

# CARRERA DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

## PROGRAMA DE DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR

MATERIA ELECTIVA CUATRIMESTRAL  
CATEDRA: Arq. Cristina Argumedo

1997

### REGULARIZACION

Materia por promoción directa  
Para regularizar la materia el alumno deberá:

- \* asistir al 80% de las clases
- \* aprobar el 80% de los trabajos prácticos
- \* aprobar una evaluación oral: reflexión crítica sobre los temas tratados en el dictado y práctica de la materia y el material bibliográfico de la cátedra.



Arq. RICARDO BLANCO  
DIRECTOR  
AREA DE PROYECTO OBJETUAL.

## PROGRAMA GENERAL

Presentación de los softwares del mercado para Diseño de Indumentaria y Textil.

Integración del software con la producción.

Selección del software y los útiles necesarios, estableciendo cuáles se profundizarán, en función del trabajo práctico al que se aplicarán, previamente establecidos objetivo y desarrollo.

## OBJETIVOS GENERALES

Conocimiento y práctica de programas de computación gráfica aplicadas al Diseño.

Posibilidades y limitaciones de la computación gráfica aplicada como medio de diseño y herramienta alternativa y generadora.

Generación y selección de alternativas de Diseño, documentación gráfica.

## OBJETIVOS PARTICULARES

**De conocimiento:** Instrumentar al alumno a fin de que pueda reconocer y resolver, a nivel instrumental y creativo, los alcances, posibilidades y limitaciones de la herramienta computacional.

**De actitud:** generar una actitud creativa consciente de búsqueda, experimentación y propuesta en el dominio y uso de la herramienta.

**De habilidad:** Introducción al manejo del nuevo instrumental tecnológico y el compatibilizarlo con los tradicionales.

## METODOLOGIA

\* El curso será **teórico-práctico**: los alumnos desarrollarán ejercicios de aplicación de los temas de programación vistos en la teoría. Serán ejemplos de aplicación orientados sobre los temas tratados. Estos programas se presentan en un orden correlativo respecto del plan del curso de Diseño, utilizado como referente y planteado el uso de las computadoras como herramienta y medio en el proceso de diseño.

\* La **ejercitación** se presenta y desarrolla con un orden creciente de complejidad, con ejercicios parciales y un ejercicio final que finaliza el cuatrimestre.

Se elaborarán a nivel individual o en grupos de trabajo, síntesis de los manuales, seleccionando los datos más importantes para la práctica personal.

La entrega de los trabajos prácticos se establece en los instructivos de cada uno.

\* Se elaborarán a nivel individual o en grupos de trabajo, síntesis de los manuales, seleccionando los datos más importantes para la práctica personal.

La entrega de los trabajos prácticos se establece en los instructivos de cada uno.

\* **Evaluación teórico-práctica.**

El alumno en forma individual responderá a un cuestionario sobre funciones de las aplicaciones vistas (Corel Draw 5.0). A continuación el alumno realizará un ejercicio rápido sobre la máquina que será pautado por el/los docente/s.

### **Teorías/contenidos:**

Conceptos de tecnología, computación, informática, definiciones y clases de hardware y software. Elementos que lo componen, unidad de control, unidad de memoria, tipos de memoria de almacenamiento, unidad central procesadora. Dispositivos de entrada y salida. Configuraciones típicas. Sistema operativo. Estructuras de directorio.

Diseño y computación, consideraciones generales.

El lenguaje gráfico. Sistemas y medios gráficos, concepto de sistema, estructura, unidades gráficas, 2D y 3D.

Herramientas de diseño, formas, elementos que lo constituyen, modelo, geometría, generación.

La geometría como generadora y reguladora. Leyes de ordenamiento; simetría, relaciones. Configuración simétrica de la forma, síntesis para su representación por computadora.

Textura, color, conceptos, formación de mezclas aditivas, escala de valores.

La forma: confirmación y ruptura, transgresiones.

**Concepto de software de base:** nociones de D.O.S. y Windows.

**Presentación de un software de aplicación específico:** Sistema Coreldraw.

Comandos principales: Cuadro de herramientas, presentación de pantalla y paleta de colores. *Menú archivo:* nuevo, abrir, guardar y guardar como, preparar página, importar y exportar, menú de impresión.

*Menú de edición:* Deshacer, rehacer, repetir, cortar, copiar, pegar, duplicar, borrar, copiar estilo de, seleccionar todo. *Menú transformar:* mover, girar e inclinar, estirar y espejar. *Menu de efectos:* editar contorno, perspectiva, mezclar, extrusión. *Menú texto:* editar texto. *Menú organizar:* traer al frente, llevar atrás, combinar, separar, agrupar, desagrupar. *Menú especial:* crear patrón, preferencias.

