

**Faculdade de Tecnologia de Americana**

**PRODUÇÃO TÊXTIL**

**THAIZE APARECIDA DA SILVA**

**Daives Arakem Bergamasco**

**ARTE TÊXTIL**

**DESENHOS PARA ESTAMPARIA**

**AMERICANA/SP**

**2013**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA**

**THAIZE APARECIDA DA SILVA**

**ARTE TÊXTIL**  
**DESENHOS PARA ESTAMPARIA**

**Trabalho de conclusão de curso  
apresentado à Faculdade de  
Tecnologia de Americana como parte  
das exigências do curso de Tecnologia  
Têxtil para obtenção do título de  
Tecnólogo em Produção Têxtil.**

**Orientador: Daives Arakem Bergamasco – Especialista**

**AMERICANA/SP**

**2013**

**THAIZE APARECIDA DA SILVA, RA: 0040081023024**

**ARTE TÊXTIL**  
**DESENHOS PARA ESTAMPARIA**

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial para obtenção do título de TECNÓLOGO EM PRODUÇÃO TÊXTIL no curso de TECNOLOGIA EM PRODUÇÃO TÊXTIL da FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA.

**Banca Examinadora**

**Orientador:** \_\_\_\_\_

Daives Arakem Bergamasco, Especialista, Faculdade de Tecnologia de Americana.

**Professor da disciplina:** \_\_\_\_\_

José Fornazier Camargo Sampaio, Mestre, Faculdade de Tecnologia de Americana.

**Convidado:** \_\_\_\_\_

Edison Valentim Monteiro, Mestre, Faculdade de Tecnologia de Americana.

Americana, 18 de junho de 2013

Dedico esse trabalho a Deus, porque sem Ele absolutamente nada em minha vida seria possível.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por todas as bênçãos que me concedeu, essas que muitos chamam de sorte ou coincidência.

Aos meus pais, Adão e Cirleis, que sempre me apoiaram e incentivaram, e me deram a base para ser a pessoa que sou.

Aos meus avós, Osvaldo (*in memoriam*) e Dirce pelo carinho e incentivo, ao meu irmão Diego, por estar ao meu lado e ajudar com o possível.

Ao meu tio Ricardo, por ser o meu maior modelo de pessoa, por ser o responsável pelo início da minha carreira da área têxtil.

Aos meus grandes mestres da arte, Elson Alves e Leandro Genesini, que me ensinaram tudo o que sei sobre desenho têxtil.

Ao meu orientador Daives Arakem Bergamasco e a todos os meus professores.

E aos meus amigos de graduação, pelo companheirismo, amizade, e risos durante esses três anos que serão inesquecíveis.

*“A arte diz o indizível, exprime o inexprimível,  
traduz o intraduzível” (Leonardo da Vinci).*

## RESUMO

SILVA, Thaize Aparecida da. **Arte Têxtil, Desenhos para estamparia** 2013. 90f. Trabalho de Conclusão de Curso – Tecnologia Têxtil. Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana.

As manifestações culturais e artísticas acompanham o homem desde os primórdios da humanidade, podemos ver através da história que representações artísticas marcaram épocas, e através desta arte que pode ser expressa de diversas maneiras é que podemos entender o passado do planeta. Tal a importância dos desenhos que estes estão presentes até hoje em nosso meio fazendo uma completa junção do homem e da natureza como sempre fizeram independente de qual século estamos falando. No meio têxtil eles fazem a diferença, fazem de um tecido liso uma verdadeira arte, ditam moda, criam padrões de beleza, mostram um colorido especial, podem ser reinventados pelos que os criam, ou simplesmente manter o charme dos clássicos, um mundo de possibilidades, de cores e valores, de arte e história. O presente estudo visa a introduzir conceitos sobre desenhos para estamparia, falando da sua origem, de suas variações desde sua criação e produção. Esta pesquisa versa sobre a importância da arte em tecidos, de contar e exemplificar um processo de criação de estampas que é essencial para a cadeia produtiva têxtil.

**Palavras-chave:** Arte têxtil. Desenhos. Estamparia.

## ABSTRACT

SILVA, Thaize Aparecida da. **Arte Têxtil, Desenhos para estamparia** 2013. 90f. Trabalho de Conclusão de Curso – Tecnologia Têxtil. Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana.

The cultural and artistic accompanying man since the dawn of humanity, we can see through history that artistic representations marked epochs, and through this art that can be expressed in different ways that we can understand the past of the planet. The importance of such drawings until they are present in our midst today doing a complete junction of man and nature as they have always done regardless of what century we're talking about. Amid textiles they make a difference, make a smooth fabric a real art, fashion dictate, create beauty standards, show a special color, can be reinvented by those who create them, or just keep the charm of the classics, a world of possibilities, colors and values, art and history. The present study aims to introduce concepts of drawings for stamping, speaking of its origin, and its variations since its creation and production. These researches focus on the importance of art in fabric, count and exemplify a process of creating prints that are essential for the textile production chain.

**Keywords:** Textile art. Drawings. Stamping.



## SUMÁRIO

1. Introdução .....	11
2. História .....	12
3. Processos para Estampar .....	18
3.1 Estamparia por quadro .....	18
3.2 Estamparia por cilindro ou rotativo.....	20
3.1 Estamparia Digital.....	22
4. Processo Artístico .....	25
4.1 Conceito de cor.....	25
4.2 Coloração.....	25
4.1 Influência das cores .....	26
5. A criação do desenho .....	29
5.1 Manual .....	29
5.2 Digital.....	30
5.2.1 Criação digital-Produção do desenho.....	30
6. Rapport .....	33
6.1 Tipos de rapport.....	34
6.1.1 Rapport Direto .....	34
6.1.2 Rapport Salto Metade.....	35
6.1.3 Rapport salto Diagonal .....	36
6.1.4 Desenho com Barrado.....	36
7. Motivos.....	38
7.1 Floral.....	38
7.2 Geométrico .....	43
7.3 Animal .....	47
7.4 Abstrato.....	53
7.5 Personagens.....	58
7.6 Logomarcas .....	60
7.7 Figurativos .....	62
7.8 Patchwork .....	66
7.9 Listras .....	69

7.10 Cashmere .....	72
7.11 Xadrez.....	74
7.12 Poás.....	77
7.13 Textura.....	79
7.14 Junção de motivos .....	82
7.15 Desenhos para estamperia digital.....	85
8. Conclusão .....	88
9. Referências Bibliográficas.....	90

## 1. Introdução

Os tecidos fazem parte da nossa vida, e com eles temos as estampas, essas que dão vida e cor.

Apesar de sua importância, são poucos os estudos referentes a essa arte, poucos a valorizam e entendem o que é feito e como é feito.

O presente estudo partiu deste questionamento, e então se propôs a explicar e valorizar o processo criativo e desenvolvimento dos desenhos para estamparia.

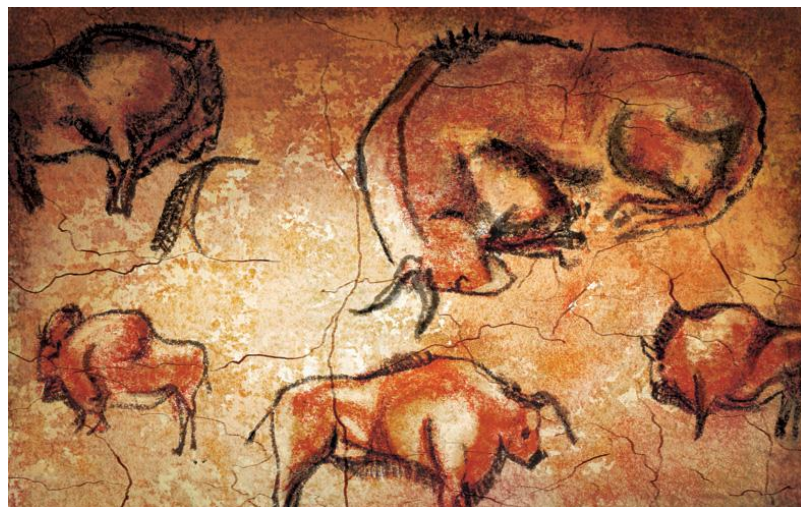
Dando ênfase a essa área e mostrando as possibilidades e motivos existentes através de conhecimentos adquiridos na área, de entrevistas e levantamentos bibliográficos formou-se a pesquisa.

Falaremos sobre história, processos, criação e sobre os motivos de forma clara e objetiva, proporcionando assim, uma visão completa do segmento.

## 2. História

Na procura pela cor e pela representação de fatos o homem vem desde a pré-história procurando maneiras de desenhar e pintar, de colorir o mundo.

Os desenhos começam a ser feitos nas paredes para datar fatos, para contar histórias e também no corpo com pigmentos minerais, usado como adorno pessoal. Essa pintura corporal era usada para realçar a beleza e também para diferenciar classes sociais, os povos acreditavam que lhes garantiam proteção mágica.



Pintura pré-histórica

Fonte: <http://evluahomosapiens.blogspot.com.br/2013/01/pinturas-rupestres.html>

Para desenhar usavam os dedos, palitos ou espátulas, instrumentos que produziam e adaptavam, começaram pelo corpo, depois o couro e depois o tecido.



Demonstração de pintura em parede, muito comum na época.

Fonte: <http://magnosantana.blogspot.com.br/2010/06/arte-rupestre.html>

Aos poucos as técnicas foram sendo aperfeiçoadas e então começaram a utilizar pedaços de madeira, o que permitia novas formas e traços mais variados nos desenhos, criaram carimbos de argila e madeira para estampar, molhava-se no pigmento e passavam para o tecido.

Acredita-se que já na era Neolítica existia algo semelhante aos carimbos.

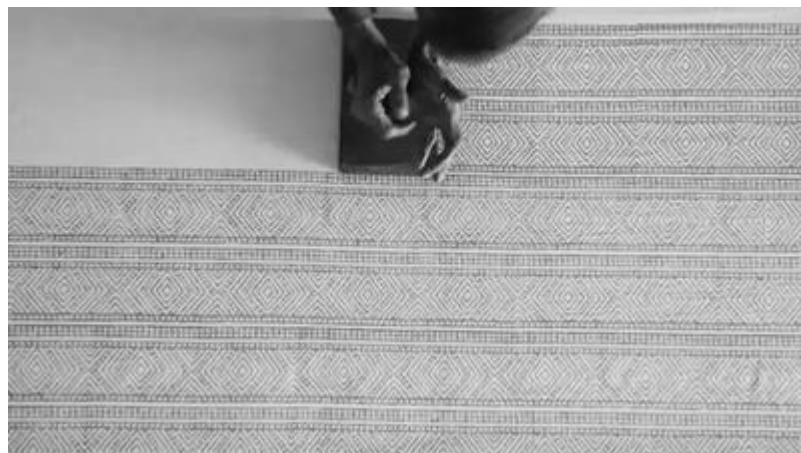
Logo se inventou uma espécie de pincel, prenderam pelos de animais a pequenos pedaços de madeira, o que também facilitou na hora de fazer determinados desenhos. Utilizando o pouco que tinham acabaram criando desenhos retratando o que viam ao seu redor e as coisas que achavam belas, criam gosto pela arte e isso os move para aperfeiçoar suas técnicas e instrumentos.

Chineses e Indianos utilizaram blocos de madeira esculpidos para estampar tecidos há mais ou menos 2 mil anos. Existem exemplos de estampa em blocos de madeira sobre linho durante a idade média, técnica provavelmente trazida da Ásia.



Blocos de madeira para estamparia

Fonte: <http://gilbertstree.com/about/wood-block-printing/>



Estampagem feita com bloco de madeira

Fonte: <http://www.propagandadebolsa.com/2012/06/estamos-no-rajastao-norte-da-india.html>

As estampas, os desenhos foram sendo criados e aperfeiçoados para que o homem tivesse mais beleza ao seu redor, a evolução dessa arte foi inevitável, pois havia se criado algo do qual não poderiam esquecer ou viver sem ter, sem admirar.

Essa arte teve início na Índia, grande mestra até hoje, e na Indonésia.

Além de ter belas estampas a Índia também destacava-se por produzir tecidos em algodão. Vasco da Gama trouxe estampados em algodão para a Europa, no final do século XV, estes eram exclusivos das altas classes sociais.

Por suas técnicas a Índia se manteve soberana no quesito estamparia utilizava cera quente para fazer a pintura com reserva, passava-se cera onde a

tinta não poderia agir, isso permitia desenhos mais definidos, chamavam mais atenção pela perfeição da técnica e superioridade aos demais desenhos.

Isso passou a incomodar, e em 1686, Luis XV proibiu o algodão estampado na França, tanto sua fabricação ou importação. Em 1759 foram eliminadas por completo todas as restrições, logo a França se firmaria na arte de estampar.

Um pouco antes, no século XVII, a Europa contaria com a ajuda de alguns estrangeiros que conheciam a técnica de cera para estampar, isso os ajudou a dar mais vida a indústria.

A França se consolidou no mercado e ficou famosa principalmente pela estampa Toile de Jouy, usada na decoração era feita em chapas de cobre, normalmente monocromáticas com efeitos de luz e sombra.



Algodão estampado com chapa de cobre. O exemplar, de 1761, é a mais antiga estampagem em cobre conhecida.

Galeria de Arte de Whitworth, Universidade de Manchester.

O desejo dos consumidores de ter, de usar peças diferenciadas aumentou e assim também o mercado, todos queriam roupas com cores fortes, com belos desenhos, que duravam mesmo com as lavagens.



Roupas indianas, cores fortes e vivas

Fonte: [http://celsolima.zip.net/arch2012-05-06\\_2012-05-12.html](http://celsolima.zip.net/arch2012-05-06_2012-05-12.html)

No final do século XVIII surgem os cilindros de cobre, tempo depois o sistema por quadros e depois o de cilindros microperfurados, mais recentemente o sistema digital.

Durante toda essa história alguns artistas se deixaram conquistar por esse mundo e se aventuraram em criações, um grande exemplo é a Pintora e designer, Sonia Delaunay, que tem seu nome ligado às estampas até hoje.

Sonia revolucionou uma época com seus desenhos, com suas estampas gráficas, supercoloridas e marcadas pelo abstracionismo, essas estampas deram um ar novo a casacos, vestidos e trajes de banho, fazendo um sucesso enorme com socialites, atrizes e poetas surrealistas.

Na moda, seu período de produção mais intenso foi dos anos 1920 aos 1940. Nos anos 1930, também desenhou estampas de tecidos para a Metz & Co., uma loja de departamentos holandesa com sede em Amsterdã.





Modelos vestem trajes de paria desenhados por Sonia Delaunay, 1928. Museu da moda, museu galliera

Fonte: <http://modaspot.abril.com.br/spot-doc/marcas-estilistas/sonia-delaunay#6>



Croqui de Sonia Delaunay

Fonte: <http://modaspot.abril.com.br/spot-doc/marcas-estilistas/sonia-delaunay#6>

A criação de uma estampa sempre foi um processo totalmente artístico, existem muitos estúdios que desenvolvem croquis, artistas que dedicam seu tempo à arte de criar. Podendo citar também os estilistas, que estão sempre atentos às tendências do mercado e que sempre movimentam esse setor.

### **3. Processos para Estampar**

Cada método de estamperia tem sua razão de ser e um não substitui o outro na sua execução, seja em qualidade, quantidade ou efeito.

