



Guía para la elaboración de chompas tejidas en máquina semi-industrial.

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODAS
TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISENADORA DE TEXTIL Y MODAS

AUTORA: ANA CRISTINA ARGUDO SERRANO

DIRECTOR DIS. FREDDY GALVEZ



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

U N I V E R S I D A D D E L A Z U A Y

FACULTAD DE DISEÑO ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODAS

GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE "CHOMPAS"

TEJIDAS EN MÁQUINA SEMI-INDUSTRIAL

TRABAJO DE GRADUACION PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE DISENADORA DE TEXTIL Y MODAS

AUTORA: ANA CRISTINA ARGUDO SERRANO

D I R E C T O R D I S . F R E D D Y G A L V E Z

CUENCA - ECUADOR 2011



AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

Quiero agradecer a toda la gente que me ha abierto las puertas de sus talleres porque sin su colaboración no hubiera podido culminar el presente trabajo.

A los señores propietarios de Tejidos Pepito, a la señora María Toledo y a Marta Tacuri de Tejidos Punto por Punto que sin ninguna condición me han puesto a disposición toda su experiencia en el campo del tejido para que yo pueda plasmarla en este documento.

A todos mis profes, no solo de mi carrera sino de toda mi vida, mil gracias porque de alguna manera forman parte de lo que ahora soy.

De manera especial al Dis. Fredy Gálvez que con su experiencia y conocimientos me ha guiado en la realización de este proyecto.

Papi y Mami, no me equivoco si digo que son los mejores papis del mundo, gracias por todo su esfuerzo, su apoyo y por la confianza que han depositado en mí. Gracias porque siempre han estado a mi lado creyendo firmemente en todo lo que hago.

Santi, además de mi amigo eres la persona perfecta para compartir un techo conmigo, gracias, porque cuando estoy en las nubes, haces que pise la tierra!. Te amo.

Cami, aunque todavía no puedes leer, un día vas a aprender y por eso también te dedico esta tesis, gracias por alegrarme con tus travesuras y tus cosas chistosas de niña. Te quiero.

Esta tesis está dedicada a ustedes, porque al igual que yo, han sacrificado nuestro tiempo juntos, por todo el amor con el que me rodean, la comprensión y el apoyo sin condiciones ni medida.

Porque con sus ánimos me han ayudado a hacer este sueño realidad. Les adoro!

A mis ñaños, gracias por todos los momentos que hemos pasado juntos y porque han estado conmigo siempre aunque sea solo para molestarnos. Solo puedo decir que son los mejores.

INDICE DE CONTENIDOS

Capítulo 1

Investigación de Campo

Observaciones.....	13
Datos Otenidos.....	15

Capítulo 2

Bibliografía de la Tecnología del Tejido de punto

Importancia de la tecnología del tejido de punto en la calidad y diseño de chompas.....	19
Influencia de la tecnología en la calidad y diseno de chompas.....	20
Cadena productiva.....	21
Chompas y moda.....	22
Tipos de Cuellos.....	24
Tipos de Magas.....	27
Tipos de Resortes.....	30
Largos de Chompas.....	32
Tipos de Siluetas.....	34
Texturas.....	38
Caída de Tela.....	40

Capítulo 3

Tecnología

Patronaje

Método de Telar.....	43
Método Tejido pieza por pieza.....	44
Método Computarizado.....	44
Toma de Medidas.....	45
Moldes Básicos.....	46
Variación del Patrón.....	46

Selección de la galga según el hilo

Hilo (Materia prima).....	48
Título adcaudo para cada galga.....	49
Equivalencias entre títulos y unidades	50
Determinación del calibre o muestra.....	51
Esquema explicativo de carro.....	52

INDICE DE CONTENIDOS

Posición de las Agujas y Bajadores	
Las Agujas.....	58
Los Bajadores.....	58
Procesos del tejido de chompas	
Inicio.....	59
Confección del cuerpo y mangas.....	61
Procesos posteriores al tejido.....	66
Procesos para tejer detalles de moda	
Esquema de puntos.....	70
Tipos de Resortes.....	71
Tipos de Cuellos.....	76
Tipos de Mangas.....	83
Texturas.....	89
Largos de Chompas.....	97
Caída de Tela.....	99
Tipos de Siluetas.....	101

Capítulo 4

Aplicación en un caso de Diseño

Criterios y Condicionantes

Inspiración	106
Concepto.....	107
Mercado.....	108
Propuestas.....	110
Fichas Técnicas.....	110

Cclusiones.....122

Recomendaciones.....122

Bibliografía.....123

Anexo.....125

RESUMEN

Este proyecto es una guía para tejer en máquina, basada en observaciones de campo y experiencias de talleres existentes en nuestro medio, obteniendo información comparativa entre sí, consecuentemente es un curso que enseña paso a paso y que permite un manejo eficiente, técnico y práctico de la máquina tejedora, detallando claramente las partes que

la componen, para la elaboración de chompas, aplicando estos conocimientos tecnológicos en la problemática de interpretación de tendencias de moda actuales.

Demostrando lo investigado se ha confeccionado una línea de chompas que además de tener diseño están basadas en los conocimientos adquiridos en el proyecto.

ABSTRACT

This project is a guide for knitting in a semi-industrial machine device. The research is based on field observations and existing workshops in our society, obtaining information of materials and processes that were then compared to each other.

Consequently, a guide is produced with the purpose of teaching step by step, the efficient, technical and practical handling of the knitting machine; additionally, each component of the device is clearly detailed. The project concludes with the confection of "sweaters" in order to provide evidence and apply this technological knowledge to the challenging interpretation of the contemporary fashion tendencies.



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
DPTO. IDIOMAS

Translated by,

Diana Lee Rodas



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de graduación está centrado en la elaboración de una guía para la fabricación de chompas en tejido de punto semi-industrial.

Para desarrollar esta guía, realicé una serie de observaciones de las cuales recopilé información sobre métodos y procedimientos que utilizan los talleres en la ciudad actualmente; los conocimientos adquiridos se encuentran plasmados de manera descriptiva en esta guía.

Simultáneamente, he investigado acerca de cómo influencia la tecnología en la calidad y diseño de las chompas, para dar a conocer de una manera breve pero concisa su importancia de ésta en los talleres.

Además, realicé un análisis de moda que muestra las tendencias actuales de chompas tejidas y que incluye su respectiva descripción, poniendo en claro los diferentes detalles en consideración.

Al mismo tiempo, he analizado acerca del tipo de patronaje y el método que utilizan en cada fábrica para la confección de las prendas con sus diferencias.

Por otra parte, he descrito los tipos de materia prima que

se utilizan para la producción y he dado recomendaciones acerca de los títulos adecuados para cada galga.

Como una parte importante del presente trabajo he dado la descripción específica sobre cada parte de los carros de la máquina con su funcionamiento para que se pueda interpretar en el resto de máquinas.

También, y como respuesta a las observaciones antes mencionadas, he descrito los procesos de la confección de chompas tanto en la parte del tejido como los procesos posteriores al tejido.

Del mismo modo, he detallado, paso a paso, el proceso del tejido de los diferentes detalles de moda para su concreción en modo de muestras y con su esquema de puntos, cada uno de ellos.

Para concluir con el proyecto, se ha confeccionado las chompas, en base a los datos recopilados de la investigación de campo y la recopilación de muestras y puntadas de la tesis titulada "Manual para Diseño de tejido de punto en la máquina semi-industrial de una y dos fronturas" de Angélica Brito.

CAPITULO 1

investigación
de campo



Investigación en base a Observaciones

Para la elaboración del manual se llevaron a cabo una serie de observaciones de campo en diferentes talleres de nuestro medio en los cuales se constataron los procesos que se siguen para la confección de chompas.

Los procesos observados en los tres talleres fueron:

1.- En primera instancia el tipo de patronaje que se utiliza, ya sea por el método de telar, por el de tejido pieza por pieza, o por el computarizado, ya que de estos tres, independientemente, depende el tejido que se lleve a cabo en la máquina y los acabados que tenga la chompa.

2.- En segunda instancia se observaron los procesos del tejido de chompas, desde la puesta de puntos e inicio del resorte, pasando por la confección del cuerpo y mangas que engloba el cambio de posición de agujas, el tejido de la prenda, aumentos y disminuciones y rematado de puntos, hasta llegar a los procesos posteriores al tejido, es decir el rematado, hilvanado, planchado, cosido; en algunos casos, cosido o remallado del cuello y planchado final.

3.- Finalmente se llevaron a cabo observaciones de los procesos de tejido de detalles como son los tipos de cuellos, tipos de resorte, tipos de mangas, tipos de calados, tipos de trenzas y tipos de caídas de tela; cada uno de ellos con sus diferentes variaciones.

Investigación en base a Observaciones

FOTOS

1



Se sacan los moldes en base a las medidas que se toma al cliente o según el tallaje que se tiene.

4



Se colocan las palancas en posición y se comienza a tejer.

7



Luego de acabar de tejer se rematan los hilos y se hilvana la prenda.

10



Se recorta en overlook el escote del cuello.

2



Se teje una muestra para calcular el número de puntos y pasadas que se deben tejer.

5



Se pasan los puntos del resorte para comenzar a tejer en llano.

8



Se plancha sin acentar demasiado para que el tejido no se suelte ni se vuelva brillante.

11



Se coloca el cuello en la remalladora.

3



Se enhebra el hilo, y se coloca en un lugar amplio para que no se enrede con los otros conos.

6



Se teje el ya sea el delantero o el posterior disminuyendo para entallar al cuerpo.

9



Se cose en máquina recta con hilo del mismo color.

12



Finalmente se plancha la chompa.

Datos Obtenidos

De los tres talleres locales escogidos para las observaciones, el primero llamado Tejidos Pepito se dedica a la elaboración de chompas en serie, de una manera industrial, lo cual ahorra tiempo en sus procesos.

En este taller se pudo observar que utilizan el método de patronaje, tejiendo un telar, estos; para la confección de las prendas se recortan ya sea con el uso de moldes o señalando en el mismo telar las medidas necesarias, para proceder posteriormente a coser las chompas con overlook. Para ahorrar tiempo se unen los cuellos con overlook y muy pocas veces con remalladora.

Los modelos que se confeccionan en este taller carecen de diseño, ya que generalmente se fabrican chompas para uniformes de diferentes establecimientos educativos de la ciudad.

En este taller, el principal reto es el ahorro de tiempo, sin dar mucha importancia al desperdicio de la materia prima, ya que el primer elemento cuesta más que el segundo.

En el segundo taller llamado Punto por Punto, se pudo observar que utilizan el método de patronaje de tejido pieza por pieza, es decir, tejen individualmente los cuerpos y las mangas de la chompa, dando la forma durante el proceso de tejido; los cuellos son unidos en remalladora y así mismo muy pocas veces en overlook. Cuando el modelo o cliente lo solicitan, en forma muy eventual, utilizan el método del telar.

En este taller pude observar también que hay más exigencia en cuanto a los diseños de los modelos, pues tra-

tan de seguir las tendencias modernas y lo que solicitan los clientes.

Los tiempos de producción de las chompas obviamente son más largos en este taller que en el anterior pero tienen un mejor acabado y en cuestión de precios se pudo constatar que los productos son más caros ya que ocupan más tiempo en la elaboración.

Aquí no se desperdicia la materia prima pero si toma más tiempo la elaboración de las prendas.

En el tercer taller de propiedad de la Sra. María Toledo se pudo observar que solo utiliza el método del tejido pieza por pieza; los cuellos los une manualmente al cuerpo de la chompa, esto le confiere el carácter de un taller eminentemente artesanal comparado con los dos anteriores.

La Sra. se limita a confeccionar las chompas que sus clientes le piden, por lo que, en realidad, existe muy poca creatividad en lo referente al diseño.

Los tiempos de producción son más amplios que en los dos anteriores y en cuestión de precios están a la par con el primer taller. No se establece ningún elemento de valoración, ni por parte de la propietaria, ni de sus clientes, con respecto al trabajo artesanal que implica su comercialización.

En este taller no se desperdicia materia prima y no se escatima el tiempo de producción; por esta razón se produce menos cantidad que en el segundo taller y mucho menos que en el primero.

Taller	Patronaje	Tecnología	Materia Prima	Tiempo Confección de una Chompa	Diseño	Precio
Tejidos Pepito	Método del Telar	Maquina	Hilo Orlón y Zafiro	Una hora aproximadamente	No	\$13
Punto por Punto	Tejido pieza por pieza	Maquina Passap - Singer	Hilo Zafiro y otros	Dos horas y media aproximadamente	Si	\$20 - \$28
Sra. María Toledo	Tejido pieza por pieza	Maquina Passap	Orlón, Zafiro, otros.	Tres horas aproximadamente	NO	\$ 10 - \$12

■ Los items escritos con letra de color rojo he escogido para la elaboración de las muestras y chompas pesentados en el trabajo.

Datos Obtenidos

FOTOS



Rebobinando el hilo en varias hebras



Tejiendo el cuerpo de la chompa



Enhebrando el hilo antes de empezar a tejer



Delantero con posterior hilvanados



Planchando las piezas hilvanadas antes de coser



Selección del hilo sedal del mismo color del tejido para coser



Cosiendo la chompa



Chompa recorta, lista para colocar el cuello



Remalladora para colocar el cuello y en algunos casos unir las prendas



Planchado final

CAPITULO 2

bibliografía de la tecnología del tejido de punto



Importancia de la Tecnología

La tecnología desde su aparición ha jugado un papel muy importante en la industria textil hasta la actualidad, en que podemos ver avances significativos sobre todo en el campo del tejido de punto; hoy en día se tiene una infinidad de técnicas y puntos para la confección de una chompa.

“Uno de los rasgos más importantes del tejido es que, al contrario de otros productos industriales, son juzgados no solo por sus propiedades físicas medibles, sino también por otras menos tangibles tales como la textura, la caída, la capacidad de conservar su forma, el atractivo visual: han de ofrecer comodidad y estilo.”¹

La evolución de la tecnología del tejido de punto ha avanzado permanentemente; el ser humano ha incorporado novedades en la utilización de materiales y técnicas para la elaboración de chompas, sobre todo en maquinaria.

Hoy en día se puede ver que en los diferentes talleres han aplicado herramientas y maquinaria con tecnología de punta que les ayuda a reducir tiempos y desperdicios de materia prima, que son los factores más importantes en la industria y que influyen directamente en el costo.

¹ WILLIAMS, Trevor I., Historia de la Tecnología: Desde 1900 hasta 1950, Volumen 4

Influencia de la Tecnología

Calidad

La calidad de la chompa está directamente relacionada con la tecnología que se utiliza para su confección, por eso una tecnología actualizada garantiza una mayor calidad en la chompa.

Por lo tanto, si se produce un artículo de calidad se puede competir con el resto de fabricantes, se da a la prenda el valor agregado requerido para incidir en el crecimiento del taller.

La calidad depende también tanto de la de la materia prima utilizada, como de los procesos que se aplican a las fibras, es decir del tejido y lo que es más importante, de los acabados que le otorgan las propiedades y características que van influir grandemente en el aspecto, comodidad, utilidad y durabilidad de las chompas.

El sistema o tecnología que se utiliza en los talleres causan un gran efecto en los procesos productivos; la calidad de la prenda dependerá de muchos aspectos, tales como la reducción del tiempo del tejido, la automatización en la confección, la capacitación del personal, etc. La correcta utilización de estos aspectos nos permite realizar diseños de calidad y la lograr optimización del proceso productivo.

Como se puede observar claramente, los clientes son cada vez más exigentes y reclaman que su producto, en este caso las chompas, tengan una excelente calidad, es decir que sea de un material que no se deteriore con facilidad y al poco tiempo de adquirida; que tenga buenos acabados, y que además su chompa tenga diseño personal ya que se ha observado que los clientes han adquirido interés por lo exclusivo y no les satisface la producción en serie.

Diseño

Tanto las fibras como la maquinaria que hoy en día tenemos, nos brindan una gran posibilidad para diseñar y confeccionar una chompa a gusto y medida.

Además de tener una gran influencia en la calidad de la chompa, la tecnología posee una gran importancia en su diseño. El tejido es una técnica textil muy versátil y gracias a esa característica nos permite crear prendas de diseño único.

Para diseñar una chompa se debe tener en cuenta, en primera instancia, la tecnología que se posee, es decir, no se puede diseñar cualquier cosa ya que tenemos la condicionante tecnológica. No es lo mismo diseñar un vestido de alta costura que una chompa y peor aún lo es su confección.

Hoy en día el mercado ha cambiado su mentalidad en cuanto a la moda y al diseño; se puede ver que el cliente exige su producto diseñado exclusivamente para él o ella; este cambio que se ha venido dando lentamente en nuestro medio impulsa a que talleres como los visitados para este trabajo, puedan cada vez progresar y adquirir tecnología renovada que satisfaga rápidamente las exigencias del mercado.

Actualmente, la tecnología del tejido de punto ha tenido un avance significativo; esto nos brinda la posibilidad de abrirnos campo en cuanto al diseño ya que las máquinas pueden elaborar una gran número de puntadas y combinaciones que antes estaban limitadas y por ende también el diseño.

De igual manera, la tecnología ha logrado avanzar en el área de las fibras. Se puede ver que existe una infinita variedad en diseño de hilos y colores que nos brinda el mercado; existen lanas naturales, acrílicas, la mezcla de las antes mencionadas, metalizas y una variedad amplia de lanas de fantasía.

Cadena productiva

Esquema de Producción

“Es el conjunto de operaciones necesarias para llevar a cabo la producción de un bien o servicio, que ocurren de forma planificada, y producen un cambio o transformación de materiales, objetos o sistemas.

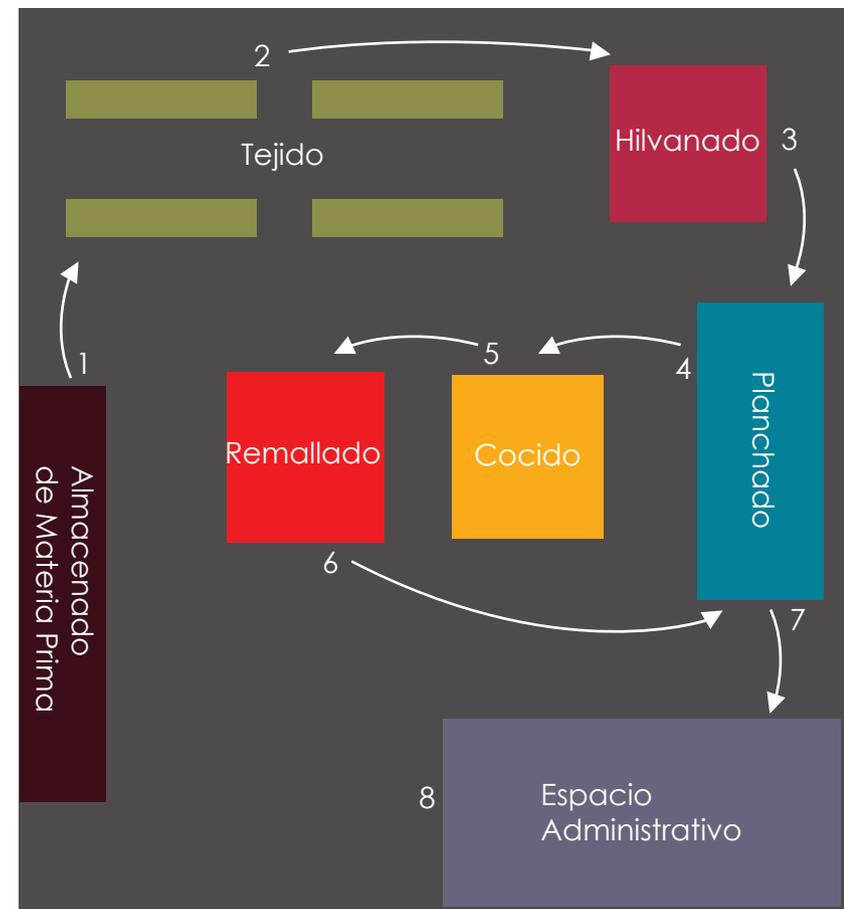
Una cadena productiva consta de etapas consecutivas a lo largo de las que diversos insumos sufren algún tipo de transformación, hasta la constitución de un producto final y su colocación en el mercado”.²

En los talleres que confeccionan chompas, la cadena productiva empieza desde que el cliente realiza su pedido hasta obtener el producto final. Desde el pedido comienzan una serie de operaciones y de pasos hasta obtener el resultado final. Estos pasos estarán enumerados y explicados posteriormente, pero es importante que se tenga en cuenta que cada uno de ellos es de mucha importancia y no se puede excluir ninguno en el proceso.

Por lo tanto, se trata de realizar una serie de operaciones en la primera instancia del diseño, para luego proceder a la producción de los artículos y finalmente a su distribución. Todas estas operaciones involucran una serie de recursos físicos, tecnológicos, económicos y humanos.

La cadena productiva de las chompas abarca desde el diseño y proceso de manufacturación de la prenda hasta que llega a manos del consumidor final.

A continuación se muestra un esquema del sistema de producción en el cual el proceso de fabricación es eficiente y práctico.



² www.wikipedia.org/wiki/Cadena_productiva

Chompas y Moda

La ropa, conjuntamente con el tejido, tiene una larga y extensa historia. Aunque tendemos a asociar su primera explosión de la popularidad con la década de los 50, los patrones para prendas de vestir fueron producidos por empresas de revistas de costura en los años 1930 y 1940.

En la década de los 60 se vuelve más popular el tejido de punto por la aparición de los hippies, ya que esta técnica se presta mucho para el estilo. En esta década se empiezan a usar más colores y mezclados con diferentes tipos de puntadas que se combinan con el crochet.

Las chompas y la moda tienen una estrecha relación; de la moda depende el diseño y los parámetros que se utilicen para confeccionarla.

Actualmente, las chompas se han convertido en una prenda imprescindible en el armario, pues la actual tendencia es combinarlas hasta con faldas largas elegantes para un "look" de noche.

La evolución en la moda de prendas tejidas, tiene que ver mucho con las diferentes materiales que se emplean en el diseño, la confección y los acabados, ya que esto permite confeccionar prendas tejidas en diferentes puntos utilizando las máquinas.

La creatividad es una cualidad decisiva para la confección de chompas, y el tejido de punto tiene la propiedad de versatilidad; la mezcla de estas dos cualidades dan como resultado diseños y creaciones muy innovadoras.

A continuación se describirán algunos detalles o parámetros de moda contemporáneos para la confección de chompas.

Chompa: *Suéter o jersey*





Detalles de Moda

Tipos de Cuellos

Se llama cuello a la parte de una prenda, en este caso de una chompa, que rodea el cuello de los usuarios.

Desde el punto de vista de diseño, el principal propósito es abrigar a las personas que usan este tipo de prenda. Actualmente los cuellos han adoptado infinitas variaciones; se puede ver una gran cantidad de modelos de cuellos que, muchos de ellos tienen, una función más estética que práctica.

La mujer utiliza un determinado tipo de cuello para transmitir un mensaje, es decir, si usa un cuello escotado está transmitiendo sensualidad, mientras que si usa un escote cerrado o alto se lo percibe como prudencia. El tipo de cuello que se use transmitirá un determinado mensaje; tanto es así, que muchas veces el cuello deja de ser funcional y cumple únicamente con la función estética de mostrar, tapar o realzar determinada parte del cuerpo.

Los cuellos clásicos son el redondo, el "V" y el cuello tortuga y a partir de ellos se ha ido variando y retomando otros para diseñar nuevos, que se exponen a continuación.

El cuello tortuga tiene como objetivo el protegerse del frío, pero en la actualidad se usan confeccionados en grandes dimensiones con resortes exagerados para darle más importancia que al resto del atuendo. Este cuello se puede decir que tiene una función estética más que funcional, nos comunica sensualidad pero a la vez tapa mucho por su volumen.



Tortuga Grande

Tipos de Cuellos

Cruzado

Este tipo de cuello es diferente al convencional, rompe con el esquema típico del cuello redondo o del cuello "V". Ostenta una fuerte función estética; puede servir mucho a las personas que poseen poco busto, pues ayuda a dar volumen y resaltarlo por la forma precisamente.



3

"V" Profundo



4

Este cuello constituye una variación del "V" normal. Se usa mucho actualmente, ya que confiere a la mujer una mejor proporción, alarga el torso y resalta el busto.

Es un cuello muy versátil y fácil de usar; es decir, puede usarse tanto en un "look" deportivo como en forma casual, aporta femineidad.

Tipos de Cuellos

Redondo

Los cuellos redondos son los más comunes en las chompas; no nos transmiten mucho pero son los más funcionales. Las variaciones más comunes de este cuello son el cuello redondo alto y el cuello tortuga.

Este cuello se utiliza mas en "looks" deportivos, por esta razón, este tipo nos da la sensación de masculinidad pero con un pequeño detalle o acabado se puede volver muy femenino.



Tipos de Mangas

Hombro Caído

La manga es la parte de la prenda de vestir, en este caso de la chompa que cubre el brazo.

Desde el punto de vista de la mujer, la manga tiene la posibilidad, ya sea de tapar o mostrar piel, o con un determinado tipo de corte, transmitir feminidad, informalidad, dinamismo o equilibrio.

Mirando desde el diseño, la manga cumple un papel muy importante que es el de cubrir del frío. A través del tiempo se han venido generando diferentes variaciones de diseño en cuanto a su longitud y a su ancho, además los tipos de cortes en la sisa, que a continuación se dan a conocer.

Esta manga se utilizó mucho en la década de los 80 y ha tenido una fuerte regresión en la moda contemporánea.

Marca la espalda y hombros, es una manga clásica pero que a la vez resulta moderna por su reaparición; es muy cómoda y versátil; queda en modelos elegantes y deportivos.



Tipos de Mangas

Ranglán



7

Es la manga, cuya parte superior conforma también el hombro de la prenda, ésta sube en diagonal desde la axila hasta el cuello.

Las mangas ranglán son muy cómodas; se usa comúnmente en modelos deportivos de chompas porque permiten una mayor libertad de movimientos que las otras; estas mangas tienen de por sí una estética muy propia ya que por el corte ofrece una lectura distintiva y única de la prenda; puede usarse a propósito para quitar volumen en los hombros si se posee espalda ancha.

EN "A"

La manga en "A" o campana tiene forma cónica que se ensancha conforme se va acercando al puño.

Le da a la prenda un estilo muy femenino y romántico; tiene una función más estética que funcional si consideramos que la función primordial de la manga es cubrir del frío, este modelo con su terminación en "A" deja pasar el frío y no protege.

8



Tipos de Mangas

Pegada

La manga pegada, independientemente del modelo de la chompa, va estrechamente adherida a todo lo largo del brazo, desde el hombro hasta el puño y es un tanto más larga de lo habitual; la razón de ser más larga es que si no se confecciona así, quedaría como si fuera una talla más pequeña por lo delgada que es; esta manga estiliza y le da una perspectiva más alargada al brazo; por lo tanto, alarga también al torso.



9

Ancha



10

Este tipo de manga está caracterizada por ser amplia a todo lo largo del brazo; resulta muy cómoda.

Hoy en día se utiliza mucho esta manga, pero cabe resaltar que les queda mejor a las personas delgadas; ésta tiene una variación que es la manga bombacha, es decir, se encoge en el puño y le puede dar una imagen diferente a la chompa.

Tipos de Resortes

3X3

Los resortes, generalmente van en los puños de las mangas, en el cuello y en el filo del cuerpo de la chompa; sirven para ajustar precisamente en esas partes y darle una mayor funcionalidad a la prenda.

Los resortes pueden ser totalmente funcionales, pero en algunos casos se colocan en determinada parte de la chompa para conferirle una perspectiva netamente estética.

Este tipo de resorte es uno de los más comunes y de los que mejor funcionan; tiende a regresar a su origen, es decir, si se estira vuelve a encogerse quedando como al principio.

Se aplica generalmente a cuellos, puños y fillos de la chompa.



11

Tipos de Resortes

4x3

Este tipo de resorte tiene más textura que el anterior; le da a la prenda más importancia en la parte en donde se encuentre, ya sea en el cuello, puños, o filo del cuerpo de la chompa.

En cuanto a diseño, el resorte no tiene el mismo encogimiento comparado con el anterior, se encoge menos, es decir, si se confecciona con la misma cantidad de puntos y pasadas, este resorte va a quedar más grande.

12



13



5x5

Este tipo de resorte sirve para ofrecer a la chompa un estilo más moderno ya que no aprieta mucho como los resortes de 3x3 o 2x2, que son lo más comunes; se utiliza para algún detalle; se puede decir que este resorte cumple una función eminentemente estética en una chompa.

Largos de Chompas

El largo de la chompa dependerá tanto del modelo como de la persona que la esté vistiendo; por ejemplo, si una persona pequeña viste una chompa baja, visualmente se verá más pequeña de lo que es, ya que su figura se verá cortada en donde acaba la chompa; se debe tener en cuenta el tipo de cuerpo o silueta para escoger el largo de la chompa.

