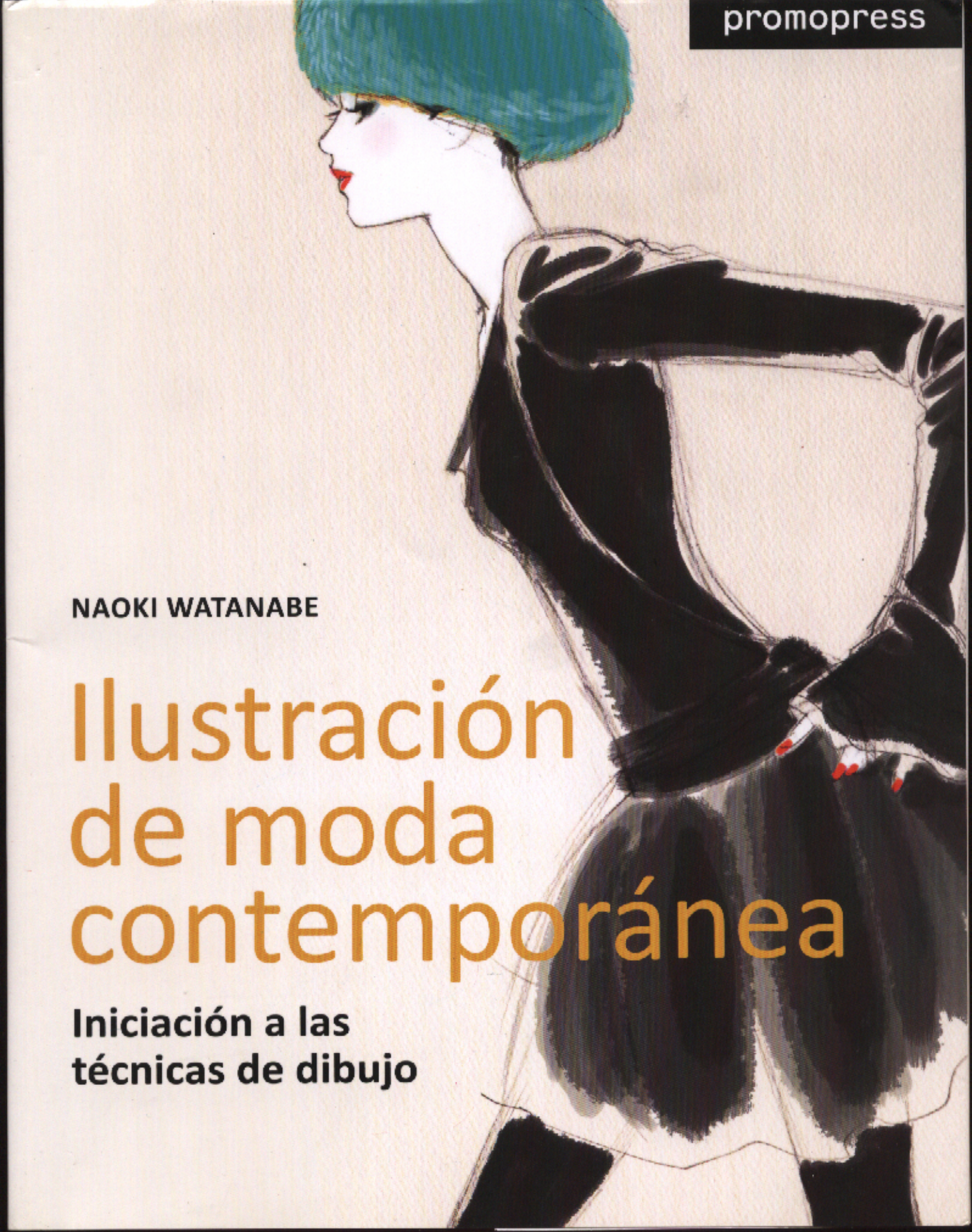
promopress



NAOKI WATANABE

Ilustración de moda contemporánea

Iniciación a las técnicas de dibujo

Ilustración de moda contemporánea ofrece los conocimientos esenciales para iniciarse en la ilustración de moda. Este libro expone de forma concisa y con textos de fácil comprensión, acompañados de infinidad de ilustraciones detalladas, los conocimientos necesarios para elaborar ilustraciones de moda que abren las puertas de los estudiantes al mercado laboral. Desde las proporciones corporales del cuerpo humano, el dibujo de sus partes y poses, las relaciones entre tela y cuerpo y las características de las telas y las arrugas, las herramientas, materiales y técnicas para colorear, hasta el dibujo técnico y dibujos de varias prendas. Un compendio de ilustraciones y textos que componen los conocimientos básicos que se emplean en la ilustración de moda contemporánea.

Ilustración de moda contemporánea
Iniciación a las técnicas de dibujo

Título original: Contemporary Fashion Illustration Techniques
por Naoki Watanabe

Traductor: Jesús de Cos Pinto

ISBN-13: 978-84-936508-5-8

Copyright © 2008 Naoki Watanabe
Copyright © 2008 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.
Copyright © 2009 Promopress para la edición en español

Diseñado y publicado en Japón en 2008 por Graphic-Sha Publishing Co., Ltd.
Edición española publicada en España por Promopress en septiembre 2009.

PROMOPRESS es una marca comercial de:
Promotora de Prensa Internacional, S.A.
C/ Ausiàs March, 124
08013 Barcelona, España
Tel.: +34932451464
Fax: +34932654883
Email: info@promopress.es
www.promopress.es

Reservados todos los derechos. Este libro no puede ser reproducido total o parcialmente en ninguna forma sin permiso por escrito de los propietarios del copyright. Todas las imágenes contenidas en este libro han sido reproducidas con el conocimiento y consentimiento previo de los artistas, y el productor, editor e impresor no reconocen ninguna responsabilidad por infracciones del copyright u otras provenientes del contenido de esta publicación. Se han hecho todos los esfuerzos para garantizar que los créditos correspondan exactamente con la información proporcionada.

Diseño original:	Noboru Okano
Imagen de portada:	Naoki Watanabe
Retoque de cubierta:	Àngel Daniel (Estudi Purpurink Books)
Fotografía:	Sotaro Hirose
Modelo:	Miki Kobayashi (swanky)
Cooperación:	Junko Yamamoto (Kuwasawa Design School)

Editor de la edición japonesa: Sachiko Oba (Graphic-sha Publishing Co., Ltd.)
Director del proyecto internacional: Kumiko Sakamoto (Graphic-sha Publishing Co., Ltd.)

Impreso y encuadernado en China

Introducción

A través del dibujo y de la experimentación con imágenes, los diseñadores de moda desarrollan y dan forma a sus ideas creativas. Este libro explica las técnicas de la ilustración de moda: un elemento vital, punto de partida de la creación de prendas de vestir.

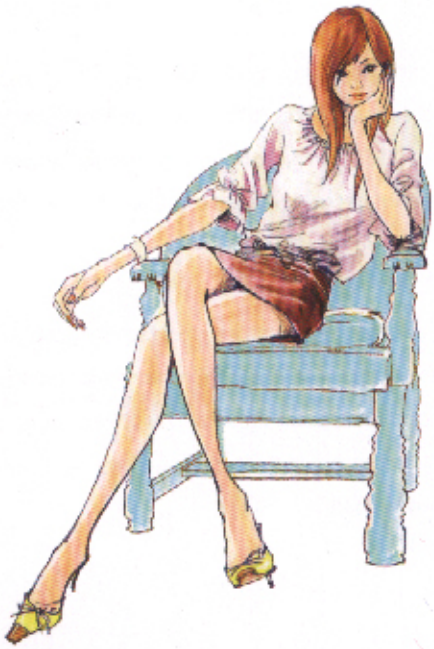
Para los estudiantes que aprenden los fundamentos de la moda y sus medios de expresión, y para cualquier persona interesada en el diseño de ropa, la actividad del dibujo es a veces divertida y otras veces ardua; en el dibujo conceptual de prendas de vestir, el placer de dibujar está sometido a algunas restricciones. Por ejemplo, aunque usted sea capaz de hacer dibujos de moda atractivos y hábiles, de ellos no saldrá ninguna prenda a no ser que exista un fuerte deseo de que se realice. En lugar de dibujar con habilidad superficial, trabaje con dedicación y compromiso, y de sus dibujos surgirán las prendas. Su compromiso se manifestará sobre el papel de diversas maneras. Algunos días le parecerá fácil dibujar; otros, no podrá dibujar en absoluto. Pero cuanta más experiencia adquiera, antes conseguirá que sus dibujos expresen sus propios diseños. Hasta llegar a un estilo final se hacen muchos cambios y enmiendas. Por ello, es esencial que los diseñadores realicen muchas representaciones de una prenda durante la etapa de su dibujo conceptual.

Una prenda hecha a base de reunir fotografías e información y descoser partes de otras prendas tiene una calidad e impacto muy distintos al de la creada a partir de un simple dibujo de diseño realizado con gran cuidado. Me gustaría que los estudiantes fueran conscientes de este hecho y que los profesionales del sector lo confirmaran una vez más.

En este libro ofrezco información y combino nuevas interpretaciones con el fin de que el lector llegue a dominar las bases de la ilustración de moda: esto incluye también el dibujo técnico así como la ilustración en color. Le aseguro que puede conseguir llegar a dibujar de una forma absolutamente personal, y le animo a considerar ese logro como algo muy valioso.













SUMARIO

003 Introducción

Lección 1 **Bases de la ilustración de moda**

009
010 1 Proporciones corporales
Captar la belleza del cuerpo
011 Estructura ósea/articulaciones
012 Proporción de ocho cabezas
014 Posición y anchura
016 Un método práctico para las medidas
018 2 Dibujo de la cabeza
Cara (de frente)
020 Cara (perfil)
022 Cara (diagonal)
024 Ojos/cejas
026 Nariz/orejas/labios
028 Volumen y dirección del cabello
030 Sombreros/gorras
032 3 Dibujo de brazos y piernas
Brazos/manos (brazos)
034 Brazos/manos (manos)
036 Piernas/pies/zapatos (piernas/pies)
037 Piernas/pies/zapatos (zapatos)
038 4 Poses
Estudio de las poses
040 Pose erecta
042 Pose con el peso sobre una pierna
044 Pose diagonal (cadera anterior elevada)
046 Pose diagonal (cadera posterior elevada)
048 Variaciones de la pose

Lección 2 **Técnica del vestido**

051
052 1 Vestido
Siluetas
054 Dibujar lo bidimensional como tridimensional
056 Relaciones entre tela y cuerpo
058 Establecimiento del punto de vista
060 Pinzas/fruncidos/plisados/pliegues
062 Características de la tela/arrugas
064 Uso de varias líneas
066 Bocetos
068 Dibujo a partir de fotografías

Lección 3

Técnicas de coloreado

071

072 1 Coloreado

Herramientas y materiales de dibujo

074 Acerca del color

076 Dibujo con varias herramientas/materiales

078 Coloreado sólido y difuminado

080 Pasos del coloreado

082 2 Estampados

Dibujo de estampados

084 Varios estampados

086 3 Materiales

Interpretación de los materiales

088 4 Dibujo de diversos materiales

Materiales finos/transparentes

090 Tejidos de punto/corte y confección

092 Algodón/tejano

094 Tejidos de otoño/invierno (1)

096 Tejidos de otoño/invierno (2)

098 Piel/pelo

100 Materiales brillantes

102 5 Procesamiento por ordenador

Tratamiento versátil

Lección 4

Prendas individuales

105

106 1 Dibujo técnico

¿Qué es el dibujo técnico?

107 Longitud y divisiones

108 Características de las prendas

110 Plantilla maestra

112 2 Pasos del dibujo técnico

114 3 Dibujo técnico por ordenador

Creación de las partes

115 Cambio de colores/adición de dibujos

116 4 Dibujos de diversas prendas

Punto

117 Corte y confección

118 Blusas/camisas

119 Vestidos

120 Faldas

121 Pantalones

122 Chaquetas sastre

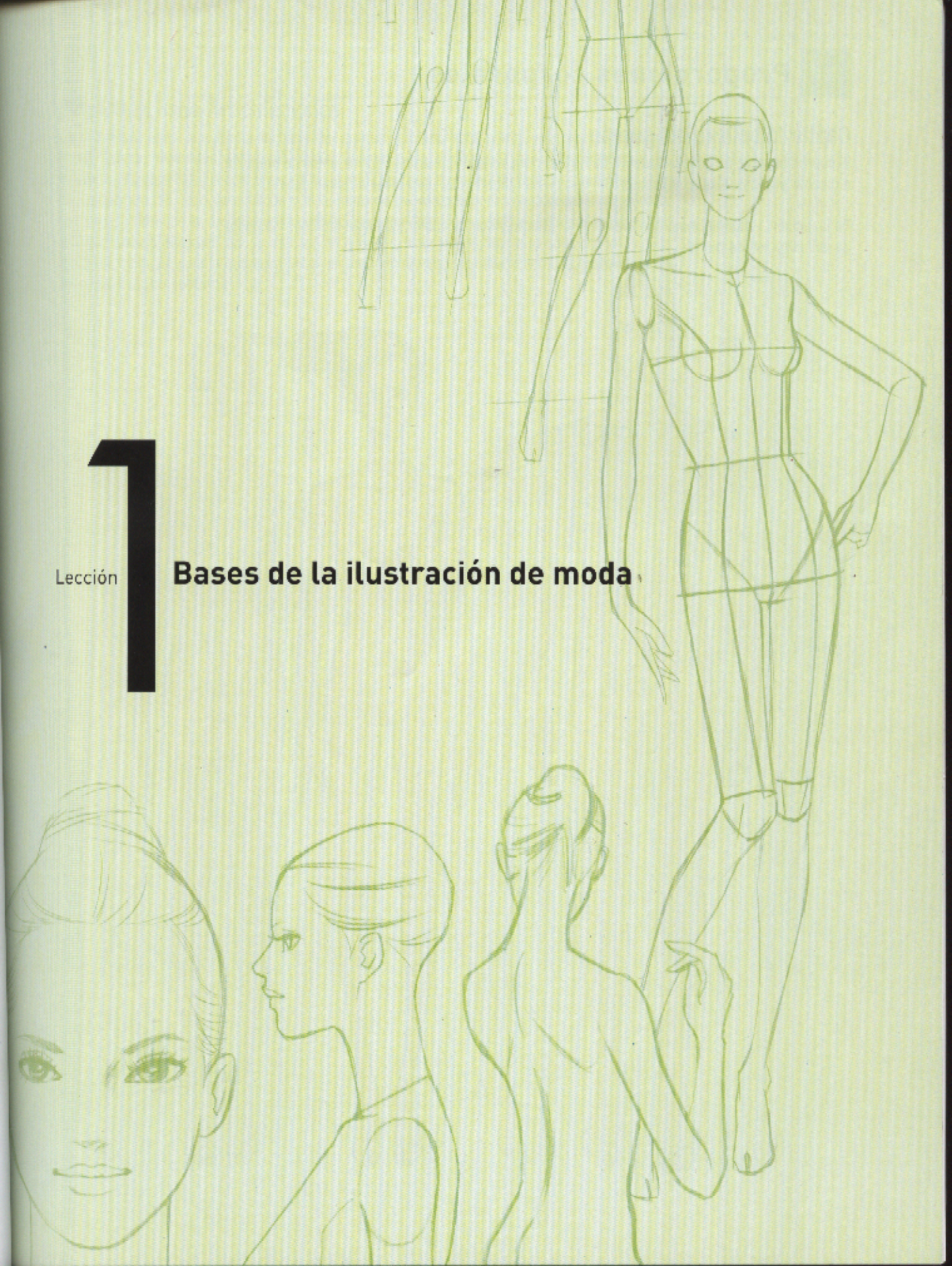
123 Chaquetas/cazadores

124 Abrigos

125 Ropa interior

127 Epílogo

128 El autor



Lección 1

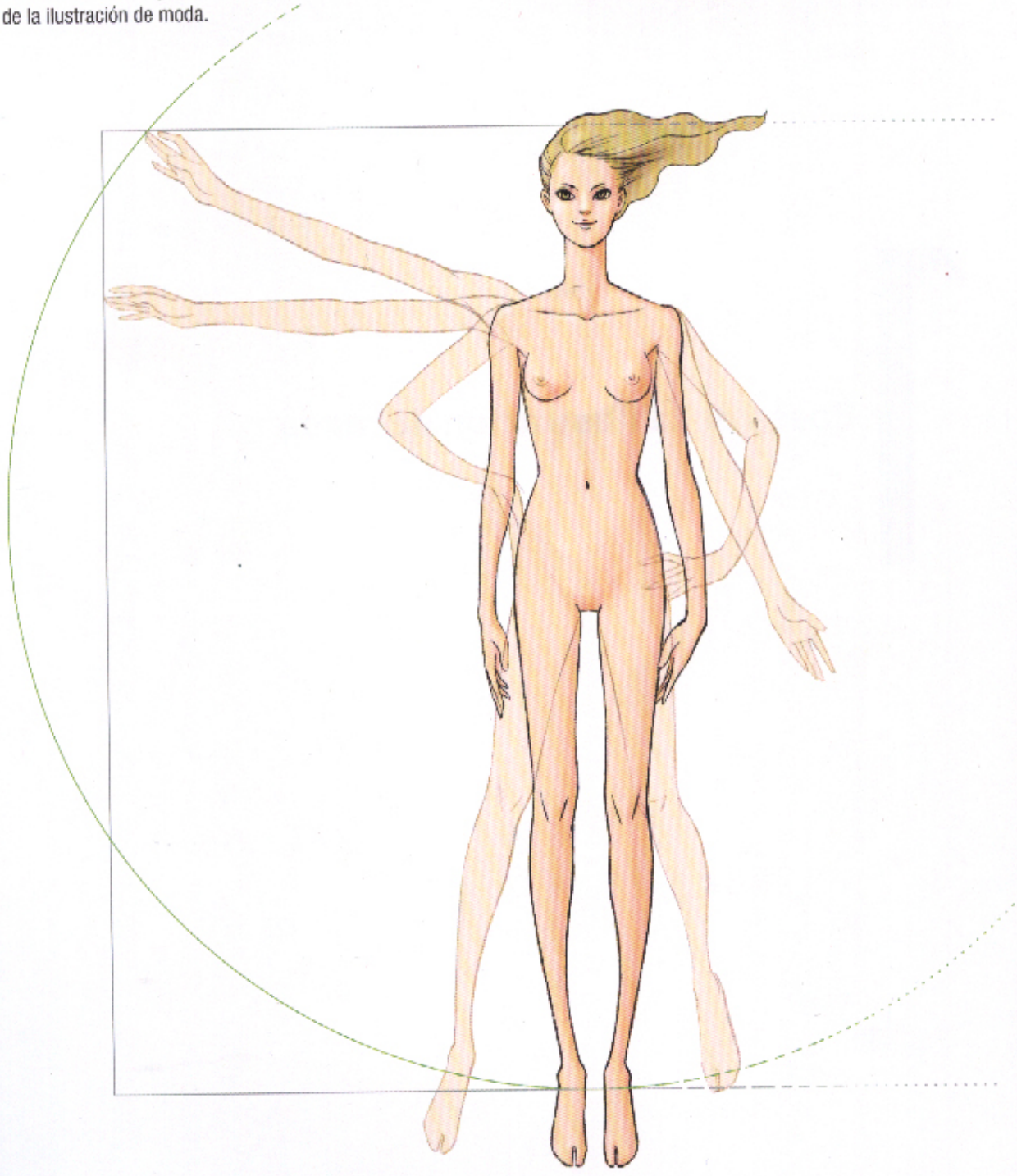
Bases de la ilustración de moda

1 Proporciones corporales

Captar la belleza del cuerpo

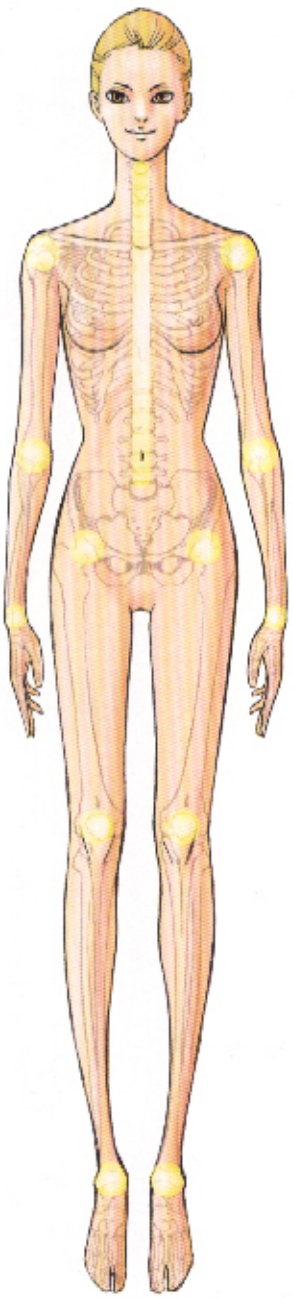
El cuerpo humano es bello y atractivo como una obra de arte. Observe su forma antes de empezar a diseñar prendas. Captar la imagen del cuerpo es fundamental para crear un buen diseño.

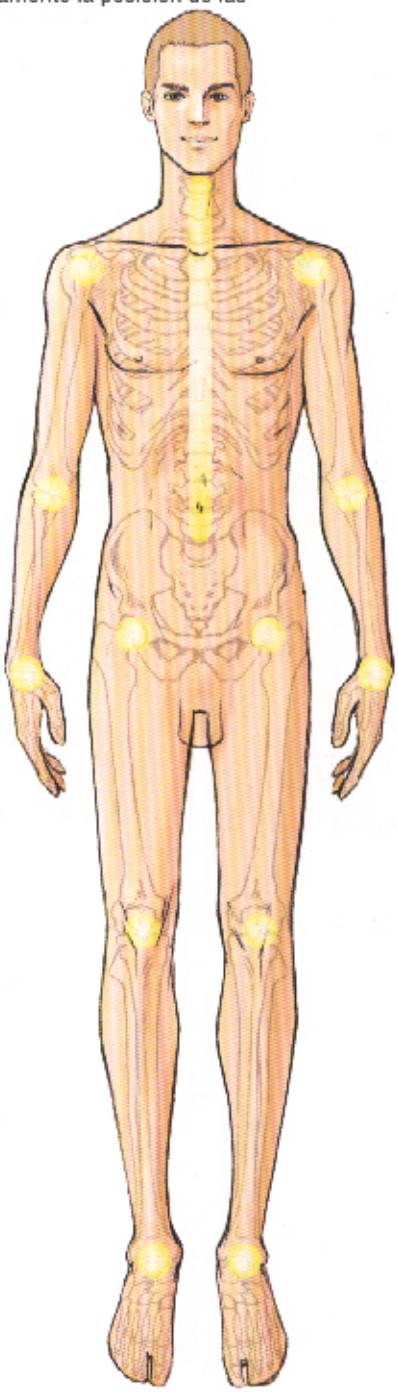
En la lección 1 dibujaremos repetidamente el cuerpo y sus movimientos hasta dominar las bases de la ilustración de moda.



Estructura ósea/Articulaciones

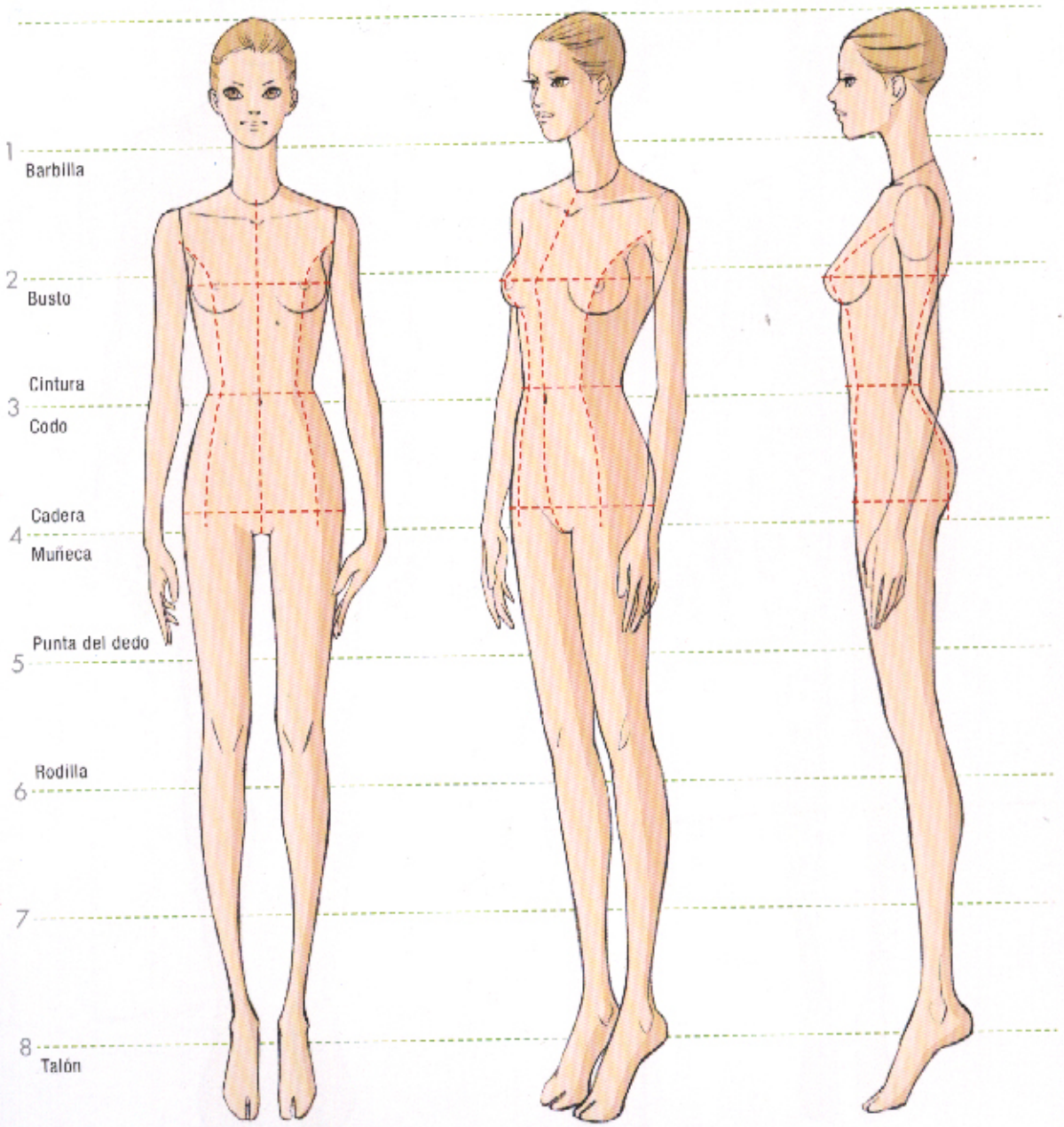
La estructura ósea que forma la base del cuerpo humano está compuesta enteramente por líneas curvas. Movemos libremente estos huesos curvos mediante las articulaciones y los músculos. Aunque las proporciones de la estructura ósea cambian durante el crecimiento con independencia del sexo, la posición y el número de las articulaciones permanecen invariables. Las zonas marcadas en amarillo en la ilustración representan las vértebras articuladas y las doce articulaciones principales. No se indican las articulaciones pequeñas de la cara, manos y pies. Por favor, tenga en cuenta que las marcas en amarillo representan únicamente la posición de las articulaciones, no su forma.



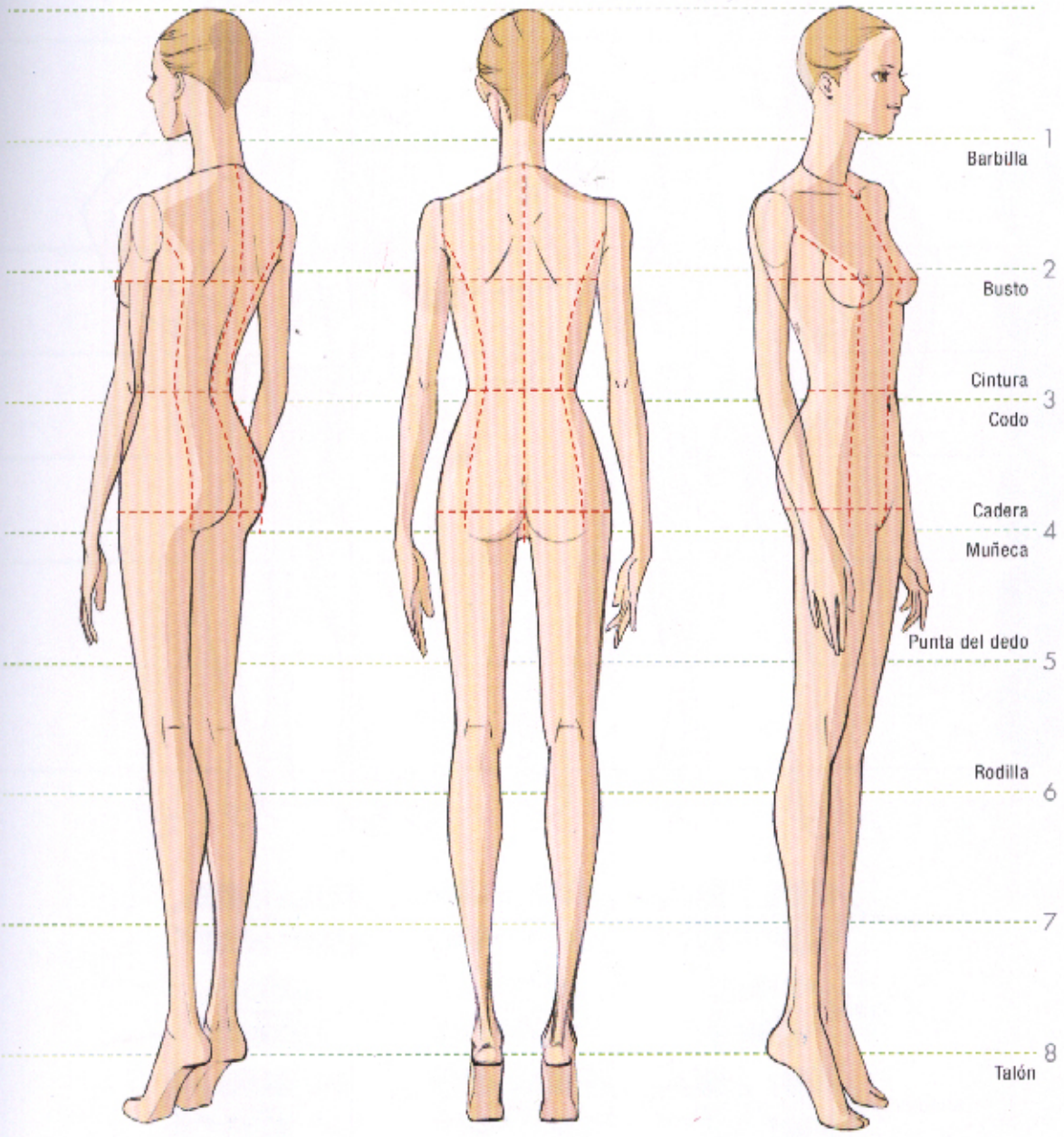


Proporción de ocho cabezas

Las bellas proporciones que vemos abajo no corresponden en realidad a las de ningún cuerpo humano. Sin embargo, para mostrar el cuerpo sobre una superficie plana como la del papel es necesario establecer un equilibrio visual. Este dibujo se basa en lo que se conoce como "proporción ideal de ocho cabezas".

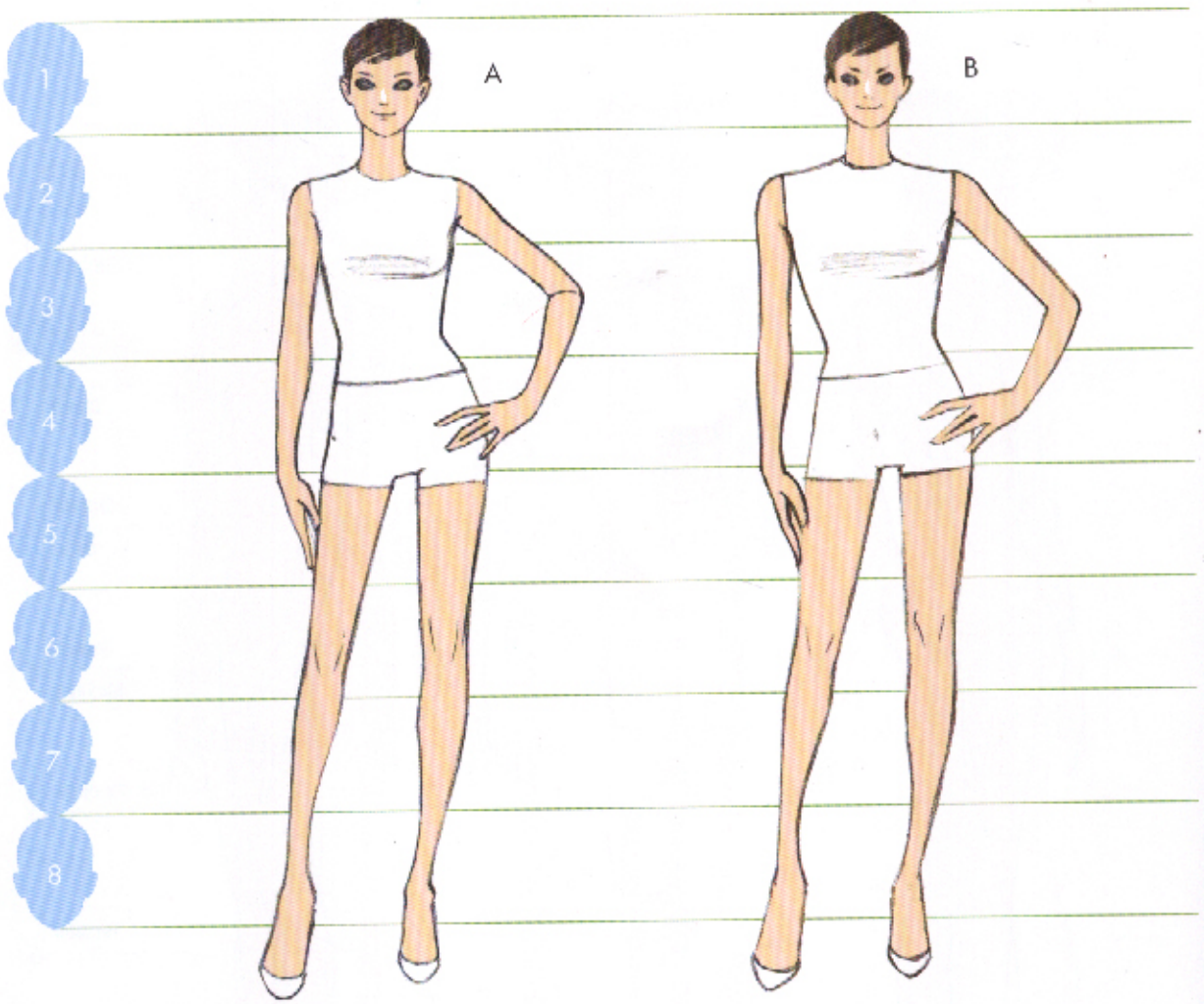


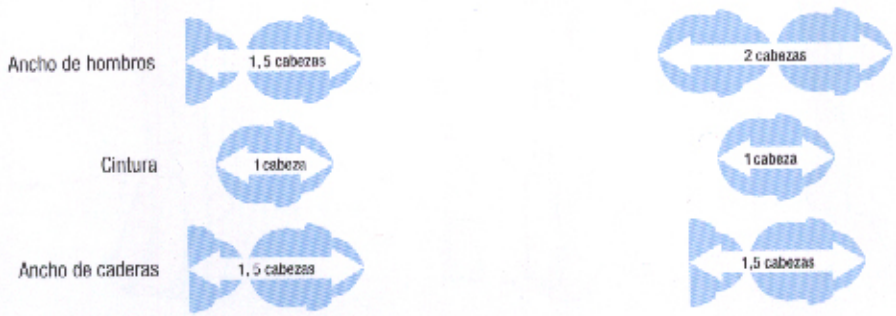
El cuerpo de los adultos, aunque varía entre cada persona, tiene más o menos las mismas proporciones. Es común que la línea del busto vaya a dos cabezas, el codo y la cintura a tres cabezas, las caderas a cuatro y la punta de los dedos a cinco. En ocasiones, también se usan proporciones de siete cabezas y media, ocho cabezas y media y, a veces, se hacen dibujos con proporciones de nueve o diez cabezas. Pero para empezar es imprescindible dominar la proporción de ocho cabezas.



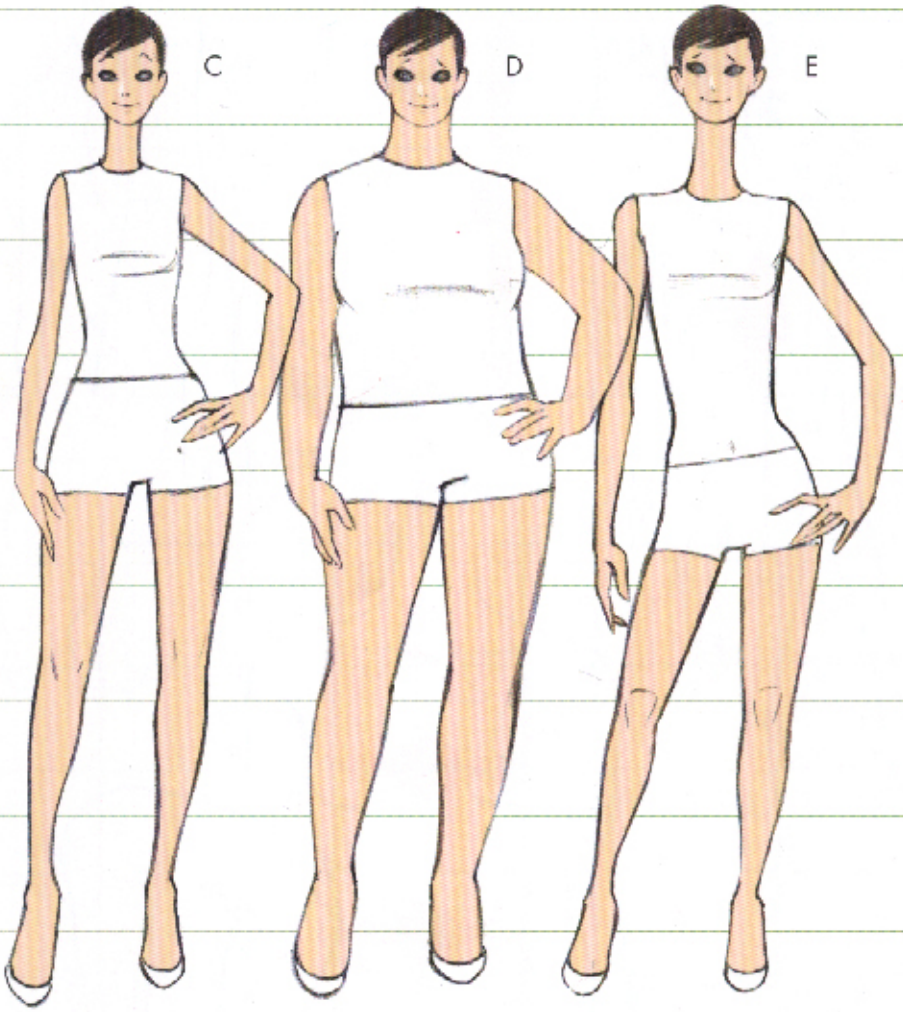
Posición y anchura

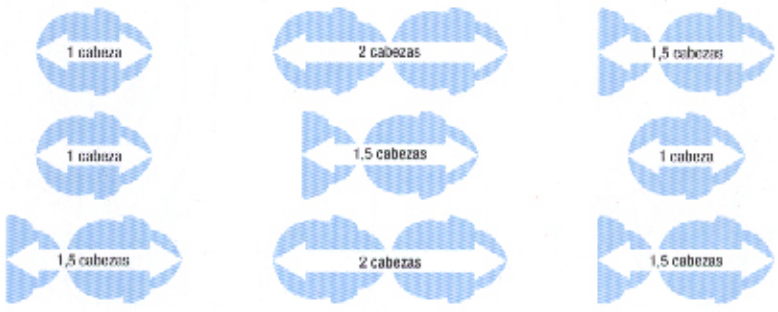
Estas cinco figuras se basan en la proporción de ocho cabezas, pero con diferentes anchuras y posiciones de los hombros, cintura y caderas. Las figuras A y B son las que permiten un mejor equilibrio una vez vestidas. En cambio, las prendas puestas en las figuras C, D y E no representarán adecuadamente el diseño deseado.





No olvide que las prendas tendrán un aspecto totalmente distinto en un cuerpo de proporciones inadecuadas. Incluso si empezamos con la proporción de ocho cabezas, podemos terminar fácilmente fuera de las proporciones sin darnos cuenta. Para evitarlo, tenga siempre presente la siguiente guía de medidas: ancho de hombros, una cabeza y media; cintura, una cabeza, y caderas, una cabeza y media.

