



TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS EN LA

ILUSTRACIÓN de MODA



Ricardo Braulio Moreno Perea



TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS EN LA

ILUSTRACIÓN de MODA

Ricardo Braulio Moreno Perea

MORENO PEREA, Ricardo Braulio

Técnicas y procedimientos en la ilustración de moda / Ricardo Braulio Moreno Perea. -- Huancayo: Instituto Continental, 2016.

ISBN 978-612-47203-0-7

1. Dibujo de figuras 2. Diseño de moda 3. Siluetas

741.672 (SCDD)

Datos de catalogación del Cendoc UC

Es una publicación del Instituto Continental

Técnicas y procedimientos en la ilustración de moda

Ricardo Braulio Moreno Perea

Primera edición

Huancayo, junio del 2016

Tiraje: 1000 ejemplares

© Del autor

© Corporación APEC S.A.C.

Instituto Continental

Calle Real 125, Huancayo, Perú

Teléfono: (51 64) 481-430 anexo 7863

Correo electrónico: fondoeditorial@continental.edu.pe

<http://fondoeditorial.continental.edu.pe/>

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2016-07794

ISBN 978-612-47203-0-7

Cuidado de edición

Fondo Editorial de la Universidad Continental

Diseño y diagramación

Israel Quispe Limaylla

Fotografía

Esteban Reymundo Calderón

Colaboración

Alfredo Merino Egoavil, Max Carrera Peña

Impresión

Obregón Impresores SAC

Jr. Arequipa 343, Huancayo

Impreso en el Perú / Printed in Peru

Todos los derechos reservados. Los textos que forman parte de la presente obra representan exclusivamente la opinión personal del autor. Queda prohibida cualquier forma total o parcial de reproducción, distribución y transformación de esta publicación por cualquier medio, sin autorización expresa del Instituto Continental.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	07
ANTECEDENTES	09
ESQUEMA PARA LA FIGURA FEMENINA ESTILIZADA	10
Figura femenina estilizada sin movimiento	11
Figurín femenino estilizado con movimiento	12
Rostro femenino estilizado	18
Rostro femenino vista de perfil	22
Manos y pies femeninos estilizados	24
Figurín femenino posición de perfil	28
Figurín femenino de espalda	31
Figurín con movimiento de pasarela	35
Figurín femenino con prendas de vestir	38
ESQUEMA PARA LA FIGURA MASCULINA ESTILIZADA	46
Esquema de la figura masculina estilizada	47
Figurín masculino estilizado con movimiento	48
Rostro masculino estilizado	54
Manos y pies masculinos estilizados	56
Figurín masculino de perfil	60
Figurín masculino de espalda	62
Figurín masculino con prendas de vestir	64
Figurín con volumen	71
ESQUEMA PARA LA FIGURA INFANTIL ESTILIZADA	76
Figura de niños	77
Figura infantil de (10-11) años	82
TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN A COLOR	88
Ilustración a color	89
Materiales de dibujo	91
Representación de tonos de piel	92
Textura denim, jean o vaquero	98
Textura de transparencia y encaje	102
Textura corduroy	108
Textura tartán o tela escocesa	110
Textura tejido punto en lana	114
Textura cuero	116
Textura pieles sintéticas	120
Textura animal print	123
Textura de tela estampada	125
Textura de tela satinada	127
Soporte de diferente color	134
ROSTROS DE PORTADA	136
BIBLIOGRAFÍA	149
GLOSARIO	151



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está dirigido a estudiantes de la carrera de diseño de modas, docentes de la misma especialidad o asociados a las artes plásticas y, en general, a todas las personas interesadas en el glamuroso mundo de la moda.

A lo largo de mi carrera, he percibido siempre la misma inquietud en mis estudiantes: «¿Cómo poder dibujar un figurín debidamente proporcionado, si ni siquiera puedo dibujar un cuerpo humano real? ¿Cómo conseguir tal o cual efecto gráfico si no tengo los materiales adecuados o son muy costosos?».

La finalidad de este libro es ayudar a resolver estos y otros inconvenientes dentro de la ilustración de moda, tales como el dibujo proporcionado del figurín o el desarrollo de texturas textiles por medio de técnicas sencillas y materiales asequibles dentro del mercado local.

En la actualidad el desarrollo tecnológico en el ámbito digital ha hecho que las técnicas ilustrativas tradicionales queden un poco de lado; aunque hay muchísimos ilustradores que prefieren trabajar con técnicas mixtas (ilustración manual y retoques digitales) porque estos trabajos tienen un acabado más fresco y personal.

El estudio del cuerpo humano y su representación es fundamental en el mundo del diseño de modas, por ello todo diseñador debe trabajar con base en ciertos límites que son impuestos precisamente por la anatomía humana; reconocerla y representarla convenientemente facilita su trabajo y lo realza.

Quisiera agradecer a todas aquellas personas que trabajaron conmigo a través de los años con su experiencia y aportes hicieron posible que este trabajo viera la luz. Asimismo, a los colaboradores del Fondo Editorial de la Corporación Educativa Continental, institución en la cual laboro recibí el apoyo y los consejos necesarios para dar este paso.

Espero que este libro sea un aporte útil y los acompañe en este recorrido por el cambiante mundo de la moda.

Ricardo Braulio Moreno Perea



ANTECEDENTES

El figurín de moda se va gestando en la historia del mundo occidental, a partir del siglo XVI, cuando diestros ilustradores pretendieron registrar la lujosa, creativa y muchas veces sorprendente vestimenta de las diversas culturas americanas o de otras latitudes que los viajeros y navegantes les mostraban al retornar de sus exploraciones.

Ya en el siglo XVIII aparece lo que se podría considerar las primeras revistas de moda, que alcanzan su auge en el siglo siguiente. Desde esa época hasta nuestros días, se han registrado muchos cambios tanto en lo estético como en las técnicas aplicadas; no obstante hay detalles y conceptos que son permanentes, como el uso de las medidas para conseguir la proporción y el equilibrio en el dibujo.

El concepto de canon fue trabajado en el siglo V a. C. por el escultor e investigador Policleto. Aunque ya había sido usado de manera distinta por otras culturas, él la perfeccionó. Hasta hoy es la manera más precisa de conseguir un dibujo apropiadamente proporcionado.

En el mundo de la ilustración de moda actual existe una gran libertad tanto creativa como estética; por ello el desarrollo de la temática de dibujo de figurín, a través de la técnica del canon de medidas es didáctica.

Cuando hablamos de figurín, debemos primero definir qué clase de figurín vamos a desarrollar; por ejemplo, de acuerdo a su utilidad, puede ser un figurín para desarrollar una colección de alta costura o un figurín para diseñar prendas de uso comercial masivo, el cual será definitivamente mucho más realista y menos artístico» que el otro.

Personalmente prefiero trabajar con el figurín de diez cabezas, llamado así porque la unidad de medida es la cabeza, porque es lo suficientemente estilizada y no deforma de manera exagerada el cuerpo humano, algo que sí suele pasar con los figurines de once o hasta doce cabezas.

Se deja de lado el uso del figurín de nueve cabezas porque es demasiado «real» para efectos de plasmar un ideal de belleza estilizado y elegante.

Este libro es una base para entender y practicar el dibujo de figurín. Será de mucha utilidad para alguien que quiere aprender de cero y de referente para un ilustrador diestro que debe esbozarlo de manera natural y directa (a mano alzada) en base a trazos simples y rápidos, técnica que solamente se consigue con la práctica.