Las chompas cortas son aquellas en las que su altura máxima está entre la cintura y la cadera; este largo es muy apropiado para una mujer de baja estatura y delgada; le ayuda a equilibrar su figura dándole más proporción.

En cuanto al diseño puede variar el modelo de la chompa y mantener este largo, lo cual concede a la prenda una identidad definida.



Corta

Largos de Chompas

Media

La altura media para una chompa puede estar comprendida entre la cadera y el muslo; esta altura es conveniente para una mujer de mediana o pequeña estatura; este largo es el más común en las chompas y el más utilizado, ya que es una medida intermedia que le queda a la mayoría de mujeres. Puede variar el modelo de la chompa pero el largo seguirá siendo el mismo.

15



Baja



16

Las chompas bajas son aquellas que tienen una altura que va desde los muslos hasta encima de la rodilla; este largo se utiliza mucho actualmente, y la usan mujeres de toda edad y estatura, pero se recomienda a personas altas; resulta muy funcional ya que en determinado momento se puede convertir en un atuendo tanto formal como informal.

Tipos de Siluetas

La silueta de la chompa es un parámetro muy importante al momento de escogerla.

De su correcta elección dependerá la silueta que imprimirá en quién la use y lo que pretende expresar.

Para crear una silueta, se debe considerar mucho el manejo del tejido.

En este caso la chompa, funciona como un contorno, que interviene sobre la anatomía; determina como va a percibir el resto, además posee la capacidad de realzar, exhibir u ocultar.

Es aquella que da proporción y balance a los hombros y caderas, definiendo en forma dominante la cintura: es la silueta que toda mujer pretende mostrar.

En el caso de las chompas se puede dar este efecto mediante la combinación de diferentes puntos que están explicados más adelante.



“X” O Reloj de Arena

Tipos de Siluetas

Pera

La particularidad de esta silueta es que tiene hombros y cintura pequeña y caderas y piernas más anchas; es una silueta que se utiliza mucho hoy en día, y le sienta bien a una mujer delgada que quiera dar volumen a sus caderas.

18



Como



19

Al revés de la silueta con forma de pera, este modelo da al busto y los hombros más volumen que a las caderas y piernas; esta silueta es recomendable para mujeres que tienen caderas muy grandes ya que ofrecería una proporción adecuada su figura, y generaría una silueta que actualmente se está apreciando mucho.

Tipos de Siluetas

Ajustada



20

La silueta ajustada sirve para entallar al cuerpo de la mujer, muestra las curvas y no a todas las mujeres les queda por su estrechez ya que en personas anchas puede mostrar muchas imperfecciones. Esta silueta es muy común pero ha ido decayendo con la llegada de la silueta bombacha.

La silueta bombacha es aquella que se caracteriza por dar un aspecto voluminoso y grande a la parte superior, y en la parte baja se ciñe al cuerpo; esta silueta sirve para que mujeres delgadas obtengan volumen; hoy en día esta silueta es muy usada por mujeres de todas las edades.

Las chompas con este tipo de silueta resultan muy cómodas por la soltura que tienen en el cuerpo.



21

Bombacha

Suelto

Esta silueta es muy cómoda de vestir y está muy de moda en la actualidad; no se ajusta al cuerpo. Tuvo auge en la década de los 80; hoy en día también es muy usada, muchas veces este atuendo puede llegar a generar en la mujer la sensación de una silueta recta y ancha, sin embargo, sigue teniendo mucha acogida tal vez por la comodidad que brinda.



Las trenzas son el tejido que se forma por el cruce de mallas; este cruce produce una sensación de movimiento y volumen. Se utilizan justamente para dar volumen en determinado punto de la chompa.

Las trenzas dan un aspecto de rústico y tradicional a la prenda, y le proporcionan a la chompa un toque de elegancia.

Las texturas se determinan por el carácter de la superficie del tejido, que las podemos apreciar mediante la vista y el tacto. Tienen mucho que ver con la estética de la prenda.

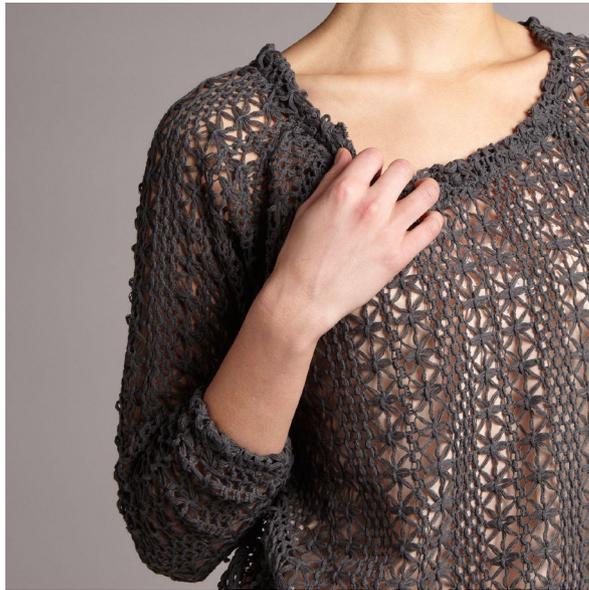


23



24

Calados



25



26

El tejido calado consiste en transportar puntos para juntar las mallas y dejar el tejido con agujeros; los calados pueden ser muy sutiles o ligeros, o pueden ser calados tupidos; se utilizan los calados tupidos para darle transparencia a la prenda y para que la mujer muestre discretamente su piel. El calado sutil le brinda a la chompa textura y le distingue de una prenda común.

Caída de Tela

Los tejidos no son todos iguales: algunos son rígidos y otros se escurren como agua. Un tejido con buena caída dependerá del hilo y la tensión. Esta cualidad es muy importante para que la prenda se ajuste perfectamente a lo que el cliente requiera.

Suelta

La caída de tela suelta se utiliza mucho en modelos no ceñidos al cuerpo; esta característica le da a la chompa mucha delicadeza y femineidad; su consistencia ayuda a que la prenda se acomode perfectamente al cuerpo de la mujer.

27



Caída de Tela

Media

La caída de tela media es aquella que se caracteriza por tener una soltura intermedia del tejido. Esta caída es la más común para la confección de chompas; se utiliza en todo tipo de modelos y cumple con la principal función de las chompas que es abrigar, independientemente del modelo.

28



29



Pesada

La caída de tela pesada da un aspecto de rigidez; visualmente se percibe tosco y grueso. Es recomendable que esta caída no la utilicen mujeres anchas ya que por su consistencia les dará más volumen y se verán más anchas aún; esta caída de tela se puede utilizar para darle un aspecto rústico a la chompa; tiene la cualidad de cumplir perfectamente con el propósito de abrigar.

CAPITULO 3

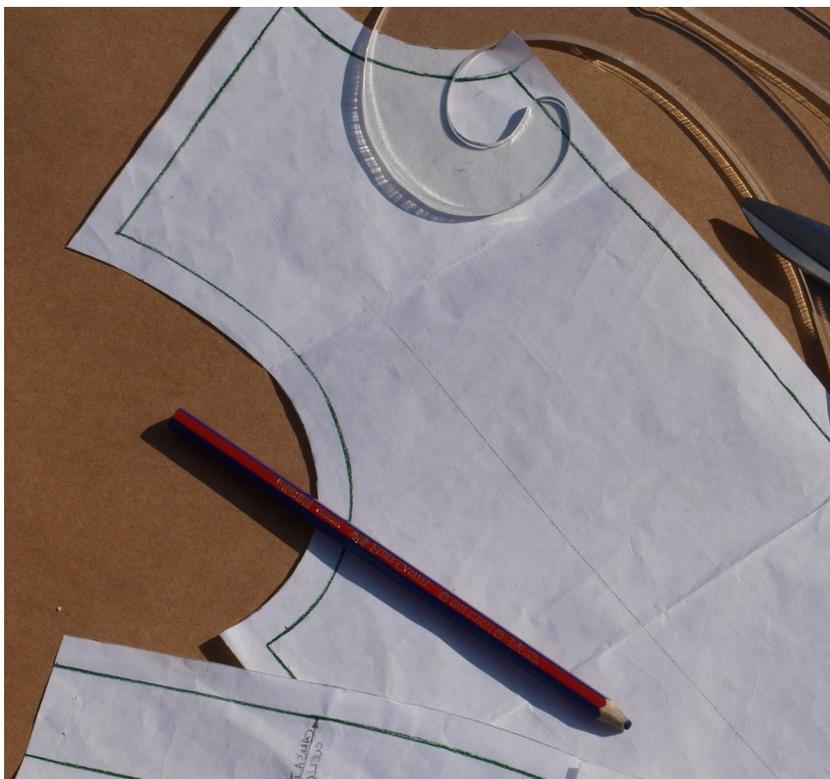
tecnología

A close-up photograph of a thick, braided rope. The rope is composed of multiple strands of fiber, creating a complex, textured pattern. The color is a muted, earthy green or olive. The lighting is soft, highlighting the intricate details of the braiding and the fibrous nature of the material. The rope runs diagonally across the frame, from the bottom left towards the top right.

El patronaje es un plano, modelo o esquema que consiste en dibujar en un papel o cartón, cada pieza que va a formar la prenda de vestir, tomando en cuenta las diferentes medidas del cuerpo humano al cual se va a vestir, adaptándolas de tal manera, que la unión ordenada de todas las piezas se ajusten perfectamente y den como resultado el modelo que corresponde al diseño propuesto previamente.

Cada pieza es una figura geométrica compuesta y formada por otras figuras geométricas, y el conjunto de las piezas forman el patrón del modelo.

Existen tres maneras de fabricar las chompas: el método del telar, el método de tejido pieza por pieza y el método computarizado.



El método del telar se utiliza comúnmente en las fábricas, ya que este método ahorra tiempo y se pueden producir más prendas en menos tiempo.

Este método consiste en tejer recto, tanto la parte de los cuerpos como la de las mangas y una vez tejido hilvanado y planchado se señala en algunos casos con moldes y en otros, se va midiendo con la cinta métrica al tiempo que se señala con tiza.

Se puede decir que este método ahorra mucho tiempo, pero tiene la desventaja de desperdiciar hilo; se utiliza para la producción en serie.

Patronaje

Tejido Pieza por Pieza

El método de tejer pieza por pieza es utilizado en talleres; se utiliza para producir chompas individuales que por la demora en su confección y su acabado tendrán un precio más alto que el anterior.

Este método consiste en tejer individualmente cada pieza que formará finalmente la chompa; es decir, se tejen los cuerpos por separado formando por medio de disminuciones la sisa y el hombro, y hasta en algunos casos el cuello; en segunda instancia se tejen las mangas, así mismo por separado cada una de ellas y por medio de aumentos y disminuciones de las agujas, se va dando la forma.

Con este método el proceso del tejido tarda más que el anterior pero no se desperdicia la materia prima y además la prenda tendrá un mejor acabado.



Este método no existe en el medio, y es muy eficaz en fábricas. Esta máquina de tejer computarizada puede tejer figuras con combinaciones de hilo, líneas no solo horizontales como es común en cualquier máquina, sino también verticales con combinaciones, rombos, cuadrados, calados y cualquier tejido que se pueda digitalizar.

Se pueden realizar ya sea un telar entero y luego cortamos o se puede realizar con el método de tejido pieza por pieza. La máquina es programada por medio de un computador la cual registra el numero de pasadas, disminuidas y aumentadas, cambio de hilos y formación de figuras que se requieran para cierta chompa.

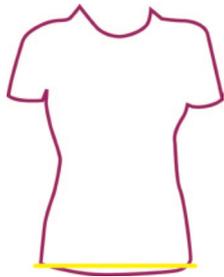
Es necesario que esté un operario siempre pendiente de que no se acabe el hilo, o que no se arranque una hebra para que el tejido salga perfecto.

Método Computarizado

■ El trabajo de graduación estará enfocado en el método de Tejido Pieza por Pieza, ya que se podrá sacar mayor provecho para la explicación de todo el proceso.

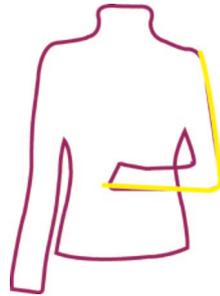
Para tomar las medidas de una chompa se debe tener en cuenta que el tejido tiene una singular elongación. Se toman las medidas sin apretar la cinta, y de esa medida aumenta el 3% en los contornos dependiendo del cuerpo de la persona y del modelo de la chompa.

Se toman las siguientes medidas:



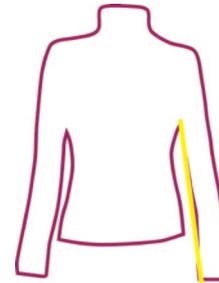
■ Contorno de cadera

Se toma la medida rodeando por la parte más ancha con la cinta algo floja.



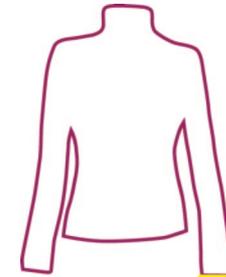
■ Largo exterior de manga

Se dobla el brazo y se va desde el hombro hasta la muñeca, pasando por el codo.



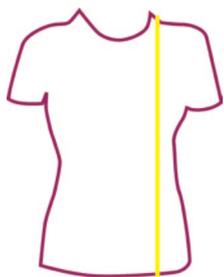
■ Largo interior de manga

Es tomada desde la sisa hasta la muñeca en su parte interior.



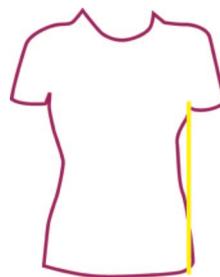
■ Contorno de puño

Es la medida de la muñeca, con la cinta no muy ajustada.



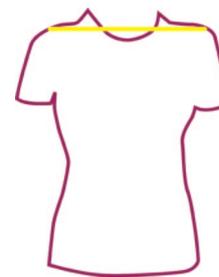
■ Largo total

Se mide la distancia que hay desde el punto en que se une el hombro al cuello, hasta el largo que desee el interesado.



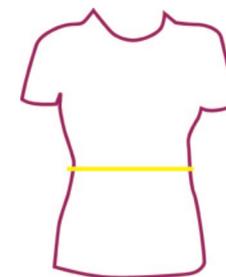
■ Altura de costado

Es la medida que va desde la sisa hasta el largo que haya deseado el cliente



■ Ancho de espalda

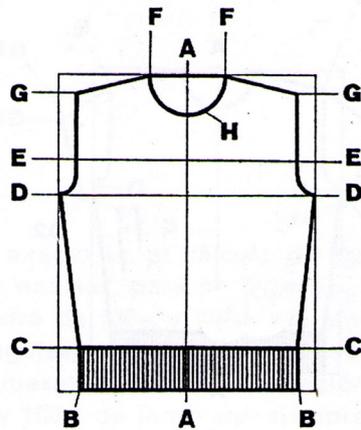
Se toma desde la saliente del hueso unión hombro brazo, de lado a lado.



■ Contorno de cintura

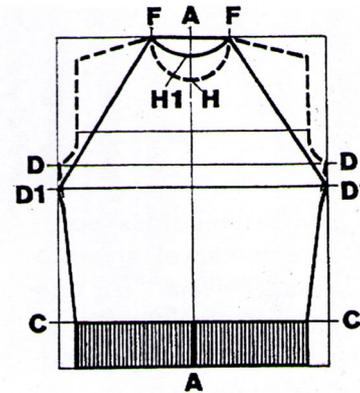
Se toma la medida rodeando la cintura con la cinta algo floja.

Frente y Espalda



- A-A**= Largo de espalda con resorte
- B-B**= Mitad de contorno de cintura (aproximadamente 1'' a 2'' mas chica que el ancho de busto D-D)
- B-C**= Ancho de resorte
- C-D**= Largo hasta la sisa, sin resorte
- D-D**= Mitad del contorno de busto
- E-E**= Ancho de espalda
- F-F**= 1/3 de el ancho de espalda para el cuello
- F-G**= Ancho de hombro
- D-G**= Largo de la sisa
- A-H**= Largo de cuello, aproximadamente de 2'' a 3''

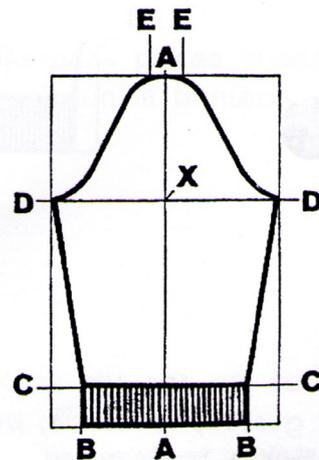
Chompa Ranglán



- Se copia el patrón básico
- D-D1**= Curva 1 a 1 1/2
- D1-F**= Línea ranglán igual a la medida de la manga D1-E1
- D1-C**= Largo hasta la sisa sin resorte
- D1-D1**= Mitad del contorno de busto
- A-H1**= Largo de cuello, 2'' aproximadamente

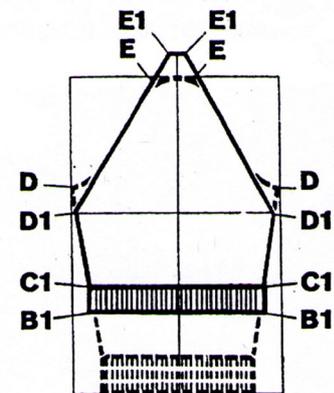
Manga

- A-A**= Largo exterior de brazo
- B-B**= Contorno de puño
- B-C**= Ancho de resorte
- C-D**= Largo interior de brazo (sin resorte)
- D-D**= Ancho de la manga entre sisas
- E-E**= Ancho de la cabeza de la manga, de 2'' a 3''
- A-X**= Largo de la sisa de la manga, el largo exterior de la manga menos la largo interior de la manga sin contar con el resorte.



Manga Ranglán

- D-D1**= Curva de 1'' a 1 1/2
- D1-D1**= Contorno de brazo
- D1-C1**= Largo interior de manga
- C1-C1**= Contorno de puño
- B1-B1**= Contorno de resorte
- D1-E1**= Alargue de la línea ranglán de E a E1, para obtener el mismo largo de D1-F de la espalda y delantero
- E1-E1**= Ancho de manga final, aproximadamente 6 puntos.



Patron Dolman con manga corta

Copie el patrón básico usando un papel más grande.

G-G1= Línea extendida del hombro con el largo deseado

D-D1= Curva de 1" a 1 ½"

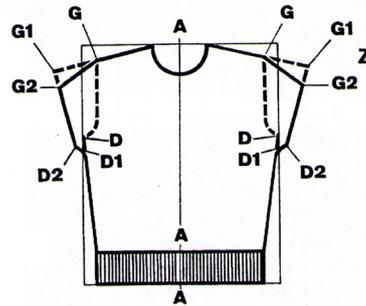
G1-D2= Línea de ancho para la manga baja

D1-D2= Línea que conecta

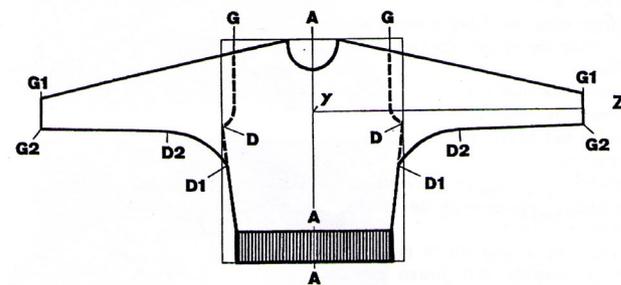
G1-G2= Curva de 1" a 1 ½"

G-G2= Línea del hombro con resorte

G1-D2= Mitad del ancho de la manga baja



Patron Dolman con manga larga



Se empieza por el resorte de la manga.

Copie el patrón básico usando un papel más grande.

Y-Z= Largo de la mitad de la espalda hasta el puño con el brazo estirado hacia el costado

G-G1= Largo desde el hombro hasta el largo deseado de la manga

D-D1= Curva de 2 ½" a 3 ½"

D1-D2= Curva de sisa de 4" aproximadamente

G1-G2= Línea paralela a A-A, contorno de puño

G2-D2= Líneas conectantes.

Selección de la galga según el hilo

Hilo (Materia prima)

Uno de los factores predominantes en la fabricación de prendas de vestir es la tecnología para la elaboración de la materia prima. Existe una gran variedad de hilos que pueden variar desde el grosor y calidad hasta la textura y el color.

Estas consideraciones se deben tomar en cuenta para la confección de una chompa dependiendo del modelo que se requiere elaborar.

Las fibras pueden ser naturales o sintéticas; estas últimas se fabrican mediante un proceso de ordenado de las fibras cortas en fibras largas para los diferentes calibres.

Las cortas o de carda, proceden de una fibra corta y fina, rizadas al cardarlas e hilarlas; forman un hilo que no se destuerce después de ser entrelazadas; los hilos de esta clase son generalmente finos, se pueden tejer en una máquina con una galga entre diez a doce.

Las largas de peine o estambreras, son menos onduladas y más brillantes que las anteriores; son fáciles de tejer, este tipo de fibras se lo hacen bastante bien con una galga ocho, y depende del grosor de la hebra para variar también la galga.

Las fibras peinadas, son suaves, elásticas y bien parafinadas; permiten una gran variedad de tensiones sin romper el tejido ni forzar la máquina; las fibras de estas características tienen una gran variedad: se pueden tejer en galga cinco y algunas de este tipo perfectamente se tejen en una galga diez.

Las rústicas, ásperas, duras y poco parafinadas, con una tensión inadecuada rompen el tejido y fuerzan a la máquina. Estas fibras generalmente se tejen con una galga de dos a cinco.



■ *Para lograr que la fibra obtenga mayor flexibilidad y suavidad al momento de tejer y no se rompan las agujas, se debe impregnar la fibra con parafina; antes de tejer, cuando el hilo se encuentra envuelto en el cono, se unta con la parafina todo lo largo y ancho del cono.*

Selección de la galga según el hilo

El calibre o grosor de las hebras o hilaza tiene una medida común: esta se denomina título.

El título es la relación que existe entre el peso y la longitud de este hilo, y es el primero fijo que es el que representa el número de cabos en los que esta torcida la hebra y el otro variable que indica la cantidad de metros en miles por cada kilo de fibra hilada.

El título se representa también en unidades (ü) y es un número entero equivalente al título de la hebra. Este permite fijar los parámetros de la materia prima en cada forma de tejido y en los cuales, cada galga puede operar adecuadamente.

Para convertir a unidades el título del hilo se divide el numerador para el denominador del título y el resultado se multiplica por 1000.

Esto nos sirve para calcular hasta cuantas hebras debemos utilizar en un tejido para que la textura sea la correcta. En el siguiente cuadro se indica la galga, el título y las hebras así como las unidades adecuadas que debemos ir sumando para estar dentro de lo apropiado.

GALGA	TITULO		HEBRAS							UNIDADES (ü)
			1	2	3	4	5	6	7	
10 – 12	2/28	Extra Fino	x	x						71 a 142
5,6	2/28	Fino		x	x	x				142 a 284
3,8	2/28	Medio			x	x				284 a 355
2,8	2/28	Grueso				x	x			355 a 426
2	2/28	Extra Grueso					x	x		426 a 497

$$\ddot{u} = (\text{Kg/m}) * 1000$$

■ Las distribuidoras o almacenes proporcionan el título, lo que permite manejar mejor la materia prima. Cada galga puede utilizarse con determinado título del hilo para la realización de una buena textura para la chompa.

Título adecuado para cada galga

Selección de la galga según el hilo

Equivalencias entre títulos y unidades (ü)

Los títulos de los hilos o lanas que existen en el mercado nos sirven para saber el peso que tendrá la prenda y la cantidad que va a ocuparse en la chompa; además, nos da una idea de que galga podremos utilizar para que el tejido tenga una buena textura.

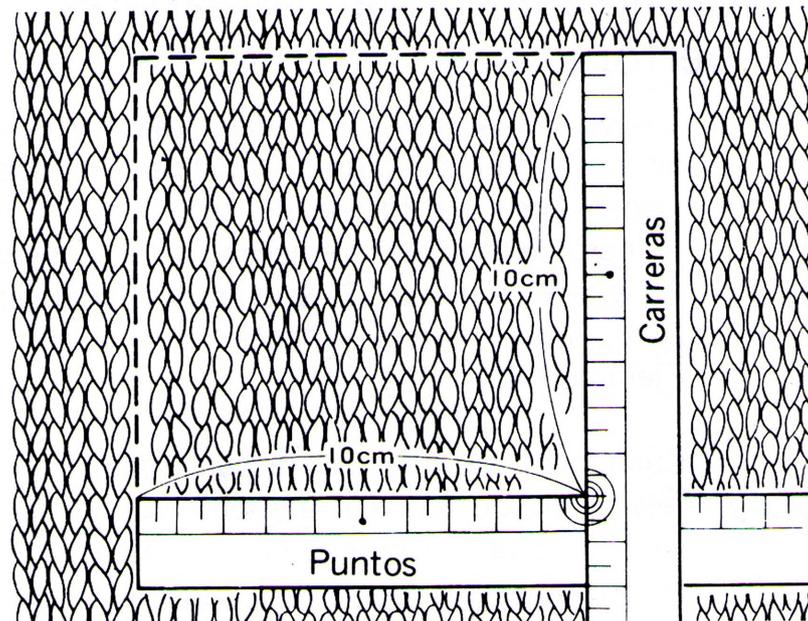
Es importante tener en cuenta la equivalencia entre el título y las unidades ya que facilita al momento de adquirir la materia prima.

Si se tiene el número de unidades se puede calcular, rápidamente, cuánta lana se va a necesitar para una chompa de determinada talla con determinado grosor, ya que las unidades están directamente relacionadas con el peso.

Títulos	Unidades	Títulos	Unidades
1/30	33	1/5.2	192
1/29	34	2/9.5	210
2/50	40	3/14	214
2/40	50	2/9.3	215
1/17	59	2/8	250
1/15	67	1/3.6	278
2/30	67	2/7	286
2/29	69	1/3	333
2/28	71	2/6	333
2/25	80	3/9	333
2/24	83	1/2.6	385
1/10	100	1/2.5	400
2/20	100	2/5	400
2/18	111	3/7	429
2/16	125	1/2	500
1/7.5	133	4/8	500
2/15	133	2/3	667
3/16	188	4/6	667

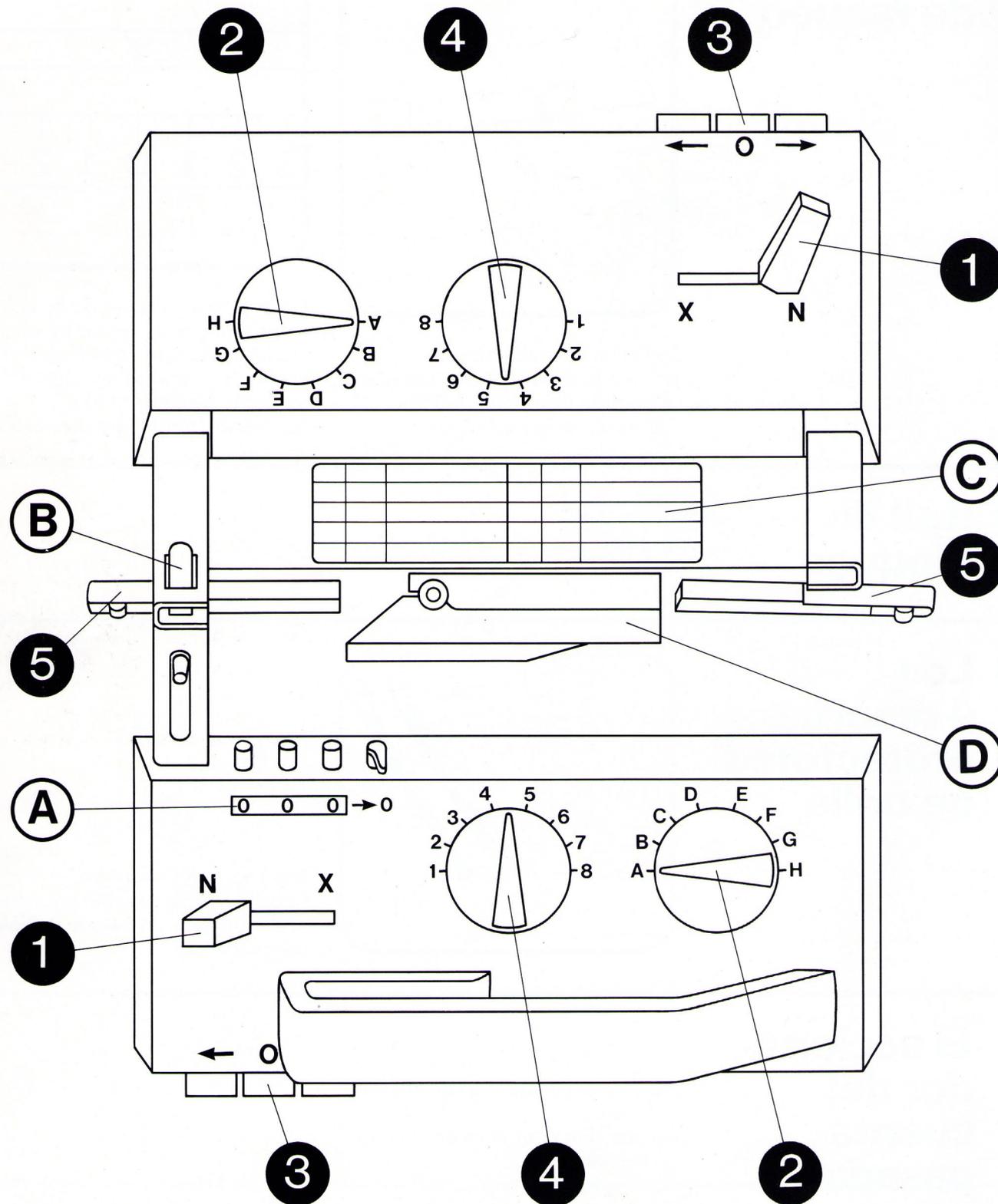
Selección de la galga según el hilo

Se teje una muestra utilizando aproximadamente 60 puntos de ancho por 80 pasadas de largo para cada tensión (aproximadamente 20 cm). Cuando se haya obtenido el calibre deseado, se plancha la muestra suavemente, se coloca sobre una superficie plana y se cuenta el número de puntos y de carreras que entran en 10 cm en el centro de la muestra.



