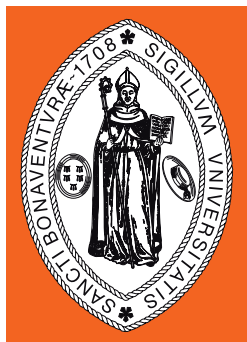


Fundamentos básicos de expresión bidimensional

Texto guía

Mario Andrés Perea Bolívar



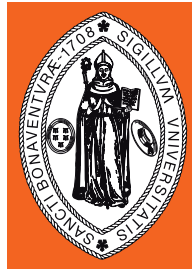
UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
CALI

Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño

DISEÑO DE VESTUARIO

Universidad de San Buenaventura Cali





**UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
CALI**

Fundamentos básicos de expresión bidimensional

Texto guía

Mario Andrés Perea Bolívar

2015

Perea Bolívar, Mario Andrés

Fundamentos básicos de expresión de bidimensional. Texto guía /
Mario Andrés Perea Bolívar – Cali : Editorial Bonaventuriana, 2015

95 p.

ISBN: 978-958-8785-61-5

1. Dibujo de la figura humana 2. Dibujo técnico 3. Dibujo lineal 4. Dibujo a tinta 5. Dibujo a lápiz 6. Sombras (dibujo) 7. Expresión (dibujo) 8. Teoría de los colores 9. Perspectiva I. Tít.

743.4 (D23)

P434

© Universidad de San Buenaventura Cali
 Editorial Bonaventuriana

Fundamentos básicos de expresión bidimensional. Texto guía

© Autor: Mario Andrés Perea Bolívar.
Programa de Diseño de Vestuario
Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño
Universidad de San Buenaventura Cali
Universidad de San Buenaventura
Colombia

© Editorial Bonaventuriana, 2015
Universidad de San Buenaventura
Dirección Editorial de Cali
Calle 117 No. 11 A 62
PBX: 57 (1) 520 02 99 – 57 (2) 318 22 00 – 488 22 22
e-mail: editorial.bonaventuriana@usb.edu.co
www.editorialbonaventuriana.edu.co
Colombia, Suramérica

Los autores son responsables del contenido de la presente obra.
Prohibida la reproducción total o parcial de este libro por cualquier medio, sin permiso escrito de la Editorial Bonaventuriana.

© Derechos reservados de la Universidad de San Buenaventura.

ISBN: 978-958-8785-61-5

Libro digital

Cumplido el depósito legal (ley 44 de 1993, decreto 460 de 1995 y decreto 358 de 2000)

2015

Agradecimientos

Este libro está dedicado especialmente a mis padres y a todos los ilustradores, quienes hacen más interesante el mundo con cada obra que nos dejan.

Las siguientes personas han contribuido generosamente en la ejecución de este proyecto:

Diana Sofía Parra (dibujo del plano de vestuario).

Paola Andrea García

Jefferson Poveda

Alejandra Millán

Rosmery Dussan Aguirre

Felipe Duque Aragón

(Director del Programa de Diseño De Vestuario USB).

Juan Marco Duque Recio

(Decano Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño USB).

Fray Ernesto Londoño Orozco

(Rector Universidad de San Buenaventura Cali).

Contenido

Agradecimientos.....	5	Figurín masculino de perfil (proporción natural, formas redondeadas).....	19	Capítulo 2 – Teorías del movimiento.....	32
Introducción.....	7	Modelo básico de manos y pies. Figurín masculino.....	20	Base para el movimiento básico. Figurín femenino frontal (proporción natural, formas redondeadas).....	32
Capítulo 1 – Teorías de la proporción.....	8	Teoría del rostro masculino (medidas de figurín natural).....	20	Esqueleto básico para elaboración de figurín en movimiento.....	33
Cuadrícula para figurín femenino (proporción natural).....	9	Base figurín masculino terminado	21	Figurines en movimiento (a partir de giros sobre articulaciones).....	33
Figurín femenino frontal natural (construcción geométrica).....	10	Cuadrícula para figurín juvenil (proporción natural).....	21	Pasos para el movimiento básico del figurín femenino frontal (proporción natural).....	34
Figurín femenino frontal natural (formas redondeadas).....	10	Figurín juvenil frontal (proporción natural, construcción geométrica).....	22	Figurines en movimiento.....	35
Figurín femenino posterior natural (construcción geométrica).....	11	Figurín juvenil frontal (proporción natural, formas redondeadas).....	22	Figurines terminados en movimiento	38
Figurín femenino posterior natural (formas redondeadas) ..	11	Figurín juvenil posterior (proporción natural, formas redondeadas).....	23	Capítulo 3 – Teorías del dibujo	40
Cuadrícula para figurín femenino (proporción fantasía).....	12	Figurín juvenil de perfil (proporción natural, formas redondeadas).....	23	Materiales esenciales para el tibujo.....	41
Figurín femenino frontal (proporción fantasía, construcción geométrica).....	12	Base figurín juvenil terminado	24	Ejercicios para preparar la mano.....	42
Figurín femenino frontal (proporción fantasía, formas redondeadas).....	13	Cuadrícula para figurín infantil (proporción natural).....	24	Esquemas de rostro femenino frontal.....	42
Figurín femenino de perfil proporción natural (construcción geométrica).....	13	Figurín infantil frontal (proporción natural, construcción geométrica).....	25	Esquemas de rostro femenino posterior y de perfil.....	43
Figurín femenino de perfil (proporción natural, formas redondeadas).....	14	Figurín infantil frontal (proporción natural, formas redondeadas).....	25	Esquemas de rostro masculino frontal.....	43
Modelo básico de manos y pies. Figurín femenino	14	Figurín infantil posterior (proporción natural, formas redondeadas).....	26	Esquemas de rostro masculino posterior y de perfil.....	44
Teoría del rostro femenino (medidas de figurín natural).....	15	Figurín infantil de perfil (proporción natural, formas redondeadas).....	26	Esquemas de rostro juvenil e infantil.....	44
Base figurín femenino terminado	15	Modelo básico de manos y pies. Figurín juvenil e infantil	27	Teoría básica del trazo.....	45
Cuadrícula para figurín masculino (proporción natural).....	16	Teoría del rostro infantil (para medidas de figurín natural).....	27	Teoría básica de luz y sombras.....	46
Figurín masculino frontal (proporción natural, construcción geométrica).....	17	Base figurín infantil terminado.....	28	Ubicación y tipos de sombras.....	47
Figurín masculino frontal (proporción natural, formas redondeadas).....	17	Ejemplos de figurín femenino.....	28	Dibujo con lápiz.....	48
Figurín masculino posterior (proporción natural, construcción geométrica).....	18	Ejemplos de figurín masculino	29	Dibujo con lápiz de color.....	49
Figurín masculino posterior (proporción natural, formas redondeadas).....	18	Ejemplos de figurín juvenil.....	29	Dibujo con lápiz acuarelable.....	50
Figurín masculino de perfil proporción natural (construcción geométrica).....	19	Ejemplos de figurín infantil.....	30	Dibujo con marcador.....	51
				Dibujo con tinta	52
				Teoría básica del <i>sketch</i>	53
				Proceso de dibujo del <i>sketch</i>	54
				Tips para dibujar un <i>sketch</i>	54
				<i>Sketch</i> sobre base previa	55
				Ejemplos de <i>sketch</i>	56
				Ambientación de proyectos.....	58

Capítulo 4 – Dibujo plano	60
Dibujo plano (plantilla de base).....	61
Dibujo plano (dibujo de prendas).....	62
Dibujo plano (lupas de detalle).....	63
Capítulo 5 – Texturas y materiales	66
Texturas y materiales (piel clara y piel oscura).....	67
Texturas y materiales (cabello liso corto y largo).....	68
Texturas y materiales (algodón).....	69
Texturas y materiales (pelo animal artificial).....	70
Texturas y materiales (jean).....	71
Texturas y materiales (cuero).....	72
Texturas y materiales (acrílico).....	73
Texturas y materiales (metal).....	74
Texturas y materiales (vidrio).....	75
Texturas y materiales (cebra artificial).....	76
Texturas y materiales (leopardo artificial).....	77
Texturas y materiales (plumas).....	78
Texturas y materiales (lana).....	79
Texturas y materiales (pedrería).....	80
Texturas y materiales (cabello afro).....	81
Texturas y materiales (malla).....	82
Texturas y materiales (media velada).....	83
Texturas y materiales (boleros).....	84
Texturas y materiales (encaje).....	85
Texturas y materiales (transparencia).....	86
Texturas y materiales (terciopelo).....	87
Texturas y materiales (tie - dye).....	88
Texturas y materiales (cabello ondulado corto y largo).....	89
Texturas y materiales (seda).....	90
Texturas y materiales (felpa).....	91
Texturas y materiales (trenzas).....	92
Texturas y materiales (estampado).....	93
Bibliografía.....	95

Introducción

Cuando escogemos el camino a seguir el resto de nuestras vidas y ese camino coincide con una carrera tan influyente en el mundo como la del diseño de vestuario, la probabilidad más grande es la de hacer crecer un irreprímible deseo de continuar, muchas veces en medio del agotamiento de largas jornadas, rodeados para siempre de telas, canutillos y mil elementos más. Inexplicablemente se desarrolla un infatigable amor sin final, que se verá en adelante reflejado cada vez que el diseñador exprese ante otros la palabra "colección".

Uno de los puntos claves para confeccionar ese mundo soñado del diseño de vestuario es el contacto directo con quienes verán y pretenderán su trabajo: los demás. De este modo, la expresión visual de sus ideas se convertirá cada vez, sin excepción, en su principal fortaleza para acceder a ellos, convencerlos, seducirlos, enamorarlos.

El presente libro tiene como propósito brindar las formulas para el inicio de ese proceso vital y bello: la expresión del diseño de vestuario. Será esta una herramienta esencial, que ira de la mano con los cursos presenciales dictados en la cátedra de expresión bidimensional.

Los objetivos específicos incluyen la formación de los estudiantes de la carrera de diseño de vestuario en las técnicas del dibujo de figurín, vestuario, dibujo plano, lupa de detalles y ambientación de proyectos. De este modo, cada futuro diseñador tendrá la preparación para continuar al siguiente paso: la expresión y el diseño digital. Los propósitos subjetivos incluyen la formación del corazón, el alma, el ánimo y la felicidad de quienes forman parte de este programa, al reconocer cada uno sus progresos y ver sus ideas amadas, convertidas en una realidad que existe y que esta ahí, en medio de ojos complacidos.

Mario Andrés Perea Bolívar
Docente

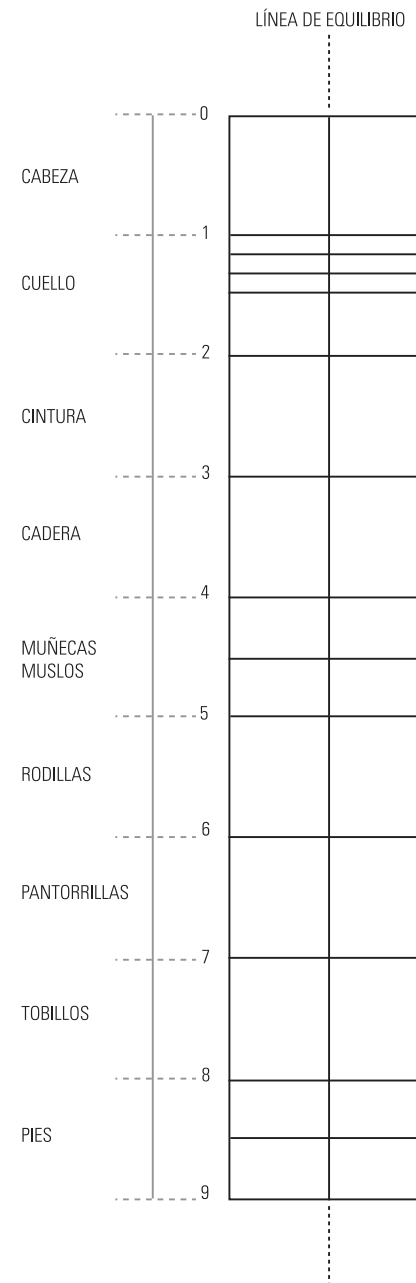
Capítulo 1

Teorías de la proporción

Cuadrícula para figurín femenino (proporción natural)

Llamamos proporciones naturales a las proporciones del cuerpo humano sin modificaciones o alteraciones en su escala.

- **Paso 1:** Trazar línea vertical, o línea de equilibrio, en el centro de la hoja.
- **Paso 2:** Ubicar el eje central del figurín. A ambos lados del eje se desarrollará simétricamente. El eje tiene 27cm de altura y se ubica dentro de un rectángulo de 27 cm de alto por 5 cm de ancho, como se ve en la gráfica 1.
- **Paso 3:** Dividir el rectángulo en 9 partes iguales (cada 3 cm). Estas partes se conocen como medidas de cabeza y cuentan con nombres específicos, como se ve en la gráfica 1.
- **Paso 4:** Trazar las siguientes subdivisiones: el cuadrante "cuello" (1-2) se divide a la mitad en sentido horizontal, luego la mitad de arriba se divide en tres partes iguales (cada 0,5 cm). Los cuadrantes "muñecas muslos" (4-5) y "pies" (8-9), se dividen a la mitad. Estas líneas permiten dibujar las articulaciones del figurín.



Figurín femenino frontal natural

(construcción geométrica)

Tips básicos

Cabeza: óvalo de 3 cm de altura por 2 cm de ancho.

Cuello: ancho de 1 cm.

Hombros: ancho de 5 cm.

Cintura: ancho de 3 cm.

Cadera: ancho de 5 cm.

Rodilla: ancho de 0,75 cm.

Pantorrilla: ancho de 1 cm.

Tobillo: ancho de 0,5 cm.

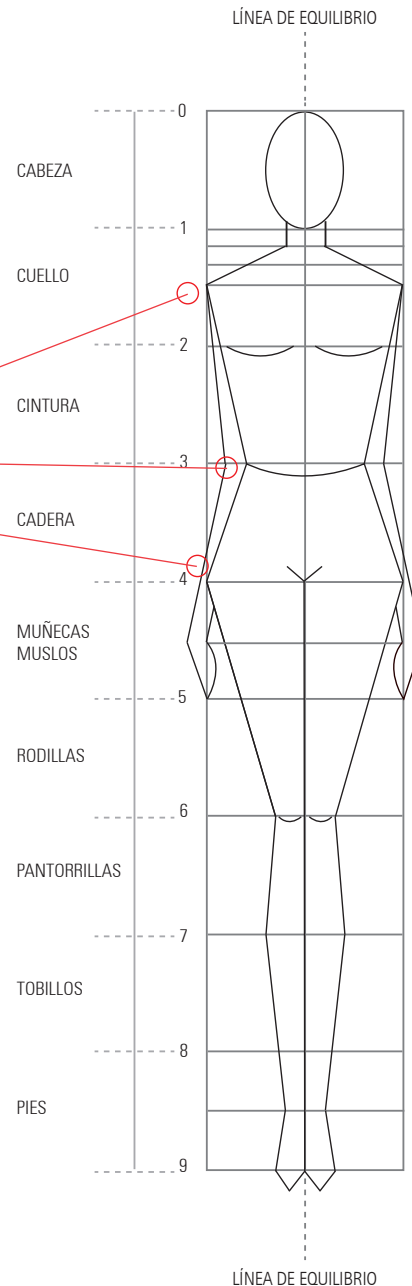
Pies: ancho de 0,75 cm.

Codo: ancho de 0,5 cm.

Muñeca: ancho de 0,5 cm.

Observación

Para las medidas en altura se debe tener en cuenta la ubicación de las articulaciones según la cuadrícula y su numeración.

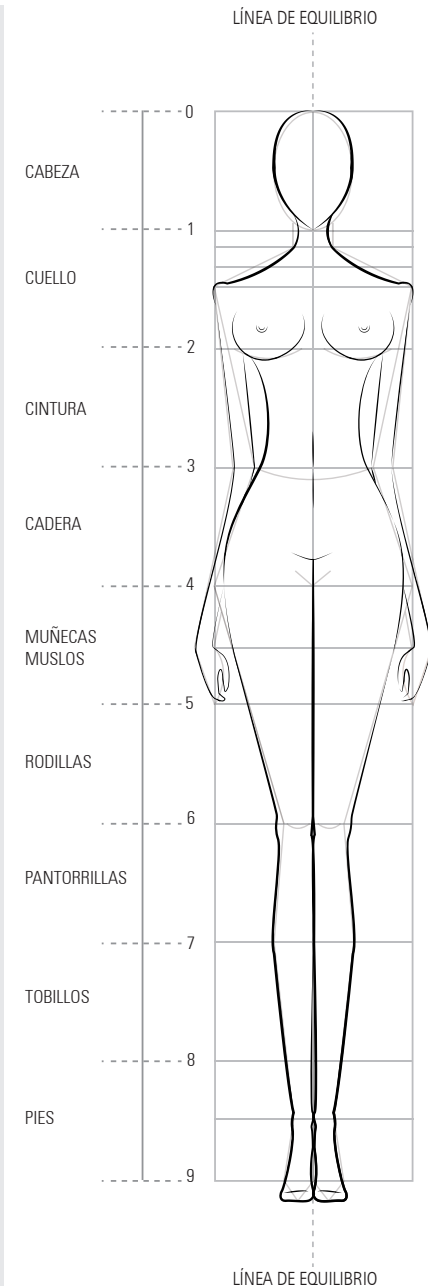


Figurín femenino frontal natural

(formas redondeadas)

Observación

La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales, de acuerdo con el gusto del ilustrador, generando así mayor o menor voluptuosidad. Esta metodología permite dibujar de manera proporcionada y simétrica.

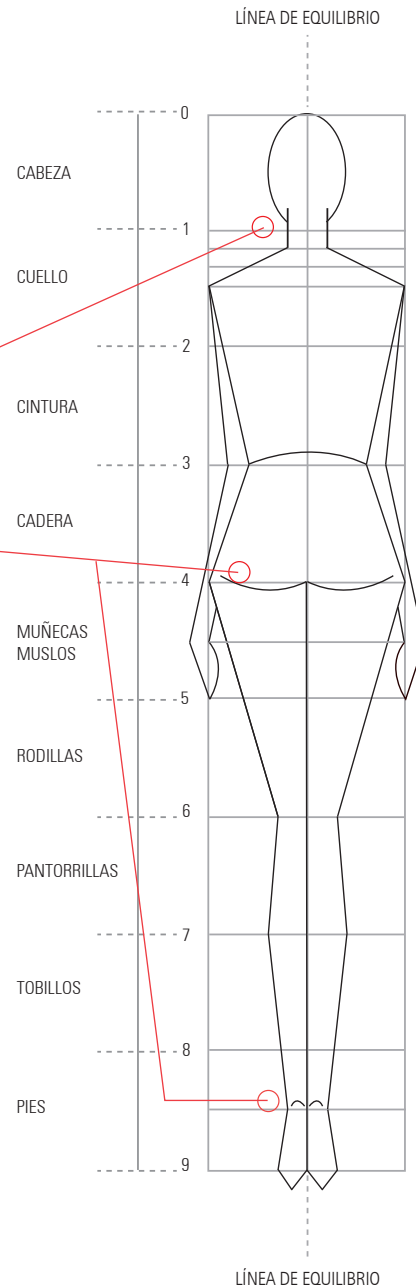


Figurín femenino posterior natural

(construcción geométrica)

Con la misma base del figurín frontal se realizan los siguientes cambios:

- Se suben un poco las líneas del cuello.
- Se borra el mentón.
- La curva de la cintura se eleva.
- Se marcan los glúteos.
- Se eliminan las líneas del busto y se eliminan las rodillas.
- Se marcan los tobillos.

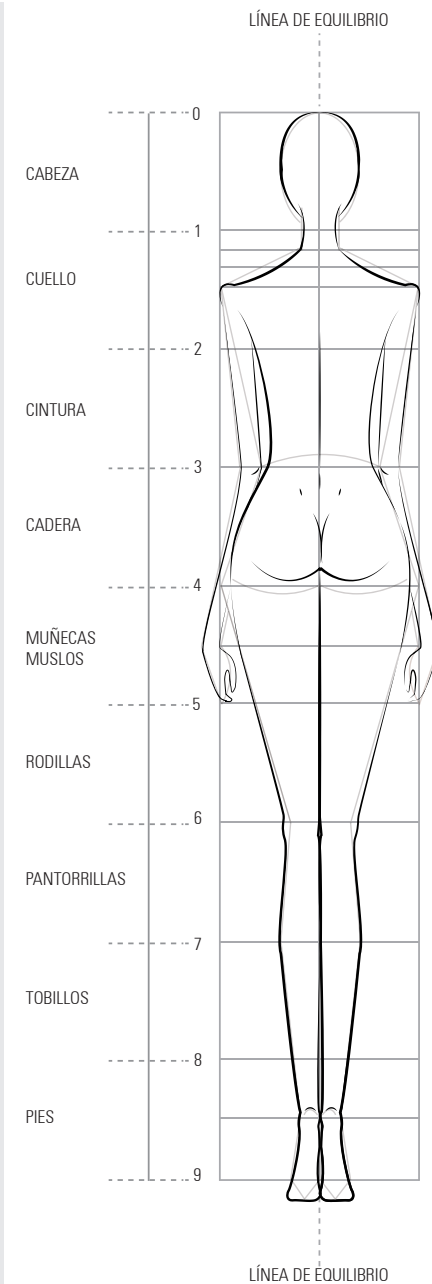


Figurín femenino posterior natural

(formas redondeadas)

Observación

La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales, de acuerdo con el gusto del ilustrador, generando así mayor o menor voluptuosidad. Esta metodología permite dibujar de manera proporcionada y simétrica.

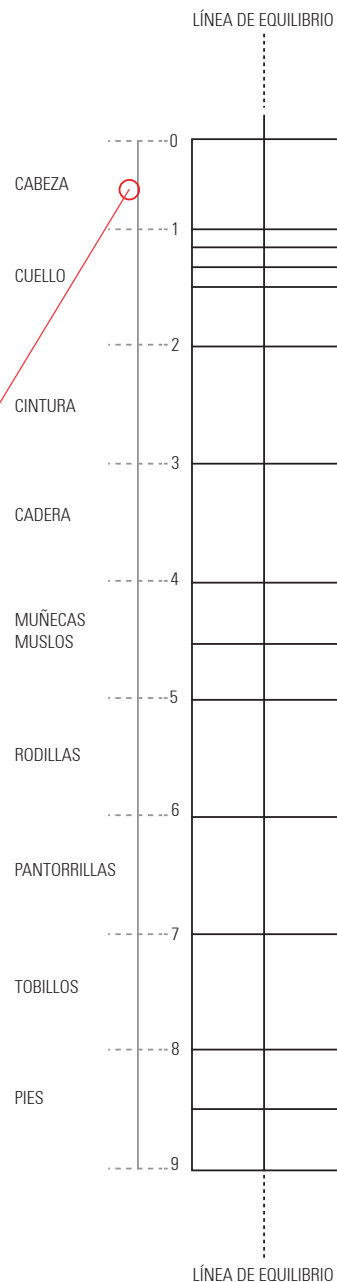


Cuadrícula para figurín femenino (proporción fantasía)

Las modificaciones o alteraciones de escala son denominadas proporciones fantasía.

Tomando como base la cuadrícula del figurín natural, se aumenta la altura de cada uno de los cuadrantes de 3 cm a 4 cm. El único cuadrante que no varía en altura es el de la cabeza (1-2). De este modo, la cuadrícula queda de 35 cm de alto por 5 cm de ancho. Es importante entender que los anchos no varían y es así como se logra un efecto de silueta más alargado y una figura más esbelta.

Existen otros métodos para llevar a cabo modificaciones de escala en los figurines, uno de ellos es agregando nuevos cuadrantes o aumentando la cuadrícula en sentido horizontal, sin cambiar las alturas.



Figurín femenino frontal (proporción fantasía, construcción geométrica)

Tips básicos

Cabeza: óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho.

Cuello: ancho de 1 cm.

Hombros: ancho de 5 cm.

Cintura: ancho de 3 cm.

Cadera: ancho de 5 cm.

Rodilla: ancho de 0,75 cm.

Pantorrilla: ancho de 1 cm.

Tobillo: ancho de 0,5 cm.

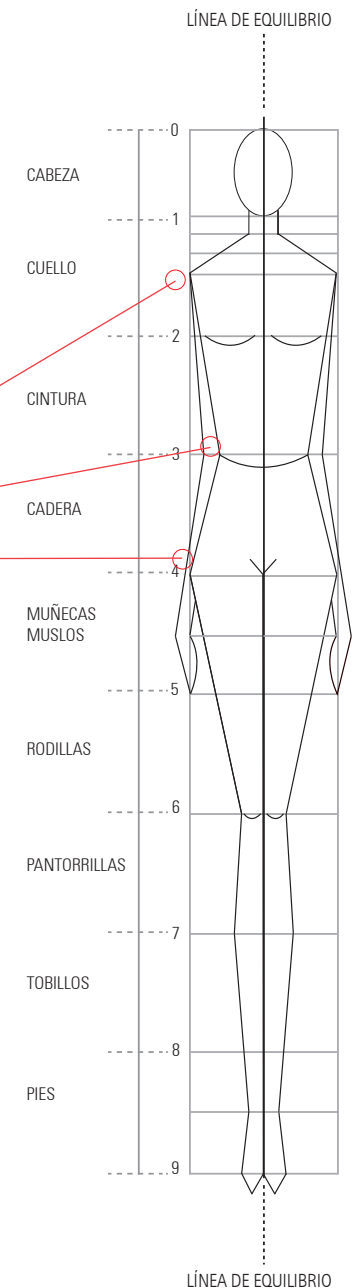
Pie: ancho de 0,75 cm.

Codo: ancho de 0,5 cm.

Muñeca: ancho de 0,5 cm.

Observación

Para las medidas en altura se debe tener en cuenta la ubicación de las articulaciones según la cuadrícula y su numeración, de acuerdo con el gráfico 2.

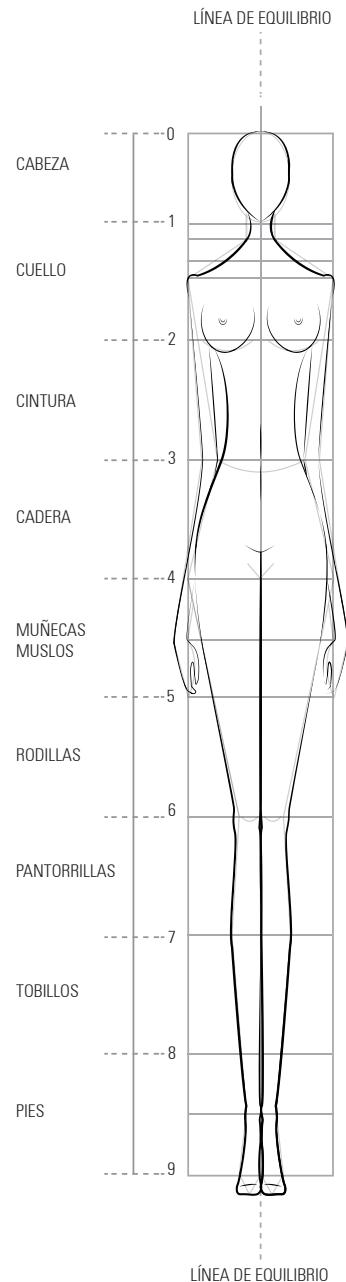


Figurín femenino frontal

(proporción fantasía, formas redondeadas)

Observación

La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales, de acuerdo con el gusto del ilustrador, generando así mayor o menor voluptuosidad. Esta metodología permite dibujar de manera proporcionada y simétrica.

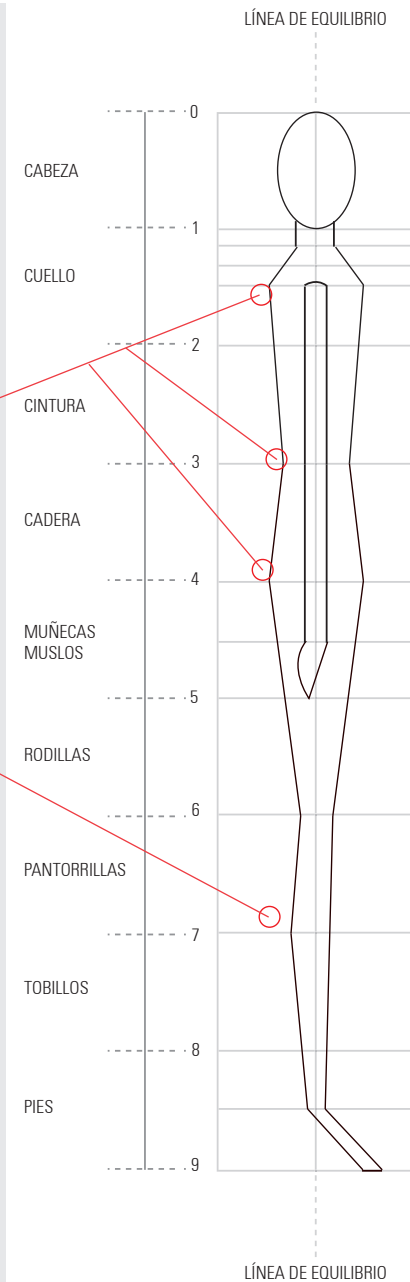


Figurín femenino de perfil proporción natural

(construcción geométrica)

El figurín de perfil utiliza la misma cuadrícula frontal y se aplican los siguientes cambios:

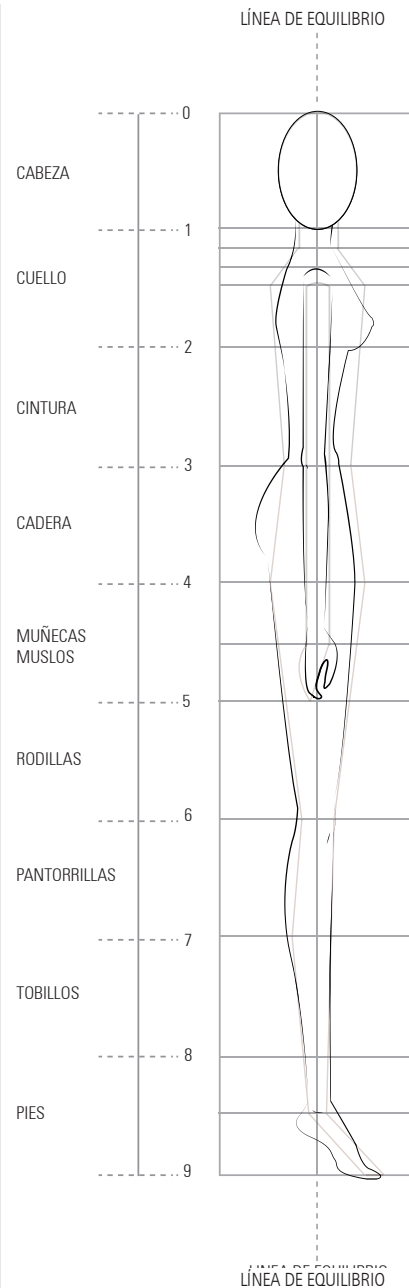
- El tronco disminuye su ancho a la mitad pasando los hombros de 5 cm a 2,5 cm, la cintura pasa de 3 cm a 1,5 cm y la cadera de 5 cm a 2,5 cm
- La pierna conserva el mismo ancho del figurín frontal, pero existe una variación en la pantorrilla donde la parte más ancha va hacia atrás.



