulos para
detalhamentos
laterais



Exemplos
de couros
de animais

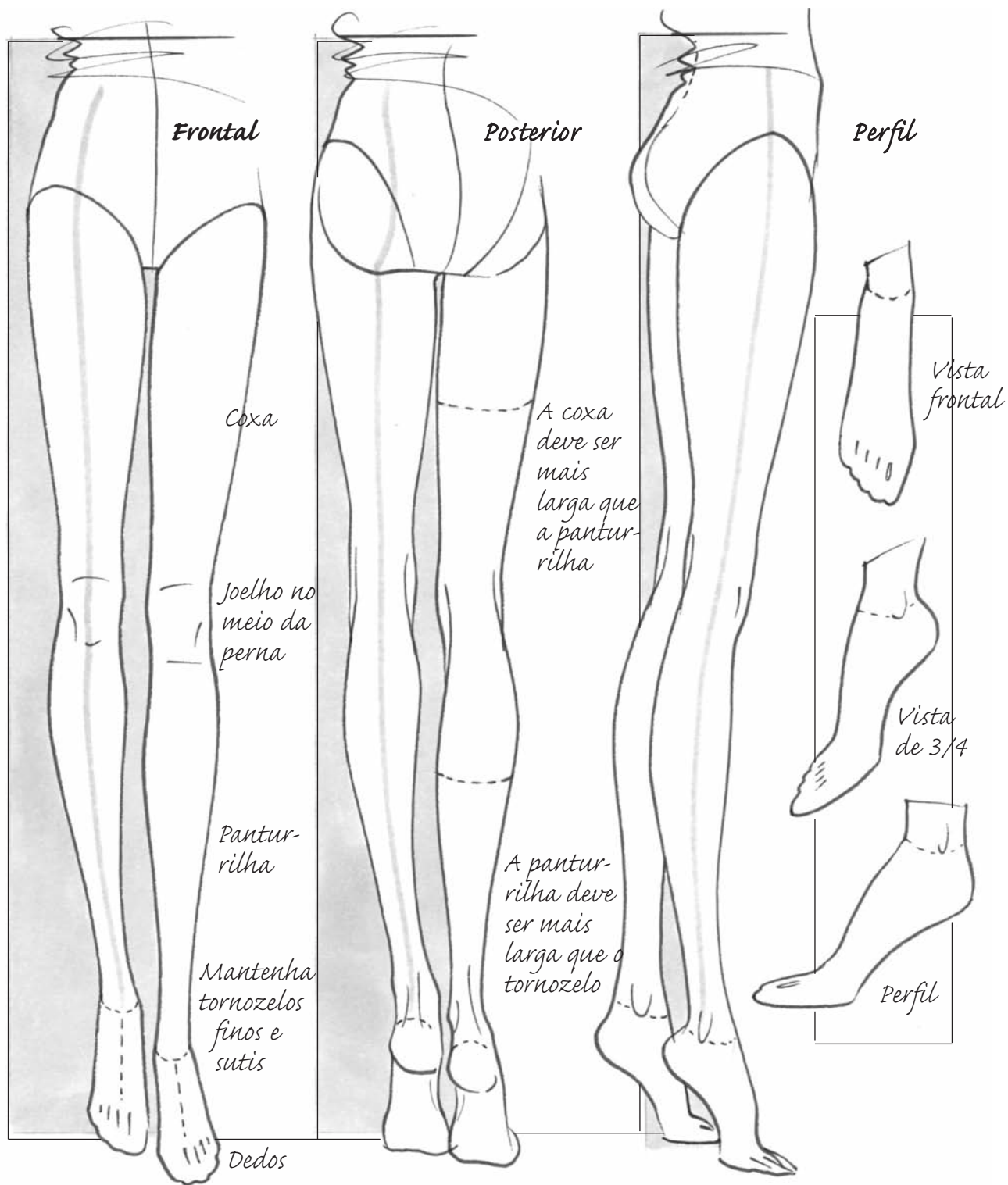


Pelagens
artificiais

Desenhos de artigos para pés

A indústria de malharia traz uma gama de design para meias, meias-calças, soquetes, meias 3/4, 7/8, polainas e outros artigos para serem usados com sandálias. Pernas de figuras de moda (alongadas), da cintura até os dedos dos pés, precisam apenas de três gabaritos para dese-

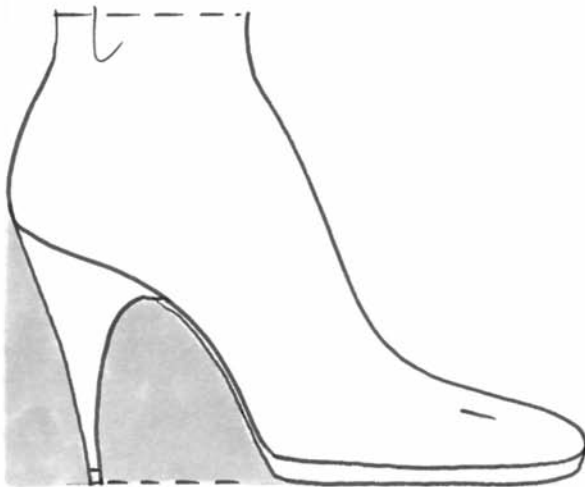
nhos: frontal, posterior e perfil. Localize uma linha no meio das pernas para seguir quando representar estampas, texturas, listras ou malha (tricô). Essas três poses servem para projetos de calçados ou botas. Os pés, aqui, são posados para calçados e botas de saltos altos.



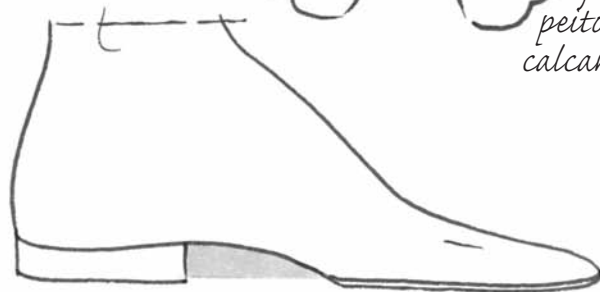
Aqui estão exemplos de cinco tipos clássicos de saltos. Historicamente, cada tipo tem sido feito em grande variedade de alturas, larguras e materiais, de couro a plásticos, cada um decorado para preencher tendências de todos os tipos de calçados. Calçados para atividades esportivas conformam outra categoria de saltos, desde o golfe ao esqui e ao skate. É em relação aos saltos, às solas ou base dos calçados que começa a especialização desse tipo de projeto. Mais recentemente, calçados para boliche foram adaptados ao mercado, em uma tendência que desafia especialização, logo, é aconselhável praticar o desenho de todo e qualquer calçado que considerar interessante.