- Para obtener mejores resultados, se tiene que dejar la muestra que permanezca quieta por un tiempo antes de contar.
- Contar el calibre correctamente es muy importante. El tamaño de la prenda quedará incorrecto si se comete un error al contar.

Esquema explicativo del carro



Esquema explicativo del carro

Palanca N-X

1

Posición N: La máquina teje los puntos llanos (jersey).

En esta posición el disco selector no ejerce ninguna acción, por lo tanto su posición no tiene importancia. La palanca en posición N recoge a las agujas que se encuentran en posición de trabajo.

Posición X: Para tejer puntadas con textura con el disco selector.

Así mismo la palanca en posición X recoge a las agujas que se encuentran en posición de trabajo, es decir la puntada o el calado también dependen de la posición de las agujas.

Las agujas tienen que estar en posición de trabajo para que funcione la palanca.



Abreviaturas:

N/N (carro delantero, palanca N-X en N; carro posterior, palanca N-X en N).

N/X (carro delantero, palanca N-X en N; carro posterior, palanca N-X en X).

X/N (carro delantero, palanca N-X en X; carro posterior, palanca N-X en N).

X/X (carro delantero, palanca N-X en X; carro posterior, palanca N-X en X).

2

Se utiliza para tejer diferentes puntadas con texturas o calados y funciona únicamente cuando la palanca N-X está en posición X. Las diferentes regulaciones del disco selector permiten tejer un gran número de diseños de puntadas.

Para mover el disco selector, se pone la palanca N-X en posición N.

Abreviaturas:

C/X (carro trasero, disco selector C; palanca N-X en N).

N (carro delantero, palanca N-X en N).

Disco Selector

■ El disco selector equivale a las tarjetas de las máquinas Singer.

Esquema explicativo del carro

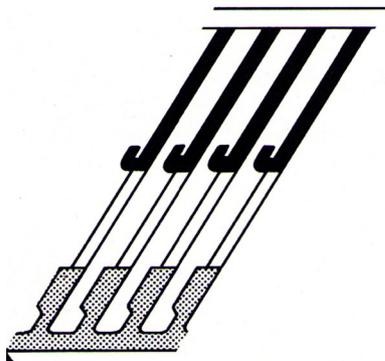
Tecclas Flechas Flechadoras

3

Según la indicación, pulsar la flecha izquierda o derecha o las dos juntas.

Para anularlas pulsar la tecla O.

Estas flechas se pulsán según la puntada que se realice, sirve para hacer puntadas con el disco selector para que las agujas que se encuentran en posición de trabajo con sus respectivos bajadores pasen por las riele y tejan.



Abreviaturas:

B/X \longleftrightarrow (carro trasero, disco selector B; palanca N-X en X; flecha izquierda y derecha pulsadas).

B/X \leftarrow (carro delantero, disco selector B; palanca N-X en X, flecha izquierda pulsada).

4

Fijar una tensión única o precisa para cada máquina no es posible, ya que varía en cada una y puede ser diferente aun en modelos iguales.

Para determinar la tensión de un tejido, se debe tener en cuenta el grosor o calibre del hilo y las características de la fibra que lo compone y el diseño de la chompa.

Un tejido apretado es recomendable en resortes y dobladillos, para el resto del tejido, lo normal es una buena textura, elástica y firme.

Tensión o tamaño de puntada

Esquema explicativo del carro

Abrazaderas

5

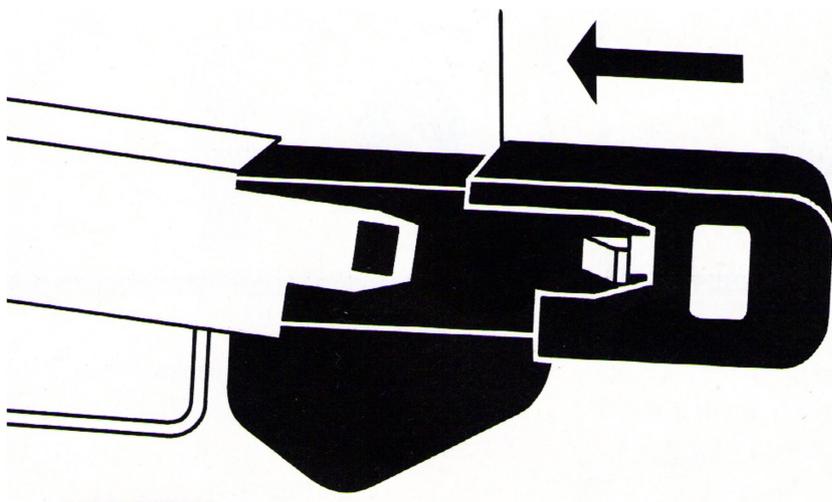
Para tejer es necesario que dos abrazaderas iguales se encuentren en su soporte respectivo. Introducir las abrazaderas en sus soportes, poniéndolas en dirección hacia el carro hasta que queden enganchadas.

Para retirarlas, hacer presión sobre la pequeña tecla y tirar hacia afuera.

Las abrazaderas tomates son para tejer con puntadas especiales en doble frontura

Las abrazaderas negras son para tejer puntos especiales en simple frontura, tubular o semi-tubular.

En otros sistemas o marcas de máquinas no existen abrazaderas, las otras marcas tienen en sus carros las piezas internas que equivalen a las abrazaderas.



A

Cada cifra puede regularse individualmente por medio del botón correspondiente.

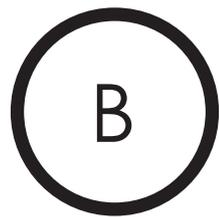
Todas las cifras pueden ponerse en cero empujando hacia la derecha la palanquita situada al lado de los tres botones.

Cuenta pasadas

■ Es importante poner el contador en cero antes de empezar una labor para no confundirse en el número de pasadas.

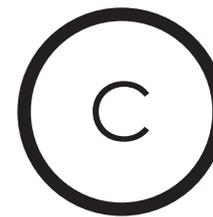
Esquema explicativo del carro

Acoplamiento de los carros



Empujar el cerrojo hacia abajo para separar los dos carros.

Poner el cerrojo hacia arriba para acoplar los dos carros.



Aquí se encuentra el gráfico ayuda memoria.

Jersey liso	-	N
Tubular	-	CX
Tubular fantasía	Empuj.	DX
Jacquard tubular	Empuj.	HX
Lazadas		AX
Jacquard	Empuj.	BX
scalonados (pinzas)	Empuj.	EX
Punto ingles	-	FX
Punto ingles con diseño	Empuj.	GX
Fuera de trabajo	-	

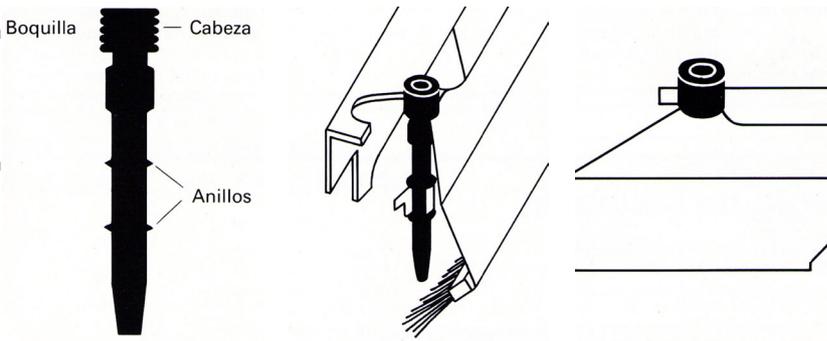
Gráfico del selector

Esquema explicativo del carro



El hilo debe pasar necesariamente por la boquilla para guiar al hilo el momento en que se mueven los carros.

La boquilla se sitúa automáticamente dentro de la pinza para el cambio de colores.



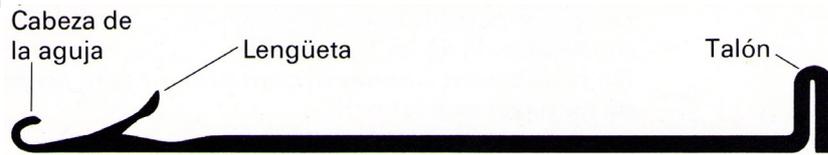
■ La boquilla es el guía hilos en otros modelos de máquinas.

■ Una vez que la pinza está cerrada y la boquilla sujeta entre los dos anillos, solo debe sobresalir la cabeza de la boquilla, caso contrario está mal colocada.

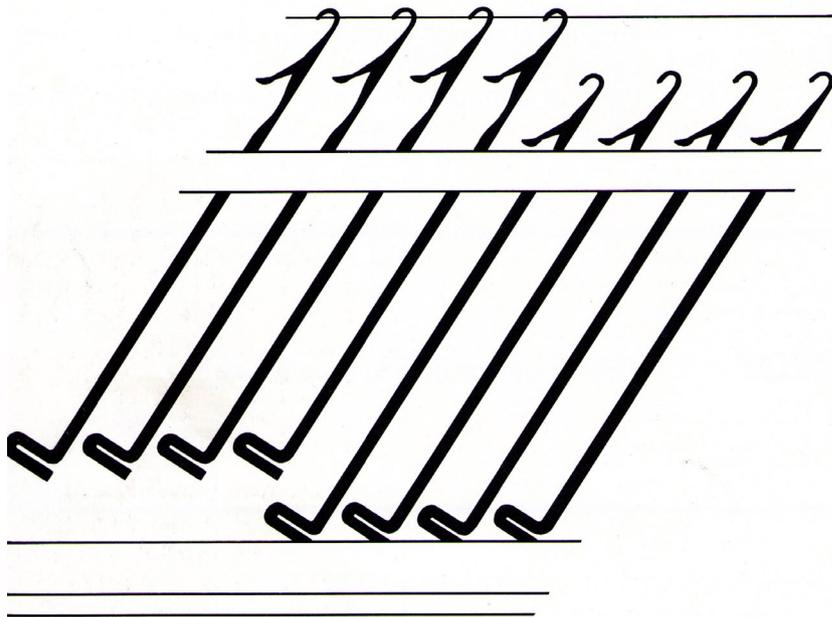
Pinza para la boquilla

Posición de las Agujas y Bajadores

Los Agujas



Las agujas tienen dos posiciones:



Posición de trabajo: Los talones de las agujas están alrededor de 1,5 cm de la riel de las agujas.

Las cabezas de las agujas deben estar al mismo nivel de la altura de las fronturas.

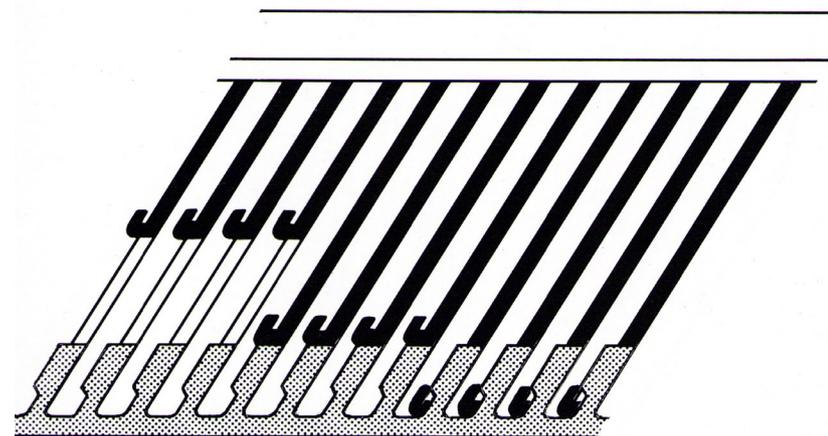
Posición fuera de trabajo: Los talones de las agujas deben tocar la riel.

Los Bajadores

Los bajadores son laminas de acero cromado colocadas en la parte inferior de cada frontura y que tienen la función de seleccionar las agujas que van a tejer. Debajo de cada aguja hay un bajador que determina la puntada tejiendo o dejando de tejer de acuerdo también con la programación de los carros.



Los bajadores tienen tres posiciones:



Posición de trabajo: Los talones de los bajadores a 1,5 cm más o menos de la riel de bloqueo

Posición de espera: Los talones de los bajadores tocan la riel de bloqueo

Posición fuera de trabajo o dentro de la riel de bloqueo: Los talones de los bajadores están dentro de la riel de bloqueo.

Procesos del tejido de Chompas

Inicio

De las observaciones que he realizado, pude ver que en los talleres y fábricas las máquinas que se utilizan son primordialmente de marca Singer o marca Pfaff y Passap.

Para realizar las chompas se siguen los siguientes pasos:

Enhebrado:

- 1** Se enhebra el hilo pasando por el tensor, se jala el hilo y se amarra a uno de los soportes de la máquina.
- 2** Se introduce el hilo por lo que se llama el alimentador del cepillo en las máquinas Singer o en la boquilla en las máquinas Pfaff o Passap.
- 3** Se seleccionan las agujas que se van a utilizar con la reglilla, existen varias formas de realizar el resorte dependiendo si se desea realizar un resorte de 1x1, 2x1, 2x2, etc.



En la foto muestra la posición de las agujas para resorte 2x1.

Enmallado o puesta de puntos para Resorte 1x1

Singer:

- 1** Con los carros al lado derecho de la máquina se colocan las palancas y levas en posición y se teje una pasada.
- 2** Con los carros al lado izquierdo, se colocan las palancas, las levas, el peine y las pesas y se teje una pasada.
- 3** Con los carros al lado derecho, se colocan las palancas y las levas y se teje una pasada.
- 4** Con los carros al lado izquierdo se colocan las palancas y las levas y se tejen las pasadas necesarias de acuerdo al modelo.

Pfaff o Passap:

- 1** Con los carros al lado derecho de la máquina, se colocan las palancas en CN/CN y se teje una pasada sin abrazaderas.
- 2** Con los carros al lado izquierdo, se colocan las abrazaderas tomates y las palancas en CX/CX y se teje una pasada.
- 3** Con los carros al lado derecho, las abrazaderas tomates y las palancas en CX/CX se teje una pasada más.
- 4** Con los carros al lado izquierdo, se colocan las palancas en CN/CN y se tejen las pasadas adicionales hasta terminar.

Procesos del tejido de Chompas

Inicio.

Esquema de los carros para el montaje de resorte 1x1

	Singer		Pfaff o Passap														
	Izquierda	Derecha	Izquierda	Derecha													
1	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>LISO</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=4</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=4</td><td>0</td></tr> </table>	●	LISO	●		T=4		1	T=4	0		<table border="1"> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> </table>	CX	T=4	CX	T=4	
●	LISO	●															
	T=4																
1	T=4	0															
CX	T=4																
CX	T=4																
2	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>LISO</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=0</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=0</td><td>1</td></tr> </table>	●	LISO	●		T=0		1	T=0	1		<table border="1"> <tr><td>CN</td><td>T=3</td></tr> <tr><td>CN</td><td>T=3</td></tr> </table>	CN	T=3	CN	T=3	
●	LISO	●															
	T=0																
1	T=0	1															
CN	T=3																
CN	T=3																
3	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>LISO</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=4</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=4</td><td>1</td></tr> </table>	●	LISO	●		T=4		1	T=4	1		<table border="1"> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> </table>	CX	T=4	CX	T=4	
●	LISO	●															
	T=4																
1	T=4	1															
CX	T=4																
CX	T=4																
4	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>DESLIZAR</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=4</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=4</td><td>1</td></tr> </table>	●	DESLIZAR	●		T=4		1	T=4	1		<table border="1"> <tr><td>CN</td><td>T=4</td></tr> <tr><td>CN</td><td>T=4</td></tr> </table>	CN	T=4	CN	T=4	
●	DESLIZAR	●															
	T=4																
1	T=4	1															
CN	T=4																
CN	T=4																

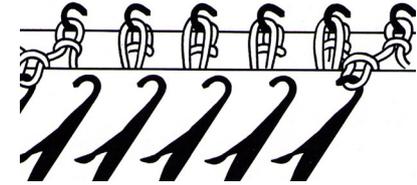
Esquema de los carros para el montaje de resorte 2x2

	Singer		Pfaff o Passap														
	Izquierda	Derecha	Izquierda	Derecha													
1	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>LISO</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=0</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=0</td><td>1</td></tr> </table>	●	LISO	●		T=0		1	T=0	1		<table border="1"> <tr><td>CN</td><td>T=3</td></tr> <tr><td>CN</td><td>T=3</td></tr> </table>	CN	T=3	CN	T=3	
●	LISO	●															
	T=0																
1	T=0	1															
CN	T=3																
CN	T=3																
2	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>LISO</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=4</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=4</td><td>0</td></tr> </table>	●	LISO	●		T=4		1	T=4	0		<table border="1"> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> </table>	CX	T=4	CX	T=4	
●	LISO	●															
	T=4																
1	T=4	0															
CX	T=4																
CX	T=4																
3	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>DESLIZAR</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=4</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=4</td><td>1</td></tr> </table>	●	DESLIZAR	●		T=4		1	T=4	1		<table border="1"> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> <tr><td>CX</td><td>T=4</td></tr> </table>	CX	T=4	CX	T=4	
●	DESLIZAR	●															
	T=4																
1	T=4	1															
CX	T=4																
CX	T=4																
4	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>LISO</td><td>●</td></tr> <tr><td> </td><td>T=4</td><td> </td></tr> <tr><td>1</td><td>T=4</td><td>1</td></tr> </table>	●	LISO	●		T=4		1	T=4	1		<table border="1"> <tr><td>CN</td><td>T=4</td></tr> <tr><td>CN</td><td>T=4</td></tr> </table>	CN	T=4	CN	T=4	
●	LISO	●															
	T=4																
1	T=4	1															
CN	T=4																
CN	T=4																

Procesos del tejido de Chompas

Cambio de posición de agujas

Luego de haber tejido el largo del resorte se pasan los puntos de la frontura delantera a la trasera. En la máquina Singer se coloca el cepillo para una frontura y en las máquinas Pfaff o Passap se colocan las abrazaderas negras.



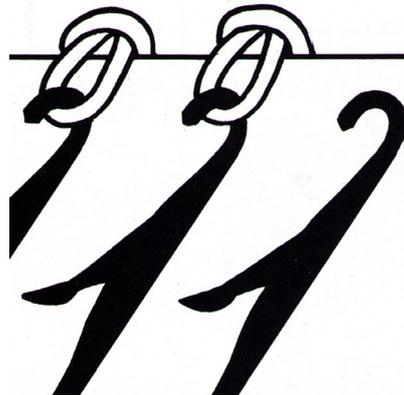
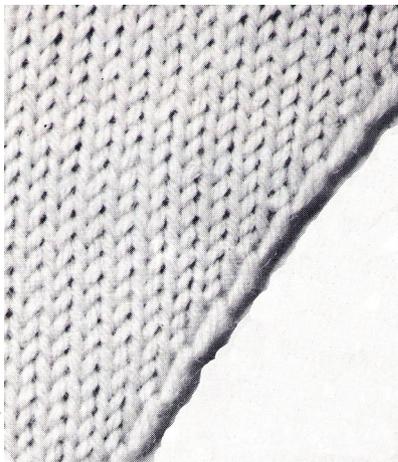
En la foto se muestra como pasa los puntos de la frontura delantera a la frontura trasera.

Procesos del tejido de Chompas

Aumentos y disminuciones de puntos

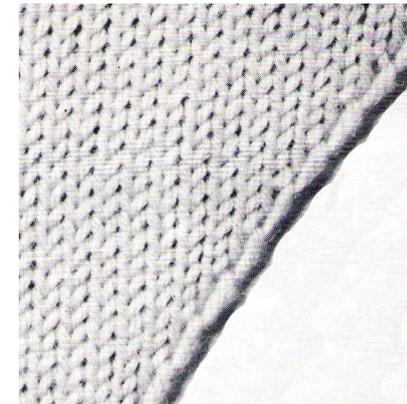
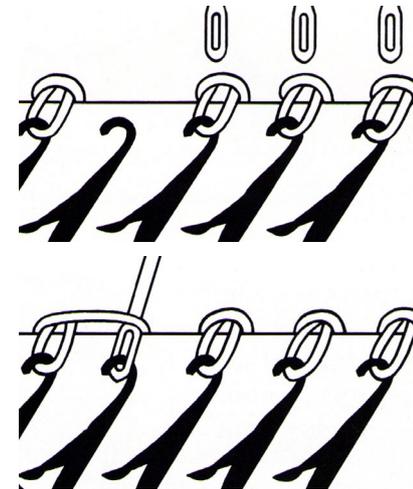
Aumento de un punto en el extremo

Para realizar el aumento de un punto simplemente se sube la aguja del lado del carro a la altura que están las agujas que se encuentran trabajando y se hace las pasadas que se necesiten, si se está trabajando con doble frontura se procede de la misma manera en ambas fronturas al mismo tiempo.



Aumento de un punto a tres puntos del extremo

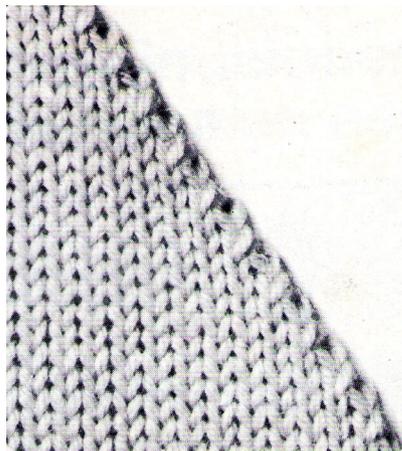
En el extremo se pone una aguja en posición de trabajo, con el pasa-puntos de tres se transfiere los tres últimos puntos una aguja hacia afuera, luego se pone sobre la aguja vacía la lazada del revés del punto vecino de la izquierda y se continúa trabajando.



Procesos del tejido de Chompas

Disminución de un punto en el extremo

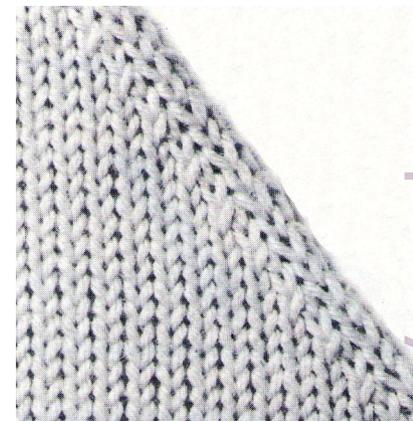
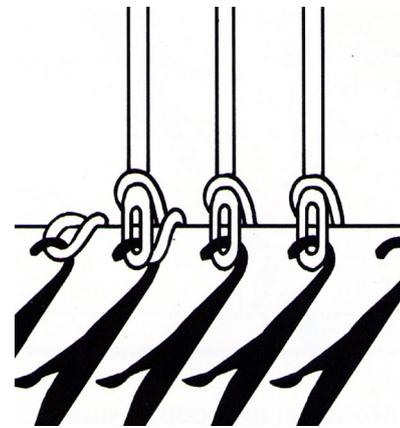
Para realizar la disminución de un punto en el extremo, se hala la cabeza de la aguja con el pasa-puntos dejando la lengüeta de la aguja abierta, se empuja la aguja hacia abajo hasta que el punto pase por encima de la lengüeta cerrada y del pasa-puntos y, finalmente, se saca el pasa-puntos con el punto y se cuelga en la cabeza de la aguja de al lado, haciendo el pasa-puntos hacia adelante. Se baja la aguja vacía para que quede fuera de trabajo; cuando se trabaja con doble frontura se procede de la misma manera en ambas fronturas y al mismo tiempo.



Disminución de un punto a tres puntos del extremo

Se sacan los tres últimos puntos con el pasa-puntos de tres y se transporta una aguja hacia el interior quedando sobre la tercera aguja dos puntos y se pone la aguja vacía fuera de trabajo, se continúa trabajando.

Este procedimiento se puede utilizar en ambos lados del carro al mismo tiempo.



Procesos del tejido de Chompas

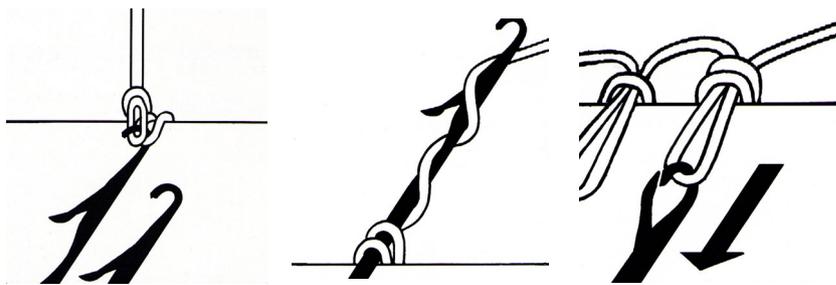
Rematado de puntos

Para rematar los puntos se transporta con el pasa-puntos el primer punto sobre la aguja vecina y se hala hacia arriba esta aguja hasta que los dos puntos pasen detrás de la lengüeta de la aguja.

Se enrolla el hilo con el que se está trabajando dos veces alrededor de la aguja, de manera que una vez pase por detrás de la lengüeta y otra por adelante.

Se empuja la aguja hacia abajo hasta que los dos puntos pasen por encima de la lengüeta cerrada y del hilo usado, formando un nuevo punto, se empuja la aguja hacia abajo para que el nuevo punto quede más largo que los próximos puntos. (Mientras más largo sea el nuevo punto más flojo se rematará).

Finalmente se lleva el nuevo punto sobre la aguja vecina y se ponen las agujas vacías en posición fuera de trabajo, se continúa con el procedimiento descrito con el resto de puntos a rematar.



Tejido de la Prenda

Cuerpos

Una vez colocadas las agujas para tejer en llano se realizan las pasadas necesarias hasta conseguir la altura del cuerpo.

Se tejen las pasadas hasta lograr el largo de costado hasta la sisa, (Si la chompa es para hombre se teje todo recto, si es para mujer se entalla en la cintura por medio de disminuciones).

Una vez que llegamos a la sisa se empieza a disminuir drásticamente para formarla. Para realizar la caída de hombro se van dejando las agujas en posición de espera y se remata.



Tejido con el método de telar

Procesos del tejido de Chompas

Mangas

Para tejer las mangas se realiza el mismo procedimiento descrito anteriormente, es decir se ponen los puntos y se teje el resorte, se pasan las agujas para tejer en llano; mientras se va tejiendo se van aumentando los puntos hasta obtener el ancho de la sisa. Una vez tejida el largo interno de la manga, se empieza a disminuir para formar la sisa; se disminuye drásticamente al comienzo y luego se va disminuyendo poco a poco hasta obtener la forma ovalada de esta y finalmente se remata.



Cuellos

Existen diferentes formas de tejer los cuellos dependiendo del modelo que se esté confeccionando, se colocan la agujas ya sea para resorte 1x1, 2x1, 2x2, 3x3, etc., y se teje hasta obtener el largo deseado.

Una vez que se tiene el largo se puede hacer unas filas de tubular para que tape el recortado del cuello, otra opción es tejer el doble del largo para tapar así mismo el recorte del cuello y otra opción es tejer el doble del largo para doblar y unir con máquina overlook y luego coser en máquina recta para darle un mejor acabado.



Cuello con hilo de botar Orión

Procesos del tejido de Chompas



Remate de hilos

Rematado

Este proceso se aplica únicamente si la chompa fue tejida con el método de tejer pieza por pieza.