Figurín femenino de perfil

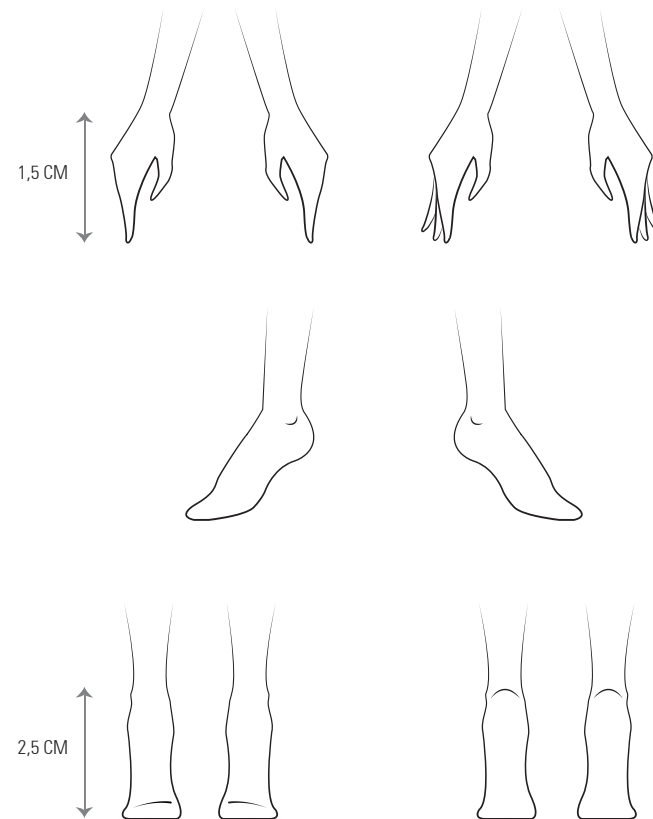
(proporción natural, formas redondeadas)

La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales, según el gusto del ilustrador.



Modelo básico de manos y pies. Figurín femenino

Los siguientes modelos de manos y pies representan la forma más sencilla de hacerlos. Para el diseño de vestuario en general no son de gran relevancia en términos de detalle, a no ser que se necesite hacer diseños especializados como calzado, accesorios y joyería.



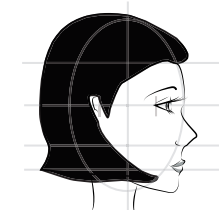
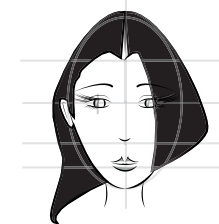
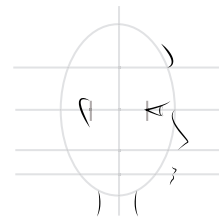
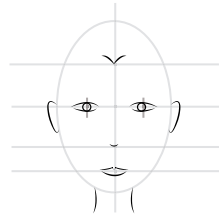
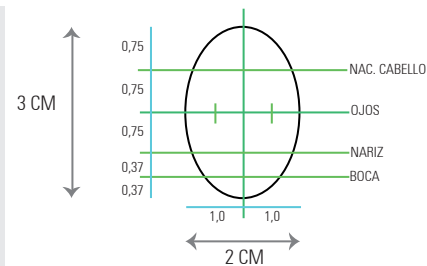
Teoría del rostro femenino

(medidas de figurín natural)

Tomando como base el óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho, se ubican las partes del rostro dividiendo siempre por mitades, como se ve en la gráfica .

- Se divide el óvalo en sentido horizontal en dos. Esa será la línea de ubicación de los ojos.
- Se divide la mitad inferior en dos partes iguales para ubicar la nariz.
- Se divide a su vez la última mitad y esa será la ubicación de la boca.
- Se divide la mitad superior en dos mitades para ubicar el nacimiento del cabello.
- Las pupilas o centro de cada ojo se deben ubicar en la mitad de cada hemisferio, sobre la línea de los ojos.

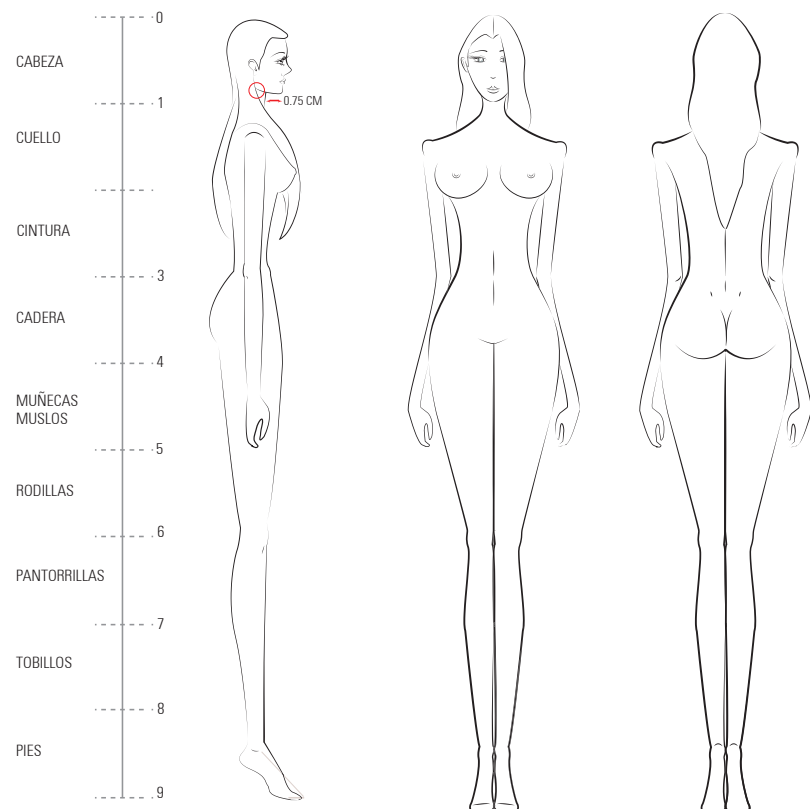
Estas medidas pueden ser tomadas a simple vista, haciendo uso de los cuadrantes que nos ayudan a fijar la posición de las partes en el rostro de perfil.



Base figurín femenino terminado

El figurín visto desde diferentes ángulos, brinda una imagen exacta de la totalidad de diseño de vestuario.

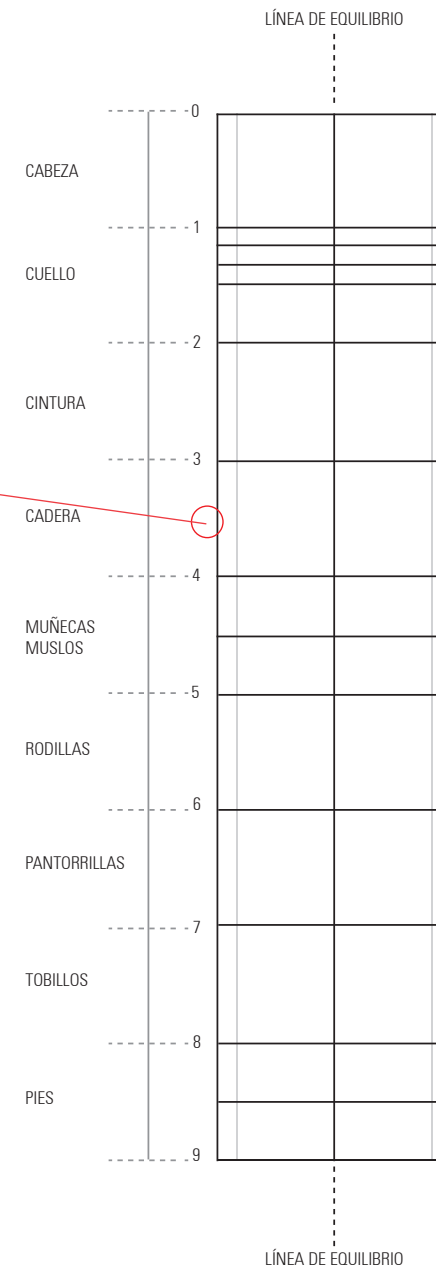
Un tip muy importante para la ubicación del rostro de perfil, es tomar una medida de 0,75 cm entre el cuello y el mentón, como se puede ver en la gráfica. A partir de ese punto se da inicio a la silueta de rostro.



Cuadrícula para figurín masculino (proporción natural)

Llamamos proporciones naturales, a las proporciones del cuerpo humano sin modificaciones o alteraciones. Para la cuadrícula se debe iniciar por trazar una línea vertical o línea de equilibrio, en el centro de la hoja. Sobre esta línea se ubica el eje central del figurín, y ambos lados se desarrollará simétricamente. Esta línea debe ser de 27 cm de altura, y se ubica dentro de un rectángulo de 27 cm de alto por 6 cm de ancho. Dividimos el rectángulo en 9 partes iguales (cada 3 cm) y finalizamos trazando las siguientes subdivisiones:

- El cuadrante cuello (1-2): se divide a la mitad en sentido horizontal, luego la mitad de arriba se divide en tres partes iguales (cada 0,5 cm).
- Los cuadrantes muñeca muslo (4-5) y pies: se dividen a la mitad, lo que ayuda a dibujar las articulaciones del figurín.



Figurín masculino frontal

(proporción natural, construcción geométrica)

Observaciones

Cabeza: óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho.

Cuello: ancho de 1,5 cm.

Hombros: ancho de 6 cm.

Cintura: ancho de 4 cm.

Caderas: ancho de 5 cm.

Rodillas: ancho de 1 cm.

Pantorrilla: ancho de 1,25 cm.

Tobillo: ancho de 0,75 cm.

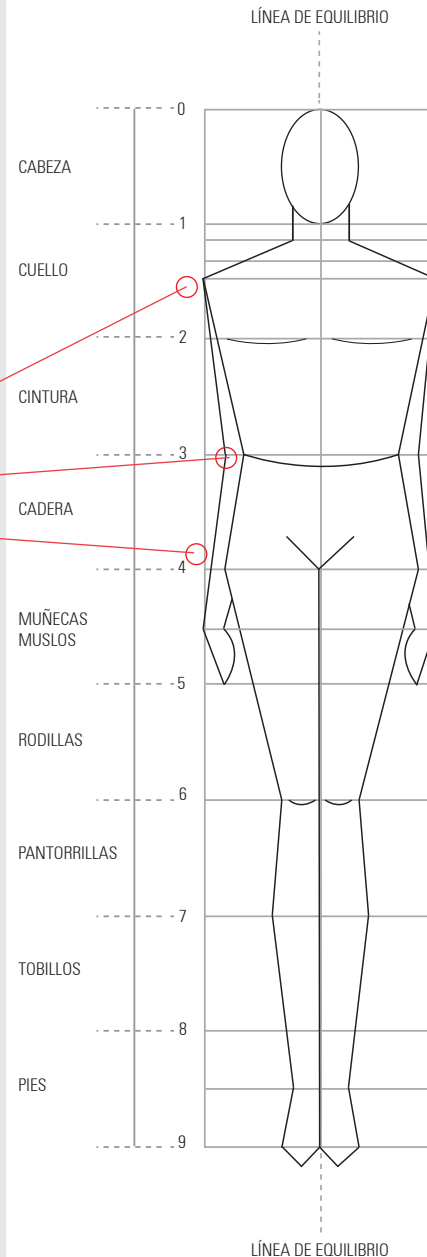
Pies: ancho de 1 cm.

Codos: ancho de 0,5 cm.

Muñeca: ancho de 0,5 cm.

Observación

Para las medidas en altura se debe tener en cuenta la ubicación de las articulaciones, según la cuadrícula y su numeración.

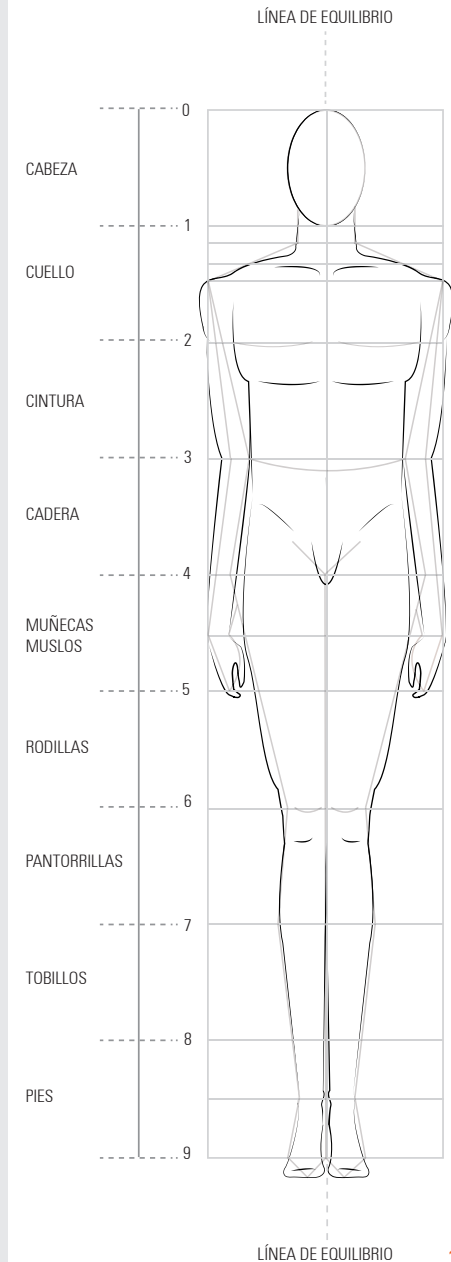


Figurín masculino frontal

(proporción natural, formas redondeadas)

Observaciones

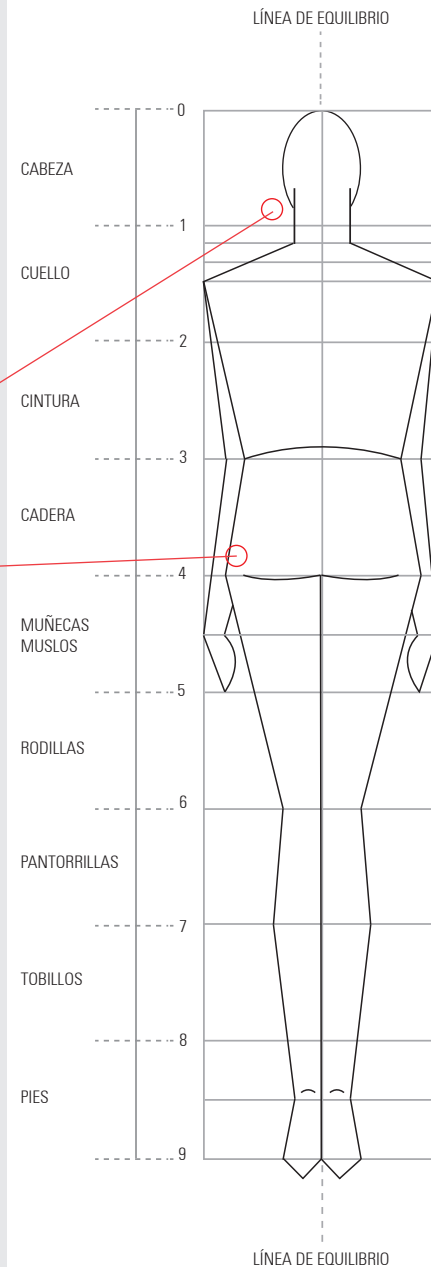
La construcción geométrica permite desarrollar la silueta del figurín y crear contornos más reales. La modificación de los contornos permite trabajar sobre la voluptuosidad, teniendo muy en cuenta la proporción y la simetría.



Figurín masculino posterior (proporción natural, construcción geométrica)

Tomaremos la misma base del figurín frontal, pero haremos los siguientes cambios básicos:

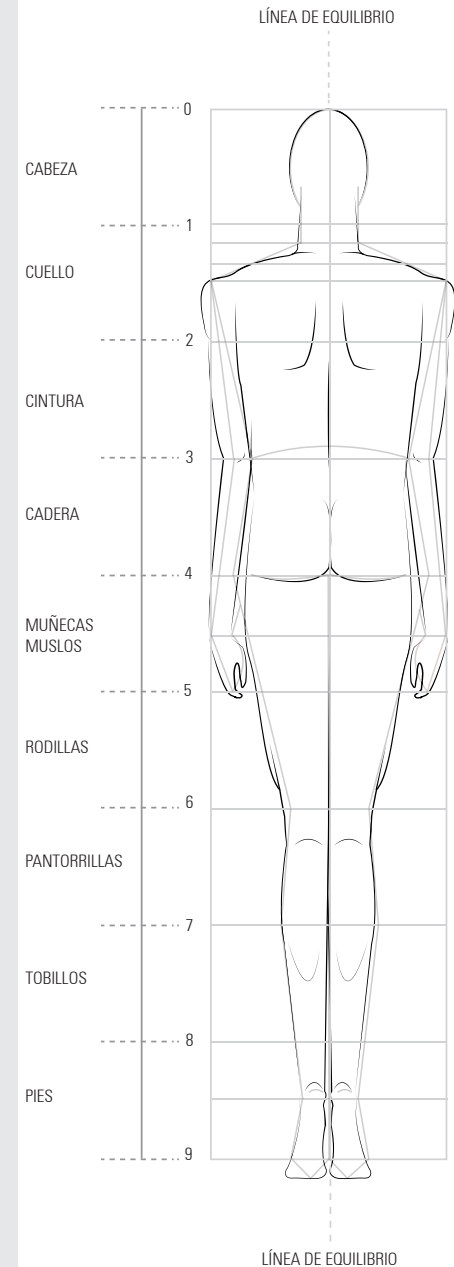
- Las líneas del cuello suben un poco.
- El mentón se borra.
- La curva de la cintura se eleva.
- Se marcan los glúteos.
- Se marcan los tobillos.
- Las líneas de pecho y rodillas se eliminan.



Figurín masculino posterior (proporción natural, formas redondeadas)

Observaciones

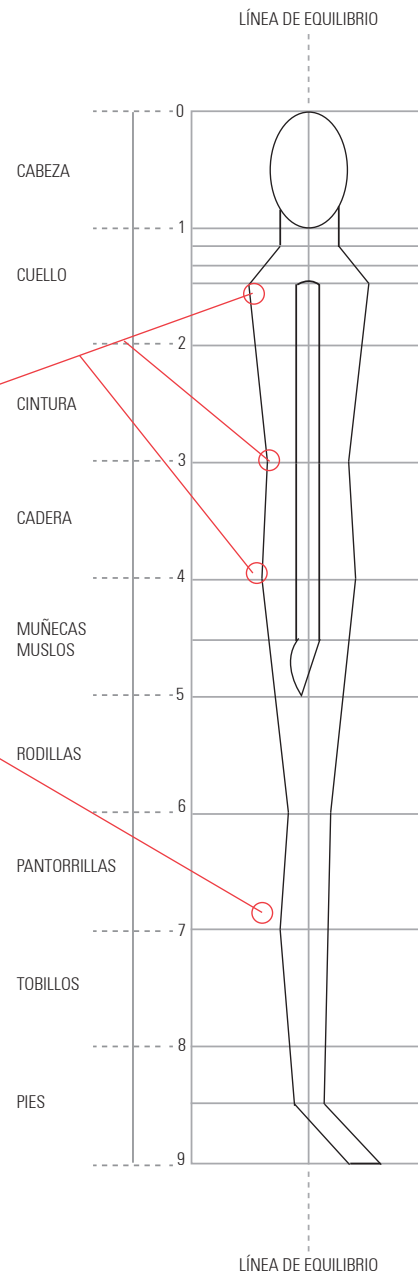
La construcción geométrica permite desarrollar la silueta del figurín y crear contornos más reales. La modificación de los contornos permite trabajar sobre la voluptuosidad, teniendo muy en cuenta la proporción y la simetría.



Figurín masculino de perfil proporción natural (construcción geométrica)

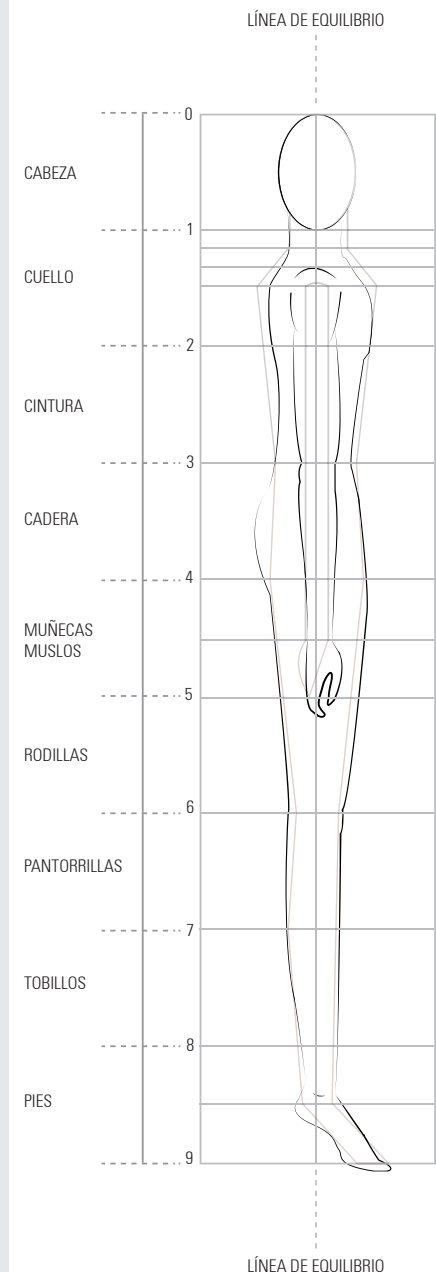
El figurín de perfil utiliza la misma cuadrícula frontal. Se aplican los siguientes cambios:

- El tronco disminuye su ancho a la mitad, pasando los hombros de 6 cm a 3 cm, la cintura de 4 cm a 2 cm y la cadera de 5 cm a 2,5 cm.
- La pierna conserva el mismo ancho del figurín frontal, pero existe una variación en la pantorrilla donde la parte más ancha va hacia atrás.



Figurín masculino de perfil (proporción natural, formas redondeadas)

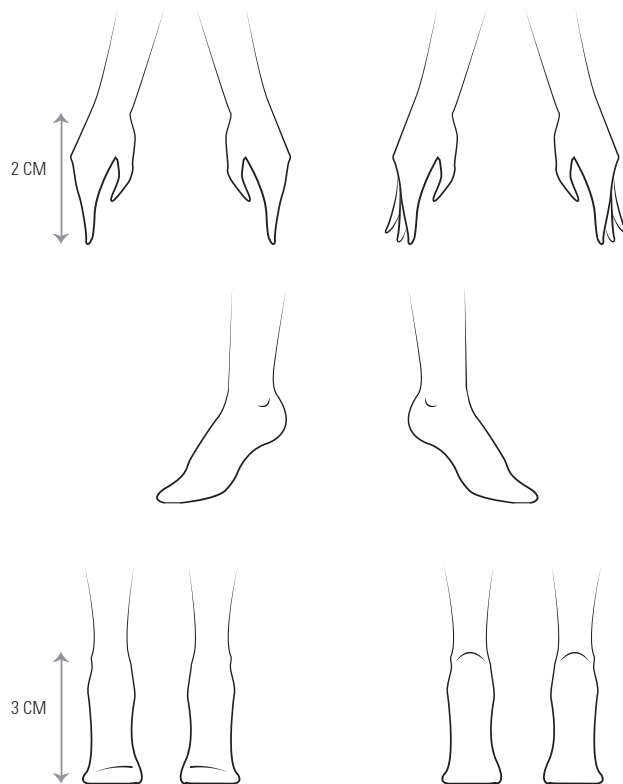
La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales, de acuerdo con el gusto del ilustrador.



Modelo básico de manos y pies. Figurín masculino

Los siguientes modelos de manos y pies representan la forma más sencilla de hacerlos. Para el diseño de vestuario en general no son de gran relevancia en términos de detalle, a no ser que se necesite hacer diseños especializados como calzado, accesorios y joyería.

Para el figurín masculino, el tamaño de las manos y de los pies se aumenta un poco, comparado con el femenino.



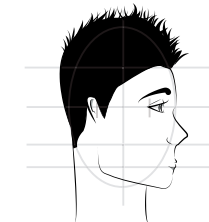
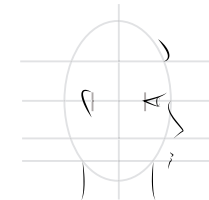
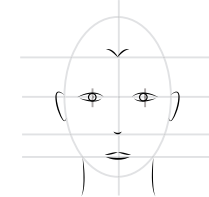
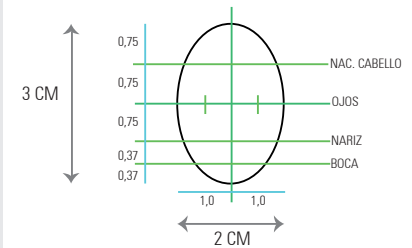
Teoría del rostro masculino

(medidas de figurín natural)

Tomando como base el óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho, ubicamos las partes del rostro dividiendo siempre por mitades, como vemos en la gráfica; las divisiones son las mismas que en el rostro femenino, pero el rostro masculino presenta las siguientes diferencias básicas:

- Labios más delgados.
- Pestañas más pequeñas.
- Cejas más gruesas.
- Mentón más ancho.
- Cuello más ancho.

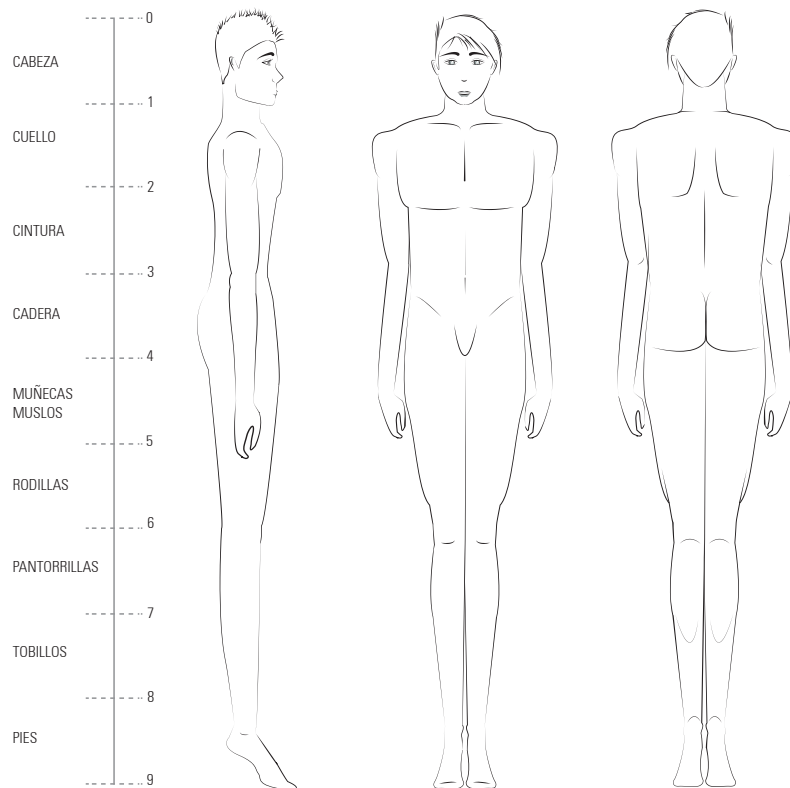
Estas medidas pueden ser tomadas a simple vista haciendo uso de los cuadrantes, los cuales nos ayudan a fijar la posición de las partes en el rostro de perfil.



Base figurín masculino terminado

El figurín, visto desde diferentes ángulos, brinda una imagen exacta de la totalidad del diseño de vestuario.

Un tip muy importante para la ubicación del rostro de perfil, es tomar una medida de 0,75 cm entre el cuello y el mentón, como se puede ver en la gráfica. A partir de ese punto se da inicio a la silueta de rostro.



Cuadrícula para figurín juvenil (proporción natural)

Este corresponde a una edad promedio de 11 a 16 años, y se puede aplicar a los dos géneros. Comenzamos trazando una línea vertical o línea de equilibrio, en el centro de la hoja.

Sobre esta línea se ubicará el eje central del figurín, y a ambos lados se desarrollará simétricamente.

Esta línea tiene 21 centímetros de altura, y se ubica dentro de un rectángulo de 21 cm de alto por 5 cm de ancho.

Dividimos el rectángulo en 7 partes iguales (cada 3 cm) y finalizamos trazando las siguientes subdivisiones:

- El cuadrante cuello (1-2): se divide a la mitad en sentido horizontal luego la mitad de arriba se divide en tres partes iguales (cada 0,5 cm).
- El cuadrante cadera (3-4): tiene una línea a 2 cm de la 3.
- El cuadrante rodillas (5-6): tiene una línea a 1 cm de la 5.
- El cuadrante pies (6-7): tiene una línea a 2 cm de la 6.



Figurín juvenil frontal (proporción natural, construcción geométrica)

Tips básicos

Cabeza: óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho.

Cuello: ancho de 1 cm.

Hombros: ancho de 5 cm.

Cintura: ancho de 3 cm.

Caderas: ancho de 4 cm.

Rodillas: ancho de 0,75 cm.

Pantorrillas: ancho de 1 cm.

Tobillos: ancho de 0,5 cm.

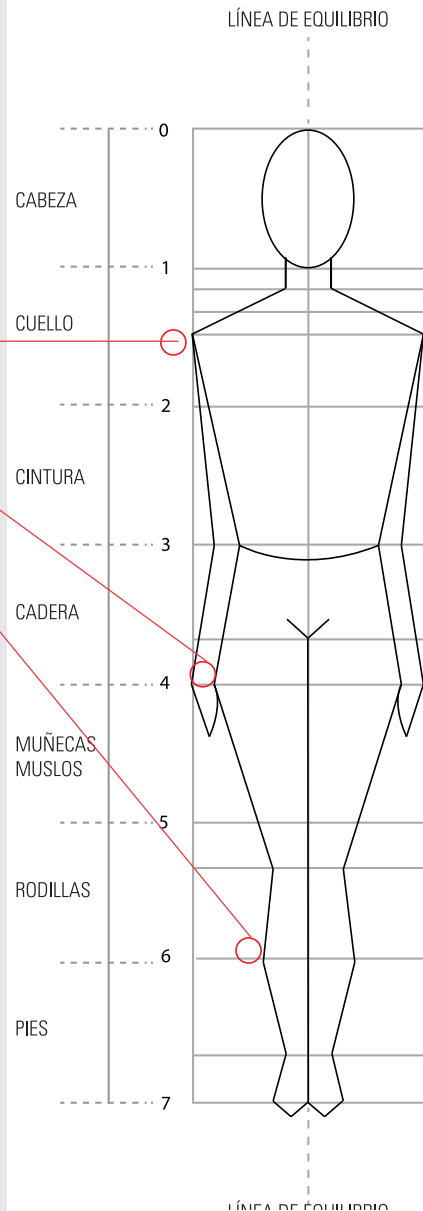
Pies: ancho de 0,75 cm.

Codos: ancho de 0,5 cm.

Muñecas: ancho de 0,5 cm.