Falaremos de três processos, por quadro, por cilindro ou rotativa e o digital, cada um tem suas peculiaridades, a maneira certa de proceder em cada um é um fator de extrema importância para o bom resultado do produto, da estampa. Vários fatores devem ser avaliados em cada um dos processos, como por exemplo, o uso de boas matérias primas para preparação da pasta, a coloração adequada, o encaixe das cores entre outros.

#### **3.1 Estamperia por quadro**

Dos três, é o mais antigo e utilizado processo. Para gravar um desenho em um quadro normalmente se utiliza um processo com o uso de filmes, fotolitos.

As molduras são feitas de material rígido. O tecido utilizado na tela normalmente é o monofilamento de poliamida e existem densidades diferentes, que podem ser mudadas de acordo com a necessidade de cada desenho.

As telas são gravadas cada uma com uma cor do desenho. Para isto utiliza-se de uma emulsão fotográfica que é aplicada uniformemente, ao tecido do quadro com um aplicador apropriado. Depois de seca, na posição horizontal - para não escorrer - a tela pode então ser gravada. Prensa-se a arte final ou o fotolito na tela, expõe-se a uma fonte de luz por um tempo determinado. Após isto, com um jato de água lava-se a tela, retira-se os resíduos, a área protegida pela arte, que não recebeu luz, não endurece, e escorre, deixando aberta a área por onde a tinta vai passar durante a impressão, reproduzindo exatamente o desenho original.

Neste processo o desenho é aplicado no tecido através de quadros, cada um equivale a uma cor da estampa. O tecido é esticado sobre uma esteira que se movimenta. Com o tecido parado os quadros abaixam e o rodo da tela faz a passagem da pasta, o quadro levanta e o tecido corre pela esteira, levando-o para o encaixe do próximo quadro, próxima cor, e assim sucessivamente por toda a extensão do rolo de tecido a ser estampado. Depois de passar por todos os quadros a estampa esta completa, em seguida passa por uma secadora, o rolo é revisado e embalado.

É indicado para desenhos com rapport grandes como no caso de toalhas de mesa redondas, que não são feitas em cilindros. Normalmente são desenhos para decoração, que são mais simples, com menos adornos e efeitos reticulados.



Máquina para estampar a quadro.  
Fonte: Empresa Cruzeiro do sul.

### 3.2 Estamparia por cilindro ou rotativa

Este equipamento é composto de cilindros, cada um estampando uma cor do desenho, é indicado para processos no qual a alta produtividade é desejada, bem como quando o desenho é mais complicado, com nuances e efeitos, onde a precisão é necessária.

A gravação de cilindros é uma tecnologia tradicional, presente no mercado há mais de 25 anos. Há algum tempo a gravação era feita através de negativos, fotolitos, filmes onde o desenho era gravado para depois passar para o cilindro, atualmente a gravação pode ser feita diretamente no cilindro através de jato de cera, ou a laser, o que garante uma qualidade melhor.

O cilindro para estamparia é feito de níquel com rapport - circunferência - de 640 mm, são microperfurados para a passagem da tinta. Cada cilindro é uma cor do desenho, ou seja, em um mesmo cilindro não há possibilidade de estampar duas cores juntas.



Cilindros para estamparia  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Existem vários tamanhos começando 1780 mm até 3000 mm, normalmente usam-se cilindros de 1780 e 2080 para estampar tecidos para moda, e cilindros de 2400 mm; 2650 mm e 3000 mm para estampar produtos para cama, mesa e decoração, dependendo sempre do artigo a ser produzido.

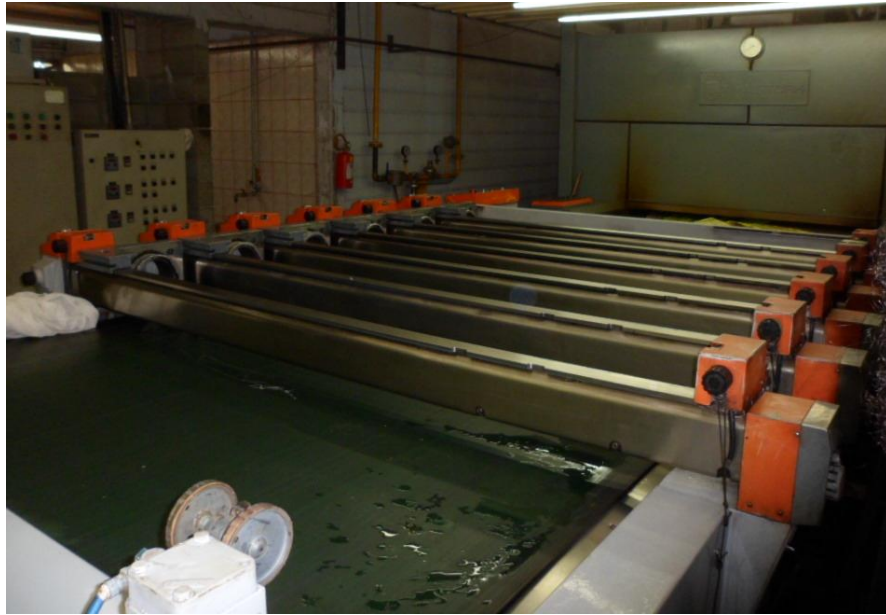
O mesh do cilindro, a quantidade de microfuros por polegada linear, é um fator importante, esse valor é variável e é determinado pelas características do desenho. De forma geral, quanto menor for o valor, maior é a vazão de tinta e menor definição, e quanto maior o valor, menor vazão de tinta e maior definição.



Cilindro para estamperia gravado  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Os cilindros são dispostos na máquina um ao lado do outro, na ordem certa das cores. A pasta é introduzida no interior do cilindro, onde uma régua ou vareta faz uma pressão da tinta sob o cilindro.

O tecido é esticado em uma esteira que passa por baixo dos cilindros, esses tem alta rotatividade, o que aumenta a produção do processo. Logo após, como no sistema por quadros, passa por uma secadora, o rolo é revisado e embalado.



Máquina para estampar rotativa.  
Fonte: Empresa Cruzeiro do sul.

### 3.3 Estamparia digital

O processo de Estamparia Digital é todo informatizado e o seu desenho é transportado diretamente, não se utilizando de quadros ou cilindros, podem ser estampados praticamente todos os tipos de desenhos que se desejar. Sua qualidade é excelente e seu toque é somente o do tecido, como os do processo transfer. Sua superioridade aos outros processos se dá exatamente por isso, sua capacidade de estampar qualquer tipo de desenho ou foto, sendo um trabalho mais simples de preparação do desenho do que para quadro e cilindro, o rapport não é limitado em 64 cm, o que também gera vantagens.

Em se tratando de estamparia digital, o único entrave é o valor, o qual é superior ao da estamparia rotativa. Normalmente utiliza se este processo para pequenas amostras, normalmente para moda.

As imagens são desenvolvidas, digitalizadas e enviadas para a gravação/impressão através de *softwares* gráficos. Podendo ser de uma criação própria, ou montagens feitas através de fotos, sem a necessidade do retrabalho da imagem, como nos demais casos.



Máquina para estamperia digital

Fonte: <http://dtprintdigital.blogspot.com.br/2010/08/estamperia-digital-climatizada.html>

Como nos processos anteriores os produtos utilizados influenciam diretamente no produto final, então a atenção para o tecido certo e para a tintas certas devem ser mantidos para garantir a qualidade esperada. As tintas para esse método são à base de água e podem ser divididas em tintas dispersas para tecidos de poliéster, tintas reativas para algodão e viscose e ácidas para seda, nylon e lã.

O tecido utilizado recebe alguns cuidados antes da impressão para garantir a aderência da tinta e controlar a penetração na fibra, esse pré-tratamento é feito com agentes químicos. Após a impressão, o tecido é vaporizado em equipamentos próprios para o processo de saturação e fixação das cores e, em seguida, é lavado para a retirada dos produtos químicos e aí já está pronto para a secagem.



Rolo de tecido estampado em máquina digital

Fonte: <http://dtpriindigital.blogspot.com.br/2010/08/estamparia-digital-climatizada.html>



## **4. Processo Artístico**

### **4.1 Conceito de cor**

Cor é a impressão que a luz refletida ou absorvida pelos corpos produz nos olhos. A cor branca representa as sete cores do espectro: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta. A cor preta é a inexistência de cor ou ausência de luz.

Uma parte da luz que incide sobre um objeto é absorvida e a outra parte refletida e é essa que enxergamos.

A cor pode ser vista de maneiras diferentes de acordo com a luz a qual esta sendo exposta, por exemplo, um tecido estampado pode ter coloração diferente quando visto a luz solar e a luz incandescente, para que isso não ocorra é aconselhável que se faça comparações em aparelhos com iluminação especial.

### **4.2 Coloração**

Fator de extrema importância já que se houverem erros comprometera toda uma produção, ou no caso da criação de uma estampa, a aprovação do desenho pelo cliente. As cores nos causam sensações, se estiverem combinadas de maneira errada ou em tonalidades ruins, podem afetar totalmente o desenho.

### 4.3 Influência das cores

A maneira de se vestir é uma forma de influenciar o ambiente ao seu redor, as roupas, de acordo com as cores, podem passar sentimentos de alegria ou tristeza, tranquilidade, confiança, paz ou agitação, insegurança e confusão. O ambiente de trabalho é seguramente mais estimulante se por toda a parte as cores estiverem adequadamente distribuídas.

Cada cor tem uma vibração diferente, que nos transmite mensagens que despertam vários sentimentos.

Na criação das estampas é necessário que o desenhista tenha essa percepção de cores, e saiba fazer a junção certa, a mistura que ficara melhor no desenho, naquele conceito. Lembrando sempre que existem casos que fogem a regra, onde o seu cliente exige uma combinação que não é harmoniosa, mais o mercado é amplo e exige produtos diversos.

O primeiro olhar é muito importante, esse irá definir se o seu desenho, sua coloração irão vender, ser bem sucedida no seguimento proposto. As cores passam emoções, sentimentos. A seguir exemplos de duas colorações diferentes para um mesmo desenho para percepção da influência que fora citada a cima.

A harmonia entre as cores, os tons contrastantes de azul e laranja trazem suavidade e leveza ao desenho floral, este foi desenvolvido para o segmento de moda primavera/verão, então é preciso que a suas cores causem uma sensação se bem estar.



Desenho Floral, coloração nº1  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho Floral, coloração nº2  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

O desenho é exatamente o mesmo, mais as sensações mudam completamente nessa versão de cores. Os tons mais cinzas deixam o desenho monótono, sem vida, o que não é interessante para a proposta inicial. Essa gama de cores poderia ser utilizada em uma coleção outono/inverno, ou se estivesse seguindo uma nova tendência de moda no momento.

## 5. A criação do desenho

### 5.1 Manual

O desenho de estamparia têxtil feito à mão requer do desenhista um repertório rico em informações sobre técnicas de pintura, tais como aquarela, texturas entre outras e dos materiais a serem utilizados como pincéis, tintas, aerógrafo etc.

Conhecimentos em desenho, como traço, luz e sombra, perspectiva, são essenciais para um bom desenhista, este precisa ter um olhar treinado para poder observar e fazer as alterações necessárias para um resultado satisfatório.

Ao iniciar um desenho para estampas de tecidos, o desenhista juntamente com o programador, discute o tipo de desenho e técnicas a serem desenvolvidas. Após estas informações o desenhista começa a desenvolver a arte.

Normalmente não possuíam referências, os desenhistas contavam com um acervo para pesquisa e assim conseguiam desenvolver o que o cliente esperava.

Primeiramente o desenho era criado em papel milimetrado, necessário para que tudo ficasse em tamanho e proporções ideais, passando depois para um papel vegetal, só então se desenhava no papel definitivo, normalmente a cartolina, até aí todo o processo é feito com lápis.

Com o desenho na folha definitiva, era então feita a coloração de acordo com as preferências do cliente. Então usava-se os materiais e técnicas necessárias para pintar o desenho.

Como instrumentos de trabalho tinham régua, gabaritos, compassos, aerógrafo, tira linha, pincéis e tintas, na sua maioria a guache.

Os efeitos eram obtidos através do aerógrafo, no caso do degradê e no caso do pontilhismo usava-se uma ferramenta chamada de pena.

O rapport também era feito na cartolina, não com medidas exatas, pois ali estava sendo feita uma ideia, um croqui. A exatidão era necessária para compor os negativos.

## **5.2 Digital**

Com a criação de programas específicos para desenvolvimento de desenhos o processo se facilitou bastante, pois os programas oferecem ferramentas que agilizam o procedimento.

No mercado existem alguns programas específicos para estamparia têxtil como o Tex-Design, e outros não específicos mais que são bastante utilizados em empresas do setor, são esses, Corel Draw, Illustrator e Photoshop. O presente estudo utilizara como referência o Photoshop.

Através destes programas o desenhista terá capacidade de criar qualquer tipo de desenho têxtil, com traços, texturas e dimensões diversas, com rapidez e baixo custo.

### **5.2.1 Criação Digital-produção do desenho**

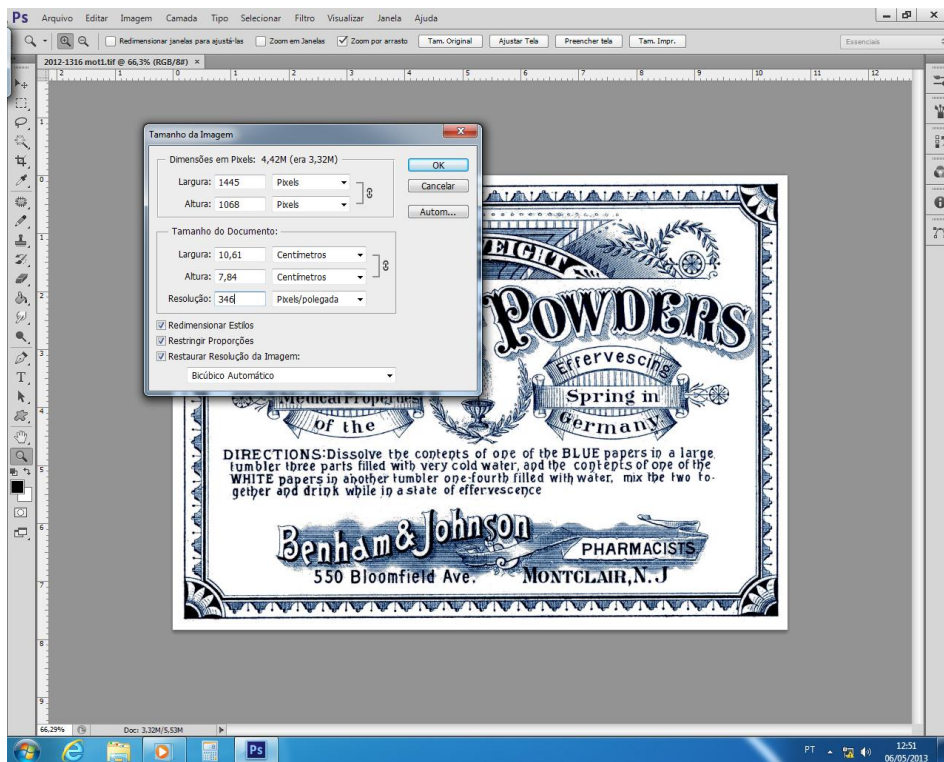
Através de um equipamento de digitalização chamado scanner, o desenhista capta as imagens necessárias para a produção do desenho, normalmente as empresa que fazem este serviço, as fotoestampas, trabalham com um original do cliente, uma pequena mostra do que este deseja, essas referências podem ser uma peça de roupa, uma foto de revista, um croqui, ou ate mesmo um pedaço pequeno de tecido ou de papel contendo algo parecido ou que seja exatamente o que o cliente deseja.



