

**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE MARIE CURIE – SAVIGNANO SUL RUBICONE**

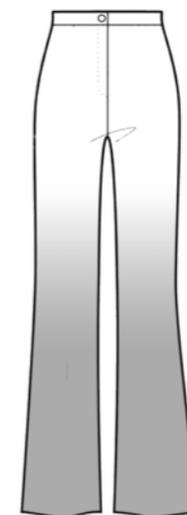
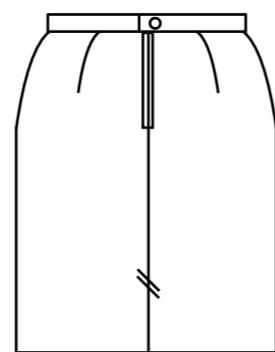
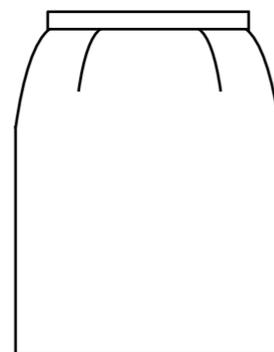
“INDUSTRIA ED ARTIGIANATO PER IL MADE IN ITALY” - ANNO SCOLASTICO 2019/20

Materia: TECNOLOGIE, DISEGNO e PROGETTAZIONE

Docente: prof. Alessandro Tricoli

# INTRODUZIONE

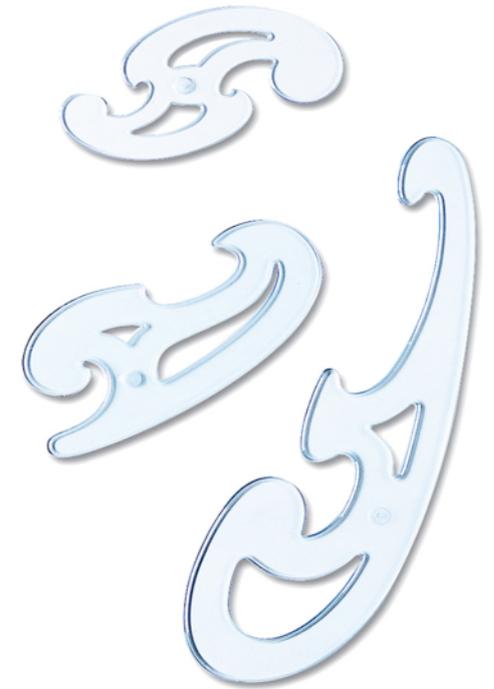
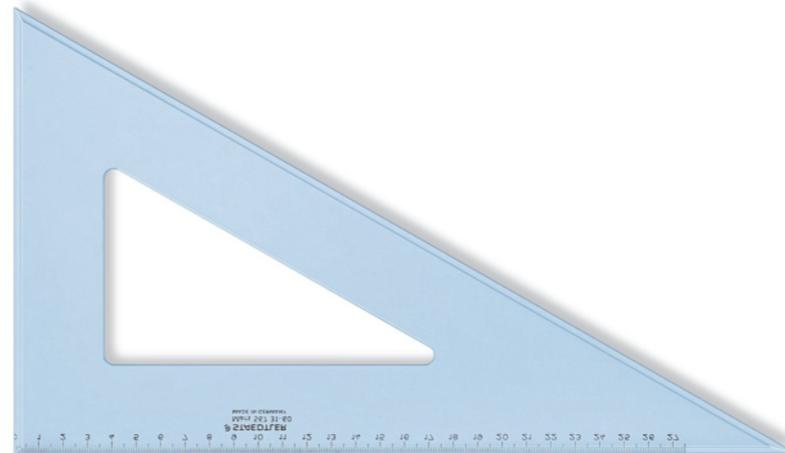
# AL DISEGNO TECNICO NELLA MODA