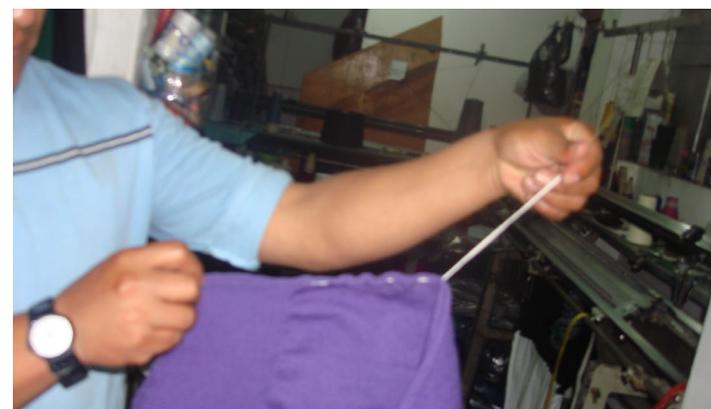
Luego de haber acabado de tejer las partes que conformarán la chompa, quedan sueltos hilos al comienzo y al final si la chompa es de un solo color, y si es combinada de varios colores, habrá más hilos sueltos que se tienen que rematar. Este procedimiento se hace con una aguja de la misma máquina que no se esté ocupando.

Hilvanado

En el caso del tejido mediante el método de telar, el hilvanado se realiza doblando la pieza por la mitad, dejando el revés hacia afuera y se procede.

Si el tejido fue realizado con el método de tejido pieza por pieza, se hilvana el delantero con el posterior, dejando, así mismo, el revés hacia afuera; también realizamos este mismo procedimiento manga con manga.

El hilvanado se realiza con hilos para reciclar.



Procesos del tejido de Chompas

Planchado

Luego de haber hilvanado se plancha, si no se tiene plancha al vapor industrial, se coloca en la plancha agua en el modo al vapor y se coloca encima una tela gruesa para que no se queme; en el caso de tener plancha al vapor industrial, no se coloca la tela.



Señalado del patrón

Este paso se realiza si se ha tejido mediante el método del telar.

Se procede a señalar con tiza y cinta métrica de acuerdo a las medidas del modelo de la chompa. Se señala la caída de hombro, la sisa, el entallado en el caso de ser para mujer y el cuello; en otros casos cuando se realizan chompas con tallas estándares, ya se tienen elaborados los moldes y solo se colocan como se hace normalmente en las telas y se corta por donde está señalado.



Procesos del tejido de Chompas



Cosido

Para coser la chompa con el método del tejido pieza por pieza, se saca el hilvanado y como primer paso se cosen los hombros; a continuación se cose la manga con la sisa del cuerpo y por último se cosen los laterales comenzando desde el cuerpo hacia la manga. Este cosido se realiza en la máquina overlook utilizando solo la costura recta, sin el overlook, con un hilo sedal; y el otro, es el mismo hilo de la chompa.

Para recortar el cuello se señala con tiza, en la chompa de acuerdo al modelo deseado; se cambia en la máquina de coser la costura recta por la overlook y se va recortando por donde esté señalado.

Para coser la chompa que ha sido tejida con el método de telar, se saca el hilván y se cosen el hombro posterior con el delantero con una cinta para que no se estire con el uso. Como siguiente paso se cosen la sisa con la manga y por último se cosen los laterales para cerrar la chompa. Este cosido necesariamente tiene que realizarse con overlook, un hilo sedal al tono y dos hilos del mismo material de la chompa.

Finalmente, se rematan las cadenas que quedan de la costura.

Para el cuello se recorta de acuerdo al modelo ya señalado anteriormente con tiza y se une la chompa con el cuello tejido del modelo deseado, así mismo se remata la cadena.

Remallado

El remallado o puesta de cuello se realiza cuando la chompa es tejida pieza por pieza. Se coloca el cuello punto por punto en la agujas de la remalladora, se coloca la chompa y se coloca el cuello, así mismo, punto por punto en cada aguja, y queda la chompa en la mitad; luego se procede a remallar con el mismo hilo con el que está confeccionada la prenda.



Procesos del tejido de Chompas

Detalles finales

En algunos casos en los que el cuello va cosido con overlook, se suele poner reata para ocultar las costuras y dar un mejor acabado.

Se coloca la etiqueta en la máquina de coser con costura recta.



Planchado final

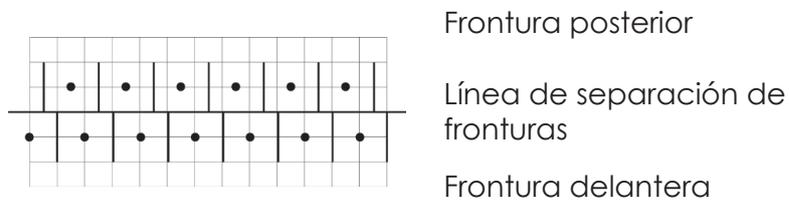
Finalmente se plancha ya sea con la plancha al vapor industrial o con la plancha casera en el modo al vapor y con una tela gruesa ya que la chompa puede quemarse o se torna brillante por el contacto directo con la plancha.



Procesos para tejer detalles de Moda

■ En la explicación de los procesos no se tomará en cuenta las tensiones ya que varían demasiado dependiendo del hilo que se utilice y de las hebras que se ocupen para la confección; es un factor muy relativo.

■ Las tensiones desde la 1 a la 4 se aplican para tejer apretado y desde la 5 hasta la 8 son para tejidos flojos; las tensiones se van aflojando gradualmente, según vaya subiendo la numeración.



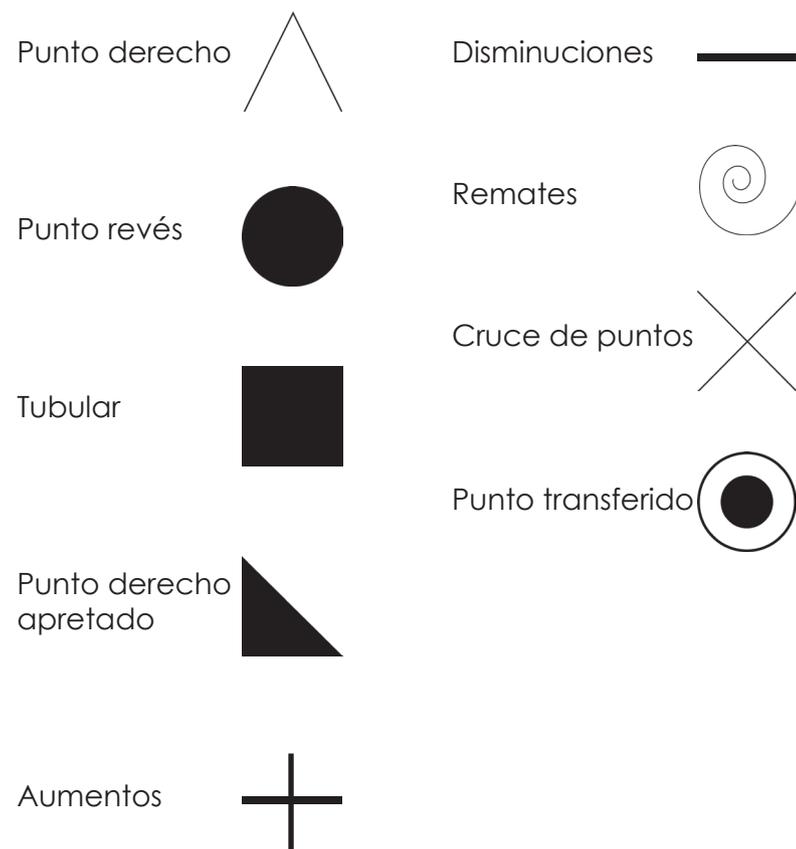
— = Aguja en posición de trabajo

● = Aguja en posición fuera de trabajo

■ Los esquemas de los puntos que se muestran en cada una de las explicaciones son a escala y no representan exactamente el número de pasadas que se deben realizar.

Los esquemas de puntos son símbolos utilizados para representar en dibujo la prenda que se desea tejer.

La interpretación de estos esquemas es muy sencilla y se explica con el cuadro que a continuación se muestra:

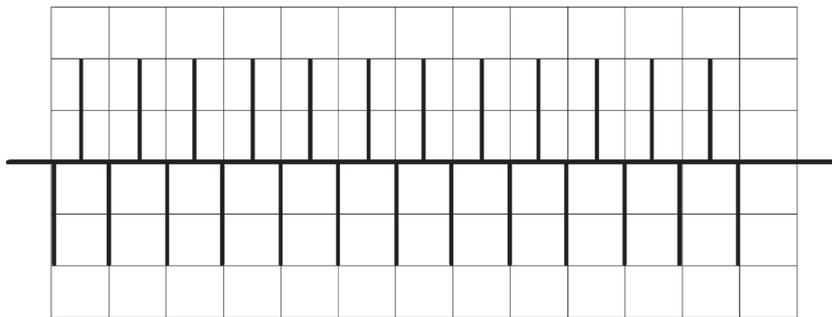


Esquema de puntos

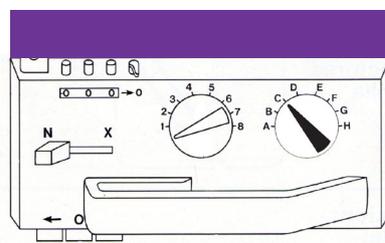
Tipos de Resorte

Tubular

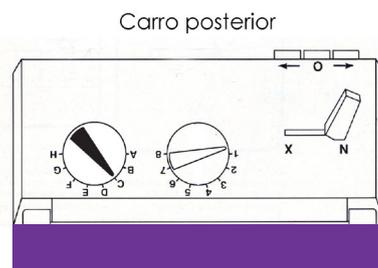
- 1 Se enhebra el hilo y se colocan todas las agujas en posición de trabajo de acuerdo al ancho que se desee.



- 2 Se colocan las palancas en la posición CN/CN y se teje una pasada sin abrazaderas.

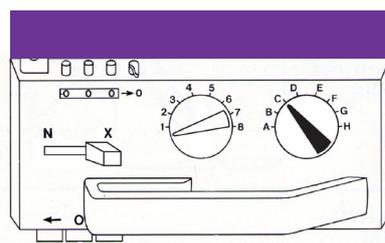


Carro delantero

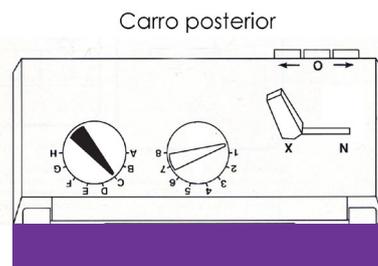


Carro posterior

- 3 Se colocan las palancas en posición CX/CX y se teje hasta obtener el largo deseado del resorte.

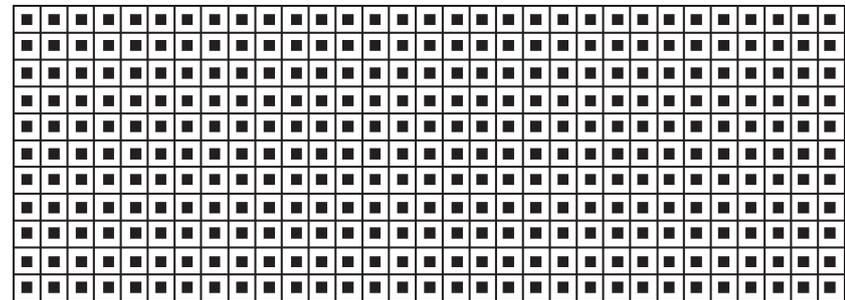


Carro delantero



Carro posterior

Esquema de Puntos



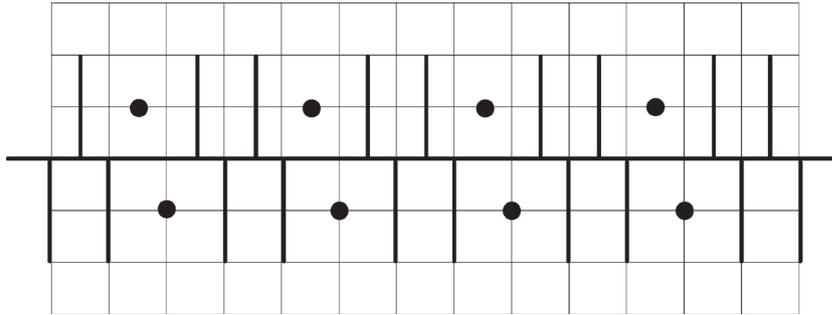
Muestra



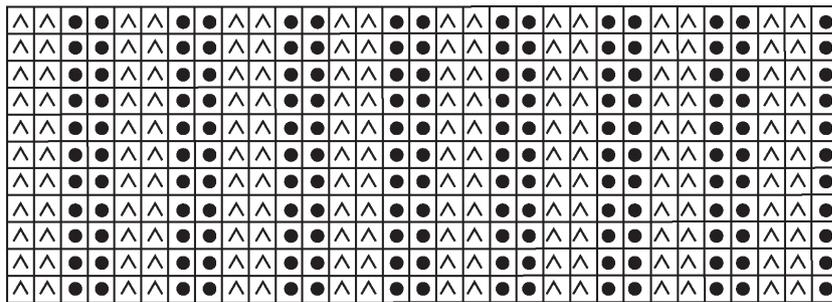
Tipos de Resorte

2x2

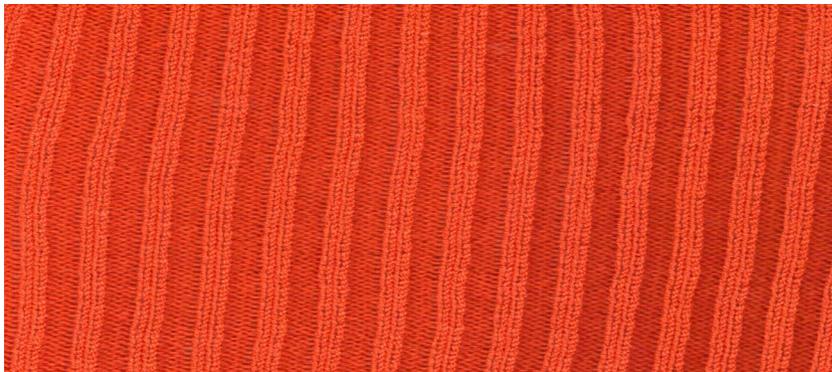
■ **1** Se efectúa el mismo procedimiento anterior, la única variación son las agujas que quedan dos agujas arriba y una abajo.



■ Esquema de Puntos

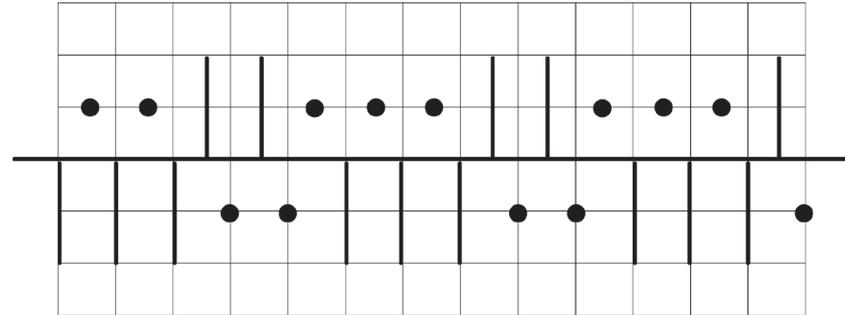


■ Muestra

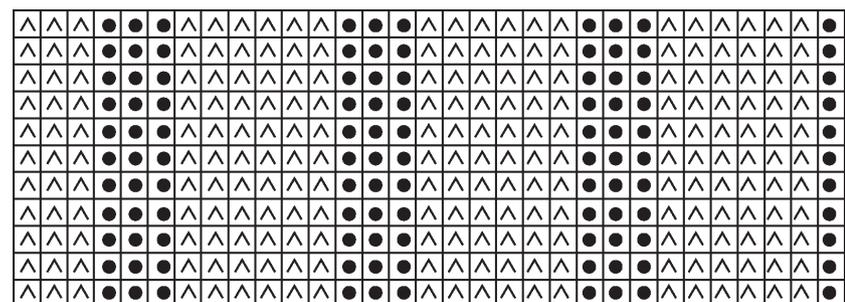


3x3

■ **1** Se teje de la misma manera, quedando las agujas tres arriba y dos abajo.



■ Esquema de Puntos



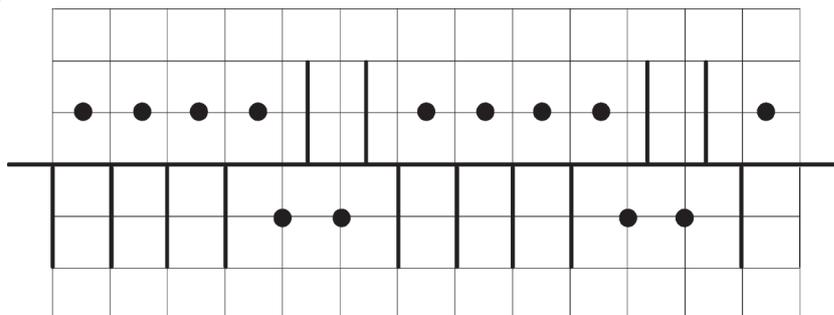
■ Muestra



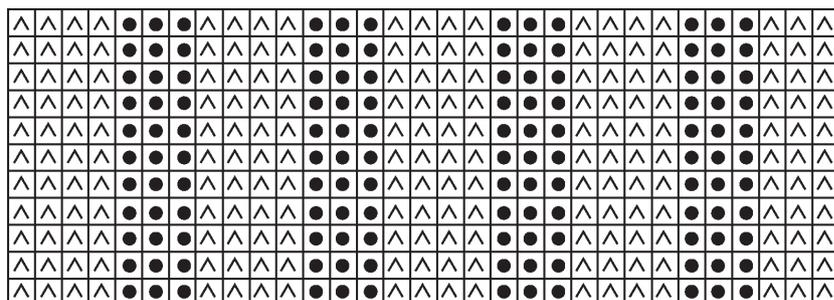
Tipos de Resorte

4x3

- 1 Se realiza el mismo procedimiento, la variación son las agujas que quedan cuatro arriba y dos abajo.



■ Esquema de Puntos

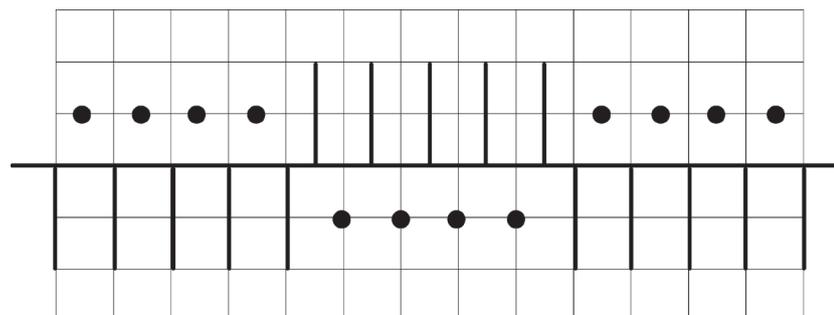


■ Muestra

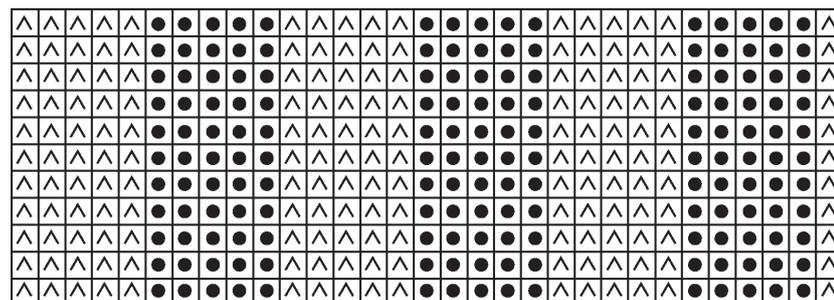


5x5

- 1 Así mismo se siguen los mismos pasos quedando las agujas cinco arriba y cuatro abajo.



■ Esquema de Puntos



■ Muestra

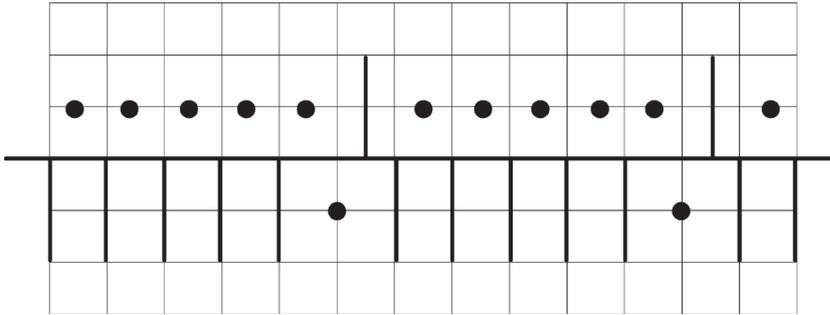


Tipos de Resorte

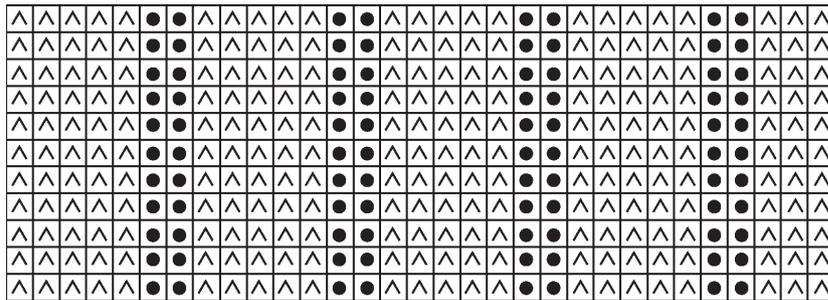
De todos los Puntos

5x2

■ **1** Se sigue el mismo procedimiento y quedan las agujas cinco arriba y una abajo.



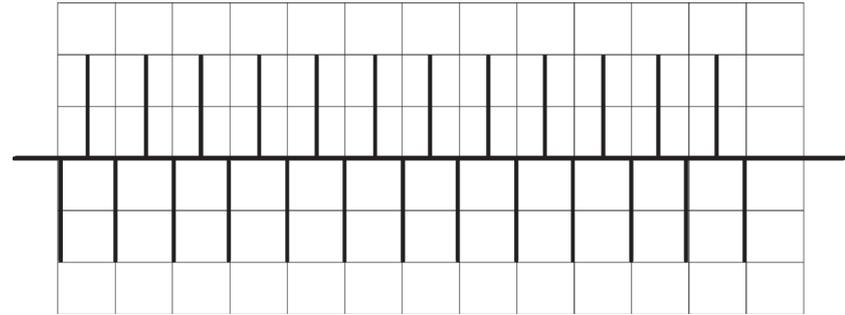
■ Esquema de Puntos



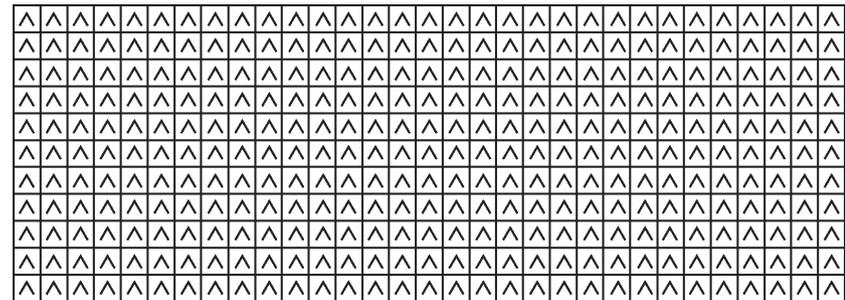
■ Muestra



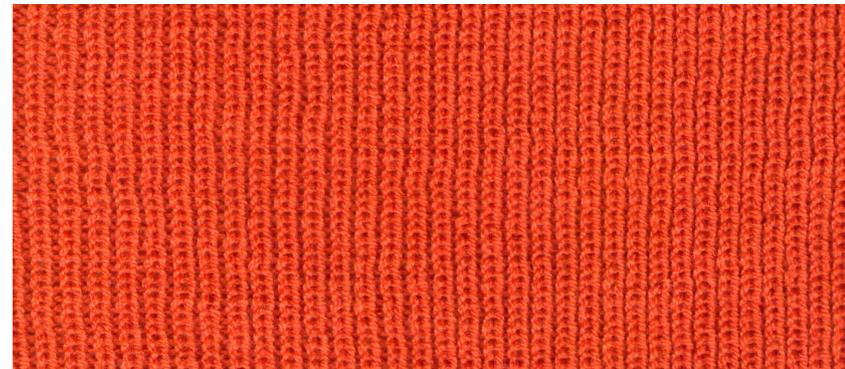
■ **1** Se realiza el mismo procedimiento subiendo todas las agujas en posición de trabajo.



■ Esquema de Puntos

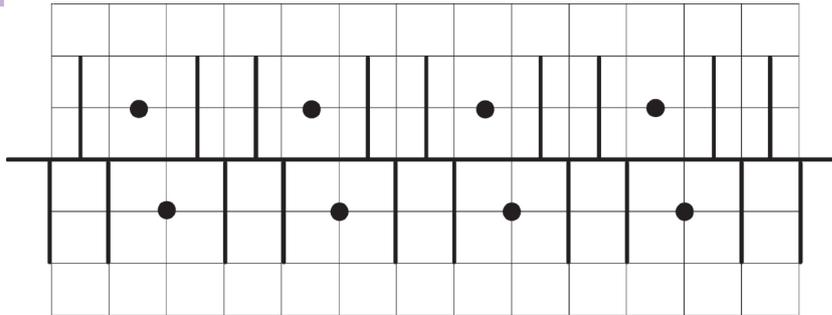


■ Muestra

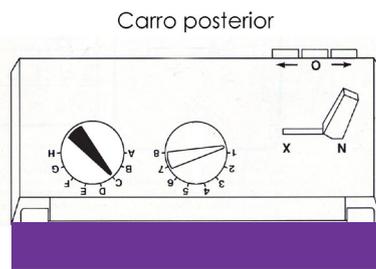
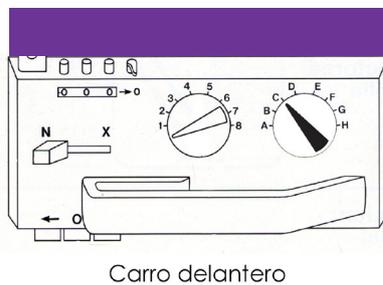


Tipos de Cuellos

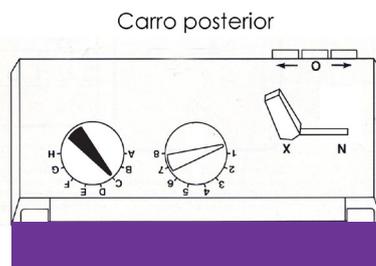
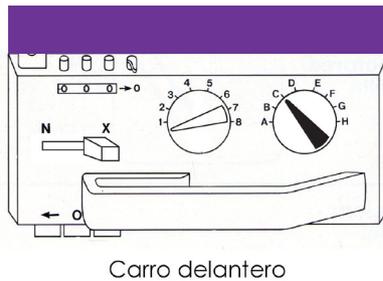
1 Se enhebra el hilo y se colocan las agujas en posición de trabajo con la regleta, (en este caso resorte de 2x2, dos agujas arriba y una abajo) a todo lo ancho de la cama.



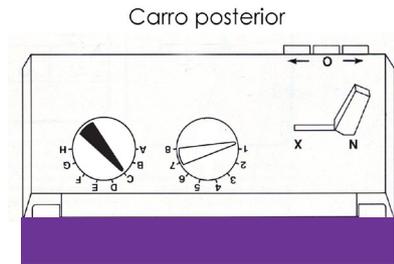
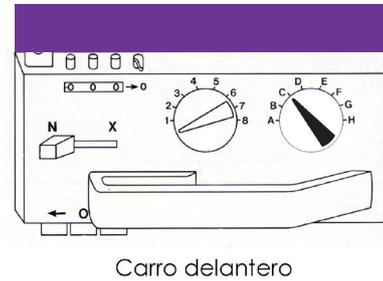
2 Con los carros al lado derecho de la máquina, se colocan las palancas en la posición CN/CN y en tensión apretada se teje una pasada sin abrazadera.