**ESQUEMA
PARA
LA FIGURA
FEMENINA
ESTILIZADA**

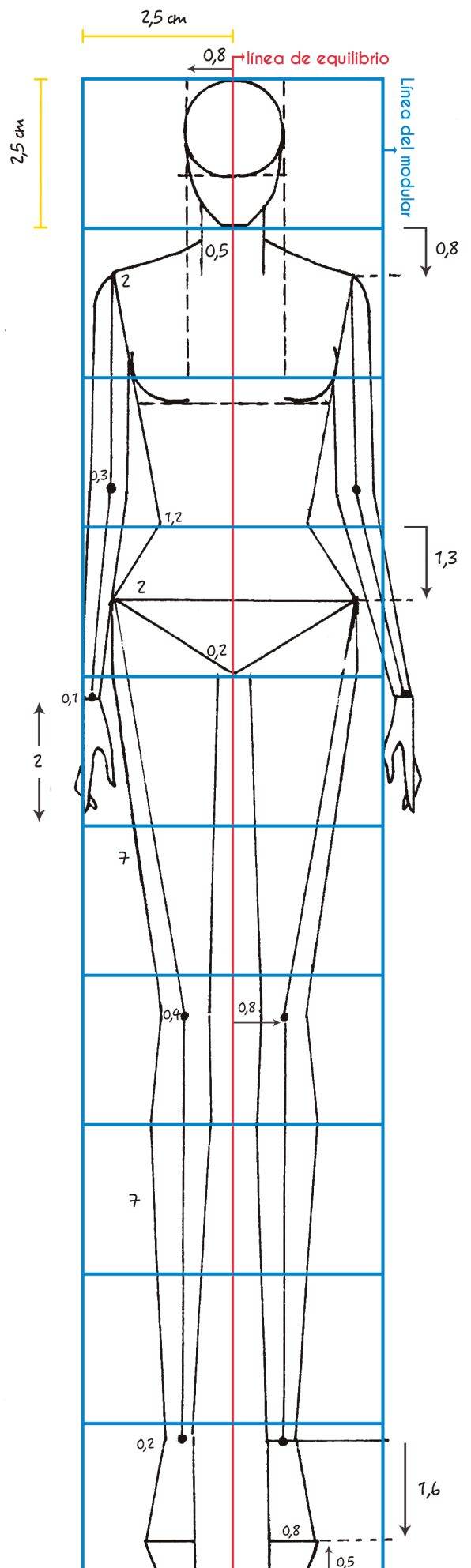
FIGURA FEMENINA ESTILIZADA SIN MOVIMIENTO

El esquema de la figura femenina estilizada para diseño de modas posición frontal sin movimiento se elabora del siguiente modo:

1. Se trabaja la estructura del canon con diez modulares (unidad de medida).
2. Se define la estructura o esqueleto del cuerpo iniciando por la cabeza y guiados por la línea de equilibrio (o línea eje).
3. Se trabaja el grosor corporal de brazos y piernas, teniendo en cuenta una medida que se puede ubicar a la altura de los codos y muñecas (para el brazo) y de rodilla y tobillo (para las piernas).

El resultado es un esquema proporcionado de la figura femenina, algo frío, pero preciso. Este esquema, sin embargo, debe mejorarse y personalizarse por medio de líneas más suaves y ondulantes.

El estudiante tiene la libertad de utilizar el dibujo ya realizado como una base para, posteriormente, encontrar su propio «lenguaje artístico».



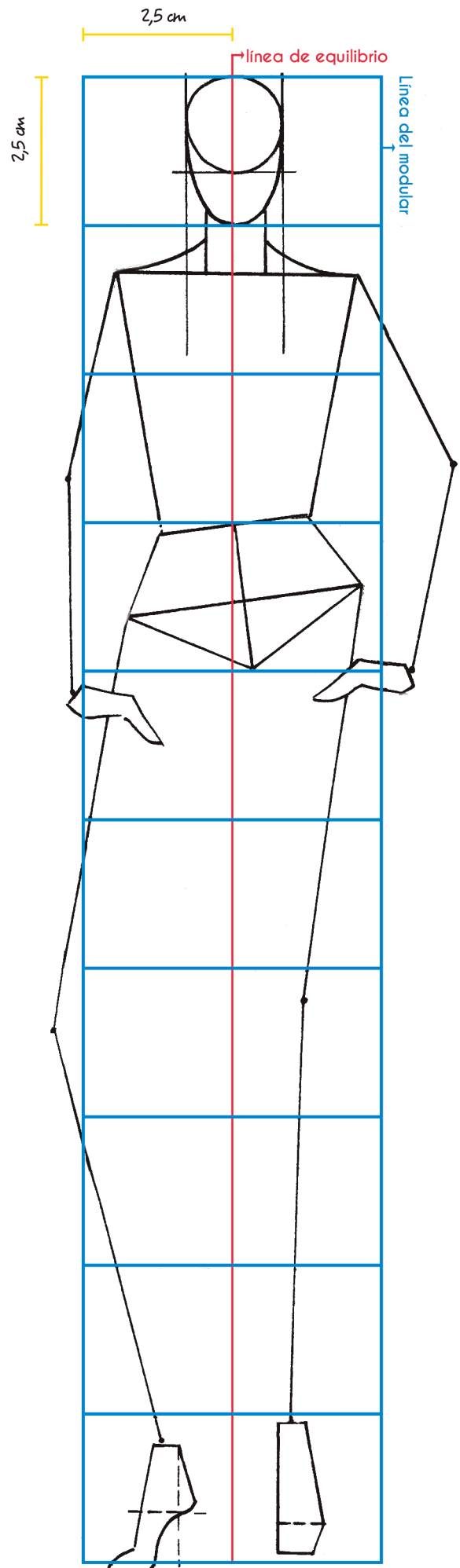
FIGURIN FEMENINO ESTILIZADO CON MOVIMIENTO