# I MATERIALI

# Materiali per il disegno tecnico

- **Cartoncino**
- **Fogli A4 opachi e/o lucidi**
- **Squadre e curvilinee**
- **Matite dure (HB, H, 2H...)**
- **Rapidograph colore nero spessore 0.8**
- **Rapidograph colore nero spessore 0.4**
- **Rapidograph colore nero spessore 0.2**
- **Colori a matita, pennarello o pantone (opzionale)**



# **IL DISEGNO TECNICO NELLA MODA**

# Il disegno tecnico nella moda

Il disegno tecnico nella moda è utilizzato per rappresentare in modo preciso ed essenziale le forme e le proporzioni di un indumento.

Viene detto anche "à plat" o "in piano" perché il capo di abbigliamento viene rappresentato come se fosse idealmente disteso su un piano. Normalmente il capo viene rappresentato sia nella vista frontale che in quella posteriore.

Solitamente il disegno in piano viene eseguito in scala 1:10 o 1:5, quindi tutte le misure reali del vestito devono essere divise, rispettivamente, per 10 o per 5. Ad esempio, in scala 1:10, la "circonferenza vita" di cm. 72 della taglia 44 di una gonna deve essere disegnata di cm. 7,2.

Fondamentale è partire dal disegno degli assi di simmetria e dalle misure dei livelli (ad esempio, nel caso di una gonna: vita, bacino, fondo).

# Differenza tra disegno in piano e figurino d'immagine

Come già detto in precedenza, il **disegno in piano** serve a rappresentare in forma bidimensionale il capo di abbigliamento, come se esso fosse steso su una superficie e non indossato sul corpo. Rappresenta una schematizzazione precisa ed analitica del lavoro tecnico e progettuale su un capo di abbigliamento.

Il **figurino d'immagine** è invece il disegno che rappresenta i capi di abbigliamento indossati da una figura umana e serve a rendere evidente il carattere estetico e l'idea di moda che lo stilista cerca di esprimere attraverso i suoi abiti. Il disegno può essere anche molto stilizzato e rendere in maniera sintetica i volumi, i colori e i materiali che saranno utilizzati per la realizzazione dei capi di abbigliamento.

# I segni convenzionali

Nel disegno tecnico ogni elemento è indicato attraverso l'uso di **segni convenzionali**: con diversi tipi di tratteggio e linee continue si rappresentano cuciture, tagli e impunture, bottoni e occhielli, cerniere, come illustrato nello schema dei segni convenzionali.

Il capo di abbigliamento è raffigurato davanti e dietro per visualizzare tutti i particolari: quando si presentano dettagli tecnici complessi risulta necessario disegnare i particolari ingranditi e dettagliati; nel caso dei capospalla, il davanti viene spesso disegnato aperto per evidenziare fodere e imbottiture.



# La scheda tecnica

- La **scheda tecnica**, detta anche scheda prodotto, è funzionale allo sviluppo del modello e alla preparazione di materiali e documenti per la confezione del prototipo. Presenta il disegno in piano del capo, campionature di tessuto e materiali da utilizzare, dati tecnici dei consumi e delle tecnologie da impiegare. La scheda tecnica viene aggiornata in ogni fase del percorso di lavoro.

<b>SCHEDA TECNICA</b>		Modello 3104 PE2014	
<b>DISEGNO IN PIANO</b>  <p>Davanti</p> <p>Dietro</p>		<b>DESCRIZIONE CAPO</b> Giacca di linea diritta, apertura con zip. Colletto a listino, tasche a toppa, risvolti sul fondo manica. Completamente profilata a contrasto. Ricami sulle tasche e sul colletto. Applicazione di passamaneria ricamata.	<b>CAMPIONE TESSUTO</b> 
<b>CUCITURE INTERNE</b> Chiuse e ribattute.	<b>CUCITURE ORNAMENTALI</b> Ricami sulle tasche e sul colletto. Passamaneria applicata sulle spalle.	<b>DESCRIZIONE TESSUTO</b> Panno di lana cotta di medio peso. Fodera trapuntata in tinta.	<b>CONSUMO TESSUTO</b> Altezza tessuto: cm. 140 Consumo realizzato: m. 2.00 Consumo fodera o 2° tessuto: m. 1,80 Consumo profilatura: m. 3.00
<b>ACCESSORI PER L'ASSEMBLAGGIO</b> Zip cm. 42 Alamaro in metallo dorato Passamaneria ricamata. Profili in lana.		<b>TECNOLOGIE UTILIZZATE</b> Macchina lineare Tagliacuci Asolatrice	