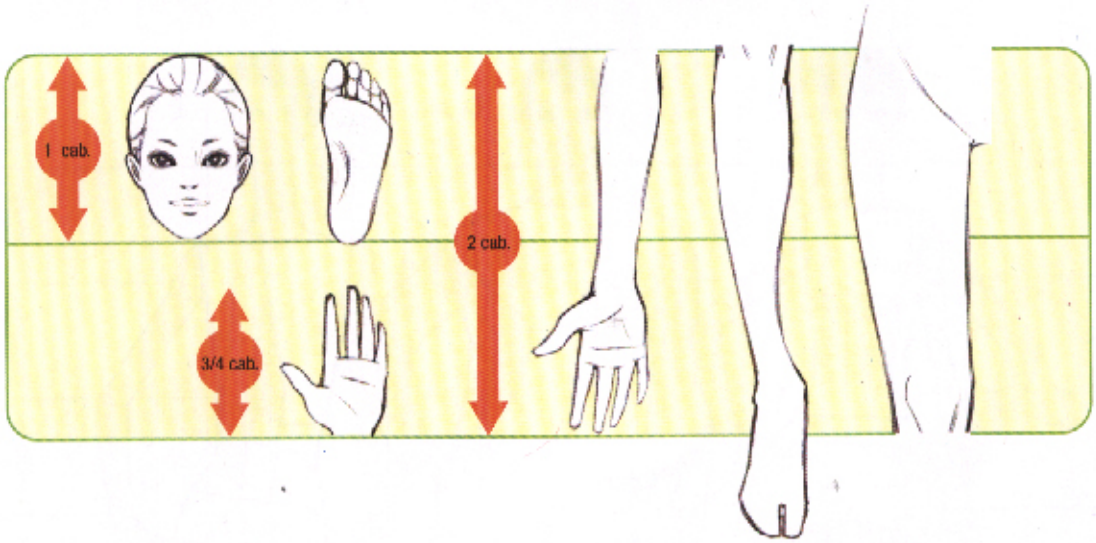


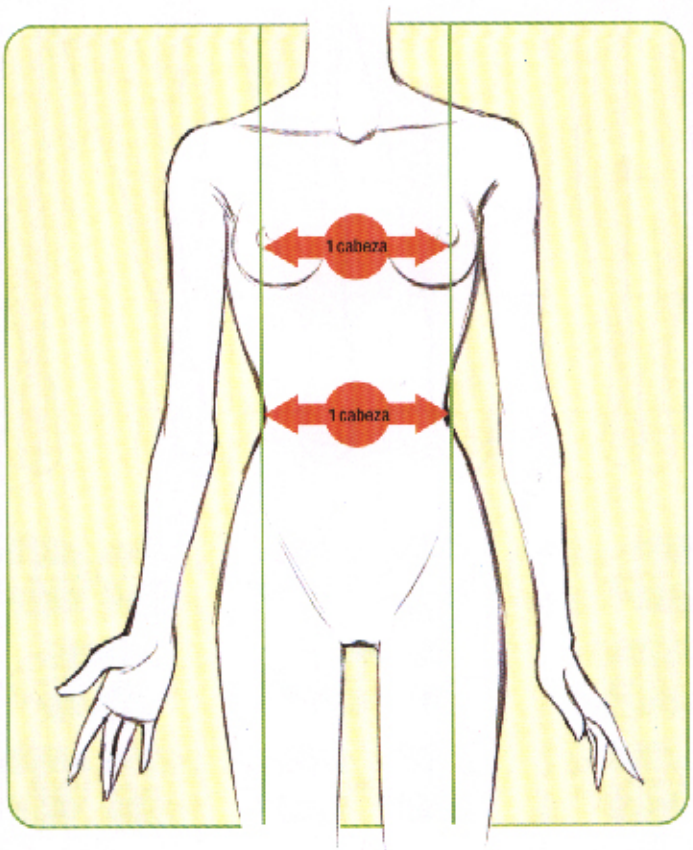


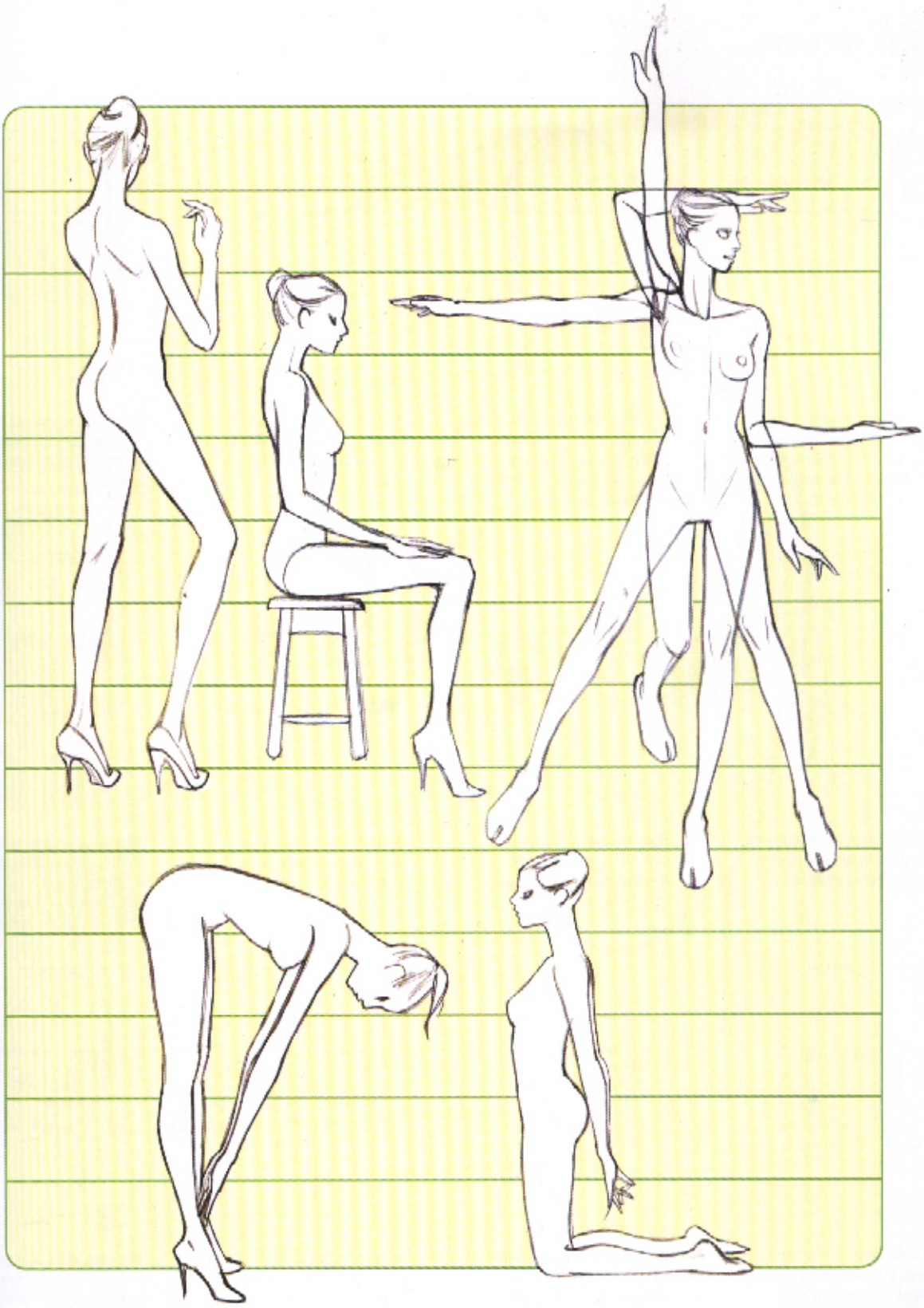
Un método práctico para las medidas

Hay unas reglas sencillas en cuanto a las proporciones de las partes del cuerpo, como manos, brazos, pies, piernas y torso. Una vez memorizadas, le serán muy útiles para realizar dibujos de diseño.

El empleo inteligente de la longitud de la cabeza como unidad nos garantiza un buen equilibrio al dibujar poses diversas, tal como se muestra en la página siguiente.

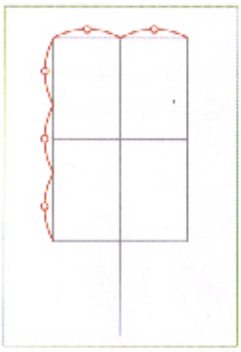




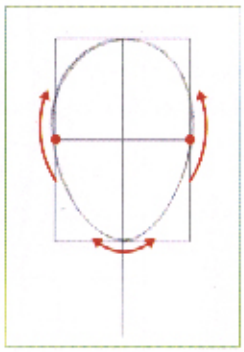


2 Dibujo de la cabeza

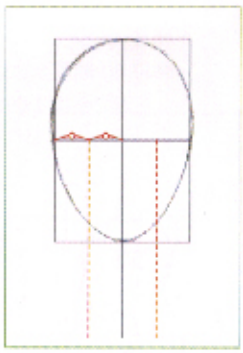
Cara (de frente)



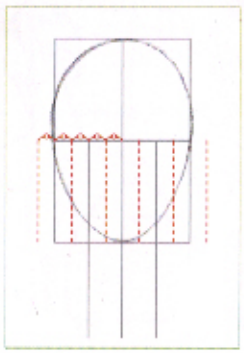
1.
Dibuje un marco de 2 de ancho por 3 de alto, p. ej., 8 cm x 12 cm o 6 cm x 9 cm, y divídalo por la mitad vertical y horizontalmente.



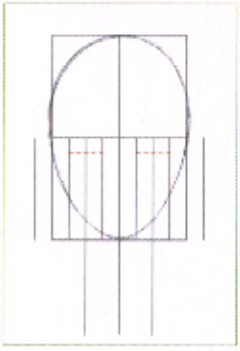
2.
Dibuje un huevo invertido, con los lados de la parte superior sobresaliendo un poco del marco. No haga la barbilla demasiado puntiaguda.



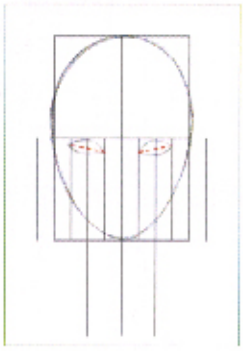
3.
Dibuje líneas que dividan en dos los espacios a ambos lados de la línea central vertical.



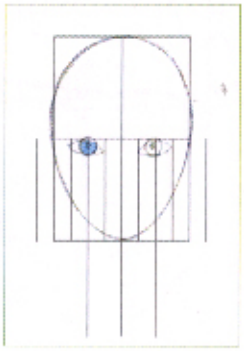
4.
Divida en dos otra vez los espacios y añada líneas fuera del marco con el mismo intervalo.



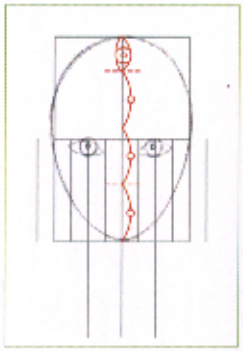
5.
Dibuje líneas horizontales de longitud igual, para marcar los párpados inferiores.



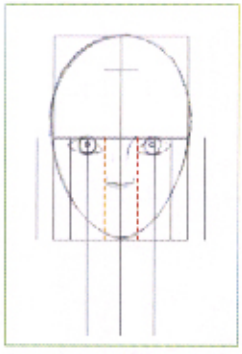
6.
Dibuje el contorno de los ojos, con los extremos de fuera un poco más altos que los interiores.



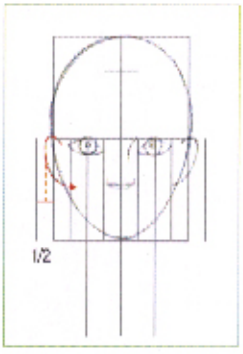
7.
Dibuje los iris de modo que sobresalgan un poco de las líneas de ambos párpados.



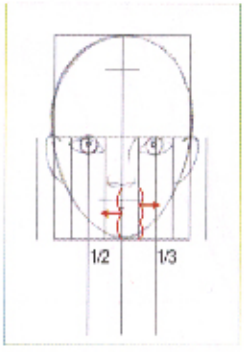
8.
Haga una marca en la línea central, a un ojo de lo alto de la cabeza. Divida el resto en tres. Coloque la base de la nariz 1/3 sobre la barbilla.



9.
Dibuje la base de la nariz, más estrecha que el espacio entre los ojos, y la nariz como una sola línea que parta del extremo interior de uno de los ojos.



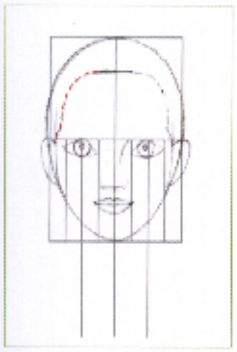
10.
Dibuje las orejas empezando en un punto cerca de los extremos de los ojos, bajando en curva hacia la punta de la nariz, y con la misma longitud que ésta.



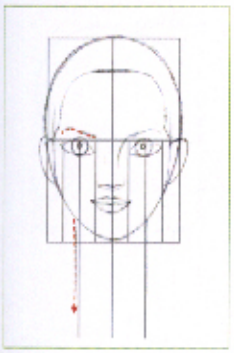
11.
Coloque la base del labio inferior y el centro de los labios como muestra el dibujo. Dibuje los labios ligeramente más anchos que el espacio entre los ojos.



12.
Dibuje los labios. El ángulo de la esquina determina la expresión facial. Modifique el contorno de la cara hacia dentro desde abajo de la nariz.



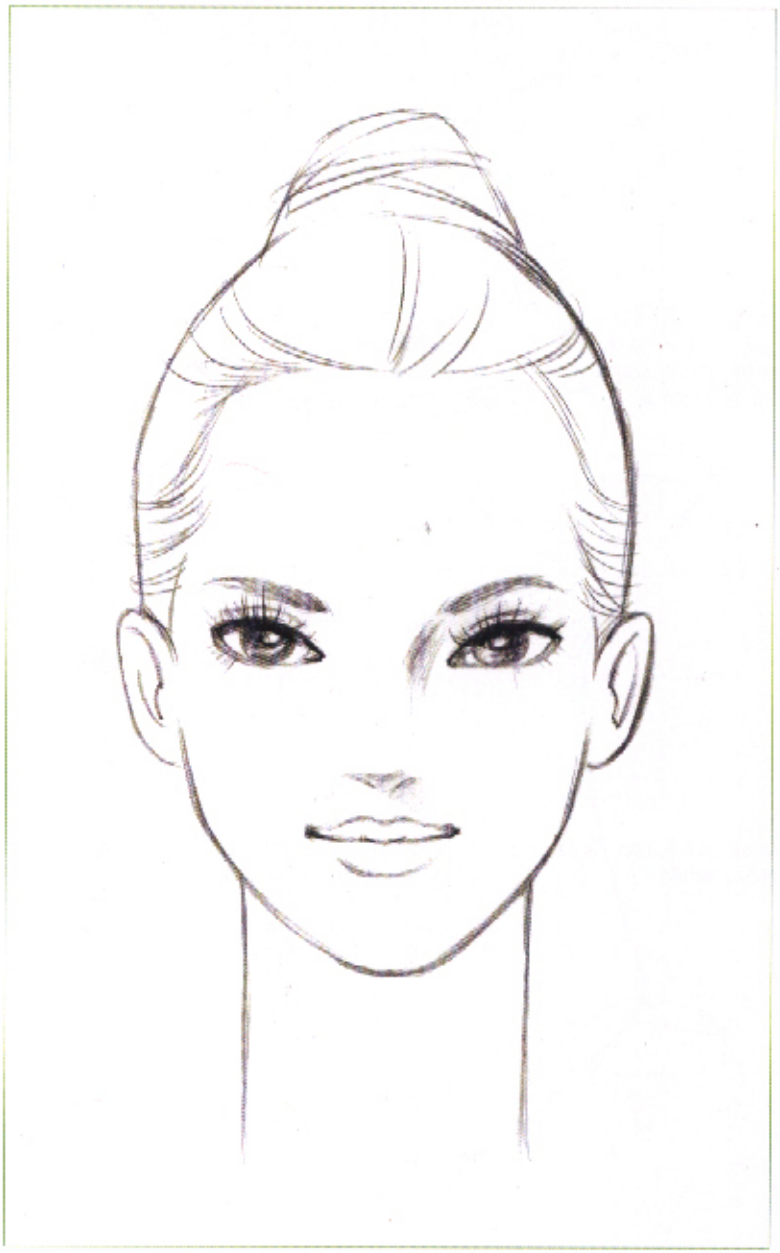
13.
Dibuje la línea del cabello empezando en la marca realizada en 8, con una curva suave hacia la esquina exterior del ojo y hasta la oreja.



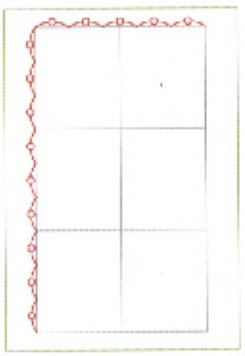
14.
Dibuje las cejas desde la parte interior superior del ojo, 2/3 hacia arriba y después abajo hacia lo alto de la oreja. Añada la línea del cuello.



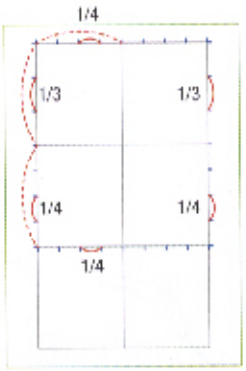
15.
Dibuje el peinado y añada sombra a los ojos.



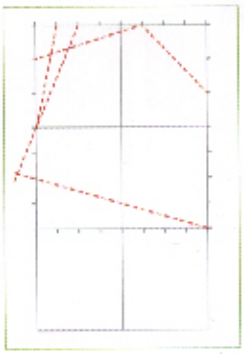
Cara (perfil)



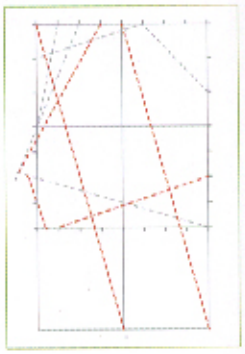
1.
Dibuje un marco de 10 cm x 18 cm; divídalo en tres en vertical y en dos en horizontal.



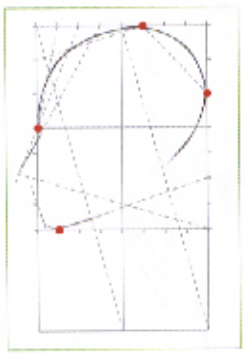
2.
Marque divisiones para las guías, como muestra el dibujo.



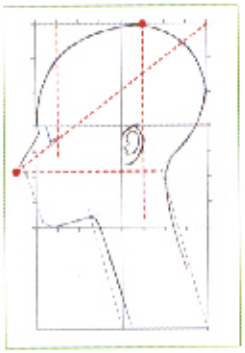
3.
Dibuje con trazo suave cinco guías, como se ve en la ilustración.



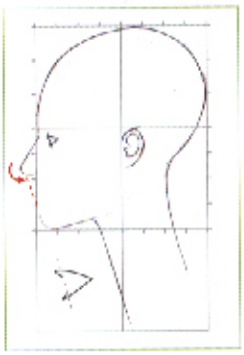
4.
Dibuje cinco guías más.



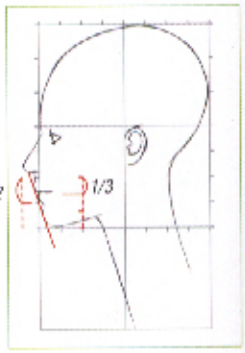
5.
Dibuje las líneas del cráneo, nariz y barbilla.



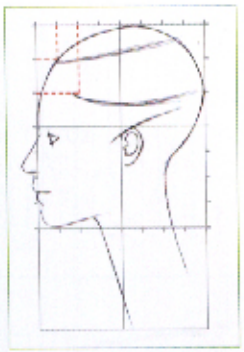
6
Marque el párpado inferior con una "V" en la guía. Dibuje la oreja entre las guías de la cabeza y la nariz. Haga el cuello un poco estrecho.



7.
Dibuje las partes superior e inferior de la nariz, con la punta un poco curvada. Dibuje los párpados.



8.
Dibuje la boca según la guía que va de la base de la nariz a la barbilla. Coloque la boca y el labio inferior como muestra la figura.



9.
Dibuje el cabello, estableciendo la posición de la raíz.



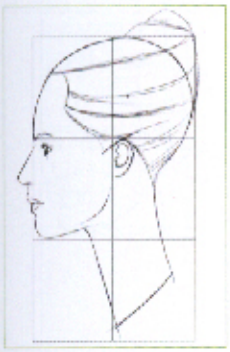
10.
Complete el peinado.



11
Dibuje la ceja y complete los párpados y los labios.



12.
Dibuje la mandíbula debajo de la oreja y añada la línea de la base del cuello.



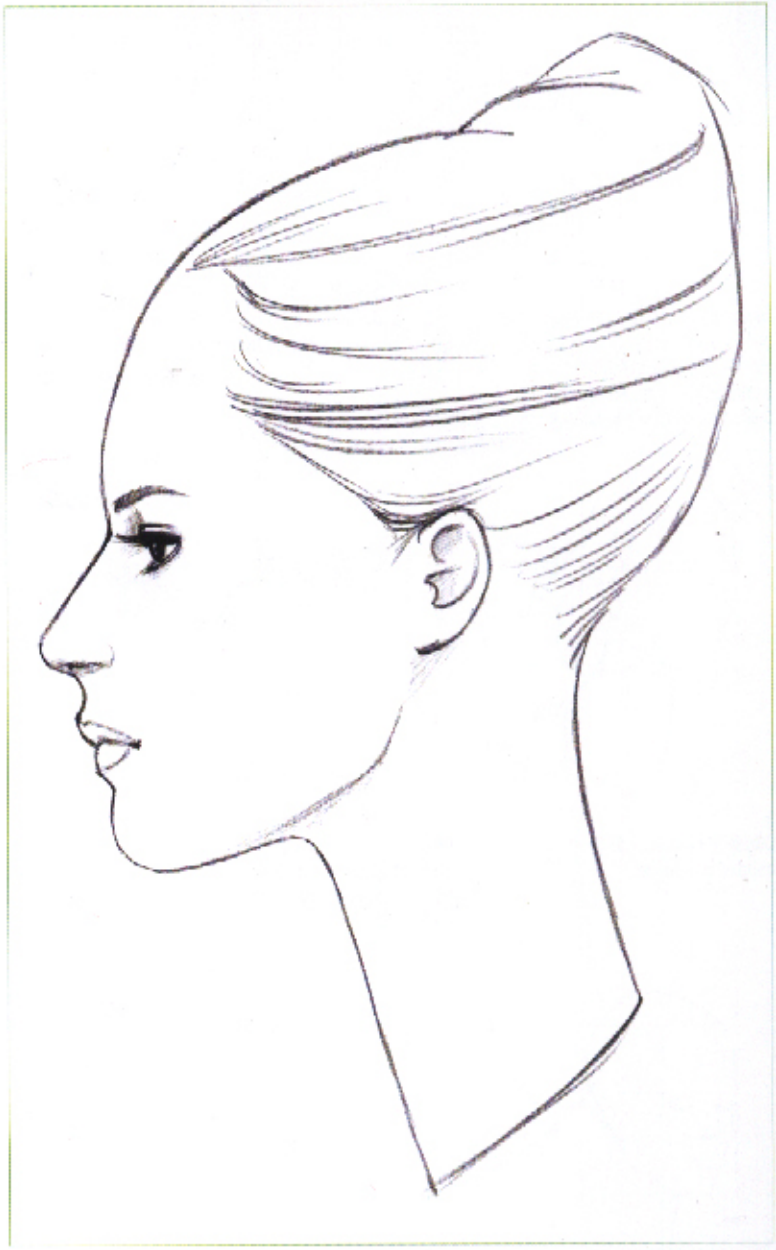
13.
Dibuje el iris del ojo. Añada líneas para completar el moño.



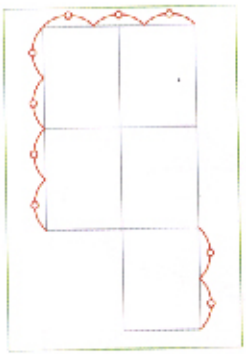
14.
Añada sombra a los ojos.



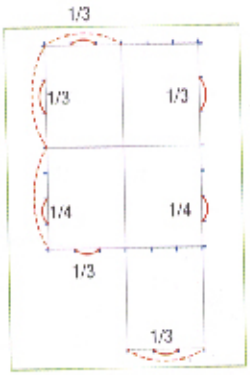
Incluso pequeños cambios en las líneas del perfil modifican sustancialmente la expresión. Practique sus perfiles favoritos.



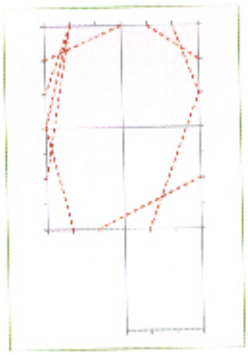
Cara (diagonal)



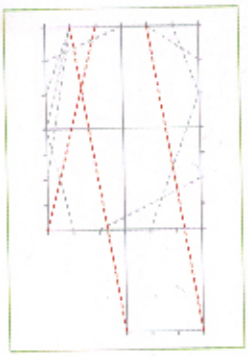
1.
Dibuje un marco de 3 de ancho por 4 de alto, p. ej.: 9 cm x 12 cm. Divídalo por la mitad vertical y horizontalmente. Añada una unidad más abajo a la derecha



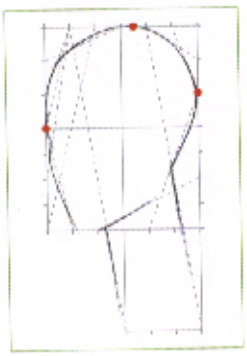
2.
Marque divisiones para las guías, como muestra la figura.



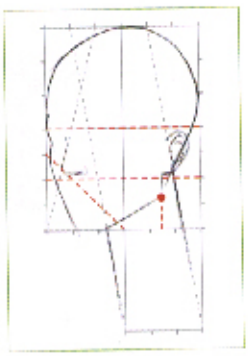
3.
Dibuje con trazo suave nueve guías, como en la figura.



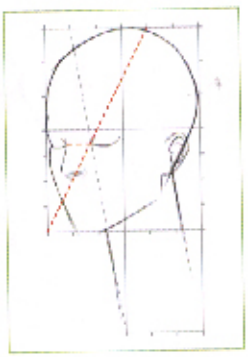
4.
Dibuje tres guías más.



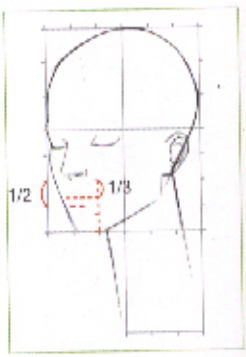
5.
Dibuje el contorno de la cabeza y el cuello.



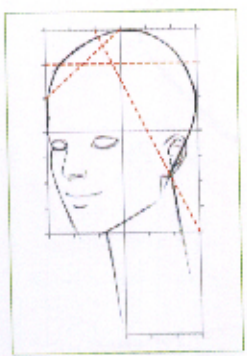
6.
Dibuje la nariz y la oreja añadiendo guías. Dibuje la línea de la mandíbula debajo de la oreja.



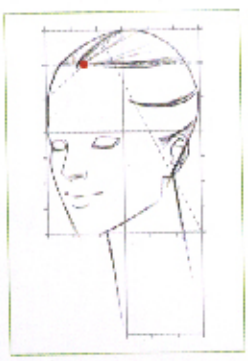
7.
Añada una guía, como muestra la figura, para obtener la posición de la esquina interior del ojo. Dibuje la curva del párpado.



8.
Coloque la boca y el labio inferior como se ve en el dibujo.



9.
Dibuje con trazo suave las líneas de la boca y labio inferior. Añada guías para el pelo.



10.
Dibuje las líneas del cabello, desde delante hacia atrás de la cabeza.



11.
Complete el cabello.



12.
Dibuje las cejas y complete los párpados y los labios.



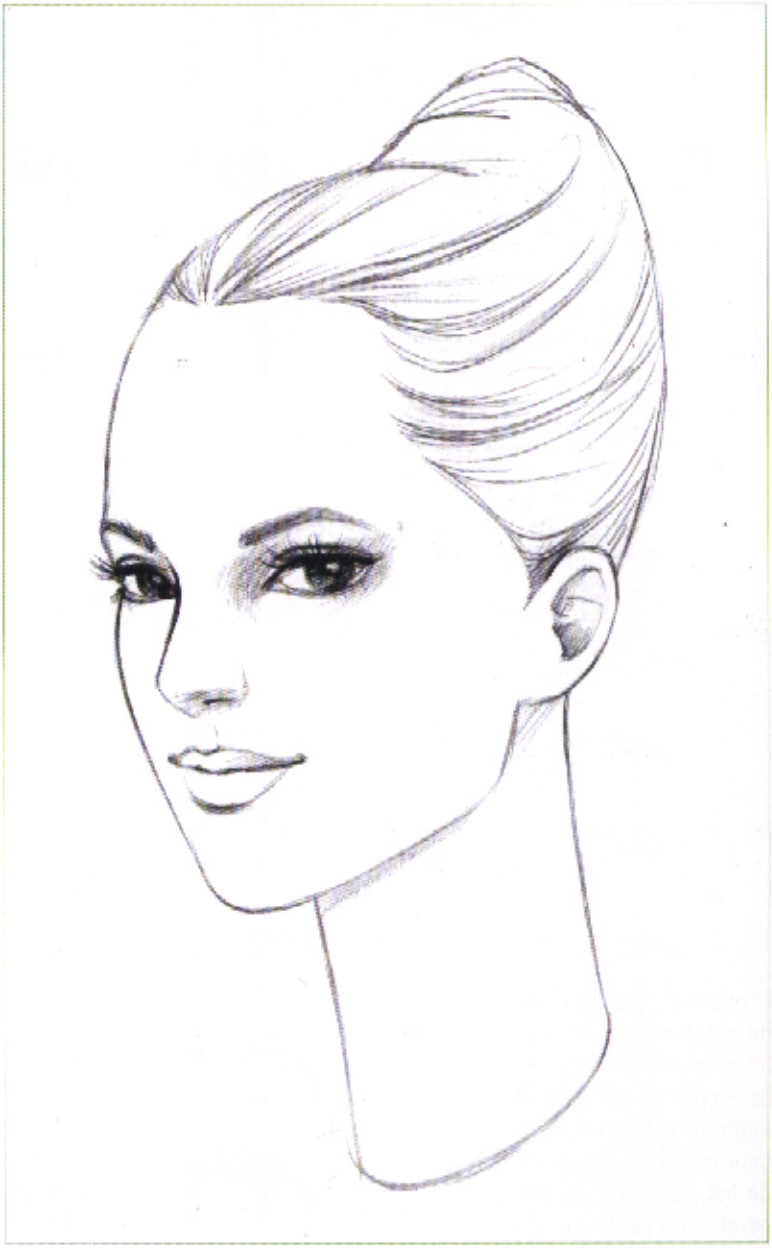
13.
Dibuje la curva de la mandíbula.



14.
Añada los iris y complete las cejas y el moño.



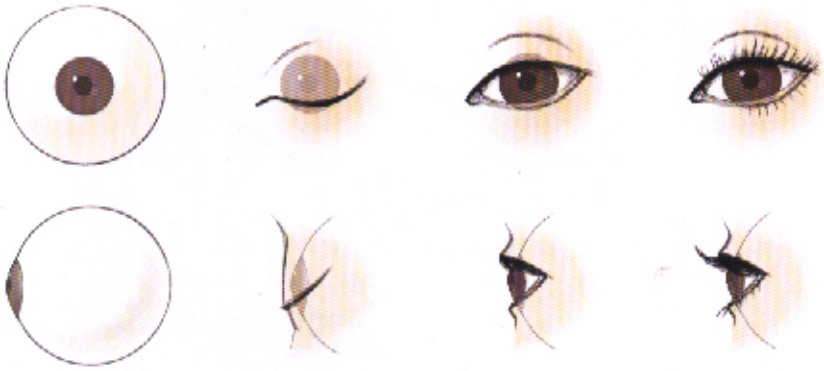
15.
Complete los ojos con maquillaje.



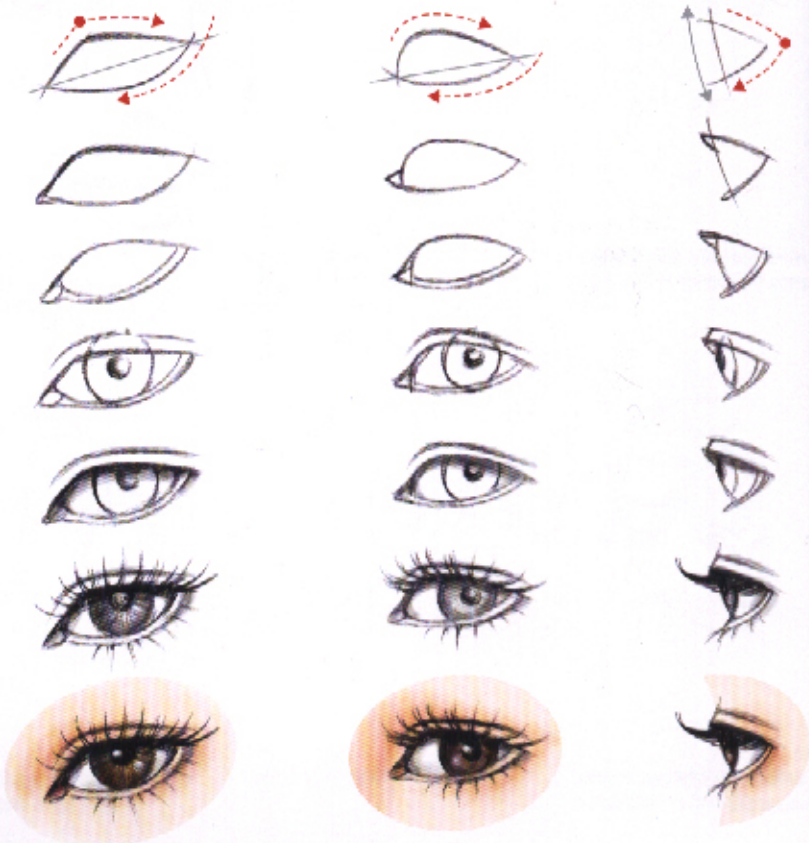
Ojos/cejas

Ojos

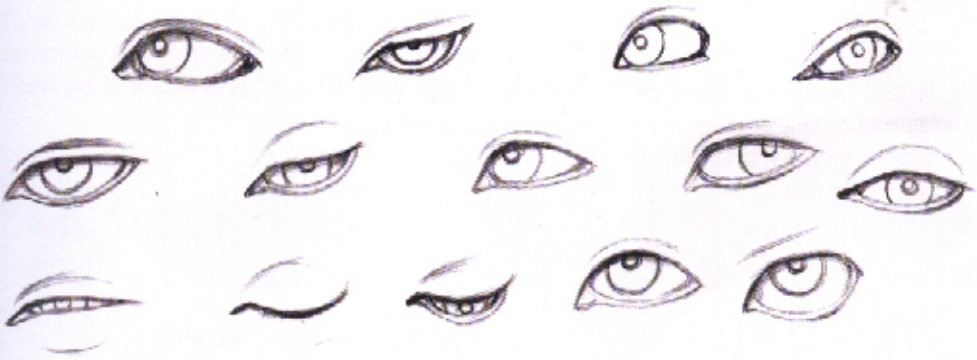
Los ojos pueden tener un papel relevante en la ilustración de moda. Su forma, por ejemplo, influye en gran manera en la impresión que causa la modelo. Practique mucho para ser capaz de retratar una modelo cuya expresión se adecue al diseño de las prendas.

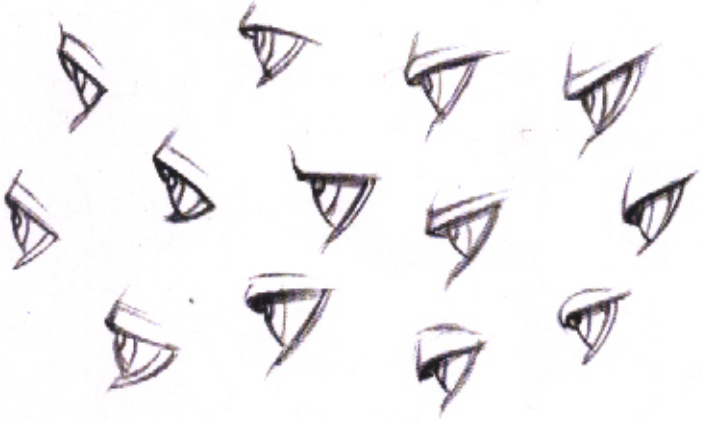


El ojo está compuesto por el globo ocular y los párpados. El grosor del párpado crea una sombra. Podemos dar a los ojos un aspecto natural y agradable superponiendo las pestañas a la sombra.



Primero dibuje una guía de unión entre las esquinas interior y exterior; dibuje la curvas de los párpados superior e inferior. A continuación, dibuje el grueso de los párpados, con los iris ocultos en parte por debajo de ellos. Dibuje las pestañas superiores desde detrás del párpado, y las inferiores desde el borde frontal.

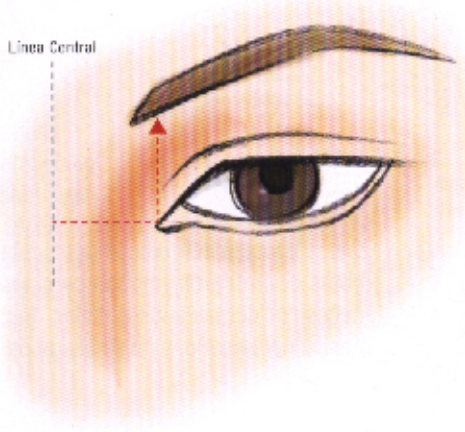




Practique dibujando varios ojos para obtener una amplia gama de posibilidades que le permita representarlos con más eficacia.

Cejas

Las cejas también son importantes, puesto que determinan la expresión, a través de su ángulo y su espesor. El punto de partida para dibujar las cejas es por encima de la esquina interior del ojo. Procure no alargarlas demasiado por los extremos.

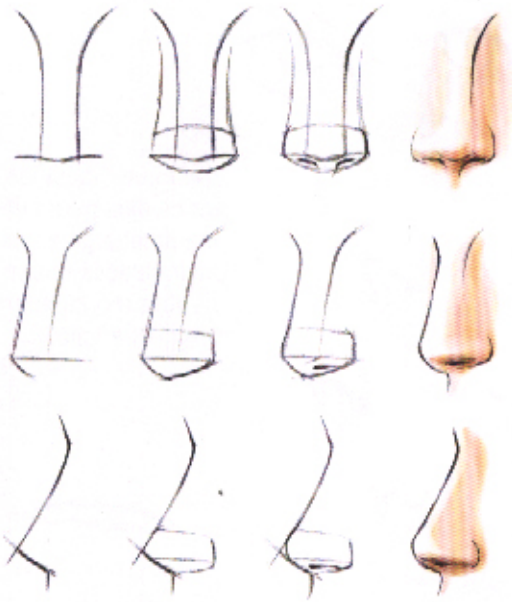




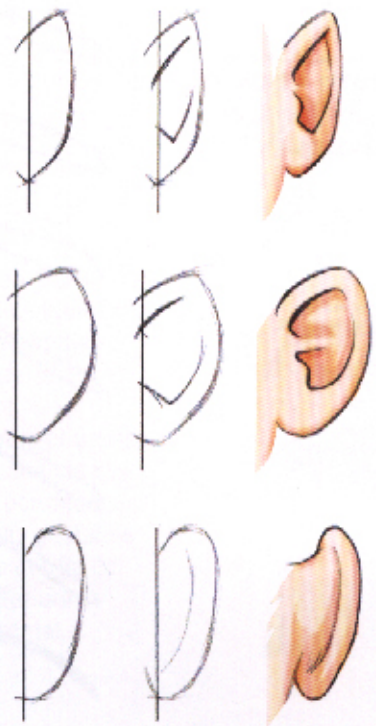
Nariz/orejas/labios

Nariz

En la ilustración de moda, la nariz siempre se simplifica, se dibuja lo mínimo sin entrar en detalles. Dibuje solamente un lado de la nariz, y no la parte del centro de la cara. Nunca represente las fosas nasales con círculos.







Orejas

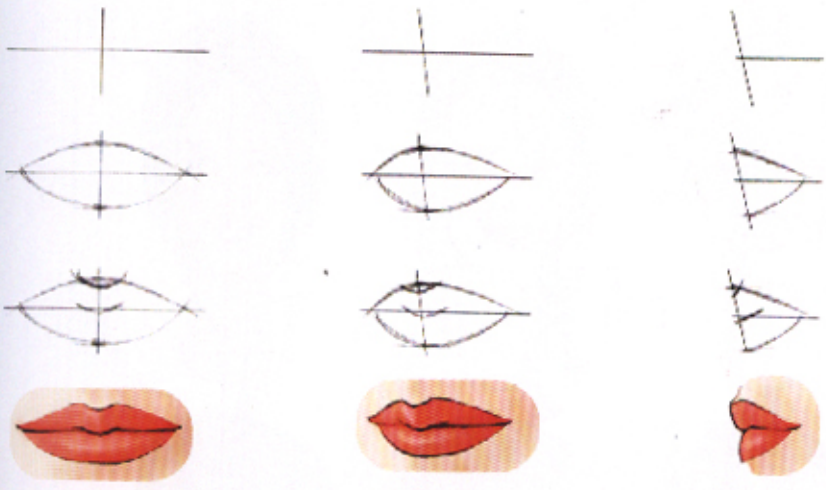
Las orejas pueden dibujarse en relación con pendientes, gafas o sombreros y gorras pero, igual que la nariz, no se necesitan demasiados detalles. Recuerde comprobar su posición y tamaño, y no se olvide de dibujar los lóbulos.

Labios

Por su naturaleza suave y cambiante, los labios son el elemento clave para expresar las emociones de la modelo, a pesar de su tamaño relativamente pequeño dentro del dibujo global. Practique el dibujo de labios con sus formas favoritas.



El labio superior es algo más ancho y sobresale un poco.



Primero establezca el ancho y grosor de los labios dibujando la curva de su contorno. Después, represente la hendidura encima del labio superior y haga que éste sobresalga. Dibuje el labio inferior un poco más claro, puesto que mira hacia arriba y refleja más luz.

Cuando se vean los dientes, procure no hacerlos demasiado obvios. Recuerde también que el rostro de la modelo es un aspecto menor en la ilustración de moda. Si el rostro destaca demasiado, el objetivo de expresar el diseño de la prenda resulta perjudicado.

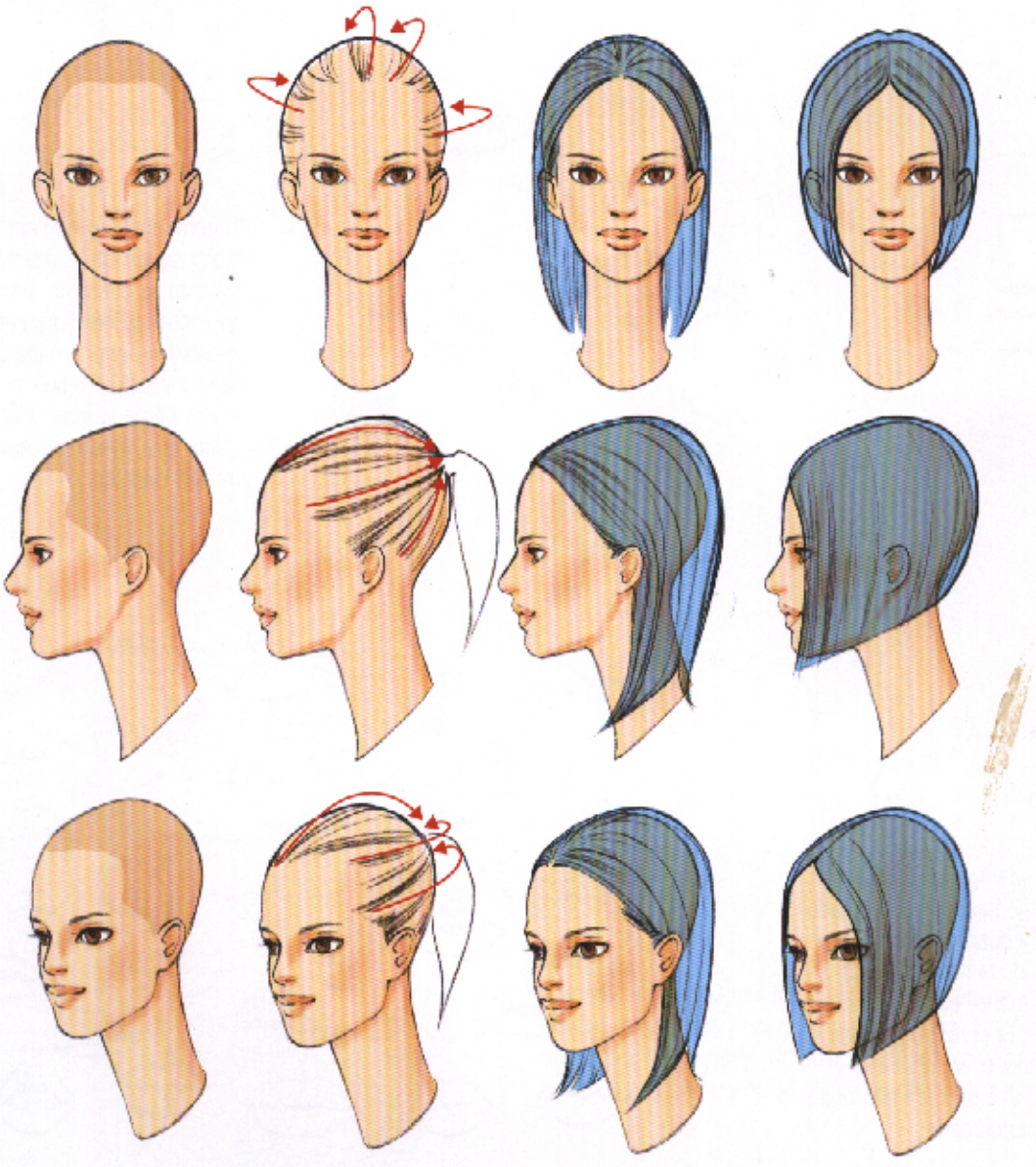


Volumen y dirección del cabello

Cabello

Junto con el maquillaje, el peinado es un elemento de la mayor importancia para determinar la imagen del estilo en conjunto. Preste especial atención a su equilibrio.