Scanner

Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Tendo digitalizado a imagem, o desenhista precisa fazer a mudança do tipo de imagem, normalmente no Photoshop utiliza-se o formato TIFF. Para que a imagem fica adequada para o trabalho e também para a gravação, é necessário o ajuste do DPI (número de pixels por polegada, pixel é menor ponto da tela do computador, quanto maior for o DPI, melhor será a qualidade da imagem), este varia de empresa para empresa, mais sempre sendo maior que 300DPI.



Tela do programa Adobe Photoshop demonstrando o que fora citado acima

Normalmente as cores que serão utilizadas são definidas antes do início do desenho, atualmente esse número varia de uma a oito cores no máximo, isso por que esse é o número de cilindros que uma máquina suporta.

Os dados sobre traço e efeitos a serem utilizados também são informados ao desenhista, muitas vezes é necessário que se faça alguns testes para chegar ao ponto desejado.

Depois de ter todos os dados e ter feito os ajustes na imagem o desenhista começa a redesenhar cor por cor, tornar o desenho comercial, adapta ló para a estamperia.



Mesa Gráfica  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

O uso de uma mesa gráfica garante boa parte da precisão e qualidade do desenhista, facilita muito o trabalho executado.

Com todas as cores feitas de acordo com as especificações de traço, efeito, resolução e tamanho seguem se então para a montagem, onde se cria o rapport, algumas referências já possuem rapport definido, se este estiver no tamanho correto é mantido, caso contrario é ajustado.

A coloração, como fora citada, é de extrema importância, na fase final as cores são ajustadas e é feita a amostra impressa para aprovação.



## 6. Rapport

Palavra que se refere a repetição de um desenho, em um desenho não existe início e fim da estampa, os motivos precisam se encaixar nas extremidades superior, inferior e lateral, respeitando as dimensões do quadro, cilindro e ou da máquina digital.

A repetição do desenho precisa produzir a sensação de continuidade, como se as emendas não existissem.

No início do desenho, é necessário que o desenhista visualize como será o rapport, a preocupação com a estética e com o equilíbrio também são fundamentais, pois a arte pode ficar linda, mais se o rapport não for feito corretamente os motivos e cores poderão ficar desequilibrados, podendo formar buracos ou marcas, o que chamamos de marcação.

O lado da orelha do desenho também é importante, a orelha do desenho é o lado onde existe um tamanho determinado no caso de estamperia rotativa, essa medida é a mesma da circunferência do cilindro, 64 cm, normalmente para desenhos de moda a repetição se dá no sentido da peça, por motivos de corte para confecção, os demais segmentos podem variar.

Na estamperia em cilindro essa é uma regra, o rapport sempre terá que ter 64 cm, ou números que multiplicados resultem em 64, por exemplo, 32, 16, 8 e assim por diante, para o rapport do outro sentido não tem regras fixas.

Na estamperia a quadro não há um padrão a ser seguido, o desenho é feito ou repetido de acordo com o tamanho do quadro, o que pode variar com o produto a ser feito.

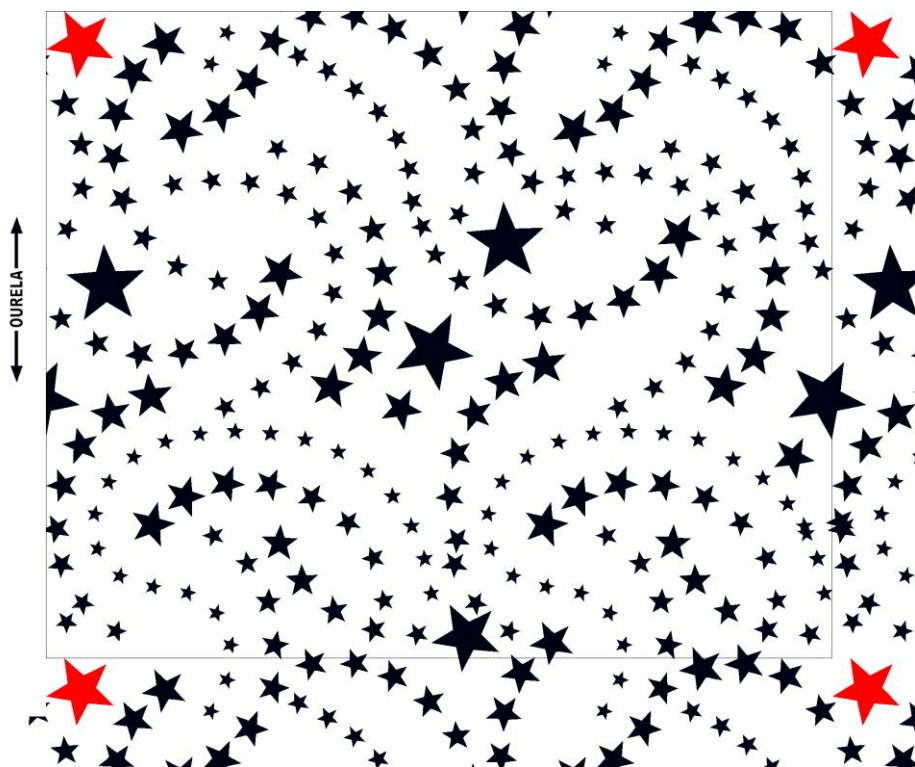
## 6.1 Tipo de rapport

Falaremos a seguir dos tipos mais comuns de rapport, sendo eles: Direto, salto metade, salto diagonal e desenhos com barrado.

### 6.1.1 Rapport direto

Consiste em fazer a repetição do desenho em linha reta, horizontal e vertical, o lado da ourela sempre será dessa maneira, o outro lado é que pode variar.

Esse tipo de rapport é muito usado para desenhos com motivos e repetição grande, por que é mais difícil de ficar alguma marcação.

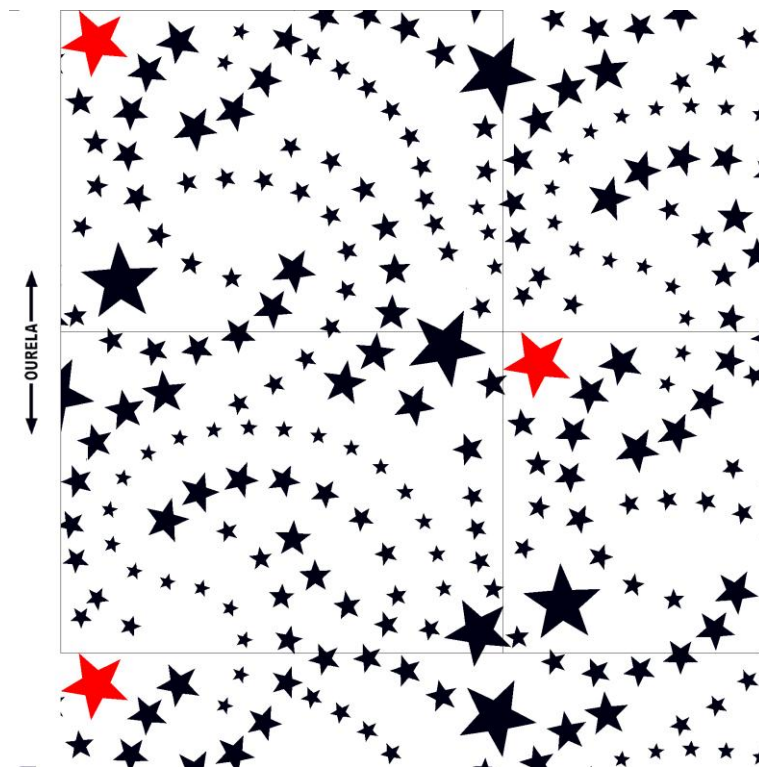


Exemplo salto direto  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

### 6.1.2 Rapport salto metade

Mantém-se o lado da orela em linha reta e a repetição do outro sentido é feita na metade do valor da orela, por exemplo, orela com tamanho 32 o salto deve estar em 16. Se feito corretamente os motivos se encaixaram em linha reta depois da segunda repetição, sendo assim ele pode se tornar direto.

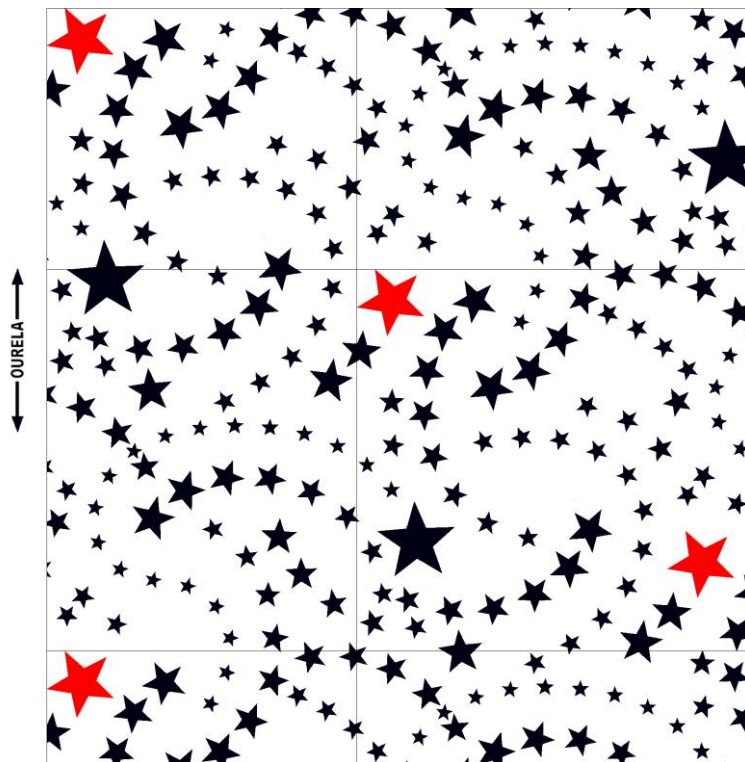
Esse tipo é o mais usado independente do seguimento, disfarça as marcações de cores e/ou motivos.



Exemplo salto metade  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

### 6.1.3 Rapport salto diagonal

Segue o mesmo conceito do salto metade, mais o seu salto não se faz exatamente na metade, sendo assim este não apresentará repetição em linha reta no sentido contrario da ourela, somente ira repetir em diagonal.



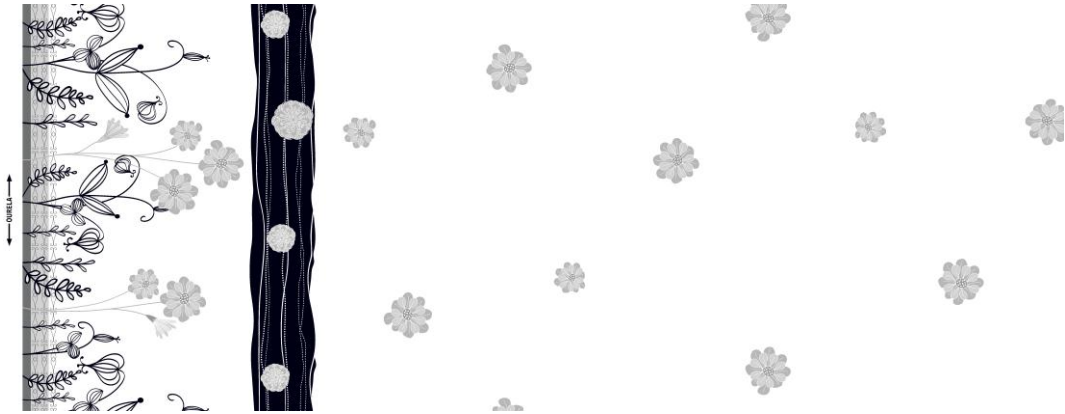
Exemplo salto diagonal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

### 6.1.4 Desenho com barrado

Pode ser feito com barrado de um lado ou dos dois lados.

O sentido da ourela se mantém em linha reta como nos demais rapports, e no sentido contrario o desenho é espelhado para o outro lado, isso no caso de barrado nos dois lados, lembrando que os barrados ficam nas extremidades do tecido.

No outro caso, o barrado fica somente em um lado, podendo ter algum complemento como desenho corrido, ou não, deixando o restante em branco.



Exemplo barrado de um lado  
Empresa Ulian Arte Têxtil



Exemplo barrado dois lados  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

## **7. Motivos**

Os motivos formam o desenho, com cores, traços e formas das mais variadas possíveis dão vida a um tecido liso.

São infinitas as possibilidades de se criar um desenho, seja ele simples ou mais composto, com apenas um motivo repetido varias vezes ou uma união de vários motivos de diferentes temas.

No presente estudo falaremos de alguns tipos de desenhos, passando pelos mais comuns como florais e geométricos e também dos mais clássicos como as listras e os poás.

### **7.1 Floral**

A expressão da natureza no tecido. Os florais são muito utilizados em estampas, a sua diversidade é incrível, o mais simples modelo para criação. Foram os preferidos até o final do século XVIII, fora também o preferido na Índia, grande mestra na arte de estampar, como citado anteriormente.

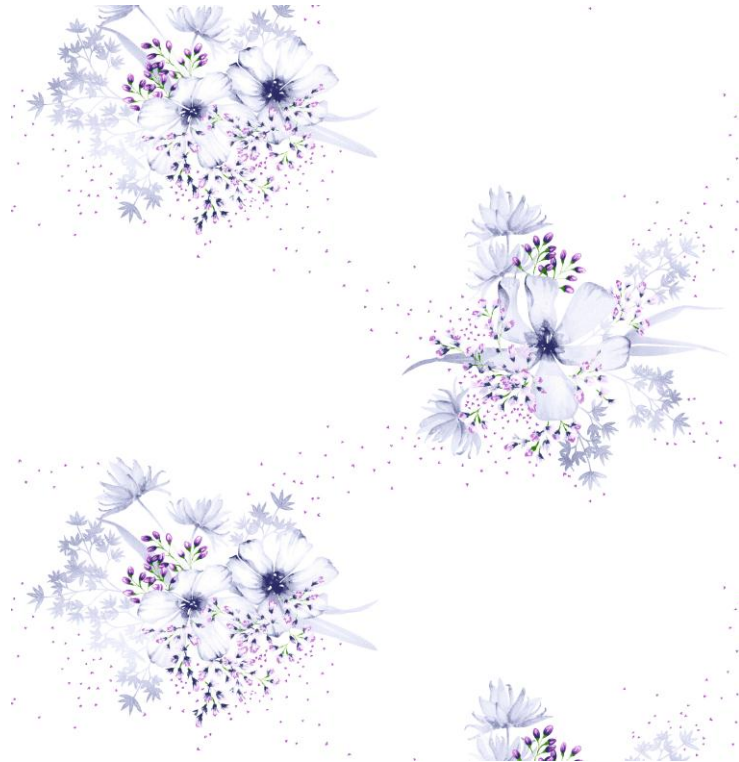
Apesar das tendências e dos altos e baixos da moda, o floral se mantém atual, podendo ser com flores grandes ou minúsculas, com caules e folhas ou simplesmente e somente flores.