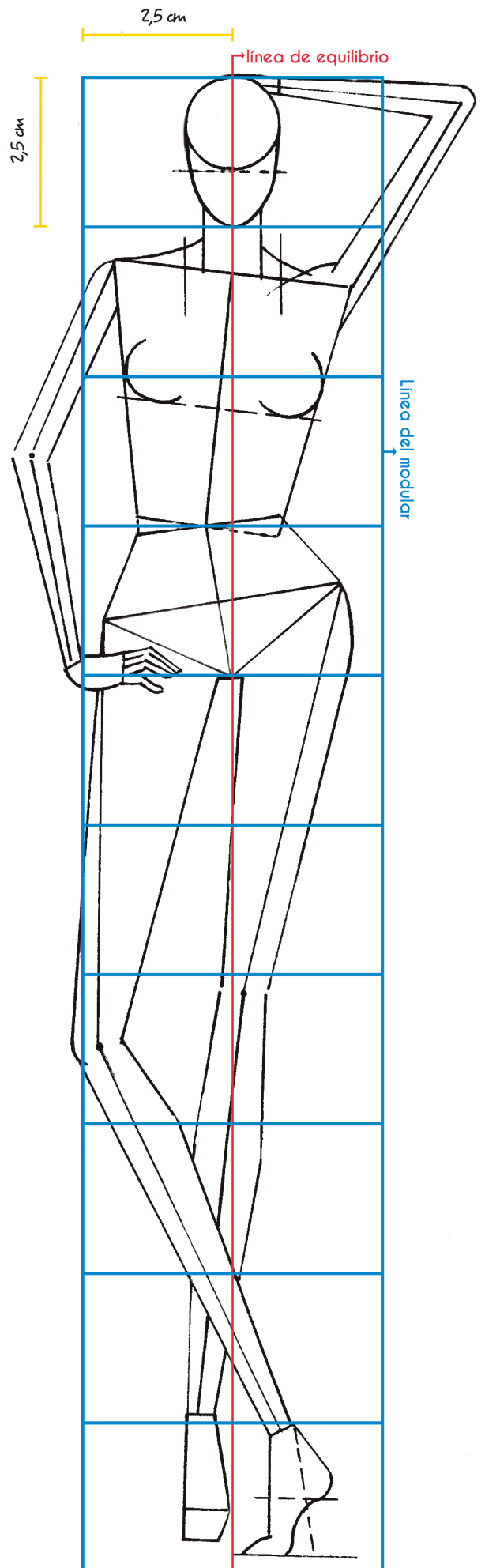
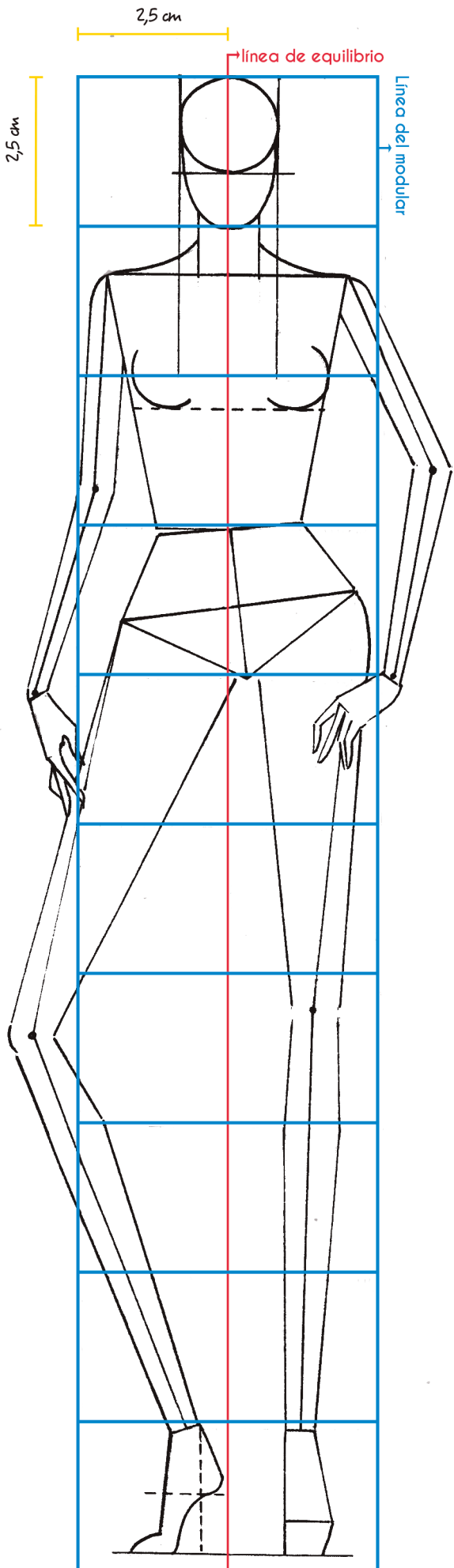
Para aplicar y lograr el movimiento de la figura femenina estilizada sin movimiento, trabajada previamente, se inclina ligeramente la línea de equilibrio hacia la izquierda o hacia la derecha, según el deseo del dibujante. El punto de inflexión debe estar a la altura de la cintura, por lo que el torso y la cadera tendrán casi el mismo punto de inclinación.

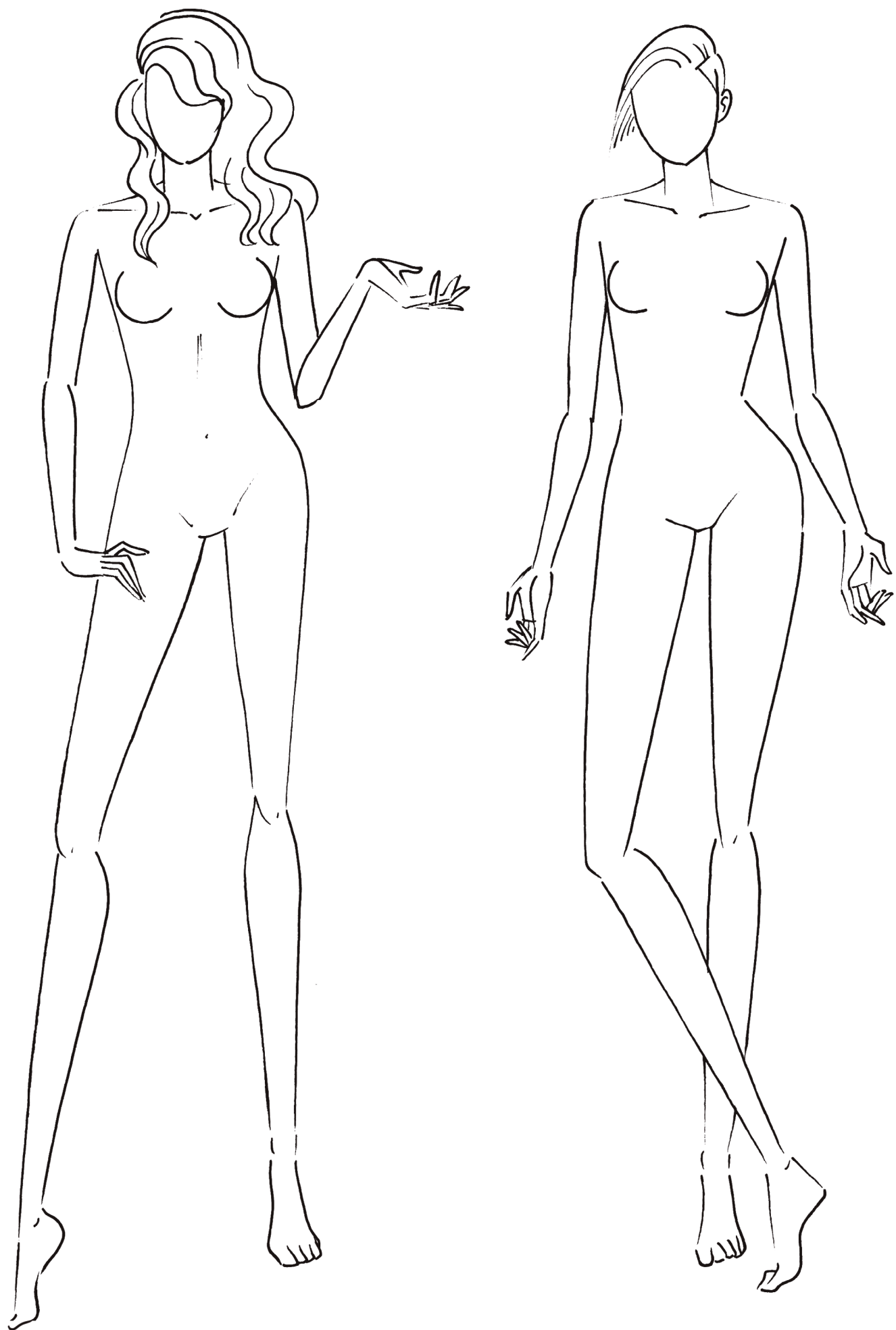
Luego se procede a trabajar la cabeza y el torso sobre la línea de equilibrio, por ello el dibujante debe cuidar que las líneas transversales sean perpendiculares a ésta.

