

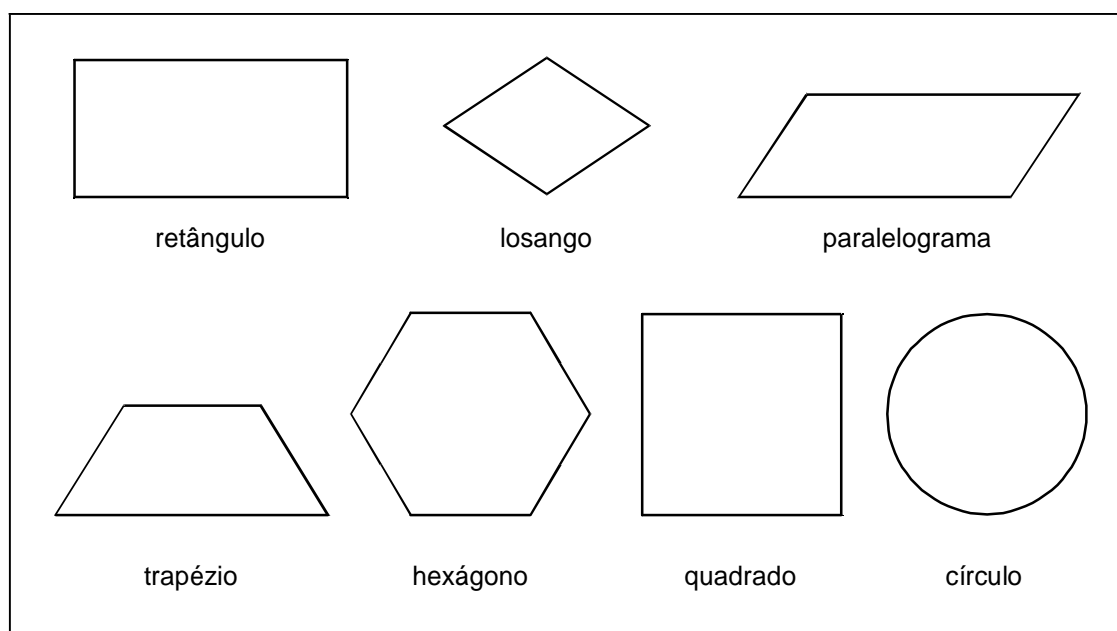
Técnicas Básicas de Modelagem

Início do Processo de Modelagem

O processo da modelagem de um artefato de couro tem como objetivo final um modelo em cartão, pelo qual se cortam materiais, costuram e dão acabamento à peça final. A modelagem realiza um modelo planejado a partir da definição de um formato.

A seqüência de etapas do trabalho de modelar exige aplicação de conhecimentos e emprego de ferramentas.

Figuras geométricas mais utilizadas para estruturar modelos

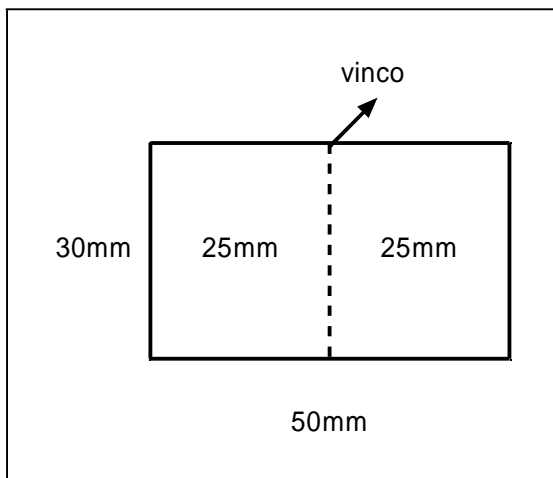


Uso correto de vincos

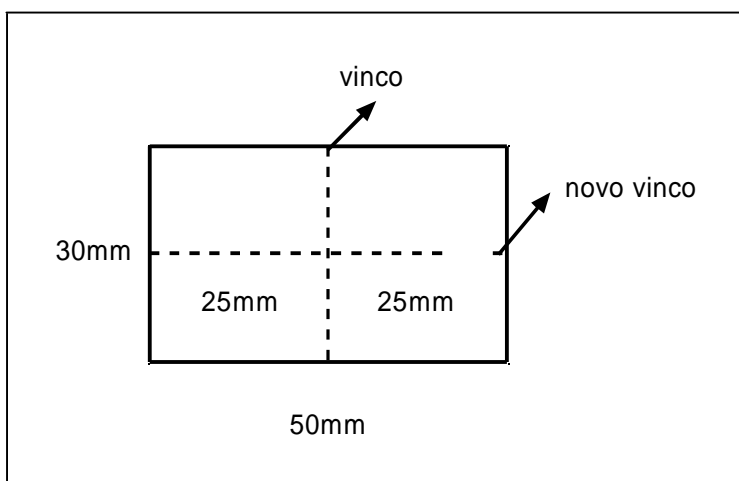
Vinco é o sulco produzido por passagem de ferramenta sobre a superfície do cartão. Trata-se de um recurso que é de grande ajuda para o modelista resolver problemas. A utilização correta do vinco facilita muitas tarefas.

