



# **Manual: Texturas no Desenho de Moda**

TCC 1

---

Larissa Pereira Bezerra  
Orientadora: Profa. Esp. Joelma Damasceno de Matos

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

B469m Bezerra, Larissa Pereira.

Manual: Texturas no Desenho de Moda : TCC 1 / Larissa Pereira Bezerra. – 2023.

62 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Esp. Joelma Damasceno de Matos.

1. Desenho de Moda. 2. Texturas. 3. Manual. I. Título.

CDD 391

# Introdução



Larissa Pereira Bezerra, 21 anos, natural de Fortaleza (Ce), é graduanda em Design - Moda pela Universidade Federal de Fortaleza (UFC). Foi bolsista do Projeto Bolsa Arte Moda, onde ministrou oficinas, produziu várias artes e ficou responsável pelo blog. Atualmente trabalha com Marketing de Moda. O que a trouxe até o curso foi sua paixão por desenhos e ilustrações, e desse amor surgiu este manual: a finalização de um ciclo retornando a fagulha que o fez iniciar: a arte!

# Briefing de Phillips (2008)

## Natureza do Projeto e Contexto

JUSTIFICATIVA	O desenho de moda é uma das áreas mais presentes nos processos de criação do designer de moda, dessa forma, o manual busca proporcionar conhecimentos e técnicas de representação de texturas, afim de oferecer mais opções de pesquisa e referencia nessa area.
OBJETIVOS DO PROJETO	Publicação de um manual de texturas afim de ajudar o publico alvo a sanar suas dúvidas e aprender novas tecnicas de representação de texturas em desenho.
RESULTADOS DESEJAVEIS	Adoção do manual como parte da bibliografia de apoio do curso de Design - Moda da UFC.
RESPONSABILIDADES DO PROJETO	Garantir o aprendizado da criação e desenvolvimento de texturas no desenho de moda.

# Briefing de Phillips (2008)

## Analise Setorial

PRODUTO	Material didático "Manual: Texturas no Desenho de Moda"
PREÇO	R\$59,99
PROMOÇÃO	Postagens patrocinadas no Instagram e Facebook.
PRAÇA	Loja virtual.
CONCORRENTES	Fashion Illustration - Anna Kiper; Fashion Illustration Art - Jennifer Lilya; Fashion Drawings - John Hopkins; Cutting edge fashion illustration - Erica Sharp
TECNOLOGIA	Câmera, scanner, computador. Programas: Photoshop e Illustrator.
ESTRATEGIAS	Investimento na divulgação e venda online do material que será digital, visando a sustentabilidade ambiental e econômica. Vídeos rápidos para promover o manual.

# Briefing de Phillips (2008)

## Público Alvo

SEXO	Feminino e masculino.
FAIXA ETÁRIA	A partir de 16 anos.
NIVEL DE RENDA	Classe C.
HABITOS DE CONSUMO	Estudantes, profissionais e entusiastas da área da moda com acesso a mídias sociais, que busquem conhecimento na área de representação de texturas e comodidade na hora da compra de material didático.

# Briefing de Phillips (2008)

Portfólio da empresa	Segmentação do mercado	Estudantes, profissionais e entusiastas da área da moda que busquem conhecimento na parte de representação de texturas
Objetivos do Negócio e estratégias de Design	Principais resultados visados pelo projeto, atividades de design, correspondentes aos resultados visados	Após o lançamento desse manual, conforme a aceitação do público, poderá ser lançado o 2º volume, com foco em outras texturas.
Informações de pesquisas	Tendências dos negócios, avanços tecnológicos, lançamentos de novos produtos	Serão feitas pesquisas mercadológicas constantes a fim de verificar as novas necessidades do consumidor. Há um espaço no site para o consumidor avaliar o material adquirido.

# Conceito do manual

Este manual consiste em um guia com intenção de expor técnicas de representações de texturas de forma clara e concisa por meio de exercícios práticos e passo a passo para o desenvolvimento das ilustrações de moda.

# Painel de Público Alvo



O público alvo consiste em estudantes, profissionais e entusiastas da área da moda com acesso considerável a mídias sociais, que busquem conhecimento na parte de representação de texturas e facilidade na hora da compra de material didático. Sexo: Feminino e masculino. Idade: a partir de 16 anos. Nível de renda: Classe C.

# Painel de Persona

Alice tem 19 anos. É uma estudante de Design – Moda apaixonada por criação e arte. Ela gosta de experimentar diferentes tipos de materiais, mas seus preferidos são lápis de cor de aquarela. Ama itens de papelaria e adora comprar material artístico, seja online ou em lojas físicas. Adora aprender técnicas novas e explorar sua criatividade. No tempo livre gosta de ler, ver séries, ir a shows e ao cinema e passar um tempo de qualidade com os amigos.



# Painel de Concorrentes

## Diretos



**Desenho de moda – Michele Bryant;**  
**Desenho de moda – Bina Abling;**  
**Ilustração de Moda – Marcelo Belisário;**  
**Fashion Illustration Art – Jennifer Lilya;**  
**Fashion Drawings – John Hopkins;**

## Indiretos



**Representação gráfica para desenho e projeto – Francis D. K. Ching, Steven P. Jurozek;**  
**Representação gráfica em arquitetura – Francis D. K. Ching.**

# Painel Tecnológico



- Câmera;
- Scanner;
- Computador;
- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator.



# Painel de Imagens Associativas



# Cartela de Cores



#D3BCA9



#64264D

O bege foi escolhido como cor de fundo do manual pois como se trata de um material digital olhar muito tempo para uma tela em branco cansa a visão, ao ponto que a luz amarelada ajuda a legibilidade sem causar desconforto. O vinho foi escolhido por ser uma cor que contrasta bem com o bege e por transmitir coragem e acolhimento. Além disso, vinho é uma cor atemporal que transmite sofisticação.