Como ejercicio básico, practique primero con un peinado de cola de caballo, en el que el pelo queda plano sobre la cabeza. Asegúrese de dejar una pequeña distancia entre el cráneo y el cabello. Dibuje la dirección del cabello con trazos curvados rápidos desde la línea del pelo hacia la cola, sin bordear la cara ni la línea del pelo. Para conseguir un aspecto natural, dibuje varias líneas homogéneas. Después puede desarrollar diversos peinados aumentando el volumen del pelo; tenga en cuenta que la distancia entre el cráneo y el cabello no es uniforme.





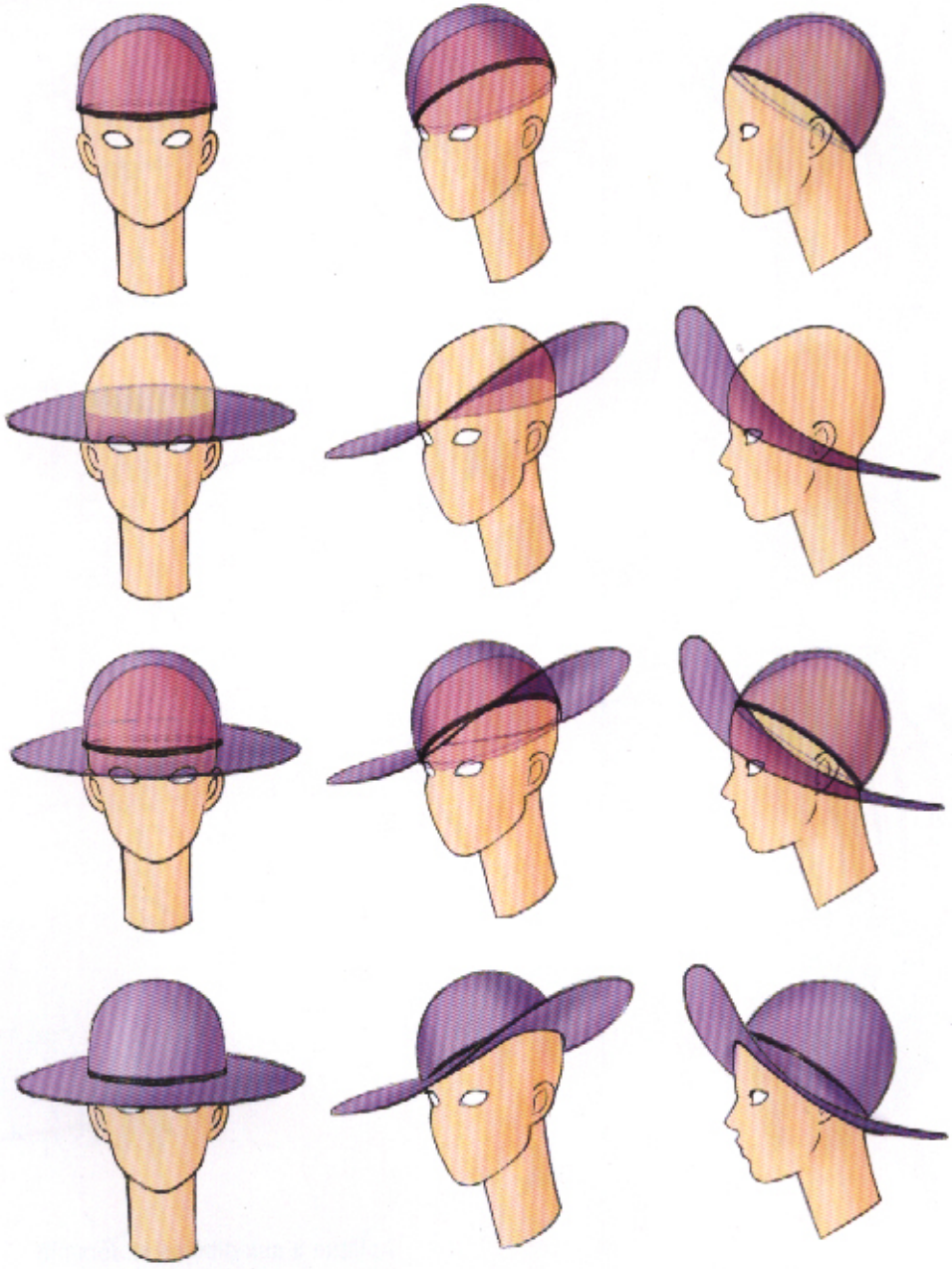
Aplique a sus dibujos el dominio del movimiento y dirección del cabello.

Sombreros/gorras

Sombreros

De orígenes e historia diversos, los sombreros son de varios tipos y tienen muchos usos. Su impacto en la ilustración de moda es tan grande como el del peinado y el maquillaje.

En general, un sombrero se compone de copa, que cubre la cabeza, y ala. Dibuje primero el borde alrededor de la cabeza y después la circunferencia exterior del ala. Por último, combine el ala y la copa; ponga especial atención en los dos lados del ala, superior e inferior.





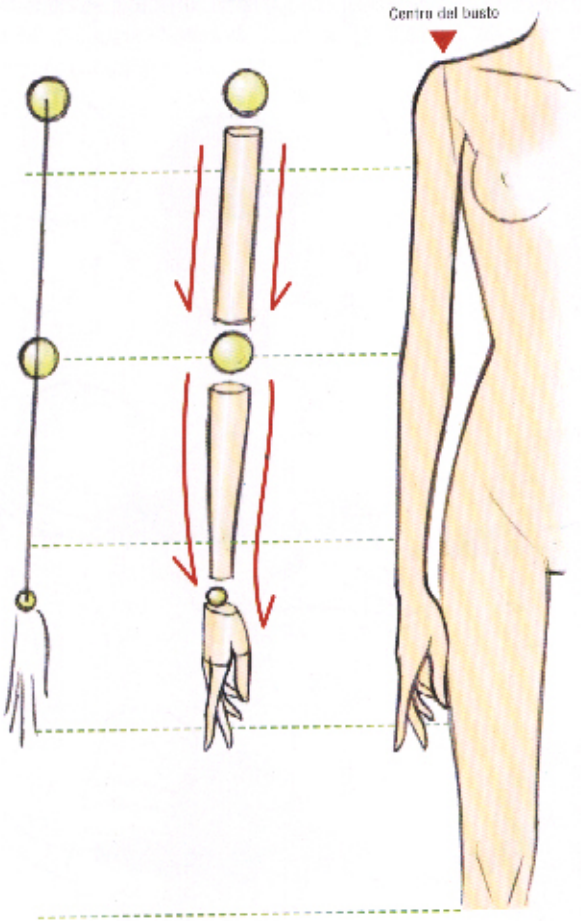
Los sombreros son elementos llamativos y con una amplia variedad de estilos, desde el más sencillo a los que cambian de apariencia según los ángulos de las alas. Acostúmbrese a observarlos detenidamente, para comprender las relaciones entre la copa y el ala.

3 Dibujo de brazos y piernas

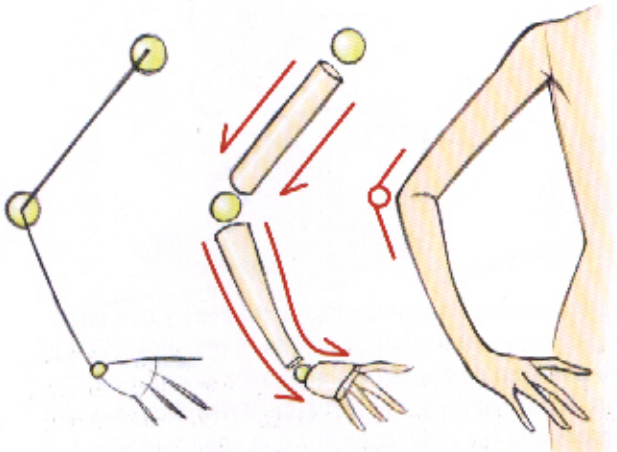
Brazos/manos

Brazos

Revestidos por las mangas, los brazos tienen un papel esencial en acentuar la pose de la modelo. Como están a los lados del cuerpo, en la ilustración de moda se relacionan con las líneas laterales y la silueta de las prendas. Recuerdé que los brazos, por muy bien dibujados que estén, no deben interferir con la exhibición de las prendas. Piense en ellos como complementarios de las mangas y las prendas.

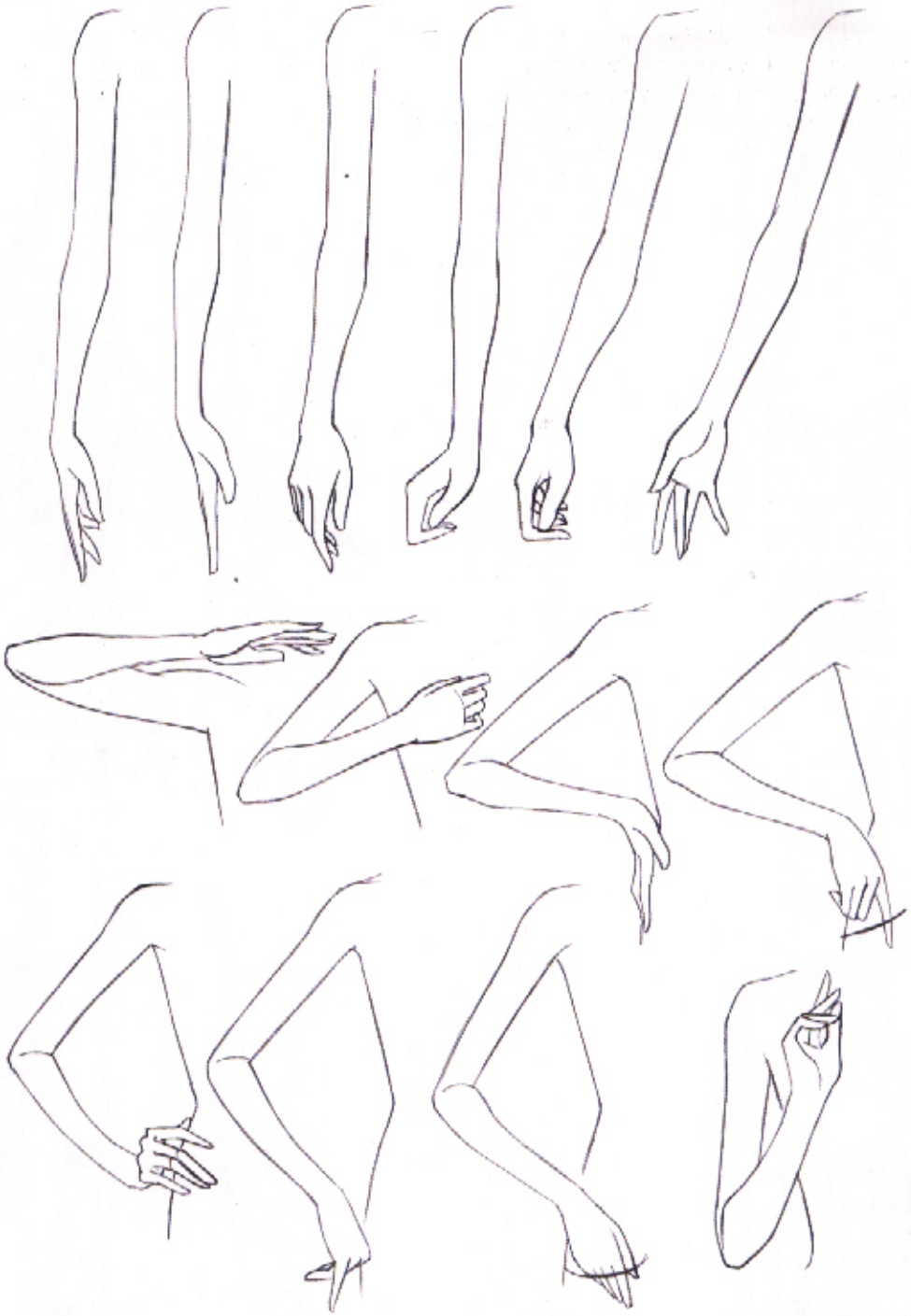


El brazo empieza en la punta del hombro (PH); el codo queda a la altura de la cintura, la muñeca al nivel de la entrepierna y la punta de los dedos a medio camino entre la rodilla y la cadera. Desde el hombro hasta el codo, el brazo es recto como un tubo, excepto por el músculo deltoides del hombro. El contorno del antebrazo se extiende en curvas suaves; la línea interior forma una 'S' larga y estrecha en dirección al pulgar.



Con el brazo doblado, la articulación del codo forma un ángulo agudo.

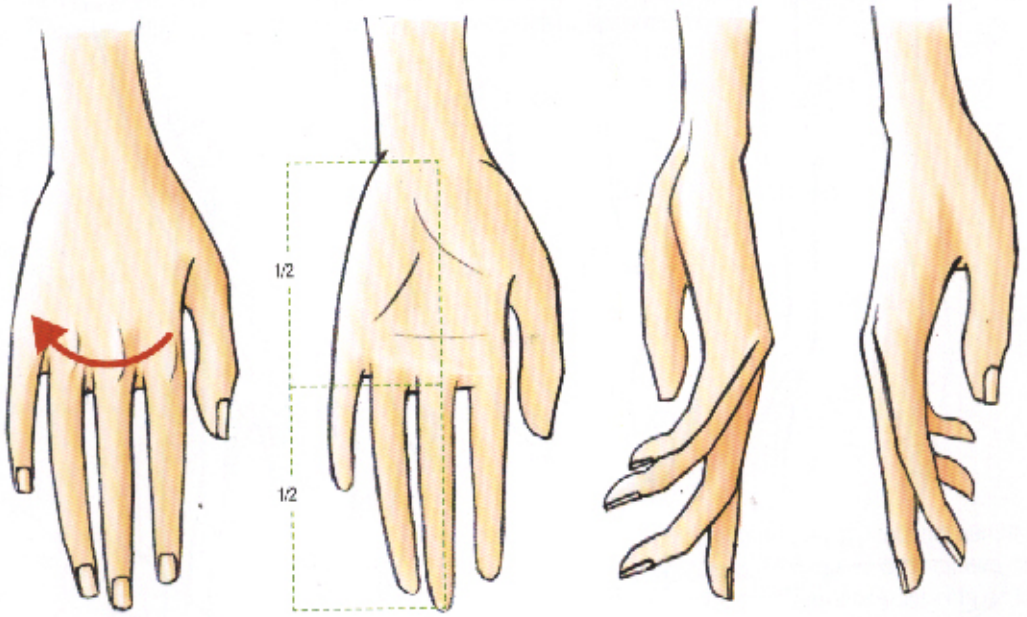
Imagínese siempre el brazo junto con la mano. Practique el dibujo en un solo trazo de la curva que va desde el hombro pasando por el codo hasta la punta de los dedos.

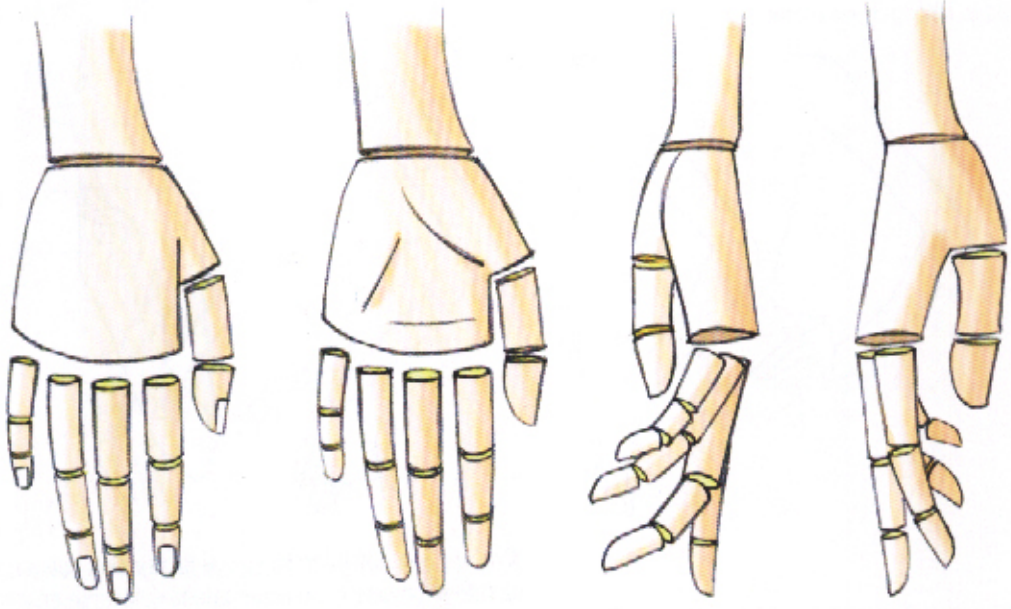


A no ser que nos interese llamar la atención sobre un bolsillo, la mano apoyada en la cadera debe colocarse de modo que la base de los dedos esté en contacto con la línea del contorno del cuerpo: no la dibuje demasiado separada del cuerpo.

Manos

La longitud de la mano es tres cuartas partes la de la cabeza, y la palma es tan larga como el dedo medio. Si observa la base y las puntas de los dedos, verá que se extienden como un abanico. Dibuje los dedos doblados separándolos en cada una de sus articulaciones.







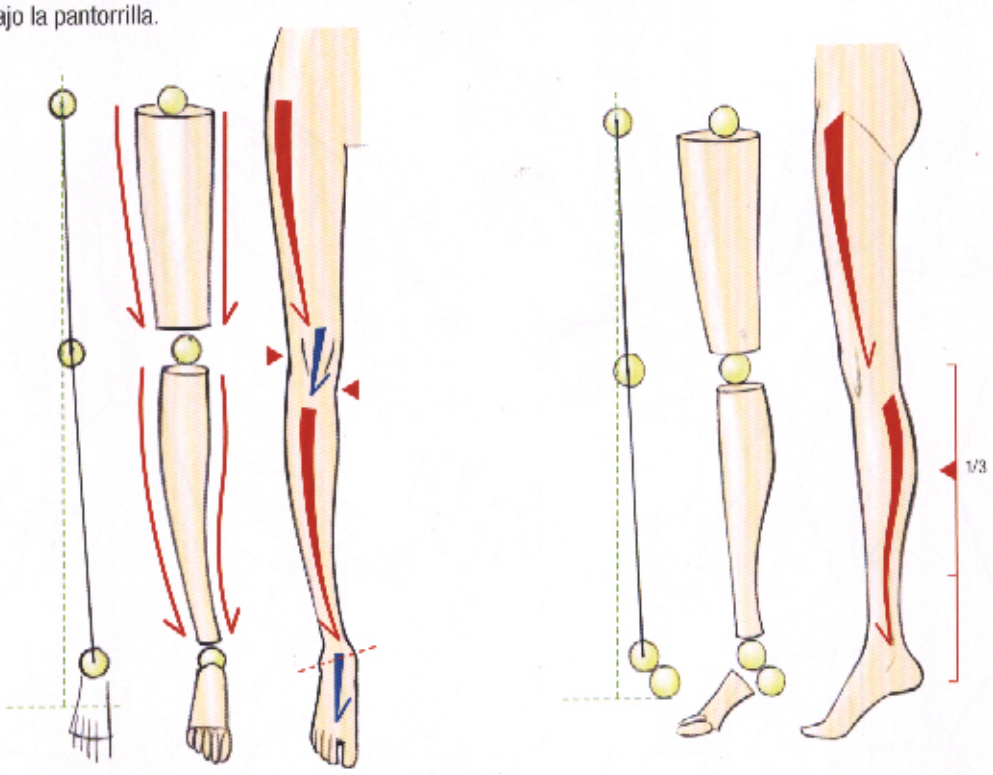
La mano tiene muchas expresiones diferentes. Practique varias posturas hasta dominarlas, y después podrá aplicar estas formas complejas al diseño de las prendas.

Piernas/pies/zapatos

Las piernas miden casi la mitad del cuerpo y soportan todo su peso; están formadas por elementos más dinámicos que los de los brazos. Dibujarlas con líneas dinámicas y teniendo en cuenta ese aspecto nos ayudará a captar su imagen. Aunque a menudo quedan ocultas por la ropa, no hay que dejar de practicar su dibujo, porque gran número de prendas están diseñadas para mostrarlas.

Piernas

Las piernas no bajan rectas, sino inclinadas hacia las articulaciones. De frente, su contorno es similar al de los brazos, pero los salientes de las partes interior y exterior de la rodilla tienen posiciones diferentes, lo mismo que los huesos de la articulación del tobillo. De lado, la línea de los músculos pincipales forma una 'S' con una curva acentuada bajo la pantorrilla.



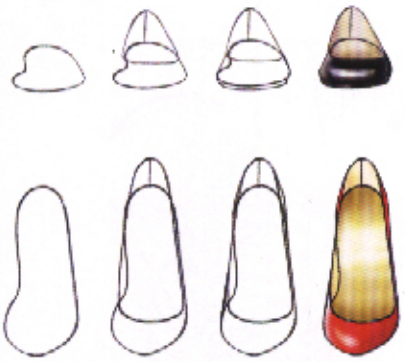
Pies

La apariencia del pie cambia mucho según la altura de los tacones, y rara vez se dibujan los pies desnudos en ilustración de moda. Incluso con sandalias, los pies no se ven por entero, y se dibujan junto con la suela. Hay que dominar el dibujo del pie con diferentes alturas de tacón.



Zapatos

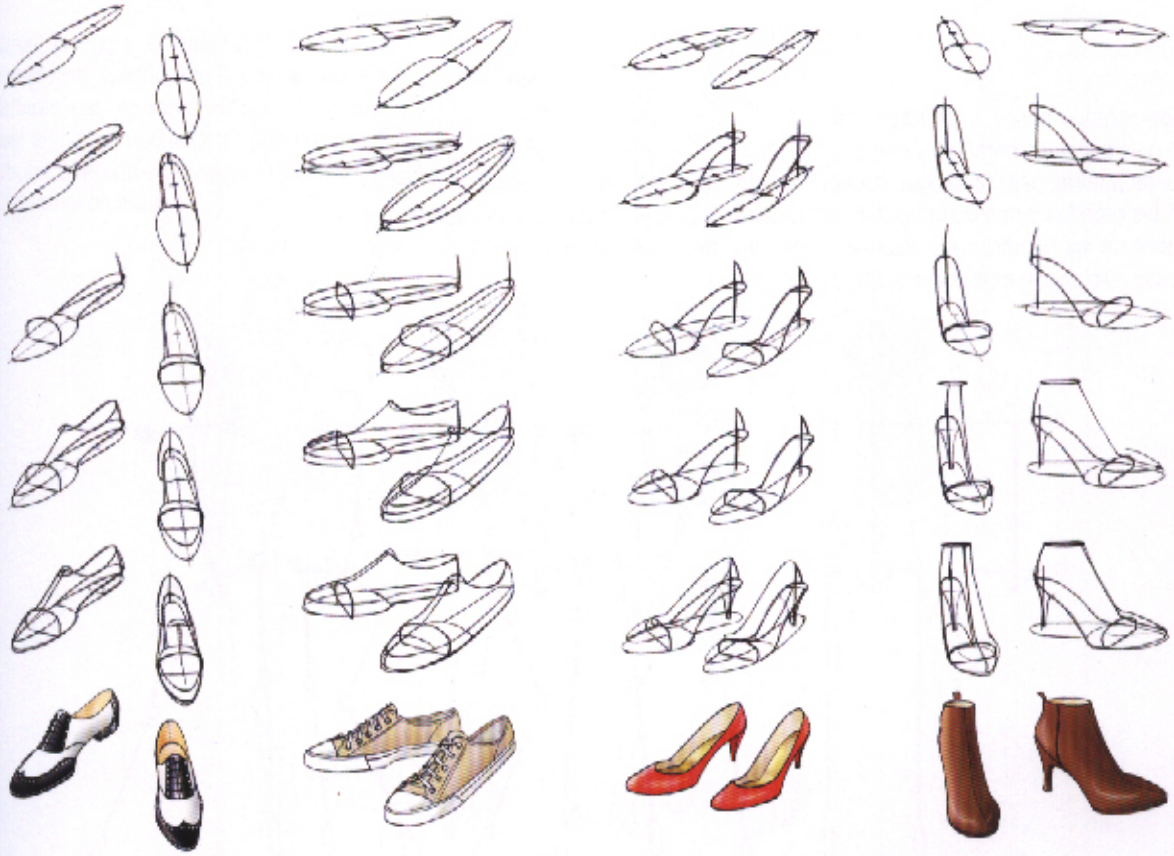
Los zapatos también son elementos clave de la moda. Lo primero es captar la forma de las suelas de varios tipos de zapatos, desde sandalias hasta botas.







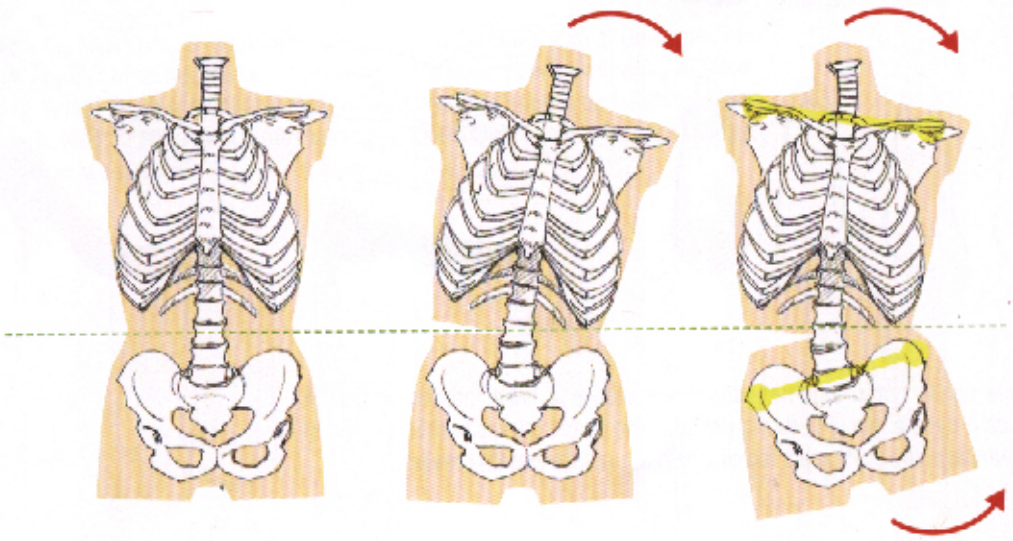
Divida la suela por la mitad longitudinalmente y dibuje la línea interior. Decida la altura del tacón o de la suela, y la forma del empeine. Trace curvas precisas como si el zapato se ajustara al pie. Procure tomar algún apunte de zapatos reales.



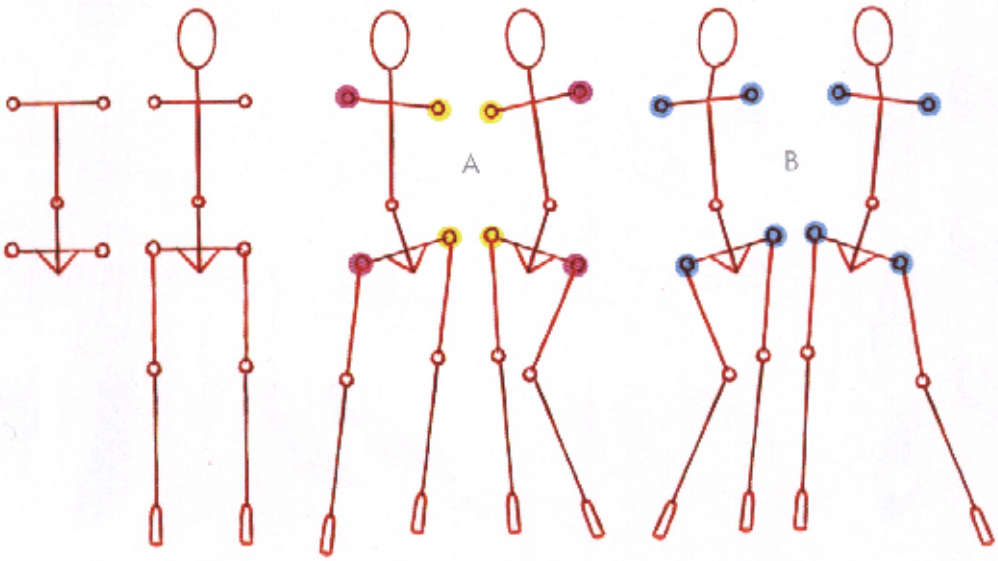
4 Poses

Estudio de las poses

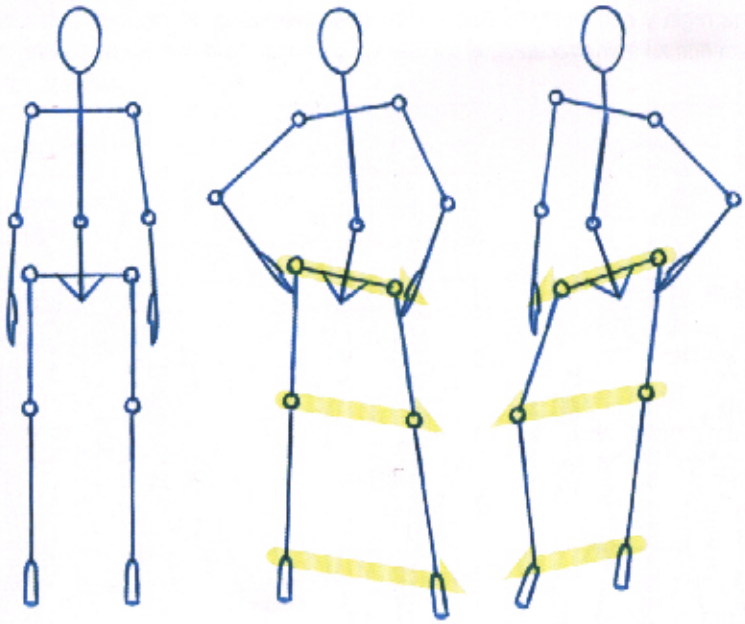
Las poses se crean inclinando los huesos. En postura erecta, el hombro se inclina junto con las vértebras. Del mismo modo, la pelvis se inclina cuando cambiamos el peso de una pierna a la otra. La regla básica de varias poses es: "Cuando baja el hombro izquierdo, sube la cadera izquierda".



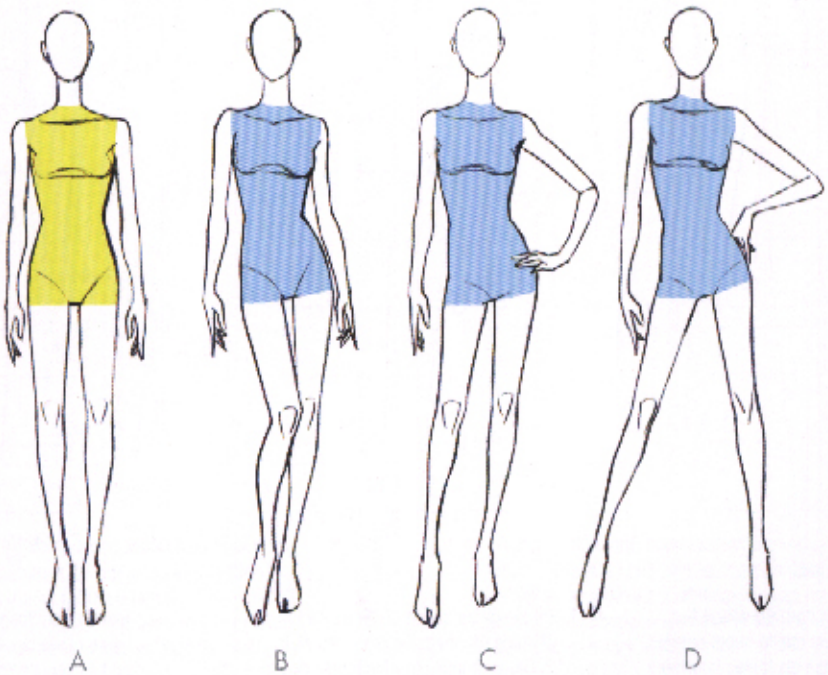
Para estudiar poses, imagínese una letra 'H' colocada de lado. Como vemos abajo, en A, la pose con hombros y caderas inclinados y con el peso apoyado en una pierna queda natural; pero tenga que cuenta que una inclinación excesiva produce pliegues en las prendas y una composición complicada. Según el movimiento del cuerpo, las líneas de los hombros y la cadera pueden quedar paralelas, como en B, pero esas poses sólo deben emplearse si quedan naturales.



El esqueleto humano es más o menos simétrico y su tamaño es permanente en cualquier pose. Cuando ambos pies se apoyan en el suelo, el ángulo de inclinación de las caderas, rodillas y tobillos es el mismo.

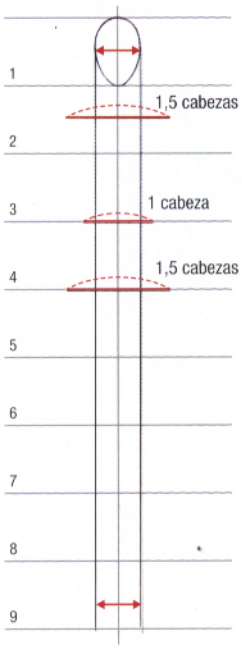


Abajo, la figura A muestra la pose erecta; la figura B, la pose con el peso sobre una pierna. Las figuras A y B difieren en el ángulo de inclinación de los hombros y caderas. Las figuras C y D son diferentes de A y B; sin embargo, la forma del torso es casi la misma que la de B. Con un mismo torso es posible crear muchas poses para dibujar diferentes prendas, si dominamos el dibujo de brazos y piernas flexionados de formas diversas.

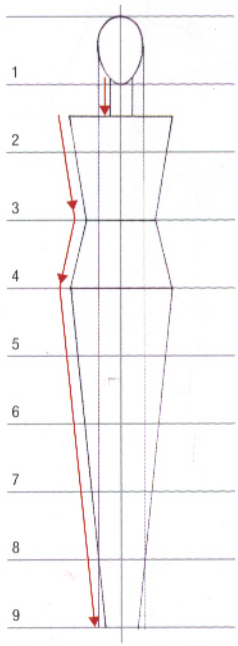


Pose erecta

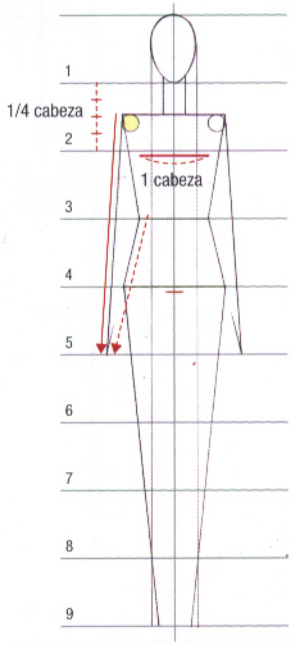
Como es simétrica, la pose erecta es la más fácil para dibujar prendas. No es preciso dibujar pliegues adicionales. Practique el dibujo de esta pose básica, marcando las posiciones clave con una regla y completando después las líneas curvas a mano. Repita estos dibujos hasta que su mano *recuerde* el ritmo.



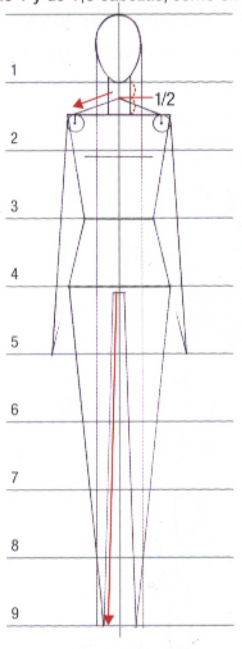
1. Dejando espacio para el cabello, divida la línea central en 9 y dibuje la cabeza con la proporción 2 (ancho):3 (alto). Dibuje líneas rectas desde la cabeza hacia abajo. Trace líneas horizontales de 1,5, de 1 y de 1,5 cabezas, como en la figura.



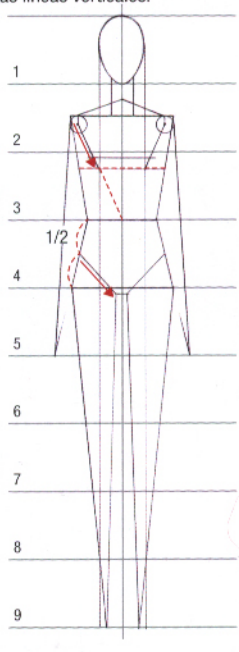
2. Dibuje el cuello (1/2 cabeza de ancho) y las líneas de guía uniendo los hombros, cintura y caderas. Extiéndalas hasta la línea 9 pasando por los puntos de intersección de la línea 8 con las líneas verticales.



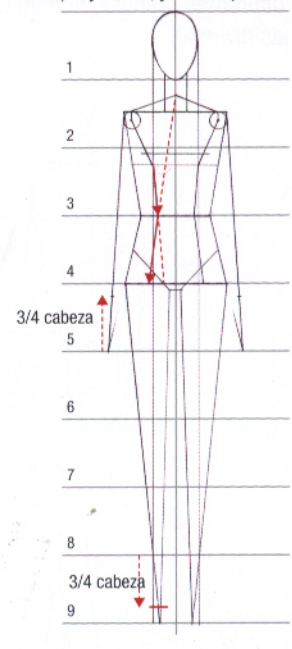
3. Dibuje los brazos desde el hombro hasta la prolongación de la línea de la cadera. Marque con círculos los extremos de los hombros (1/4 de cabeza). Marque la parte alta del busto (1 cabeza) bajo la l. 2, y la entrepierna bajo la l. 4.



4. Dibuje las líneas del hombro desde la mitad de la altura del cuello hasta encima de los círculos. Dibuje las líneas interiores de las piernas como muestra la figura.

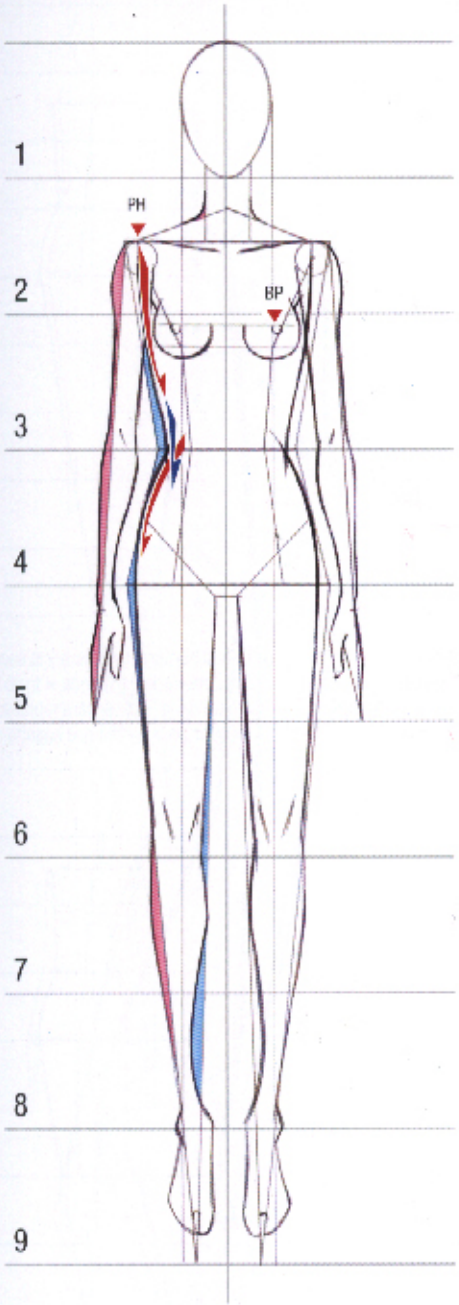


5. Dibuje guías desde el centro de los círculos en dirección al centro de la línea 3. Dibuje líneas para las ingles desde mitad de las caderas hasta la entrepierna.

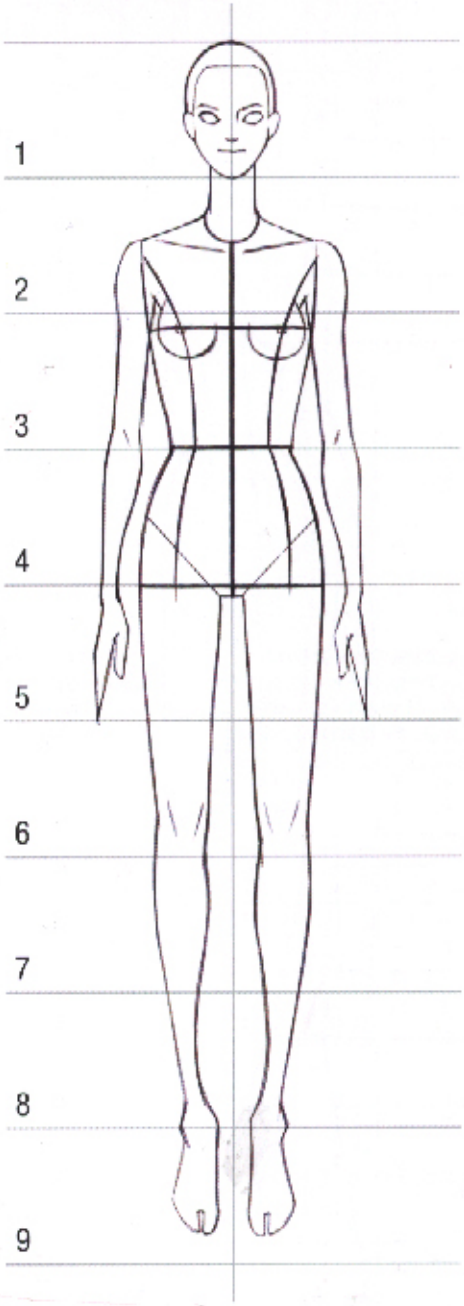


6. Trace líneas hacia la entrepierna desde debajo d busto hasta la l. 3. Siga hasta la l. 4 por la línea puntos que parte del centro del cuello. Marque l muñecas y puntas de los pies (3/4 de cabeza).

En la ilustración de moda, la figura desnuda es sólo el soporte del vestido, por lo que no es necesaria una representación realista. Suavice las articulaciones y los músculos y acabe las líneas con limpieza. Tenga en cuenta que la figura desnuda no es constante, y ajuste los anchos de los hombros, cintura y caderas de acuerdo con la moda y la armonía de las prendas.



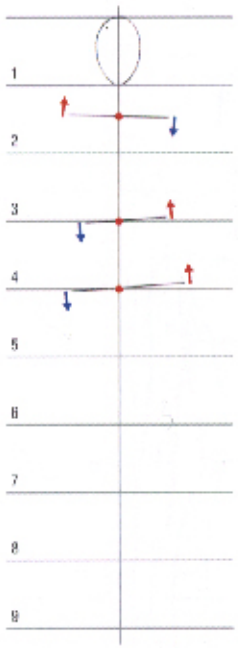
7. Dibuje los músculos y articulaciones eliminando y añadiendo curvas a las líneas guía. A partir de aquí, dibuje a mano. Dibuje una línea como una "S" estrecha desde PH hasta el antebrazo y la cintura. Dibuje las curvas de las caderas por separado para establecer más fácilmente la posición de la cintura. Dibuje las clavículas, pechos y rodillas.