Motivo que conquistou todos os seguimentos, encontram-se tecidos florais para moda, para decoração, cama e mesa. A arte de criar sem limites.

A variedade é muito grande, mais existem diferenças entre os desenhos de cada seguimento, veremos a seguir.



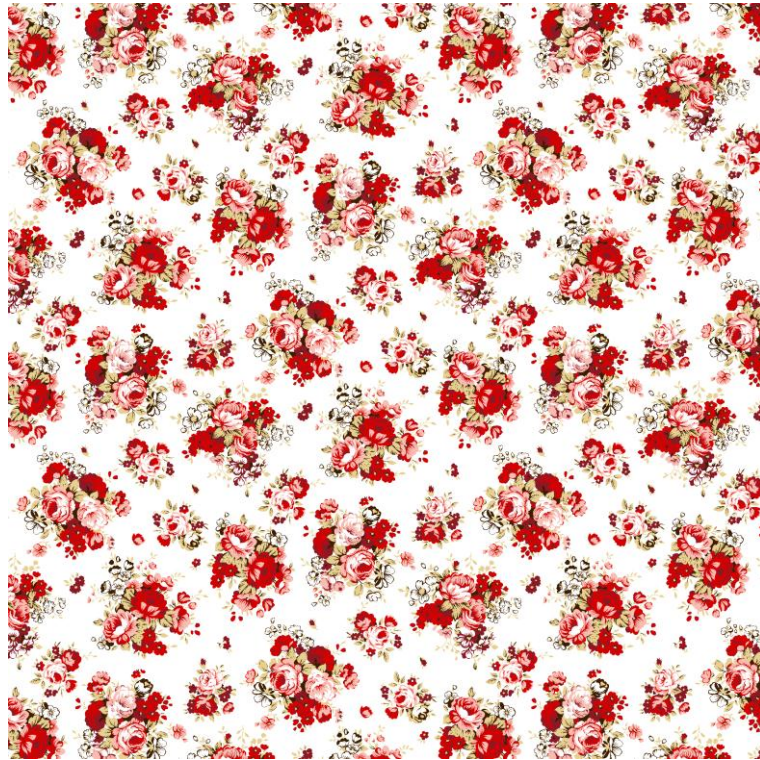
Desenho Floral-Decoração  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho Floral-Decoração  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

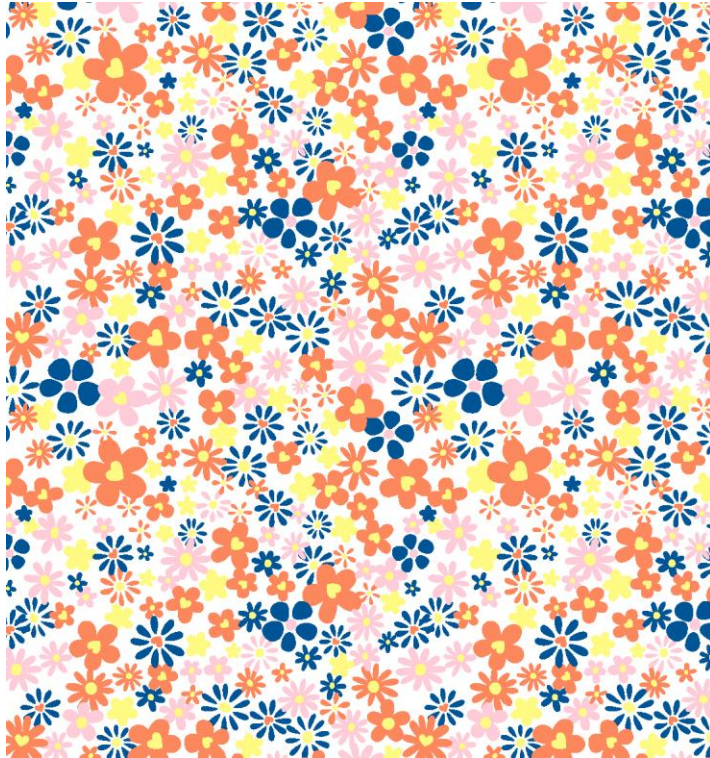
Os desenhos para decoração são na sua maioria corrido (sem barrado), possuem diversos tipos de acabamento, o que varia de acordo com o cliente e com sua estamparia. Tendo sempre que avaliar se o desenho será estampado em quadro ou cilindro, pois isso determinará o tamanho dos pontos da retícula, o efeito gera o degradê utilizando uma cor.

Os dois exemplos de decoração possuem efeito de retícula, isso deixa o desenho mais delicado, normalmente utilizado em lençóis, colchas e edredons.



Desenho Floral, flores pequenas  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil





Desenho Floral, flores pequenas  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Entre os florais é muito comum à alteração de tamanhos, existem estampas com os mais diversos tamanhos de flores e estilos, acima temos dois exemplos de desenhos com pequenas flores.



Desenho Floral-Decoração, toalha de mesa  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

O exemplo acima é uma toalha de mesa é bem mais simples, também utiliza de um efeito que chamamos de puxadinho, fazendo a definição das pétalas de maneira diferente, nesse método à cor fica chapada, ou seja, sem degradê.



Desenho Floral-Moda, Barrado um lado  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

No desenho para moda, os traços são mais delicados, mais finos, dando uma leveza essencial para a estampa e assim para a peça.

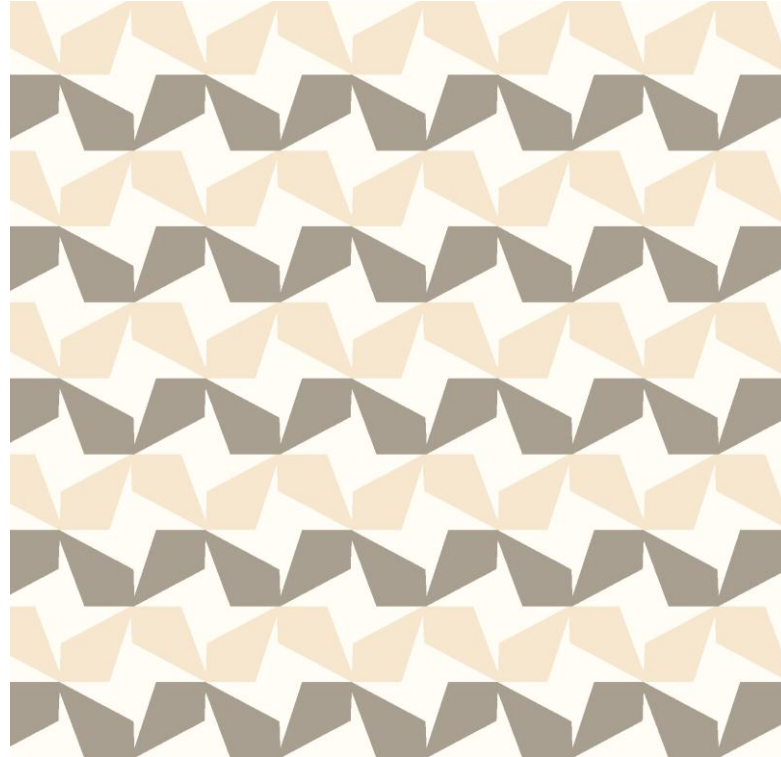
O desenho possui barrado de um lado, tendo um corrido de pequenas flores ate a outra extremidade do desenho, esse tamanho é determinado pela largura do tecido do cliente.

## 7.2 Geométrico

Os geométricos também são muito utilizados nas estampas, conquistaram seu lugar e o gosto dos consumidores no inicio do século XX.

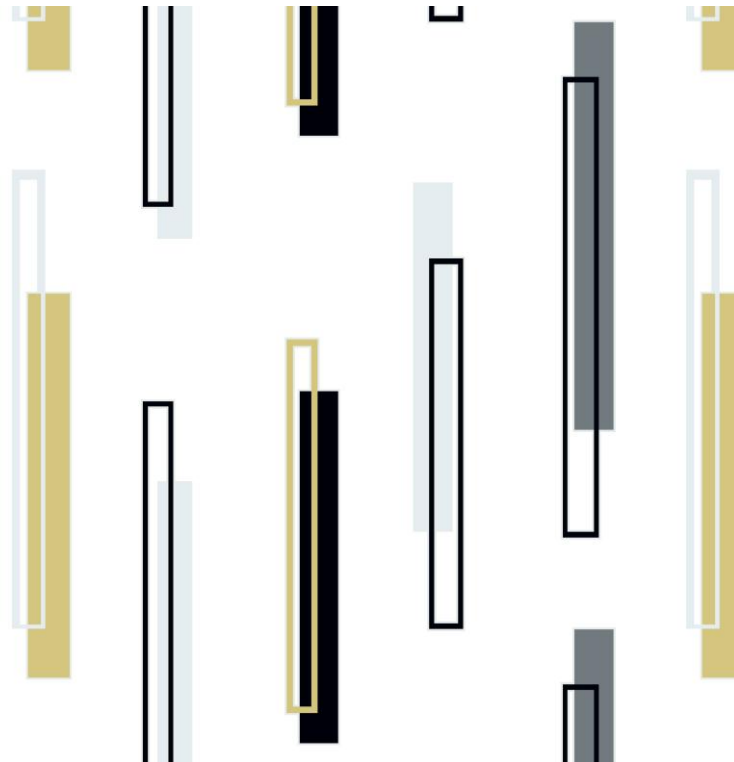
Com seu aspecto limpo e motivos simétricos eles conseguem se manter na moda. É infinita a possibilidade de criação para os diversos seguimentos, podem

ser simples, clássicos, com efeitos e tantos outros que seja possível criar e estampar.



Desenho Geométrico  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

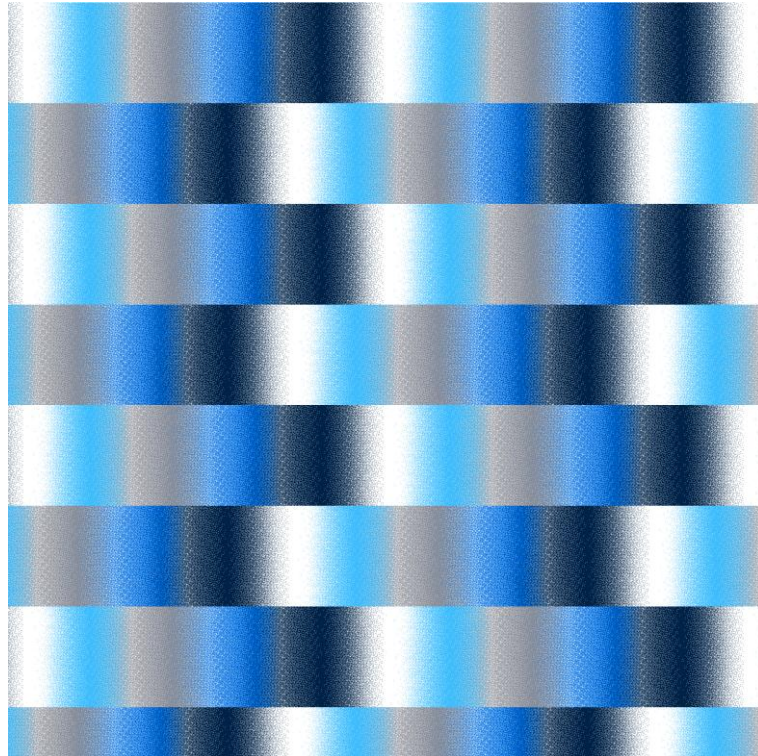
Os desenhos geométricos pouco se diferenciam nos segmentos, muito do que se usa em decoração, poderia ser utilizado em moda, mudando o tecido. Acima podemos ver um geométrico utilizando duas cores, o desenho pode ser visto de diversas maneiras, nesse caso, podemos olhar o motivo formado pelas cores, ou o que é formado por uma só cor, ou então o motivo que se forma no branco do desenho.



Desenho Geométrico  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

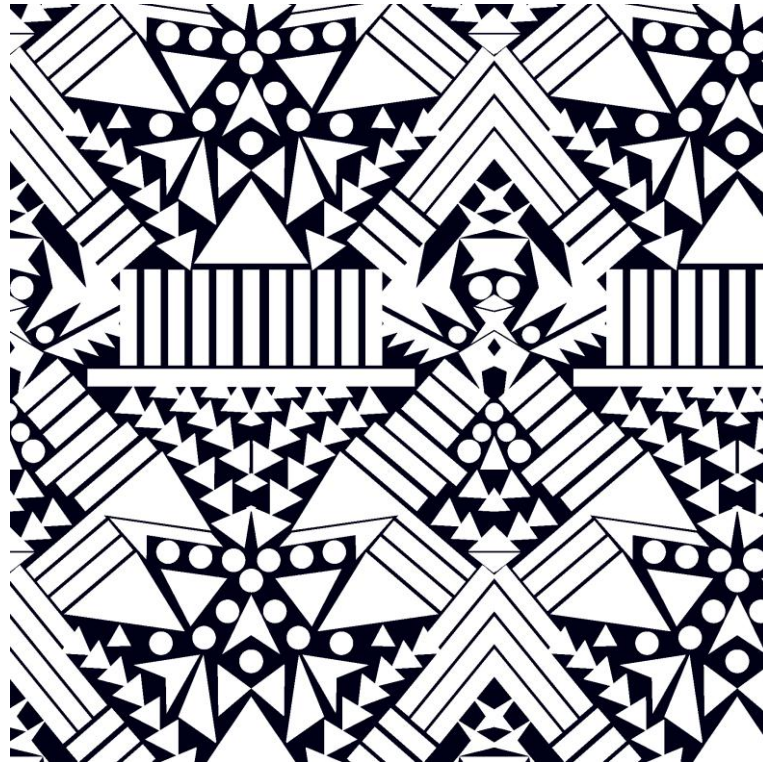
Desenho formado de retângulos, usando sobreposição e desencaixe.

Os motivos com cor chapada ficam por baixo dos motivos que só possuem filete.



Desenho Geométrico com reticula.  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

O desenho acima fora utilizado para moda surf wear, quatro cores reticuladas que formam quadrados. Esses não são nítidos, apresentam um leve degradê de um quadrado para o outro, ou seja, na mudança de cor.

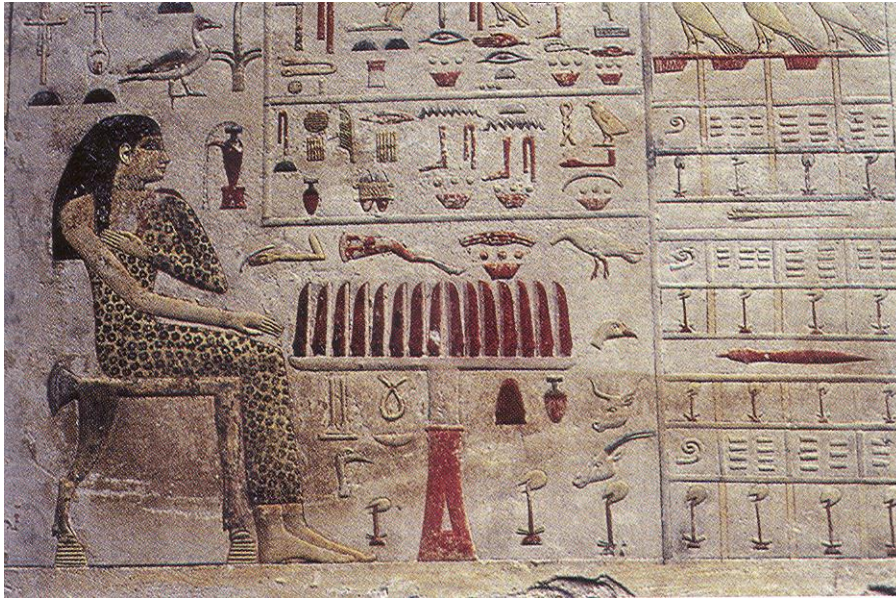


Desenho Geométrico/Étnico  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Com apenas uma cor o desenho utiliza de varias formas e ângulos para criar a sua totalidade. Nesse exemplo temos o que chamamos de estampa étnica, pois nos remete a outra cultura, no caso a africana.