Observación

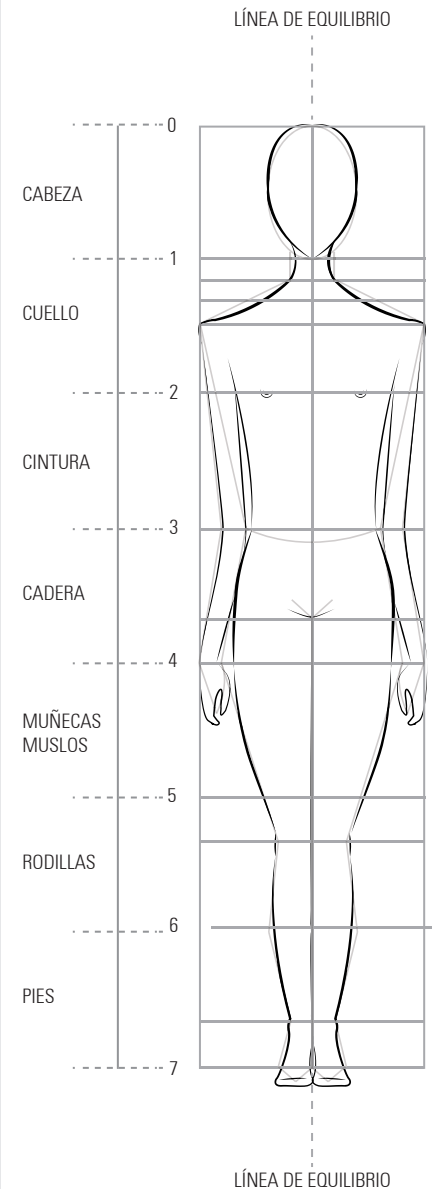
Para las medidas en altura se debe tener en cuenta la ubicación de las articulaciones, según la cuadrícula y su numeración, conforme la gráfica.



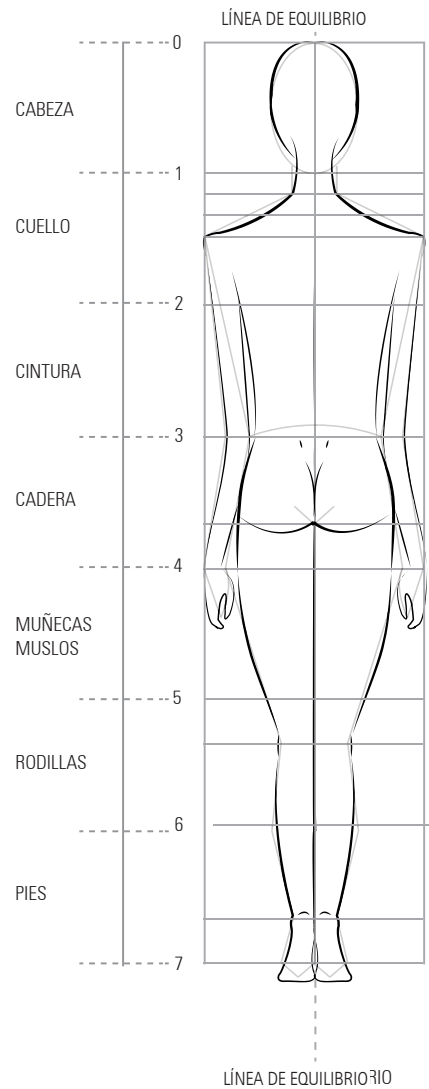
Figurín juvenil frontal (proporción natural, formas redondeadas)

La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales. Este redondeado se puede generar a gusto del ilustrador, transformando las medidas en más o menos voluptuosas.

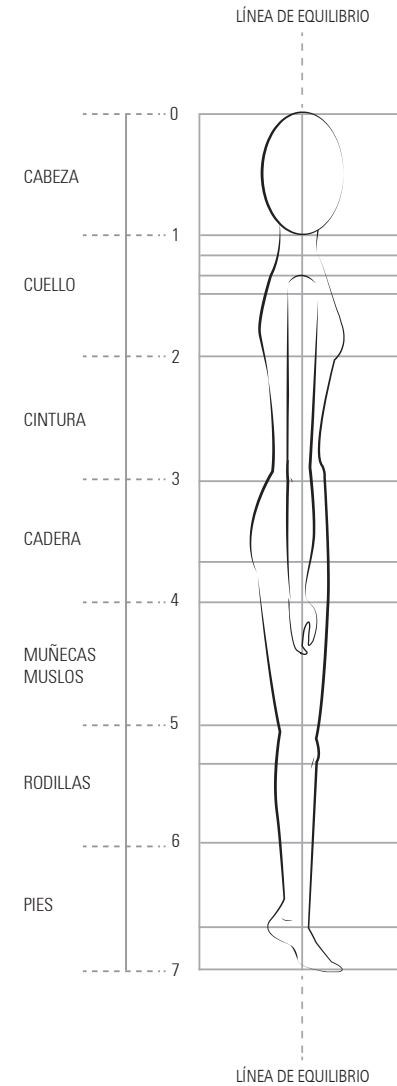
Lo más importante de estas teorías es que permiten dibujar con gran proporción y simetría figurines base para el diseño del vestuario.



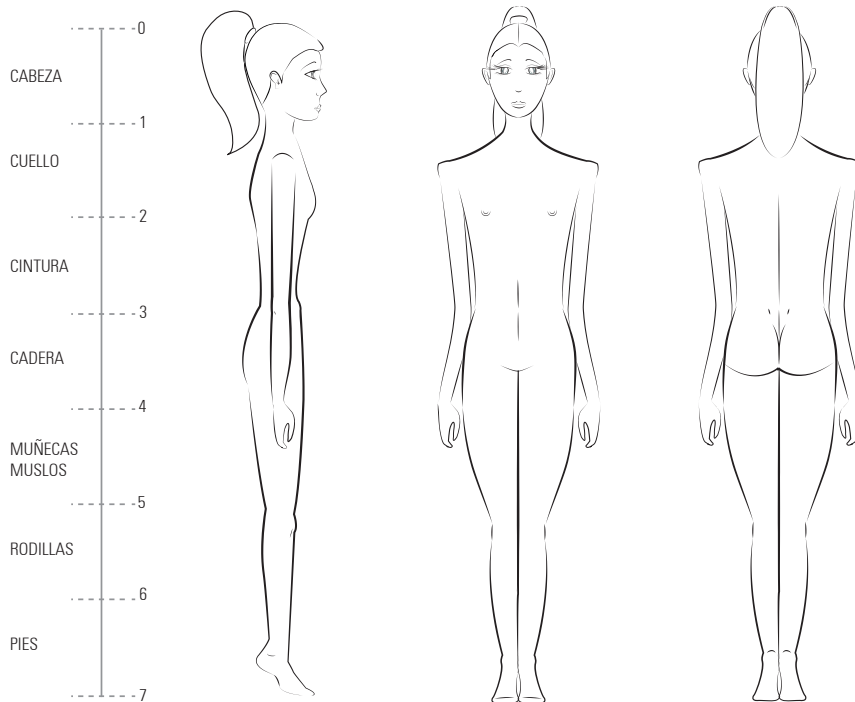
Figurín juvenil posterior (proporción natural, formas redondeadas)



Figurín juvenil de perfil (proporción natural, formas redondeadas)



Base figurín juvenil terminado



Cuadrícula para figurín infantil (proporción natural)

El figurín infantil corresponde a una edad entre los 5 y los 10 años, y se puede aplicar a los dos sexos.

Comenzamos trazando una línea vertical, o línea de equilibrio, en el centro de la hoja.

Sobre esta línea se ubicará el eje central del figurín y a ambos lados se desarrollará simétricamente.

Esta línea tiene 15 centímetros de altura, y se ubicará dentro de un rectángulo de 15 cm de alto, por 5 cm de ancho, como se ve en la gráfica.

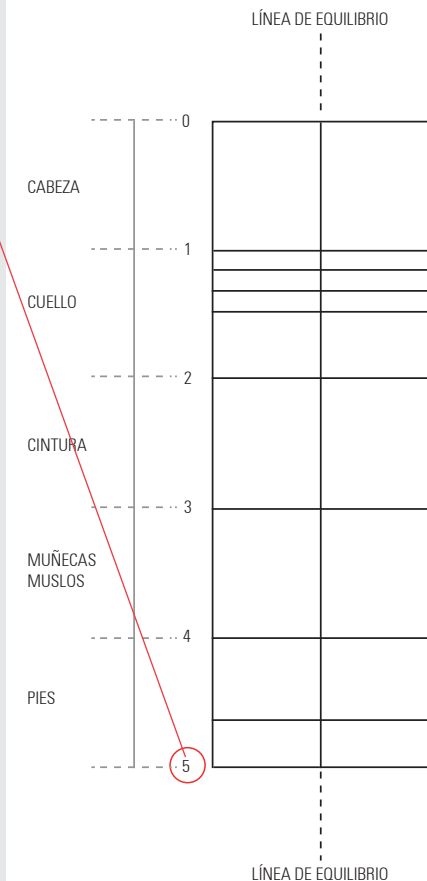
Aquí se da un cambio, pues la cuadrícula femenina presentaba un largo de 27 cm.

Dividimos el rectángulo en cinco partes iguales (cada 3 cm).

Finalizamos trazando las subdivisiones: el cuadrante "cuello" (1-2) se divide a la mitad en sentido horizontal, luego la mitad de arriba se divide en tres partes iguales (cada 0,5 cm).

El cuadrante "pies" (4-5) tiene una línea a 2 cm de la 4. Estas líneas nos ayudarán a dibujar las articulaciones del figurín.

De este modo tenemos terminada la cuadrícula base para el figurín infantil natural.



Figurín infantil frontal

(proporción natural, construcción geométrica)

Tips básicos

Cabeza: óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho.

Cuello: ancho de 1 cm.

Cuerpo: ancho de 3 cm.

Rodillas: ancho de 0,75 cm cada una.

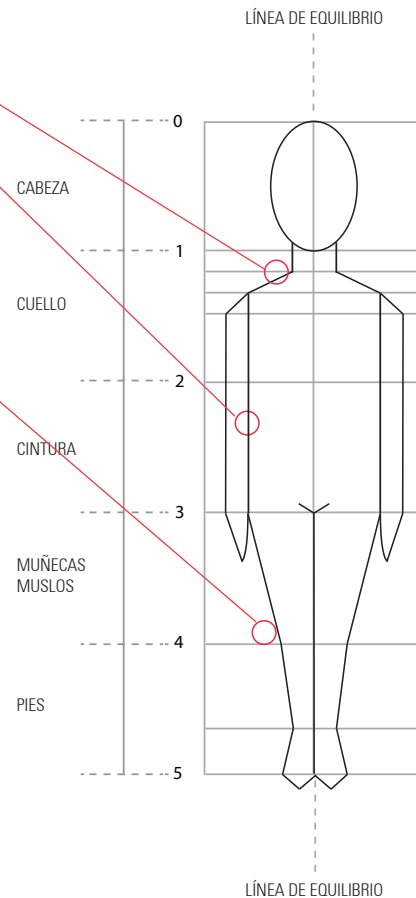
Tobillos: ancho de 0,5 cm cada uno.

Pies: ancho de 0,75 cm cada uno.

Brazos: ancho de 0,5 cm cada uno.

Observación

Para las medidas en altura se debe tener muy en cuenta la ubicación de las articulaciones según la cuadrícula y su numeración (ver gráfica).

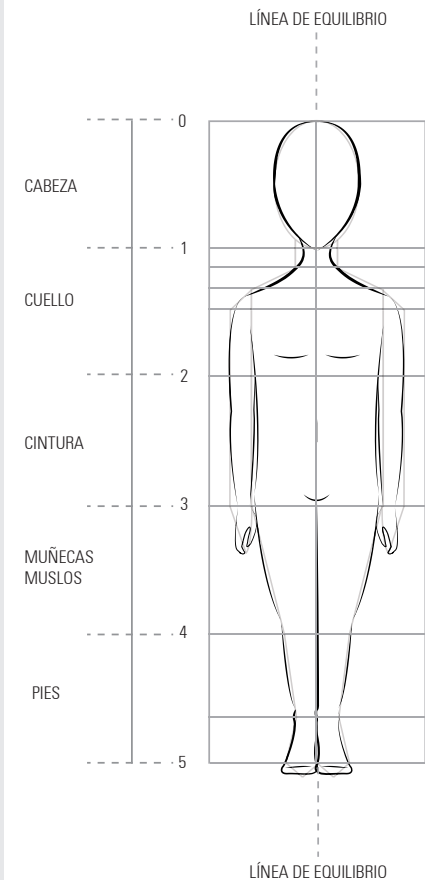


Figurín infantil frontal

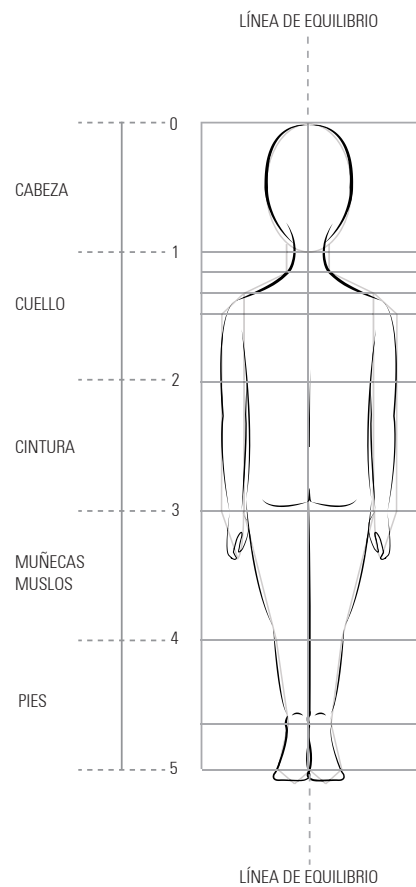
(proporción natural, formas redondeadas)

La construcción geométrica es una base para poder redondear la silueta del figurín y darle contornos más reales. Este redondeado se puede generar a gusto del ilustrador, transformando las medidas en más o menos voluptuosas.

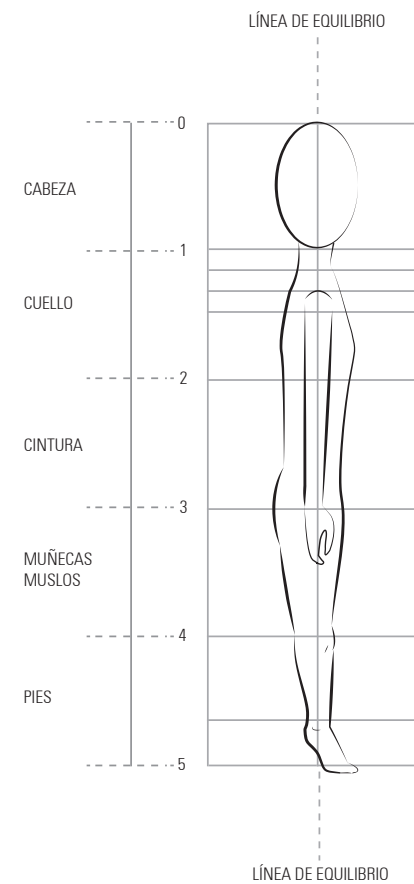
Lo más importante de estas teorías es que permiten dibujar con gran proporción y simetría figurines base para el diseño del vestuario.



Figurín infantil posterior (proporción natural, formas redondeadas)



Figurín infantil de perfil (proporción natural, formas redondeadas)

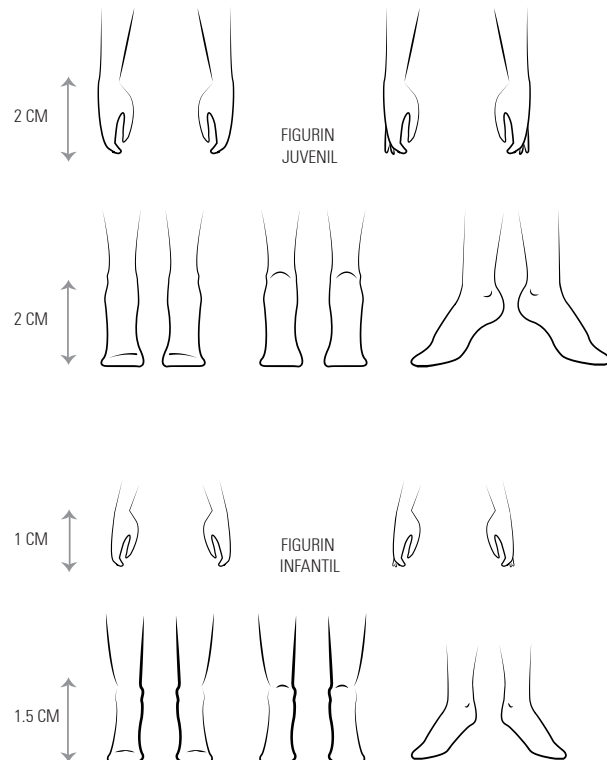


Modelo básico de manos y pies. Figurín juvenil e infantil

Los modelos que vemos en la gráfica son la forma más sencilla de representación de las manos y los pies de un figurín.

En diseño de vestuario no es de gran relevancia el detalle en estas partes, puesto que el énfasis se hace siempre en las prendas y accesorios.

Para el figurín juvenil e infantil, el tamaño de las manos y los pies disminuye en proporción comparado con el femenino, como podemos apreciar en la ilustración.



Teoría del rostro infantil (para medidas de figurín natural)

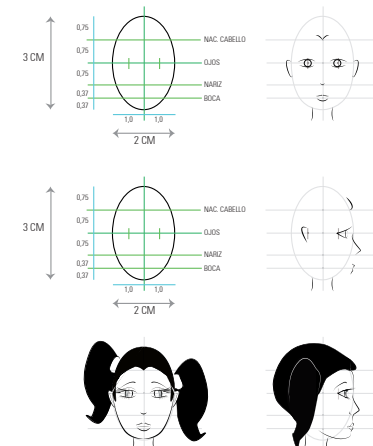
Tomando como base el óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho, ubicamos las partes del rostro dividiendo siempre por mitades, como vemos en la gráfica; el tamaño del óvalo puede reducirse un poco, si se desea.

Las divisiones son las mismas que en el rostro femenino, pero el rostro infantil presenta las siguientes diferencias básicas:

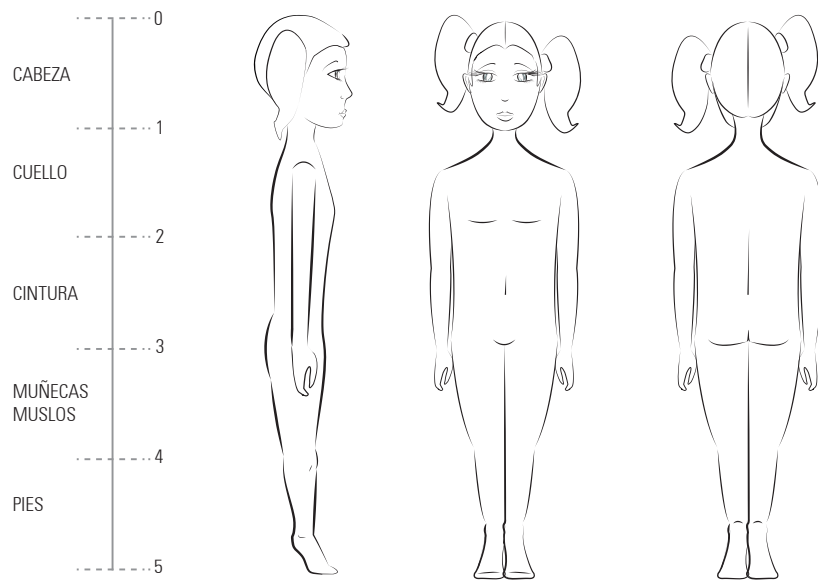
- El tamaño de los ojos se aumenta ligeramente y el tamaño de las cejas se reduce.
- El grosor de los labios aumenta y su largo se acorta.
- El mentón se redondea un poco, tornando las mejillas más rellenas.
- El tipo de peinado o corte de cabello también determina en gran parte la edad del rostro.

Los mismos cuadrantes nos ayudan a fijar la posición de las partes en el rostro de perfil.

Para el rostro juvenil, la base es la misma que la de los figurines femenino o masculino.



Base figurín infantil terminado



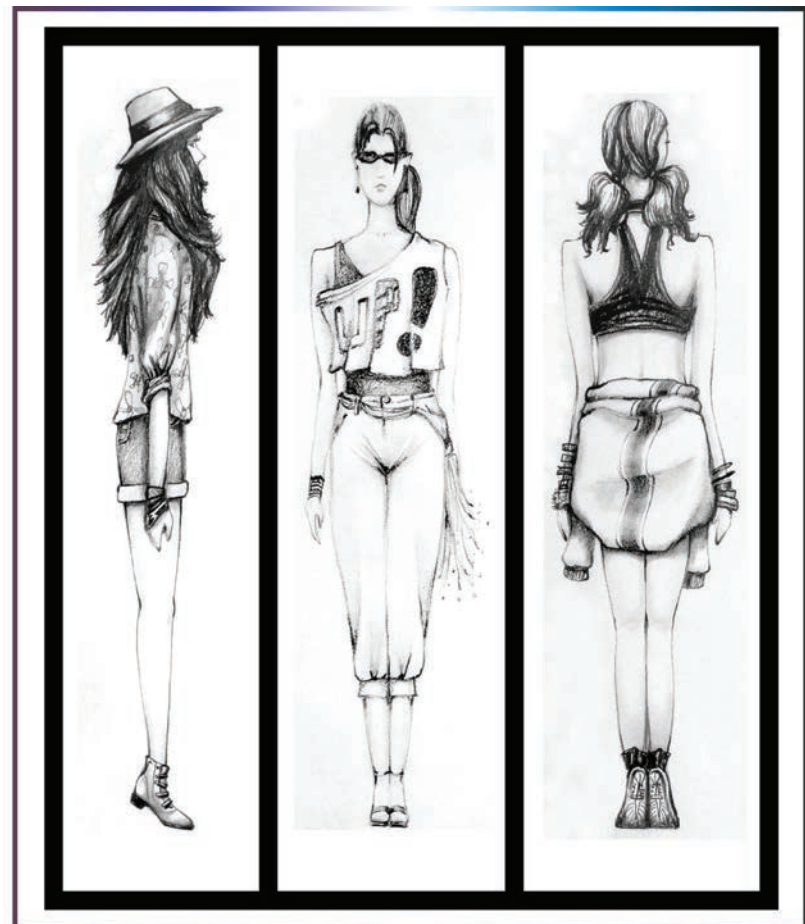
Ejemplos de figurín femenino



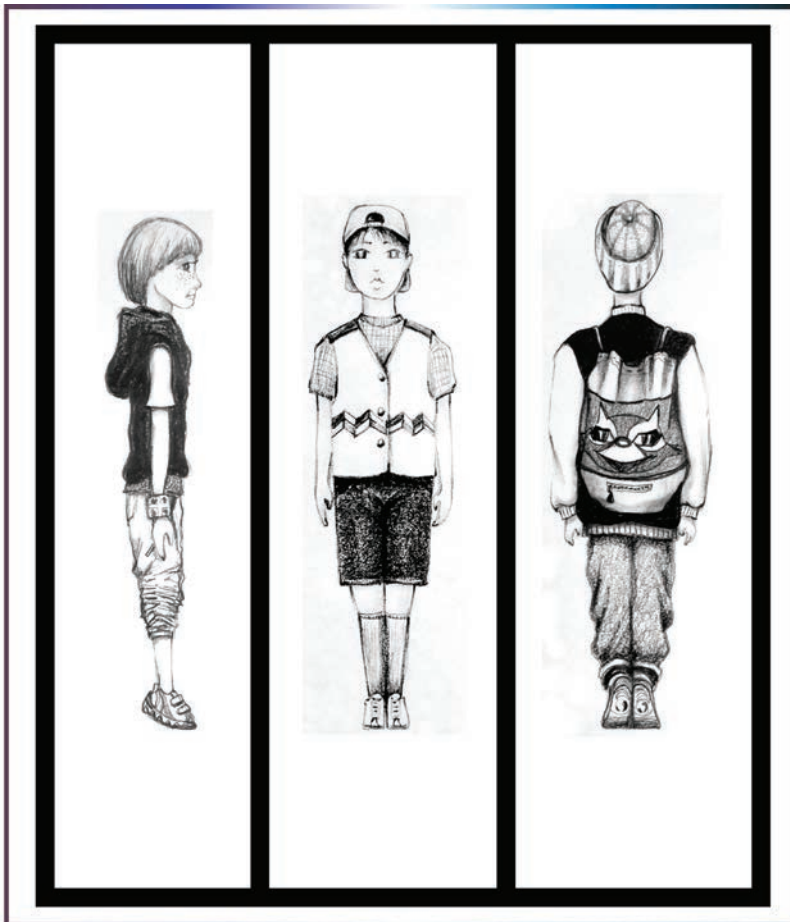
Ejemplos de figurín masculino



Ejemplos de figurín juvenil



Ejemplos de figurín infantil



Capítulo 2

Teorías del movimiento

Base para el movimiento básico. Figurín femenino frontal

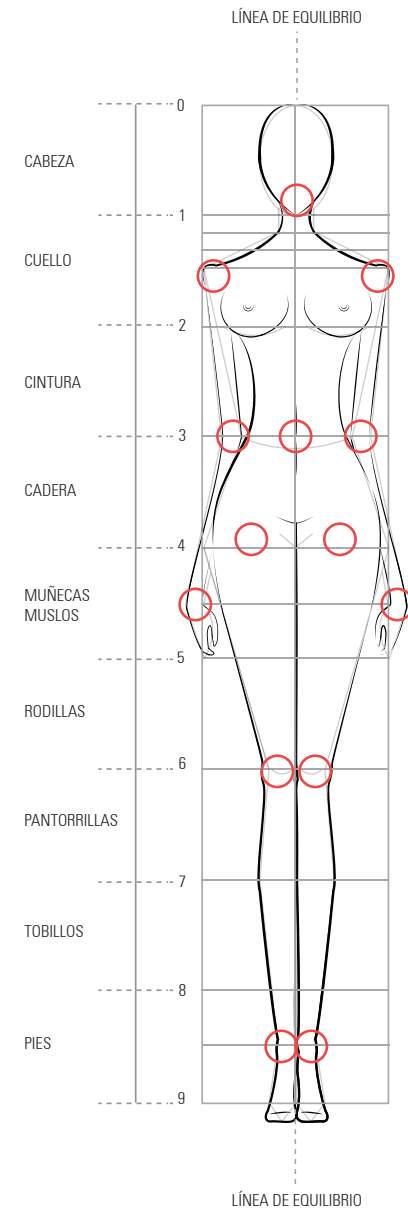
(proporción natural,
formas redondeadas)

Tomando el figurín que ya conocemos, vamos a tener la base para una serie de movimientos básicos, que nos permitirán dar al dibujo diversas poses sobre las cuales trabajar nuestros diseños.

Posteriormente, la teoría agregará algunos puntos que nos darán la posibilidad de ejecutar cualquier tipo de posiciones en el dibujo de nuestros figurines.

Para ejecutar los movimientos básicos, siempre tendremos en cuenta las articulaciones del cuerpo, las cuales vemos marcadas en la gráfica con círculos de color rojo.

Los giros en las partes del cuerpo parten, entonces, teniendo como centro alguna articulación.



Esqueleto básico para elaboración de figurín en movimiento

Con base en las articulaciones, dibujamos el esqueleto de palitos, que utilizaremos para iniciar cada una de nuestras poses en movimiento.

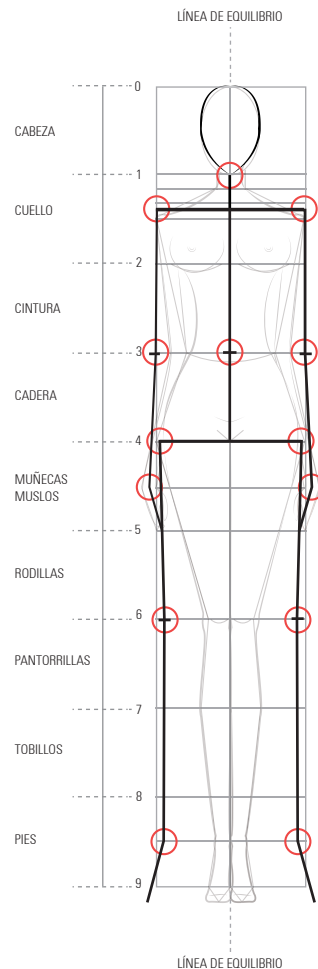
La ubicación de cada línea del esqueleto, girada a partir de una articulación, determinará la posición que le daremos al figurín.

Las medidas de longitud de cada parte del esqueleto serán tomadas siempre de la teoría del figurín natural o de fantasía, según el caso. Para el figurín natural son:

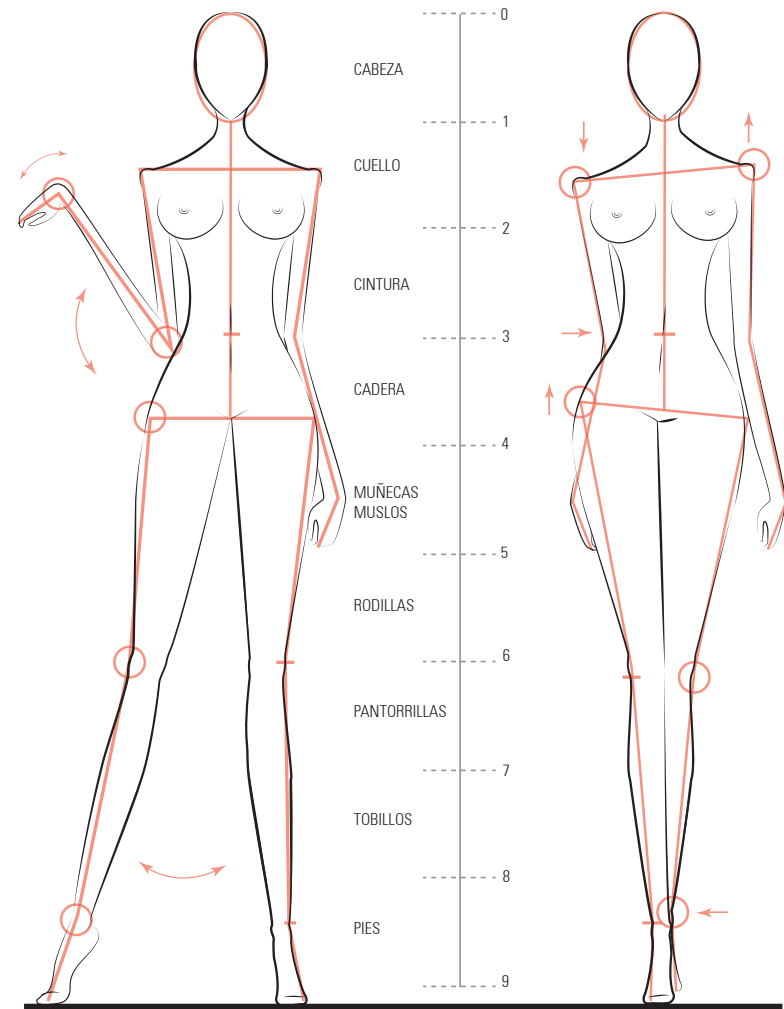
- Cabeza: 3 cm de alto x 2 cm de ancho.
- Cuello: 1 cm.
- Hombros: 5 cm de ancho.
- Tronco: 5,5 cm.
- Cadera: 3 cm de alto, 5 cm de ancho.
- Muslos: 6 cm.
- Pantorrillas: 7,5 cm.
- Pies: 2,5 cm.
- Antebrazo: 4,5 cm.
- Brazo: 4,5 cm.
- Manos: 1,5 cm.