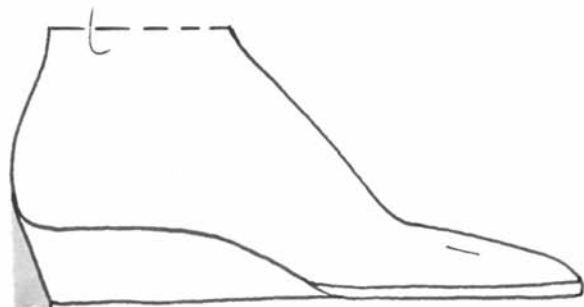
Vista frontal do peito do pé - calcanhar não visível



Salto alto



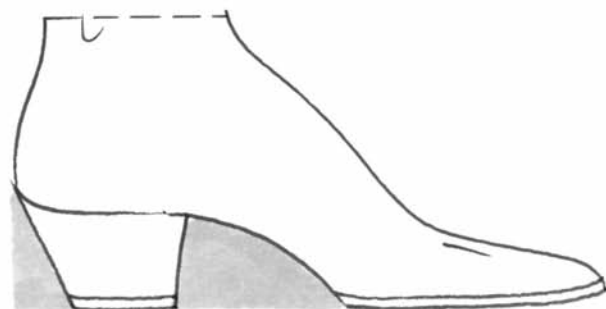
Salto baixo



Anabela



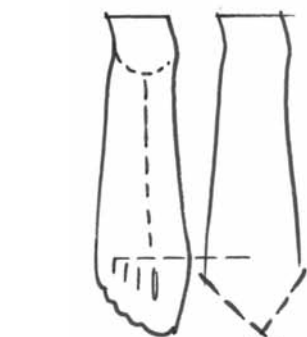
Plataforma



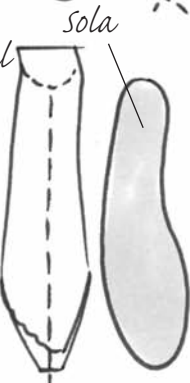
Salto de bota

Saltos altos

Três vistas de calçado Chanel de salto alto



Vista Frontal



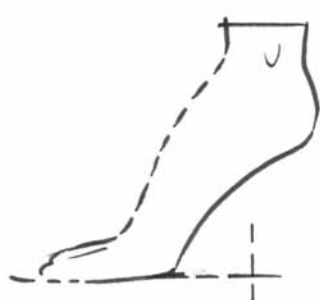
Sola



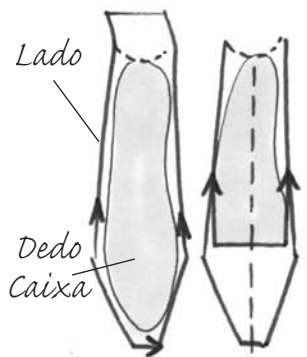
Vista de 3/4



Sola

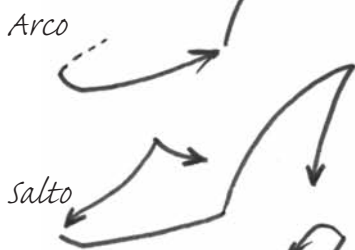


Perfil Sola



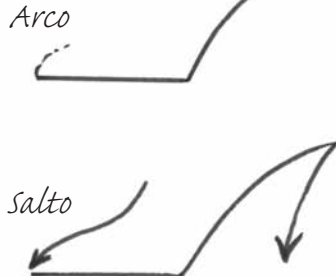
Lado

Dedo Caixa



Arco

Salto



Arco

Salto



Tiras



Tiras



Dedo Caixa

Arco

Tira

Salto



Vista frontal superior

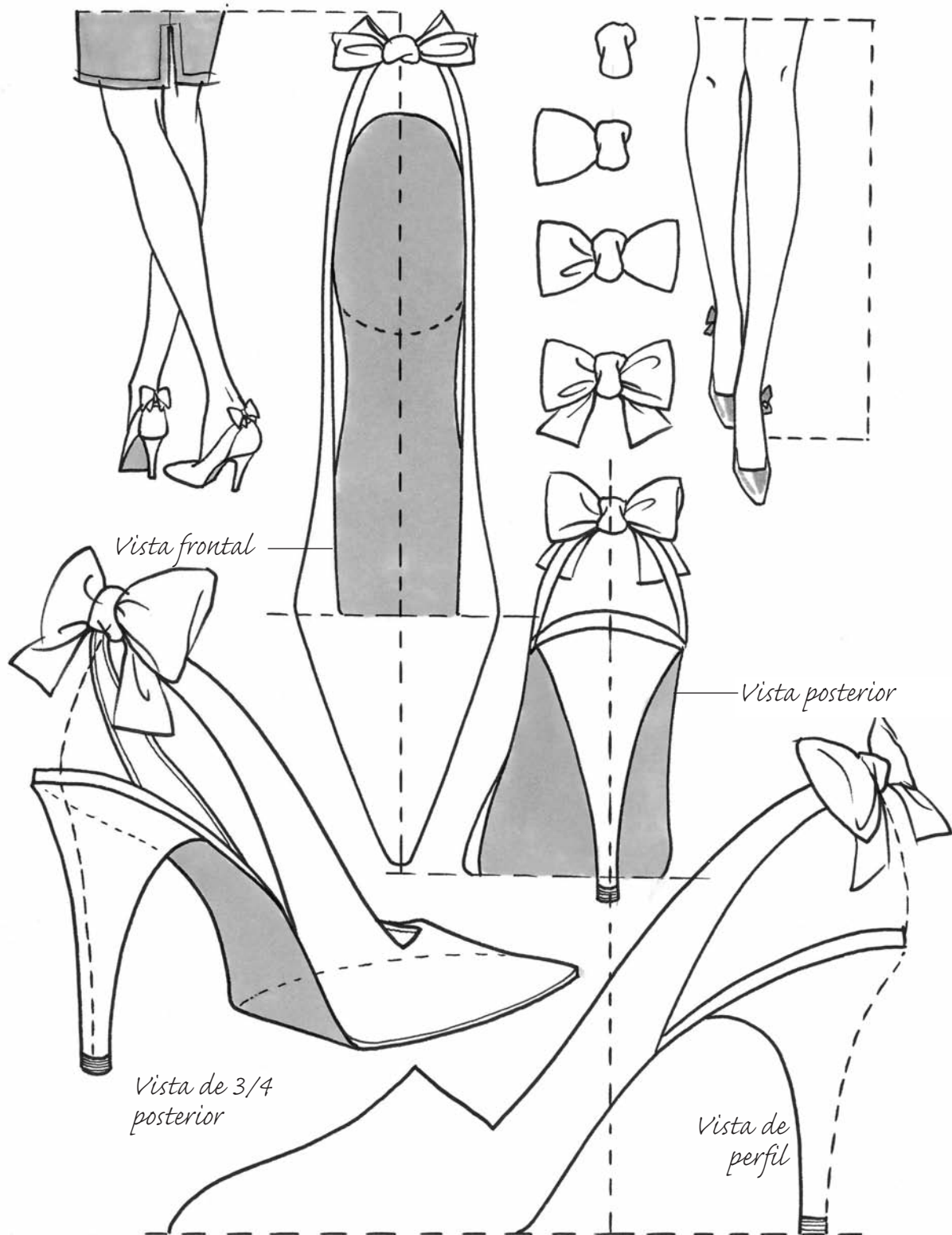
Vista de 3/4

Vista de perfil

- Tenha em mente que a posição do arco e da sola ou pegada muda com a pose
- A altura do arco varia em razão do salto do calçado
- A largura do salto é outra variável no projeto do calçado
- As tiras irão variar em tamanho e localização sobre o calcanhar ou em volta do tornozelo
- A conclusão do desenho do calçado inclui adicionar uma sugestão da base do calçado, ou sola, assim como o interior ou parte de baixo pode ser um elemento do projeto

Desenhar sandálias de tiras, ou qualquer calçado com detalhes delicados, requer medir linhas e distâncias. Copie o contorno do pé e o modo como o cal-

çado será usado – sobre os dedos, em torno do tornozelo etc. A ênfase é voltada para o projeto do calçado e no material do qual será feito.