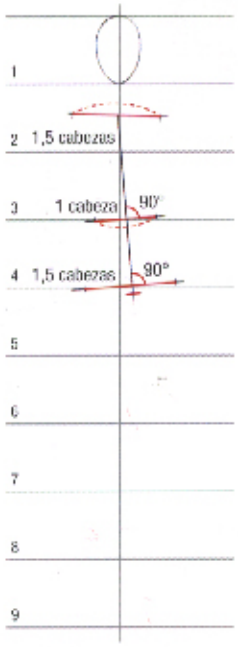
8. Es necesario dibujar 6 líneas estructurales claves para el vestido: 3 líneas verticales, que son la línea central y dos líneas de relieve que dividen el torso en centro y lados; y 3 líneas horizontales que definen la anchura del busto, la cintura y las caderas.

Pose con el peso sobre una pierna

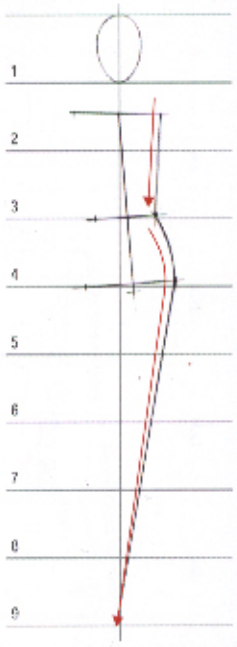
Esta pose se utiliza a menudo, porque da movimiento a la ilustración de moda. Puesto que es simétrica, permite mostrar la línea lateral del cuerpo y, al mismo tiempo, mostrar fácilmente la idea. Practique a menudo para dominar esta pose.



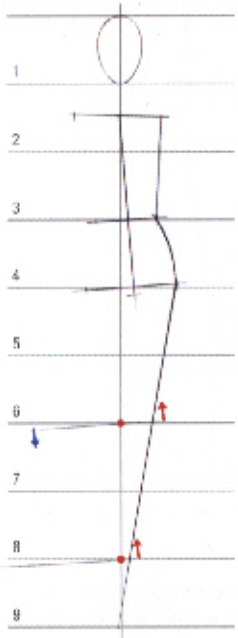
1. Incline un poco las líneas de hombros, cintura y caderas, como en la figura. Las líneas de cintura y cadera son paralelas y algo más largas por el lado más elevado.



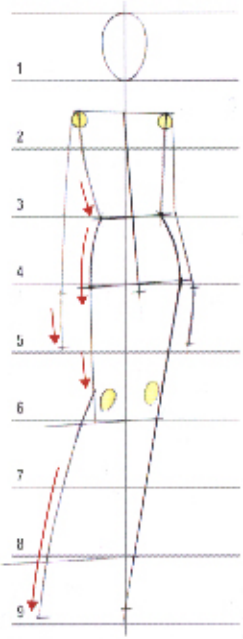
2. Dibuje una línea desde el centro de los hombros hasta la entrepierna, pasando por cintura y caderas en ángulos de 90°. Marque el ancho de hombros, cintura y caderas.



3. Una el hombro, la cintura y la cadera del lado izquierdo y extienda el trazo hasta el centro de la línea 9, para representar la línea exterior de la pierna que soporta el peso.



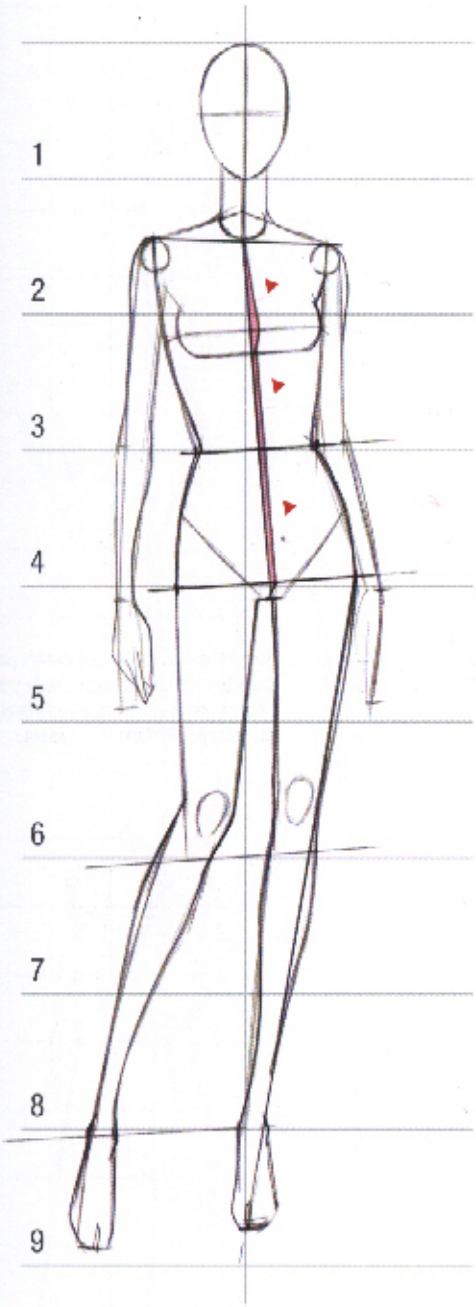
4. Dibuje líneas de guía paralelas a la línea de la cadera desde el centro de las líneas 6 y 8.



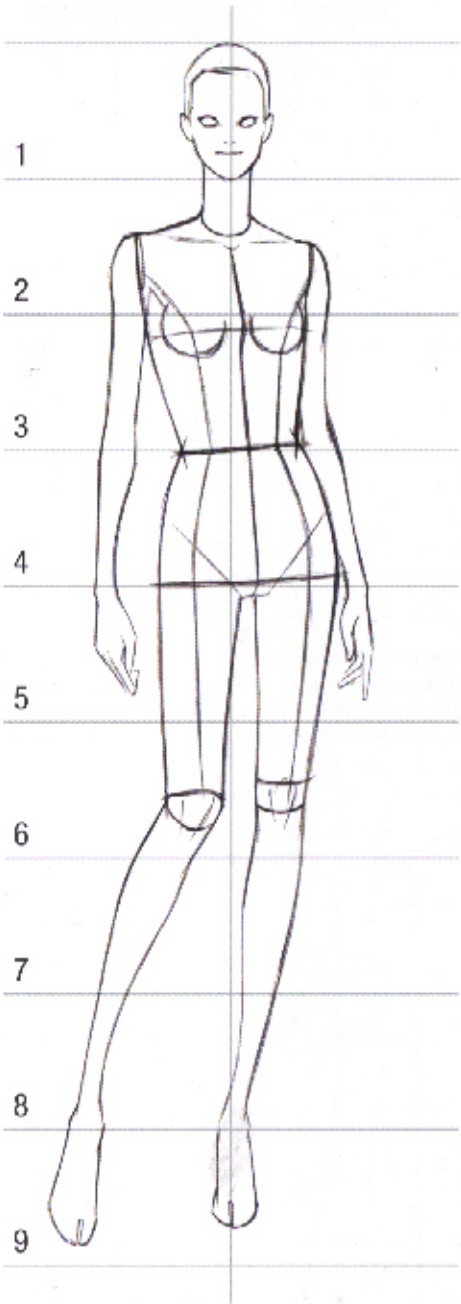
5. Una el hombro, cintura, cadera y rodilla en el lado derecho. Extienda el trazo, cambiando de dirección, hasta por encima de la l. 9. Marque las puntas de los hombros y las rodillas. Dibuje guías para los brazos.



6. Dibuje el cuello, hombros, brazos, contorno interior de las piernas y pies, así como las líneas del busto y debajo del busto.



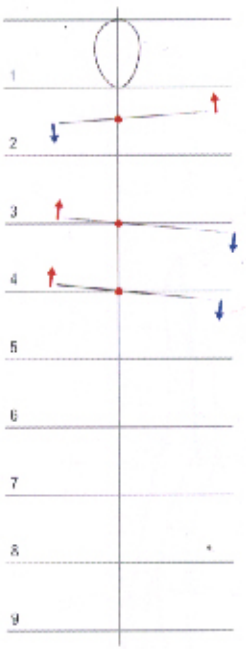
7. Dibuje los contornos del cuerpo con líneas claras y limpias. Dé relieve a la línea central pensando en el contorno desde las clavículas hasta la entrepierna.



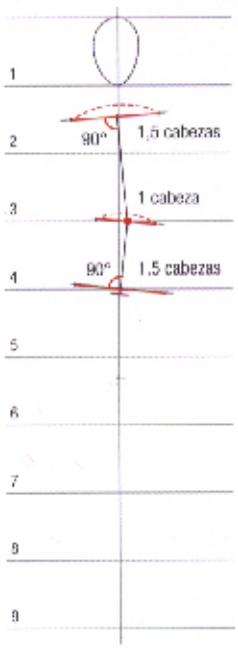
8. Complete el dibujo comprobando las líneas guía estructurales basadas en el ángulo del cuerpo.

Pose diagonal (cadera anterior elevada)

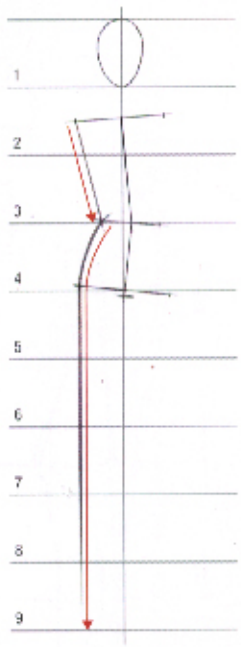
Hay dos tipos de pose diagonal con el peso apoyado en una pierna. Una de ellas es ésta, elevando la cadera más adelantada. Es adecuada para el diseño de prendas con bajos amplios.



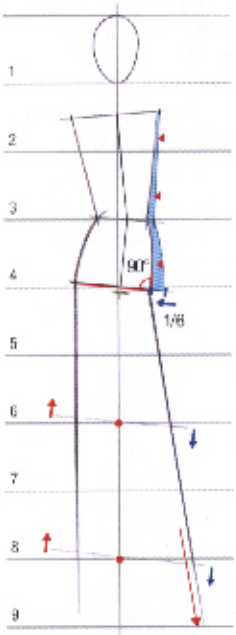
1. Incline un poco los hombros, cintura y caderas, como se ve en la figura. Las líneas de la cintura y cadera son paralelas y algo más largas en los lados más elevados.



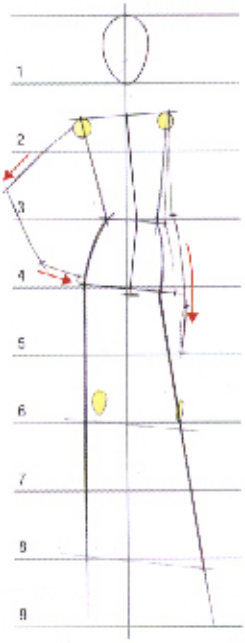
2. Dibuje una línea desde el centro de los hombros hasta la cintura con un ángulo de 90°. Extienda el trazo hasta la línea de las caderas también a 90°. Marque el ancho de hombros, cintura y caderas.



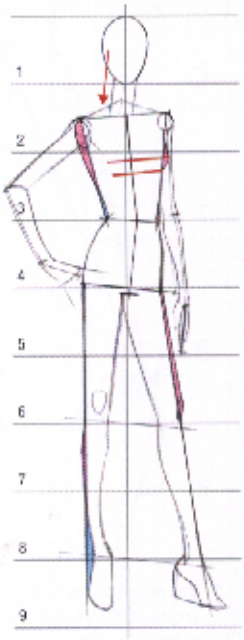
3. Una el hombro, cintura y cadera por el lado derecho y prolongue hasta 9 la línea vertical de la pierna que soporta el peso del cuerpo. Redondee la cadera.



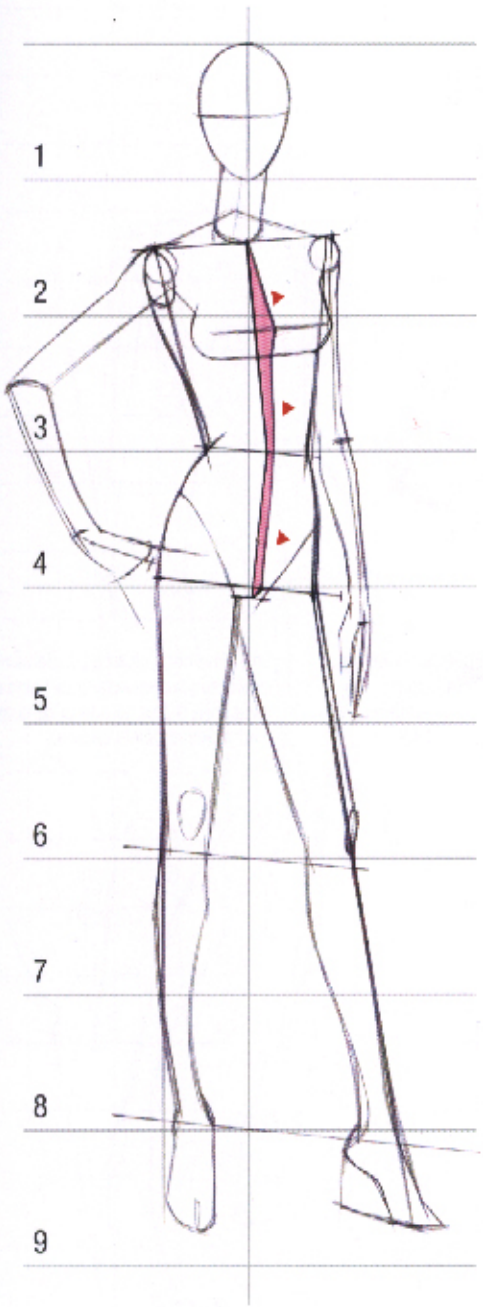
4. Acorte la línea del ancho de la cadera por el lado más bajo en 1/8. Dibuje el contorno exterior del torso desde la punta del hombro y extiéndalo hasta 9. Dibuje paralelas horizontales a las caderas.



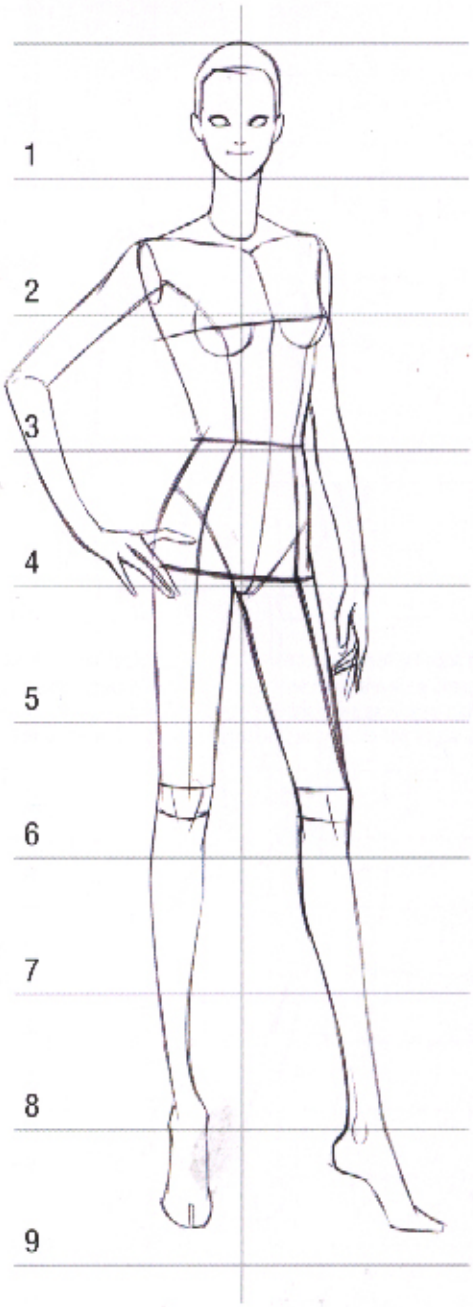
5. Marque con círculos las puntas de los hombros y las rodillas. Dibuje guías para los brazos.



6. Dibuje el cuello un poco inclinado, añada los hombros, brazos, contorno interior de las piernas y pies, así como el busto y sus líneas inferiores.



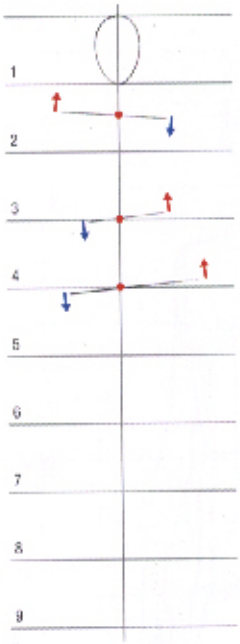
7. Dibuje los contornos del cuerpo con líneas limpias. Déle relieve a la línea media, adaptándola al contorno desde las clavículas hasta la entrepierna.



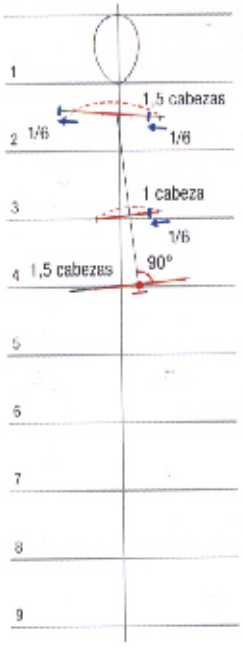
8. Complete el dibujo comprobando las líneas guía estructurales basadas en el ángulo del cuerpo.

Pose diagonal (cadera posterior elevada)

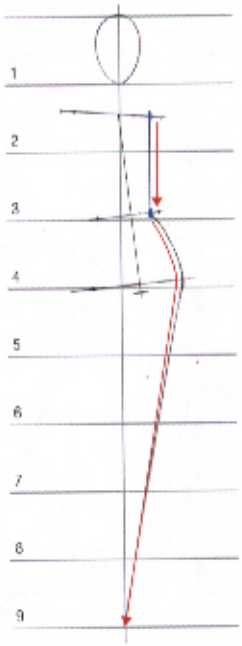
La otra pose diagonal con el peso sobre una pierna es la que coloca la cadera anterior más alta. Puede aplicarse a varios diseños y transmite sensación de movimiento.



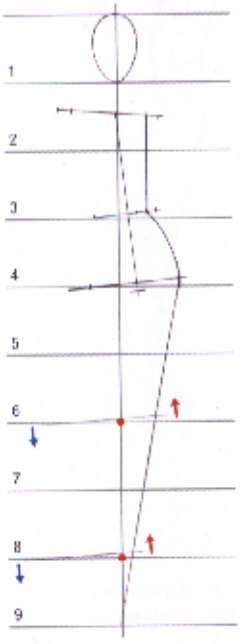
1. Incline un poco los hombros, cintura y caderas como en la imagen. Las líneas de la cintura y caderas son paralelas y un poco más largas por el lado más elevado.



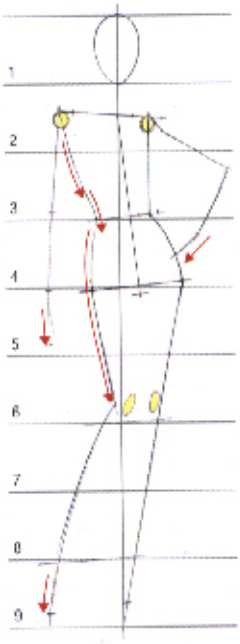
2. Dibuje una línea a partir del centro de los hombros a través de la cintura y caderas formando un ángulo de 90° con ellas. Desplace los hombros 1/6, y acorte 1/6 la cintura por el lado más largo.



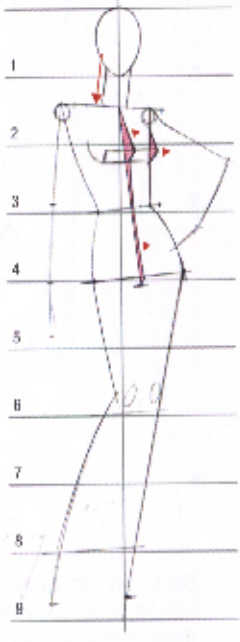
3. Una el hombro, cintura y caderas del lado izquierdo y extienda la línea hasta el centro de la línea 9 para formar el contorno de la pierna. Redondee la cadera.



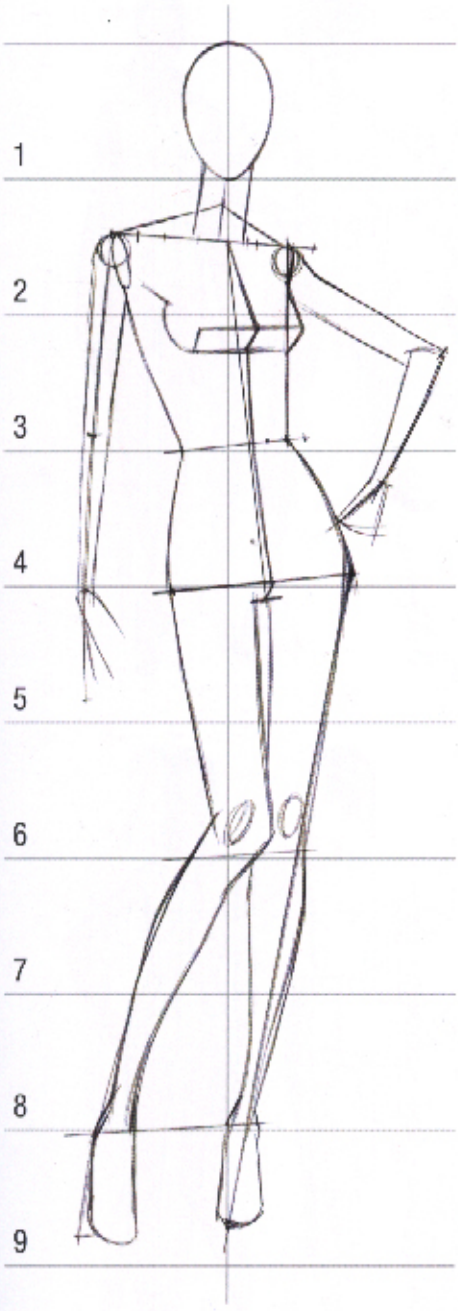
4. Dibuje líneas guía paralelas a la cadera atravesando el centro de las líneas 6 y 8.



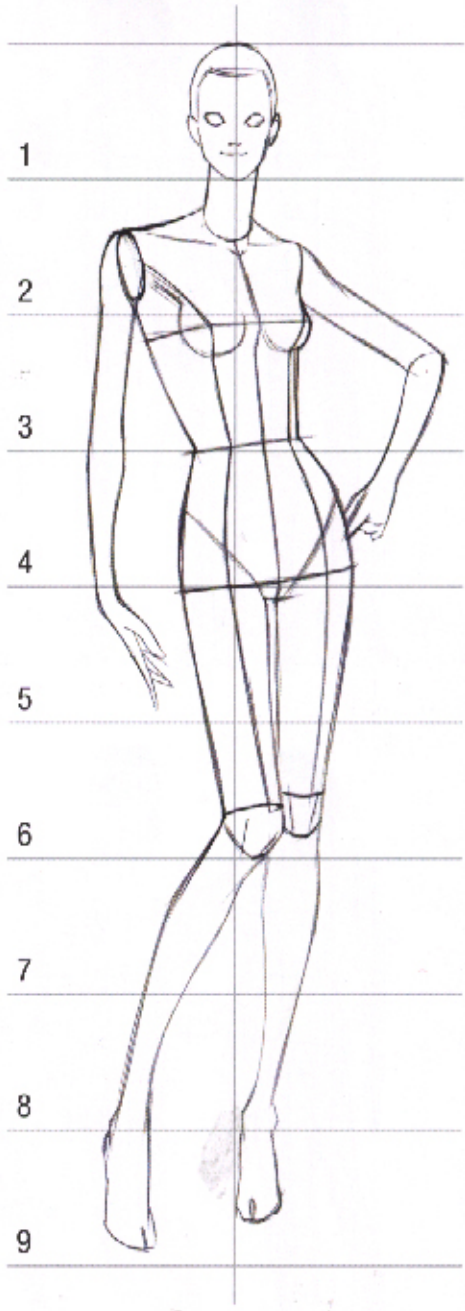
5. Una los hombros, cintura, caderas y rodillas del lado derecho. Cambie de dirección y extienda el trazo hasta encima de 9. Marque con círculos los hombros y las rodillas. Dibuje guías para los brazos.



6. Dibuje el cuello un poco inclinado. Marque la línea del ancho del busto y su curvatura hacia atrás. Dibuje las líneas media y trasera para dar un efecto 3D.



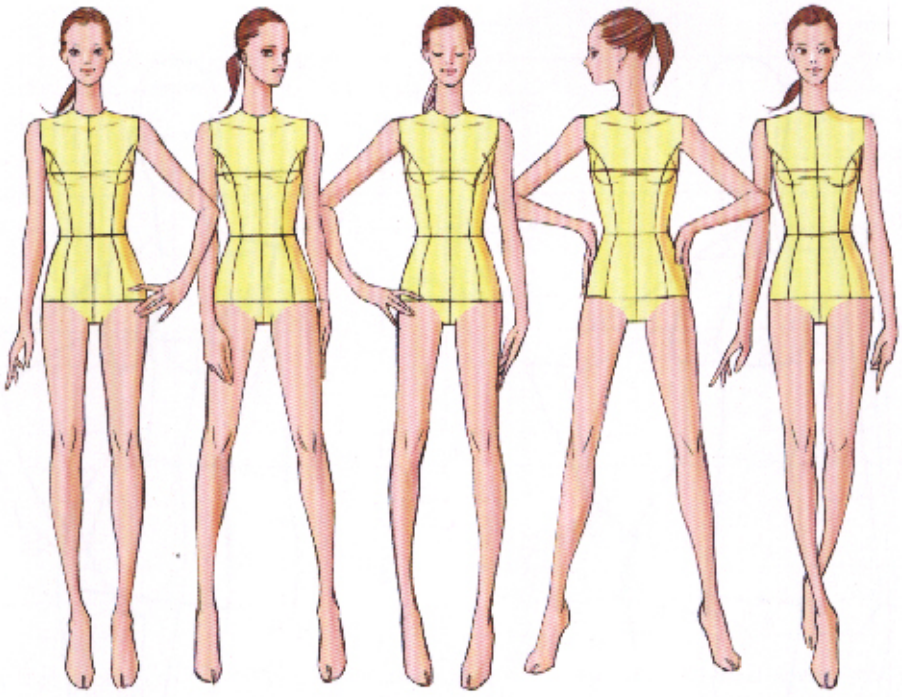
7. Dibuje los contornos del cuerpo con líneas limpias.

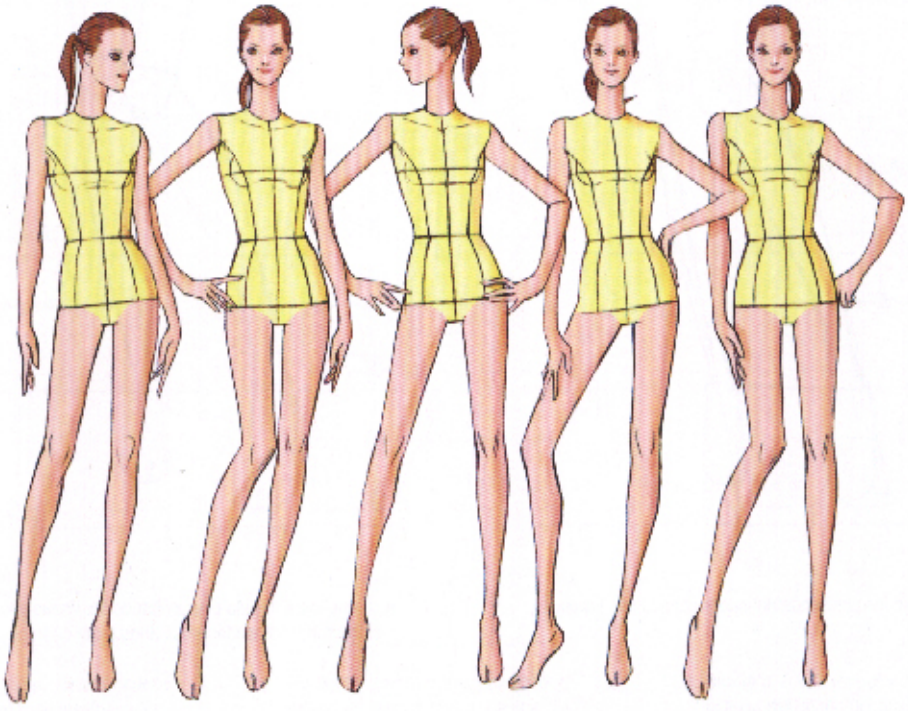


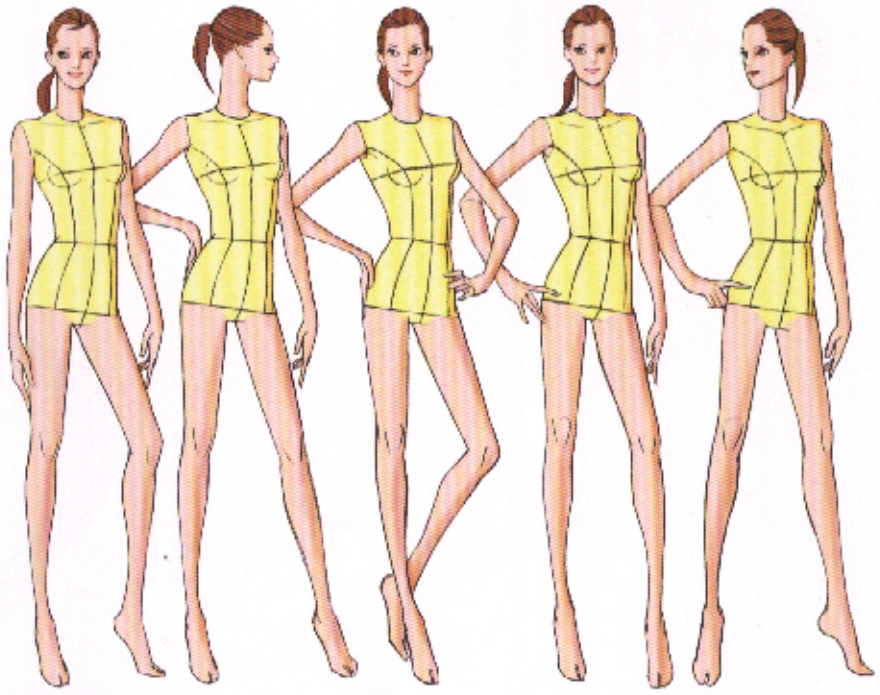
8. Complete el dibujo comprobando las líneas guía estructurales basadas en el ángulo del cuerpo.

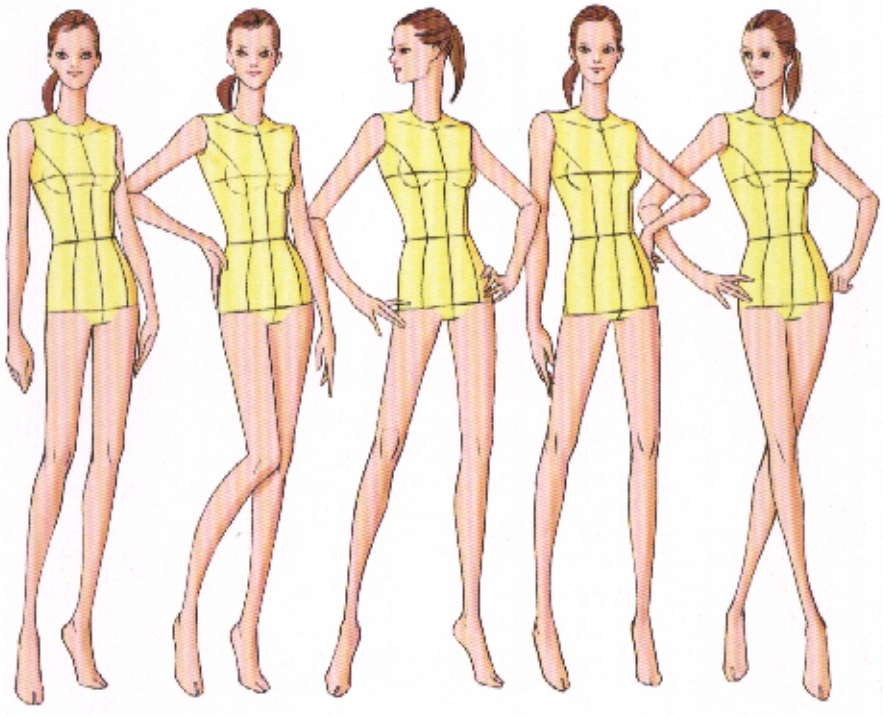
Variaciones de la pose

Con un mismo torso podemos crear infinita variedad de poses, mediante el empleo de combinaciones de cara/cabeza y cuello, brazos y manos, piernas y pies.





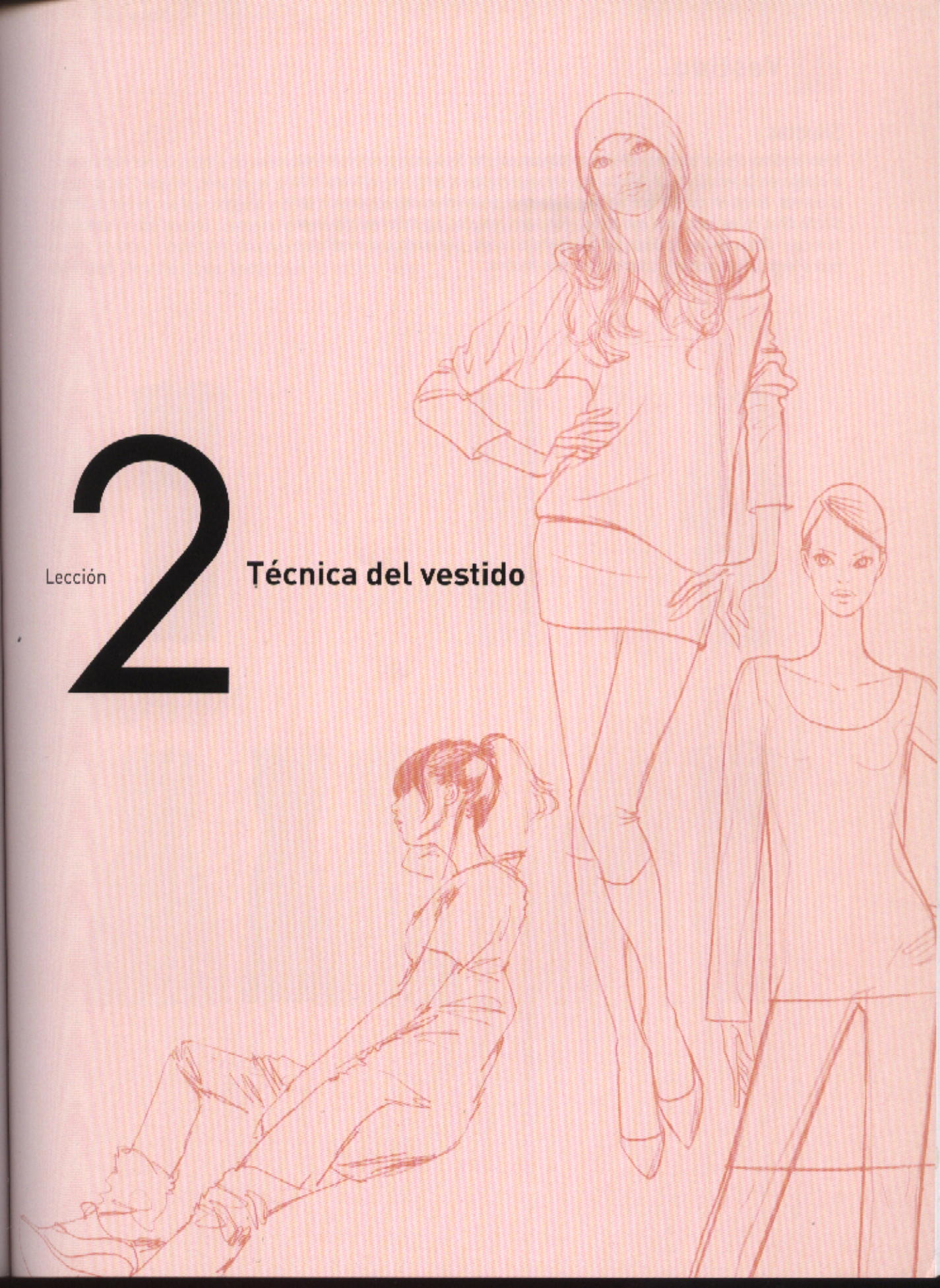




Lección

2

Técnica del vestido



1 Vestido

Siluetas

Vestir significa dibujar las líneas de las prendas por encima del cuerpo que aprendimos a dibujar en la lección 1, al tiempo que comprendemos a fondo la estructura de la prenda. Tenga en cuenta que aunque cada línea es un elemento importante del diseño final no es necesario que todas ellas sean realistas. Lo más importante es continuar dibujando hasta conseguir el diseño deseado. Dibujando con constancia podrá llegar a representar y crear sus propios diseños.

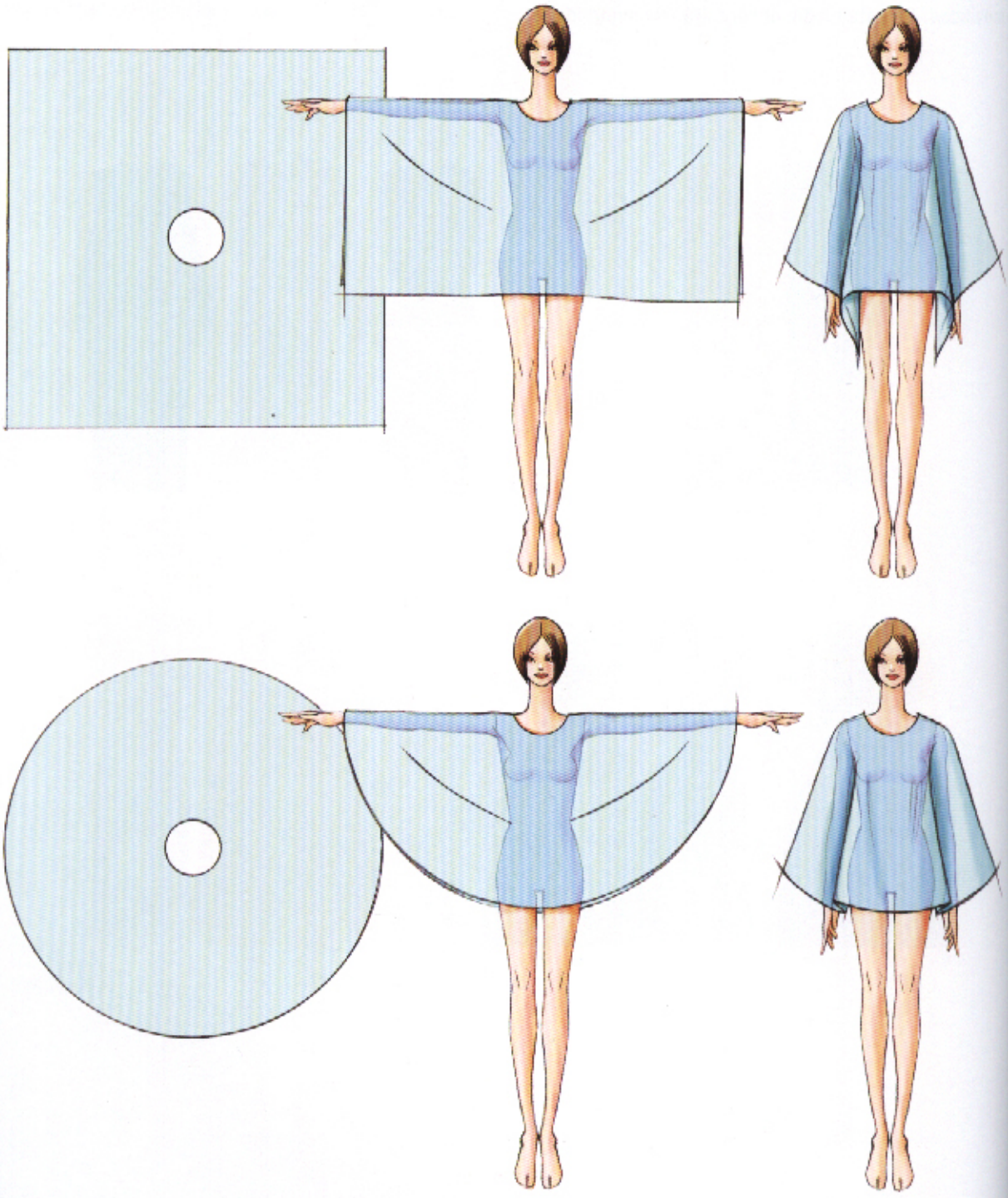


Si se tratara simplemente de envolver el cuerpo, podríamos imaginar infinitas maneras de hacerlo; pero en el diseño de prendas la tela sólo puede colgar de los hombros, de las caderas y de la cintura con un cinturón. Al representar sus ideas en un boceto, asegúrese de tener en cuenta los puntos de los que cuelga la tela, y evite los diseños que no respeten la gravedad y la buena movilidad. De este modo, encontrará su silueta ideal.

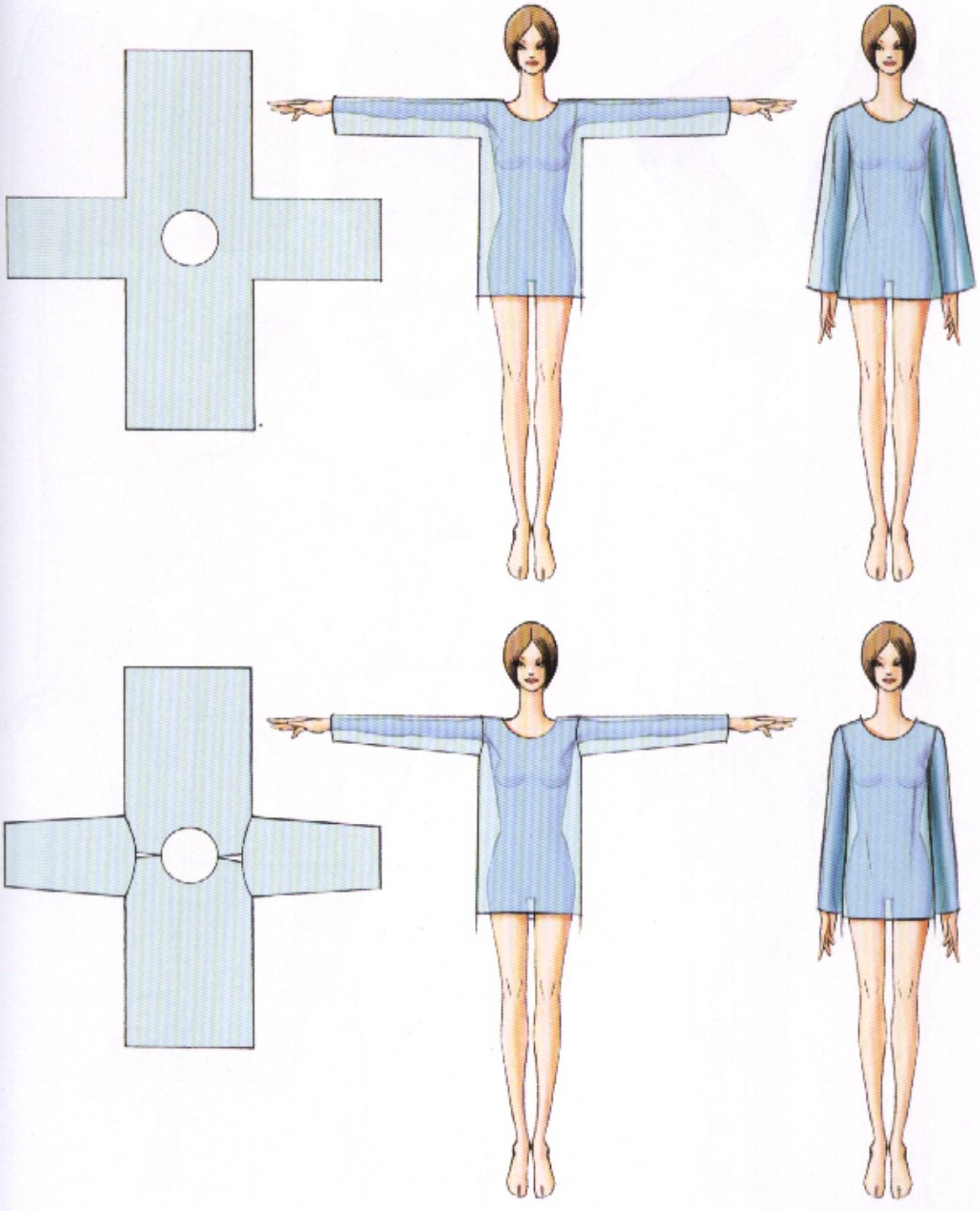


Dibujar lo bidimensional como tridimensional

Cuando el cuerpo humano, tridimensional, se envuelve en una tela bidimensional, queda cierto espacio entre ambos. Estos espacios, que permiten el movimiento y crean bonitas líneas, dependen en gran medida de la forma y la textura de la tela. En la ilustración de moda, siempre hay que tener en cuenta estos espacios al vestir las figuras.