Estas medidas básicas garantizan la proporción adecuada para el figurín, a la vez que definen la posición exacta que requerimos.

Solo a partir de la correcta elaboración de este esqueleto, podremos dar forma a nuestro dibujo.



Figurines en movimiento (a partir de giros sobre articulaciones)



Pasos para el movimiento básico del figurín femenino frontal (proporción natural)

Existen muchos métodos para el dibujo de la figura humana en movimiento. Para el figurín de diseño de vestuario, el método que se presenta a continuación brinda ventajas como la rapidez y la precisión en la ejecución, además de tomar como base las medidas de las teorías vistas anteriormente. Con esta guía podremos lograr siluetas tanto proporcionadas, como que muestren la pose justa que se requiera, cualquiera que sea.

Iniciamos esbozando un **esquema de movimiento**, que es un dibujo rápido en el que se plasma la idea de la posición deseada para nuestro figurín. Luego, marcamos en este esquema los **puntos de contacto**, que son los puntos del cuerpo que hacen contacto directo con otros objetos (piso, sillas, etc.) u otras partes del cuerpo.

Desde uno de estos puntos de contacto siempre iniciaremos el dibujo de nuestro figurín, para evitar errores en nuestra pose. La prioridad en la escogencia del punto de contacto de inicio, se da a aquellos que unen partes del cuerpo, y no a los que unen con otros objetos.

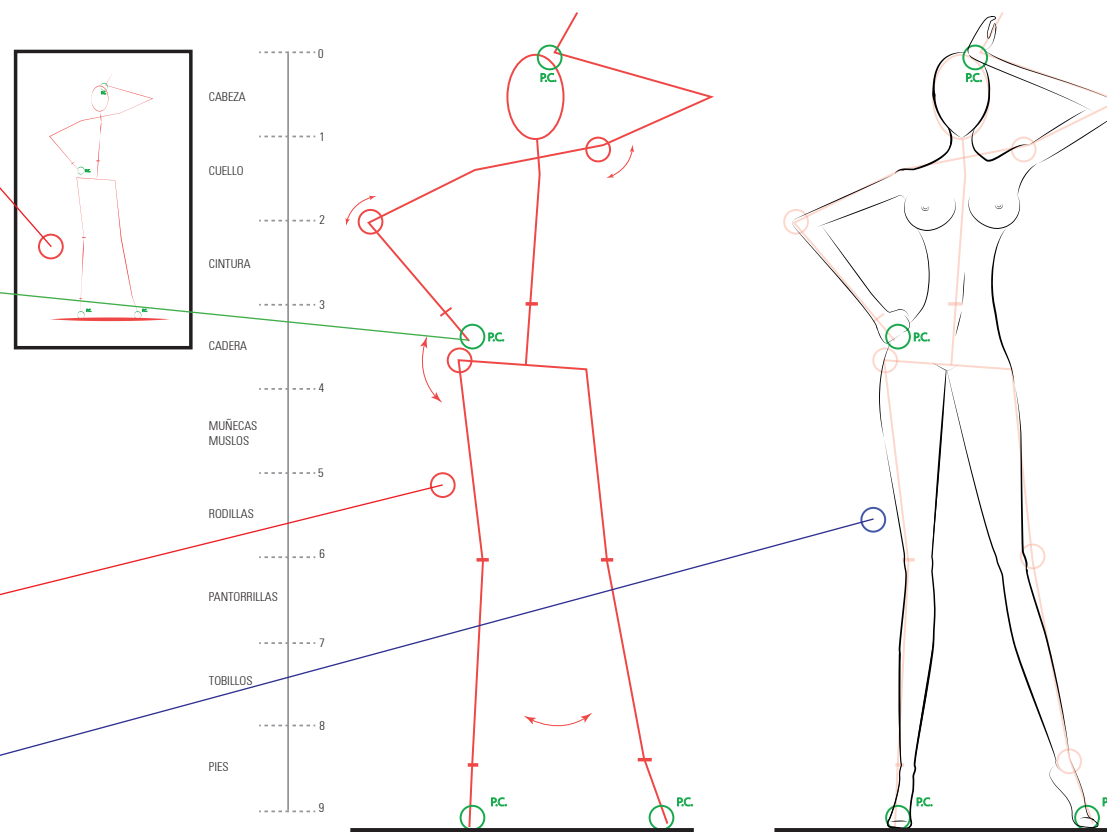
Escogido el punto de contacto de inicio, empezaremos trazando el **esqueleto del cuerpo**, basándonos en las medidas ya estudiadas. Este modelo de palitos deberá cumplir con la proporción y la pose correctas, antes de continuar adelante.

Una vez nuestro esqueleto es aprobado, continuaremos dando el **volumen** a nuestro figurín,

utilizando la construcción geométrica como base, para posteriormente redondear la silueta. También podemos pasar directamente del esqueleto aprobado a la silueta redondeada, e incluso al dibujo del vestuario inmediatamente sobre el

mismo, completando al final las partes visibles del cuerpo.

Según nuestro nivel adquirido, podremos agilizar cada vez más el proceso de dibujo. Solo la práctica constante nos lo permitirá.



Figurines en movimiento

Una vez dominado el método, podemos ejecutar posiciones más complejas, guiándonos por alguna foto o incluso, con modelos en vivo. Identificados los puntos de contacto, la realización del esqueleto con las medidas que

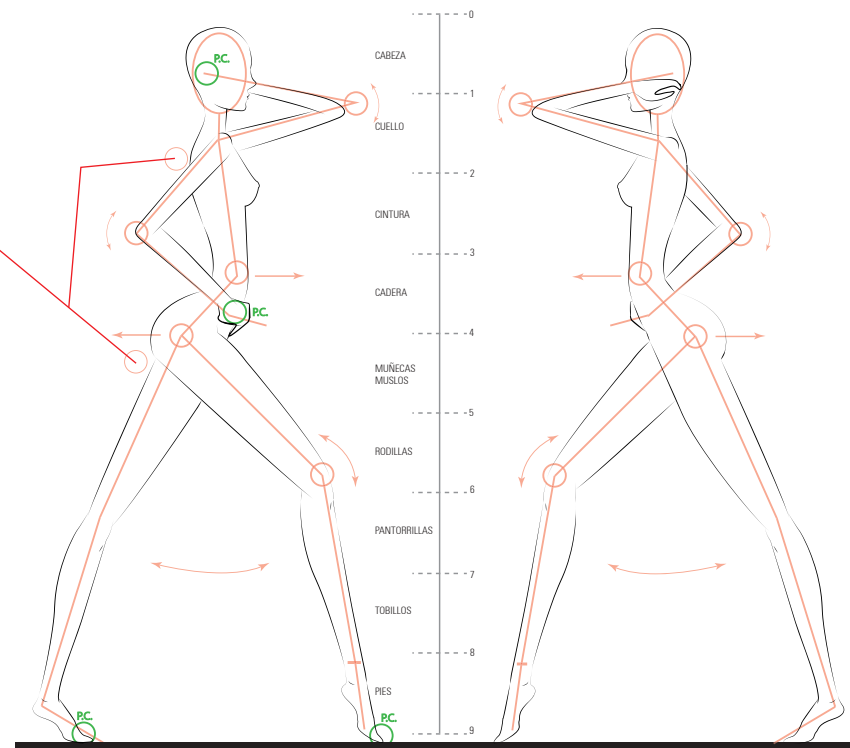
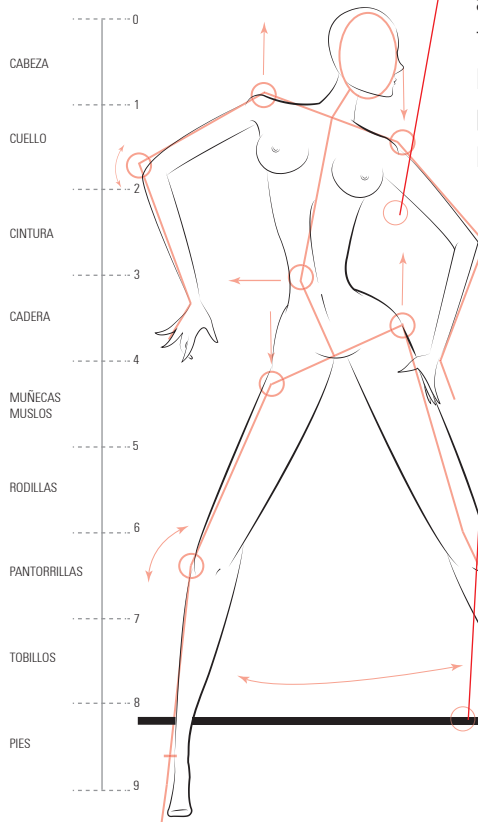
conocemos es sencilla; también lo será el dar forma al figurín.

En algunos figurines no existen puntos de contacto de importancia. Eso quiere decir que podemos empezar nuestro dibujo por el sitio que deseemos, aunque es mejor iniciarlo por el tronco.

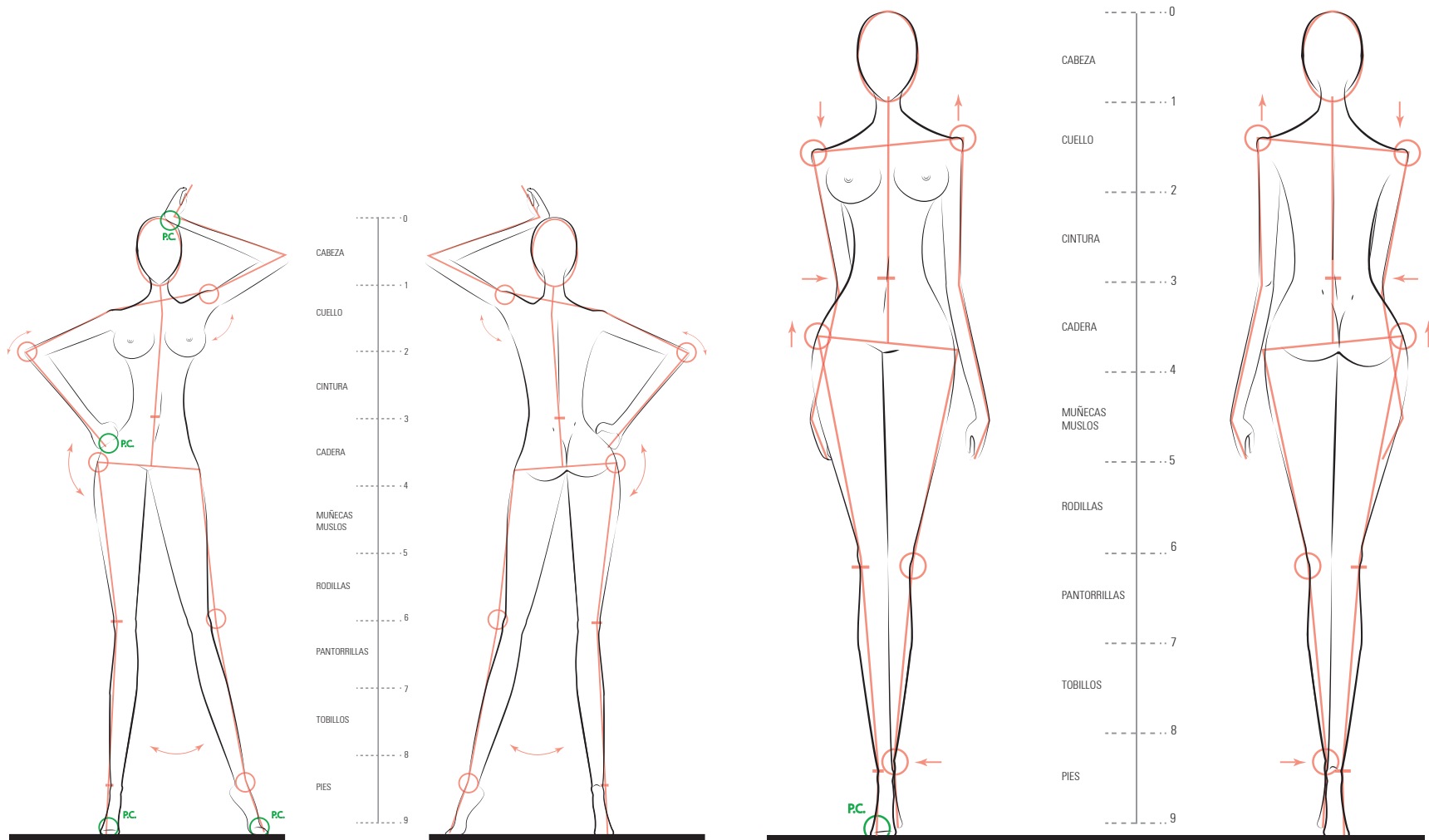
El nivel del suelo puede alterarse para dar ilusión de perspectiva.

Para el figurín de perfil es definitivo tener en cuenta que las medidas de hombros y caderas son diferentes que las del frontal: en el perfil los dos hombros y los dos puntos de cadera se ven como uno solo, pues están en línea con nuestros ojos.

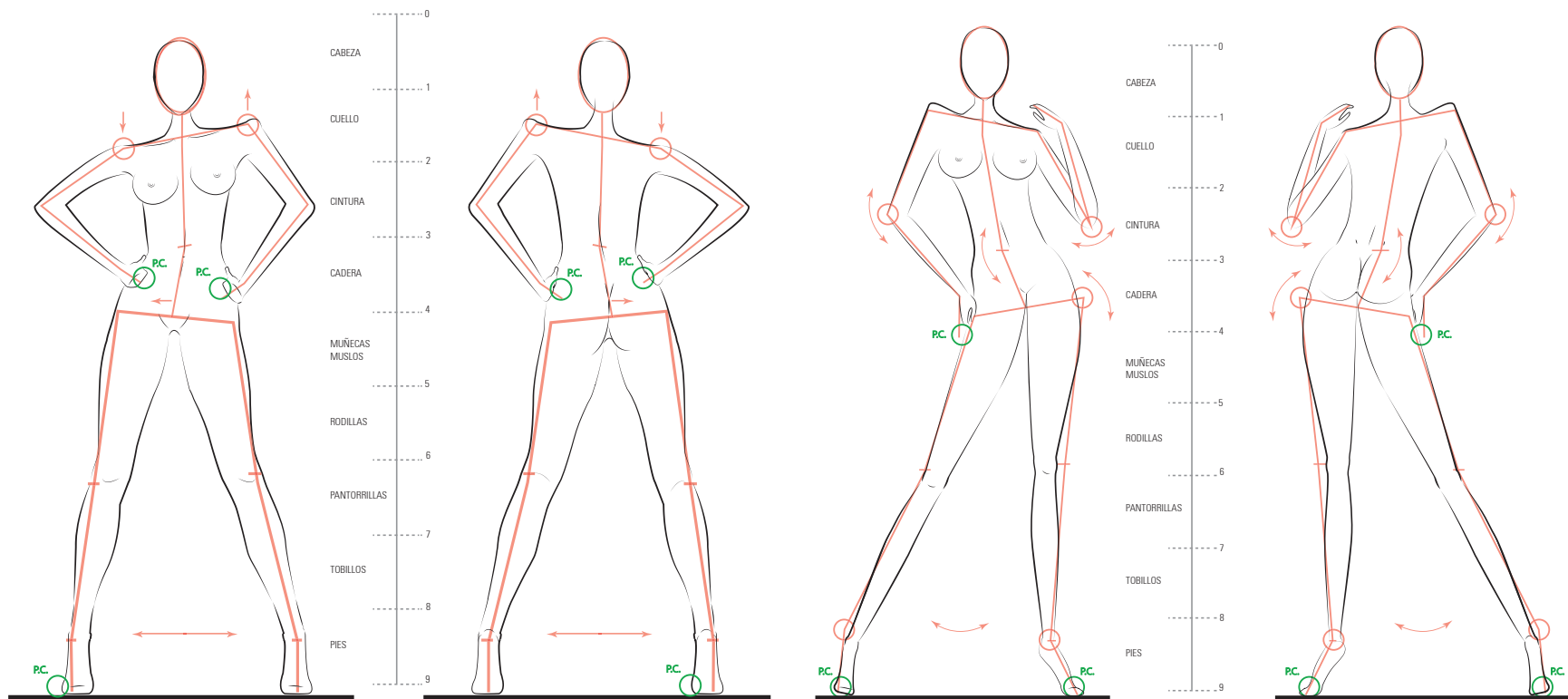
Es muy importante para el ilustrador observar todo el tiempo lo que se encuentra a su alrededor y reproducirlo; de este modo adquiere una memoria visual que le permite llegar a la precisión y realismo de un trabajo profesional.



Figurines en movimiento



Figurines en movimiento



Figurines terminados en movimiento



Capítulo 3

Teorías del dibujo

Materiales esenciales para el dibujo

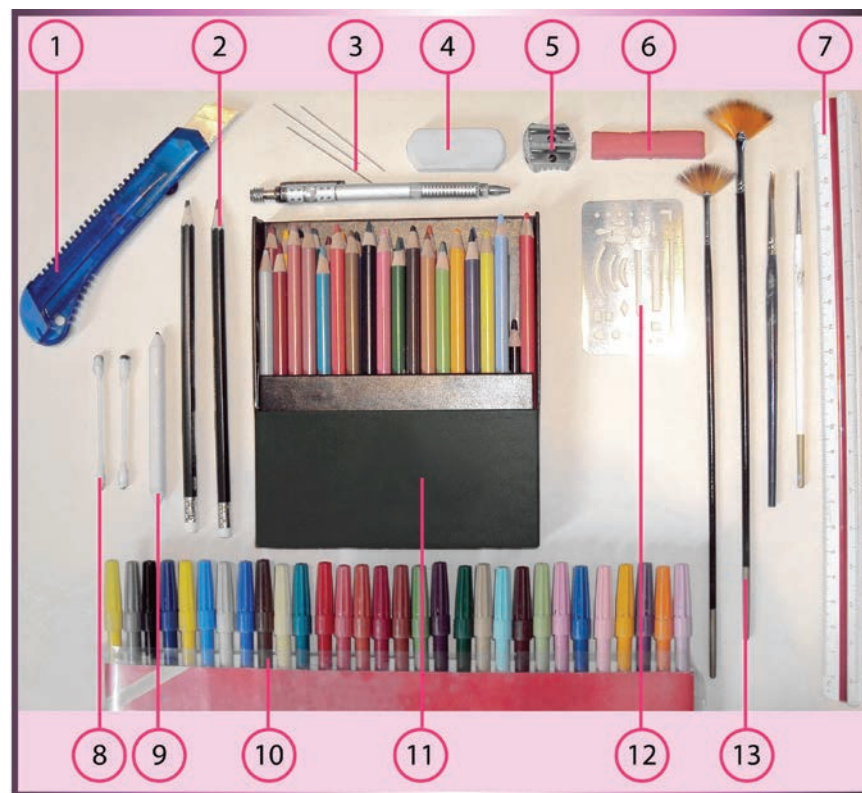
Estas son nuestras herramientas de base, que se complementarán poco a poco con un gran abanico de interesantes implementos:

1. Bisturí: para cortes, raspado de texturas y efectos de brillos sobre materiales.
2. Lápices de grafito: de diferentes gamas; la serie de los "h" o lápices duros, da tonos más claros; la serie de los "b" o lápices blandos, da tonos más oscuros.
3. Portaminas: para inicio del dibujo y para líneas muy finas y continuas.
4. Borrador de nata: para eliminar errores e imperfecciones y ejecución de ciertos efectos.
5. Sacapuntas de doble terminación: para la afinación de puntas de lápices y obtención de material de difuminación.
6. Limpiatipos: para limpiar la superficie del dibujo, borrar sin manchar y ejecución de un sinnúmero de efectos de dibujo.
7. Escalímetro: para tomar medidas en diferentes tipos de escalas o tamaños.
8. Copitos: para homogenizar tonos y crear efectos suaves.
9. Difuminador: funciones similares a las de los copitos, pero con efectos diferentes.
10. Marcadores y plumones: elementos para colorear, con base líquida de alcohol o agua.

11. Lápices de color: elementos para colorear. Con base en ceras y pigmentos.
12. Plantilla: para borrar trazos escogidos y realizar efectos especiales.
13. Pinceles: para pintar con colores diluibles en líquidos; existen múltiples formas y termi-

naciones en pinceles, cada uno para efectos determinados.

Aunque las superficies para el dibujo son muy variadas, emplearemos principalmente papeles como el bond, el dúrex y el calco.

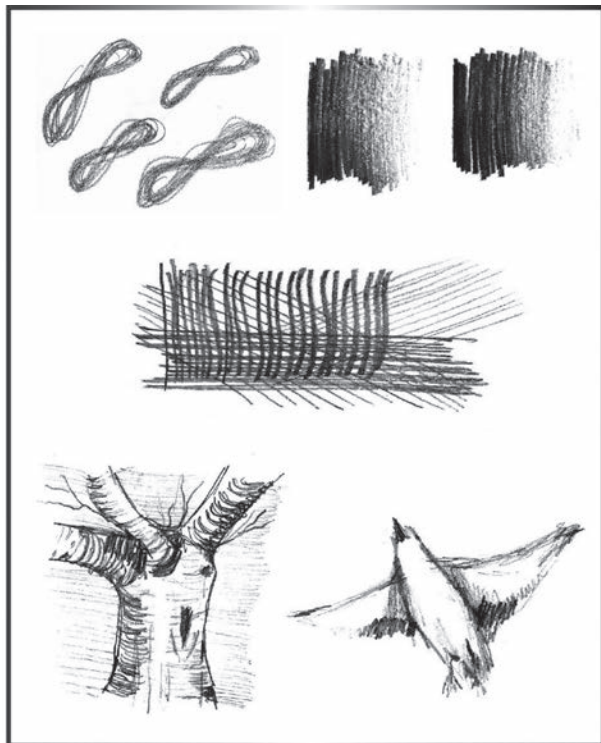


Ejercicios para preparar la mano

Calentar la mano antes de dibujar es de vital importancia para evitar molestias y lesiones, además que nos ayuda a precisar los trazos.

Podemos ejercitarla con movimientos suaves, apenas asentando sobre el papel o rayando en varias direcciones. También podemos tomar un tema de nuestro gusto y recrearlo rápidamente, sin prestar mucha atención a los detalles, dejando correr libremente el lápiz sobre el papel.

Repitiendo estos ejercicios durante unos minutos, estaremos listos para iniciar .



Esquemas de rostro femenino frontal

Existen muchas maneras de dibujar los rostros: cambiando el tamaño de los ojos, de los labios, modificando los peinados.

Lo principal a tener en cuenta en cualquier tipología que elijamos, es conservar las proporciones que ya estudiamos en la teoría de los rostros. La ubicación de cada una de las partes de el rostro es fundamental, antes de continuar con los detalles que lo van a complementar.



Esquemas de rostro femenino posterior y de perfil

La base del óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho se mantiene para conservar la proporción con el cuerpo del figurín natural, pero se puede aumentar libremente el tamaño de las partes del rostro, así como darles diferente volumen a los cabellos.

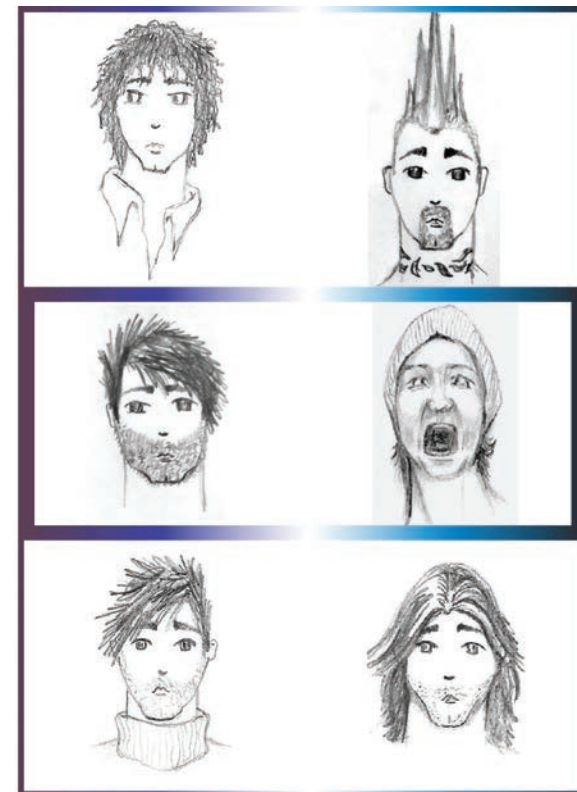
Incluir accesorios y maquillaje es parte del acto creativo y del estilo de cada ilustrador.



Esquemas de rostro masculino frontal

Existen muchas maneras de dibujar los rostros: cambiando el tamaño de los ojos, de los labios o modificando los peinados.

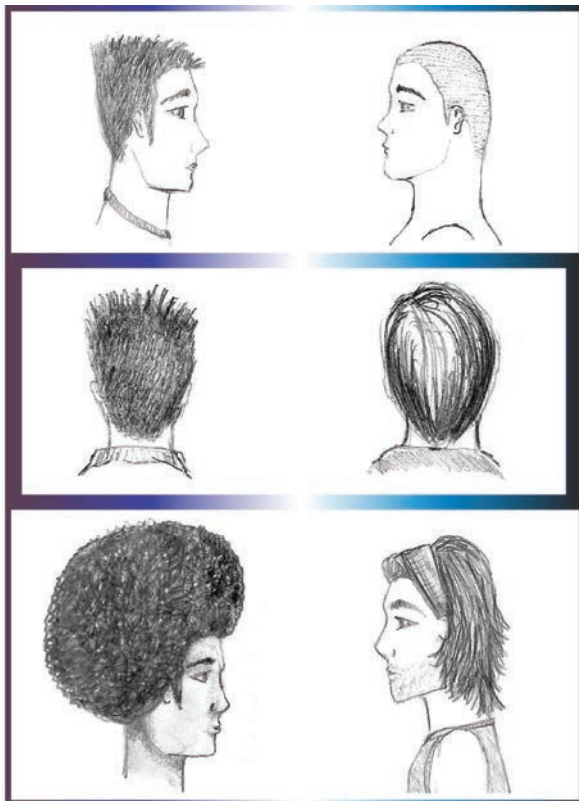
Lo principal a tener en cuenta en cualquier tipología que elijamos, es conservar las proporciones que ya estudiamos en la teoría de los rostros. La ubicación de cada una de las partes del rostro es fundamental, antes de continuar con los detalles que lo van a complementar.



Esquemas de rostro masculino posterior y de perfil

La base del óvalo de 3 cm de alto por 2 cm de ancho se mantiene para conservar la proporción con el cuerpo del figurín natural, pero se puede aumentar libremente el tamaño de las partes del rostro, así como darles diferente volumen a los cabellos.

Incluir accesorios y sombras es parte del acto creativo y del estilo de cada ilustrador.



Esquemas de rostro juvenil e infantil

Los tipos de rostro son determinados por la edad, el sexo y la raza a incorporar al figurín de vestuario. La temática del diseño también es importante para la escogencia del maquillaje y el peinado adecuados. Cada ilustrador conforma, a lo largo de su carrera, un portafolio de diferentes plantillas de dibujo, a las cuales recurre de acuerdo con cada proyecto. Sobre ellas diseña los cambios necesarios y los aplica.

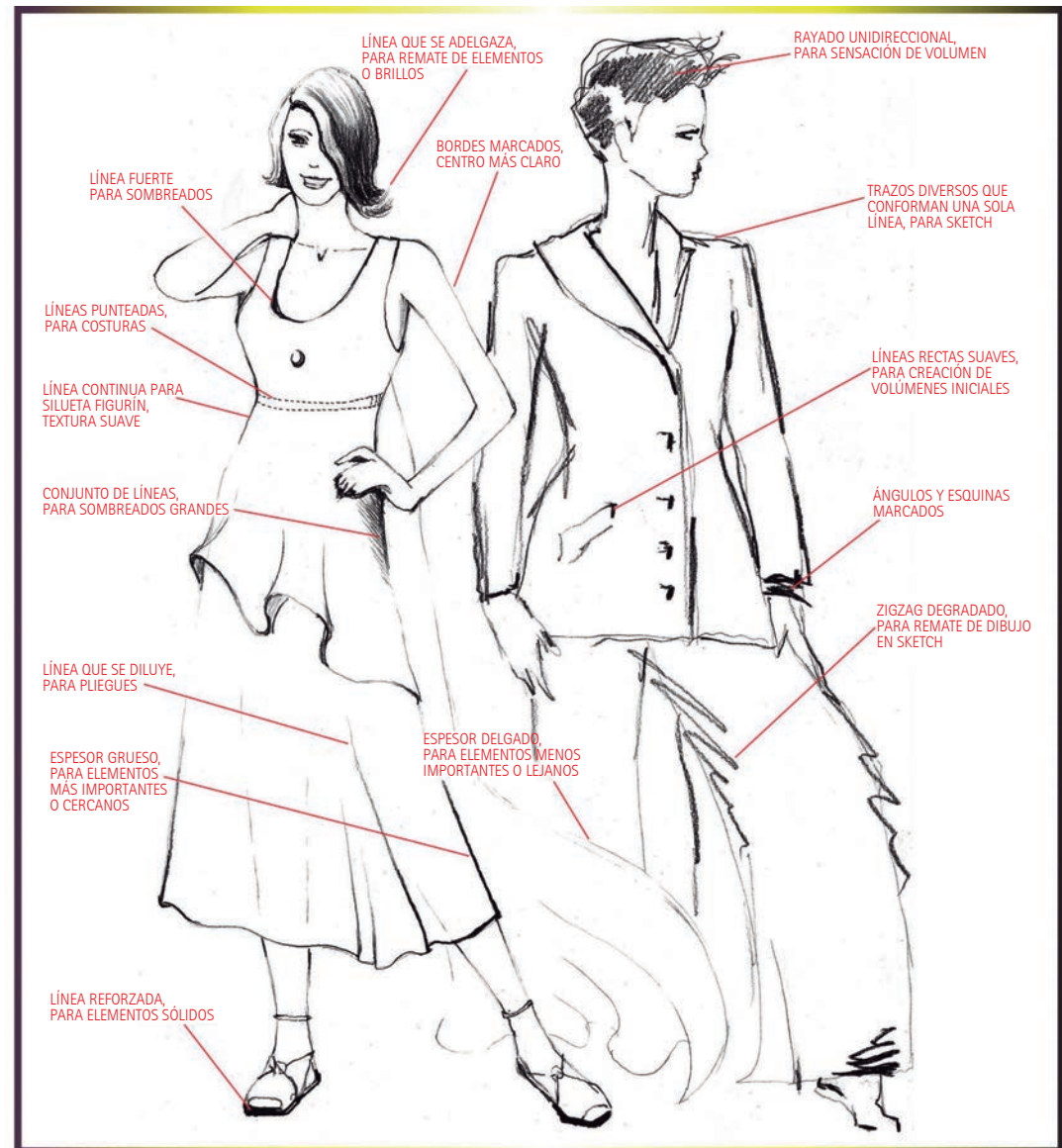


Teoría básica del trazo

La expresión del dibujo es el punto clave para lograr impacto visual y percepción estética en nuestros figurines. Una simple línea puede demostrar gran profesionalismo o puede dejar por el piso nuestras ideas, sin importar lo magníficas que sean; todo depende del manejo que le demos al lápiz en el momento de trazarla.