O vinco é sempre utilizado para definir centro de uma peça. Jamais deve ser feito a mão livre.

Na figura a seguir, o vinco divide ao meio a medida da base do cartão. A partir da base, 50mm, definem-se as duas metades de 25mm cada.

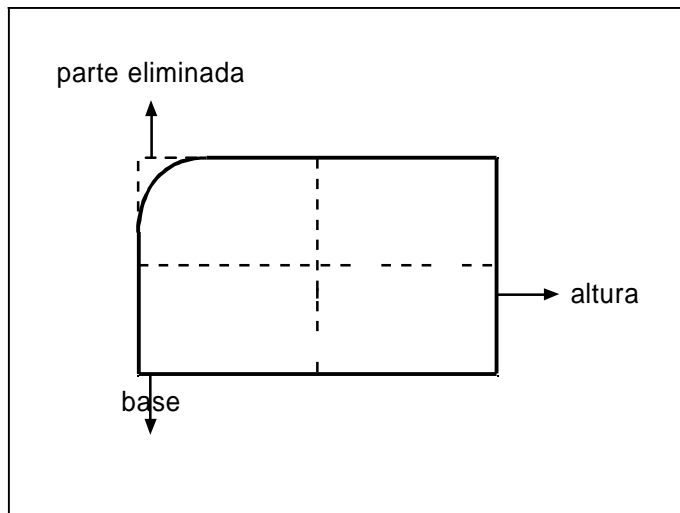


Na figura seguinte, aparece o segundo vinco, que divide a altura do cartão. Assim se obtêm as quatro metades do cartão, com absoluta precisão.



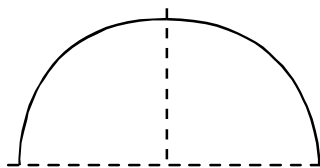
Traçado de cantos

Na linguagem do modelista, costuma-se tratar o vértice pelo nome de “canto” e o passo seguinte das habilidades básicas do modelista, após tratar de vincos, é obter cantos arredondados iguais:



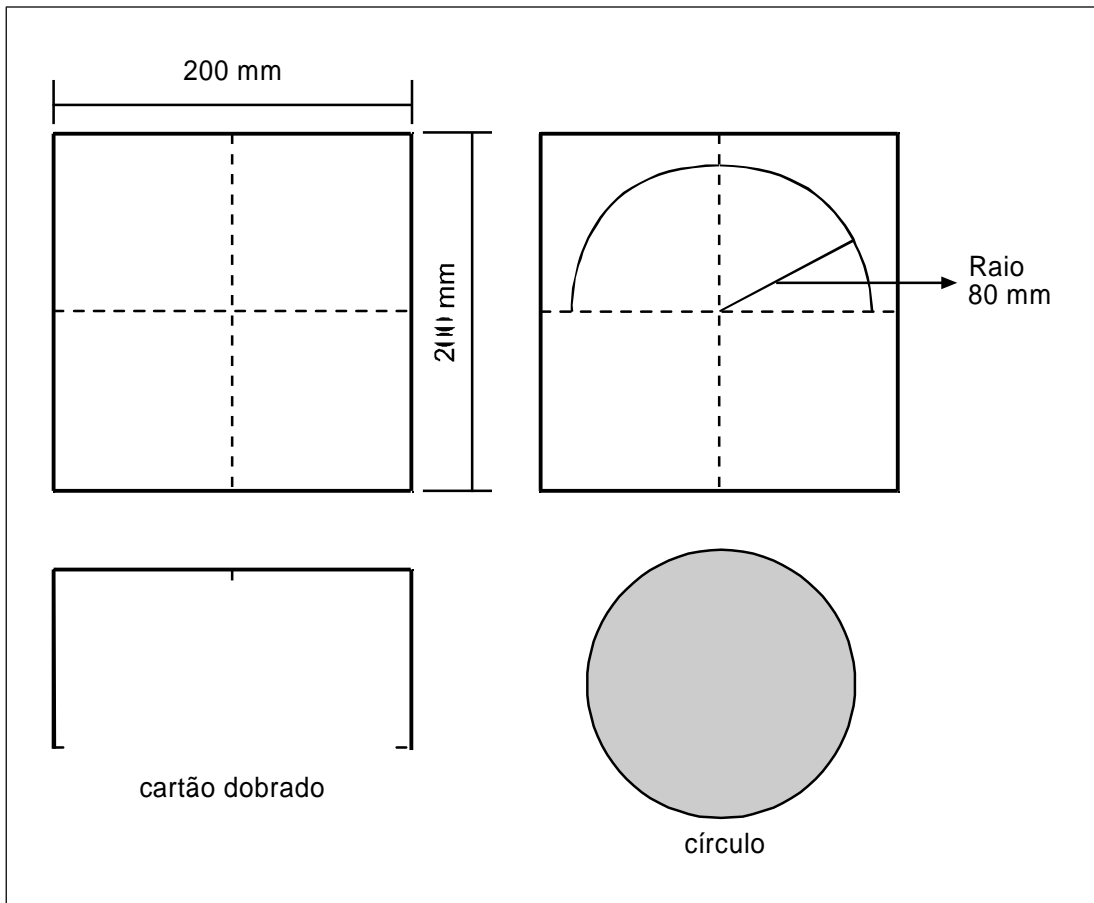
Para a confecção do círculo, trabalha-se com um cartão quadrado, com 20mm de lado. Dobra-se o cartão em quatro partes iguais para encontrar o centro do quadrado, que será também o centro da circunferência.