# Tipografia

## Sergio Trendy

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

## Poppins

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

## Poppins

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
z  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

Todas as fontes foram escolhidas priorizando a legibilidade do manual. A fonte Sérgio Trendy com seu design moderno e divertido foi utilizada para os títulos. A fonte Poppins, casual e geométrica, levemente arredondada, foi escolhida para os textos corridos, sendo variada em com ou sem negrito dependendo da necessidade de destacar alguma informação.

# Formato

## Tricô

02

### 2 Tricô

Tricô é um tipo de costura em que se usa um gancho (agulha) para produzir tecido a partir do entrelaçamento de fios.

Foto/Reprodução: Pinterest!



Simplificação do movimento/textura.

11

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/507499451806533106/>

O manual está disponível para compra online na sua versão digital em formato PDF. As imagens possuem alta resolução, possibilitando a ampliação dos detalhes.

# Simulação de versão impressa



# Precificação

## Materia prima

Lápis de Cor: R\$87,20

Marcadores: R\$100,00

Papel: R\$50,00

Lápis: R\$2,00

Borracha:R\$8,40

Scanner: R\$13,20

Programas adobe: 90,00

Canetas nanquim: R\$30,00

Total: R\$380,8

## Mão de obra

Preço da hora de trabalho: R\$ 50,00

Horas trabalhadas: 50

Total: R\$2500,00

# Precificação

## Custos diretos

Materia prima: R\$380,8  
Mão de obra: R\$2500,00  
Dominio do site: R\$42,80  
Total: R\$2923,60

## Custos indiretos

Energia: R\$30,00  
Depreciação: R\$25,00  
Total: R\$55,00

## Custos Piloto

Custos diretos: R\$2923,60  
Custos indiretos: R\$55,00  
Total: R\$ 2978,6

## Manual digital

Quantidade estimada: 100  
Mark up: 2  
Custo unitario: R\$29,79  
Preço de venda: R\$59,99

## Manual digital

Custo total: 2978,60  
Receita: R\$5999,00  
Lucro: R\$3020,40

# Metodologia Projetual

---

Quando se trata de metodologia projetual e processos criativos, muitas são as propostas, estratégias, métodos e ferramentas oferecidos por diversos autores. Baxter (2011) expõe métodos e processos que abrangem diversas áreas, não apenas a moda. Entre suas ferramentas, estabelece-se como padrões para esta pesquisa:

- Análise de concorrentes;
- Pesquisa das necessidades de mercado.

# Análise de concorrentes

---

**Foi feita uma análise dos concorrentes a partir da comparação entre os principais atributos dos concorrentes diretos e indiretos:**

- **Diretos:** Escritos em português e em inglês; Disponíveis na versão digital e física; A maioria não aprofunda muito sobre a representação de texturas;
- **Indiretos:** Escritos em português e inglês; Disponíveis em versão digital e física; Não são focados na área do desenho de moda; A maioria não aprofunda muito sobre a representação de texturas.

# Análise de concorrentes

---

## **Demandas a serem supridas:**

Escassez de livros em português voltados para desenho de moda com foco em representação de texturas. Carência no detalhamento do passo a passo.

## **Propostas:**

O lançamento do livro apenas digital converge com os pilares ambiental e econômico da sustentabilidade, por dispensar a impressão e o gasto de material com embalagem e por baratear tanto o custo de produção quanto o preço de venda. Exposição do conteúdo de forma mais detalhada. Realização de exercícios detalhadamente.

# Necessidades de mercado

---

A pesquisa das necessidades de mercado se deu através de um questionário aplicado com estudantes, profissionais e entusiastas na área da moda e do desenho de moda. Objetivo: verificar as principais carências dos estudantes em relação a representação de texturas e ver quais texturas eles mais tem interesse em aprender. Foi feita também uma curadoria acerca dos materiais a serem utilizados, a fim de facilitar na hora da realização das atividades em passo a passo.