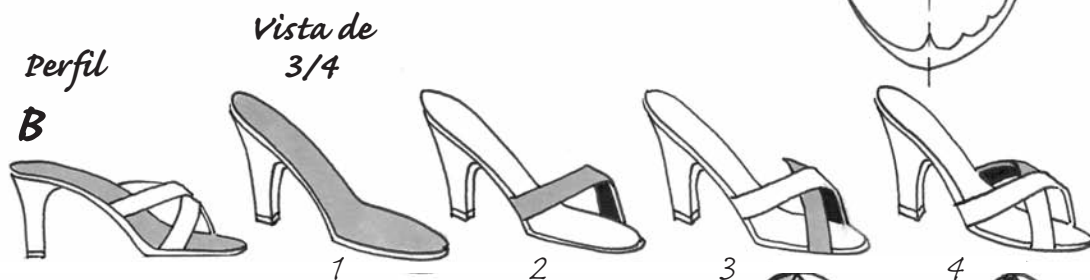
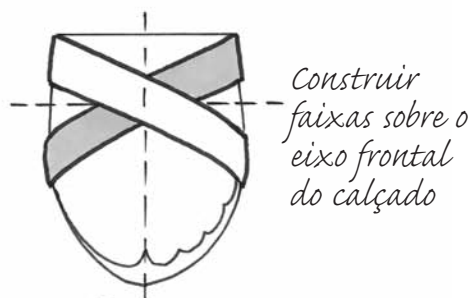
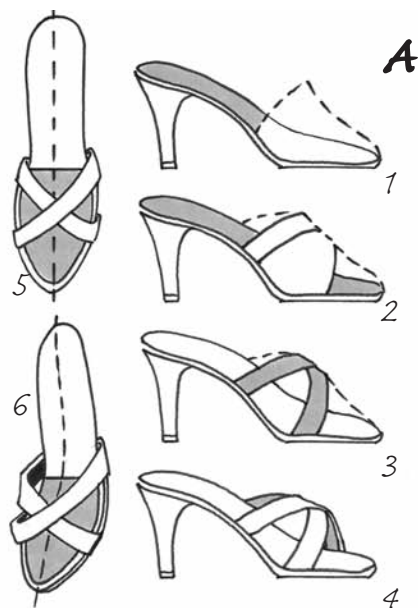


Desenhando calçados femininos

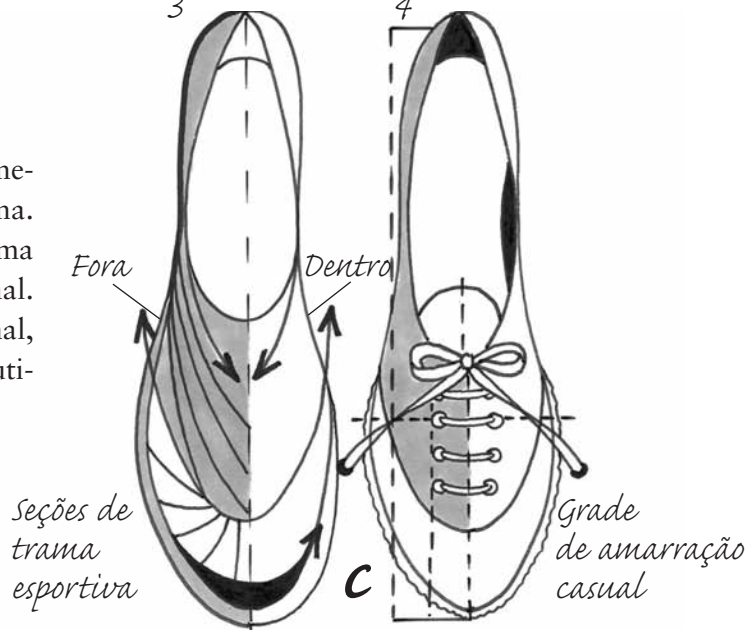
Desenhar calçados femininos, geralmente, envolve “levantamento” ou a altura do salto. Haverá uma pala ou tira sobre os dedos ou área do calcanhar ou tornozelo. Dentro do calçado existe a sola interior ou forro; fora, embaixo, há a sola do calçado. O arco entre os dedos e o calcanhar é a medida da altura do salto, ou de quanto o calçado “levantará”.

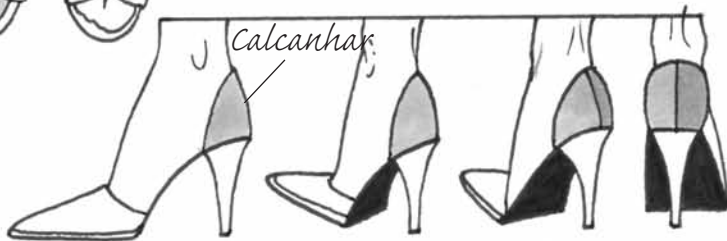
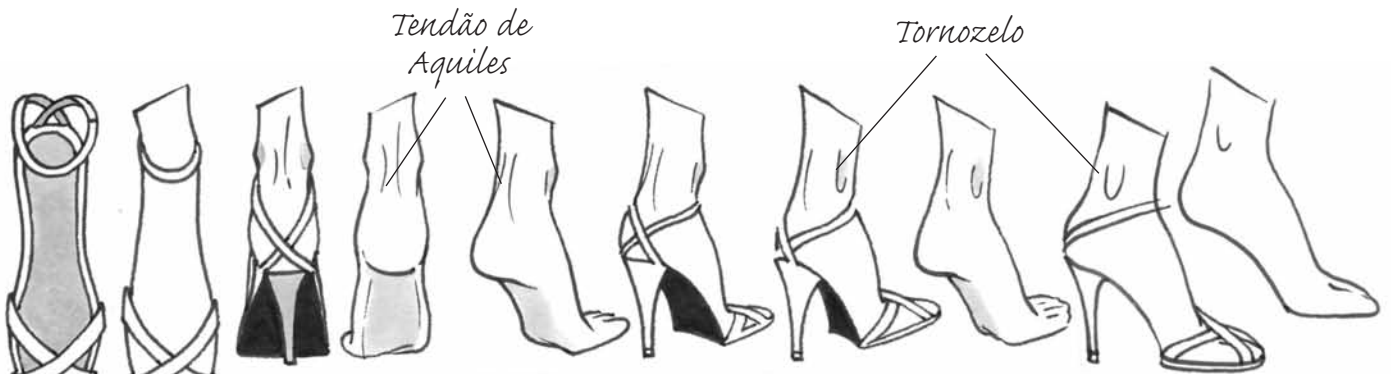
A Os passos de 1 a 4 mostram um calçado de perfil. Cada passo constrói as tiras sobre a área dos dedos no pé. Os passos 5 e 6 apresentam o mesmo estilo de calçado em duas versões de perspectiva frontal e superior.

B O primeiro calçado está de perfil, de modo que você possa perceber o quanto a visualização do calçado em pose de 3/4 pode ser diferente. Os passos de 1 a 4 constroem o calçado a partir de sua sola interior. A pala, o lado e parte de trás têm suas proporções equivalentes às partes correspondentes do pé.