### 7.3 Animal

A pele de animais, assim como a plumagem das aves, já servia de inspiração para a decoração de tecidos há mais de 5 mil anos, segundo documentação histórica. Parte de uma pintura mural exposta no museu do Louvre, em Paris, confirma essa constatação. PEZZOLO, Dinah Bueno (2007).



Princesa Néfertabet, IV dinastia (2620 a.C. a 2500 a.C.)  
Paris, Museu do Louvre  
Fonte: Tecidos: História, tramas, tipos e usos.

O mundo animal, principalmente os felinos inspiraram varias estampas. Ganhou muita força por causa de movimentos de preservação de peles, assim o estampado, o artificial mostrou o seu lavor, e ainda melhor, sua variação.

Hoje em dia os desenhos são estilizados, as criações brincam com cores, formas e tamanhos.





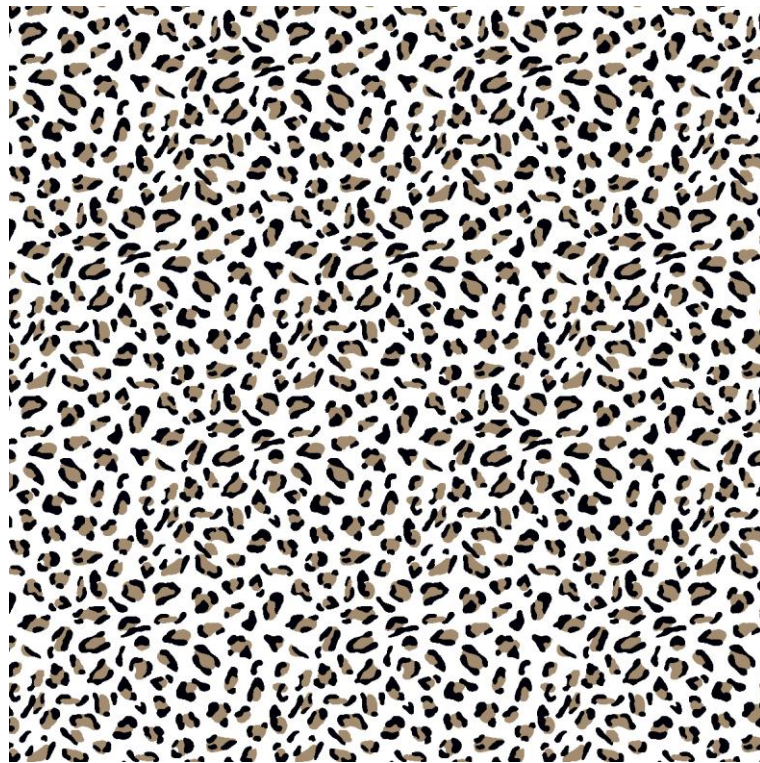
Desenho Animal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Desenho que trás a pele com o máximo de detalhes, retratando os pelos das manchas, copiando o couro do animal. O mais tradicional, em tipo e coloração.



Desenho Animal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Muitos dos desenhos retratam somente as manchas, as pintas dos animais, mais pode se observar o surgimento de animais inteiros ou pela metade, como no caso acima. A onça é retratada praticamente com o corpo inteiro, rica em detalhes e cores, e vem acompanhada de um fundo também de pintas, tendo o contraste entre as cores para não se perder o motivo principal.



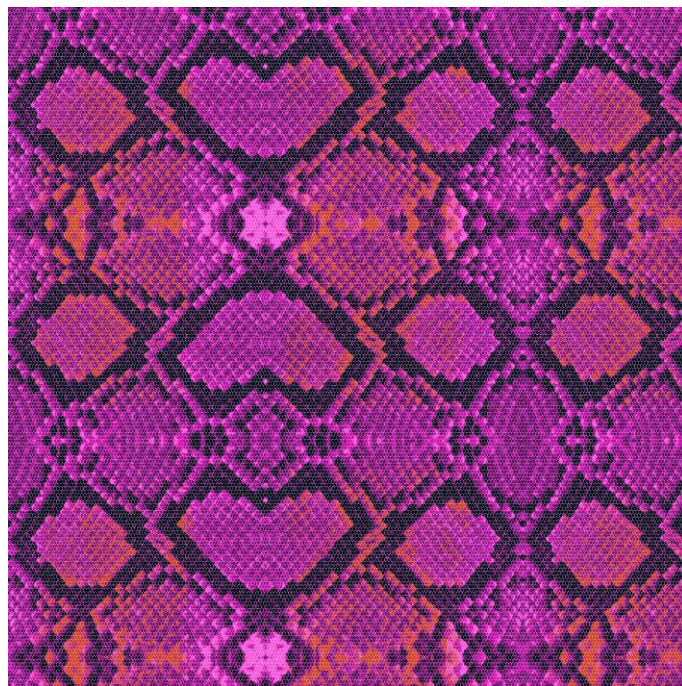
Desenho Animal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Em meio a tantos efeitos e detalhes, sempre teremos espaço para a simplicidade.

Desenho também de onça, mais feito com duas cores chapadas. Pintas menores e menos complexas, dão leveza e disfarçam os motivos. Sendo opção para os menos ousados.



Desenho Animal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho Animal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Pele de cobra, muito usada pra moda feminina, vem sendo utilizada em outros segmentos. A pele de cobra pode apresentar variações, mudanças na

própria pele, imitando as diferentes espécies do animal. A coloração das peles vem sendo explorada cada vez mais, hoje não se estampa somente a cor do animal originalmente dita, usa se cores da estação, cores da moda, criando então uma variedade incrível. Essa opção de cores pode ser observada em todos os tipos de pele.



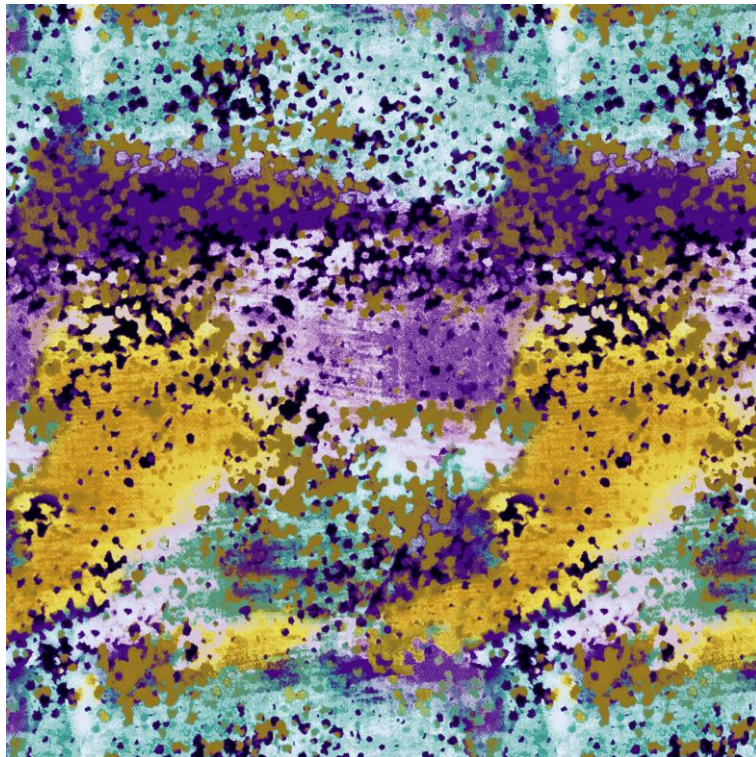
Desenho Animal  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Na imensidão das possibilidades o desenhista pode ousar. Na estampa acima, podemos observar a junção de varias peles em um só desenho. A escolha certa das cores faz a união das peles e harmoniza os motivos, fazendo assim que as peças se encaixem.

## 7.4 Abstrato

Desenho com motivos sem definição. Podem retratar manchas, pinceladas, borrões etc. Surgiram no final do século XIX e início do século XX.

A beleza dos abstratos esta no olhar do seu criador e no olhar de quem ira usa ló, pois cada um irá ver ou associar o desenho a algo diferente.



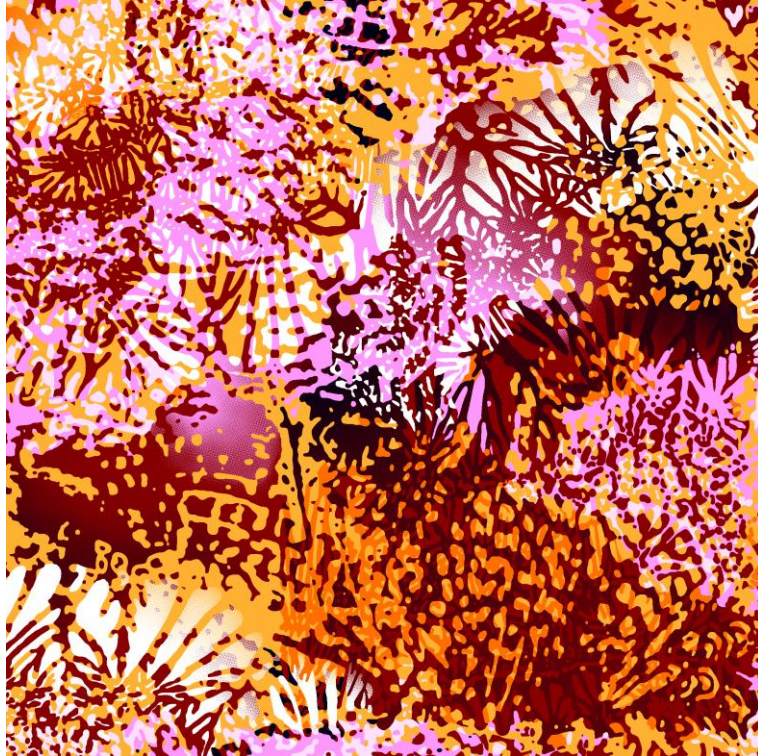
Desenho Abstrato  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Desenho formado por manchas e respingos, as manchas formam o fundo e são feitas com uma textura que imita pinceladas, possuem um degradê que suaviza e prepara a estampa para receber os respingos que foram feitos nas cores mais escuras para que sobressaíssem.



Desenho Abstrato  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Mancha com cores fortes que representam de certa forma flores e suas folhas. Essas vão se desfazendo e assim deixam também fragmentos que compõem o fundo. A estampa também pode ser interpretada de outras formas, como já fora citado anteriormente.



Desenho Abstrato  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

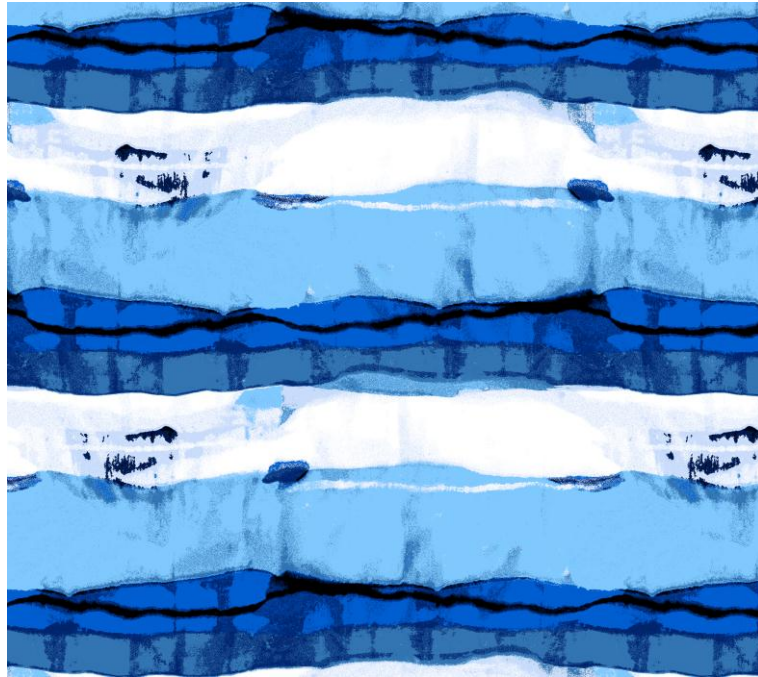
O fundo e o motivo principal se misturam com cores e efeitos, manchas e um degradê suave fazem com que essa união seja imperceptível, olhando não se sabe ao certo o que é fundo e o que esta se sobrepondo.



Desenho Abstrato/Camuflado  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

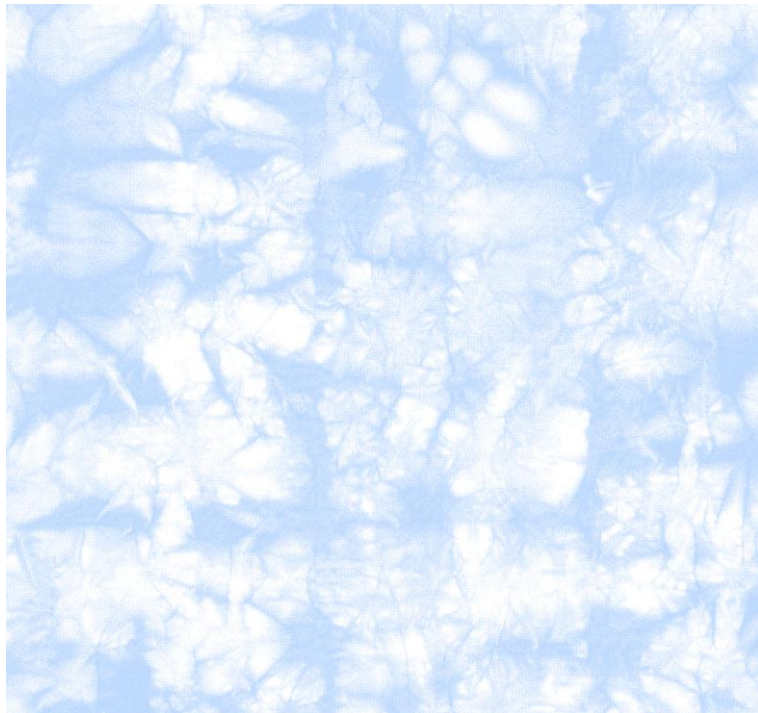
Entre os desenhos abstratos temos tipos específicos, como por exemplo, os camuflados, estampa muito conhecida por ser usada na farda do exército foi facilmente aceita na moda, tanto masculina ou feminina.





Desenho Abstrato/Tie Dye  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Também de um segmento específico dentro dos abstratos, temos a estampa tie dye, imitação de um efeito obtido através de efeitos de tingimento.