3 Se colocan las abrazaderas tomates y las palancas en posición CX/CX, se afloja algo la tensión y se tejen dos pasadas.

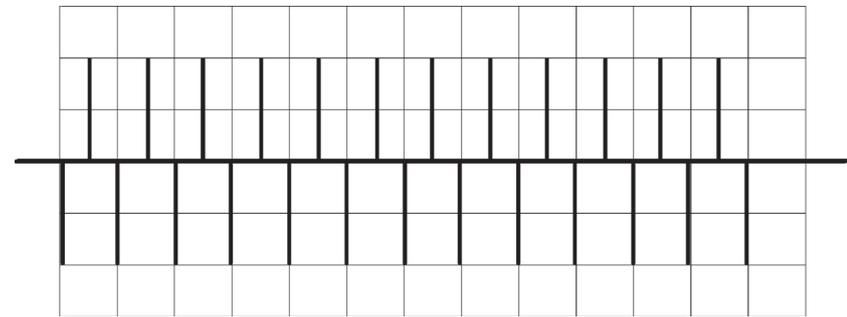


4 Se colocan las palancas en posición CN/CN y con igual tensión se teje hasta obtener el largo deseado.

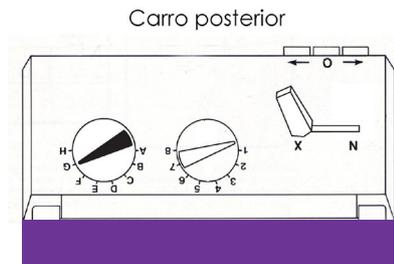
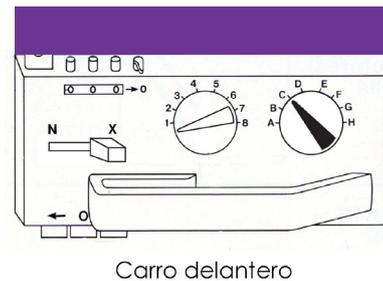


5 Una vez tejido el largo deseado se tejen cuatro pasadas más de tejido tubular.

6 Se suben todas las agujas a posición de trabajo.



7 Se coloca en la posición CX/GX y se hace una pasada aflojando la tensión.

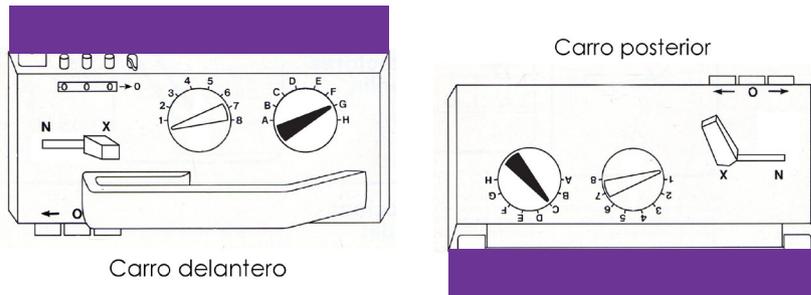


■ Para que el cuello tortuga sea grande se deben tejer entre 30 y 45cm de largo.

Tipos de Cuellos

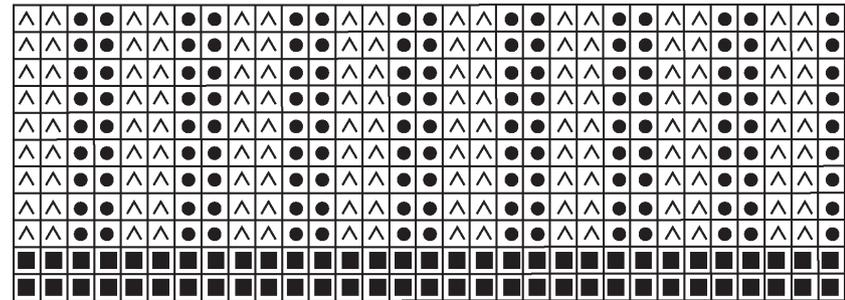
Tortuga Grande

- **8** Se coloca en posición GX/CX, con igual tensión se tejen cuatro pasadas más.



- **9** Finalmente se teje con otro hilo (hilo de botar) entre seis y ocho pasadas más y se saca el cuello sin rematar.

■ Esquema de Puntos



■ Muestra



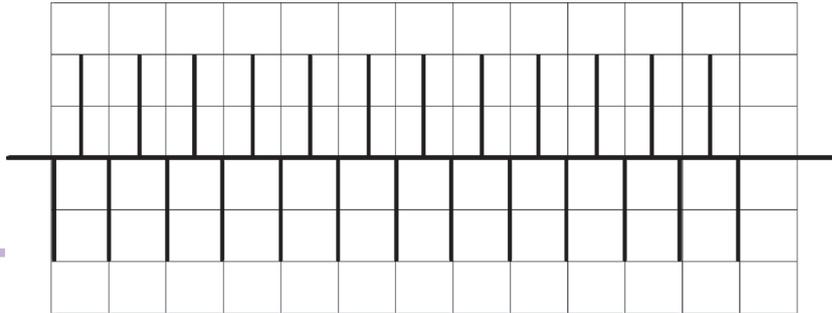
- *El tejido tubular sirve para tapar el recorte de overlook en el cuello.*

- **Hilo de botar:** *hilo diferente al de la chompa, hilo reciclado, en los talleres generalmente utilizan el hilo orlón, sirve para diferenciarse de la prenda cuando esta va a ser remallada y no se tiene que rematar.*

Tipos de Cuellos

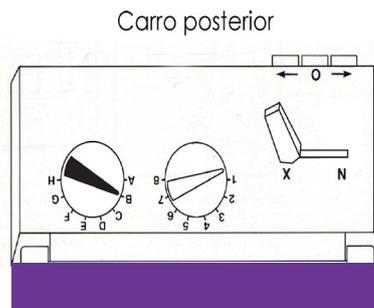
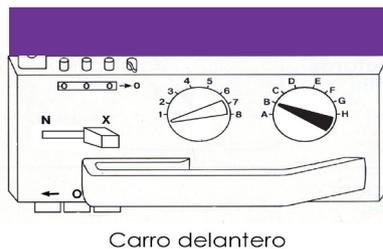
Cruzado

■ **1** Se realiza el procedimiento de enhebrado y colocado de las agujas.



■ **2** Se teje hasta llegar a la parte más corta del cuello que en este caso son los extremos.

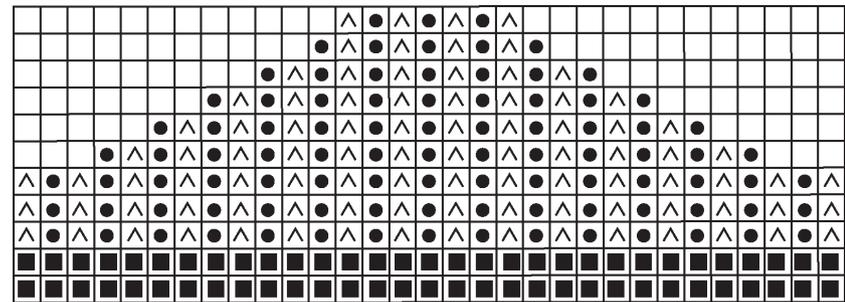
■ **3** Se coloca en posición BX/BX, se suben los bajadores y se empieza a aumentar los puntos gradualmente, a medida que se va aumentando se descenden los bajadores hasta llegar al largo deseado en la parte central.



■ **4** Se tejen cuatro pasadas de tubular como se indica anteriormente.

■ **5** Finalmente se teje con otro hilo (hilo de botar) entre seis a ocho pasadas más y se saca el cuello sin rematar.

■ Esquema de Puntos



■ Muestra

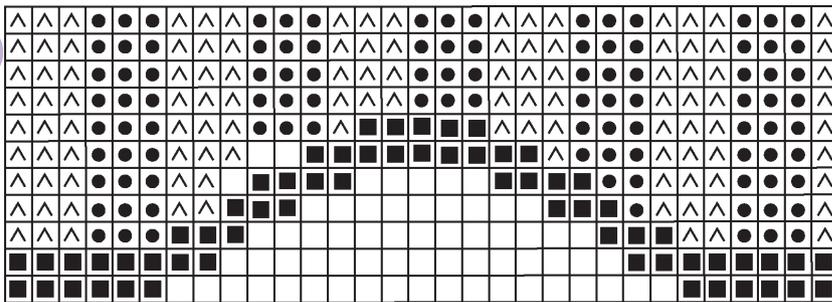


Tipos de Cuellos

Cruzado 2

■ **1** Se realiza el mismo procedimiento que el anterior pero al contrario, las partes más anchas del cuello quedan en los costados, es decir se va aumentando en los costados.

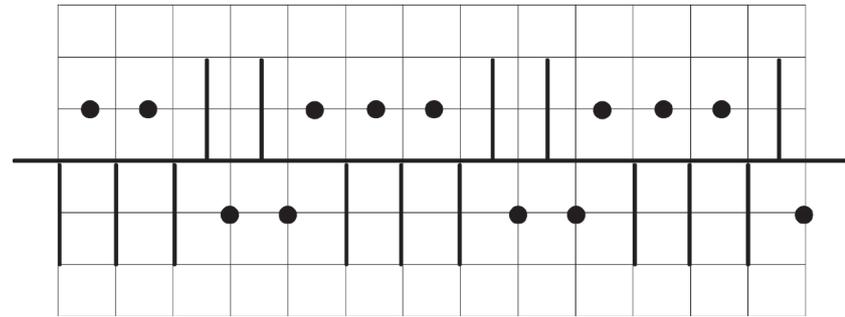
■ Esquema de Puntos



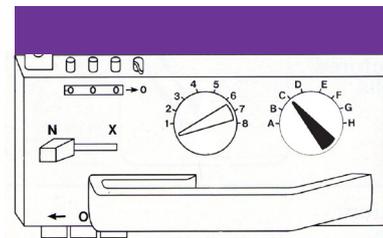
■ Muestra



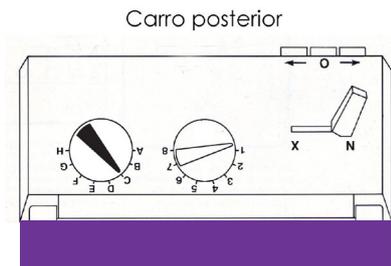
■ **1** Se enhebra el hilo y se colocan las agujas en posición de trabajo con la regleta, (en este caso resorte de 3x3, tres agujas arriba y dos abajo) todo el ancho de la cama ya que en este cuello el V es pronunciado y necesita que sea más largo que lo habitual.



■ **2** Con los carros al lado derecho de la máquina, se colocan las palancas en la posición CN/CN y en tensión apretada se teje una pasada sin abrazaderas.

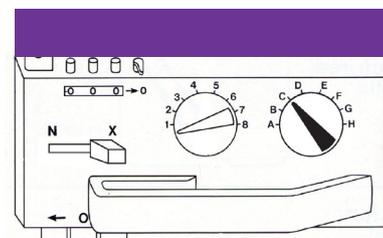


Carro delantero

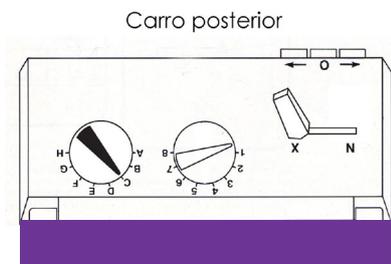


Carro posterior

■ **3** Se colocan las abrazaderas tomates y las palancas en posición CX/CX, se afloja algo la tensión y se tejen dos pasadas.



Carro delantero



Carro posterior

“V” Profundo

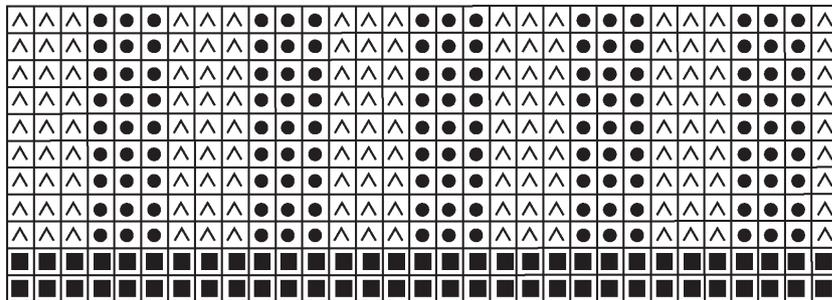
Tipos de Cuellos

Redondo

Churo

- **1** Se realiza el mismo procedimiento anteriormente descrito, la única diferencia es que se ponen menos agujas a trabajar y también puede variar el tipo de resorte.

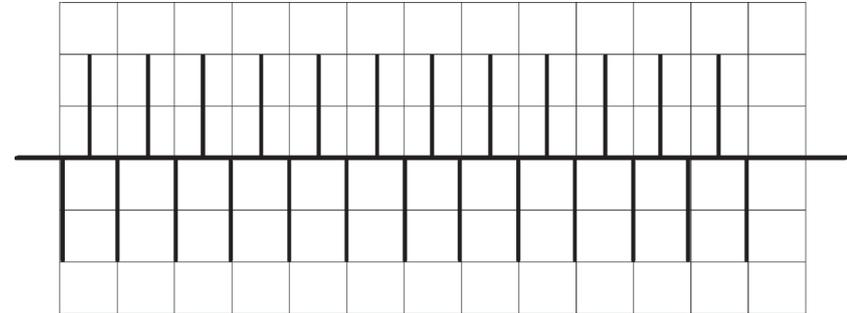
■ Esquema de Puntos



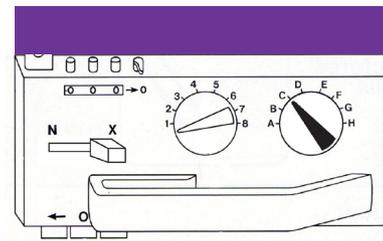
■ Muestra



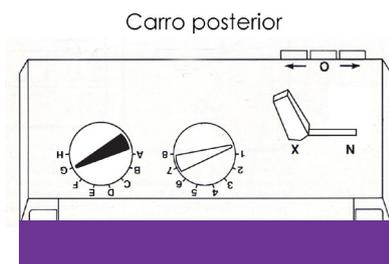
- **1** Se enhebra el hilo y se ponen las agujas para trabajar en llano el ancho que se desee.



- **2** Se colocan las palancas la posición CN/CN.
- **3** Se tejen aproximadamente veinte pasadas en tensión bien apretada.
- **4** Se afloja la tensión y se tejen aproximadamente diez pasadas
- **5** Se coloca en la posición CX/GX y se hace una pasada aflojando la tensión para tejer en tubular.

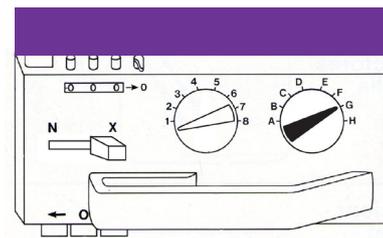


Carro delantero

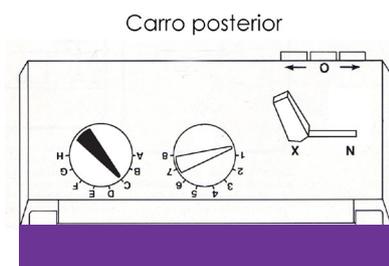


Carro posterior

- **6** Se coloca en posición GX/CX, con igual tensión se tejen cuatro pasadas más.



Carro delantero



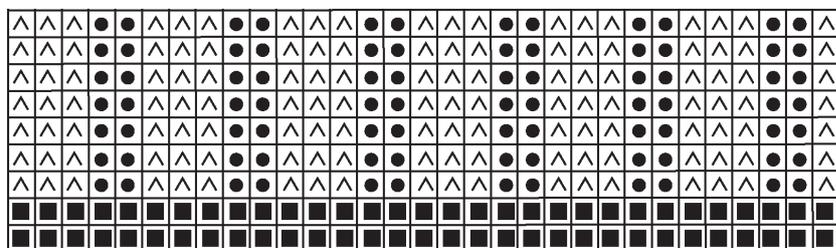
Carro posterior

Tipos de Cuellos

Churo

■ **7** Finalmente se teje con otro hilo (hilo de botar) entre seis a ocho pasadas más y se saca el cuello sin rematar.

■ Esquema de Puntos

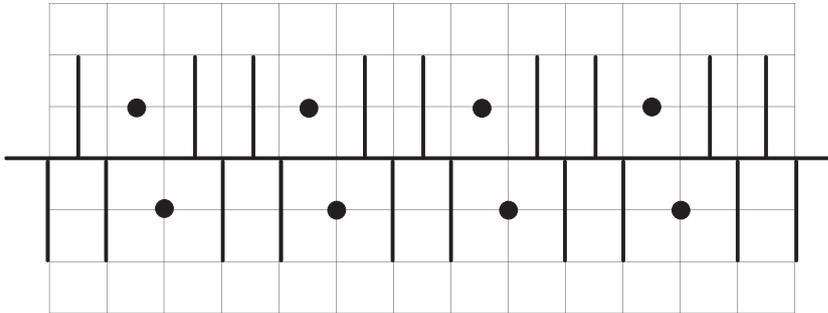


■ Muestra



Tipos de Mangas

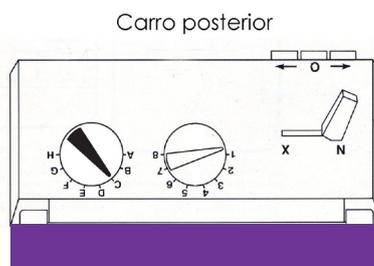
- **1** Se enhebra el hilo y se colocan los puntos necesarios, para este caso se pone resorte 2x2.



- **2** Se realizan las pasadas para obtener el largo deseado del resorte como se ha explicado anteriormente.

- **3** Se pasan los puntos a la cama delantera para empezar a tejer llano.

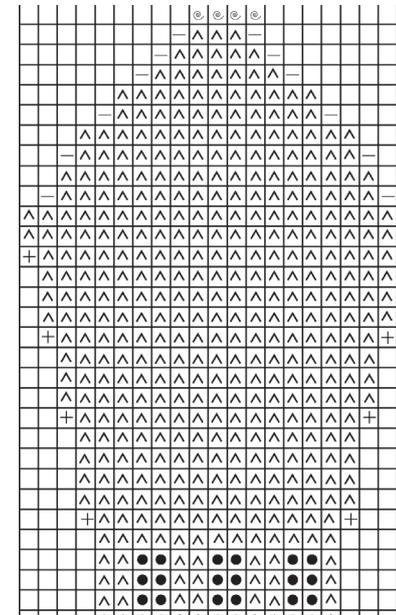
- **4** Se colocan las palancas en posición CN/CN y se teje aumentando puntos hasta obtener el ancho del contorno de brazo por el largo interior de la manga.



- **5** Para formar el ranflan se colocan las abrazaderas negras y se comienza a disminuir un punto a tres puntos del extremo, como se explicó anteriormente, hasta obtener el mismo largo del ranflan de los cuerpos tanto delantero como posterior.

- **6** Finalmente se rematan los puntos que quedan.

Esquema de Puntos



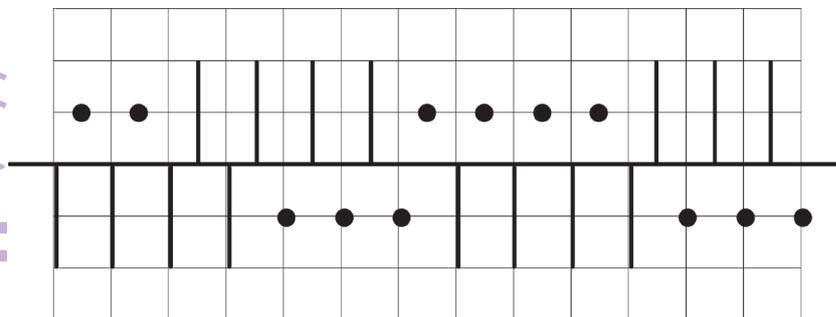
Muestra



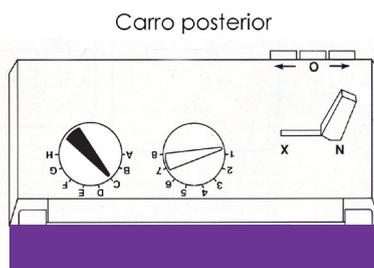
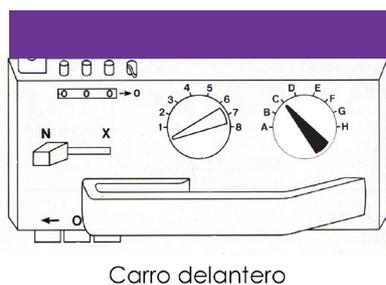
Tipos de Mangas

EN "A" O CAMPANA

- **1** Se enhebra y se colocan los puntos a utilizar de acuerdo al resorte que se desee hacer.



- **2** Se colocan las palancas en posición CN/CN con las abrazaderas tomates y se teje el largo deseado del resorte, (para la muestra se teje todo el antebrazo en resorte y se va disminuyendo hasta que quede el ancho hasta el codo).

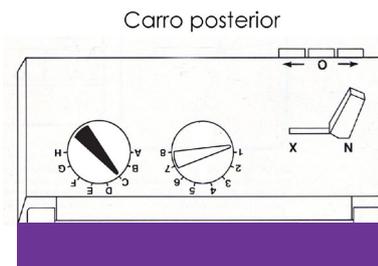
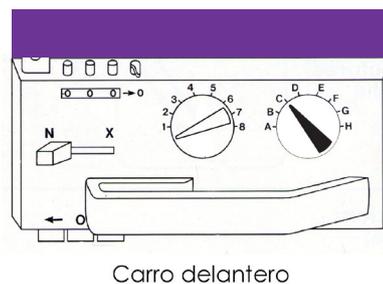


- **3** Luego de haber tejido el resorte se pasan los puntos hacia la cama de adelante para tejer llano.

■ Para este modelo se colocan más puntos ya que se tiene que disminuir para formar el "A" de la manga.

■ Para que en la manga aumente el efecto en "A", es recomendable tejer en resorte ya que el tejido tiende a estirarse o encogerse y con el planchado podemos darle el efecto para que se pronuncie más el acampanado.

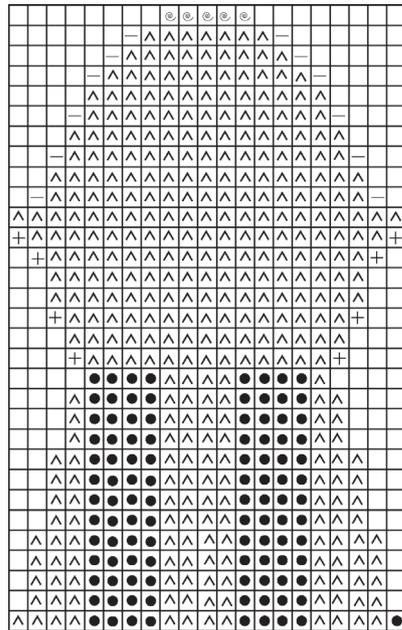
- **4** Se colocan las palancas en la posición CN/CN y las abrazaderas negras, se teje hasta llegar a la sisa aumentando para obtener el ancho de brazo.



- **5** Se rematan más o menos diez puntos en cada extremo y se sigue tejiendo disminuyendo simultáneamente para formar la sisa.

- **6** Finalmente se rematan los puntos que restantes.

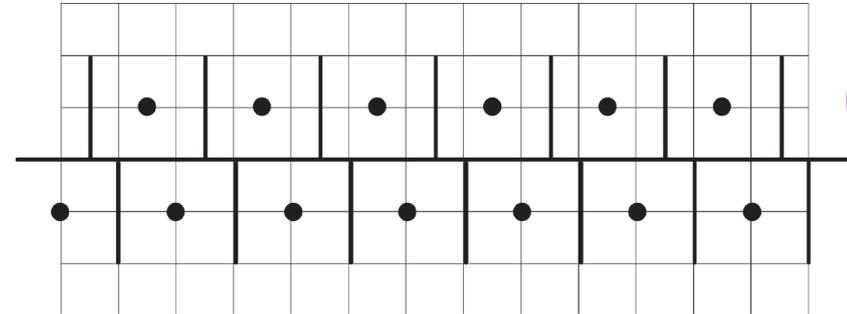
Esquema de Puntos



Muestra

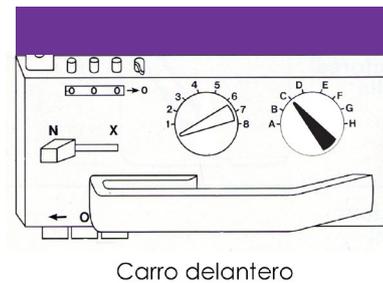


- 1 Se enhebra y se colocan los puntos necesarios

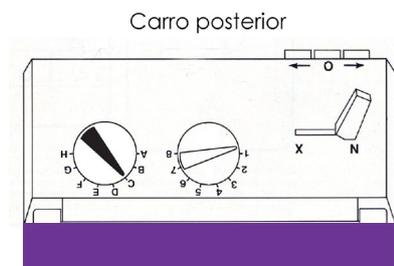


- 2 Se teje el resorte el largo deseado.

- 3 Se pasan los puntos para tejer en llano y se colocan las abrazaderas negras y las palancas en la posición CN/CN.



Carro delantero



Carro posterior

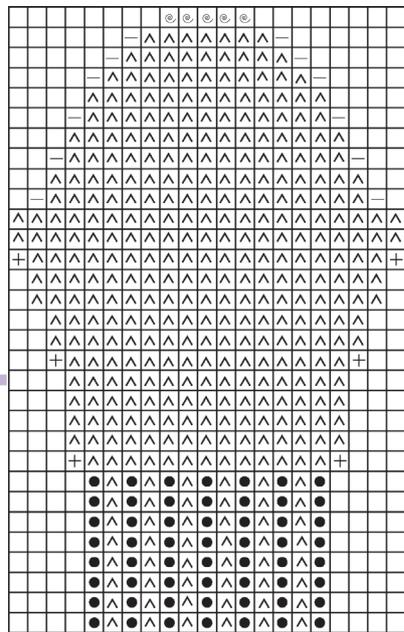
- 4 Se teje aumentando hasta llegar a la sisa con el ancho justo del contorno del brazo.
- 5 Para formar la sisa (otro tipo de sisa) se disminuye más o menos cada cuatro pasadas una aguja hasta que quede del porte de la sisa de los cuerpos.
- 6 Por último se remata.

Tipos de Mangas

Pegada o Tubo

Hombro Caído

Esquema de Puntos



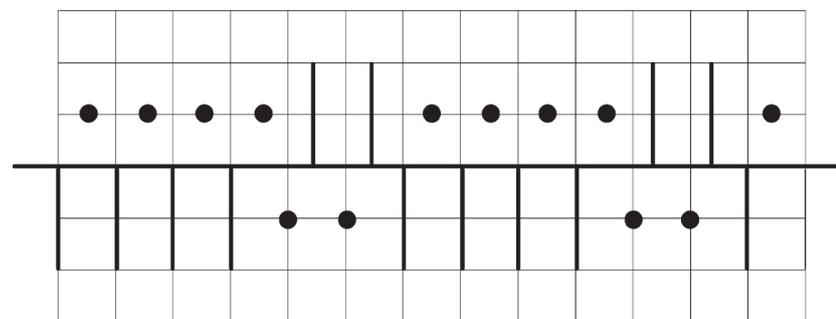
Muestra



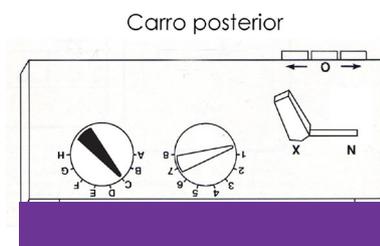
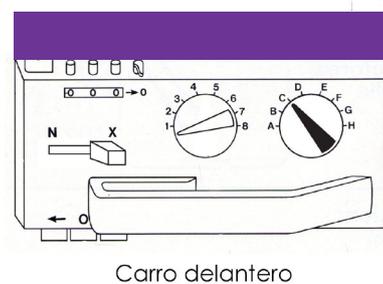
■ Para la manga pegada se debe tejer el resorte en 1x1 ya que este resorte en particular tiende a encogerse más que los otros.

■ Se puede poner una o dos agujas menos a cada lado para que la manga quede completamente pegada.

■ **1** Para tejer esta manga se enhebra el hilo y se colocan los puntos requeridos, (para la muestra se fabricó un resorte de 4x2).

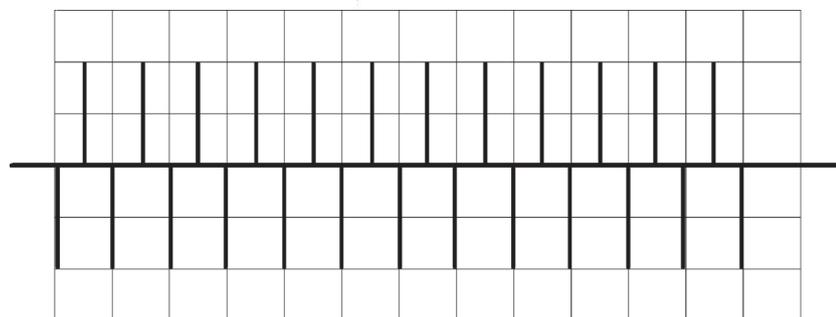


■ **2** Se colocan las palancas en posición CX/CX y se teje el resorte el largo deseado para el modelo.