**DISEGNO IN PIANO  
DI UNA GONNA A TUBO**

# Disegno in piano di una gonna a tubo

1

1.

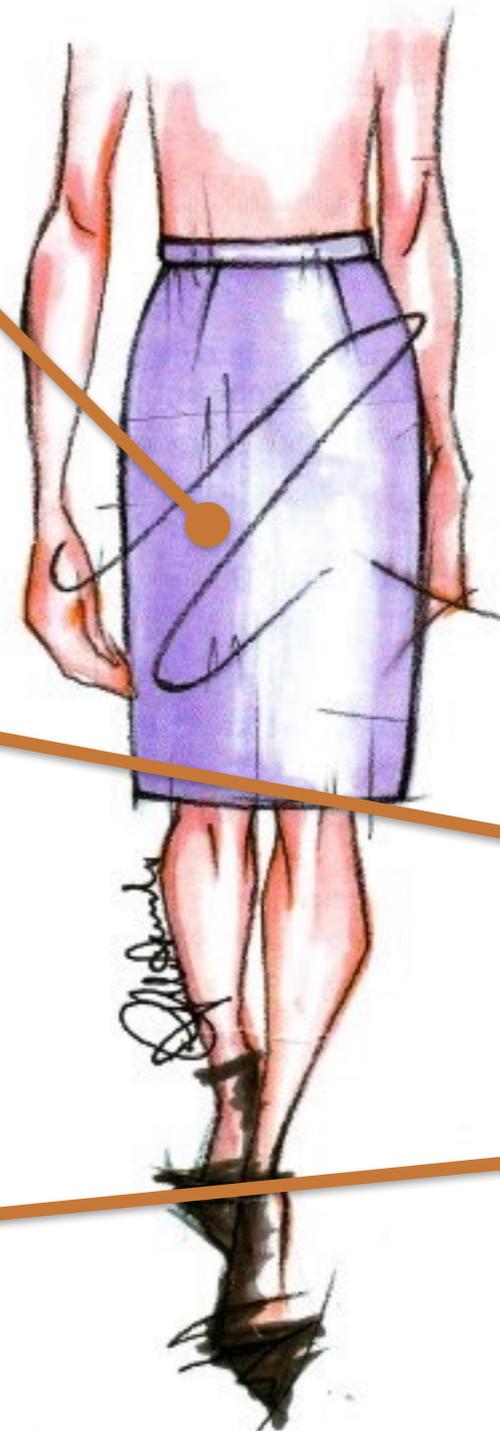
Il nostro obiettivo è rappresentare, davanti e dietro, questa gonna a tubo

2.

Leggiamo le misure del capo, prestando attenzione anche alla griglia modulare basata sull'unità antropometrica (cm. 21), dalla quale possiamo desumere molte misure utili

3.