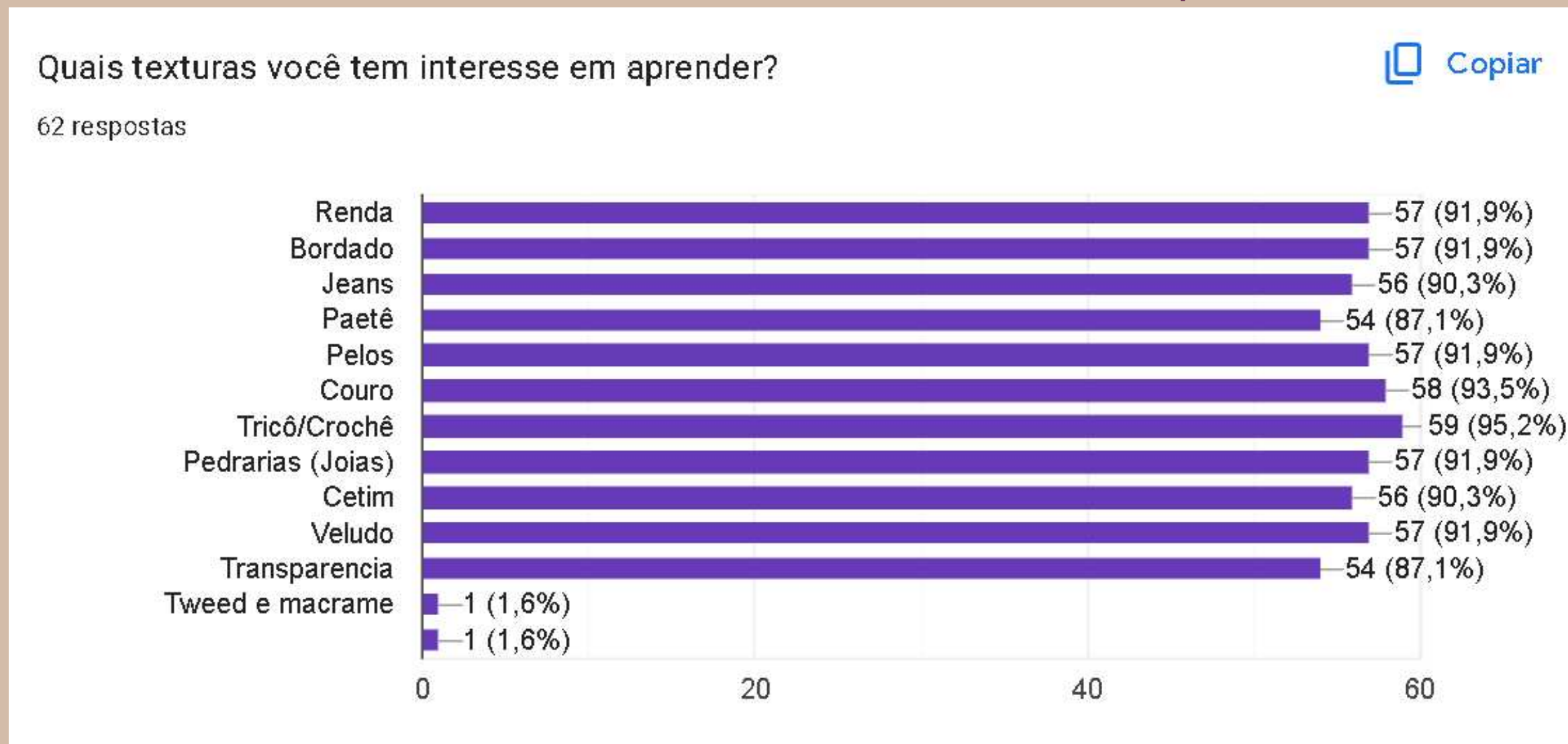
# Resumo da pesquisa

---

Para a coleta de informações que norteou no desenvolvimento deste trabalho foi feita uma pesquisa quantitativa com estudantes do curso de Design-Moda e entusiastas em ilustração de moda por meio da plataforma Google Forms. O formulário foi aplicado durante o período de 31 de maio de 2023 a 12 de junho de 2023 e obteve 62 respostas. Ele é composto por 6 perguntas de múltipla escolha e um espaço para sugestões livres. Neste trabalho foram selecionadas apenas as perguntas mais relevantes.

# Resumo da pesquisa

Gráfico 1: Quais texturas você tem interesse em aprender?

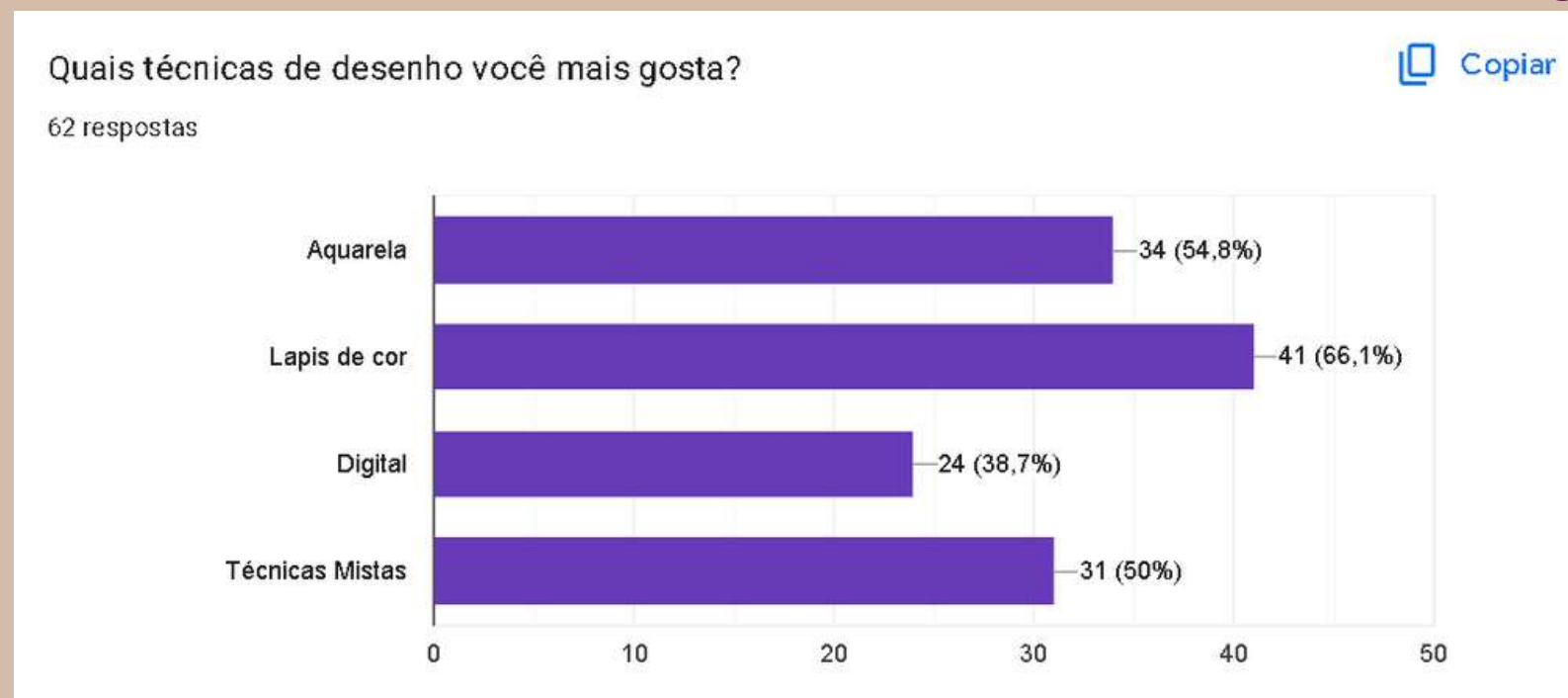


No que se refere as texturas, o maior interesse foi a representação do Tricô, sendo seguido pelo Couro. Renda, bordado, pelos, pedrarias e veludo empataram em 3º lugar, destas foram escolhidas duas de acordo com a preferência da autora.