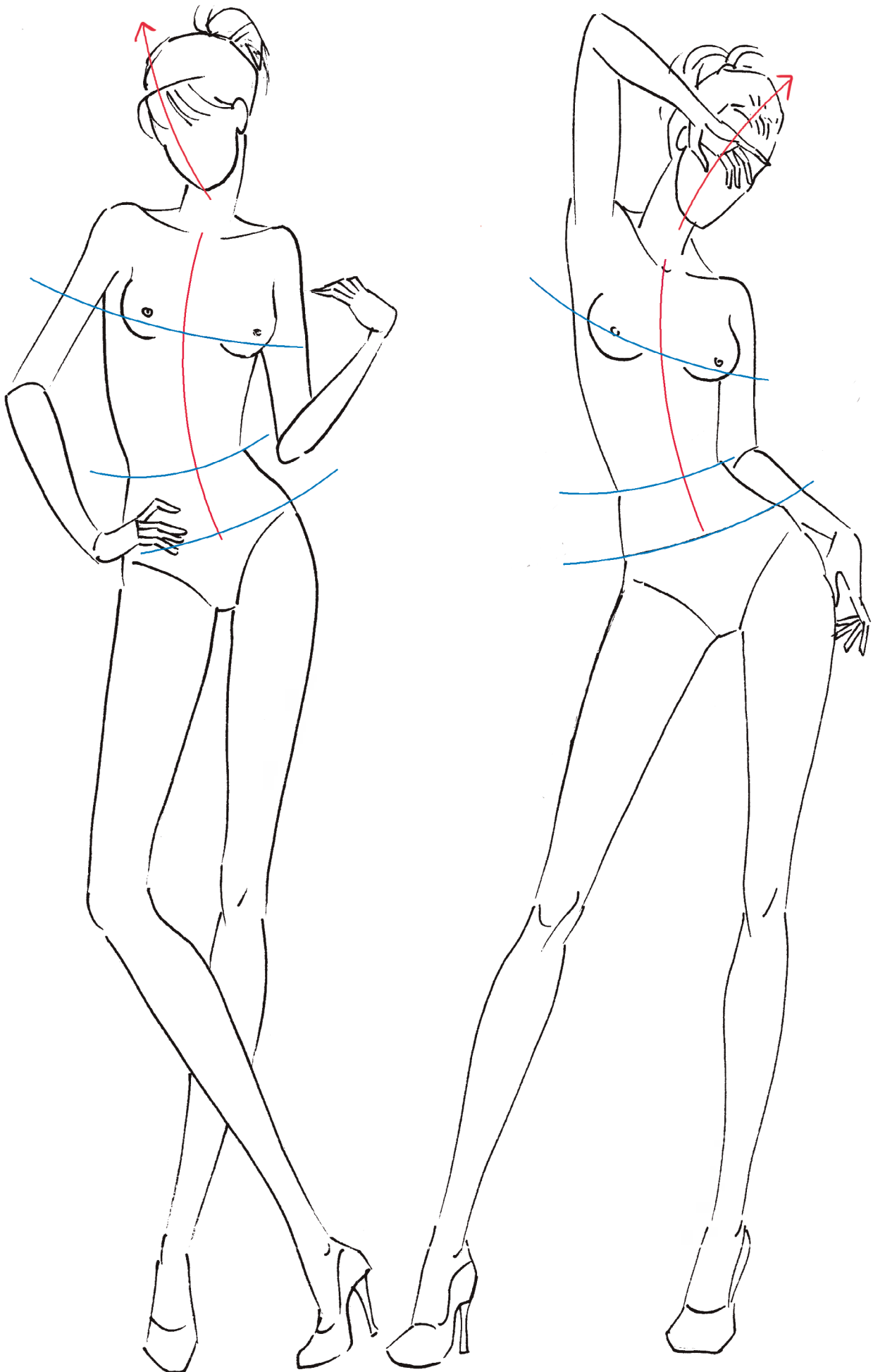
La cadera se dibuja inclinada y los pies no terminarán en el mismo nivel uno del otro; esto no quiere decir que el dibujo «salió mal», al contrario sirve para darle a la ilustración un efecto de perspectiva, ya que, como se sabe, si se quiere dar a entender que un objeto está más cercano, se dibujará en un nivel más bajo con respecto al otro.

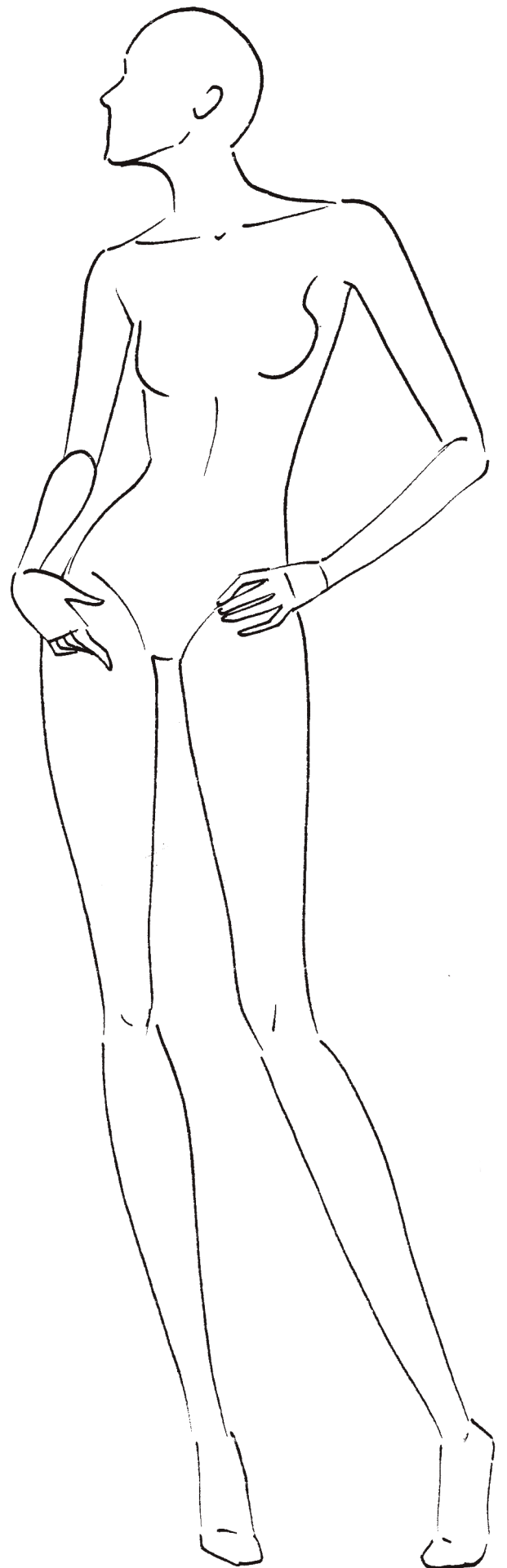
Finalmente se dibujan los brazos y las piernas, retocándolos para suavizar las líneas rectas.

