

MODISTA

BASES DE MODISTERIA

216-01

EL CORTE



CIRCUNFERENCIA Y CIRCULO

Circunferencia es una línea curva y cerrada cuyos puntos equidistan de otro punto interior llamado centro.

La línea recta que une el centro con la circunferencia se llama radio. Todos los radios de una circunferencia son iguales.

La línea recta que une dos puntos de la circunferencia y pasa por el centro se llama diámetro. Su longitud es igual a la de los radios. Todos los diámetros de una circunferencia son iguales.

La línea recta que une dos puntos de una circunferencia se llama cuerda.

La superficie limitada por la circunferencia se llama Círculo.



Ejercicio: Trazar en el tablero una circunferencia de 30 cm. de radio; trazarle un radio, un diámetro y una cuerda.

Arco A la parte de circunferencia comprendida entre dos radios se llama arco; los dos radios forman en el centro un ángulo; la abertura de ese ángulo se mide en grados.

El total de ángulos al rededor del centro es de 360°

Si se trazan dos diámetros perpendiculares se divide la circunferencia en 4 partes iguales. (cuadrantes). Cada uno de los cuales forma en el centro un ángulo recto (90°).



Ejercicio:

Trazar una circunferencia de 20 cm. de radio; con ayuda de la escuadra dividirla en 4 cuadrantes.

TRAZADO DE CUELLOS

Existen diferentes tipos y estilos de cuellos, cada uno con su trazado característico. A continuación se da el trazado de uno de ellos:

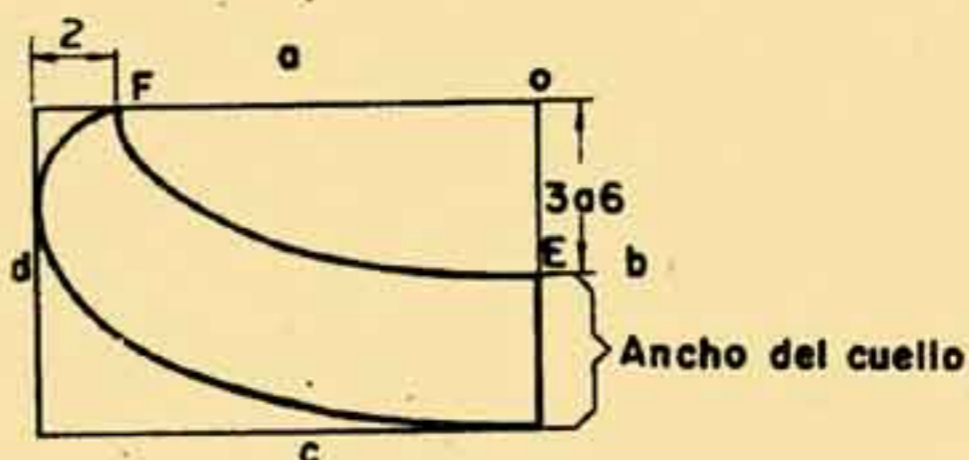
Cuello bebé: Se traza un rectángulo (a,b,c,d) que determina el área necesaria para el molde; en donde:

a = La mitad de la medida del cuello + 2 cm.

b = ancho del cuello, mas 3 a 6 cm.

A partir del punto O se marcan sobre b 3 a 6 cm. (E)

Se une E y F con una curva; a partir de E, se marca el ancho del cuello y se une a F por otra curva, como muestra la fig. 1



N O T A: Recuérdese que la línea b indica el lado del molde que debe colocarse en el dobléz de la tela, en el momento de trazarlo o cortar.

TRAZADO DE MANGA

Existen fundamentalmente tres tipos de mangas: la manga corta, la manga tres cuartos y la manga larga.