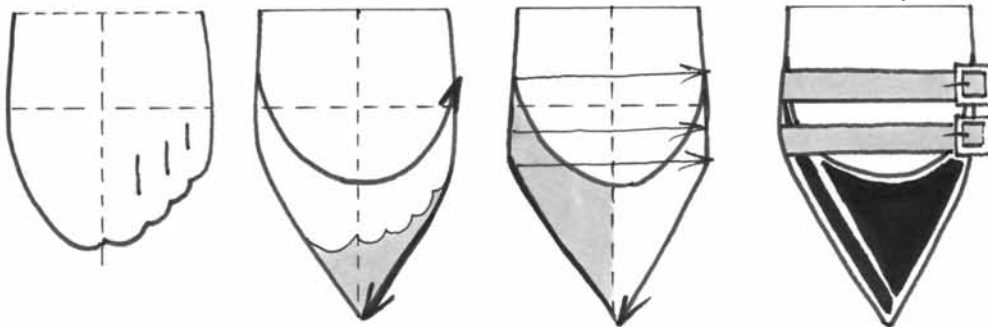


C A vista superior de um calçado é a melhor posição para detalhar sua parte de cima. Calçados esportivos podem precisar de uma rede de linhas que os cortem na diagonal. Calçados casuais, com amarração normal, necessitam de um controle mais preciso, utilizando uma grade para detalhes.



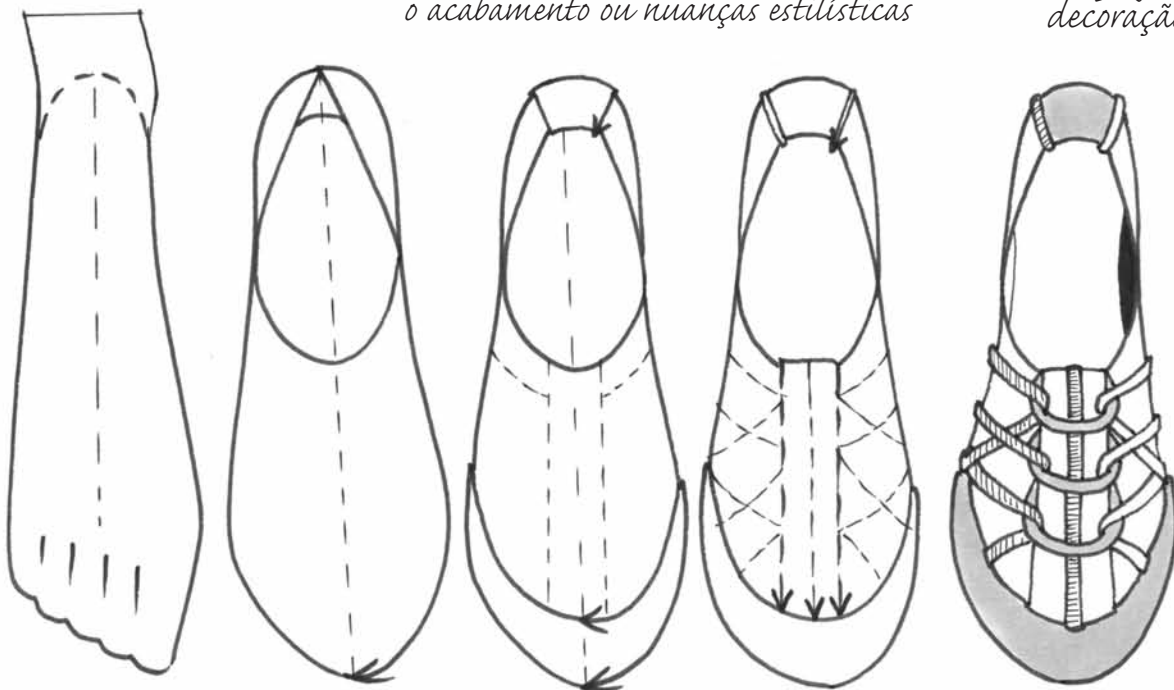


- O tornozelo centralizará/moverá os ângulos do pé
- O tendão de aquiles, atrás do calcancanhar, está alinhado com o salto do calçado
- Os dedos do pé geralmente são estilizados, sintetizados ou alongados para acompanhar a tendência de moda



- O arco é uma parte importante na vista posterior interna de um calçado
- Desenhar calçados estilizados em oposição ao desenho realista confere mais liberdade de expressão aos projetos, ajustes e decoração

Calçados esportivos sempre precisam de linhas preliminares para mapear a trama, ou detalhes de amarração, e enfatizar o acabamento ou nuances estilísticas

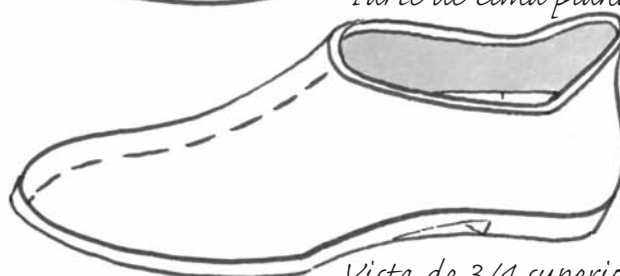


Calçados esportivos

O design de calçados esportivos expande um novo território do design a cada nova estação, rompendo as distinções entre calçados de trabalho e lazer, casual ou formal. O projeto de calçados mescla fatores de desempenho e função com tecnologia e decoração. Essa mistura cria híbridos entre calçados e tênis (como os sapatênis), que vão além dos calçados especializados em categorias como golfe, esqui e skate. Qual será a próxima inovação? A sola de um calçado é, agora, o foco do projeto. A sola vem de marcas registradas e assinaturas da cultura pop. Na lateral, no interior do calçado, há imagens apenas para os olhos do usuário. Aqui os sinais de estilo imprimem um *status* secreto ou satisfação particular em cor ou estampa. Isso significa que você precisa saber como desenhar um calçado de dentro para fora, de trás para frente, de cima para baixo e de um lado a outro. Se o interesse por calçados é tão grande, então, seu interesse em desenhá-los também deve ser.



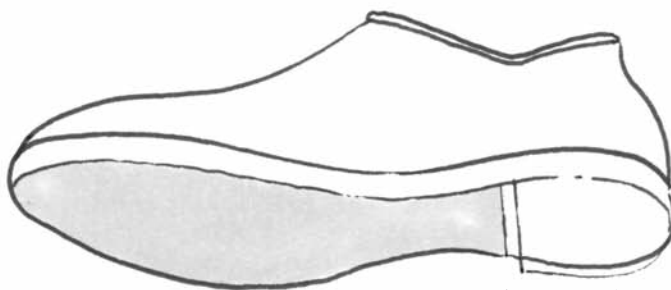
Parte de cima plana



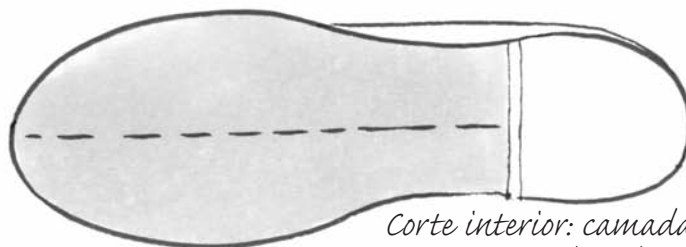
Vista de 3/4 superior



Vista de perfil lateral

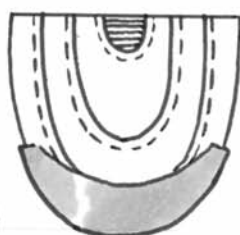
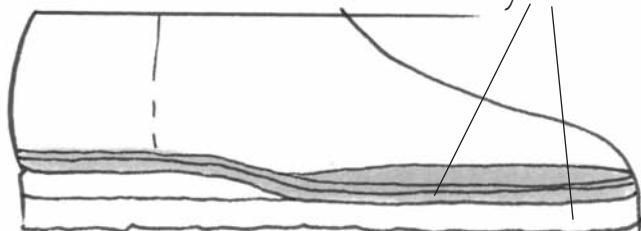