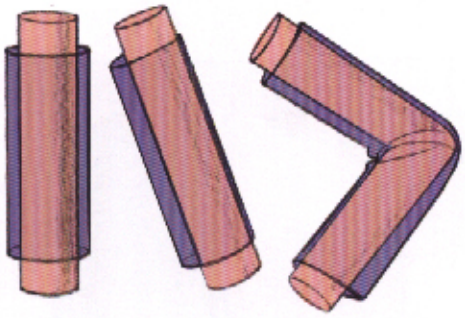


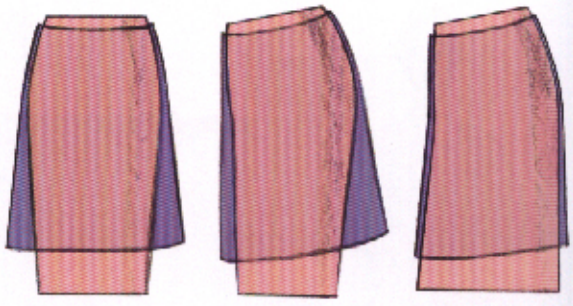
Las siguientes ilustraciones muestran el cuerpo a través de la prenda. Una práctica básica del diseño en general, no sólo del de moda, es visualizar la forma que está por debajo, con el fin de entender su estructura y reconstruirla como prenda. Primero intente captar la estructura general, sin preocuparse por los detalles.

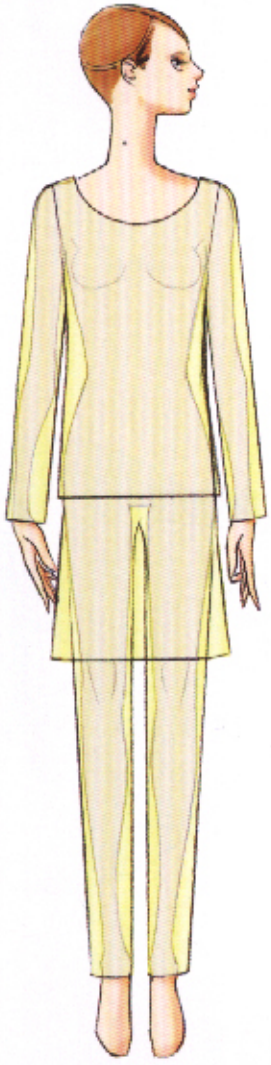


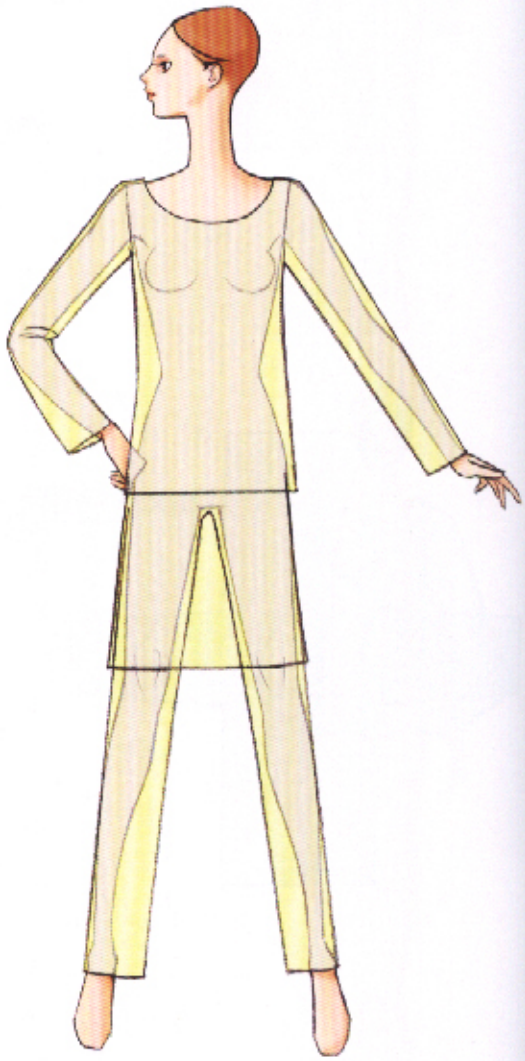
Relaciones entre tela y cuerpo

Entre la tela y el cuerpo quedan espacios; algunos por razones de movilidad y otros por razones de estilo. Estudie qué partes del cuerpo entran en contacto con el tejido y cuáles no, observando su propia ropa y dibujándola con líneas. Preste especial atención a los brazos y piernas, sin olvidarse de la gravedad.





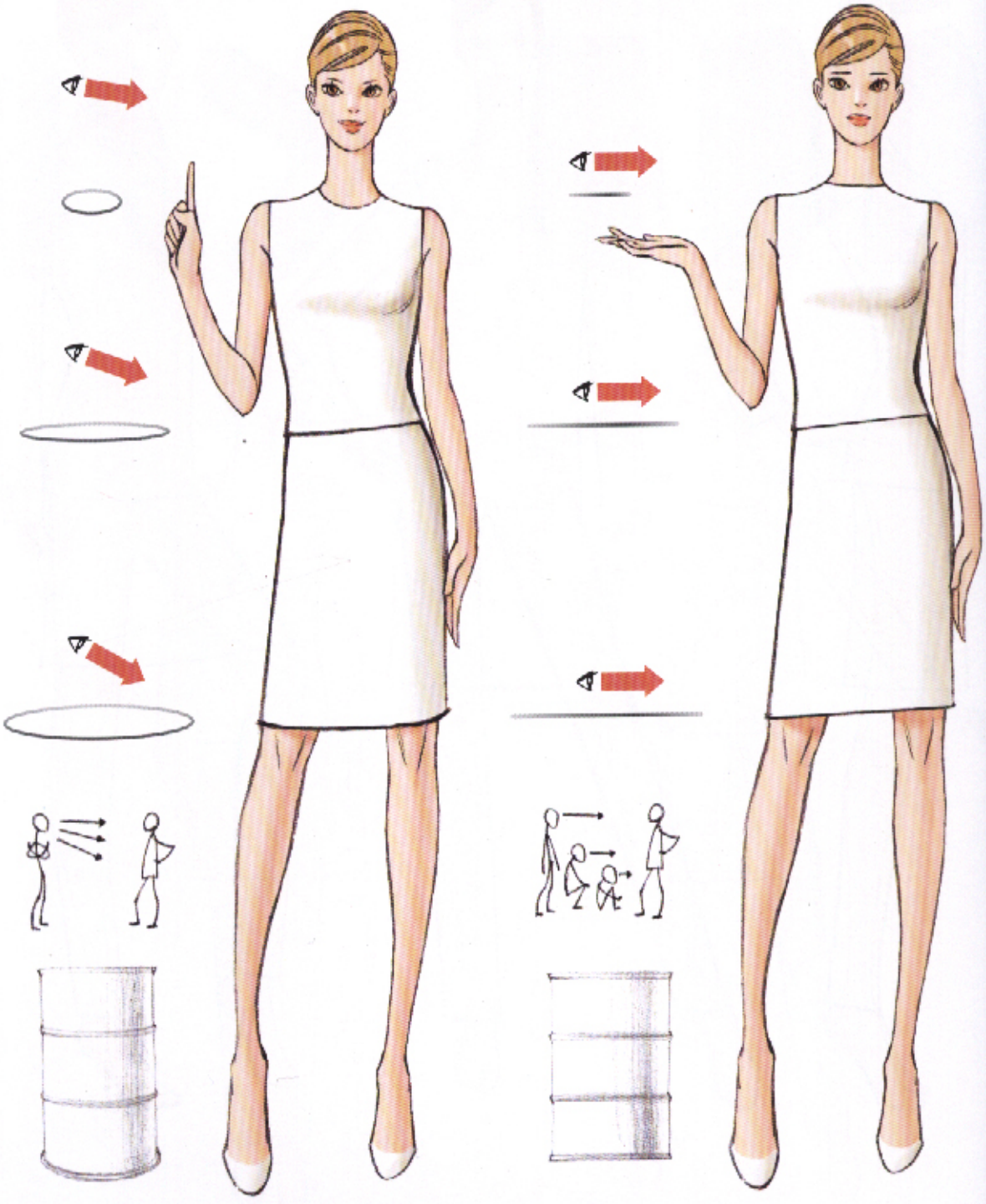




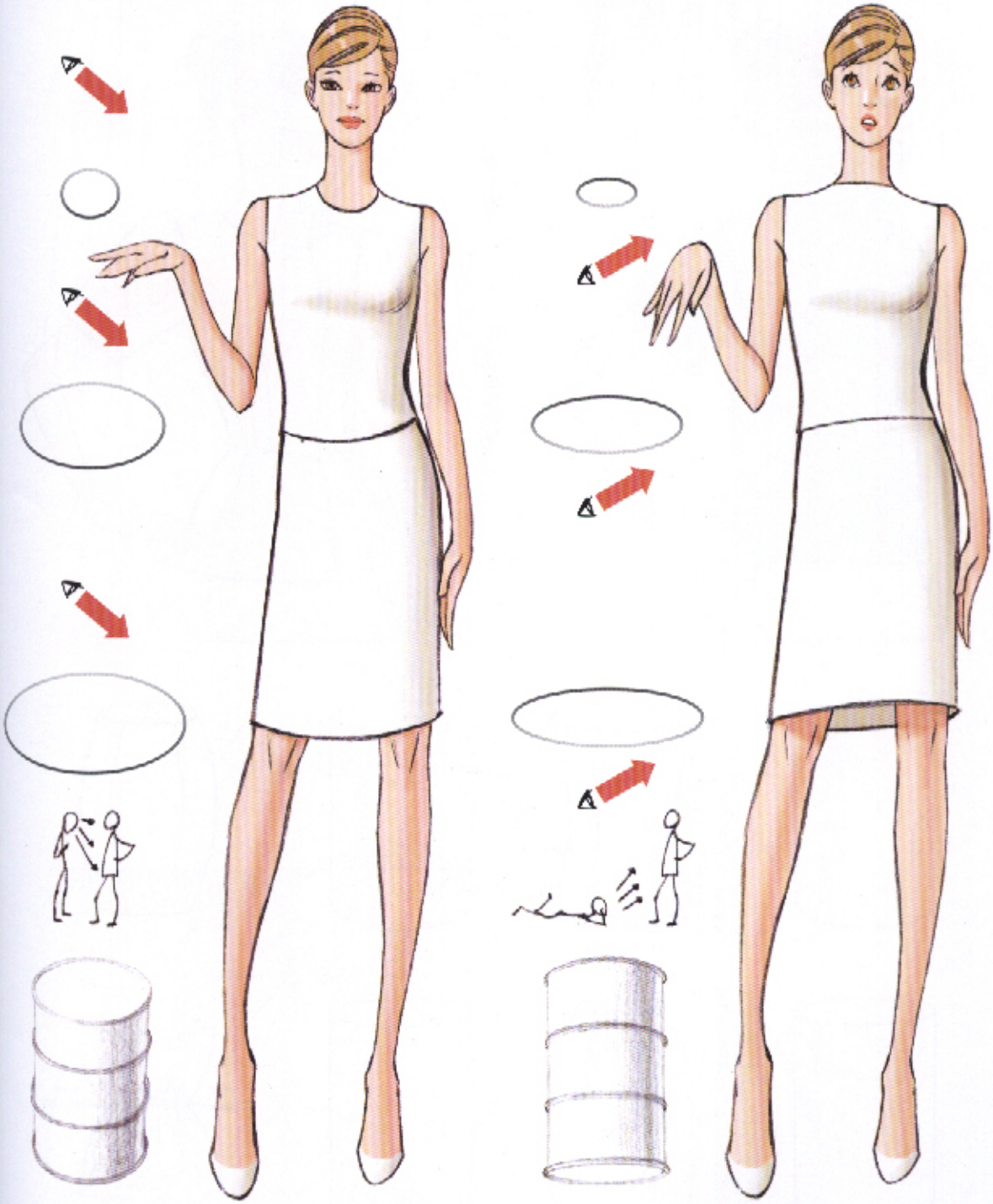


Establecimiento del punto de vista

Las ilustraciones de moda serán más convincentes si el modelo y las prendas se representan con cierto efecto tridimensional. Estos cuatro modelos se muestran desde varios puntos de vista. Si pensamos en el cuerpo como en un tubo, se comprende la importancia de dibujar correctamente los bajos de la ropa.

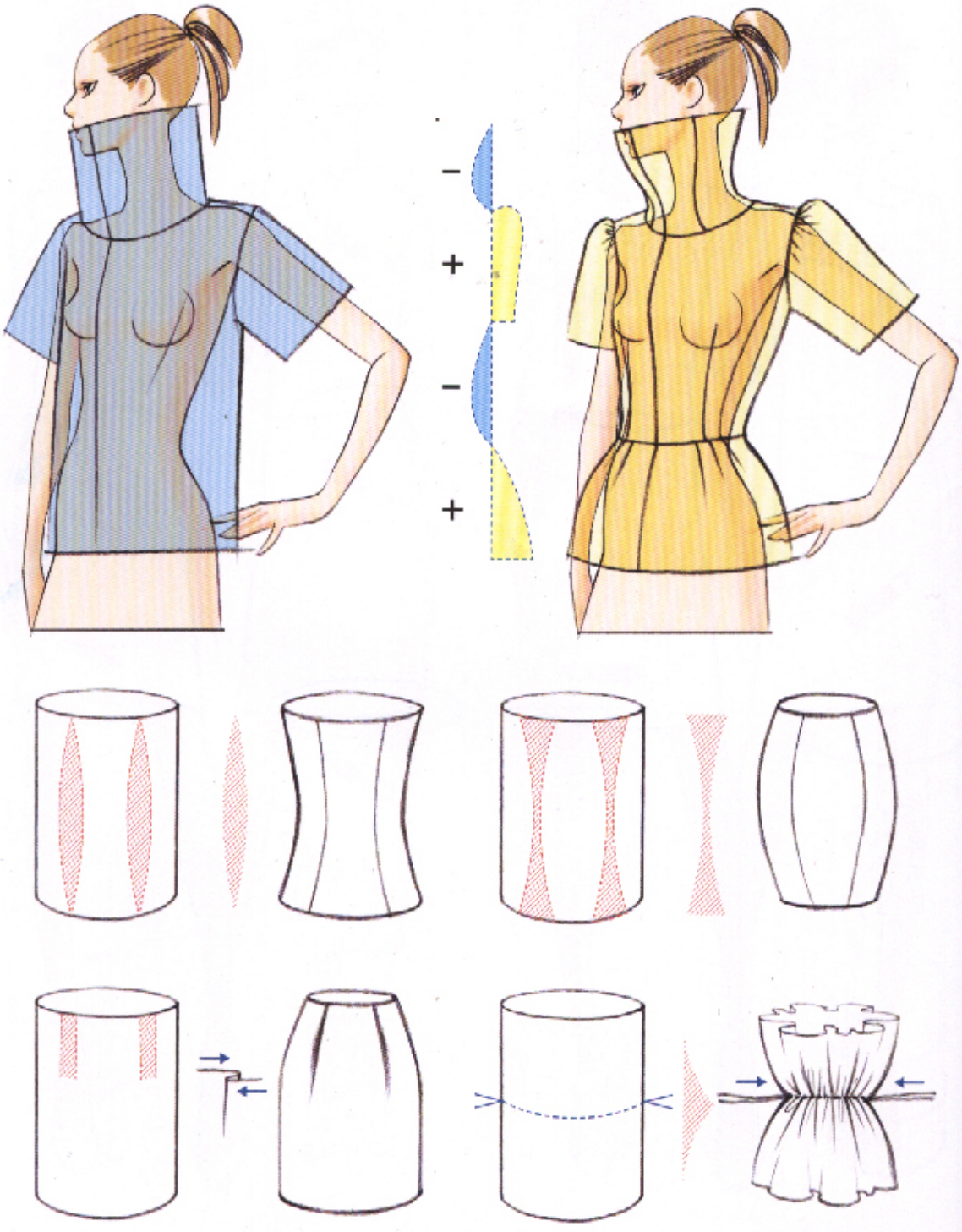


Al dibujar líneas horizontales, como los bajos, en oposición a las verticales, como el contorno del cuerpo, hay que considerar la continuidad de la línea hacia atrás. Asegúrese de situar el punto de vista en el lugar preciso para poder dibujar el diseño correctamente. El punto de vista estándar de la ilustración de moda se sitúa a la altura de los ojos de la modelo y a dos o tres metros de distancia.

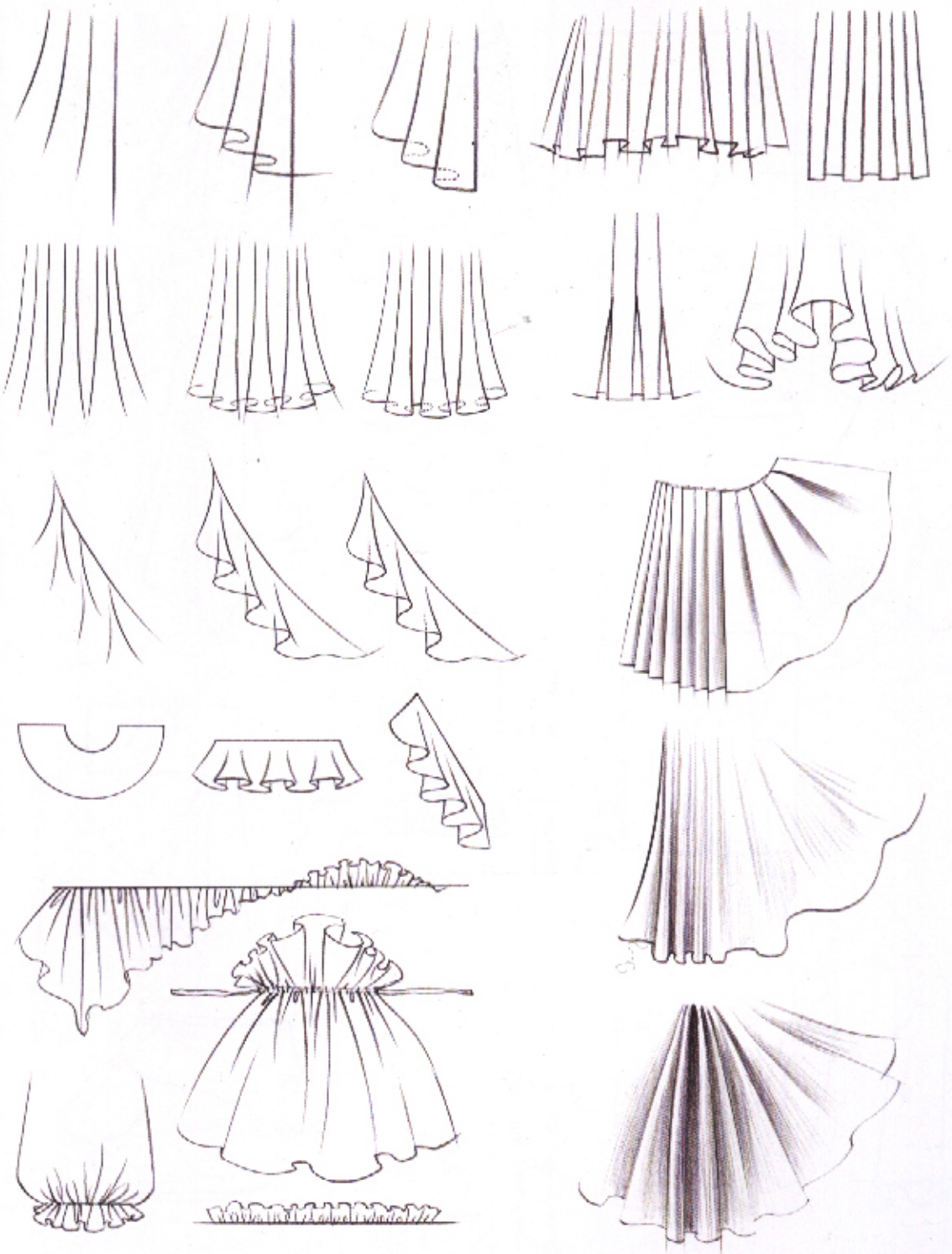


Pinzas/fruncidos/plisados/pliegues

Pinzas, frucidos y plisados se emplean para aumentar o reducir el volumen de las prendas. Hay que tenerlos en cuenta al hacer bocetos, por razones tanto estructurales como funcionales. Su empleo nos obliga a decidir con precisión dónde y en qué dirección añadir o reducir volumen.

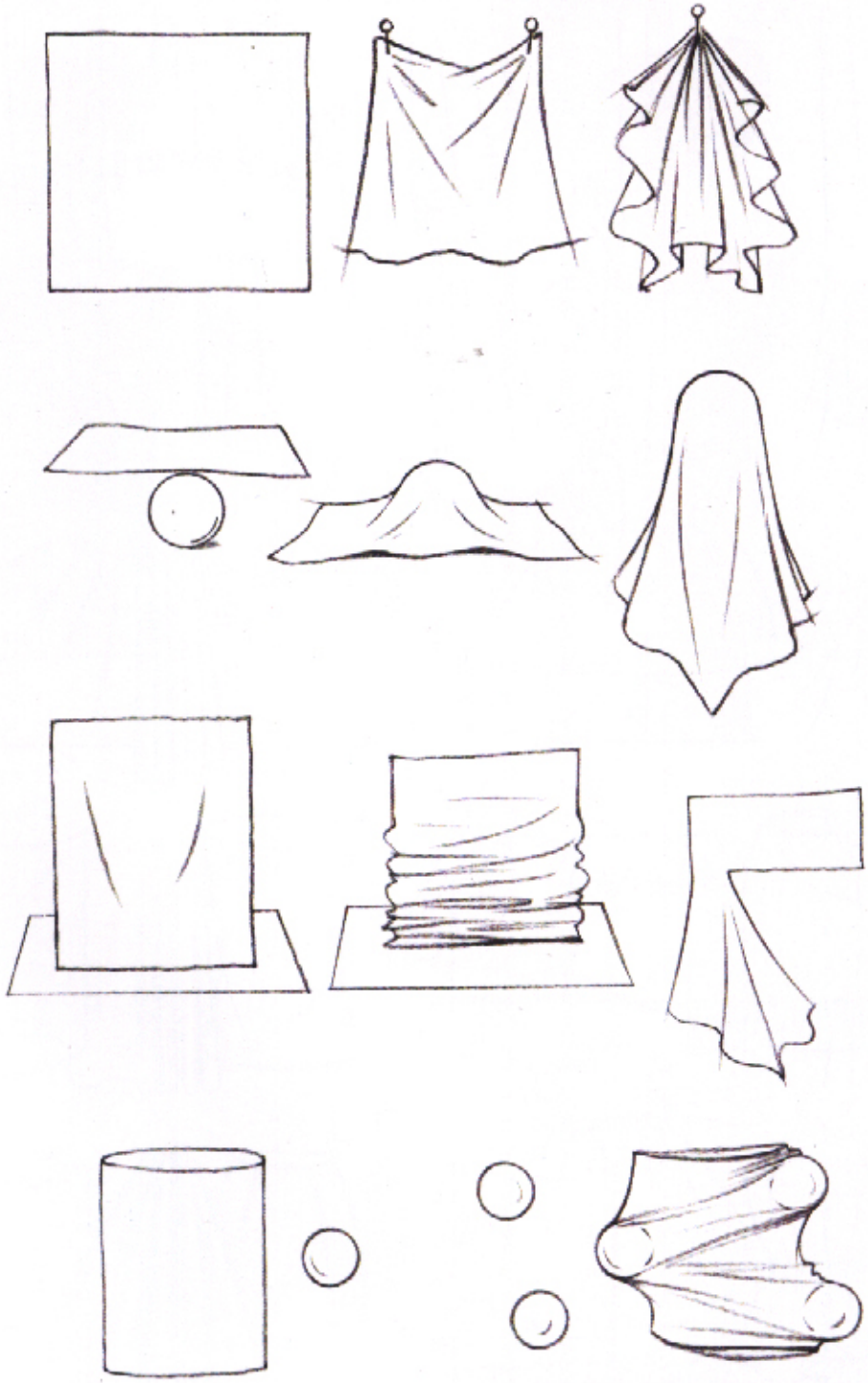


Los diseñadores ponen atención asimismo en el volumen y dirección de los pliegues, que vienen determinados por la dirección de la trama del tejido, las formas del cuerpo y la gravedad. Dibuje pliegues para ver qué aspecto le gustaría que tuviera una tela, dónde habría que aplicarlos, etc.



Características de la tela/arrugas

Si bien las telas crean bonitas líneas cuando permanecen estables, las líneas creadas por el movimiento se definen como arrugas. Cuando los puntos desde los que se proyecta un tejido se alejan entre sí, se crean arrugas verticales, horizontales y diagonales. Para representarlas, basta con dibujar curvas suaves entre estos puntos de proyección.

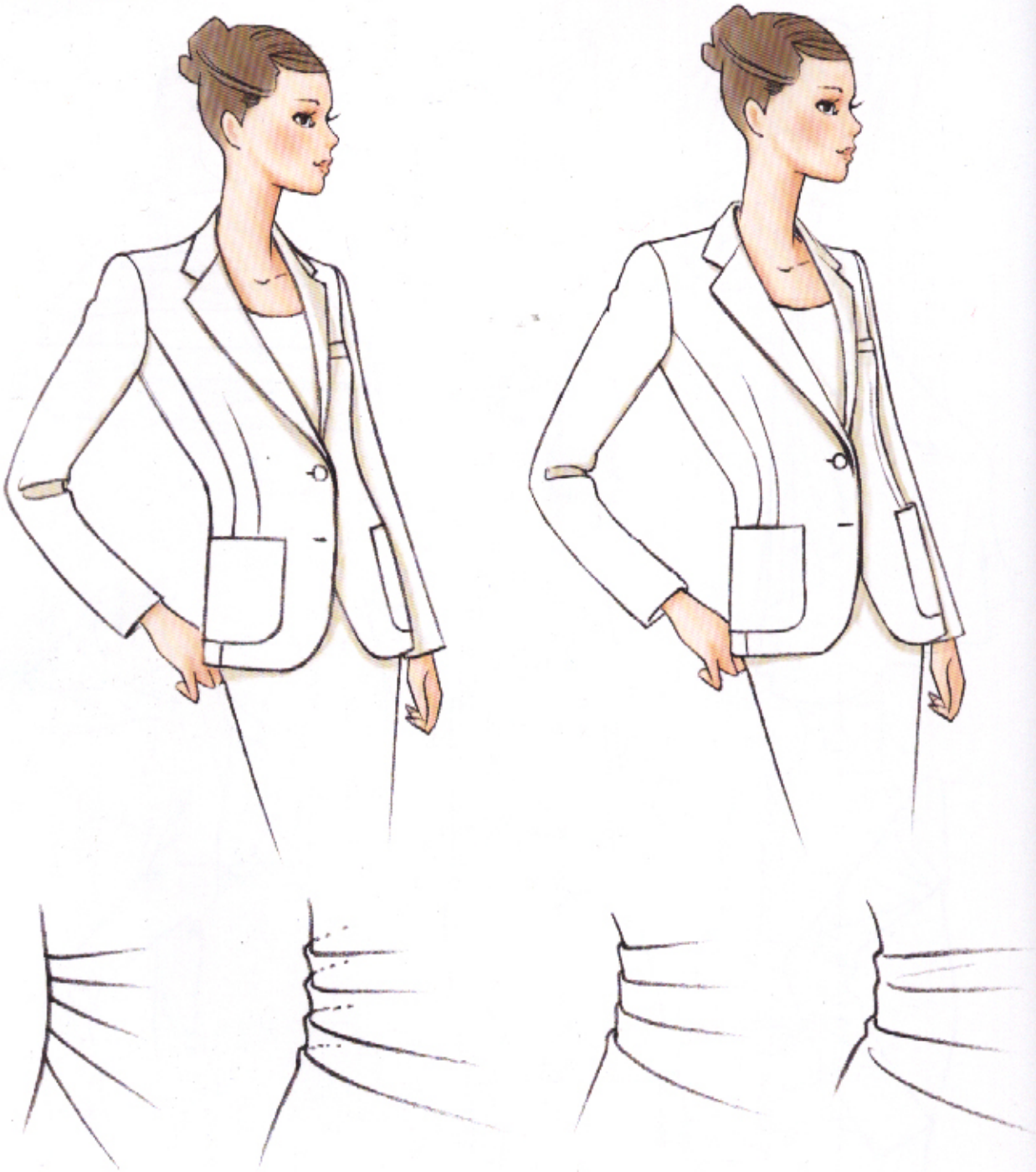


Dibuje los pliegues partiendo desde el interior del cuerpo, mientras se imagina la textura de la tela, para no estropear la forma del diseño. Estudie las direcciones en que fluye el tejido.

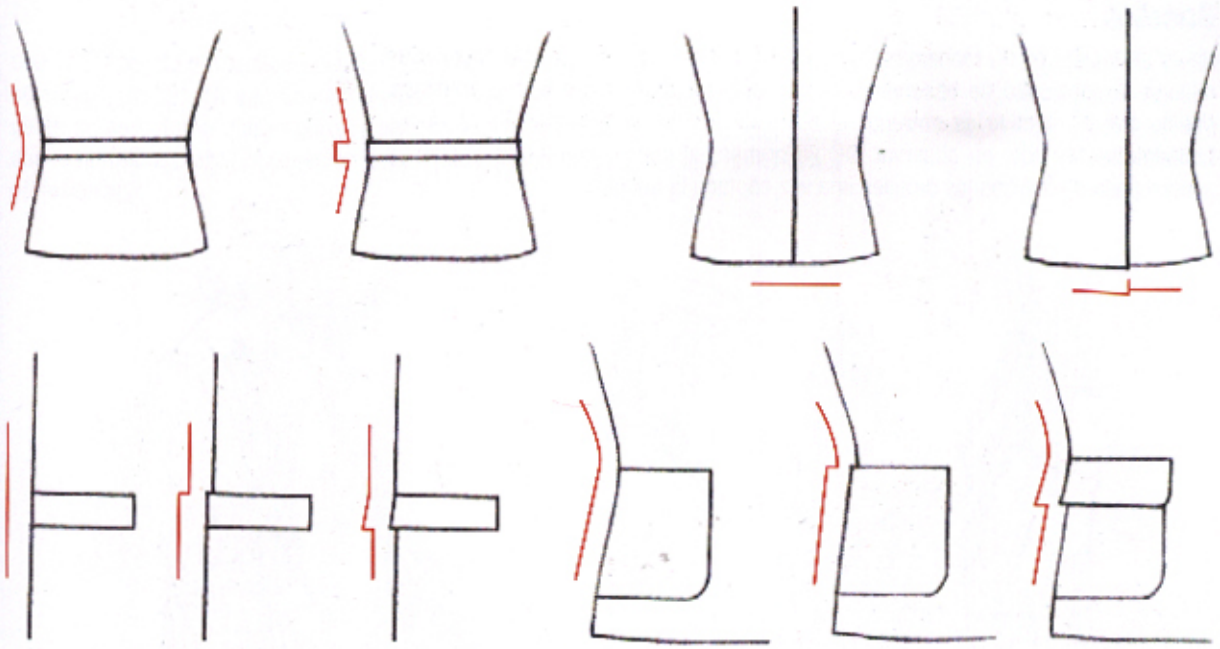


Uso de varias líneas

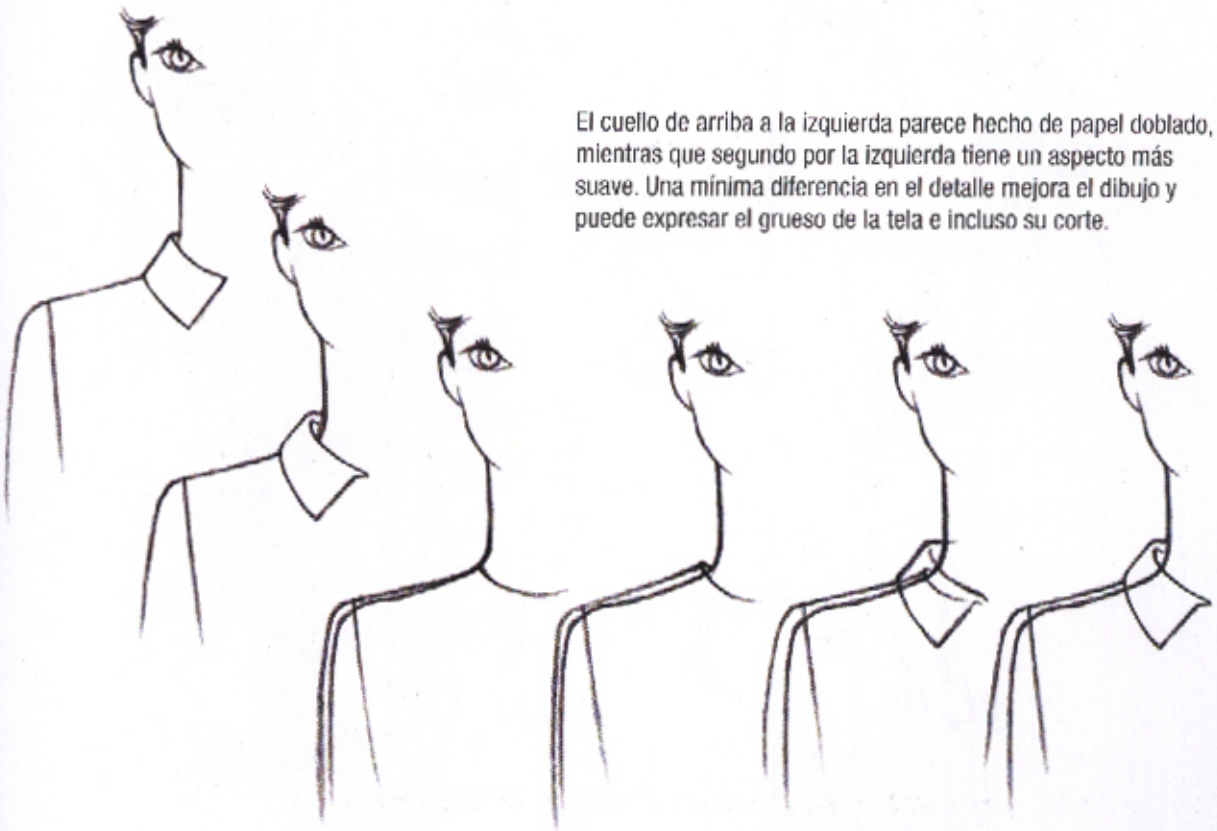
Variando el grueso de las líneas o creando diferentes niveles, podemos aumentar de forma drástica la cantidad de información que transmite la ilustración de moda. Añadir un poco de sombra en la línea por donde se eleva la tela produce un efecto mucho más suave.



Como muestra la imagen, al añadir niveles por el lateral de la cintura se crea un efecto evidente.



Hay que conceder importancia a los detalles del diseño.



El cuello de arriba a la izquierda parece hecho de papel doblado, mientras que segundo por la izquierda tiene un aspecto más suave. Una mínima diferencia en el detalle mejora el dibujo y puede expresar el grueso de la tela e incluso su corte.

Bocetos

Hacer un boceto de un modelo real en 10 minutos es una manera muy efectiva de mejorar la capacidad de observar y captar lo esencial. No se requiere precisión, puesto que el objetivo es entrenar el ojo y desarrollar la habilidad de la mano. Concéntrese tan sólo en observar. Dibuje primero el cuerpo con líneas sueltas, y avance poco a poco con los detalles una vez captada la imagen.



Una vez obtenido el resultado deseado, después de dibujar y de eliminar las líneas sobrantes, descubrirá que apenas quedan líneas verticales ni horizontales. Dibuje gente de su entorno que le parezca atractiva. Es una práctica muy recomendable que le permitirá probar diversas poses y estilos, a diferencia del dibujo de modelos profesionales.



Dibujo a partir de fotografías

La modelo de la foto de abajo tiene en realidad una figura de ocho cabezas y bien proporcionada; pero cuando eliminamos las sombras y el color y calcamos sólo la línea, parece mucho más ancha que en la foto (A). Haga el cuello, los brazos y las piernas más largos, todo con la misma proporción, y conseguirá retratarla de forma más natural y bonita, incluso sin sombras ni color (B).



A

B

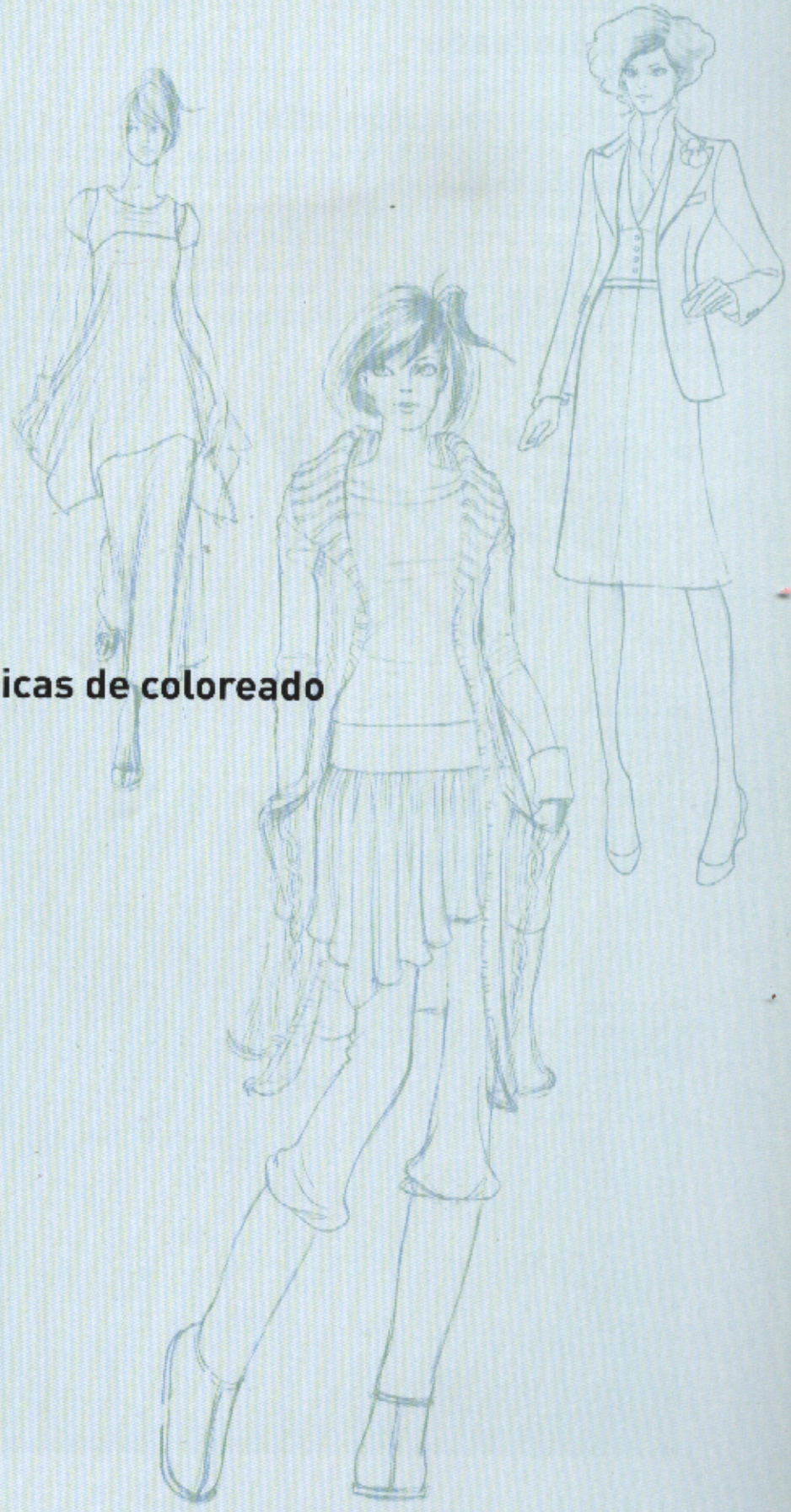
Para dibujar a partir de un medio plano como es una fotografía, exagere el dibujo para conseguir un mayor equilibrio sobre el papel. Encontrar fotos de buena calidad adecuadas para practicar no será ningún problema. Siga dibujando todo lo que pueda.



Lección

3

Técnicas de coloreado



1 Coloreado

Herramientas y materiales de dibujo

Resulta estimulante elegir las herramientas y materiales de dibujo entre la amplia variedad disponible. Entre todos ellos, el material más básico y fiable para el diseño de moda es la acuarela. Normalmente sólo se necesitan papel, lápices y acuarelas, pero puede mejorar los resultados combinando sus herramientas y materiales para conseguir calidad de forma rápida y consistente. Lo importante es el resultado, no las reglas establecidas en cuanto a herramientas y materiales. Empiece por emplear las que prefiera para los diversos métodos presentados en las páginas siguientes, y pruebe más adelante diferentes elementos.