Para hacer el trazado se procede así:

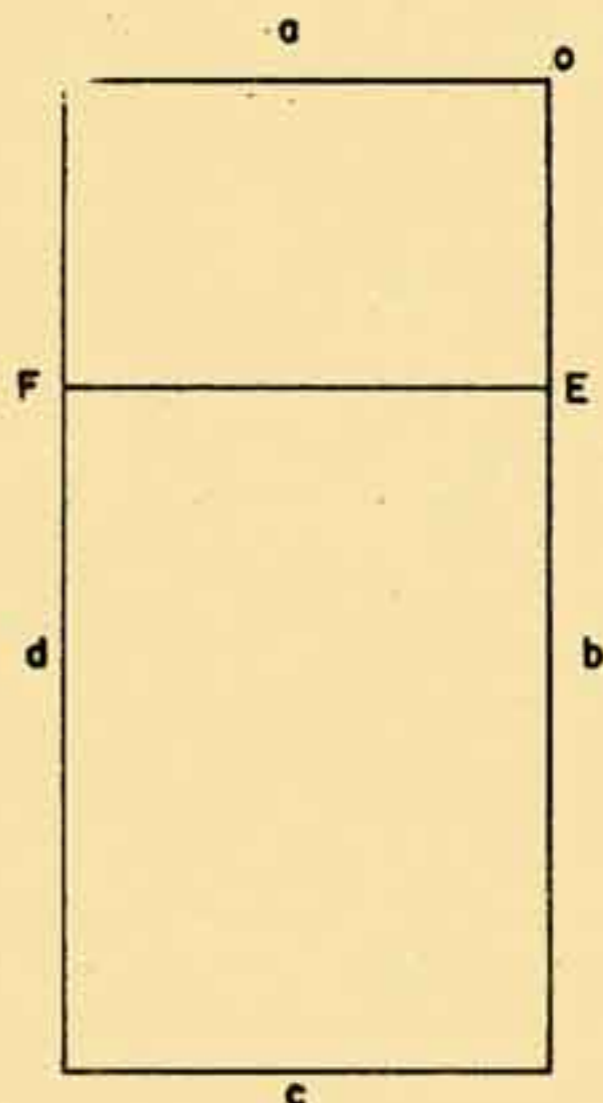
1) Se traza un rectángulo a,b,c,d que determina el área necesaria para el molde, en donde:

a = $\frac{1}{2}$ del ancho de la espalda

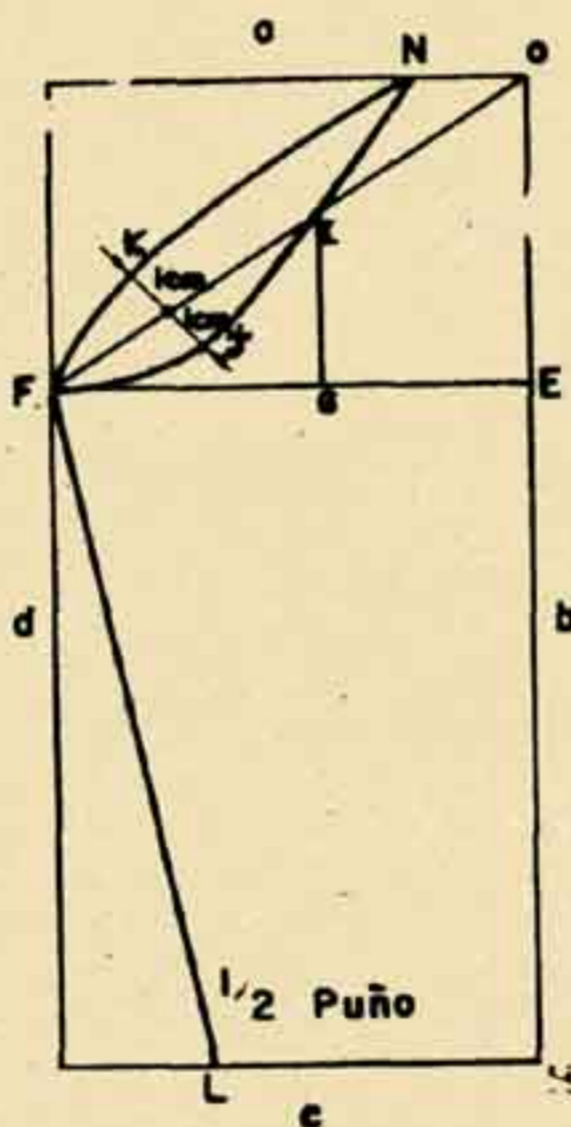
b = Largo total de la manga.

2) A partir del punto O, se miden sobre b 13 cm. y se marca el punto E.

3) Por el punto E se traza una paralela a a y se marca el punto F.