Ângulo de 3/4

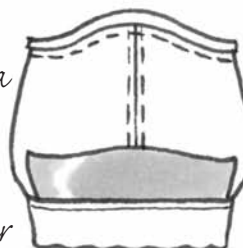


Corte interior: camadas interiores do calçado

Plano inferior: foco na sola ou forro



Vista do projeto da área dos dedos ou do calcanhar

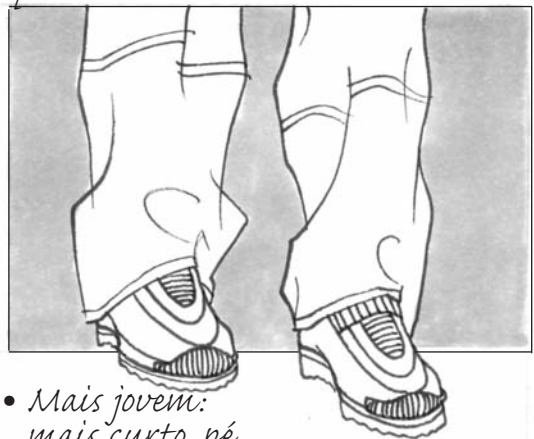


- **Contorno da sola:** estabeleça as proporções para um calçado, definindo a largura e comprimento para preencher seu desenho. Pode também ser usado para ilustrar a base ou fundo de seu calçado.
- **Salto:** a parte de trás do calçado pode ser elevada, subir mais ou muito acima da sola para criar altura e largura.
- **Dedos:** área de muitos detalhes em um calçado. Use uma grade para definir a parte da frente e de cima de um calçado.
- **Parte superior:** essa parte dos dedos mostra o foco do projeto na parte da frente ou dos dedos..
- **Vista de 3/4:** é diferente da vista superior ou da de perfil porque todas os três elementos – parte de cima, lado e sola – são visíveis.

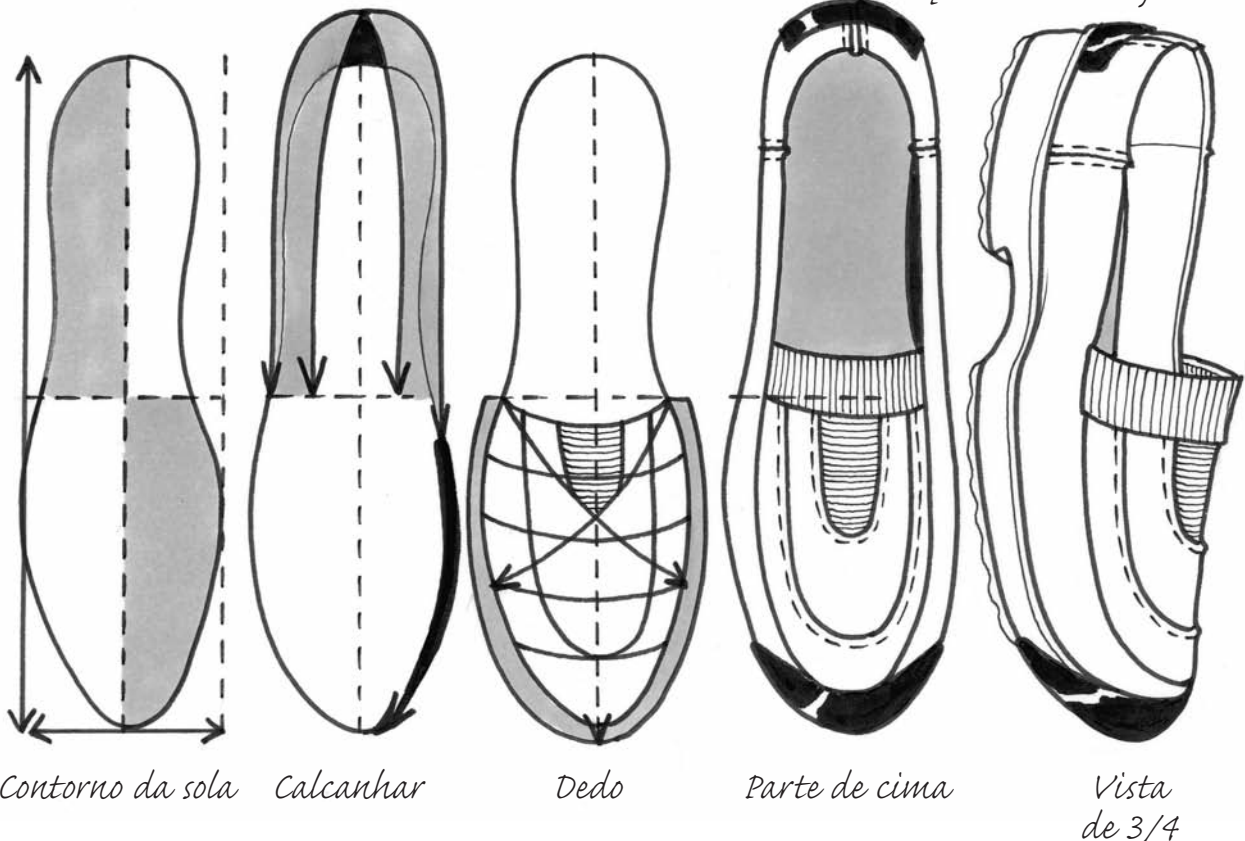
Truques:



- *Aparência de pé de pessoa madura* *Mais fino, mais longo, aparência mais madura*



- *Mais jovem: mais curto, pé arredondado, parece mais infantil*

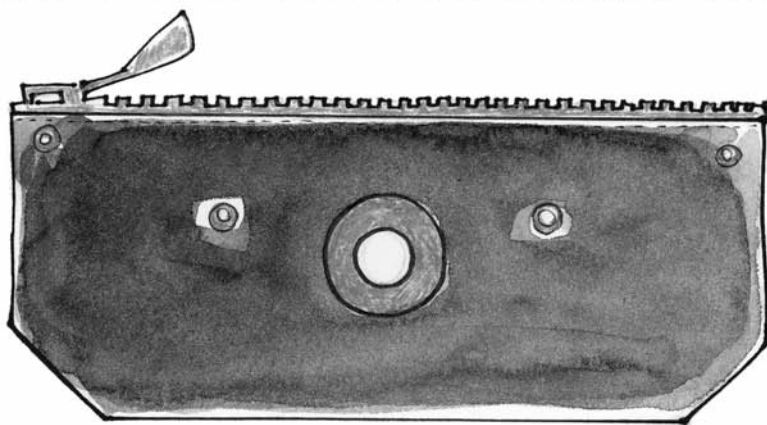


Artista convidada: *LaToya Leflore*

Com técnicas de representação nítidas e livres, o trabalho de LaToya Leflore tem senso espontâneo de estilo. Ela se inspirou nas cores silenciosas do pôr do sol e do couro de aparência gasta, amassa-