Para dibujar líneas:

1. Lápices (3H a 3B)
2. Portaminas
3. Difuminador
4. Rotuladores de dibujo (grueso/medio/fino)
5. Rotulador pincel



Para limpieza/corrección:

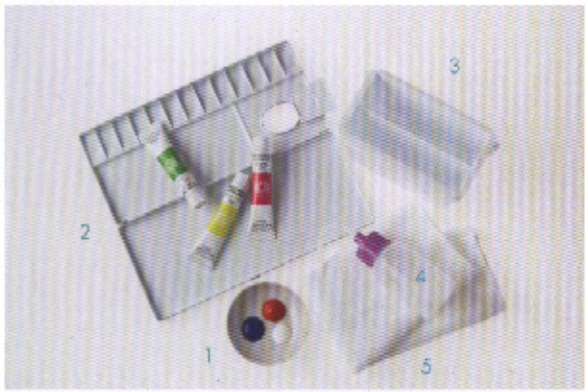
1. Reglas y plantillas
2. Cúter
3. Gomas de borrar (normal/amasable)
4. Cinta de papel
5. Cepillo
6. Aerosol fijador

Para dibujos/bocetos:

1. Bloc de bocetos
2. Bloc de dibujo
3. Bloc de papel Kent
4. Bloc para rotulador
5. Papel corriente
6. Papel vegetal (rollo)

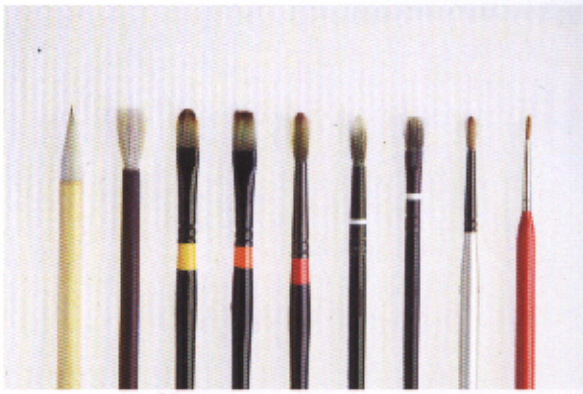
Para colorear:

1. Recipiente para pintura
2. Paleta
3. Lavapinceles
4. Dispensador de agua
5. Trapo para limpiar



Para superficies extensas:

Pinceles (grueso/medio/fino)





Para colorear:
1. Lápices de colores
2. Rotuladores
3. Pasteles



Para colorear con pincel:
1. Gouache acrílico
2. Acuarelas sólidas
3. Acuarelas



Acerca del color

Primero el color, después el volumen y el material. No sólo en moda, sino en todas las áreas del diseño, el color tiene una importancia vital. El color nos produce las impresiones más deprisa y con más intensidad que la forma. Por ejemplo, para describir con palabras una manzana, no damos un informe detallado de la forma de la manzana: decimos "una manzana roja", porque para dar la impresión de una cosa el color es esencial. Dibujamos para explorar un diseño o para comunicarlo a los demás, por lo que es vital elegir cuidadosamente los colores. Decidir entre las ilimitadas combinaciones de colores imaginables es divertido, pero también puede ser un dolor de cabeza; la práctica de mezclar para crear esquemas de color ayudará sin duda a desarrollar nuestro sentido del color. Recuerde que además el color está en continuo progreso, debemos conservar siempre el interés por la información proporcionada por la investigación internacional y la interpretación del color.

Con el fin de comprender con precisión las características del color de un tejido, o poder dar instrucciones precisas para la estampación, es imprescindible conocer los *fundamentos del color*; por ejemplo, los tres atributos de tono, brillo y saturación.

Tono - es la característica que distingue un color de otro y permite la división en rojo, naranja, amarillo, verde, azul, morado, etc.



Brillo - denota la cantidad de luz y sombra que contiene un color y determina si es claro u oscuro, etc.



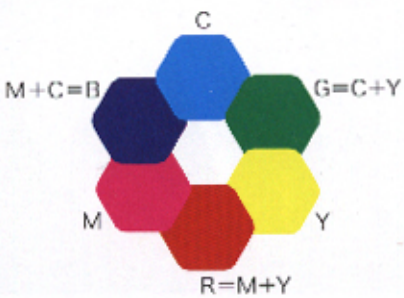
Saturación - denota la intensidad y fuerza de los colores, desde gris y turbio a vivo y puro.



Magenta, amarillo y cian. Con estos tres colores pueden formarse todos los demás. No proceden de la mezcla de otros colores, y por ello se les llama *colores primarios*.

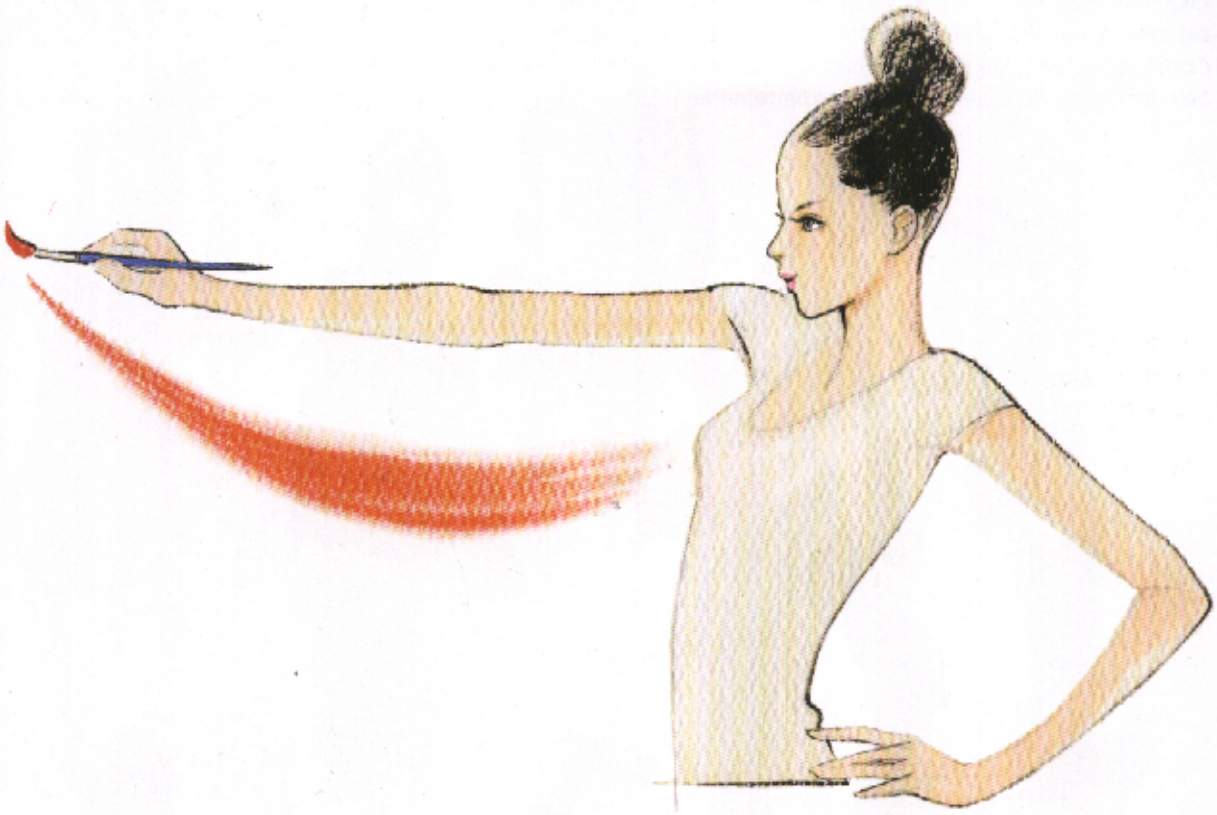


Magenta (M) + amarillo (Y) = rojo (R)
Amarillo (Y) + cian (C) = verde (G)
Cian (C) + magenta (M) = azul (B)



La gradación de color puede controlarse empleando blanco y negro.





Mezcla de colores

Dado que la ilustración de moda es, en esencia, el *dibujo conceptual de una prenda*, la elección de colores debería guiarse por el instinto del autor. El número de colores necesarios para el dibujo de diseño, o diseño conceptual, no es muy grande; por lo tanto, es muy conveniente tomarse el tiempo y el trabajo de seleccionar los colores adecuados y crear la paleta de colores que tenemos en mente. Decidir los colores y mezclarlos es más importante que la acción de aplicarlos y el método que empleemos para hacerlo. A veces, un color creado por casualidad en la paleta puede ampliar nuestras opciones. La elaboración del color no es una cuestión de cálculo, sino de sentimientos.

Pero, ¿qué color usamos para la ilustración de moda? Naturalmente, es el color de las telas. Mezclando pinturas podemos crear una amplia gama de colores, pero los principiantes tienden a pintar con los colores puros que salen directamente del tubo. Además, si piensas demasiado en cuál será el color siguiente, sueles terminar por tomarlo de otro de los tubos, y el resultado es un arco iris. Está bien disfrutar de los colores, pero no debemos olvidar que el color de la tela tiene que ser el que combine con el color de la piel. Un principio fundamental del coloreado en la ilustración de moda es que hay que empezar por conjuntar el color con la piel.

Para ajustar el color de la prenda al de la piel existe el recurso técnico de añadir al color una parte muy pequeña de blanco o de negro. Cuando, por ejemplo, ya hemos decidido el tejido que emplearemos y necesitamos una ilustración de moda que reproduzca fielmente su color, esta técnica es altamente recomendable.

Dibujo con varias herramientas/materiales

Podemos emplear acuarelas, rotuladores, lápices de colores y pasteles para colorear, y lápices, lápices de colores, rotuladores pincel y rotuladores de dibujo para trazar las líneas. El medio ideal es la acuarela, pero se combina con los demás para conseguir mejores resultados.



Papel de dibujo
Rotuladores
Lápices de colores



Papel corriente
Pasteles
Lápices de colores



Papel de dibujo
Gouache (acuarelas opacas)
Lápices de colores



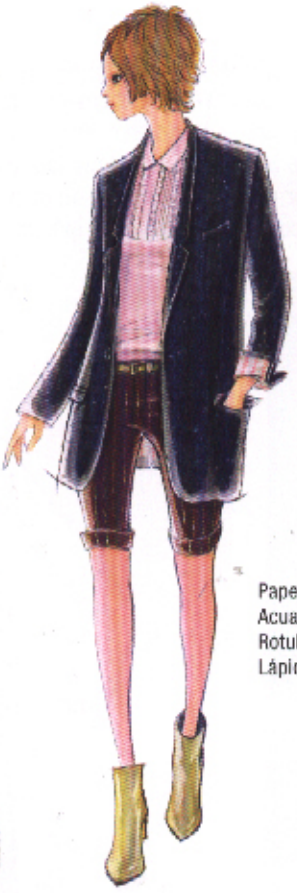
Papel de dibujo
Rotuladores
Lápices de colores



Papel Kent
Rotuladores
Lápices de colores



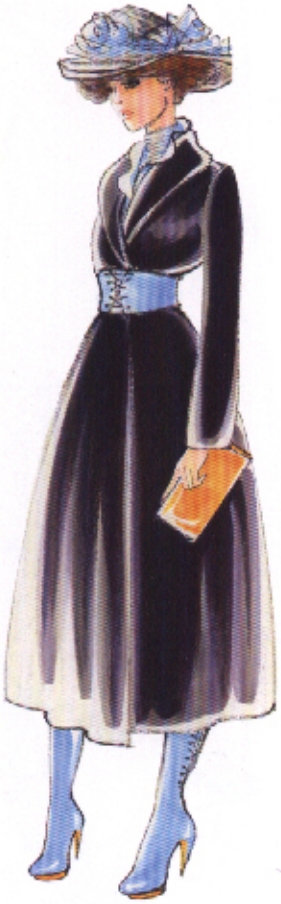
Papel de dibujo
Acuarelas
Lápiz



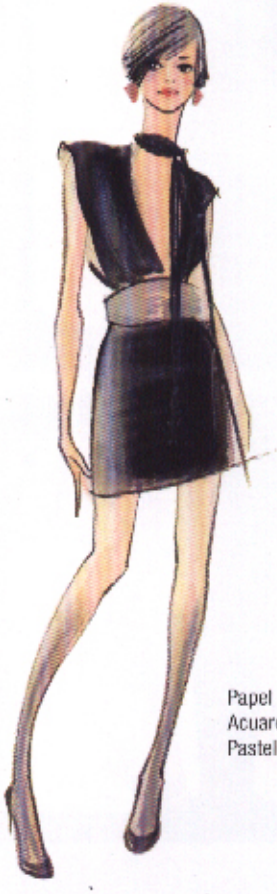
Papel de dibujo
Acuarelas
Rotuladores
Lápices de colores



Papel de dibujo
Acuarelas
Rotuladores
Lápices de colores



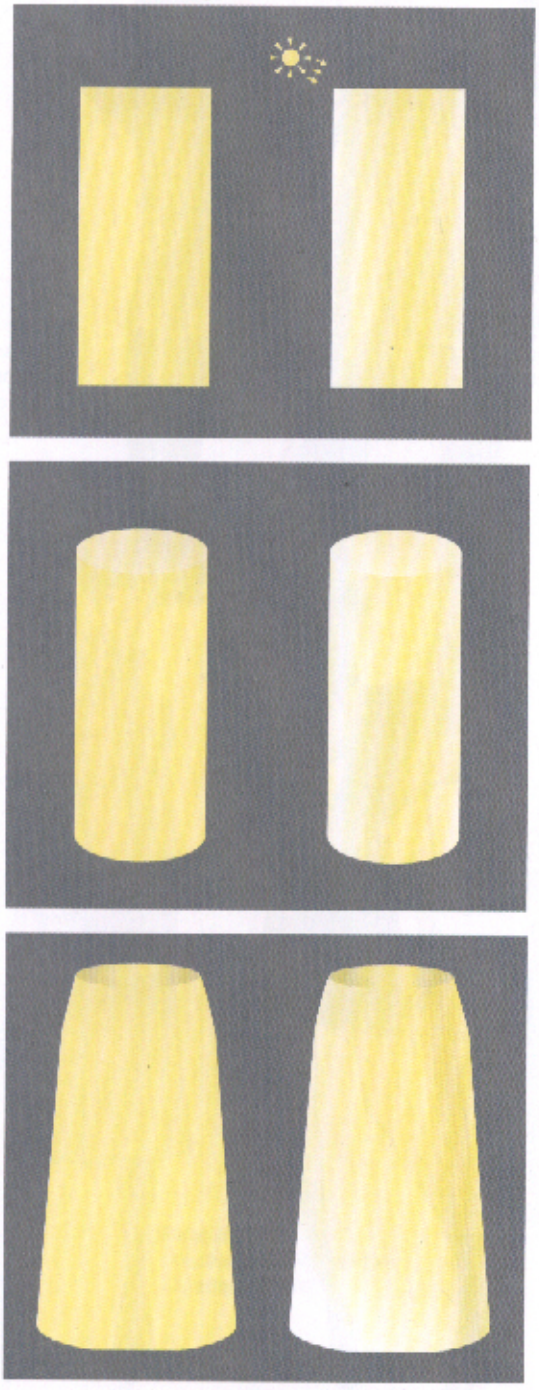
Papel de dibujo
Rotuladores
Rotuladores pincel



Papel de dibujo
Acuarelas
Pasteles

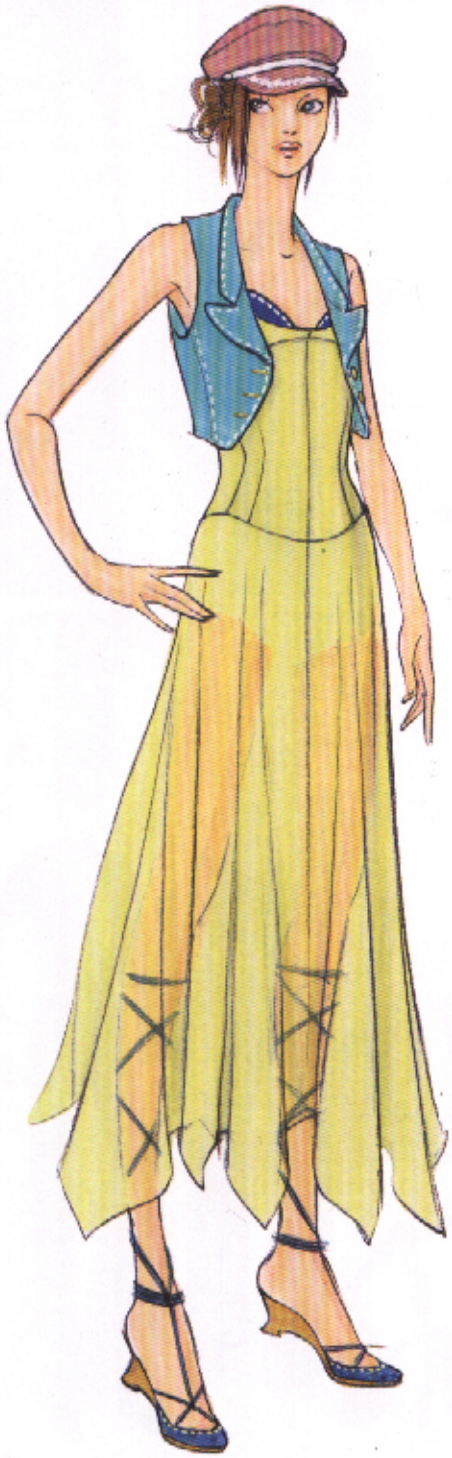
Coloreado sólido y difuminado

Entre los métodos de coloreado están el *color sólido*, en el que el color se aplica de manera uniforme por toda la zona, y el *color difuminado*, en el que el color se matiza en zonas del cuerpo. El coloreado difuminado se realiza teniendo en cuenta la fuente de iluminación, como se muestra abajo. Aplique el color de la prenda un poco más claro en el lado cercano a la fuente de luz, el color real en el centro, y de nuevo un color más claro en el lado opuesto, añadiendo un sombreado sutil en el extremo.

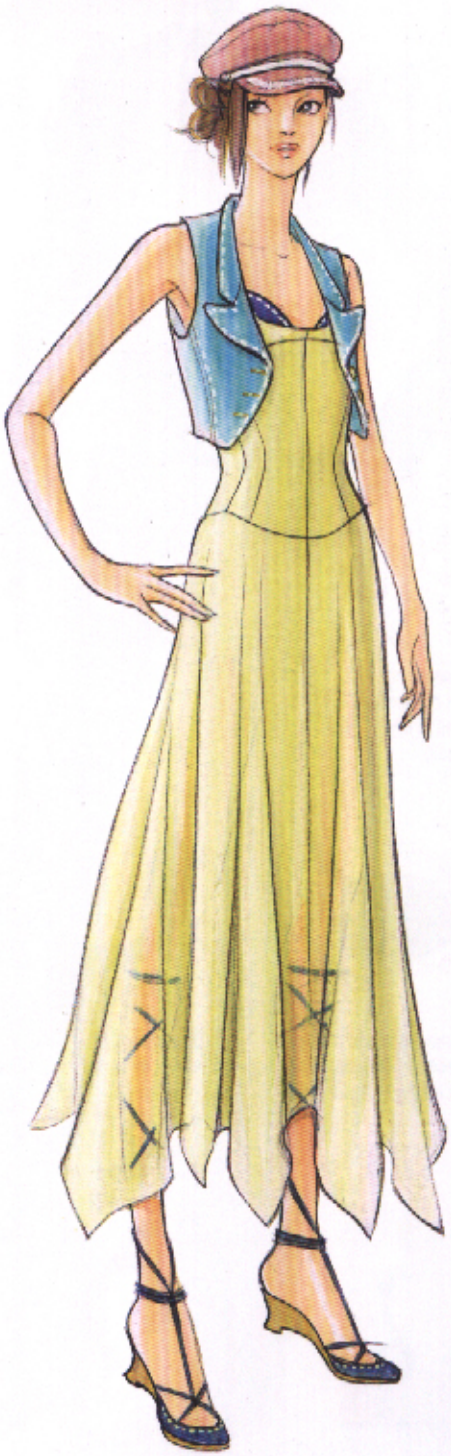




Coloreado sólido
Este método es eficaz para crear un buen contraste entre volumen y color. Se obtiene un efecto tridimensional acentuando líneas y añadiendo sombras.



Coloreado difuminado
Este método resalta la textura de la tela y añade profundidad al dibujo. Requiere menos tiempo, dado que hay que colorear menos áreas.



Pasos del coloreado

Los pasos son los siguientes. Emplearemos tres tipos de herramientas: gouache, rotuladores y lápices de colores. No coloree con trazos largos al principio, utilice más trazos breves para dar calidad. Sea exigente con la mezcla de colores.



1. Un boceto en papel corriente. Minimice las arrugas.





2. Calco del boceto: Rellene con lápiz el dorso y calque el contorno por el frente.



3. La línea calcada es floja, complétela a lápiz.





4. Establezca la dirección de la luz y aplique el color de la piel con suavidad. Oscurezca un poco la zona en sombra.





5. Aplique al pelo un tono base más claro.





6. Coloree las zonas sobre las que tenga menos dudas. Cree el color correcto en el recipiente y retire el exceso de pintura del pincel. La acuarela cambia al secarse: haga una prueba previa.





7. Coloree empezando por las capas bajas, y primero las zonas más grandes. Deje sin pintar los bordes de las capas superiores (cuello, cintas).









8. Enjuague un poco el pincel después de cada aplicación de color, y difumine las zonas más exteriores del cuerpo.

9. Complete los detalles de cada elemento.



Añada sombra al pañuelo con rotulador.



Pinte las partes metálicas de oro o plata.



Cree la textura del material con lápices de colores.



Revise el esquema de color de los accesorios.



Redibuje las líneas borradas.

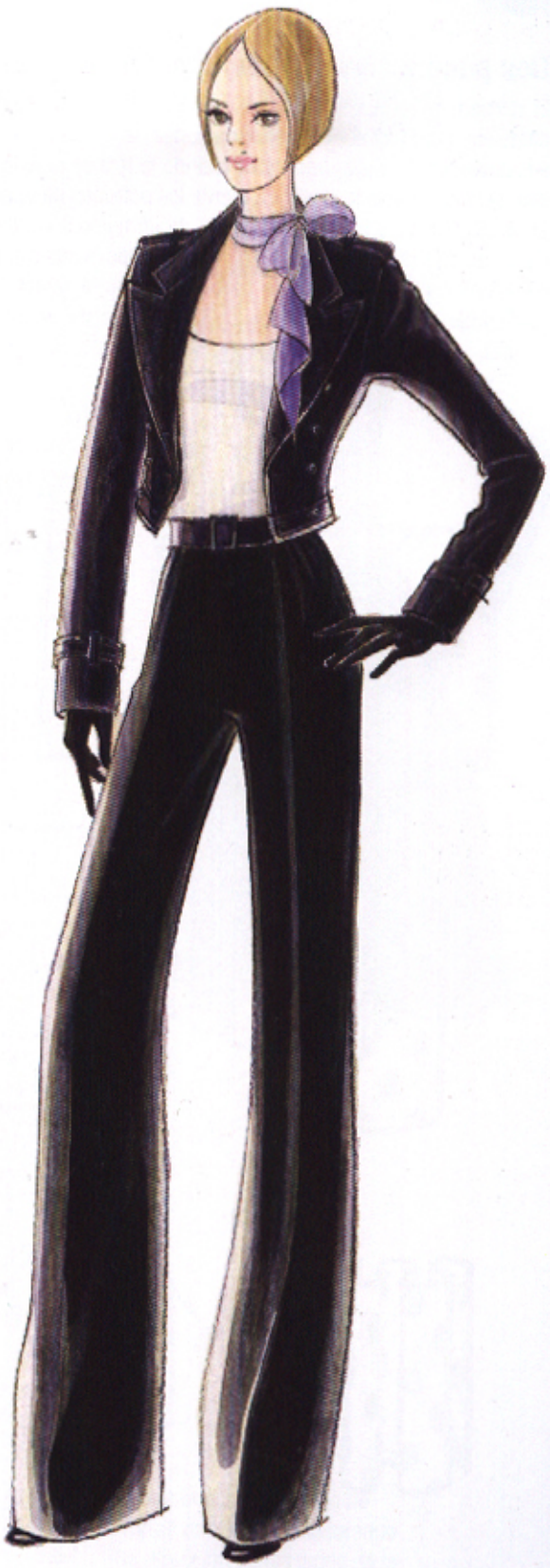




Aplique color a los accesorios con lápiz.



Añada costuras, puntadas, etc.



2 Estampados

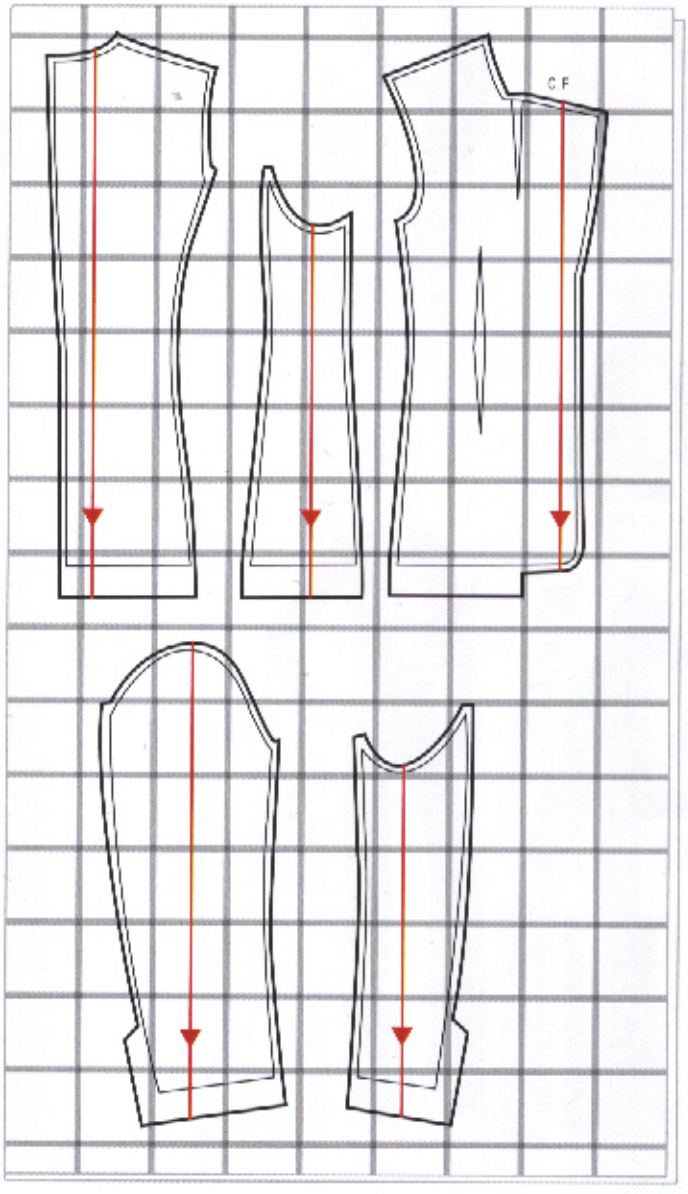
Dos puntos clave del dibujo de estampados:

El primero es que, según cambie la superficie del tejido, el estampado también cambiará. Como muestran las ilustraciones de 1, los círculos perfectos del estampado se convierten en óvalos verticales cuando la tela se enrolla o se dobla. El segundo es que hay que dibujar teniendo en mente los patrones de papel de la prenda (ilustración 2). Aquí vemos los patrones de papel de un tejido a cuadros para cortar. Observe la dirección de la trama del tejido indicada por las líneas rojas, que representan la línea de referencia vertical de cada parte. Confirme la dirección del tejido con la trama basándose en el centro frontal (C.F.), y dibuje de modo que el estampado quede natural.

1



2





Mal

No se ha tenido en cuenta la trama del tejido. Aunque las rayas de la falda parezcan correctas, quedan poco naturales al aplanarse.



Bien

El estampado se refleja de forma correcta, considerando la dirección de los lados de la chaqueta, mangas y falda.

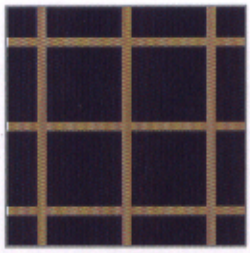
Varios estampados

Los estampados se crean mediante impresión del tejido, y hay muchos estilos. Es esencial practicar con algunos de los más representativos. Dibuje los estampados en el mismo orden en que se imprimen, es decir, uno por uno desde la capa inferior a la superior. Los rotuladores y las acuarelas transparentes son adecuados para las zonas en que los colores se solapan.


Rayas finas


Rayas de puntos

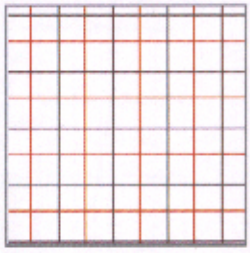

Rayas horizontales (finas)


Rejilla


Rayas medias


Rayas *Hickory*


Rayas horizontales (medianas)


Cuadros Tattersall


Rayas de tiza


Rayas gruesas y finas


Rayas horizontales (gruesas)


Guinga


Rayas simples


Rayas múltiples

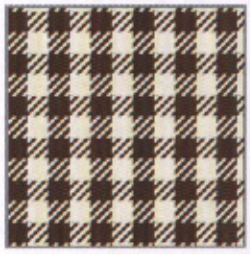

Rayas horizontales gruesas y finas

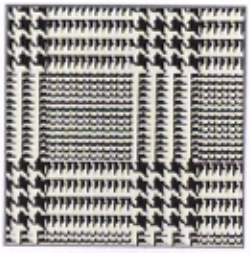

Cuadros dos tonos


Rayas gruesas y finas


Rayas Sucker


Rayas horizontales múltiples


Cuadros Shepherd


Príncipe de Gales


Lunares


Floral


Leopardo


Pata de gallo

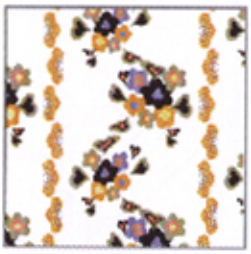

Lunares

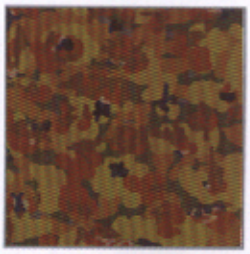

Floral


Cebra


Rombos (Argyle)


Ajedrez


Floral (estilo papel pintado)


Camuflaje


Tartán


Óptico (monocolor)


Nórdico


Étnico


Tartán


Óptico (multicolor)


Paisley


Espiga

3 Materiales

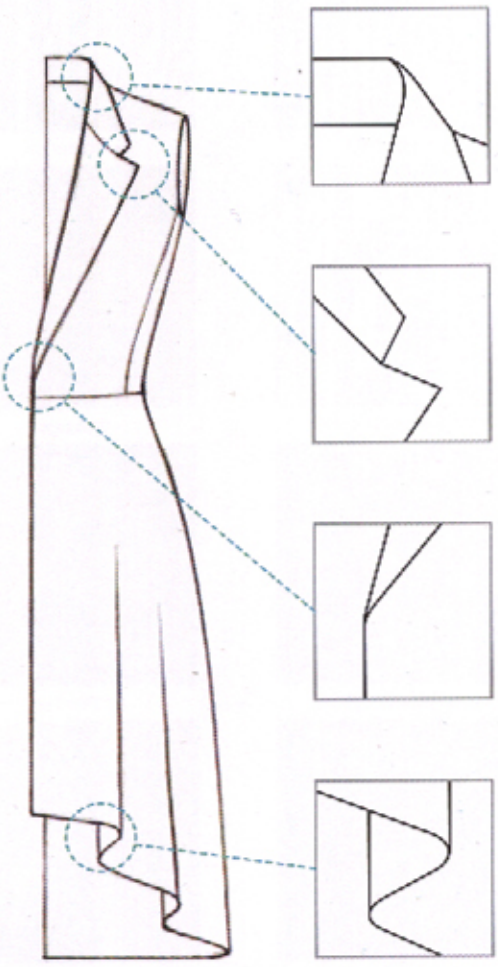
Interpretación de los materiales

Hay que pensar siempre en términos de *línea en asociación con el colorido*. Este es el aspecto clave por lo que respecta a la interpretación del color con relación al material. Normalmente ajustamos este equilibrio mientras dibujamos, sin darnos cuenta de ello, pero tendemos a exagerar el dibujo cuando no estamos familiarizados con los materiales de los que están hechas las prendas. No es posible progresar si limitamos los tipos de líneas sin una razón concreta, o si usamos siempre el mismo método para colorear. Practique al mismo tiempo la interpretación de la línea y el colorido, puesto que la textura del material es un factor importante en la ilustración de moda.

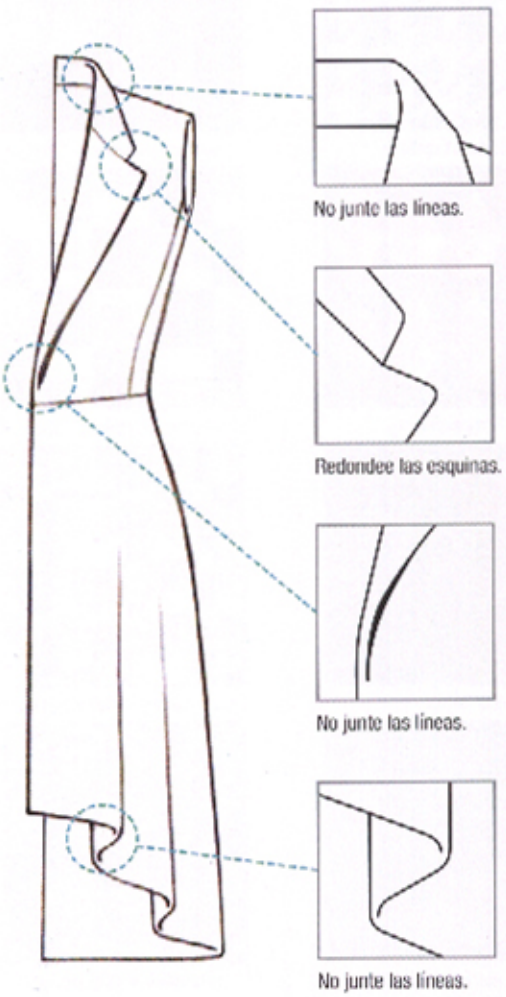
Como se muestra abajo, es posible reflejar el grosor o la suavidad de la tela en un mismo dibujo variando los detalles. Las ilustraciones A y B de la página siguiente muestran el ejemplo después de colorearlo con los métodos sólido y difuminado, con líneas diagonales que representan la textura.

Practique el coloreado para estudiar la influencia inmediata que tiene el equilibrio de líneas y colorido en la textura del tejido.

A Efecto fino y recto



B Efecto más grueso y suave.



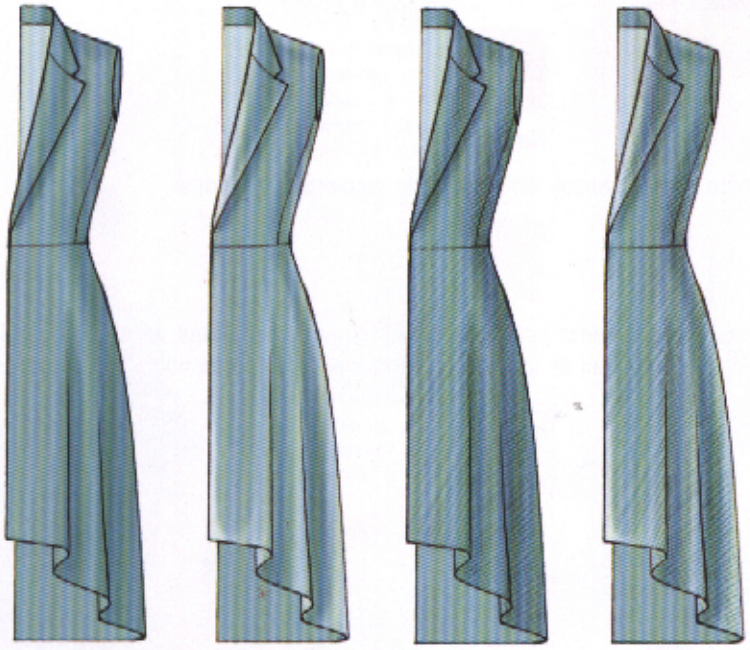
A

Color sólido

Color difuminado

Color sólido + interpretación de textura

Color difuminado + interpret. textura



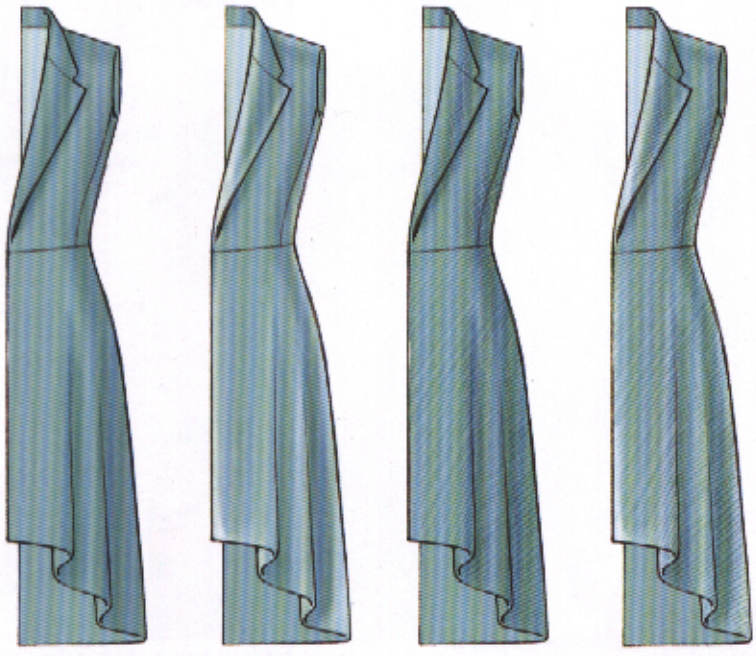
B

Color sólido

Color difuminado

Color sólido + interpretación de textura

Color difuminado + interpret. textura



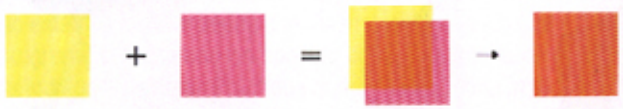


Color difuminado + interpretación de textura del dibujo B

4 Dibujo de diversos materiales

Materiales finos/transparentes

Reproduzca los materiales finos con líneas finas y toque suave; imagíneselos ondeando en la brisa. Para los materiales semitransparentes, tenga en cuenta los resultados de los colores al superponerse.

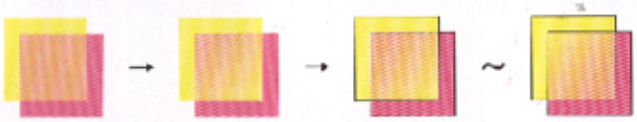


Amarillo Rosa Naranja

El ejemplo de arriba produce un efecto de cristal transparente, ajústelo a colores de tejidos:



Después, añadiendo densidad de contraste en las zonas solapadas y combinando las líneas, se diferencian las capas y se muestra la relación entre ellas. (Las líneas de la capa inferior deben romperse hacia los extremos.)

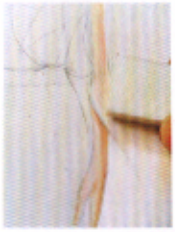




1. Deje sin colorear las zonas en contacto con la tela.



2. Diferencie el color de la piel cubierta y descubierta.



3. Borre las líneas debajo de la tela.



Use acrílicos secos y rotulador para hacer el color de la piel relativamente fuerte, puesto que sobre él se añadirán más capas de color de la tela.



Aplique el color base con acuarelas y rotulador.



4. Deje sin pintar las zonas bajo los bordes de la tela.





5. Añada acuarela a la piel y difumine el contorno para mostrar la fina tela.



6. Deje zonas sin colorear, como en 1 y 4.



7. Suavice las zonas de la falda sin colorear.



8. Aplique blanco al encaje del dobladillo.



Ajuste detalles y colores con acuarela, rotulador y lápiz.



9. Ajuste el cabello/ peinado con acuarela para combinarlo con el color de las telas.



10. Coloree los detalles con acuarela.



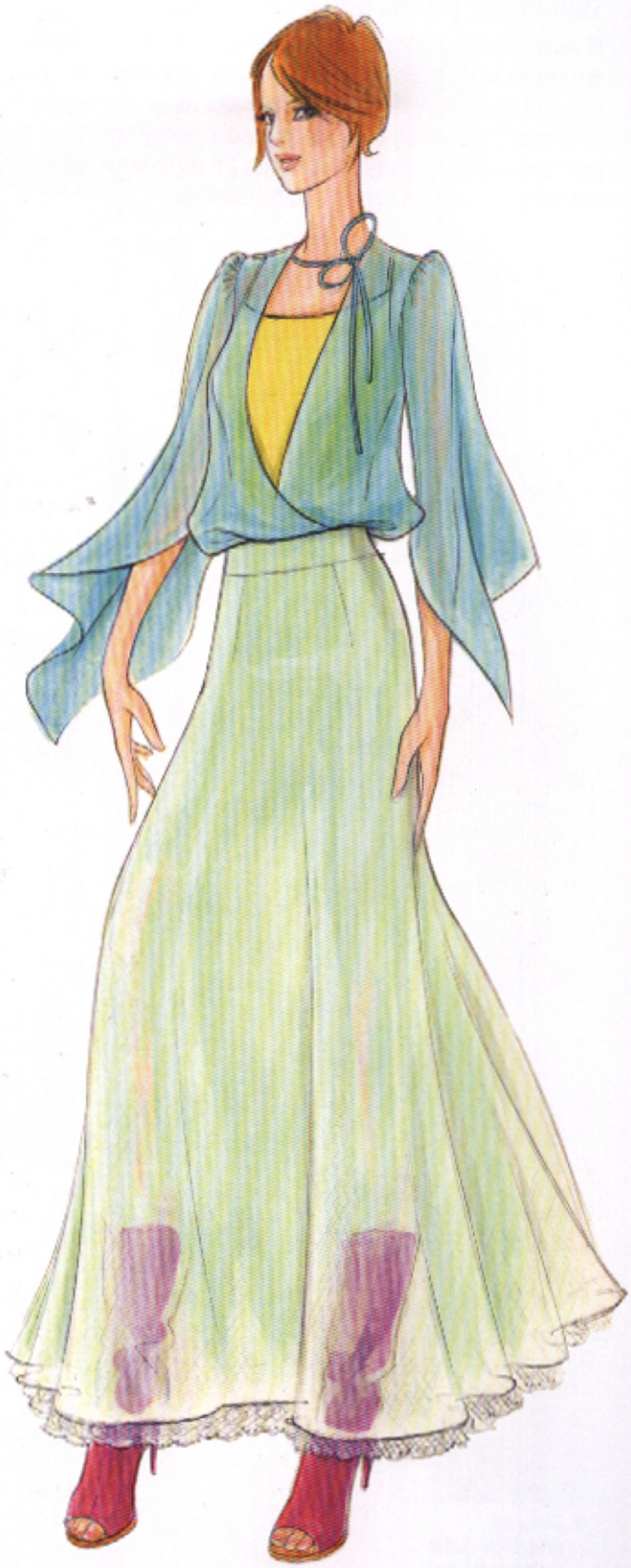
11. Añada líneas de lápiz, con atención a las capas.



12. Dibuje el encaje con lápiz.



13. Acentúe con rotulador gris las zonas clave.



Tejidos de punto/corte y confección

El aspecto clave de los tejidos de punto es su elasticidad. No son adecuados para diseños en los que la tela no entra en contacto con el cuerpo debido al peso. Hay que observar que, por la misma razón, es difícil hacer pinzas y pliegues en estas telas. Es preciso distinguir entre punto grueso, medio y fino, el grado de flexibilidad, y las partes de unión de los tejidos de punto. En las uniones, las arrugas y canales ofrecen una forma de capas de anillos, como muelles.



1. Use rotulador gris para las arrugas bajo el pecho, cintura y codos.



2. Aplique acuarela para suavizar las arrugas.



3. Dibuje los pliegues verticales con rotulador gris.



Añada las costuras principales al dibujo de línea.



Colorido base



4. Use rotulador gris para las irregularidades del punto.





5. Aplique acuarela. Difumine y deje los bordes sin colorear.



Dibuje los detalles.



6. Dibuje las costuras con lápices de colores.



7. Añada las costuras más finas con lápices de colores.



8. Ajuste el contorno de la camiseta, añadiendo irregularidades.



9. Añada las motas con lápiz.



10. Dibuje los dobladillos con líneas delicadas.



11. Dibuje las costuras con lápiz de color.



12. Dibuje los fruncidos con lápiz.



13. Aplique sombra a los pliegues con rotulador gris.



14. Ajuste el contorno con lápiz.



15. Destaque las costuras gruesas con acuarela blanca.



16. Use rotulador gris para el acabado.



Algodón/tejano

Las características esenciales del algodón son que forma con facilidad arrugas difíciles de eliminar, y que sus pliegues se alternan formando triángulos diferentes. El cosido de las prendas de algodón se realiza a menudo con costuras visibles: no deje de dibujarlas con una línea fina o de puntos. Para dibujar los tejanos correctamente, preste atención a la textura típica de esta superficie, al grado de azul desteñido y a los detalles finos alrededor de las caderas. Dedique tiempo y atención a practicar el dibujo de estos tejidos.