Fonte: elaborado pela autora

# Resumo da pesquisa

Gráfico 2: Quais técnicas de desenho você mais gosta?



Fonte: elaborado pela autora

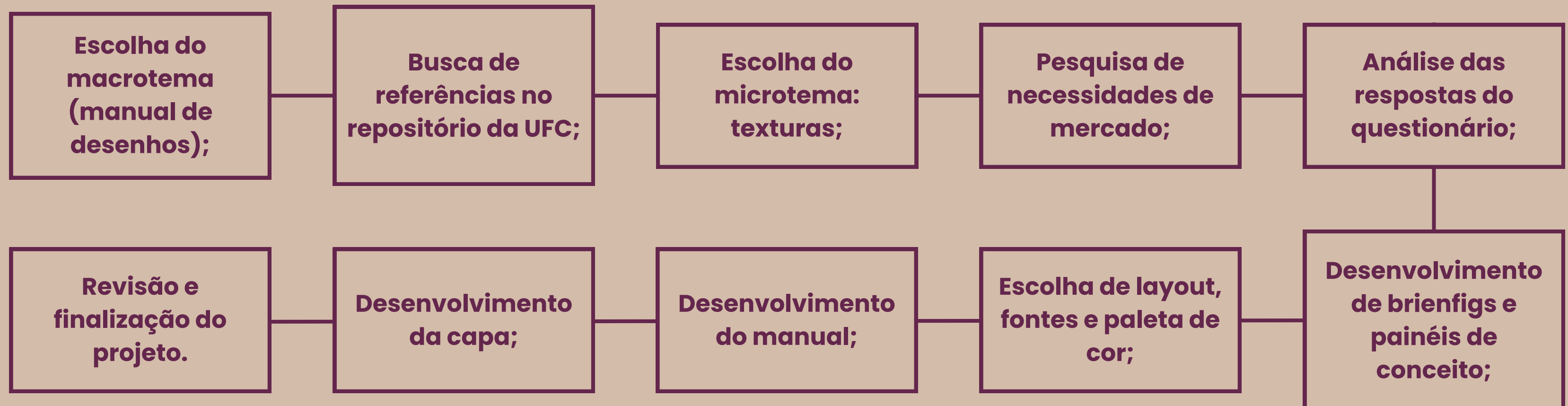
Gráfico 3: Qual técnica você tem mais habilidade?



Fonte: elaborado pela autora

Foi constatado que o material preferido e o qual o público alvo tem mais habilidade é o lápis de cor.

# Processo criativo



# Processo criativo



# Agradecimentos

---

À minha orientadora Joelma, pela paciência comigo, por toda ajuda e por todo apoio.

Às minhas professoras Aline e Marta, por caminharem comigo durante minha jornada acadêmica e por aceitarem o convite para estar na minha banca.

Aos meus pais e meu irmão, pelo amor incondicional e por sempre acreditarem em mim.

Ao Eduardo, meu namorado, por estar ao meu lado e me apoiar durante todo o processo.

À minha psicóloga, Cida, por me incentivar a dar o pontapé inicial a este projeto.

À todos que contribuíram de alguma forma (seja respondendo a pesquisa ou dando apoio moral) para a realização deste trabalho.

Larissa Pereira Bezerra  
Graduanda em Design – Moda  
Universidade Federal do Ceará  
(UFC)

[laripebe@gmail.com](mailto:laripebe@gmail.com)