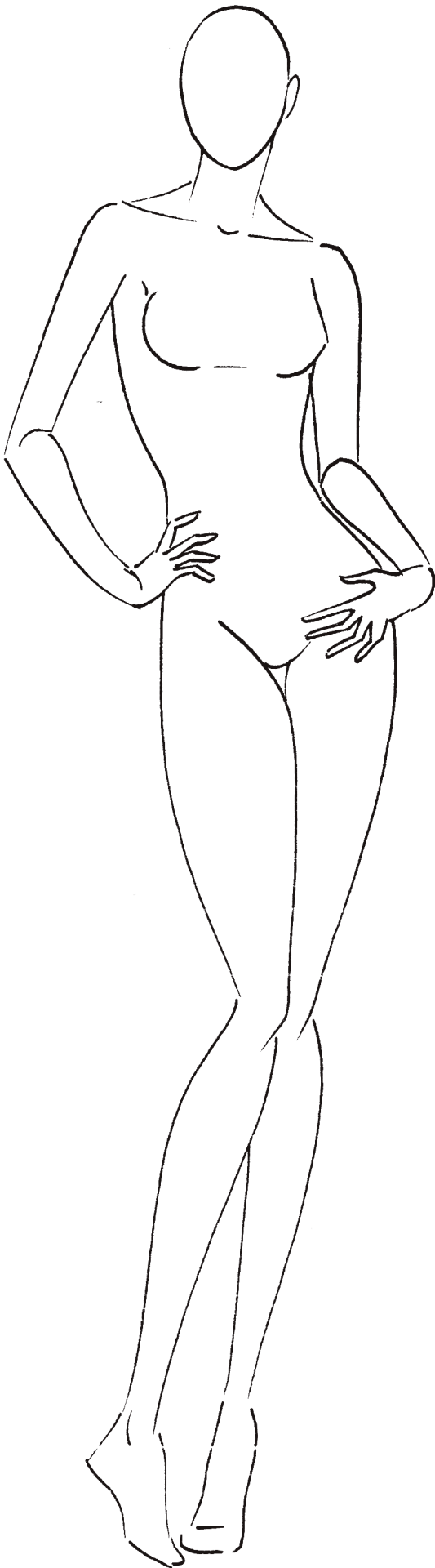










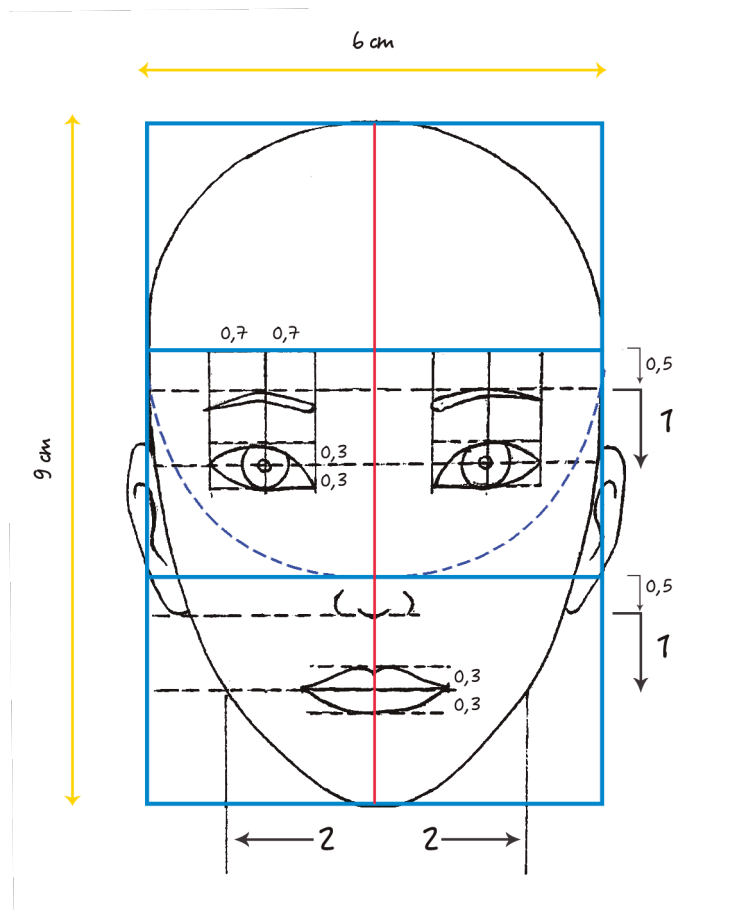


ROSTRO FEMENINO ESTILIZADO

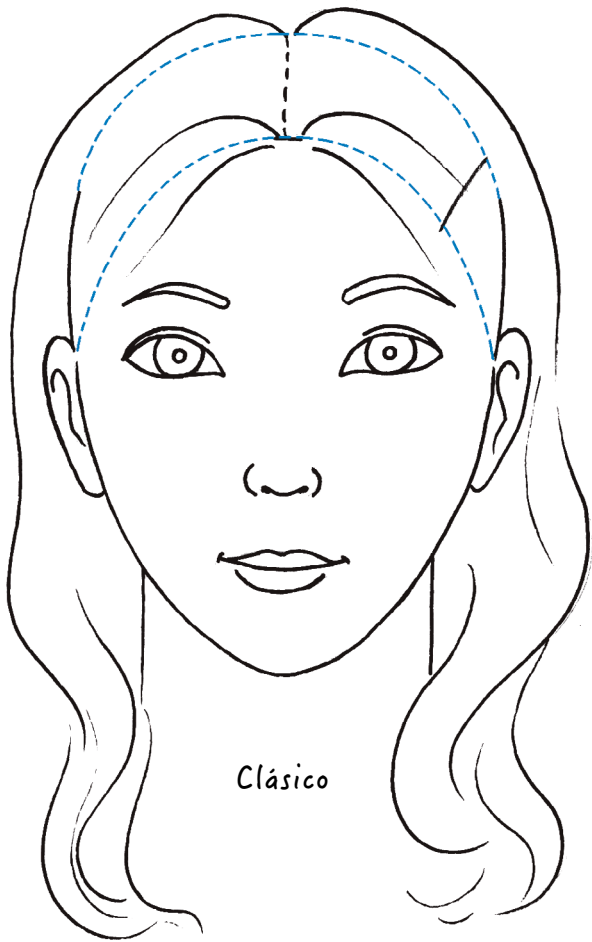
Para el rostro femenino estilizado se ha utilizado un esquema de seis modulares con una línea central para formar la simetría. En la parte superior se dibuja el cráneo como un círculo perfecto a cada lado y en la zona media los ojos, las cejas y la nariz, (se debe tener en cuenta que en el espacio de los ojos debe haber una medida igual a otro ojo), en la parte inferior se dibujan los labios y el mentón ovalado.

En este esquema los gestos o características particulares del rostro (retrato) no se consideran, carecen de importancia en el diseño de modas, excepto cuando los figurines son trabajados para una carpeta de colección de alta moda. En este caso, el ilustrador tiene la libertad de trabajar con un mayor acabado artístico y aplicar la cosmética para que el retrato sea más realista.

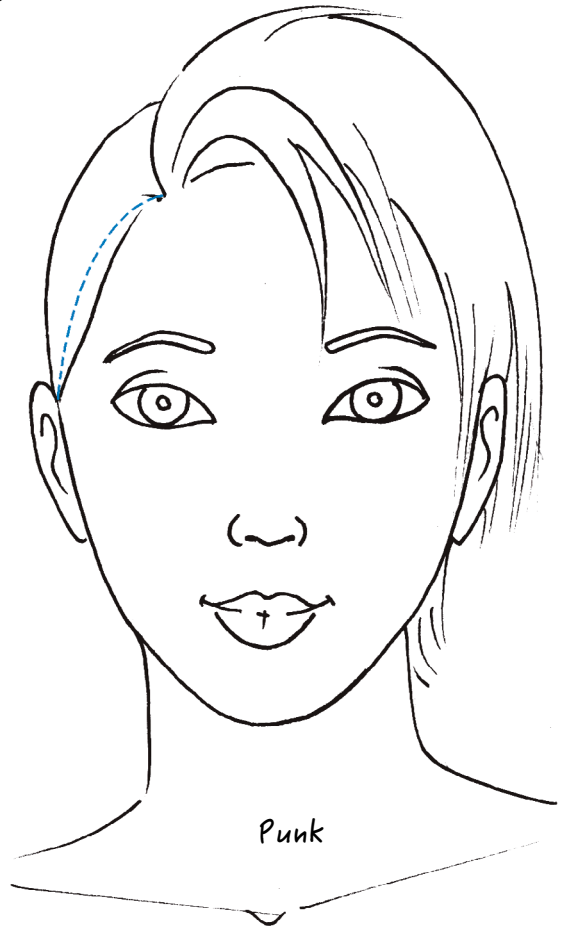
Para ejemplificar, se han añadido algunas imágenes con movimientos de cabeza y rostro trabajados con lápiz grafito, así como detalles de ojos y labios en diferentes posiciones. Más adelante observaremos algunos tipos de rostros trabajados con diferentes tonalidades de piel.



