



INTRODUCCIÓN AL PATRONAJE.



TECNICAS DE PATRONAJE

Por Carlos López

DEFINICIÓN:

El patronaje es el sistema de organización de la construcción de un modelo o prenda, consistente en desglosar por piezas separadas las diferentes áreas del modelo, de forma y manera que cada pieza se adapte a ese área y que la unión de todas las piezas en un orden predeterminado produzca como resultado un modelo que se corresponda con el diseño.

Estas piezas son figuras geométricas planas, resultantes de dividir en partes otra figura geométrica plana.

Sin embargo, además de encontrarnos con la circunstancia frecuente de tener que hacer el patrón de un modelo para la que no existe una muestra previa, debemos conocer la técnica del patronaje, tanto para interpretarlos correctamente, como para crear nuestros patrones base y, por supuesto, conocer la técnica, para utilizar los patrones creados por nosotros.

Técnicas de patronaje tradicional.

Valiéndonos de materiales, como pueden ser cartulinas y cartones de diferentes grosores y diferentes herramientas de corte y de dibujo como pueden ser; cúter de corte, reglas metálicas, compas de medición, escuadras y bolígrafos. Podremos desarrollar patrones sobre una plancha de corte de la forma mas tradicional.

Técnicas de patronaje digital.

Vamos a trabajar basándonos en un esquema similar al utilizado para el patronaje manual.

En primer lugar sepamos que aquí se trata de comprender cómo es el trabajo del patronaje por ordenador y aprender las bases de este sistema. La primera observación para quien va a iniciarse en ello es que resulta del todo necesario saber y dominar el patronaje; después no queda más que crear un sistema de MECANIZAR ese trabajo. Así obtendríamos un sistema AUTOMATIZADO de hacer patrones. Una vez nos dotamos de un patronaje automatizado, los ingenieros informáticos escribirán un software para realizar ese trabajo mecánico.

El resultado final sería un PROGRAMA INFORMÁTICO DE PATRONAJE.

Si este programa cae en manos del patronista profesional verá que trabajando con el no hace otra cosa que dibujar patrones en una mesa o tableta digitalizada.

Este es en síntesis el patronaje informatizado.

A ello hay que añadir que el software en cuestión es capaz de:

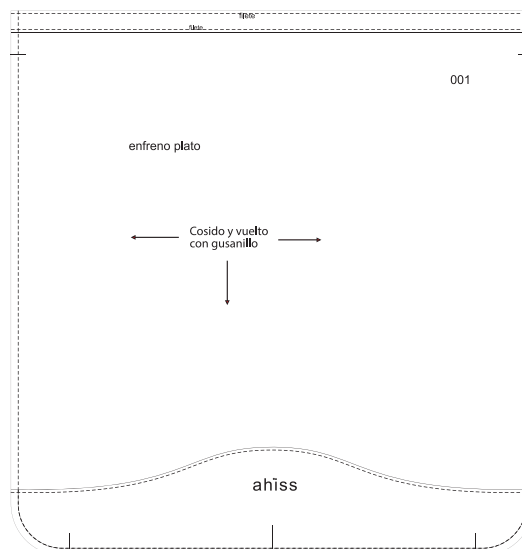
- Realizar cálculos automáticos, según los datos que en él se introducen;
- Memoriza los resultados y los aplica al diseño del patrón;
- Compara entre sí los patrones de un mismo modelo.
- Copia los patrones con absoluta fidelidad.

TIPOS DE PATRONES

Patrones base o patrones de diseño. (Llamados en Ubrique de enfreno)

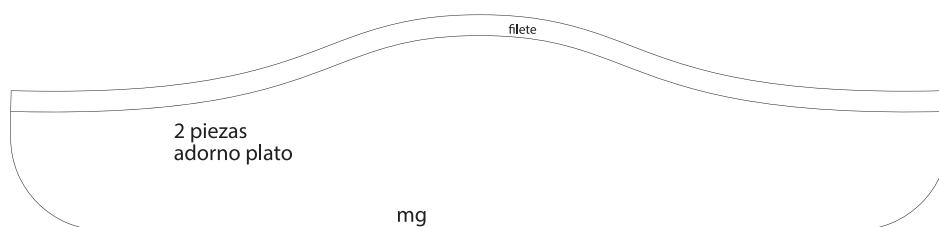
Estos son los primeros patrones que se realizaran de los modelos o prototipos, las medidas de estos patrones serán las de los modelos una vez acabados. La perfección en este patrón es muy importante puesto que es el de guía tanto para la confección del prototipo como para su posterior fabricación en serie. En este encontraremos toda la información necesaria para que el operario montador sepa sin ninguna duda como va confeccionado el modelo. En el caso de un bolso por ejemplo se indicaría donde van montadas las diferentes partes que lo componen, como irían cosidas, a que distancia se situaría la costura, donde se colocarían los porta asas, donde se grabaría el sello de la marca etc.

Si partimos de un patrón base mal desarrollado el resto de los patrones saldrán también erróneos. De ahí que es muy importante confeccionar una maqueta o prototipo una vez realizado estos patrones.



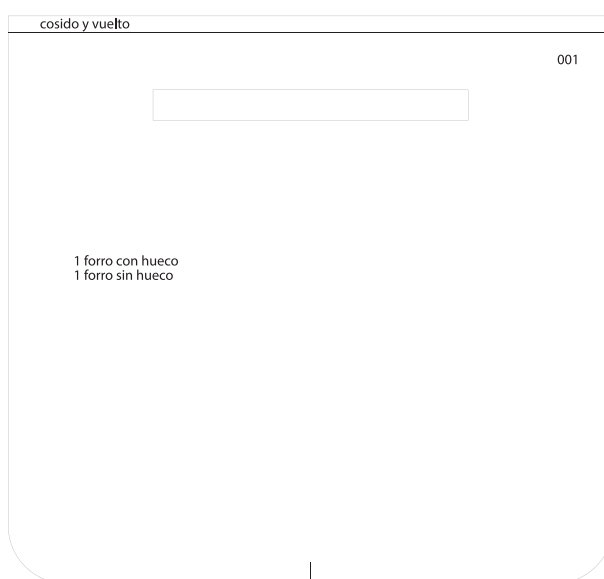
Patrones de corte piel.

Estos patrones serán los que utilicemos para cortar todos los componentes de piel que compongan el modelo. También servirán de guía para los operarios de la sección de preparado de piezas (división y rebaje). Le indicaremos donde van los rebajes y los diferentes gruesos.



Patrones de corte forros.

Estos serán los patrones para cortar todos los forros de interior que componen el modelo.



Patrones de corte refuerzos.

Estos serán los patrones que utilizaremos para cortar todo los refuerzos que se empleen para el modelo, cuerson de diferentes grosores, esponjas, látex, entretelas, biledones cartones, etc.