Larissa Pereira Bezerra



# MANUAL

Texturas no  
desenho de  
moda

# **Manual: Texturas no desenho de moda**

## **Textos**

Larissa Pereira Bezerra

## **Revisão**

Joelma Damasceno de Matos

## **Ilustrações**

Larissa Pereira Bezerra

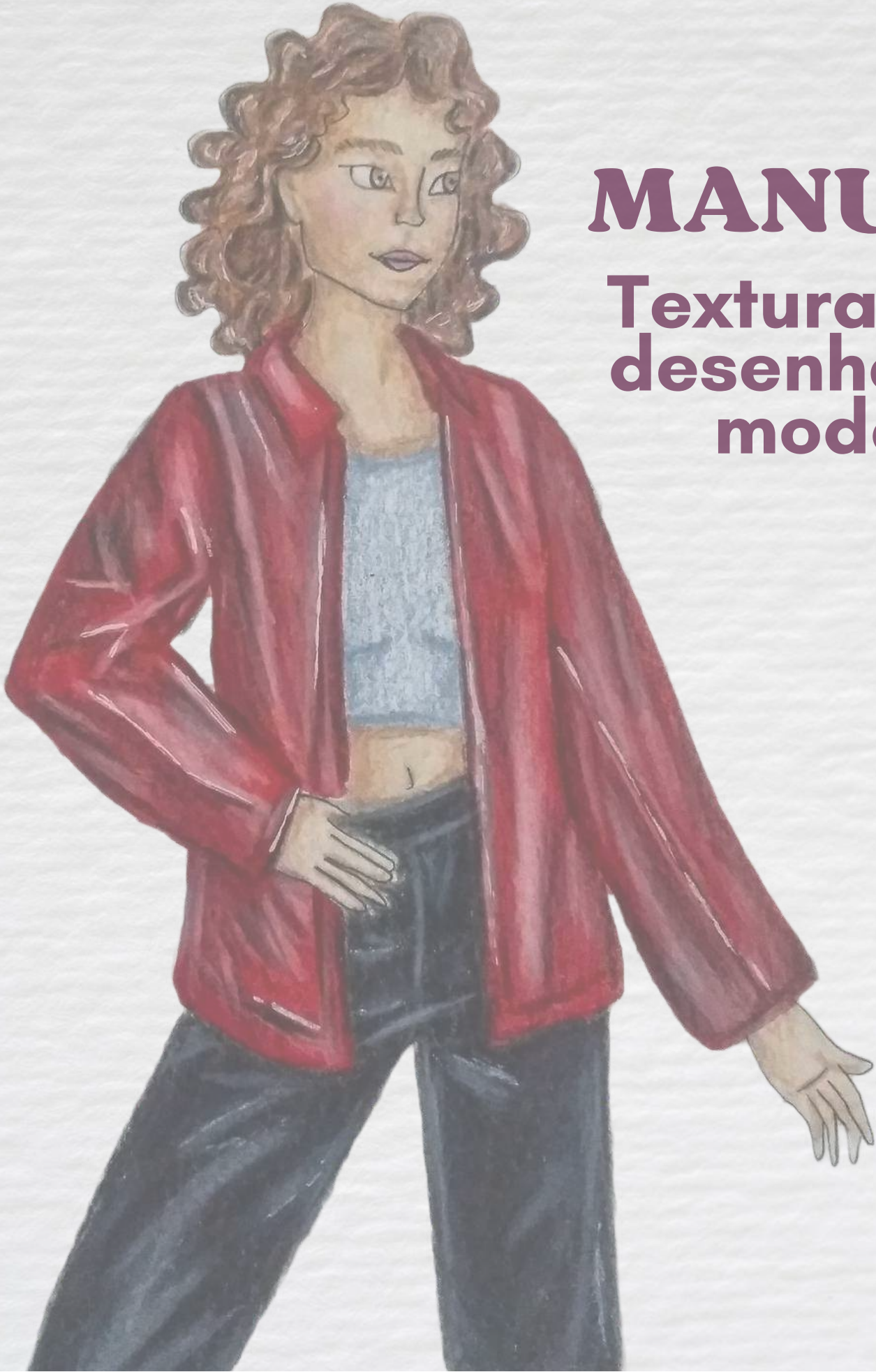
## **Fotografia**

Larissa Pereira Bezerra

## **Diagramação**

Larissa Pereira Bezerra

Proibida a reprodução deste manual sem autorização expressa.



# MANUAL

Texturas no  
desenho de  
moda

# SUMÁRIO

<b>Prefácio</b>	<b>05</b>
<b>1 Introdução</b>	<b>06</b>
1.1 O que é textura?	07
1.2 Materiais	08
1.3 Primeiros passos	09
<b>2 Tricô</b>	<b>10</b>
2.1 Características	11
2.2 Exercícios	12
<b>3 Couro</b>	<b>18</b>
3.1 Características	19
3.2 Exercícios	20
<b>4 Renda</b>	<b>24</b>
4.1 Características	25
4.2 Exercícios	26
<b>5 Veludo</b>	<b>31</b>
5.1 Características	32
5.2 Exercícios	33
<b>Bibliografia</b>	<b>36</b>

# Prefácio

Entre a ampla gama de ramificações que a moda traz, o desenho é uma das ferramentas de comunicação mais utilizadas para a execução de projetos. É através da arte que o designer expõe suas ideias e trabalha sua criatividade. O desenho de moda é a materialização da peça que o designer imaginou, é partir dele que se pode analisar as possibilidades e viabilidade de construção da peça. São estudos realizados antes da peça piloto, onde podemos inserir e retirar, modificar e recriar, alterando ou não a ideia inicial sem grandes desgastes.

Este manual é destinado aos profissionais e estudantes de moda e a todos aqueles que se interessam pelo desenho e representação de roupas. Tendo em vista que esta área é importante tanto para especialistas, como para estudantes, esta publicação foi desenvolvida para esclarecer possíveis dúvidas deste público.

Este manual visa auxiliar o estudo sobre a representação de texturas no desenho de moda. Ao longo dos capítulos são expostas as principais características, propriedades e segmentações de cada uma das texturas a serem estudadas, sendo seguidas por passo a passo para a reprodução e atividades práticas para o estudo.

# Introdução

01



# O que é textura?

A **textura** é um elemento visual que caracteriza a qualidade e o aspecto de uma superfície. A nível geral, a **textura** está relacionada com a superfície externa de um corpo. A suavidade, a aspereza e a rugosidade são sensações que a **textura** transmite. Podemos identificá-las através da visão e do tato.

O tecido ou os materiais com que as roupas são feitas podem fazer o sucesso ou o fracasso de um estilo que parecia bom no papel. É o elemento ao mesmo tempo visual e sensual de um modelo. De fato, muitos estilistas escolhem o tecido antes de fazer o desenho do modelo. Eles preferem se inspirar na **textura** e no manuseio do material e depois procurar algo que tenha o caimento perfeito para o seu desenho. A cor quase sempre pode ser ajustada em um estágio posterior do processo de criação do mostruário, mudando-se as especificações de tingimento, mas a **textura** e as propriedades do tecido permanecem constantes. (JONES, 2011).

# 1.2

# Materiais

No que se refere a materiais, neste manual iremos fazer uso de técnicas mistas, sendo utilizados lápis de cor, marcadores, canetas nanquim e outros materiais artísticos para acabamento.

É necessário conhecimento prévio acerca dos materiais, uma vez que nesse manual iremos nos ater as representações das texturas.

# 1.3

# Primeiros passos

Na produção de um desenho de moda ou de qualquer projeto de ilustração, um dos princípios básicos do design é a simplificação das formas. Portanto, para um maior aproveitamento deste manual e de futuras criações artísticas, a primeira lição é: treine seu olhar e busque referências. Observe a forma como o tecido se comporta, os vincos, luzes e sombras e as sensações que aquela imagem te causa sem nem mesmo ser necessário tocar nela. Observe também como outros artistas representam os mesmos tipos de textura. A partir disso, descubra seu estilo pessoal e a melhor forma de representar determinado tecido a fim de que faça sentido para você.