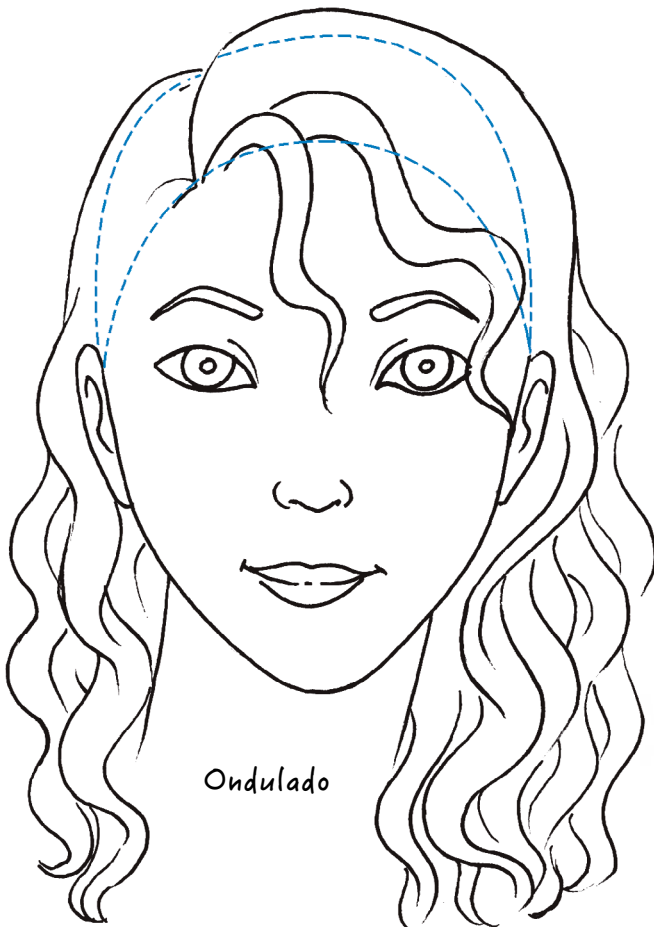
PEINADOS



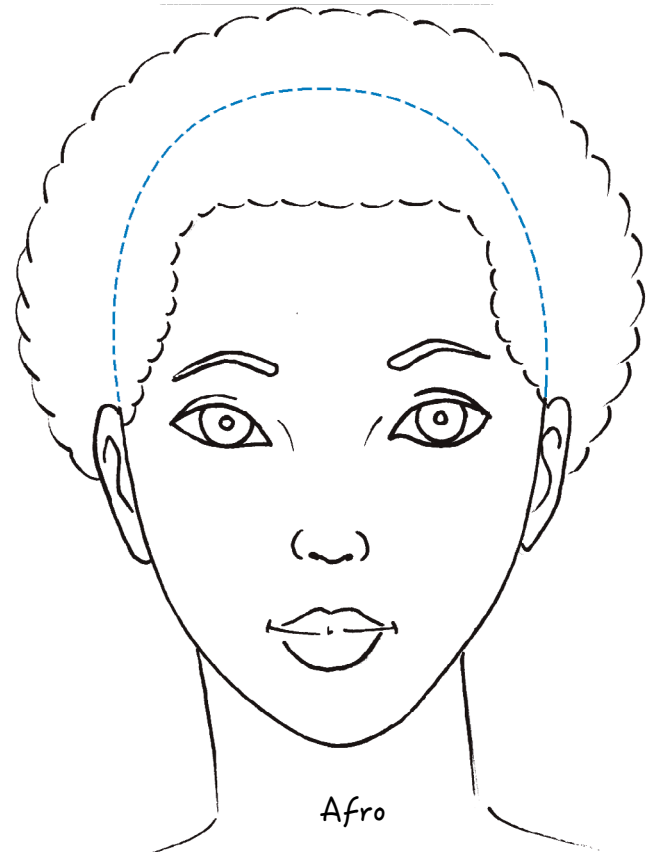
Clásico



Punk