Desenho Abstrato/Tie Dye  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Desenho de uma cor totalmente feito com retícula, para poder retratar com mais detalhes as manchas e nuances do efeito.

## 7.5 Personagens

Normalmente utilizados em linhas infantis, sendo assim é sempre preciso que sejam cenas alegres e coloridas. Os traços são estudados para dar movimento e suavidade, sendo comum fazer o filete (contorno) sempre em um tom escuro, na sua maioria a cor preta, tendo partes finas e grossas.

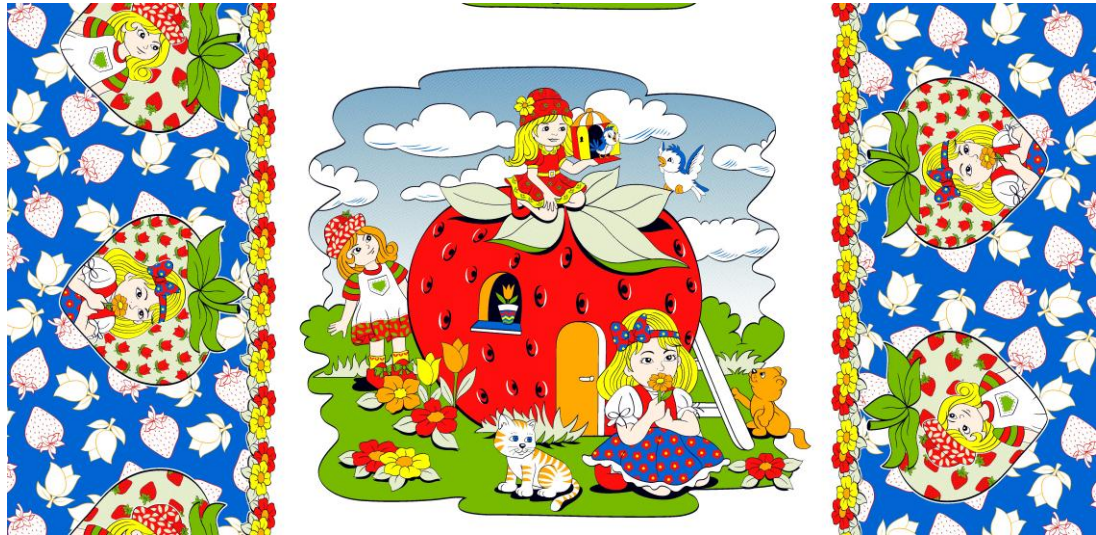
O criador de motivos infantis tem que se preocupar com a faixa etária a que se destina as suas criações.

Podem ser de algum personagem já existente, ou de uma criação.



Desenho com personagens  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Animais trazem um efeito especial e agradam com facilidade. O exemplo acima traz também a palavra Baby, divididos em faixas, uma somente com animais e a outra com as letras estilizadas.



Desenho com personagens  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Normalmente se utiliza personagens que as crianças gostem, que estão em evidência naquele momento.

No desenho acima temos um releitura da personagem moranguinho, situação muito comum, pois para estampar algum personagem que é marca registrada é necessária uma licença, uma permissão, então é muito comum que se crie algo parecido.



Desenho com personagens  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Nesse caso temos um desenho oficial do personagem Mickey Mouse, obrigatoriamente o desenho tem que ser feito exatamente igual ao original.

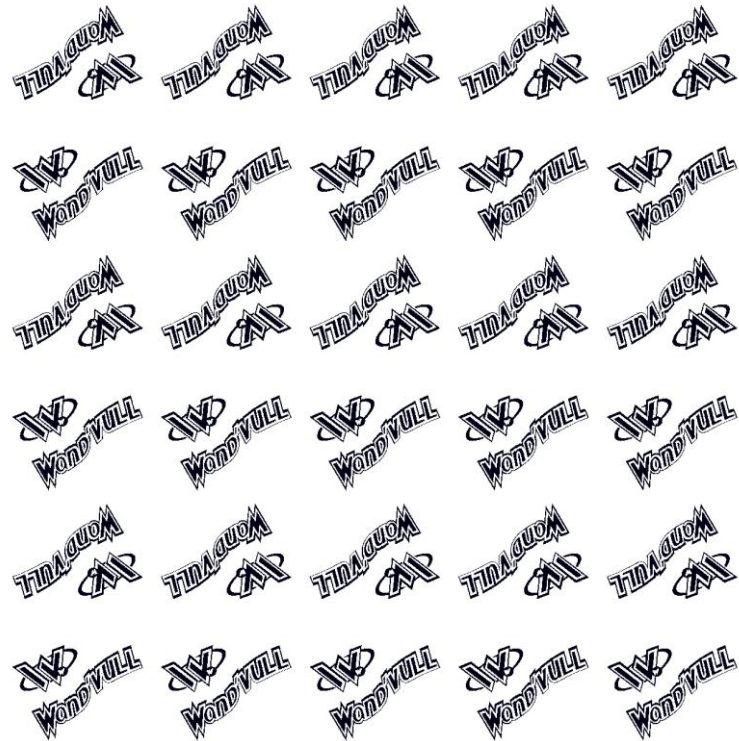
## 7.6 Logomarcas

Desenhos patenteados, exclusivos de suas marcas. A atenção do desenhista em fazer a arte exatamente igual e imprescindível nesses casos.

Utilizados normalmente em forros.



Desenho de logomarca  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



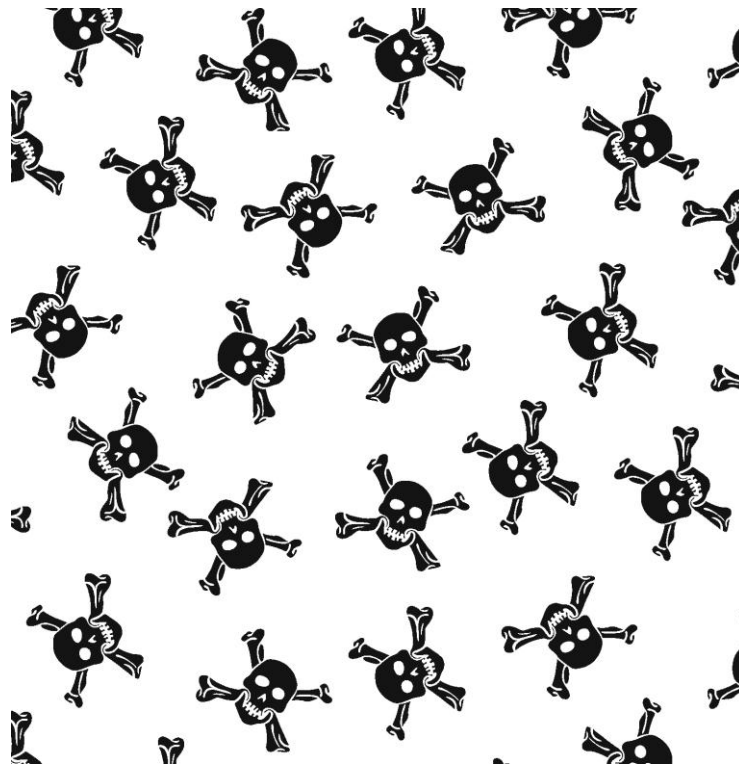
Desenho de logomarca  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

As logomarcas também exigem fidelidade ao seu original, pois são marca registradas daquele nome.

O que pode ser mudado é a distribuição, a rapport do desenho, isso normalmente é solicitado pelo próprio cliente, o responsável pela marca.

## 7.7 Figurativos

Desenhos que apresentam figuras ou cenas. Podendo ser humana ou não.



Desenho Figurativo  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Os desenhos figurativos podem apresentar diversas figuras, quem dita o que vai ser feito e usado é a moda, atualmente podemos ver uma invasão de motivos

de caveira nos mais diversos tipos e cores, tanto para moda quando para decoração.

O tamanho dos motivos também varia de acordo com o seu uso futuro.



Desenho Figurativo  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho Figurativo  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Em sua variedade pode apresentar motivos de figuras humanas ou não, como podemos observar nos exemplos acima, um com motivos de carros antigos com placas e letreiros e o outro com rostos de pessoas que marcam uma década em específico.

O desenho de carros, mais colorido e trabalhado em efeitos, o outro trabalhado em preto, branco, cinza e vermelho para dar detalhes a algumas formas do desenho.



**The New York Times**

ing Cardinal Redefines Church's View on Evolution  
says Darwinism and Catholicism May Conflict

BOOM IN JOBS, NOT JUST HOUSES, AS REAL ESTATE DRIVES ECONOMY

Residents in Storm Path Face More Tough Choice

**Homegrown Cell IS Possibility in Inquiry**

**Baseball's Best**

**Business Day**  
The New York Times  
Selling the Sizzle

**Leaders Hail Steps on Africa And Warming**

**Tomorrow in The Times**

**Sports Saturday**

**THE ONE STORM MORE THAT WILL MAKE YOU STAND UP AND CHEER!**

**Baseball's Best**

**Homegrown Cell IS Possibility in Inquiry**

**Business Day**  
The New York Times  
Selling the Sizzle

**Leaders Hail Steps on Africa And Warming**

**Tomorrow in The Times**

**Sports Saturday**

**THE ONE STORM MORE THAT WILL MAKE YOU STAND UP AND CHEER!**

Desenho Figurativo  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Podem apresentar também letras e slogans como na estampa acima que imita um jornal, com fotos e manchetes. Normalmente são feitos com apenas uma cor, o preto, e trabalhado com reticula para gerar os meios tons que formam as fotografias, como mostra o desenho acima.

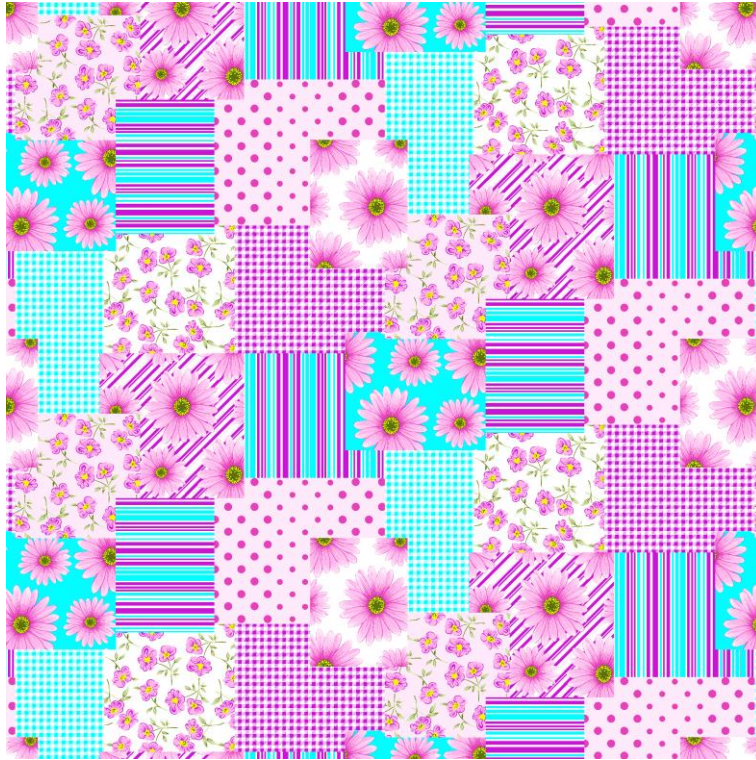


Desenho Figurativo  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Estampa feita com uma cor, basicamente feitas em filetes. Relembrando um estilo muito famoso, o da estampa Toile de Jouy.

## 7.8 Patchwork

Imagine uma colcha de retalhos, esse é o foco das estampas de patchwork, fragmentos de diferentes desenhos, tanto no tamanho quanto em seus motivos, montados de maneira que pareçam pedaços de tecido costurados ou colados. Alguns desenhos apresentam um pesponto feito nas extremidades de cada “pedaço” em uma cor escura para imitar a costura.



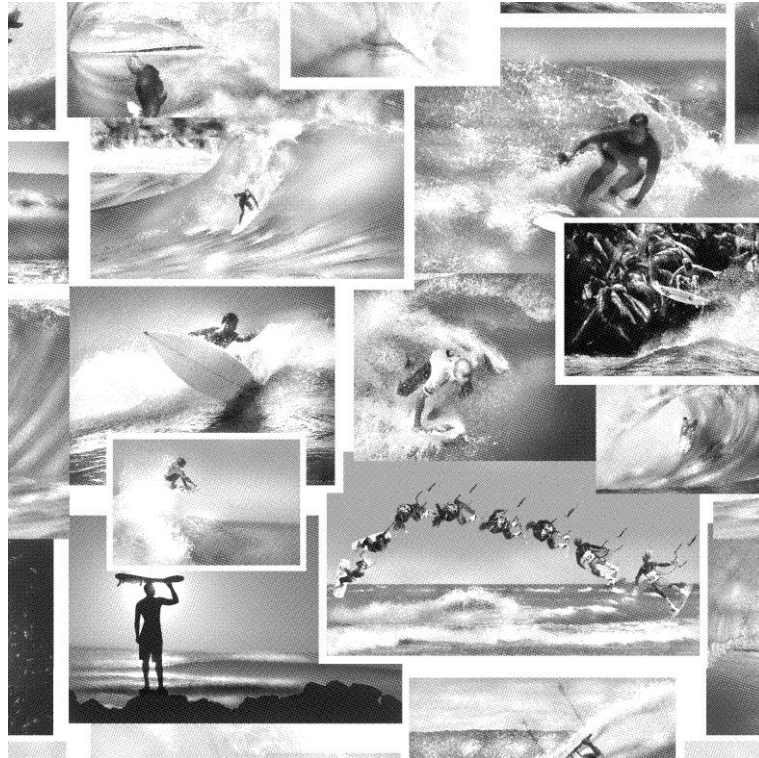
Desenho Patchwork  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Exemplo mais tradicional de patchwork, usando fragmentos florais, de listras, xadrez e Poá. Pode se observar que são utilizados tamanhos diferentes de flores, mantendo o mesmo tamanho para os demais motivos, mudando apenas a coloração.



Desenho Patchwork  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Exemplo mais composto e sofisticado, os motivos possuem padrões mais clássicos. Sob a textura que preenche o fundo da estampa temos motivos cashmere, o que garante a suavidade e sofisticação.



Desenho Patchwork  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Exemplo de patchwork para moda surf wear, o desenho é formado por fotos totalmente reticuladas, tendo apenas uma cor.