- 4) Se unen los puntos E y O con una recta.
- 5) Se marca $EG = \frac{1}{2} EF$, y por este punto se levanta una perpendicular que corte a FO en el punto I.
- 6) Se marcan los puntos J y K a 1 cm. de FI.
- 7) Se marca sobre a : $ON = 4$ cm.
- 8) Se une el punto F con N con una curva que pase por J.
- 9) Se une F con N con otra curva que pase por K y por I.
- 10) Finalmente, sobre c se mide a partir de N la mitad del ancho del puño y se marca el punto L el cual se une a F.



TRAZADO DE COMPLEMENTOS

Los complementos que puede llevar un vestido son muy variados según los estilos y formas; por lo tanto, únicamente se hará el trazado de los más corrientes.

Para trazar un bolsillo, por ejemplo, se procede así:

- 1) Se determina la profundidad y ancho del bolsillo y se traza el rectángulo e,f,g,h en donde:

e = ancho del bolsillo

f = profundidad total del bolsillo más el dobladillo .

- 2) Proporcionalmente al ancho del bolsillo y al ángulo deseado se le miden 1 y $1/2$ 2, o $2\frac{1}{2}$ cm. de la base y se traza una horizontal que corte a f y a h . Se

ELEMENTOS OPERACIONES

ESQUEMAS DATOS TECNICOS

EJECUCION HERRAMIENTAS

CONTROL

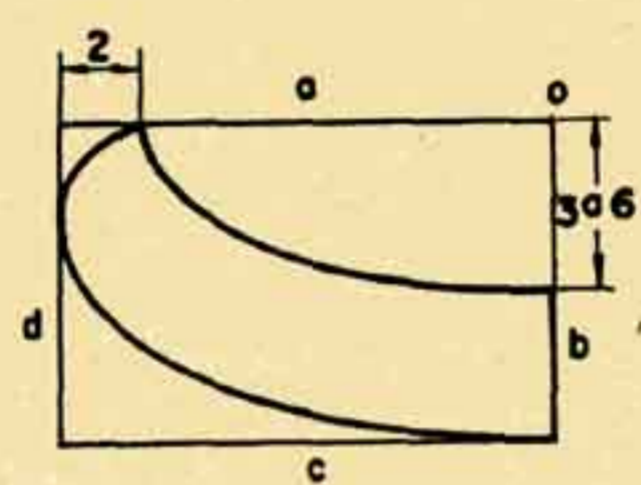
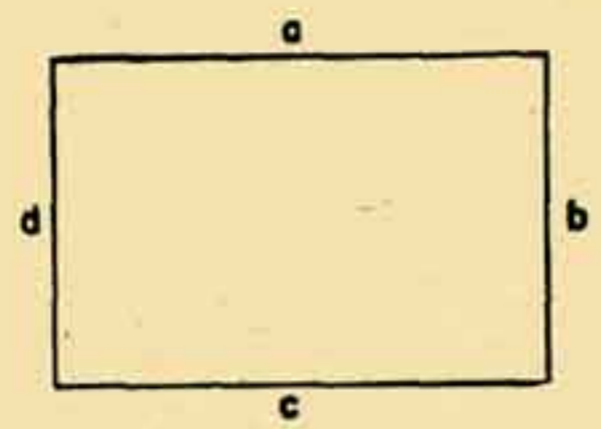
TRAZAR CUELLOS

- 1) Determinar área de tela necesaria para la mitad del cuello, (A, B, C, D)

A = $\frac{1}{2}$ medida del cuello + 2 cm.

B = ancho del cuello + 3 a 6 cm.

- 2) Marcar ancho de cuello y dar forma.



Metro

Escuadra

VISUAL

Y

METRO

TRAZAR MANGA

- 1) Demarcar área de tela necesaria para la manga (A, B, C, D)

A = $\frac{1}{2}$ ancho de espalda.

