



VIII Congresso de Pesquisa e Extensão da FSG  
VI Salão de Extensão

<http://ojs.fsg.br/index.php/pesquisaextensao>

ISSN 2318-8014



## MODELAGEM COMPUTADORIZADA NO DESENVOLVIMENTO DE ARTIGOS DE MODA

Izadora Michelin, Carlos Augusto Reinke\*

\*Carlos Augusto Reinke,  
endereço: Rua Os Dezoito do Forte, 2366 - Caxias do Sul - RS -  
CEP: 95020-472.

**Palavras-chave:**  
Modelagem. Vestuário. Moldes.  
Tecnologia. Software. Têxtil.

Esta pesquisa teve como objetivo apresentar o uso de sistemas CAD dentro do processo de modelagem de artigos de moda, em especial no desenvolvimento de vestuário. Tais sistemas se mostram bastante úteis em diferentes escalas da indústria, seja para empresas de grande porte e profissionais autônomos; como para a área acadêmica como é o caso de estudantes de cursos na área de moda. No mercado existem diversos sistemas CAD voltados especificadamente para o segmento de moda, onde podemos citar como exemplo, o programa Audaces, que dentre as suas ferramentas possui uma específica para a criação de moldes de vestuário; o GKS, software da marca alemã de máquinas têxteis Stoll, voltado principalmente para a criação de cabedais de knit<sup>1</sup>; e o Fusion, software do aplicativo Meepl Body Scan, que possibilita ao consumidor por meio de uma foto de corpo inteiro coletar suas medidas e visualizar as peças de roupas tridimensionais e com o caimento de seu próprio corpo. Estes sistemas CAD, estabelecem um novo panorama para a construção dos moldes necessários para diferentes segmento do setor têxtil e de vestuário, otimizando a modelagem convencional, onde o modelista - profissional que transforma um modelo em um objeto concreto – deveria analisar detalhadamente o desenho do estilista para a interpretação dos moldes da peça a ser produzida e entregue como esperado. Diante destas percepções, fica evidente que o emprego de sistemas CAD e de tecnologias computacionais neste processo de desenvolvimento de modelagem, estabelece uma considerável melhoria no processo de produção de artigos de moda e que no caso do vestuário em específico, possibilita melhorias como a redução no tempo de criação, produção e

<sup>1</sup> Knit, o termo, que significa malha, em inglês, atualmente é sinônimo de um processo que une técnicas do tricô com sistemas inteligentes, e é produzido, na maioria das vezes, em formato tridimensional. Eliminando processos como costura e colagem, além de evitar o desperdício de matéria-prima, o cabedal sai pronto para montagem e cai, literalmente, como uma luva no pé do consumidor. (BENGUA, 2017, s.p)

lançamento de coleções, possibilitando desta forma uma maior competitividade dentro do mercado de moda.

## REFERÊNCIAS

AUDACES. **Modelagem Manual X Modelagem Computadorizada**. Disponível em: <<https://www.audaces.com/modelagem-manual-x-modelagem-computadorizada/>>. Acesso em: 31 jul. 2020.

BENGUA, Bárbara. KNIT é tendência de moda e do mercado. Disponível em: <[http://exclusivo.com.br/\\_conteudo/2017/10/negocios/213868-knit-e-supertendencia-de-moda-e-do-mercado.html](http://exclusivo.com.br/_conteudo/2017/10/negocios/213868-knit-e-supertendencia-de-moda-e-do-mercado.html)> Acessado em: 02 ago. 2020.

DOMINGUES, C. **Modelagem Computadorizada**. UNIPE Centro Universitário de João Pessoa, 2015.

HEIRICH, D. **Modelagem**: ferramenta competitiva para a indústria da moda SEBRAE/RS: FEEVALE. Porto Alegre, 2007.