■ **3** Se pasan los puntos a la cama delantera para comenzar a tejer en llano.

■ **4** Se colocan las palancas en su posición y se teje aumentando hasta tener el largo interior de la manga por el contorno del brazo.



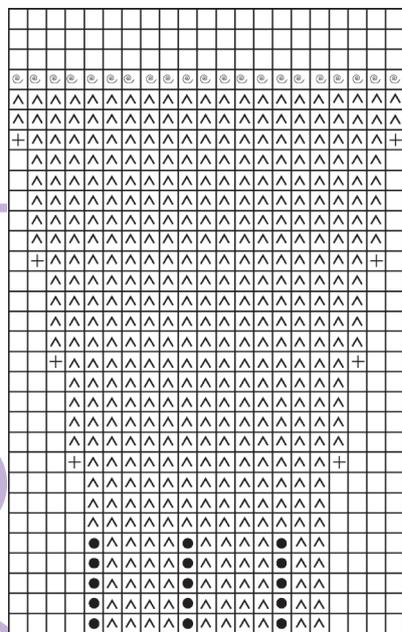
■ **5** Finalmente se remata.

Tipos de Mangas

Hombro Caído

Ancho

■ Esquema de Puntos

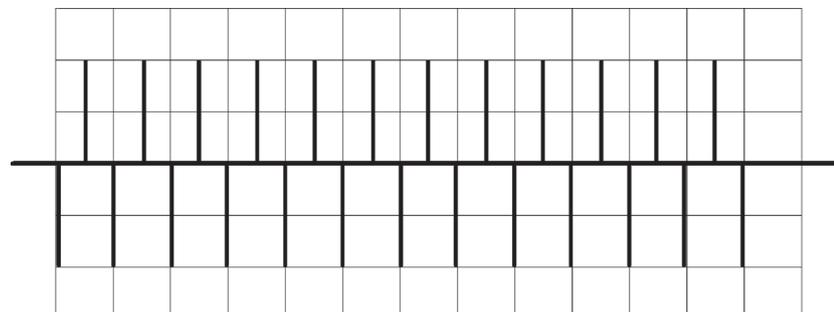


■ Muestra

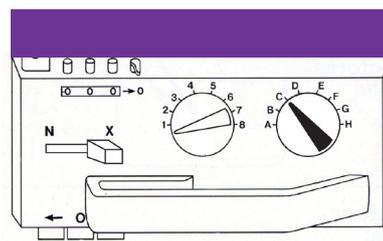


■ En este tipo de manga no se forma el ovalado de la sisa, por esta razón se remata todo el largo sin disminuciones.

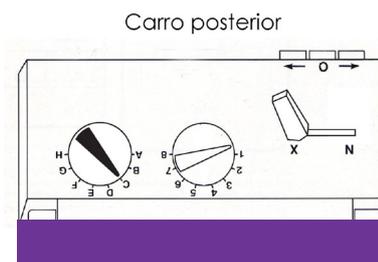
■ **1** Se enhebra el hilo y se colocan todas las agujas en posición de trabajo de acuerdo al ancho que se desee.



■ **2** Se colocan las palancas en posición CX/CX y se teje hasta obtener el largo deseado del resorte.



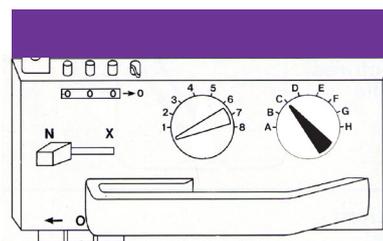
Carro delantero



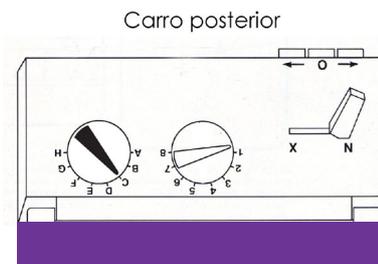
Carro posterior

■ **3** Se pasan los puntos hacia la frontura delantera para tejer en llano.

■ **4** Se colocan las abrazaderas negras y las palancas en la posición CN/CN y se teje hasta obtener el largo interior de la manga.



Carro delantero



Carro posterior

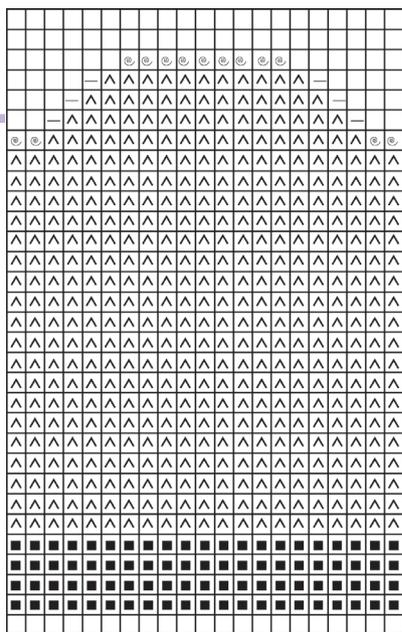
■ **5** Se rematan entre dieciséis a dieciocho agujas a los costados para formar la sisa y se tejen unas pocas pasadas más.

Tipos de Mangas

Ancha

■ 6 Finalmente se remata.

■ Esquema de Puntos



■ Muestra



■ En este tipo de manga se colocan más agujas para que la manga quede ancha.

■ El resorte es recomendable realizar en tejido tubular para que no se encoja y quede ancho el puño.

■ En esta manga se realiza este tipo de sisa para darle el efecto de ancho.

Existe una infinidad de texturas que resultan del tipo de puntada que se teje y el hilo que se utilice; la combinación de éstas dan como resultado un sin número de opciones para la elaboración de las chompas.

Para darle intencionalmente texturas al tejido es necesario escoger una fibra que brinde esta característica. Se indican algunas, en la lista a continuación:

Chantilly: Suave, visualmente irregular

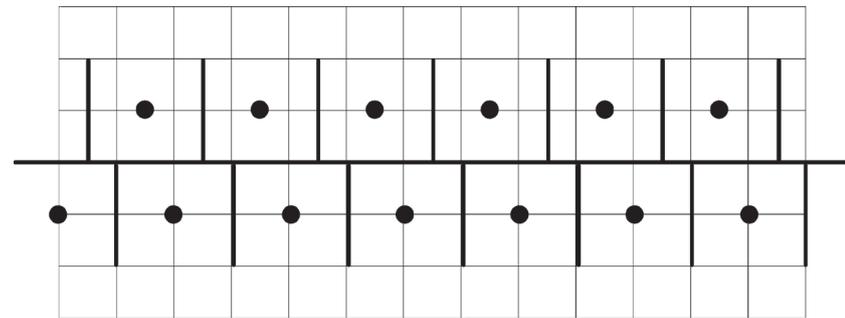
Safir: Jaspeado, acolchado, abrigado

Mohair: Peludo, suave, cálido

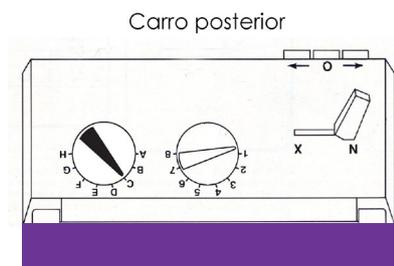
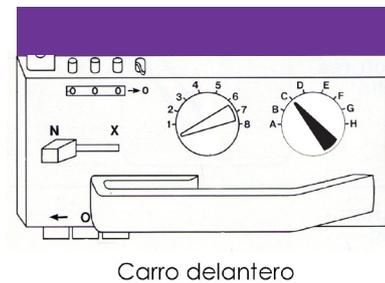
Sevilla: Metálico, frío, visualmente duro



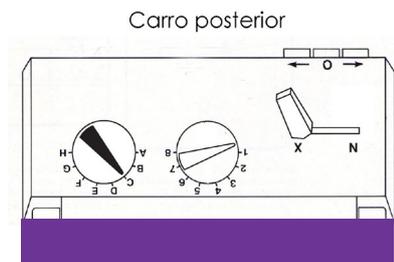
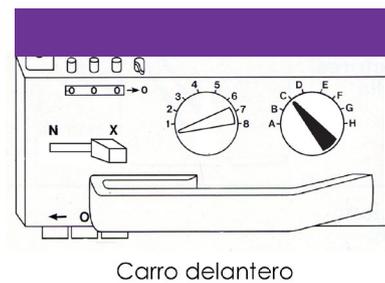
- 1 Se enhebra el hilo que se va a utilizar y se colocan las agujas en posición de trabajo con la regleta como si se fuera a realizar el resorte 1x1, es decir una arriba y una abajo.



- 2 Con los carros al lado derecho de la máquina, se colocan las palancas en posición CN/CN, con la tensión medio apretada; se teje una pasada sin abrazaderas.



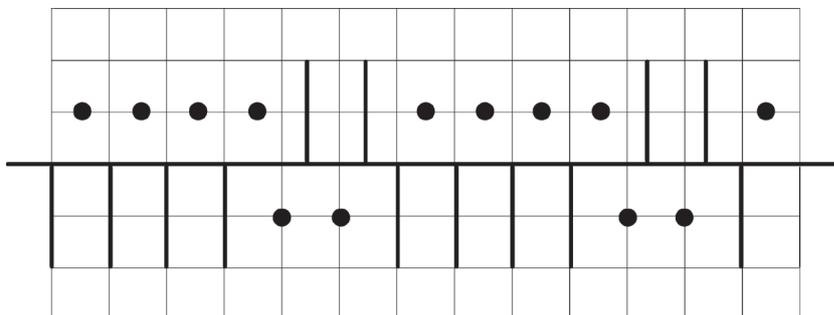
- 3 Se colocan las abrazaderas tomates y las palancas en posición CX/CX y se tejen dos pasadas.



Texturas

Trenza de Cuatro

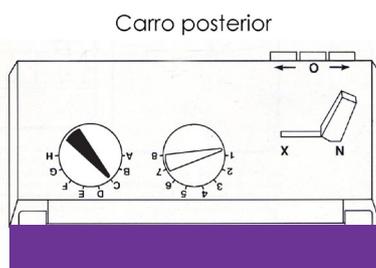
■ **4** Se colocan las agujas en la posición de trabajo en la que van a formar parte de la trenza, es decir 4x2.



■ **5** Se colocan las palancas en la posición CN/CN y se afloja la tensión.



Carro delantero



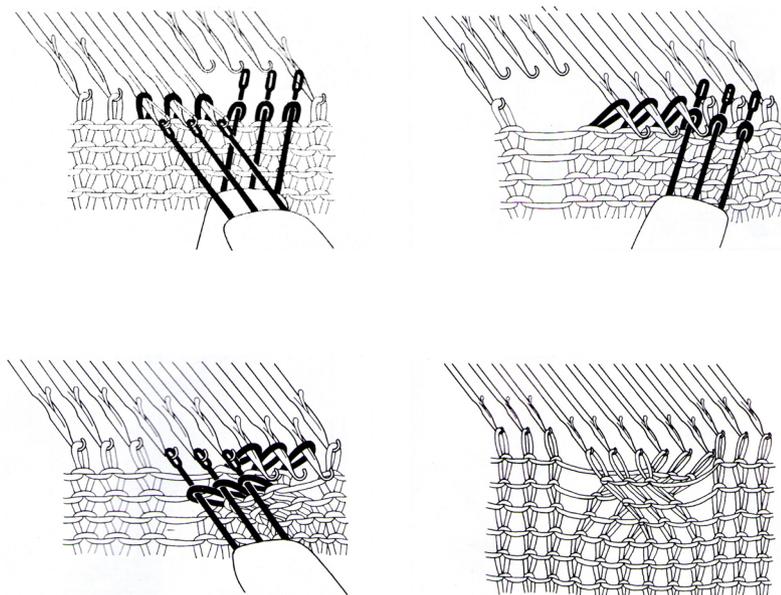
Carro posterior

■ **6** Se tejen diez pasadas y con la aguja pasa-puntos se sacan tres puntos de los cuatro que se encuentran puestos y se trasladan hacia el lado del punto restante y de igual manera se sacan los tres puntos del otro lado y se transfieren al lado del punto restante; es decir, de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda.

■ Si se desea realizar una trenza más ancha se pueden colocar las agujas en resorte de 5x2 o más; esto dependerá del modelo que se desee confeccionar. Así mismo, si se desea que la trenza sea más corta o larga se deben hacer menos pasadas o más pasadas entre cruce y cruce de las agujas.



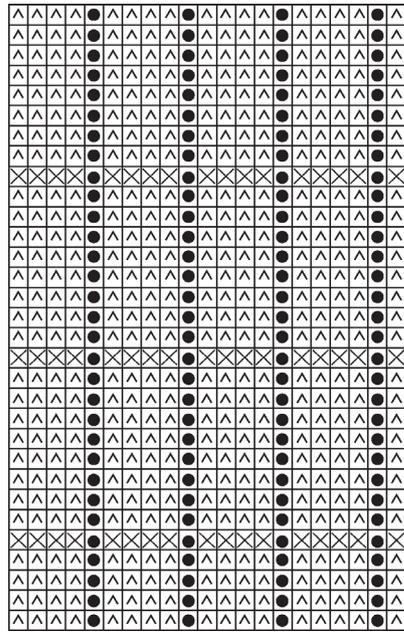
■ **Aguja pasa-puntos:** Aguja de ojo que sirve para coger a la cabeza de la aguja tejedora cuando se necesita transferir puntos, hay de un ojo, de dos y de tres ojos.



■ **7** Se tejen diez pasadas y se vuelve a repetir el procedimiento las veces necesarias.

■ **8** Finalmente se remata.

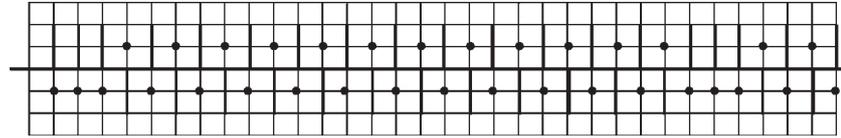
Esquema de Puntos



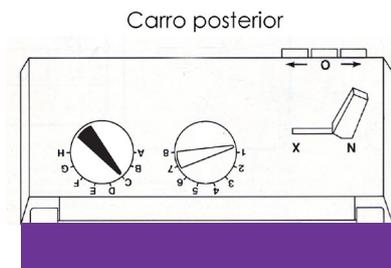
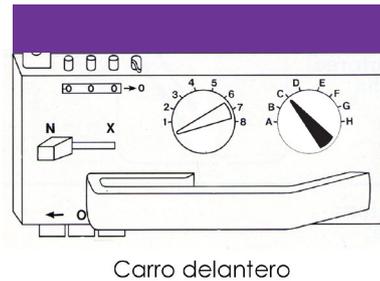
Muestra



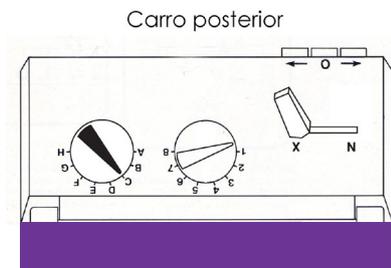
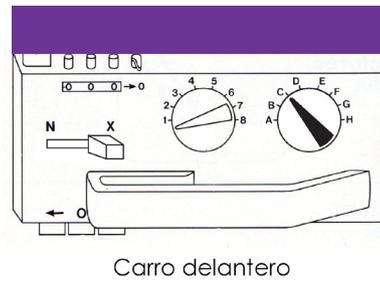
- **1** Se enhebra el hilo que se va a utilizar y se colocan las agujas en posición de trabajo



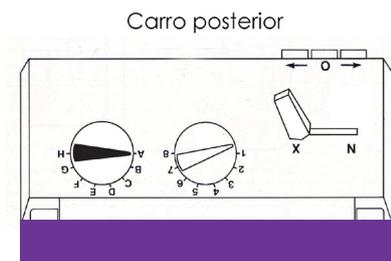
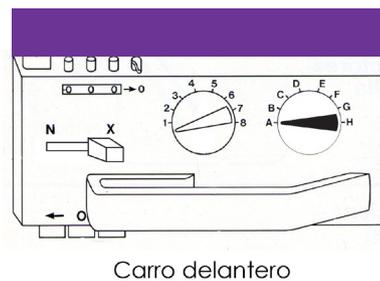
- **2** Con los carros al lado derecho de la máquina, se colocan las palancas en posición CN/CN, con la tensión medio apretada, se teje una pasada sin abrazaderas.



- **3** Se colocan las abrazaderas tomates y las palancas en la posición CX/CX y se tejen dos pasadas.



- **4** Se colocan las abrazaderas tomates y las palancas en posición AX/AX y se suben los bajadores correspondientes a cada aguja que se encuentre en posición de trabajo.



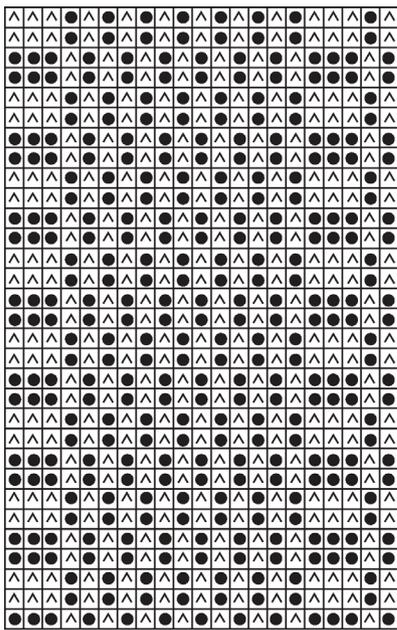
Texturas

Punto Irlandés

■ **5** Se tejen las pasadas deseadas.

■ **6** Finalmente se remata.

■ Esquema de Puntos



■ Muestra

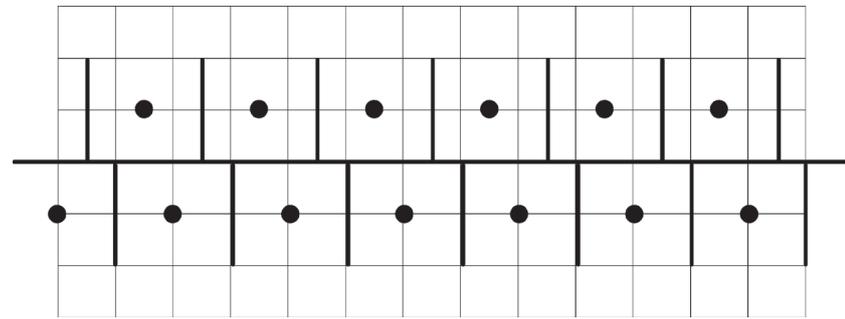


Derecho

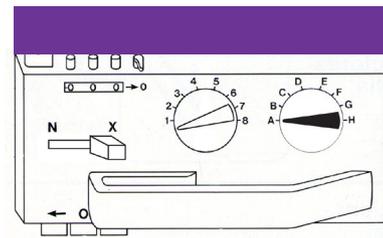


Revéz

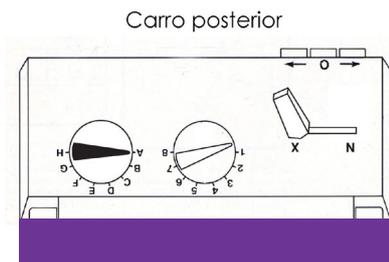
■ **1** Se enhebra el hilo y se ponen las agujas en posición de trabajo como para hacer resorte 1x1 en las dos fronturas, en tensión un tanto floja.



■ **2** Se colocan las palancas en posición AX/AX.



Carro delantero



Carro posterior

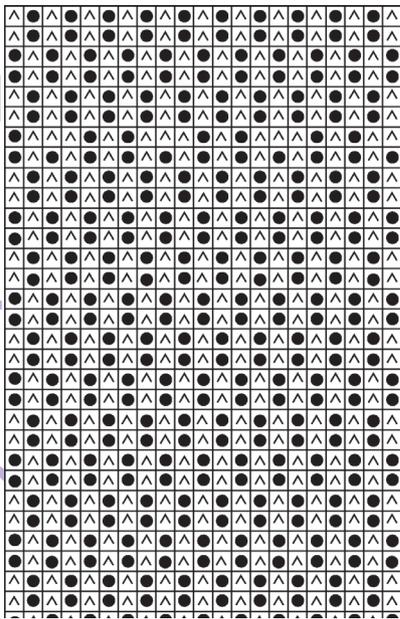
■ **3** Se suben los bajadores correspondientes a cada aguja que se encuentra en posición de trabajo.

■ **4** Se tejen las pasadas deseadas.

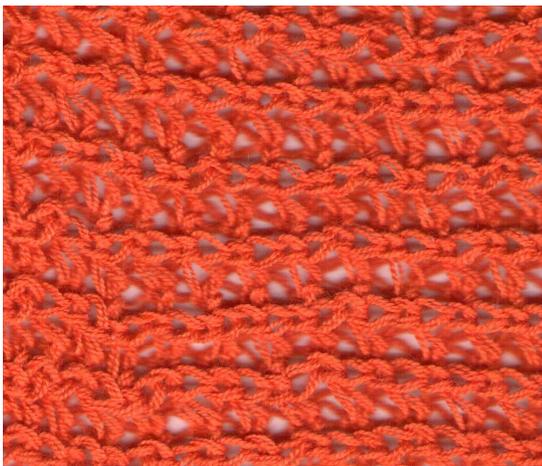
■ **5** Finalmente se remata.

Punto Fantasía 1

■ Esquema de Puntos

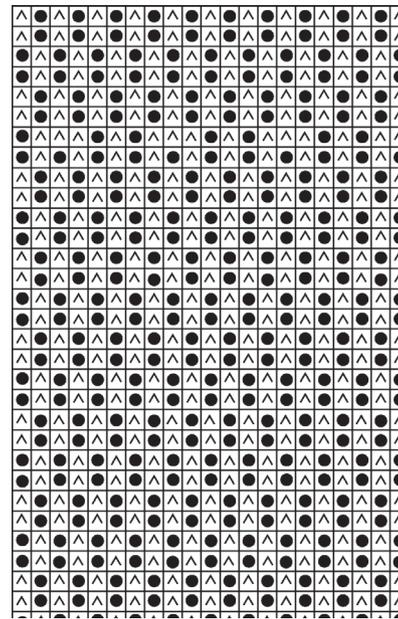


■ Muestra



■ 1 Se sigue el mismo procedimiento que el punto anterior pero únicamente se trabaja en una sola frontura.

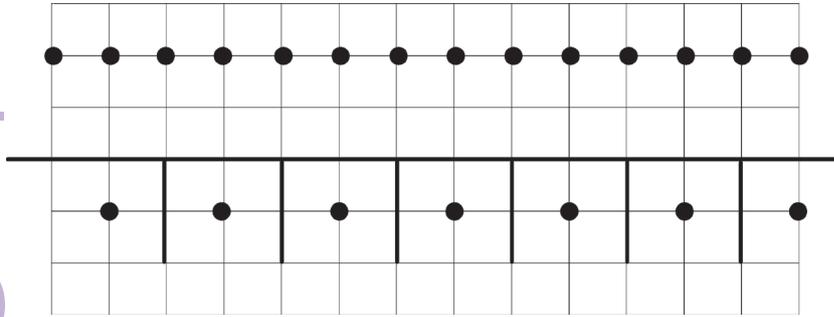
■ Esquema de Puntos



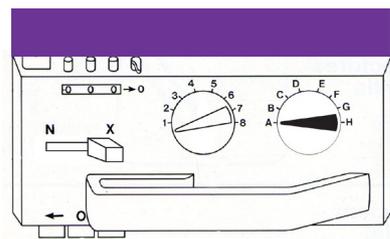
■ Muestra



- **1** Se enhebra el hilo y se ponen las agujas en posición de trabajo como para hacer resorte 1x1 en una frontura.



- **2** Se colocan las palancas en posición AX.



Carro delantero

- **3** Se suben los bajadores correspondientes a cada aguja que se encuentra en posición de trabajo.

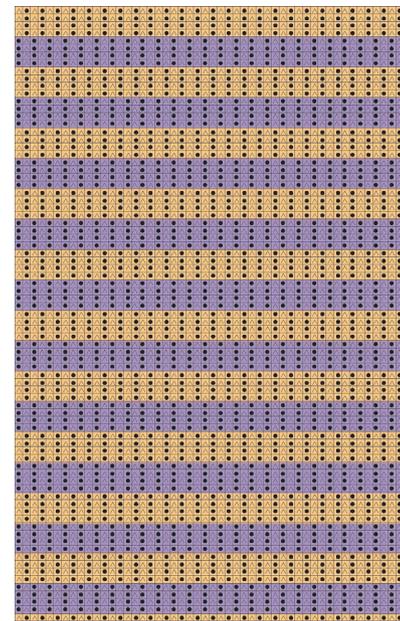
- **4** Se tejen cuatro pasadas.

- **5** Se cambia de color de hilo y se tejen cuatro pasadas más.

- **6** Se cambia nuevamente de color y se tejen otras cuatro pasadas y así se va tejiendo y cambiando el color cada cuatro pasadas hasta llegar al largo deseado.

- **7** Finalmente se remata.

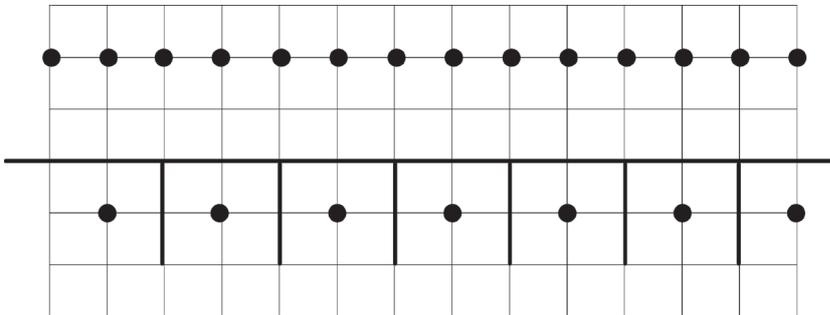
■ Esquema de Puntos



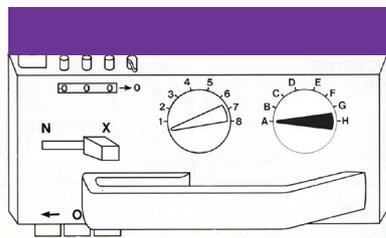
■ Muestra



- **1** Se enhebra el hilo y se ponen las agujas en posición de trabajo como para hacer resorte 1x1 en una frontura.

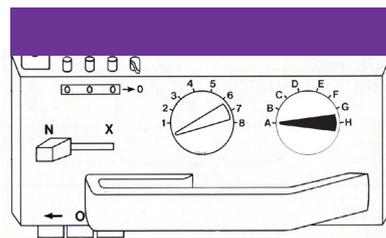


- **2** Se colocan las palancas en posición AX.



Carro delantero

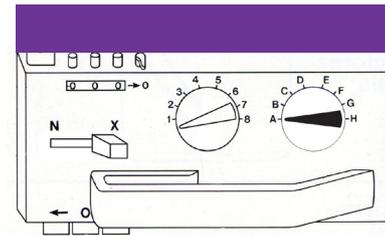
- **3** Se tejen seis pasadas.
- **4** Cada diez agujas se transfiere un punto hacia el lado.
- **5** Se suben los bajadores de los puntos que se transfirieron.
- **6** Se colocan las palancas en la posición AN.



Carro delantero

- **7** Se hace una pasada.

- **8** Se colocan las palancas en posición AX.



Carro delantero

- **9** Se tejen seis pasadas más.

- **10** Cada diez agujas se transfiere un punto hacia el lado, esta vez los puntos que se transfieren hacia el lado, deben estar en la mitad de los puntos que se transfirieron anteriormente.

- **11** Se suben los bajadores de los puntos transferidos.

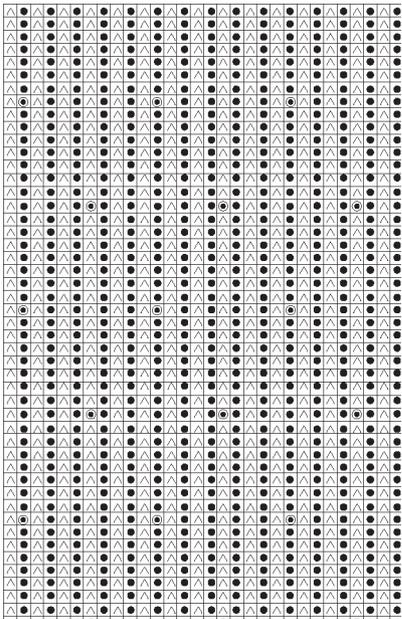
- **12** Se colocan las palancas en posición AN.