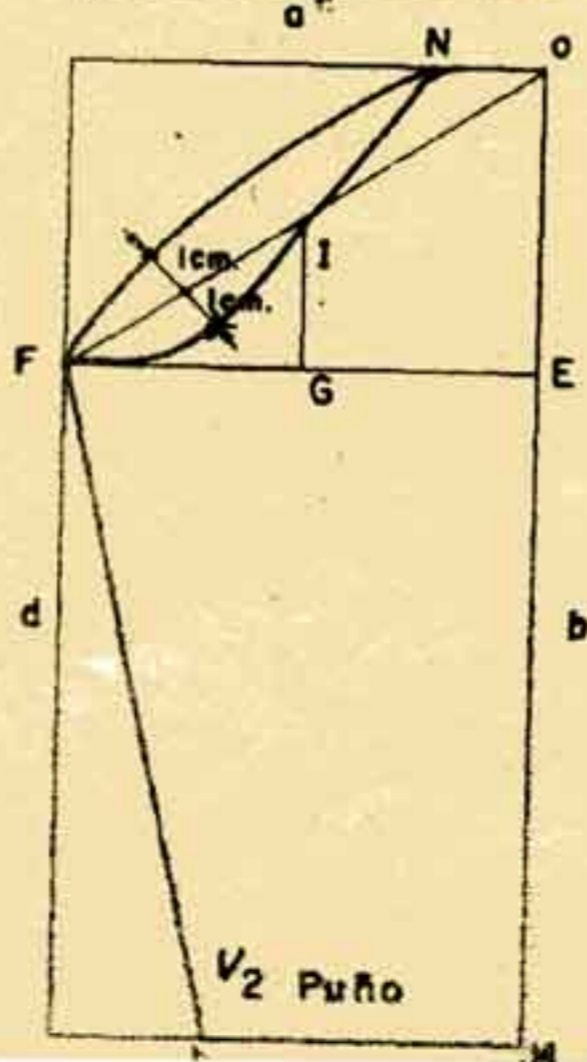
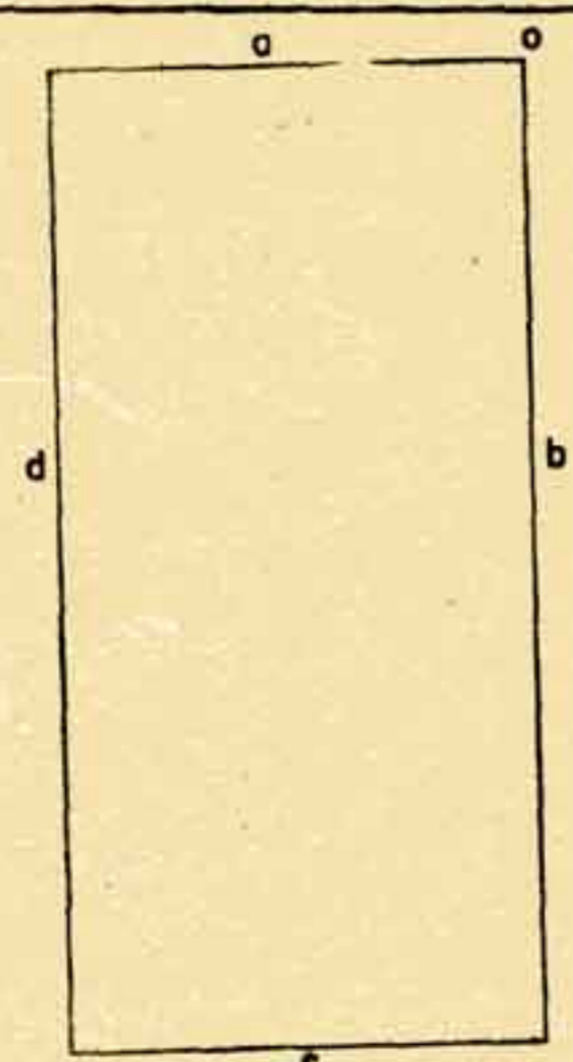
B = Largo total de la manga.

- 2) Trazar parte de la sisa:

O-E = 13 cm. y se traza una horizontal E-F.

E-G = $\frac{1}{2}$ de EF.

- 3) Trazar forma de la manga, H-L = $\frac{1}{2}$ puño.