## 7.9 Listras

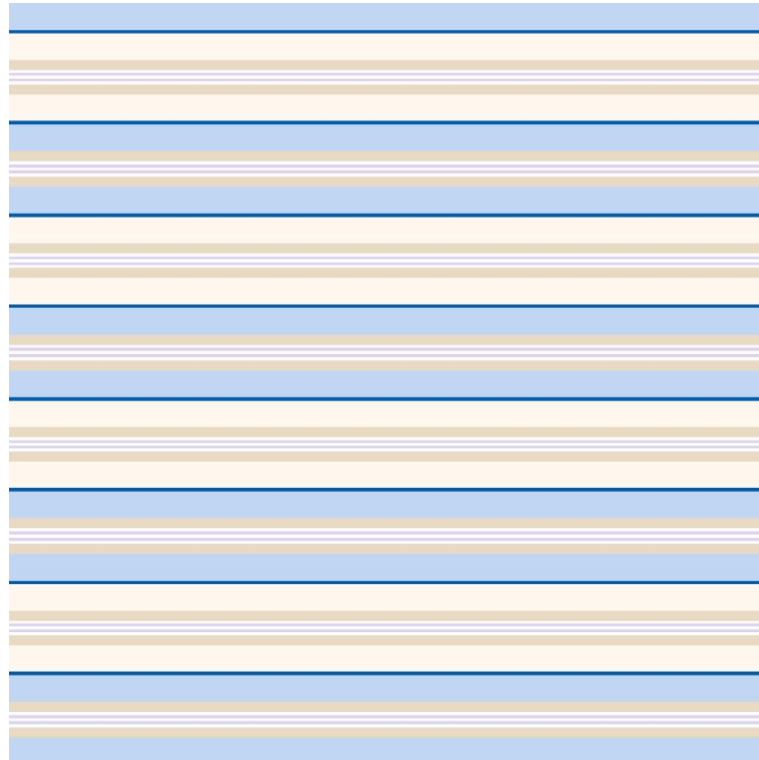
Um padrão clássico, uma estampa vinda das padronagens têxteis, do entrelaçamento dos fios do tear.

Atualmente são estampadas listras de todos os tamanhos e cores possíveis nos mais diversos tipos de tecidos.

Ao contrario do que foi um dia hoje as listras vestem todo o tipo de pessoa e classes sociais, fora por muito tempo associada aos banidos, loucos, presos.

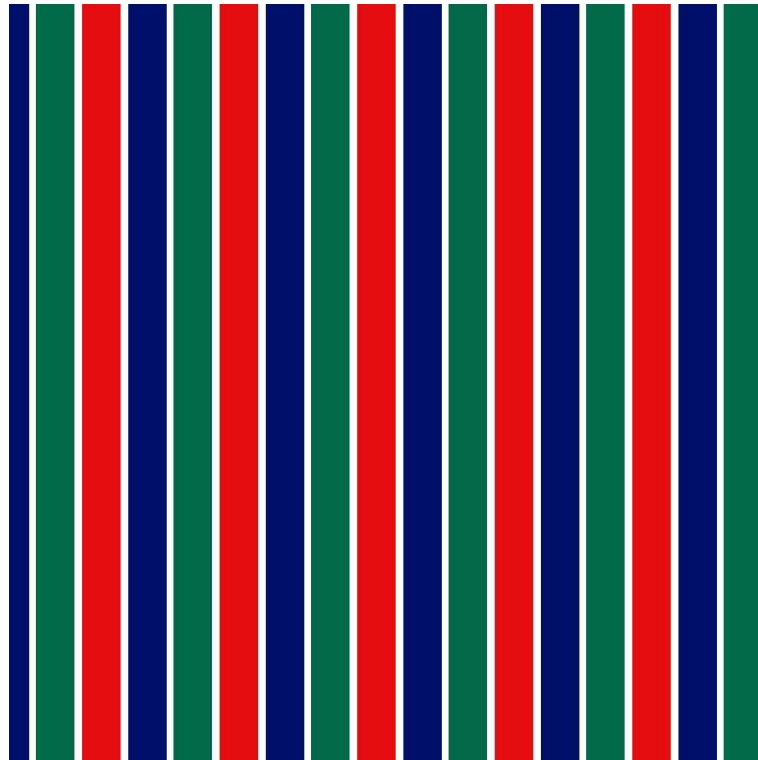
Aos poucos foi mudando o seu status junto à sociedade e nos ano de 1920 era a alegria dos banhistas, as praias eram invadidas pelas listras.

“Chanel abriu definitivamente as portas da elegância às listras: o que Chanel falava, lançava e usava era ordem entre o público feminino.” PEZZOLO, Dinah Bueno (2007).



Desenho de listras  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

O padrão de listras é simples, sua variação está na largura das listras e na coloração que será utilizada. O exemplo acima é composto por quatro espessuras diferentes de listras e cinco cores.



Desenho de listras  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho de listras  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Não importa o sentido ou o número de cores, as listras são um clássico.

## 7.10 Cashmere

Desenho que também foi trazido das padronagens, dos teares. Essa arte teve início nos altos vales da Caxemira, norte da Índia. A partir desse princípio foi criada uma forma estilizada da folha de palmeira, que logo passou a ser utilizada como tema para estampados. Os habitantes da Caxemira utilizavam a lateral da mão como carimbo, o desenho formado pelo dedo mínimo dobrado teria dado início a esse padrão.

Desenhos sempre ricos em detalhes, normalmente com filetes finos, coloridos e bem distribuídos.



Desenho Cashmere  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil





Desenho Cashmere  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

A mistura de motivos, cores e tamanhos compõem a estampa, os motivos se entrelaçam e oferecem forma clássica ao desenho.

Sempre com muitos detalhes, o cashmere possui filetes finos e motivos delicados em seu interior, podendo também ser ao seu redor.



Desenho Cashmere  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Com uma variação no rapport e fugindo um pouco da montagem clássica, que é a sobreposição entrelaçamento de motivos, temos um desenho que forma listras com os motivos de cashmere e pequenas flores. Seguindo ainda o padrão do motivo, delicado com pequenos adornos em seu interior e exterior.

### 7.11 Xadrez

O xadrez, também um padrão clássico, que foi originado das padronagens.

Existem padrões definidos, como no caso do tartan, há anos eram criados padrões de cores nas listras verticais e horizontais que definiam e separavam os clãs escoceses. Ainda hoje essa tradição é seguida, especialmente pelo príncipe

Charles, que utiliza o tartan da Família Real Britânica. Lembrando que esses são feitos a partir de padronagens, união de fios tintos.

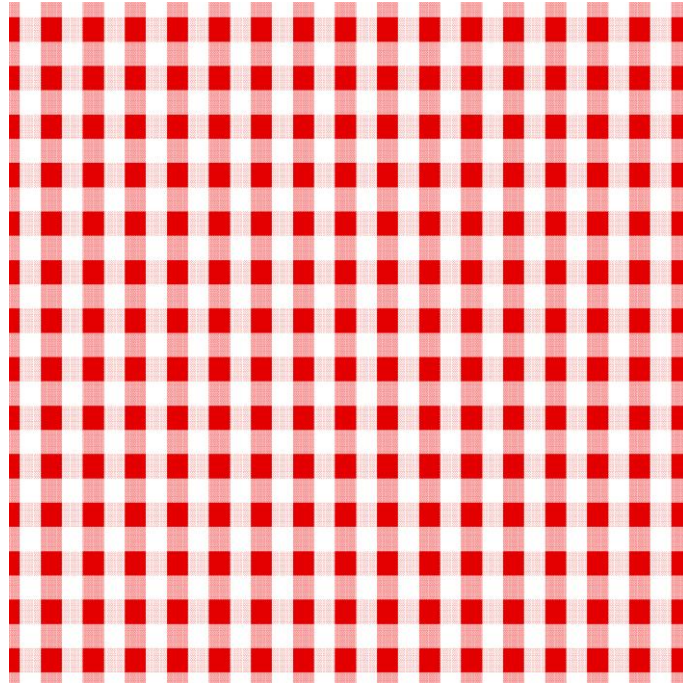
Hoje em dia esses padrões podem ser reproduzidos na estamparia e usados sem que imaginem tal importância. A partir de um desenho pode se criar uma variedade imensa, mudando apenas uma cor, muda se todo o desenho.

Normalmente as estampas, no caso do xadrez, tendem a imitar as padronagens já existentes.



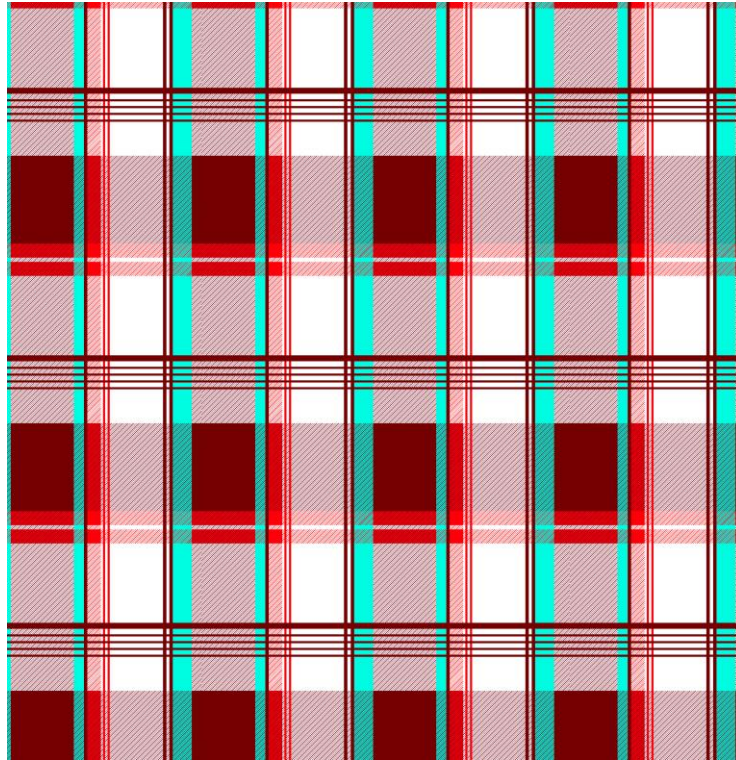
Desenho Tartan de Burberry  
Fonte: Tecidos: História, tramas, tipos e usos.

O tartan da Burberry criado por Thomas Burberry, foi usado em 1901 para compor o forro de um de seus trench coat, na época claramente não imaginava o sucesso que faria. Hoje o xadrez mais famoso do mundo estampa bolsas, lenços, calçados, capa de chuva, guarda chuva e também os famosos trench coat, mais agora usado com o desenho na parte externa da peça.



Desenho Xadrez  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

O tradicional xadrez vermelho e branco em uma versão menor, o desenho feito de uma cor, traz tons diferentes pelo uso da reticula. O quadrado central é feito da cor chapada, e os demais com o efeito.



Desenho Xadrez  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

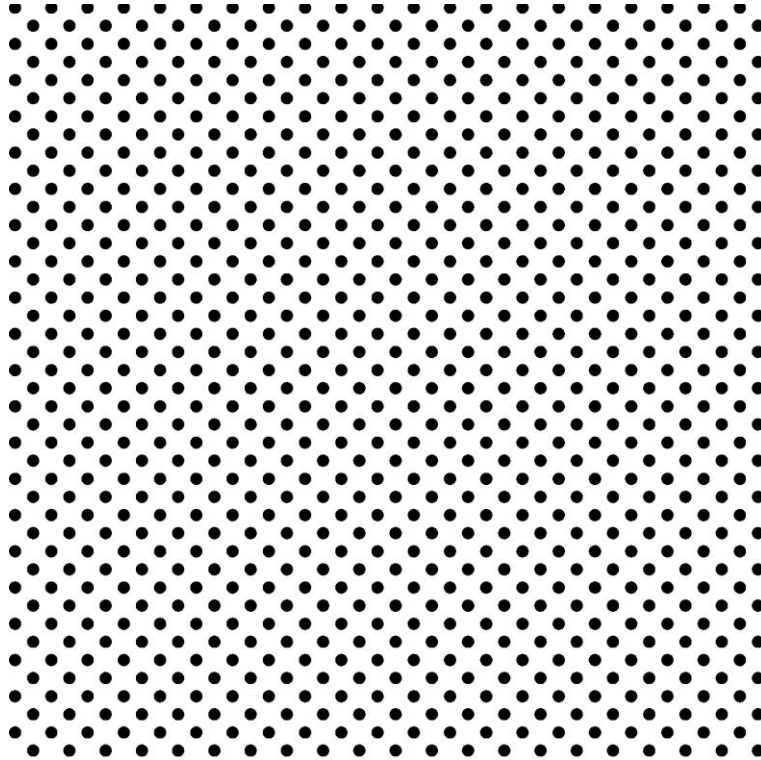
Para trazer os efeitos da tecelagem para estamparia é preciso utilizar de recursos de retícula, às vezes usa se vários pontos, ou finos traços repetidos e inclinados em 45°C. Com isso consegue-se uma sobreposição com visual semelhante ao xadrez feito com fios tintos.

## 7.12 Poás

Os poás ou desenhos de bolinhas podem aparecer em diversos tamanhos e colorações.

Quando se trata de algo mais discreto, se faz um desenho com bolas pequenas de uma só cor, no caso de desenhos mais chamativos, usam se bolas maiores e coloridas.

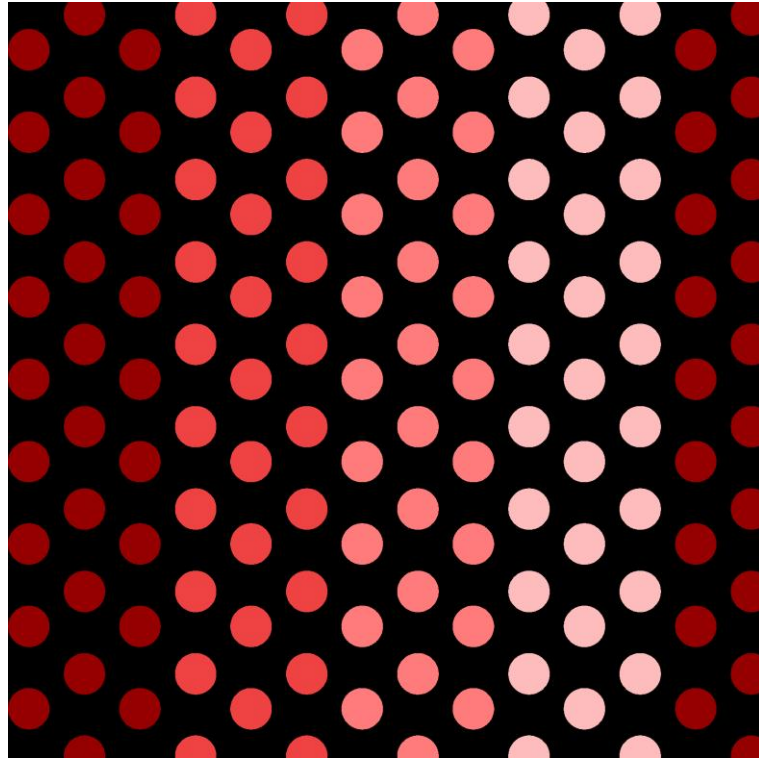
Um motivo clássico e simples que traz beleza a qualquer seguimento.



Desenho de Poá  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Na simplicidade de sua composição pode trazer bolinhas em diversos tamanhos e colorações, pode se usar a estampa em positivo ou negativo.

O desenho acima esta em positivo, motivos pretos com fundo branco, com rapport simples e clássico para o segmento.