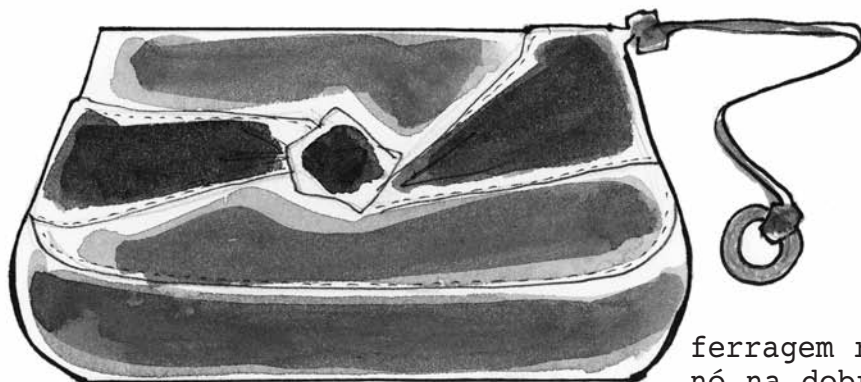
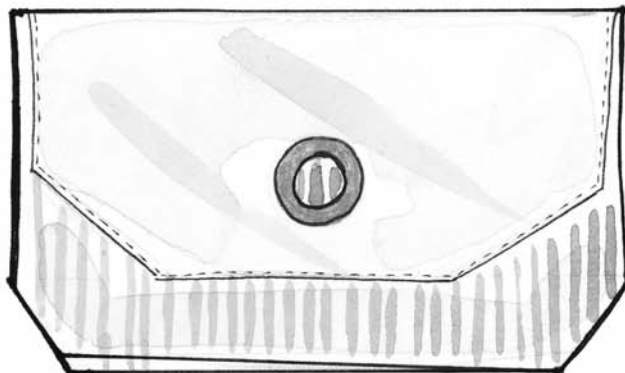
da e repuxada para criar bolsas grandes e sandálias de tiras. Ela usou pincel de ponta nº 8, guache em cores luminosas, marcador Sharpie, lápis Prismacolor marrom e uma régua.

muitas ferragens

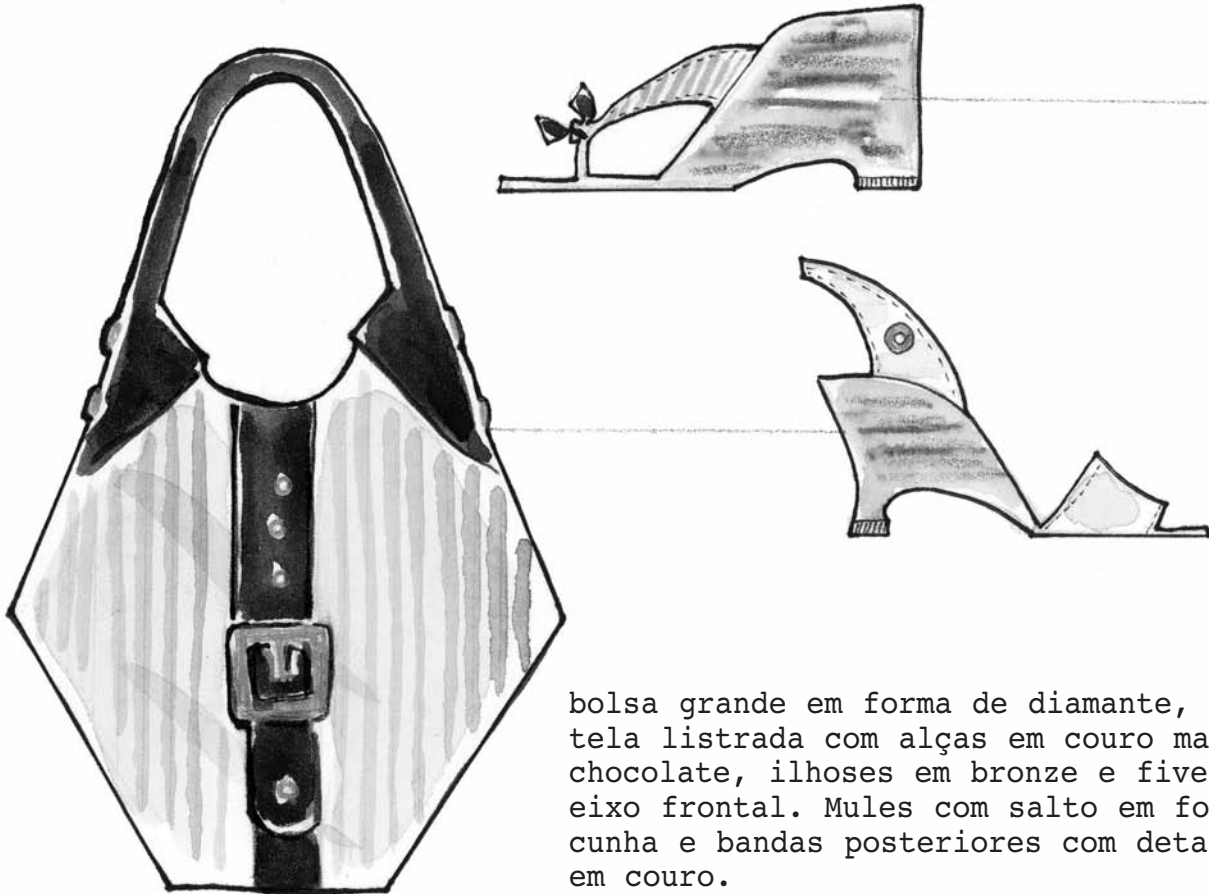


ferragem marrom chocolate com ilhoses em bronze.