Aplique el color de la piel con rotulador.



Aplique color base con acuarelas.







1. Deje sin pintar las líneas salientes de las arrugas.







2. Dibuje la textura y aspecto desteñido con lápiz blanco, con la mina de canto.



Dibuje la textura superficial con lápices de colores.



Complete los detalles con acuarelas, rotuladores y lápiz.







3. Dibuje el azul desteñido de cantos y costuras con lápiz de color un poco inclinado.



4. Añada costuras con un verde más claro.



5. Refuerce las costuras del tejano.





6. Añada sombra en forma de triángulos planos con rotulador gris.





7. Coloree los remaches y botones.



8. Añada profundidad sombreando los lados con rotulador gris.



9. Repase con lápiz los contornos, pliegues y detalles.



10. Destaque las partes metálicas para completar el dibujo.



Tejidos de otoño/invierno [1]

En general, los materiales de las prendas de otoño e invierno se dibujan con colores suaves para dar sensación de calidez. Use líneas suaves especialmente en el contorno y las líneas estructurales de los tejidos de algodón, sin olvidarse de su grosor. Coloree la base usando el método del color diluido y ponga especial cuidado al interpretar el tejido reforzando la intensidad del dibujo.



Dibuje la línea final con lápiz de color negro aplicado con suavidad.







1. Aplique acuarelas con un trazo grueso de pincel. No haga caso de los detalles.



2. Desenfoque los bordes con un pincel mojado y dibuje las curvas con lápiz de color.



3. Añada las motas del *tweed* al azar con rotulador marrón.



4. Añada motas en el contorno con la punta de un pincel con acuarela marfil.



5. Dibuje la espiga con acuarela blanca usando un pincel plano.



6. Dibuje el encaje del cuello con acuarela blanca.



Coloreado de base terminado.



Ajuste y acabado de los detalles.



7. Añada brillo con lápiz blanco.



8. Ajuste el peinado y maquillaje.



9. Añada gris de modo que el color de la piel se transparente.



10. Aplique sombra con rotulador gris.



11. Añada brillo con lápiz blanco.



12. Coloree los botones con acuarela marrón.



13. Coloree la flor con acuarela marfil.



14. Añada sombra con rotulador gris.



15. Complete las líneas con lápiz negro.



Tejidos de otoño/invierno [2]

Aparte del algodón, hay una amplia gama de tejidos para otoño e invierno, como guata, pana, bouclé, gabardina y terciopelo. Practique el dibujo de estas texturas añadiendo un toque extra a los contornos y superficies para destacar sus características.



1. Aplique acuarela. Deje algunas áreas sin pintar para dar un aire suelto.



2. Pensando en la textura, ajuste el difuminado con acuarela.



3. Reduzca el tono del color con rotulador gris.



4. Deje amplias zonas sin pintar para darle un aire esponjoso.



Realice el dibujo de línea final con lápiz negro. Dibuje los acolchados bordados en la capa con líneas finas.



Coloreado de base completo.



Textura añadida.



5. Coloree las gafas de sol y el pelo con acuarelas.



6. Dibuje los relieves de los bordados marcando las sombras con lápices de color oscuros.



7. Use lápiz blanco para la zona más clara.



8. Represente los pliegues alternando lápiz blanco y rotulador gris.



9. Difumine sectores de la bufanda con acuarela.



10. Dibuje el extremo rizado con la punta del pincel.



11. Añada los matices del tejido de gabardina al contorno con acuarela y un pincel plano.



12. Añada líneas de contraste con el lápiz negro usado para la línea final.



13. Dibuje el bordado con lápiz de color y portaminas.



14. Dibuje una hendidura en la unión del bordado con el contorno.



15. Haga irregular el contorno de pana.



16. Añada sombra con rotulador gris para dar volumen.



Piel/pelo

Hay gran variedad de pieles, si tenemos en cuenta las sintéticas. A grandes rasgos, se dividen en brillantes y mates, y las de pelo son largas o cortas. Cada una tiene un aspecto particular, por lo que conviene practicar el dibujo de todas ellas.



Una vez acabado el dibujo de línea, dibuje los pelos y las arrugas suaves de la piel.



1. Aplique una base clara de acuarela. Cuando esté medio seca, dé el color oscuro



2. Aplique color sólido con acuarela en las zonas pequeñas de cuero.



3. Deje mucha piel sin pintar para dar un aire esponjoso.



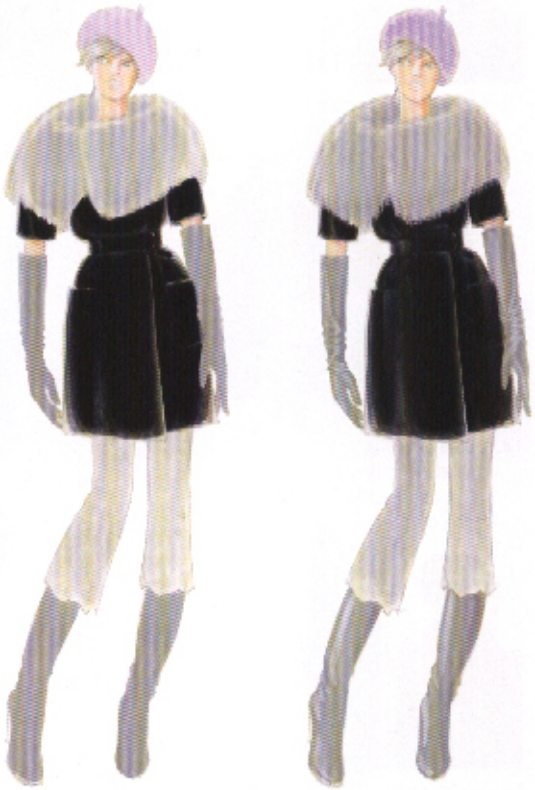
4. Difumine los bordes con un pincel mojado.



5. Aplique capas de color sueltas para crear el aspecto del pelo.



6. Aplique acuarela para producir el veteado del ante.



Refleje las características de la piel y el pelo en la etapa de coloreado base.





7. Ralle pastel blanco y recójalo con un difuminador.



8. Aplique el pastel en las crestas brillantes de los pliegues. Borre el pastel sobrante.



9. Repase la superficie con lápiz negro.



10. Con la punta de un pincel, pinte los pelos sobre la piel.



11. Añada un tono algo distinto al pelo con la punta de un pincel.



12. Reduzca el tono del color y dibuje pelo en la zona de sombra.



13. Añada brillo con acuarela blanca en las crestas de los pliegues.



14. Añada sombra con rotulador gris a la derecha de las crestas.



15. Pinte el pelo corto con manchas de color.



16. Difumine el ante con lápiz blanco.



17. Ajuste añadiendo pelo con lápiz.



18. Añada más pelo con lápiz negro en la zona en sombra.



19. Redibuje las líneas ocultas con lápiz negro.



20. Añada un toque final de lápiz a todas las líneas.



Materiales brillantes

Si intenta dibujar materiales brillantes a partir de fotografías de revistas de moda, descubrirá que resulta muy difícil, debido al exceso de fuentes de luz. Cuando haga un dibujo de diseño con brillos, establezca una fuente de luz más simple para minimizar este problema. El dibujo también es más fácil si distinguimos los materiales con una sola fuente de luz de los que presentan reflejos irregulares, sin una fuente de luz fija. Al establecer la fuente de luz es aconsejable marcar su reflejo siguiendo la *línea de relieve* que va desde el hombro hasta el centro de la rodilla pasando por la punta del pecho.



En la fase del dibujo de línea, tenga presente qué zonas van a tener brillo.



1. Difumine el color con acuarela a lo largo de los pliegues



2. Suprima el color en las zonas de luz con un pincel mojado.



3. No pinte las zonas iluminadas.



En el coloreado de base, separe las zonas a difuminar y las que no lleven color. Las zonas rosa difuminadas son las que tienen un reflejo irregular, y las zonas azules sin pintar tienen una fuente de luz fija.



Ajuste la luz y los reflejos.



4. Ajuste el color general de la falda aplicando color reflejado.



5. Deje sin color las zonas sobresalientes.



6. Dé toques de acuarela rosa al azar en las zonas difuminadas.



7. Reproduzca los reflejos irregulares con manchas blancas.



8. Añada rosa más intenso para aumentar el contraste con las manchas.



9. Añada puntos blancos en las zonas con más reflejos.



10. Añada sombra con rotulador gris debajo de las zonas sin color



11. Añada luces destacadas, como en 9.



12. Pinte el brillo metálico.



13. Ajuste el cabello y el maquillaje con lápices de colores y acuarelas.



14. Añada brillo a los accesorios aplicando color blanco.



15. Añada destacados, como en 14.



16. Complete añadiendo sombras con rotulador gris.



5 Procesamiento por ordenador

Tratamiento versátil

Partiendo de la ilustración de moda, la prenda puede llegar a convertirse en un producto comercial. Una buena variedad de colores es esencial, porque determinará en gran medida el éxito de ventas, incluso aunque la forma y los materiales sean los mismos. Es importante llevar a cabo simulaciones de color antes de decidirse por la selección final. El dominio de las variaciones de color empleando el ordenador le revelará nuevas posibilidades de las prendas y le permitirá además crear presentaciones limpias. Aquí se muestra un ejemplo de procesado con las operaciones básicas mínimas de Photoshop.

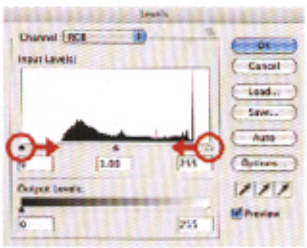
* Preparación: Escanee el dibujo con una resolución de entre 150 dpi - 300 dpi; recorte la zona del dibujo en el modo de previsualización.

1. Corrección
En el panel Niveles (1-2) (Imagen > Ajustes > Niveles), corrija la intensidad de la imagen escaneada (1-1), moviendo los dos triángulos hacia el centro y observando los cambios en la ventana de la imagen. Seleccione Capas (Ventana > Capas) y haga clic en Duplicar capa (1-4).

¡No olvide guardar el trabajo en cada paso!



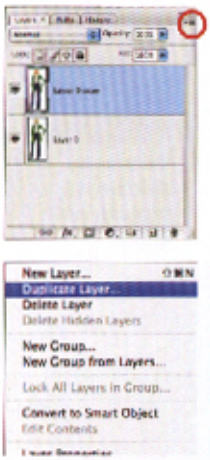
1-1 Imagen escaneada.



1-2 Ventana Niveles
Mueva ▲ a la derecha, y △ a la izquierda.



1-3 Imagen más intensa tras la corrección.



1-4 Duplicar capa.

2. Selección de un área
Seleccione la prenda cuyo color desee cambiar. Elija la herramienta Varita mágica de la barra de herramientas (2-1), y haga clic en la zona donde el color sea más estable. Hasta que la línea parpadeante (2-2) rodee todo el elemento, continúe la selección (2-4), ajustando los modos de la herramienta Varita mágica, Añadir a selección, Restar de la selección, Tolerancia, Contiguo, etc. (2-3). Complete la selección (2-7) añadiendo y suprimiendo detalles con la herramienta Lazo (2-5, 6).

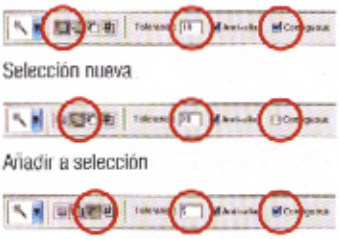
Puede deshacer cada paso seleccionando Edición > Deshacer



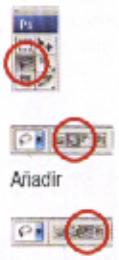
2-1



2-2 La selección activa parpadea.



2-3 Ajuste con herramienta Varita mágica.



2-5 Ajuste con la herramienta lazo.



2-4 Continúe la selección haciendo clic en otras posiciones con la herramienta Varita mágica.



2-6 Ajuste fino con la herramienta Lazo.

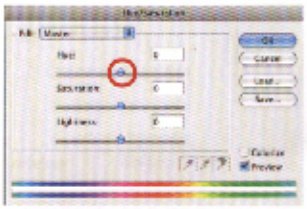


2-7 Selección completada.

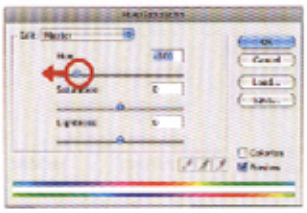
3. Modificar el color
Cuando la prenda esté perfectamente seleccionada, cópiela (Edición > Copiar) y péguela de nuevo en la ventana de imagen (Edición > Pegar). Seleccione la nueva capa en el panel Capas (3-1). Seleccione el diálogo Tono/Saturación (Imagen > Ajustes > Tono/Saturación) (3-2), y modifique el color moviendo las guías: Tono, Saturación y Luminosidad (3-3, 3-4).



3-1 Al pegarla, la imagen aparece automáticamente como una nueva capa.



3-2 Ventana Brillo/Saturación.



3-3 Ajuste del brillo.

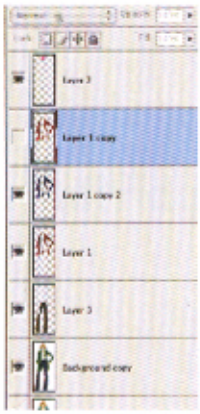


3-4 Sólo cambia el color del elemento seleccionado.

4. Variaciones
Para cada prenda, seleccione la capa Fondo en el panel Capas y ejecute Seleccionar, Copiar y Pegar. Repita Duplicar capa en el panel Capas y ajuste Tono/saturación (4-1, 2), y podrá realizar libremente variaciones de color. Una vez completadas las variaciones de color, amplíe la imagen seleccionando Tamaño del lienzo del menú Imagen, y dispondrá de una presentación eficaz.(4-3).



4-1 Repita Duplicar capa.





4-2 Repita el proceso con el sombrero y los pantalones.

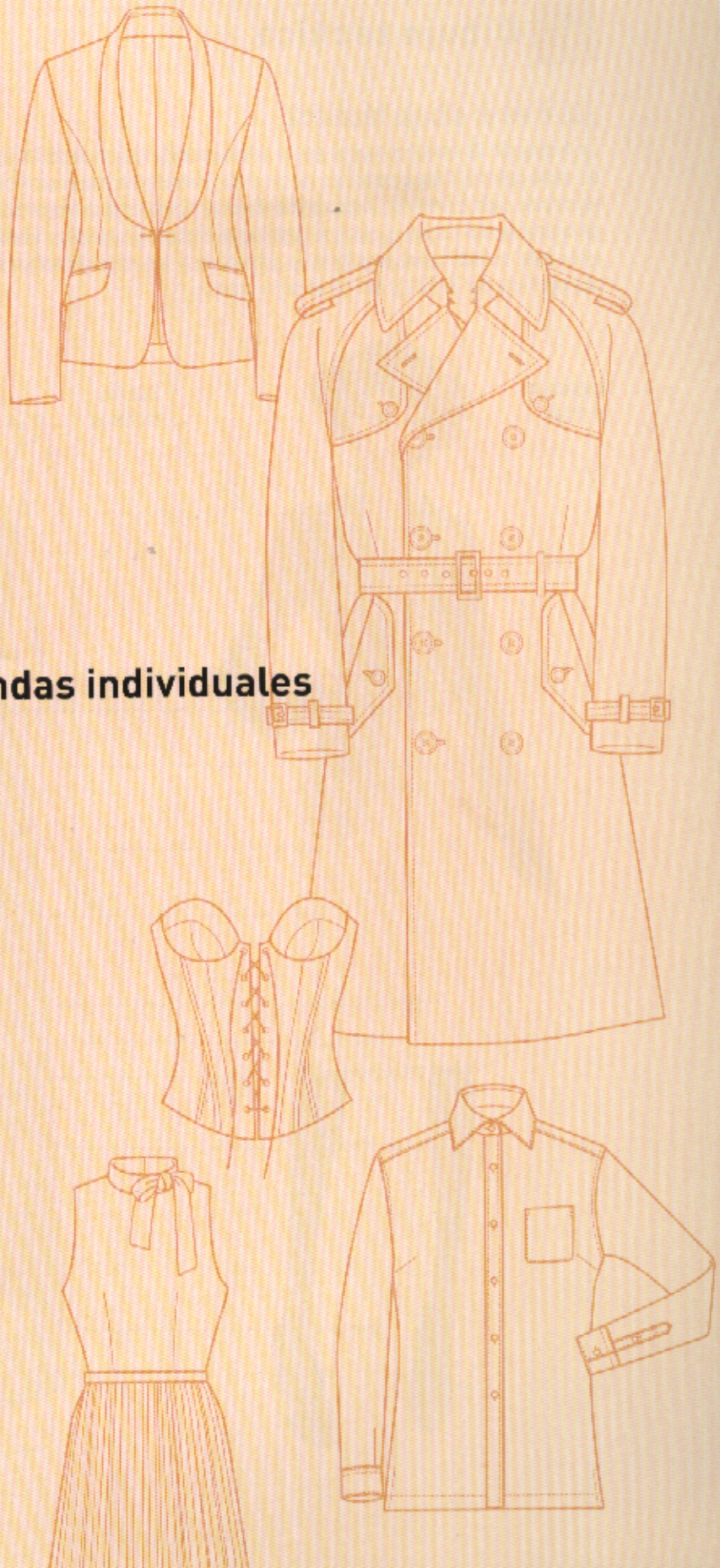


4-3 El uso de las posibilidades del ordenador permite la simulación de varias combinaciones.

Lección

4

Prendas individuales



1 Dibujo técnico

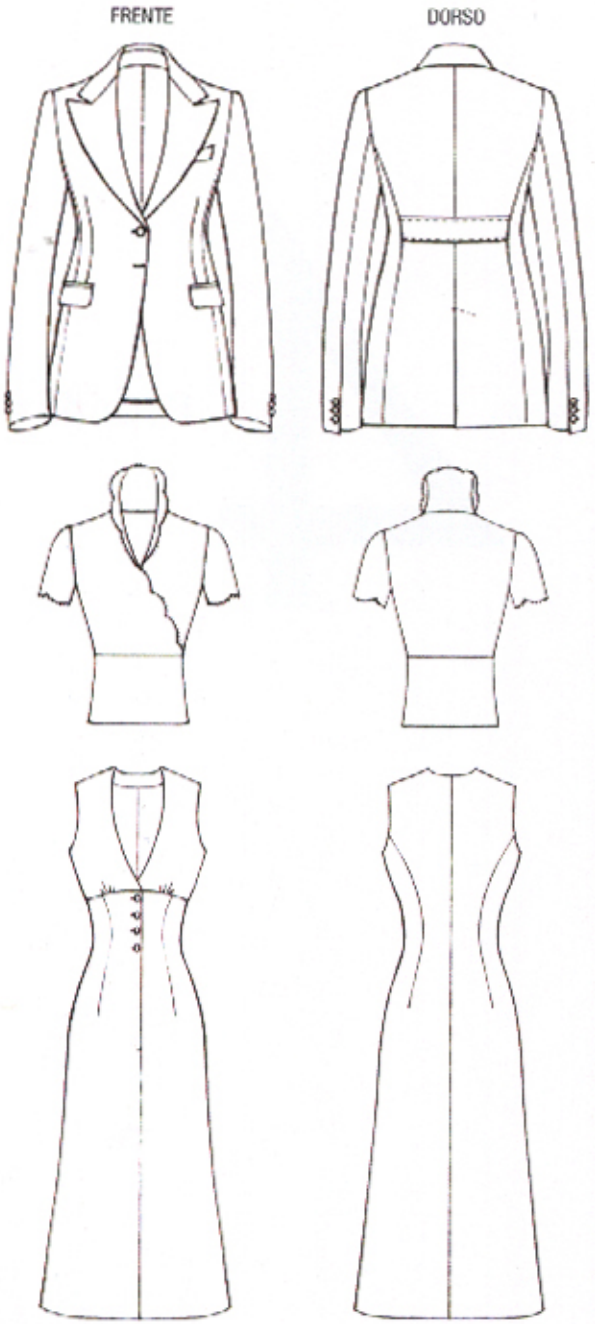
¿Qué es el dibujo técnico?

La ilustración de moda no puede por sí sola comunicar las especificaciones exactas de cada prenda. Para el proceso de producción textil es imprescindible un dibujo técnico de cada elemento. Como vemos abajo, el dibujo técnico muestra la estructura de la prenda con líneas; el color será aplicado según los requisitos. El dibujo técnico sirve para comunicar el equilibrio, la estructura y las especificaciones, y suele ir acompañado por el dibujo del dorso de la prenda.

Ilustración de moda

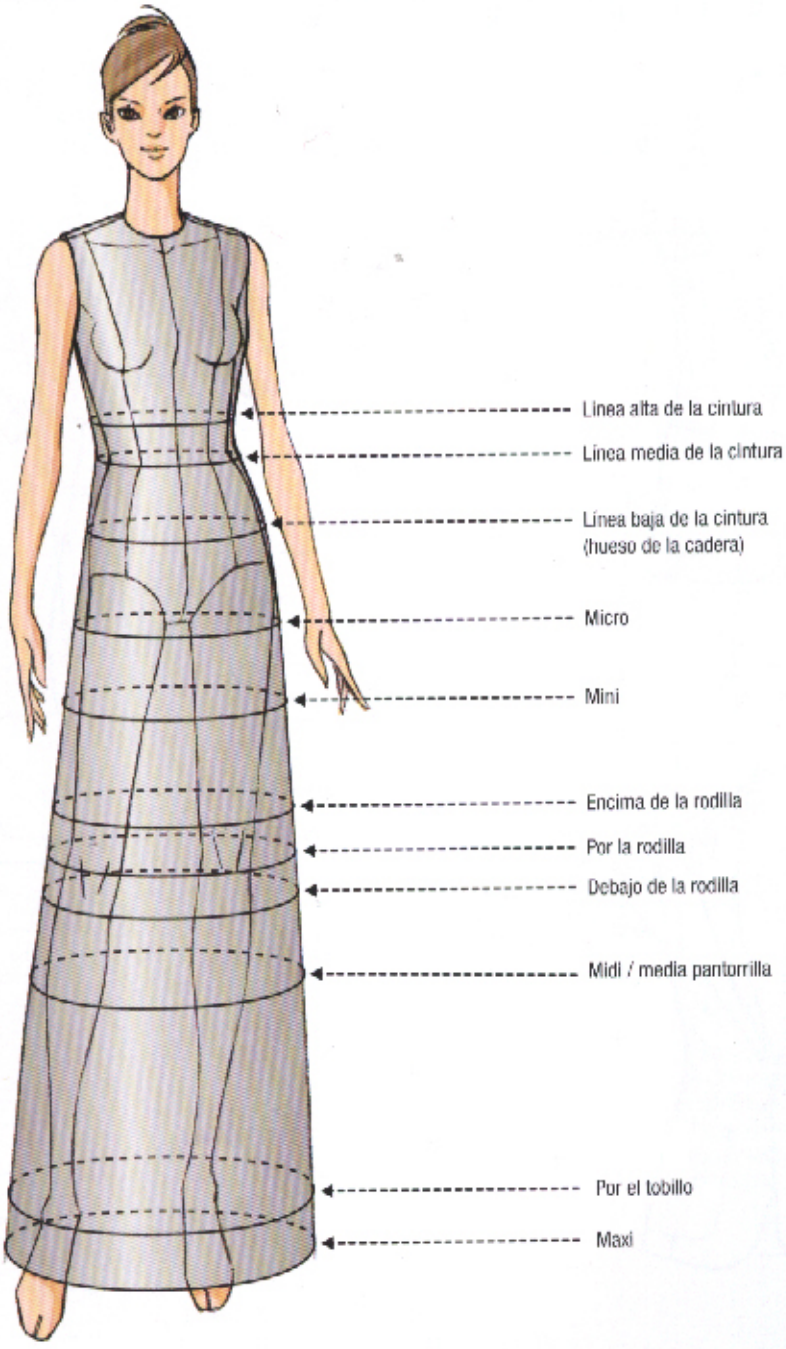


Dibujos técnicos



Logitud y divisiones

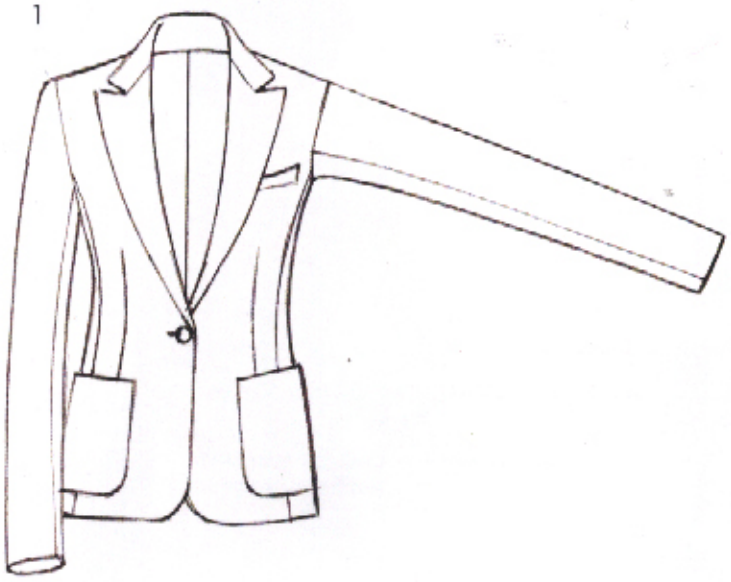
Antes de dibujar cada prenda, confirme las líneas divisorias de la parte superior y la longitud de la prenda. Los términos *cintura alta, media* y *baja* se refieren a las posiciones de las uniones y disminución gradual de la prenda superior, y a la posición de la cintura de la prenda inferior. Los términos *micro* y siguientes corresponden a las longitudes de la falda y el abrigo. Al hacer dibujos técnicos, asegúrese de establecer esas longitudes antes que otros detalles. Compruebe que esas posiciones estén en armonía con las proporciones del cuerpo.



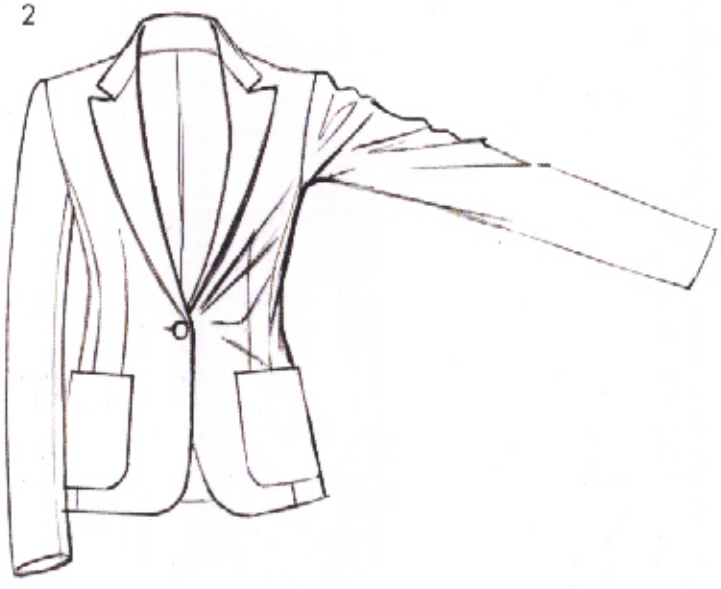
Características de las prendas

Además del equilibrio de longitud y línea, estructura y especificaciones, hay otro aspecto a tener en cuenta al hacer dibujos técnicos. Se trata de comprender las características de cada elemento. La manga de la chaqueta sastre (ilustración 1) está dibujada con una línea muy limpia y parece técnicamente correcta, pero en realidad está mal. Cuando se levanta una manga hasta esa altura, también se eleva la sisa, creando muchas arrugas desde la parte inferior delantera hasta la zona del busto (ilustración 2). Para mostar una chaqueta cortada con líneas simples y claras y reflejar sus características, basta con la ilustración 3. Por otra parte, en el caso de ropa deportiva y de trabajo, que permite más movimiento de las mangas, aparecen grandes arrugas a partir de la parte inferior del brazo.

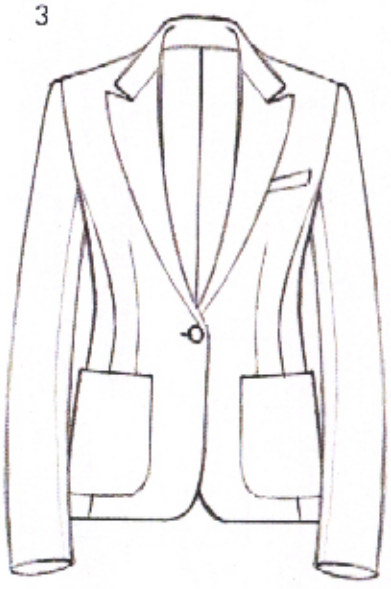
1



2



3

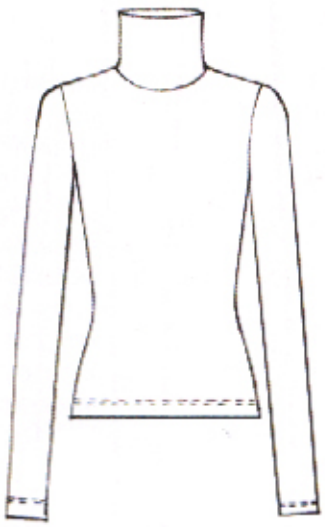


En algunos casos dos dibujos distintos pueden ser igualmente correctos (ilustraciones 4, 5, y 6), y debemos seleccionar el más adecuado para nuestro propósito, es decir, para mostrar las características de la prenda.

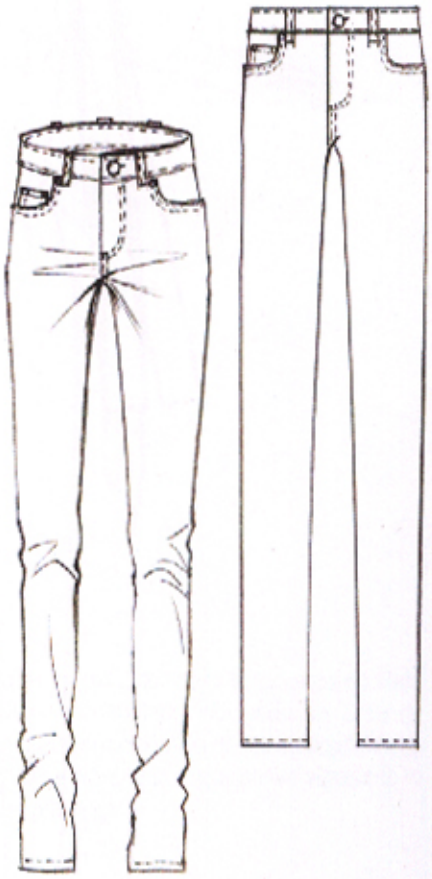


4
El aspecto del abrigo cambia bastante según se abotone o no la solapa. Seleccione el más cercano al concepto del diseño.



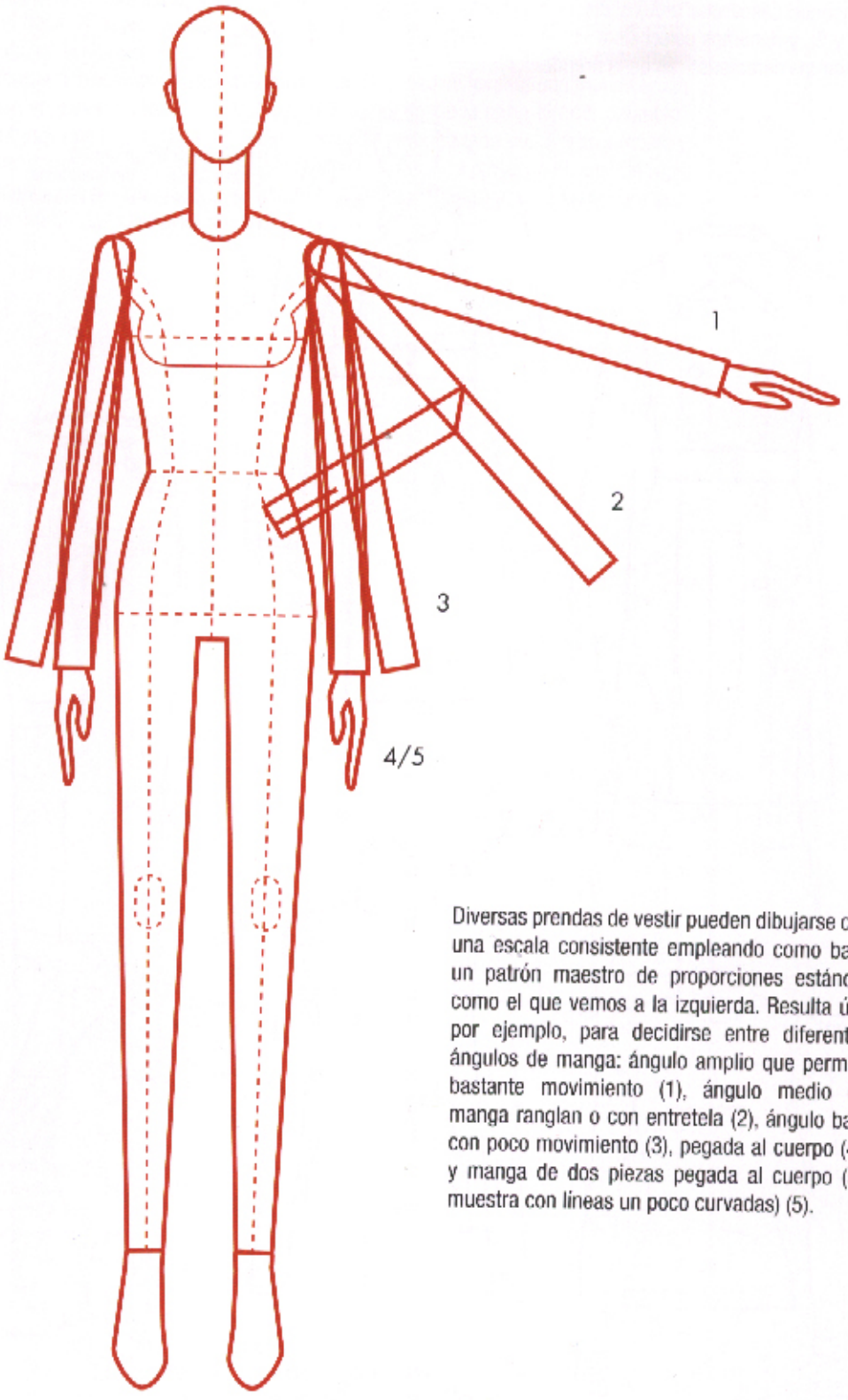


5
Elija el dibujo de la derecha, con arrugas, para la presentación del estilo, y el de la derecha para las especificaciones de confección.

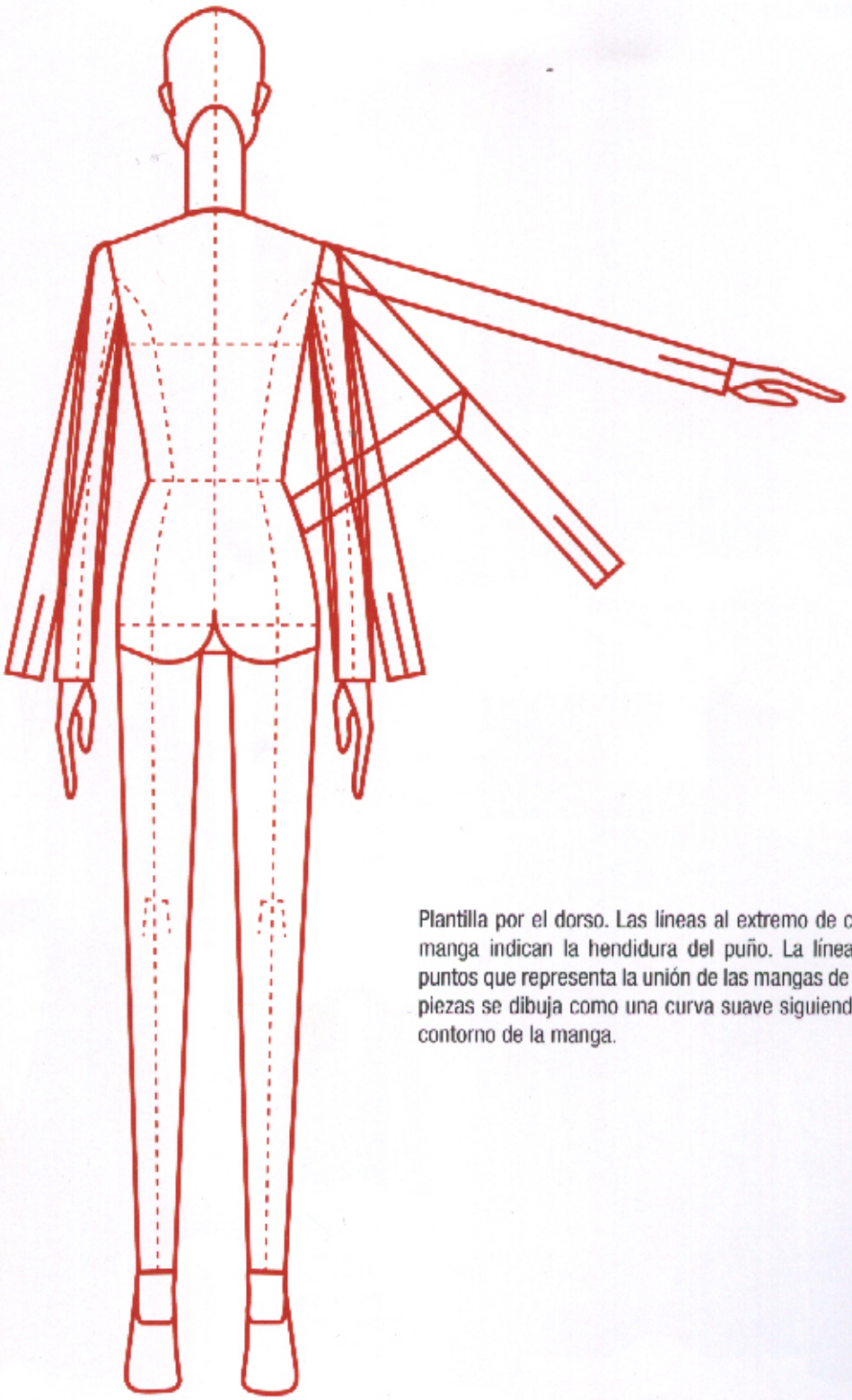


6
Parecen muy distintos, pero son el mismo diseño. Utilice el de la izquierda para presentar el estilo, y el de la derecha para la etiqueta de inspección y las instrucciones de costura.

Plantilla maestra



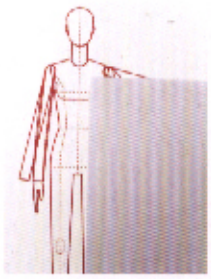
Diversas prendas de vestir pueden dibujarse con una escala consistente empleando como base un patrón maestro de proporciones estándar como el que vemos a la izquierda. Resulta útil, por ejemplo, para decidirse entre diferentes ángulos de manga: ángulo amplio que permite bastante movimiento (1), ángulo medio de manga ranglan o con entretela (2), ángulo bajo con poco movimiento (3), pegada al cuerpo (4), y manga de dos piezas pegada al cuerpo (se muestra con líneas un poco curvadas) (5).



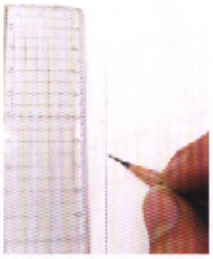
Plantilla por el dorso. Las líneas al extremo de cada manga indican la hendidura del puño. La línea de puntos que representa la unión de las mangas de dos piezas se dibuja como una curva suave siguiendo el contorno de la manga.

2 Pasos del dibujo técnico

A continuación se muestran los pasos del dibujo técnico realizado a mano.
Utilice un lápiz duro, regla, plantilla, rotulador y lápices de colores en papel corriente.



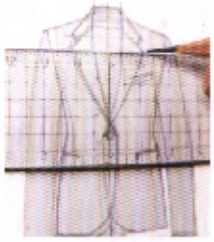
1. Coloque una hoja de papel sobre la plantilla maestra.



2. Dibuje la línea central con lápiz.



3. Dibuje el contorno con un trazo limpio y sin apretar el lápiz.



4. Compruebe la simetría con una regla graduada.



5. Complete la posición de las partes y los contornos según el equilibrio del conjunto.



6. Pase a tinta con un rotulador fino. Corrija después los errores.



7. Utilice una regla para las líneas rectas, y una plantilla para los botones.



8. Borre por completo las líneas de lápiz.





9. Aplique color sólido de tono de tejido claro con rotulador.



10. Aplique un color más oscuro con rotulador, excepto en los bordes.



11. Difumine el color oscuro repasando toda el área con el rotulador claro empleado en 9.





Color base acabado con rotulador



Textura de la tela acabada con lápiz de color



12. Añada las líneas salientes de las costuras con lápiz de color gris.



13. Añada sombras debajo de las zonas elevadas.



14. Destaque el botón con acuarela blanca o lápiz corrector.



15. Borre las líneas y zonas sobrantes con acuarela blanca o lápiz corrector.



Acabado

3 Dibujo técnico por ordenador

Creación de partes

En el dibujo técnico manual es bastante difícil mantener la simetría o dibujar costuras. También puede ocurrir que tengamos que empezar todo el dibujo desde el principio por causa de una corrección. El ordenador nos permite dibujar las partes de las prendas de manera más rápida y exacta, y hacer cambios y correcciones muy fácilmente. Aquí vemos un ejemplo de ello, realizado con Adobe Illustrator.

1. Preparación
Escanee el borrador, abra un nuevo documento (Archivo > Nuevo) y coloque la imagen escaneada (Archivo > Colocar). En el panel Capas (Ventana > Capas); marque la opción Bloquear de la capa activa (1-1) y añada una nueva capa (1-2). Seleccione la herramienta Pluma de la Barra de herramientas (1-3), y ponga el Trazo rojo (1-4) para diferenciarlo del borrador.

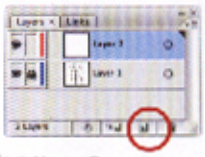




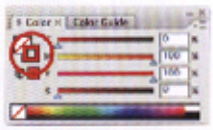
1-1 Pulse la opción Bloquear



1-3



1-2 Nueva Capa.



1-4 Trazo: rojo; Relleno: ninguno

2. Creación de partes
Con la Pluma dibuje cada parte individual por separado, en este orden desde la capa inferior: cuerpo frontal, manga, solapa, cuello, bolsillos y botón (2-1). Dibuje solamente el lado derecho de la chaqueta.



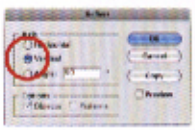


2-1 Use una línea de color diferente para cada parte, para identificarlas fácilmente.