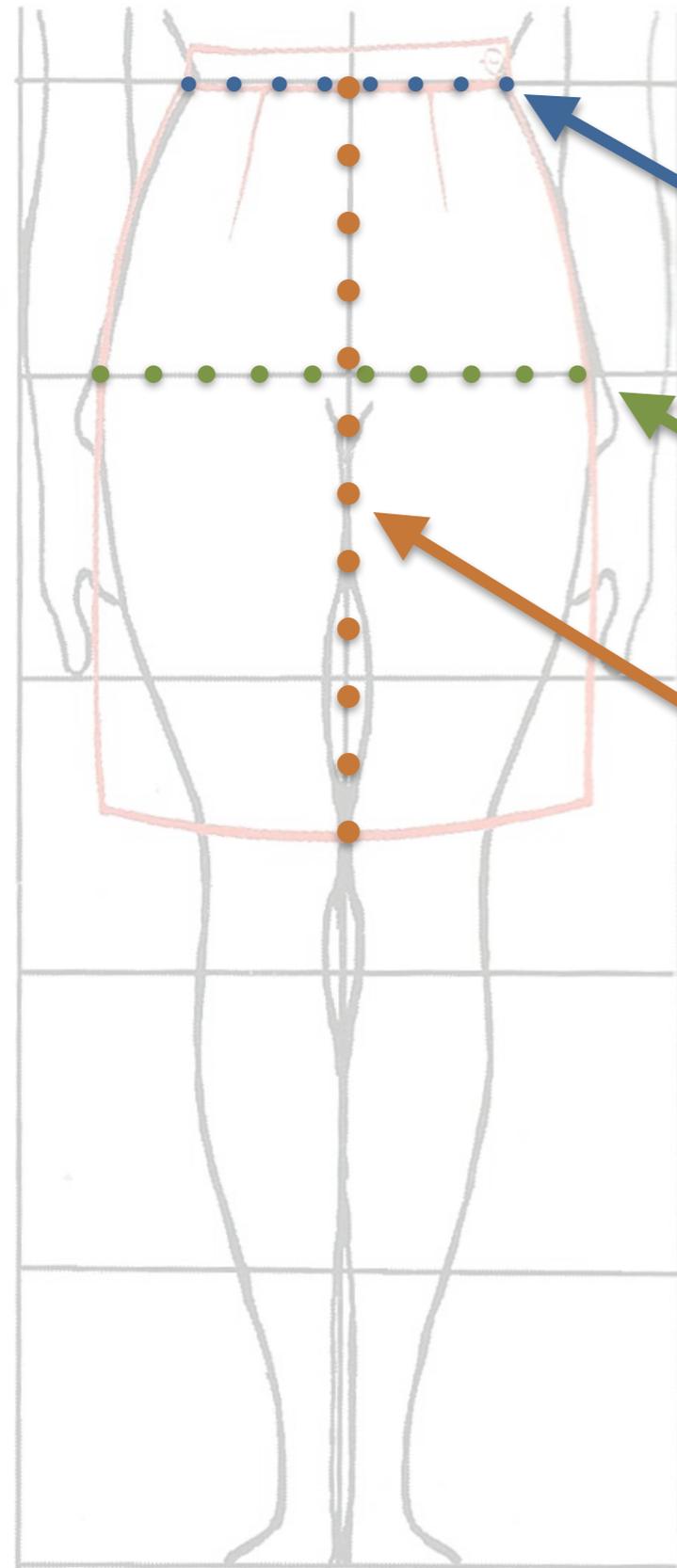
Leggiamo con attenzione anche la descrizione tecnica, che riporta diverse informazioni importanti



Plat	Rappresentazione dei volumi
Valore della vestibilità: v.v. 0°	
<b>Misure</b>	
Tg. 42	
Statura: 168 cm	
Unità Antropometrica (UA): $\text{statura cm } 168 : 8 = 21 \text{ cm}$	
Semicirconferenza vita: 34 cm	
Semicirconferenza bacino: 47 cm	
Lunghezza gonna al centro ginocchio	
$UA \times 3 - 5 = 58 \text{ cm}$	
<b>Descrizione tecnica</b>	
Gonna di linea leggermente a tubo.	
Lunghezza al centro ginocchio.	
Davanti con 2 riprese.	
Dietro con 2 riprese.	
Fascioncino (cintura) alto 3 cm, sormontato, chiuso con asola e bottone sul fianco.	
Apertura sul fianco con cerniera.	
Fondo con orlo a sottopunto.	