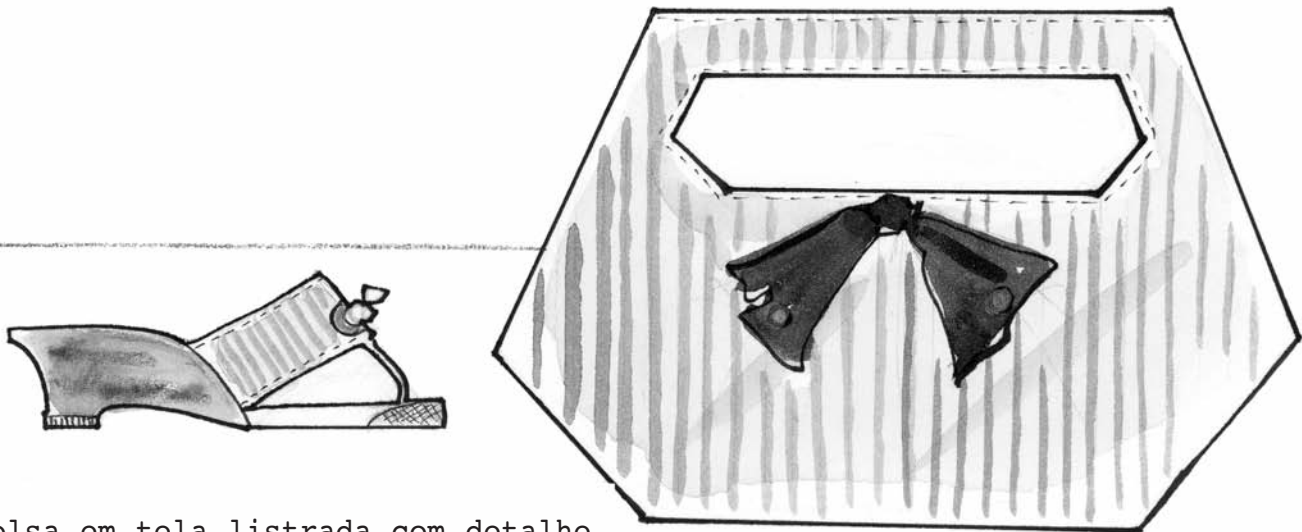
tela rígida, ilustrada, fechada com magneto e detalhe com ilhós.



ferragem redonda, amarrada com nó na dobra anterior. Detalhe de tira amarrada no canto.



bolsa grande em forma de diamante, em tela listrada com alças em couro marrom chocolate, ilhoses em bronze e fivela em eixo frontal. Mules com salto em forma de cunha e bandas posteriores com detalhes em couro.



bolsa em tela listrada com detalhe em nó chocolate, de couro de bezerro. Sandália com parte superior em tela listrada, com detalhe de nó no dedo.