Abre-se o compasso com raio de 80mm e contorna-se o cartão, desenhando a metade da circunferência. Com a faca de corte, corta-se metade da circunferência no cartão, contornando a linha definida pelo compasso.



Dobra-se a metade do cartão já cortada sobre a outra metade ainda não cortada.

Transfere-se a metade da circunferência já cortada para a outra metade do cartão. Em seguida corta-se, definindo a circunferência total.



Modelagens básicas

A seguir, apresentam-se exemplares básicos de modelagem. Conhecendo-os, adquire-se base para modelos mais complexos.

Sempre é bom lembrar que durante o trabalho, a organização e disciplina para modelar são imprescindíveis. É preciso também, ter absoluto controle sobre as peças que estão sendo destacadas. A mais simples distração faz o modelista cometer erros, principalmente quando se trata de modelo complexo, de difícil compreensão, composto por muitas peças. Por isso, é preciso muita concentração e atenção.

A seguir, relacionam-se alguns procedimentos básicos como ponto de partida para uso em qualquer modelo:

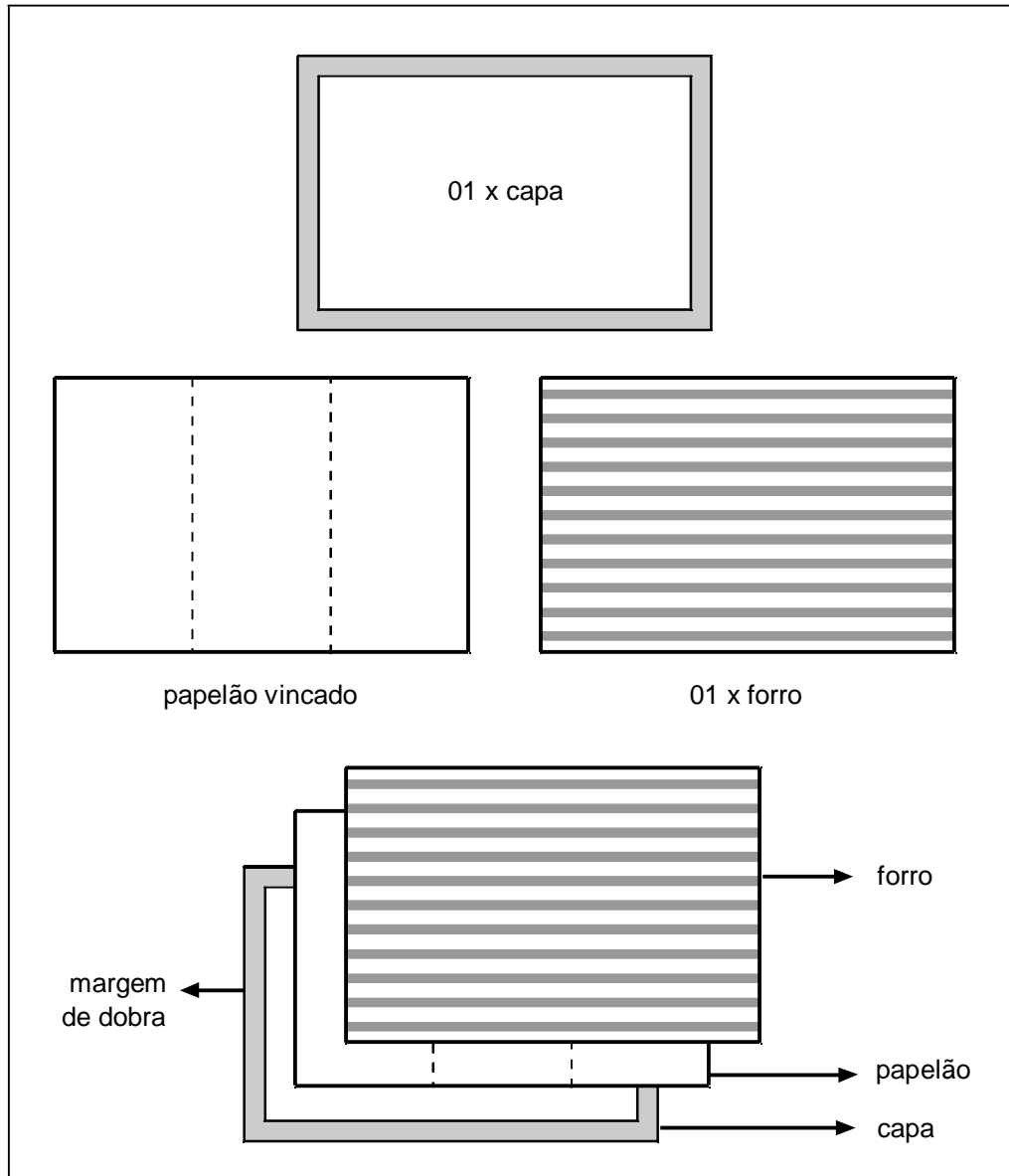