# Disegno in piano di una gonna a tubo

2



Ecco in dettaglio come individuare le misure indicate nella tabella:

**Semicirconferenza vita**

**Semicirconferenza bacino**

**Lunghezza al centro ginocchio**

# Disegno in piano di una gonna a tubo

3

Adesso riduciamo alla scala appropriata le misure di base del capo.

Nel caso della nostra gonna a tubo, in scala 1:10,

le misure della gonna saranno le seguenti:

**Disegno di una gonna a tubo taglia 42 - scala 1:10**

**Semicirconferenza vita:** cm 34 (in scala 1:10 diventa 3,4 cm)

**Semicirconferenza bacino:** cm 47 (in scala 1:10 diventa 4,7 cm)

**Lunghezza al bacino:** cm 21 (in scala 1:10 diventa 2,1)

**Lunghezza al centro ginocchio:** cm 58 (in scala 1:10 diventa 5,8 cm)

**Fascioncino (cintura):** cm 0,3 (in scala 1:10 diventa 0,3 cm)

# Disegno in piano di una gonna a tubo

4



Tracciamo sul foglio, a matita, le linee orizzontali (indicate in arancione nell'immagine) dei **livelli vita, bacino e fondo**, utilizzando le misure in scala che avevamo individuato in precedenza.

# Disegno in piano di una gonna a tubo

4



Procediamo con il disegno, sempre a matita, degli **assi di simmetria** (in rosso nell'immagine) del davanti e del dietro della gonna. Posizioniamo le due linee in modo appropriato all'interno del foglio per ottenere una buona impaginazione, un disegno simmetrico.