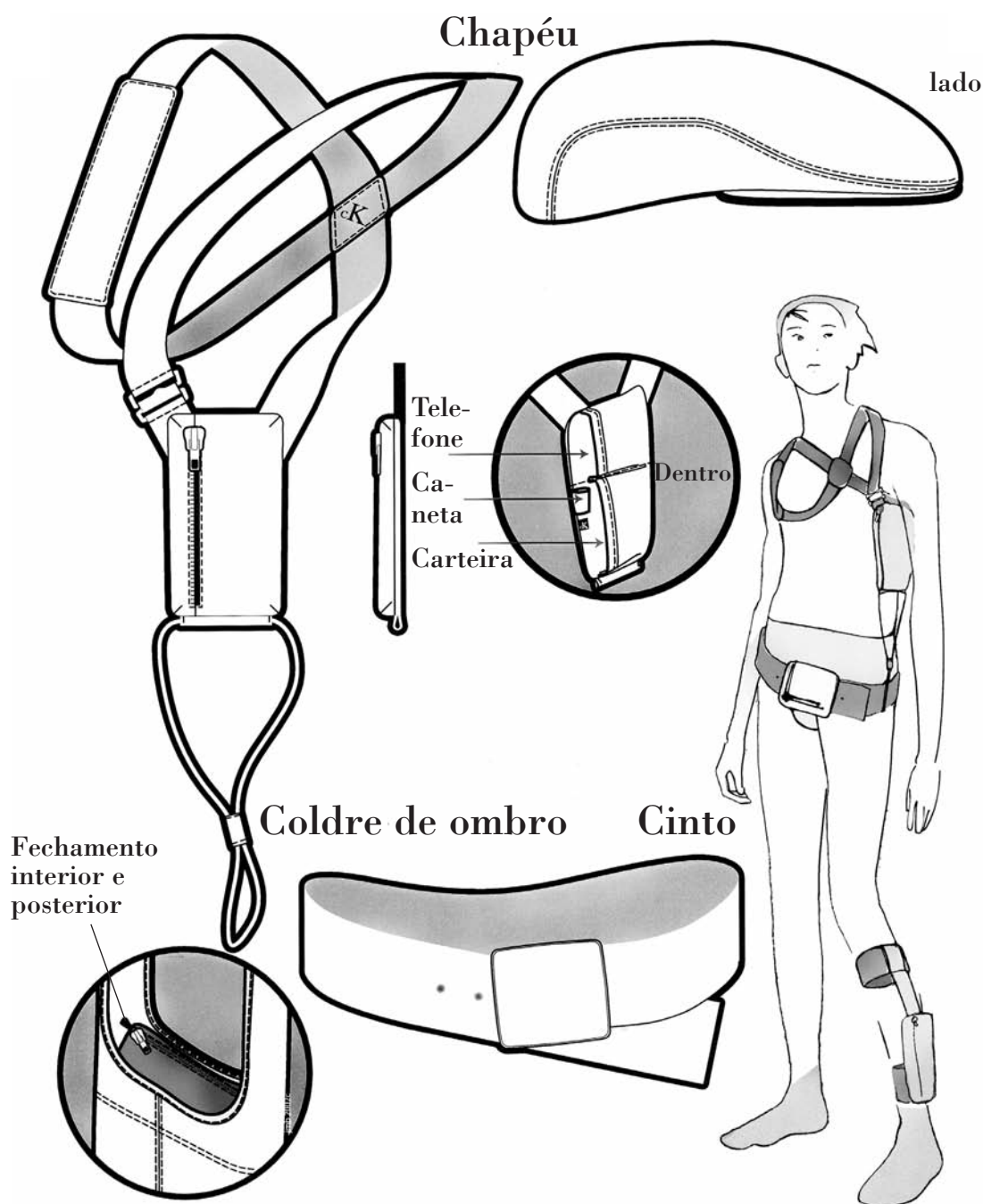
tela listrada e couro

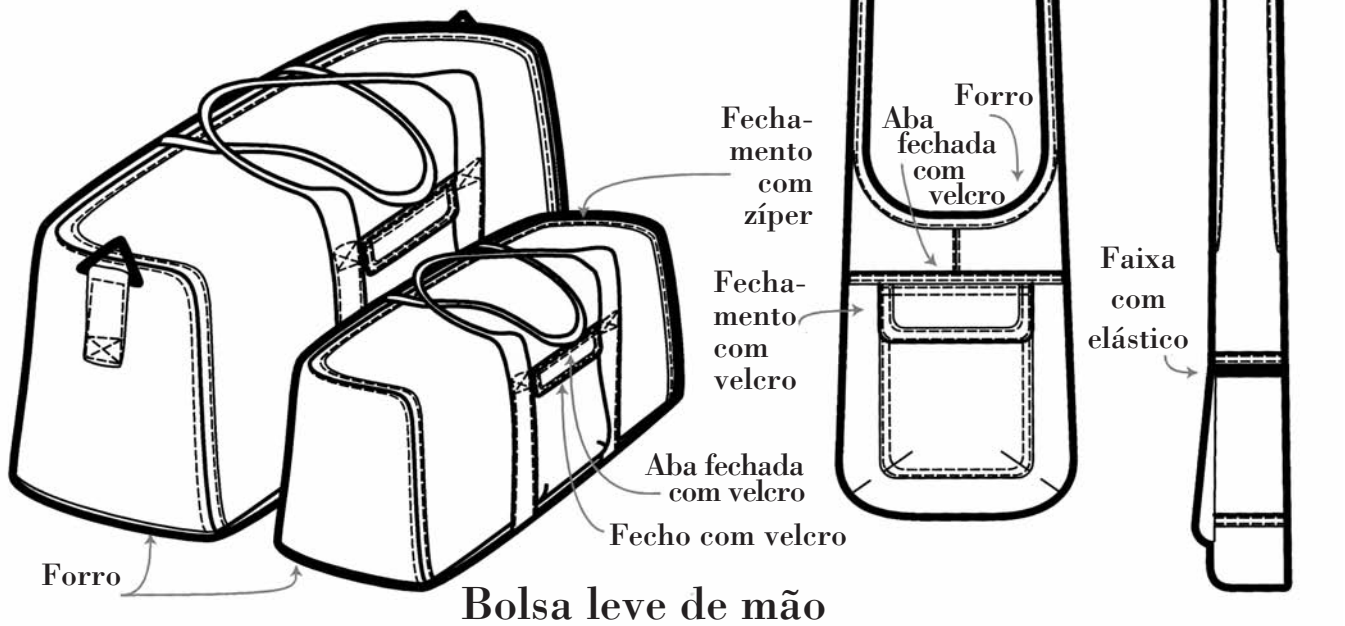
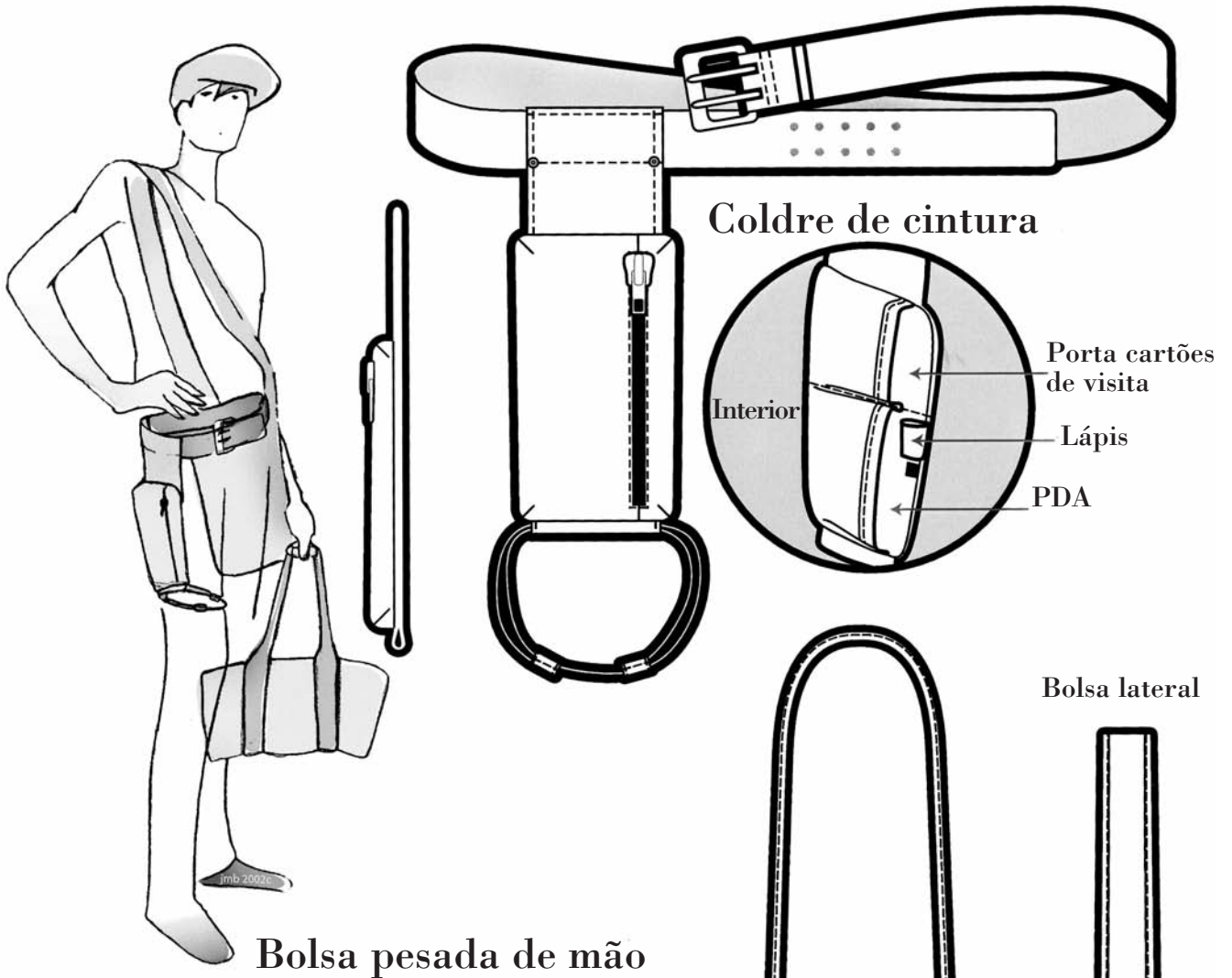
Artista convidado: Jason Buchanan

Os acessórios desta página são feitos com CAD. Foram criados com a utilização de um software e um hardware, além de lápis, caneta e papel. Os projetos de Jason perpetuam produtos no mercado, que são trabalhados em cima de itens de que se sente falta.

Depois que esboça as ideias, Jason as prepara para importá-las para um programa de computador

e redesenhá-las em tinta. A figura na página é a única parte trazida de fora do computador. Depois de a figura ser digitalizada, precisa ser retrabalhada e exportada para um programa vetor. No programa, a figura é usada como referência de proporção para o desenho técnico. Uma vez que a figura foi desenhada e composta na página, Jason usa uma impressora para combinar os tecidos para a produção.





Artista convidada: Clara Yoo

A proposta dessa designer para sua coleção de bolsas é diversa do trabalho do artista anterior. Seu trabalho é mais elaborado que o anterior, que é mais enxuto. Sua apresentação inclui a forma livre e orgânica enquanto o do anterior, a gráfica e estruturada. Os dois enfoques produzem bons efeitos. A escolha do estilo deve

depender do tipo de imagem que você quer projetar. Qual é o objetivo de seu desenho? Para o designer anterior poderia ser forma e função. Para essa designer seria textura e acabamento. Sempre cabe aos elementos primários da moda ampliar a mensagem visual de seus desenhos de acessórios.





Sumário

Este capítulo mostrou a você técnicas fundamentais para desenhar acessórios. Muitos acessórios têm formas específicas. Os materiais dos quais os acessórios são feitos mudam de acordo com as tendências de moda. É importante desenvolver habilidade em desenhar formas essenciais porque isso permitirá que você focalize sua energia nos detalhes que sejam convenientes ao design. Esse foco no estilo dos acessórios não deve levá-lo a esquecer sua função prática. Todos esses fatores são parte de seu desenho.

Tarefas

Junte tantas fotos quantas puder encontrar de seu acessório favorito de moda. Procure por todos os tamanhos, formas e poses adequadas para esses objetos.

1 Escolha o acabamento, o conceito ou o detalhe de design que aparecerá em seus desenhos desse acessório.

2 Antes de desenhar um acessório, selecione uma posição ou pose para que o valorize.

3 Desenhe uma linha, utilizando o detalhe de design, forma e função de seu acessório. Tente desenhá-lo no corpo, fora do corpo e perto da figura, para estabelecer sua relação de tamanho com a figura.