- **13** Se hace una pasada.

- **14** Se vuelve a repetir el proceso desde el punto 4 hasta el punto 13, hasta llegar al largo deseado.

- **15** Finalmente se remata.

■ Esquema de Puntos



■ Muestra

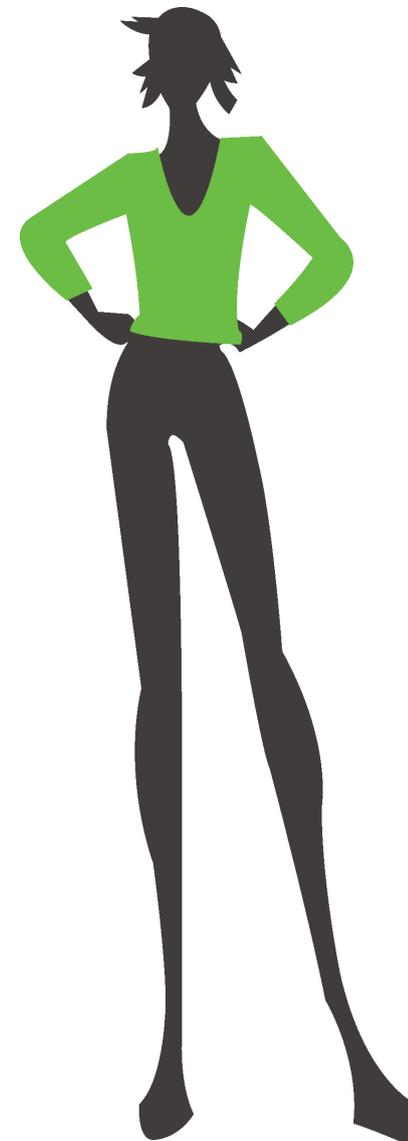


Largos de Chompa

Corta

Para confeccionar una chompa corta, se debe tomar la medida del costado desde la sisa hasta la cintura, máximo hasta antes de la cadera. Se puede confeccionar con cualquier tipo de tejido, pero antes se debe tejer una muestra para no excedernos en el largo.

El largo de la chompa está dado por la medida del largo total que se tome al cliente o modelo a confeccionar, sin importar el largo se puede tejer con cualquier tipo de puntada, (remitase a la tesis "Manual para Diseño de tejido de punto en la máquina semi-industrial de una y dos fronturas")



Largos de Chompa

Media



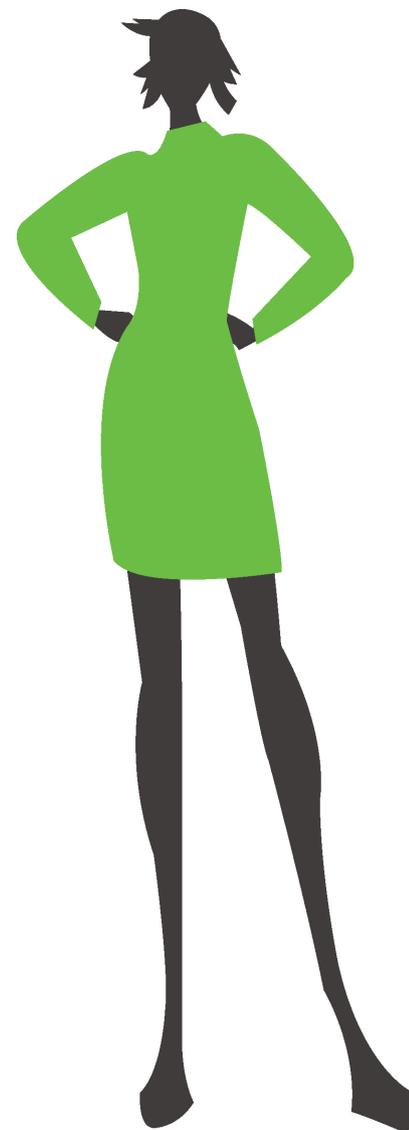
Para este largo de chompa se utiliza la medida desde la sisa hasta la cadera, máximo hasta antes del muslo.

Como en la anterior, es importante confeccionar una muestra para determinar cuántas pasadas se deben hacer hasta lograr el largo planificado.

Baja

La chompa baja se confecciona utilizando la medida que comprende desde la sisa hasta el muslo y máximo hasta encima de la rodilla.

Una vez determinado el modelo se realiza una muestra para confeccionar exactamente el largo que se ha planificado.



Caída de Tela

Suelta

La caída de tela depende del hilo y las hebras que se utilicen para la confección y de la tensión con la que se teja.

Para una caída suelta es recomendable un hilo de algodón o zafiro de dos hebras y tensión floja.

Para una caída de tela media, preferentemente se utilizar el hilo perle, baby alpaca o el hilo orlón de 3 a 4 hebras, con tensión intermedia.

Para una caída de tela pesada, se logra con hilo Tirol, Nevilan, Jazmin y con tensión apretada para darle más consistencia al tejido.



La caída de tela suelta se consigue con hilo fino, de título 2/29, o similar a este; se puede confeccionar ya sea de una a dos hebras, no más, con tensión floja. Se puede tejer en llano y con cualquier textura, no se recomienda aplicar en ningún tipo de resortes ya que como se tiene que aflojar la tensión este queda como si estuviera mal confeccionado.



Caída de Tela

Media



La caída media se debe hacer con un hilo no muy fino, este tejido tiene más cuerpo que el anterior, se puede tejer ya sea en llano, resorte o cualquier textura que se desee. Esta caída se logra confeccionando con una tensión más apretada que el tejido anterior, un hilo de título 2/8 o similar.

Pesada

La caída de tela pesada se logra con hilo grueso (que pueda soportar la máquina), más o menos de título 2/3, otra opción es unir cinco hebras del título 2/29 y se obtiene un hilo grueso, además se debe apretar la tensión. Se puede tejer llano, cualquier tipo de resorte y todo tipo de texturas.



Tipos de Siluetas

Para la confección de las chompas con algún tipo de silueta, es importante no solo tener en cuenta que es lo que se desea transmitir, sino que también es importante decidir el tipo de hilo con el que se va a trabajar en la fabricación.

Para una silueta reloj de arena existen algunos hilos de los que se puede sacar provecho; como por ejemplo el hilo zafiro o perlé, ya que, se puede aprovechar su caída para lograr la silueta.

La silueta en forma de pera se puede lograr con un hilo que tenga caída media, para lo cual es recomendable usar el hilo sevilla de una hebra, o el zafiro de tres o cuatro hebras para lograr el efecto.

Para la silueta en forma de cono; se puede utilizar hilo de algodón de dos hebras o el zafiro, así mismo, de dos hebras.

La silueta ajustada, se puede conseguir con cualquier tipo de hilo; lo importante de ésta silueta es que se ajuste al cuerpo, más bien depende del tejido que se haga con determinado hilo.

Para formar una silueta bombacha; se debe utilizar para la confección un hilo que produzca una caída suelta, como por ejemplo el Berlín, o el Zafiro de una o dos hebras.

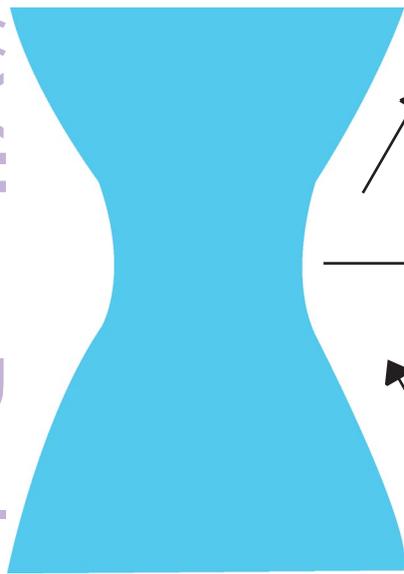
La silueta suelta, se consigue, en algunos modelos con un hilo que le de caída suelta como es el Zafiro; y en otros modelos, es mejor utilizar un hilo que de una caída pesada como el Nevilan, el Safir, o el Tírol.

Se debe tener claro que es lo que se desea confeccionar para elegir bien el hilo.



Tipos de Siluetas

“X” o Reloj de Arena



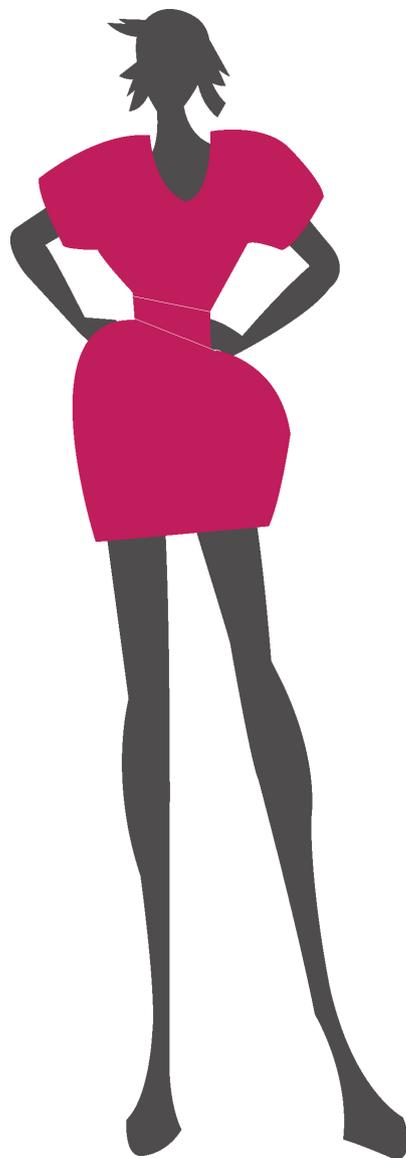
Aumento de puntos

Resorte

Disminución de puntos

En esta silueta el punto de mayor importancia es la cintura, por lo cual es fundamental acentuarla. Para confeccionar una chompa que nos de cómo resultado este tipo de silueta, lo ideal sería en la parte de la cintura, hacer un tejido con resorte para que se pegue al cuerpo simulando un cinturón y el resto de la chompa en tejido llano o calado con caída suelta. Para este efecto se deberá usar un hilo de título 2/28 de una o máximo de dos hebras; para el cuello se podría utilizar el cuello cruzado 2 (ver página 79) ya que nos daría un poco más de volumen en la parte superior.

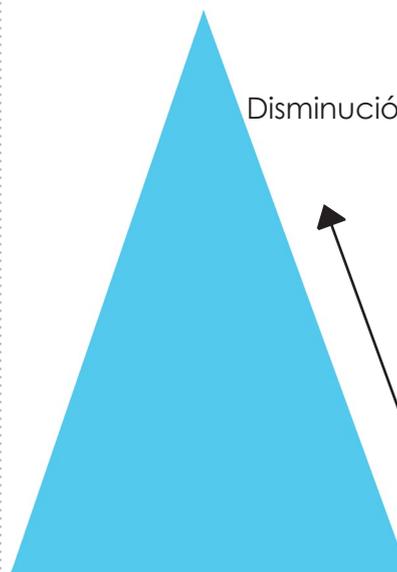
Por el tipo de silueta, es recomendable que el largo de la chompa sea medio o bajo.



En esta silueta, claramente la cadera es más ancha que los hombros, el objetivo para mejorar y acentuar esta silueta con el uso de chompas es claro, se tiene que potenciar la parte de las caderas o la parte baja y suavizar los hombros, minimizando esta zona.

Para formar esta silueta, se debe confeccionar la chompa con un cuello redondo muy pronunciado; el torso podemos realizar con tejido llano con caída media en A o campana. Se deberá usar un hilo de título 2/28 de dos a cuatro hebras; debe confeccionarse con mangas ranglán ya que ayudará visualmente a que el torso se vea más estrecho.

El largo de la chompa deberá ser bajo para poder lograr esta silueta.

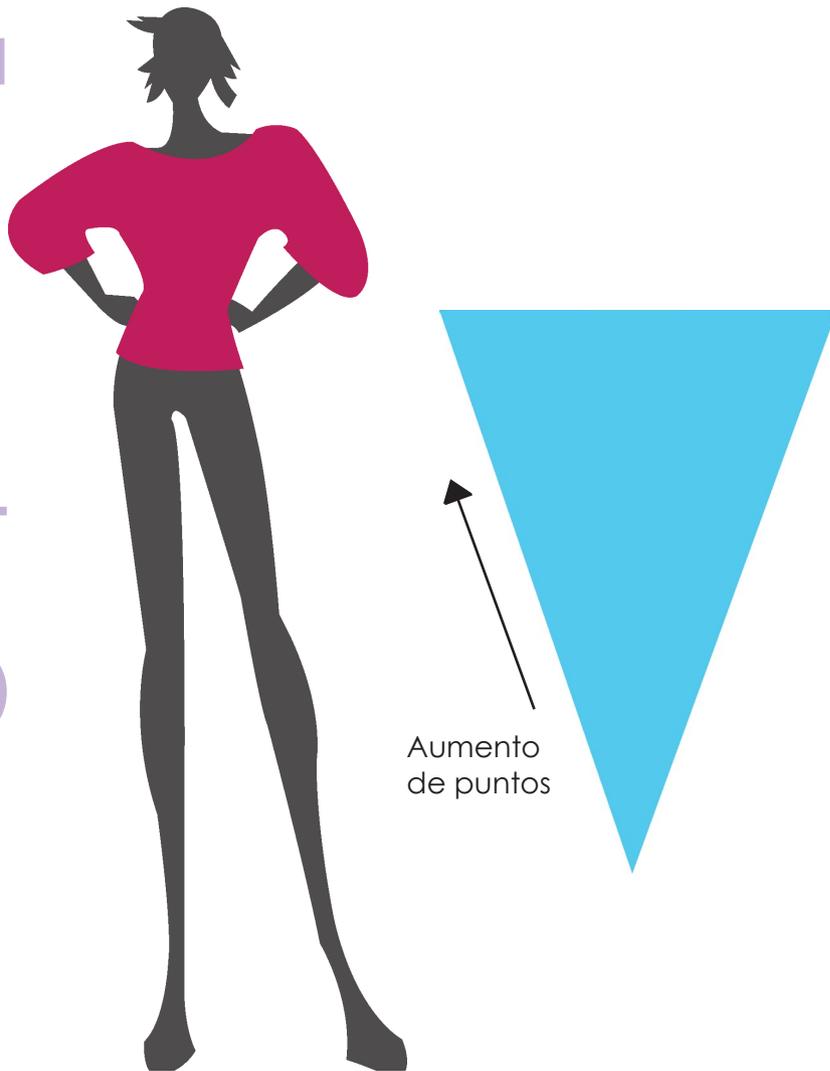


Disminución de puntos



Forma de Pera

Forma de Cono



Esta silueta es la contraria a la anterior; tiene los hombros más anchos que la cadera.

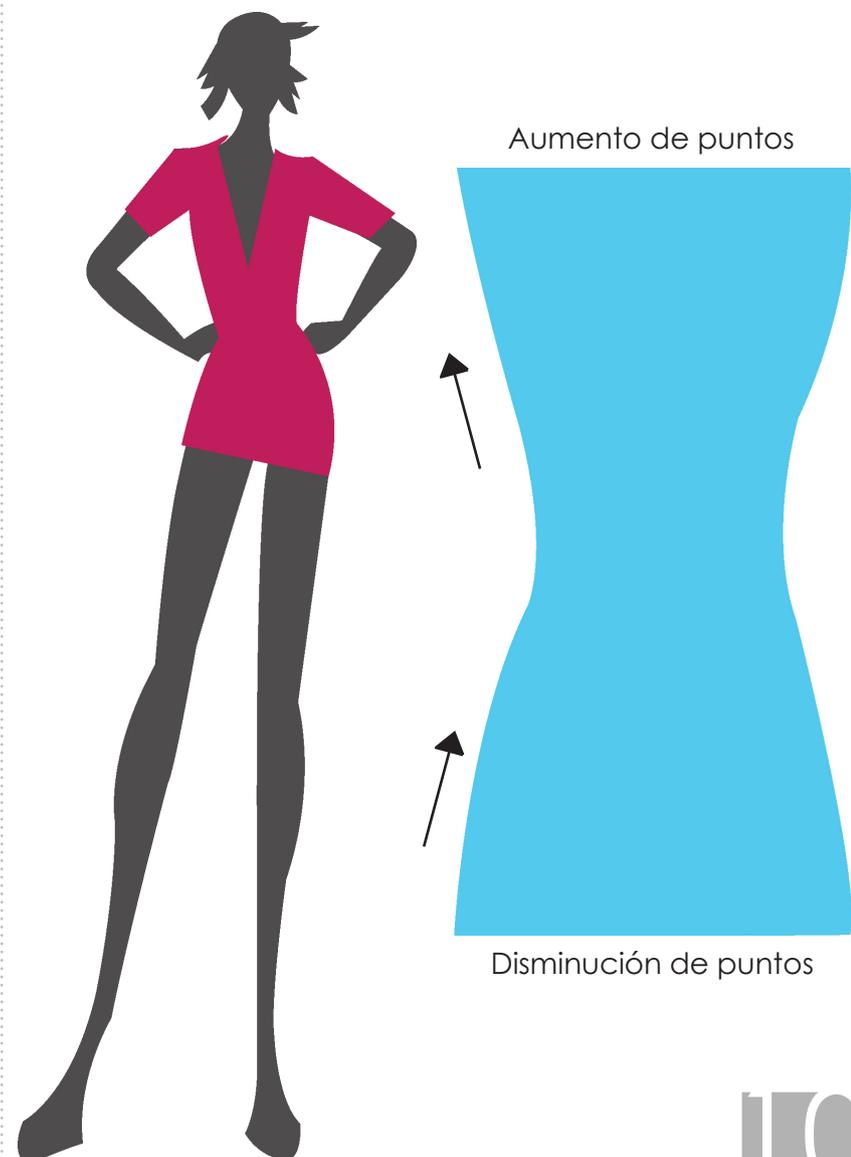
Para confeccionar una chompa con estas características, podemos utilizar un cuello tortura grande; la caída de tela debe ser suelta, es decir, el título del hilo 2/28 de una o dos hebras, con calados o trenzas en la parte superior o del torso, y para la parte inferior o de caderas se puede realizar un tejido llano, con un resorte de churo o tubular. En la parte baja debe ser entallada y ajustarse al cuerpo.

Se recomienda que las mangas sean ranglán y el largo de la prenda puede ser corta o media.

Ajustada

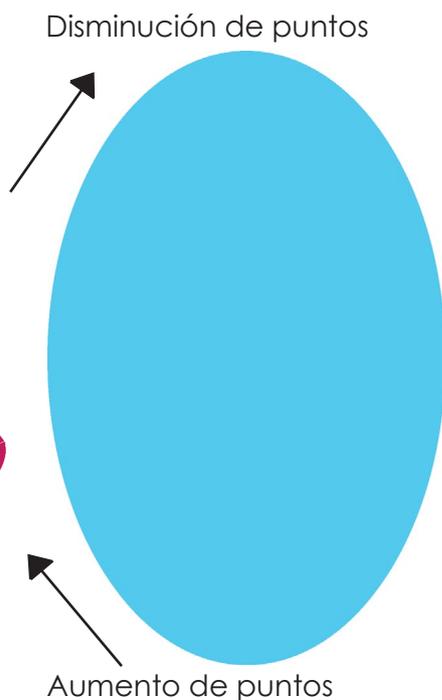
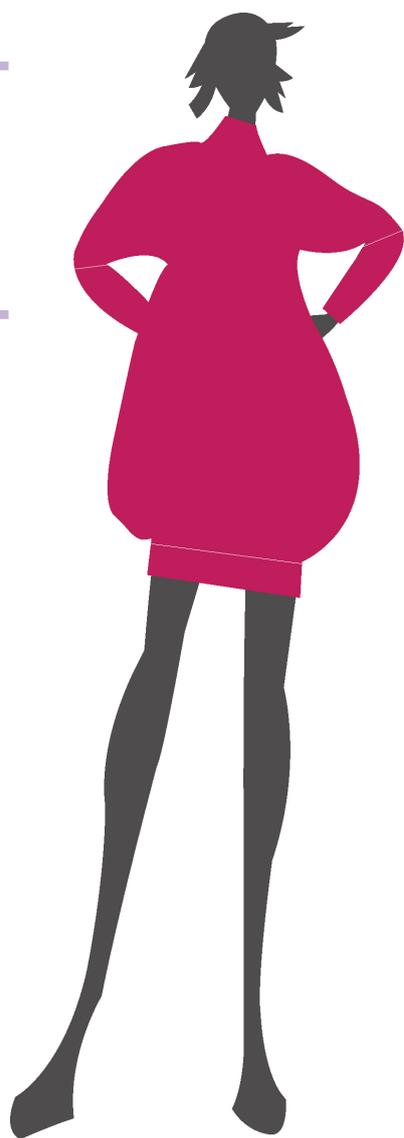
Este tipo de silueta se logra, ya sea con resorte de todos los puntos o en llano para conseguir un ajuste preciso en todo el cuerpo. La manga debe ser pegada o tubo y el cuello puede ser ya sea un "V" profundo o un cuello cruzado 1. En cuanto al largo pueden utilizarse cualquiera de los tres antes expuestos; la caída de tela puede ser suelta o media.

La caída de tela puede ser suelta o media con un hilo de título 2/28; si es suelta deberá ser confeccionada con una o dos hebras, pero si es media, puede fabricarse con dos o máximo cuatro hebras.



Tipos de Siluetas

Bombachoa



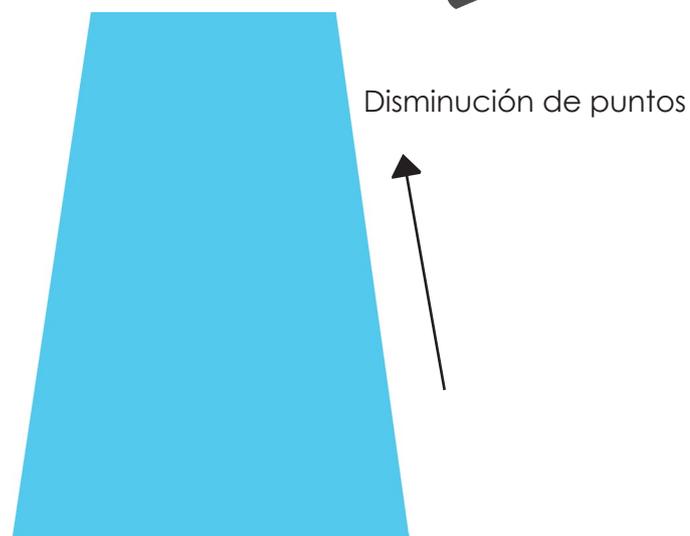
Para lograr el efecto de esta silueta que es el dar volumen tanto en los hombros y cintura y ajustado en las piernas, debemos tejer la chompa con tejido calado o llano, tanto para el cuerpo como para las mangas. Para acentuar la silueta se puede utilizar la caída de tela suelta, con un hilo de título 2/28 de una o dos hebras y con resorte un tanto largo en la parte baja para el ajuste en las piernas y puños. Las mangas deberán ser de hombro caído para que ayuden con el volumen que se necesita y es recomendable un largo de medio a bajo.

La silueta suelta se consigue con un tejido ya sea suelto o pesado, es decir con el hilo de título 2/28.

En el primer caso con una o dos hebras y en el segundo caso de cinco a máximo siete hebras. Puede confeccionarse con texturas; para que tenga más efecto se considera que la manga de hombro caído colabora con este detalle.

Se puede utilizar un resorte normal, resorte tubular o churo. La manga puede ser ancha o en "A"; el cuello que se debe utilizar de preferencia es el cuello redondo o una cuello cruzado 2 o en "V" pronunciado.

Suelta



Aplicación en
un caso de
diseño



Criterios y Condicionantes

Inspiración

Minimalismo

El término minimalista, en su ámbito más general, es referido a cualquier cosa que se haya desnudado a lo esencial, despojada de elementos sobrantes, o que proporciona solo un esbozo de su estructura, minimalismo es la tendencia a reducir a lo esencial. La reducción de las formas a lo elemental, así como la predilección por emocionar a través de la mínima expresión.

Maximalismo

El maximalismo significa la extravagancia absoluta, con ornamentos y mucho color y formas que aportan mucha riqueza. En el maximalismo no se trata de recargar sino de combinar con precisión y buen gusto.



Cortes minimalistas, simples **Detalles maximalistas, texturas, colores y detalles**

Una nueva manera de mirar y de sonreír con los ojos.

La limpieza absoluta y lo esencial dan paso a la seducción de los cortes minis de las prendas, en contraste con la libertad que conlleva a la decoración y exageración de los detalles, dando como resultado la informalidad y lo llamativo.

Los protagonistas de la línea son el tejido y el color, con un estilo joven contemporáneo inconfundible en base a colores, dinamismo y practicidad.

Una adecuada atención para la vida cotidiana, para la vida de trabajo, para el tiempo libre, y en la ciudad o al aire libre. En un mundo construido de colores y un sin número de matices.

El contraste y la combinación de colores dan una única y original inspiración en este mundo de creatividad y percepción.

El color y la calidad de la confección, se re imagina y adquiere nueva vida, con una atención especial al movimiento y la trama de unos hilos entrelazados que transmiten exuberancia y armonía; y la utilización optimista de colores puros que levantan el ánimo.

Las posibilidades de la lana, que cede, se adapta y envuelve con su suavidad se exploran en libertad, desarrollándose a través de detalles audaces. Las formas se exageran para abrazar el cuerpo y enmascararlo.

Criterios y Condicionantes

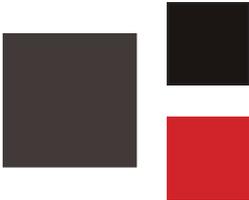
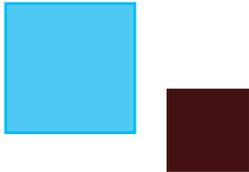
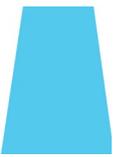
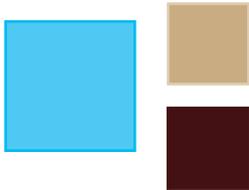
Mercado



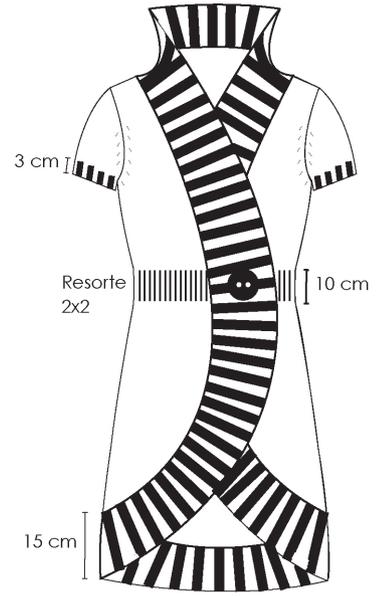
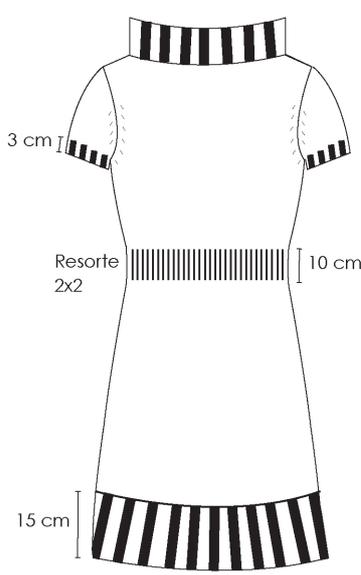
Mujer Universitaria de clase media alta-alta, estilo casual informal, para la temporada de frío, jovial y de gran carácter que le guste lucir a la moda, tiene una personalidad dinámica y alegre y le gusta transmitir sensualidad, fresca y originalidad ante el resto.