Dito isso, iremos aprender na prática como desenhar e representar alguns tipos de roupa. Vamos lá?

# Tricô

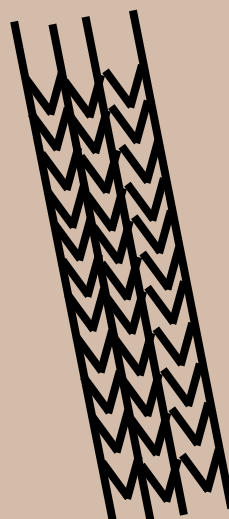
02

## 2

# Tricô

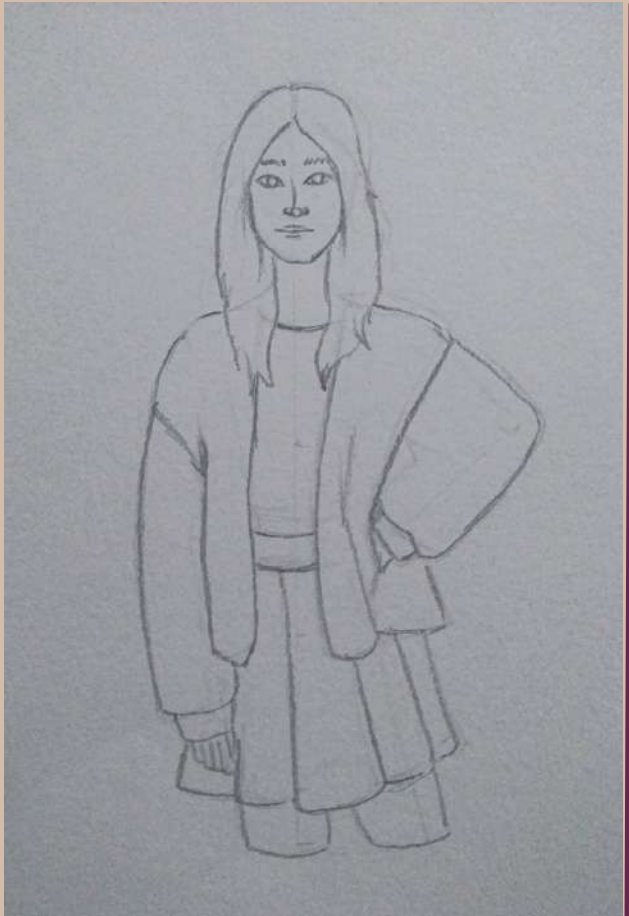
Tricô é um tipo de costura em que se usa um gancho (agulha) para produzir tecido a partir do entrelaçamento de fios.

Foto/Reprodução: Freepik<sup>1</sup>



**Simplificação do movimento/textura.**

# Exercícios



Primeiro desenha-se a figura com um lápis HB, destacando algumas dobras e vincos do tecido. Com o auxílio de uma borracha limpa-tipos clareia-se o desenho.



Pinta-se a base do casaco de tricô com lápis de cor, marcando levemente algumas dobras e sombras.

# Exercícios



Com um tom de lápis mais escuro, reforça-se as sombras. Após isso, com a cor mais clara retoca-se a cor base.



Com a cor mais escura faz-se linhas seguindo o movimento do tecido.

# Exercícios



Faz-se pequenos "v" dentro das linhas feitas anteriormente, isso que trará o efeito do tricô.



Finaliza-se terminando o preenchimento das lacunas com "v", reforçado as sombras e concluindo o resto da ilustração.

# Exercícios



Desenha-se a figura com um lápis HB, destacando o movimento e caimento do tecido.



Faz-se o desenho/ padronagem do tricô. Com o auxílio de uma borracha limpáticos clareia-se o desenho.

# Exercícios



Pinta-se a ilustração com a cor base e marca-se as sombras e as padronagens. Aqui usei um lápis de cor roxo, pintando suavemente para não marcar muito o papel.



Reforça-se as sombras. Como optei por fazer um casaco roxo, utilizei uma cor de lápis de mais claro e mais aberto (um tom de fúcsia) para destacar as sombras sem escurecer muito a ilustração.

# Exercícios



Com a cor base (roxa) reforça-se as cores do fundo, deixando as transições entre luz e sombra mais suaves. Finaliza-se passando levemente um lápis preto nas sombras dos encontros das magas com a peça e colorindo o resto da ilustração.

# Couro

03

# 3

# Couro

O couro é um material durável e flexível podendo ser de origem animal ou sintético.



Foto/Reprodução: Freepik<sup>2</sup>

Na hora de representar essa textura, a principal característica a ser levada em consideração são as áreas de luz e sombra que são muito bem definidas.



<sup>2</sup>[https://br.freepik.com/fotos-gratis/mulher-bonita-na-jaqueta-de-couro-brincando-com-o-cabelo\\_9475643.htm#query=jaqueta%20de%20couro&position=3&from\\_view=search&track=ais](https://br.freepik.com/fotos-gratis/mulher-bonita-na-jaqueta-de-couro-brincando-com-o-cabelo_9475643.htm#query=jaqueta%20de%20couro&position=3&from_view=search&track=ais) Imagem de cookie\_studio no Freepik

# Exercícios



Desenha-se a figura com um lápis HB, fazendo apenas o contorno da peça. Com o auxílio de uma borracha limpa-tipos clareia-se o desenho.



Pinta-se a jaqueta e marca-se levemente algumas sombras. Utilizei marcador para colorir a base.

# Exercícios



Com um lápis de cor preto marca-se todas as sombras da jaqueta, esfumando (retirando a pressão) a medida que for preenchendo as sombras.



Finaliza-se destacando as luzes com um lápis de cor branco, intensificando bastante o meio e esfumando as bordas, chegando a misturar levemente com o preto.

# Exercícios



Para a calça, pinta-se a base com lápis de cor preto.



Com um lápis de cor branco marque as luzes, deixando o centro mais intenso e esfumando (tirando a pressão do lápis) nas bordas.