- Identificar cada parte do modelo da peça destacada;
- Anotar em que material será cortado o molde (couro, recouro, papelão, etc.);
- Anotar quantas peças de cada tipo serão usadas no modelo;
- Anotar dobras, encaixes e pontos necessários, e, se possível, lembretes para auxiliar a montagem (chanfro para aplicação do zíper etc.).

Exemplos de modelagem básica

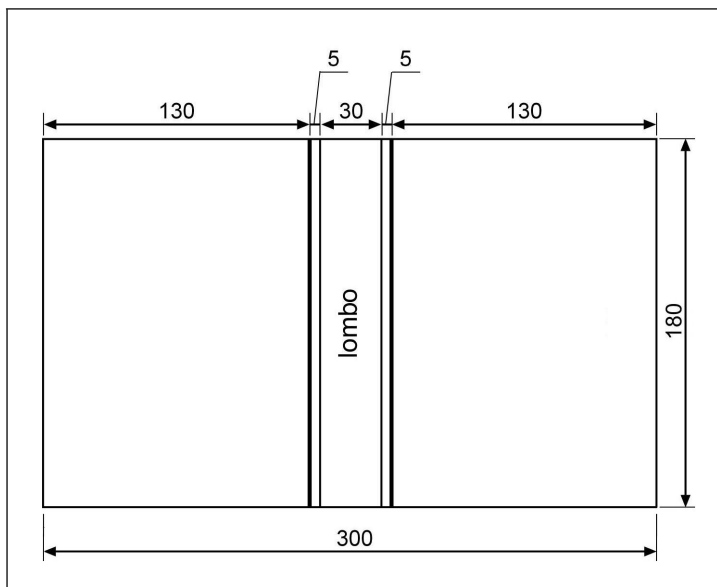
O primeiro exemplo é de uma capa para agenda. Trata-se de cobertura de couro, que protege as páginas de uma agenda encadernada. Em seguida há modelos de bolsas e carteiras.

Capa de agenda

Observe os componentes para montagem da capa de agenda mostrados no desenho a seguir e como eles se relacionam na montagem:



A capa de agenda é um bom exemplo de como funciona o **lombo** de inúmeros modelos de bolsas e pastas. Lombo ou lombada é a parte equivalente às "costas" de um livro:



O que determina a mobilidade da capa para abrir e fechar, são os frisões de 5mm que acompanham toda a altura da peça (no papelão ou couro) e que são destacados (tirados) durante a montagem da capa.