Criterios y Condicionantes

Silueta	Criterios	Cromática	Detalles	Materiales
<p>Reloj de Arena</p> 	<p>Resaltar cintura con resorte Volumen en cuello Contraste cuello y caderas con cintura Tejido calado Combinación de colores planos</p>		<p>Costura recta Botón grande Tira de resorte de 15 cm Tejido llano</p>	
<p>Pera</p> 	<p>Resalta cadera Suavizar hombros Cuello escote pronunciado Tejido calado Contraste de colores planos</p>		<p>Costura recta Escotes pronunciados Contraste de tejido calado y llano Tejido con textura</p>	
<p>Cono</p> 	<p>Volumen en hombros Minimizar caderas Volumen en cuello Entallado en la cadera Caída de tela media Colores planos</p>		<p>Costura recta Tejido con trenzas Botones pequeños a lo largo del ranglán</p>	
<p>Ajustada</p> 	<p>Ajuste total al cuerpo Entallada Manga pegada Caída de tela suelta Cuello pegado Contraste de colores planos</p>		<p>Costura rescta Tejido llano Encarrojado con resorte 10 cm en el delantero</p>	
<p>Bombacha</p> 	<p>Volumen en hombros y cintura Ajuste en caderas Caída de tela media Contraste de colores planos Contraste flojo - ajustado</p>		<p>Costura rescta Tejido calado</p>	
<p>Suelta</p> 	<p>Cuerpo suelto de la chompa Manga corta, hombro caído Combinación de colores planos</p>		<p>Costura recta Tejido con textura Manga hombro caído Cuello cruzado Botón grande</p>	

Propuestas

CODIGO : ch1 Chompa Silueta Reloj de Arena		FICHA TECNICA DE CONFECCIÓN		PRENDA 
FRENTE 		POSTERIOR 		
COLORES 	MATERIALES 1. Hilo Zafiro 3 Herbras	INSUMOS 1. Boton grande 2. Hilo sedal al tono	DETALLES CONSTRUCTIVOS 1. Cuello "V" con resorte de 5x5 2. Manga hombro caido 3. Tejido calado 4. Combinado de 3 cm cada franja	

Para la elaboración de este modelo se utiliza una galga 5, con tres hebras de hilo Zafiro con título 2/28. Tiene cuello "V" y el resorte es combinado.

1. Combinación de franjas en el resorte.
2. Resorte 2x2 en la cintura.

Tensión promedio
 Resorte: Cuatro y cuarto
 Tejido: Cinco y medio

La información acerca del método de patronaje se encuentra en la página 46.

Tiene los siguientes conceptos básicos:

Proceso paso a paso

Espalda:

Montaje, colocar los puntos en resorte 4x4

Resorte, se teje 15 cm y se pasa los puntos de la frontura delantera a la trasera.

Alto de sisa, tejer las pasadas necesarias hasta llegar a la medida.

Sisa, tejer disminuyendo drásticamente para formar la sisa e ir disminuyendo poco a poco hasta llegar a hombro.

Hombro, subir los bajadores a medida que se va tejiendo hasta formar la caída de hombro.

Delantero:

Montaje, colocar los puntos en llano

Alto de sisa, tejer sin el resorte los delanteros de la misma medida del posterior.

Sisa, se teje igual que el posterior.

Hombro, se procede de la misma manera que el posterior.

Se tejen dos delanteros ya que la chompa es abierta.

Manga:

Montaje, colocar los puntos en resorte 4x4

Resorte, se teje 3 cm y se pasan los puntos para tejer en llano.

Largo, tejer el largo hasta la sisa aumentando puntos hasta obtener el contorno del brazo.

Sisa, tejer disminuyendo al comienzo drásticamente y luego disminuyendo poco a poco para formar el ovalado de la sisa hasta que calce con la sisa del cuerpo.

Cuello:

Montaje, colocar los puntos en resorte 4x4

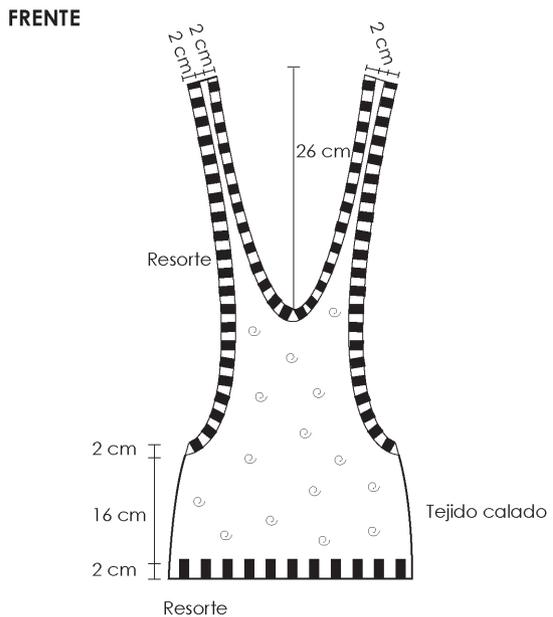
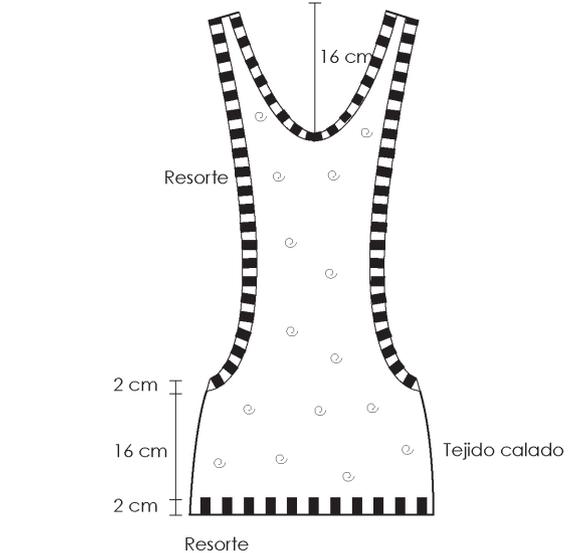
Resorte, se tejen 15 cm de resorte para colocar en el cuello.

Tubular, se teje 1 cm para tapar el recortado del overlock.

Luego de acabar de tejer se siguen los pasos descritos de Procesos posteriores al tejido. (Ver página 66)



Propuestas

CODIGO : ch2 Chompa Silueta Pera		FICHA TECNICA DE CONFECCIÓN		PRENDA 
FRENTE 		POSTERIOR 		
COLORES 	MATERIALES 1. Hilo Zafiro 3 Herbras	INSUMOS 1. Hilo sedal al tono	DETALLES CONSTRUCTIVOS 1. Escote delantero ovalado de 26 cm 2. Tejido calado, punto calado 2 (ver página 93) 3. Resorte 4x4	

Para la elaboración de este modelo se utiliza una galga 5, con 3 hebras de hilo Zafiro con título 2/28. Tiene cuello "U"

Tiene los siguientes conceptos básicos:

1. Resorte en los filos
2. Escotes pronunciados

Tensión promedio
 Resorte: Tres y medio
 Tejido: Cinco

La información acerca del método de patronaje se encuentra en la página 46.

Proceso paso a paso

Espalda:

Montaje, colocar los puntos en resorte 2X2

Resorte, se teje 2,5 cm y se pasa los puntos de la frontura delantera a la trasera.

Alto de sisa, tejer las pasadas necesarias hasta llegar a la medida deseada.

Sisa, tejer disminuyendo drásticamente para formar la sisa e ir disminuyendo poco a poco hasta llegar a hombro.

Hombro, subir los bajadores a medida que se va tejiendo hasta formar la caída de hombro.

Delantero:

Montaje, colocar los puntos en calado

Alto de sisa, tejer los delanteros de la misma medida del posterior.

Sisa, se teje igual que el posterior.

Hombro, se procede de la misma manera que el posterior.

Cuello:

Montaje, colocar los puntos en resorte 2x2

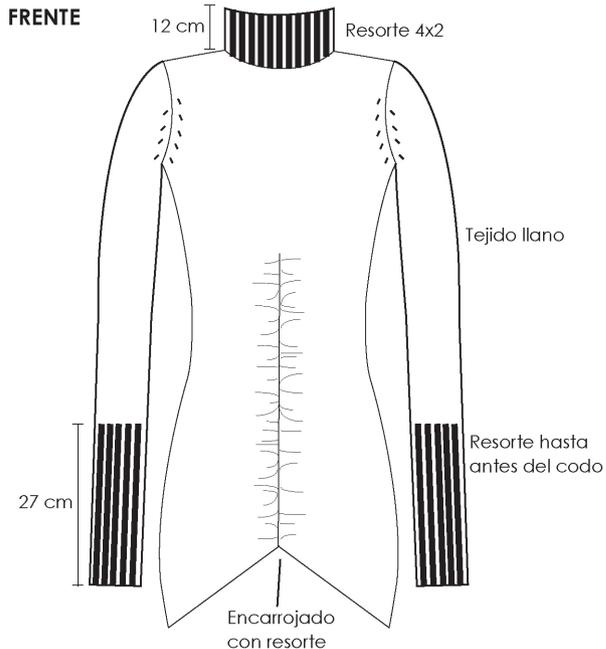
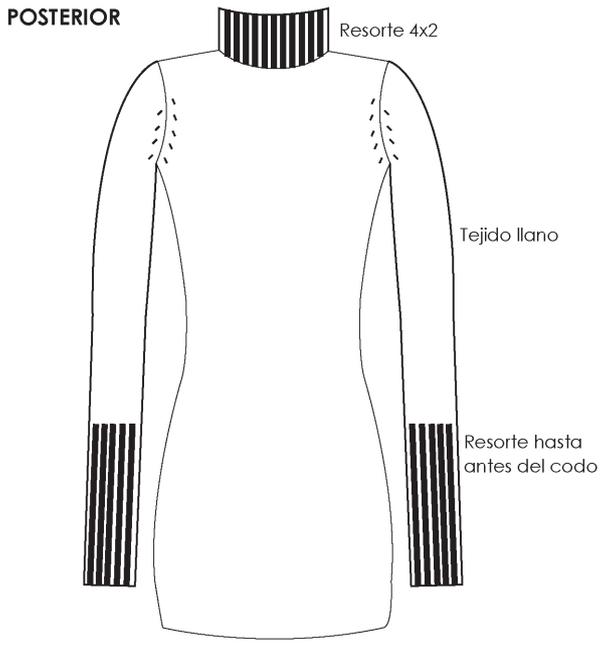
Resorte, se tejen 2,5 cm de resorte

Tubular, se teje 1 cm para tapar el recortado del overlock.

Luego de acabar de tejer se siguen los pasos descritos de Procesos posteriores al tejido. (Ver página 66)



Propuestas

CODIGO : ch3 Chompa Silueta Ajustada		FICHA TECNICA DE CONFECCIÓN		PRENDA 
FRENTE 		POSTERIOR 		
COLORES 	MATERIALES 1. Hilo Zafiro 2 Herbras	INSUMOS 1. Hilo sedal al tono	DETALLES CONSTRUCTIVOS 1. Cuello Tortuga con resorte de 4x2 2. Manga pegada 3. Tejido llano	

Para la elaboración de este modelo se utiliza una galga 10, con 2 hebras de hilo Zafiro con título 2/28. Tiene cuello tortuga alto

Tiene los siguientes conceptos básicos:

1. Combinación de franjas
 2. Encarrojado en el centro del delantero
 3. Resorte pegado en el antebrazo
- Tensión promedio
Resorte: Cinco
Tejido: Ocho

La información acerca del método de patronaje se encuentra en la página 46.

Proceso paso a paso

Espalda:

Montaje, colocar los puntos en llano.

Resorte, se teje 2 cm un tanto apretado y se pasa los puntos de la frontura delantera a la trasera.

Alto de sisa, tejer las pasadas necesarias hasta llegar a la medida de la sisa ombinando los colores cada 5 cm.

Sisa, tejer disminuyendo drásticamente para formar la sisa e ir disminuyendo poco a poco hasta llegar a hombro.

Hombro, subir los bajadores a medida que se va tejiendo hasta formar la caída de hombro.

Delantero:

Se teje de la misma manera que la espalda

Manga:

Montaje, colocar los puntos en resorte 4x2

Resorte, se teje 27 cm y se pasan los puntos para tejer en llano.

Largo, tejer el largo hasta la sisa aumentando puntos hasta obtener el contorno del brazo.

Sisa, tejer disminuyendo al comienza drásticamente y luego disminuyendo poco a poco para formar el ovalado de la sisa hasta que calce con la sisa del cuerpo.

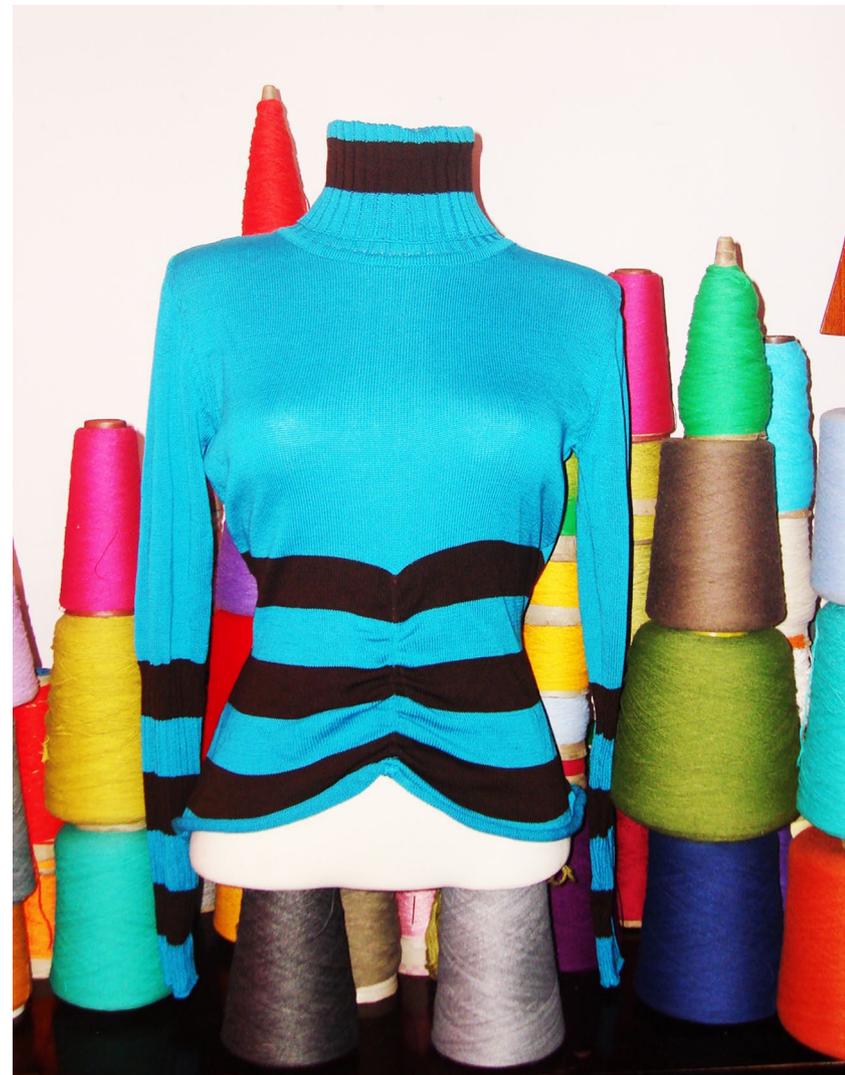
Cuello:

Montaje, colocar los puntos en resorte 4x2

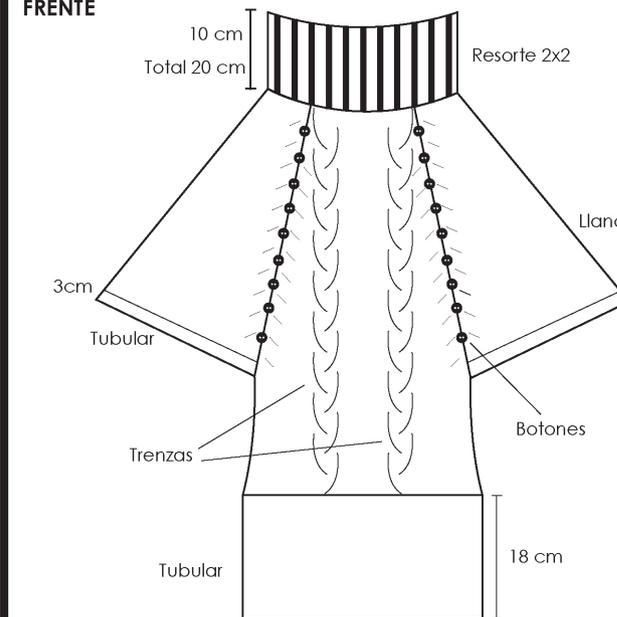
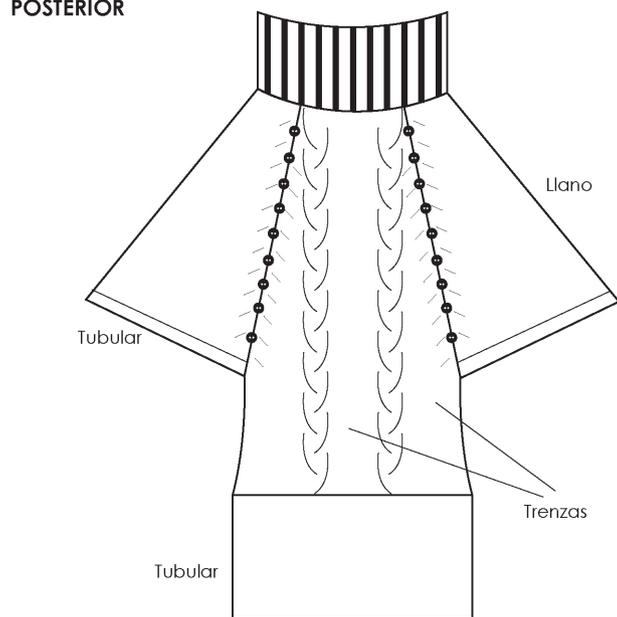
Resorte, se tejen 24 cm de resorte .

Tubular, se teje 1 cm para tapar el recortado del overlock.

Luego de acabar de tejer se siguen los pasos descritos de Procesos posteriores al tejido. (Ver página 66)



Propuestas

CODIGO : ch4 Chompa Silueta Cono		FICHA TECNICA DE CONFECCIÓN		PRENDA 
FRENTE 		POSTERIOR 		
COLORES 	MATERIALES 1. Hilo Zafiro 6 Herbras	INSUMOS 1. Botones pequeños al tono 2. Hilo sedal al tono	DETALLES CONSTRUCTIVOS 1. Tejido con trenzas 2. Cuello Tortuga grande con resorte de 2x2 3. Manga ranglán 4. Botones decorativos	

Para la elaboración de este modelo se utiliza una galga 5, con 6 hebras de hilo Zafiro con título 2/28. Tiene cuello tortuga grande

Tiene los siguientes conceptos básicos:

1. Tejido con trenzas
2. Manga ranglán
3. Resortes de tubular

Tensión promedio
 Resorte: Siete y medio
 Tejido: Seis y medio

La información acerca del método de patronaje se encuentra en la página 46.

Proceso paso a paso

Espalda:

Montaje, colocar los puntos en tubular

Resorte, se teje 18 cm y se pasa los puntos de la frontura delantera a la trasera.

Alto de sisa, tejer las pasadas necesarias hasta llegar a la sisa.

Sisa, tejer disminuyendo para formar la sisa o ranglán.

Delantero:

Se teje exactamente igual a la espalda.

Manga:

Montaje, colocar los puntos en resorte tubular

Resorte, se teje 3 cm y se pasan los puntos para tejer en llano.

Largo, tejer el largo de la sisa ranglán haciendo coincidir con el ranglán de la espalda y delantero.

Cuello:

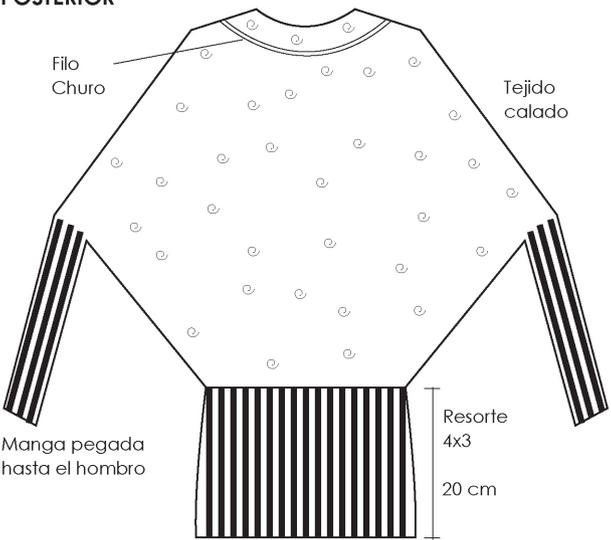
Montaje, colocar los puntos en resorte 2x2

Resorte, se tejen 30 cm de resorte para colocar en el cuello.

Tubular, se teje 1 cm para tapar el recortado del over-look.

Luego de acabar de tejer se siguen los pasos descritos de Procesos posteriores al tejido. (Ver página 66)



CODIGO : ch5 Chompa Silueta Bombacha		FICHA TECNICA DE CONFECCIÓN		PRENDA 
FRENTE 		POSTERIOR 		
COLORES 	MATERIALES 1. Hilo Zafiro 3 Herbras	INSUMOS 1. Hilo sedal al tono	DETALLES CONSTRUCTIVOS 1. Cuello Tortuga con resorte de 5x5 2. Tejido punto calado, (ver página 95) 3. Combinado de colores en los resortes cada 2cm 4. Filo de cuello churo	

Para la elaboración de este modelo se utiliza una galga 5, con 3 hebras de hilo Zafiro con título 2/28. Tiene cuello tortuga grande

Tiene los siguientes conceptos básicos:

1. Tejido calado
2. Resorte combinado

Tensión promedio
Resorte: Cuatro y cuarto
Tejido: Seis

La información acerca del método de patronaje se encuentra en la página 46.

Proceso paso a paso

Espalda:

Montaje, colocar los puntos en llano.

Resorte, se teje la medida que va de codo a codo abierta los brazos y se pasa los puntos de la frontura delantera a la trasera.

Se teje aumentando tanto para la caída de hombro como para formar la manga murcielago.

Delantero:

Se teje exactamente igual a la espalda.

Manga:

Montaje, colocar los puntos en resorte 4x3

Resorte, se teje 27 cm.

Cuello:

Montaje, colocar los puntos en llano

Resorte, se tejen 30 cm.

Tubular, se teje 1 cm para tapar el recortado del overlock.

Luego de acabar de tejer se siguen los pasos descritos de Procesos posteriores al tejido. (Ver página 66)



CODIGO : ch6 Chompa Silueta Suelta		FICHA TECNICA DE CONFECCIÓN		PRENDA
FRENTE 		POSTERIOR 		
COLORES 	MATERIALES 1. Hilo Zafiro 3 Herbras 2. Tejido punto Irlandés	INSUMOS 1. Boton grande 2. Hilo sedal al tono	DETALLES CONSTRUCTIVOS 1. Cuello cruzado con resorte de 2x2 2. Manga hombro caído 3. Tejido punto Irlandés	

Para la elaboración de este modelo se utiliza una galga 5, con 3 hebras de hilo Zafiro con título 2/28.

Tiene los siguientes conceptos básicos:

1. Tejido punto irlandés
2. Cuello cruzado

Tensión promedio

Resorte: Tres y medio

Tejido: Cinco

La información acerca del método de patronaje se encuentra en la página 46.

Proceso paso a paso

Espalda:

Montaje, colocar los puntos en resorte 5x2

Resorte, se teje 2 cm de resorte

Alto de sisa, tejer las pasadas necesarias hasta llegar a la sisa

Sisa, tejer sin disminuciones porque la manga es hombro caído.

Delantero:

Se teje exactamente igual a la espalda.

Manga:

Montaje, colocar los puntos en resorte 5x2

Resorte, se teje 2 cm.

Cuello:

Montaje, colocar los puntos en para resorte 2x2

Resorte, se tejen 13 cm y se empieza a disminuir a medida que se sigue tejiendo hasta que quede un largo de 30 cm .

Tubular, se teje 1 cm para tapar el recortado del over-look.

Luego de acabar de tejer se siguen los pasos descritos de Procesos posteriores al tejido. (Ver página 66)



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una vez llevado a cabo este proyecto y luego de presentarlo como una alternativa para las personas interesadas en el tejido de punto, aspiraría a que sus resultados y los conocimientos plasmados en ella, fruto de una amplia investigación, sirvan de guía.

Al mismo tiempo, puedo alegar que para la fabricación de chompas cuyos diseños revisten exclusividad, las máquinas semi-industriales resultan óptimas, ya que el procedimiento para aumentos y disminuciones del tejido que permiten dar forma a la prenda, es práctico y funcional. Por el contrario, las máquinas industriales automatizadas se utilizan, mas bien, para la fabricación en serie y al mayoreo, que encierra sus propios objetivos, pero que le resta dicha "exclusividad" a la confección.

Adicionalmente, luego de haber realizado la fase de observaciones en los diferentes talleres de confección, la información recopilada pudo ser contrastada en relación a cada uno de ellos, al tiempo que sirvió de base para desarrollar los procedimientos y métodos que se utilizan, para luego aplicarlos en la elaboración de muestras. Posteriormente, se plasmarían en la confección de las prendas, que vienen a ser la aplicación práctica de esta investigación.

Por otro lado, la explicación efectuada sobre la mecánica de las partes de la máquina, pueden ser asimiladas a otras máquinas de tejer, cuyo funcionamiento se encamina a la confección de chompas.

He podido notar también, que no existe personal interesado en trabajar con esta técnica. Por este motivo, es de esperarse que la importante información recopilada en el presente trabajo sirva de estímulo y como una alternativa fácil de asimilar, en el uso y manejo de dichas máquinas.

Debo acotar que el trabajo que realizan dueños y operarios en los diferentes talleres de la ciudad, no es fácil, ya que si no disponen de personal que sepa de la técnica, difícilmente podrán progresar y por tanto, competir.

Con la colaboración de las personas propietarias de los talleres visitados que me han proporcionado los datos expuestos, he podido recopilar información muy valiosa que la pongo a consideración de todos quienes deseen aprender sobre esta técnica tan versátil.

Recomiendo planificar debidamente los diferentes pedidos que los clientes realizan, tomando en cuenta los tiempos que se toma cada paso hasta obtener el producto final, preveer del hilo a utilizar, a fin de optimizar tiempo y materia prima, que son los recursos más importantes de la pequeña empresa y a los que está directamente relacionado el costo de la prenda.

Además, recomiendo la adecuada instalación de la sección de trabajo y la capacitación de los operarios, dándoles motivaciones como por ejemplo el que confecciona más gana más, pagándoles su sueldo justamente si abusar ni explotar de ellos. Esta sugerencia ayuda a que la labor de cada uno de ellos sea eficiente y cumpla con las expectativas tanto del propietario como de los clientes.

Actualmente, existe una infinidad de hilos o materia prima, con diferentes texturas y consistencia; en consecuencia, se debe tener en cuenta la calidad y las cualidades o propiedades individuales de estos materiales ya que cada uno reacciona de manera diferente al momento de ser tejido y planchado.

WILLIAMS, Trevor I., Historia de la tecnología: Desde 1900 hasta 1950, Volumen 4.

BRITO JURADO, María Angélica, "Manual para Diseño de tejido de punto en la maquina semi – industrial de una y dos fronturas", Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Diseñadora Textil y Modas, Cuenca, Ecuador, 2010.

HOLLEN, Norma, SADDLER, Jane, LANGFORD, Ana L., "Manual de los Textiles", Limusa, S. A. De C. V., México, 1990, tomo II, Primera Edición.

PASSAP, duomatic 80, I. Todos los procedimientos de utilización, Manual de empleo.

Inexmoda, Instituto para la exportación y moda, Glosario textil y de moda.

F. V. FEYERABEND, F. GHOSH, "Ilustración de moda, Plantillas", GG moda.

<http://contactosemanal.com/blogs/chic/archive/2009/05/26/tipos-de-siluetas.as>

<http://contactosemanal.com/blogs/chic/archive/2009/05/26/tipos-de-siluetas.aspx>

<http://sentirmebien.com/notas-destacadas/%C2%BFque-silueta-tenes/>

<http://translate.google.com/translate?hl=es&langpair=en|es&u=http://blogs.zappos.com/blogs/fashion-culture/2008/11/10/evolution-of-clothing-the-sweater-dress>

http://es.wikipedia.org/wiki/Cuello_%28indumentaria%29

http://.wikipedia.org/wiki/Cadena_productiva

http://www.incpalpaca.com/s/incalpaca/f_pro02.html

<http://www.tejidonline.com.ar/>

<http://www.machine-knit.com/>

1 4.bp.blogspot.com
 2 victoriassecret.com
 3 thisnext.com
 4 cdn2.atwestfield.com
 5 ssense.com
 6 corksandcaftans.com
 7 victoriassecret.com
 8 victoriassecret.com
 9 victoriassecret.com
 10 tingedwithenvy.co.nz
 11 es.123rf.com
 12 wow.ie
 13 es.123rf.com
 14 youarebestdressed.blogspot.com
 15 victoriassecret.com

16 frumpytofunky.blogspot.com
 17 itc.polyu.edu.hk
 18 ministryoffashion.co.uk
 19 allsaints.com
 20 chasebond.blogspot.com
 21 we-are-the-crowd.com
 22 victoriassecret.com
 23 victoriassecret.com
 24 lovelifefashionista.com
 25 maggie-and-me.fashionstylist.com
 26 victoriassecret.com
 27 victoriassecret.com
 28 tradeage.com
 29 fashionechoes.com
 30 blogkubaloo.blogspot.com