Con los diferentes tipos de trazo, buscamos dar belleza y carácter al dibujo para centrar la atención del observador sobre él. Los trazos iniciales son el límite y el contorno de lo que viene después; son la pieza inicial desde la cual se desprenderán todas las características de nuestros diseños y los que demarcan desde el principio, si nuestro trabajo se verá como el resultado de un alto nivel o como un simple juego.

A continuación, se presentan las diversas tipologías del trazo en el dibujo para el diseño de vestuario.



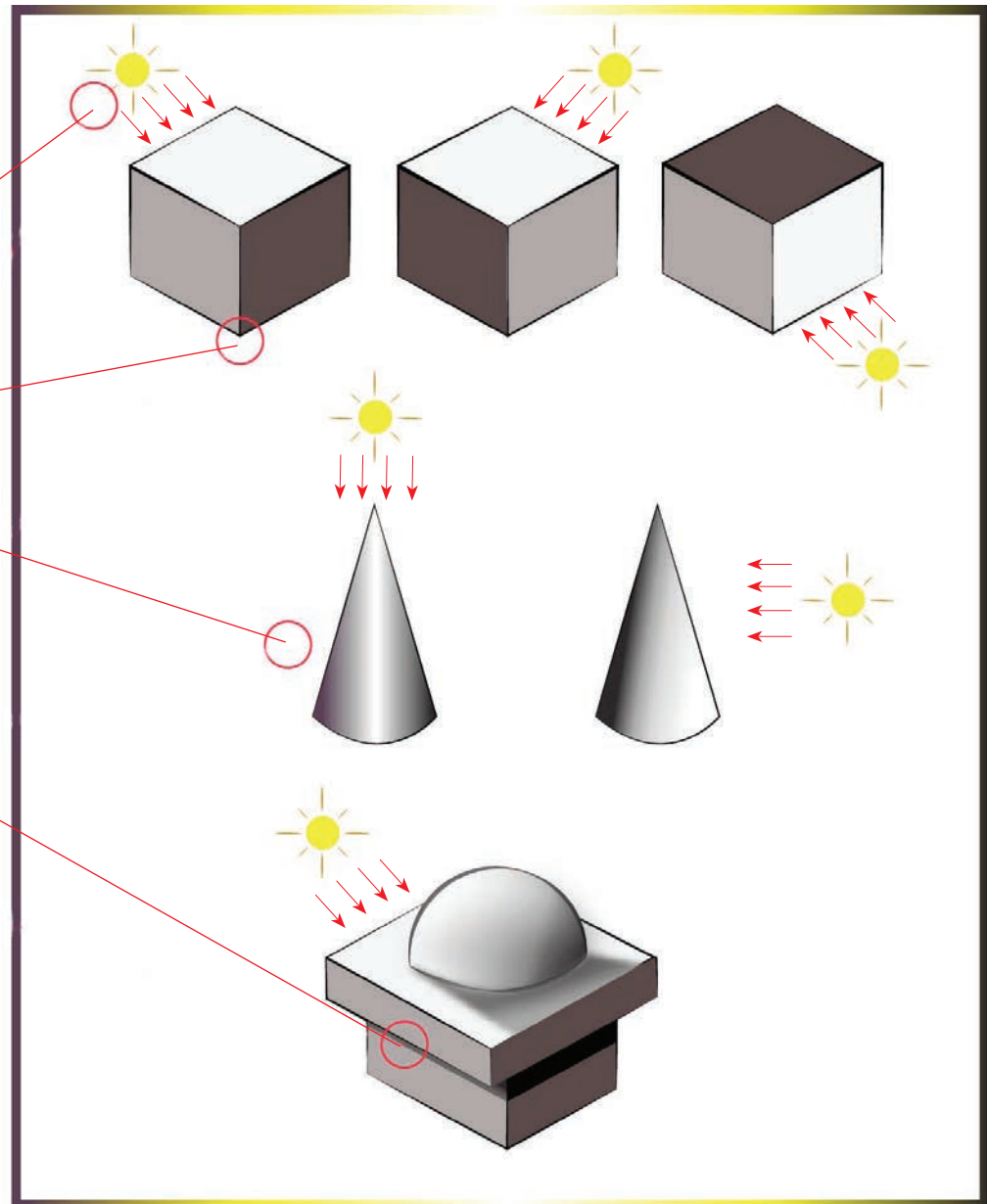
Teoría básica de luz y sombras

La luz y la sombra nos permiten diferenciar los objetos, sus formas, texturas y posición dentro del espacio. Para ejecutarlas de modo acertado en el dibujo, debemos tener en cuenta los siguientes principios básicos:

- Ubicación de la fuente emisora de luz.
- Los planos o zonas más alejados de esta fuente, son más oscuros; los más cercanos son más claros.
- Las superficies planas tienen tonos parejos, y las superficies curvas tienen tonos difuminados.
- Realizaremos dos tipos de sombras: las sombras directas de la fuente sobre el objeto y las sombras de un objeto sobre otro.

Estas teorías serán aplicadas al figurín, al vestuario y a sus accesorios.

La ejecución correcta de estos pasos nos va a permitir dar realismo y comprensión a nuestros diseños.



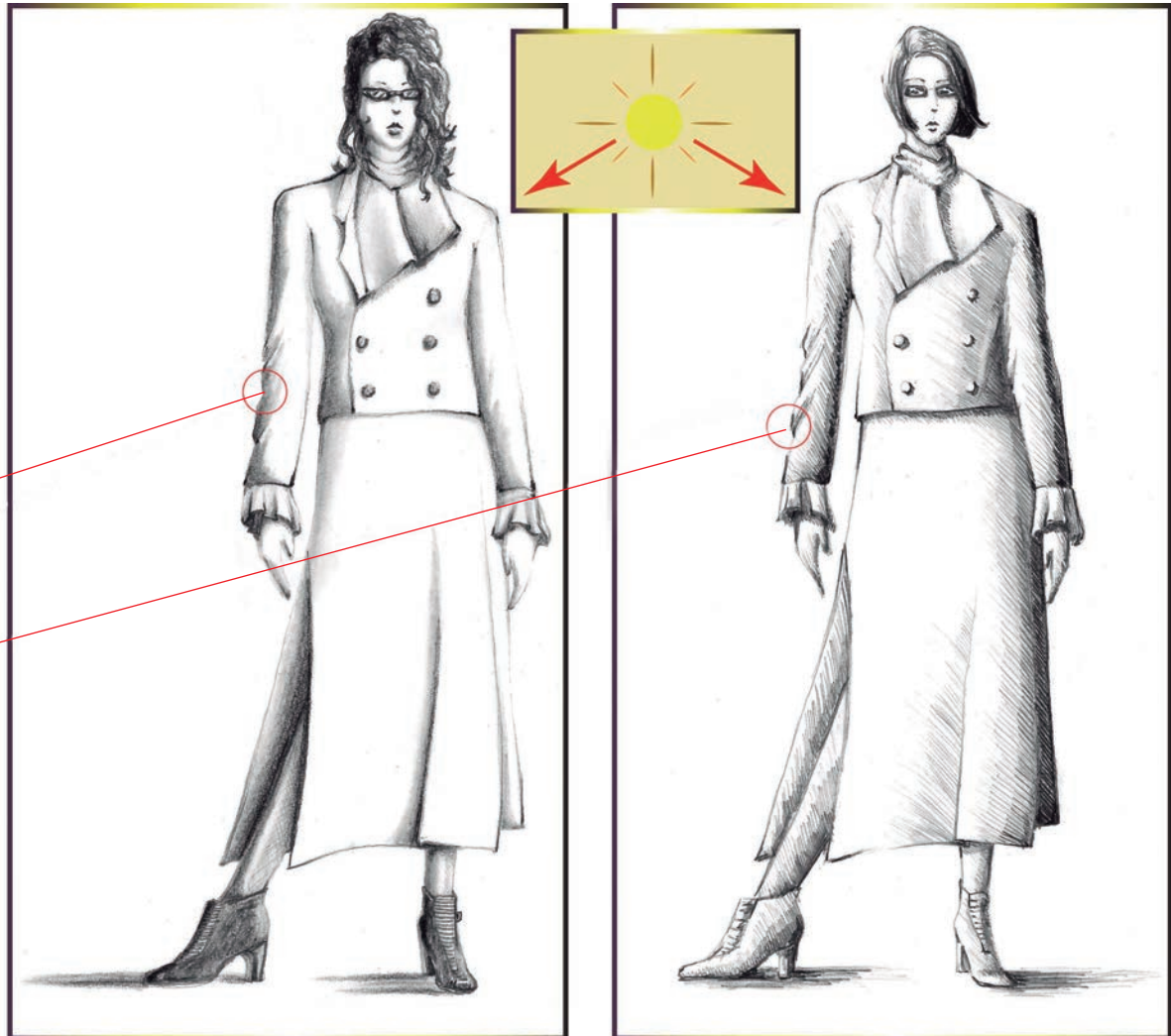
Ubicación y tipos de sombras

Como vimos anteriormente, la fuente de luz es el punto que marca la posición de las sombras en cada objeto.

En el figurín de diseño de vestuario existen tantas variedades y matices de sombras, como formas y materiales. La observación continua de nuestro entorno será de gran importancia para aprender a ubicarlas correctamente.

En los ejemplos que vemos, se muestran dos tipos de ejecución de las sombras:

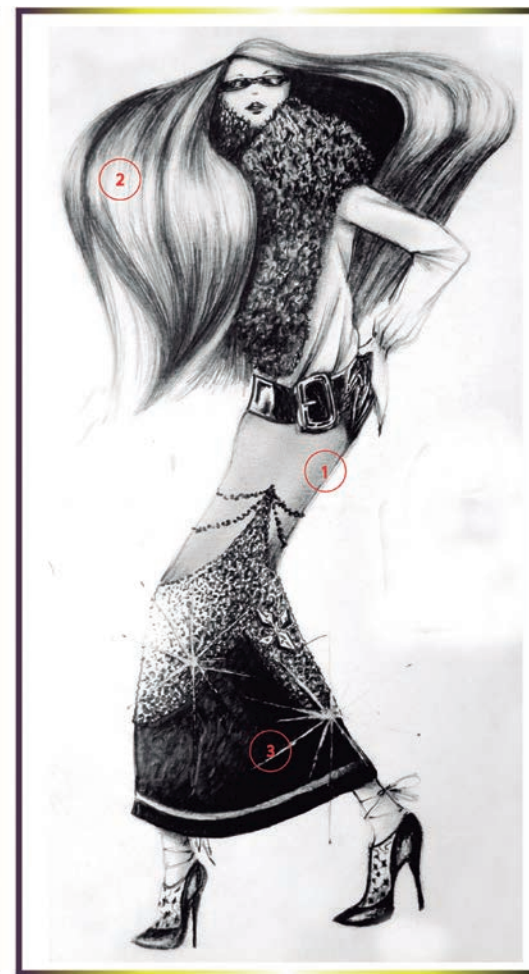
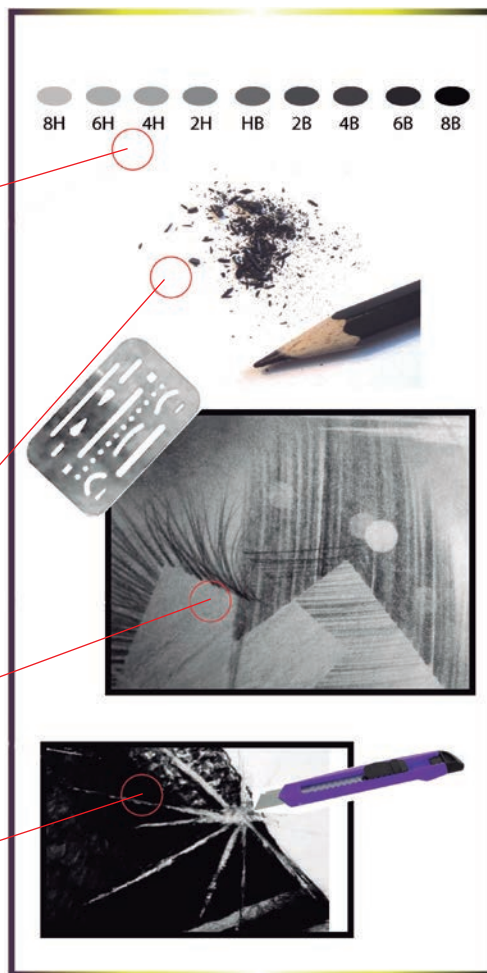
- El sombreado difuminado, que se elabora con la ayuda de elementos suaves impregnados con el material de dibujo, tales como difuminadores, algodón, o simplemente los dedos.
- El sombreado líneal, que se elabora directamente con el lápiz o color, por capas; en cada una de las capas se va aumentando tanto el grosor como el tono de la línea.



Dibujo con lápiz

Tips importantes

- El tipo de lápiz influye en la intensidad del trazo: los lápices blandos (2b, 4b, 6b, etc.) marcan líneas oscuras, mientras que los lápices duros (2h, 4h, 6h, etc.) marcan líneas claras.
- Los papeles ideales para el dibujo con lápiz son el dúrex, el bond, la opalina y el canson.
- Los primeros trazos se ejecutan suavemente, para facilitar futuras correcciones con el borrador.
- Antes de borrar un elemento del dibujo, es recomendable pasarle primero el limpiatipos, para evitar que el borrador manche el papel con el propio grafito del lápiz.
- Las texturas difuminadas ① se logran al distribuir suavemente el ripio del grafito del lápiz, con la ayuda de un copito, un algodón, el difuminador, e incluso la yema del dedo.
- Efectos especiales se consiguen por medio de la plantilla de borrar y el limpiatipos, una vez aplicado el lápiz.
- Los brillos muestran mayor realismo ② si sobre una superficie terminada se pasa el limpiatipos varias veces sin asentar.
- Diversos acabados y texturas se realizan rayando levemente con el bisturí sobre la ilustración terminada ③.
- Las diferentes texturas a color que se conocerán más adelante en nuestra guía, pueden ser también hechas con lápiz, siguiendo los mismos pasos.



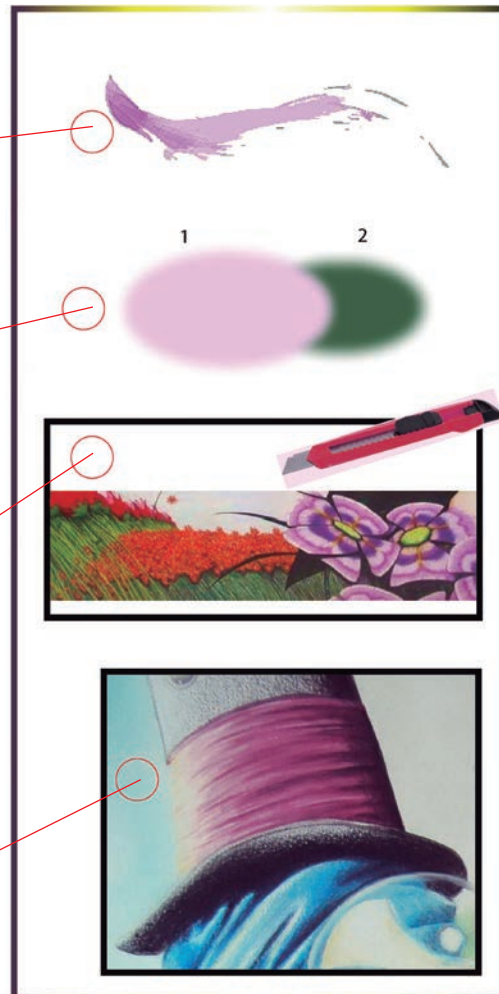
Dibujo con lápiz de color

Tips importantes

- La intensidad del trazo en lápiz de color depende del asentamiento que se dé con la mano sobre el papel. El lápiz de color es una técnica muy versátil al momento de crear texturas precisas de materiales, como veremos en capítulos posteriores.
- Los papeles ideales para el dibujo con lápiz de color son el dúrex, el bond y el cansón.
- Los primeros trazos se ejecutan suavemente, para facilitar futuras correcciones con el borrador. Siempre se da inicio al coloreado con los tonos más claros, dejando los más oscuros para el final.
- En cada pieza de color de la ilustración, es recomendable utilizar al menos dos tonos del mismo color, ① para que los matices de nuestro trabajo sean más elaborados.
- Antes de borrar un elemento del dibujo, es recomendable pasarle primero el limpiatipos e incluso raspar con el bisturí, para evitar que el borrador manche el papel con el propio material del lápiz.
- Los difuminados se logran del mismo modo que con el lápiz de grafito y siempre aplicaremos las teorías del trazo, con cada color que hayamos empleado en la ilustración. ②

- El color blanco tiene aplicaciones muy interesantes, entre las cuales se destaca la facilidad para suavizar tonos y texturas ③ preexistentes o crear brillos sobre objetos.

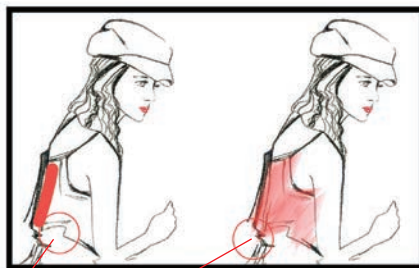
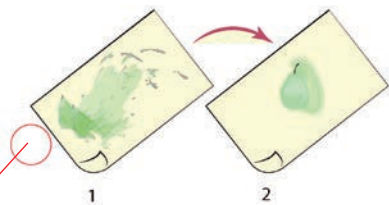
- Es muy importante destacar que el lápiz de color es una técnica muy compatible con las otras, logrando obras mixtas de magnífica expresión.



Dibujo con lápiz acuarelable

Tips importantes

- Es de gran utilidad el empleo de una hoja de pruebas, sobre la cual se aplican los colores antes de pasarlos a la ilustración definitiva. De este modo podremos controlar no solo el color y su grado de intensidad, sino la cantidad de agua del pincel, y el tipo de trazo que cada uno de ellos nos ofrece.
- Los papeles ideales para el dibujo con lápiz acuarelable son el dúrex y el canson. No se deben usar tipos de papel de baja resistencia al agua, pues al contacto con ella tienden a formar ondulaciones permanentes.
- Los primeros trazos se ejecutan suavemente para facilitar futuras correcciones con el borrador. Siempre se da inicio al coloreado con los tonos más claros, dejando los más oscuros para el final.
- Se aplica el color en solo una parte del área a cubrir, para terminar complementando esa misma área con el pincel y lograr el efecto de tipo acuarela. ①
- Para efectuar segundas capas de color, se debe tener en cuenta que la capa anterior esté totalmente seca. ②
- Para cubrir áreas amplias, se utilizarán los pinceles más anchos; para áreas reducidas, los más delgados.
- Al terminar nuestro trabajo, es recomendable dejarlo secar y aprisionarlo durante un tiempo bajo una superficie plana para que el papel vuelva a tomar su forma inicial.



Dibujo con marcador

Tips importantes

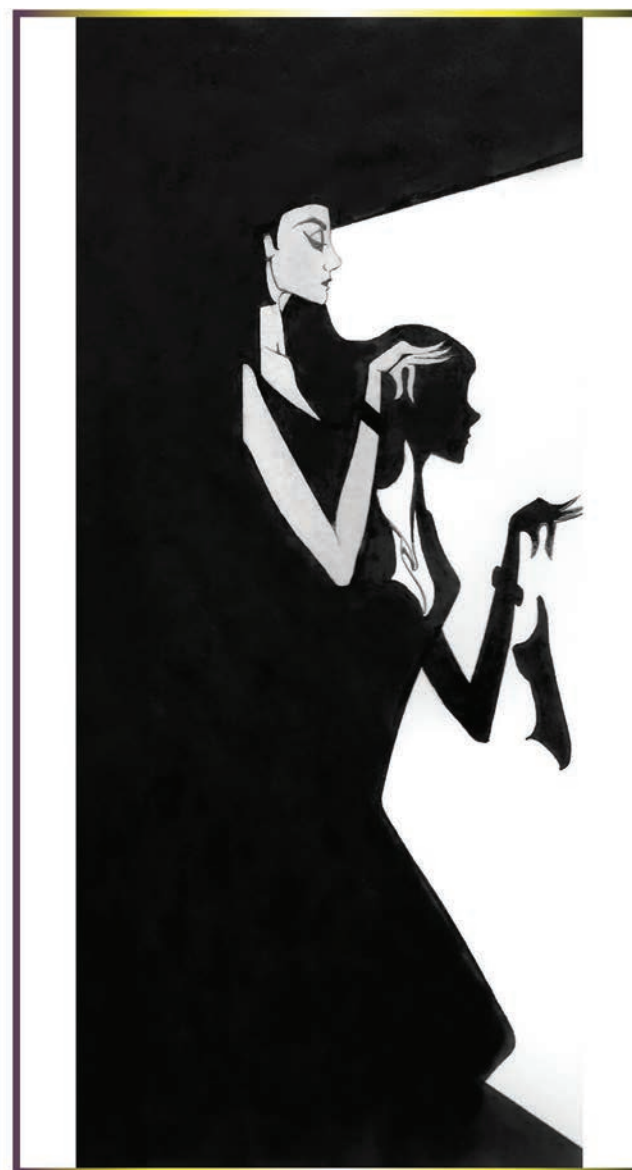
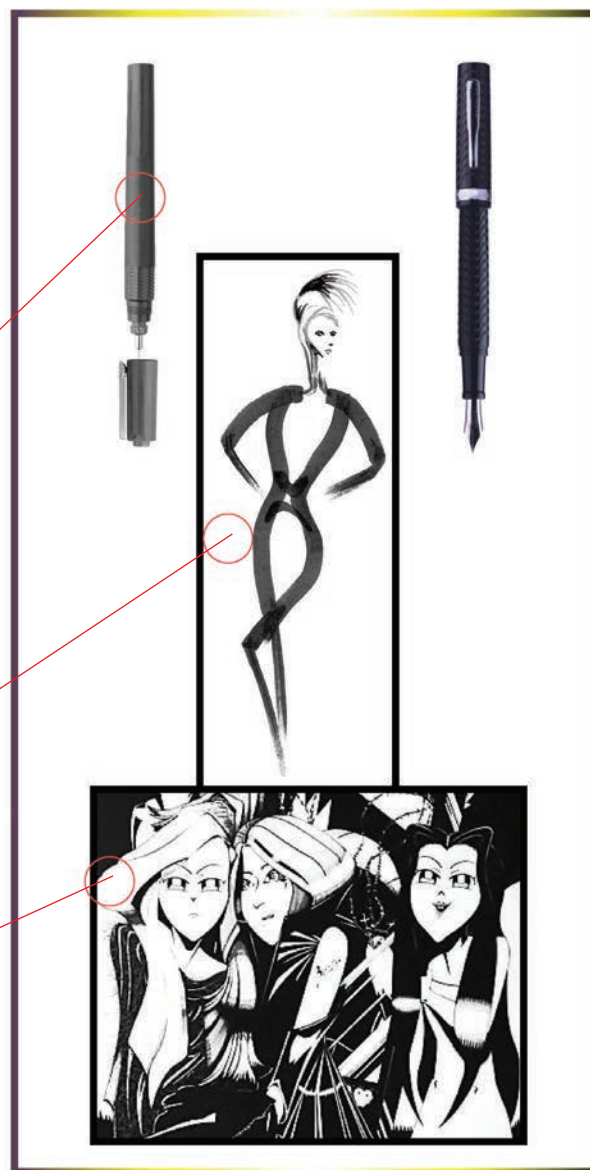
- El marcador es una técnica rápida que resalta con fuerza los colores del dibujo.
- Los papeles ideales para el dibujo con marcador son el dúrex, el bond y el canson.
- La técnica se basa en trazar líneas en el mismo sentido y pasarlas una y otra vez para ir oscureciendo cada color.
- Las correcciones de errores en marcador solo son posibles raspando con bisturí y aplicando luego borrador. Por esto es de gran importancia el conocimiento anticipado de las formas y colores de nuestro diseño.
- Existen elementos complementarios para efectos especiales con marcador, que diluyen los tonos y permiten mejores acabados.
- La aplicación de lápices de color blanco y negro para brillos y sombras es muy común dentro de la aplicación del marcador. ①
- Los marcadores de punta gruesa se utilizan en áreas de trabajo amplias, mientras que los plumones o marcadores de punta delgada, son más empleados para áreas pequeñas o para la culminación de detalles.
- Los marcadores gastados suelen brindar opciones de acabado en degradado muy interesantes, por tanto es necesario poseer un buen grupo de estos en nuestro equipo, en lugar de desecharlos.



Dibujo con tinta

Tips importantes

- La tinta es una técnica muy utilizada como complemento de otras, aunque por sí misma resulta muy completa.
- Los papeles ideales para el dibujo con tinta son el dúrex, el bond, el canson y el guarro.
- Esta técnica puede ser aplicada con pincel u otros elementos especiales, como las plumas y los rapidógrafos. La utilización de estos últimos requiere gran cuidado, puesto que la punta de estos delicados instrumentos es muy sensible; siempre deben ser utilizados en sentido perpendicular a la superficie, y lavarse una vez concluido su uso.
- La tinta permite texturas de todo tipo: difuminados, efectos de técnica húmeda, líneas constantes, colores planos, etc.
- El mayor cuidado en la ejecución de esta técnica consiste en alejar la mano del papel para no manchar nuestro trabajo; incluso varios minutos después de elaborada, la ilustración permanece fresca.



Teoría básica del *sketch*

El sketch es un dibujo rápido que reúne las condiciones esenciales de una idea, sin entrar en los detalles que la complementan.

En diseño de vestuario es muy útil para representar diversos esquemas de proyectos de diseño, dentro de los cuales se escogerán los más apropiados según cada requerimiento, y así desarrollarlos en concreto y con precisión.

El sketch toma breve tiempo en su ejecución: entre 10 y 20 minutos generalmente, dentro de los cuales se da mayor importancia a la elaboración del vestuario o del accesorio y se deja en un segundo plano a los elementos que lo van a acompañar (figurín, rostro, ambientación, etc.).

Las técnicas más recomendadas para este tipo de dibujos rápidos son la del marcador y la del lápiz acuarelable, por la agilidad que brindan en la práctica.

Es muy característico en este tema ver un mayor realce en el estilo propio de cada diseñador. Se podría decir que el sketch plasma con más notoriedad la esencia de la mano de cada ilustrador.

A continuación veremos las dos variaciones más comunes del proceso del sketch.



Proceso de dibujo del sketch

Iniciamos trazando una silueta de líneas, la cual demarca la pose escogida. La proporción de esta figura está determinada por las medidas estudiadas en las teorías del figurín.

No es necesario tomar estas medidas con regla, pero sí establecer la máxima similitud posible.

Este esqueleto será la guía para dibujar sobre él las ideas de vestuario, y luego añadir las partes visibles del cuerpo, el rostro, el cabello, etc.

El punto principal sobre el que se trabajará la mayor parte del tiempo serán siempre el vestuario y los accesorios del diseño.



Tips para dibujar un sketch

Luego de esquematizar el vestuario a lápiz, procedemos a dar texturas y color:

- No es necesario aplicar el color a todo el volumen de la prenda. Se insinúa un color y se diluye rápidamente por la zona, con un trazado unidireccional, tomando en cuenta la previa ubicación de un foco de luz.
- Se aplican sombras rápidas una vez terminada la etapa de color.
- Resaltar el trazo en las esquinas del figurín dándoles más fuerza y espesor a las líneas, genera un acabado llamativo y profesional.
- Los elementos menos destacados del dibujo se rematan con líneas delgadas y sombras que se difuminan hasta desaparecer.
- Un zigzag degradado da el efecto de remate en el sketch.



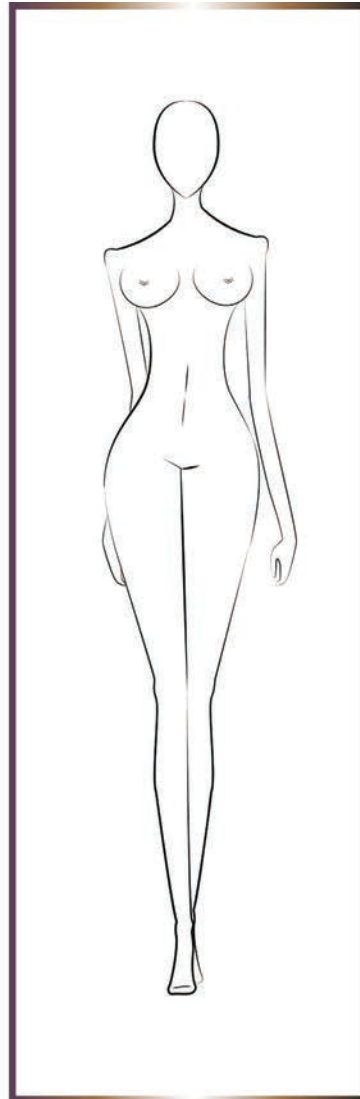
Sketch sobre base previa

Una variación típica del sketch en el diseño de propuestas de vestuario, es la utilización de figurines de base. Estos son plantillas de poses de cuerpos desnudos elaborados con anticipación por el diseñador, que conforman un abanico de muestras del cual se escoge un modelo para elaborar los diseños.

Sobre el figurín base se ubican hojas en blanco y se desarrollan las diferentes propuestas o cambios requeridos en el proyecto.

Las técnicas de acabado de estos sketches siguen las mismas pautas que hemos visto anteriormente.

La importancia del sketch radica en la facilidad para elaborar una serie de muestras visuales con rapidez, que permitan exponer varias ideas sobre las cuales se escogerán los items más acordes con cada proyecto, agilizando así el proceso de selección y de profundización, para dedicarnos estrictamente a lo que nos interesa.



Ejemplos de sketch



Ejemplos de *sketch*



Ambientación de proyectos

La ambientación de un proyecto es el complemento que lo enmarca y realza sus atributos, anexando elementos de composición y estética, acordes con la idea principal que expresa el foco primario.