# Disegno in piano di una gonna a tubo

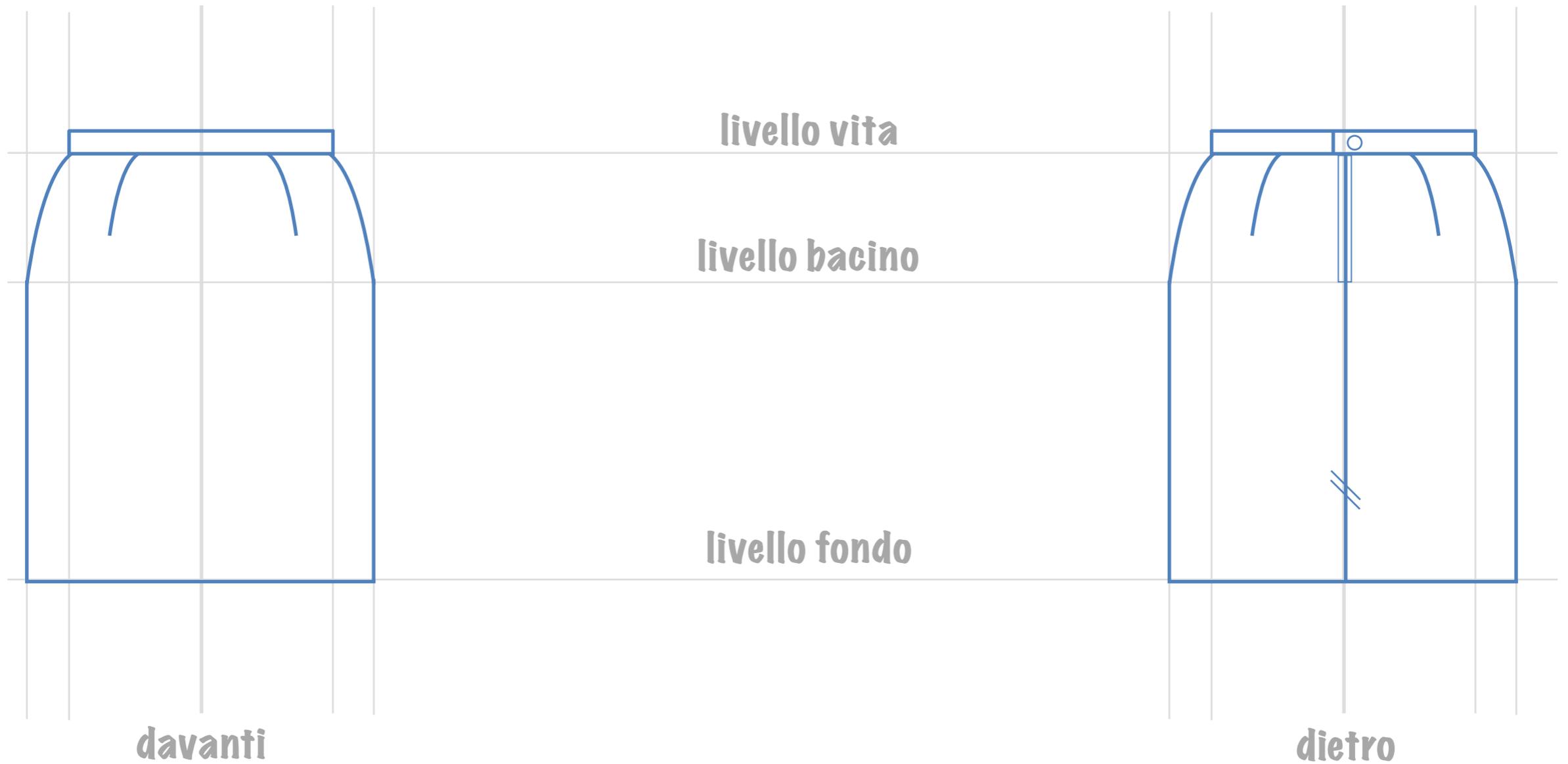
5



Adesso tracciamo, sempre a matita, tutte le restanti linee di costruzione, che definiranno le larghezze alla vita (in blu) e al fondo (in verde) della gonna.