## TRABAJOS PRACTICOS

**Objetivo:** Utilización del programa de dibujo para Diseño de Indumentaria. Práctica del ordenador. Comprensión de la herramienta como útil de diseño. Aplicación de una práctica proyectual. Utilización de periféricos de impresión.

### DISEÑO DE INDUMENTARIA

**Desarrollo :** El trabajo práctico se desarrolla en dos partes: geométrales y moldería.

#### Ejercicio 1: GEOMETRALES

- \* Diseño y dibujo de una serie, a partir de un rector (geométral base).
- \* Modificación del rector y generación de 2 variaciones ( presentar frente y espalda), de una serie de tres prendas asociadas entre sí..
- \* Hacer una ficha técnica donde se muestren detalles constructivos del rector: ojales, costuras, encuentros de costuras, etc.( todo lo pertinente para describir el modelo).
- \* Pruebas de color o incorporación de tramas sobre el rector y/o las variaciones (a criterio del alumno).

#### Ejercicio 2: MOLDERIA

- \* Hacer el despiece, colocar los signos que permitan su armado.
- \* Talles: Hacer una curva de talles aproximada: 3 talles 1  
5 talles 2  
10 talles 3
- \* Ubicar el talle sobre la pieza de tela ( tizado, marcado) indicar: tela, dimensiones, encimada, (describiendo zonas de solapamiento, final y principio de pieza) mesa de corte, etc.  
Calcular las prendas gráficamente con ubicación de los moldes.

### DISEÑO TEXTIL

Los ejercicios se realizarán uno por cada equipo de trabajo.

#### Ejercicio 1: LIGAMENTO

- \* Diseñar un campo de muestra con un ligamento elegido
- \* Anexar la base de evoluciones y realizar campo de muestra
- \* Indicar la forma de repetición para la pieza de tela
- \* Indicar título de trama y urdimbre
- \* Hacer pruebas de color
- \* Definir usuario de la tela

## **Ejercicio 2: ESTAMPADO**

- \* Generar un dibujo que será la unidad de trabajo
- \* Generar o salaccionar el rapport
- \* Generar la trama, indicando el modo de repetición
- \* Realizar pruebas de colores
- \* Adoptar un tipo de tela, indicar si se estampará en varios tipos de telas.
- \* Determinar el uso previsto para la tela.

## **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

### **Día 1**

Presentación de la Cátedra ante los alumnos.

División de los alumnos en 2 grupos, los que quieren aprender con entorno Windows 3.1 y los que quieren hacerlo con el System 7 (PC y Macintosh respectivamente).

Se plantea a los alumnos la forma en que se trabajará durante el cuatrimestre (horarios, compromiso, trabajo, etc.).

### **Día 2**

Teórica a cargo del docente sobre software, hardware, unidad de memoria, CPU, periféricos, unidades de almacenamiento, con una introducción histórica del tema.

Encendido del ordenador y periféricos y características básicas de Windows.

Planteo a la clase del trabajo práctico completo, indicando la fecha de entrega de las distintas etapas.

### **Día 3**

Clase teórica y práctica sobre menús, funciones, aplicaciones de Windows 3.1 en su totalidad.

Primera corrección: etapa 1.

### **Día 4**

Primera clase teórica y práctica sobre menús, funciones, cuadro de herramientas, etc. de la aplicación Corel Draw 3.0.

Segunda corrección: etapa 1 y 2.

### **Día 5**

Segunda clase teórica y práctica sobre menús, funciones, cuadro de herramientas, etc. de la aplicación Corel Draw 3.0.

Tercera corrección: etapa 1 y 2.

### **Día 6**

Clase de repaso y consultas sobre Corel Draw 3.0.

Preentrega en pantalla de etapas 1 y 2. Inicio de etapa 3.

**Día 7**

Entrega etapas 1 y 2. Corrección y nivelación.

Primera clase teórica y práctica sobre menús, funciones, cuadro de herramientas de la

aplicación Page Maker 5.0

Cuarta corrección: etapa 3.

**Día 8**

Entrega de calificaciones.

Preentrega en pantalla de etapa 3.

Segunda clase teórica y práctica sobre menús, funciones, cuadro de herramientas de la

aplicación Page Maker 5.0

**Día 9**

Día comodín por paro o por dificultades en terminar la etapa 3.

**Día 10**

Entrega etapa 3. Corrección y nivelación

Clase de repaso y consultas sobre Page Maker 5.0.

**Día 11**

Entrega de calificaciones.

Quinta corrección: etapa 4 completa

**Día 12**

Pre-entrega en pantalla etapa 4 completa.

**Día 13**

Entrega etapa 4 completa. Corrección y nivelación.

Clase de repaso y consultas de todos los contenidos.

**Día 14**

Coloquio: el alumno responderá sobre los contenidos desarrollados y realizará un ejercicio rápido en el ordenador. Al finalizar se leerán notas finales, se levantarán actas y se firmarán libretas.