# Exercícios



Finaliza-se a ilustração fazendo pequenas marcações usando caneta gel branca onde o brilho for mais intenso e concluindo a pintura do desenho.

# Renda

04

# 4

# Renda

A renda é um tecido delicado feito de fio ou linha em um padrão aberto em forma de teia e pode ser confeccionada à máquina ou à mão

Foto/Reprodução: Freepik<sup>3</sup>



Foto/Reprodução: Freepik<sup>4</sup>



Foto/Reprodução: Freepik<sup>5</sup>

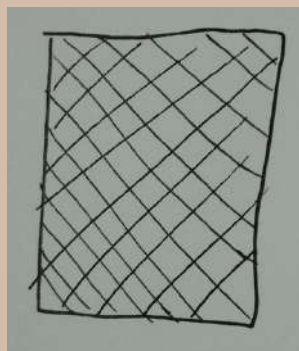


Por ter uma ampla gama de padronagens, ela pode ser representada de diversas formas.

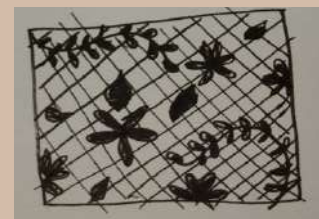
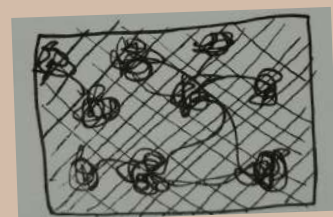
Aqui mostro um modelo base de como representar a renda.

Faça linhas transpassadas (como se fosse um xadrez)

Foto/Reprodução: arquivo pessoal da autora



A partir daqui você pode seguir dois caminhos: fazer um emaranhado de linhas aleatórias ou representar o padrão literal da renda.



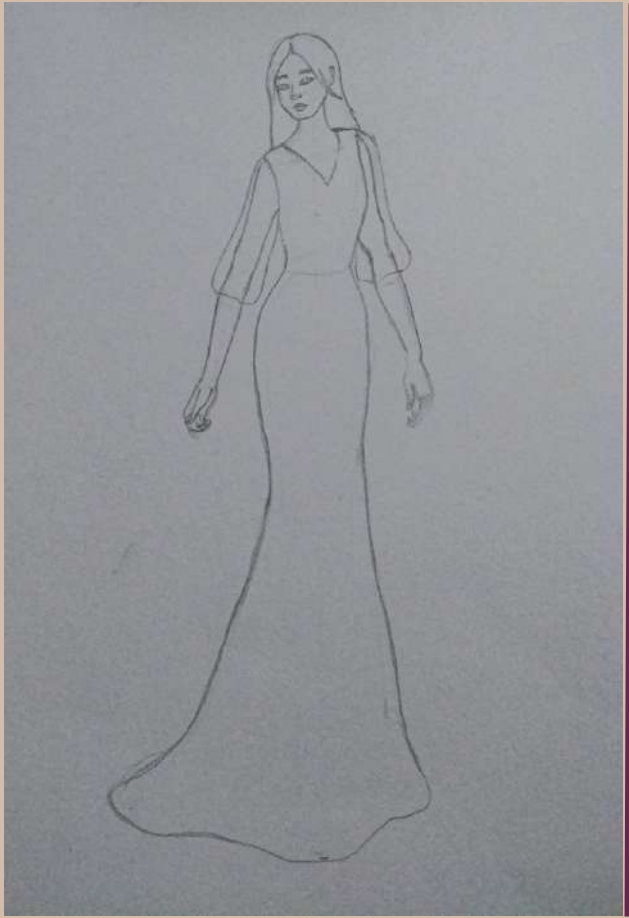
Foto/Reprodução: arquivo pessoal da autora

<sup>3</sup>[https://br.freepik.com/fotos-gratis/jovem-noiva-usa-um-lindo-vestido-de-noiva\\_4563872.htm#query=vestido%20de%20renda&position=11&from\\_view=search&track=ais](https://br.freepik.com/fotos-gratis/jovem-noiva-usa-um-lindo-vestido-de-noiva_4563872.htm#query=vestido%20de%20renda&position=11&from_view=search&track=ais) Imagem de freepic.diller no Freepik

<sup>4</sup>[https://br.freepik.com/fotos-gratis/copie-o-espaco-ao-lado-de-uma-mulher-atraente\\_12375238.htm#query=vestido%20de%20renda%20vermelho&position=10&from\\_view=search&track=ais](https://br.freepik.com/fotos-gratis/copie-o-espaco-ao-lado-de-uma-mulher-atraente_12375238.htm#query=vestido%20de%20renda%20vermelho&position=10&from_view=search&track=ais) Imagem de gpointstudio no Freepik

<sup>5</sup>[https://br.freepik.com/fotos-gratis/mulher-posando-com-um-vestido\\_10904558.htm?query=renda%20preta%20lingerie#from\\_view=detail\\_alsolike](https://br.freepik.com/fotos-gratis/mulher-posando-com-um-vestido_10904558.htm?query=renda%20preta%20lingerie#from_view=detail_alsolike) Imagem de Racool\_studio no Freepik

# Exercícios



Desenha-se a figura com um lápis HB. Com o auxílio de uma borracha limpáticos clareia-se o desenho.



Marca-se as sombras do vestido utilizando um material de cor cinza, aqui utilizei marcador.

# Exercícios



Utilizando ma caneta nanquim, faz-se um emaranhado de fios. Após isso, com um lápis de cor preto, reforça-se levemente as sombras.



Utilizando uma caneta corretiva faz-se vários pontos brancos em cima do emaranhado preto.

# Exercícios



Finaliza-se adicionando mais pontos brancos nas áreas onde o preto da caneta nanquim ainda é muito aparente. Com um lápis de cor cinza reforça-se levemente algumas sombras, tomando cuidado para não escurecer demais. Por fim, termina-se de colorir a ilustração.