# Disegno in piano di una gonna a tubo

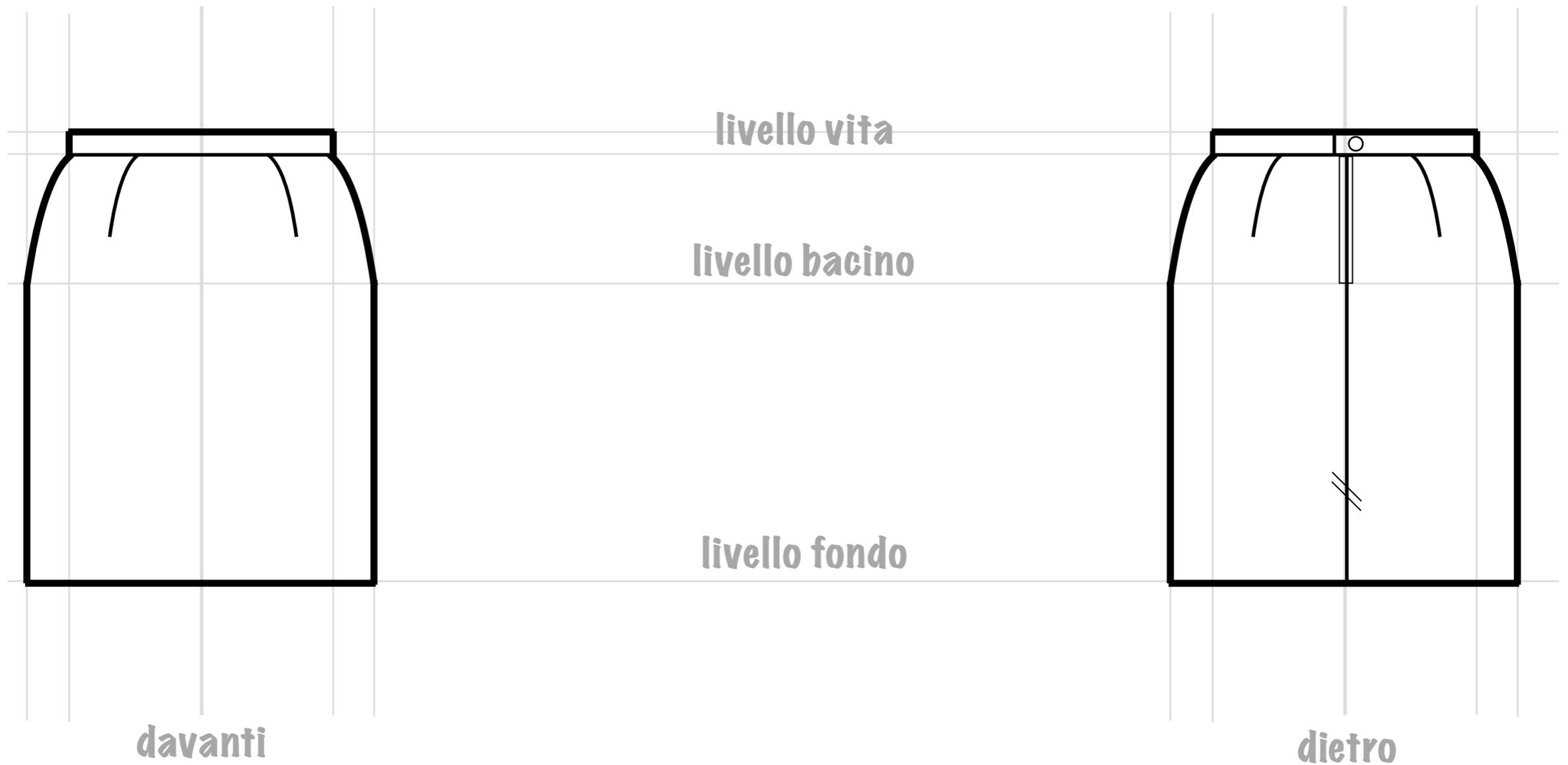
6



Completiamo, sempre a matita, il disegno della gonna, con tutti i dettagli e i segni convenzionali, compreso il fascioncino superiore di cm 3 (che in scala 1:10 diventano 3 mm).

# Disegno in piano di una gonna a tubo

7



Ripassiamo le linee definitive con i rapidograph.

Utilizziamo il rapidograph di spessore 0,8 per le linee di contorno dell'indumento, il rapidograph di spessore 0,4 per le interne e gli assi di simmetria; infine il rapidograph di spessore 0,2 per i dettagli secondari (cerniere, bottoni).