3. Simetría
Seleccione todas las partes dibujadas hasta ahora y ejecute Copiar y Pegar (3-1). Abra la ventana Reflejo... (menú Objeto > Transformar > Reflejo) y seleccione Vertical para invertir las partes (3-2). Mueva las partes reflejadas y colóquelas simétricamente al otro lado (3-3). Ejecute Seleccionar > Todo y ajuste el Trazo a negro y el Relleno a blanco (3-4). Elija una línea más fina para dibujar pinzas y demás; haga clic en el icono del ojo del panel Capas para hacer invisible el borrador (3-5). Mantenga presionada mayúsculas y seleccione todo el cuerpo frontal derecho y el cuello y solapa izquierdos con la herramienta Selección (Flecha negra) (3-6), y ejecute Traer al frente (Objeto > Organizar > Traer al frente) (3-7).



3-1 Copiar/Pegar.



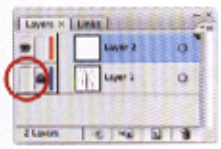
3-2 Seleccione Vertical.



3-3 Para mover varios elementos, seleccione Agrupar del menu Objeto.



3-4 Trazo: negro; Relleno: blanco



3-5 Haga invisible el borrador.



3-6 Seleccione el cuerpo frontal derecho y el cuello y solapa izquierdos.



3-7 Simetría completa después de Traer al frente.

4. Modificaciones

Active la herramienta Pluma y ajuste la línea discontinua: 1 pt para "guión" y 2 pt para "hueco" (4-1) en el panel Trazo; añada costuras a los bordes del cuello, frente y bolsillos (4-2). Rellene cada parte con color. Para hacer un cambio sencillo, cree una nueva capa para botones adicionales. Con la herramienta Rectángulo (4-3) y la Pluma, cree una tapa de bolsillo de cantos cuadrados (4-4) para sustituir la original (4-5). Copie y pegue el cuello y solapa, seleccione con la herramienta Selección directa (Flecha blanca) los puntos de ancla que desee mover (4-6), y complete las modificaciones de las solapas (4-7).



4-1 Introduzca 0,75 pt en Grosor, seleccione "línea discontinua" y ajuste "guión" y "hueco".



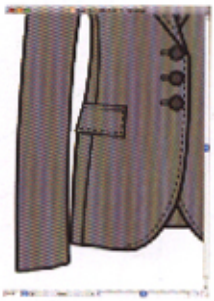
4-2 Costuras limpias y fáciles de controlar.



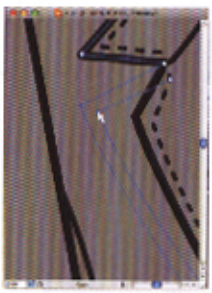
4-3



4-4 Una parte nueva.



4-5 Botones adicionales y bolsillo modificado.



4-6 Ensanche la solapa con la herramienta Selección directa.



4-7 Si realizamos cada parte en capas distintas es fácil probar los diversos cambios.

Cambio de colores/Adición de estampados

Con Illustrator es posible cambiar colores y añadir dibujos de estampados con mucha rapidez. Para cambiar el color sólo hay que seleccionar la parte y elegir un nuevo color de Relleno. Cree los estampados previamente y guárdelos en el panel de Muestras. El uso del ordenador permite acabados limpios como los que vemos abajo, y aumenta de manera drástica las posibilidades de diseño.



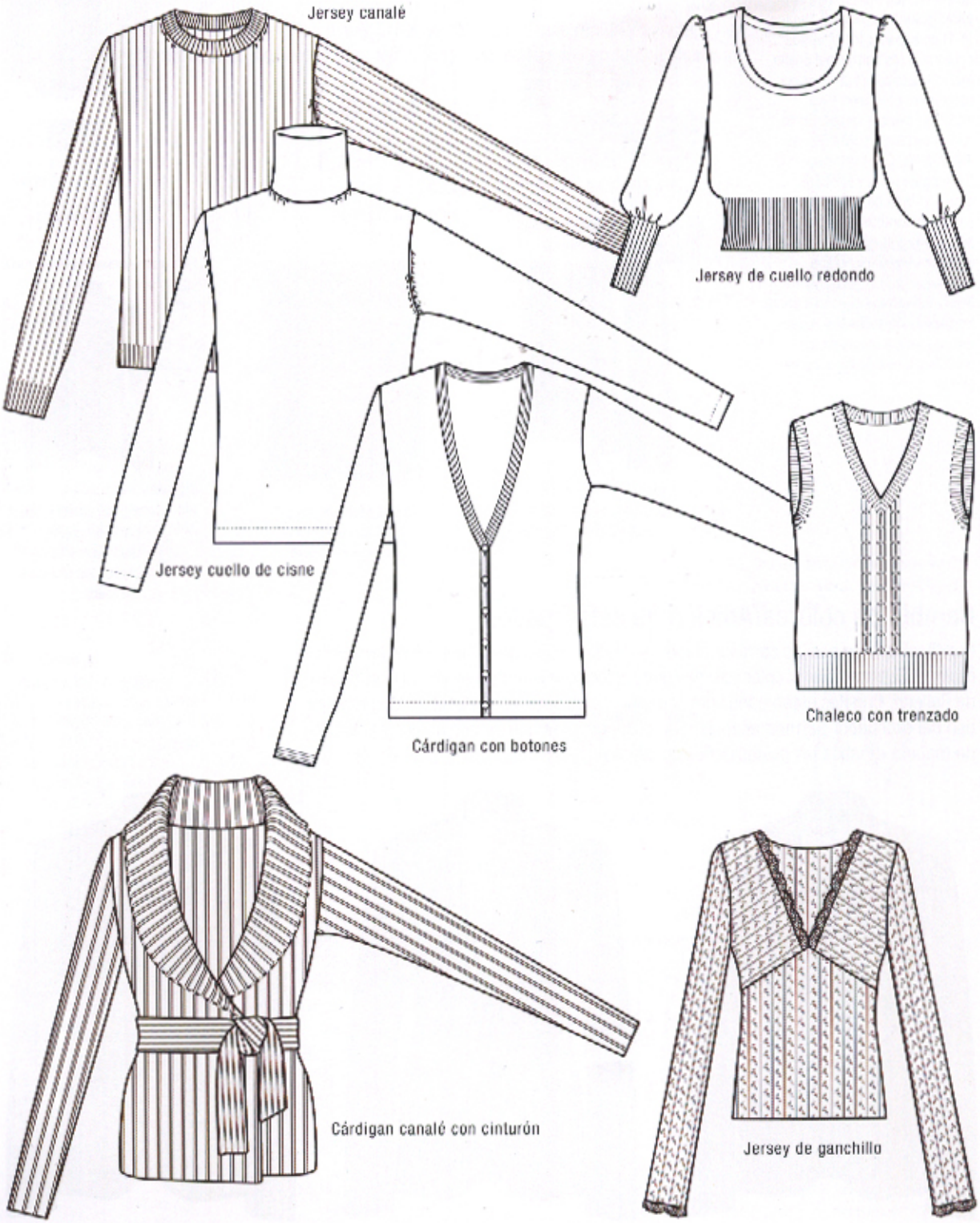




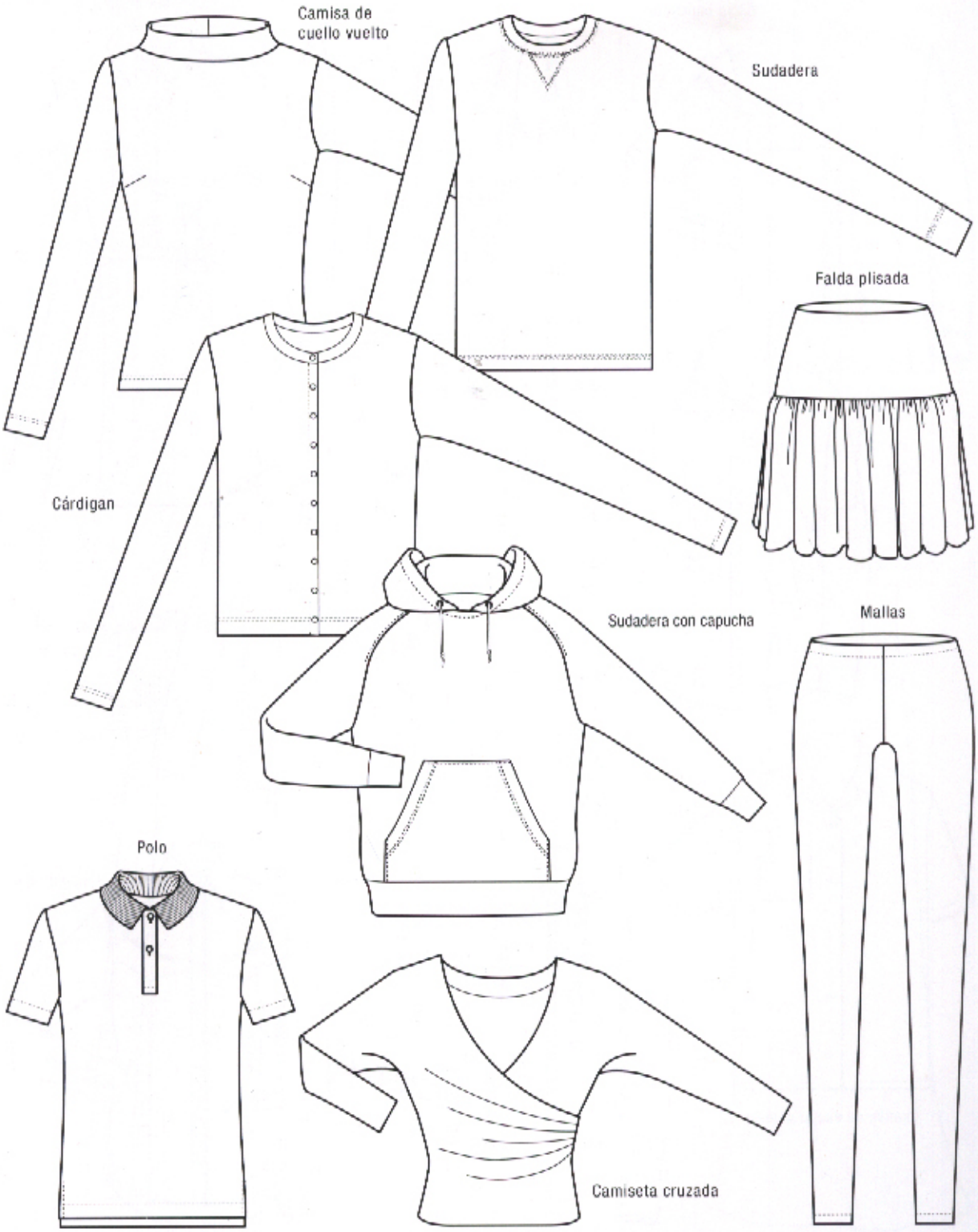
4 Dibujos de diversas prendas

*Para facilitar la consulta, los ejemplos de dibujos técnicos se agrupan por tipos de prenda.

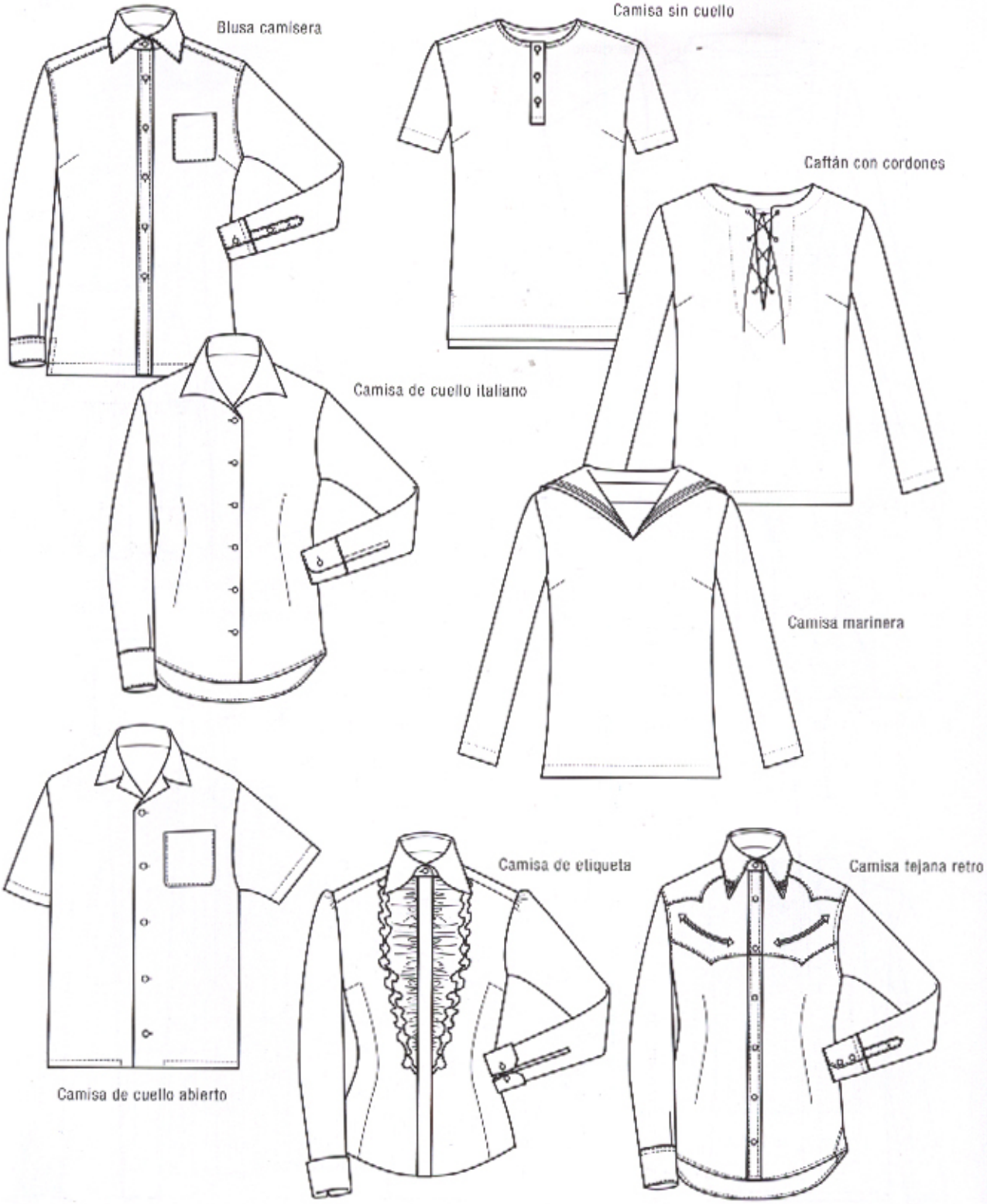
Punto



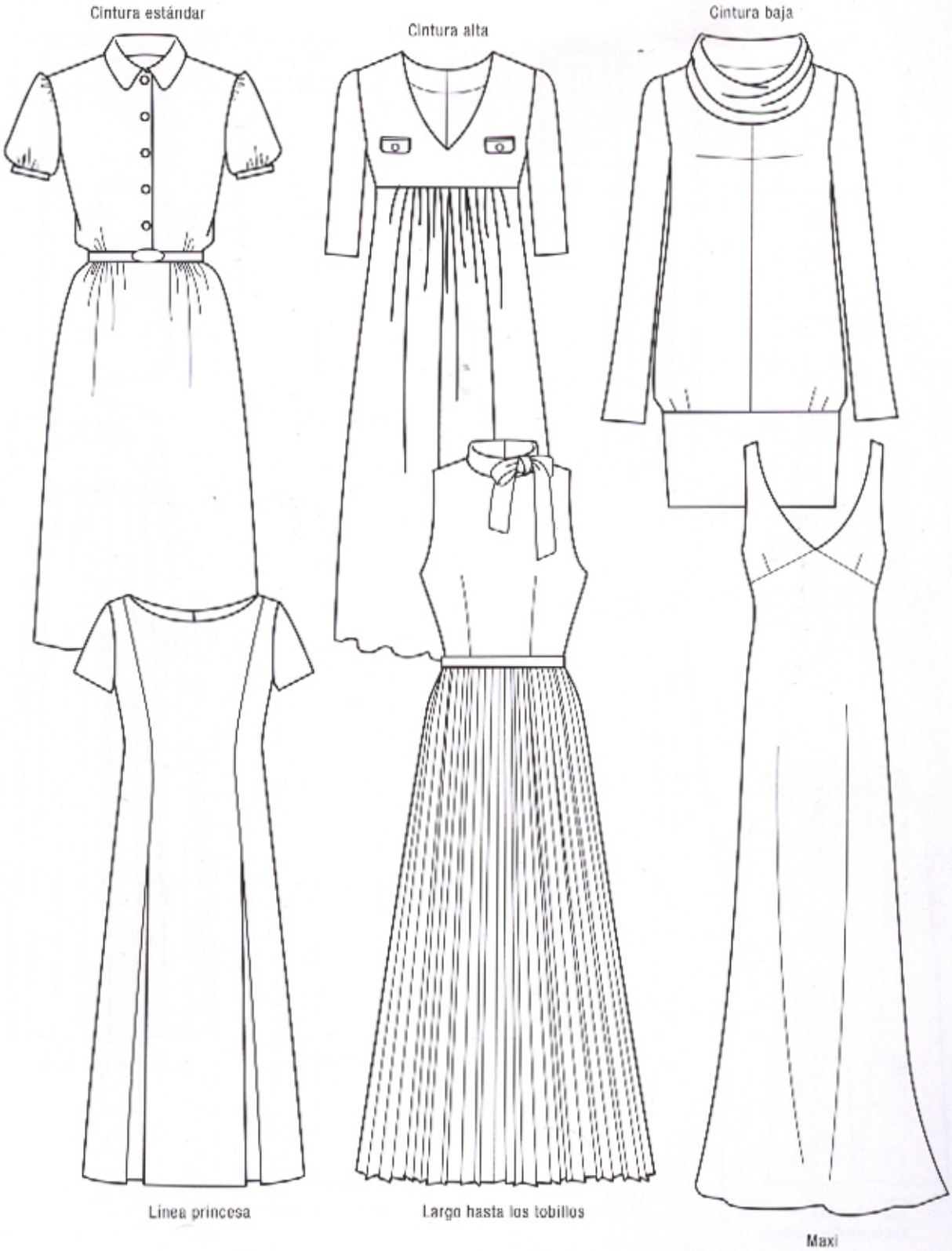
Corte y confección



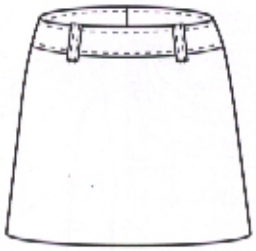
Blusas/Camisas



Vestidos

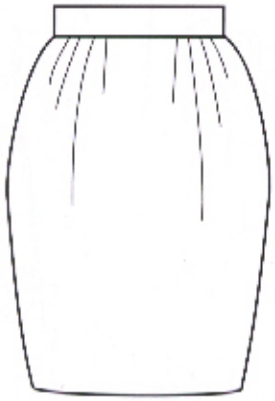

Cintura estándar
Cintura alta
Cintura baja
Línea princesa
Largo hasta los tobillos
Maxi

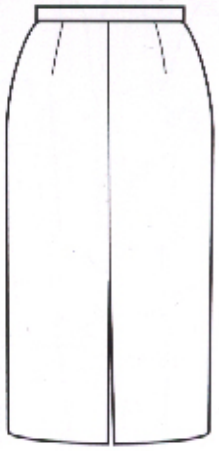
Faldas



Mini

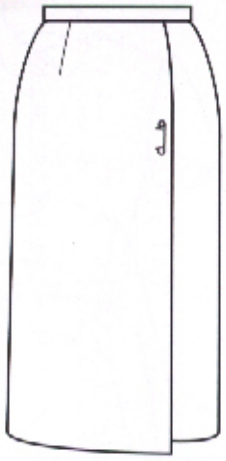
Falda globo hasta la rodilla

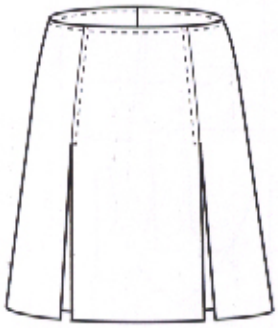




Ceñida hasta debajo de la rodilla con abertura

Falda cruzada hasta debajo de la rodilla





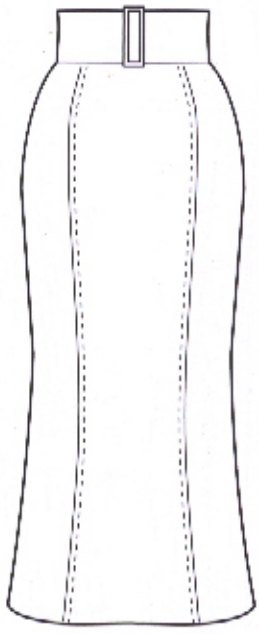
Falda por encima de la rodilla con dos pliegues



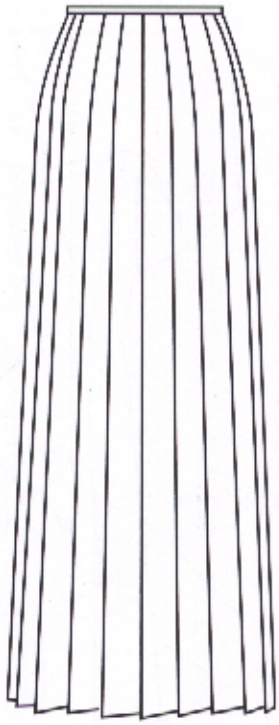
Acampanada con vuelo



Acampanada recogida



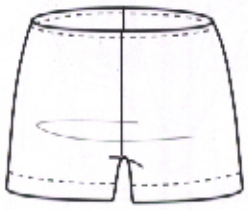
Acampanada ceñida



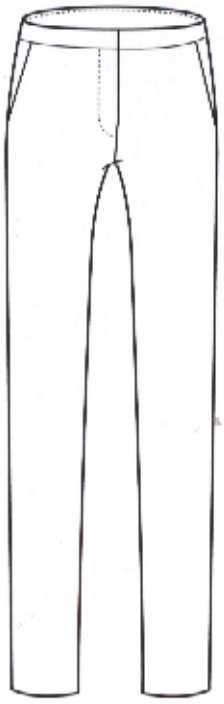
Plisada hasta la rodilla

Pantalones

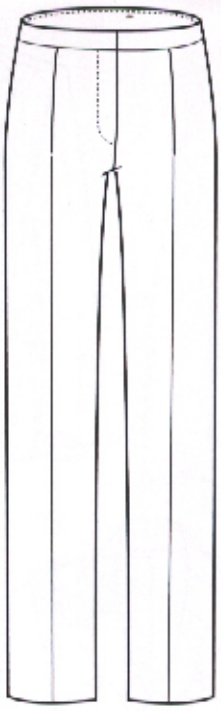
Shorts



Ceñidos

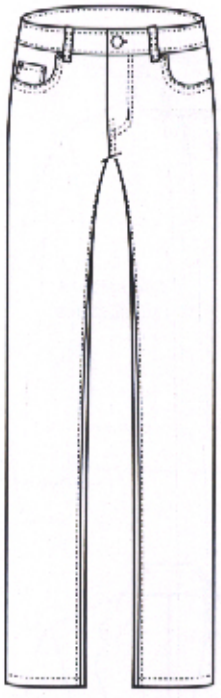


Rectos

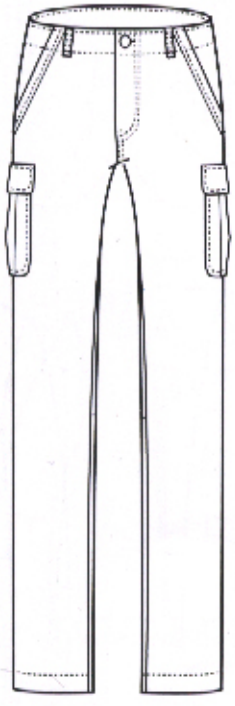


Anchos

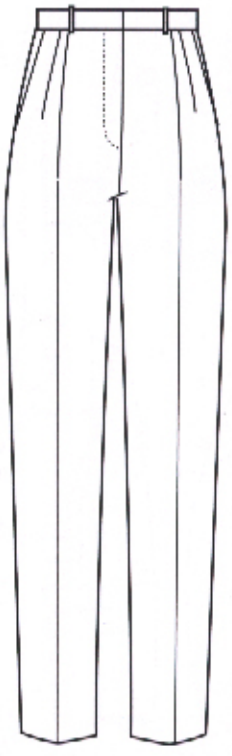




Tejanos



De faena



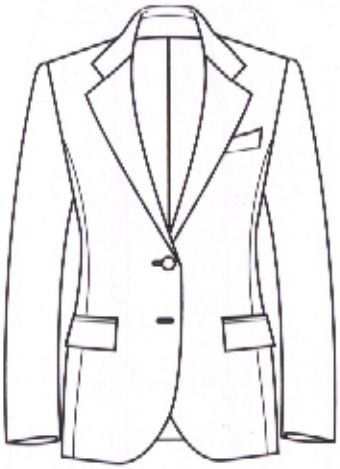
Con pinzas



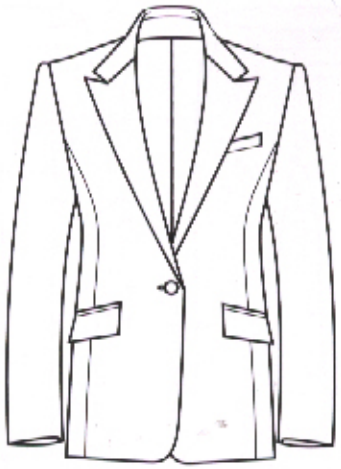
Acampanados

Chaquetas sastre

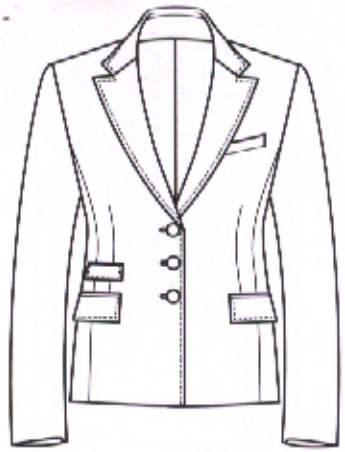
Chaqueta con corte en la solapa



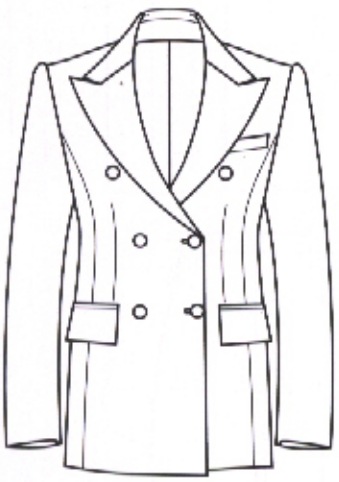
Chaqueta con solapa de pico

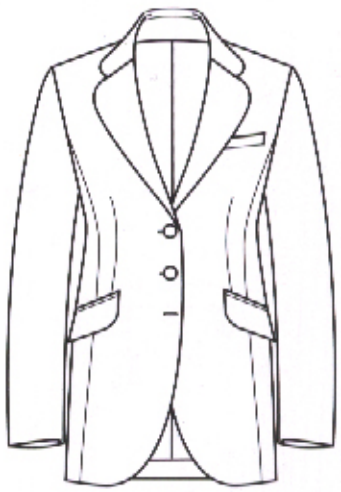


Medio corte en la solapa

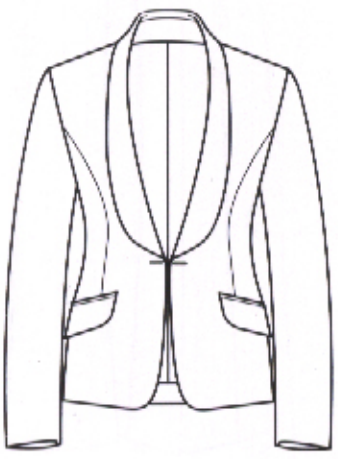


Cruzada con solapa de pico

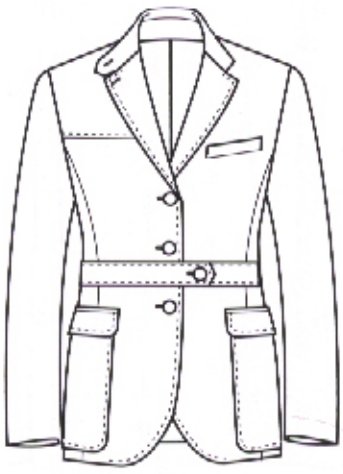




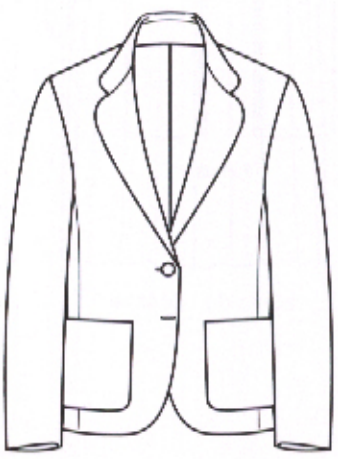
Con solapas redondeadas



Cuello esmoquin



Chaqueta Norfolk



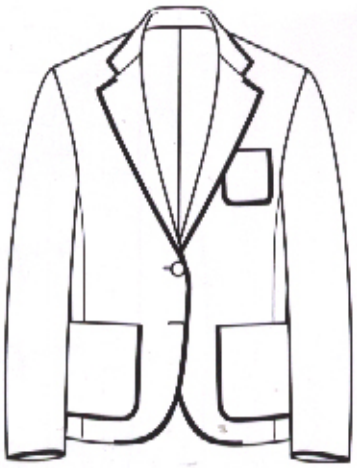
Chaqueta cómoda *easy*

Chaquetas/cazadoras

Chaqueta cárdigan

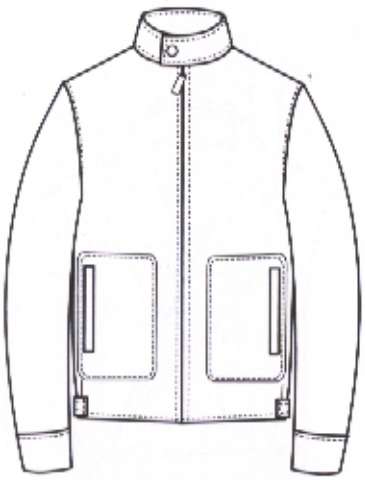


Blazer

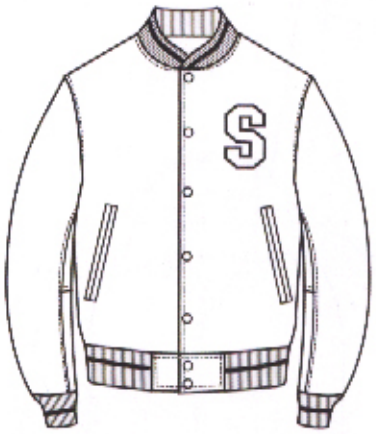


Chaquetón marino

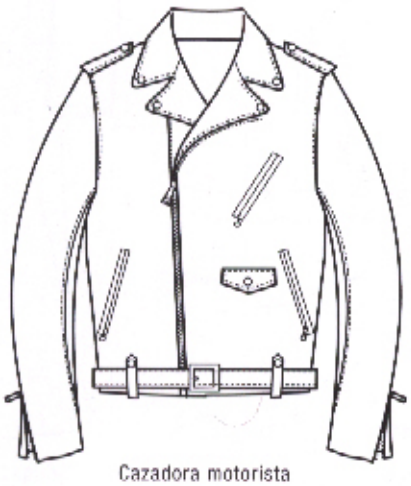




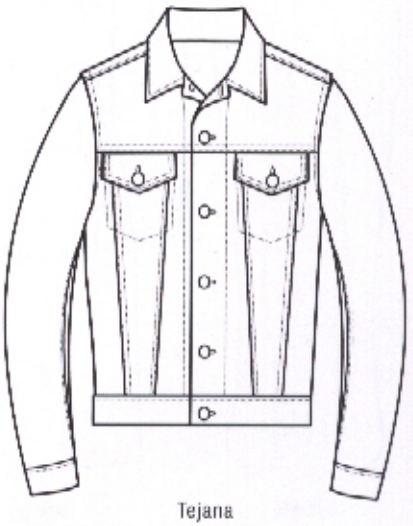
Cazadora



Cazadora con letra



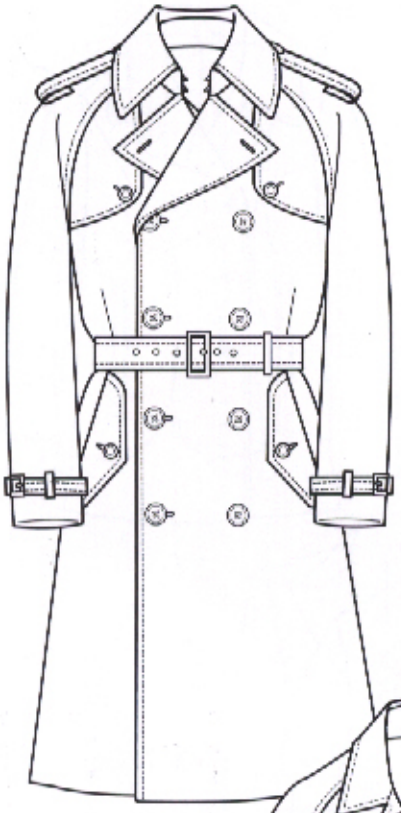
Cazadora motorista



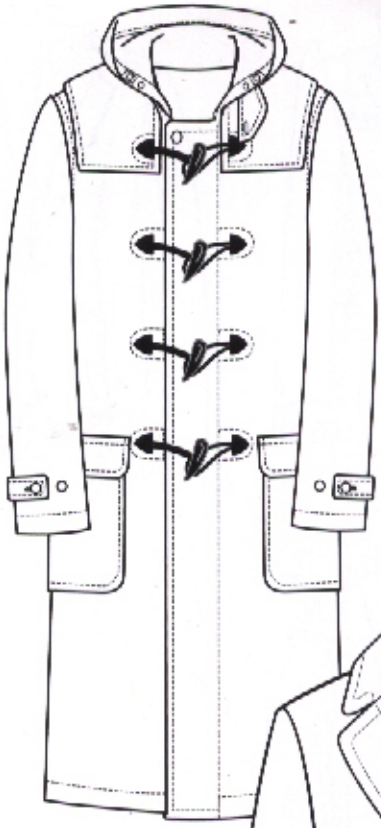
Tejana

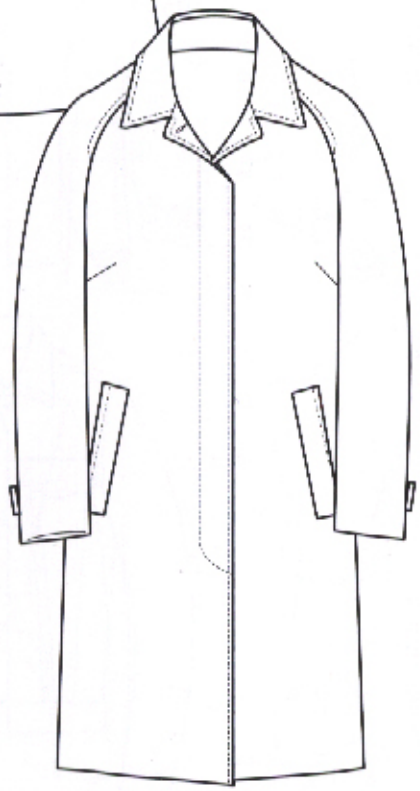
Abrigos

Trinchera

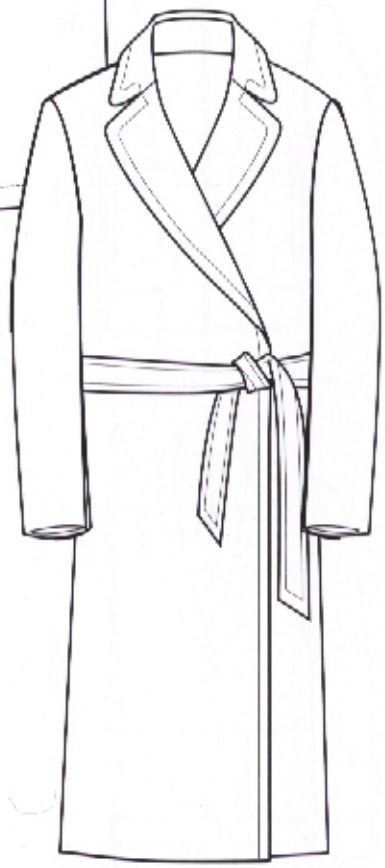


Trenca





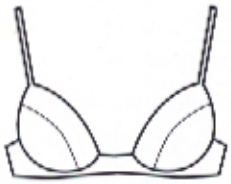
Abrigo *Balmacaan*



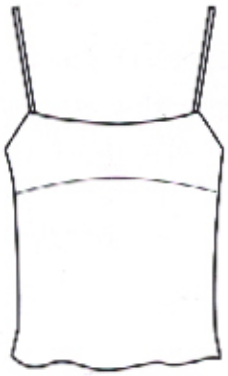
Abrigo cruzado con cinturón

Ropa interior

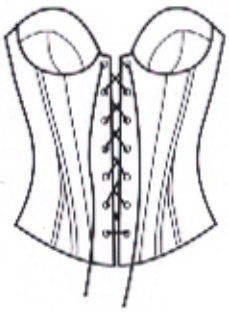
Sujetador

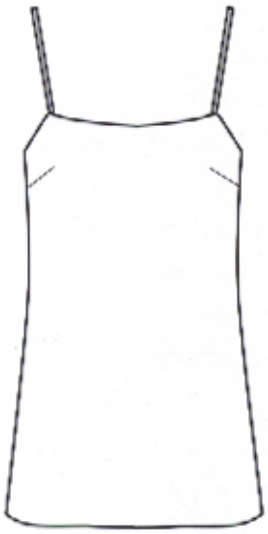


Camisola

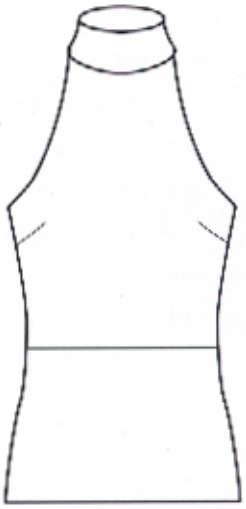


Corsé





Camisón



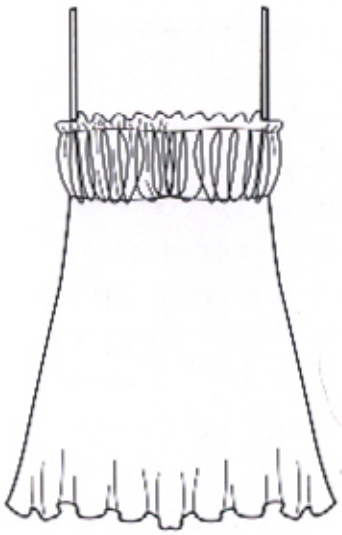
Top sin espalda



Liguero



Top



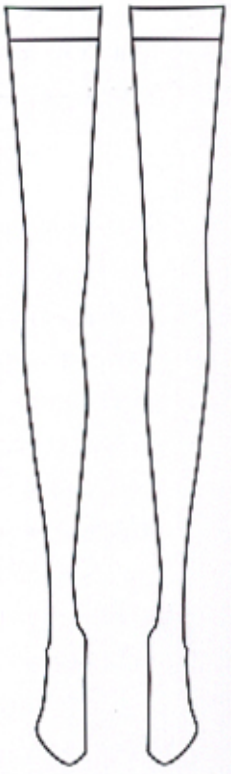
Picardías







Bragas



Medias

Epílogo

¿Qué tal les ha ido?

He querido organizar este libro en forma de dobles páginas, cada una de ellas dedicada a un solo tema, de manera que el lector pueda darle un vistazo y, una vez captada la idea, empezar a dibujar. Si se queda atascado en algún momento, puede volver a las páginas anteriores. Esta obra puede emplearse como libro de texto, trabajando de manera metódica de principio a fin, o como libro de consulta para estudiar temas específicos.

Cuando me encuentro con estudiantes que no saben qué dibujar o qué hacer, procuro motivarles. Entonces empiezan a hacer bocetos con la idea de crear algo y, con el tiempo, su cuaderno se llena con un muestrario variado de las cosas que han hecho. Esta serie de encuentros con la propia creatividad constituye una buena práctica de calentamiento para realizar ilustración de moda. La misma inflexión de una línea, los mismos colores y formas aparecen una y otra vez, junto con notas manuscritas. Cuando, consciente del valor de este ejercicio, practique con regularidad para adquirir una base y continúe haciendo bocetos, sus dibujos de diseño empezarán a adquirir personalidad y calidad. Estas son las características comunes a los profesionales del mundo del diseño de ropa. En la práctica, los dibujos de diseño casi siempre se realizan de un tirón. Ello se debe a que intentamos atrapar la idea que bulle en nuestra cabeza antes de que se nos escape. Si tiene dificultades para expresarse con el dibujo, pruebe a copiar las técnicas explicadas en este libro. Por mucho que copie, lo que quede reflejado en su cuaderno de bocetos será suyo. No existe la copia perfecta, y eso es lo que hace tan interesante el diseño.

Este libro es para mí una labor de agradecimiento. Si no hubiera sido por las palabras de aliento y la cooperación de las personas que me han apoyado nunca lo hubiese acabado; mi musa ha revivido muchas veces gracias al gran trabajo pictórico y de investigación de mis predecesores, que se encuentran en las colecciones de dibujos y los libros de referencia de mis estanterías. Por citar algunos: Junko Yamamoto de la Kuwasawa Design School, que me inspiró la creación de este libro; Masataka Ohno y Kinji Watanebe de Daimaru Graphics, que me dieron consejos útiles cuando empecé a escribirlo; los diseñadores Noboru Okano y Megumi Ohiyama, que me proporcionaron maravillosos diseños a pesar de sus muy apretadas agendas; Miki Kobayashi, de swanky, que cedió generosamente las fotos de modelos; Sotaro Hirose, que tomó las fotografías de los materiales de dibujo; y, por supuesto, Sachiko Oba, de Graphic sha Puclishing Co. Ltd., que me dio ánimos en muchos momentos a lo largo de los meses de lento progreso y se las arregló de algún modo para guiarme hasta el final. Aprovecho la oportunidad para expresarles a todos ellos mi agradecimiento más profundo.

Por último, gracias a todos los lectores que tomen este libro en sus manos. Me sentiré feliz si les ayuda a encontrar las alas de la expresión y a levantar el vuelo en el mundo del diseño de moda.

El autor

Naoki Watanabe

1963 Nace en Tokio

1984 Graduado por la KUWASAWA DESIGN SCHOOL (Departamento de Diseño de Ropa). Alumno de Reiko Saito Ingresa en el Setsu Mode Seminar

1987 Profesor de la KUWASAWA DESIGN SCHOOL y del Oda Fashion College en Tokio

La ilustración de moda es el punto de partida de la creación de prendas de vestir, la herramienta que proporciona al diseñador (o al cliente y al público en general) una imagen clara de la calidad de sus ideas antes de que éstas sean hechas realidad. *Ilustración de moda contemporánea* nos ofrece el medio de expresar los diseños en imágenes, tanto a través del dibujo técnico como de las ilustraciones en color, y cubre los fundamentos de la ilustración de moda en relación con las últimas tendencias. Con un lenguaje sencillo, la obra expone todas las técnicas necesarias y explica los detalles de texturas y estampados. Al tiempo que destaca la importancia de visión, enfoque, compromiso, motivación y pasión, el autor cubre todos los aspectos y nos ofrece todo lo necesario para dar vida con éxito a nuestros diseños.

NAOKI WATANABE ***es un veterano ilustrador de moda que ha enseñado esta materia durante veinte años en la escuela de diseño Kuwazawa, uno de los institutos de moda más destacados de Japón.***

ISBN 978-84-936508-5-8