# Exercícios



Desenha-se a figura com um lápis HB, evidenciando o contorno do top. Com o auxílio de uma borracha limpa-tipos clareia-se o desenho.



Com uma caneta nanquim, marca-se os contornos e faz-se linhas diagonais nos dois sentidos, para que uma cruze com a outra. Com um lápis de cor preto evidencia-se as sombras.

# Exercícios



Com a caneta nanquim desenha-se a padronagem do top. Dica: sempre comece do meio da ilustração para as laterais, assim você garante que os elementos fiquem bem distribuídos.



Finaliza-se terminando de colorir a ilustração.

# Veludo

05

# 5

## Veludo

O veludo é um tecido natural ou sintético, que tem o avesso liso e o lado de fora coberto de pelos macios, cerrados e curtos.

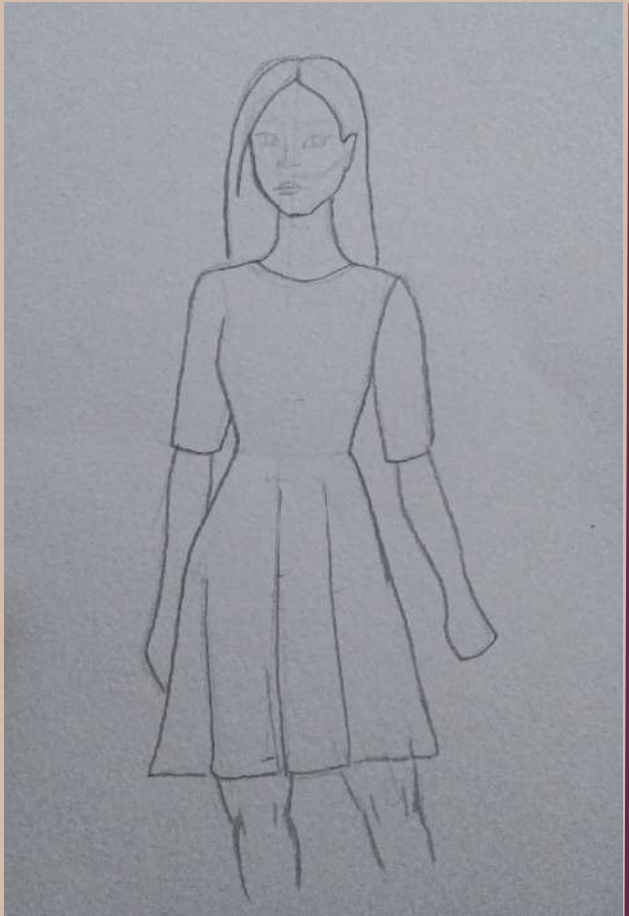


Foto/Reprodução: Freepik <sup>6</sup>

Como característica principal a ser levada em consideração, repare que esse tecido tem uma incidência muito maior de sombras do que de luz. As partes escuras são bem marcadas e definidas, com uma transição mais brusca ao passar para as luzes.

<sup>6</sup>[https://br.freepik.com/fotos-gratis/retrato-do-modelo-bonito-feliz-mulher-morena-bonita-com-roupas-de-camisola-vermelha-quente-casual-isoladas-em-cinza-com-maquagem-de-noite-e-labios-coloridos\\_7200462.htm#query=blusa%20de%20veludo&position=12&from\\_view=search&track=ais](https://br.freepik.com/fotos-gratis/retrato-do-modelo-bonito-feliz-mulher-morena-bonita-com-roupas-de-camisola-vermelha-quente-casual-isoladas-em-cinza-com-maquagem-de-noite-e-labios-coloridos_7200462.htm#query=blusa%20de%20veludo&position=12&from_view=search&track=ais)>Imagem de halayalex</a> no Freepik

# Exercícios



Desenha-se a figura com um lápis HB, marcando previamente o movimento do tecido. Com o auxílio de uma borracha limpa-tipos clareia-se o desenho.



Com um marcador pinta-se a cor base e marca-se levemente as sombras.

# Exercícios



Com lápis de cor marca-se as sombras. As sombras mais claras foram feitas com um lápis azul escuro. As sombras mais escuras foram feitas com lápis de cor preto.



Finaliza-se fazendo pequenas bolinhas nos encontros entre luz e sombra. Em seguida, termina-se de colorir a ilustração.



# Bibliografia

ABLING, Bina. Desenho de Moda. São Paulo. Edgard Blucher, 2011.2 v.(v.1)

\_\_\_\_\_. Desenho de moda. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.2 v.(v.2).

BURGO, Fernando. Il figurino di moda: studio delle proporzioni, tecniche di colorazione. Milano: Ist. di Moda Burgo, 2002

JONES, Sue Jenkyn. Fashion Design - o manual do estilista, São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MILLER, Steven Thomas. Drawing Fashion Accessories. Londres: Laurence King Publishing Ltda, 2012.

MORRIS, Bethan. Fashion illustrator: manual do ilustrador de moda. São Paulo, SP: COSAC NAIFY, 2007.

PINTEREST.[www.pinterest.com](http://www.pinterest.com).

TAKAMURA, Zeshu. Diseño de moda: conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. Barcelona: Promopress, 2007.

# Sobre a autora



Larissa Pereira Bezerra, 21 anos, natural de Fortaleza (Ce), é graduanda em Design - Moda pela Universidade Federal de Fortaleza (UFC). Foi bolsista do Projeto Bolsa Arte Moda, onde ministrou oficinas, produziu várias artes e ficou responsável pelo blog. Atualmente trabalha com Marketing de Moda. O que a trouxe até o curso foi sua paixão por desenhos e ilustrações, e desse amor surgiu este manual: a finalização de um ciclo retornando a fagulha que o fez iniciar: a arte!

# **MANUAL**

## **Texturas no desenho de moda**

Larissa Pereira Bezerra