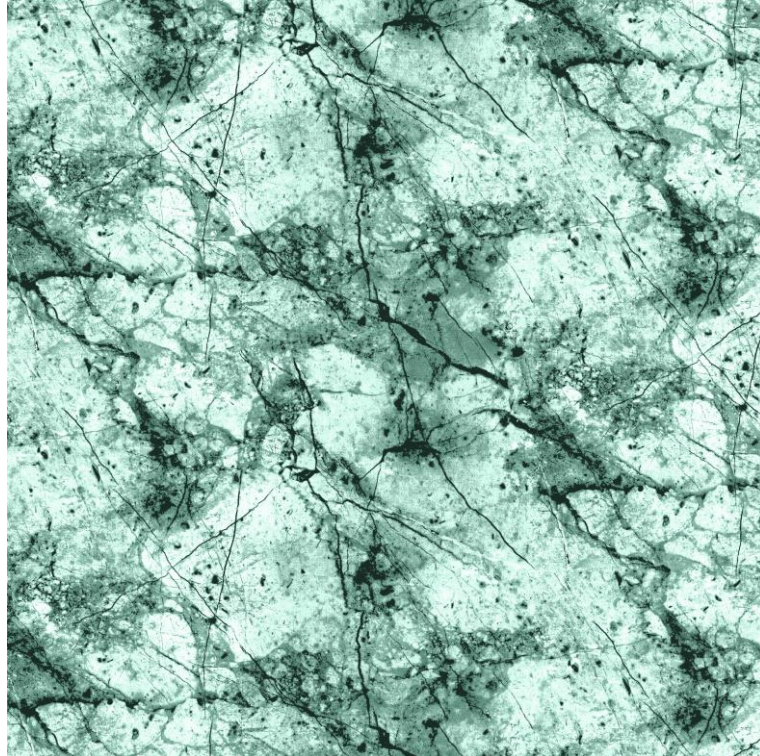
Desenho de Poá  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Desenho com poás coloridos, uma harmonia de tons sobre tons suavizam a estampa sem perder seu charme e beleza.

### 7.13 Textura

São reproduções de texturas existentes, ou de alguma que possa ser criada através de algum padrão de efeitos, seja de traços definidos ou abstratos.

Usadas como fundo de outros desenhos ou estampadas sozinhas como motivo principal.

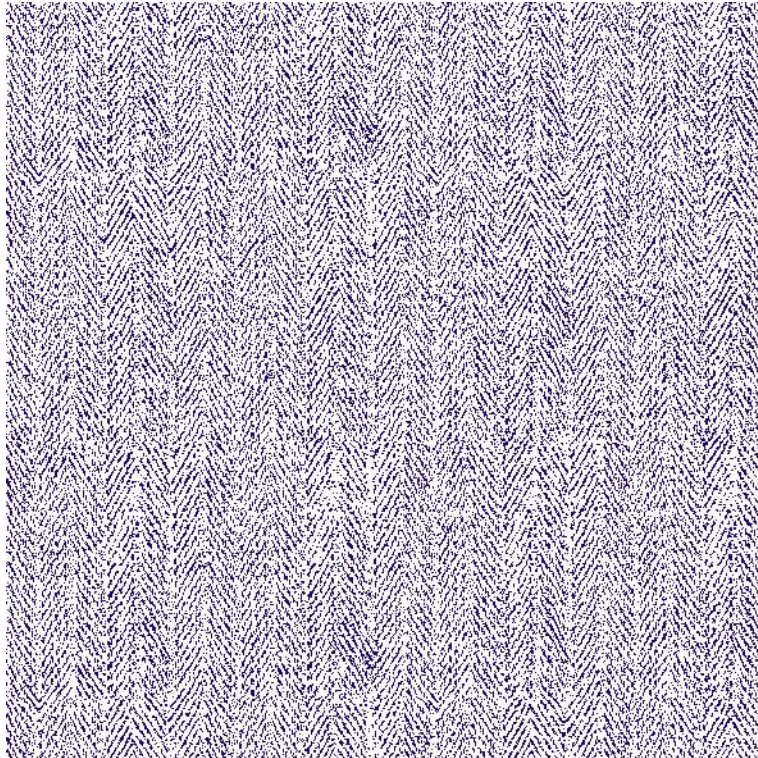


Desenho textura/mármore  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

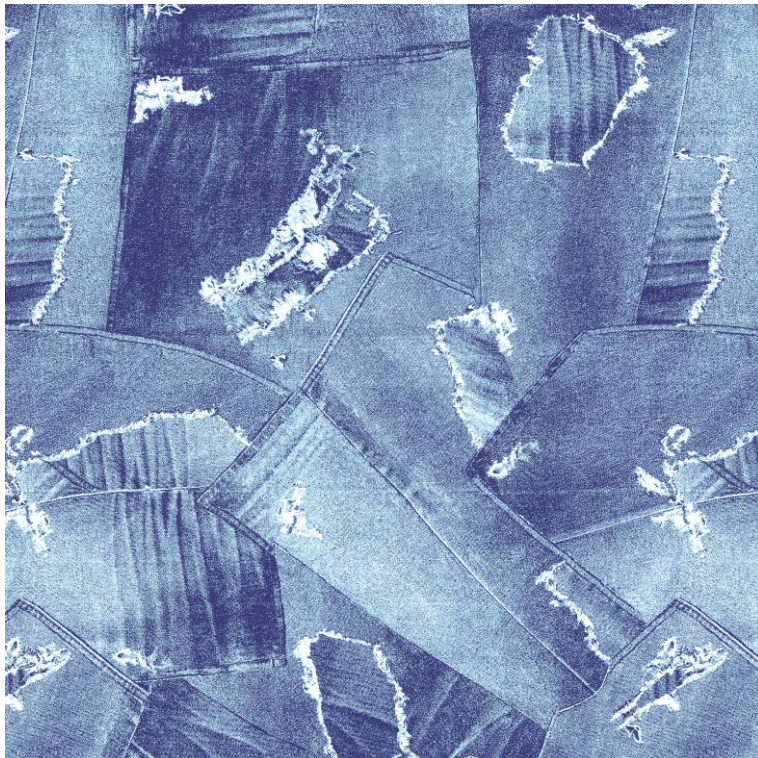
Textura com efeito de mármore, para imitar a pedra é necessário uma gama de cores, tom sobre tom, todas em retícula, a cor mais escura faz as marcas mais profundas da peça, como linhas e manchas.

Normalmente é estampada como motivo principal por sua complexidade e por ter muitas cores não é interessante colocar motivos sobrepostos.





Desenho textura/Jeans  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho textura/Jeans  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Estampa que reproduz o efeito do jeans, utilizado para moda é uma alternativa para um tecido mais leve que traga um visual semelhante ao original.



Desenho textura/Pinceladas  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Representando pinceladas, essa textura pode ser estampada como motivo principal ou pode ser utilizada como fundo para outros motivos.

### **7.14 Junção de motivos**

A moda desperta a criação, a inovação, e é isso que iremos mostrar aqui.

As estampas em seus temas separados possuem uma grande variedade, mais a diversidade vem a ser maior quanto se une esses motivos. Assim as criações são limitadas pela imaginação do seu criador.

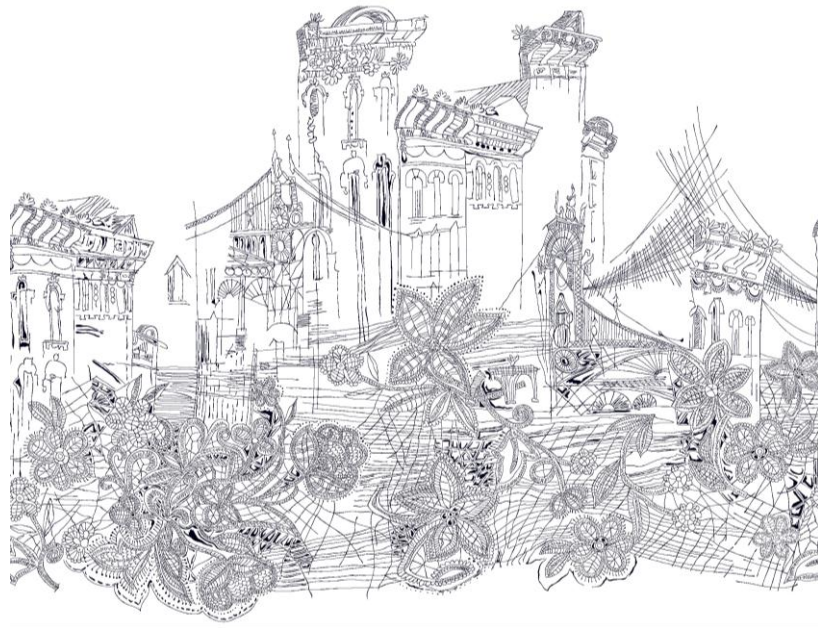


Desenho Pele+Figurativo  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Estampa para moda que une pele de onça e zebra, e figurativo, os laços e as correntes.

A união precisa ser feita de maneira que os motivos se completem e juntos formem um todo, tendo harmonia e equilíbrio.

As cores dos laços e correntes trazem suavidade e contrapõem com as cores escuras das peles, dando charme e feminilidade ao desenho.



Desenho Figurativo+Floral  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Desenho feito em filete com uma cor, trazendo uma cidade como fundo, figurativo, unindo então flores a sua frente, formando um barrado.



Desenho Floral+Listras  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

Desenho para decoração que mescla floral e listras, a suavidade dos dois faz uma perfeita união de delicadeza e simplicidade.



Desenho Floral+Textura  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

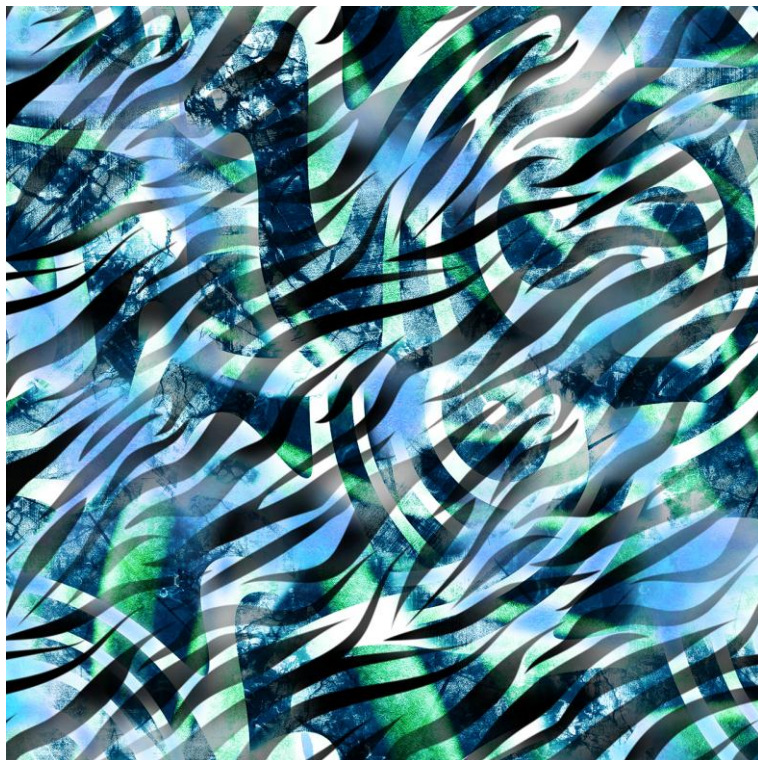
Utilizado para decoração, a estampa traz uma textura como fundo, usando de uma cor pura e outra reticulada, sobre esse fundo temos motivos florais e fragmentos de listras e motivos figurativos, ao mesmo tempo em que é simples é complexo.

### 7.15 Desenhos para estampa digital

Nesse seguimento praticamente tudo é possível, não existe limites para a espessura de traços ou número de cores, a preocupação com o rapport final de 64 cm agora não é fundamental. O que se criar pode-se estampar.



Desenho Digital  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil



Desenho Digital  
Fonte: Empresa Ulian Arte Têxtil

A estamperia digital nos traz grandes possibilidades de criação, a sobreposição de camadas e cores pode ser feita sem se pensar em muitos problemas, o que seria comuns nos demais processos.

O processo que é feito para preparar um desenho para gravar em cilindros ou quadros também não é totalmente necessário, o retrabalho de cor por cor.

A imagem ainda precisa de preparos, mais não os mesmos para as demais estamperias. O rapport também é feito, mais não é limitado.

## 8. Conclusão

A arte de todas as formas sempre nos encanta e fascina, a arte têxtil tem uma belíssima história, marca o passar dos tempos, das culturas.

Temos então uma arte que muda, que cresce e evolui. Isso por causa dos sistemas e da globalização, os processos mudaram e hoje auxiliam muito os desenhistas.

Há uma facilidade e agilidade significativa no processo digital em comparação ao manual, isso é unanimidade entre os desenhistas que vivenciaram as duas partes, mas há também uma diferença visual nos traços e cores, liberdade manual, que o computador não consegue reproduzir, opinião do desenhista técnico Elson Alves Ferreira.

A importância dos tecidos estampados é indiscutível, esses proporcionam um grande leque de opções para diversos segmentos, a moda e a decoração usam constantemente padrões de desenhos em suas coleções, isso traz diferença e originalidade às peças.

O desenvolvimento feito nos desenhos é extremamente importante, manter as principais características e criar traços e movimentos para que o desenho ganhe e dê vida ao tecido.

Cada desenho por si só tem uma grande história e uma imensidão de possibilidades, existe nos desenhos uma magia, a beleza do que foi, do que é e do que poderá ser.

Todos os dias se criam novos desenhos, novas estampas que poderão ser um grande sucesso ou não, que podem estar na moda por décadas ou meses, as possibilidades são imensas, e é isso que as torna tão interessantes.

A arte têxtil em sua totalidade é muito importante para o setor, e continuará sendo, apesar de haver mudanças na criação ou no modo de estampar, sempre haverá os tecidos estampados.



Com motivos e padrões, cores e sensações poderemos sempre apreciar essa arte tão incrível e acessível a todos.

Lembrando que o que fora citado nesse trabalho é uma pequena partícula de todo esse universo.

## 9. Referências Bibliográficas

1. LURIE, Alison.1926- A Linguagem das Roupas/ Alison Lurie; tradução de Ana Lucia Dantas Borges. – Rio de Janeiro: Rocco,1997. p. 217 a 224.
2. MALUF, Eraldo; KOLBE, Wolfgang. Dados Técnicos para a Indústria Têxtil. 2ª Ed. ver. e amp. São Paulo/SP: IPT – Instituto de Pesquisas Tecnológicas de São Paulo : ABIT – Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção, 2003. p.240 a 242, 244.
3. NEVES, Jorge. Manual de Estamparia Têxtil. Direção editorial escola de engenharia Univ. Minho. Gráfigamelas, Julho2000. p. 20,21,23, 81 a 89, 135 a 144.
4. PEZZOLO, Dinah Bueno. Tecidos, Histórias, Tramas, Tipos e usos/ Dinah Bueno Pezzolo. – São Paulo : Editora Senac São Paulo,2007. p. 183 a 217.
5. SALEM,Vidal. Beneficiamento têxtil na prática/ Alessandro De Marchi, Felipe Golçaves de Menezes, Vidal Salem; [ilustrações de Tiago Rodrigues dos Santos].- 1.ed – São Paulo: Golden química do Brasil, 2005. p. 37,38,39.
6. [http://www2.uol.com.br/modabrasil/forcas\\_moda/estampa/index.htm](http://www2.uol.com.br/modabrasil/forcas_moda/estampa/index.htm). Acesso em 08 de Janeiro de 2013.
7. <http://www.stork.com.br/release8.html>. Acesso em 03 de Abril de 2013.
8. <http://msn.lilianpacce.com.br/moda/fashionteca/sonia-delaunay/>. Acesso em 27 de Abril de 2013.
9. <http://modaspot.abril.com.br/spot-doc/marcas-estilistas/sonia-delaunay#6>. Acesso em 27 de Abril de 2013.