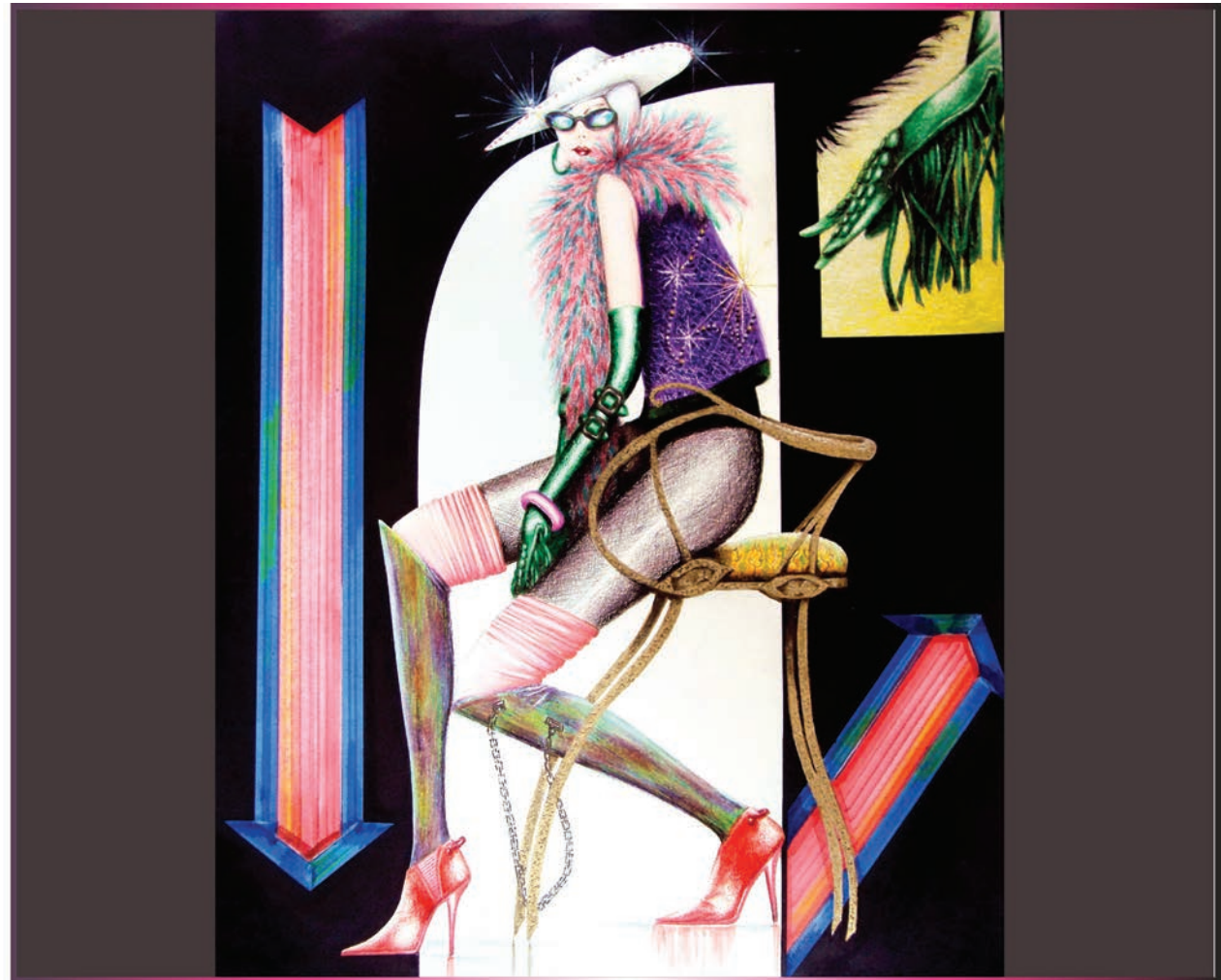
El énfasis del proyecto de vestuario se centrará siempre en la prenda o accesorio, sin permitir que la ambientación se lleve el grueso del crédito. La medida de participación de las ambientaciones debe ser muy precisa, para no opacar el objeto a destacar, pero tampoco dejar una huella de simpleza en la presentación.



Ambientación de proyectos

La ambientación refleja en un contexto general, la idea principal del proyecto, su marco teórico, el estilo particular del diseñador, los elementos que forman parte de la construcción del concepto (*mood board*) y hacen brillar los puntos de mayor importancia: el porqué de su existencia.

Es muy válido el hecho de conformar la composición final con aspectos funcionales y no meramente armónicos. De allí que las lupas de detalle, los dibujos planos, el *collage* de materiales utilizados, las notas o fichas técnicas, los esquemas de proceso de diseño y otras piezas, formen parte de una ambientación de proyectos.



Capítulo 4

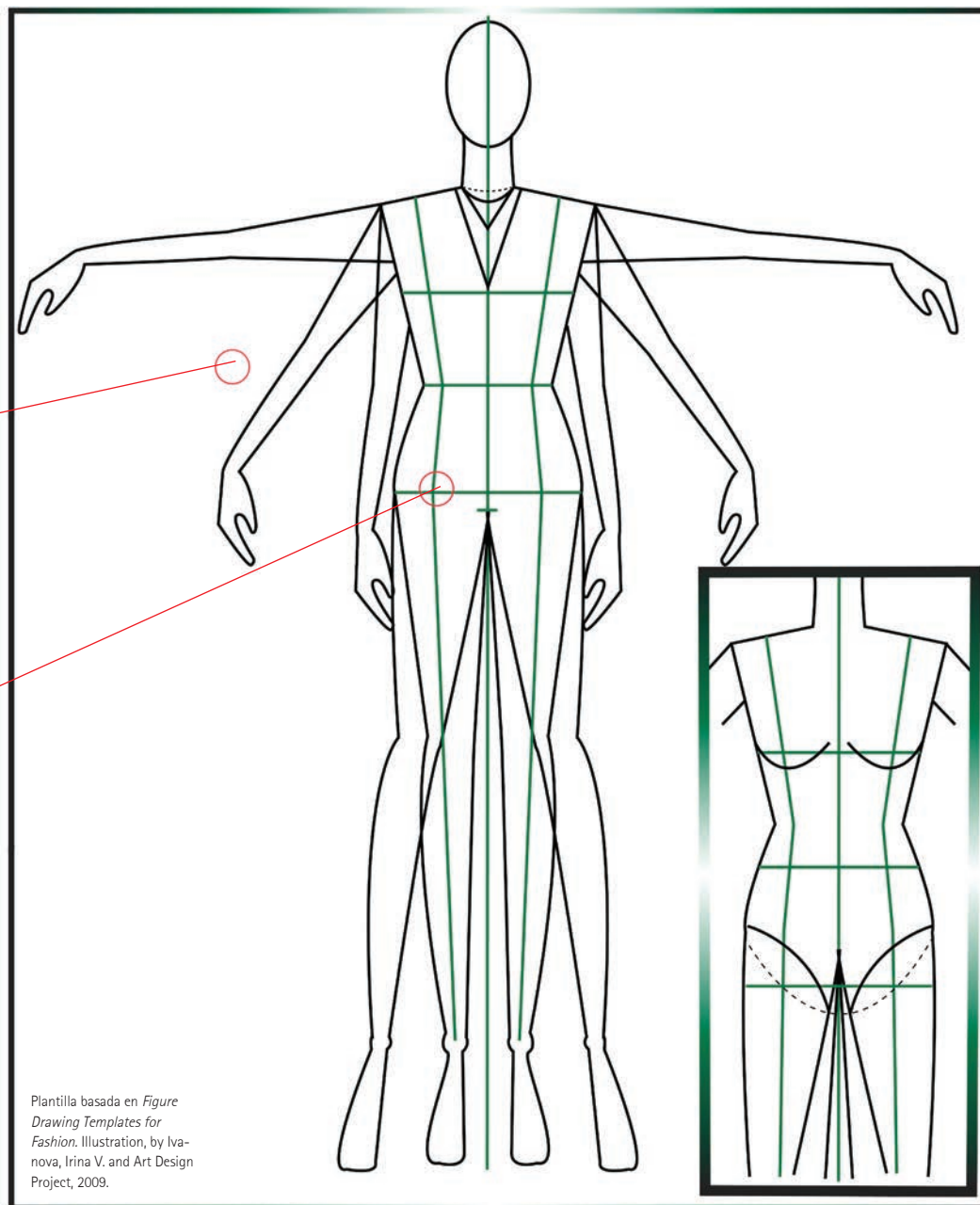
Dibujo plano

Dibujo plano (plantilla de base)

El dibujo plano es una completa descripción del diseño de una prenda o accesorio. Tiene proporciones exactas e incluye elementos de construcción y detalles del objeto. Con fundamento en modelos de base, se diagrama la prenda completamente estirada en un plano frontal y otro posterior. La utilidad del dibujo plano es aplicable a los procesos de producción, a las fichas técnicas de productos y a la presentación de catálogos de colección. También constituye una base importante para la visualización de la prenda y sus cambios o variaciones, antes de formular las propuestas tridimensionales.

El modelo nos permite hacer el dibujo con la simetría exigida, a la vez que marca puntos esenciales para la ubicación de elementos muy comunes en el vestuario, como los bolsillos, los puños, los cuellos, etc. Los diseños básicos de estos también poseen plantillas prediseñadas que veremos más adelante. La cuadrícula que viene dentro de la plantilla es de gran utilidad en la ubicación de pliegues, costuras, pinzas, remates, etc.

En conclusión, estas plantillas son un acompañante de tiempo completo para el diseñador de vestuario.



Plantilla basada en *Figure Drawing Templates for Fashion*. Illustration, by Ivanova, Irina V. and Art Design Project, 2009.

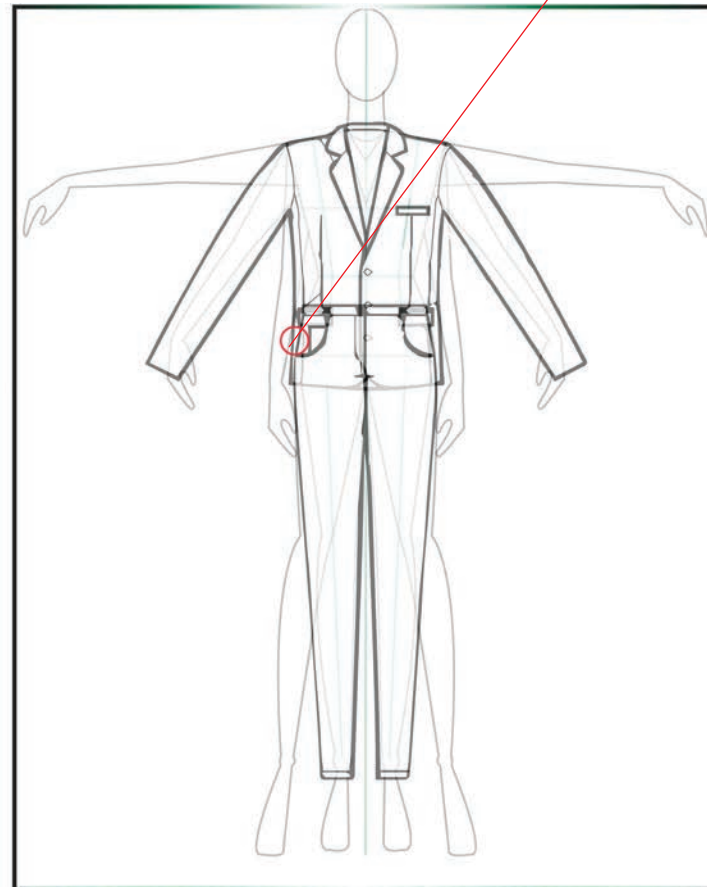
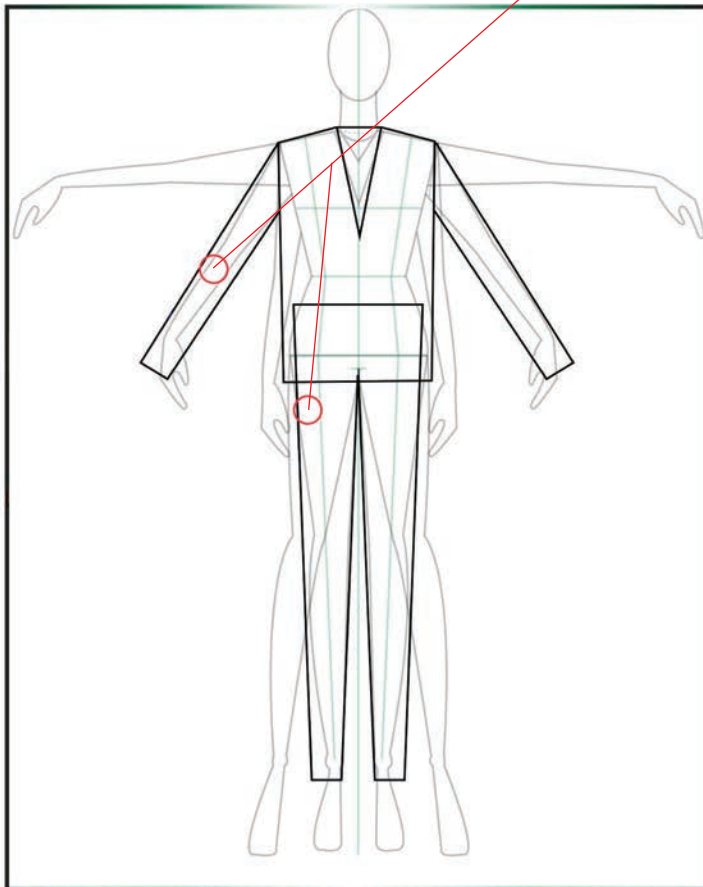
Dibujo plano (dibujo de prendas)

El objeto del dibujo plano es diagramar la prenda completamente estirada en planos por lo general frontal y posterior.

Tomando como base la plantilla iniciaremos con la silueta de los volúmenes básicos de cada prenda, dando la forma y medida exacta requerida.

Posteriormente, agregaremos los elementos que detallan cada prenda, como los cuellos, bolsillos, etc. La ubicación y simetría de estas partes están directamente relacionadas con las cuadrículas de el modelo.

El dibujo plano categoriza la importancia de cada trazo, dándole un mayor grosor a las líneas de silueta, uno intermedio a los cortes y accesorios, y uno más delgado a las costuras.

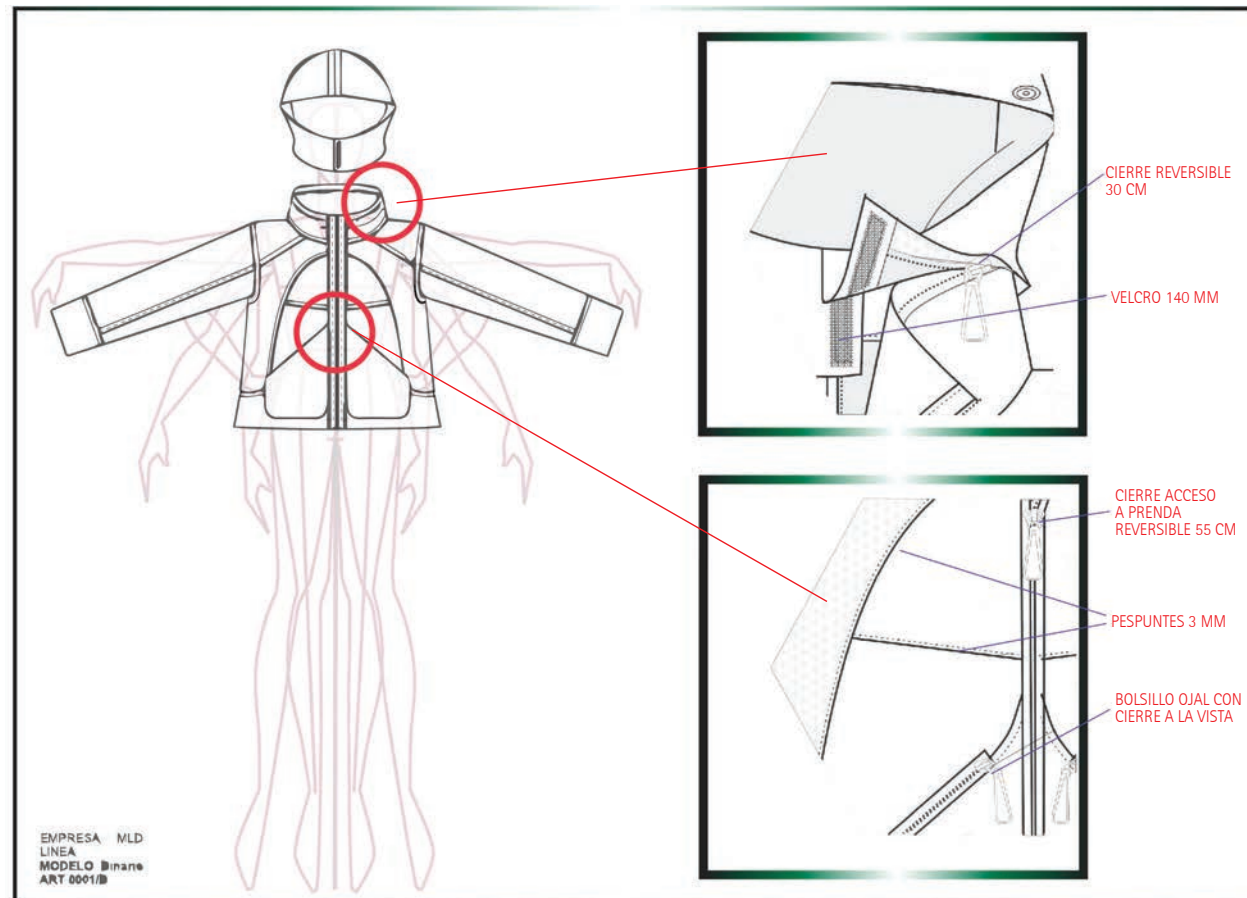


Dibujo plano (lupas de detalle)

Las lupas de detalle son acercamientos dibujados de partes de la prenda o de accesorios. Cuando la escala es pequeña y no nos permite detallar, las lupas amplían las zonas escogidas y el nivel de detalle muestra los puntos que no se veían en el dibujo plano.

También nos ayudan a ver elementos removibles o plegables, dando a entender sus mecanismos de funcionamiento (un cierre, por ejemplo).

Es común en las fichas técnicas de vestuario, ver anotaciones o referencias en las lupas de detalle; esto forma parte de la información que complementa el diseño.

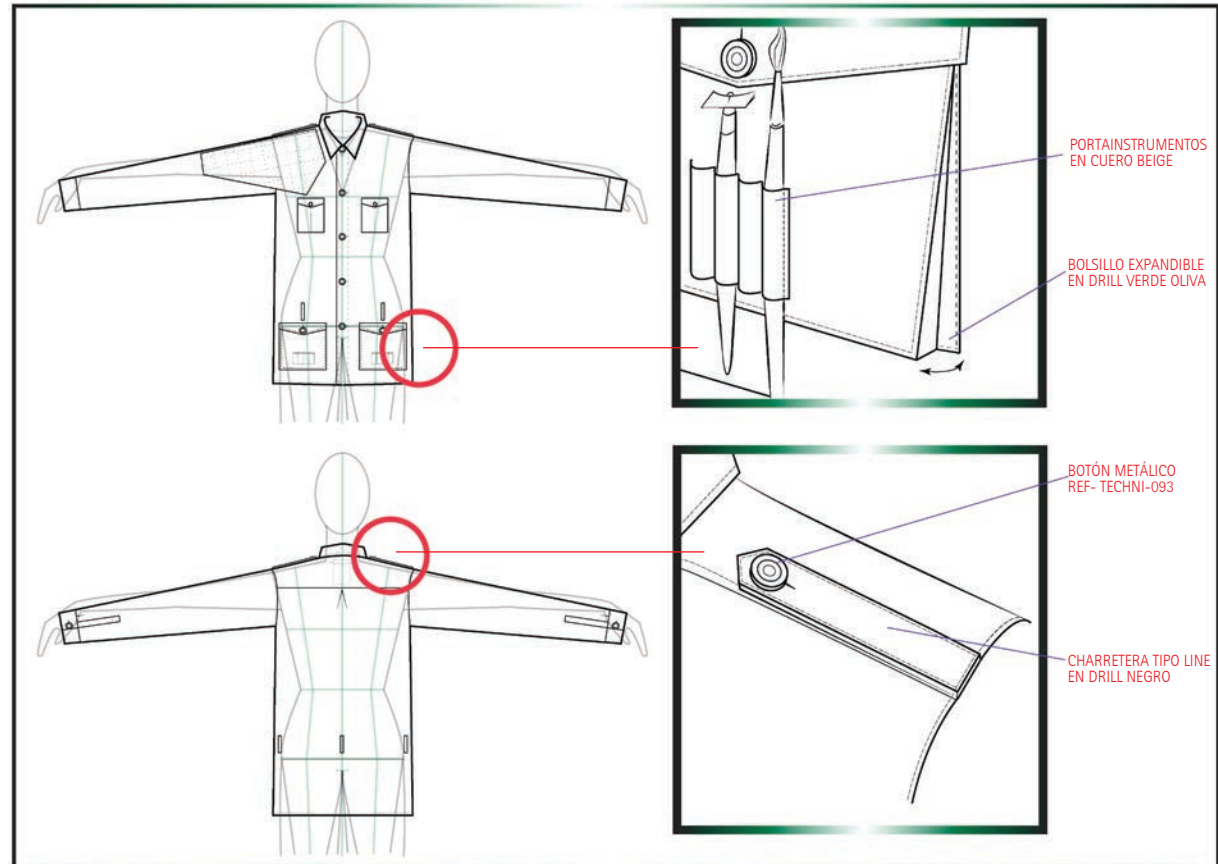


Fuente: Empresa MLD
LINEA
MODELO Dinamo
ART 0001/D

Dibujo plano (lupas de detalle)

La categorización de las líneas en dibujo plano se da por su espesor. El mayor es para la silueta de la prenda; el intermedio para los detalles, juntas de materiales, etc., y el más delgado para las costuras.

Existen bases de datos de dibujos planos prediseñados sobre los cuales se puede trabajar para crear nuevas variaciones en diseño y plantillas de diferentes partes de una prenda, con todo tipo de transformaciones y estilos (puños, cuellos, bolsillos, etc.).



Capítulo 5

Texturas y materiales

Texturas y materiales (piel clara y piel oscura)

1- BASE FORMAL

- Silueta a lápiz sin repintar.
- Papel adecuado: dúrex o bond grueso.

2- COLOR DE BASE

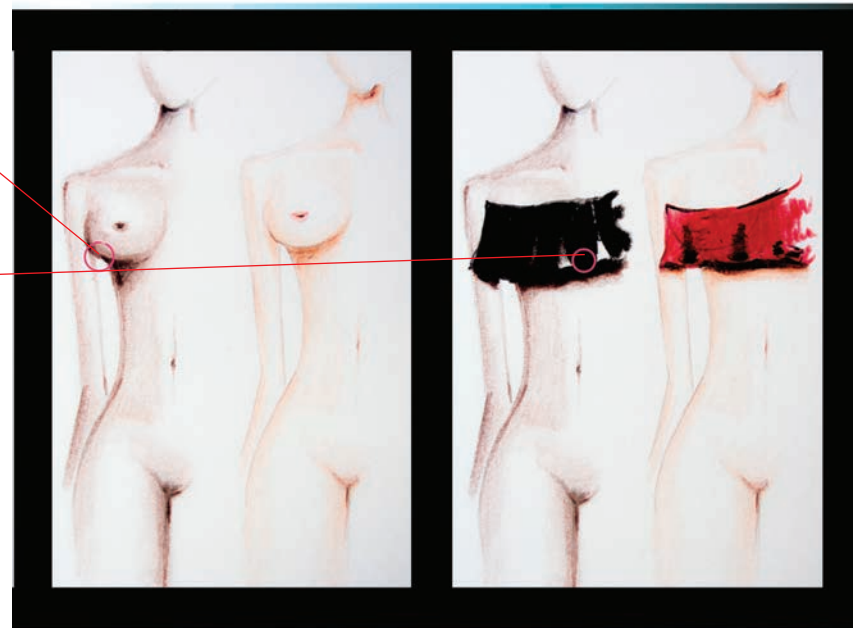
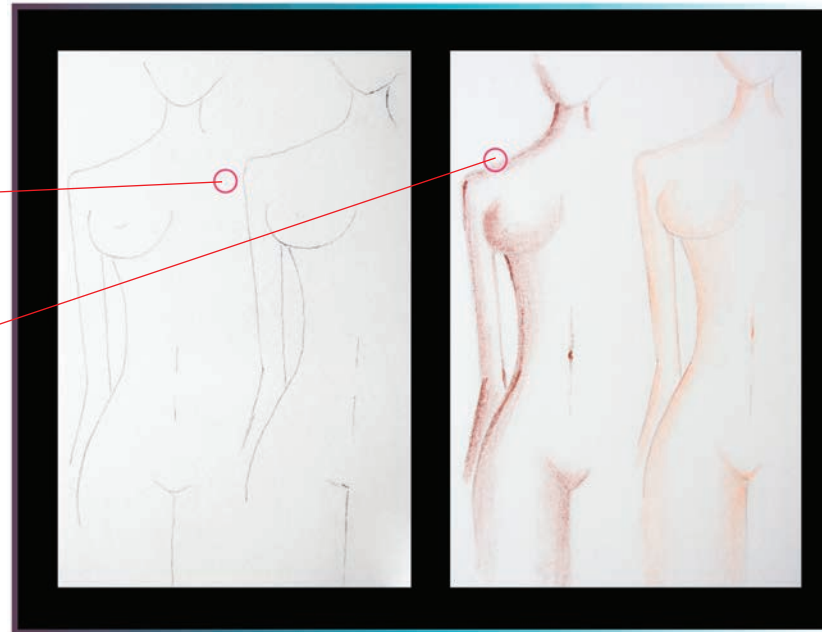
- Se toma en cuenta la ubicación de la luz para acentuar el lápiz en ciertas zonas.
- Suavizamos el color con copito o difuminador.

3- SOMBRAS PROPIAS DEL CUERPO

- Aplicamos las sombras asentando el lápiz de color en zonas opuestas a la luz y rematamos algunos rincones con el color negro.
- Delinéamos con lápiz según las teorías del trazo.

4- SOMBRAS PROYECTADAS DE OBJETOS

- Cada objeto sobre el cuerpo marca una sombra, cuyo espesor depende del ancho del mismo.
- La sombra se va difuminando, hasta desaparecer.



Texturas y materiales

(cabello liso corto y largo)

1- ROSTRO DE BASE

- Silueta basada en las teorías vistas.
- Ubicación del nacimiento del cabello.
- Papel adecuado: dúrex o bond grueso.

2- BASE FORMAL

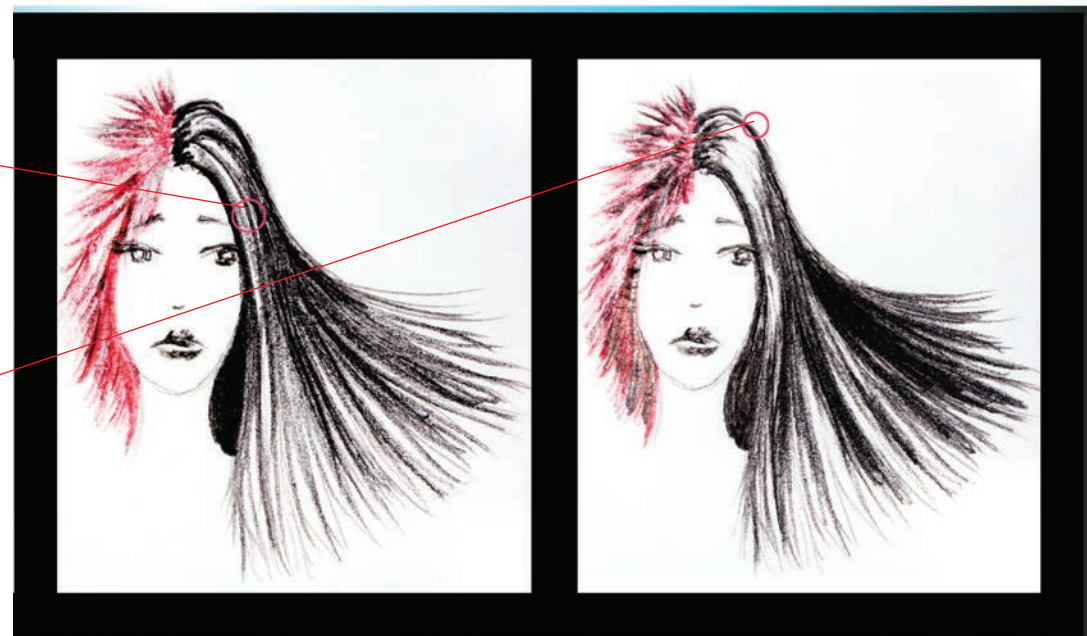
- Forma inicial del cabello, trazando líneas partiendo del punto de nacimiento del cabello.
- Los elementos que quedan ocultos por el cabello se borran (cabeza, orejas, cejas, etc).

3- VOLUMEN Y DEFINICIÓN

- Con base en la forma, trazamos más líneas en el mismo sentido, unas más oscuras, otras más claras.
- El remate de las líneas es mucho más delgado que el resto, para dar efecto de suavidad.

4- SOMBRAS Y BRILLOS

- Las sombras más profundas se ubican en las curvas cóncavas (hacia adentro) y los brillos en las curvas convexas (hacia afuera).
- El limpiatipos es muy útil para marcar los brillos del cabello.



Texturas y materiales (algodón)

1- BASE FORMAL

- Material delgado, con mucho movimiento. El trazo es suave, puede ser del mismo color de la prenda. Aplica para telas como drill, vendaval, twill, terry, popelina, pique, género, paño, lino, jersey, franela y gabardina.

2- COLOR DE BASE

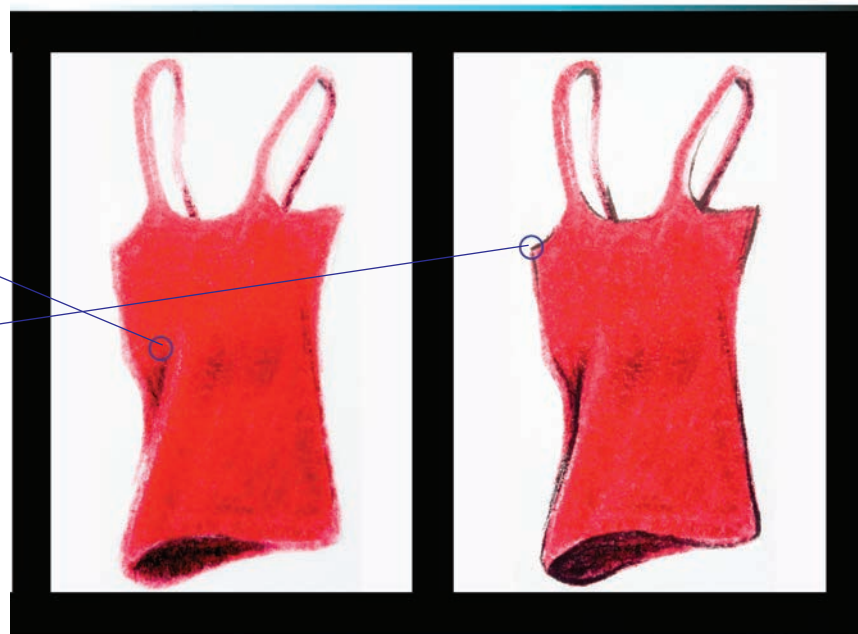
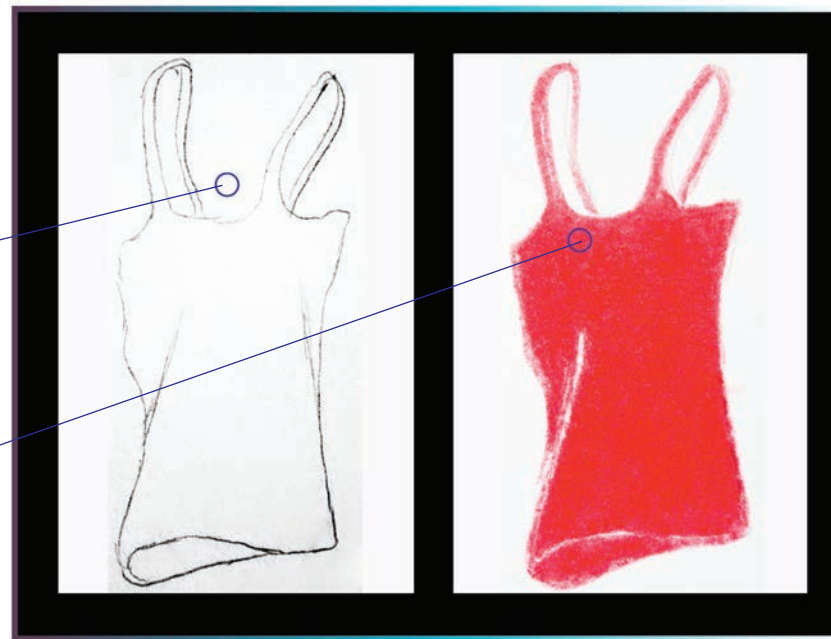
- El color se aplica de forma pareja, sin áreas de brillo, rellenando toda la pieza.
- Suavizamos la textura con copito o con difuminador.