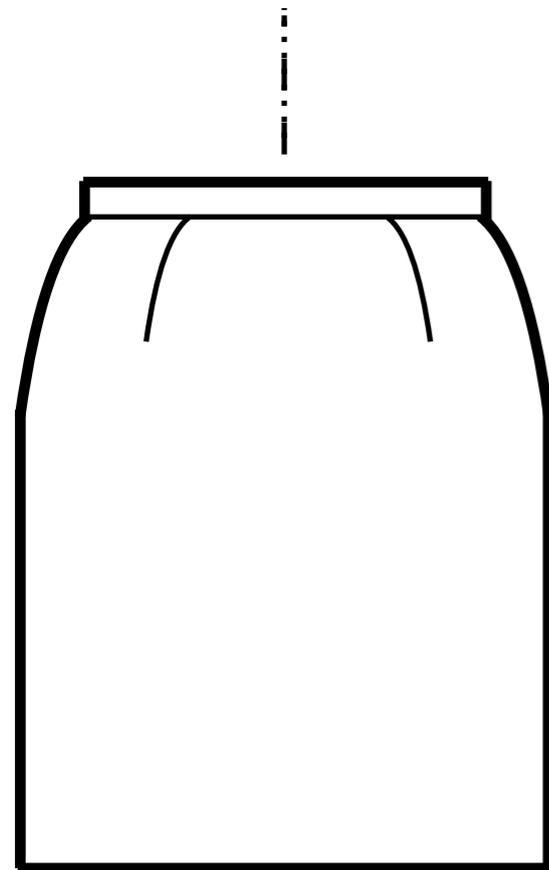
# Disegno in piano di una gonna a tubo

8



Segniamo con una linea “tratto - punto” gli assi di simmetria e ripassiamo tutte le scritte con i rapidograph. Indichiamo con chiarezza i livelli e la loro altezza. Riportiamo l’indicazione della scala e completiamo con il titolo della tavola. Cancelliamo le linee a matita nel caso esse siano troppo evidenti. →

# Disegno in piano di una gonna a tubo

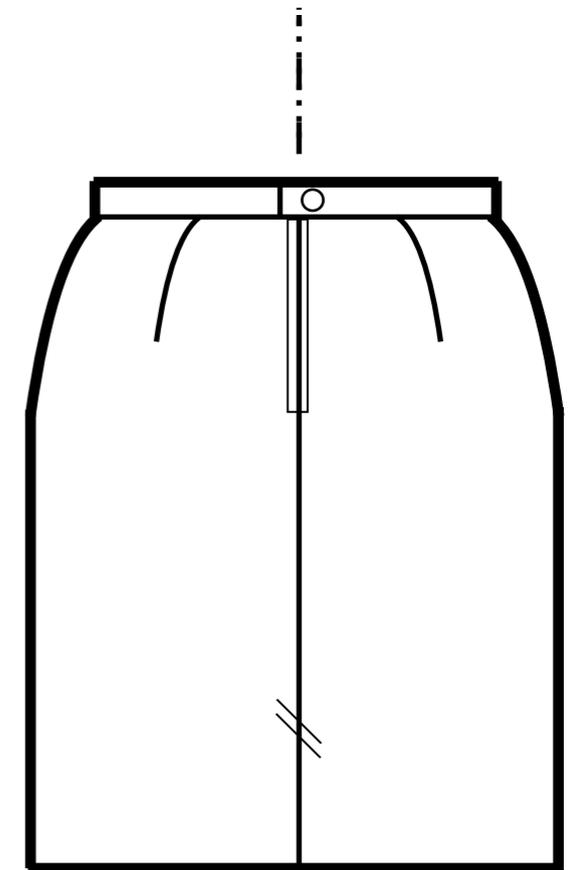


**davanti**

livello vita

livello bacino

livello fondo



**dietro**

# Riassunto dei principali accorgimenti da osservare per il disegno in piano

- La base del disegno va realizzata con la matita, possibilmente "dura" (ad esempio H, 2H) e alla fine ripassata con i rapidograph.
- Devono essere utilizzati gli strumenti da disegno (squadre e curvilinee). Non eseguire il disegno a mano libera.
- Il disegno deve rispettare in modo rigoroso la simmetria del capo di abbigliamento (utilizzare all'occorrenza i fogli di lucido o il tavolo luminoso).
- I bordi del capo devono essere disegnati con rapidograph "spesso" (0.8) le linee interne con rapidograph "sottile" (0.4). Per i dettagli più minuti si può utilizzare il rapidograph spessore 0.2.
- L'asse di simmetria va rappresentato con linea "tratto - punto": 
- Il disegno deve presentare: i "livelli" (ad esempio i livelli "vita", "bacino", "fondo"), le indicazioni "davanti" e "dietro" e l'eventuale scala metrica (1:5 o 1:10).
- I colori non sono necessari, eventualmente usare tinte piatte, evitando sfumature con effetto eccessivamente pittorico.