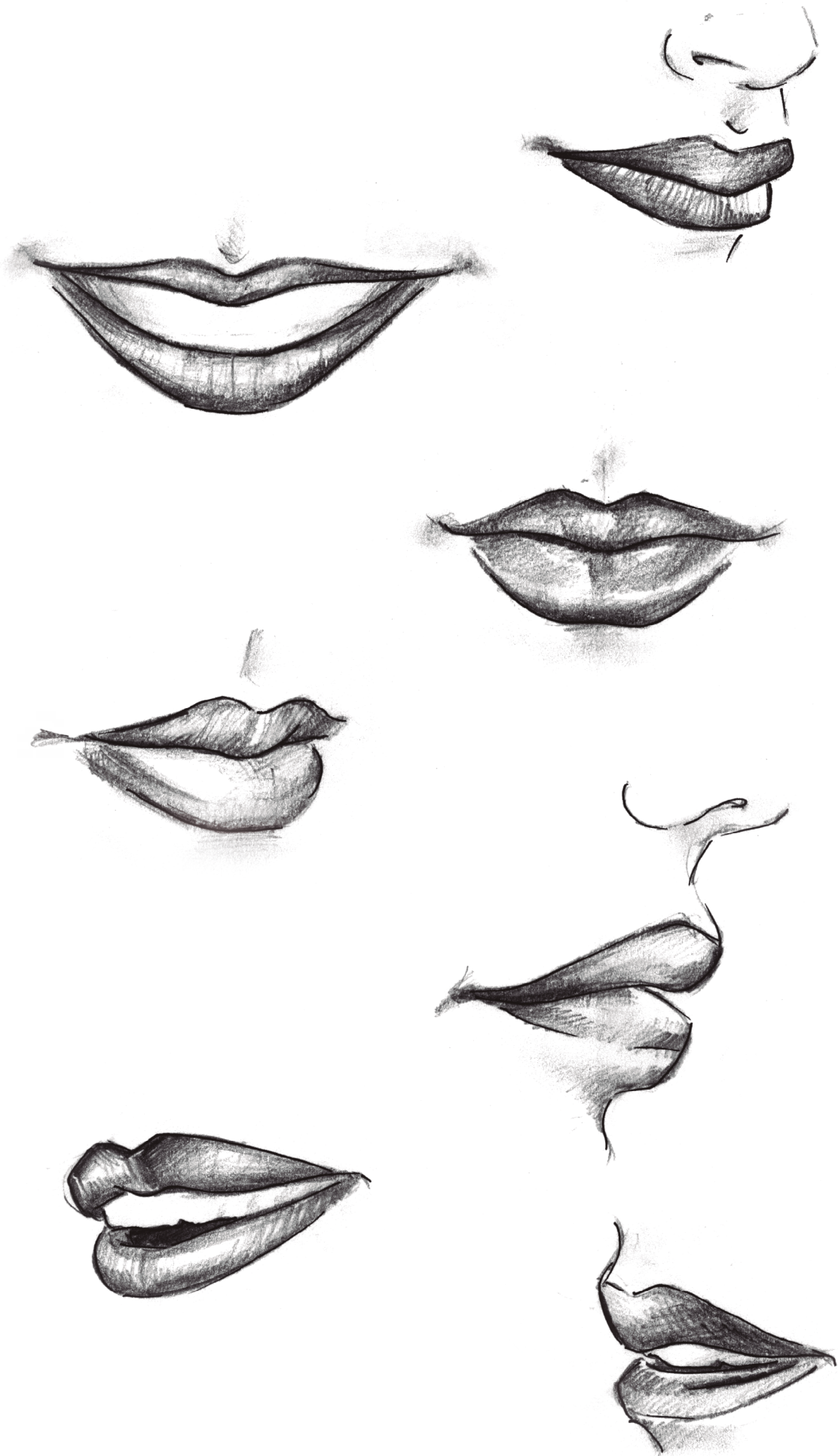


Ondulado



Afro

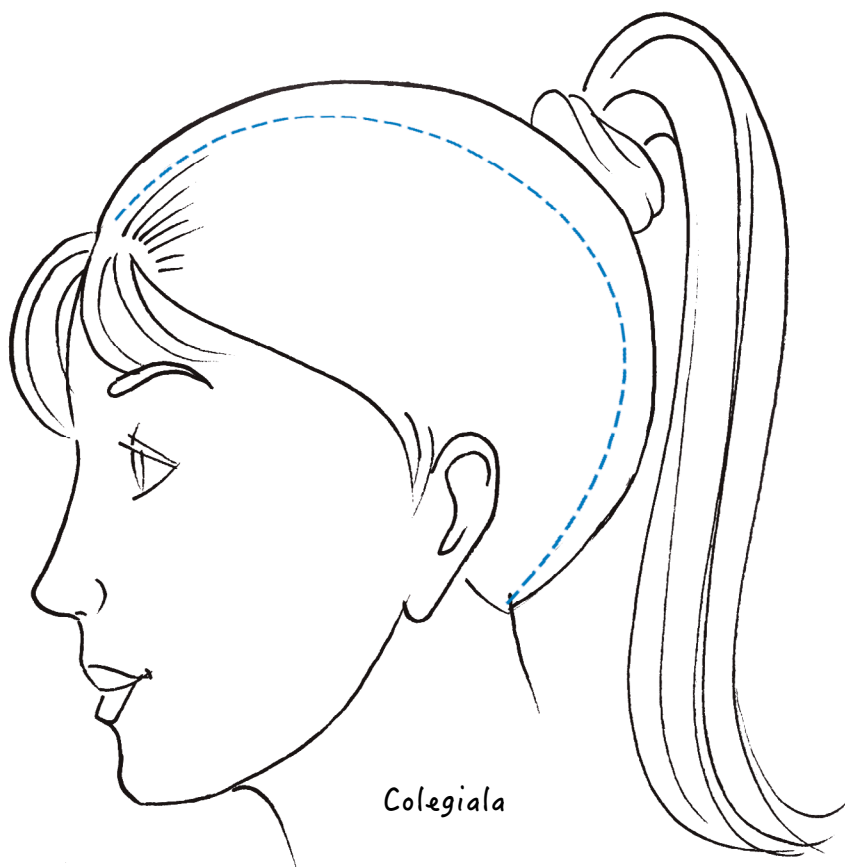
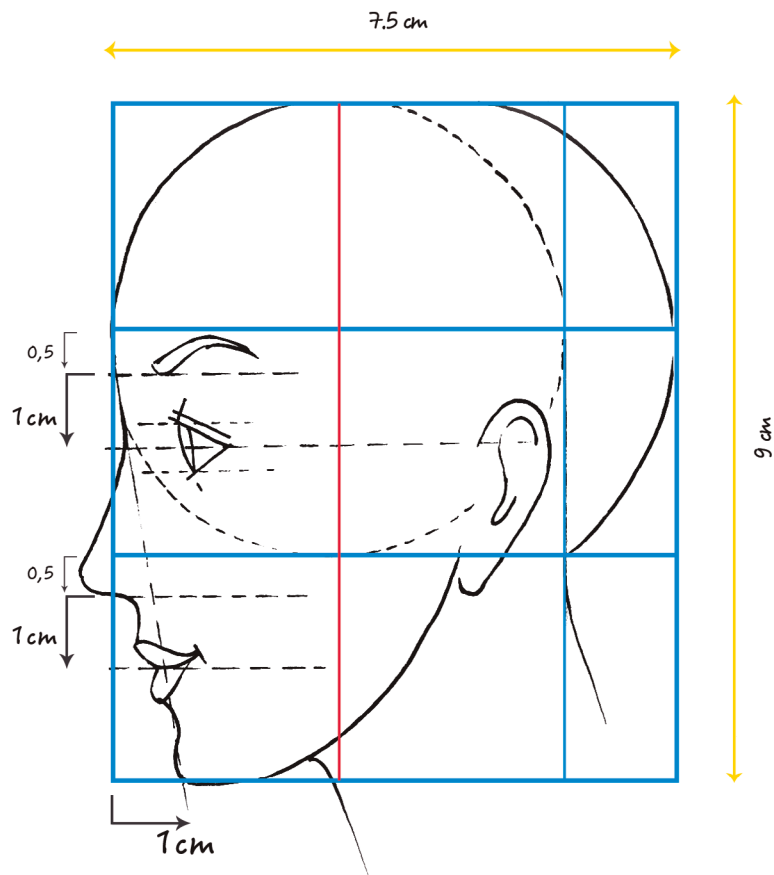