3- SOMBRAS

- Aplicamos las sombras con un tono más oscuro del mismo color y resaltamos las zonas más oscuras con color negro.
- Se difumina sin dejar líneas marcadas ni brillos.

4- REMATES

- Delineamos con lápiz o color negro, según las teorías del trazo.
- Se marcan las sombras de objetos que se encuentren por encima de la prenda.



Texturas y materiales

(pelo animal artificial)

1- BASE FORMAL

- Formas con cierto volumen, cuyo tamaño depende del largo y la abundancia del pelo.
- La silueta del objeto se dibuja con trazo muy fino, pues quedará oculta por la textura.

2- COLOR DE BASE

- Se aplican diferentes tonos de fondo, de forma dispareja, sin difuminar.
- Previsualizando la ubicación de la luz, se distribuyen los colores claros y los oscuros.

3- ELABORACIÓN DE PELO

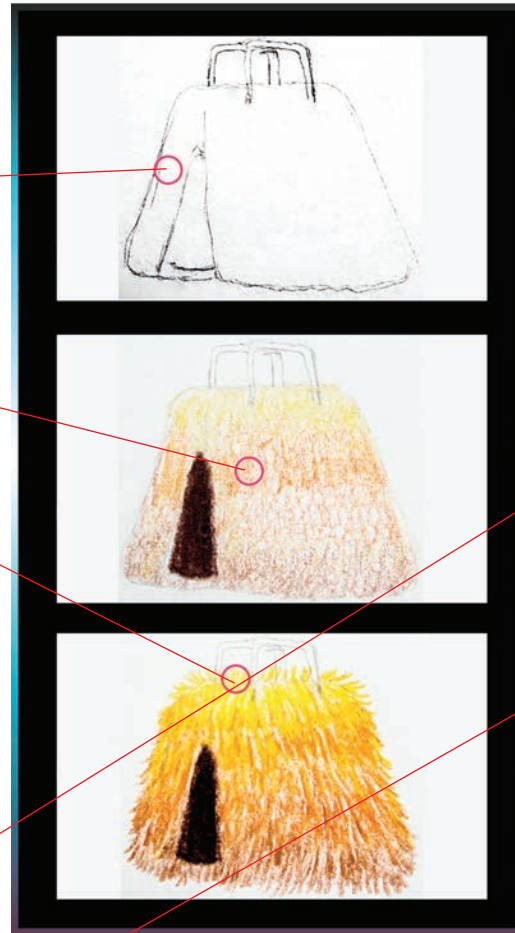
- Se hace el trazo de cada pelo según el tono.
- Hacia los bordes se cambia el sentido de la línea.
- La punta del lápiz debe ser muy fina para lograr el efecto correctamente.

4- REMATES

- Se trazan algunos pelillos negros en diferentes sectores, que marcarán ciertas sombras.
- Se aplican sombras generales en las zonas más ocultas del objeto.
- En las partes más oscuras, se pelan con bisturí pequeñas líneas cortas, como pelos que brillan.

5- EFECTOS ESPECIALES

- Según el animal que se imita, se recrean diferentes texturas sobre nuestro objeto terminado.
- Es muy interesante también, experimentar con colores y texturas fuera de lo común en esta técnica, para crear superficies de animales inexistentes.



Texturas y materiales (jean)

1- BASE FORMAL

- Material grueso, pesado y de poco pliegue. Se conoce también como mezclilla o denim. El trazo es rugoso; puede ser del mismo color de la prenda.
- Aquí se deben marcar elementos como costuras, preses, braguetas, dobladillos, pasadores, botones, bolsillos y tachos.

2- COLOR DE BASE

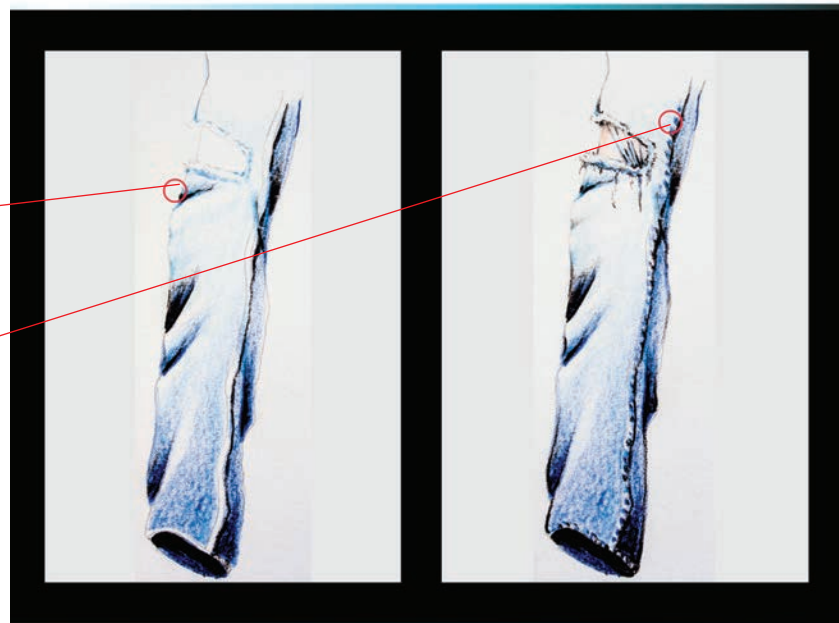
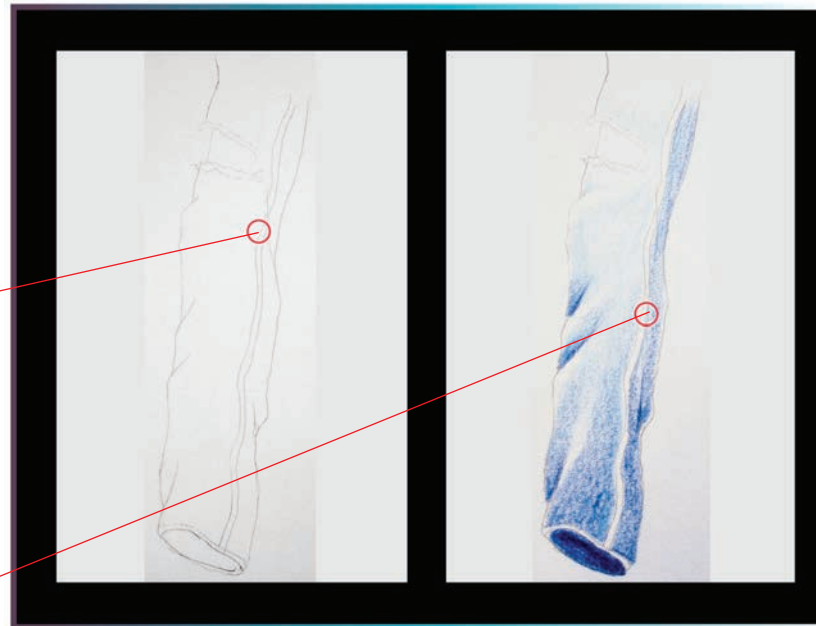
- El color se aplica de forma suave, sin áreas de brillo, difuminando hasta el blanco en las zonas de desgaste (hacia los muslos).
- Sobre el final de las mangas el tono se oscurece y se cambia el color.
- La línea de la costura se deja sin pintar.

3- SOMBRAS

- Aplicamos las sombras con un tono más oscuro del mismo color y resaltamos las zonas más oscuras con color negro. Los pliegues son cortos y pocos; marcan protuberancias amplias a lo largo de la silueta de la prenda.

4- REMATES

- Delineamos con lápiz o color negro, según las teorías del trazo.
- Se marcan los bordes de las costuras con pequeñas líneas de prensado.
- Se dan efectos de deshilachado, rotos o hebras sueltas.
- La textura es áspera y no se difumina.



Texturas y materiales

(cuero)

1- BASE FORMAL

- Material grueso, pesado y de poco pliegue.
- El trazo es suave, con lápiz delgado.
- La textura es similar para el hule, el látex, la cuerina, el caucho y el neopreno.

2- BRILLOS

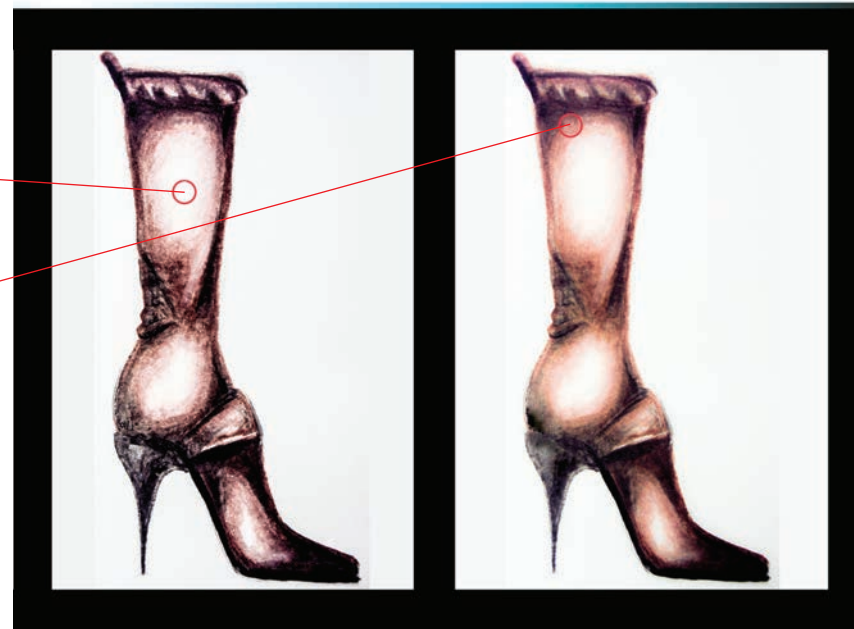
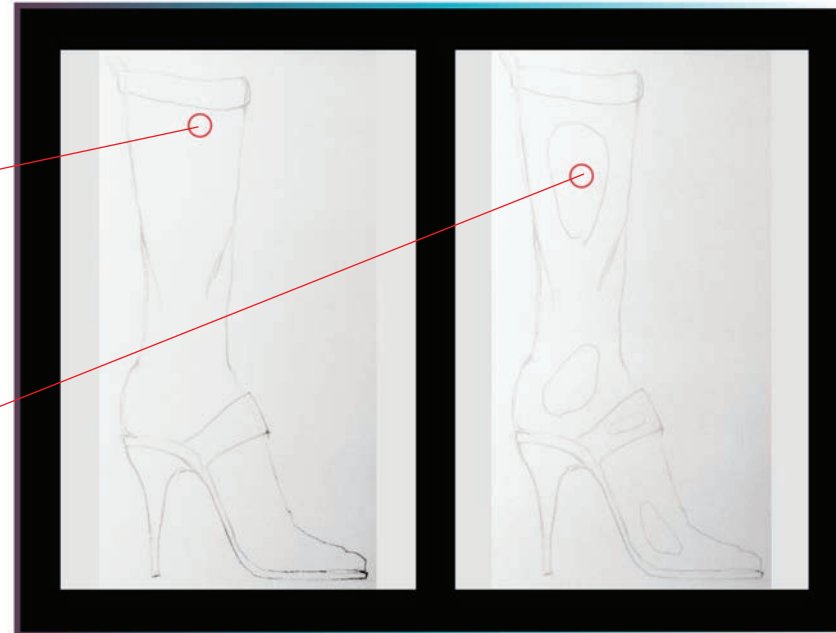
- Se marcan suavemente las zonas donde el material dará brillo.
- Los brillos se ubican, por lo general, hacia el centro del objeto, y tienen forma oval.

3- COLOR DE BASE Y SOMBRAS

- Aplicamos el color, resaltamos las zonas más oscuras con color negro, siempre desde las zonas más alejadas del brillo, aclarando hacia el centro del mismo.
- Los pliegues son cortos y pocos; marcan protuberancias amplias en la silueta.

4- REMATES

- Partiendo del punto máximo de brillo, aplicamos color blanco en capa muy pareja y con fuerza; de este modo se obtiene el efecto de brillo opaco típico del material.
- Con lápiz del color del cuero y negro también, realzamos un poco la textura.



Texturas y materiales (acrílico)

1- BASE FORMAL

- Formas con cierto volumen, con bordes redondeados.
- Aplica para plástico, caucho y resinas.
- La silueta del objeto se dibuja con trazo muy fino, pues quedará oculta por la textura.

2- BRILLOS

- Se marcan los brillos suavemente con lápiz o el color que utilizaremos en la base.
- Los brillos se ubican hacia los bordes del objeto, y tienen formas puntiagudas que siguen la forma inicial de la pieza.

3- COLOR DE BASE

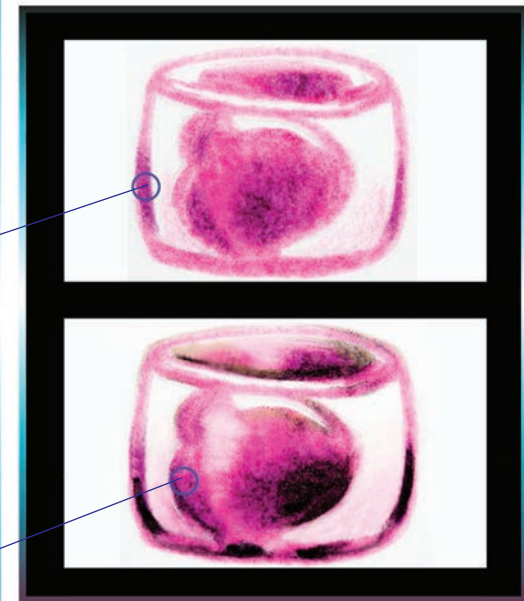
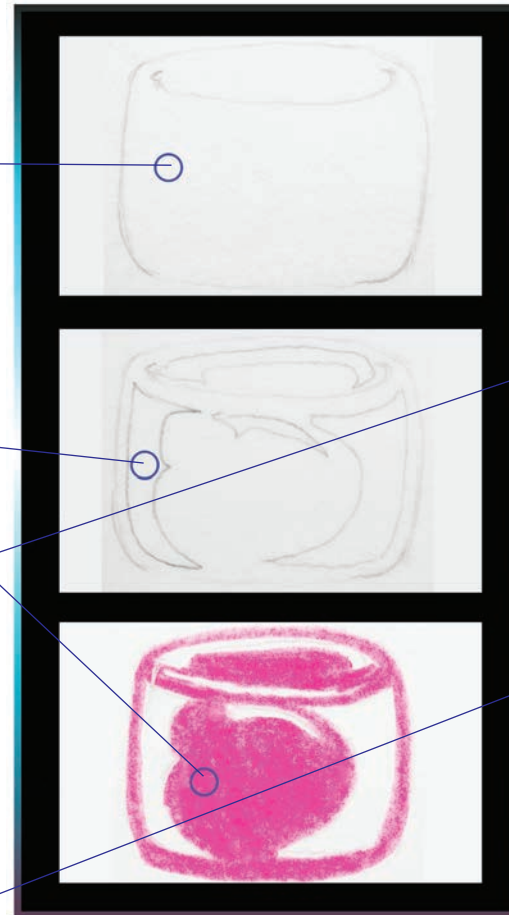
- Se da un color parejo y repintado en toda la superficie por fuera de los brillos marcados con el lápiz.
- Las tonalidades comúnmente son neón.

4- TEXTURAS

- Se usan colores complementarios en varios sectores, asentando con fuerza y difuminando hasta desaparecer.
- Normalmente, se utilizan tonalidades diferentes del mismo color.

5- REMATES

- Con color blanco se aplica una capa sobre todo el objeto, mezclando los colores en una sola superficie, y dando el efecto de pulimento total.
- Se emplea color negro para dar profundidad a los visos del objeto.



Texturas y materiales (metal)

1- BASE FORMAL

- Silueta a lápiz sin repintar.
- Papel adecuado: dúrex o bond grueso.

2- TEXTURAS

- Líneas de inicio con lápiz o color negro, en el mismo sentido, pero de diferentes longitudes.
- Se ubican en los extremos opuestos del objeto.

3- SUPERFICIE

- Se da un color parejo y repintado con lápiz blanco en toda la superficie, para que el color penetre en el objeto y dé la sensación de que es parte integral de él.

4- DEFINICIÓN

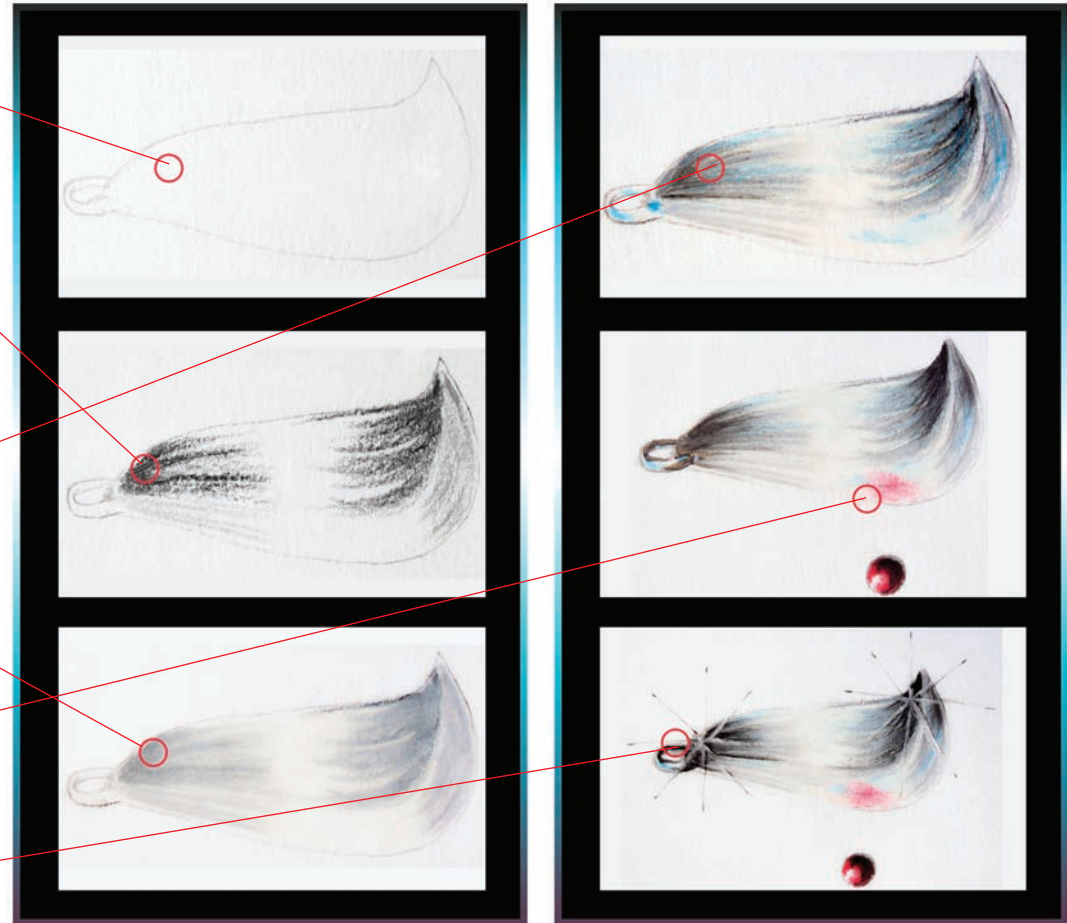
- Se aplican tonos azulados y se difuminan con color blanco.
- Se repasan algunas líneas con negro, principalmente en los extremos.

5- REFLEJOS

- Se marcan los reflejos de objetos más próximos suavemente con el lápiz o el color de cada uno.
- Se pasa una delicada capa de blanco, para integrar estos tonos a la pieza.

6- BRILLOS

- Se escogen puntos focales de brillo con cierta separación entre sí.
- Usando el bisturí, raspamos suavemente en forma de asterisco sobre las superficies oscuras. Sobre las superficies claras se trazan delgadas líneas complementarias.



Texturas y materiales (vidrio)

1- BASE FORMAL

- Formas con bordes delgados y redondeados.
- La silueta del objeto se dibuja con trazo muy fino, pues va a quedar oculta por la textura.

2- TRANSPARENCIA

- Se pinta todo lo que se verá a través del vidrio, mucho más claro y dejando sin colorear una pequeña franja hacia los bordes del objeto.

3- COLOR DE BASE

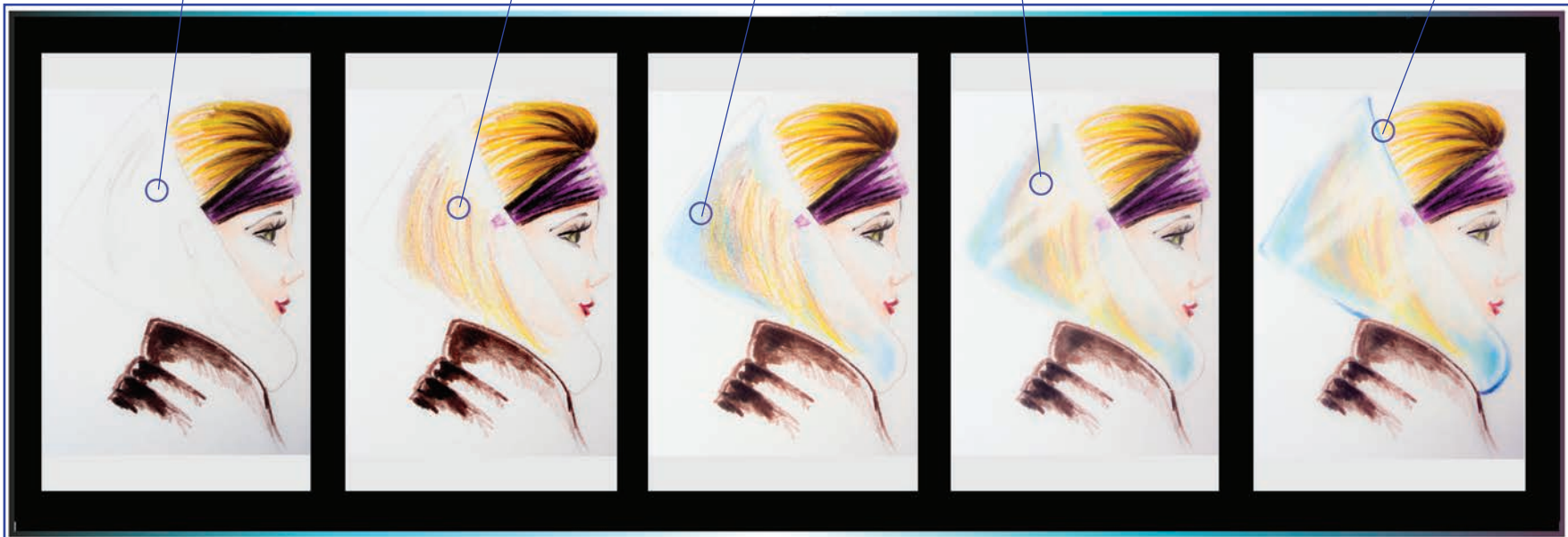
- Se pasa suavemente el color del vidrio, dejando los bordes del objeto sin pintar.
- Se pueden ubicar otros tonos de color en pequeñas zonas del dibujo.

4- TEXTURAS

- Con limpiatipos o borrador se hacen los brillos del vidrio.
- Aplicamos color blanco en toda la superficie, para darle textura lisa al objeto.

5- REMATES

- Delineamos con lápiz de color en algunos bordes, según las teorías del trazo.



Texturas y materiales (cebra artificial)

1- BASE FORMAL

- La piel de cebra puede imitarse en diferentes tipos de telas o materiales. Desde este punto de vista, el espesor y la textura pueden ser muy variados.
- Para otros animales de piel rayada, como el tigre, el proceso de elaboración en la ilustración, es el mismo.

2- LÍNEAS BÁSICAS

Trazamos suavemente la forma de las rayas sobre la piel, tomando en cuenta que:

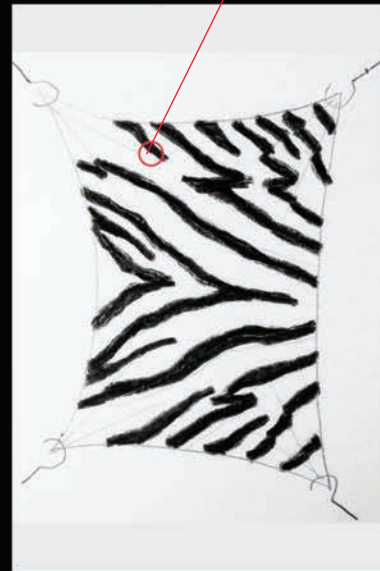
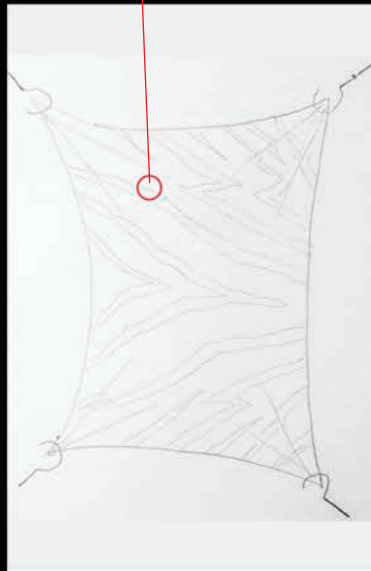
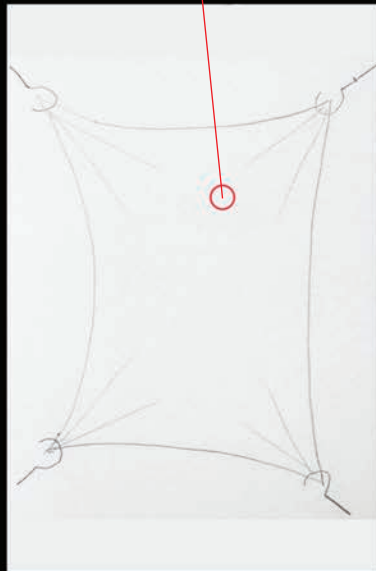
- Si queremos que sea más fiel a la realidad, el trazo se llena de pequeños entrantes y salientes.
- Si se desea un diseño más abstracto, las líneas se pueden simplificar con regla.

3- COLOR

- Se pinta hacia el interior de las líneas, dejando cierta rugosidad en el trazo, para mayor realismo.
- En trazos más geométricos, las texturas son planas, lisas, más o menos fuertes, según el diseño de la prenda.

4- REMATES

- Delineamos con lápiz o color negro, según las teorías del trazo.
- Ubicamos las sombras con color negro según la disposición de la luz, la existencia de pliegues o de objetos superpuestos.
- La textura generalmente es áspera y no se difumina.



Texturas y materiales (leopardo artificial)

1- BASE FORMAL

- La piel de leopardo puede imitarse en diferentes tipos de telas o materiales; el espesor y la textura pueden ser variados.
- Para otros tipos de piel animal el proceso de elaboración en la ilustración es el mismo.

2- COLOR DE BASE

- Se aplican diversos tonos de fondo, de forma dispersa, sin difuminar.
- Previsualizando la ubicación de la luz, se distribuyen los colores claros y los oscuros.

3- LÍNEAS BÁSICAS

- Trazamos suavemente las manchas sobre la piel, siguiendo el patrón que vemos en la ilustración.
- El tamaño de las formas puede variar de una a otra.

4- COLOR

- Con negro se rellenan las siluetas de cada mancha, en forma rugosa.
- Al interior de cada una de las manchas, pintamos con tonos más fuertes los colores de la piel.

5- REMATES

- Delineamos con lápiz de color en algunos bordes, según las teorías del trazo.
- Ubicamos las sombras con color negro según la disposición de la luz, existencia de pliegues, o de objetos superpuestos.



Texturas y materiales (plumas)

1- BASE FORMAL

- Material muy fino y delicado, flotante y voluminoso.
- El trazo es sutil y liso, generalmente hecho con el mismo color escogido para cada pluma.
- Trazamos inicialmente el tallo o centro de la pluma, desde donde partirá el dibujo.

2- TEXTURAS

- Trazamos líneas en el mismo sentido a un lado del tallo, las cuales serán los pelillos de la pluma. Al otro lado del tallo, estos se trazan en el sentido opuesto de los anteriores.
- En la base del tallo son más largos, y hacia el tope son más cortos.

3- SOMBRAS

- Con un tono más oscuro del mismo color, acentuamos un poco más los extremos de la pluma.
- Aplicamos las sombras, resaltando las zonas finales con color negro.
- Hacia el medio, la pluma es más clara.

4- EFECTOS ESPECIALES

Podemos trazar algunas líneas con otros colores para dar diferentes visos, o también pintar figuras sobre la pluma terminada, como se aprecia en la ilustración.



Texturas y materiales

(lana)

1- BASE FORMAL

- Material grueso, de cadencia pesada y pliegues voluminosos.
- El trazo es muy rugoso. Puede ser hecho del mismo color de la prenda.
- Aplica para telas como quirúrgica, lona, corduroy, lienzo, bayadera, fieltro o pañolenci.

2- COLOR DE BASE

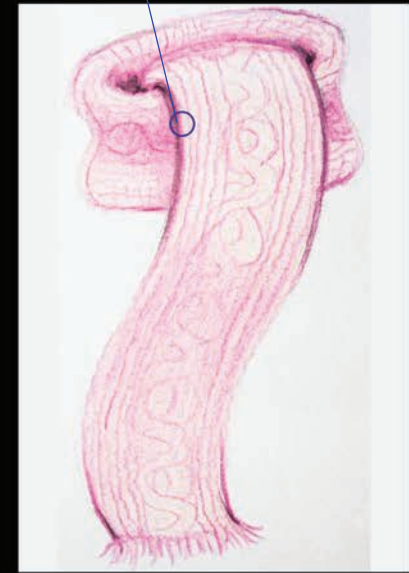
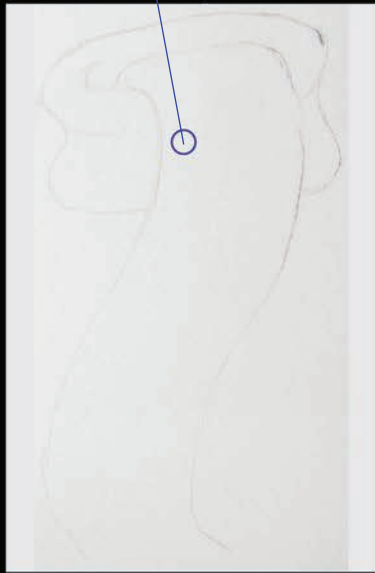
El color se aplica de forma suave y pareja, sin áreas de brillo y por toda la pieza.