Metro

Regla

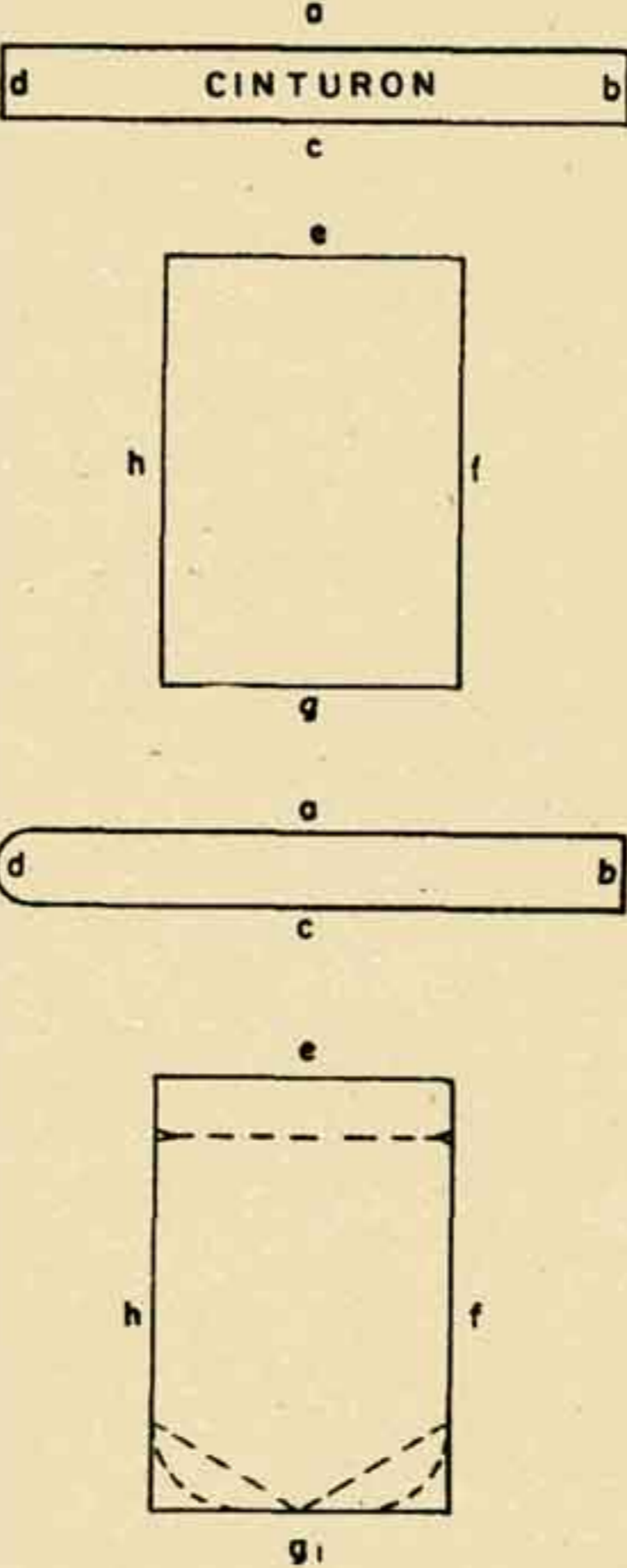
Escuadra

VISUAL

Y

METRO

Instituto Nacional de Aprendizaje "José Martí"
Centro Nacional de Documentación e Información "Cendoc"

Nº	ELEMENTOS OPERACIONES	ESQUEMAS DATOS TECNICOS	EJECUCION HERRAMIENTAS	CONTROL
	<p data-bbox="184 379 466 468"><u>TRAZAR COMPLEMENTOS</u></p> <p data-bbox="142 569 604 807">1) Determinar área del complemento: bolsillo, cinturón o falso. (a,b,c,d)</p> <p data-bbox="142 854 529 914">a = $\frac{1}{2}$ de cintura.</p> <p data-bbox="142 955 562 1044">b = ancho del cinturón.</p> <p data-bbox="142 1092 583 1181">c = ancho del bolsillo.</p> <p data-bbox="142 1282 604 1371">2) Dar la forma según gusto.</p>	 <p data-bbox="814 439 1024 480">CINTURON</p>	<p data-bbox="1297 569 1411 617">Metro</p> <p data-bbox="1297 658 1411 706">Regla</p> <p data-bbox="1297 747 1486 795">Escuadra</p>	<p data-bbox="1759 617 1906 658">VISUAL</p> <p data-bbox="1801 747 1831 795">Y</p> <p data-bbox="1759 896 1885 943">METRO</p>