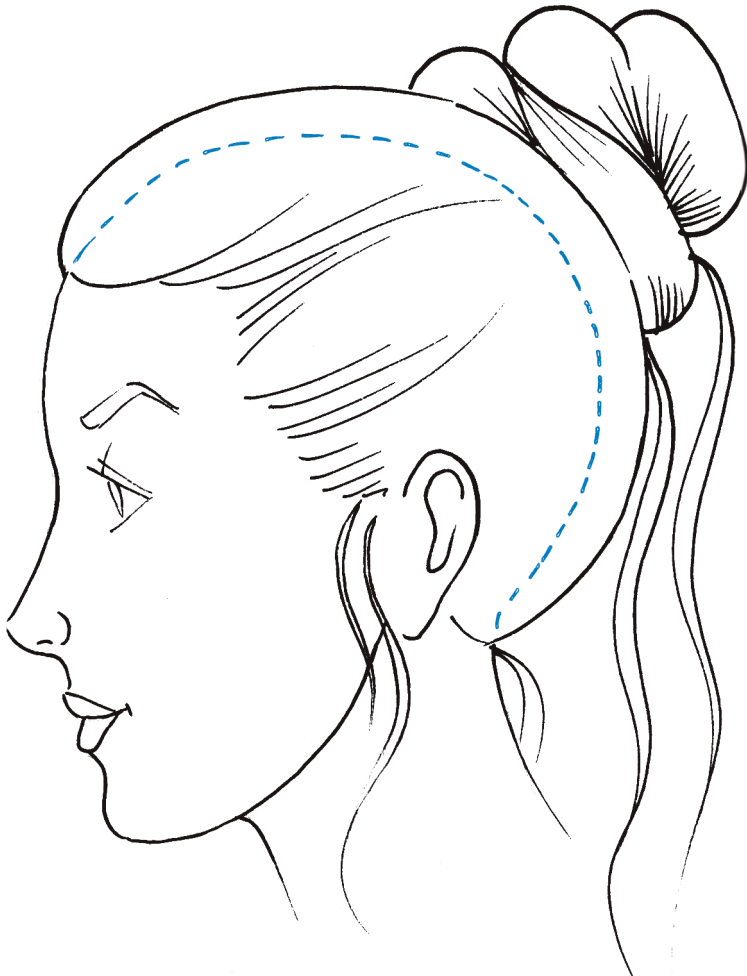
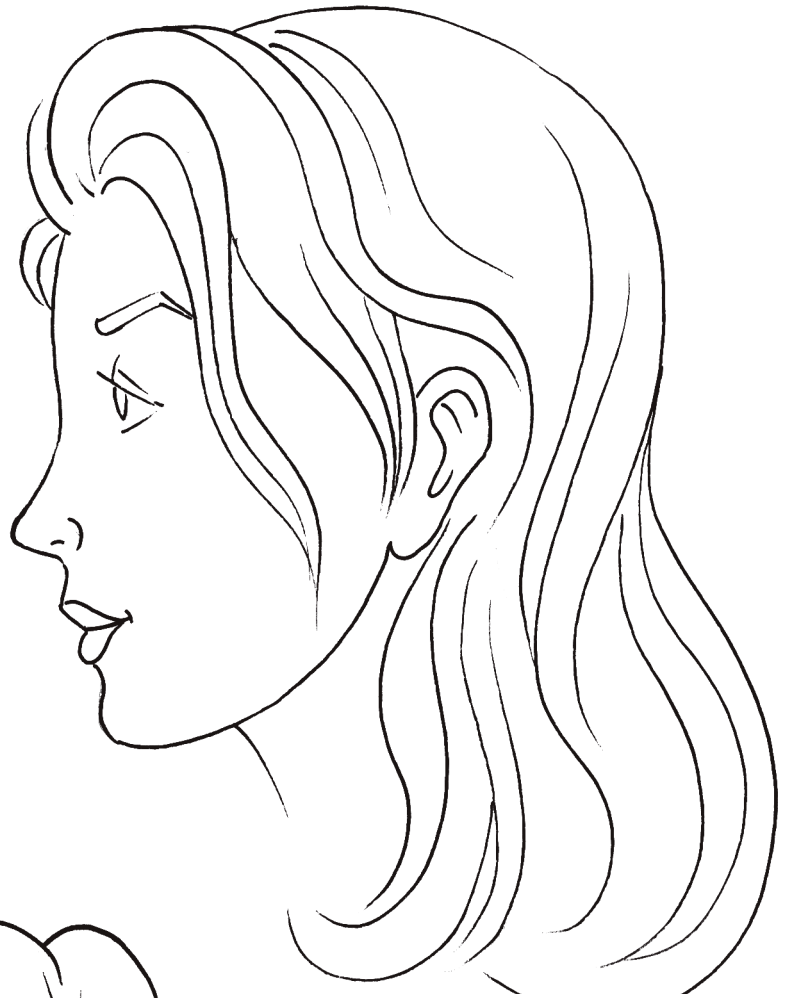
ROSTRO FEMENINO VISTA DE PERFIL

El rostro femenino de perfil tiene ciertas características que debemos tener en cuenta: el cráneo es más bien alargado hacia atrás, el perfil es bien estilizado, por lo tanto la nariz no debe verse muy pronunciada, debe mostrar una ligera inclinación hacia atrás, a la altura del mentón.

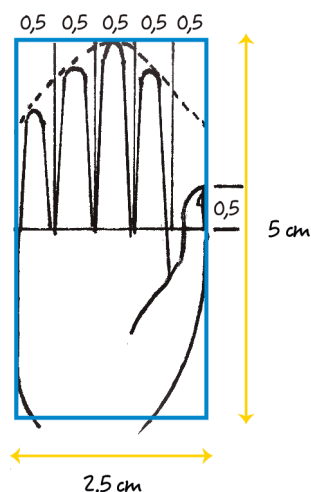
Las medidas para el rostro femenino y masculino de perfil son las mismas, sólo cambian los detalles. Hay que recordar que por ser un figurín estilizado los detalles demasiado minuciosos deben obviarse, por ejemplo las pestañas. Esto no quiere decir que más adelante se pueda trabajar en base a un estilo más personal.



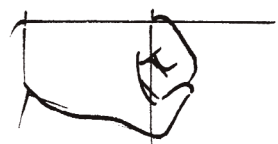
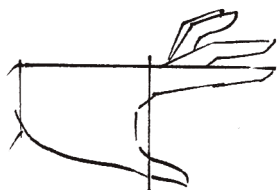
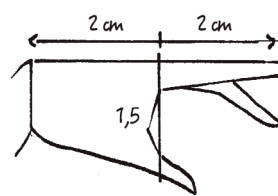
Ondulado



Con moño



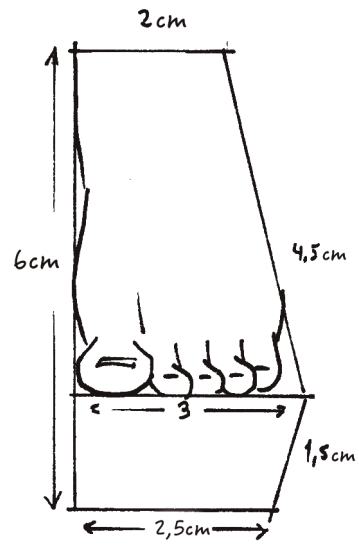
POSICIONES



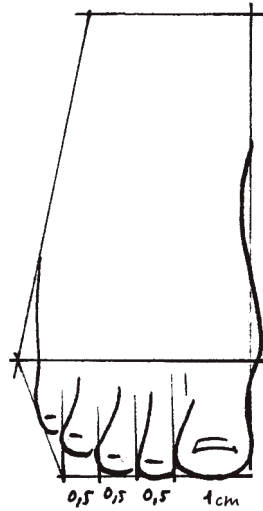
MANOS Y PIES FEMENINOS ESTILIZADOS

Para el dibujo de manos y pies se ha escogido un esquema sencillo, basado en líneas rectas. El dibujo de pies se hace más difícil cuando se busca representar todos sus intrincados detalles.

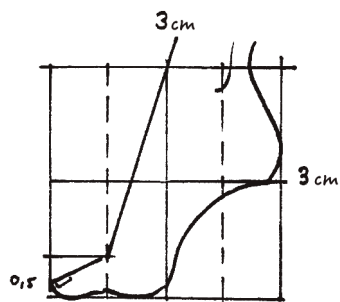
Las manos se vuelven relevantes cuando se diseñan accesorios como guantes, brazaletes o carteras; asimismo, los pies sirven como base para diseñar calzado, el cual lo cubre casi en su totalidad, por ello lo importante es conocer su «forma» general, antes que los detalles morfológicos.



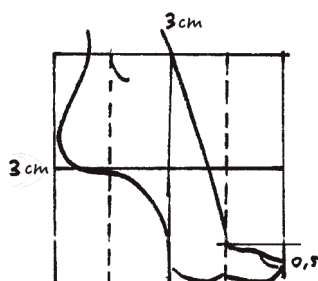
Vista frontal



Pie de frente



Pie de perfil



Para conocer los puntos de venta de esta publicación,
visite el [sitio web](#) del Fondo Editorial de la Universidad Continental.