3- TEXTURAS

- Trazamos con líneas con el lápiz de color, para formar la superficie acanalada del tejido del material.
- El trazado puede formar diferentes figuras según el tejido; las líneas tendrán un patrón corrugado en su ejecución.

4- REMATES

- Con un tono más oscuro del mismo color, damos sombras difuminadas.
- Con color negro rematamos las zonas más oscuras.
- Con limpiatipos creamos brillos muy suaves según los puntos de luz.



Texturas y materiales (pedrería)

1- BASE FORMAL

- Silueta rugosa en todo el contorno de la zona de pedrería.
- La silueta del objeto se dibuja con trazo muy fino, pues quedará oculta por la textura.
- Aplica también para texturas de avalorios, lentejuelas y brillantes.

2- DISEÑO

- Se dibujan las diferentes piedras o diseños de pedrería suavemente con lápiz.

3- COLOR

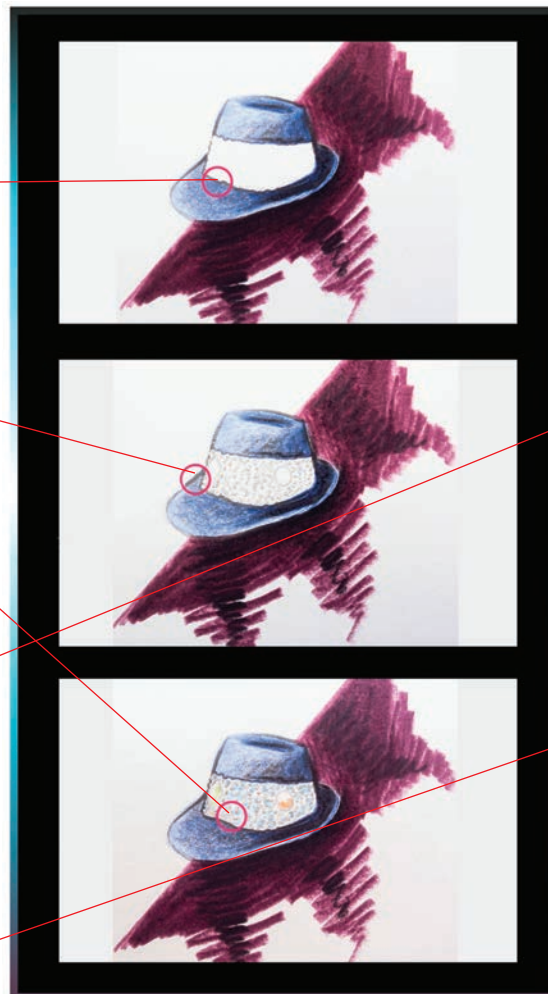
- Se pinta cada piedra según el diseño de color, dejando en cada una un pequeño brillo blanco siempre en el mismo lugar.

4- SOMBRAS

- Oscurecemos con el color y con lápiz negro, en algunas piedras más que en otras.
- Se aplican sombras generales en las zonas más ocultas del objeto.
- En las partes más oscuras, se pelan con bisturí pequeños puntos, como piedras brillantes.

5- BRILLOS

- Con bisturí raspamos en algunos puntos en forma de cruz y de x, muy delicadamente hasta obtener líneas de brillo en las zonas oscuras de nuestro dibujo.
- En las partes más claras, rematamos con líneas muy delgadas y un punto al final.



Texturas y materiales (cabello afro)

1- BASE FORMAL

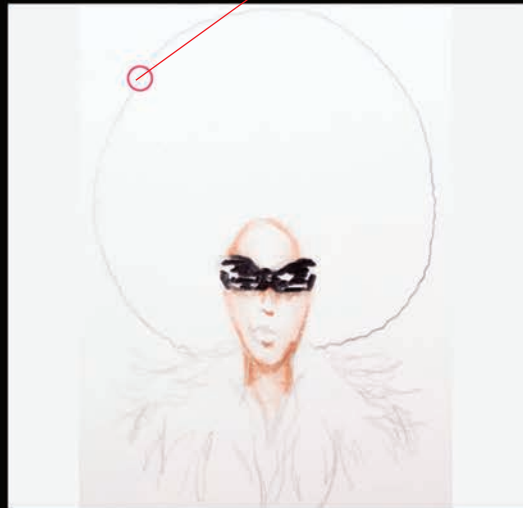
- Forma inicial del cabello, trazando un círculo y tomando como centro el punto más alto del óvalo de la cabeza.
- El trazo sigue un patrón corrugado en el dibujo.
- Los elementos que quedan ocultos por el cabello se borran (cabeza, orejas, cejas, etc).

2- VOLUMEN Y DEFINICIÓN

- Con base en la silueta realizada, rellenamos trazando en forma de pequeños círculos, dejando algunas zonas más claras que otras.

3- SOMBRAS Y BRILLOS

- Las sombras obedecen a las características propias de una esfera. En el caso de la ilustración, la parte más oscura se encuentra en la base del cabello, y la más clara en la cima.
- Al final, se oscurecen pequeños sectores por toda la superficie dibujada.



Texturas y materiales (malla)

1- BASE FORMAL

- Se debe tener la base completamente terminada, a color y con sombras.
- Este tipo de textura se puede aplicar a materiales como tull, mayatex y nylon. También en bordados sencillos.

2- TEXTURA

- Sobre la silueta a cubrir, trazamos líneas de diseño con el color deseado; la separación de las líneas y su espesor varía según el gusto de cada diseñador.
- El principio y el final de cada línea son mucho más acentuados que el centro.
- El resultado será una retícula que sigue la forma del objeto cubierto.

3- SOMBRAS Y BRILLOS

- Las sombras obedecen a la forma de la pieza cubierta y se hacen con color negro, difuminando hacia la luz.
- Los brillos se hacen con limpiatipos y borrador muy delgado, generalmente hacia el medio de la malla.



Texturas y materiales (media velada)

1- BASE FORMAL

- Formas con bordes delgados y ajustados al objeto que cubre el material.
- La silueta del objeto se dibuja con trazo muy fino, pues va a quedar oculta por la textura.

2- COLOR

- Se pinta todo lo que se verá a través de la media velada, mucho más claro que por fuera de ella.

3- TEXTURA

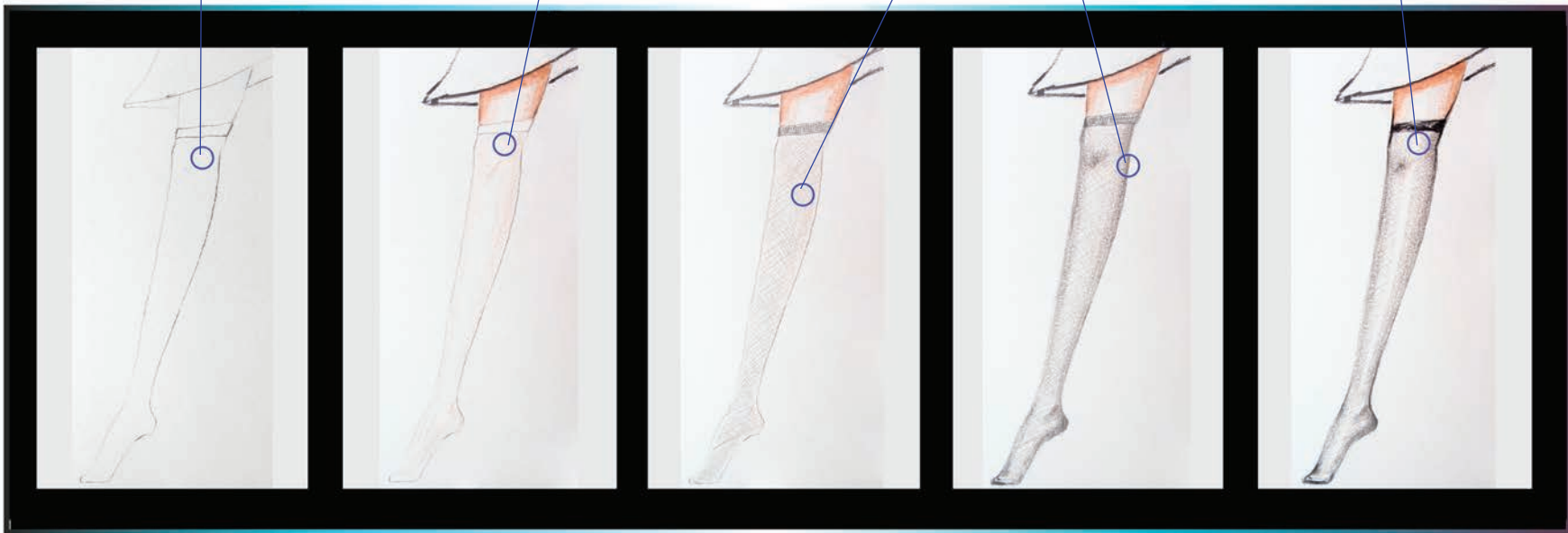
- Con un lápiz muy fino o con portaminas, se trazan líneas delgadas y muy cercanas entre sí, primero en el mismo sentido, y luego en el opuesto. Las líneas tendrán la curvatura del objeto que cubren.

4- SOMBRAS

- Desde los bordes del objeto, se hacen las sombras con negro, difuminando suavemente hacia el centro.
- Algunas líneas se marcan en los extremos con más fuerza.

5- BRILLOS

- Con limpiatipos y la ayuda de la plantilla de borrar, se elabora el brillo central característico de este tipo de material.
- Delineamos con lápiz o color negro según teorías del trazo.



Texturas y materiales (boleros)

1- BASE FORMAL

- Textura delgada o gruesa, según el material de la prenda. Si es una tela liviana, se plantea con mucho movimiento.
- Si la tela es pesada, las curvas son más anchas y menos contundentes.
- El trazo es suave. Puede ser del mismo color de la prenda.

2- COLOR DE BASE

El color se aplica según la forma de los pliegues de la tela:

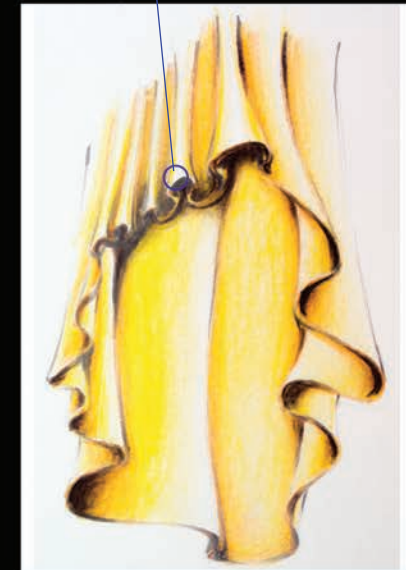
- Para los contornos **convexos**, el brillo es muy notorio; para los **cóncavos**, las sombras son más fuertes.
- Suavizamos la textura con copito o con difuminador, según el material.

3- COLOR COMPLEMENTARIO

- Aplicamos sombras con un tono más oscuro, resaltando las zonas más profundas.
- El tono oscuro se difumina suavemente hacia la luz, donde desaparece.

4- SOMBRAS

- Con lápiz de color negro se marcan las sombras más fuertes en los puntos más cubiertos por la tela.
- Delineamos con lápiz o color negro, según las teorías del trazo.
- Se marcan las sombras de objetos que estén por encima (sombras proyectadas).



Texturas y materiales (encaje)

1- BASE FORMAL

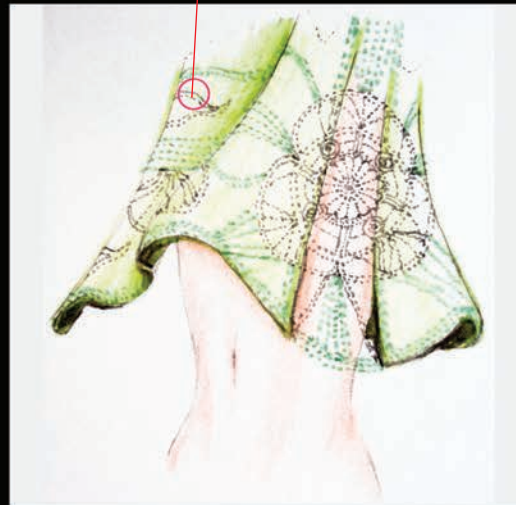
- La base de la tela o material debe estar previamente dibujada y pintada, si así lo requiere el diseño.
- Para la elaboración del encaje, también se debe tener anticipadamente un esquema de las formas del bordado en planta.
- Esta textura aplica para jacquard, hoja rota, guipur, rachel, chantilly, blonda y macramé.

2- ELABORACIÓN DEL BORDADO

- Con base en la silueta realizada, trazamos la silueta del bordado en pequeños puntos, elaborados con el color del hilo acordado según nuestro diseño.
- Según la luz y la sombra sobre la tela, aplicamos con mayor o menor intensidad cada uno de los puntos.

3- SOMBRAS Y BRILLOS

- Se aplican pequeños puntos con lápiz negro o con portaminas sobre el encaje de color, en las zonas de mayor sombra.
- Para mayor realismo en el efecto, se pelan pequeños puntos de brillo con el bisturí o con aguja, en los pliegues más oscuros de la prenda.



Texturas y materiales (transparencia)

1- BASE FORMAL

- Formas con bordes delgados y redondeados; telas delgadas, flotantes, ligeras.
- Aplica en materiales como seda, rayón, chiffon, muselina, velo, mallatex, algunos plásticos y acrílicos.

2- FONDOS

- Lo que se verá a través de la transparencia se pinta más claro y se deja sin colorear una pequeña franja hacia los bordes del objeto.

3- COLOR DE BASE

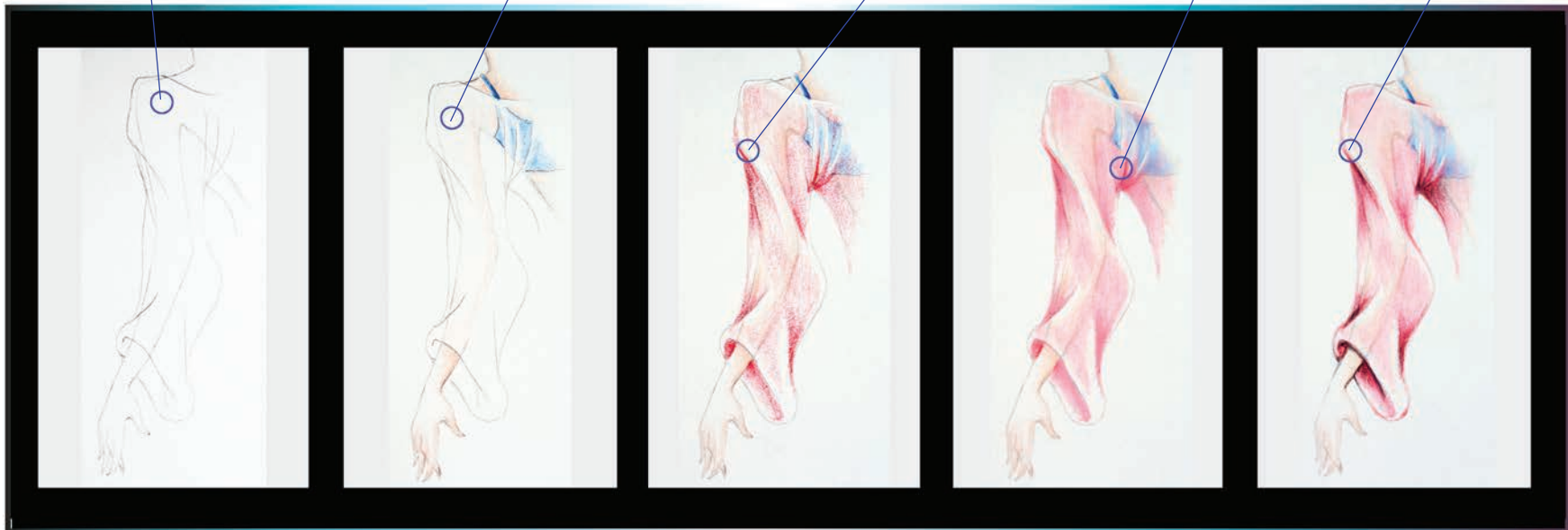
- Se pasa suavemente el color de la tela que irá por encima, dejando los pliegues y algunas zonas de la prenda sin pintar.
- Se pueden ubicar, levemente, otros tonos del mismo color en las zonas más oscuras del dibujo.

4- TEXTURAS

- Aplicamos color blanco en toda la superficie, para darle textura lisa y suave a la tela.
- Luego se marca nuevamente el color de la prenda y de los fondos en las esquinas y pliegues, para resaltar los tonos.

5- REMATES

- Delineamos con lápiz de color negro en algunos bordes, según las teorías de luz y sombra y del trazo.



Texturas y materiales (terciopelo)

1- BASE FORMAL

- Formas con bordes suaves y redondeados, telas pesadas y delgadas, con pliegues muy marcados.
- Esta textura es aplicable a pana, micro suit, piel de ángel y gamuza sintética.

2- COLOR BASE CLARO

- Pintamos con un tono claro, según el color que vamos a utilizar en nuestro vestuario, y dejamos un pequeño espacio blanco entre el borde de la prenda y el color; asimismo se hará en los pliegues.

3- COLOR BASE OSCURO

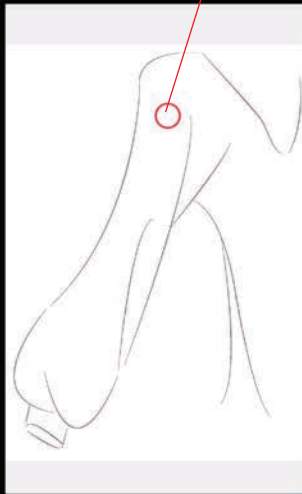
- Pintamos con un tono oscuro, de acuerdo con el color escogido, y dejamos un pequeño espacio libre entre el color claro y el oscuro, en toda la prenda.

4- TEXTURAS

- Aplicamos color blanco en toda la superficie, para darle textura difuminada y suave a la tela.
- Luego se marca nuevamente el color de la prenda y de los fondos en las esquinas y pliegues, para resaltar los tonos.

5- REMATES

- Aplicamos color negro partiendo del centro y difuminamos el color hacia afuera, ligeramente.
- Los pliegues se marcan oscuros a un lado y muy claros hacia el otro.



Texturas y materiales

(tie - dye)

1- BASE DE COLOR

- Partiendo de un radio, se trazan círculos que presentarán diferentes variaciones en su espesor.
- Cada circunferencia tendrá un radio mayor y cambiará de color según el diseño de la prenda.

2- TEXTURAS

- A partir del centro, aplicamos color blanco a todo el diseño. Con base en líneas radiadas, se difuminan los colores y se funden en visos de diferentes intensidades.

3- REMATES

- Partiendo del centro del diseño, se hacen algunos trazos de cada color y se finaliza con algunas líneas dispersas de color negro, que darán vivacidad a la textura.



Texturas y materiales

(cabello ondulado corto y largo)

1- ROSTRO DE BASE

- Silueta basada en las teorías estudiadas.
- Ubicación del nacimiento del cabello.
- Papel adecuado: dúrex o bond grueso.



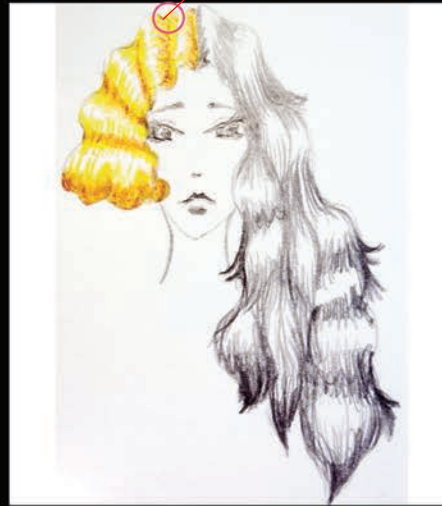
2- BASE FORMAL

- Forma inicial del cabello: se trazan curvas a partir del punto de nacimiento del cabello.
- Los elementos que quedan ocultos por el cabello se borran (cabeza, orejas, cejas, etc).



3- VOLUMEN Y DEFINICIÓN

- Se colorean con base en la forma. Los tonos claros se ubican en las curvas que sobresalen (convexas) y los más oscuros en las curvas que entran (cóncavas).
- Los trazos obedecerán al sentido de los elaborados en la base formal.



4- SOMBRAS Y BRILLOS

- Las sombras más profundas se ubican en las curvas cóncavas (hacia adentro) y los brillos en las curvas convexas (hacia afuera).
- El limpiatipos es muy útil para marcar los brillos del cabello.



Texturas y materiales

(seda)

1- BASE FORMAL

- Material delgado, con pliegues y movimiento.
- El trazo es suave. Puede ser del mismo color de la prenda.
- Aplica para trilobal, tafeta, shantú, satín, podesuá, lamé, crepé, chalis, acetato, organza y rayón.

2- COLOR DE BASE

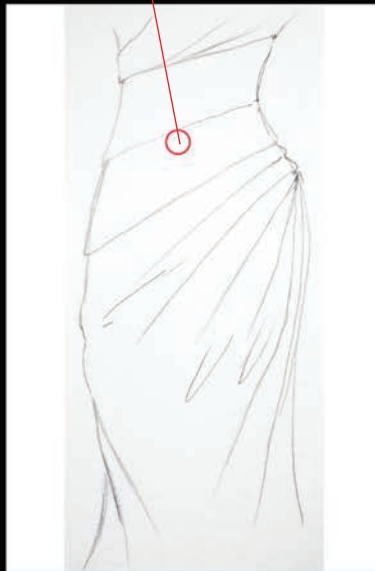
- El color se aplica de forma suave y delicada según cada sombra de pliegue y dejando áreas de brillo al lado de cada uno.
- Suavizamos la textura con copito o difuminador.

3- TEXTURAS

- Aplicamos color blanco en toda la prenda para suavizar el color.
- La tela comienza a tomar un brillo de gran delicadeza y se asemeja a una superficie fina y tersa.

4- REMATES

- Delineamos con lápiz o color negro, según las teorías del trazo y de las sombras.
- Podemos dar toques de otros colores muy sutilmente, creando así una gama de visos de diferentes reflejos.



Texturas y materiales (felpa)

1- BASE FORMAL

- Material grueso y esponjado.
- El trazo es suave. Puede ser del mismo color de la prenda.
- Aplica para materiales como toalla, peluche y perchado.

2- TEXTURAS

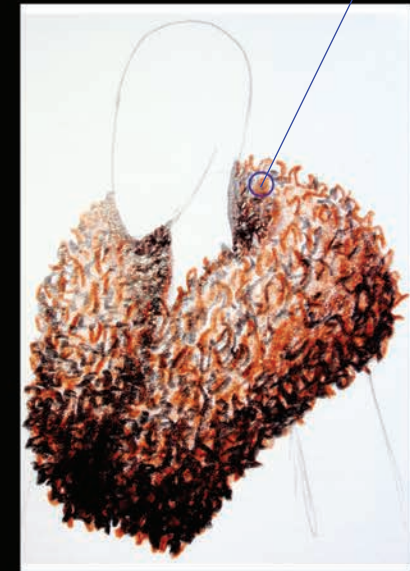
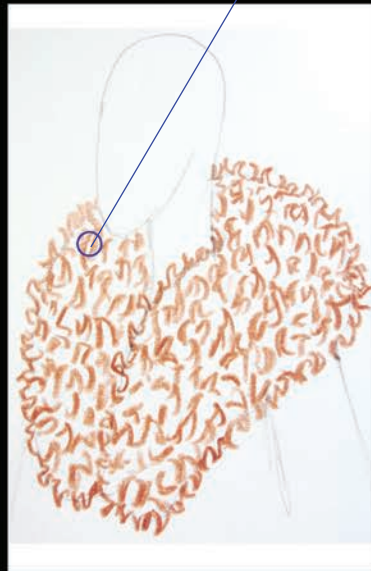
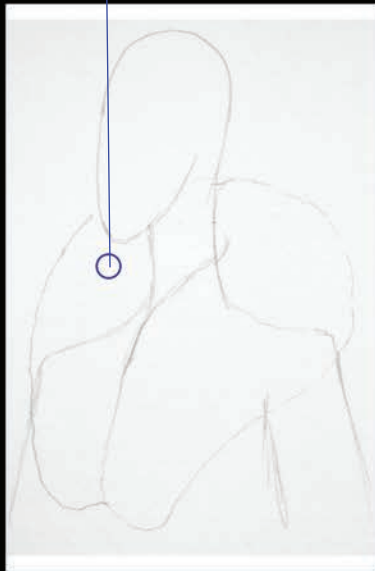
- Se dibujan una serie de comas dispuestas por toda la pieza con el color principal de nuestro diseño.
- Los bordes son rugosos y desiguales.

3- COLOR DE BASE

- Aplicamos el color deseado, teniendo en cuenta la ubicación de las sombras y de la luz.
- Algunas de las comas se oscurecen más que otras.

4- SOMBRAS

- Delineamos con lápiz o color negro, según las teorías del trazo.
- Se marcan las sombras de objetos que se encuentren por encima de la prenda.
- Con bisturí pelamos algunas de las comas en zonas de sombra.



Texturas y materiales (trenzas)

1- ROSTRO DE BASE

- Silueta basada en las teorías vistas.
- Ubicación del nacimiento del cabello.
- Papel adecuado: dúrex o bond grueso.

2- BASE FORMAL

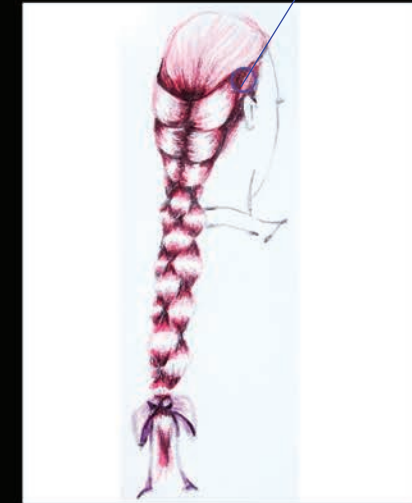
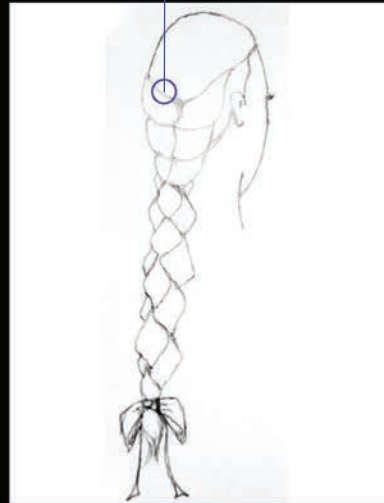
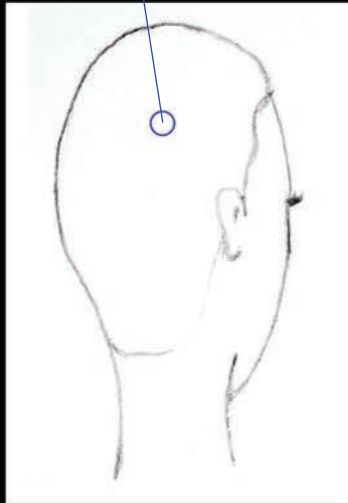
- Forma inicial del cabello: se trazan rombos redondeados siguiendo una línea imaginaria de base de la trenza.
- Los elementos que quedan ocultos por el cabello se borran (cabeza, orejas, cejas, cuello, etc).

3- COLOR

- Se aplica el color del cabello trazando líneas que se marcan fuertemente en las esquinas de cada rombo y se diluyen hacia el centro, marcando el brillo del trenzado.

4- SOMBRAS Y BRILLOS

- Las sombras más profundas se ubican en las curvas cóncavas (hacia adentro) y los brillos en las convexas (hacia afuera).
- El limpiatipos es muy útil para marcar los brillos del cabello.



Texturas y materiales (estampado)

1- BASE FORMAL

- Forma inicial de la prenda y dibujo sobre ella del diseño del estampado.
- En las formas del diseño, se deben tener en cuenta los pliegues del objeto sobre el que se ubicara.
- Esta técnica se adapta a cualquier tipo de material que pueda ser estampado.

2- COLOR

- Con base en la silueta realizada, rellenamos cada color de nuestra ilustración y matizamos los tonos según la ubicación de la luz y de la sombra.
- Es recomendable iniciar por los sectores más claros y oscurecer cada color de modo gradual.

3- SOMBRAS Y BRILLOS

- Con un tono más oscuro del mismo color, se pinta en las zonas de más alta penumbra.
- Se aplica color negro degradando suavemente con copito o difuminador.
- Si la tela es muy sedosa, se aplica color blanco para dar textura lisa a la prenda y al estampado; se debe hacer en cada color por separado sin manchar.



Bibliografía

- BETHAN, M. (2007). *Ilustración de moda*. Editorial Blume
- BORELLI, L. (2001). *Ilustradores de moda hoy*. Editorial Acanto.
- BROWN, C. (2013). *Diseño de prendas en punto*. Editorial Blume.
- CRILL, R. (2004). *Dress in detail*. Editor Harry N. Abrams.
- _____ (2007). *La indumentaria tradicional en detalle*. Editorial Gustavo Gili.
- DA VINCI, L. (2011). *Tratado de la pintura*. Editorial Maxtor.
- DAWBER, M. (2005). *Marcar tendencia*. Editorial Gustavo Gili.
- DORE, G. (2012). *Ilustraciones grandes obras*. Editorial Edimat Libros.
- DRUDI, E. *Dibujo de figurines para el diseño de moda*. Editorial The Pepin Press.
- FEYERABEND, F. (2007). *Figurines de moda*. Editorial Gustavo Gili.
- GILI, G. (2007). *Figurines de moda, patrones de ilustración*. Editorial Gustavo Gili, .
- GLAZER, B. (2007). *The snap fashion sketchbook*. Editorial Pearson Prentice Hall,
- GLENVILLE, T. (2013). *Los nuevos iconos de la ilustración de la moda*. Editorial Blume.
- GORDON, L. (1989). *Dibujo anatómico de la figura humana*. Editorial Daimon.
- JONES, T. y RUSHTON, S. (2008). *Fashion Now 1 & 2*. Editorial Taschen.
- KOYAMA, A. y SZKUTNICKA, B. (2010). *El dibujo técnico de moda paso a paso*. Editorial Gustavo Gili.
- LEE, S. (1999). *Inside fashion design*. Editorial Longman.
- MAYER A. (1976). *Nuevo diseño del figurín*. Editorial Las Ediciones de Arte.
- PACIOLI, L. (1991). *La divina proporción*. Ediciones Akal.
- PARRAMÓN, J. (1990). *Cómo dibujar la figura humana*. V. 10. Editorial Parramón.
- RIEGELMAN, N. (2006). *Colors for modern fashion: Drawing fashion with colored markers*. Editorial 9 Heads Media.
- RUIZ DE LA PRADA, A. 2003. *1000 vestidos de Agatha Ruiz De La Prada*. Editorial Everest.
- SMITH R. (2002). *Dibujar la figura humana*. Editorial Naturart S.A.
- TRAVERS-SPENCER, S. y ZAMAN, Z. (2008). *Directorio de formas y estilo*. Editorial Acanto.



**UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
CALI**

Avenida 10 de Mayo, La Umbría, carretera a Pance
PBX: 3182200 - 4882222
Fax: 4882231

EB
**EDITORIAL
BONAVENTURIANA**
CALI